



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO.

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

“DESARROLLO VISUAL Y CONCEPTUAL
DE UN PROYECTO ANIMADO”

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRO EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
FLOR GUADALUPE ORTIZ RIVERO.

DIRECTOR DE TESIS
DR. JUAN ANTONIO MADRID VARGAS.
(FAD).

SINODALES
MTRO. JULIÁN LÓPEZ HUERTA.
(FAD).
DR. JAIME A. RESÉNDIZ GONZÁLEZ.
(FAD).

LIC. OMAR ARROYO ARRIAGA.
(FAD).
MTRA. NURIA MARGARITA MENCHACA BRANDAN.
(FAD).

UN/M
POSGRADO
Artes y Diseño

MÉXICO, D.F. MAYO DE 2014



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos.

Agradezco al Todo por darme por religión al amor, como profeta a Tito+ (mi Padre), como guardián a mi Madre y como inspiración a mi Omar (mi Esposo).

Al concluir con este trabajo, me envuelve toda una gama de recuerdos inolvidables en los que han participado cada uno de los seres que conforman mi entorno vital y me ayudan a desarrollarme.

Así pues, a mis queridos familiares, mis grandes maestros y mis cordiales amigos les dedico mi cariño imperecedero.



Gracias Tito+, por tu legado y cariño que habita en mi memoria.

Para quien siempre ha velado por mí y que además es un ejemplo de perseverancia y valor. Te quiero Mamacita, gracias por todo... "espera un poco, un poquito más"...

Negrito, nada sería igual si no estuvieras en mi vida, gracias por tu bondad, opiniones, apoyo, comprensión y por el tiempo que sacrificas para que yo pueda cumplir con mis aspiraciones.

A mis colegas y amigos, por ser un don en mi vida. Agradezco en especial a aquellos que con sus consejos, ánimos y sugerencias oportunas, me ayudaron a crecer, tanto en nivel profesional como personal, a lo largo de este trabajo: Emmy y Vic Hernández, Luis Manuel Villarreal, Gus Rubio, Marco Aulio Prado, Zoar I. Huerta, gemelos JL y JC Díaz, Omar Estévez, Enrique Picazo+ y Eduardo Rivero.

Por último y no menos importantes agradezco su tiempo y amabilidad a mis maestros y jurado.

Índice.			
INTRODUCCIÓN.	7		
Lineamientos de la propuesta.	8		
Estructura.	9		
CAPÍTULO 1			
Animación. Conceptos y antecedentes.	11		
1.1 Definición de Animación.	13		
1.2 Técnicas de Animación.	14		
Animación 2d.	14		
<i>Stop Motion.</i>	14		
Variantes del <i>stop motion.</i>	15		
Animación 3d.	16		
Animación <i>motion capture.</i>	17		
Rotoscopía.	17		
Animación experimental.	18		
1.3 Breve historia de la Animación.	19		
1.4 Línea de tiempo de la historia de la Animación.	20		
		CAPÍTULO 2.	
		Preproducción. Principios y conceptos.	27
		2.1 Definición de preproducción.	29
		Diseño conceptual.	29
		Desarrollo visual.	30
		2.2 Etapas de la pre-producción.	31
		Documentación.	31
		Inspiración y proceso creativo.	31
		Diseño de personajes.	37
		El estilo del personaje.	39
		Exageración en las características del personaje.	40
		La construcción y figuras básicas.	41
		Siluetas.	41
		La calidad de línea.	41
		Figuras recurrentes.	42
		Los colores.	42
		Vestuario y accesorios.	42
		<i>Staging.</i>	43
		Evolución.	44
		Hojas modelo.	46
		2.3 Diseño de Historia.	52
		Estructura aristotélica.	52
		Los 3 actos de la estructura aristotélica.	52
		Esquema de la estructura aristotélica.	55
		La escaleta.	57
		Guion.	58
		Del guion narrativo al guion técnico.	59
		2.4 Diseño de Secuencia.	61
		<i>Story board</i> o guion gráfico.	61
		<i>animatic.</i>	63
		Reglas de cámara.	64
		Planos y acercamientos.	65
		Ángulos de cámara.	66
		Movimientos de Cámara.	67
		Composición.	72
		Proporciones de pantalla.	76



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

CAPÍTULO 3

Exploración para el desarrollo visual de un proyecto propio.	77
3.1 Inspiración ¿Qué contar y por qué contarlo?	79
3.2 Investigación documental y referencias.	81
Referencias.	85
<i>Trickster</i> .	85
El Nahual.	85
El Lobo.	87
El Coyote.	87
El Jaguar.	88
El Gallo.	88
Caballos de pesadilla <i>Nightmares</i> .	89
Charro Negro.	90
Traje de charro.	93
Los Wixaritari.	96
Gráficos del Método de Dibujo de Best Maugart.	99
Leyendas en Construcciones.	100
El Género de la Novela Negra.	102
Imágenes de referencia inspiracionales.	103
Parajes desérticos.	103
Artistas plásticos.	104
Cine mexicano de la época de oro.	105
Arquitectura y arqueología de México.	107
3.3 Paradigma de la historia.	108
Universo.	109
Personajes principales.	110
Tito.	110
Borjoquez.	112
Personajes secundarios.	114
Jinete errante.	114
Ziete.	116
Ingeniero.	118
Trabajadores del puente.	120
Paz.	122
Otros personajes.	124
Tía Jeringa.	124
Tío Colo.	124
Macaria y Mateo.	125

CAPÍTULO 4

Desarrollo visual y conceptual de un proyecto propio.	127
4.1 Planeación del proyecto.	128
Esquema de procesos.	130
4.2 Construcción de la historia.	131
Tema.	131
Premisa.	131
Trama.	131
Trama oculta. Género negro.	131
Sinopsis.	131
Escaleta / Estructura dramática.	132
Guion.	135
4.3 Diseño visual.	150
Logotipo.	150
Concept art.	152
Locaciones.	152
Personajes.	158
Tito.	158
Borjoquez.	166
Jinete Errante.	174
Ziete.	180
Ingeniero.	190
Fantasmas del puente.	192
<i>Workbook</i> .	195
Hojas de modelo.	198
Personajes.	198
Props.	208
Storyboard.	209
CONCLUSIONES.	218
FUENTES DE CONSULTA.	221

Introducción.

¿Cuándo y dónde fue la última vez que disfrutaste de personajes y relatos?

Desde siempre, sin importar la época o lugar nos encontramos con relatos memorables. Hoy en día existen múltiples opciones donde se puede vivir esta experiencia ya sea en un libro, historieta, cuento, película o programa de televisión. Estas últimas incluso en formatos animados.

Mi experiencia personal, como la de muchas personas de mi generación, estuvo llena de relatos cautivadores que encontraron en la animación el medio apropiado para transmitirse. Y es que, haciendo de lado la afición por las “caricaturas”, está intrínseca esa necesidad humana de interiorizar historias y relatos, que cuando tienen “ese algo”, trascienden. Eso que hace que se graben en nuestras mentes y nuestras vidas.

¿Qué es ese “algo” que diferencia las simples “caricaturas” de los relatos memorables que provocan sensaciones? ¿Cuál es el truco, ciencia o magia secreta?

Es un tema de construcción de mensajes. Una conexión que se logra cuando el mensaje nos llega de manera contundente. Como una comunicación con resultados efectivos.

Por ello es importante recordar que en un medio multidisciplinario como la animación: la imagen, sonido, música, y narrativa se mezclan para consolidar un lenguaje complejo. Y que el entendimiento y dominio de estas disciplinas por separado, contribuyen a la comunicación efectiva de el mensaje que se pretende transmitir.

Se puede entender entonces, que los criterios para construir un producto animado, son de una complejidad

vasta. Es por eso, que este tema me interesa tanto, hasta el grado de orientar mis intereses definiendo mi vocación actual.

Sin embargo, en mi acercamiento laboral con la industria mexicana encuentro que los procesos creativos, en la mayoría de las ocasiones, se toman a la ligera. Lo cual es evidente en los resultados y calidad que obtienen sus productos.

Por ello, y enfocando la atención a los casos de éxito, recopilaré los procesos creativos de estudios que logran esa comunicación de calidad. Uno de esos estudios es Disney que son un referente en el dominio de los principios necesarios para contar historias con efectividad. Son conscientes de la importancia de sus procesos.

Los procesos creativos de Disney están documentados en una cantidad diversa de libros de arte, documentales, detrás de las cámaras (*making of*), etc. Por ejemplo en el libro *Before the animation begins*, a través de la experiencia de artistas y creativos, se describe la importancia de la planeación previa, que repercute en todos los aspectos de la historia que se pretende comunicar. A esta planeación se le conoce como desarrollo visual y conceptual que forma parte de una serie de procesos anteriores a la producción.

Es en la etapa de pre-producción donde se definen aspectos importantes del proyecto como la historia. John Lasseter, Director y escritor de Pixar, menciona que lo importante no es el medio o la tecnología que se utilice lo que hace que un filme funcione, lo importante es, la historia que se cuenta y la profundidad que se tiene en ella, la clave está en la forma que la historia convive con la audiencia y las emociones que le provoca.¹

1. Especial. La mecánica de Cars. *Ónderfilm*. Ed. Indiemex S.C. Agosto-Septiembre 2006 No. 9 p.18-22.



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.

Así tenemos que la esencia de contar una historia es decir algo que tenga significado para los demás y va más allá de los aspectos visuales. Sin embargo lo visual se debe trabajar para que acompañe bien a los aspectos de la historia.

Consciente de la importancia de la planeación y de buscar un tema para narrar una historia, es por lo que inicio el presente trabajo de tesis con una propuesta propia de **desarrollo visual y conceptual de un proyecto animado**.

Es mi interés realizar un proyecto a partir de ideas heterogéneas y aterrizar esas ideas en conceptos que faciliten la comprensión de un mensaje.

Estas ideas, que a continuación se referenciarán, nos enmarcan la dirección de nuestra búsqueda en el desarrollo visual y conceptual.

Con estos lineamientos podremos explorar el potencial de la historia. Se indagará y se contestarán preguntas *quién, qué, cuándo, dónde, porqué y cómo* para hacer surgir un universo que contendrá un tema y una premisa.

Recordemos que este trabajo contará con recursos hipotéticos, será como si se tratara de un minúsculo estudio de animación con un presupuesto mediano a limitado, tanto en recursos humanos, materiales y tecnológicos.

LINEAMIENTOS DE LA PROPUESTA.

La idea original, se inspira en universos mágicos, seres extraordinarios y el más allá. De como serían sus representantes de justicia, entendiéndolos y ajustándolos a nuestra realidad y vistiéndolos con elementos mexicanos.

La historia y los personajes, aunque tengan aspectos fantásticos revelarán aspectos de nuestra realidad como una metáfora de nuestro mundo y de nuestras experiencias como seres humanos.

No se trata de decirle a alguien quién es o quién debe ser. Se trata de contar una historia donde el contexto y los personajes suenen familiares. Donde veamos nuestra humanidad reflejada en lo positivo y en lo negativo. Donde las acciones y decisiones tomadas conlleven consecuencias. Donde lo narrado nos permita sacar nuestras propias conclusiones.

La historia a desarrollar será una aventura de misterio y suspenso, sin dejar el humor a un lado. Se ha elegido al género negro, porque nos ofrece la posibilidad de interiorizarnos, junto con los personajes, en algo más que descubrir un crimen, es una denuncia a la sociedad donde vivimos.

La historia no debe estar ubicada en un lugar y época definido ni definitivo, es decir, que aunque exista un contexto real de donde se inspiraron los gráficos, estos sólo evocarán esos lugares y períodos con licencia creativa, pudiéndose mezclar entre si.

Las manifestaciones híbridas del mundo metafórico que se va a construir deben percibirse como cotidianas, aunque si se requiere, transferirán una atmósfera de misterio, tanto en los escenarios como en los personajes.

En los gráficos se buscará una estética que se adapte a las exigencias dramáticas, enmarcando los acontecimientos

que se narren: es necesario que transmitan emociones, que tengan una personalidad definida y lectura clara; en especial los personajes. Es válido seguir la tendencia de estándares estéticos ya probados pero esforzándose en no perder el toque particular.

En cuanto a los elementos mexicanos de los cuales partiremos serán, desde mitología precolombina, leyendas coloniales, hasta tradición oral, cultura popular y manifestaciones contemporáneas. Estas referencias le darán personalidad a la propuesta, pero evitaré caer en excesos que limiten la comprensión o obstruyan el flujo de la historia. La propuesta deberá ser para cualquier audiencia, sin importar su idiosincrasia o nacionalidad.

El tema de los elementos mexicanos es complejo y para evitar absolutismos y/o visiones simplistas de una nación tan diversa como la nuestra, sólo trabajaré con aquellos elementos que remitiré a los intereses narrativos de la historia, me concentraré en reinterpretar sólo los que funcionen para dejar el mensaje nítido.

Se realizará una búsqueda donde los gráficos finales tengan cabida para el uso de técnicas tradicionales 2D mezcladas con tecnologías 3D, intentando que todas las herramientas ayuden a transmitir los puntos argumentales de la historia.

Así también estos gráficos deben pensarse de acuerdo a los recursos -hipotéticos- del estudio de animación, sin que esto signifique no aportar componentes atractivos y bien elaborados.

ESTRUCTURA.

La metodología de este proyecto, como se ha mencionado, es de carácter práctico-teórico. Con base en los documentos y técnicas recopiladas, se podrá conocer y aplicar las pautas necesarias para lograr nuestro propio desarrollo visual y conceptual. La experimentación de este desarrollo nos ayudará a entender a profundidad el proceso, generando documentos y conclusiones propias.

La estructura de la presente tesis comprenderá cuatro capítulos fundamentales.

En el **primer y segundo capítulo** se documentarán los antecedentes y se definirán los conceptos fundamentales acerca de la animación.

Se documentarán conceptos y técnicas pre-producción de animación. Se recopilará la información proveniente de películas, videos, libros, revistas, entrevistas, catálogos, así como documentos, material y experiencias, acerca de lo que realizan estudios y casas de filmación para el desarrollo visual y conceptual de sus proyectos animados, es decir, la pre-producción.

Los antecedentes y conceptos documentados mostrarán algunas técnicas enfocadas a contar, en distintos medios, ideas e historias. La exposición de documentos y experiencias de los diferentes estudios de filmación, nos acercarán a conocer pautas que después seguiremos para plasmar nuestro propio desarrollo conceptual y visual del proyecto animado.

En el **tercer capítulo** de acuerdo a nuestro proyecto animado, se aplicarán y de ser necesario, se ampliarán los lineamientos de las ideas y aspectos básicos como el tono, género y temática.

Se buscarán las referencias y documentación necesarias para los aspectos básicos de la historia. Se expondrá hacia donde va la idea general, se desarrollará un paradigma de este universo y tendremos la primera tentativa de la construcción de la historia y los personajes.

En el **cuarto capítulo**, de acuerdo con las pautas del primer y segundo capítulo y con las bases y documentación del tercer capítulo, el desarrollo visual y conceptual de nuestro proyecto animado podrá fluir con mayor precisión, generando su propio material, desembocando en el tema, la premisa y en la consolidación de una historia. Así como aspectos visuales como el diseño de personajes, *concept art* y el diseño de secuencia. ■



CAPÍTULO 1

Animación. Conceptos y antecedentes.



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.

1.1 Definición de Animación.

Es necesario definir el significado de la animación para despejar cualquier ambigüedad a lo largo del presente trabajo de tesis. El punto de partida lógico es consultar la definición de la Real Academia Española que en la actualidad la define en relación a la cinematografía como:

Animación.

(Del lat. *animatĭo*, -ōnis).

(...) 5.f.Cinem. En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.¹

La definición anterior es puntual y objetiva, sin embargo resulta pobre. Por lo que será necesaria una definición más especializada. Por ejemplo, el animador norteamericano Gene Deitch (1924)², define que:

“La animación cinematográfica es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona.”

Esta definición aporta información detallada sobre la naturaleza del fenómeno. Pero no contempla el aspecto narrativo, eje principal del presente trabajo.

Para los profesionales, la animación va todavía más allá. Se trata de hacer actuar, de transmitir emociones en los fotogramas que se generan, dotándolos así de “alma”. Una animación genuina nos engancha de tal

manera que nos hace olvidar que se trata de simples dibujos o marionetas confiriéndole sentimientos como si se tratara de una entidad.

Animar significa crear la ilusión de vida. Por esto Frank Thomas y Ollie Johnston titulan así su libro donde afirman que:

“La animación no sólo es cuestión de timing, spacing³ o que un personaje esté bien dibujado, es la suma de muchos factores (...) Es transmitir sensaciones, que es la esencia de la comunicación en cualquier forma de arte (...) Así mismo la respuesta del espectador también será emocional sin importar las barreras del lenguaje”⁴

La animación cuenta también con el apoyo del guion, escenarios y sonido, entre otras cosas, para potenciar su efecto emocional con la audiencia. Es por eso que en ocasiones se refiera al conjunto de todos los elementos como animación. Sin embargo una definición a título personal que incluye las afirmaciones mencionadas es:

La animación es un conjunto de técnicas para producir la ilusión de movimiento para establecer una comunicación emocional con la audiencia.

Definición incluso cercana a sus vocablos latinos: *animatio* (ser vivo) y *onis* (discurso). O como menciona Luis Manuel Villarreal, animador mexicano: “La animación no es lo que ves, sino lo que sientes cuando la ves.”⁵ ■

³ Nota de la Traducción. *Timing* y *Spacing* son términos técnicos de la animación que se refieren al ritmo y espacio en el desplazamiento de los dibujos.

⁴ Frank Thomas/Ollie Johnston, *The illusion of life: Disney Animation*, New York, Disney Editions, 1981 p.15.

⁵ Comunicación personal del autor (mayo 2010).

“La animación no es lo que ves. Si no lo que sientes cuando lo ves.”

Luis Manuel Villarreal

Director de Animación.



Ken Harris actuaba frente a un espejo los gestos con que dotaba de personalidad a Bugs Bunny.

¹ El Diccionario de la lengua española (DRAE) es la obra de referencia de la Academia. La edición actual la 22.ª, publicada en 2001.

² *Animation beginners London Magazine* No. 40.

1.2 Técnicas de Animación.

ANIMACIÓN 2D.

Esta técnica de animación consiste en dibujar cada uno de los cuadros que al reproducirse secuencialmente da como resultado la ilusión de un movimiento continuo.

Se dibuja ya sea en hojas de papel perforado para registrar en las mesas de trabajo (con *peg bars*) o de manera digital (*paperless*) con algún software especializado. El animador es quien determina el movimiento principal ya sea con el método pose a pose o directa. Empleando los *layouts* como guía.

Los asistentes de animación añaden detalles a la animación y completan los cuadros intermedios.¹

Tanto el animador como el asistente realizan varias pruebas de lápiz o *pencil test*, que es el proceso de fotografiado preliminar, que permite ver, entre otras cosas, si la animación está correcta, no le faltan o sobran cuadros y si está sincronizada con el audio. En modo *paperless* esta comprobación se hace simultáneamente mientras se anima. Cualquier detalle se debe mejorar y completar antes de pasarla a otros procesos.

Finalmente, la animación ya aprobada se pasa a los asistentes de *clean-up* quienes se encargan de dar detalle al dibujo en limpio.

Antes de la era digital se pintaban los dibujos en celuloide con acrílicos, hoy en día este proceso se realiza en diferentes programas de cómputo.

¹ Thomas, Bob. Walt Disney: The art of animation. Ed. Golden Press. Nueva York. 1958.p. 140-141.

STOP MOTION.

Es la técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas, esto se logra capturando cuadro a cuadro cada una de ellas.

En el *stop motion* se utiliza para producir movimientos animados de cualquier objeto, esto se conoce como **objeto de animación**.



Hay dos categorías principales de animación *stop motion*: la animación con material maleable (*claymation*) por ejemplo plastilina, arcilla o cualquier otro material. Y las animaciones utilizando objetos rígidos: como muñecas, bloques, juguetes, etc.

Para el *stop motion* tipo *claymation* los objetos se esculpen en arcilla o en materiales similares, alrededor de esqueletos de alambre, y se disponen sobre un set, al cual se presta especial atención en su armado. La iluminación tiene que ser consistente, así como la ubicación de los objetos.

El set de *claymation* debe encontrarse en un cuarto "apacible", es decir se no debe mover y/o trasladar en absoluto mientras esté la filmación de esa escena, porque se perdería el registro en la animación. También se atiende al deterioro del material de los objetos, que al ser manipulado se va ensuciando, y requiere restaurarse constantemente.

La animación con “plastilina” puede hacerse al “estilo libre”, cuando las figuras se van transformando en el progreso de la animación. Puede también orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso de la grabación.

VARIANTES DEL STOP MOTION.

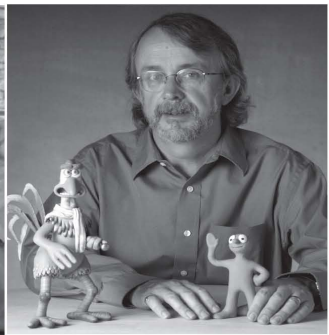
El *stop motion* es también el medio para la producción de pixilación, la animación de la vida humana o animal. Ejemplos de ello son las películas de Mike Jittlov en *The Wizard of Speed and Time* (1980), el largometraje del mismo nombre (1987-89), el corto francés de 1989 *Gisèle Kérozène* por Eisa Cayo y Jan Kunen, y algunos trabajos del animador escocés Norman McLaren.

El *go motion* es una variante del *stop motion*, por el que aplicando un sistema de control a muñecos (*animatronic*) se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a fotograma. Como resultado se produce un desenfoque de movimiento en los elementos que se mueven lo que aumenta la sensación de realismo.

Otra variación del *stop motion* es la animación gráfica de fotografías (en su totalidad o en partes). Algunos ejemplos son *Frank Film* (1973) y *Braverman's Condensed Cream of Beatles* (1974).



“El Extraño Mundo de Jack”, una cinta realizada en *stop motion*, fue coproducida por Tim Burton y está basada en dibujos conceptuales y un poema que el escribió. Fue dirigida por Henry Selick.



Nick Park y Peter Lord directores de Aardman studios. Realizadores de *Wallace and Gromit*.



Stills de Gisèle Kérozène.



The Wizard of Speed and Time.



Render de pelo en Bolt.
©Walt Disney Productions.



Modelado 3D por Omar Estévez.

ANIMACIÓN 3D.

Este término se refiere a los gráficos tridimensionales generados por computadora (*3D computer graphics*). Los modelos tridimensionales se originan mediante un proceso de cálculos matemáticos emulando entidades geométricas cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos dimensiones para ser mostrada en una pantalla o impresa en papel.

El arte de los gráficos 3D es similar al de una escultura, mientras que el arte de los gráficos 2D es análogo a la pintura y el dibujo. Aunque esta técnica de animación haga uso de recursos digitales, aplica los mismos principios que se utilizan en la animación 2D.

La animación 3D pasa por etapas especializadas, de tal manera que los artistas -en una industria sana- sólo se enfocan a áreas específicas.

El Modelado es la etapa que consiste en dar forma a objetos individuales mediante la construcción de geometrías poligonales. Posteriormente se asigna al modelo un esqueleto y controles que permiten al animador manipularlo de acuerdo a los requerimientos de la animación. Este proceso se conoce como *rigging*.

Las geometrías poligonales tienen a su vez un mapa de UV's relativo a las caras sobre las que se aplican las texturas. Hay artistas especializados en hacer texturas y en configurar la física en la que se comporta un material. Por ejemplo la capacidad de reflejar o absorber luz.

Así como en la fotografía, se considera la iluminación en una escena 3d. Desde la disposición de luces en diversos puntos y direcciones como sus propiedades tando de color, intensidad y comportamiento físico. Se puede emular tanto la luz del sol como la luz cónica que emite una lámpara.

El animador ya con un modelo mecánicamente resuelto en la etapa de *rigging*, puede dotar de actuación y expresión al personaje. De igual manera hay animadores especializados en partículas, fluidos, pelo o elementos dinámicos específicos.

Por último, se procesa la animación en una serie de cálculos a través de un motor de *Render*. En los últimos años las películas de animación 3d logran incluso acabados fotorealistas gracias a los avances técnicos en esta materia². Por lo general lo logran dando salida a diferentes propiedades de la animación, como la oclusión, profundidad, reflejos. A esto le llaman pases y son armados al final en postproducción.



En Cars de Pixar, como en cualquier animación profesional, la producción emplea *layouts* para planear la escena.



Comparativa de pases:
1. La geometría poligonal,
2. El pase de color,
3. El pase de oclusión,
4. El pase de reflejos y por último
5. La imagen armada en composición digital.

² Cotta Vaz, Mark. *The art of Bolt*. Chronicle books. San Francisco, CA. EU. 2008. pp.62-63.



Andy Serkis actor que interpretó a Gollum (El Señor de los Anillos, 2001). Es un ejemplo notable de captura de movimiento.

ANIMACIÓN MOTION CAPTURE.

La captura de movimiento, también conocida por sus nombres en inglés *motion capture* o simplemente mocap, es una técnica para convertir acciones de actores reales en movimientos digitales para personajes en animación 3D. Se basa en las técnicas de fotogrametría.

ROTOSCOPIA.

