



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE
MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

LA ANIMACIÓN COMO HERRAMIENTA NARRATIVA

PROPUESTA DE PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE ANIMADO: VALIENTE

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA

JESÚS HERRERA JAIMES

DIRECTOR DE TESIS

MTRO. ÓSCAR FEDERICO DEL VALLE OSORIO



CIUDAD UNIVERSITARIA, 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Para Leonardo y Lourdes:

Que pospusieron sus sueños para que yo cumpliera los míos

Con este “librito” concluyo una larga etapa, afortunadamente, no la concluyo solo. Gracias, en primer lugar, a mis papás, porque es por ellos que estoy aquí. Porque sin su apoyo no habría podido hacer prácticamente ninguna de las cosas buenas que he hecho y sobre todo, porque sé que seguirán ahí conmigo incondicionalmente.

Gracias a mis abuelos, por procurarme y consentirme desde chiquito; por darme tanto, siempre. A Antonieta, que aunque estés en otra dimensión seguirás siempre conmigo. A Leonardo, que aunque quisieras estar en esa otra dimensión sigues tratándome como cuando tenía tres años. A Sofía por el apoyo que siempre has sido, en todo momento. A Alberto y Felicitas, por estar siempre que los necesito.

Gracias a mis tíos, padrinos, primos y demás familia en tercer grado, por creer en mí.

Gracias, también, a Daniel; por ser no sólo un hermano, sino un amigo. Gracias a Aldo y Doby, por ser no sólo amigos, sino hermanos. A Ulises, César, Ross, Andrea, Daniela y Paulina, por ser compañeros y amigos en este viaje de cuatro años y medio. A Chino, Ulises, Óscar, Natalia, Fer, Octi, Yutzil, Mon, Carmina, Chucho, Diana, Pedro, Evert, Sinuhé, Elisa, Daniel, Gaby, Fernanda Basurto, Paulina Vega y Daniel Villar por ser grandes amigos y por formar parte de los seis proyectos que filmé durante esta etapa, proyectos que me han dado tantas satisfacciones.

A Michael, Chío, Fer, Yutzil, Daniella, Junco, Archi, Chencho, Rojas y Cid por ser buenos amigos. A Cuau, Chucho, Darío, Toño, Ulises, Theo, Hiram, Carmina, Areli, Martha, Lupita, Conan y Luigi por preceder esta etapa y formar parte de la mejor época de mi vida: la prepa.

Gracias a los maestros que me acompañaron e instruyeron no sólo en lo académico y profesional, sino también en la vida: Federico Del Valle, Carlos Morantes, Carlos Narro, Velia Rojas y Alejandro Suárez.

Por último, gracias a Sofía. Por ser quien eres, por ir y venir en mi vida; y por acompañarme en tantas noches de tesis.

A todos, mi infinito agradecimiento

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I LA ANIMACIÓN COMO MEDIO NARRATIVO.....	5
1.1 HACIA UNA DEFINICIÓN.....	7
1.2 ESCUELAS DE ANIMACIÓN.....	9
1.2.1 ESCUELA NORTEAMERICANA.....	10
1.2.1.1 ESTADOS UNIDOS.....	10
1.2.1.2 CANADÁ.....	16
1.2.2 ESCUELA EUROPEA.....	17
1.2.2.1 GRAN BRETAÑA.....	18
1.2.2.2 FRANCIA.....	20
1.2.2.3 PAÍSES SOCIALISTAS.....	22
1.2.2.3.1 CHECOSLOVAQUIA.....	22
1.2.2.3.2 RUMANIA.....	24
1.2.2.3.3 BULGARIA.....	25
1.2.2.3.4 POLONIA.....	26
1.2.2.3.5 YUGOSLAVIA.....	27
1.2.2.3.6 URSS.....	28
1.2.3 ESCUELA JAPONESA.....	28
1.2.4 ESCUELA LATINOAMERICANA.....	31
1.2.4.1 MÉXICO.....	32

1.2.4.2 ARGENTINA.....	32
1.2.4.3 CHILE.....	34
1.3 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN.....	35
1.3.1 DIBUJO SOBRE PAPEL.....	36
1.3.2 ANIMACIÓN DE ACETATOS.....	37
1.3.3 RECORTES.....	38
1.3.4 COLLAGE.....	40
1.3.5 DIBUJO SOBRE PELÍCULA.....	40
1.3.6 ROTOSCOPIA.....	43
1.3.7 ANIMACIÓN CON MUÑECOS O MARIONETAS.....	43
1.3.8 ANIMACIÓN CON ARCILLA O PLASTILINA.....	45
1.3.9 TÉCNICAS MIXTAS.....	46
1.3.10 ANIMACIÓN CGI.....	47
1.4 FORMAS NARRATIVAS EN LA ANIMACIÓN.....	48
CAPÍTULO II: LA ANIMACIÓN EN MÉXICO.....	52
2.1 HISTORIA Y EXPONENTES.....	53
2.1.1 LOS INICIOS (1919-1944)	54
2.1.2 LOS PRIMEROS ESTUDIOS DE ANIMACIÓN (1945-1973)	56
2.1.3 LOS PRIMEROS LARGOMETRAJES MEXICANOS DE ANIMACIÓN (1974-1993)	59
2.1.4 LA CONSOLIDACIÓN DE LA INDUSTRIA (1994-2014)	61
2.2 LA HISTORIA ORAL EN LA ANIMACIÓN MEXICANA.....	67
CAPÍTULO III : VALIENTE: LA PRODUCCIÓN	71

3.1 PREPRODUCCIÓN.....	74
3.1.1 CONSTRUIR LA NARRATIVA.....	75
3.1.1.1 SINOPSIS.....	77
3.1.1.2 GUIÓN LITERARIO.....	78
3.1.1.3 GUIÓN TÉCNICO.....	79
3.1.1.4 STORYBOARD.....	80
3.1.2 COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN.....	81
3.1.2.1 RUTA CRÍTICA.....	81
3.1.2.2 PRESUPUESTO.....	82
3.1.2.3 PLAN DE TRABAJO.....	84
3.1.3 DISEÑO DE ARTE.....	85
3.1.3.1 CONCEPTO GENERAL DE ARTE.....	85
3.1.3.2 DISEÑO DE ENTORNOS.....	86
3.1.3.3 PALETA DE COLOR Y TEXTURA.....	88
3.1.3.4 DISEÑO DE PERSONAJES.....	89
3.1.4 DISEÑO SONORO.....	91
3.2 PRODUCCIÓN.....	92
3.2.1 RODAJE.....	92
3.2.2 ANIMACIÓN.....	93
3.2.3 PRUEBA DE LÍNEA.....	94
3.2.4 COLOREADO.....	94
3.3 POSTPRODUCCIÓN.....	94

CONCLUSIONES.....	97
BIBLIOGRAFÍA.....	101

INTRODUCCIÓN

La primera vez que me enfrenté a la producción audiovisual fue en el primer semestre de la carrera y lo hice gracias a Juan Pablo García, mi maestro de Introducción al estudio del lenguaje, quien nos pidió como trabajo final la realización de un audiovisual. Yo elegí hacer un videoclip de una canción que compuse sin saber que aquello que estaba haciendo era animación y sin saber también, que me estaba metiendo en una empresa que no terminaría hasta tres años después. Se trataba de una rotoscopia en la que filmé alrededor de 10 minutos que se convirtieron en apenas 60 segundos a la hora de editar y sobre lo cual realicé 1440 dibujos en técnica de posterizado y estampado encima del material filmado. Continué el desarrollo de dicho proyecto —que dejó de ser un videoclip para convertirse en un cortometraje llamado *Hipotermia* (2012) — en la materia de Teoría de la imagen, de cuarto semestre con la maestra Sandra Velia Sánchez y en Diseño y organización de la producción audiovisual de sexto semestre, con el profesor Carlos González Morantes.

¿Por qué menciono esta experiencia? Porque yo no sabía que estaba realizando animación y no me enteré de ello hasta que envié dicho audiovisual a la Muestra de Cine Independiente de Mazatlán y fue exhibido en la sección de animación. ¿De cuántos festivales me habrán rechazado por haber inscrito mi trabajo en una categoría que no le correspondía? Previo a ello, para mí la animación eran solamente las caricaturas que veía en la televisión. Fue entonces que decidí ponerme a estudiar dicho aspecto de la producción audiovisual que no me habían enseñado y que no me enseñarían en la opción terminal de producción audiovisual. Fue así que me fui a la Escuela Nacional de Artes Plásticas a estudiar animación con el profesor Carlos Narro y fue ahí donde desarrollé *Somnolencia* (2013) junto con mi

compañero y amigo Ulises Soto, proyecto que sirvió como semilla y práctica para desarrollar *Valiente* (2014).

Al estudiar en la ENAP, ahora Facultad de Artes y Diseño, y desarrollar un proyecto de titulación animado, aprendí lo vasto y complejo que es dicho campo de la producción audiovisual y las artes plásticas. Entendí además, el gran nicho de mercado que este campo representa y que pocos alumnos de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales hemos considerado, así como la amplia formación que se requiere para emprender o participar en un proyecto de tales características.

Afortunadamente, la producción audiovisual es una de esas actividades en las que hay que “ensuciarse las manos” para ser llevadas a cabo, y es sólo así, ensuciándose las manos, la única manera en la que un productor puede aprender lo complejo y las múltiples vertientes con las que su campo de estudio cuenta. De tal forma, sólo haciendo animación es posible entender que la misma es un medio narrativo que por sí mismo puede ofrecer múltiples alternativas para producir un sinfín de discursos y que eso la convierte en una disciplina indispensable en la formación de un productor audiovisual. De igual manera es, sólo produciendo, como un productor puede aprender de qué se trata la producción audiovisual. No es en los libros o las aulas donde un productor aprende a producir, sino en el set.

El presente trabajo tiene como objeto ofrecer una propuesta de producción para un cortometraje animado, partiendo de la premisa de que la animación es, ha sido y será, parte fundamental en la producción audiovisual. Previo a la propuesta se abordan múltiples aspectos de la animación y su

relación con la producción audiovisual en una estructura de tres capítulos:

El primero de ellos aborda la animación desde su forma narrativa, en el cual se define a la animación y se le sitúa en el campo de la producción audiovisual mediante el estudio de escuelas de animación y técnicas para realizar animación. Este primer capítulo se centra en las formas existentes para contar historias mediante la animación.

El segundo capítulo, por su parte, aborda la animación mexicana desde un punto de vista histórico para situarla en un contexto social e industrial en la historia del cine mexicano, toca también la historia oral y su relación con la narrativa animada, todo ello con el propósito de situar la propuesta de producción, tema central de este trabajo, en un contexto dentro de la industria cultural mexicana.

Por último, el capítulo tres se ocupa de la propuesta de producción junto con la explicación del proceso de producción de un cortometraje animado. Asimismo, este apartado da cabida a la carpeta de producción del producto propuesto.

El fin de esta tesis, es entonces, presentar un panorama de lo que implica la producción de animación y su uso como herramienta narrativa, partiendo desde principios teóricos e históricos que ayudarán a comprender en su totalidad el por qué contar historias animadas.

CAPÍTULO I

LA ANIMACIÓN COMO MEDIO NARRATIVO

“Siento envidia de Walt Disney, si no le gusta uno de sus actores él puede romperlo en pedacitos”

Alfred Hitchcock

El movimiento está presente en todos los ámbitos de la vida humana. Percibimos el mundo a través del mismo y lo habitamos estando siempre en constante movimiento. El movimiento es parte inherente en nuestras vidas, incluso la tierra se mueve todo el tiempo sin que seamos conscientes de ello. El principio de la animación es precisamente ese, el movimiento que se percibe y que en realidad no existe: la ilusión de movimiento.

En ese sentido, la animación es un medio que precisa la expresión del movimiento. Crear la ilusión del mismo requiere del conocimiento de lenguajes artísticos, narrativos y cinematográficos que interactúan y se complementan entre sí dentro de un mismo producto. De ello se desprende que la animación sea un medio cuyas características propician la construcción de realidades fantásticas que el cine de acción viva no puede construir sin recurrir a la animación fotorrealista por computadora, también llamada *Computer-generated imagery* (CGI). La animación es, entonces, un medio que conjuga y requiere habilidades artísticas, narrativas y cinematográficas por igual y que en comunión otorga vida a objetos inanimados. Por lo tanto, animar no es hacer que un objeto inanimado se mueva, animar es otorgarle vida a un objeto mediante la ilusión de movimiento.

El presente capítulo abordará la animación, en primera instancia, desde una perspectiva teórica que la define dentro del vasto mundo de la producción audiovisual y las artes

plásticas. En lo posterior, se hará mención de las diversas escuelas de animación y lo que éstas han aportado a la narrativa cinematográfica animada, así como los autores que han formado parte de dichas escuelas. Por último, se profundizará en las múltiples técnicas que la animación incorpora dentro de su narrativa para contar historias.

1.1 HACIA UNA DEFINICIÓN

Definir la animación es una tarea compleja debido a la multiplicidad de conceptos y autores que existen al respecto. Cada uno la define desde cierta óptica y hacia diferentes fines. Atendiendo a ello, es tal vez la insuficiencia del término o del concepto la culpable de la ambigüedad. Rodríguez Bermúdez, en su obra *Animación, una perspectiva desde México*, señala: “Encontrar una definición exacta tendría que ser parcial”.¹ De tal manera, es preciso decir que la animación puede definirse desde cierta perspectiva, como un “arte moderno que ha desarrollado constantemente una forma de expresión innovadora relacionada con otras formas artísticas y a la vez ha combinado las fases de la cultura y la sociedad”.²

Paralelamente, la animación es una técnica de realización y producción audiovisual en la que se crea la ilusión de movimiento mediante la sucesión de imágenes en cuyo contenido existen objetos que por sí mismos no pueden moverse (dibujos, siluetas, muñecos, fotografías, arena, alfileres o cualquier otro objeto inanimado). Zoran Perisic, animador de efectos especiales en múltiples proyectos como *2001: Una odisea del espacio* (1968) y *Superman* (1978), entre otros, define: “Animar es dar vida (*ánima*) a lo inanimado,

¹ Rodríguez Bermúdez Manuel. *Animación, una perspectiva desde México*. UNAM, México 2007 P. 30

² Chong Andrew, *Animación digital*, Blume 2010. España P. 15

tanto si se trata de objetos corrientes como de muñecos o dibujos especialmente diseñados para el cine”.³

Por su parte, la Asociación Internacional de Cine de Animación (ASIFA), con sede en Annecy, Francia, define el concepto de animación como:

Toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos, parte de la creación en estudio de los objetos que serán proyectados en la pantalla. El cine de animación crea imágenes por medios diferentes al registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por primera vez cuando son proyectados en la pantalla.⁴

A partir de lo antes mencionado, puede decirse que la animación es una creación audiovisual realizada imagen por imagen. Cuadro por cuadro. Cuya diferencia con el cine de acción viva radica en la no automatización del dispositivo de filmación o grabación a la hora del levantamiento de imagen. Es decir, es característico de la animación, la necesidad de que dicho dispositivo logre detener su mecanismo por completo durante la captura de cada cuadro; fotograma por fotograma, para entonces generar la ilusión de movimiento en aquello que compone a la imagen dentro del cuadro.

Por ello, Norman McLaren, animador escocés, famoso por su trabajo en la National Film Board de Canadá, define a la animación como “esa sutil diferencia que hay entre un cuadro

³ Perisic Zoran. *The Focal Guide to Shooting Animation*. Londres, Focal Press Limited P. 15

⁴ SIFA-NEWS, Association Internationale du Film d'Animation, mayo, 1969, Annecy, P.4 *Apud. Op. Cit.* Rodríguez Bermúdez Manuel. P. 28

y otro y que sólo depende del animador”⁵. Al respecto, Vivianne Barry, animadora chilena, señala:

Es allí precisamente donde radica la creatividad y la maestría en esta técnica. Animar no significa solamente mover un objeto o una figura cuadro por cuadro, sino darle una emoción y un carácter propio. La calidad artística de una obra animada se medirá, principalmente, por la creatividad del animador al dar vida, alma y carácter a sus protagonistas.⁶

1.2 ESCUELAS DE ANIMACIÓN

Como se mencionó con anterioridad, la animación es el movimiento dentro de la imagen y “es el resultado del trabajo paciente y meticuloso de un artista, de un equipo de artistas y técnicos o de un ordenador”⁷ que en conjunto llevan a cabo un complejo proceso de producción, el cual, como es de suponerse no cuenta con una metodología establecida canónicamente. Por el contrario, cada equipo de producción, ya sea bajo la bandera de un estudio o haciendo uso de los postulados de una escuela, cuenta con su propia metodología.

Por lo antes mencionado, es indispensable hablar de innovaciones tecnológicas y artísticas, las cuales han hecho posible una gran diversidad de productos animados que fusionan las cualidades del cine con las de las artes plásticas, para obtener así, resultados diversos en cuanto a su calidad visual y forma narrativa.

⁵ Vivienne Barry, *Animación, la magia en movimiento*. Pehuén. Chile 2010. P. 7

⁶ *Ibid* P. 7

⁷ Gianini Rondolino, “El cine de animación” en Jenaro Tales y Santos Zunzunegui (coords), *Historia general del cine. Europa 1908-1918, Vol. III*. P. 244 Apud: García López Juan Pablo, *El cine de animación documental. La evidencia del dispositivo cinematográfico*. 2004. Tesis para obtener el título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación. Director de la investigación: Maestro Jesús Daniel González Marín

Al partir de ello, toca el turno de abordar las escuelas de animación, pilar fundamental en la historia del cine pues cada una de ellas cuenta con objetivos y valores propios que hacen uso del acervo cultural de cada sociedad que las cobija, con el cual forman para sí, una narrativa propia. La presente clasificación dividida en cuatro escuelas es realizada a partir de lo propuesto por Daniel Casarrubias en su tesis *La animación, arte en movimiento*.

1.2.1 ESCUELA NORTEAMERICANA

Los territorios comprendidos por la Escuela Norteamericana son pocos: únicamente Estados Unidos y Canadá, sin embargo, ambas cinematografías animadas están muy distantes una de la otra. La primera se dedicó, durante sus inicios, principalmente al dibujo animado. Logró consolidar una industria potente, tal vez la más importante comercialmente hablando, haciendo uso de innovaciones tecnológicas que establecieron una metodología estandarizada y definida, la cual se ha copiado en múltiples latitudes. Mientras que la segunda se orientó más hacia la experimentación y con ello, a nuevas formas narrativas imprescindibles hoy en la animación mundial.

1.2.1.1 ESTADOS UNIDOS

La animación estadounidense comprende varias etapas. La primera de ellas se da durante la segunda década del siglo XX con animadores como George Hermman y William C. Norman quienes realizaron *Krazy Kat* (1916), Bud Fisher con *Mutt y Jeff* (1917), James Stuart Backton con *Happy Holligan* (1917) y Pat Sullivan con *El Gato Félix* (1917). Esta primera etapa se caracteriza por sacar a sus personajes de las tiras cómicas y llevarlos al mundo de los dibujos animados. (Fig 1.1 y 1.2)

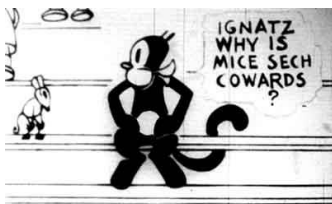


Fig 1.1 Krazy Kat (1916)



Fig 1.2 El gato Félix (1917)

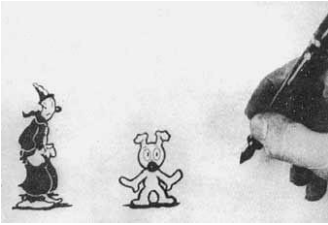


Fig 1.3 Out of the Inkwell (1921)

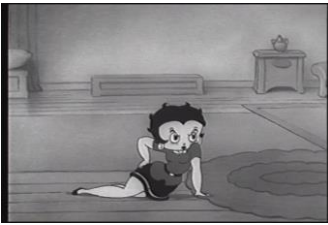


Fig 1.4 Betty Boop



Fig 1.5 Los Viajes de Gulliver (1939)



Fig 1.6 Alice in Cartoonland



Fig 1.7 Oswald the Rabbit

La segunda etapa se da gracias a dos grandes visionarios: los hermanos Fleisher y Walt Disney. Los Fleisher, iniciaron su carrera como animadores en 1921 con *Out of the Inkwell* y posteriormente con *Popeye*, quien aparecería por primera vez en un anuncio publicitario de espinacas envasadas Crystal City. Intentaron consolidarse con *Betty Boop* sin embargo fueron víctima de la censura debido a la sensualidad que el personaje proyectaba; posteriormente, su proyecto fracasaría tras realizar su primer largometraje *Los viajes de Gulliver* (1939) ante su principal competencia, Walt Disney. El estudio Fleisher siguió trabajando con éxito moderado hasta que perdió los derechos sobre Popeye, el último de sus trabajos fue *Superman*. (Fig 1.3, 1.4 y 1.5)

Walter Elias Disney, por su parte, inició su carrera con una serie de cortometrajes que mezclaban la acción viva con la animación titulados *Alice in Cartoonland*. En lo posterior el principal personaje de los estudios sería Oswald the Rabbit hasta que los derechos sobre el mismo se perdieron. Sin embargo, para 1928, los estudios Disney se consolidarían con *Steamboat Willie*, primer cortometraje animado con sonido y el primero también, en donde aparecía Mickey Mouse, quien en un principio había recibido el nombre de Mortimer. Walt Disney, junto con Ub Iwerks (su mano derecha) escalaron poco a poco la cima en Hollywood desde la aparición de Mickey Mouse, continuando con innovaciones tecnológicas como *Flowers and Trees* (1932) de la serie *Silly Symphonies*, primer cortometraje animado a color. Con *The Three Little Pigs* (1933) una innovación más en el campo de la animación mundial tuvo lugar gracias a la introducción del *Storyboard* para visualizar la película completa antes de su realización. Por último, con *The Old Mill* (1937) los estudios Disney innovarían una vez más en la industria con la introducción de una cámara multiplano con

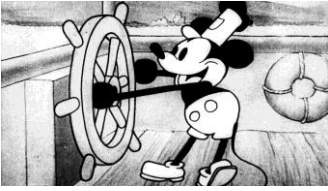


Fig 1.8 Oswald the Rabbit (1928)



Fig 1.9 The Old Mill (1937)



Fig 1.10 Blancanieves y los siete enanos (1937)



Fig 1.11 The Sword in the Stone (1963)

la que lograban efectos tridimensionales y de profundidad de campo al superponer varios planos en acetatos transparentes. La relación entre Disney e Iwers se rompería antes de iniciar la producción de *Blancanieves y los siete enanos* (1937) debido a diferencias entre ambos, pues Iwerks se sentía infravalorado por lo que fundó su propio estudio. Tal vez dicha separación fue lo mejor que pudo haberle pasado a la escuela norteamericana, pues tras la ruptura, Disney se vio obligado a buscar nuevos colaboradores ya que él no podía dibujar tan bien y tan rápido como Iwerks lo hacía. Esto dio lugar a la escuela de animación que el propio Disney fundó dentro de sus estudios, donde los artistas que contrató se entrenaron por primera vez en estudios del movimiento hasta contar con un equipo de 500 personas que trabajaría por cinco años ininterrumpidos hasta concluir *Blancanieves y los siete enanos*. Los estudios Disney siguieron trabajando en largometrajes animados como *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Cinderella* (1950), *Sleeping Beauty* (1959), *Pinocho* (1940), *Alice in Wonderland* (1951), *The Sword in the Stone* (1963), entre otras. Algunas con éxito moderado y otras que en su momento fueron un rotundo fracaso pero que con el paso de los años se han convertido en clásicos de la animación norteamericana y que han dejado ganancias exorbitantes a los estudios Disney gracias al pago de regalías y *merchandising*. (Fig 1.6, 1.7, 1.8, 1.9, 1.10 y 1.11)

Es importante señalar que en estas primeras dos etapas de la animación estadounidense las temáticas abordadas eran en un principio de evasión, debido a la recesión económica que azotaba a la población estadounidense. Se contaba con personajes ciudadanos y heroicos que poco a poco se fueron convirtiendo en

personajes con valores dicotómicos donde el bien triunfaba sobre el mal y los valores y costumbres de la sociedad estadounidense eran reflejados en las situaciones que el guión implementaba. Se caracteriza, también, por introducir relatos donde los personajes se antropofornizaban, retomando así el género literario de la fábula. A su vez, estas primeras dos etapas se caracterizaron por la gran cantidad de adaptaciones literarias de autores como los hermanos Grimm, Lewis Carroll, Rudyard Kipling, Carlo Collodi, entre otros.

La tercera etapa de la animación estadounidense inicia en la década de 1960 y habita paralelamente con la segunda etapa. Surge gracias a la incursión de la televisión en un gran número de hogares, situación que propició que los formatos cinematográficos perdieran vigencia frente a los televisivos en cuanto a animación se refiere, donde los gastos de producción eran menores y requerían de tiempos de producción más cortos. Tal hazaña era posible al emplear animación limitada⁸, obteniendo así costos y tiempos cada vez más reducidos; al grado de invertir únicamente \$45 000 USD por cada episodio de 22 minutos hacia la década de 1970, el equivalente al costo de producción de un cortometraje animado para cine de 8 minutos en 1940.

Ejemplo de lo anterior son William Hanna y Joe Barbera, fundadores de los estudios Hanna-Barbera, quienes produjeron series como *Tom and Jerry*, *The Flintstones* y *The Jetson*, entre otros. Que además incursionaron en la cinematografía con largometrajes de las mismas series como *Hey there, it's Yogi Bear* (1964) o *The Man Called Flintstone*

⁸ La animación limitada requiere de un número reducido de fotogramas. Todo lo contrario de la animación completa que requiere de 24 fotogramas por segundo o la animación media que utiliza únicamente 12 fotogramas por segundo.



Fig 1.12 The Flintstones



Fig 1.13 El conejo de Sevilla (1950)



Fig 1.14 The Pink Phink (1964)

(1966) donde también usaron animación limitada y ciclos en *loop*⁹. (Fig 1.12)

Por su parte, la Warner Brothers hizo lo propio en esta etapa de la mano de animadores como Robert McKimson, Chuck Jones y Fritz Freleng con personajes como Bugs Bunny y Daffy Duck para *Merry Melodies*, quienes en un principio pretendieron ser la competencia directa de *Silly Symphonies* de Walt Disney. Fritz Freeleng fue creador, también, de *The Pink Panther*, personaje que apareció por primera vez en los créditos de película del mismo nombre de 1963 de Blake Edwards. El personaje tuvo tal éxito que el mismo año apareció en un cortometraje animado titulado *The Pink Phink*, ganador del premio Óscar de 1964. Dicho cortometraje se convertiría en el capítulo piloto de una serie para televisión.

(Fig 1.13 y 1.14)

Es primordial señalar que la animación de esta tercera etapa responde a productos para el público adulto, con temáticas de una sociedad industrializada y preocupada por problemas de la vida marital y laboral, de una generación sobreviviente de la revolución sexual como sucede con *The Flintstones*, donde incluso se llegan a abordar temas como la adopción, la esterilidad y la infidelidad.

Por último, la cuarta etapa comprende la década de 1990 hasta la actualidad y es iniciada por los estudios Pixar hacia 1986 con la creación de *Luxo Jr* de John Lasseter, quien posteriormente dirigiría las dos primeras entregas de *Toy Story* (1995 y 1999) y *Cars* (2006 y 2011), junto con *A Bug's Life*

⁹ Los ciclos en loops son fondos animados en forma de ciclo continuo, consistentes en un dibujo panorámico que se fotografía cuadro por cuadro siendo desplazados poco a poco durante cada fotograma, generando así la ilusión de una secuencia de caminata, cuando lo único que se mueve es el fondo en lugar de los personajes.



Fig 1.15 Luxo Jr (1986)



Fig 1.16 Antz (1994)

(1998), antes de trabajar en otros proyectos como *Porco Rosso* (1992) de los Estudios Ghibli y *The Fox and the Hound* (1981). El avance tecnológico y con ello, narrativo, entre la tercera y cuarta etapa es gigantesco. Pixar innovó con la incursión de la animación CGI y el 3D que requirió de nuevas especializaciones en la división de trabajo dentro de un estudio de animación. A partir de este momento, la animación dejó de ser trabajo exclusivo de artistas e incluyó también a especialistas en informática y operadores de software especializado que no necesariamente tienen una formación en las artes plásticas. Los guiones, presentan una diversidad de temas pero todos se encuentran en el mismo punto, el realce de valores sociales que son inculcados en el público infantil y que hacen reflexionar al público adulto. Se caracterizan, además, por retomar la antropomorfización de los personajes que en su momento Disney propuso. En ese sentido, no es de extrañarse que los Estudios Walt Disney absorbieran la compañía en 2006.

(Fig 1.15)

Tras el éxito obtenido por Pixar, Jeffrey Katzenberg, animador y presidente de Walt Disney Animation Estudios se retira del cargo y funda en 1994, junto con Steven Spielberg y David Geffen, DreamWorks Studios, quienes en 1998 lanzarían *Antz* y *El príncipe de Egipto* sus primeras películas animadas, la primera con animación CGI y la segunda con animación tradicional. Sería hasta 2001 cuando el primer gran éxito animado del estudio llegaría con *Shrek*. En lo posterior, películas como *Madagascar* (2005), *Bee Movie* (2007), *Kung Fu Panda* (2008) y *How to train your dragon* (2010), entre otras, intentarían competir con Pixar, logrando un éxito moderado, pero jamás superado en taquilla. Es destacable, además que el estudio distribuyó películas de los Estudios Aardman como *Chicken Run* (2000) y *Wallace & Gromit: The Curse of the*

Were-Rabbit (2005). En contraparte a Pixar, la narrativa de Dreamworks va más orientada hacia un doble discurso, en el que el público infantil es entretenido con un mensaje, mientras que el público adulto hace lo propio con chistes de humor negro y donde incluso se plasman inquietudes políticas, étnicas o de género, tal como sucede en *Antz*, la cual, en su momento pretendió competir con *A Bug's Life* de Pixar; ambas películas tenían un argumento similar donde la laucha de clases es el tema central, sin embargo es en *Antz* donde tal preocupación política tiene más peso. (Fig 1.16)

1.2.1.2 CANADÁ

Hablar de Norman McLaren es imprescindible, no sólo al hablar de la animación canadiense sino de la animación mundial. De origen escocés, McLaren llegó a Estados Unidos durante la segunda guerra mundial y al poco tiempo recibió una invitación del gobierno canadiense para iniciar un estudio de animación. Se fundó así la National Film Board of Canada (NFBC) donde McLaren fungió como eje rector del instituto y como formador de nuevas generaciones de animadores canadienses. La NFBC se caracterizó, desde un principio por dar espacio a la experimentación con el fin de innovar las formas narrativas conocidas hasta entonces. De tal forma, McLaren tuvo libertad total para desarrollar nuevas técnicas como la animación sobre película donde por primera vez se pudo realizar una animación cinematográfica sin necesidad de contar con una cámara, sólo era necesario una película sobre la cual pintar, dibujar o rayar. Hizo lo propio con la técnica de pixilación donde la cadencia del movimiento natural se modifica, creando así, formas narrativas diferentes a las habituales en las que la no naturalidad del movimiento tiene más peso que el resto de los elementos en la imagen.



Fig 1.17 Norman McLaren animando directamente sobre la película



Fig 1.18 Aucassin y Nicolette (1975)

Incluso McLaren se atrevió a dibujar directamente sobre la banda sonora de una copia compuesta, creando así la animación de sonido. (Fig 1.17)

De la misma forma en que la NFBC cobijó a McLaren, el instituto hizo lo mismo con diversos animadores del mundo, para nutrir con ello la experimentación e innovación que el mismo instituto generara hasta convertirse en referente mundial de la animación. Entre los animadores que trabajaron con la NFBC se encuentran Lotte Reiniger, realizadora de *Las aventuras del Príncipe Achmed* (1926), quien por su avanzada edad sólo pudo realizar, bajo la bandera del instituto, *Aucassin y Nicolette* (1975) con la misma técnica de recortes a la que estaba habituada. (Fig 1.18)

A la lista se suman Alexis Alexeiff y Jaques Drouin quienes usaron una pantalla de alfileres para animar, Caroline Leaf quien empleara arena y tinta, Grant Munro con recortes sobre acetato, Co Hoedman con figurillas de látex y maquetas; por su parte, Eva Szasz trabajaría con ilustraciones, mientras que Ryan Larkin lo haría con acuarela. De esa forma, fue la animación canadiense la que sentaría las bases de diversas técnicas que en lo posterior se revisarán a detalle.

1.2.2 ESCUELA EUROPEA

Europa comprende un gran número de territorios y aunque en todos se hace animación, son, principalmente tres, las latitudes cuyas aportaciones a la narrativa y a la técnica animada deben ser mencionadas: Gran Bretaña, Francia y los países socialistas, que hoy incluye territorios como Checoslovaquia, Rumania, Bulgaria, Polonia, Hungría, Yugoslavia y la antigua y extinta URSS. Cada una de ellas es diferente y ha enriquecido la industria de diversas maneras.