La rotoscopia es una técnica patentada por el pionero de la animación Dave Fleischer. Permite a los animadores dibujar imágenes interpretando cuadro por cuadro una referencia filmada en vivo.

La técnica fue empleada por Fleischer en los cortos animados “Koko El Payaso” y “Betty Boop”. Disney también ocupó el rotoscopio para los personajes de Blanca Nieves y para los efectos especiales en “Bambi” y “101 Dálmatas”.³

La rotoscopia tiene como finalidad transmitir al dibujo animado naturalidad, movimientos, expresiones, luces y sombras.

Se utiliza también como herramienta para realizar efectos especiales. Los sables de luz de la La Guerra de las Galaxias fueron dibujados sobre la escena filmada con actores que portaban unos palos.



Ralph Bakshi, pionero de la animación para adultos, utilizó la rotoscopia en varias de sus películas de animación como El Señor de los Anillos(1978).



La patente de creación la tiene el pionero de la animación, Dave Fleischer, y fue empleada como soporte de muchos sus cortos animados de “Koko El Payaso” y “Betty Boop”. Disney ocupó el rotoscopio para los personajes de Blanca Nieves y para los efectos especiales en “Bambi” y “101 Dálmatas”.



La película de *A Scanner Darkly* (2006) de Richard Linklater utiliza el rotoscopio como un recurso narrativo.



Caroline Leaf (1968) anima imágenes en acuarela y gouache mezclado con glicerina y aplicado sobre cristal.

ANIMACIÓN EXPERIMENTAL.

Aunque pareciera que los límites de la animación ya están definidos, los artistas siguen innovando con técnicas experimentales.

Es frecuente que los animadores trasmitan ideas y conceptos no convencionales añadiendo valor experimental al aspecto técnico. No existen reglas en este tipo de animación y el artista tiene la libertad en los métodos.

Algunos tipos de animación experimental son: dibujo sobre una película, animación con arena, animación con recortes, animación de pintura en vidrio, animación en pantalla de alfileres, etc.

Muchas animaciones que ahora son populares o recurrentes en los medios visuales, comenzaron siendo sólo animaciones experimentales.

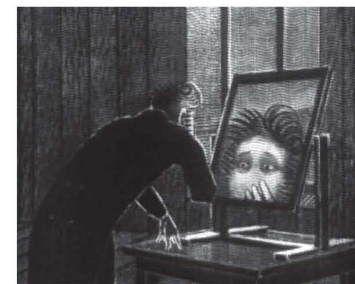
El cortometraje *Tin Toy* (1988), dirigido por John Lasseter, experimentaba con las emergentes tecnologías de animación generada por computadora. Hoy el 3d predomina en la industria cinematográfica. *Tin Toy* fue seleccionada por el *National Film Registry* como una producción importante en la industria y la historia de la animación. ■



Animación con arena para los promos de Animal Planet por Ferenc Cakó.



Animación de óleo sobre vidrio, "El Viejo y El Mar" (1999) por Alexander Konstantinovich Petrov.



La pantalla de alfileres es una técnica para animar que fue desarrollada por Alexander Alexeieff y Claire Parker para obtener un efecto tridimensional. Los alfileres generan un relieve, el cual se ilumina desde los costados para generar una imagen en la pantalla, con su sombra. El resultado es una imagen que podría confundirse con un sombreado hecho a carboncillo.

1.3 Breve historia de la Animación.

Y su evolución para contar historias.

Pese a que a la animación se le relaciona con los siglos recientes y con la era de las películas y la televisión, en realidad su concepción data de muchísimo tiempo atrás, remontándose a la época de las cavernas.¹

Desde esos tiempos antiguos, como lo demuestran variados vestigios, el hombre ha representado e interpretado de manera gráfica las cosas que ve a su alrededor y desde aquel entonces la sugerencia de movimiento ya estaba implícita en sus manifestaciones estéticas.²

Así, desde siempre, estas figuras estéticas en movimiento son representaciones que cuentan historias. Así lo podemos observar en escenas de cacería, de rituales y de relaciones sociales y políticas de las pinturas rupestres, los murales egipcios y los murales precolombinos.

Conforme la tecnología progresó encontró nuevas formas de visualizar aquellas imágenes en secuencia, haciéndolas cada vez más complejas, a través de aparatos basados en el fenómeno *phi* y el fenómeno de **persistencia retiniana**, el primero consiste en una ilusión óptica de nuestro cerebro que hace percibir movimiento continuo en donde hay una sucesión de imágenes y el segundo consiste en que una imagen permanece en la retina humana una décima de segundo antes de desaparecer. Por lo que las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las “enlaza” como una sola imagen visual, móvil y continua.

Así también vemos que conforme evoluciona la humanidad y sus recursos, aparecen nuevas formas de mostrar las imágenes y narrarlas. Desde el siglo XVII se crean personajes atrapados en secuencias cíclicas que recrean escenas lúdicas cotidianas o bien ejecuciones de piruetas complicadas.

A través de los siglos, conforme la tecnología avanza esta permite añadir más imágenes, dando cabida a expresar más ideas, hasta el punto de crear relatos complejos basados en secuencias de imágenes fijas. Finalmente el sonido se integra enriqueciendo la animación.

Aunque las secuencias de imágenes por medio de mecanismos se concibieron como una curiosidad científica y como juguetes para niños, estas siguieron progresando y la aceptación del público fue en aumento, cosa que no es de extrañar, pues las posibilidades estéticas y los recursos narrativos que ofrecen desde entonces nos asombran y cautivan.

Para la animación, como nos lo ha demostrado el tiempo, es capaz de contar cualquier tipo de historia.³ ■

1 Costa Souza, Marcelo: rock art specialist. *Ancient Voices. Tracking the First Americans*. Video. BBC TV series 1998.

2 Azéma, Marc. *Sequential animation: The first paleolithic animated picture*. Video del autor basado en los libros: *L'art des cavernes en action, La préhistoire du cinéma*.

3 Williams, Richard. *The animator's survival kit. Extended Edition* Ed. Faber and Faber. Londres. 2009. pp. 11-20.

1.4 Línea de tiempo de la historia de la Animación.

Y su evolución para contar historias.

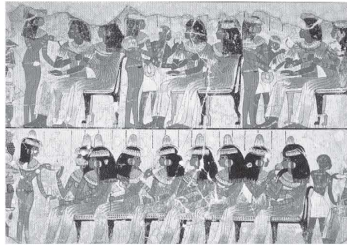
Primeros antecedentes.

Pinturas rupestres.



La idea de recrear la ilusión del movimiento con una serie de dibujos es más antigua que el nacimiento del cine. Algunos historiadores se remontan a la prehistoria, cuando mediante pinturas rupestres, se intentaba expresar movimiento.

Egipto.



Otros descubrimientos posteriores, en Egipto y en Grecia corroboran esta tendencia a representar diferentes fases del movimiento. Fresco de la tumba de Nebanón. Museo Británico.

China.



La cultura china aporta el juego de sombras y la proyección de siluetas de papeles recortados.



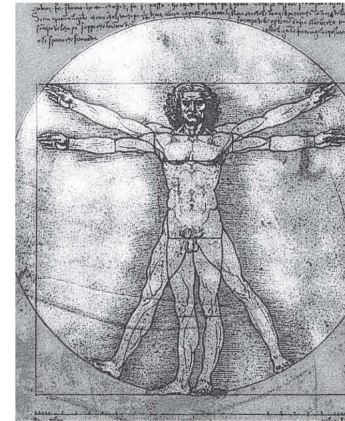
Las sombras chinescas han generado ingeniosos derivados que van desde la simple proyección de sombras hechas con la manos, hasta las lámparas lumen diseñadas por el neoyorquino Adam Frank.

Eventos relevantes en los últimos siglos.

Italia.

Renacimiento.

Leonardo Da Vinci.



Leonardo Da Vinci también experimentó con la figura en movimiento, como se puede comprobar en su ilustración de las proporciones humanas, en las que dibuja las que parecen ser dos fases de una misma acción. Fig. Vitruvian.

Alemania.

1640.

La linterna mágica.

Anthanasius Kircher.



Anthanasius Kircher inventó el primer proyector de imágenes: "la linterna mágica", en la que, mediante grabados en cristales, era capaz de proyectar diferentes fases consecutivas del movimiento, cambiando los cristales de forma mecánica. En una de sus proyecciones representaba a un hombre mientras dormía, abriendo y cerrando la boca.

Prehistoria.

Edad antigua.

Siglo XV- XVI.

Siglo XVII.

Eventos relevantes en los últimos siglos.

Inglaterra.
1824.

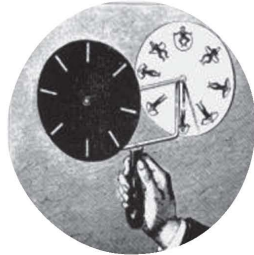
Taumátropo.
Peter Roget.



Roget presentó ante la *British Royal Society* su ensayo "La persistencia de la visión" cuyo tema era los objetos en movimiento. En este fundamento se basan todas las imágenes proyectadas que conocemos hoy en día.

Bélgica.
1831.

Fenaquistiscopio.
Plateau/Ritter.



Los doctores Joseph Plateau y Simon Ritter inventaron un aparato que produce una ilusión de movimiento cuando el espectador veía en un disco en rotación que contenía pequeñas ventanas, detrás de las cuales hay otro disco que contiene una secuencia de imágenes. Cuando son girados a la velocidad correcta, la sincronización de las ventanas con las imágenes crea un efecto animado.

Inglaterra.
1872.

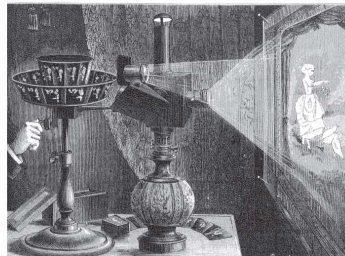
Fotos en movimiento.
Eadweard Muybridge.



Recopiló una serie fotográfica de animales y personas en movimiento.

Francia.
1877.

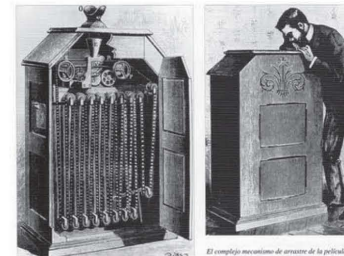
Praxinoscopio.
Émile Reynaud.



Fue el primero en crear secuencias cortas de acción, dibujando sobre una tira de 30 pies que contenía una sustancia transparente llamada "cristaloide".

Estados Unidos.
1889.

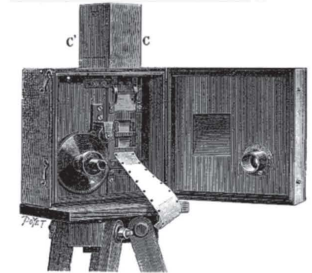
Kinetoscopio.
Kennedy/Edison.



Desarrollado por William Kennedy Laurie Dickson mientras trabajaba con Thomas Edison. Proyectó una película de 50 pies en aproximadamente 13 segundos.

Francia.
1895.

Cinematógrafo.
Hnos. Lumiere.



Louis y Auguste Lumiere solicitaron la patente de una máquina llamada cinematógrafo capaz de proyectar imágenes en movimiento.

En 1896, Thomas Armat diseñó el vitascopio que proyecta las películas de Thomas Alva Edison; ésta máquina tuvo una influencia muy importante en el desarrollo de los siguientes proyectores.



Inglaterra.
1834.

Zoótropo.
William George Horner.

Horner desarrolla el zoótropo, a partir del fenaquistiscopio de Plateau.

Eventos relevantes del siglo pasado.

Estados Unidos.

1905.

Textos en movimiento.

Edwin S Porter.



En *How Jones Lost His Roll* y *The Whole Dam Family and the Dam Dog* los intertítulos estaban hechos con letras recortadas que se movían al azar alrededor de la pantalla hasta componer frases. Se requirió adaptar una cámara de cine, para exponer un fotograma por vez.

1906.

Humorous Phases of Funny Faces.

James Stuart Blackton.



La compañía Vitagraph produjo una secuencia que aportó la primera idea de dibujos animados.

Francia.

1908.

Fantasmagorie.

Emile Cohl.



Es considerada la primer película animada. Se compone de 700 dibujos con una duración de casi dos minutos. Para dar la apariencia de dibujos pintados en un pizarrón. Cohl recurrió a la técnica invertir el negativo de Blackton.

Rusia.

1910.

Inicio del Stop motion.

Ladislav Starevich.



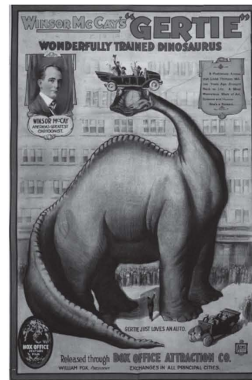
Inspirado por *Les allumettes animées* de Émile Cohl (1908) Starevich recreó una batalla entre dos escarabajos, con insectos disecados y patas de alambre. Con esta experiencia se da inicio al *stop motion*. Después "*Piękna Lukanida*" sería su primer *stop motion* con argumento y marionetas.

Estados Unidos.

1911/1914.

Little Nemo/Gertie.

Windsor McCay.



El creador de las tiras cómicas "*Little Nemo*" realizó una secuencia animada con sus personajes en una película homónima. En 1914 produce "*Gertie: Wonderfully Trained Dinosaurus*", que consistió de 10,000 dibujos combinando acción viva.

1915.

Animación con acetatos.

Earl Hurd.

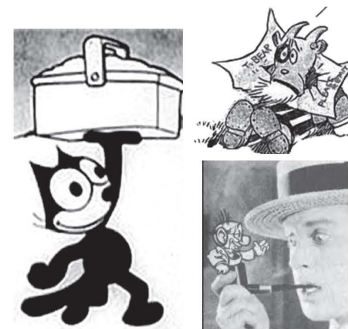


Se desarrolló la animación con acetatos, popular durante las décadas siguientes.

1919.

Personajes icónicos.

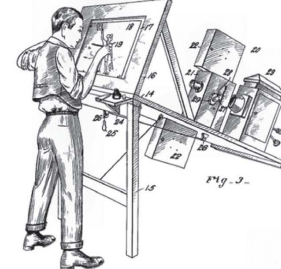
Surgieron varios personajes de la animación norteamericana Pat Sullivan crea la serie de dibujos animados "*Felix, the cat*", J.R. Bray desarrolla "*Colonel Heeza Liar*", y Sidney Smith crea "*Old Doc Yak*".



1920.

Rotoscopio.

Max Fleisher.

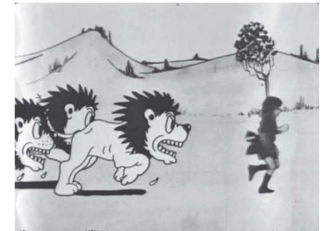


Max Fleisher inventó el roscopio. Lo utilizó para su serie *Out of the Inkwell*.

1923.

Alice's Wonderland.

Walt Disney.



Disney perfeccionó la técnica de Max Fleischer que combinó acciones en vivo con personajes dibujados en "*Alice's Wonderland*".

1925.

Efectos visuales y stop motion.

Willis Harold O'Brien.



Pionero en stop motion y efectos especiales en América. Sus obras son una referencia en la historia cinematográfica. "*The Lost World*" (1925) "*King Kong*" (1933) "*Mighty Joe Young*" (1949), donde trabajó con Harryhausen, quien se convertiría en el siguiente maestro de los efectos especiales.

Principios de 1900.

Animación. Conceptos y antecedentes.

Década de los 20's.



Eventos relevantes del siglo pasado.

Alemania.

1926.

Achmed.

Lotte Reiniger.



El príncipe Achmed fue el primer largometraje de animación.

Estados Unidos.

1927.

The Jazz Singer.

Warner Bros.

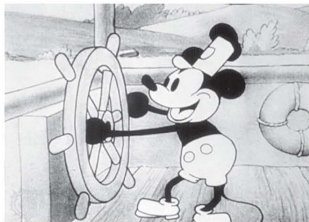


Primer película en incluir sonidos e imágenes combinados.

1928.

Steamboat Willie.

Walt Disney.



Mickey Mouse protagonizó la primera caricatura con sonido sincronizado.

Estados Unidos.

1930.

Looney Tunes.

Se lanzó la serie de dibujos animados: *Looney Tunes*. Bosko, fue la estrella de varios cortos, fue creado para aprovechar el fenómeno sonoro del cine de la época.

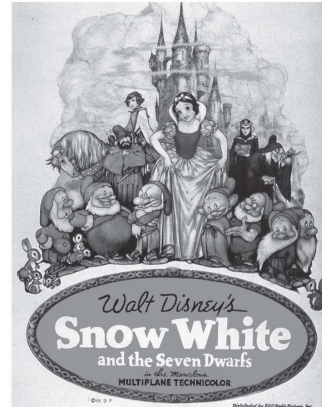
1933.

Max Fleischer Studios.

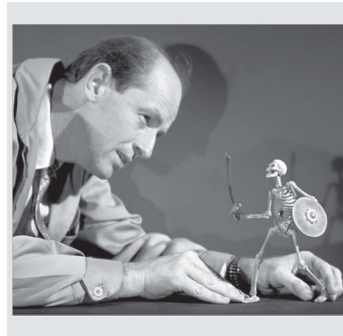
Realizaron series animadas que alcanzaron gran éxito como: *Betty Bob*, *Koko Clown*, *Popeye* y *Superman*.



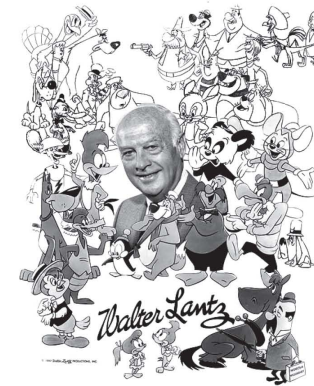
1937.

Snow White and the Seven Dwarfs.
Walt Disney.

Se estrenó el largometraje "Blanca Nieves" dirigido por David Podd Hand. Esta película se realizó en technicolor y fue el primer largometraje de éxito comercial internacional.



1940.

Walter Lantz.

Walter Lantz trabajó como productor independiente de *Universal Studios*, creó varios títulos como el Pájaro Loco y Andy Panda, entre otros.

1942.

Ray Harryhausen.

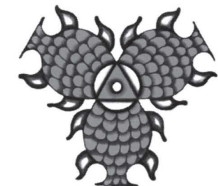
Su filmografía influyó de forma notable en cineastas contemporáneos como Steven Spielberg, Peter Jackson y George Lucas, entre otros. Harryhausen se involucraba tanto en la parte estética y técnica como en la historia y la pre-producción de películas como *The 7th Voyage of Sinbad* (1958), y *Jason and the Argonauts* (1963).

1942.

Looney Tunes.

Warner Bros retomó el nombre de *Looney Tunes* para para una nueva serie. Fue popular en cines. Fueron subcontratados por *De Patie-Freleng enterprises* en 1964. Durante los años 70's sufren un letargo creativo que dura hasta 1987.

1943.

Hermanos Whitney.

5 ejercicios de cine abstracto.

1945.

Harry Smith.

Realizó animaciones dibujando directamente en la película.

Década de los 20's.

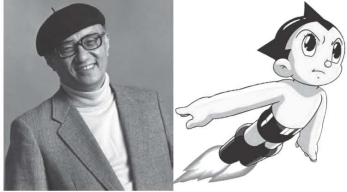
Década de los 30's.

Década de los 40's.

Eventos relevantes del siglo pasado.

Japón.
1954.

Osamo Tesuka.



Marcó una nueva tendencia en el estilo de animación. Abordó temas poco frecuentes para su época, como la tecnología, homosexualidad, la corrupción política o las armas químicas. Creador de títulos como Astro-boy, la Princesa Caballero, Kimba: el León Blanco, *Phoenix* y *Black Jack*.

1956.

Toei Animation.

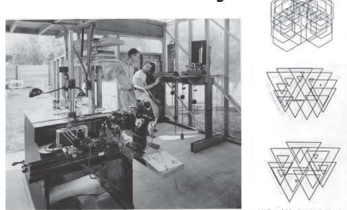


Desde su fundación hasta nuestros días, Toei es el estudio de animación japonés más prolífico. Sus producciones popularizaron géneros como el de las chicas mágicas y robots gigantes. Sus series más conocidas son: *Dragon Ball*, *Mazinger Z*, *Candy Candy* y *Sailor Moon*.

Aquí Hayao Miyazaki inició su carrera como animador.

Estados Unidos.
1957.

John Whitney.



Creó gráficos por computadora, empleando para ellos diferentes dispositivos y mecanismos para crear secuencias de títulos para la TV y películas.

1960.

Hanna-Barbera.

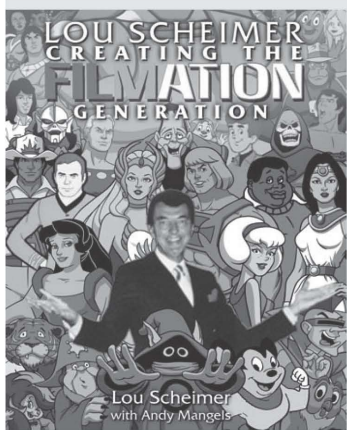


Los estudios de Hanna-Barbera utilizaron técnicas animación limitada en títulos exitosos como *"the Flintstones"* y *"Top Cat"* entre otros.

1963.

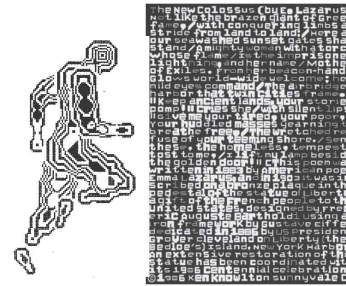
Filmation.

Lou Scheimer y Norm Prescott fundan en 1963 Filmation. Este estudio con su particular estilo (animación limitada y repetitiva, paneos a fondos detallados, efectos luminosos con muaré, historias heroicas -la mayoría subproductos de películas, series de Tv y/o juguetes-) tienen gran impacto y aceptación hasta mediados de los 80's. *Filmation* produce títulos de éxito como *Batman with Robin the Boy Wonder* (1969-1970), *Flash Gordon* (1979), *Lone Ranger* (1980) *He-man* (1983-1985) *She-ra* (1985-1987) entre otros títulos.



1964.

Ken Knowlton.



Mientras trabajaba en *Bell Laboratories*, desarrolló técnicas computarizadas para producir películas animadas.

1979

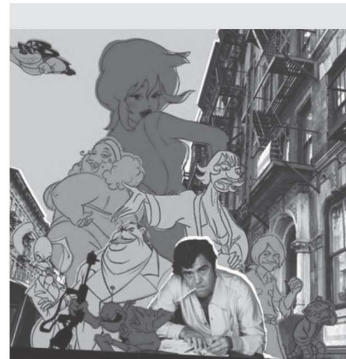
The Graphics Group.



Se funda *The Graphics Group*, (Una división de *Lucas films*) es una compañía de animación por computadora especializada en la producción de gráficos en 3D. Años después dará lugar a *Pixar*.

1972.

Ralph Bakshi.











De origen israelita, realizó animación independiente para adultos. Mezclaba acción en vivo con animación. También utilizó el rotocospio y el alto contraste como apoyo y recurso estético. Algunas de sus obras representativas: *Fritz the Cat* (1972), *Heavy Traffic* (1973), *Wizards* (1977), *Lord of the Rings* (1978), *American Pop* (1981), *Tigra Fire and Ice* (1983), *Cool World* (1992).

Década de los 50's.

Década de los 60's/ 70's.

Eventos relevantes del siglo pasado.