1.2.2.1 GRAN BRETAÑA

Sin duda alguna, al hablar de la animación británica es necesario hablar del *claymotion*¹⁰ y con ello de los estudios Aardman Animations fundados por Peter Lord y David Sproxton en 1976. Los estudios Aardman no necesitaron más que nueve años para ganar siete Óscares y destacan, sobre todo, por la perfección y el movimiento tan fluido de sus películas, innovaciones que los han llevado a coproducciones con Dreamworks. En su vida relativamente corta, han producido películas como *Creatures Comforts* (1989) *Shaun the Sheep* (2007) *Flushed Away* (2006) *Purple and Brown* (2009), *Adam* (1991) y *Tales for the rest of us* (2005), entre otros. Al estudio se incorporó Nick Park, quien formó una triada perfecta para realizar un sinnúmero de películas en las que el *lypsincs*¹¹ se perfeccionó; creó además, a los personajes de Wallace y Gromit, asimismo le dio al estudio su primer premio Óscar con *Creature Comforts* y la primera coproducción con Dreamworks, *A Chicken Run* (2000) ganadora al Premio Óscar por mejor película animada. Las historias del estudio Aardman se caracterizan no sólo por su perfección sino por ser el reflejo del humor inglés de la clase media. (Fig 1.19)



Fig 1.19 Los pantalones equivocados (1993)

Del mismo estudio Aardman se desprende Barry Purves, quien podría catalogarse como un animador hiperrealista, pues las marionetas con las que hace sus películas animadas son de un realismo tan perfecto que es difícil distinguir si se trata de personas reales o de muñecos. Debutó con *Next: The Infinite Variety Show* (1989) donde el mismo Shakespeare audiciona para interpretar sus propias obras. Le siguió *Screen Play* (1992), una adaptación de una

¹⁰ *Claymotion*: Animación con plastilina

¹¹ *Lypsincs*: sincronización entre el diálogo y el movimiento de los labios de un personaje



Fig 1.20 Next: The Infinite Variety Show (1989)

antigua leyenda japonesa en la que la cámara jamás se mueve, tal y como sucede en el teatro, empleando así formas discursivas que regresan a los orígenes del cine y su lenguaje y que al mismo tiempo dan seña de su formación como actor. En lo posterior, Purves se ha dedicado a impartir cátedras en los estudios de animación más importantes del mundo acerca de la actuación en la animación. Incursionó además en el cine gay con *Achilles* (1996), trabajos que lo llevaron a dirigir la animación de *Mars Attack* (1995) de Tim Burton y *King Kong* (2005) de Peter Jackson. Al analizar la obra de Purves es preciso señalar que su narrativa está más orientada al lenguaje del teatro, por lo que es importante acotar que la animación, al ser parte del cine, responde también a las artes que conforman el quehacer cinematográfico (dramaturgia, literatura, danza, música, pintura, escultura y arquitectura) (Fig 1.20)

Asimismo, es importante, hacer mención de los padres de la animación británica: los estudios Halas & Batchelor, fundados en 1940 por John Halas y su esposa Joy Batchelor, como una empresa que se dedicaba a hacer dibujos animados propagandísticos durante la segunda guerra mundial. Fue en dicho periodo, que la producción del estudio ascendió a 70 cortometrajes para la British Ministry of Information. Para 1945 el estudio produjo *Handing Ships*, el primer largometraje animado en la historia de la Gran Bretaña, codirigido por John Halas y Alan Crick. Fue creado por encargo de la British Admiralty como un entrenamiento para los nuevos navegantes de la Royal Army. La película, fue parte de la Selección Oficial en el Festival de Cannes de 1946. En lo posterior, el estudio produjo *Animal Farm* (1954), una adaptación de la novela homónima de George Orwell, la película, a menudo es



Fig 1.21 Animal Farm (1954)

señalada como el primer largometraje británico animado, por ser el primero en realizarse con fines comerciales, a diferencia de *Handing Ships*, que fue hecho con fines educativos-propagandísticos. El estudio también incursionó en series para televisión como *Dodo, the kid from outer space* (1965-1979) una serie de ciencia ficción, *Snip and Snap* (1969) sobre un perro de papel y sus aventuras con unas tijeras; y el western *The lone ranger* (1966). La etapa cinematográfica del estudio se caracteriza por contar, sobre todo, con una fuerte carga ideológica para pasar a contenidos didácticos en su etapa televisiva. (Fig 1.21)

1.2.2.2 FRANCIA

Es a Emile Cohl, nacido en Paris, a quien se le atribuye la invención de la animación en la cinematografía, gracias a su primer cortometraje *Fantasmagorie* (1908), una serie de dibujos animados sobre un pizarrón que no contenían una narrativa sino que se inclinaron más hacia la experimentación de las posibilidades que ese nuevo medio otorgaba y a esa nueva forma de explotarlo.

Posterior a Emile Cohl, el cine animación francés continúa su desarrollo en dos grandes variantes: en primera instancia busca generar una identidad como precursor de una nueva forma de comunicación, elaborando productos con un alto contenido de nacionalismo, pero con sentido contemporáneo. En segundo lugar, el cine de animación francés desarrolla extensas investigaciones sobre nuevas técnicas que proyecten formas y movimientos singulares, por ello con trabajos como los de la colaboradora de Cohl, Mima Indelli, que desarrolla un proyecto colectivo bajo el nombre de DAE (Dessin Animé d' Europe) con el que presentó un medimetraje llamado *El descubrimiento de*

América (1938) se van formando estudios y equipos de trabajo que logran desarrollar un espíritu nacionalista. Fue el trabajo de Groos y Hoppin el que dio presencia al cine animación con su proyecto *La alegría de vivir*, primera animación francesa con sonido.¹²(sic)

A la misma escuela francesa, se unen otros animadores como Alexander Alexeieff, quien junto con Claire Parker es considerado el primer exponente de la técnica *pinscreen*, también conocida como pantalla de alfileres, donde sobre una superficie blanca en la que clavaba alfileres, proyectaba figuras hechas con la sombra de los mismos para luego capturar cuadro por cuadro dichas figuras proyectadas. Con la técnica mencionada, Alexeieff realizó películas como *Une nuit sur le Mont Chauve* (1933) basada en la música de Mussorgski; *Passant* (1943) en la que colaboró con Claire Parker y Norman McLaren; *Le nez* (1963) basado en el trabajo surrealista de Gogol y *Tablero de exposición* (1972) con el que consagró la conjugación perfecta entre la pintura, la música y el movimiento. (Fig 1.22)



Fig 1.22 *Une nuit sur le Mont Chauve* (1933)

Asimismo, realizadores como Paul Grimault y Jean Image hicieron lo propio con su película *Bonjour Paris* (1952) en la que lograron reflejar la sociedad urbana parisina de mitad del siglo XX. Autores como Jean Jabely, Jaques Vasseur, Jaques Leroux y Manuel Otero repitieron la hazaña bajo la batuta del propio Paul Grimault y de André Sarrut con la sociedad Les Gémeau, caracterizada por conseguir un estilo único en el manejo de las formas y su composición, así como por una búsqueda constante de nuevas técnicas, entre ellas el recorte, los cuerpos transformables y maquetas que se

¹² Tesis: Casarrubias Castejón Daniel, Director de tesis: Aguilera A. Miguel Ángel, La animación, arte en movimiento, UNAM, ENAP, México 2001 P. 86

aplicaron en anuncios publicitarios para la televisión francesa.

Dicho medio, así como la Societé des Films d'Art et de Culture cobijaron a un gran número de animadores como Pierre Kast, Jan Lenica, Chris Marker y Nelly Kaplan, quienes trabajaron con el búlgaro Arcady para realizar un sinnúmero de anuncios televisivos y la película *Fantorro* (1971) dirigida por Jan Lenica. A su vez, Lenica trabajó con Walerian Borowczyk, originario de Polonia y egresado de la Academia de Bellas Artes de Cracovia, con quien realizó los títulos de créditos de varias cintas importantes como *Los felinos* (1964) de René Clement, *La esposa ingenua* (1965) de Jean Paul Rappenau o *Le théatere* (1966) de M. et Mme Kabal.

1.2.2.3 PAÍSES SOCIALISTAS

Durante la primera mitad del siglo XX se realizaron los primeros estudios sobre comunicación, donde se asentaba el papel que jugarían los medios a partir de entonces. De esa forma, el cine se convirtió en una herramienta importante para la difusión de propaganda. En ese sentido, los países socialistas destacan por hacer del cine de animación una prolífica herramienta con contenidos ideológicos muy marcados, reflejo de una sociedad cambiante que revolucionaba en diversos ámbitos de su vida.

1.2.2.3.1 CHECOSLOVAQUIA

Al hablar de la animación checoslovaca es menester hacer mención de Jiri Trnka, principal exponente de la animación de su país. Se ocupó en cortometrajes destinados al público infantil, tales como *El abuelo ha plantado una remolacha*, *Los animales y los bandoleros*, *El regalo* y *El hombre débil y la S.S.* en los cuales aborda las características de la vida rural haciendo énfasis en sus costumbres y



Fig 1.23 O Zlate Rybce (1951)

tradiciones, así como el planteamiento de mundos fantásticos que hacen referencia a una sociedad cambiante de la posguerra. En estos primeros trabajos Trnka hizo uso del dibujo animado, con un diseño de arte que respondía a los cánones que los cuentos infantiles checoslovacos planteaban. En lo posterior, Trnka decidió trabajar con marionetas y en conjunto con Bretislav Polar para rodar películas como *O Zlate Rybce* (1951), *Jak Dedecek Menil Az Vymenil* (1952), *Proc Unesco* (1958). Ambos produjeron dichas cintas en el estudio Barrandow, donde contarían con el apoyo de diversos animadores como Edward Hofman, Zdenek Miler, Adolf Hoffmeister, Kamil Lhotak, Frant Freiwilling, Vladimir Hlavaty, Josef Kabrt, Jaroslav Kandl, Jiri Brdecka, Svat Pitra, Ota Janecek y J. Malck. (Fig 1.23)

El estudio siguió produciendo cortometrajes en la década de los 50, estrenando títulos como *La capa del Ángel* (1946) y *Mis doce papas* (1958) de Edward Hofman; *El átomo en la encrucijada* (1947) de Cenek Duba; *El millonario que robó el sol* (1948) de Zdenek Miller; y *El amor y el dirigible* (1949) de Jiri Brdecka. Gracias a la entrada de Edward Hofman como director del estudio desde 1950, el Estudio Barrandow produjo su primer largometraje para 1958 *La création du monde*, una visión cosmogónica del pueblo checoslovaco. De tal forma “el cine animación en la antigua República de Checoslovaquia creó nuevos conceptos en la búsqueda de fortalecer una identidad, basados en la narrativa popular, haciendo énfasis en los valores de las diferentes regiones, tradiciones, costumbres y folclore”.¹³

¹³ *Ibid* P. 93



Fig 1.24 Quo Vadis Homo Sapiens?
(1982)

1.2.2.3.2 RUMANIA

En 1964 se creó el Estudio Animafilm, una división de los Studioul Cinematografic București, donde destacó Popescu Gopo con películas como *Saraturi* (1969), *Eu+Eu=Eu* (1969), *La Clepsidra* (1972) y *Quo Vadis Homo Sapiens?* (1982), entre otros. Gopo además fundó la Modern Romanian Cartoon School y trabajó con Liviu Cilei y Mirel Ilesiu en el cortometraje *Scurtă Istorie* (1956), película ganadora de La Palma de Oro en el Festival de Cannes de 1957. La filmografía de Popescu Gopo se caracterizó por tratarse de una “rebelión anti-Disney”, en sus propias palabras, pues su estética era totalmente opuesta a la establecida por su contraparte americana; los personajes de Gopo eran trazos esbozados con simples líneas en blanco y negro y que no por eso perdían presencia en la pantalla (Fig 1.24)

Al trabajo de Gopo en el Estudio Animafilm se unieron otros realizadores como Olimp Varesteam, Mihai Bucur, Adrian Petringenerau, Angela Buzil, Sabin Balasa, Larentiu Sribu, Genovena Georgescu, Nell Cobar y Bob Calinescu; quienes influidos por la animación norteamericana y europea plasmaron en su estética las tradiciones y costumbres rumanas a partir de producciones didácticas. Es importante destacar que el estudio era propiedad del estado, sin embargo a la caída del régimen comunista en 1989, el estudio pasó a manos de la inversión privada y se transformó en Animafilm S.A que a la llegada de Monica Hodor en 2004 como directora el estudio elevó su margen de ganancias de 74 millones USD a 330 millones USD anuales.

1.2.2.3.3 BULGARIA

Como sucede en la mayoría de los estados socialistas, la animación búlgara de principios del siglo XX respondió a intereses nacionalistas, cuyo principal objetivo era el reforzamiento de las tradiciones y el nacionalismo de la postguerra. Por ello, a partir de la nacionalización de la industria cinematográfica búlgara al terminar la segunda guerra mundial, Todor Dinov encabeza a un grupo de animadores que realizarían una serie de cortometrajes didácticos. Entre dichos animadores se encontraban Zdenka Doitcheva con películas como *Komiks* (1975), *Horoskop* (1974), *Akvarium* (1973) y *Strats* (1971); Radka Batchvarova quien compitiera en Cannes con *Bouket Zvezdi* (1963); *Donio Donev* con la serie *Trimata glupatzi* (1970, 1973, 1974, 1977, 1979, 1980, 1982, 1989 y 1990), *Misha sifoniya* (1978), y *Mishe sastezanie* (1980), entre otros; e Ivan Andonov con *Esperantsa* (1967) quienes además de realizar productos para el público infantil se dedicaron a explorar la experimentación que las artes plásticas de la época les brindaban. (Fig 1.25)



Fig 1.25 Trimata glupatzi

Por su parte, Dinov, considerado el padre de la animación búlgara realizó más de 40 cortometrajes entre los que destacan *Yunak Marko* (1955), *Yabalkata* (1963), *Margaritka* (1965), *Tapanat* (1973), *Promety* (1970) y *Gramootvodat* (1962), entre otros. En lo posterior, Dinov fundaría el Departamento de Animación en el Theatre and Film Arts Institute, donde las nuevas generaciones de animadores búlgaros se formarían.

1.2.2.3.4 POLONIA

De la misma forma en la que Canadá encontró un nicho importante para la experimentación en la animación, Polonia hizo lo propio en Varsovia, Lodz y Bielsko-Biala, donde la producción cinematográfica animada tuvo un crecimiento importante a inicios del siglo XX. Fue en dichas ciudades donde la herencia de artistas plásticos polacos rindió frutos, pues se convirtió en menester encontrar nuevas técnicas de animación donde las marionetas, la pintura y la escultura tuvieran cabida.

Fue así que Witold Giersz tomó la batuta frente a varios jóvenes y realiza *Skarb Czarnego Jack'a* (1961), *Maly Western* (1961), *Dinozaury* (1963), *Czerwone i czarne* (1964) y *Kon* (1967), entre otros, donde a través de la experimentación, plantea alternativas en la narrativa al lograr contrastes entre formas y fondos. A su trabajo se unieron otros animadores como Stefan Szwakopf con *Zwariowane przygody* (1960) quien desde entonces hizo uso de medios digitales; Leonard Pulchny con *Historia pewnego listy* (1957), *Jak toz e Inem bylo* (1958), *Koziolek Matoleck contra Krwawy Joe* (1958), *Dzieje bezdomnej pileczki* (1959) y *Duch zamczyska Sacramento* (1962), entre otros; Edward Wator con *Przez trzy morza* (1970), *Wkrainie króla Sloneczko* (1969) y *Oberza pod Wesolym Karakonem* (1969); Edward Musialowicz con *Mikrus* (1959) y *Malpa W Kapieli* (1959) quien después migraría al British Film Institute; Mirosław Kijowicz con *Rondo* (1966), *Klatki* (1967), *Niebieska kula* (1969), *Mlyn* (1971) y *Droga* (1971). (Fig 1.26)



Fig 1.26 Skarb Czarnego Jack'a (1961)

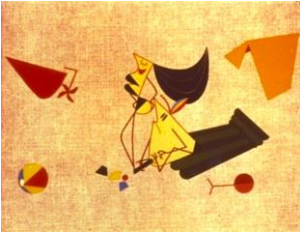


Fig 1.27 Surogat (1961)

1.2.2.3.5 YUGOSLAVIA

La escuela yugoslava tomó dos grandes vertientes en la ciudad de Zagreb, la primera con Zagreb Films y la segunda con Viba Films. Dicha ciudad se convirtió en la capital yugoslava de la animación, donde incluso se realizó el Festival de Cine Animación de Zagreb. Entre los animadores que formaron esa cúpula de artistas dedicados al arte de animar se encontraba Dusan Vukotic, quien alcanzó la fama por *Surogat* (1961) su cortometraje ganador al Oscar. Su vasta producción inició en 1951 con *Kako se rodio Kiko* y le siguieron películas como *Zacarani dvorac u Dudincima* (1952), *Parada* (1955), *Na terasi* (1955), *Ali Baba* (1957), *Osvetnik* (1958), *Piccolo* (1959), *Opera Cordis* (1969) y *Debro dosli na planet Zemlju* (1993), entre otros. Asimismo, Vukotic funda la Zagreb School of Animated Films en 1956 donde implementa un sistema de producción copiado de la escuela checoslovaca donde la colectividad imperaba. Fue así que realizadores como Vatroslav Mimica realizarían películas como *Samac* (1958), ganadora del Grand Prix de Venecia o *Jubilej gospodina Ikla* (1955), *Prometej s otoka Visevice* (1961), *Ponedjeljak ili utorak* (1966), *Kaya* (1967) y *Dogadaj* (1969), entre otros. Por su parte Vlado Kristl hizo lo propio con películas como *Sagrenska Koza* (1960), *Madeleine, Madeleine* (1963), *100 Blatt Schreibblock* (1968), *Horizonte* (1963) o *Weltkongress Der Obdachlosen* (2004). (Fig

1.27)

1.2.2.3.6 URSS

Como en casi todas las latitudes, el cine de animación ha sido dirigido, en su mayor parte, hacia el público infantil y la antigua Unión Soviética no fue la excepción. El *Multiplicatzia*, como se le llamaba, adquirió en dichas tierras un carácter infantil y por ello su lenguaje era sencillo, fácilmente digerible y de nuevo, como casi todos los productos culturales de la época, con un carácter nacionalista.



Fig 1.28 Vinni Pukh (1969)

Nombres como Buskin, Kommisarenko, Merkulov, Brumberg, Vano y Presnjakov se agruparon alrededor de Nikolaj Chodataev y bajo el estudio V.G.I.K de Moscú realizaron un gran número de películas animadas cuyas temáticas giraban en torno al folclore y las tradiciones que cada república, parte de la unión, albergaba, así como a elementos que enarbolaban la revolución bolchevique y el socialismo. Ejemplo de ello son películas como *Odna iz mnogich* (1927) de Nikolaj Chodatav, *Stekjannyj glaz* (1929) de Lilja Brik y Vitalij Zemcuznyj y *Vinni Pukh* (1969) de Fyodor Khitruk. (Fig 1.28)

1.2.3 ESCUELA JAPONESA

Pocas latitudes han logrado consolidar una industria en el cine de animación tan sólida, potente, rentable y con tanto legado cultural como lo han hecho los nipones, tal vez únicamente superados por la vasta producción estadounidense. Por ello, para hablar de la animación en Japón es necesario remontarse a un periodo precinematográfico, donde al rededor del siglo XVII, XVIII Y XIX se desarrolló una importante tradición pictórica con las estampas *ukiyo-e*, que se trataban de grabados en madera cuyo principal objetivo era



Fig 1.29 Grabado Ukiyo-e

retratar la vida en la ciudad, para ser consumidos por habitantes que no tenían suficientes recursos como para comprar una pintura. Las técnicas de impresión fueron evolucionando y los *ukiyo-e* comenzaron a publicarse en otros medios como calendarios, postales y publicaciones periódicas, lo que significó el antecedente del manga. (Fig 1.29)

El manga, por su parte, se convirtió con rapidez en la tercera parte de los medios impresos de Japón, siendo así una parte sumamente importante en la industria editorial nipona y abriendo paso al desarrollo del anime. (Fig 1.30)

El interés de los japoneses por la animación fue despertado por los primeros trabajos sobre dibujos animados de J.R. Bray, presentados en el país, en la segunda década del siglo XX. Otten Shimokawa, Jun Ichi Kuochi y Seitaro Ki tayama esbozaron las primeras animaciones japonesas, este último creó el primer estudio de animación en Japón; sus trabajos están basados fundamentalmente en historias tomadas de las costumbres y tradiciones japonesas. La primera animación con sonido fue realizada por Kenso Masaoka en 1933 con el título *El mundo del poder y la mujer*. Durante el periodo previo a la segunda guerra mundial el medio de la animación permitió mostrar la gran sensibilidad del animador japonés, en donde se mezclan los motivos orientales y un acercamiento al movimiento creado en los Estados Unidos. Pero plasmando siempre un estilo muy particular que retoma, del manga, en donde se da un tratamiento con cierto grado de erotismo a la imagen utilizada en los diversos temas presentados, como son: la ciencia ficción, dramas históricos, comedias escatológicas, entre otros. De este proceso el animador Noburu Ofuji realiza el primer corto animado dirigido para un público adulto, con el título de *La ballena* (1929). Durante el periodo bélico de los años cuarenta se destacaron los trabajos con títulos como *Momotaro*,



Fig 1.30 Ranma ½ (Manga)



Fig 1.31 La princesa Mononoke (1997)

the brave navy (1943); *Momotaro, God's soldier* (1944) y *Fukuchan and the submarine* (1944).¹⁴

De tal forma, a partir de los años cuarenta, la animación japonesa creció de forma exponencial y tuvieron que incorporarse nuevas formas de producción para satisfacer las necesidades que la incorporación de las series anime a la televisión requirieron; así se comenzó a utilizar la animación limitada de acetatos, donde incluso se llegó a bajar la cadencia del movimiento a 6 fps. Dicha falta de movimiento se compensa con la incorporación de una banda sonora más dinámica que, a diferencia del resto de las formas de producción, se realiza después de animar, incluyendo el *lipsync* donde sólo incluyen 3 posiciones de boca (abierta, medio abierta y cerrada) para lograrlo.

Las temáticas, por su parte, son variadas pero en general giran en torno a temas históricos japoneses, la lucha contra el mal, héroes, historias familiares, historias de amor y personajes transgénero que debido a su tratamiento universal logran encajar en todas las latitudes, convirtiendo así a la animación japonesa en una de las más consumidas a nivel mundial.

Conforme a lo anterior, es importante hablar de Hayao Miyazaki y el Estudio Ghibil, así como su papel en el desarrollo de la escuela japonesa. Miyazaki inició su trabajo en animación con Isao Takahata, colaborando en *Heidi* del estudio Zuiyo Enterprise. Posterior a ello, Miyazaki dirigió su primera serie *Conan el niño del futuro* (1979) y su primer largometraje *El Castillo de Cagliostro* (1979). Para 1982 su manga *Kaze no Tani*

¹⁴ *Ibid* P. 105 y 106



Fig 1.32 El increíble castillo vagabundo (2004)

no Nausicaa fue publicado y con ello pudo abrir su propio estudio junto con Takahata al que nombraron Estudio Ghibli. El trabajo del estudio está dirigido al público infantil otorgando siempre un tratamiento positivo y esperanzador para el ser humano, haciendo énfasis en su bondad. Entre sus obras más destacadas están *Mi vecino Totoro* (1988), *Porco Rosso* (1992), *La princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001) ganadora del óscar a mejor película de animación y del oso de oro de la Berlinale; *El increíble castillo vagabundo* (2004) nominada al Óscar y *The Wind Rises* (2013) también nominada al Óscar, todas ellas dirigidas por Hayao Miyazaki; *La tumba de las luciérnagas* (1988), *Recuerdos del ayer* (1991) y *Mis vecinos Los Yamada* (1999) dirigidas por Isao Takahata, entre otros. (Fig 1.31 y 1.32)

1.2.4 ESCUELA LATINOAMERICANA

El cine de animación en Latinoamérica parecía prometedor en un principio, a inicios del siglo XX, cuando apenas aparecían los primeros dibujos animados, en Argentina ya se había estrenado el primer largometraje de animación, *El apóstol* (1917) de Quirino Cristiani y en Chile *La transmisión del mando supremo* (1921) de Alfredo Serey Vial; sí, seis años antes de la aparición de Mickey Mouse. No obstante, el desarrollo de una demoledora industria en Hollywood y de un amplio grado de experimentación en otras latitudes como Canadá y Europa Oriental, así como el descuido de los productores latinoamericanos terminaron con aquellos primeros intentos de generar una industria rentable que poco a poco se desvaneció casi por completo durante varias décadas y que a finales del siglo XX ha ido en crecimiento.

1.2.4.1 MÉXICO

La animación mexicana fue en un principio bastante precaria en cuanto a su producción. Tuvieron que pasar casi 40 años a partir de la creación de *Paco Perico en premiere* (1935), el primer cortometraje animado para que en México se produjera un largometraje animado, *Los tres reyes magos* (1974). Después, tuvieron que pasar otros 30 años para que se produjera un largometraje más, *Magos y gigantes* (2003), sin embargo, a partir de esa fecha la producción mexicana ha ido en un incremento constante que año con año se refuerza más hasta contar con una industria de animación ya consolidada. En lo posterior, se abordará por completo el caso mexicano.



Fig 1.33 Peludópolis (1931)

1.2.4.2 ARGENTINA

Se le atribuye a Quirino Cristiani, de origen italiano pero con residencia en Argentina, la realización del primer largometraje animado en el mundo, *El apóstol* (1917), dicha obra se perdió en el incendio de los Laboratorios Valle de 1962. El filme, heredero de la tradición cartonera argentina también se trataba de una sátira política. En 1931 realiza *Peludópolis*, un filme con sonido de discos sincronizados, que también era una sátira política y para 1933 cambia de público meta al realizar *El mono relojero*, una película infantil donde ya incluye movimientos de cámara y utiliza un sistema de fondos en *loop*. (Fig 1.33)

Fue hasta 1942 cuando Dante Quintero realizó un cortometraje en 16 mm titulado *Upa en Apuros*, un filme que igualaba la calidad de Disney, pues su realizador había trabajado con Fleischer y el propio Disney y cuyo contenido era también heredero de la narrativa Disney: una fuerza



Fig 1.34 Upa en apuros (1942)

protagónica que lucha contra un mal antagonico, evidentemente con valores dicotomicos. Quintero no fue el unico en seguir los pasos de la escuela norteamericana, a el se unieron otros realizadores como José M. Burrone Bruche con *Los consejos del viejo Vizcacha* (1942) y *Refranes populares* (1947) así como Jorge Caro con *Puños de campeón* (1950). (Fig 1.34)

En contraparte, Víctor Iturralde Rúa realizó *Ideitas en color* (1952), *Hic* (1953) ganadora al premio fantasía del Cineclub Argentino, *Pipiripipi* (1954) y *Baladita* (1954) que recibiera el mismo premio, así como *Petrolita* (1958) siguiendo las tendencias que la National Film Board de Canadá estaba planteando al utilizar la técnica de dibujo sobre película.

Como en el resto de las latitudes, la aparición de la televisión representó un nicho importante para la producción de animación y Argentina no fue la excepción. En 1960 se creó la Cámara Argentina del Film Publicitario que en 1961 convocaría a animadores argentinos al primer Festival de Dibujos Animados Argentinos, sin embargo, el éxito no llegaría para una película argentina de animación hasta 1962 con *La pared* de Catú. Una década después se realizó el siguiente largometraje argentino, *Mil intentos y un invento* (1972) de García Ferre, un año después se estrenaría *Las aventuras de Hijitus*, la segunda película de Ferré, seguidas por *Petete y Trapito* (1975) e *Ico, el caballito valiente* (1978). Por su parte, Simón Feldman realizaría los cortometrajes *El zorro y los presumidos* (1975) y *Caraballo mató un gallo* (1976) con la técnica de recortes para después estrenar su primer largometraje *Los cuatro secretos* (1976) con una técnica de collage y *Happy End* (1982) en coproducción con España usando las técnicas de recorte y dibujo animado. Feldman



Fig 1.35 Mil intentos y un invento (1972)

abordó la crítica social en sus trabajos a pesar de ser el público infantil su principal espectador. (Fig 1.35)

1.2.4.3 CHILE

Como se mencionó con anterioridad, la primera película animada producida en Chile se hizo en 1921 y fue producida por la National Films de Santiago, se trataba de una caricatura política en la que Juan Luis Sanfuentes le traspasaba la banda presidencial a Arturo Alessandri Palma, por supuesto, se trataba de una crítica muy ácida al periodo de Palma y por ello sus realizadores fueron felicitados por el primer mandatario, lo que propició que para 1924 se realizara *Vida y milagros de Don Fausto* de Carlos Borcodque, el segundo largometraje animado chileno. Siguieron otras producciones como *La calle del ensueño* (1929) de Jorge Délano y *15 000 dibujos* (1941) de Carlos Trupp y Jaime Escudero realizada con el apoyo de Walt Disney durante una visita a Chile; no obstante, la película fue un rotundo fracaso comercial por lo que sus realizadores abandonaron para siempre la cinematografía animada.

Hasta ahí llegaron las pioneras producciones animadas para cine en Chile, fue hasta la década de los setenta que con el boom de la televisión surgieron nuevos personajes animados como Angelito de Canal 13, Tevito de TV Nacional y Búho de Canal 9 de la Universidad de Chile quienes invitaban a los niños a dormir. Previo a ello, llegó el primer gran éxito chileno con un cortometraje titulado *Érase una vez* (1965), realizado por Pedro Chaskel y Héctor Ríos, dos estudiantes del Departamento de Cine de la Universidad de Chile, quienes se hicieron acreedores de una Mención Especial en el Festival de Cine Independiente Latinoamericano de Montevideo, el premio a la Mejor Película de Fantasía en el Festival de Viña

del Mar, el premio de la Unión Internacional de Estudiantes en el Festival de Leipzig, entre otros.

1.3 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

De la misma manera en que surgen nuevas técnicas y tecnologías para realizar cine de acción viva, el pasar de los años ha hecho lo propio con la animación. En este apartado se exponen las técnicas más representativas en la realización de animación. Para ello, es indispensable saber que en cinematografía, la cadencia o velocidad normalizada es de 24 imágenes por segundo. Hay que exceptuar aquellas ocasiones en la que el destino de la película es ser pasada por televisión como es el caso de documentales o producciones directamente destinadas a este medio electrónico. Entonces se utiliza una velocidad de 25 fps.¹⁵ Lo anterior supone un trabajo arduo ya que a diferencia del cine de acción viva, en la animación es necesario crear cada fotograma por separado, sea cual sea la técnica usada.

En ese sentido, a continuación se describen las técnicas de animación basadas en el criterio de la Asociación Internacional de Cine de Animación (ASIFA), la cual establece una lista de 15 técnicas y que a su vez ha sido reducida a 10 por el autor del presente texto, quien considera que cinco de las mismas comparten sus cualidades con otras de la lista en cuestión, por lo cual, no deberían ser consideradas como técnicas diferentes. Asimismo, se ha tomado en cuenta la clasificación que Rodríguez Bermúdez hace en su obra *Animación, una perspectiva desde México*, así como la que Medina de la Maza hace junto con otros autores en *Animación Cortografía*.

¹⁵ Martínez Abadía, José, et al. *Manual básico de cinematografía y dirección de fotografía*, Paidós, 2000. P37

1.3.1 DIBUJO SOBRE PAPEL

Dicha técnica consiste en dibujar la acción, cuadro por cuadro; y como su nombre lo indica, todo se dibuja sobre papel. Rodríguez Bermúdez señala:

Es la técnica más arcaica pero que aún persiste. Los primeros animadores dibujaron sobre una pizarra. Pronto regresaron a sus orígenes de ilustradores y caricaturistas y emplearon la tinta, la plumilla y el manguillo, implementos con los que estaban más familiarizados y se sentían más cómodos.¹⁶

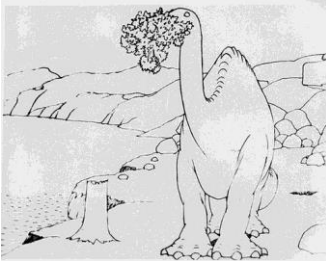


Fig 1.36 Gertie the dinosaur (1914)

La animación sobre papel se realiza con un lápiz de color azul, luego los trazos que deben formar parte del dibujo se remarcan con un rotulador y después cada dibujo debe fotografiarse. La razón para utilizar lápiz color azul es que se fotografía con una cámara monocromática y ésta omitirá el color azul, por lo que todos los trazos sobrantes, propios de un dibujo, no tengan que borrarse y se pierda tiempo al hacerlo. De tal forma puede pasarse directamente al entintado del dibujo, consistente en repasar los trazos definitivos con tinta.