<p>Estados Unidos. 1983. Disney Channel.</p> 	<p>1985. Ren & Stimpy Show.</p> 	<p>1987. Blue Sky.</p> 	<p>1991. Pixar.</p> 	<p>1990. Bruce Timm.</p> 
<p><i>The Walt Disney Company</i> funda su propia cadena internacional de televisión y cable.</p> <p>Produjo entonces contenido para TV shows de acción viva, documentales y series de animación de corte familiar para niños en edad preescolar hasta adolescentes.</p> <p>El canal sigue activo hasta nuestro días y ha transmitido desde entonces series como: <i>Ducktales, Chip & Dale Rescue Rangers, Talespin, Darkwing Duck, House of Mouse, Kim Possible.</i></p>	<p>John Kricfalusi y Jim Smith, en su estudio de animación Spümcø International crearon <i>Ren & Stimpy Show</i>, fue controvertido por su especial sentido del humor grotesco que rompió con los convencionalismos de la época.</p> <p>1987. Los Simpsons.</p>  <p>“Los Simpson” creados por Matt Groening empezaron con un breve espacio de dos minutos en el programa televisivo “<i>The Tracey Ullman Show</i>”. Se consolidó como serie autónoma en diciembre de 1989. La forma irónica de contar las historias y el estilo de dibujo de los Simpson influiría en muchos títulos y autores de animación.</p>	<p>20th Century Fox funda <i>Blue Sky Studios</i> creadores de títulos como <i>Ice Age</i> y <i>Robots</i> entre otros.</p> <p>1990. Nickelodeon.</p>  <p>En Nickelodeon Studios desarrollaron las series animadas: <i>Doug, Rugrats</i> y <i>Rocko's Modern Life</i>. Estas series tenían un enfoque original e innovador. Pese al éxito obtenido, Nickelodeon cerró los estudios de animación y conservó sólo los estudios de acción viva.</p> <p>Posteriormente y aún hoy, se dedican a comprar y contratar estudios independientes, de estos tratos surgen series como: <i>The Fairly OddParents, SpongeBob SquarePants</i>, etc.</p>	<p>Surge <i>Pixar Animation</i>. Realiza largometrajes en 3d iniciando con <i>Toy Story</i>.</p> <p>1992. Cartoon Network.</p>  <p>Tuner compró al estudio de animación de Hanna-Barbera, y series de animación clásicas de Warner Bros y MGM. A partir de 1996 inicia junto a Hanna-Barbera producción propia, con las series <i>Cartoon Cartoons</i>, de las que destacan <i>Dexter's Laboratory, Johnny Bravo, Cow and Chicken, I Am Weasel, The Powerpuff Girls Ed, Edd y Eddy, Courage the Cowardly Dog, Samurai Jack, Foster's Home for Imaginary Friends</i>, etc.</p>	<p>Productor, Diseñador de personajes, animador y escritor. Inició una nueva era en los dibujos animados para Televisión con <i>Batman: The Animated Series</i>. Ganadora de dos Premios Emmy, fue la primera serie animada de acción después de casi 30 años. Los personajes y ambientes fueron influenciados por los cómics de los años '50 y '60, las series animadas de Superman de Max Fleischer, el estilo de arquitectura <i>art deco</i> y el cine expresionista alemán.</p> <p>Debido a la influencia creativa de Bruce Timm y Paul Dini para contar aventuras de superhéroes en audiencias de niños, adolescentes e incluso adultos Warner Bros experimentó otros límites con el universo de los superhéroes.</p> <p>Así podemos encontrar diseños e historias de un mismo personaje en diferentes versiones, tonos dramáticos y estilos; a veces influenciados por cánones orientales y otras veces por tendencias americanas -a menudo mezclándose entre si.</p>

Década de los 80's.

Década de los 90's.

Eventos relevantes de los últimos años.

Estados Unidos.

1994.

Dreamworks.



Steven Spielberg, David Geffen y Jeffrey Katzenberg crean el estudio DreamWorks SKG.

Han producido filmes como *Shrek*, *Antz*, *The Prince of Egypt*, *Madagascar*, *Over the Hedge*, *Kung Fu Panda*, *Monsters VS Aliens*, y *How to Train Your Dragon*.

1997.

Genndy Borisovich Tartakovsky.



Animador, escritor, director y productor de origen ruso. Creador de : *Dexter's Laboratory*, *Samurai Jack* y *Star Wars: Clone Wars*. Marcaron una tendencia e impulsó la carreras de varios animadores como Craig McCracken (*The Powerpuff Girls*, *Foster's Home for Imaginary Friends*), Seth MacFarlane (*Family Guy*), Butch Hartman (*The Fairly OddParents*), Rob Renzetti (*Gravity Falls*).

Tartakovsky en su trabajo, retoma algunos aspectos de la ilustración, del dibujo y de la animación de los 60's; pero a la forma de narrar las historias les confiere humor mordaz y un ritmo dinámico.

1997.

South Park.



Creado por Trey Parker y Matt Stone en *Comedy Central* para audiencias maduras. El programa se hizo famoso por su lenguaje crudo y oscuro, humor surrealista que satirizó un amplio rango de temas. Comenzó usando animación con recortes de papel bastante limitada, demostrando que la historia es importante incluso más que lo visual.

2001.

Adult Swim.

[adult swim]

El bloque de animación para adultos de *Cartoon Network* se emitió por la noche hasta la madrugada. De esta época sobresalen las series exclusivas creadas para el canal, *Harvey Birdman: Attorney at Law* y *Force Space Ghost Coast to Coast* basadas en animaciones de los 60's y 70's pero con diálogos y situaciones atípicas a los personajes originales.

(2000-2014)

A la fecha las cadenas de televisión antes mencionadas continúan produciendo o distribuyendo series de animación.

Disney Channel/ Lo más reciente es: *Phineas and Ferb*, *Jake and the Never Land Pirates*, *Sofia the First*, *Fish Hooks*, *Gravity Falls*, *Wander Over Yonder*. Y un largo etcétera.

En 2009 Disney crea un nuevo canal llamado **Disney XD**. Para público entre 7 y 16 años que gustan de series de acción. Desplazó a Fox Kids y Jetix del mercado.

Trasmite animaciones como: *Gargoyles*, *American Dragon: Jake Long*, *Motorcity*, *Kick Buttowski*, *Tron: Uprising*, *Hulk and the Agents of S.M.A.S.H.*, *Ultimate Spider-Man*, etc.

Nickelodeon/ Las últimas producciones que Nickelodeon ha comprado a otros estudios son: *Avatar: The Last Airbender* (2005), *The Legend of Korra* (2012), *Rabbids Invasion* (2013).

Cartoon Network/ Para el 2011 lanzan las series *Adventure Time* y *Regular Show* originalmente previstas para público adulto.

Toei Animation/ responsables de una cantidad importante de producciones japonesas. Se les debe en gran parte el fenómeno del anime japonés en América.

Son autores importantes de la animación y cinematografía japonesa: Katsuhiro Otomo (*Akira*) Satoshi Kon (*Paprika*) y **Hayao Miyazaki**, quien anunció su último largometraje: *The Wind Rises* (2013) por parte del Studio Ghibli. Miyazaki realizó importantes largometrajes como *Spirited Away* y *My Neighbor Totoro*.



En tanto en el resto del mundo, en los últimos años destacan películas como *Les triplettes de Belleville* (2003) *The Secret of Kells* (2009) *Chico y Rita* (2010) y la ganadora del Oscar *The Illusionist* (2010). ■

Década de los 90's.

Últimos años.



CAPÍTULO 2.

Preproducción. Principios y conceptos.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

2.1 Definición de preproducción.

La cinematografía en nuestros días exige mucha planeación.

Hasta antes de 1908 la acción en vivo de una película transcurría en un escenario fijo como si se tratara de una obra de teatro. La cámara era un espectador pasivo. En la medida de que la cinematografía avanza la cámara se convierte en otro personaje lo que marcó el fin del “teatro filmado” y el nacimiento del cine como hoy lo conocemos. La complejidad en los tiros de cámara y los avances cinematográficos exigían a su vez mayor detalle y verosimilitud en las escenografías y vestuarios. Había más aspectos técnicos y artísticos que cuidar.¹

Si bien siempre fue necesario planear la producción, conforme la cinematografía avanza se vuelve más compleja esta labor. Y es que los recursos económicos y artísticos, como los tiempos de entrega así lo determinaban. Con el tiempo se consolidan lineamientos y procedimientos.

A estos procedimientos, donde se planea la producción, se les conoce como **pre-producción** y comprende el **Desarrollo visual y Diseño conceptual**.

En este proceso se asumen decisiones en todos los niveles y aspectos de las dependerán los resultados, realizarlas durante la producción está fuera de tiempo. Pues la producción sólo consiste en ejecutar los lineamientos establecidos. Para ello el director, tiene la obligación de conocer y entender cada una de las actividades que realiza cada departamento, así mismo debe coordinarlos a lo largo de la producción.²

En un filme por lo general intervienen varios individuos que realizan diferentes tareas, en diferentes departamentos, en el caso del cine en vivo: actores, coreógrafos, maquillistas, tramoyistas, efectos especiales, etc. y en el caso de animación: animadores, artistas de *layout* y *background*, etc.

En la animación todo se tiene que construir a partir de cero, por lo cual la planeación debe ser con más cuidado y rigor.

DISEÑO CONCEPTUAL

Consiste en trasladar ideas a diseños.³ Son los conceptos que se elaboran para un filme, de acuerdo con las pautas del director. Son soluciones visuales y narrativas a las que se llegan después de un desarrollo visual y determinan el contenido y la apariencia final que se verá en pantalla. En otras palabras, el diseño conceptual es el control narrativo y visual de la película, que va desde las primeras aproximaciones estéticas del guion hasta su aporte final.

El diseño conceptual concreta las ideas en guion e imágenes, de manera que refleje la estructura dramática, la intención de la historia y la carga emocional de los personajes; por medio de elementos estéticos como: la forma, el color, el volumen y la textura. Dichos elementos se vierten al diseño escenográfico y de ambientación así también en el vestuario y accesorios.

En el diseño conceptual, por lo regular, intervienen el director y el diseñador de producción, que a su vez se apoyan de los directores arte y creativos de cada uno de los departamentos que producirán el filme. Todos trabajan en conjunto para la unificación de los lineamientos estéticos y narrativos. Sin embargo las resoluciones del equipo, no sólo abarcan estos aspectos, también se

“La mejor dirección de arte es aquella que fluye, que cuenta e ilustra una historia. Hace creíble el mundo donde sucede.”

Gustavo Rubio
Director de Arte.

1. Ettedgui, Peter. *Diseño de producción y dirección artística: cine*. Océano Barcelona 1999 p.7.

2. Sunshine, Linda. *The Art of Monsters VS Aliens*. Newmarket Press. New York. 2009. pp. 9-17.

3 Hahn, Don. *The Alchemy of Animation. Making an animated film in the modern age*. Disney Editions Nueva York. 2008. pp 32-33.

determinan cuestiones técnicas, por ejemplo que gráficos se resuelven mejor si se generan en computadora y cuales gráficos es mejor hacerlos en técnicas 2d. ⁴

La visión del director y las propuestas del diseñador de producción están sujetas al presupuesto y los tiempos de entrega. Sin embargo, de forma ideal, esto no debe limitar la creatividad ni el impacto de el producto.

DESARROLLO VISUAL.

Es la etapa de exploración para adaptar una historia a conceptos visuales y narrativos. Aquí se construye una “realidad” estilizada donde se desenvolverá una historia.

A través del desarrollo visual, aterrizamos las ideas relacionadas con lo que queremos contar en pantalla. Se generan diversas representaciones visuales que nos permiten examinar formas, colores y situaciones que ajusten a lo que se está buscando.⁵

De los conceptuales que se generan, ya sean imágenes o textos, los que más se acercan a los planteamientos del director, se depuran hasta generar los documentos necesarios que serán las guías útiles en la producción.

En ésta etapa se plantean y se definen las respuestas de la producción, ¿Con cuánto presupuesto y tiempo se cuenta? ¿Se tiene el suficiente equipo o talento para manejar personajes y fondos complejos? ¿La estética de los personajes permite mostrar la emoción necesaria? ¿Cómo combinar e integrar el diseño de ambientes y personajes sin que se contrarresten entre sí? por ejemplo.

En este proceso se realiza la exploración de fondos,

personajes, color, composición y edición para obtener el estilo de lo que se va a narrar. Se exploran arquitecturas, ambientes, paisajes, vestuario y accesorios (*props*).

Se comprenden diferentes géneros y estilos: naturalista o estilizado, drama o romance, infantil o adulto, de época o actual, musical o acción, caricatura o realista, etc.

El lenguaje de la película también debe ser definido: épico como en las películas de David Lean, de manejo de personajes como Ingmar Bergman, *thriller* a la Hitchcock, o comedia como Chaplin. Los géneros se abordan de diferente manera: no es lo mismo un drama, un *thriller* o una comedia, pues cada uno tiene códigos que se ven reflejados en el color, la iluminación y los ángulos de cámara. ■

4. Bacher, Hans. *Dream Worlds, Production Design for animation*. Burlington, Focal Press, 2008. pp. 10-11.

5 Bacher, Op cit, pp. 44-45.

2.2 Etapas de la pre-producción.

DOCUMENTACIÓN.

Uno de los primeros procesos para generar el diseño conceptual es la documentación. Durante este tiempo se crea la base para el estilo del filme.

La búsqueda de información puede consumir mucho tiempo, esto va a depender de lo complicado del proyecto. Las fuentes de recopilación pueden ser libros, revistas, documentales, películas, internet, etc. Incluso algunas empresas, como Disney, organizan viajes con sus principales diseñadores.

Entre más documentación se obtenga menos problemas habrá en la fase de producción. Porque en la producción no hay tiempo para detenerse a estudiar más conceptos de los necesarios.

INSPIRACIÓN Y PROCESO CREATIVO.

Describir cómo funciona el proceso creativo es complicado. El proceso inspiracional se genera casi al momento del desarrollo visual y la documentación y consiste en buscar soluciones a las ideas que se exponen.

Las referencias y la documentación sirven de base para indagar en formas y estilos ya establecidos y a su vez buscar -con base en estos- nuevas formas que no se hayan intentado.

Lo archivos visuales y literarios así como las experiencias acumuladas pueden aportar infinidad de ideas que están en busca de ser plasmadas.

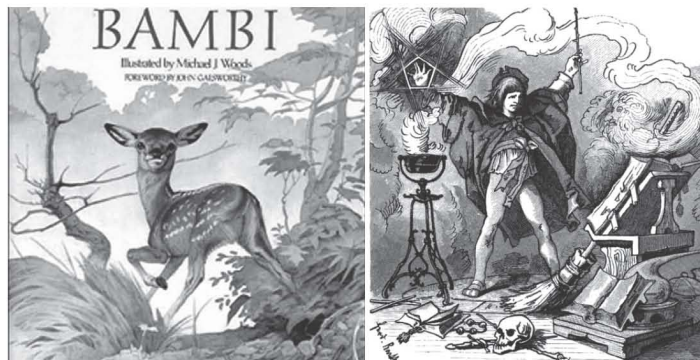
Es recomendable plasmar la idea -no importa la técnica o el material-, las ideas se deben bocetar para después pulirse. Una forma siempre dará lugar otra y a otra, enriqueciéndose en cada paso.

A veces la inspiración es inmediata, a veces requiere de un trabajo mental más grande. Aunque se debe estar atento al momento del contacto con la musa. Esto no ocurrirá por sí solo. Se pueden hacer pausas, pero nunca se puede dejar de hacer el trabajo mental.

En este proceso como en cualquier otro, se debe estar abierto a las ideas, las críticas y sugerencias que siempre deben ser bien recibidas.

“Los más talentosos y los que más perseveren lograrán las mejores ideas, por eso nunca hay que abandonar”¹

No abandonar significa darse cuenta de que lo primero que se venga a la mente va a ser lo peor que hayan hecho en su vida. Por lo cual hay que bocetar (ya sea gráfico o escrito). Muchas veces -mínimo diez- hasta que se encuentre la idea justa.

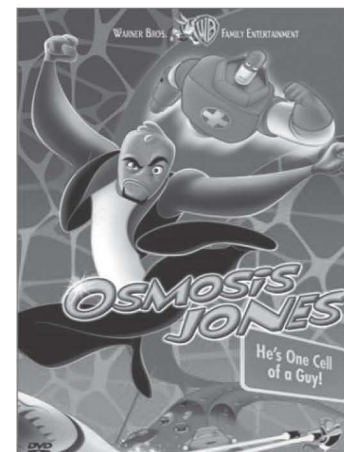


Los artistas conceptuales buscan inspiración en representaciones gráficas y literarias. Filmes basados en obras literarias como “Bambi”, de Felix Salten o “El Aprendiz de Brujo” (Fantasía 1940) basado en un poema de Goethe del mismo título (“*Der Zauberlehrling*”) son ejemplo de ello.

¹ Entrevista a Robert Mckee: <http://filmsguion.blogspot.mx/2008/05/entrevista-robert-mckee.html>



“Balto”: película de animación basada en hechos de la vida real. ©Amblin.



“Osmosis Jones” su referencia es el funcionamiento del sistema inmunológico. ©Warner Bros.

Los dibujos del alemán Heinrich Kley, cuya imaginación y estilo influenció numerosos trabajos en los artistas de Disney, como Albert Hurter, James Bodrero, Joe Grant, Kay Nielsen, Sylvia Moberly-Holland entre otros para el filme de Fantasía (1941).

Los demonios gigantes de Heinrich Kley inspiraron al demonio “Chernabog” de la cinta Fantasía en las escenas de “La noche en Árida Montaña”. Los elefantes, hipopótamos y cocodrilos danzantes de Kley dieron lugar al desarrollo visual de escenas en “La Danza de las Horas”. Así también los centauros de este autor influirían para la sección animada de la “Sinfonía Pastoral”.

Esta etapa del desarrollo visual permite a los artistas explorar las posibilidades expresivas que describan y encajen con la historia. Esto se hace en todo el universo que se pretende crear -locaciones, personajes, partículas.



Dibujos de Heinrich Kley.



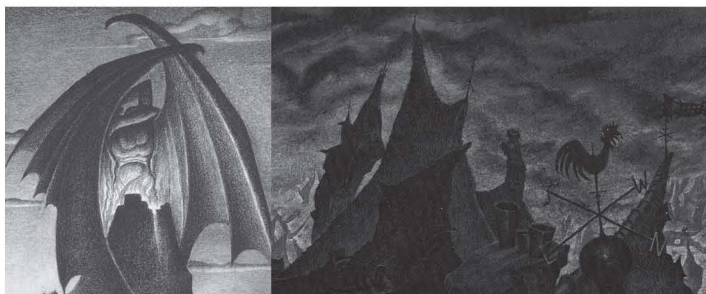
Arte conceptual inspirado en los dibujos de Kley. ©Disney.

Preproducción. Principios y conceptos.

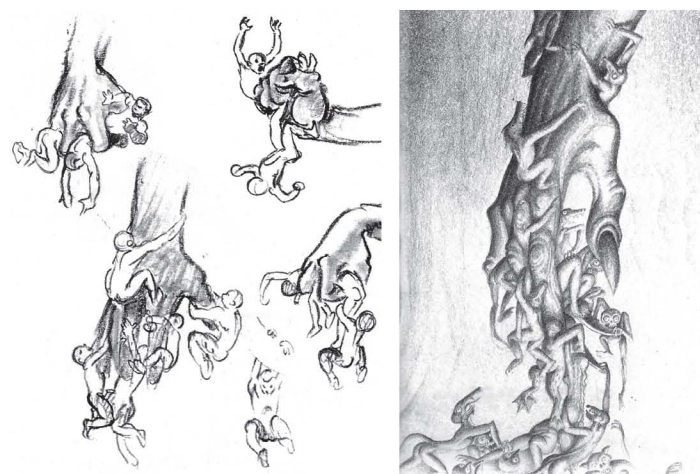
Kay Nielsen, estableció el estilo y apariencia de la secuencia de "Noche en Árida Montaña" con sus trabajos en pastel, y carboncillo.

Basados en la apariencia de los trabajos Nielsen, Campbell Grant y Bill Walleet hicieron sketches secuenciales, que crean la sensación de estar dentro de la escena.

Para crear imágenes impactantes los artistas conceptuales trabajan en diferentes aspectos del concepto.



Por ejemplo, para el demonio de Fantasía, Albert Hurtery y Kay Nielsen hicieron un excelente trabajo en las expresiones que deberían tener las manos de Chernabog.²



Muchos de los conceptos finales que vemos en pantalla primero se generaron como bocetos gráficos. Estos bocetos sirvieron de inspiración a la vez que se comprobaba su funcionalidad dentro de la historia.

A través del desarrollo conceptual se pueden previsualizar muchas posibles escenas e historias, esta etapa sirve para eliminar o darle seguimiento a determinada idea.

² Canemaker, John. *Before the Animation Begins, the Art and Lives of Disney Inspirational Sketch Artists*. Hyperion, New York. 1996. p. 51.

"Una fuente importante de inspiración está en la Historia, nos dota de situaciones de todo tipo. Hurgando en ella encontramos situaciones que difícilmente imagináramos por nosotros mismos."

Edgar Clément.
Autor de la novela gráfica *Operación Bolívar*.

En *Fantasia* (1940) Kay Nielsen desarrolló arte conceptual para la sinfonía de Stravinsky “Rito de Primavera”.

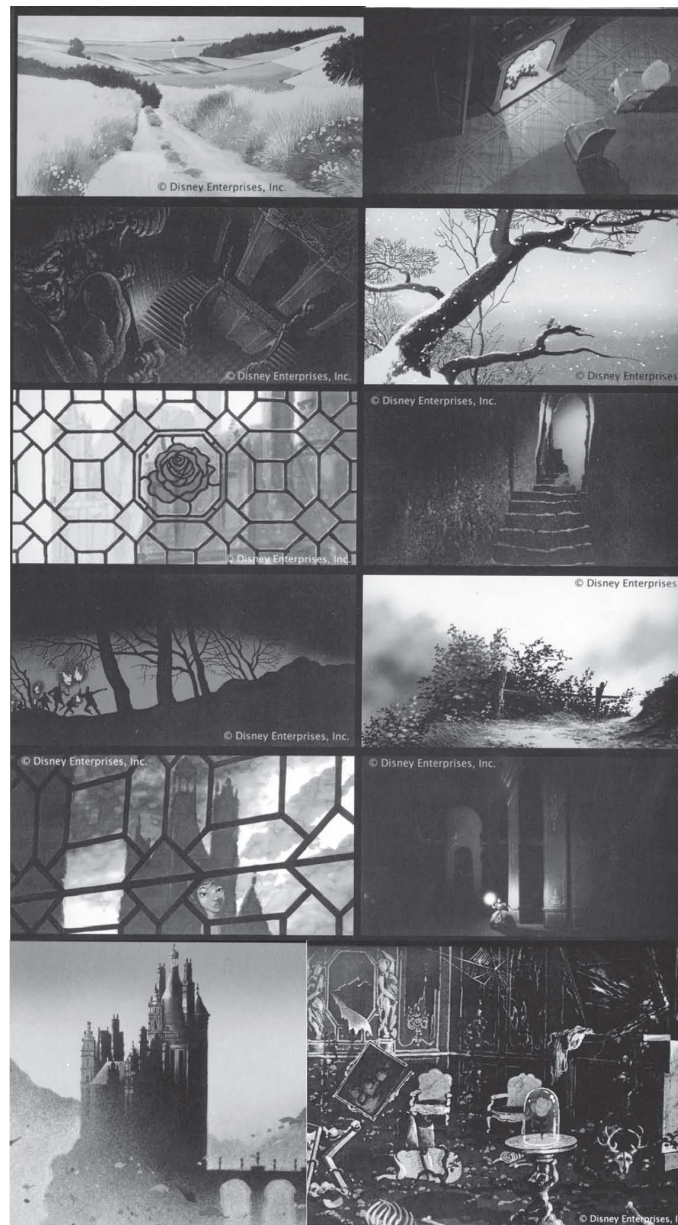


Así como el arte conceptual para la ópera de Richard Wagner “Die Walküre”. Fue en la etapa del arte conceptual de estas piezas que la producción decidió eliminar el bloque correspondiente a la ópera de Wagner.³



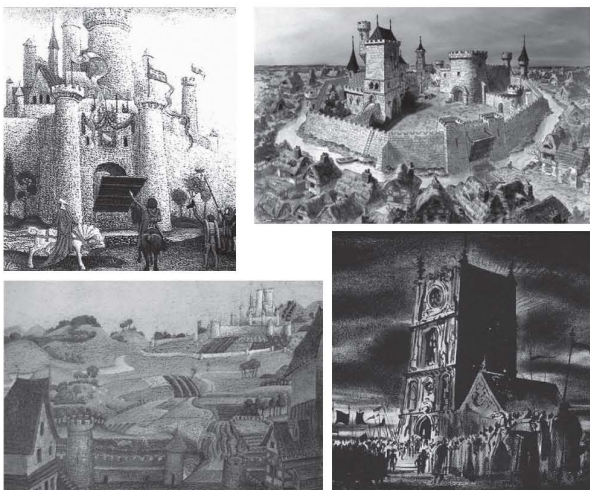
En el arte conceptual de la “Bella y la Bestia”, podemos observar las sugerencias para ambientaciones y escenografías. Todas ellas fueron modificadas en su desarrollo; pero la esencia de estos bocetos se conservó hasta las etapas finales.

³ Hahn, Don. Op Cit. 29-31.

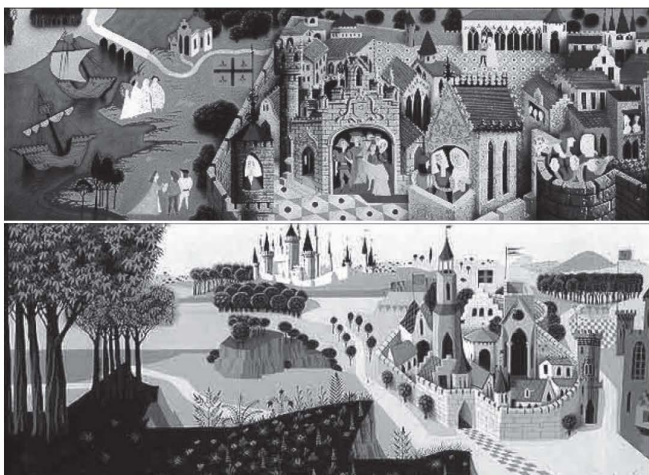


Arte conceptual por Hans Bacher para *La Bella y la Bestia* de ©Disney.

En la búsqueda de estilo para la Bella Durmiente. Se buscaba evocar una época; se experimentó con gráficos basados en grabados y pinturas medievales.⁴



Finalmente se optó por una gráfica estilizada algo más apegada a la fantasía, pues encaja más con la historia -un cuento de hadas-. Al mismo tiempo también se busca visualizar ambientes específicos en determinadas escenas.



4 Thomas, Bob. *Walt Disney: The art of animation*. Ed. Golden Press. Nueva York. 1958. pp. 54-59.

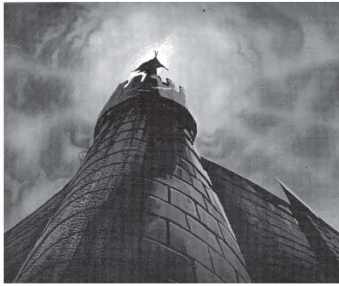


Arte conceptual de Eywing Earle para La Bella Durmiente de ©Disney.

“El *concept art*, no consiste en trazar, es entender el contexto del personaje”.

Alejandro Hernández,

Concept artist, matte painter y set designer.



Exploración de ambientes e iluminación. / La Bella Durmiente ©Disney.



Exploración de ambientes e iluminación. / La Bella Durmiente ©Disney.



Exploración de formas para el estilo de la producción. / La Bella Durmiente ©Disney.

DISEÑO DE PERSONAJES.

Un personaje no es un pensamiento general, o aquello que simplemente existe o no. Un personaje es aquello que quiere o evita, que desea u odia, huye o ama, teme o goza... Un personaje es una persona cuya experiencia es movida por su deseo que le lleva a un lugar, estado, persona, cambio, objeto... "El personaje tiene que ser poderoso para sostener el deseo final del público, en saber más que él, tiene que ser presentado como una fuerza de voluntad final, debe querer, tener un objetivo de deseo y descubrir o saber lo que quiere, siendo más poderoso cuando tiene deseos contradictorios. Crear un personaje consiste, pues, en diseñar un deseo. No es tarea fácil".⁵

El personaje no existe *per se*, es una idea del guionista que construye el reflejo más o menos acertado de comportamientos reales para crear ese deseo y esa existencia con cierto sentido. Como espectadores, nos relacionamos con los personajes como si fueran reales, pero son superiores a la realidad. "Su personalidad, sus conflictos, su lucha, su deseo... Es fácil de entender, mientras que en la vida real, luchamos toda la vida para entendernos a nosotros mismos".⁶

La tarea de un diseñador de personajes en crear personajes que cumplan con las necesidades del guion y de la escenas. El personaje se debe ajustar de manera perfecta a la historia por lo que el diseñador observa, investiga y evalúa para poder transmitir la esencia del personaje no importando el medio visual al que se vaya a plasmar -cómic, serie de televisión, películas, libros ilustrados, juegos de video, etc.

Un diseñador de personajes para animación sería el equivalente -en el cine de acción viva- al director de *casting*, quien hace las audiciones con diferentes actores

antes de encontrar el estilo de la "cara" y la "actuación" (*acting*) requeridos para cierto rol.

El diseñador de personajes para animación, debe ser en parte el actor, por lo que sus diseños deben expresar personalidad, un dibujo tieso, inexpresivo y sin movimiento es un trabajo inservible. Para diseñar un personaje de animación, lo primero que se debe hacer es interiorizarse con la historia y el guion, visualizar escenas y sentarse a pensar.

Se deben tomar en cuenta las indicaciones del director, y los motivos de los personajes y la personalidad que se quiere proyectar de estos.

Se deben hacer las siguientes preguntas antes de empezar a plasmar a los personajes:

¿Qué características podrías tomar para ellos, de lo que ya existe? ¿De dónde proviene? ¿Qué hace, a qué se dedica? ¿Dónde vive? ¿Para qué propósito será hecho? ¿A qué público está dirigido? ¿Cuáles son las características de ese público? ¿Qué mensaje se quiere dar mediante el personaje? ¿Cuál va a ser su rol en el filme? (Villano, héroe, heroína, sufrida, *sidekick*, refuerzo cómico, etc.) ¿Cuál va a ser su personalidad? (Alegre, disfuncional, apasionado, tímido, etc). ¿Existen puntos argumentales dentro de trama que afecten al diseño? (Las orejas grandes de Dumbo, la nariz de Pinocho, la fealdad de Shrek, etc).

También es válido y muy recomendable hacer una ficha técnica de cada personaje, especificando, nombre, edad, peso, estatura, nacionalidad y/o origen, gustos personales, cosas que le desagradan, debilidades y fortalezas, una breve historia de su pasado y como interactúa en la historia y con los otros personajes que le son cercanos. Toda esta información delimita el aspecto de nuestro personaje.

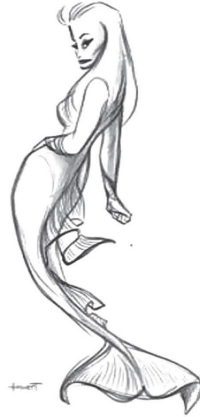
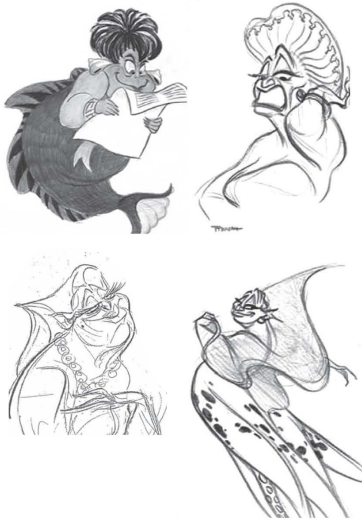
5. Serna, A., *El trabajo del actor de cine*, Madrid, Cátedra, 1999, pp. 7-8.

6. Serna, Op cit, p. 23.

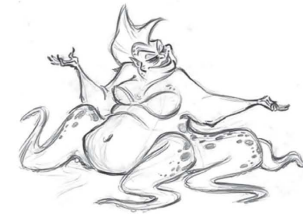


Una vez establecido -junto con el director y demás creativos- la intención del personaje se debe tomar en cuenta: El estilo, la exageración, la construcción, las siluetas, la calidad de línea, las figuras recurrentes, el color, vestuarios, etc.

Las ideas plasmadas para los personajes por lo general se terminan mezclando y se desecha todo aquello que no sea funcional o distraiga de la idea principal.



En el caso de la villana de "La Sirenita" -de Disney- el diseño de la personalidad y el desarrollo conceptual del personaje inició con un amplio espectro de exploración. Los artistas exploraron diferentes maneras de representar al personaje. Cuando llegaron a un punto en que la exploración les era satisfactoria decidieron desarrollar un personaje robusto con tentáculos de pulpo.⁷



⁷ Making of : The Little mermaid. ©Disney.

Los bocetos resultaron en un personaje con características definidas.

Una vez que se encuentra con uno o varios bocetos “finales” con las características y personalidad del personaje que se necesita; este se retoma y se depura. Se estudian sus ángulos y se hace funcional para poderlos animar.



“¿Quién les ayudó? Lo hice yo.” ©Disney.



Arte preliminar: “Pinocho” por Albert Hurter, “Timón” por Chris Sanders y “Mushu” por Tom Bancroft. ©Disney.



Personajes depurados: “Pinocho”, “Timón” y “Mushu”. ©Disney.

El estilo del personaje.

Según Tom Bancroft, animador, artista y diseñador de personajes, el estilo en los personajes se pueden dividir en seis categorías de estilos principales:⁸

Icónico: Es un estilo extremadamente simple, casi gráfico. Muy estilizado pero no muy expresivo. Usualmente los ojos no tienen pupilas. Por ejemplo *Mickey Mouse* -sus primeros diseños-, *Hello Kitty* y *Pucca*.

Simple: Usualmente es muy estilizado, pero sus expresiones faciales son más expresivas que las del estilo icónico. Este estilo se usa muy a menudo en televisión y *web*. Por ejemplo Pedro Pícapiedra, Sonic, Dexter.

Broad: mucho más expresivo que los dos primeros estilos, este personaje está diseñado para ser exagerado. Este tipo de personaje por lo general tiene grandes los ojos y la boca porque se necesitan para situaciones de humor extremo. Por ejemplo Roger Rabbit así como el lobo de las caricaturas de Tex Avery.

De alivio o refuerzo cómico: Estos personajes no transmiten el humor visual como los personajes tipo *broad*, Su humor reside a través de su actuación y diálogo. La anatomía facial es mucho menos exagerada que el tipo *broad*. Muchos *sidekicks* de Disney tienen este nivel de diseño. Estos personajes son necesarios para hacer chistes y situaciones que requieran humor en cierta parte de la historia pero con más sutileza. Estos ejemplos los encontramos en personajes como Nemo, Mushu, Kronk.

Actor principal: Este es muy realista en sus expresiones faciales, actuación y anatomía. La audiencia necesita conectarse con estos personajes, entonces ellos deberán ser capaces de expresar emociones

8. Bancroft Tom *Creating Characters with Personality*, New York, Watson-Guptill Publications, 2006 pp. 18-20.



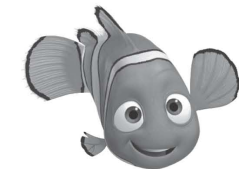
1. Icónico. Pucca.



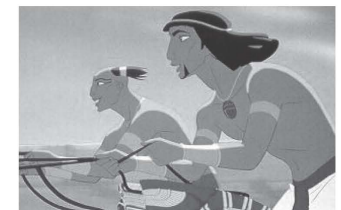
2. Simple. Sonic.



3. Broad. Lobo de Tex Avery.



4. Refuerzo cómico. Nemo.



5 “Actor principal”. Moisés.



6. "Realista". Wonder Woman.

como nosotros lo hacemos. Para hacer esto necesitan tener proporciones más realistas y rostros expresivos. Ejemplo Cenicienta, la Bella Durmiente, Moisés de El Príncipe de Egipto.

Realista: la escala más alta de nivel de realismo con un poco de foto-realismo pero aún caricaturizado en el diseño. Monstruos de películas, personajes de historieta y algunos personajes de películas animadas en computadora caen en este rubro. Ejemplo la princesa en Shrek, y la mayoría de personajes de historieta.

Tom Bancroft también refiere que en una sola película pueden coexistir personajes de varios niveles. Por ejemplo en Shrek:

"Podemos decir que burro está en el grado de alivio cómico, Shrek está en el grado de actor principal y la princesa está por completo en el grado de actor principal. Mientras que el hombre de jengibre está en el grado icónico. En una película donde predominan personajes realistas, el hombre de jengibre nos da algo de variedad y nos salta visualmente por su diseño simple y plano".⁹

Sin embargo, mezclar personajes de diferentes estilos tiene sus riesgos. Con frecuencia un personaje de un extremo del espectro jerárquico (icónico o simple) no se ve bien junto a otro personaje de el otro extremo de espectro ("actor principal").

9. Bancroft, Op cit, p. 21

Exageración en las características del personaje.

Como todo personaje ficticio, la exageración de ciertas características puede ser de bastante beneficio para su perfil, por ejemplo, si el personaje es fuerte, en el sentido físico, se puede exagerar el tamaño de sus brazos, eso enfatizará su personalidad y ayudará a dar más credibilidad para el propósito para el que será creado.¹⁰

Algunos de los personajes memorables en los filmes están basados en actores, que incluso prestan su voz. Los Diseñadores y animadores retoman y/o adaptan ciertas características y movimientos de estos actores para crear un personaje. Por ejemplo: 1. Will Smith para "Oscar" en el espanta tiburones (*Shark Tale*). 2. Orson Welles en el papel de Hank Quinlan para Lotso de *Toy Story*¹¹. 3. Basil Rathbone y George Sanders para Shere Khan en el Libro de la Selva¹². 4. Jeremy Irons para Scar en el Rey León.



10 Cadwell, Ben. *Action Cartooning*. Sterling Publishing. CO. INC. Nueva York. 2004. pp. 10-11, 39-43.

11 Solomon, Charles. *The art of Toy Story*. Chronicle books. San Francisco, CA. EU. 2010. p. 90.

12 *Across The Jungle Book Collection*. NATIONAL GEOGRAPHIC. Edition 2003. p.121.

La construcción y figuras básicas.

Todos los personajes están hechos a partir de figuras básicas como la esfera, el cubo, el prisma y la pirámide¹³. Estas figuras combinadas y variadas conforman las características del personaje. Y aunque no tengan detalles faciales, ropa, expresión o alguna pose, éstas ya delimitan una personalidad. Esta es la razón por lo cual se debe pensar en estas formas cuando se comienza a diseñar un personaje.

Descomponer a un personaje en formas básicas nos permite entender su volumen, de tal manera que lo podremos dibujar en cualquier posición. Esto sirve para que los animadores entiendan la estructura de personaje y lo dibujen igual, sin ninguna dificultad.

Las figuras básicas pueden darnos pistas de lo que se necesita para describir a los personajes; rasgos de la personalidad y un conjunto de actitudes.¹⁴

Los círculos típicamente connotan un personaje, tierno, lindo, dulce, el círculo evoca figuras amigables. Por ejemplo Santa Claus, Animales peluditos, bebés angelicales, mujeres atractivas -todos se describen con círculos y curvas.¹⁵

Los cuadrados y rectángulos, usualmente representan personajes seguros y sólidos, rudos. El diseño de los super héroes con frecuencia se basan en estas figuras.

Los triángulos, fácilmente representan personajes siniestros, suspicaces. El chico malo o el villano. Por ejemplo la cabeza de Darth Vader, que es todo un formidable triángulo.

13 Hart, Christopher. *Cartoon Cool: How to draw new retro-style characters*. Watson-Guption publications. Nueva York. EU. 2005. pp. 10, 20-22, 35.

14. Bancroft, Op cit, pp. 28-37

15. Blair, Preston, *Cartoon Animation*, Walter Foster Publishing, Laguna Hills CA, 1994 pp.10-11,14-15.

Siluetas.

Los espacios o vacíos entre las figuras que se están creando, pueden ayudar a definir visualmente al personaje. La variedad de espacios negativos y su interacción hacen que la figura -positivo- sea identificable con facilidad y visualmente más fuerte, más interesante.¹⁶

La calidad de línea.

Aunque parezca poco importante, en el estilo tiene mucho que ver las líneas suaves y el estilo redondeado de la figura pues puede denotar un personaje tierno, las líneas tipo boceto o rayoneado pueden denotar un personaje agresivo. Las líneas gruesas y/o delgadas contienen un carácter visual interesante. En las líneas se pueden aplicar diferencias en espesor y longitud, en ambos casos el contraste de espesor y longitud causa una tensión visual y un interés visual en el diseño. Y al colocar las líneas en ángulo una con otra, aparte de añadir tensión añade contraste.

Si se juxtaponen líneas en contra de las curvas, se introduce dinamismo y se evitan líneas paralelas que le dan una intensión estática o líneas curvas combinadas que dan un aspecto pulposo. Utilizando este principio a los diseños se le añadirá "frescura".

16. Blair, Op. cit p 179.



Muchos de los diseños de personajes y ambientaciones hacen alusión a formas asociables que transmiten y contextualizan la información de la historia. Por ejemplo en el diseño de Zeus para Hércules, su cara y expresiones están basadas en las máscaras así como en las columnas griegas.

Figuras recurrentes.

Las figuras recurrentes pueden ayudar a crear un tema. Los diferentes tamaños de las figuras recurrentes, al igual que la presencia de otras formas que se repiten añaden variedad al diseño.

Los colores.

Los colores son básicos para lo que el personaje debe de comunicar. Por ejemplo los colores oscuros como el negro, el gris, o el púrpura pueden describir a un personaje más del estilo sombrío, melancólico, misterioso o maléfico. Los colores claros como el blanco, los azules, rosas y amarillentos pueden denotar inocencia, bondad o pureza y los colores rojos combinados con los amarillos y azules pueden dar cualidades de héroe a nuestro personaje.¹⁷

Si nuestro público meta son niños entre 7 y 12 años la gama de color se debe escoger intensa utilizando colores complementarios y terciarios para que sea atrayente. Si se trata de niños menores de 6 años la paleta preferencial a elegir es de colores primarios.

La mayoría de los personajes más memorables se diseñaron con tan sólo dos colores complementarios, lo que añade dinamismo a los diseños, al mezclar los colores complementarios se produce un color terciario, que sería de un matiz marrón. Ejemplo de estos personajes son: El Hombre Araña, Superman -rojo y azul-, Pedro Picapiedra -negro y naranja- Flash -rojo y amarillo-.

17. Woodcock, Vincent, *Cómo crear personajes de animación*, Norma Editorial, Barcelona 2007 p.22

Vestuario y accesorios.

Los accesorios y la vestimenta de los personajes enfatizan los rasgos y el entorno del mismo. Por ejemplo, la ropa desaliñada puede ser de un personaje pobre, los diamantes para uno rico. Los accesorios son las extensiones literales de la personalidad. Si ves un loro en el hombro de sujeto, queda claro que realmente es un pirata y si se añade una calavera a su sombrero no cabrá la menor duda. Se debe jugar con los estereotipos.

A la hora de comenzar a trazar no se debe tener miedo de experimentar, e incluso de vez en cuando, romper las reglas. Se debe confiar en los conocimientos, en lo que se ha documentado y lo que se ha visto, en las ideas propias. Una vez que los rayones salieron de la mano y tengan sentido para el cerebro, las cosas se habrán hecho.

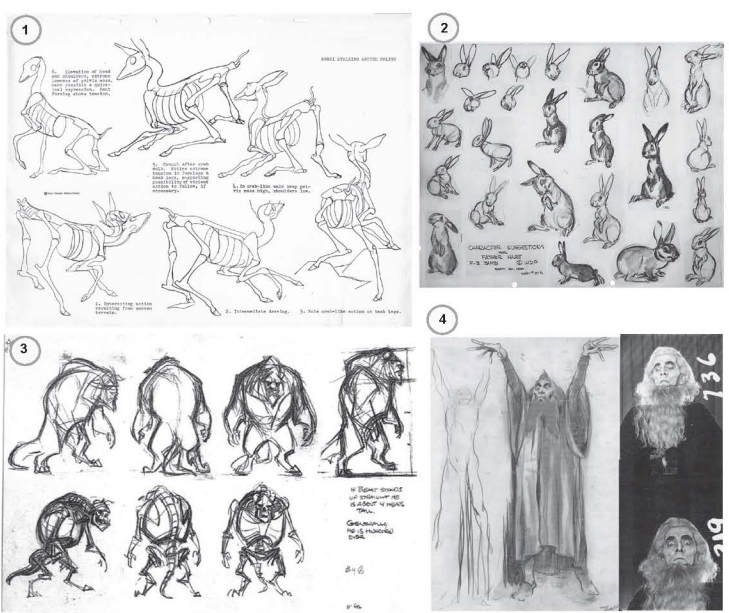
De la misma manera que se crea la historia detrás del personaje, así mismo se tiene que crear un ambiente que le dé más credibilidad a su existencia. El mundo en el que el personaje vive e interactúa da sentido de quién es y para qué fue creado.

Cuando ya se tiene el diseño del personaje -o su aproximación-, se debe mostrar a los demás y preguntar qué piensan. Nunca se pregunta si les gusta o no. Es la reacción que provoca lo que nos interesa ¿Pueden reconocer o identificar la personalidad o los rasgos del personaje que se habían considerado?. De preferencia hay que procurar buscar la opinión de aquellos a quien está dirigido, pues se recibe mayor retroalimentación de ellos específicamente. Después de los comentarios se vuelve al papel para hacer los cambios necesarios.

Cada elemento de la creación se debe cuestionar, en especial los rasgos físicos pues es como es percibido el personaje. Hay que ser todo un crítico, poner a prueba bajo tus ojos, la mínima alteración puede cambiar la

forma en como lo ven los demás. Pensar en la palabra “personaje” supone hacerle transpirar vida, traerlo a la vida, darle la “magia” que le permita a la gente entenderlo por lo tanto vincularse y hasta quererlo, conocerle e interactuar con él.

Para llegar a una conclusión sobre la expresividad y movimiento que tendrá un personaje, se estudian, entre otras cosas: los movimientos de el animal o la persona que se toma de referencia, su masa muscular y en algunos casos hasta el funcionamiento de su estructura ósea.



1. Estudios del funcionamiento de las estructuras óseas para Bambi.
 2. Estudios de actitudes y expresiones basados en animales vivos para el Papá de Tambor. Arte por Marc Davis.
 3-Estudios para la Bestia; arte por Glen Keane.
 4-Martin Provensent desarrolló su hechicero para Fantasía de un modelo en vivo, el actor del cine mudo Nigel De Brulier, que fue filmado para tener una referencia visual por Vladimir Tytla.

STAGING.

Staging es el proceso de seleccionar, diseñar, adaptar y modificar los espacios escénicos para una obra de teatro o un filme. Esto incluye el uso o la ausencia de elementos de escenografía, así como la estructura del escenario y sus componentes.

Esto incluye cosas como posiciones de los actores en el escenario, sus gestos y movimientos no verbales, el fondo escénico, *props* y vestuario, iluminación y efectos de sonido.

Además de los trajes, cualquier objeto físico que aparece en el filme tiene el potencial para convertirse en un importante símbolo dramático. Lo primero que la audiencia nota en un filme es lo que ve en la escenografía, los objetos físicos que sugieren el mundo de la obra. El *stage set* se indica en el guion y es deber de los diseñadores de arte conceptual, plasmarlo, enriquecerlo y ver que funcionen estas ideas.¹⁸

Cuando se colocan los personajes dentro del escenario. Los personajes son parte de la composición en toda la imagen. Por eso hay que poner especial cuidado en como funcionan y se interrelacionan. Si los personajes se mueven, una coreografía debe ser planeada. Para la escenas de diálogo, se precisa de ángulos de cámara y edición, que también deben diseñar y programar. Asimismo se requiere saber la dirección de luz y su correspondencia de sombras que definan los planos.¹⁹

Esto no sólo es responsabilidad de los diseñadores de producción, si no también del director quien decide sobre estas cuestiones, los diseñadores conceptuales deben saber todo acerca de los detalles técnicos.

“Para desarrollar material creativo, en las artes es importante tener experiencias en la vida, no se puede plasmar algo convincente en una obra, si lo desconocemos”.

Emmy Hernández
Directora de *concept art* y *set designer*.

18 Byrne, Mark. The Art of Layout and Storyboarding. Leixlip. Kildare, Irlanda.1999,pp. 95-97
 19 Bacher, Op cit, pp. 92-93.

Es importante crear ritmo en las composiciones – algunos directores tienen su sello distintivo-. Antes de definir cualquier imagen, lo más importante es visualizar la historia. No tiene sentido utilizar las imágenes más impresionantes y los más interesantes movimientos y ángulos de cámara o la más sorprendentes escenificaciones cuando no tiene nada que ver con la historia. Los videos musicales se pueden dar el lujo de hacerlo porque tienen que captar la atención del público -máximo por cuatro minutos- y pueden pasarlos con efectos; los comerciales son similares; pero esto no se puede hacer en un filme.... “Sería como aplicar demasiada crema batida en un pastel azucarado. Se terminaría enfermo después de un tiempo”²⁰.

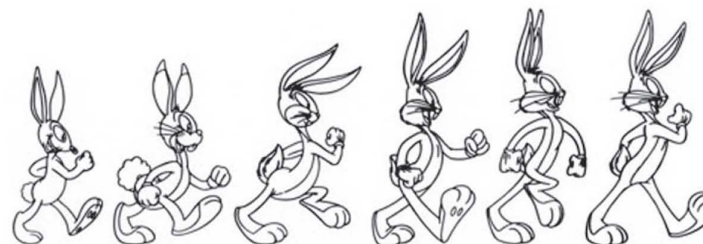
Es importante no dar todos los recursos en la primera parte de la película. Siempre se busca guardar algo especial para el clímax de la historia -Como una increíble combinación de los ángulos de cámara, movimiento y color-. Se comienza “despacio” tomándose el tiempo para establecer el sentido de la película -*el mood*-, luego se acelera de acuerdo con la velocidad que la historia requiera encaminándola hacia el clímax. El *staging* aquí se torna maniático, la edición es rápida y los colores inusuales. Luego se ralentiza hacia el final.

20. Bacher, Op cit, p. 93.

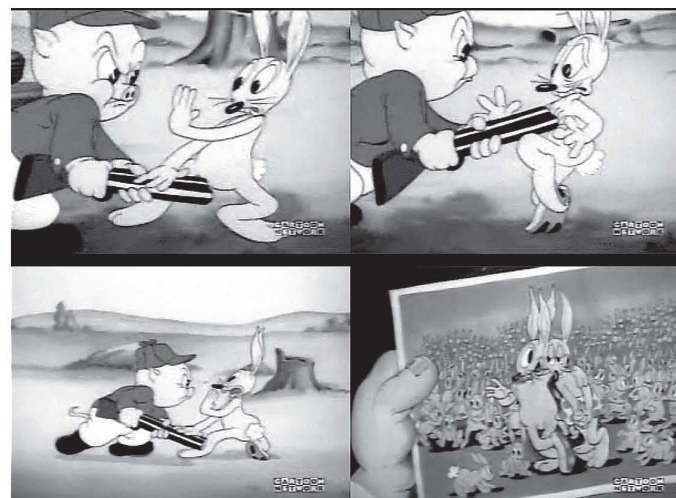
EVOLUCIÓN.