El ejemplo más emblemático de esta técnica es *Gertie the Dinosaur* (1914) de Winsor McCay, creador también de *Little Nemo in Slumberland* (1911), cortometraje de 3 minutos que además de la animación sobre papel emplea la acción viva y cuya popularidad, nacida del cómic, ha tomado parte en otros medios como los videojuegos. Por su parte, *Gertie the Dinosaur* cobró relevancia por ser el primer dibujo animado que utilizaba un personaje con personalidad propia, el cortometraje es tan importante que ocupa el sexto puesto del libro *50 Greatest Cartoons* de Jerry Beck y es preservado en el National Film Registry de Estados Unidos. (Fig 1.36)

¹⁶ Rodríguez Bermúdez Manuel, *Op cit*, P. 102

1.3.2 ANIMACIÓN DE ACETATOS

La animación de acetatos consiste en sustituir el papel por hojas de acetato de celulosa transparente lo cual permite ahorrar muchísimos dibujos. ¿cómo? Si por ejemplo, un personaje debe moverse en un escenario sólo deberá dibujarse un fondo, y todos los fotogramas necesarios para que el personaje realice el movimiento que deba realizar. De esta forma, en lugar de hacer muchos dibujos con el fondo y el personaje sólo se realizarán dibujos con el personaje por lo que se ahorrará dibujar el fondo incontables veces. (Fig 1.37)



Fig 1.37 Animación de acetatos.
Capitán cavernícola de los estudios
Hanna-Barbera



Fig 1.38 Walt Disney trabajando en la
producción de Bambi (1942)

Walt Disney fue uno de los grandes exponentes de la técnica, quien innovó en la calidad de su realización con *Blancanieves y los siete enanos* (1937) el primer largometraje animado. Trabajos anteriores a este son la serie de cortometrajes *Silly Symphonies* (1929) *Oswald the Lucky Rabbit* (1927) y *Mickey Mouse* (1928), personaje de *Stamplot Willie* (1928), primer cortometraje animado sonoro. Uno de los tantos aportes a la industria de la animación por parte de los estudios Walt Disney, actualmente The Walt Disney Company, fue la patente de la cámara multiplano o cámara rostrum. Un dispositivo capaz de fotografiar múltiples acetatos simultáneamente, logrando esto a través de un sistema de superposición de planos en un ángulo recto. (Fig 1.38)

Destacan además, los estudios Hanna-Barbera fundados en 1957 por William Hanna y Joseph Barbera. El estudio cobró relevancia por sus series animadas para televisión *The Flintstones*, *The Jetsons*, *The Yogi Bear Show*, *Huckleberry Hund*, *Jonny Quest* y *Scooby Doo* La importancia de los estudios Hanna-Barbera radica en el uso de cortometrajes animados para cine y su traslado por completo a la televisión, siendo los primeros estudios en producir exitosamente series



Fig 1.39 Para ti de Comisario Pantera (2011) Dirigido por Julieta Rosas

animadas para este medio. Para lograrlo implementaron un sistema de animación limitada que permitía acelerar los tiempos de producción reduciendo su costo, al grado de invertir únicamente \$45 000 USD por episodio de 22 minutos hacia la década de 1970, el equivalente al costo de producción de un cortometraje animado de 8 minutos en 1940.

1.3.3 RECORTES

La técnica de animación de papeles recortados es una de las más simples. Consiste en realizar personajes y/o objetos en papel recortado colocados sobre un fondo para después ser fotografiados cuadro por cuadro, al tiempo que son animados manualmente o con la ayuda de algunas pinzas que faciliten la manipulación de piezas pequeñas. La ventaja de dicha técnica es que sólo se requiere el recorte de un personaje para realizar todos los movimientos, lo cual la hace sumamente económica; la desventaja es la poca versatilidad de movimientos que la técnica aporta. No obstante, si se diseñan personajes complejos e incluso con piezas reemplazables pueden obtenerse resultados similares a los de la técnica de acetatos —siempre tomando en cuenta que la técnica jamás podrá obtener la misma calidad por sus propias características— con la diferencia que el trabajo, al ser animado en directo, representa menor esfuerzo y mayor ahorro de tiempo y recursos. (Fig 1.39)

La animación de papeles recortados se realiza sobre una superficie lisa, preferentemente un vidrio, sobre el cual se van moviendo muy cuidadosamente los papeles o partes de los personajes de papel. Otro vidrio va colocado encima apretado por una bisagra que permite abrir y cerrar cada vez que se necesita

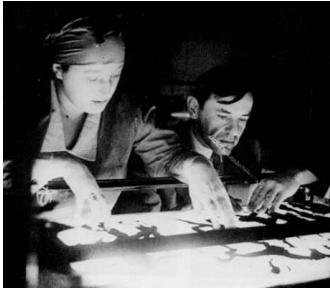


Fig 1.40 Charlotte Reiniger trabajando en la producción de *Las sventuras del Príncipe Achmed* (1926)

realizar un movimiento. Este segundo vidrio ayuda a: evitar sombras, que los papeles queden arrugados y a que no se muevan solos por un error del animador. Las pinzas, pequeños alambres y tijeras ayudan a realizar movimientos pequeños sin tocar los demás papeles recortados de la escena. Para evitar errores se suele adherir al vidrio inferior los papeles y fases de papel con algún pegamento suave por la parte posterior.¹⁷

La más grande exponente de la técnica fue Charlotte Reiniger, cineasta alemana apoyada por Paul Wegner, quien realizó *Das Ornament des Verliebten Herzens* (1919) en el Institut für Kulturforschung en Berlín. Ahí filmó seis cortometrajes más que le dieron la oportunidad de ser financiada por el banquero Louis Hagen, fanático de su obra, para realizar su primer largometraje *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (1926); película con la que se adelantó casi diez años a la técnica multiplano empleada por los estudios Disney. (Fig 1.40)

A Reiniger se le une también en la técnica Yuri Norshtéin, animador ruso que tuvo su apogeo en la década de 1970, filmando películas como *La batalla de Kerzhents* (1971) ganadora del Festival de Zagreb en 1972, *El zorro y la liebre* (1973), *La garza y la grulla* (1974), *Erizo en la niebla* (1975) y su obra más reconocida *El cuento de los cuentos* (1979); todas sus películas con argumentos que tratan sobre la resistencia rusa. Yuri Norshtéin renovó la técnica de recortes al implementar un sistema multiplano colocando estos en placas de vidrio que daban un aspecto tridimensional; algo muy similar a lo que Frank Mouris empleara en *Frank Film* (1973), su cortometraje ganador del premio Oscar, en el que utilizó el sistema multiplano para crear una sensación de

¹⁷Vivienne Barry, *Op cit*, P 26



Fig 1.41 El cuento de los cuentos, dirigido por Yuri Norshestéin (1979)



Fig 1.42 Feeling From Mountain and Water, dirigido por Te Wei (1988)

superespacialidad—superponiendo un plano contra otro— haciendo uso de hojas de acetato en lugar de placas de vidrio.

1.3.4 COLLAGE

Se trata de una variante de la técnica de recortes, donde se utilizan elementos muy simples para construir figuras sumamente complejas. El objetivo de composición es formar figuras con cualquier elemento que permita construir siluetas y formas definidas para ser utilizadas como personajes y objetos del entorno; como las técnicas antes descritas se fotografía cuadro por cuadro para generar la ilusión de movimiento. Tal técnica permite ahorrar costos, sin embargo es muy difícil de realizar, por lo que sólo animadores experimentados pueden utilizarla. Yuri Norshtéin, quien ya se mencionó con anterioridad utilizó la técnica mientras trabajó en los estudios Soyusfilm de Moscú. (Fig 1.41)

Por su parte, Te Wei, de los Estudios Shangai en la República Popular de China empleó papel recortado y lo combinó con impresiones de elementos como agua y viento para crear importantes películas como *Feeling From Mountain and Water* (1988), *The Conceited General* (1956), *Where is Mama?* (1960) y *The Cowboy's Flute* (1963). Asimismo, Evelyn Lambert, ayudante de Norman Mc Laren y Lynn Smith produjeron diversas películas para la National Film Board de Canadá. (Fig 1.42)

1.3.5 DIBUJO SOBRE PELÍCULA

Como su nombre lo indica, la técnica consiste en dibujar, pintar o rayar directamente sobre una película de 35 mm, tales dibujos se deben hacer fotograma por fotograma. La técnica en sí, es muy sencilla y económica ya que es sobre la misma película sobre la que se realiza el dibujo —no hay



Fig 1.43 Norman McLaren dibujando directamente sobre película

gastos de materiales ni iluminación, tampoco se requiere de un estudio completo e incluso puede realizarse sin bocetos o storyboard, siendo una técnica más experimental y libre— no obstante se puede obtener resultados sorprendentes al emplearla. En esta técnica de animación, la única animación tradicional cinematográfica que no requiere de una cámara para su realización, suelen emplearse tintas para pintar o algún objeto puntiagudo para raspar el negativo, ya sea que éste esté revelado o no. Una animación realizada de dicha forma es burda, no obstante puede emplear colores brillantes que mezclados con dibujos de trazos gruesos y pocos detalles resulta atractiva por su sencillez y fuerza. (Fig 1.43)

El origen de estas técnicas se remonta a los comienzos del siglo XX cuando algunos pintores vanguardistas quisieron incursionar en el cine, como Arnaldo Ginna, quien dijo haber tenido la idea de pintar sobre la película, ya en 1908. Se sabe que basándose en experiencias cromáticas, Ginna realizó en 1910 cuatro cortos abstractos en esta técnica. Desgraciadamente se desconoce el paradero de estas obras.¹⁸

Uno de los primeros cineastas en utilizar la técnica fue el neozelandés Len Lye quien realizó *Colour Box* (1935), considerada como una de las diez obras más importantes en la historia de la animación por el Festival Annecy del 2005; a esta le siguieron otros filmes experimentales como *Color Cry* (1953), *Kill or Be Killed* (1942), *Ryhtm* (1957), *Particles in the Space* (1979), entre otras. Sin embargo, se considera a Norman McLaren como el inventor y mejor exponente de ésta técnica.

McLaren inició su carrera en el equipo cinematográfico del servicio postal británico a finales de los años treinta, realizó

¹⁸ Vivienne Barry, *Op cit*, P. 20

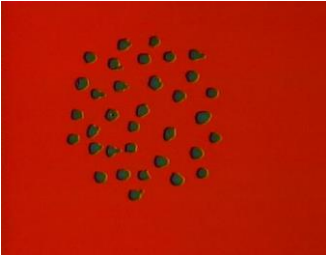


Fig 1.44 Dots (1940)

películas abstractas en Nueva York y en 1941 ingresó al National Film Board de Canadá, donde desarrolló la mayor parte de su obra.¹⁹ Sus películas más sobresalientes no fueron hechas con la técnica de dibujo sobre película sino con pixilación, sin embargo revolucionó la técnica al dibujar directamente en el sonido óptico de la película en *En la punta de la pluma* y *Pas de lux* de 1968, *Sincronía* (1971) y *Pinscreen* (1973). McLaren, junto con Grant Munroe, su asistente, descubrieron que ciertos dibujos pintados sobre la parte del negativo donde va el sonido, correspondían a determinados ruidos, o notas musicales. Entonces hicieron música y crearon sonidos que iban coordinados con lo que animaban dibujando o raspando dentro de la película.²⁰ Influidos por el trabajo de Len Lye realizó muchas películas en esta técnica durante su estancia en la National Film Board de Canadá entre las que destacan *Dots* (1940), *Dollar Dance* (1949) y *Fiddle-de-dee* (1947) junto con *Caprice en couleurs* (1949) realizada junto con Evelyn Lambart, película dibujada por ambos lados, lo que permite la utilización de texturas que acompañan a la música.

(Fig 1.44)

La técnica sigue utilizándose para enseñar y realizar experimentos, no obstante ha caído casi en desuso debido a la aparición de nuevas técnicas digitales que tampoco requieren el uso de una cámara y que sin película, pueden brindar mejores resultados. El último gran éxito de la técnica fue conseguido por Pierre Hébert, quien en 1982 realizó la película *Souvenirs de guerre* con la misma técnica obteniendo una gran calidad.

¹⁹ Rodríguez Bermúdez Manuel, *Op cit*, P. 107

²⁰ Vivienne Barry, *Op cit*, P. 21



Fig 1.45 Rotoscopia usada en Blancanieves y los siete enanos (1937)

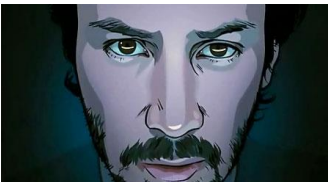


Fig 1.46 A Scanner Darkly (2006)

1.3.6 ROTOSCOPIA

La técnica de rotoscopia consiste en dibujar fotograma por fotograma, sobre un material filmado previamente; es decir, consiste en calcar, cuadro por cuadro, material existente. Antiguamente, la rotoscopia se obtenía mediante un rotoscopio, aparato inventado por Dave Fleischer, se trata de un dispositivo que proyectaba la imagen sobre un vidrio en el que se colocaba una hoja de papel y donde posteriormente se calcaba el fotograma. Actualmente, la rotoscopia puede realizarse mediante dispositivos digitales como tabletas de dibujo, un ratón de computadora e incluso software especializado como Rotoshop, elementos que facilitan el trabajo. Ya no es necesaria la proyección.

Max Fleischer fue uno de los pioneros en la técnica, pues al usar el invento de su hermano Dave produjo la serie *Out of the Inkwell* a partir de 1912. Posteriormente implementó la técnica en la realización de los cortometrajes de *Cab Calloway*, *Betty Boop* y el largometraje *Los viajes de Gulliver* (1938). Walt Disney también implementó esta técnica durante el rodaje de *Blancanieves* para dibujar al personaje de El Príncipe. (Fig 1.45)

En la actualidad, la técnica es una de las más socorridas pues es mezclada con otras técnicas, ejemplo de ello son *A Scanner Darkly* (2006) y *Waking Life* (2001) de Richard Linklater, quien utilizó el software Rotoshop creado por Bob Sabiston, software que facilita el trabajo de rotoscopia digital. (Fig 1.46)

1.3.7 ANIMACIÓN CON MUÑECOS O MARIONETAS

A diferencia de las técnicas antes mencionadas, ésta se trata de una técnica tridimensional, donde los personajes son



Fig 1.47 Tim Burton trabajando en la producción de Frankweenie (2012)



Fig 1.48 La mano (1965)

muñecos o marionetas elaborados con un esqueleto interno que les permite ser movidos como lo haría un personaje vivo. Los muñecos deben ser fotografiados cuadro por cuadro en un escenario construido especialmente para que la acción sea desarrollada en el mismo.

Willis O'Brien (1866-1962), después de dirigir una expedición paleontológica en el estado de Oregon, descubrió cómo animar figuras de yeso en el laboratorio de un cortador de mármol de San Francisco, en California. Sustituyó después el yeso con hule elástico e hizo figuras equipadas con esqueletos de metal. De 1915 a 1917 produjo cortos animados con esta técnica y otros en los que introdujo actores reales. Su primera película fue *El dinosaurio y el eslabón perdido* (1915), que interesó a la compañía de Edison, la cual la compró. Posteriormente produjo otros títulos para la misma compañía entre los que destaca *RFD 10 000 B.C. Prehistoric Poultry*. Después de dejar la compañía de Edison, trabajó para Herbert M. Dawley, un acomodado escultor de Nueva Jersey, con quien produjo *El fantasma de la Montaña del Sueño* (1917).²¹

La técnica, en la que también fueron pioneros James Stuart Blackton, considerado el padre de la animación estadounidense; Émile Cohl con películas como *Les allumetes animés* (1908); Ladislav Stávek, llamado el maestro ruso de esta técnica quien produjo películas como *La bella Leukanida* (1911), *Le roman de renard* (1930) y *Comme chien et char* (1965); Jiri Trnka autor de 24 cortos de animación como *El príncipe Bayaya* (1950), *Viejas leyendas checas* (1953) y *La mano* (1965), es tal vez la técnica de animación tradicional (que no utiliza tecnología digital) más empleada hasta la fecha junto con la técnica de arcilla y la de acetatos. Actualmente

²¹ *Ibid* P. 108



Fig 1.49 Chiken Run (2000)

existen múltiples animadores como Tim Burton y Henry Selick, creadores y animadores de *The Nightmare Before Christmas* (1993) y *Corpse Bride* (2005); John Halas y Joy Batchelor, fundadores de los estudios británicos Halas and Batchelor; y Barry Purves, director de *Gilbert & Sullivan: The Very Models* (1998), entre otros que utilizan la técnica. (Fig 1.47 y 1.48)

1.3.8 ANIMACIÓN CON ARCILLA O PLASTILINA

También es una técnica tridimensional que comparte los mismos principios con la animación hecha con muñecos, a diferencia de esta, los personajes no son marionetas sino muñecos hechos de arcilla, plastilina o cualquier otro material moldeable que suelen tener un esqueleto interno de alambre para tener mejor movilidad. Los precursores de la técnica son Will Vinton, fundador de los estudios Claymation y creador de *Great Gognito* (1938) y *Las aventuras de Mark Twain* (1985). Por su parte, Garri Borodin de la Unión Soviética creador de *Brake* (1986) y el mexicano René Castillo, creador de *Sin sostén* y *Hasta los huesos* son ejemplos importantes de la técnica.

No obstante, los animadores más importantes de la técnica son Peter Lord y David Sproxtton, quienes en 1972 fundaron el estudio Aardman.

Entre 1979 y 1982 crearon a Morph, un personaje de plastilina que se transformaba a cada instante. La popularidad del mismo les abrió las puertas para ingresar en la televisión británica. La BBC de Bristol les pidió un corto de cinco minutos. Ése fue el punto de partida para crear una serie basada en conversaciones tomadas de la realidad: *Animated conversations*. A ésta siguió *Lip Synch*, serie basada en la misma idea. Pronto se vieron inmersos en producciones más complejas y llegaron nuevos animadores como Nick Park y Barry Purves, a reforzar la producción siempre con el distintivo del estudio Aardman: una gran

imaginación, ironía y, su mejor carta de presentación, la excelente calidad técnica en el manejo de la animación en arcilla. *Creature comforts* (1989), de Nick Park mereció el Óscar en 1991 al mejor cortometraje de animación.²²

A partir de ese momento los trabajos de los estudios Aardman se dirigieron hacia producciones de mayor tamaño: *Los pantalones equivocados* (1993) con sus personajes Wallace y Gromit, y *Pollitos en fuga* (2000) tuvieron un éxito sin precedentes. (Fig 1.49)

1.3.9 TÉCNICAS MIXTAS

Consiste en el uso de múltiples materiales y técnicas mezcladas entre sí; dibujar sobre vidrio, pintar arena o utilizar alfileres son ejemplos de ello. El trabajo de las técnicas mixtas consiste en formar figuras con diversos materiales para después ser fotografiadas cuadro a cuadro. Lo atractivo de la técnica es su gran versatilidad; todos los materiales y las técnicas antes señaladas están permitidos en ella.

Para realizar, por ejemplo, animación con arena, debe colocarse la misma sobre una mesa retroiluminada y esta se va moviendo cuadro por cuadro con las manos y algunas herramientas como pinceles o brochas; entre más arena se utilice en el plano, los colores tenderán más hacia el sepia, mientras que si hay poca arena el color será beige crema. Los trabajos de Vera Neubauer como *Wheel of Life* (1996) en la que mezcla tierra, arena y desechos de un barco; los de Caroline Leaf *The Owl Who Married a Ghoose* (1974) y *The Metamorphosis* (1977) donde emplea arena sobre un negatoscopio; los de Uriah Naeh como *Bear with Me* (2008) creado en la Academia de Artes y Diseño Bezalel en Jerusalén



Fig 1.50 Wheel of Life (1996)



Fig 1.51 The Owl Who Married a Ghoose (1974)

²² *Ibid* P. 113 y 114



Fig 1.52 The Old and the Sea (1999)

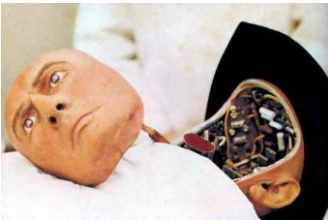


Fig 1.53 Westworld (1973)



Fig 1.54 Toy Story (1995)

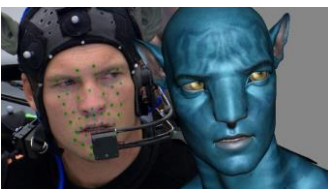


Fig 1.55 Motion capture en Avatar de James Cameron (2009)

donde emplea granos de sal marina y vidrio; y los de Aleksandr Petrov como *The Old and the Sea* (1999), ganador del Óscar a mejor cortometraje animado, hecho con óleo sobre vidrio, son ejemplos de la versatilidad de las técnicas mixtas. (Fig 1.50, 1.51 y 1.52)

1.3.10 ANIMACIÓN CGI

Computer Generated Imagery (CGI) es el término usado para referirse a las imágenes creadas por computadora, es decir, imágenes generadas por completo en un entorno informático mediante la utilización de software especializado como 3DS Max, Maya, Blender, entre muchos otros. La animación CGI nació como una técnica empleada para crear efectos especiales, siendo *Westworld* (1973) de Michael Crichton la primera película en utilizar estos efectos. Le siguieron *Terminator II: Judgment Day* (1991) de James Cameron y *Jurassic Park* (1993) de Steven Spielberg quienes emplearon la técnica con mejor calidad. A partir de ese momento las técnicas de animación CGI ocuparon el primer lugar a la hora de realizar efectos especiales, desplazando casi por completo a las técnicas de animación tradicional utilizadas por ejemplo, en *Star Wars Episode IV: A New Hope* (1977) de George Lucas. Posteriormente, los estudios Pixar estrenaron *Toy Story* (1995) de John Lasseter, el primer largometraje generado por completo con animación CGI. Hoy por hoy, un gran número de películas cuenta con este tipo de animación en la que se incluye el *Motion capture* o captura de movimiento, consistente en una técnica que almacena el movimiento generado por un actor mediante un traje, que

haciendo uso de vectores, reproduce el movimiento en un modelo *wireframe*²³. (Fig 1.53, 1.54 y 1.55)

1.4 FORMAS NARRATIVAS EN LA ANIMACIÓN

Existen múltiples formas para hacer animación. Como ya se vio con anterioridad se puede atender a los postulados de una escuela así como a una infinidad de técnicas, pueden mezclarse los postulados de varias escuelas y los de algunas técnicas, incluso es posible hablar de la función para la que un trabajo animado es concebido, ya sea el entretenimiento, como generalmente sucede con los dibujos animados; la experimentación, que parte de otros impulsos creativos y diversos intereses estéticos fuera de la animación industrializada o como define Tania de León, “animación experimental se refiere al trabajo puramente exploratorio; tiene como objetivo desarrollar algún aspecto técnico o artístico del medio”²⁴; o con fines publicitarios, entre otros. En todo caso, es decisión del realizador cuál es el camino más óptimo para lograr sus cometidos en cada producción animada.

En ese sentido, Carlos Narro señala en su obra *Animando al dibujo, del guión a la pantalla*, que también es posible clasificar las producciones animadas de acuerdo a la forma en que su discurso está articulado. “Todas las animaciones dicen algo y para ello utilizan un lenguaje, que aunque es compartido por los distintos medios audiovisuales (cine, televisión, video o animación) tienen en cada caso

²³ *Wireframe*: Representación visual de un objeto en la versión digital de un boceto, cuyas líneas límites describen el volumen del objeto en cuestión.

²⁴ Tania de León, *Dos formas de clasificar la animación en Animando al dibujo, del guión a la pantalla*, ENAP UNAM, México, 2013 P.25

elementos específicos y modalidades propias.”²⁵ A dicha forma de empleo del lenguaje audiovisual en la animación se le llaman modos de animación y existen seis de acuerdo a lo propuesto por Narro.

El primero de ellos es el Narrativo y responde al uso de personajes en los cuales recae la acción dramática, el modo narrativo es heredero del lenguaje cinematográfico en general, que a su vez proviene del teatro y la literatura, por lo cual cuenta con una curva dramática. El modo Retórico, por su parte, responde al texto y generalmente la animación queda en segundo plano, lo importante en este tipo de animación es el mensaje que el autor comunica, por ello, normalmente se utiliza con propósitos didácticos, propagandísticos y publicitarios. Existe además un modo Descriptivo que se caracteriza por utilizar el *time lapse*, consistente en la toma de fotografías de un proceso que ocurre lentamente para después ser reproducido a gran velocidad y así apreciar cómo sucede un fenómeno que de otra forma sería difícil de apreciar. Su función es la contemplación de fenómenos naturales que no pueden percibirse a simple vista por el tiempo tan prolongado en el que suceden. Al grupo se une también el modo Lírico, donde todo el peso recae en las emociones que la animación debe transmitir, para conseguirlo, el modo lírico debe hacer uso de las figuras retóricas en su discurso. También existe el modo Abstracto, en el que las formas y el color forman abstracciones con fines de entregar un discurso meramente visual, donde los personajes, el mensaje e incluso las formas representadas de la realidad quedan fuera del producto. Por último está el modo coreográfico, donde el centro de la

²⁵ Carlos Narro, *Modos de animación y el guión como mapa en Animando al dibujo, del guión a la pantalla*, ENAP UNAM, México, 2013. P 29

atención se encuentra en el movimiento y es independiente también del mensaje y el uso de personajes.

Con tales formas discursivas es preciso señalar que a diferencia del cine de acción viva, la animación puede tomar formas más diversas en su discurso. Incluso, muchos animadores parten primero del dibujo o la plástica, antes que de la narrativa para la realización de sus producciones. Tal premisa “quiere decir que para la animación es posible cualquier cosa imaginada, aun si no se sabe nombrar”²⁶ y es justo en ello donde radica la magia de la animación.

A lo largo del presente capítulo fue posible constatar que la animación es un medio narrativo que por sí mismo puede ofrecer múltiples alternativas para producir un sinnúmero de discursos. En primer lugar, gracias a la gran variedad de escuelas de animación que existen es posible adherirse a la tradición pictórica, narrativa y plástica por la que cada una ha optado; asimismo por la gran multiplicidad de técnicas y maneras de animar las posibilidades que el cine de animación ofrece son ilimitadas. En palabras de Ralph Bakshi, creador de *El gato Fritz* y responsable de la primera versión de *El señor de los anillos* (1978), “Los escritores de acción real te dan una estructura, pero ¿quién demonios habla de estructura? La animación está más cerca del jazz que de ningún tipo de estructura escénica clásica”. La animación es entonces, desde dicha perspectiva, un medio creativo con libertad absoluta, capaz de crear mundos imposibles y es en ello donde radica su magia. Al respecto Gerald Scarfe, caricaturista y animador de *Hércules* (1997), menciona: “Ya sabes, es una de las cosas mágicas de la animación, transformas una cosa en otra y es algo. Detesto especialmente esas películas de animación que

²⁶ *Íbid* P. 31

te cuentan algo que podría haberse hecho en vivo". Es esta última premisa, una más de las virtudes de la animación, con ella es posible hacer cosas que no pueden hacerse con la acción viva, además de ser, en palabras de John Halas— fundador de los estudios Halas & Batchelor— "la forma de expresión humana más contemporánea; combina los elementos de movimiento, narración, sonido y espacio".

CAPÍTULO II

LA ANIMACIÓN EN MÉXICO

“La animación puede explicar cualquier cosa que conciba la mente del hombre. Esta habilidad la convierte en el medio de comunicación más versátil y explícito creado hasta ahora”

Walt Disney

Tan variada como la cinematografía de acción viva mexicana lo es la cinematografía animada. En ella, es posible encontrar todo tipo de temáticas e inquietudes, así como técnicas y realizadores. Este apartado se dedicará a explorar la multiplicidad de productos animados que han surgido en territorio nacional desde 1907, año en el que se exhibió por primera vez una película animada, *Retrato animado por el cinematógrafo*, hasta nuestros días, fecha en la que ya se cuenta con una industria de animación consolidada, la más fuerte de América Latina.

2.1 HISTORIA Y EXPONENTES

La animación mexicana comprende cuatro periodos divididos en este texto, bajo el mismo criterio utilizado por Manuel Rodríguez Bermúdez en su obra *Animación: una perspectiva desde México*. El primero de ellos abarca desde 1919, fecha en la que apareció el primer trabajo animado mexicano, hasta 1944, año en que desapareció Caricolor, el primer estudio de animación que se preocupó por empezar a formar animadores mexicanos. Dicho periodo se caracteriza por ser muy limitado en cuanto a recursos, técnicas y productos.

El segundo, por su parte, abarca los años de 1945, cuando apareció Caricaturas Animadas de México, el primer estudio de animación mexicano que incorporó nuevas tecnologías ya probadas en otras latitudes, lo cual facilitó el

quehacer cinematográfico de animación hasta 1973, año en el que la animación mexicana se asoció por primera vez con un estudio importante para trabajar en una serie televisiva norteamericana. Tal periodo se distingue por contar con las primeras producciones animadas con un éxito relativo en festivales y taquilla, sin que ello representara la supervivencia de las casas productoras de animación de la época.

La tercera etapa comprende desde 1974, año en el que apareció *Los tres reyes magos*, el primer largometraje de animación mexicano hasta 1993, cuando las universidades mexicanas ya contaban con pequeños intentos en la formación de animadores y en la producción de las películas de éstos. La principal virtud de esta etapa es la multiplicidad de técnicas utilizadas, así como la incorporación de narrativas más locales. Los realizadores de las películas de este periodo abandonaron la idea de seguir lo estipulado por la escuela norteamericana y comenzaron a crear sus productos con otras características.

Por último, la cuarta etapa comprende desde 1994, año en el que el mundo comenzó a voltear hacia la animación mexicana gracias a la obtención del premio más importante en la cinematografía mundial por parte de un animador mexicano hasta 2014, fecha en la que ya se cuenta con una industria consolidada en México.

2.1.1 LOS INICIOS (1919-1944)

El primer trabajo animado manufacturado en México fue realizado por Juan Arthenack, egresado de la Academia de San Carlos, quien en 1919 desarrolló para la película *El rompecabezas de Juanillo* una secuencia animada en la que un personaje desplazaba unas letras para formar la palabra *Excelsior*. Tuvieron que pasar 15 años para que se realizara

más animación en México, fueron las manos de Salvador Pruneda, quien había trabajado en los estudios de Max Fleisher y Walt Disney, las encargadas de realizar los fragmentos animados del cortometraje *Revista musical* (1934) de Arcady Boytler.

En lo posterior, Alfonso Vergara Andrade junto con Antonio Chavira y Francisco Gómez fundaron Producciones AVA, un estudio dedicado al cine de animación en el que contrataron a Roberto Marín, Jorge Aguilar y Leopoldo Zea Salas. En 1935 realizaron el primer cortometraje mexicano de animación *Paco Perico en premiere*. Problemas financieros los obligarían a disolver dicha sociedad para después regresar bajo el nombre de AVA-Color. Ya bajo su nueva razón social, produjeron el cortometraje *Los cinco cabritos* (1937), basado en el cuento de *Los tres cochinitos*; *La vida de las abejas* (1937), basada en la fábula de *La hormiga y las cigarras*; *El jarabe tapatío* y *El tesoro de Moctezuma* (1935), con temática nacionalista; y *Una noche de posada* (1935), donde reaparece su personaje Paco Perico. Dichas producciones contaban con la influencia de la escuela norteamericana, pues además de ser realizadas en la técnica de dibujo animado, su narrativa dependía al 100% del *gag* visual. Fueron, además, las últimas realizadas por AVA-Color, pues al poco tiempo suspenderían sus labores.

Para 1943 surgió un nuevo intento por consolidar un estudio de animación, Caricolor de Santiago Richi, también gerente de la productora Posa Films, quien contrató a Rudy Zamora de los estudios Disney y a Peter Burnes junto con Carl Urbano de la MGM para dar capacitación a artistas mexicanos. Su primera y única producción fue *Me voy de cacería* (1943) de Manuel Mario Moreno, quien creó los personajes de Pelón y

su perro Majestad. No obstante, debido a la segunda guerra mundial, el personal americano contratado en Caricolor tuvo que enlistarse y regresar a su país abandonando los proyectos del estudio, terminando con toda la inversión que Caricolor había hecho y por ello, dejando en quiebra al estudio.

2.1.2 LOS PRIMEROS ESTUDIOS DE ANIMACIÓN (1945-1973)

La desaparición de Caricolor, junto con una mayor experiencia en la producción cinematográfica por parte de Claudio Baña, Jesús Sáenz Rolón y Leobardo Galicia quienes se asociaron, dio pie a la fundación de una nueva empresa llamada Caricaturas Animadas de México, en donde se contrató a todo el personal que Caricolor había formado. Dicha compañía introdujo en México varias innovaciones tecnológicas que se estaban utilizando en otras latitudes como la animación limitada y la animación con acetatos. De tal manera, para 1947 se publicó su primera producción *Noticiero cómico*. Asimismo, Caricaturas Animadas de México, fue la responsable de la primera conjunción del cine de animación con el cine de acción viva en México con el mosco que diseñaron y animaron para *El diablo no es tan diablo* (1949). Como con el resto de los estudios, los problemas financieros hicieron que la empresa desapareciera.