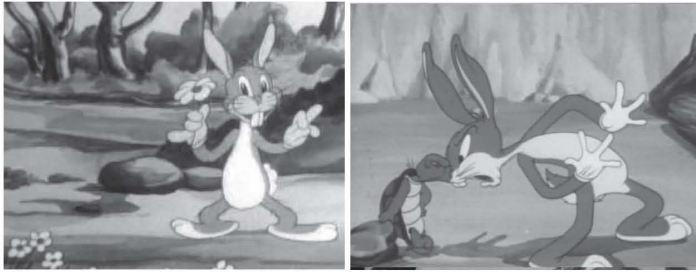
Algunas veces el curso del tiempo -que trae consigo el influjo de nuevas tecnologías (como lo fue la adición de sonido y color a los filmes) y la búsqueda para encajar en las nuevas expresiones culturales - da lugar a un tipo de desarrollo conceptual que surge a la vista del público, este desarrollo conceptual se le conoce como evolución.

Así lo observamos en la evolución del personaje “Bugs Bunny” creado por Bob Clampett para la compañía Warner Bros.



La primera aparición de Bugs Bunny fue en 1938 en el corto “Porky’s Hare Hunt” diseño de Cal Dalton. El Segundo diseño fue realizado por Charles Thorson.





Comparativo entre la etapa previa y la posterior al trabajo de Tex Avery.

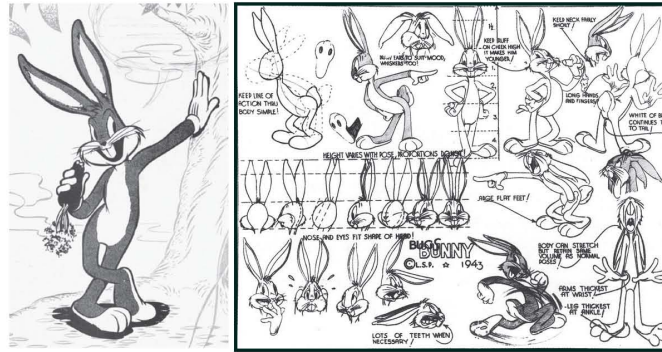
En 1940 Tex Avery cambió varias de las características de conejo como la forma de las orejas y la voz adquirió un nuevo acento característico, -cruce entre el Bronx y Brooklyn-, también escribió la frase, que se convertiría en un cliché del personaje “¿Qué hay de nuevo, viejo?” (“*What’s up, doc?*”) Modismo recurrente en Texas por aquella época.



En esta etapa la personalidad del personaje se consolida en la dirección que hoy se conoce, algo excéntrica, audaz pero tranquila, si no hay quien le provoque.

Chuck Jones y Friz Freleng explicaron que la pose clásica de Bugs mascando su zanahoria se basó en una escena de la película “*It Happened One Night*”, en la que el personaje de Clark Gable se apoya contra una valla, comiendo zanahorias y hablando con la boca llena al personaje de Claudette Colbert. Esta escena era bastante

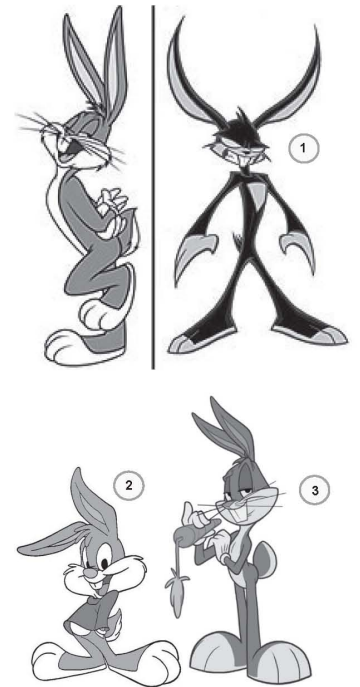
conocida en la época, y los espectadores reconocían la pose de Bugs como una sátira. Hoy esta pose -junto con la frase que escribió Tex Avery - es icónica.



En 1943 Rober Mc Kimson diseñó lo que quedaría como la apariencia “definitiva” del conejo Bugs.

Posteriormente Charles M. Jones (Chuck Jones) añadiría al concepto ligeras variaciones en la estructura, línea y sobre todo en la animación del personaje.²¹

También conviene señalar que las evoluciones generan variantes.



Las variantes de Bugs Bunny:
1. Ace Bunny de *Loonatics Unleashed*.
2. Buster Bunny de los *Tiny Toons*.
3. Bugs Bunny de *Looney Toones Show*.
©Warner Bros.

²¹ Sigall, Martha. *Living Life Inside the Lines: Tales from the Golden Age of Animation*. Univ. Press of Mississippi. 2005.

HOJAS MODELO.

Las hojas modelo (*model sheets*) son patrones gráficos o plantillas, que se utilizan en el rubro de la animación y el cómic. Estas hojas proporcionan información necesaria para dibujar y colorear determinados personajes o ambientación.

Para elaborar las hojas modelo, los artistas conceptuales deben estudiar todas las posibilidades del diseño; entre otras cosas, para hacer funcionales los recursos de la animación en la historia. Las hojas modelo sirven para esclarecer los criterios de dimensión, proporciones, volumen, construcción, relación de tamaño, expresiones, actitudes, poses claves, detalles del diseño, estilo, calidad de línea, *props*, locaciones, partículas, color, iluminación, etc.- En suma, las hojas modelo son la guía definitiva en cuanto a características visuales generales que van a ser utilizadas en la producción.

Para conseguir congruencia en el proyecto de animación son necesarias varias hojas de un mismo tema que indican los matices del diseño estándar en criterios de dibujo y color. El conjunto de todas esas hojas modelo que cubren y describen cada parámetro de la animación se le llama "Biblia" del título en cuestión. Estas hojas modelo se reparten en cada uno de los departamentos que colaboran en la realización del filme y serán la guía para que el trabajo quede unificado.²²

Cada departamento, en un estudio de animación, cuenta con varios artistas, donde cada uno tiene su propio estilo de dibujo. Por lo que es necesario indicar de forma exacta los lineamientos que se requieren para unificar, tanto a los personajes, como los escenarios y ambientaciones del filme. Las ambigüedades en las especificaciones se traducen en una pérdida de unidad y calidad del trabajo de producción; creando choques visuales. Las hojas modelo deben ser fáciles de comprender y sencillas de elaborar por todo el personal del estudio; pues entrados en producción no se

²² Beiman, Nancy. *Prepare to Board!* Focal Press. Burlington, MA. 2007. pp. 199-209.

pueden dar el lujo de detener el trabajo de animación por esclarecer o rectificar parámetros, que se debieron establecer desde la pre-producción.

Existen muchos formatos de hojas modelos, cada estudio tiene criterios y necesidades diferentes de acuerdo a sus proyectos animados. Se puede hacer una clasificación de las hojas modelo de acuerdo a los usos más frecuentes:

1-Sugerencias o Inspiracionales. Estas hojas reúnen los bocetos con características relevantes, que serán estudiados y pulidos por el equipo de arte.

2-Presentación. Presenta a uno o varios personajes de la producción. Por lo general son portadillas o carátulas de las "biblias" de las hojas modelo.

3-Construcción. Muestran de manera detallada como se construye el personaje.

4-Rotación. Muestran el volumen del personaje en todos los ángulos (frente, perfil, lado y 3/4). Para hacer este tipo de construcción siempre se parte de formas básicas.

5-Expresiones. Muestran las expresiones que hacen del personaje una entidad única. En estas hojas también podemos englobar las expresiones de fonación.

6-Poses. Estas hojas muestran poses clave -desde dibujos simples hasta movimientos en secuencia- que son particulares e inherentes a la personalidad de determinado personaje.

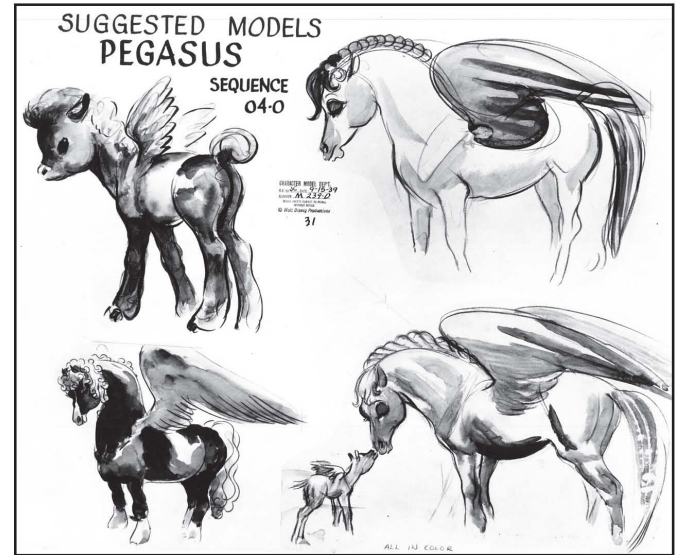
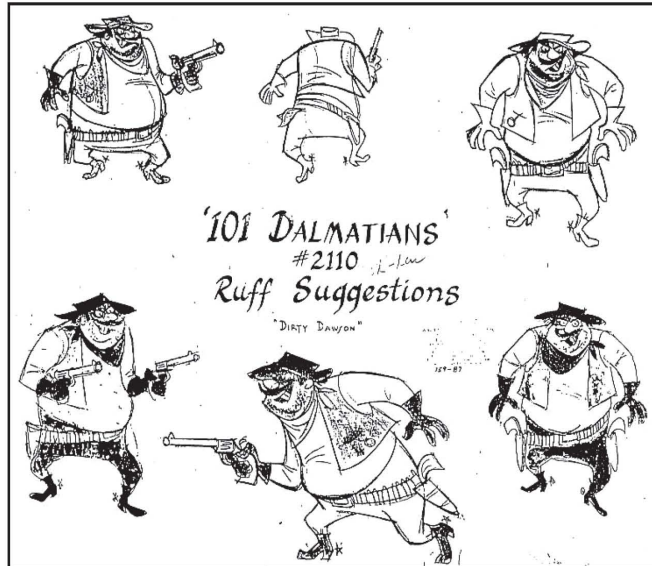
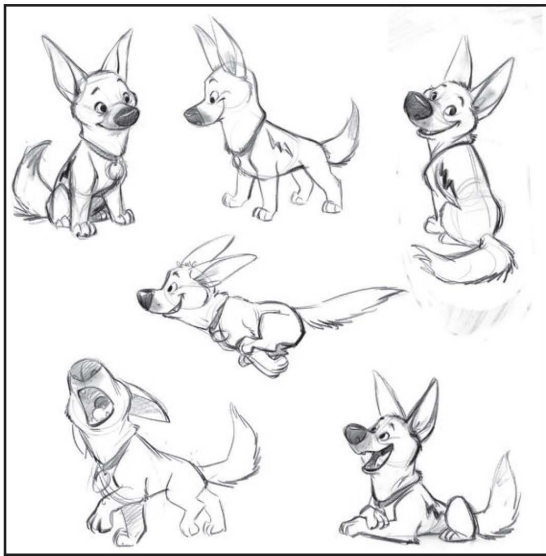
7-Comparativas. Estas hojas muestran la escala proporcional de los personajes y objetos.

8-Partículas y/o efectos. Muestran el comportamiento y construcción específica de elementos como polvo, aire, agua, fuego etc.

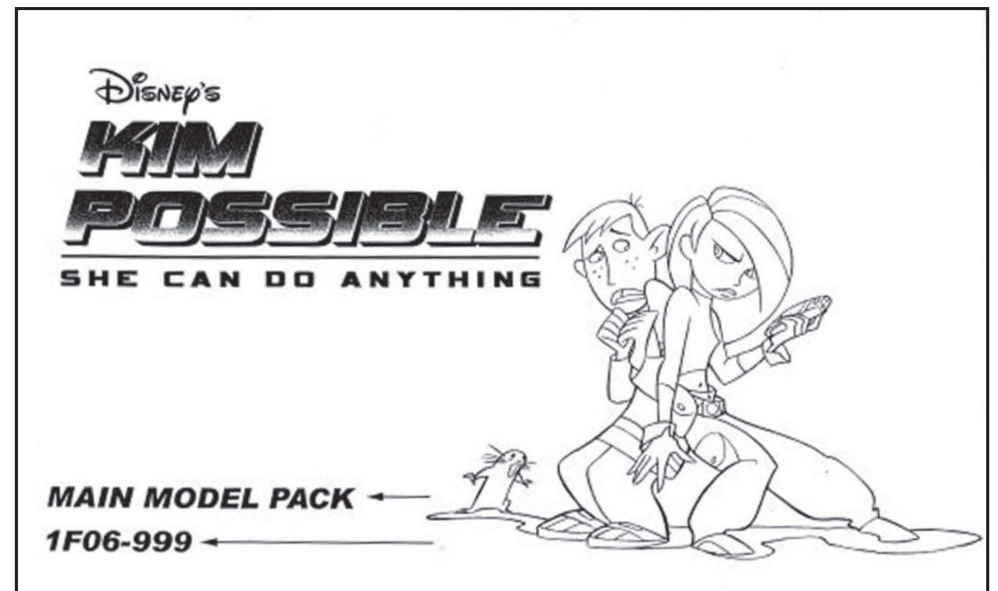
9-Props. Muestran a detalle vestuarios, accesorios y vehículos.

10-Escenarios. Son estudios que muestran lo que abarca escenografía.

1-Hojas Modelo de Sugerencias o Inspiracionales.



2-Hojas Modelo de Presentación.



3-Hojas Modelo de Construcción.

Clean-up Model Sheet for ALADDIN

The Sultan

VERY HEAVY EYE BROWS
REARHEAD: FLUMP FACE UNDER BEARD
7 1/2 HEADS

ARM THEORIES

BICEP BONES NEGLECTED
THAT'S CLOSEST TO "SIMBA" AND ALWAYS KEEP IT SIMPLE.
STRAIGHTS AGAINST CURVES
USE ONLY AS MUCH ANATOMY AS YOU ABSOLUTELY NEED!
ALWAYS SIMPLIFY AND STYLIZE WHICHEVER POSSIBLE!
ARM THEORIES

ADULT SIMBA - BASIC HEAD CONSTRUCTION NOTES

ADULT SIMBA - BASIC HEAD CONSTRUCTION NOTES
HEAD IS BASHFUL... A SPHERE WITH AN EYE ATTACHED
NECK LINE
EYES ARE...

4-Hojas Modelo de Rotación.

© 1990 HUNTERS MOORE SHEET - DANNY
www.suesrock.net community archives **

NOTE: ASYMMETRICAL TREATMENT OF QUEEN'S AND FACE

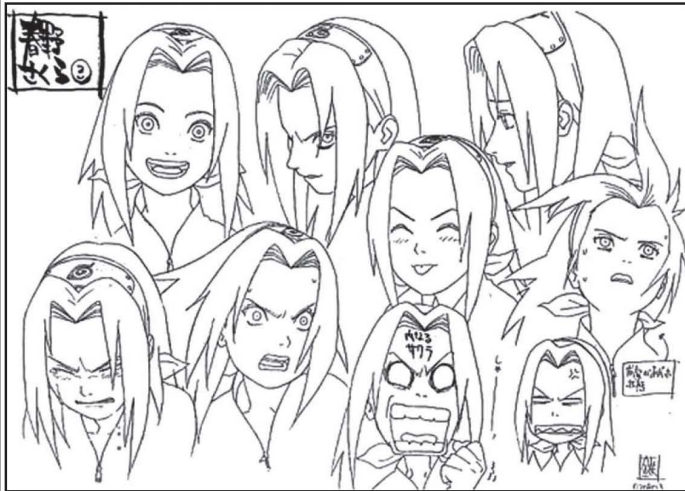
THIS MATERIAL MUST NOT BE REMOVED FROM THE STUDIO. DUPLICATION OR USED FOR ANY PURPOSE OTHER THAN PRODUCTION.

© TURNER PICTURES, INC. 1994

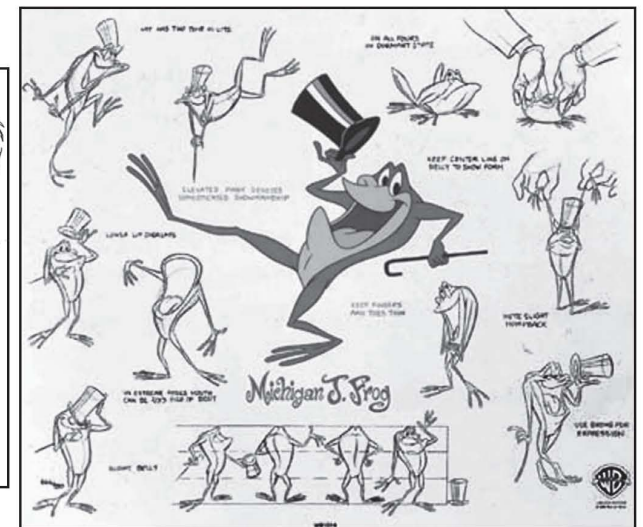
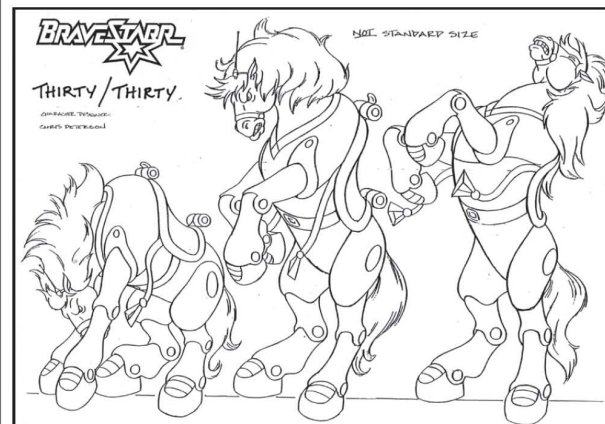
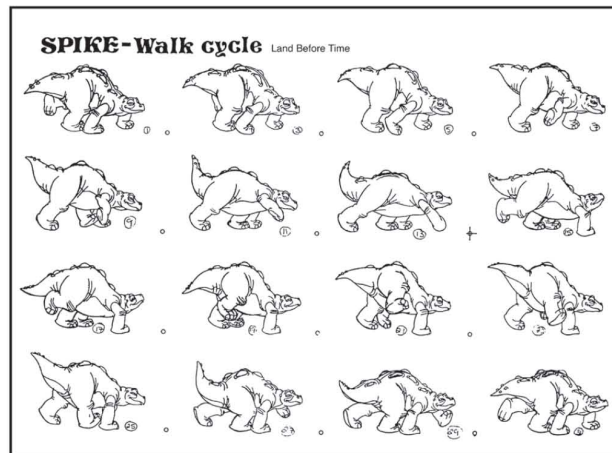
LOW BITE UPPER
APPROX. 4 HEADS HIGH

They wear dumpy, prehistoric costumes with metal leg bands. The jester carries a large battle axe and a shield. This is also a shield shooter.

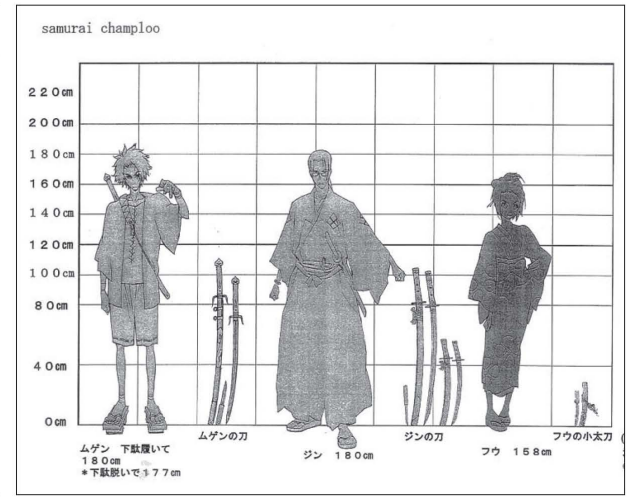
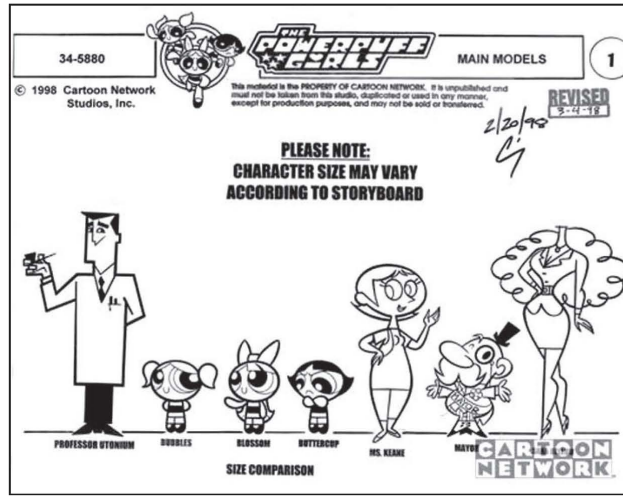
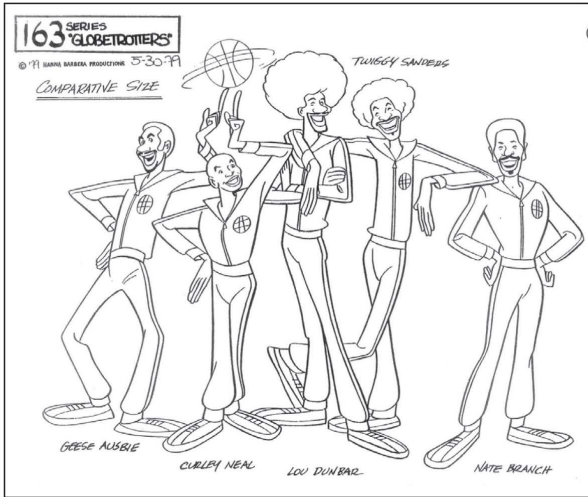
5-Hojas Modelo de Expresiones.



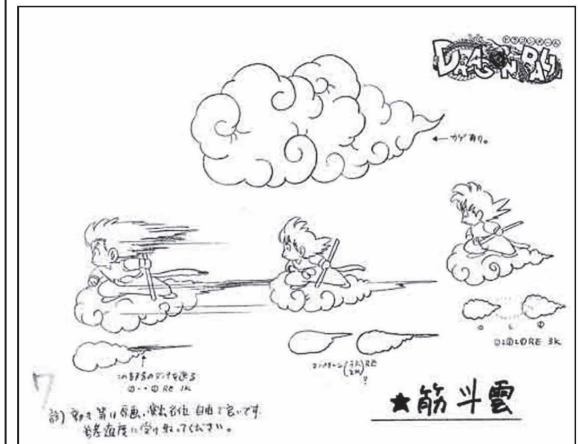
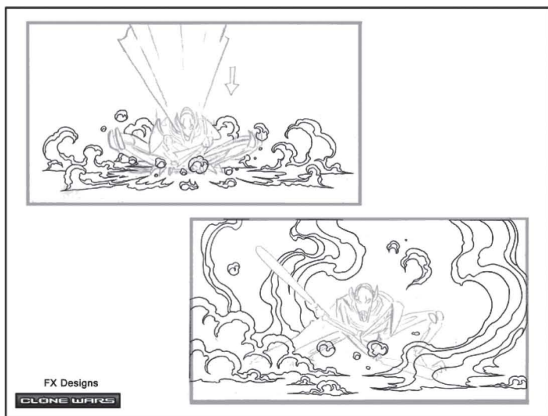
6-Hojas Modelo de Poses.



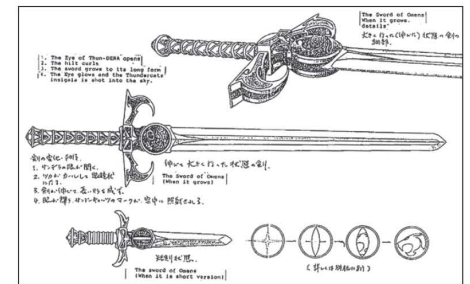
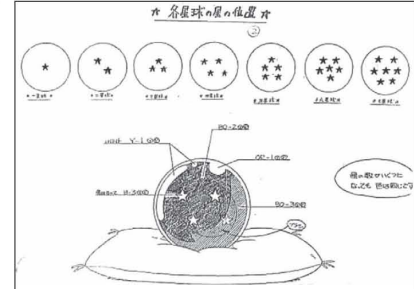
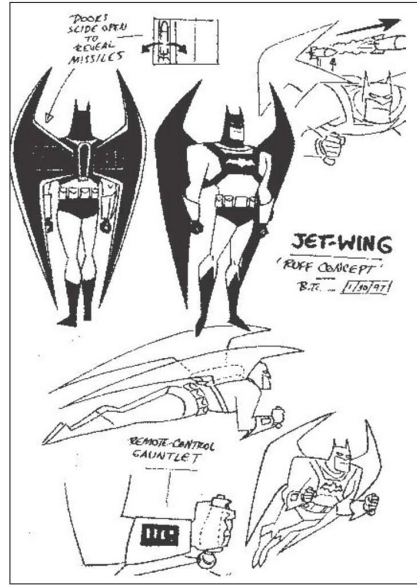
7-Hojas Modelo Comparativas.



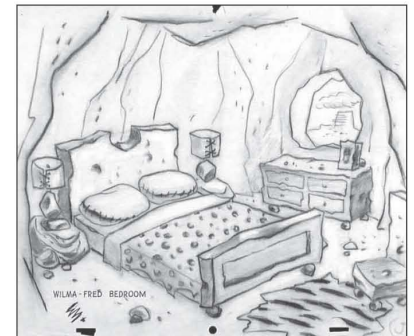
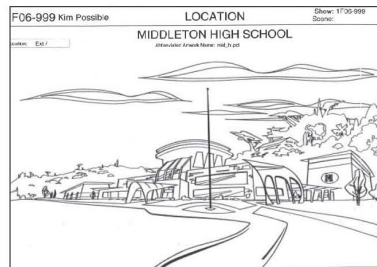
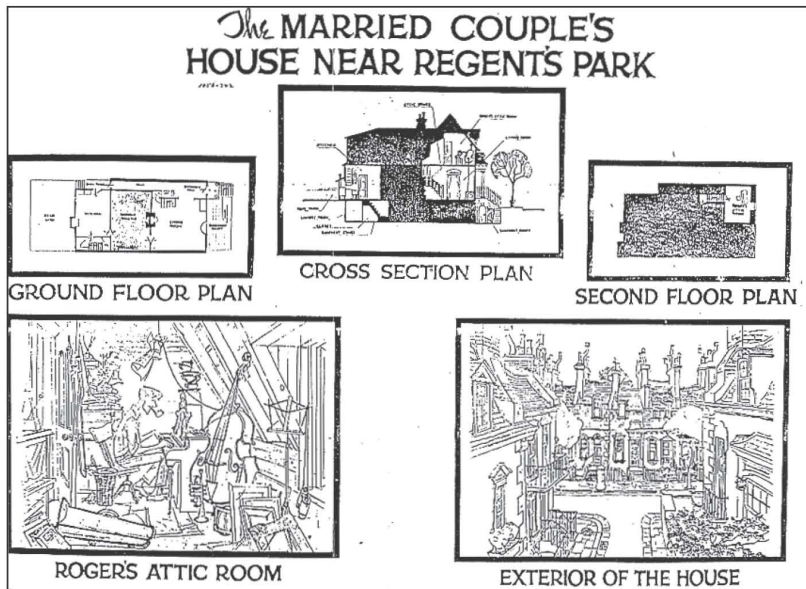
8-Hojas Modelo de Partículas y/o efectos.



9-Hojas Modelo de Props.



10-Hojas Modelo de Escenarios.



“No existen historias sin personajes: el personaje crea la historia o la historia crea al personaje”.

Vic Hernández,
Story artist,
Concept artist y
Story Boarder.

2.3 Diseño de Historia.

ESTRUCTURA ARISTOTÉLICA

La lógica es la herramienta del guionista y un filme cuenta una historia que pretende provocar la catarsis. Es así como se hace el guionista, una profesión especializada dentro del cine y TV, que cuenta con herramientas propias para contar historias.

Los grandes guiones son como enormes mecanismos de relojería perfectamente estudiados, tan perfectos que parece que no lo están. Resultan naturales, pero no lo son. Detrás de estas catedrales de la dramaturgia se encuentran enormes horas de construcción y reestructuración, se encuentra una lógica tan consistente, tan bien construida, que resultan verosímiles, dan la sensación de que la historia tenía que ser así.

En un mecanismo de relojería perfecto, las cosas tienen que ocurrir de forma lógicamente determinada y deben de sorprendernos. Una historia bien contada, cuando la vemos por segunda vez, nos debe admirar -aun más- de lo bien que esta resuelta, pues somos conscientes de cómo se ha puesto ese mecanismo de relojería a funcionar y de cómo “engaña” al público.

Existen muchas formas de estructurar un guion, sin embargo fue Aristóteles, quien expuso las bases de la estructura dramática que siguen siendo utilizadas hoy en día. Él estableció lo que se conoce como la estructura clásica en el mundo occidental, aunque esta estructura también la encontramos en el teatro japonés. Aristóteles fue el primero en descubrir, analizar, y exponer las partes de una obra dramática, en tres actos.¹

¹ Aristóteles, *Poética*, trad. de E. Schlessinger, Bs. Aires, 1947. Capítulo VII y Capítulo XXIII.

Los Tres Actos de la Estructura Aristotélica²:

El primer acto, Aristóteles lo denominó **exposición**, en Japón se conoce como **preparación**. También se denomina como el **planteamiento y/o presentación**:

Acto I: es el comienzo del guion y termina con el primer punto de giro. En el primer acto tenemos:

- **Primer Punto de Ataque:** Es el “gancho”, lo que atrapa al espectador. Tiene que llamar nuestra atención.
- **Detonante:** Es el hecho que desencadena la línea de acción principal de la historia.

El primer acto, tiene como objetivo, presentar la historia, los personajes o protagonistas y la situación. Se plantea la cotidianidad no alterada. El/la protagonista nos muestra como es su vida normal, su vida diaria, cómo se rompe y los obliga a reaccionar con las circunstancias que existen a su alrededor. Aquí hay que plantear el problema: ¿A quién le ocurre? ¿Qué es lo que le ocurre? ¿Dónde y cuándo le ocurre?.

La historia se puede contar desde la escena inicial, o resumir de forma simbólica. Es importante elegir “escenas fuertes” - no significa que impliquen “acción”-, que involucren al público cuanto antes.

Existe una resistencia natural por parte del público ante una nueva historia, mostrándose escéptico hacia el mundo de ficción que se le presenta. Para aminorar ésta resistencia, el guionista cuenta con tres recursos, -lo cual depende directamente de la historia que se va a contar y cómo revelaremos la información-. Los tres recursos son: misterio, acción, y exposición.

² Field, Syd. Screenplay: *The foundations of screenwriting*. Delta. Nueva York. 1984, p.21

El cómo revelamos la información es el componente básico del guion en una historia, creando impulso o “*momentum*”. El guionista revela información parcial que suscita interrogantes en el público, lo cual estimula su interés en una dirección hacia adelante.

Es importante, también, para que la historia sea aceptada y vista como lógica, por el espectador, la existencia de ganchos dramáticos. El gancho dramático obliga -y al mismo tiempo refuerza- la decisión del protagonista a reaccionar, él quiere regresar a su vida normal o realizar lo que desea o plantea. El “cómo” resuelve esto, es de lo que se trata la historia. Sin los ganchos dramáticos no habrá historia, ya que la vida del protagonista será “habitual” y su historia aburrida.

Gancho Dramático 1 (GD 1): Es el momento preciso en que radicalmente se rompe el equilibrio en la vida del protagonista, creando así una necesidad. El protagonista debe reaccionar al gancho dramático porque debe suplir una necesidad. ¿Cómo reacciona?

Gancho Dramático 2 (GD 2): Se define por aquella escena que nos conduce de forma dramática-lógica al primer Punto de Giro y se ubica después del Gancho Dramático uno.

Punto de Giro (PG 1): Es aquella escena que nos conduce directamente al segundo acto, es decir al conflicto. Es el último elemento del planteamiento y el primero del conflicto. El Punto de Giro es aquella escena que hace girar la historia en una nueva e inesperada dirección. Por lo general, es algo que aunque está consciente en el protagonista -y el público también- genera una sorpresa. El conflicto es la consecuencia directa de la decisión que toma el protagonista en el Punto de Giro. Este evento debe darnos el suficiente impulso para empujarnos al segundo acto y mantener un interés fuerte hasta el próximo punto de impulso.

El segundo acto, el cual Aristóteles lo identificó como **peripecia**³ y en la actualidad se le denomina como **el desarrollo y/o conflicto**.

Acto II: se desarrolla el conflicto que enfrenta el/la protagonista. El segundo acto finaliza con el segundo punto de giro el cual nos lleva al tercer acto.

En el segundo acto es usual que sea el más largo de los tres actos. Para poder mantener la trayectoria del conflicto durante el segundo acto se divide en dos partes a través de un punto medio, así tenemos en este acto:.

- **Punto de Giro :** o “Punto de no retorno”, el momento en que la situación se escapa de las manos del protagonista y las acciones se vuelven irreversibles.

- **“Pinzas”:** Momentos de acción o giros dramáticos puestos para mantener la atención del espectador. Pueden constituir una mini historia, que “descarrila” la trama principal con la primera pinza y la vuelve a poner en su camino original con la segunda.

El segundo acto es muy importante, pues trata el conflicto central y cómo el protagonista quiere resolverlo. Aquí es donde el protagonista intenta poner su vida en normalidad, pretende deshacer los ganchos dramáticos. Durante este acto, vemos, cómo el protagonista “lucha” contra varios “oponentes”. Ésta lucha, es la que hace avanzar la historia; sin conflicto, la intensidad dramática del guion sería plana. Si el conflicto está bien elaborado -escrito- incluso produce mimesis en el público.

Primera Pinza (PZ 1): La Pinza es un punto de estructura descubierto por Syd Field, generalmente suele ser una secuencia que nos contextualiza el tema dramático de la primera parte del segundo acto (acto IIA). La pinza nos comunica el tipo de conflicto que tenemos

³ Aristóteles, *op cit.* Capítulo XI.

de forma clara, por eso suele ser una secuencia, más que una escena en sí, al estar unida por la idea del contexto dramático.

Punto Medio (PM): El propósito del punto medio es que no olvidemos la pregunta central. Para mantener el interés del espectador. El plan desarrollado a partir del primer punto de giro sale mal, genera el punto medio, - lleva a la segunda mitad del segundo acto-.

El segundo acto es dividido en: **Acto II A y Acto II B.** Ésta división se debe a que el segundo acto es el más importante de la historia y al mismo tiempo, el más difícil de escribir, ya que dura el doble que los otros actos. Es por eso que se ha podido definir el Punto Medio en la mitad del segundo acto que lo divide en dos unidades, cada una con su propia estructura y temática.

El punto medio es un incidente que enlaza el contexto del Acto II A y lo vuelca al Acto II B, (ésta también suele ser una secuencia y contener un punto de giro). El punto medio ha de tener fuerza dramática e impulso ya que ha de reorientar las fuerzas del conflicto hacia el Acto II B. El Punto Medio tiene que tener mayor intensidad dramática que la Pinza 1, y si bien la Pinza 1 no tiene que ser un punto de giro, el Punto Medio nos debe llevar de un contexto al otro y de forma implícita o explícita tiene que provocar el suficiente cambio.

Segunda Pinza (PZ 2): esta Pinza cumple el mismo rol que la Pinza 1, pero ahora en función del Acto IIB. Por lo tanto tiene las mismas características estructurales, sólo que nos indica otro contexto.

Punto de Giro 2 (PG 2): Este punto nos impulsa directamente hacia la resolución. Es la primera pista que nos indica la solución a las interrogantes que hemos planteado a lo largo del primer y segundo acto. Como función, el Punto de Giro 2 invierte la tendencia de

enredo hacia el desenredo. Aun así, este punto de giro aporta impulso, indicando la dirección o meta final de la historia, sin dar a entender el final. Por lo general no plantea nuevas interrogantes, sino resuelve sólo algunas, dejando las más importantes para el clímax. La historia, al igual que punto de giro uno, toma una dirección inesperada, por lo que debe ser lo suficientemente fuerte para impulsarla directamente hacia el clímax, aumentando aún más el nivel dramático.

El tercer acto. Aristóteles lo denomina **catástrofe** y en oriente **estallido**. También se le denomina como el **desenlace**.⁴

Acto III, resuelve el guion sigue una lógica que proviene de los actos anteriores. Se busca encontrar una solución; explicar o aclarar; descomponer en elementos o partes. Se resuelven preguntas como ¿Qué le pasa al protagonista? Este acto, es donde todo lo que hemos planeado (“*set up*”), se resuelve (“*pay off*”). El tercer acto no es el final de la historia, es la solución del guion; la suma de la lógica de la historia.

En el tercer acto, el conflicto llega a su punto más intenso hasta llegar al tercer punto de giro, mejor conocido como el clímax. A partir del clímax se establece un nuevo equilibrio en la historia en la que cada acción le corresponde una reacción igual.

Es el más breve de los actos, pero también el más intenso. Está compuesto por una sucesión de nudos de acción, de mayor intensidad cada vez. En el tercer acto podremos encontrar:

- **Punto de Ataque al Clímax:** Es el momento en que la historia comienza a dirigirse hacia el momento climático. Por ejemplo, un anuncio, una premonición, o un nuevo detonante que desemboca en el clímax.

⁴ Aristóteles, *op cit.* Capítulo XVIII.

• **Anti-Clímax:** Se refiere a un clímax falso, algo que parece resolver las cosas de forma definitiva -para bien o para mal-.

• **Clímax:** Es el punto culminante de la historia, en el que se juntan las líneas de acción que se desarrollaron, en cual el guion contribuyó durante los dos actos anteriores. En caso de haber anti-clímax, generalmente aparece de forma súbita, rompiendo la falsa calma de este. El clímax es el punto con mayor intensidad dramática de la historia. La definición no se refiere a una escena donde suceden muchas cosas, sino a una escena que tiene mucho significado. Aquí existe la revolución de los valores de el/ los personaje(s).

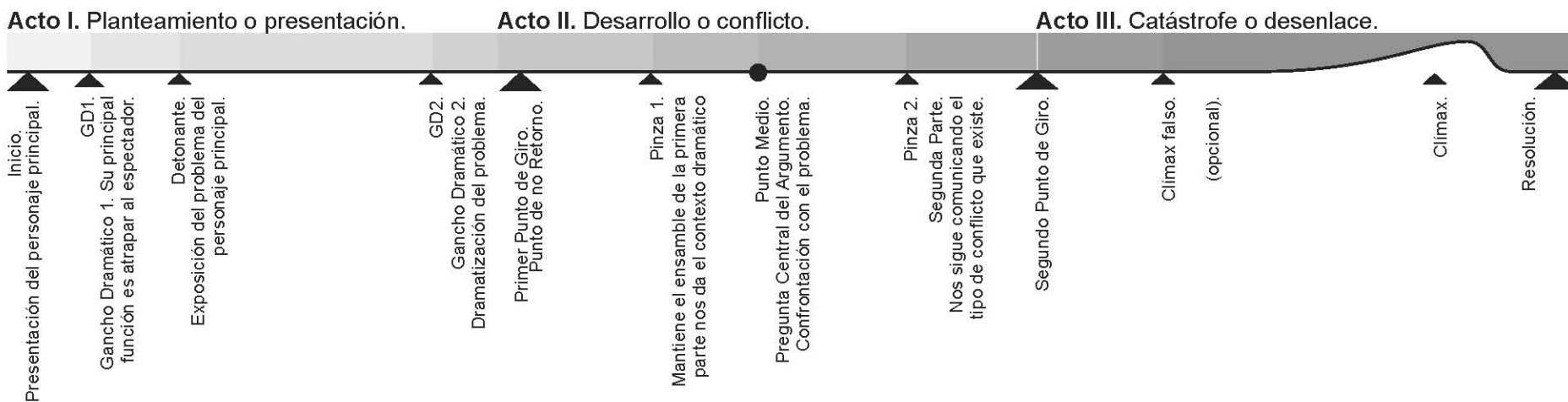
• **Desenlace y Secuencia Final:** Es la escena final, el epílogo de la historia, donde se atan los cabos sueltos. El resultado final no ha de ser anticipable. Y si es anticipable, entonces la forma de llegar a él ha de ser espectacular.

Existen tres tipos de finales posibles, que se dividen en dos categorías, finales abiertos o cerrados. Los finales abiertos son aquellos que dejan elementos sin resolver. No existe un final concreto, el espectador sale imaginándose un final, es decir, el final deja interrogantes sin respuestas.⁵

Si el final es cerrado, convierte a toda la película en un sistema de elementos cerrados. Todas las interrogantes tienen una respuesta. Los finales cerrados se subdividen en dos -en lengua popular-, finales felices o finales dramáticos. Para saber qué tipo de final es, basta responder a la pregunta: ¿Logra el protagonista su objetivo? Si la respuesta es sí, el final es feliz, si la respuesta es no, el final es trágico. Es recomendable que el final sea una mezcla de todos los anteriores. Es decir, que la trama principal sea un final cerrado y que una o dos de las subtramas sean abiertas. Una mezcla perfecta tiene un efecto prolongado en el espectador y la historia sigue en su mente hasta después de haberse terminado.

5 McKee, Robert. *El Guion (Story)*. ALBA Editorial. 2011 pp. 70-71.

Esquema de la Estructura Aristotélica.



De acuerdo con Linda Seger⁶ en la estructura de tres actos hay dos puntos de giro indispensables para que la acción se mantenga en movimiento: uno al comienzo del segundo acto, y otro al comienzo del tercero. Estos puntos contribuyen a cambiar de dirección la historia; desarrollan nuevos sucesos, se toman nuevas decisiones.

Como resultado de estos dos puntos de giro, la historia adquiere impulso (*momentum*) y no se desdibuja. Cada uno de ellos cumple las siguientes funciones:

- Hace girar la acción en una nueva dirección.
- Vuelve a suscitar la cuestión central y nos hace dudar acerca de su respuesta.
- Suele exigir una toma de decisión o compromiso por parte del personaje principal.
- Eleva el riesgo y lo que está en juego.
- Introduce la historia en el siguiente acto.
- Nos sitúa en un nuevo escenario y centra la atención en un aspecto diferente de la acción.
- Un punto de giro con fuerza cumplirá todas estas funciones, aunque otras veces cubrirá sólo algunas de ellas.



La estructura dramática Aristotélica, también se puede contar en diferente orden, causando efectos interesantes al espectador como se puede observar en Pedro Páramo de Juan Rulfo y Memento de Christopher Nolan.

⁶ Seger, Linda. *Advanced Screenwriting: Raising Your Script to the Academy Award Level*. Silman-James Press, 2003

LA ESCALETA.⁷

La escaleta es la herramienta ideal para poder estructurar bien un guion, delimitar los actos, no parar la historia, comprender su evolución y su ritmo. La escaleta, es el paso intermedio entre la sinopsis y el guion literario o narrativo. A partir de la escaleta se desarrollará el guion y se ordenará el filme. Por eso, lo que viene a continuación es una de las tareas con mayor peso en el resultado final.

La escaleta es un puente hacia el guion cinematográfico que incrementa su concreción y detalle a medida que se desarrolla. Utilizando siempre lenguaje rápido, casi telegráfico, pues hay que ser capaz de contar la historia en el mínimo de palabras, pero, al mismo tiempo, en un número justo de divisiones. En la escaleta podemos escribir un conjunto de frases simples, sujeto + verbo en presente de indicativo + atributo, que cuenten la historia. Estas frases se numeran y cada una debe contar un hecho con autonomía propia pero que a la vez, de forma inevitable conduzca a la siguiente. Si no se entiende la historia, en este nivel, que es de absoluta simpleza, es que la historia no funciona.

Los puntos de la escaleta corresponden a las secuencias y escenas de un filme. Para escribir una escaleta, se tiene que dividir la historia en distintas partes. Primero se divide la historia en los tres actos y se pone un título y lo que pasa en cada acto:

- Primer Acto -y lo que pasa en el primer acto-.
- Segundo Acto -y lo que pasa en el segundo acto-.
- Tercer Acto -y lo que pasa en el tercer acto-.

Si existe algún punto de la escaleta que por su mera lectura no justifique el hecho del punto siguiente, ese punto es malo para el guion. Es importante recordar que: dos puntos no pueden coincidir en el tiempo ni en el espacio.

Si todo funciona bien, a continuación se divide cada acto en secuencias, poniéndole un título a cada secuencia. Y poco a poco se escriben y desarrollan las escenas que va a tener hasta convertir la escaleta en un guion.

La división de un guion fílmico es siempre por escenas. -Una película de dos horas suele tener unos 30 puntos en la escaleta básica, unos 10 para el planteamiento, entre 20 y 25 para el desarrollo y entre 5 y 10 para el desenlace-.

Ejemplo de un ejercicio de escaleta:

- 1.- Caperucita prepara comida para su abuela.
- 2.- Caperucita va a casa de su abuela y se encuentra con el lobo.
- 3.- El lobo se come a la abuela.
- 4.- Caperucita y el lobo se encuentran en casa de la abuela.
- 5.- El leñador mata al lobo y salva a caperucita.

Aquí se observa como cada punto no sólo justifica el punto siguiente sino que también se comprende por el punto anterior a él.

Se comprende que Caperucita vaya a casa de su abuela porque el punto anterior dice que le prepara la comida -no hace falta poner "Caperucita va a casa de su abuela para llevarle la comida"-.

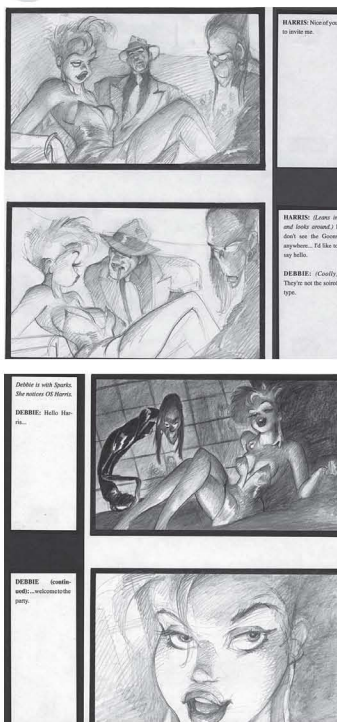
En donde dice "se encuentra con el lobo" no es un punto independiente porque ocurre en el mismo tiempo que el viaje de Caperucita. En el punto dos el lobo es la metátesis de la historia.

El "encuentran en la casa de la abuela" justifica el punto tres. Este es el momento crucial. -A veces el momento más importante de la historia no es el típico final donde el malo es derrotado-.

“Las historias memorables tienen un discurso poderoso. Si no tienes que contar, no tiene caso hacer la historia”.

Omar Estévez.
Story, background y comic artist.

⁷ Sánchez-Escalonilla, Antonio *Estrategias de Guion Cinematográfico*. Barcelona: Ariel Cine, 2010. P 139



Cuadros de storyboard para la película *Cool World* dirigida por Ralph Bakshi.

GUIÓN.

“El guion es el acto creativo fundamental para hacer un filme”.⁸

El director, al igual que los actores -en el caso del cine de animación, los animadores-, son artistas que interpretan. Los actores interpretan un personaje y el director interpreta un guion. Sin embargo el guionista, al igual que el compositor musical, es un artista creativo que comienza con una página en blanco y acaba con una obra. El escritor es quien pauta la obra, no importando lo bueno que sea director o lo reconocido que son los actores o si la calidad de la producción es alta.

Al respecto Robert McKee afirma lo siguiente:

*“La forma de arte original es la escritura, es el hecho en sí de escribir, y esa es realmente la base de lo que va a venir después. Es verdad que se puede tener directores y actores que se pongan a crear una historia, o que interpretasen esa historia como si la estuvieran escribiendo... Puede ocurrir y puede salir bien, pero esa probabilidad es muy escasa. La base de todo es la escritura. Los directores y actores pueden improvisar momentos, y a veces esos momentos pueden ser fantásticos, bárbaros, brillantes... pero no pueden construir una obra maestra, no pueden implicarse en este proceso de ir creando una historia, enriquecerla con diferentes capas y niveles y que, al final, esa historia sea incluso satisfactoria. Eso exige y necesita de la mano de un escritor, y también del tiempo para darse esa visión global.”*⁹

⁸ McKee, Robert *Story Seminar*:1941.

⁹ Entrevista a Robert McKee 18 de abril 2010 sur.es Regina Sotorio.

En el guion fílmico, como en cualquier otra narración, se crea una representación de la vida.

“El guion es una metáfora de la vida, una historia narrada y la vida vivida. Es la vida elevada a poesía, la historia contada de un guion tiene un significado más profundo que la vida misma: la interpreta. Las historias narradas, en un nivel artístico, son más puras, más significativas, más claras”.¹⁰

Para crear un buen guion no se ofrecen fórmulas mágicas ya probadas. Sin embargo un buen guion, por lo general, contiene: personajes bien definidos y contextualizados, emoción y algo de lo inusual en la realidad – Por ejemplo un tonto que triunfa: Forrest Gump-.

Generalmente el guion empieza con una idea a desarrollar, que puede ser un personaje, un acontecimiento histórico o ficticio. Se redacta una sinopsis, que es una síntesis de datos acerca de los puntos de la obra o el tema en particular, es un extracto de los aspectos más relevantes, formando una visión general a manera resumida.

A partir de ahí se construye una historia que refleje el concepto que nos hará conocer al personaje; es ponerlo a enfrentar obstáculos, conflictos y mostrar su realidad.

Después de la idea original, los guionistas realizan mucho trabajo de investigación e incluso buscan gente que se desarrolle igual que el personaje para tener una buena referencia. Hacen una escaleta que es una lista con las escenas principales y luego empiezan a escribir y desarrollar el guion por partes hasta finalizar. El trabajo del guionista más que escribir es reescribir. La auto corrección permite explorar todas las posibilidades de

¹⁰ Sellari Maricla. *Las voces interiores*, en *Vilches*, Taller de escritura para cine, Barcelona, Gedisa, 2001. p. 78.

una historia: Hacer que cada escena tenga el máximo nivel de intensidad, con los contenidos más profundos.

Existen varios formatos para guiones, algunos están basados en la estructura y otros en el contenido.

Sid Field y Simon Fieldman recomiendan el guion cuya base es una estructura, el cual contiene los elementos que la conforman: personajes, diálogos, ambientes, etc.

Robert Mackee y Sellari se inclinan por el guion que muestra el contenido como tal, es decir lo que se cuenta y como se cuenta es importante sin dejar a un lado los personajes o los ambientes.