Para 1952, Richard K. Thompson, director de los Estudios Churubusco fundó junto con Edmundo Santos y Ernie Terrazas Dibujos Animados de México quienes consiguieron las primeras grandes producciones para un estudio de animación mexicano, se trataba de doce cortometrajes propagandísticos de ocho minutos en contra de la URSS destinados al público estadounidense. Para conseguirlo fue necesario traer desde

estudios estadounidenses animadores como Roger Daley, Emery Hawkins, Dick Jones, Pat Mathews, Bud Partch, Tom McDonald y Lerry Ray para que instruyeran a los animadores mexicanos. También fue necesario importar mesas de animación, cámaras y demás artefactos utilizados en Estados Unidos. La empresa fue la primera en convertirse en una productora sólida y estable que capacitaba a su personal, lo que dio origen a la Rama de Animadores del Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica en 1956.

Un año después, en 1957, se crearon los Estudios Val-Mar gracias a la inversión de Jesús Martínez y Gustavo Valdés quienes tras dos años de trabajo consiguieron un contrato con Producers Associates of TV de Nueva York para producir series infantiles para televisión. Para conseguirlo, Val-Mar tuvo que contratar a todo el personal creativo que ya laboraba en animación, también se encargaron de capacitarlos, lo que dio origen a una nueva compañía que lograra dar abasto a los nuevos proyectos: Gamma Productions. Dicha compañía se encargaba de producir 30 minutos de animación a la semana, con lo cual se enfrentaron a numerosos problemas para conseguir tal hazaña, dichas circunstancias orillaron a los animadores a mejorar su calidad y tiempos de producción. Así, la compañía produjo series como *Rocky y sus amigos*, *Dudley*, *Cuentos de hadas resquebrajados*, *Los Beagles*, *Profesor Hoppy*, *Mr. Peabody*, entre otros. Al paso de una década, cuando el contrato terminó, la empresa no logró encontrar nuevas producciones y desapareció.

En lo posterior, para 1961, se fundaron los Estudios Omega, cuyo socio principal era Fernando Ruiz, egresado de la Universidad Iberoamericana, quien mediante una beca estudió Animación en la Universidad de California. Durante su estancia

en Estados Unidos trabajó como asistente de animación en los estudios Disney para la película *La espada en la piedra* (1963). Previo a su trabajo en Disney debutó en el cine haciendo la animación de *El duende y yo* (1960) de Tin Tan. A su regreso a México, en los años 70, la animación mexicana estaba al servicio de la publicidad pues la totalidad de la cinematografía estaba en decadencia, más aun la cinematografía animada, que a la fecha todavía no conseguía emprender un proyecto de largometraje, tales circunstancias llevaron a los Estudios Omega a su desaparición. No obstante, antes de ello, Fernando Ruiz produjo un documental animado titulado *El deporte clásico* (1968), cuyo destino fue la televisión, ello en aras de la celebración de los Juegos Olímpicos de México 68.

En dichas circunstancias surgió Animación Internacional, una compañía que prestaba varios servicios y que en lo posterior cambió su nombre a Caleidoscopio. Su director y fundador era Harvey Siegel y se dedicaban principalmente a la producción de comerciales. Paralelamente, en 1967, se fundó la Cooperativa Producciones Animadas, pues tras la desaparición de Gama Productions, el equipo propiedad de los estudios, pasó a manos de sus trabajadores, quienes ganaron una demanda por la negativa de la empresa a pagar su indemnización. La cooperativa produjo algunos comerciales y un cortometraje, *Los súpermachos* (1972). Después, el destino de la cooperativa sería el mismo que el de todos los estudios mexicanos: desaparecieron.

Por su parte, los hermanos César y Ángel Cantón fundaron Kinemma, también durante la década de los 70 y firmaron lo que tal vez sería el contrato más importante de todos los tiempos en la animación mexicana. Un contrato con



Fig 2.1 Los tres reyes magos (1974)



Fig 2.2 Katy la oruga (1981)

los estudios Hanna-Barbera para producir parte de las series *Los Picapiedra*, *Los súperamigos*, *Jossy y las melódicas* y *Scooby-Doo*. Con ello el estudio creció en demasía, sin embargo, para 1980, cuando el contrato terminó, el estudio tuvo que desaparecer.

2.1.3 LOS PRIMEROS LARGOMETRAJES MEXICANOS DE ANIMACIÓN (1974-1993)

Fue hasta 1974 cuando el primer largometraje de animación mexicano, *Los tres reyes magos*, se hizo posible. Dirigido por Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo, con argumento de Rosario Castellanos y producida por Conacine y Cinsa, la película tuvo tal éxito que Fernando Ruiz fue invitado a realizar uno de los capítulos de *Los diez derechos del niño* (1979) para UNICEF, exhibida en el Festival de Cannes de 1980. Posteriormente trabajó en su segundo largometraje coproducido con España, *Katy la oruga* (1981). Paralelamente Anuar Badín trabajó bajo la producción de Jorge Nacif en el largometraje *Los Súpersabios* (1979), adaptada de la historieta homónima de Germán Butze, el que fue el último largometraje mexicano de animación de la época. (Fig 2.1 y 2.2)

Dicha etapa cobijó además a varios animadores sudamericanos que tuvieron que escapar de sus dictaduras, así como a otros nacionales que regresaron del extranjero tras haber concluido sus estudios en animación, tales como Juan Fentón y Marco Antonio Ornelas, quienes fundaron Filmographic y trabajaron con los estudios Hanna-Barbera en series como *Los jóvenes Picapiedra*, *Astro y los perros espaciales* y *The Gary Coleman Show* durante los años 80 y en *Plaza Sésamo* en la década de los 90.



Fig 2.2 Crónicas del caribe (1982)

Otro ejemplo de lo antes mencionado fue el puertorriqueño Francisco López, quien realizó el mediodmetraje *Crónicas del Caribe* (1982) con ayuda de varios animadores latinoamericanos como Emilio Watanabe, Ricardo Sarad, Pablo Pérez, Luis Moret, Roberto Sosa y Ramiro Sandi. El colectivo fundado por ellos, llamado Taller de Animación de Coyoacán, logró financiar el mediodmetraje —ganador del Gran Coral de Animación del Festival Internacional de Nuevo Cine Latinoamericano de 1983, así como de un Ariel especial, pues en aquella época no existía la categoría de animación— con la realización de varios comerciales animados a lo largo de cuatro años. A pesar del éxito, la película nunca fue exhibida comercialmente y el destino del colectivo fue el mismo que el de todas las agrupaciones que se habían dado a la tarea de hacer animación, desapareció. (Fig 2.3)

En 1983 se dio la primera producción animada financiada por una universidad, *Vámonos recio*, de Jaime Cruz y Luis Fuentes, desarrollada en el taller de animación dirigido por Jaime Cruz en la carrera de Diseño gráfico de la Universidad Autónoma Metropolitana Campus Xochimilco (UAM-X). En 1984 el Centro de Capacitación Cinematográfica (CCC) haría lo mismo en conjunto con la Universidad Iberoamericana (UIA) para producir *Hijo pródigo* de Carlos Carrera. Un año después Jaime Cruz repetiría lo logrado con la UAM-X para realizar *A toda costa* (1984). Por su parte Joaquín Galarza, egresado de la Escuela Nacional de Antropología e Historia realizó un documental animado titulado *Tlacuilo, el que escribe pintando* (1987), película que se hizo acreedora a un Ariel especial. El proyecto fue financiado por el Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social (CIESAS). Carlos Mendoza fue otro de los animadores apoyados por su universidad, realizó la trilogía *Chappote*



Fig 2.4 Amada (1988)

(1980), *Chahuistle* (1981) y *Charrotitlán* (1982) mientras estudiaba en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC). Lo mismo ocurrió con Laura Íñigo, alumna del mismo centro, quien realizó *Jorobita* (1986), *Un cuento de ciudad* (1986) y *Animación II* (1987). Posteriormente, en 1988, Carlos Carrera realizó otros tres cortometrajes animados. El primero de ellos, *Un muy cortometraje*, fue realizado de manera independiente. El segundo, *Malayerba nunca muere*, fue producido por el CCC y la UIA. Mientras que el tercero, *Amada*, obtuvo financiamiento únicamente del CCC.

(Fig 2.4)

Dichas producciones llevarían a Carrera a trabajar en tres cortometrajes de educación sexual que se distribuirían en todo el mundo, producidos por Kinam, Mexfam y Sakura Motion Company: *La paloma azul* (1989), *Música para dos* (1990) y *Los mejores deseos* (1991), trabajos con los que concluye la tercera etapa de la animación mexicana.

2.1.4 LA CONSOLIDACIÓN DE LA INDUSTRIA (1994-2014)

Tras el creciente éxito de Carrera, el CCC junto con el Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine) se encargaron de producir su siguiente película animada, un cortometraje en el que se dio cabida a la mayor parte de mexicanos que en ese momento estaban haciendo animación, tanto animadores veteranos como a recién egresados que acababan de volver a México tras estudiar en el extranjero. *El Héroe* (1994) ganó la Palma de Oro del Festival de Cannes de 1994 y dio pauta al desarrollo de una industria que a la fecha va en alza.

Tras el triunfo de Carrera la UIA abrió un taller de animación donde se produjo *4 maneras de tapar un hoyo*

(1994) de Jorge Villalobos y Guillermo Rendón. Por su parte Dominique Jonard, Luis Téllez, Alejandra Ávila y Ulises Guzmán realizaron *Mis sentidos en tu espera* (1995). José Ángel García Moreno, quien era egresado de la UIA viajó a Praga para estudiar animación con una beca y ahí produjo *Abrimos los domingos* (1989), proyectado en el Festival de Escuelas de Cine del CILECT donde la Universidad de California (UCLA) lo invitó a estudiar en dicha institución con una beca. Al concluir sus estudios, García Moreno estaba preparando el proyecto *Largo es el camino al cielo* (1998), por ello al regresar a México fue apoyado por el Imcine y por Guillermo Rendón, José Luis Rueda y Jorge Villalobos, sus compañeros de la universidad. El mismo camino siguió Enrique Navarrete, egresado de la carrera de Diseño Gráfico en la UIA, quien viajó a Sheridan Collage en Canadá para estudiar animación, al concluir sus estudios recibió una oferta de trabajo de Dreamworks para trabajar en *El príncipe de Egipto*, *Shrek*, *Antz* y *Madagascar*. A su regreso a México funda los estudios La mamá de Tarzán, empresa que al poco tiempo quebró. Al grupo de animadores que en su mayoría eran egresados de la UIA se une Jaime Cruz, egresado de la carrera de Comunicación, quien al terminar sus estudios empezó como docente en la UAM-X, donde desarrolló un proyecto de animación del que ya se habló con anterioridad y que lo llevo a fundar la compañía Turumba que después cambiaría su denominación a Voxel. Produjeron varios comerciales y *La sirena Aalamatsin* (1993), ganadora del Programa Nacional de Apoyo a la Producción de Televisión Cultural de Fonca, Concaulta, Canal 22, Fundación MacArthur e ILCE.

Lourdes Villagómez, egresada de la UAM-X de la carrera de comunicación, quien trabajó en *El héroe* de Carlos



Fig 2.5 Síndrome de línea blanca (2003)



Fig 2.6 Cómo preparar un sandwich (1996)

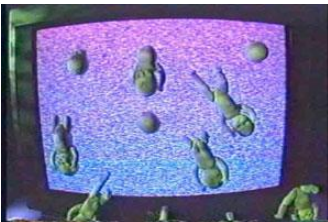


Fig 2.7 Filofobia (1997)

Carrera, obtuvo una beca de la Fundación Fullbright y un crédito del Banco de México para estudiar animación en Cal Arts, la escuela fundada por Disney, donde estudiaron grandes animadores como Tim Burton, John Lasseter o Henry Seller, entre otros. A su regreso a México realiza con apoyo del Imcine *Síndrome de línea blanca* (2003). (Fig 2.5)

La Ciudad de Guadalajara también formó varios animadores en dicha época. En 1994 y 1995 Skip Battaglia del Rochester Institute of Technology impartió un curso de animación al que asistió José Ignacio Solórzano “Jis” y José Trinidad Camacho “Trino”, lo que desembocó posteriormente en la realización de *El Santos contra la Tetona Mendoza* (2012); también asistieron Claudia Lozano Alverú, Laura Olivia Pérez Varela y Rigoberto Mora, quien fundó junto con Guillermo del Toro la compañía Necropia, dedicada principalmente a la realización de spots animados y prostética. Al terminar el curso mora realizó *Cómo preparar un sándwich* (1996) producido de manera independiente y *Polifermo* (2000) apoyado por la Secretaría de Cultura del Estado de Jalisco.

(Fig 2.6)

Por su parte, Cecilia Navarro, egresada de la carrera de Sociología en la Universidad de Guadalajara cursó un Diplomado en Cine en el Centro de Investigaciones y Estudios Cinematográficos (CIEC) y en 1995 realizó *Las buenas conciencias*, posteriormente *Filofobia* (1997), con el que consiguió distribución en Alemania, España y México. (Fig 2.7)

Rita Basulto y José Medina, egresados de la Escuela de Artes Plásticas de Guadalajara realizaron *El octavo día* (2000) con apoyo del Imcine. Otra gran revolución en la animación mexicana con la que los ojos del mundo voltearon de nuevo hacia México e incluso inspiró películas de animadores como



Fig 2.8 Hasta los huesos (2001)



Fig 2.9 Sin sostén (1998)



Fig 2.10 Magos y gigantes (2003)

Tim Burton fue *Hasta los huesos* (2001) de René Castillo, quien previamente había realizado *Sin sostén* (1998), ambos realizados en plastilina. Castillo inició sus trabajos como realizador tras tomar un curso de animación en plastilina con Miriam Barry, lo que lo llevaría a realizar sus primeras producciones en video *Gritamorfosis* y *Ojo por ojo*, con el cual, tras ser visto por Antonio Urrutia, se puso en marcha la producción de *Sin sostén*, donde también participó Carlos Carrera y con el cual se hicieron acreedores al Ariel por mejor cortometraje animado. Años después, llegó la producción de *Hasta los huesos*, donde Castillo fue apoyado por Luis Tellez, egresado de la carrera de Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM, quien previamente había trabajado con Dominique Jornard en *La Degénesis* (1996), en *Antes de comer* (1998) de Axel Herreman y en los inicios de la producción de *Síndrome de línea blanca* (2003) de Lourdes Villagómez. Fue con *Hasta los huesos*, cuando en México por fin se logró consolidar un proyecto animado de tal complejidad, donde se requirieron más de 80 personajes y diversas maquetas, en donde la calidad de animación es equiparable a la de los grandes estudios extranjeros y cuando la industria de animación mexicana selló su consolidación.

(Fig 2.8 y 2.9)

Lo anterior se acompañaría con el estudio de animación más importante de América Latina que existe a la fecha, Anima Estudios, fundado en 2002 por Fernando de Fuentes y Fernando Pérez Gavilán. Fue así que pasaron más de tres décadas para que en México se produjera un nuevo largometraje, *Magos y gigantes* (2003) de Andrés Couturier y Eduardo Sprowls, al que siguió *Imaginum* (2005) de Alberto Mar e Isaac Sandoval. Ambos proyectos fueron producidos por Anima y ambos fueron un fracaso en taquilla, al igual que lo



Fig 2.11 Una película de huevos (2006)



Fig 2.12 El agente 00-P2 (2009)



Fig 2.13 La leyenda de la nahuala (2007)

habían hecho el resto de los largometrajes mexicanos realizados hasta entonces. Las cosas cambiarían gracias a los hermanos Riva Palacio Alatríste, quienes en 2006 produjeron *Una película de huevos*, precedida por el éxito de su sitio en internet *huevocartoon.com.mx* y por la gran demanda que sus cortos para el sitio tenían en el mercado informal. Tras ser rechazados en tres ocasiones por Fidecine, cuando por fin fueron aceptados en 2004, los productores intentaron acelerar el tiempo de producción contratando más personal, sin embargo el costo era muy elevado, por lo cual trabajaron con Hook Up Animation de Argentina para realizar la película. Esta vez, el proyecto tuvo un destino diferente al del resto de los largometrajes animados mexicanos, la película fue un éxito debido a dos factores: la calidad de animación era superior a la de las películas producidas hasta entonces y RTC le otorgó la clasificación “A” a pesar del alto contenido de chistes en doble sentido y su lenguaje vulgar. De tal manera el éxito de *Una película de huevos* supuso un bono de eficiencia a los productores, por parte de Imcine, con el que se pudo realizar una secuela titulada *Otra película de huevos y un pollo* (2009) y que a su vez desencadenó en una tercera entrega que está por estrenarse. (Fig 2.10 y 2.11)

Por su parte, los estudios Anima trabajaron en *El agente 00-P2* (2009) desde su fracaso con *Imaginum*. Gracias a éste, su tercer largometraje, lograron permanecer en la industria con un éxito moderado, sin embargo tuvieron que incursionar en la producción de spots publicitarios y posteriormente en una serie animada para televisión, *El chavo del 8*, para poder dejar atrás los problemas financieros que los dos primeros proyectos habían generado para el estudio. Paralelamente nació el estudio Animex de Ricardo Arnaiz, el cual realizaría *La leyenda de la nahuala* (2007), ganadora del



Fig 2.14 Don Gato y su pandilla (2011)



Fig 2.15 Z-Baw mejores amigos (2011)



Fig 2.16 Las tardes de Tintico (2012)



Fig 2.17 Moskina (2013)



Fig 2.18 Garra de jaguar

Ariel a mejor película animada y que generaría dos secuelas *La leyenda de la llorona* (2011) y *La leyenda de las momias de Guanajuato* (2014), producidas por Anima Estudios, quienes también realizarían *Don gato y su pandilla* (2011) con un éxito rotundo. Por su parte Imagination Films produjo *Z-Baw: Mejores amigos* (2011), la primera cinta mexicana realizada en 3D y que no obstante, representó un fracaso comercial para el estudio. (Fig 2.12, 2.13, 2.14 y 2.15)

Aunado a la producción cinematográfica de animación en México es posible hablar de una consolidación en la industria de animación con estudios más pequeños que se han dedicado en su mayor parte a la publicidad y a la producción de cortometrajes realizados de manera digital, que han servido como portafolios para dichos estudios y con los cuales han logrado múltiples premios. Ejemplo de ello son los estudios Llamada de petate, con producciones como *El cortejo* (2011), *Sin Juicio* (2010), ganador del tercer lugar en Animasivo o *Las tardes de Tintico* (2012), ganador del Festival de Cine de Morelia y Selección Oficial en la Semana de la Crítica del Festival de Cannes; Ocho Venado Producciones, quienes produjeron *Bololo* (2013), *Moskina* (2013) y se encuentran en etapa de preproducción de un largometraje con temática prehispánica titulado *Garra de jaguar*; o Estudios Haini, radicados en Guadalajara y responsables de *El relato de San Brennan* (2009) y *Fausto, el mago extremo*, largometraje que se encuentra aún en fase de preproducción; entre muchos otros, los cuales han logrado una estabilidad financiera que los estudios mexicanos de antaño nunca consiguieron.

(Fig 2.16, 2.17 y 2.18)

2.2 LA HISTORIA ORAL EN LA ANIMACIÓN MEXICANA

Una fuente importante de historias en la cinematografía mundial es la historia oral. Los mejores ejemplos de ello son la escuela japonesa y la escuela de Europa oriental, formada por los países socialistas. En dichas latitudes la historia oral juega un papel vital en la realización de productos culturales, donde la industria cultural es heredera, en primer lugar de una tradición pictórica y plástica sumamente importante así como de un cúmulo de conocimientos, leyendas, mitos y tradiciones que han sido transmitidas por generaciones de manera oral en un principio, de forma escrita posteriormente y que hoy por hoy han encontrado en el cine animado un nicho que no sólo sirve para la transmisión de estos conocimientos sino que se han convertido en una industria que genera mucho dinero anualmente.

Dicha tendencia ha contado con pocas apariciones en la cinematografía mexicana, la mayoría de ellas en el cine de animación. Los primeros productos realizados con esta temática en México fueron dos cortometrajes animados: *El tesoro de Moctezuma* (1935) y *El jaripeo* (1935) de Alfonso Vergara Andrade, pasó más de medio siglo para que se realizara otro producto con características similares, *Tlacuilo, el que escribe cantando* (1987) de Enrique Escalona, un documental animado. Siguió el documental *Ulama* (1986) y *Retorno a Aztlán* (1990) de Juan Mora, una ficción de acción viva. Al grupo se unen *Cabeza de vaca* (1990) de Nicolás Echeverría, una ficción basada en un libro. Siguió *Animación de cuentos purépechas* (1990), una serie de tres cortometrajes animados de Dominique Jornard constituida por *El carero de Don Chi*, *Itzíguari (leyenda purépecha)* y *Tembucha*

xepiti (el novio flojo). Están, además, el cortometraje animado *Rarámuri* (1994) también de Dominique Jornard; *Catrina Posada y la gran piedra* (2001) de José Ángel García Moreno; *Hasta los huesos* (2001) de René Castillo. Por último, *La leyenda de la nahuala*, producida por Animex y sus secuelas *La leyenda de la Llorona* (2011) y *La leyenda de las momias de Guanajuato* (2014), producidas por los Estudios Anima.

Es decir, a lo largo de más de un siglo desde la llegada del cinematógrafo a nuestro país, sólo se han realizado 15 productos cinematográficos cuyo contenido tiene que ver con las tradiciones y la extensa historia oral de nuestro país. No obstante el número de productos audiovisuales cuyo contenido toca la historia de México es extenso, tanto en ficción, documental y animación, siendo el más destacado de ellos el proyecto Batallón 52, una agrupación de 200 cineastas entre los cuales se encontraban 150 animadores encabezados por René Castillo, Karla Castañeda, Rigo Mora, Luis Tellez y Rita Basulto con la tarea de difundir la historia de México a través de 52 audiovisuales, de los cuales 26 serían animados. Tal alianza, apoyada por Imcine y la Cámara Nacional de la Industria Eléctrica de Telecomunicaciones y Tecnologías de la Información (Canieti), produjo los *Cineminutos del Bicentenario*, 13 cineminutos de la Independencia y 13 más de la Revolución para celebrar el Bicentenario de la Independencia y el Centenario de la Revolución. Los cineminutos fueron estrenados en la séptima edición del Festival Internacional de Cine de Morelia y posteriormente exhibidos en plazas públicas a lo largo de todo el país con 150 copias por cada cineminuto, para después ser distribuidos en televisión por cable.

A partir de lo antes señalado, hoy en día es posible hablar de una industria de la animación en México ya consolidada, muy diferente a los primeros setenta años de producción cinematográfica en nuestro país, donde la inversión en producciones animadas era prácticamente garantía de fracaso. Es posible, además, hablar de un creciente mercado que demanda producciones animadas y que por ende ha detonado la formación de animadores en nuestro país y con ello la creación de escuelas, tal es el caso de Animaturas, Arte 7, Instituto de Animación y Arte Digital, SAE Institute, Westbridge University, entre otros; así como el más reciente e importante intento en la formación de animadores, el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM, que junto con la creación de su Licenciatura en Cine y la reforma a su plan de estudios, ha incorporado un tronco formativo en animación para sus alumnos, al igual que la Escuela Nacional de Artes Plásticas, que si bien ya contaba con dicho tronco, ahora se ha extendido el mismo al Posgrado en Artes y Diseño.

De tal forma es posible asegurar que la industria cinematográfica mexicana en general, no sólo la de animación, está en crecimiento. Prueba de ello es el gran número de producciones nacionales premiadas alrededor del mundo que han encontrado un nicho de mercado importante en el extranjero, así como el número de producciones realizadas al año, número que ya ha alcanzado a las realizadas durante la época de oro del cine mexicano. Si bien, las producciones nacionales ya superaron el bache en cuanto al financiamiento para la producción de películas tanto animadas como de acción viva, así como de la formación de profesionales en la industria, aun es necesario que el estado establezca políticas que garanticen además, una justa distribución y exhibición de

la producción nacional, para con ello concretar una nueva época de oro del cine mexicano.

CAPÍTULO III

VALIENTE: LA PRODUCCIÓN

*“La animación no es el arte de los dibujos con movimiento,
sino el arte de los movimientos dibujados”*

Norman McLaren

Valiente (2014) de Jesús Herrera, el autor de estas líneas, proyecto que inició desde cuatro años atrás, tiene su origen en el interés por utilizar la leyenda de Tlahuicole como punto de partida para la realización de un producto cinematográfico animado. Dicho interés surge por varias razones, la primera de ellas es recuperar la historia oral y hacer uso del inmenso mundo de leyendas que la historia de México aporta. Los guiones pueden nacer en cualquier momento y de cualquier parte. La trama argumental de *Valiente* surge precisamente así. Emulando lo hecho por *Ánima Estudios y Animex* en *La leyenda de la Nahuala* (2007), *La leyenda de la llorona* (2011) y *La leyenda de las momias de Guanajuato* (2014). Asimismo, lo hecho con los *Cineminutos del Bicentenario* producidos por *Imcine*, cuyos argumentos fueron basados y adaptados a cine animado desde pasajes históricos y leyendas, así como el trabajo de *Ocho Venado Producciones* con su más reciente proyecto *Garra de Jaguar*.

Tal y como se hace en el cine animado japonés —cuya narrativa y mundo fantástico se nutre de la tradición nipona de la mano de *Studio Ghibli* y realizadores como *Hayao Miyazaki* e *Isao Takahata*— un segundo interés durante la realización de *Valiente* es recuperar el mundo mágico construido por el pueblo mexicana y tlaxcalteca. De tal forma, *Valiente* reconstruirá mediante el cine animado— una de las mejores formas para construir realidades mágicas imposibles de realizar con el cine de acción viva— el pensamiento mágico

religioso de los pueblos prehispánicos más importantes en la historia de México.

En ese sentido, partir de una leyenda como la de Tlahuicole representa varios retos, el primero de ellos es enfrentarse a las dificultades de contar una historia poco conocida, cuyos referentes culturales son algo limitados y por los cuales, el público meta difícilmente reconocerá la referencia de inmediato. De ello se desprende el segundo reto: el tratamiento visual del proyecto responde a referentes culturales en el cine épico, bélico, gore y a autores de culto como Martin Scorsese con *Gangs of New York* (2002), Quentin Tarantino con *Kill Bill* (2003), Zack Snyder con *300* (2006) y Noam Murro con *300: Rise of an Empire* (2014), así como a series anime que serán tomadas como referentes por su gran calidad y tratamiento audiovisual a pesar de ser realizadas en animación limitada, tales como *Death Note* (2003) de Tetsuro Araki y *Another* (2012) de Tsutomu Mizushima.

Lo antes señalado conduce al tercer reto: se pretende introducir referentes culturales cinematográficos ajenos a los referentes pictóricos en los que tradicionalmente se inscriben las culturas prehispánicas. Es decir, es común ver imágenes prehispánicas en litografías e ilustraciones o en museos, pero no es tan común encontrar tales representaciones en la cinematografía animada, menos aun con un tratamiento audiovisual, cargado de violencia, como el que se pretende dar a *Valiente*. Dicho tratamiento audiovisual representa un obstáculo más a la producción, la definición del público meta responde a las cualidades dentro del cine gore a la que el proyecto pretende llegar, por lo cual es necesario situarlo en una clasificación C, limitando así el número de personas que podrán verlo.

Ahora bien, una vez que se han puesto sobre la mesa las motivaciones por las cuales se pretende realizar *Valiente*, es preciso abordar dicha realización bajo tres etapas: preproducción, producción y postproducción. El presente capítulo abordará tales etapas de manera instructiva, señalando en qué consiste cada una para después pasar a una carpeta de producción para *Valiente*, que estará alternada junto con el capítulo mismo.

3.1 PREPRODUCCIÓN

El trabajo de preproducción en la animación es la fase más importante, pues a diferencia del cine de acción viva, la preproducción de animación debe ser totalmente precisa y no permite cambios futuros debido a los altos costos y largos tiempos de producción que realizar un trabajo animado requiere.

En ese sentido, es importante señalar que cada producto animado es un mundo y tiene necesidades muy particulares que deben establecerse desde esta etapa. En el caso de *Valiente*, es preciso informar que la producción se trata de un cortometraje animado realizado con varias técnicas.

La primera de ellas es la rotoscopía, se pretenden filmar todos los planos con actores reales y con un vestuario muy rudimentario. Posteriormente se dibujará encima de lo filmado para obtener así un movimiento preciso y realista, difícil de lograr con la figura humana por medio del dibujo animado. Este proceso se ha realizado en muchas producciones importantes, la primera de ellas en *Blancanieves y los siete enanos* (1937) de los estudios Walt Disney, asimismo, la técnica se ha utilizado en *Los viajes de Gulliver*

(1938) de los estudios Fleischer y más recientemente en *A Scanner Darkly* (2006) de Richard Linklater.

Posterior a ello, se utilizará la técnica de dibujo animado para animar al resto de los elementos que no serán rotoscopiados, como el vestuario y los props. Estas dos primeras etapas serán llevadas a cabo en papel, de la manera tradicional, debido a que para el realizador, la utilización de los métodos tradicionales representa un mayor acercamiento al proceso de animación. Asimismo, por las propias habilidades del realizador, las técnicas tradicionales darán un resultado final más óptimo.

La tercera técnica a utilizar es la técnica de recortes. Una vez que ya se cuente con todo el producto animado en papel, cada fotograma será reproducido en recortes que volverán a animarse por el método de sustitución cuadro por cuadro. A diferencia de la mayoría de las animaciones realizadas con la técnica de recortes, *Valiente* no será realizada bajo cámara, sino que cada fotograma será fotografiado en escenarios constituidos por maquetas que requerirán de iluminación de estudio, logrando así un acercamiento al cine de acción viva y a la técnica de animación con marionetas y/o plastilina.

3.1.1 CONSTRUIR LA NARRATIVA

El guión es la cabeza de todo proyecto y por ende, de la narrativa, a pesar de que múltiples animaciones pueden prescindir de él. Es importante recordar que en el caso de la animación no necesariamente se parte siempre de un discurso narrativo o explicativo, es posible comenzar a animar a partir de la mente del artista. “Algunas de las animaciones más bellas y significativas no han pretendido contar alguna historia y

podemos entenderlas más fácilmente desde la perspectiva de la danza, la poesía, la pintura o la música y sobre todo, podemos aprender a apreciarlas como lo que son, animación.²⁷ Ejemplo de ello son las animaciones experimentales realizadas por McLaren y la escuela canadiense. No obstante, ese no es el caso de este producto, por lo cual es indispensable partir de una estructura definida y que descansará en el guión cinematográfico.

Para ello es premisa hablar en primera instancia de tres elementos de los cuales parte el guión: el argumento, el tema y la idea central. El primero se refiere a lo que ocurre en el relato, a una sucesión y relación de hechos encadenados que suponen la narración y con ello un principio de causalidad, todo tiene un antes del cual proviene y un después al cual se dirige. Por su parte, el tema se refiere a la sustancia del discurso, un elemento abstracto y al cual es equiparable a lo que González Iñarritu señala como análisis molecular, el cual pretende establecer de qué trata el discurso y debe definirse con una sola palabra (venganza, honor, desprecio, etc.) con ello es más fácil dirigir el contenido del guión hacia un punto específico, tanto para los realizadores como para los intérpretes. Por último, la idea central hace referencia a lo que se quiere comunicar, el punto de vista del realizador sobre el tema, es decir cuál es el mensaje que se quiere dar y cómo se va a dar el mismo. A continuación se presentan el argumento, el tema y la idea central de Valiente:

²⁷ Carlos Narro, *Op cit.*, P.32

ANEXO I

ARGUMENTO

Tlahuicole, un guerrero tlaxcalteca, capturado en batalla por guerreros águila y jaguar del ejército mexica, surge a partir de la leyenda de Tlahuicole, un guerrero tlaxcalteca, famoso por su destreza en las artes de la guerra, quien defendió a su pueblo en numerosas ocasiones de la invasión mexica. En una de esas guerras Tlahuicole mató a uno de los hijos de Moctezuma Xocoyotzin, por lo que el Tlatoani emprendió una nueva guerra contra Tlaxcala, de la cual, los tlaxcaltecas salieron victoriosos. A partir de la muerte de su hijo, Moctezuma no descansó hasta capturar a Tlahuicole. Al lograrlo, sorprendido por su gran valentía, Moctezuma perdonó la vida a Tlahuicole y le devolvió su libertad. Tlahuicole no la aceptó, por lo que Moctezuma lo hizo jefe de uno de los ejércitos cuya misión era invadir el territorio Tarasco. Tlahuicole aceptó por la rivalidad que Tlaxcala también sostenía con los tarascos. Tras el triunfo, Moctezuma volvió a ofrecer su libertad a Tlahuicole, quien de nuevo la rechazó y pidió morir en batalla, dignamente como lo hace un guerrero. Tlahuicole fue atado a una piedra, le entregaron una macana y con ella mató a ocho guerreros águila e hirió a veinte guerreros más hasta que lo vencieron. Luego fue sacrificado.

TEMA

Como se señaló con anterioridad, el tema debe definirse con un concepto corto que exprese la esencia del discurso, por lo cual, al hablar de *Valiente* es indispensable hacer mención del honor y la valentía.