		91
	FAUNO	
	¿Negaréis vuestra cuna Por él- El, por quien habéis sido humillada, ignorada?	
	OFELIA	
	Sí. La Niego.	
	FAUNO	
	Hagase pues vuestra voluntad-	
	VIDAL dispara. El disparo alcanza a Ofelia la cintura. Cae suavemente al suelo, a la orilla del pozo, con su hermano en brazos. El libro cae cerca de ella.	
	Vidal recoge al niño. Ofelia le extiende las manos, suplicando ayuda con lágrimas en los ojos. Vidal la ignora, escupe al suelo y se aleja de ahí.	
	CAMARA se acerca al rostro de Ofelia. De su nariz mana un grueso hilo de sangre.	
	Cerca de ella, el libro. El aire mueve sus hojas. Cada vez más rápidamente..	
161	INT. LABERINTO - NOCHE	161 *
	Vidal recorre el último segmento del laberinto antes de salir-	
162	EXT. LABERINTO - NOCHE	162 *
	Fuera lo esperan Pedro y sus hombres. Y al frente de todos: Mercedes, que se acerca a él- Se miran largamente.	
	VIDAL	
	Mi hijo-	
	Mercedes asiente, y lo recoge de sus brazos. Vidal comprende su situación.	
	Saca el reloj de bolsillo y lo estrella contra el suelo.	
	VIDAL	
	Decidle a mi hijo- decidle la hora en que morí- decidle- que su padre-	
	Pedro se acerca a él, con una pistola.	
	MERCEDES	
	(a Vidal)	
	No- Nunca sabrá tu nombre.	

Página de guion. El Laberinto del Fauno.

Del guion narrativo al guion técnico

La preparación de una obra en cine o video comienza con el guion literario, conforme se adentra al trabajo de pre-producción este va adquiriendo otras formas -como la de guion técnico y *storyboard*- dependiendo de las necesidades del proyecto.¹¹

El guion se divide en secuencias, la secuencia posee unidad narrativa. Las secuencias por lo regular se desarrollan en distintos escenarios. La acción que se narra en cada uno de estos escenarios conforma una escena.

En el guion cada escena esta encabezada por su número, la denominación del escenario – si es interior o exterior, de día de noche, amanecer o atardecer. La separación en dos columnas es una forma frecuente en la presentación de un guion, en la columna de la izquierda se redacta todo lo que concierne a la imagen, en la columna de la derecha lo que afecta al sonido. En la columna de la de imagen se describe el aspecto de escenario, como es cada personaje y cual es la acción. En la columna del sonido se describe la música, se anotan los ruidos y se redactan los diálogos.

En el guion literario no es necesario hacer ninguna indicación de planos, ángulos o movimientos de cámara estas precisiones se realizan en el guion técnico y en su versión más elaborada el guion técnico adquiere la forma de boceto gráfico o *storyboard*.

En el *storyboard* se prevén con todo detalle el encuadre de cada uno de los planos. La preparación continúa con el *layout* (en un filme de acción viva seria el equivalente a la localización y confirmación de escenarios) los cuales se deben estudiar para que encajen con precisión, en especial aquellos que tengan acción en una escena elaborada.

Nº PL	ENCUADRE	ACCIÓN	TP	TA
1		- Plano general. -A Vista rasante, se muestra un camino de tierra que atraviesa un espeso bosque.	00:01	00:10
2		- Primer plano. -Una sandalia caída piso con fuerza, la superficie se agita y el polvo se levanta en el camino.	00:01	00:10
3		- Plano americano. -Dos SOLDADOS armados cruzan el bosque apresuradamente. Ambos portan pedruzcos de póveda que empujan con fuerza.	00:01	00:10
4		- Plano medio. -Los perros ladran estrepitosamente.	00:01	00:10
5		- Plano americano. -ALGO corre con desespero, esta nerviosísimo, ruidosamente apresurado.	00:01	00:10

Storyboard con indicaciones de planos.

11 Field. op cit, p.213.

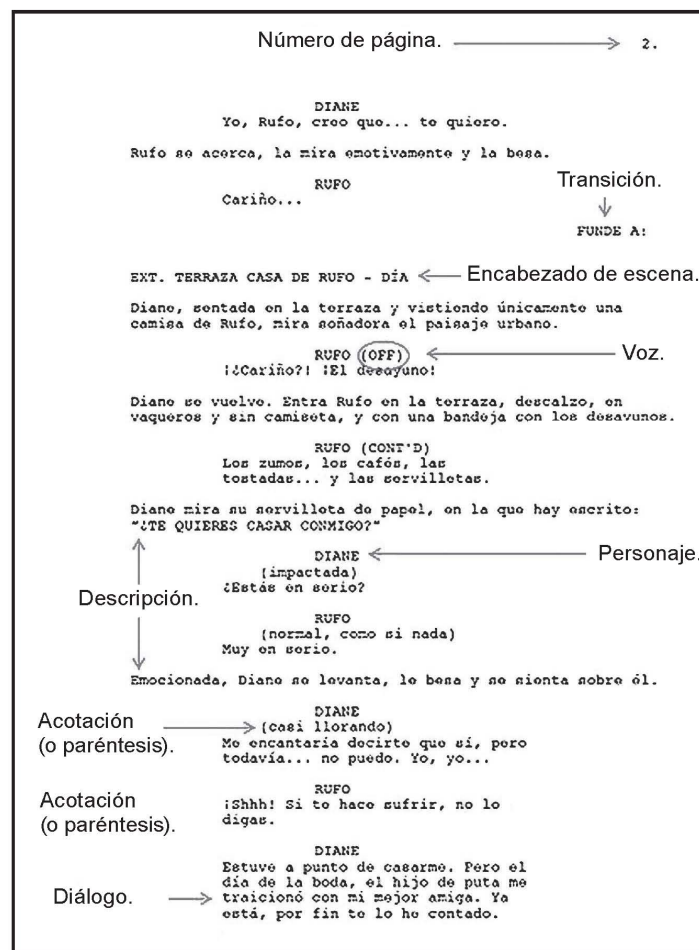
De manera simultánea se elabora el plan de trabajo, las escenas no se registran en el mismo orden con que aparecen en el guion, un criterio más racional consiste en la agrupación por escenarios, todas las escenas que transcurren en un mismo lugar se toman seguidas a pesar de luego tras la edición adquieran otro orden.

El guion cinematográfico cuenta con una estructura que va de lo general a lo particular de la siguiente manera:

Escenas. Son bloques de acción dramática. Por ejemplo: escena de la persecución, escena del robo, ect. El guion puede tener tantas escenas como sean necesarias.

Secuencias: Es la unidad dramática en cuanto al espacio-tiempo. Cada vez que cambiamos de lugar o avanzamos y retrocedemos en el tiempo estamos creando una nueva escena.

Planos: Es la unidad narrativa mínima. Determinada por la posición y el movimiento de la cámara. ■



Ejemplo de formato para guion.

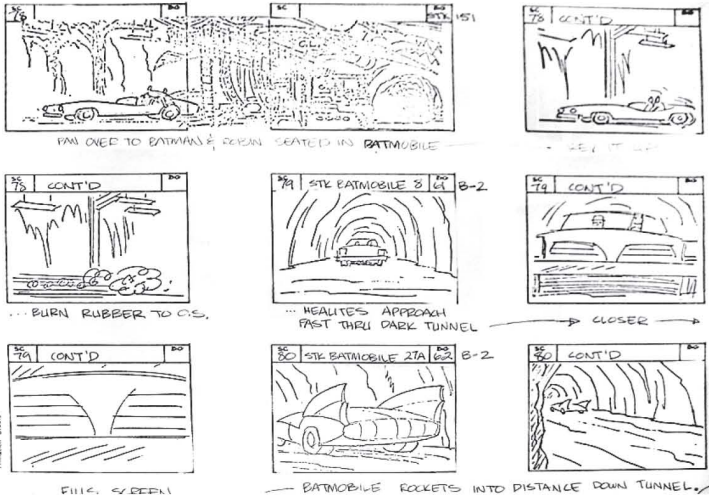
2.4 Diseño de Secuencia.

STORYBOARD O GUION GRÁFICO.

Es una serie de ilustraciones que representan un proceso, como los pasos a interactuar con tomas en un filme. Su principal finalidad es trasladar el guion a imágenes, es contar la historia a través de imágenes.

Storyboarding es el proceso de realizar sketches o dibujos de las tomas de las secuencias especificadas en el guion. El resultado de esto es muy similar a un cómic, claro está sin los globos de diálogos.

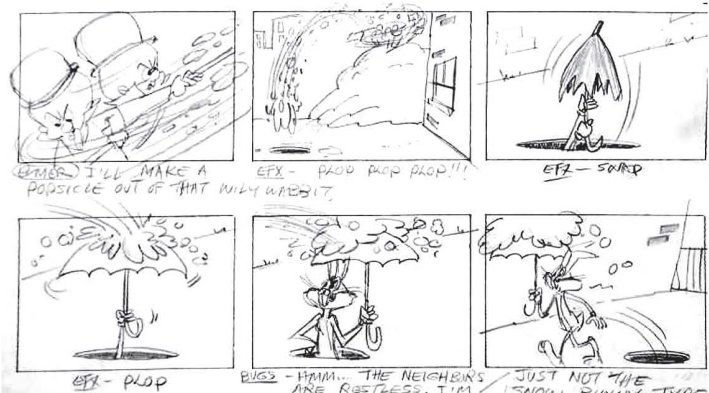
El storyboard nos permite visualizar (por medio de las tomas dibujadas) la película antes de ser realizada¹ y puede resolver los problemas que puedan surgir durante la filmación o la modificación de escenas y tomas para un mejor resultado². Esto es un gran incentivo en cuanto a la organización y planeación que se llevara a cabo a partir del storyboard.



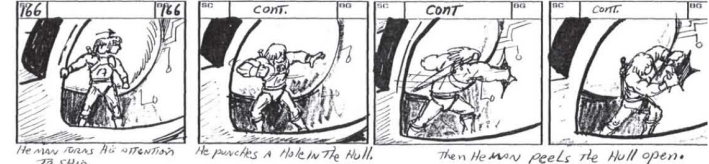
Storyboard para la serie The Adventures of Batman (1967). Filmation.

1 Byrne, Mark. The Art of Layout and Storyboarding. Leixlip, Kildare, Irlanda. 1999. p. 161
2 Byrne. Op cit. p. 15.

No se necesita ser un gran dibujante pero si un gran visualizador, que por medio de dibujos sencillos o roughs dé a entender la acción que ocurre dentro de cada toma o shot, experimentando muchas veces sobre papel como se vería la toma de una escena como si se estuviese filmando.



Storyboard para la serie Looney toons.(1967) Warner bros.



Storyboard para He-man y los Amos del Universo (1983) Filmation.

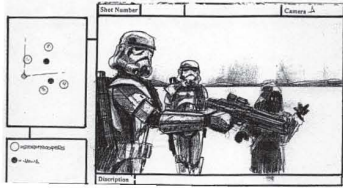
Algunas películas sólo utilizan el storyboard para resolver escenas particularmente difíciles, pero en producciones de dibujos animados la película es enteramente resuelta en storyboard.³

Para dar la sensación de movimiento a un dibujo explicando la acción de las películas se recurre a los elementos gráficos y términos que nos ayudan a explicar lo que ocurre dentro de cada toma o secuencia, cuando el movimiento ocurre por cuadro (personajes caminando, saltando, etc.) O cuando el cuadro se mueve por sí

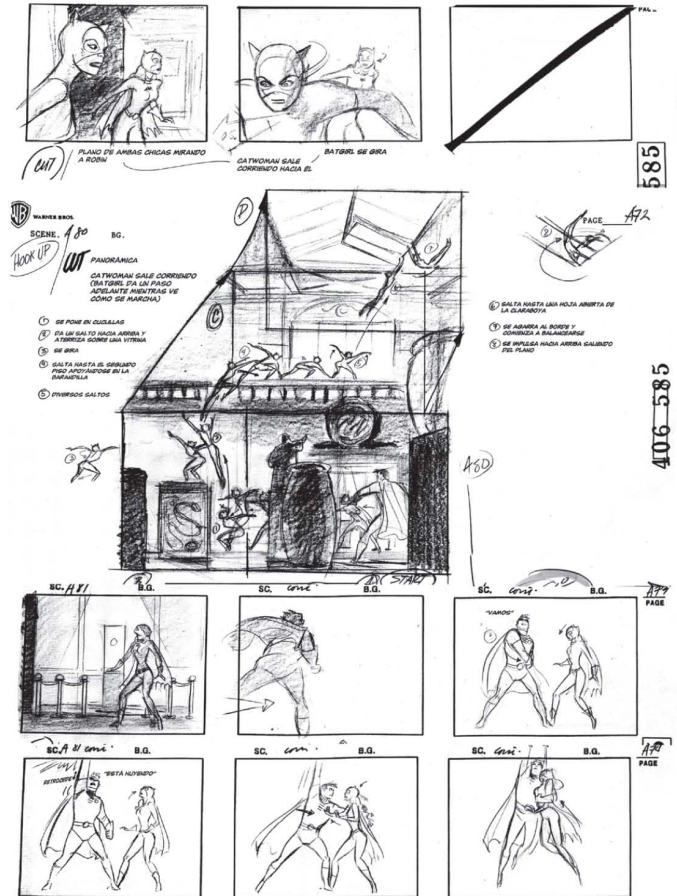
3 Cotta Vaz, Mark. The Art of Star Wars. Episode II Attack of Clones. The Ballantine Publishing Group. 2002.

“Una secuencia antes que todo debe ser clara, debe entenderse por si misma. Si en el story board no funciona no esperes que funcione después”.

José Luis Díaz.
Storyboard artist.



Cuadro de storyboard Star Wars Episode IV - A New Hope (1977). ©Lucas Film.



Storyboards para Batman, The Animated Series (1998) ©Warner Bros.

mismo (paseo, desplazamientos, etc.) Un *storybordista* debe comprender muy bien las reglas de cámara para que cuando se pase a *layoutista*, éste se concentre en sacar el mejor provecho a uso de las cámaras.

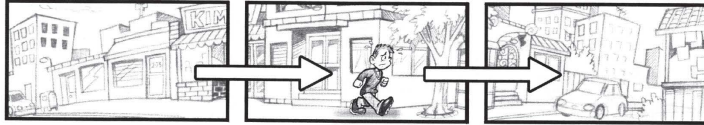
Para indicar movimiento o desplazamientos se pueden utilizar dos estilos diferentes de flechas:⁴

- 1- Blancas con *outline* indican movimiento de cámara.
- 2- Flechas negras señalan el movimiento de los personajes.

⁴ Dini, Paul y Kidd, Chip. *Batman Animated*. Harper Entertainment. Nueva York. 1998. pp 94-100



Para ilustrar un movimiento de cámara panorámica o seguir al personaje cuando camina se utiliza el *frame* flotante que ilustra una toma utilizando en cadena varios marcos indicando el objetivo principal en la toma a través de un cierto número de *frames*.

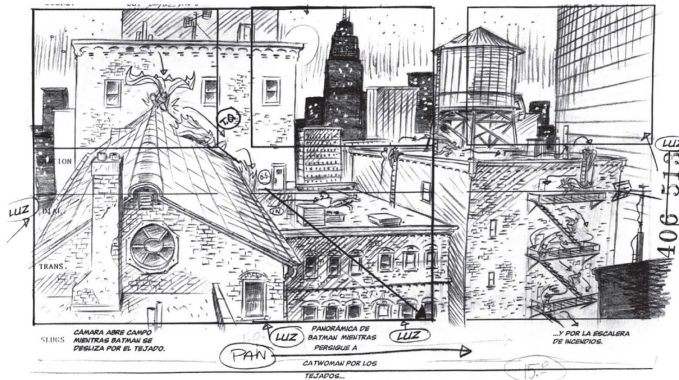


O en su defecto, también se puede dibujar la escena completa sobreponiendo en esta un marco de *storyboard* y con una flecha indicamos su desplazamiento.



Por último para indicar las transiciones de una toma a otra, se indica al final de los textos que acompañan a cada marco o entre ellos por ejemplo:

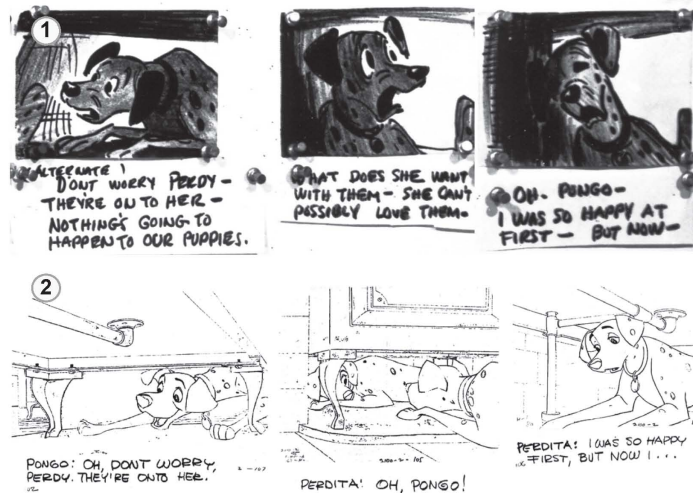
Disolvencia, “*fade to black*” (cuando la escena cambia a pantalla negra) cortes, pregnancias (cuando se transforma una escena en otra) etc.



Secuencia de persecución entre Batman y Catwoman dirigida por el director coreográfico Kevin Altieri.

ANIMATIC.⁵

El *animatic* o previsualización se realiza antes de que el verdadero proceso de animación comience. Un *animatic* es una pieza audiovisual, en la que se reúnen las imágenes del *storyboard* con la pista de audio preliminar, de manera sincronizada. La reproducción de este esbozo de la pieza final, sirve al equipo para encontrar fallos en la duración de las escenas y en el guion. Se vuelve a corregir el *storyboard* o a regrabar el audio de ser necesario, para crear un nuevo *animatic*. Las sucesivas revisiones del *animatic* previenen editar las escenas más tarde, cuando ya estén animadas, evitando que se realice trabajo de más, algo muy costoso, sobre todo en la animación.



1 - *Storyboard* 2 - *Layouts*. Material perteneciente a la película 101 Dálmatas (1961) ©Disney.

5 Bluth, Don. Don Bluth's: The Art of Storyboard. DH Press. Milwaukee, E.U. 2004. pp 62-63.

REGLAS DE CÁMARA.

En acción viva es el camarógrafo es quien decide acerca de la posición de la cámara y del tamaño de la imagen -claro está, siguiendo las instrucciones del director-. En animación es el encargado de *layout* quien planea el uso de la cámara. El ejecuta lo que se ha planeado en la sesión de *rough snectches* y se ha plasmado en los libros de trabajo. Esta etapa es muy importante en el proceso del filme, porque en este punto el *storyboard* va a ser trasladado al lenguaje filmico.

Es usual que visualmente el *storyboard* no sea interesante porque su trabajo es sólo contar la historia. Los libros de trabajo son quien contienen toda la información que señala el análisis en diferentes tomas, perspectivas, la elección de número de personajes en escena, la exacta localización en el plano, la dirección de la luz, *props*, efectos, etc. Es por eso que una secuencia -no importando lo sencilla o elaborada que se vea- tiene detrás varias horas de trabajo y varias personas especializadas implicadas en su planeación.

En el diseño de producción, el diseñador hace sus *snectches* de los mejores ángulos de cámara. Por eso es muy importante conocerlos y saberlos usar. Las reglas de cámara nos ayudan a enfatizar situaciones -las hace "teatrales"- o durante un diálogo explican la relación entre los personajes.

La escenas donde dialogan los personajes deben ser planeadas con especial cuidado para hacerlas interesantes.

La locación y la relación con cualquier personaje debe ser seguida por el movimiento de cámara. Conforme estén, la cantidad de personajes involucrados, se vuelve complicado, porque se puede confundir a la audiencia si se salta sin control de un ángulo a otro. Es arriesgado perder el control sobre el desarrollo lógico de la secuencia

porque la audiencia confundida pierde el seguimiento de la historia y por lo tanto el interés en el filme.

Para ubicar los ángulos de cámara es muy útil contar con un plano o croquis de planta. La posición de la cámara y los movimientos en la escena son más sencillos plantearlos aquí⁶. El plano o croquis nos muestra -entre otras cosas- de donde proviene la luz, que es muy importante en la continuidad de la escena. También se pueden coreografiar los movimientos de los personajes de tal manera que se puedan traducir en simples cortes.

Si analizamos las películas veremos que es muy interesante ver y comparar su ritmo visual, el número de tomas abiertas comparado con los *close ups* y dentro de esto el número de personajes involucrados. Este aspecto es muy importante porque está implícito el presupuesto del filme. Entre más personajes y fondos se tengan que hacer más caro y más lenta será la realización del filme. Desde la etapas tempranas se debe ser cuidadoso a la hora de planear esto. No es difícil trabajar con bajos costos, si la mayoría del tiempo sólo un personaje por vez se encuentra en escena. Las escenas se encarecen conforme a las tomas de personajes en el *establishing*. Y a las escenas de acción dentro de planos abiertos.

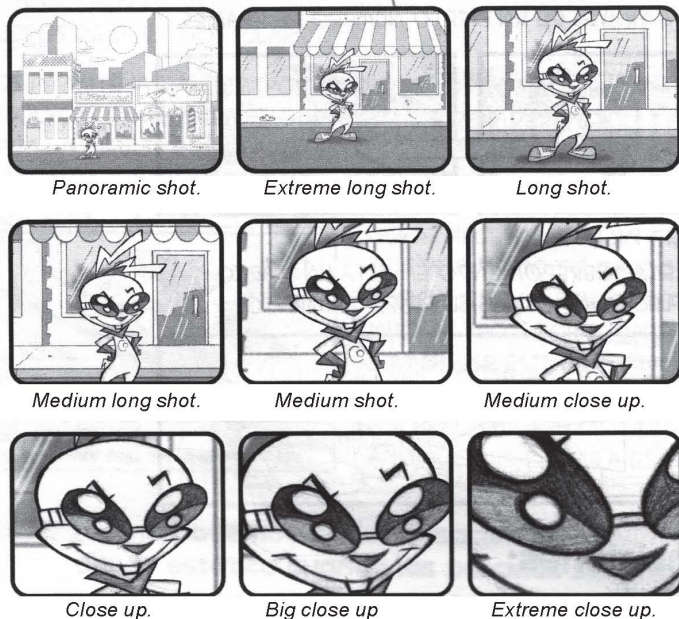
Los *close-ups* y *medium shots* que se necesitan deben estar muy bien pensados y bien animados. Las emociones deben ser entendibles, de acuerdo con la intención con la que está hablando el personaje.

Es importante ser creativo al usar las reglas de cámara y dejar surgir nuevas ideas para expresar lo que la historia nos pide. Es por ello que debemos analizar y estudiar a los grandes maestros del cine.

⁶ Bluth, Don. (Storyboard) Op cit pp. 42-43.

Planos y acercamientos.⁷

Es la distancia aparente de la cámara hasta el objetivo, nos permiten acentuar detalles sobre los personajes o establecer los lugares donde se desarrollan las escenas.



Panoramic shot, plano panorámico o general extremo: Nos muestra el lugar donde se desarrolla la acción. Muestra un gran escenario. El o los personajes no aparecen o quedan diluidos en el entorno. Tiene un valor descriptivo y puede adquirir un valor dramático cuando se pretende destacar la soledad o la pequeñez del hombre en comparación con el entorno.

Long shot o planos generales: Nos pueden mostrar un entorno o una persona completa. Muestra un escenario amplio en el cual se incorpora la persona, y ocupa entre una 1/3 y una 1/4 de la cámara. Tiene un valor descriptivo de personas o un ambiente determinado. Tiene un valor descriptivo, narrativo o dramático. Se dividen en tres tipos de planos:

Extreme long shot: (XLS) plano general extremo.

Long shot: (LS) plano general.

Medium long shot: (MLS) plano general medio.

Medium shot, plano americano, 3/4 o plano medio largo: Nos muestra el personaje de medio cuerpo, dando énfasis a las expresiones con las manos y las expresiones faciales. Este plano recorta la figura por encima de la rodilla aproximadamente. Es óptimo en el caso de encuadrar a dos o tres personas que están interactuando. En este tipo de plano los diálogos son muy frecuentes. Recibe el nombre de “americano” debido a que este plano apareció ante la necesidad de mostrar a los personajes junto con sus revólveres en los *westerns* americanos.

Close up: Es un plano donde los personajes establecen una íntima relación con el espectador, haciendo énfasis de las emociones o reacciones, y donde los objetos se aprecian en todo su detalle mostrándonos características que ayudan a la trama (evidencias, pistas, etc) y se dividen en tres tipos de planos:

Medium close up: (MCU)- Por lo general va desde los brazos o de las clavículas hacia arriba.

Close up: (CU)- De las clavículas hacia arriba y enfoque en el rostro.

Extreme close up: (XCU)- Se puede centrar en un objeto (un bolígrafo, un despertador etc) o en un detalle, muy usado en las animaciones para denotar un defecto o detalles graciosos (ej. En las animaciones de *Ren & Stimpy* de Spumko studios.)