IDEA CENTRAL

La idea central de *Valiente* es hablar de los pueblos prehispánicos desde la lente del cine épico, bélico y gore. Se pretende mostrar que la vida de los pueblos prehispánicos también es fuente de contenido para productos de esta naturaleza, donde tienen cabida elementos del cine de culto con autores como Quentin Tarantino, Zack Snyder y Noam Murro, entre otros. Tales elementos son el uso gráfico de la violencia como eje narrativo en el discurso, así como el uso de la animación como eje constructor de mundos mágicos.

3.1.1.4 SINOPSIS

En la industria cinematográfica es necesario trabajar con una sinopsis, también conocida como *logline*. Se trata de una herramienta cuya función es dar una visión general del contenido del proyecto; el propósito de la sinopsis es sintetizar en unas cuantas líneas el relato completo para que posibles inversionistas o algunos miembros del equipo creativo se interesen en el proyecto. Al respecto, Tony White señala: “¡Dicen que si un escritor no puede describir su guión en tres frases es que no sabe de qué va su historia! Si consigue destilar su idea en una presentación tan breve, asegura poseer un conocimiento sólido de su historia. La reflexión pausada de hacia dónde va su historia y qué giros hace resultará un esfuerzo de gran recompensa...”²⁸ De tal manera, una sinopsis bien hecha será la pauta para aclarar qué tipo de historia se quiere contar. A continuación, la sinopsis de *Valiente*:

²⁸ White Tony, *Animación, del lápiz al pixel*, Omega 2010 Barcelona P. 16

ANEXO II

SINOPSIS

Valiente es una adaptación libre de La leyenda de Tlahuicole, que recupera elementos del cine bélico, épico y gore en la que Tlahuicole, tras sostener una gran batalla donde defiende al pueblo tlaxcalteca de la invasión mexicana, es capturado junto con algunos de sus compatriotas para ser llevado hasta Tenochtitlán y ser sacrificado.

3.1.1.5 GUIÓN LITERARIO

Como se mencionó con anterioridad, el guión es el punto de partida de cualquier producción. Tal como lo precisa Juan Tovar en su obra *La dimensión literaria del cine*, “el guión de una película es, como su nombre lo indica, una guía, un principio ordenador, una base sobre la cual construir la película o —variando la metáfora en aras de precisión— un esqueleto que determina la forma general, las proporciones, las articulaciones del organismo vivo que toda película bien nacida quiere ser.”²⁹ De tal manera, el guión es la película en su dimensión literaria y se convierte en lo que bien podría declararse como el reporte de un primer espectador que ve la película, ese primer espectador es el guionista, que describe lo que está viendo y de esa forma cuenta la historia. A continuación, el guión literario de *Valiente*:

²⁹ Tovar Juan, *La dimensión literaria del cine en Guión cinematográfico*, CUEC, UNAM, México, 2007 P. 83

ANEXO III

VALIENTE

POR JESÚS HERRERA

Agosto 2, 2013
VOLTAJE FILMS © 2014
All Rights Reserved
03-2014-072113173900-01

VOLTAJE FILMS
Ferrocarril Viejo 57
La Concepción
Coyoacán
voltajefilms@gmail.com

1. EXT. TLAXCALA. DÍA

El día transcurre como cualquier otro. Los niños corren jugando por las calles del imperio tlaxcalteca, los campesinos trabajan la tierra y las mujeres conducen a sus guajolotes hacia sus hogares.

2. EXT. AVENIDA PRINCIPAL. DÍA

TLAHUICOLE carga a su hijo menor, un bebé de 2 años. A su lado va su esposa quien lleva de la mano a una niña de 12 años y a un niño de 8 años. Juntos, en familia caminan sobre la calzada. Un estruendo se escucha, los zenzontles vuelan. Tlahuicole voltea y a lo lejos divisa a un gran ejército que se aproxima hacia su pueblo. Pone al bebé en manos de su esposa y les ordena que corran.

3. EXT. AVENIDA SECUNDARIA. DÍA

Un gran número de guerreros tlaxcaltecas corren hacia sus posiciones de batalla mientras los guerreros mexicas se aproximan. Algunos arqueros se colocan en puntos estratégicos. Otros guerreros de infantería toman su escudo y macuahuitl, mientras otros corren a la frontera para esperar al enemigo.

4. EXT. FRONTERA DE LA CIUDAD. DÍA

El ejército enemigo entra a la ciudad, se trata de los mexicas. Al frente, los guerreros jaguar, uno de ellos hace un grito de guerra cuando su pecho es atravesado por una flecha. Más atrás van los guerreros águila.

5. EXT. FRONTERA DE LA CIUDAD. DÍA

Un guerrero tlaxcalteca prende fuego a una flecha con la que uno de sus compañeros ya apunta, al estar encendida la flecha, el arquero dispara.

6. EXT. FRONTERA DE LA CIUDAD. DÍA

Mientras los mexicas van entrando a la ciudad, las flechas empiezan a llover. Varias flechas se estrellan contra el escudo de un guerrero jaguar, este aparta su escudo y sigue corriendo. Caen los primeros guerreros mexicas, pero aún quedan suficientes para continuar la batalla.

7. EXT. AVENIDA PRINCIPAL. DÍA

Los mexicas y tlaxcaltecas se enfrentan en una línea de batalla al entrar a la ciudad. Tlahuicole bloquea con su escudo el golpe de un guerrero jaguar. Golpea, mientras avanza con su macuahuitl, a otro guerrero jaguar, de este brota un gran chorro de sangre. Da la vuelta para golpear al primer guerrero que lo atacó. Al tiempo que lo golpea en el rostro, un guerrero más se aproxima hacia él para atacarlo, Tlahuicole se da la vuelta y bloquea su ataque, luego clava su macuahuitl en el estómago del guerrero.

Tlahuicole voltea hacia todos lados en busca de algún enemigo. Paralelamente la batalla continúa, cada vez hay más soldados muertos, poco a poco los tlaxcaltecas empiezan a disminuir en número.

Un guerrero tlaxcalteca es atacado por la espalda por un guerrero jaguar que se lanza sobre él, el guerrero jaguar golpea al guerrero tlaxcalteca como si tuviera garras, al despacharlo se salpica de sangre y gruñe con rabia.

Tlahuicole continúa avanzando mientras los guerreros mexicas caen a sus pies al ser despachados por él con su macuahuitl. Al tiempo que va bloqueando golpes con su escudo, continúa avanzando, lanza un macanazo al último guerrero que se intercepta en su camino, lo que ocasiona que su macuahuitl se parta en dos al ser interceptado por el escudo del guerrero.

Tlahuicole se queda indefenso ante el guerrero jaguar, se trata de guerrero jaguar de gran tamaño. El guerrero jaguar abandona su escudo y se embiste contra Tlahuicole lanzando múltiples macanasos. Tlahuicole no puede hacer nada más que defenderse con su escudo y esquivar algunos golpes. El guerrero jaguar hace que Tlahuicole retroceda cada vez más hasta tropezarse con un cadáver. Tlahuicole, en el piso se percata de que su pueblo ha sido vencido y que los únicos sobrevivientes han sido tomados como rehenes. Tlahuicole observa que sus compatriotas son arrastrados como prisioneros.

8. EXT. TENOCHTITLÁN. DÍA

El atardecer está por caer en Tenochtitlán

9. EXT. TENOCHTITLÁN. DÍA

Un colibrí vuela por Tenochtitlán mientras los guerreros mexicas entran triunfantes a la ciudad con los prisioneros tlaxcaltecas amarrados por el cuello, llevados en fila hacia el templo mayor.

Un guerrero águila que custodia a los prisioneros patea a uno de los tlaxcaltecas por la espalda. El guerrero cae, en su rostro hay un gesto de dolor. El guerrero águila que pateó al tlaxcalteca se burla de éste y pisa la cabeza del tlaxcalteca. Tlahuicole, lleno de rabia, empuja al guerrero jaguar con el hombro, con las manos amarradas, Tlahuicole le da un golpe que lo tumba. En el piso el guerrero águila se limpia la sangre de la boca, al levantarse, el guerrero águila da una orden para que se lo lleven. Tlahuicole es separado del resto de los prisioneros.

10. EXT. TOLOMETLI. DÍA

Cuatro guerreros jaguar escoltan a Tlahuicole hasta el tolometli, donde cinco guerreros águila lo esperan. De una patada, Tlahuicole es obligado a arrodillarse ante los caballeros águila. Luego, mediante un lazo, Tlahuicole es arrastrado. En el lugar hay otros 20 guerreros jaguar. A los pies de Tlahuicole es arrojado un macuahuitl y un escudo. Tlahuicole, con asombro mira a sus contrincantes mientras es rodeado por cuatro guerreros jaguar.

Empieza la pelea. Tlahuicole gira, volteando a todos lados para tratar de defenderse. Un guerrero jaguar se acerca a Tlahuicole sigilosamente preparando su macuahuitl para atacarlo. Se embiste contra él. Simultáneamente, otro de los guerreros jaguar se embiste contra Tlahuicole. Tlahuicole esquiva al primero de los guerreros y le hace un corte con su macuahuitl. Inmediatamente después de tal acción recibe al segundo con un golpe en el rostro propinado con el mismo artefacto. Uno de los dos guerreros restantes tlaquea a Tlahuicole desde un costado. Un guerrero águila observa la pelea. El guerrero jaguar que tlaqueó a Tlahuicole intenta extrangularlo. Tlahuicole golpea el rostro del guerrero jaguar varias veces hasta que lo suelta. El guerrero jaguar restante mira asombrado cómo Tlahuicole ha acabado con sus compañeros. Tlahuicole se levanta y toma su macuahuitl, cansado espera el ataque del guerrero jaguar.

El guerrero águila que observa la pelea ordena un nuevo ataque contra Tlahuicole, quien frunce el ceño y se pone en guardia. Un gran número de guerreros jaguar avanza hacia Tlahuicole tras recibir la orden del guerrero águila. Tlahuicole corre hacia los guerreros para enfrentarlos al tiempo que lanza un grito de guerra. En línea, los guerreros

jaguar avanzan contra Tlahuicole quien también corre hacia los guerreros.

11. EXT. TEMPLO MAYOR. DÍA

Tlahuicole, quien está sumamente herido es llevado hacia la piedra de sacrificios. Sus pies van arrastrándose por el suelo. El rostro de Tlahuicole está sumamente golpeado, a penas abre los ojos y de su boca escurre sangre. Los guerreros que arrastran a Tlahuicole lo colocan sobre una piedra. Un sacerdote toma una obsidiana y la empuña hacia el cielo. Tlahuicole aún está vivo cuando el sacerdote clava la obsidiana en el torso de éste, quien de pronto hace un gesto de infinito dolor. De la boca de Tlahuicole sale sangre. El sacerdote saca el corazón de Tlahuicole y lo empuña hacia el cielo, de su mano escurre un gran chorro de sangre hacia su brazo.

3.1.1.6 GUIÓN TÉCNICO

Si el guión literario sirve para contar la historia, por su parte, el guión técnico dará pauta a la expresión del discurso propuesto en el guión literario en forma de narrativa cinematográfica. En un guión técnico se debe desglosar el guión literario plano por plano con la función de crear un *shooting list* que nos indique aquello que debe filmarse y/o dibujarse; además, el guión técnico debe dar pie a que el contenido de cada plano exprese lo mejor posible la trama. De tal forma, el guión técnico incluye el número de secuencia, número de plano, tipo de plano, descripción de la acción y sonido, así como cualquier otro elemento que ayude a comprender en su totalidad el discurso que pretende comunicarse en la película. A continuación el guión técnico de *Valiente*:

ANEXO IV

VALIENTE
GUIÓN TÉCNICO
POR JESÚS HERRERA

#E	#P	PLANO	ACCIÓN	SONIDO	TIME	+
1	1	PANORÁMICO	El día transcurre como cualquier otro.	-AMBIENTE PÁJAROS	00:08	00:08
	2	GENERAL	Los niños corren jugando por las calles del imperio tlaxcalteca	-RISAS NIÑO	00:05	00:13
	3	GENERAL	Los campesinos trabajan la tierra	-ARAR TIERRA	00:08	00:21
	4	TIGHT SHOT	Un guajolote pica maíz del suelo	-PICO DEL GUAJOLOTE CONTRA EL SUELO	00:04	00:25
	5	GENERAL	Las mujeres conducen a sus guajolotes hacia sus hogares	-PASOS EN LA TIERRA -GUAJOLOTES	00:06	00:31
2	1	MEDIUM CLOSE UP	TLAHUICOLE carga a su hijo menor, un bebé de 2 años.	-PASOS	00:03	00:34
	2	MEDIUM CLOSE UP CON MOVIMIENTO GRÚA	A su lado va su esposa quien lleva de la mano a una niña de 12 años y a un niño de 8 años. SE ESCUCHA UN ESTRUENDO	-PASOS -ESTRUENDO QUE SIRVE COMO ENTRADA PARA LA MÚSICA	00:03	00:37
	3	DETALLE	Los zenzontles vuelan	-ALETEO -CONTINÚA MÚSICA	00:02	00:39
	4	MEDIUM CLOSE UP	Tlahuicole voltea	-EFECTO AL VOLTEAR LA CABEZA COMO PARTE DE LA MÚSICA	00:01	00:40
	5	PANORÁMICO	A lo lejos se divisa un gran ejército que se aproxima hacia Tlaxcala	-PASOS EJÉRCITO -CONTINÚA MÚSICA	00:04	00:44
	6	AMERICANO	Tlahuicole pone al bebé en manos de su esposa y le ordena a ella y a sus hijos que corran.	-CONTINÚA MÚSICA	00:02	00:46
	7	GENERAL GUSANO	Los niños corren.	-PISADAS SOBRE EL SUELO -CONTINÚA MÚSICA	00:02	00:48
3	1	GENERAL CENITAL	Un gran número de guerreros tlaxcaltecas corren hacia sus posiciones de batalla. Pueden verse, también, a los guerreros mexicas que se aproximan.	-PISADAS -CONTINÚA MÚSICA	00:08	00:56

	2	MEDIO	Un arquero se coloca en posición	-CUERDA DEL ARCO -CONTINÚA MÚSICA	00:03	00:59
	3	GENERAL	Algunos guerreros de infantería toman su escudo y macuahuitl	-GOLPETEO DEL ESCUDO Y MACUAHUITL -CONTINÚA MÚSICA	00:05	01:04
	4	MEDIO CON STEADYCAM DESDE LA ESPALDA DE UN GUERRERO	Los guerreros corren a la frontera para esperar al enemigo.	-PASOS -GOLPETEO DEL ARMAMENTO -CONTINÚA LA MÚSICA	00:05	01:09
4	1	CLOSE UP CON ZOOM OUT HASTA ENTERO	Guerrero jaguar entrando a la ciudad. Hace un grito de guerra cuando su pecho es atravesado por una flecha	-GRITO -FLECHA -SANGRE BROTANDO -HUESOS ROMPIÉNDOSE -CONTINÚA MÚSICA	00:07	01:16
5	1	DETALLE	Un guerrero tlaxcalteca prende fuego a una flecha	-LLAMA -CONTINÚA MÚSICA	00:02	01:18
	2	MEDIO	Con dicha flecha, su compañero ya apunta. Al estar encendida la flecha, el arquero dispara	-CUERDA TENSA -DISPARO -CONTINÚA MÚSICA	00:01	01:19
6	1	GENERAL	Las flechas vuelan por el cielo	-AIRE PARTIDO POR LA FLECHA -CONTINÚA MÚSICA	00:03	01:22
	2	DETALLE	Varias flechas se estrellan contra el escudo de un guerrero jaguar	-FLECHAS CONTRA ESCUDO -GRUÑIDO DEL GUERRERO -CONTINÚA MÚSICA	00:02	01:24
	3	MEDIO	El guerrero jaguar aparta su escudo y sigue corriendo	-PASOS -GRUÑIDO DEL GUERRERO -CONTINÚA MÚSICA	00:04	01:28
7	1	GENERAL	Ambos ejércitos se enfrentan en una línea de batalla donde chocarán.	-PASOS -TIERRA RASPANDO -GRUÑIDOS -CONTINÚA MÚSICA -GOLPETEO DEL ARMAMENTO	00:04	01:32

2	SECUENCIA	Tlahuicoli bloquea con su escudo el golpe de un guerrero jaguar. Golpea, mientras avanza con su macuahuitl, a otro guerrero jaguar, de este brota un gran chorro de sangre. Da la vuelta para golpear al primer guerrero que lo atacó. Al tiempo que lo golpea en el rostro, un guerrero más se aproxima hacia él para atacarlo, Tlahuicole se da la vuelta y bloquea su ataque, luego clava su macuahuitl en el estómago del guerrero.	-ESCUDO -GOLPEADO -MACUAHUITL -ROMPIENDO EL AIRE -SANGRE -BROTANDO -GOLPE CONTRA GUERRERO -BLOQUEO CON ESCUDO -MACUAHUITL EN EL ESTÓMAGO -SANGRE, -HUESOS -GEMIDO -GRITO DE TLAHUICOLE -CONTINÚA MÚSICA	00:11	01:43
3	CLOSE UP	Tlahuicole voltea hacia todos lados en busca de algún enemigo, el fondo está desenfocado. Sale de cuadro. El fondo entra en foco	-CONTINÚA MÚSICA	00:05	01:48
4	GENERAL	La guerra continúa, varios guerreros pelean	-MACUAUITLES -GEMIDOS -SANGRE -GOLPES -CONTINÚA MÚSICA	00:06	01:54
5	ENTERO	Un guerrero tlaxcalteca es atacado por la espalda por un guerrero jaguar que se lanza sobre él	-GEMIDO -TLAQUEO -CONTINÚA MÚSICA	00:02	01:56
6	MEDIUM CLOSE UP POV GUERRERO JAGUAR	El guerrero jaguar golpea al guerrero tlaxcalteca como si tuviera garras, se salpica de sangre	-SANGRE -GOLPE -GARRA -ROMPIENDO EL AIRE -GEMIDO -CONTINÚA MÚSICA	00:04	02:00
7	CLOSE UP	El guerrero jaguar alza la vista y mira a la cámara. Gruñe con rabia	-GRUÑIDO -CONTINÚA MÚSICA	00:02	02:02

	8	BARRIDO DESDE EL PLANO ANTERIOR ENTERO TRAVEL DER	Tlahuicole despacha a un gran número de guerreros jaguar y guerreros águila con su macuahuitl. Al tiempo que va bloqueando golpes con su escudo, continúa avanzando mientras los guerreros mexicas caen a sus pies. Lanza un macanazo al último guerrero que se intercepta en su camino	-GOLPE -PASOS -BLOQUEO CON ESCUDO -CUERPOS CAYENDO -GRITOS -GEMIDOS CONTINÚA MÚSICA	00:08	02:10
	9	TIGHT SHOT SLOW MOTION	El macuahuitl de Tlahuicole se parte en dos	-FRACTURA -CONTINÚA MÚSICA	00:03	02:13
	10	MEDIO	El guerrero jaguar se embiste contra Tlahuicole lanzando múltiples macanazos. Tlahuicole sólo puede defenderse con su escudo y esquivar algunos golpes	-MACANAZOS ROMPIENDO EL AIRE -GEMIDOS -GRUÑIDOS -CONTINÚA	00:05	02:18
	11	GUSANO	El guerrero jaguar hace que Tlahuicole retroceda cada vez más hasta tropezarse con un cadáver.	-PASOS GOLPE AL CADÁVER -TERMINA MÚSICA	00:02	02:20
	12	PICADA	Tlahuicole en el piso, se percata de que su pueblo ha sido vencido. Voltea hacia todos lados	-SILENCIO	00:03	02:23
	13	GENERAL POV	El campo de batalla está lleno de cadáveres tlaxcaltecas	-VIENTO SUGIERE SOLEDAD -INICIA MÚSICA	00:03	02:26
	14	TIGHT SHOT	Un cadáver manchado de sangre yace en el piso	-CONTINÚA MÚSICA	00:02	02:28
	15	MEDIO	Varios tlaxcaltecas avanzan encadenados, llevados como rehenes	-CUERPOS ARRASTRADOS -CONTINÚA MÚSICA	00:04	02:32
	16	MEDIUM CLOSE UP	Tlahuicole, horrorizado, ve cómo su pueblo ha caído	-CONTINÚA MÚSICA	00:03	02:25
8	1	PANORÁMICO	El atardecer está por caer	-VIENTO -TERMINA MÚSICA	00:03	02:28
9	1	TIGHT SHOT QUE SE CONVIERTE EN PANORÁMICO	Un colibrí vuela por Tenochtitlán. El colibrí sale de foco y logra verse al ejército mexicana entrando triunfante a la ciudad	-ALETEO COLIBRÍ -VIENTO	00:03	02:31

	2	GENERAL	Los guerreros tlaxcaltecas van amarrados por el cuello, caminando con la cabeza gacha. Un guerrero águila que custodia a los prisioneros pateo a uno de los tlaxcaltecas por la espalda	-VIENTO -PASOS -PATADA	00:05	02:36
	3	CLOSE UP	El guerrero cae, en su rostro hay un gesto de dolor	-GOLPE CONTRA EL PISO -GEMIDO -VIENTO	00:03	02:39
	4	CONTRAPICADA	El guerrero águila que pateó al tlaxcalteca se burla de éste	-VIENTO	00:03	02:42
	5	CLOSE UP	El guerrero águila pisa la cabeza del tlaxcalteca	-VIENTO -PISADA	00:03	02:45
	6	CONTRAPICADA	Tlahuicole empuja al guerrero jaguar con el hombro	-VIENTO -EMPUJÓN -PASOS	00:02	02:47
	7	MEDIO	Con las manos amarradas, Tlahuicole le da un golpe que lo tumba	-GOLPE -CAÍDA	00:02	02:49
	8	PICADA	En el piso el guerrero águila se limpia la sangre de la boca	-SANGRE -GEMIDO	00:03	02:52
	9	CONTRAPICADA	Tlahuicole, desafiante, mira al guerrero águila	-VIENTO	00:02	02:54
	10	MEDIO	Levantándose, el guerrero águila da una orden para que se lo lleven		00:02	02:56
10	1	MEDIO	Tlahuicole es escoltado por cuatro guerreros jaguar hasta el tolometli, donde hay cinco caballeros águila que lo esperan	-PASOS	00:05	03:01
	2	GENERAL DE PERFIL	De una patada, Tlahuicole es obligado a arrodillarse ante los caballeros águila. Luego es arrastrado	-PATADA -PASOS -ARRASTRE	00:03	03:04
	3	GENERAL PICADA	Tlahuicole es arrastrado mediante un lazo. Dejan de arrastrarlo	-ARRASTRE	00:03	03:07
	4	TIGHT SHOT	Cortan el lazo que mantiene preso a Tlahuicole	-CORTE	00:01	03:08
	5	MEDIUM CLOSE UP	Tlahuicole aparece a cuadro desde abajo. Alza la vista. Está cansado	-SUSPIROS	00:04	03:12

6	TIGHT SHOT PICADA	A los pies de Tahuicole es arrojado un macuahuitl y un escudo	-ARMAS CONTRA EL SUELO	00:02	03:14
7	MEDIUM CLOSE UP	Tlahuicole, con asombro, mira a sus contrincantes	-ENTRA MÚSICA	00:03	03:17
8	GENERAL PICADA	Tlahuicole es rodeado por cuatro guerreros jaguar	-PASOS -CONTINÚA MÚSICA	00:03	03:20
9	MEDIO	Tlahuicole gira, volteando a todos lados para tratar de defenderse	-EFECTO GIROS -CONTINÚA MÚSICA	00:05	03:25
10	MEDIO POV CONTRAPLANO	Un guerrero jaguar se acerca a Tlahuicole sigilosamente preparando su macuahuitl para atacarlo. Se embiste contra él	-GRITO -CONTINÚA MÚSICA	00:03	03:28
11	MEDIO POV CONTRAPLANO BARRIDO IZQ	Otro de los guerreros jaguar se embiste contra Tlahuicole	-GRITO -CONTINÚA MÚSICA	00:03	03:31
12	MEDIO CONTRAPLANO	Tlahuicole esquiva al primero de los guerreros y le hace un corte con su macuahuitl. Inmediatamente después de tal acción recibe al segundo con un golpe en el rostro propinado con el mismo artefacto	-EFECTO ESQUIVAR -CORTE -GOLPE -GEMIDO -CONTINÚA MÚSICA	00:04	03:35
13	MEDIO	Uno de los dos guerreros restantes tlaquea a Tlahuicole desde un costado	-TLAQUEO -CONTINÚA MÚSICA	00:03	03:38
14	MEDIUM CLOSE UP	Un guerrero águila observa la pelea	-CONTINÚA MÚSICA	00:02	03:40
15	MEDIUM CLOSE UP GUSANO	El guerrero jaguar que tlaqueó a Tlahuicole intenta estrangularlo	-FORCEJEO -CONTINÚA MÚSICA	00:03	03:43
16	CLOSE UP POV GUERRERO	Tlahuicole sufre el estrangulamiento	-FORCEJEO -GEMIDO -CONTINÚA MÚSICA	00:03	03:46
17	CLOSE UP POV TLAHUICOLE	Tlahuicole golpea el rostro del guerrero jaguar varias veces hasta que lo suelta	-GOLPES -FORCEJEO -GEMIDO -CONTINÚA MÚSICA	00:04	03:50
18	MEDIUM CLOSE UP	El guerrero jaguar restante mira asombrado cómo Tlahuicole ha acabado con sus compañeros	-CONTINÚA MÚSICA	00:03	03:53

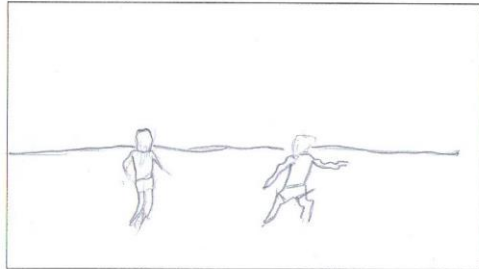
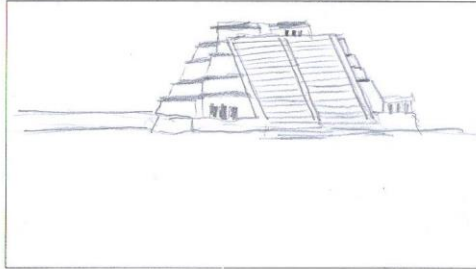
	19	GENERAL	Tlahuicole se levanta y toma su macuahuitl. Cansado espera el ataque del guerrero jaguar	-PIES SOBRE LA TIERRA -CONTINÚA MÚSICA	00:03	03:56
	20	MEDIUM CLOSE UP CONTRAPICADA	El guerrero águila que observa la pelea ordena un nuevo ataque contra Tlahuicole	-CONTINÚA MÚSICA	00:02	03:58
	21	CLOSE UP	Tlahuicole frunce el ceño y se pone en guardia	-CONTINÚA MÚSICA	00:02	04:00
	22	GENERAL	Un gran número de guerreros jaguar avanza hacia Tlahuicole tras recibir la orden del guerrero águila	-PASOS -GRITOS -CONTINÚA MÚSICA	00:04	04:04
	23	MEDIO	Tlahuicole corre hacia los guerreros para enfrentarlos al tiempo que lanza un grito de guerra	-GRITO -PASOS -CONTINÚA MÚSICA	00:04	04:08
	24	PANORÁMICO PICADA	En línea, los guerreros jaguar avanzan contra Tlahuicole quien también corre hacia los guerreros. FUNDIDO A BLANCO	-GRITO -PASOS -TERMINA MÚSICA	00:03	04:11
11	1	TIGHT SHOT	Tlahuicole es arrastrado, casi muerto, en estado de bulto, sus pies van raspando contra el piso	-ARRASTRE -INICIA MÚSICA	00:03	04:14
	2	CLOSE UP	El rostro de Tlahuicole está sumamente golpeado, a penas abre los ojos y de su boca escurre sangre	-SANGRE -CONTINÚA MÚSICA	00:03	04:17
	3	GENERAL CENITAL	Los guerreros que arrastran a Tlahuicole lo colocan sobre una piedra	-ARRASTRE -CUERPO EN LA PIEDRA -CONTINÚA MÚSICA	00:04	04:21
	4	MEDIO	Un sacerdote empuña un cuchillo hacia el cielo	-CUCHILLO -CONTINÚA MÚSICA	00:03	04:24
	5	CLOSE UP CENITAL	Tlahuicole aún vivo de pronto hace un gesto de infinito dolor. De la boca de Tlahuicole sale sangre	-SANGRE -GRITO -CONTINÚA MÚSICA	00:03	04:27
	6	TIGHT SHOT	El sacerdote empuña el corazón de Tlahuicole hacia el cielo. La mano del sacerdote escurre de sangre	-SANGRE -LATIDO -CONTINÚA MÚSICA	00:03	04:30
12	1		CRÉDITOS	CONTINÚA MÚSICA		

3.1.1.7 STORYBOARD

Uno de los primeros pasos para realizar una película, tanto animada como de acción viva, es la elaboración del guión técnico, consistente en la planificación, plano por plano, del guión. En ese sentido, para la realización de una película animada, además es necesaria la elaboración de un storyboard que consiste en la realización de por lo menos un dibujo para cada plano que servirá para dar pie a la planeación totalmente detallada de los elementos que compondrán el plano. Además, en el storyboard se incluye la siguiente información: título de la producción, número de secuencia, número de plano, tiempo de duración de cada plano en segundos, tamaño de campo, número de decorado que corresponde al plano, si el plano mantiene continuidad con el plano anterior, descripción de la escena, diálogos, movimientos de cámara y efectos. De tal forma, la función de un storyboard es convertir todo aquello que los guionistas han desarrollado en textos descriptivos y diálogos, es decir, el guión narrativo o literario, en imágenes. A continuación el storyboard de *Valiente*:

ANEXO V

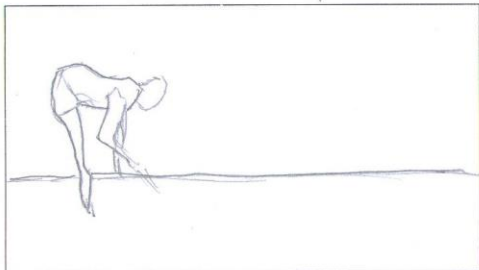
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 01
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	1	Plano	1	Tiempo	00:08 00:08
Descripción <u>PANORÁMICO</u> El día transcurre como cualquier otro						
Sonido - AMBIENTE - PAJAROS						
Observaciones						

Sec.	Esc.	1	Plano	2	Tiempo	00:05 00:13
Descripción <u>GENERAL</u> Los niños corren jugando por las calles del imperio tlaxcalteca						
Sonido - RISAS NIÑOS						
Observaciones						

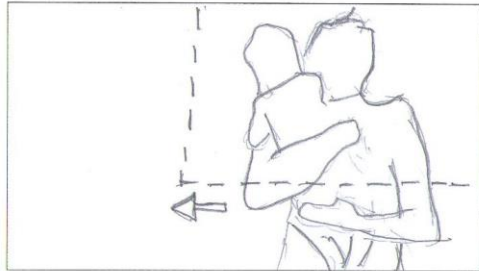
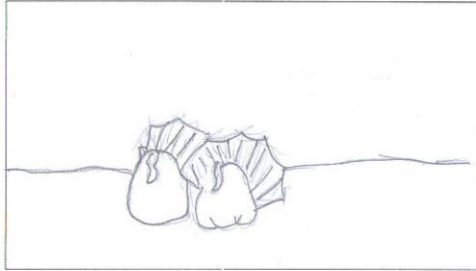
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 02
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	1	Plano	3	Tiempo	00:08 00:21
Descripción <u>GENERAL</u> Los campesinos trabajan la tierra						
Sonido - ARA TIERRA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	1	Plano	4	Tiempo	00:04 00:25
Descripción <u>TIGHT SHOT</u> Un guijolote pica maíz del suelo						
Sonido - PICO DEL GUIJOLOTE CONTRA EL SUELO						
Observaciones						

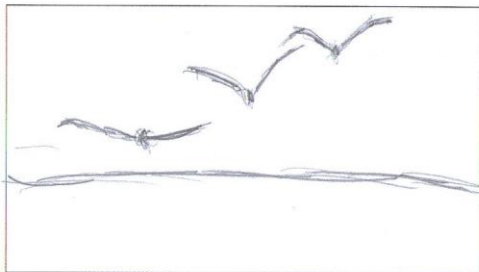
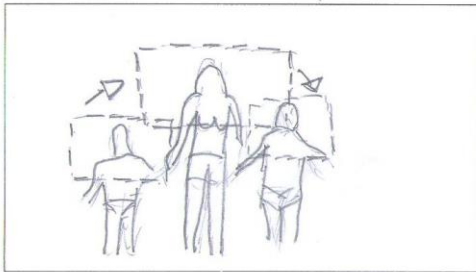
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 03
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIZARDO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	1	Plano	5	Tiempo	00:06 00:31
Descripción GENERAL						
Las mujeres conducen a sus guajolotes hacia sus hogares						
Sonido						
- PASOS EN TIERRA - GUAJOLOTES						
Observaciones						

Sec.	Esc.	2	Plano	1	Tiempo	00:03 00:34
Descripción MEDIUM CLOSE UP						
Tahiviale carga a su hijo menor, un bebé de dos años						
Sonido						
- PASOS						
Observaciones						

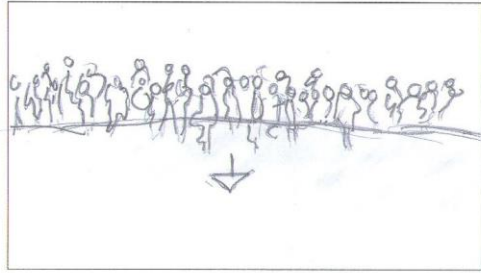
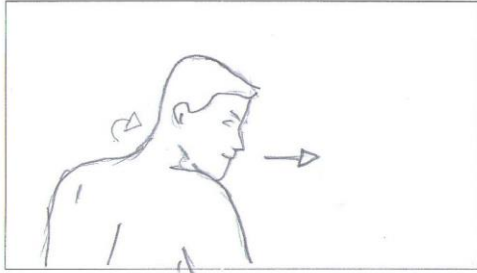
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 04
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIZARDO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	2	Plano	2	Tiempo	00:03 00:37
Descripción MEDIUM CLOSE UP						
A un lado va su esposa, quien lleva de la mano a una niña de 12 años y a un niño de 8						
Sonido						
- PASOS - ESTUENDO - ENTRA MÚSICA						
Observaciones						
MOV. GRUPO						

Sec.	Esc.	2	Plano	3	Tiempo	00:02 00:39
Descripción DETALLE						
Los zancos les velan						
Sonido						
- ALETEO - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

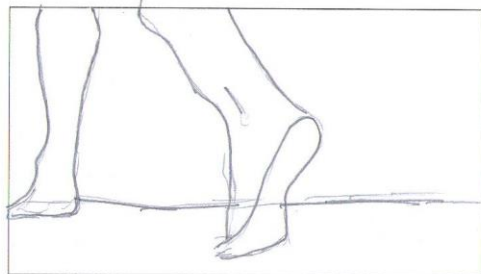
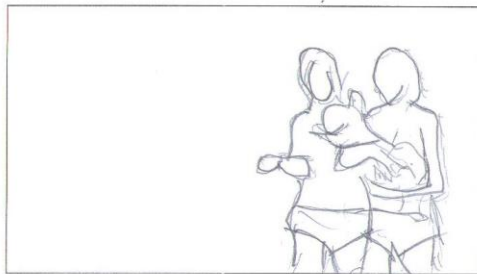
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 05
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	2	Plano	4	Tiempo	00:01 00:40
Descripción MEDIUM CLOSE UP Tlahuirale volteo						
Sonido - EFECTO COMO PARTE DE MÚSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	3	Plano	5	Tiempo	00:09 00:49
Descripción PANORAMICO A lo lejos se divisa un gran eicicito se se aproxima a Tlaxcala						
Sonido - PASOS EJERCITO - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

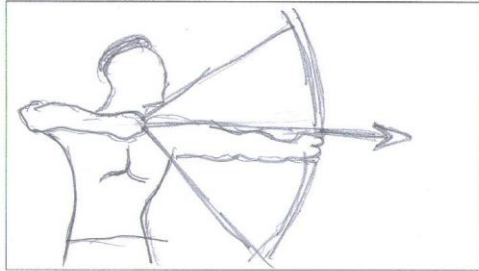
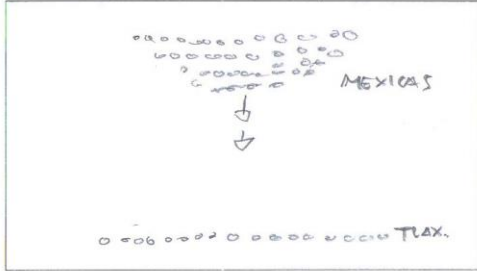
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 06
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	2	Plano	6	Tiempo	00:02 00:46
Descripción AMERICANO Tlahuirale corre al bebé en manos de su esposa y le ordena a ella y a sus hijos que corran						
Sonido - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	2	Plano	7	Tiempo	00:02 00:48
Descripción GENERAL GENERAL Los niños corren						
Sonido - PISADAS - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

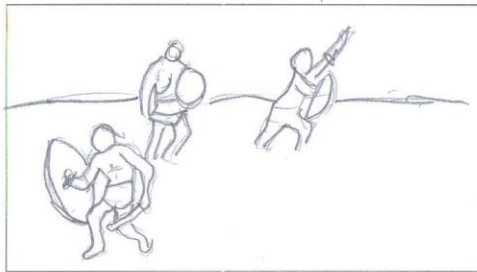
Película	VALIENTE		Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 07
			Director	JESÚS HERRERA	
			Fotografía	DANIEL D. RICAÑO	
			Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	3	Plano	1	Tiempo	00:08 00:56
Descripción GENERAL CÁMERA						
Un gran número de guerreros tlaxcaltecos corren hacia sus posiciones de batalla. Los guerreros mexicanos se aproximan.						
Sonido						
- PASOS - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	3	Plano	2	Tiempo	00:03 00:59
Descripción MEDIO						
Un arquero se coloca en posición.						
Sonido						
- CUERDA ARCO						
Observaciones						

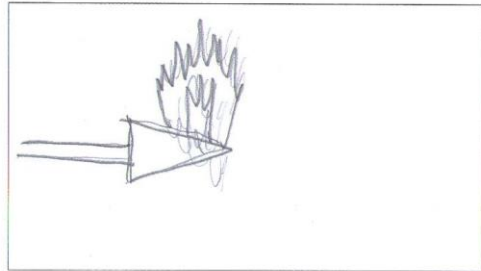
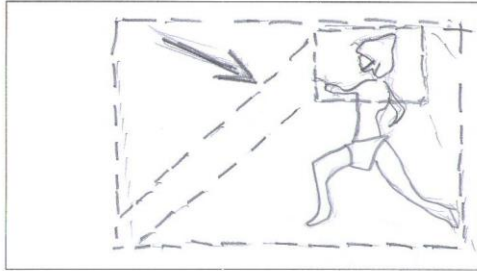
Película	VALIENTE		Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 08
			Director	JESÚS HERRERA	
			Fotografía	DANIEL D. RICAÑO	
			Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	3	Plano	3	Tiempo	00:05 01:01
Descripción GENERAL						
Algunos guerreros de infantería toman su escudo y macuahuitl.						
Sonido						
- PASOS - GOLPEO ARMAMENTO - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	3	Plano	4	Tiempo	00:05 01:09
Descripción MEDIO OJO SALVADOR						
Los guerreros corren a la fortaleza para esperar al enemigo.						
Sonido						
- PASOS - GOLPEO ARMAMENTO - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						
MOV. STEADY						

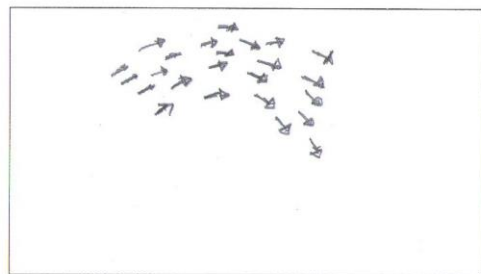
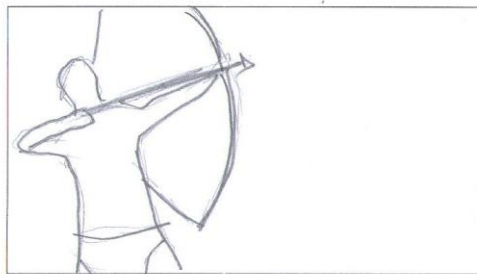
Película	VALIENTE			Productor	JESSY HERRERA	Hoja 09
				Director	JESSY HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. PIZARRO P.	
				Animación	JESSY HERRERA	



Sec.	Esc.	4	Plano	1	Tiempo	00:07 01:16
Descripción <u>CLOSE UP -> ZOOM OUT ENTREGA</u>						
<p>Guerrero jaguar entiendo a la ciudad. Hacer un grito de guerra cuando su pueblo es atacado por una flecha.</p>						
Sonido						
<ul style="list-style-type: none"> -GRITO -FLECHA -SANTOS -MUEBOS -MÚSICA CONTINUA 						
Observaciones						

Sec.	Esc.	5	Plano	1	Tiempo	00:07 01:16
Descripción <u>DETALLE</u>						
<p>Un guerrero Atlatlantean prende fuego a una flecha.</p>						
Sonido						
<ul style="list-style-type: none"> -LLAMA -CONTINUA MUSICA 						
Observaciones						

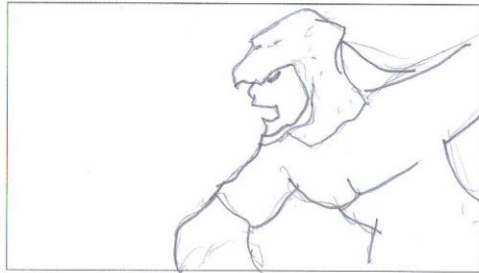
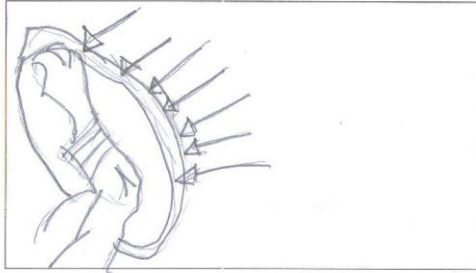
Película	VALIENTE			Productor	JESSY HERRERA	Hoja 10
				Director	JESSY HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. PIZARRO P.	
				Animación	JESSY HERRERA	



Sec.	Esc.	5	Plano	2	Tiempo	00:01 01:19
Descripción <u>MEDIO</u>						
<p>Con dicha flecha, su compañero ya apunta. Al estar encendida la flecha, el arquero dispara.</p>						
Sonido						
<ul style="list-style-type: none"> -CUERDA TENSA -DISPARO -CONTINUA MUSICA 						
Observaciones						

Sec.	Esc.	6	Plano	1	Tiempo	00:03 01:22
Descripción <u>GENERAL</u>						
<p>Las flechas vuelan por el cielo.</p>						
Sonido						
<ul style="list-style-type: none"> -AIRE PARTIDO POR FLECHAS -CONTINUA MUSICA 						
Observaciones						

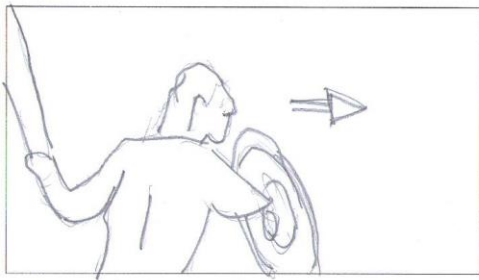
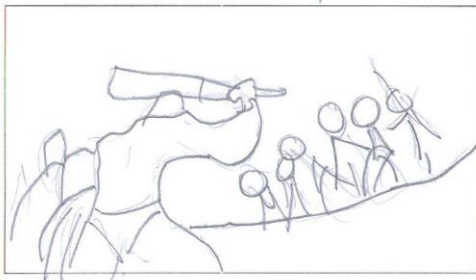
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	6	Plano	2	Tiempo	00:02 01:24
Descripción DETALLE Varias flechas se estrella contra el escudo de un guerrero jaguar						
Sonido - FLECHAS CONTRA ESCUDO - GURRUBO DEL CUERPO - CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	6	Plano	3	Tiempo	00:04 01:28
Descripción MEDIO El guerrero jaguar aparta su escudo y sigue corriendo						
Sonido - PASO - GURRUBO - CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

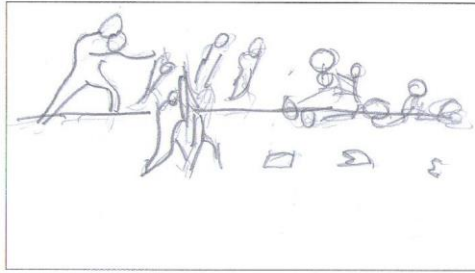
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	7	Plano	1	Tiempo	00:04 01:32
Descripción GENERAL Ambos ejércitos se enfrentan en una línea de batalla donde chorazan						
Sonido - PASOS - TIRERA ESPANDO - GURRUBOS - GURRUBO - CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	7	Plano	2	Tiempo	00:11 01:43
Descripción SECUENCIA Tlahuicole bloquea con su escudo el golpe de un guerrero jaguar. Golpea, mientras avanza con su machuete, a otro guerrero jaguar, de este bruta un gran chorro de sangre. Da la vuelta para golpear al primer guerrero.						
Sonido - ESCUDO - MACHUETE - SANGRE - GOLPE - BLOQUEO - GURRUBO - GEMIDO - GRITO - CONTINUA MUSICA						
Observaciones TRAVEL, SLOW MOTION IMPACTO						

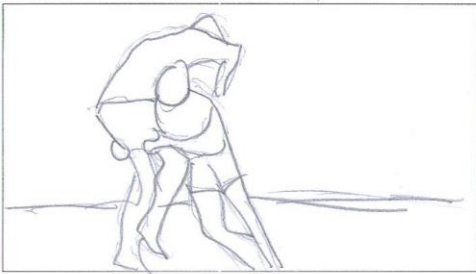
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 13
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERA R	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	7	Plano	3	Tiempo	00:05 01:48
Descripción CLOSE UP						
<p>Tahuico le voltea a todos lados en busca de un enemigo. El fondo está desenfocado. Sale de cuadro, el fondo entra en foco.</p>						
Sonido						
- CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	7	Plano	8	Tiempo	00:06 01:54
Descripción GENERAL						
<p>La guerra continúa, varios guerreros pelean</p>						
Sonido						
<p>- MACAJUITLES - GOLPES - GEMIDOS - CONTINUA MUSICA - SANGRE</p>						
Observaciones						

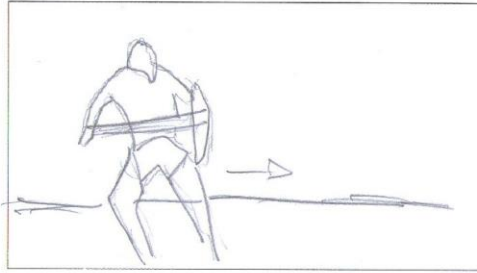
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 14
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERA R	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	7	Plano	5	Tiempo	00:02 01:56
Descripción ENTERO						
<p>Un guerrero Haxcahtera es atacado por la espalda por un guerrero jaguar que se lanza sobre él</p>						
Sonido						
<p>- GEMIDO - TLAQUEO - CONTINUA MUSICA</p>						
Observaciones						

Sec.	Esc.	7	Plano	6	Tiempo	00:06 02:00
Descripción MEDIO CLOSE UP POU GUERRERO J						
<p>El guerrero jaguar golpea al guerrero Haxcahtera como si tuviera garras, se salpica de sangre</p>						
Sonido						
<p>- SANGRE - CONTINUA MUSICA - GOLPE - CARCA ROMRIENDO AIRE - GEMIDO</p>						
Observaciones						

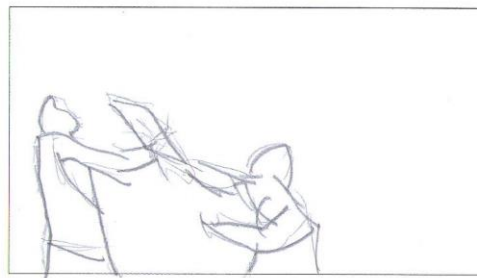
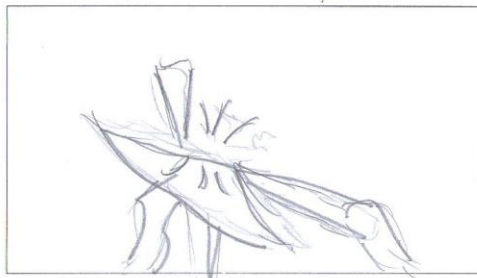
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 15
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO E.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	7	Plano	7	Tiempo	00:02 02:02
Descripción CLOSE UP						
El guerrero jaguar alza la vista y mira a la cámara, gruete con rabia.						
Sonido						
-GRUÍDO -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	7	Plano	8	Tiempo	00:08 02:10
Descripción SARRITO DESDE ANTERIOR ENTRO TRAVEL DEE						
Tlahuicole despacha a un gran número de guerreros jaguar y aguilas con su macuahuitl. Al tiempo que bloquea golpes con su escudo. Continúa avanzando mientras los guerreros corren...						
Sonido						
-GOLPÉ -GRITOS -GRASOS -GEMIDO -GRUÍDOS -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

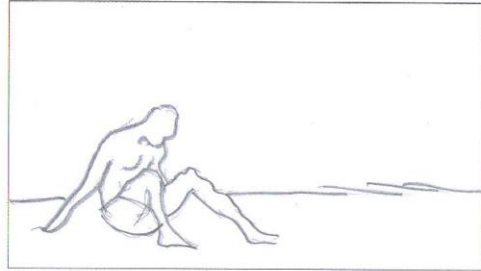
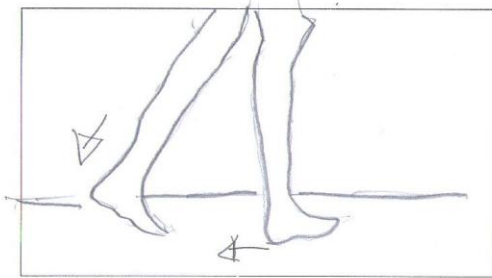
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 16
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO E.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	7	Plano	9	Tiempo	00:03 02:13
Descripción TIGHT SHOT SLOW MOTION						
El macuahuitl de Tlahuicole se rompe en dos.						
Sonido						
-FRACASA -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	7	Plano	10	Tiempo	00:05 02:18
Descripción MEQIO						
El guerrero jaguar se ensiste contra Tlahuicole lanzando múltiples macuahuitl. Tlahuicole sólo puede defenderse con su escudo y esquivar algunos golpes.						
Sonido						
-MACAHUITL -GEMIDOS -GRUÍDOS -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Película	VALIENTE			Productor	JESS HERRERA	Hoja 17
				Director	JESS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICAÑO R	
				Animación	JESS HERRERA	



Sec.	Esc.	7	Plano	11	Tiempo	00:02 02:20
------	------	---	-------	----	--------	----------------

Descripción GUSANO
El guerrero jaguar hace que Tlahicote reflexione cada vez más hasta tropezar con un cadáver

Sonido
-PASOS
-Golpe al cadáver
-SUSURRO
-TERMINA MÚSICA

Observaciones

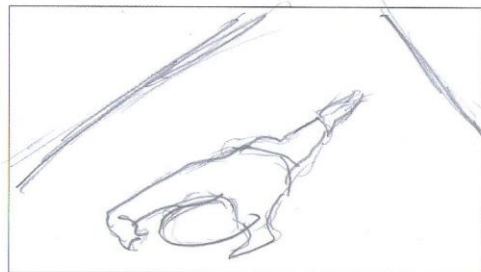
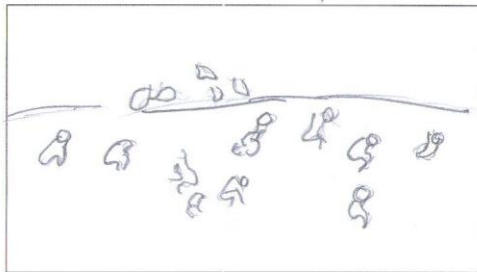
Sec.	Esc.	7	Plano	12	Tiempo	00:03 02:23
------	------	---	-------	----	--------	----------------

Descripción PICADA
Tlahicote, en el piso, se paraliza de que su pueblo ha sido vaciado. Voltea en todos lados

Sonido
-SILENCIO

Observaciones

Película	VALIENTE			Productor	JESS HERRERA	Hoja 18
				Director	JESS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICAÑO R	
				Animación	JESS HERRERA	



Sec.	Esc.	7	Plano	13	Tiempo	00:03 02:26
------	------	---	-------	----	--------	----------------

Descripción GENERAL POV
El campo de batalla está lleno de cadáveres tlaxcaltecos

Sonido
-VIENTO SIGUIERE SOLEDAD
-INICIA MÚSICA

Observaciones

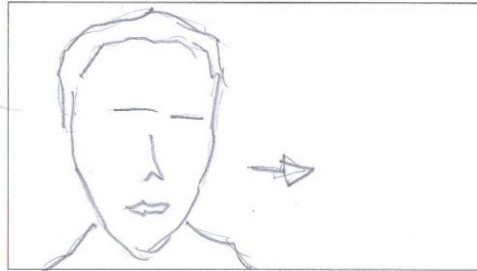
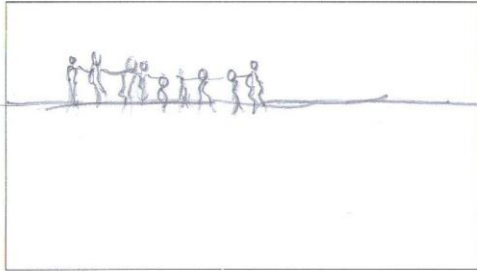
Sec.	Esc.	7	Plano	14	Tiempo	00:02 02:28
------	------	---	-------	----	--------	----------------

Descripción TIGHT SHOT
Un cadáver manchado de sangre yace en el piso

Sonido
-CONTINUA MÚSICA

Observaciones

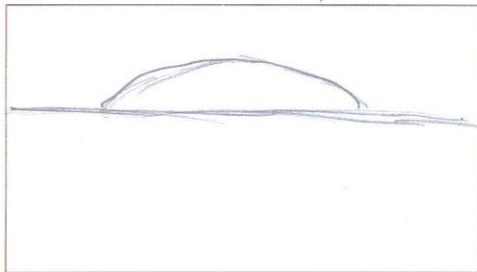
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 19
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DAVID D. RIVERA	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	7	Plano	15	Tiempo	00:04 02:32
Descripción GENERAL Varios habitantes avientan cascabeles, llevados como cesteras						
Sonido - CUERPOS ARMADOS - CADENAS - CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	7	Plano	16	Tiempo	00:03 02:25
Descripción MEDIUM CLASE UP Tlacuicote, horizontalizado, ve cómo su pueblo ha caído						
Sonido - CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

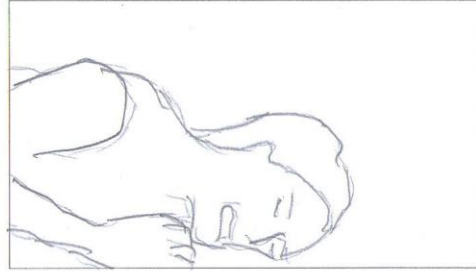
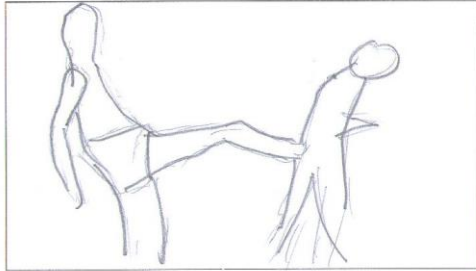
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 20
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DAVID D. RIVERA	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	8	Plano	1	Tiempo	00:03 02:27
Descripción PANORÁMICO El atardecer está por caer						
Sonido - VIENTO - TERMINA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	9	Plano	1	Tiempo	00:03 02:31
Descripción TIGHT SHOT - PANORÁMICO Un colibrí vuela por Tenochtitlán. El colibrí sale de foco y logra verse al ejército mexica entrando triunfante a la ciudad						
Sonido - ACENTO COXICAI - VIENTO						
Observaciones						

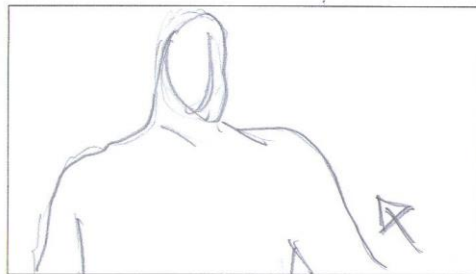
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 21
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL O. RIVERA R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	9	Plano	2	Tiempo	00:05 02:56
Descripción GENERAL						
Los guerreros tlaxcaltecas van amarrados. Un guerrero águila custodia a los prisioneros, patea a uno de los tlaxcaltecos por la espalda.						
Sonido						
- VIENTO - PASOS - PATADA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	9	Plano	3	Tiempo	00:05 02:59
Descripción CLOSE UP						
El guerrero cal, en su rostro hay un gesto de dolor.						
Sonido						
- GOLPE CONTRA EL PISO - GEMIDO - VIENTO						
Observaciones						

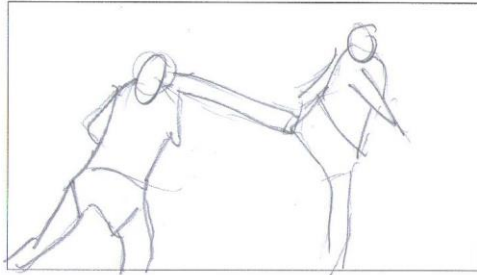
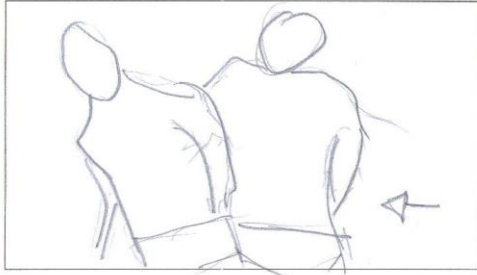
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 22
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL O. RIVERA R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	9	Plano	4	Tiempo	00:03 02:42
Descripción CONTRAPICADA						
El guerrero águila que pateó al tlaxcalteca se burla de éste.						
Sonido						
- VIENTO						
Observaciones						

Sec.	Esc.	9	Plano	5	Tiempo	00:03 02:45
Descripción CLOSE UP						
El guerrero águila pisa la cabeza del tlaxcalteca.						
Sonido						
- VIENTO - PISADA						
Observaciones						

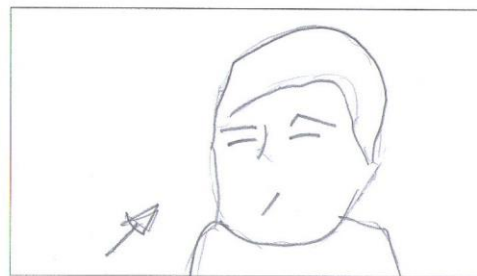
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 23
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL R. RIVERA P.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	9	Plano	6	Tiempo	00:02 02:47
Descripción <i>CONSERVADA</i>						
Tlahivole empuja al guerrero ¡aguar con el hombro						
Sonido						
- VIENTO - EMPUJÓN - PASOS						
Observaciones						

Sec.	Esc.	9	Plano	7	Tiempo	00:02 02:49
Descripción <i>MEDIO</i>						
Con las manos amarradas, Tlahivole le da un golpe que lo tumba						
Sonido						
- GOLPE - CAÍDA						
Observaciones						

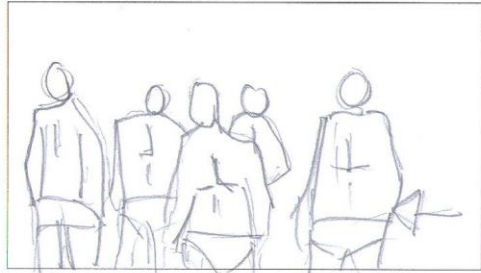
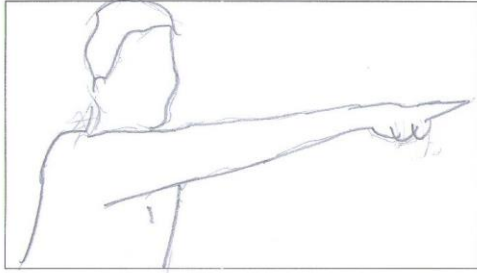
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 24
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL R. RIVERA P.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	9	Plano	8	Tiempo	00:03 02:52
Descripción <i>PICADA</i>						
En el piso, el guerrero agita se limpia la sangre de la boca						
Sonido						
- SANGRE - GEMIDO						
Observaciones						

Sec.	Esc.	9	Plano	9	Tiempo	00:02 02:54
Descripción						
Tlahivole, desflaute, mira al guerrero agita						
Sonido						
- VIENTO						
Observaciones						

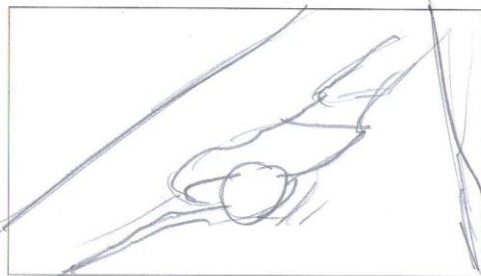
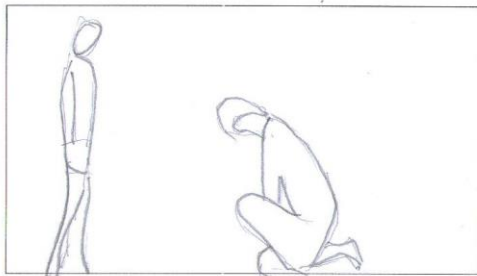
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 25
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	9	Plano	10	Tiempo	00:02 02:56
Descripción MEDIO						
Levantándose, el queeso águila da una orden para que se lo lleven						
Sonido						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	1	Tiempo	00:05 03:01
Descripción MEDIO						
Tlahuicole es exaltado por cuatro queeseros hacia el folonelli donde hay 5 caballeros águila que lo esperan						
Sonido						
-PASOS						
Observaciones						

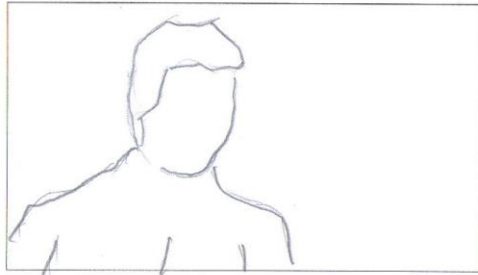
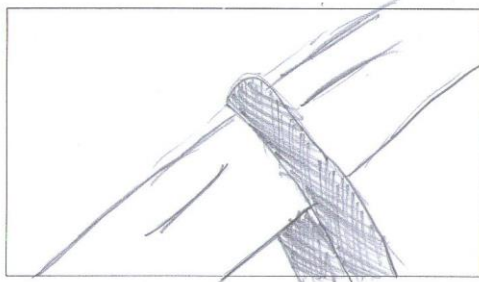
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 26
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERO R.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	2	Tiempo	00:03 03:04
Descripción GENERAL						
De una patada, Tlahuicole es obligado a arrodillarse ante los caballeros águila. Luego es arrastrado						
Sonido						
-PATADA -PASOS -ARRASTRE						
Observaciones NE PUEDE						

Sec.	Esc.	10	Plano	3	Tiempo	00:08 03:07
Descripción GENERAL PICADA						
Tlahuicole es arrastrado mediante un lazo. Dejan de arrastrarlo						
Sonido						
-ARRASTRE						
Observaciones						

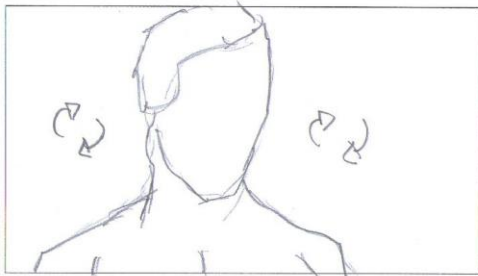
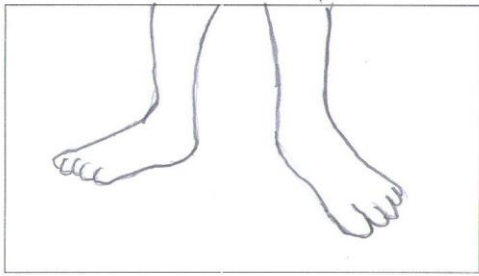
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 27
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERA E.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	4	Tiempo	00:01 03:08
Descripción TIGHT SHOT Cortar el lazo que mantiene preso a Tlahuicole						
Sonido -CORTE						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	5	Tiempo	00:04 03:12
Descripción MEDIUM CLOSE UP Tlahuicole aparece a campo desde abajo. Alé la vista, está cansado						
Sonido -SUSPIROS						
Observaciones						

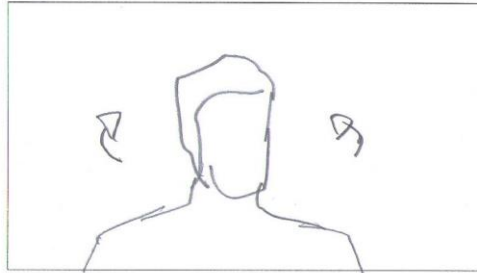
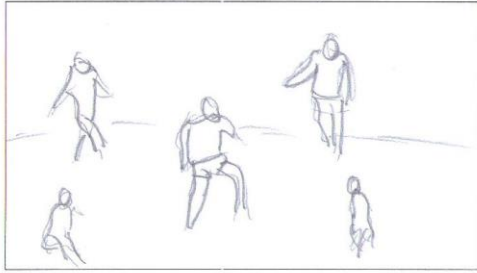
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 28
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERA E.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	6	Tiempo	00:02 03:14
Descripción TIGHT SHOT PLANO A los pies de Tlahuicole es arrojado un macahuitl y un escudo						
Sonido -ARMAS CONTRA EL SUELO						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	7	Tiempo	00:03 03:17
Descripción MEDIUM CLOSE UP Tlahuicole, con asombro, mira a sus contrincentes						
Sonido -ENTRA MUSICA						
Observaciones						

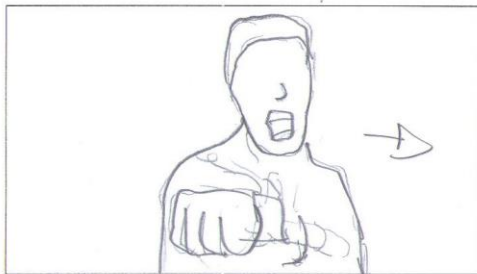
Película	VALIENTE			Productor	JESUS HERRERA	Hoja 29
				Director	JESUS HERRERA	
				Fotografía	DAVID D. RUIZ P.	
				Animación	JESUS HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	8	Tiempo	00:03 03:20
Descripción GENERAL ELICADA						
Tlahuicole es rodeado por varios guerreros jaguar						
Sonido						
-BASOS -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	9	Tiempo	00:05 03:25
Descripción MEDIO						
Tlahuicole gira, volteando a todos lados para tratar de diferenciar						
Sonido						
-EFECTO RIBOS -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

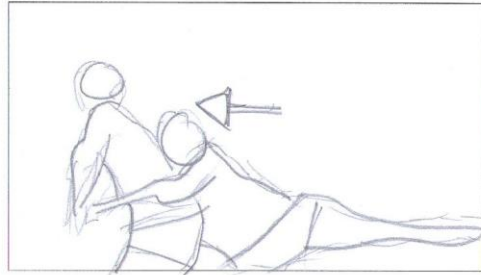
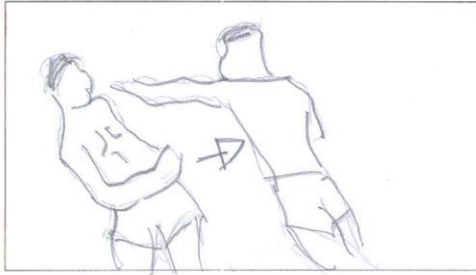
Película	VALIENTE			Productor	JESUS HERRERA	Hoja 30
				Director	JESUS HERRERA	
				Fotografía	DAVID D. RUIZ P.	
				Animación	JESUS HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	10	Tiempo	00:03 03:28
Descripción MEDIO POV CONTRARRELAJ						
Un guerrero jaguar se acerca a Tlahuicole sigilosamente preparando su macuahuitl para atacarlo. Se embiste contra él						
Sonido						
-GRITO -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	11	Tiempo	00:05 03:31
Descripción MEDIO POV BARRIDO IZA						
Otro de los guerreros jaguar se embiste contra Tlahuicole						
Sonido						
-GRITO -MUSICA CONTINUA						
Observaciones						

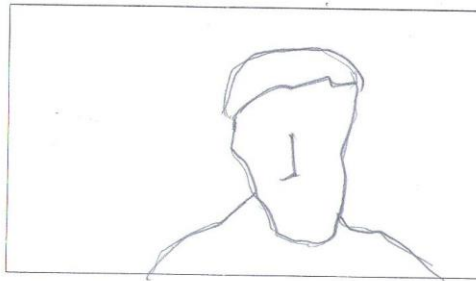
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 31
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO P.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	12	Tiempo	00:04 03:35
Descripción MEDIO CORTA PLANO Tlahuicole esquiva al primer de los guerreros y le hace un corte con su machete. Inmediatamente, después de tal acción, recibe al segundo con un golpe en el costado propiamente con el machete.						
Sonido - EFECTO SONIDO - COETE - GOLPE - GEMIDO						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	13	Tiempo	00:02 03:38
Descripción MEDIO Uno de los dos guerreros restantes golpea a Tlahuicole desde un costado.						
Sonido - TIRQUEO - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

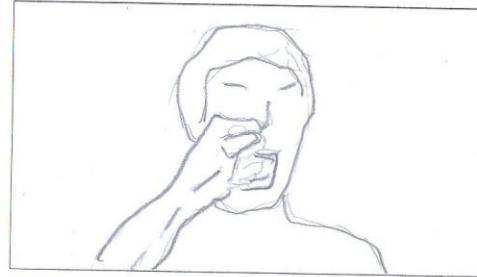
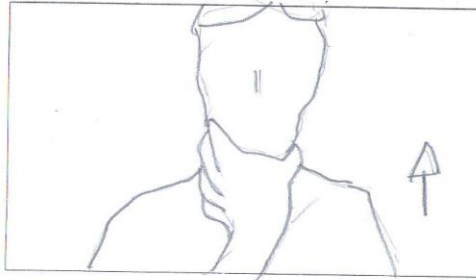
Película	VALIENTE			Productor	JESÚS HERRERA	Hoja 32
				Director	JESÚS HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RICARDO P.	
				Animación	JESÚS HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	14	Tiempo	00:02 03:40
Descripción MEDIO CORTA PLANO Un guerrero ágil observa la pelea.						
Sonido - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	15	Tiempo	00:03 03:43
Descripción MEDIO CORTA PLANO El guerrero jaguar que golpeó a Tlahuicole intenta estrangularlo.						
Sonido - CONTINUA MÚSICA - FORCESIS						
Observaciones						

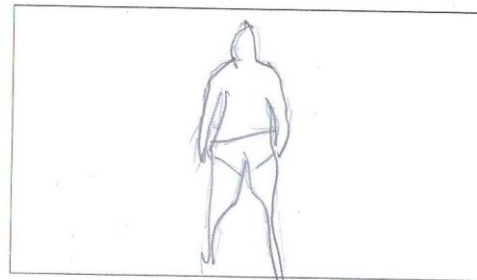
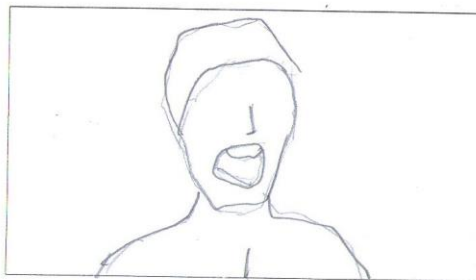
Película	VALIENTE			Productor	JESSI HERRERA	Hoja 33
				Director	JESSI HERRERA	
				Fotografía	DAVID D. PIRADO P.	
				Animación	JESSI HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	16	Tiempo	00:03 09:46
Descripción CLASE UP POR HERRERA						
Tahicole sifra el extrangamiento						
Sonido						
- FORCEJEÓ - GEMIDO - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	17	Tiempo	00:04 09:50
Descripción CLASE UP POR TERCERIZADO						
Tahicole gira el rostro del guerrero jugar varias veces hasta que lo suelta						
Sonido						
- GOCES - FORCEJEÓ - GEMIDO - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

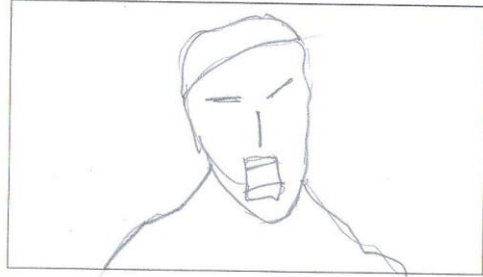
Película	VALIENTE			Productor	JESSI HERRERA	Hoja 34
				Director	JESSI HERRERA	
				Fotografía	DAVID D. PIRADO P.	
				Animación	JESSI HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	18	Tiempo	00:07 09:53
Descripción MEDIUM CLASE UP						
El guerrero juega restante mira asombrado cómo Tahicole ha acabado con sus compañeros						
Sonido						
- CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	19	Tiempo	00:09 09:56
Descripción GENERAL						
Tahicole se levanta y toma su machuñiti. Corriendo, espera el aluge del guerrero jugar						
Sonido						
- PIES SUBE LA T/AREA - CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

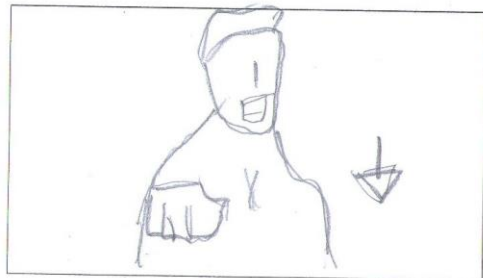
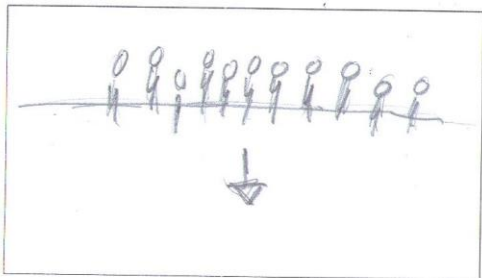
Película	VALIENTE	Productor	JESSY VERGARA	Hoja	35
		Director	JESSY VERGARA		
		Fotografía	DAVID D. RICARDO P.		
		Animación	JESSY VERGARA		



Sec.	Esc.	10	Plano	20	Tiempo	00:02 05:58
Descripción <i>MEDIA CLOSE UP CONTRARIADA</i> El guerrero águila se observa la zeta oculta en nuevo ataje contra Tlahuicole						
Sonido -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	21	Tiempo	00:02 09:00
Descripción <i>CLOSE UP</i> Tlahuicole fance el ceño y se pone en guardia						
Sonido -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Película	VALIENTE	Productor	JESSY VERGARA	Hoja	36
		Director	JESSY VERGARA		
		Fotografía	DAVID D. RICARDO P.		
		Animación	JESSY VERGARA		



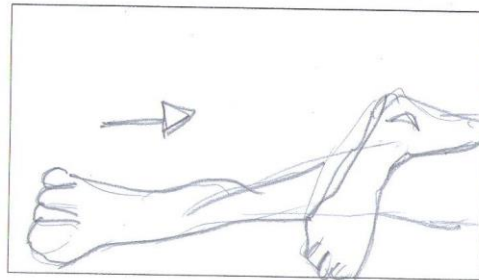
Sec.	Esc.	10	Plano	22	Tiempo	00:04 09:04
Descripción <i>GENERAL</i> Un gran número de guerreros jaguar avanzan hacia Tlahuicole tras recibir la orden del guerrero águila						
Sonido -PASOS -GRIITOS -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	10	Plano	23	Tiempo	00:04 09:08
Descripción <i>MEDIO</i> Tlahuicole corre hacia los guerreros para enfrentarlos al tiempo que lanza un grito de guerra						
Sonido -GRITO -PASOS -CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Película	VALIENTE			Productor	JESSY HERRERA	Hoja 37
				Director	JESSY HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERA P.	
				Animación	JESSY HERRERA	



Sec.	Esc.	10	Plano	24	Tiempo	00:03 04:11
Descripción <u>PAUSEMIRA CIBABA</u> En línea, los guerreros jaguar avanzan contra Tlahuicole, quien también corre hacia los guerreros						
Sonido -CERITO -PASOS -TERMINA MÚSICA						
Observaciones FUNDIDO A GRANCO						

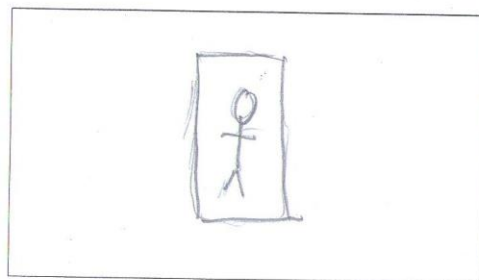


Sec.	Esc.	11	Plano	1	Tiempo	00:03 04:14
Descripción <u>TIGHT SHOT</u> Tlahuicole es arrastrado, casi muerto, en estado de bullo, sus pies van raspando contra el piso						
Sonido -ARRASTRE -INICIA MÚSICA						
Observaciones						

Película	VALIENTE			Productor	JESSY HERRERA	Hoja 38
				Director	JESSY HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERA P.	
				Animación	JESSY HERRERA	

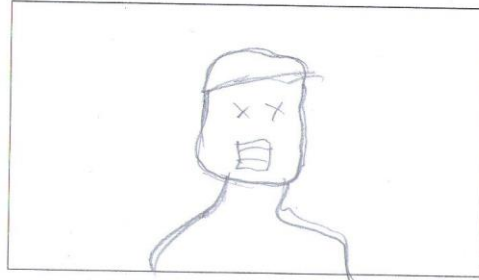
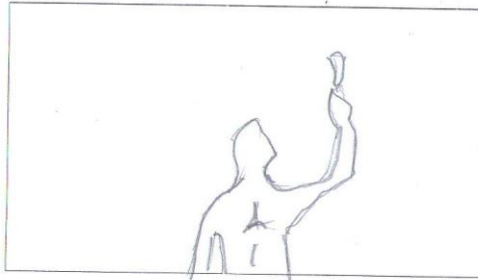


Sec.	Esc.	11	Plano	2	Tiempo	00:03 04:17
Descripción <u>CLOSE UP</u> El rostro de Tlahuicole está sufriendo golpes, a penas abre los ojos y de su boca escurre sangre						
Sonido -SANGRE -CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						



Sec.	Esc.	11	Plano	3	Tiempo	00:04 04:21
Descripción <u>GENERAL REMITA</u> Los guerreros que arrastran a Tlahuicole lo colocan sobre una piedra						
Sonido -ARRASTRE -SUETO EN LA PIEDRA -CONTINUA MÚSICA						
Observaciones						

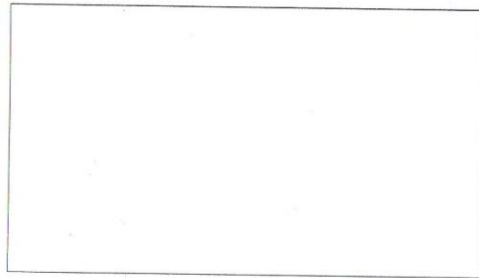
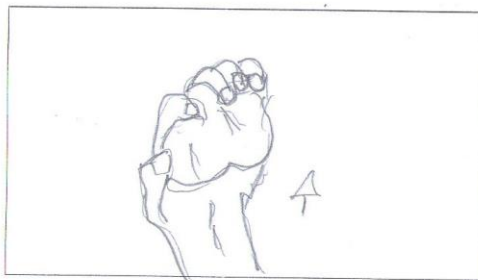
Película	VALIENTE			Productor	JESSY HERRERA	Hoja 39
				Director	JESSY HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERA	
				Animación	JESSY HERRERA	



Sec.	Esc.	11	Plano	4	Tiempo	00:03 04:24
Descripción MEDIO Un sacerdote empuja un relicario hacia el cielo						
Sonido - COCHILLO - CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.	11	Plano	5	Tiempo	00:03 04:27
Descripción CLOSE UP REACTAL Tlacuicote aún vivo hace un gesto de infinito dolor. De su boca sale sangre						
Sonido - SANGRE - GAITO - CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Película	VALIENTE			Productor	JESSY HERRERA	Hoja 40
				Director	JESSY HERRERA	
				Fotografía	DANIEL D. RIVERA	
				Animación	JESSY HERRERA	



Sec.	Esc.	11	Plano	6	Tiempo	00:03 04:30
Descripción TIGHT SHOT El sacerdote empuja el corazón de Tlacuicote hacia el cielo. La nariz del sacerdote escurre de sangre						
Sonido - SANGRE - GAITO - CONTINUA MUSICA						
Observaciones						

Sec.	Esc.		Plano		Tiempo	
Descripción						
Sonido						
Observaciones						

3.1.2 COORDINACIÓN DE PRODUCCIÓN

La coordinación de producción se encarga de múltiples factores, tanto de los aspectos organizativos como creativos, entre ellos la contratación del equipo artístico y técnico que trabajará en la película, la supervisión del presupuesto y el rodaje, trámites legales y/o administrativos, etc. Es decir, se ocupa de la parte administrativa de la realización de una película, a continuación se señalarán algunos aspectos importantes dentro de la coordinación de producción de *Valiente*.

3.1.2.1 RUTA CRÍTICA

Se trata de un calendario que indica todas las etapas de la película, tanto la preproducción, producción y postproducción; cuya función es señalar en qué momento se llevarán a cabo cada una de esas fases, suele elaborarse por semanas y de esa forma, sirve para tener claro cuánto durará la producción y en qué fechas debe hacerse. A continuación la ruta crítica de *Valiente*:

ANEXO VI

3.1.2.2 PRESUPUESTO

Podría decirse que el presupuesto es la parte más importante del diseño de producción, en él no sólo deben reflejarse cifras sino un método de trabajo que dé seguridad y sienta las bases de la realización de la película en términos económicos y operativos, desde la preproducción hasta la postproducción e incluso la distribución y exhibición de la película.

Carlos Taibó señala en su obra *Manual básico de producción cinematográfica*, cinco etapas que permitirán una mayor precisión en la elaboración del presupuesto, lo cual constituye un mejor rango de toma de decisiones:

Periodo de desarrollo (evolución, guión, director, productores y talento principal).

Es la parte de decisión económica y creativa sobre el proyecto y los actores protagonistas. Los estadounidenses lo conocen como *above the line* o arriba de la línea. La "línea" que traza éste se refiere a los gastos y costos previos del inicio de la producción formal, junto con los costos del personal creativo más importante.

Periodo de producción (desde la preparación, el rodaje y el material, hasta el revelado y el telecinado). Aquí se incluyen todos los costos hasta tener un material filmado y listo para pasar a la edición.

Periodo de postproducción (de la edición a la copia compuesta). Toda la postproducción de imagen, efectos visuales, diseño de sonido, música, créditos, etcétera.

Otros. En este rubro están los seguros, la fiesta de *wrap*, los gastos especiales en prensa, costos

bancarios, el margen de ganancia para la productora, etcétera.

Contingencia (una previsión). Atender una producción sin tener un mínimo de margen de error, no es un buen comienzo. Como hemos mencionado, hacer cine requiere de la intervención de un gran número de profesionales y varias empresas de servicios, por lo que la posibilidad de que falle algún eslabón en la cadena, existe. Los estadounidenses consideran un porcentaje de contingencia del 10%. En México estamos abajo del 5%. Dicho porcentaje se calcula del costo total de la etapa de producción y postproducción.³⁰

En ese sentido, un presupuesto debe contar con la siguiente información básica: Cuenta, porque es preciso que a cada cuenta debe asignársele un número que identificará a la misma por departamentos; Descripción, cuyo propósito es definir la cuenta y sus subcuentas, en caso de existir; Cantidad para el número de unidades necesarias; Unidad para el tipo de unidad en que se medirá la cuenta; X para el número de veces por las que se multiplicará nuestra cantidad de unidades; Costo para el precio de cada unidad; IVA para aquellas cuentas que requieran el pago de dicho impuesto; Subtotal para cada línea (cantidad X costo) + IVA. A continuación el presupuesto de *Valiente*:

³⁰ Taibó Carlos, Manual básico de producción cinematográfica, Imcine, UNAM, CCC México 2013 P. 55

ANEXO VII

CUENTA	SUBCUENTA	DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	UNIDADES	X	COSTO	SUBTOTAL	IVA	TOTAL
1100		Desarrollo							
1101		Carpeta	1	Única	3	\$30	\$90	\$14.40	\$104.40
1102		Impresiones	1	Hojas	200	\$0.30	\$60	\$9.60	\$69.60
1103		Micas protectoras	1	Paquete	4	\$99.00	\$396	\$63.36	\$459.36
1200		Guión							
1201		Escritura de guión	1	Guiones	1	\$50,000.00	\$50,000	\$8,000.00	\$58,000.00
1202		Fotocopias guión	1	Guiones	25	\$2.00	\$50	\$8.00	\$58.00
1203		Storyboard	1	Storyboard	1	\$42,000.00	\$42,000	\$6,720.00	\$48,720.00
1204		Fotocopias storyboard	1	Guiones	25	\$5.00	\$125	\$20.00	\$145.00
1205		Registro	1	Única	1	\$200.00	\$200	\$32.00	\$232.00
1300		Arte							
1305		Diseñador de arte	1	Personas	1	\$22,000.00	\$22,000	\$3,520.00	\$25,520.00
	1305-01	Diseño de personajes	1	Personaje	59	\$500.00	\$29,500	\$4,720.00	\$34,220.00
	1305-02	Diseño de entornos	1	Entorno	11	\$500.00	\$5,500	\$880.00	\$6,380.00
1306		Registro	1	Única	1	\$200.00	\$200	\$32.00	\$232.00
1300		Producción							
1401		Productor	1	Personas	1	\$12,000.00	\$12,000	\$1,920.00	\$13,920.00
	1401-02	Renta estudio	1	Mes	10	\$4,500.00	\$45,000	\$7,200.00	\$52,200.00
1402		Director	1	Personas	1	\$12,000.00	\$12,000	\$1,920.00	\$13,920.00
	1402-01	Salario del rodaje con actores	1	Personas	57	\$200.00	\$11,400	\$1,824.00	\$13,224.00
	1403-02	Operador de cámara	1	Día	156	\$350.00	\$54,600	\$8,736.00	\$63,336.00
1403		Animador	1	Día	156	\$500.00	\$78,000	\$12,480.00	\$90,480.00
	1403-01	Papel	1	Paquete	15	\$60.00	\$900	\$144.00	\$1,044.00
	1403-02	Lápiz	1	Única	32	\$24.00	\$768	\$122.88	\$890.88
	1403-03	Cartón	1	Pliego	45	\$19.00	\$855	\$136.80	\$991.80
	1403-04	Plumones	1	Única	62	\$45.00	\$2,790	\$446.40	\$3,236.40
	1403-05	Cortadores	1	Única	10	\$22.60	\$226	\$36.16	\$262.16
	1403-06	Papel batería	1	Pliego	10	\$114.90	\$1,149	\$183.84	\$1,332.84
	1403-07	Pintura	1	Bote	14	\$45.00	\$630	\$100.80	\$730.80
	1403-08	Pegamento	1	Única	10	\$52.50	\$525	\$84.00	\$609.00
1500		Postproducción							
1501		Editor	1	Única	1	\$18,000.00	\$18,000	\$2,880.00	\$20,880.00
1502		Diseñador de efectos especiales	1	Única	1	\$25,000.00	\$25,000	\$4,000.00	\$29,000.00
1503		Corrector de color	1	Única	1	\$15,000.00	\$15,000	\$2,400.00	\$17,400.00
1504		Diseñador de sonido	1	Única	1	\$22,000.00	\$22,000	\$3,520.00	\$25,520.00
	1504-01	Renta estudio	1	Mes	2	\$4,500.00	\$9,000	\$1,440.00	\$10,440.00
									\$533,558.24

3.1.2.3 PLAN DE TRABAJO

Un plan de trabajo es un calendario, cuya función es determinar qué días y en qué orden se debe trabajar. Es un documento que desglosa la carga de trabajo y permite saber qué días se requiere de cierto personal y en cuáles se puede prescindir de él. De tal manera, el equipo sabrá qué día se hará cada secuencia y así, optimizar su trabajo. Por ello, también sirve para conocer el tiempo exacto que se requiere de cada elemento contratado durante la producción y así tener un mejor control de la partida de salarios en el presupuesto. El plan de trabajo, también llamado hoja de tiritas, “se hace colocando las tiritas en orden de filmación, poniendo separadores negros en los días y poniendo una leyenda que diga <<fin del día 1 de X”>> (número total de días a filmar) y dobles separadores negros en las semanas.”³¹ Lo verdaderamente importante es respetar lo establecido en el plan de trabajo para que así, el presupuesto no sea excedido y se pueda cumplir con los compromisos adquiridos para la distribución y la exhibición de la producción. A continuación, el plan de trabajo de *Valiente*. Es necesario señalar que se incluyen dos, uno para el rodaje en estudio con los actores, previo a la rotoscopía y uno para el proceso de animación, tanto de rotoscopía como de recortes:

³¹ *Idem* P. 50

ANEXO VIII

VALIENTE													
PRODUCTOR:	JESÚS HERRERA	ESCENA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
DIRECTOR:	JESÚS HERRERA	DURACIÓN	1/8	2/8	1/8	1/8	1/8	1/8	7/8	1/8	3/8	6/8	2/8
ANIMADOR:	JESÚS HERRERA	DÍA EN GUIÓN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
		TIEMPO	DÍA	DÍA	DÍA	DÍA	DÍA	DÍA	DÍA	DÍA	DÍA	DÍA	DÍA
		LOCACIÓN	TLAXCALA	AVENIDA PRINCIPAL	AVENIDA SECUNDARIA	FRONTERA DE LA CIUDAD	FRONTERA DE LA CIUDAD	FRONTERA DE LA CIUDAD	AVENIDA PRINCIPAL	TENOCHTITLÁN	TENOCHTITLÁN	TOLOMETLI	TEMPLO MAYOR
		INT/EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT	EXT
PERSONAJES	1	TLAHUICOLE		1					1		1	1	1
	2	NIÑO #1	2										
	3	NIÑO #2	3										
	4	NIÑO #3	4										
	5	CAMPESINO	5										
	6	MUJER	6										
	7	HIJO MENOR DE TLAHUICOLE	7										
	8	ESPOSA DE TLAHUICOLE	8										
	9	HIJO MAYOR DE TLAHUICOLE	9										
	10	HIJA DE TLAHUICOLE	10										
	11	ARQUERO TLAXCALTECA			11								
	12	GUERRERO TLAXCALTECA DE INFANTERÍA #1			12								
	13	GUERRERO TLAXCALTECA DE INFANTERÍA #2			13								
	14	GUERRERO TLAXCALTECA DE INFANTERÍA #3			14								
	15	GUERRERO JAGUAR ATRAVESADO POR FLECHA				15							
	16	GUERRERO TLAXCALTECA QUE PRENDE FUEGO A LA FLECHA					16						
	17	ARQUERO TLAXCALTECA CON FLECHA ENCENDIDA					17						
	18	GUERRERO JAGUAR QUE RECIBE FLECHAS						18					
	19	GUERRERO JAGUAR QUE GOLPEA A TLAHUICOLE AL ENTRAR A LA CIUDAD							19				
	20	GUERRERO JAGUAR GOLPEADO POR TLAHUICOLE AL ENTRAR A LA CIUDAD							20				
	21	GUERRERO JAGUAR ATRAVESADO POR MACUAHUITL							21				
	22	GUERRERO TLAXCALTECA ATACADO							22				
	23	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A GUERRERO TLAXCALTECA							23				
	24	GUERRERO JAGUAR DESPACHADO POR TLAHUICOLE #1							24				
	25	GUERRERO JAGUAR DESPACHADO POR TLAHUICOLE #2							25				
	26	GUERRERO JAGUAR DESPACHADO POR TLAHUICOLE #3							26				
	27	GUERRERO JAGUAR DESPACHADO POR TLAHUICOLE #4							27				
	28	GUERRERO ÁGUILA QUE EMBISTE A TLAHUICOLE							28				
	29	GUERRERO TLAXCALTECA LLEVADO COMO REHÉN #1									29		
	30	GUERRERO TLAXCALTECA LLEVADO COMO REHÉN #2									30		
	31	GUERRERO TLAXCALTECA LLEVADO COMO REHÉN #3									31		
	32	GUERRERO TLAXCALTECA LLEVADO COMO REHÉN #4									32		
	33	GUERRERO TLAXCALTECA PATEADO POR GUERRERO ÁGUILA									33		
	34	GUERRERO ÁGUILA QUE PATEA A GUERRERO TLAXCALTECA									34		
	35	GUERRERO JAGUAR QUE ESCOLTA A TLAHUICOLE #1										35	
	36	GUERRERO JAGUAR QUE ESCOLTA A TLAHUICOLE #2										36	
	37	GUERRERO JAGUAR QUE ESCOLTA A TLAHUICOLE #3										37	
	38	GUERRERO JAGUAR QUE ESCOLTA A TLAHUICOLE #4										38	
	39	GUERRERO ÁGUILA CON EL QUE ES LLEVADO TLAHUICOLE #1										39	
	40	GUERRERO ÁGUILA CON EL QUE ES LLEVADO TLAHUICOLE #2										40	
	41	GUERRERO ÁGUILA CON EL QUE ES LLEVADO TLAHUICOLE #3										41	
	42	GUERRERO ÁGUILA CON EL QUE ES LLEVADO TLAHUICOLE #4										42	
	43	GUERRERO ÁGUILA CON EL QUE ES LLEVADO TLAHUICOLE #5										43	
	44	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #1										44	
	45	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #2										45	
	46	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #3										46	
	47	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #4										47	
	48	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #5										48	
	49	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #6										49	
	50	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #7										50	
	51	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #8										51	
	52	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #9										52	
	53	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #10										53	
	54	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #11										54	
	55	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #12										55	
	56	GUERRERO JAGUAR QUE ATACA A TLAHUICOLE #13										56	
	57	SACERDOTE											57
			Niños corren por las calles, campesinos trabajan, mujeres caminan										
			Tlahuicole le ordena a su familia que huyan										
			Tlaxcaltecas se preparan para el ataque										
			Mexicas entran a la ciudad										
			Arquero tlaxcalteca dispara										
			Guerrero jaguar recibe flechas										
			Guerra, Tlahuicoleacaba con varios guerreros, luego cae										
			Atardecer										
			Tlaxcaltecas llevado a Tenochtitlán										
			Tlahuicole pele con guerreros										
			Tlahuicole muere										

FIN DEL DÍA 1

3.1.3 DISEÑO DE ARTE

Toda producción debe contar con un diseño de arte, de él depende que todo camine hacia el mismo objetivo desde un sentido visual y estético. A su vez, el diseño debe concretarse en imágenes y conceptos claros que puedan ser entendidos y aplicados por todos los departamentos en la construcción visual de la película. Por ello, el departamento de arte debe dejar claro desde la preproducción un concepto general de arte, diseño de entornos, diseño de personajes, paletas de color y texturas; y, en caso de ser necesario, un manejo de símbolos visuales.

3.1.3.1 CONCEPTO GENERAL DE ARTE

Se trata de un texto en el que se expresan de manera general todas las ideas respecto a la película. El concepto general de arte debe englobar tanto las ideas del diseñador como del realizador sobre la intensidad del diseño y las paletas de color, así como del manejo simbólico de múltiples elementos y simultáneamente, debe concentrar las relaciones entre departamentos para lograr ciertos objetivos. En resumen, se trata de un texto que debe expresar en palabras las imágenes y atmósferas que habrán de conseguirse durante la realización de la película. A continuación el concepto general de arte de *Valiente*:

ANEXO IX

CONCEPTO GENERAL DE ARTE

Tlahuicole es un guerrero perteneciente a la cultura tlaxcalteca. Como tal, fue educado en las artes de la guerra y su principal preocupación es el bienestar de su nación y el de su familia. Tal premisa representa varios retos para el departamento de arte durante la realización de Valiente:

En primer lugar, es necesario que el diseño de personajes refleje una sociedad de hombres hechos para la guerra y dispuestos a darlo todo por su nación. Se requiere a un personaje principal, Tlahuicole y múltiples secundarios que se pueden dividir en tres tipos: guerreros jaguar, cuya indumentaria evidentemente hace referencia al jaguar, animal temido y respetado por la cultura mexicana; guerreros águila, cuyo vestuario representa al águila real mexicana, símbolo de la fundación de Tenochtitlán y que sirvió para designar a los guerreros procedentes de la nobleza; por último a los tlaxcaltecas, cuya indumentaria es igual a la de Tlahuicole.

Se requiere además del diseño de personajes que incluye ya el diseño de vestuario, de un diseño de armamento: escudo, macuahuitl, flechas y arco. Es indispensable que el diseño de las mismas sea lo más apegado posible a las usadas por el ejército mexicana y tlaxcalteca.

Por su parte, el diseño de escenarios también debe partir del referente real y convertirse en una representación tridimensional de los espacios habitados por los tlaxcaltecas y los mexicas donde se desarrollará una guerra y un sacrificio. Bajo esa premisa, es importante que los decorados se conviertan en un elemento que en conjunto con los personajes y la iluminación den seña de una guerra atroz y sangrienta, cuyo único mensaje que pueda evocar sea la violencia.

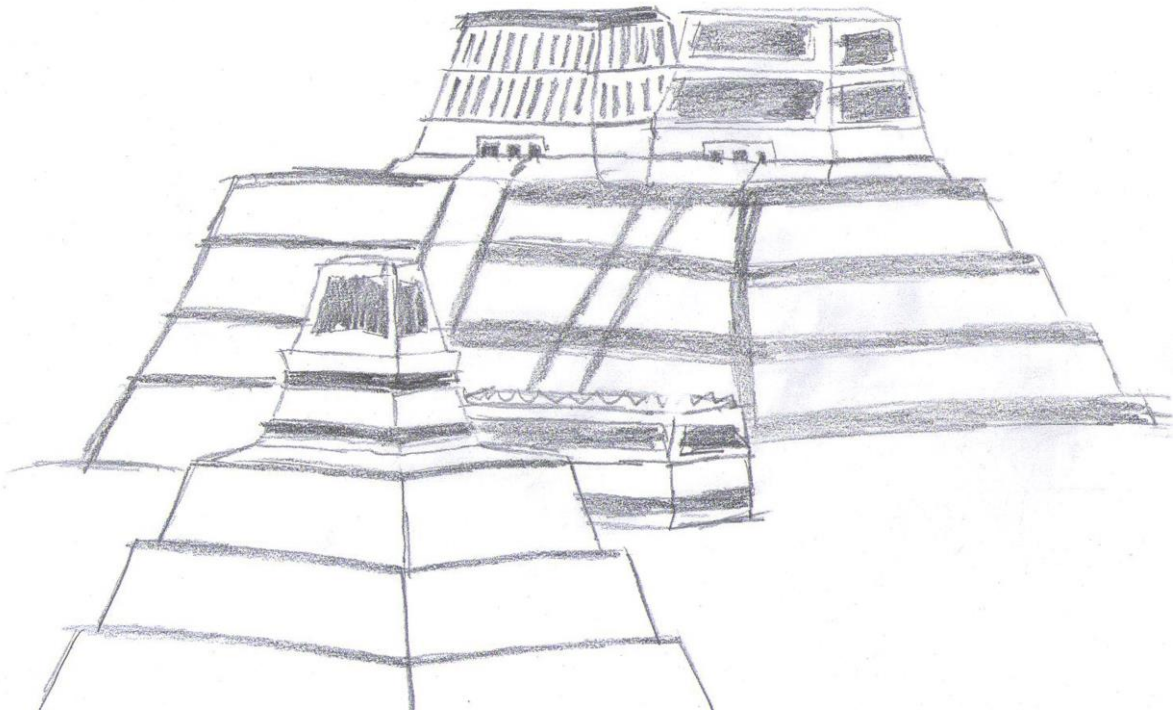
3.1.3.2 DISEÑO DE ENTORNOS

Tal como señala Sergi Cámara en su obra *El dibujo animado*, los entornos son un elemento vital en la animación, ya que nos cuentan gran parte de la historia por sí mismos. Los entornos rodean al personaje, son además, el lugar donde ocurre la acción y su función es transmitir sensaciones o estados de ánimo al espectador. Por ello, los entornos para animación pueden diseñarse con cualquier técnica y acabado, lo importante es que la técnica elegida ayude a transmitir aquello que se desea transmitir al espectador. Los entornos deben hablar por sí mismos y deben funcionar en conjunto con la iluminación y los personajes para desarrollar una diégesis clara.

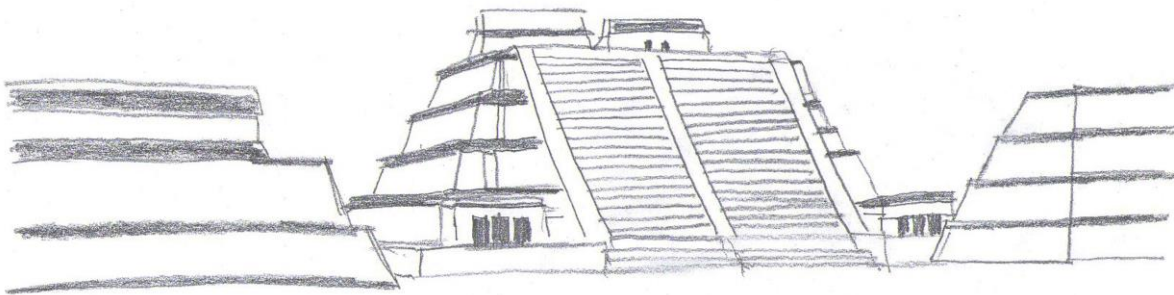
En el caso de *Valiente*, los entornos serán primero bocetados para después ser contruidos en maquetas tridimensionales con una gran variedad de materiales como papel batería, látex, pintura, papel maché, serigrafía, entre otros. Se requerirá un escenario panorámico para la primera escena que estará compuesto por tres encuadres; la segunda escena necesitará un escenario panorámico que a su vez estará conformado por cinco encuadres más dos contracampos. La tercera escena, por su parte ocupará un escenario panorámico con cuatro encuadres. La escena cuatro requerirá un escenario con dos encuadres. La escena cinco contendrá un solo escenario con un único plano. La escena seis contará con un escenario panorámico compuesto por dos planos y un contracampo. La escena siete, contará con un escenario panorámico compuesto por once planos y cinco contracampos. La escena ocho requerirá un escenario conformado por un único plano. La escena nueve contará con un escenario panorámico y diez encuadres. La escena diez, la

más larga de todo el cortometraje, requerirá un escenario panorámico con 19 planos y cinco contraplanos. Por último, la escena once necesitará de un escenario panorámico dividido en seis planos. A continuación, un ejemplo del diseño de entornos de *Valiente*:

ANEXO X



Diseño se entornos #1



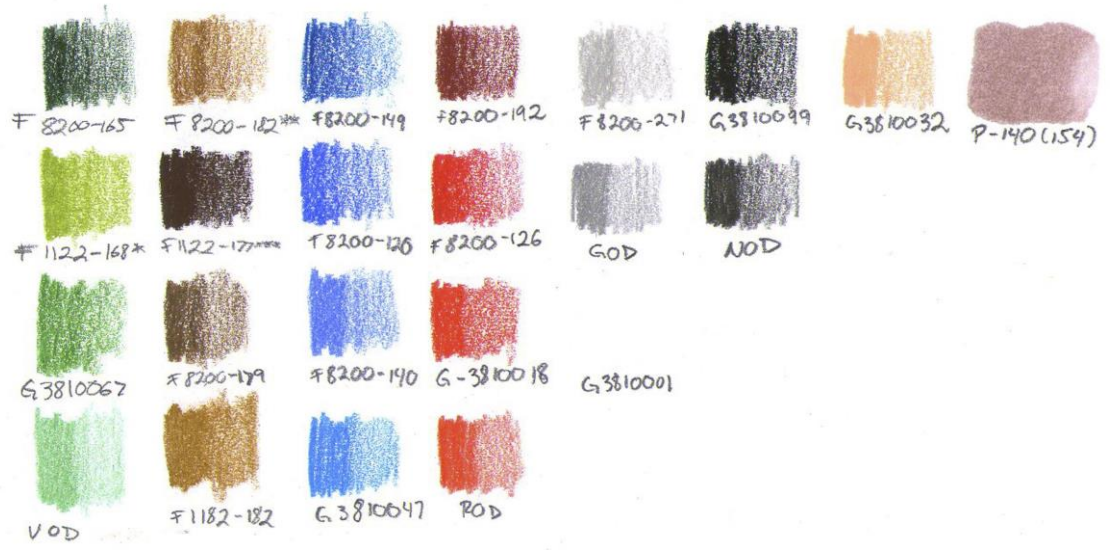
Diseño de entornos #2

3.1.3.4 PALETA DE COLOR Y TEXTURA

Tal y como señala Héctor Zavala en su obra *El diseño en el cine, proyectos de dirección artística*, “las paletas de color de una película obedecen a intenciones narrativas o sirven para la creación de atmósferas, así que su determinación arranca de conceptos más que de gustos”³² Atendiendo a ello, es necesario un riguroso estudio cromático donde el color enfatice la acción en pantalla. Existen múltiples formas de presentar una paleta de color, la más común es la elaboración de un esquema a modo de muestrario con recuadros que expresen los colores a utilizar y sus combinaciones, así como un texto explicativo del por qué se han elegido tales colores. A continuación, un ejemplo de la paleta de color de *Valiente*:

³² Zavala, Héctor, *El diseño en el cine, proyectos de dirección artística*, México, CUEC UNAM 2008 P. 66

ANEXO XI



Paleta de color

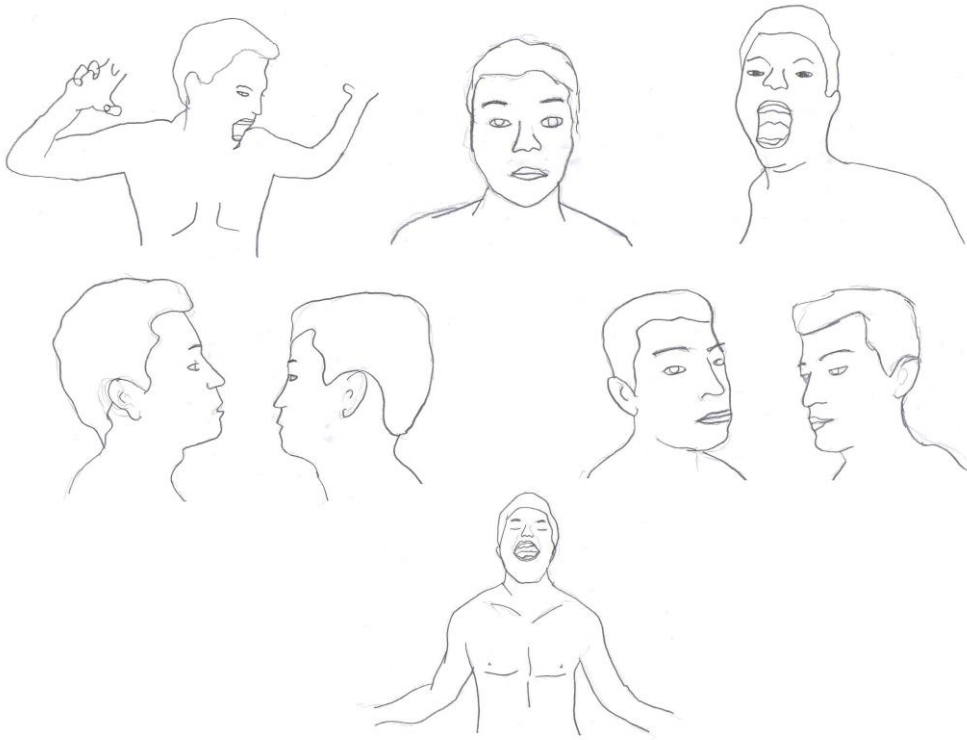
3.1.3.5 DISEÑO DE PERSONAJES

Se dice que una película animada también requiere de actores, sin embargo no se trata de intérpretes formados en la dramaturgia sino de animadores. Son ellos quienes se ocupan de la actuación y lo hacen a través de los personajes que animarán durante el rodaje. En una película animada, es el lápiz y/o las manos del animador las que darán vida a los personajes y por medio de estos, la audiencia recibirá el mensaje y conocerá el relato expuesto en el guión. Desde esa premisa, el guión es la base para la creación de personajes, en este se plasma el perfil psicológico de los personajes así como su morfología, estructura y carácter, que en lo posterior será interpretado por un diseñador de personajes. Una vez que se tienen diversos bocetos de personajes es necesario elegir al más adecuado para transmitir aquello que el guión plantea. Tal diseño de personajes, incluye además, el diseño de vestuario de los mismos.

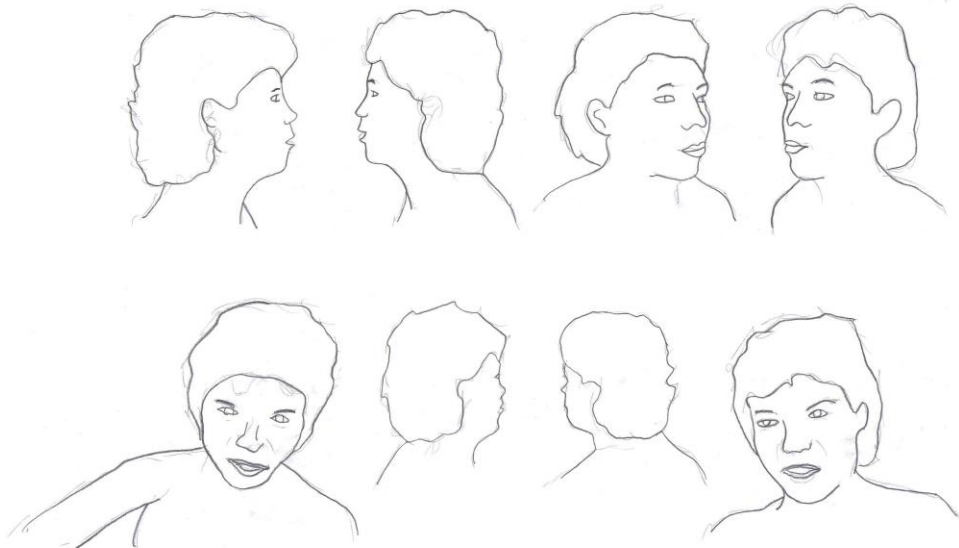
Como se mencionó con anterioridad, es responsabilidad del diseñador de personajes caracterizar y darle personalidad a los mismos a partir de lo expuesto en el guión. Posteriormente los personajes serán animados por un equipo de animadores y sus asistentes. ¿Cómo hacer que todos los dibujos hechos por varias personas sean iguales? Para ello es necesaria la elaboración de hojas de modelo, las cuales consisten en un catálogo en el que los personajes son dibujados en diversas situaciones y con múltiples posiciones y expresiones, desde todos los ángulos del cuerpo y de todas sus partes por separado. De tal forma, los animadores tendrán una referencia exacta de cómo deben dibujar cada parte del cuerpo de un personaje en cualquier circunstancia que el guión plantee.

En el caso de *Valiente* se requieren múltiples personajes, a continuación se enlistan en orden de aparición: Tlahuicole, tres niños, un campesino, una mujer, hijo menor de Tlahuicole, esposa de Tlahuicole, hijo mayor de Tlahuicole, hija de Tlahuicole, arquero tlaxcalteca, tres guerreros de infantería tlaxcaltecas, guerrero jaguar atravesado por flecha, guerrero tlaxcalteca que prende fuego a la flecha, arquero tlaxcalteca con flecha encendida, guerrero jaguar que recibe flechas, guerrero jaguar que golpea a Tlahuicole al entrar a la ciudad, guerrero jaguar golpeado por Tlahuicole al entrar a la ciudad, guerrero jaguar atravesado por el macuahuitl de Tlahuicole, guerrero tlaxcalteca atacado, guerrero jaguar que ataca al guerrero tlaxcalteca, cuatro guerreros jaguar despachados por Tlahuicole en plano secuencia, guerrero águila que embiste a Tlahuicole, cuatro guerreros tlaxcaltecas llevados como rehenes, guerrero tlaxcalteca pateado por guerrero águila, guerrero águila que patea a guerrero tlaxcalteca, cuatro guerreros jaguar que escoltan a Tlahuicole, cinco guerreros águila con los que es llevado Tlahuicole, 13 guerreros jaguar que atacan a Tlahuicole, sacerdote. A continuación, un ejemplo del diseño de personajes de *Valiente*:

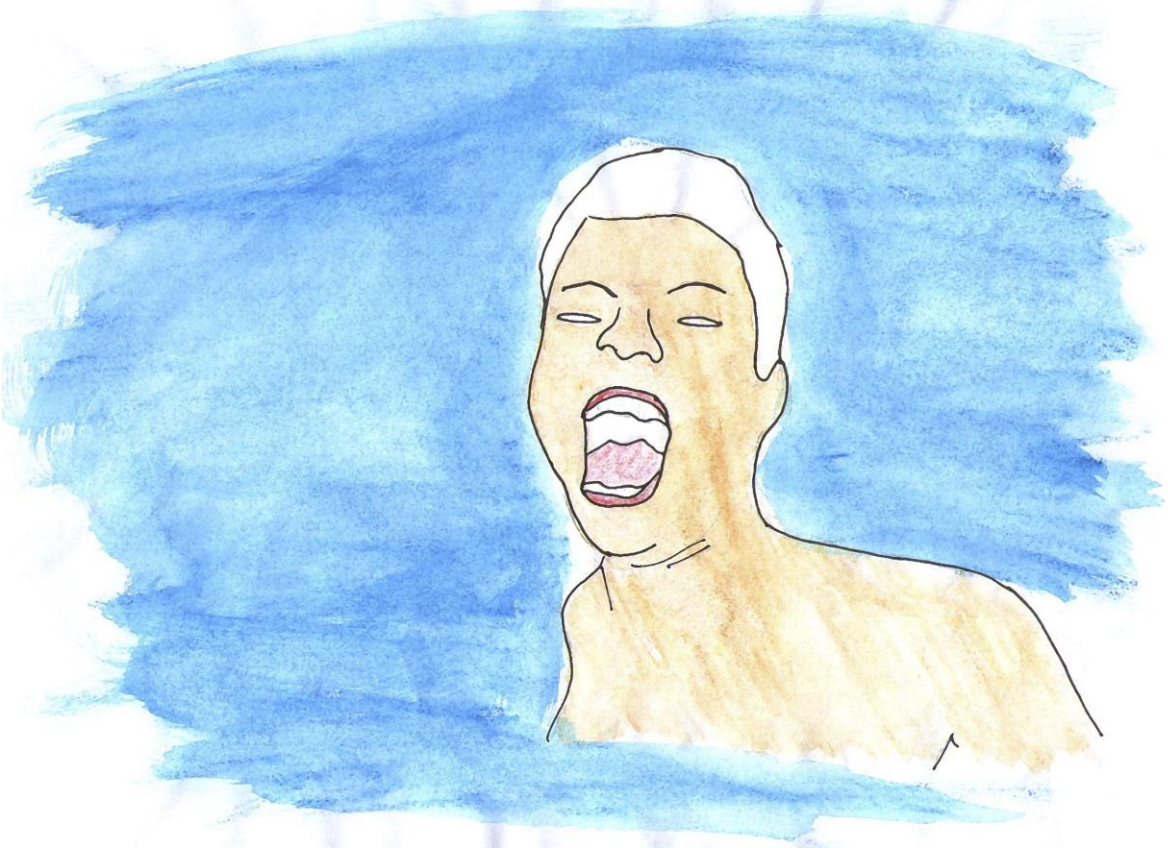
ANEXO XII



Hoja de modelo de personaje #1



Hoja de modelo de personaje #2



Diseño de personajes # 1

3.1.4 DISEÑO SONORO

El sonido es parte fundamental en una película, en él recae gran parte de la acción dramática, por ello es imprescindible un diseño sonoro adecuado que vaya en la misma dirección que el tratamiento visual. Es importante señalar que en animación la banda sonora es el primer elemento que debe realizarse, para que después los animadores puedan animar de manera correcta, atendiendo al *timing* y al ritmo que el sonido señala. Sin embargo, la escuela japonesa ha optado por grabar el sonido al final, tal como se hace en el cine de acción viva. En el caso de *Valiente* se ha decidido optar por lo propuesto en Japón debido a que, al ser realizado con rotoscopía, la realización está más cercana al cine de acción viva.

En ese sentido, es importante señalar que el sonido comprende seis dimensiones: los diálogos; el sonido ambiental, que corresponde al sonido que pertenece a un entorno; sonidos incidentales, que son producidos por la acción de los personajes; efectos, que suelen ser artificiales y se utilizan para dotar de corporalidad a la acción, suelen ser producidos por la acción de máquinas o aparatos; música y silencio.

Respecto a lo antes señalado y sabiendo que *Valiente* no requiere de diálogos, es indispensable hacer énfasis en lo buscado para el resto de las dimensiones: el sonido ambiental debe dar seña de los lugares en los que se desarrolla la acción, por su parte, los incidentales y los efectos deben dar énfasis a la acción dramática, recalcar la violencia y dotar de corporalidad y espacialidad las acciones de los personajes. Todos ellos ya han sido señalados en el guión técnico, por lo cual, sólo es necesario terminar la animación para ser

grabados en estudio. Por su parte, la música debe acompañar la acción dramática y dar sensación de inestabilidad, violencia y provocar un anclaje con la imagen, debe recordar las culturas prehispánicas y será compuesta para la película, no se usará música de stock.

3.2 PRODUCCIÓN

La producción implica el proceso de realización, es decir, el rodaje en caso de una película de acción viva y la animación, en el caso de una película animada. A continuación se abordará cada elemento que compete a la producción de *Valiente*.

3.2.1 RODAJE

En el caso de *Valiente*, por tratarse de una película animada realizada con tres técnicas, la primera de ellas la rotoscopía, es necesario hablar del rodaje. Anteriormente, en la etapa de preproducción, ya se habló de la dimensión literaria del film, es decir, de los guiones. En el guión literario ya se estableció el relato y a su vez, en el guión técnico ya se estableció el lenguaje cinematográfico con el cual se abordará dicho relato. Asimismo, en el apartado del storyboard se señaló también el proceso de composición de la imagen y se tradujo esa dimensión literaria en una puesta en escena, por lo tanto, el proceso de preproducción ya estableció la estética de la película y a su vez sentó las bases del rodaje. Ya todo está planeado, sólo resta levantar la imagen para que en lo posterior se lleve a un proceso de edición y después a animación.

3.2.2 ANIMACIÓN

Como se mencionó con anterioridad, *Valiente* ocupará tres técnicas de animación, a continuación se señala cada una de ellas:

La primera técnica es la rotoscopía, consistente en dibujar sobre material filmado previamente. Por lo tanto, durante el rodaje se filmarán las tomas necesarias para constituir el film, una vez levantada la imagen se requerirá de un proceso de edición en el cual la película tendrá una estructura ya definida y posteriormente, esa estructura definida y editada se rotoscopiará, cuadro por cuadro, en animación media.

La segunda técnica es el dibujo animado, el cual entrará en acción una vez terminado el proceso de rotoscopía y consistirá en animar tradicionalmente aquellos elementos que no serán rotoscopiados como el vestuario y los props, ya que los actores que constituirán la puesta en escena no utilizarán, por ejemplo, macuahuitles durante el rodaje, sino palos de madera que simularán sus armas. Asimismo, tampoco es posible rotoscopiar la trayectoria de una flecha o una lanza, por ejemplo, por lo cual todos esos elementos serán hechos con dibujo animado.

Por último, la técnica de recortes se utilizará como última etapa de animación, en la que se regresa al proceso de rodaje para filmar, cuadro por cuadro, lo que previamente ya se había animado en papel, pero esta vez en un escenario tridimensional elaborado con maquetas.

3.2.3 PRUEBA DE LÍNEA

La prueba de línea, también llamada prueba de lápiz, consiste en una verificación de la animación. Una vez que ya se rotoscopió la totalidad de la producción es necesario montar la animación en una prueba de línea para verificar que la animación sea correcta, que las líneas no “brinquen” y sean consistentes, que las formas estén bien definidas y sobre todo, que el movimiento dibujado sea verosímil. Si hay algún error es necesario regresar a animar y una vez corregido el error, de nuevo hacer otra prueba de línea hasta obtener el resultado esperado. Cuando el resultado ya es el deseado se puede pasar a la siguiente etapa, que en el caso de *Valiente* es el coloreado.

3.2.4 COLOREADO

El coloreado en la animación responde a intereses estéticos que ya se han establecido en la preproducción, en el caso de *Valiente* se usarán plumones de gasolina, usados por la escuela japonesa en la realización de animación tradicional, con una amplia paleta de colores, también ya establecidos en la preproducción. Una vez coloreados los personajes se montarán sobre cartón recortado para ser llevados a los entornos tridimensionales y ser rodados en la última etapa de animación.

3.3 POSTPRODUCCIÓN

El trabajo de postproducción inicia con la edición, que en el caso de *Valiente* se realizará tres veces: la primera al levantar imagen, la segunda al rotoscopiar y la tercera al rodar los recortes. La siguiente etapa de la postproducción es la inserción de efectos especiales, que en ese caso se ocuparán de la animación de la sangre y el sudor de los guerreros. Por

último, será necesaria una corrección de color y la inserción de la banda sonora.

En ese sentido, es indispensable hablar del montaje, consistente en la administración de los elementos cinematográficos, es decir, la organización de los planos—sonoros y visuales— en determinadas condiciones de orden y duración que darán paso a la construcción de un relato cinematográfico. De tal forma, el montaje se ocupa de yuxtaponer, encadenar y regular la duración de los planos para generar sentido en el relato. Es así que el montaje tiene funciones sintácticas, pues enlaza y disyunta; semánticas, pues genera sentido; rítmicas, pues siempre va en función de un tempo; y de articulación, pues genera continuidad espacial y temporal.

Atendiendo a lo anterior, el montaje de *Valiente* y de cualquier producto cinematográfico, se establece desde la preproducción, cuando se elabora el guión técnico y es en la edición cuando dicho montaje se materializa y se da lugar al producto cinematográfico. En el caso de *Valiente* se ocupará un montaje lineal (sin saltos cronológicos en la estructura temporal).

A lo largo de este capítulo fue posible constatar la difícil tarea que es emprender un proyecto animado. Para empezar es necesario un presupuesto muy elevado, con el cual podría realizarse un producto de acción viva del triple de tiempo de lo que duraría uno animado. Además se requiere de un equipo de trabajo muy grande que realizará sus labores durante un periodo de producción muy largo y que no verá resultados hasta una fecha muy alejada de la fecha de arranque de la producción. Es indispensable que cada uno de los miembros de este equipo — que mínimamente debe estar

compuesto por un productor, director, guionista, diseñador de personajes, diseñador de entornos, animador, operador de cámara, director de fotografía, coloreador, recortador, editor, diseñador de sonido y compositor — trabaje arduamente con metas establecidas y tiempos muy precisos, pues en animación, la trillada frase “el tiempo es oro” cobra sentido.

CONCLUSIONES

La animación es una disciplina compleja que requiere cierto grado de especialización y un equipo numeroso de personas para ser llevada a cabo. Si bien, un producto animado puede ser realizado por una sola persona, el emprender un proyecto en tales circunstancias implica algunos sacrificios, como la necesidad de aprender a hacer las tareas que varias personas harían en una producción industrial y que van desde la administración y el departamento legal hasta la parte que tiene que ver con ventas y patrocinios, ya no sólo elementos de índole artística o de creación de contenido. Implica además, una gran inversión, tanto económica como de tiempo. *Valiente* empezó casi cuatro años atrás, cuando surgió en mí la idea de realizar una historia de caníbales a través de la cultura mexicana (cosa que con el tiempo desapareció del proyecto), posteriormente, a través de mi proceso de investigación descubrí la leyenda de Tlahuicole, lo cual dio origen a *Valiente*. Es decir, la elaboración del proyecto contenido en estas páginas requirió de cuatro años, tomando en cuenta que esta es sólo una propuesta de producción, no el producto en sí, lo cual implicaría casi un año más de producción si la llevo a cabo yo solo a tiempo completo y alrededor de tres meses más si la llevara a cabo con un equipo de producción a mi cargo con una jornada laboral de ocho horas, durante seis días a la semana. Además de un presupuesto sumamente elevado para cubrir el costo de los salarios del equipo de producción, la renta de un espacio donde trabajar, así como el material necesario para llevar a cabo el producto.

Lo antes señalado nos conduce a reflexionar sobre qué implica hacer animación en México. Si bien, las nuevas tecnologías han facilitado la creación de contenidos permitiendo que el usuario promedio tenga acceso a elementos por los cuales se habrían tenido que pagar

cantidades muy altas en el pasado, aun es necesario crear en el país condiciones de trabajo más óptimas para el cine de animación. Por fortuna, con el paso del tiempo, tales condiciones se han ido formando gracias al esfuerzo de algunos pioneros que arriesgaron mucho para desarrollar sus proyectos con éxito y que hoy por hoy son cabeza de dicha industria. Por su parte, las nuevas generaciones de animadores tienen ahora un panorama un poco más claro de hacia dónde se dirige el cine de animación, no obstante aún hay obstáculos por vencer en cuanto a la exhibición y distribución, ya no sólo en el cine de animación, sino en la industria cinematográfica en general.

¿Cuáles son los retos, entonces, para el animador? Hay varios caminos a seguir, uno de ellos es la inserción laboral, lo cual, en este país es un reto bastante complejo. No hay que dedicarse a la animación para saber que ingresar al mercado laboral es difícil, no obstante, quedan otros caminos a seguir como la producción independiente o la prestación de servicios a otras empresas como *freelance*. La existencia de Fidecine, Foprocine y Eficine del Instituto Mexicano de Cinematografía (Imcine) propicia además, la producción de cine, siendo estos fideicomisos una buena opción para poder desarrollar con éxito algún producto animado, ya que desde la producción de *Una película de huevos* (2006), todos los largometrajes animados que se han producido en México han recibido por lo menos uno de estos tres apoyos que otorga el Imcine. Existe además, el Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje, también del Imcine, que otorga financiamiento para producir por lo menos ocho cortometrajes animados al año. De igual manera, existe el financiamiento colectivo que otorgan plataformas como Idea.me o Fondeadora, donde un grupo numeroso de personas se convierten en inversionistas de

múltiples proyectos mediante donaciones. Por último, existe también, el *Do it yourself*, donde una misma persona o un grupo de personas emprende el proyecto por sí mismos sin buscar financiamientos externos. Es decir, hoy en día, es relativamente fácil producir, sólo hace falta tener buenas ideas y ganas de llevarlas a cabo. El reto, radica entonces, en encontrar canales de distribución que representen una verdadera recuperación económica para los productores, pues los que existen ahora son deficientes en tal rubro.

Tal premisa nos conduce de nuevo a *Valiente*, cuya propuesta de producción contenida en estas páginas abre una interrogante ¿Cuál es el siguiente paso para *Valiente*? La preproducción está hecha casi en su totalidad, lo cual da paso a la única necesidad de conseguir los recursos para finalizar el proyecto. Si bien, se trata de un presupuesto demasiado costoso, es posible obtenerlo con un modelo de coproducción, inversiones en especie, donaciones y concursos por estímulos que permitan cubrir los gastos que la producción requiere. Una vez que se cuente con dichos recursos, la realización sólo tomará unos meses y *Valiente* estará listo para abrirse paso en la industria mediante su inserción en festivales. Posteriormente, cuando esté agotada su vigencia en festivales se podrá optar por su venta a televisoras y sistemas de distribución bajo demanda. No, no es un trabajo sencillo, el camino tampoco es el menos riesgoso ni el más fácil pero es un camino que se tiene que tomar cuando se quiere hacer cine de animación de calidad.

BIBLIOGRAFÍA

1. Rodríguez Bermúdez Manuel. *Animación, una perspectiva desde México*, 2007 UNAM
2. Perisic Zoran. *The Focal Guide to Shooting Animation*. Londres, Focal Press Limited
3. Halas John. *La técnica de los dibujos animados* 1980 Omega
4. White Tony. *Animación, del lápiz al pixel: técnicas clásicas para animadores digitales*. Omega, 2006
5. Vivienne Barry. *Animación, la magia en movimiento* Pehuén 2010
6. Richard Williams, *The Animators Survival Kit* 2002
7. Wells Paul. *Fundamentos de la animación*, Parragón 2009
8. Delgado Pedro. *El cine de animación*. Ediciones JC Madrid
9. Barry Purves. *Stop Motion*. Blume. España 2011
10. Martín Pascual Miguel Ángel, *La Persistencia Retiniana y El Fenómeno ϕ (Phi) como error en la explicación del Movimiento Aparente en Cinematografía y Televisión*. Director y tutor de investigación: Doctor Esteve Rimbau Möller. Universidad Autónoma de Barcelona. 2008
11. Chong Andrew, *Animación digital*, Blume 2010. España
12. Cámara Sergi, *El dibujo animado*, Parramón, Barcelona
13. White Tony, *Animación: del lápiz al pixel. Técnicas clásicas para animadores digitales*. Omega, Barcelona, 2009
14. Martínez Abadía, José, et al. *Manual básico de cinematografía y dirección de fotografía*, Paidós, 2000
15. Tesis Cardoso Olmedo Carlos Emilio y Ramírez Vera Alberto Guadalupe, *Diseño de arte y diseño de producción para un cortometraje de animación tradicional tridimensional*, Director de tesis: Zamarripa Salas Adán, Asesor de tesis: Álvarez Hernández Jorge, ENAP, UNAM, 2007
16. Tesis García López Juan Pablo, *El cine de animación documental. La evidencia del dispositivo cinematográfico*, Director de la investigación: González Marín Jesús Daniel, FCPyS, UNAM, 2004

17. Tesis Tamae Yasunobo Leticia Miyuki, *Manual de uso de cine de animación para los talleres en Campus Acatlán*, Asesor: Vázquez Martínez Edith, ENEP Acatlán, UNAM, 1999
18. Tesis Baeza Manzano Azucena, *Del plató, su estética y detalles. Propuesta audiovisual para una serie dedicada a la dirección artística en el cine mexicano filmado en el D.F.*, Asesora: Gutiérrez Guzmán Fabiola, FES Acatlán, UNAM, 2012
19. Tesis Rueda Gil Armando y Jiménez Figueroa Gerardo *El zorro curioso : cortometraje de animación para niños*, asesor Jorge Gallardo de la Peña, FES Aragón, 2009
20. Gil López Joaquín, *Infografía: Diseño y animación*, IORTV, Madrid, 1998
21. Medina de la Maza Carlos, etal, *Animación Cortografía*, Fundación Autor, Madrid, 2004
22. Héctor Zavala, *El diseño en el cine: proyectos de dirección artística*, CUEC, UNAM, 2008
23. Natacha M Mell, *Investigación sobre el cine de animación en la Argentina*. Museo del cine, 1986
24. Bendazzi, Giannalberto, *Quirino Cristiani. Pionero del cine de animación*, Buenos Aires. Ediciones de la Flor, 2008
25. Manrupe, Raúl, *Breve historia del dibujo animado en la Argentina*, Buenos Aires, Editorial Libros del Rojas, 2004