Plano de situación: Puede ser de lugar o temporal y se utiliza para localizar la acción tanto temporal como espacialmente.

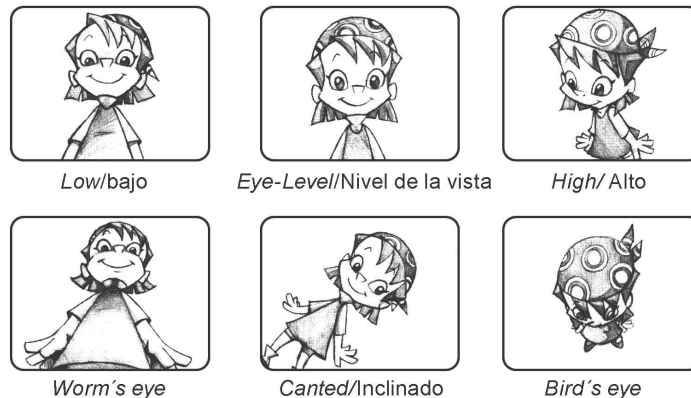
⁷ Gerner, Ed. *Layout and Composition for Animation*. Focal Press. Burlington. MA. EUA. 2010 p. 98

Ángulos de cámara.⁸

Es la posición de la cámara relativa al plano horizontal del personaje u objetivo. La dirección y tamaño desde donde la cámara toma la escena, por ejemplo en el ángulo alto (*high angle*) la cámara mira desde arriba haciendo que el espectador se sienta más fuerte que el personaje o haciendo un seguimiento del mismo, a través de una escena donde este no sea tan relevante. En si las implicaciones de la utilización de los ángulos de cámara son muchas, el ángulo bajo sitúa la cámara por debajo del personaje exagerando su importancia, la combinación de ángulos en las escenas logran dar énfasis a lo que nosotros queramos narrar a través de las imágenes.

Normal, neutra o al nivel de la vista: El nivel de la toma coincide con el centro geométrico del objetivo o bien con la mirada de la figura humana. La cámara está situada a la altura de los ojos de los personajes, independiente de su postura.

Picado: La cámara esta inclinada hacia el suelo. Sirve para describir un paisaje o un grupo de personajes, expresa la inferioridad o la humillación de un sujeto, o la impresión de pesadez, ruina, fatalidad.



⁸ Gerner. Op. Cit. pp. 104-106.

Vista de pájaro y/o cenital: El eje óptico puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia abajo.

Contra picado: La cámara inclinada hacia arriba. Físicamente alarga los personajes, crea una visión deformada; expresa exaltación de superioridad, de triunfo.

Vista de gusano, Worm Eye y/o Nadir: El eje óptico de la cámara en picado puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal, mirando la cámara hacia arriba.

Inclinado, holandés o aberrante: La cámara está inclinada, por lo regular a un ángulo de 45 grados. Esto expresa inestabilidad. Subjetiva o de ángulo imposible. La cámara nos muestra lo que el personaje está viendo, es decir, toma por un momento la visión en primera persona del personaje. Se consigue por medio de efectos, trucajes, manipulación del decorado (una imagen tomada desde dentro de una nevera abierta, p. ej.). La subjetiva es cuando el visor de la cámara se identifica con el punto de vista de uno de los personajes creando una sensación de perspectiva subjetiva o mediatizada.

De perspectiva favorable: aunque no se considera como un ángulo de cámara como tal, se menciona por su importancia. Un buen encuadre es aquel en el que todos los elementos necesarios en el momento de la descripción o narración cinematográfica muestran sus formas en mejores condiciones de visibilidad. En el rostro humano, la perspectiva favorable no es ni la posición frontal ni la de perfil a la cámara, sino la posición de 3/4.

1 -Normal. 2-Picado. 3-Cenital. 4- Contrapicado. 5- Vista de gusano.

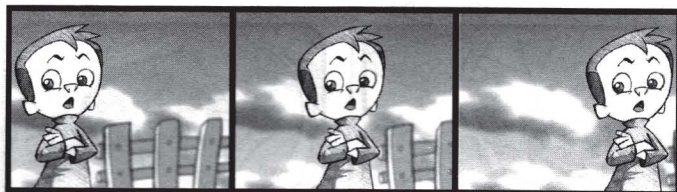
Movimientos de Cámara.

La cámara siempre apoya al personaje y escenarios a contar una historia en movimiento. Los movimientos de cámara son combinaciones de distancias y ángulos. Son cinco básicos.⁹



Pan Left. ◀▶ Pan Right.

Pan o paneo: movimiento constante a través de la escena desde un punto fijo. La cámara se mueve horizontalmente de lado a lado siguiendo un objetivo sin moverse su punto de apoyo.¹⁰



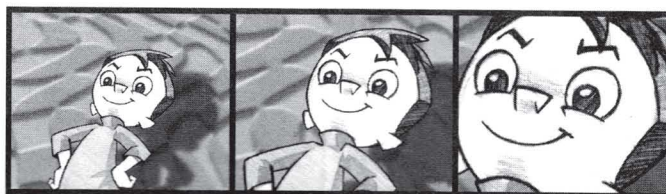
Crab Left. ◀▶ Crab Right.

Crab: A diferencia del pan o paneo la cámara se desplaza de izquierda a derecha y viceversa y sólo el objetivo se mantiene fijo, la cámara se mueve a ancho y paralelo a la escena. Esta toma es usualmente descriptiva.



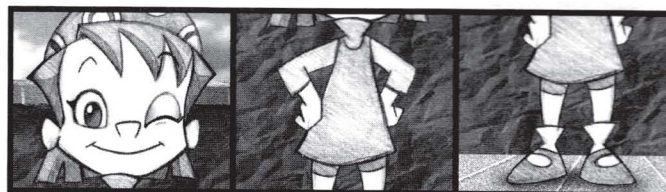
Track Out. ◀▶ Track In.

Track: La cámara se mueve totalmente siguiendo el desplazamiento de un objetivo, desde el fondo de una escena hasta el frente, combinando una amplia gama de inclinaciones y rotaciones, esta toma es utilizada para escenas de acción.



Zoom Out. ◀▶ Zoom In.

Zoom: En esta toma la cámara no se mueve, es la lente la que entra en acción, realizando acercamientos (*close ups*) y alejamientos (*long shots*), la perspectiva no cambia, sólo el tamaño de los personajes.



Tilt Up. ◀▶ Tilt Down.

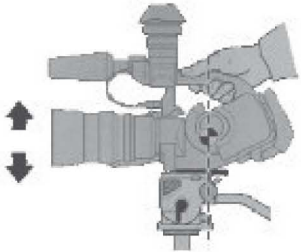
Tilt: o lo que es lo mismo inclinación. Funciona como paneo, realiza una toma desde un puntos fijo, sólo que el movimiento es vertical, tomando al objetivo de arriba a abajo.

9. Hernández, Víctor. *Manual y apuntes personales de enseñanza.*

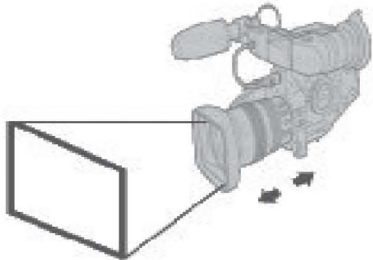
10 Byrne, Mark. *Op. Cit.* pp. 53-56.



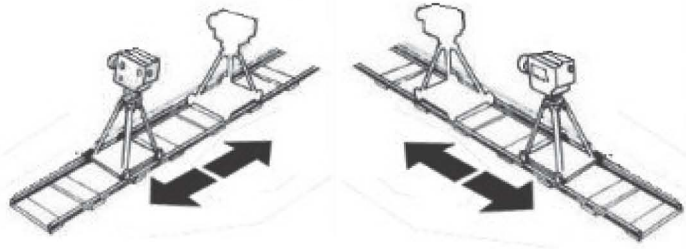
Paneo, *Pan* o Panorámica Horizontal



Tilt o Panorámica Vertical



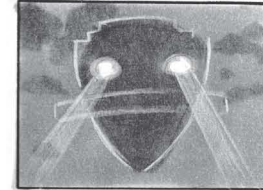
Zoom.



Traveling: Es el movimiento de la cámara sobre una plataforma rodante o rieles. Éste movimiento no tiene una dirección determinada, también se utiliza para nombrar el movimiento en círculos que se realiza alrededor del sujeto.



ABRIR CON LOGO DE WARNER BROS. CONT.



FUNDIDO A...



START PAN

EMPIEZA FUNDIDO A SIGUIENTE PLANO



START PAN

STOP



CONT.

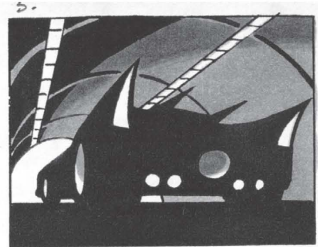
MALOS OS.



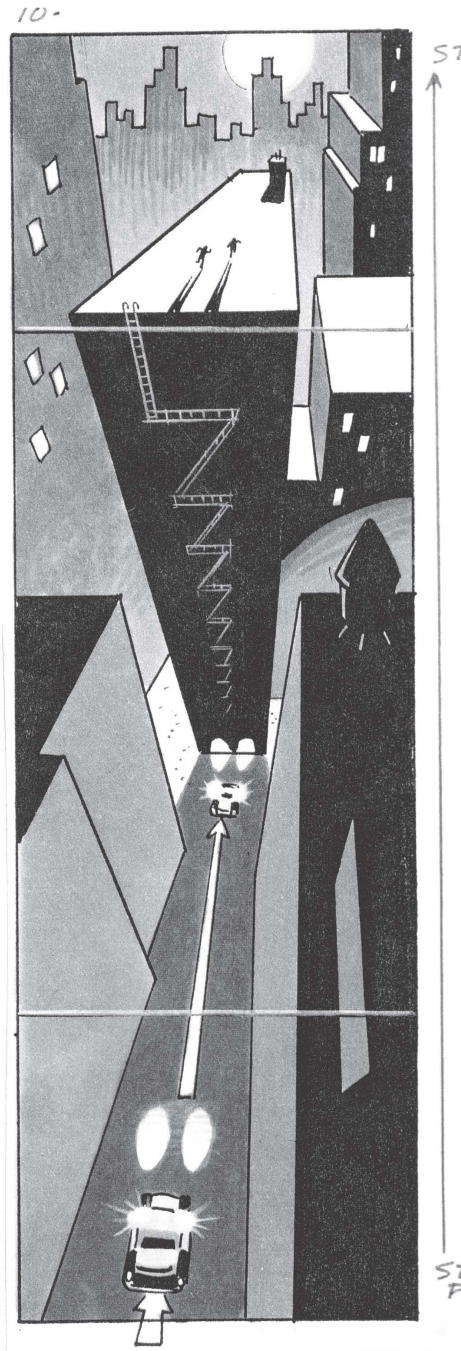
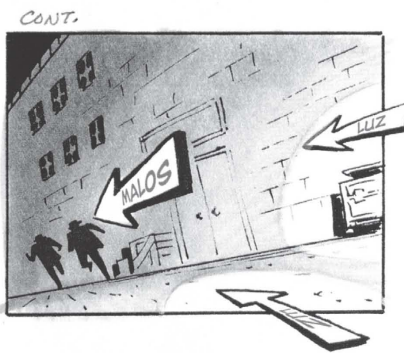
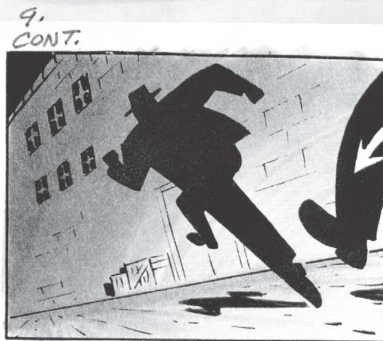
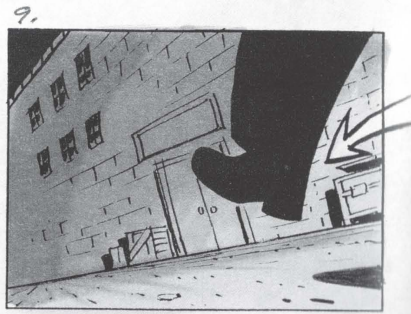
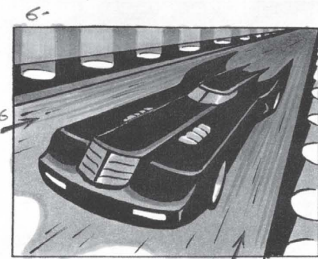
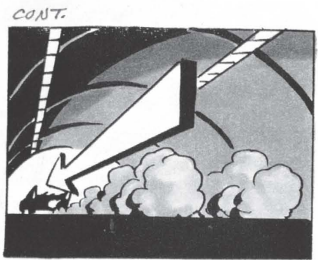
CONT.

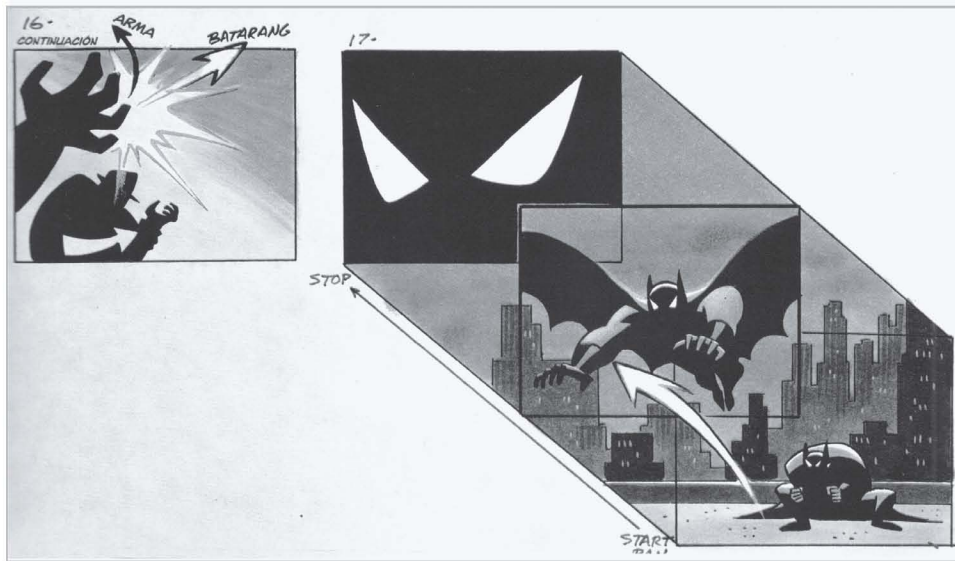


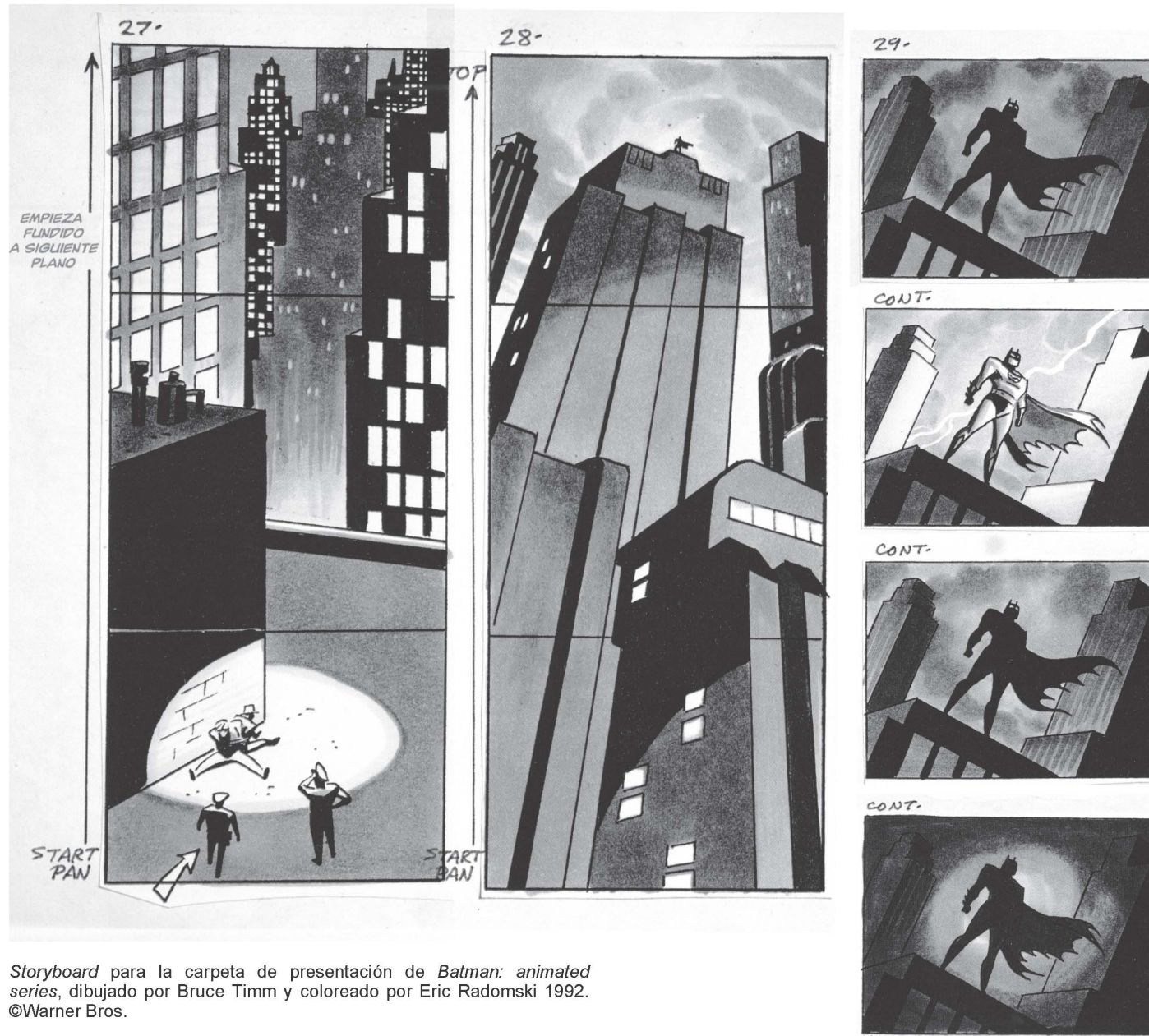
CONT.



VROOM!







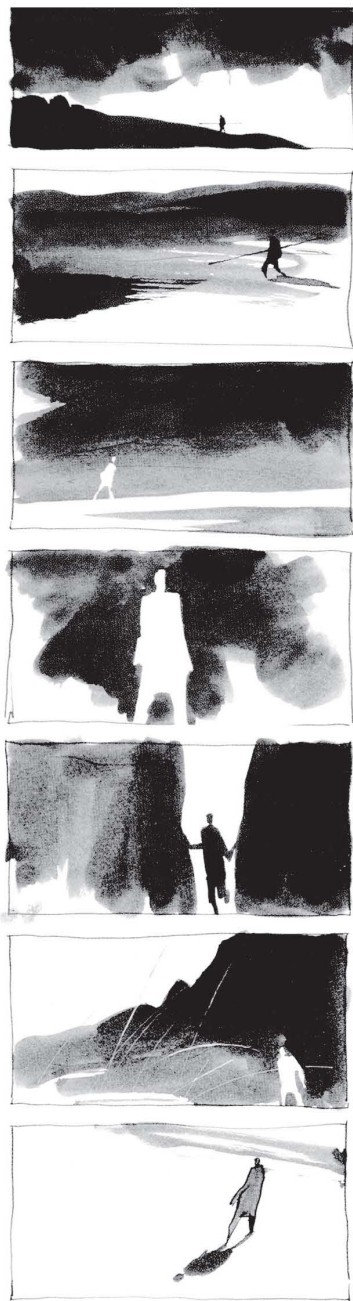
Storyboard para la carpeta de presentación de *Batman: animated series*, dibujado por Bruce Timm y coloreado por Eric Radomski 1992. ©Warner Bros.

COMPOSICIÓN.¹¹

La composición en un filme se refiere a la armoniosa relación de figuras y movimiento dentro de un campo, los cuales crean un interesante e imaginativo mundo para la audiencia.

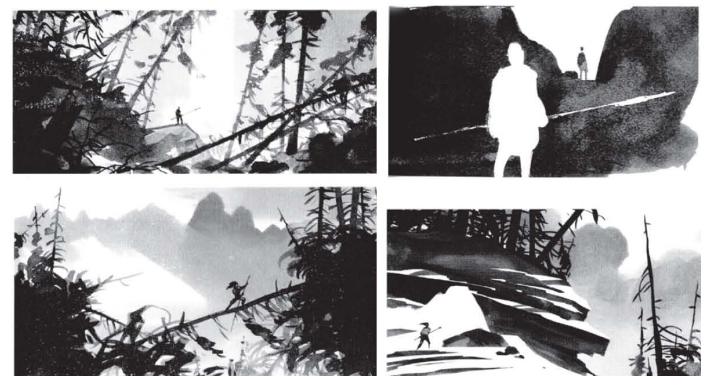
En un filme se busca que los espectadores olviden que se trata de un mundo artificial. Una buena historia es lo más importante, pero está tiene que ser puesta en un "mundo" creíble. Este "mundo" tiene que cumplir los "sueños visuales" de toda la gente. El cerebro humano tiene un entendimiento básico de lo que ve, acerca de la disposición, el tamaño y el balance. Esta información le permite entender y apreciar ciertos aspectos de una imagen. Y evocar ciertas sensaciones o sentimientos. Por eso es que se trabaja por una imagen que sea capaz de transmitir información y resaltar determinado mensaje.

Cuando se ve una pintura se puede observar con tiempo, se puede uno detener en los pequeños detalles pero las imágenes en un filme son visibles sólo por unos segundos, por tal razón estas deben ser precisas en su disposición. Nada es casualidad, la vista es guiada por el cineasta.



¹¹ Bacher, Op cit. pp. 72-85.

El guion, el *mood* y la acción en la escena así como lo que ocurre al principio y que va a suceder en las siguientes escenas deben de dar la clave para la composición. Lo que buscamos con la composición es la armonía, es decir, dar un orden a los elementos para de esta manera conseguir un equilibrio o quizás desequilibrio que contribuya a la narrativa de nuestro relato. Las escenas frenéticas y/o de acción se tratan de forma diferente a las de escenas de tipo pacífico y/o romántico. Por ejemplo en escenas donde existe tensión es sorprendente como la cámara se inclina ligeramente indicando que algo molesto va a pasar. Esto se hace más fuerte con la posición de los personajes, el uso de la luz enfrente de la oscuridad y viceversa y durante toda la secuencia que tiene cierto ritmo de edición.



Las secuencias de acción tienen cortes muy rápidos, con algunas escenas que tienen algunos cuadros de considerable duración y cambios frenéticos de *close-ups* y tomas abiertas. Las escenas de larga duración y de movimientos de cámara "pausados" son usados en secuencias de ritmo lento.

Para lograr esto, todo el equipo de pre-producción y diseño den trabajar juntos la composición, el color de la secuencia creando lo que el guion señala.

La narración es determinada por la edición y una muy buena planeación del uso de los diferentes ángulos y movimientos de cámara, así como la exposición de tiempo en pantalla.

Un aspecto relevante en el momento de analizar la composición, es la lectura del cuadro por parte del espectador y la existencia de cierta jerarquía que es básica para que ésta se realice de manera efectiva. Encontramos, entonces, distintos puntos de atención en donde prevalece lo que está más iluminado por sobre lo que está oscuro, lo que es más grande sobre lo más pequeño o lo que se encuentra aislado sobre lo que se confunde en la masa.

Aunque todo esto parezca una observación básica, podemos encontrar pequeñas directrices que nos darán el sentido de la prioridad, escalón primario al momento de comenzar a componer y que nos lleva a preguntarnos qué es lo realmente importante en un determinado plano: un lugar, un detalle, una expresión, un contexto o sólo una determinada acción. A partir de esto ya podemos trabajar de forma específica en la puesta en escena.

Una buena composición debe tener una correcta selección del orden, ritmo y balance inteligente. Este balance entre espacio, el área negativa que rodea a los objetos y define su figura, y los objetos en su positivo define la legibilidad del diseño.

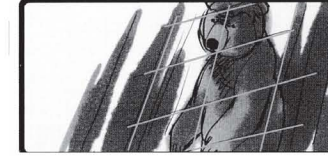
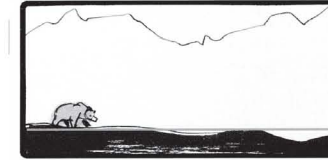
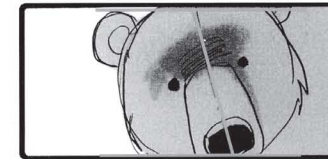
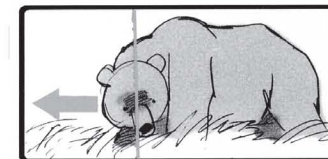
Hay que encontrar el centro armonioso de la imagen que se esta planeando, y usarlo como el punto principal para la colocación de la acción y de toda la información necesaria.¹²

12 Byrne, Mark. *Op. Cit.* pp. 75-78.

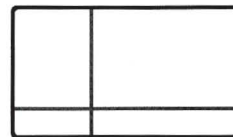
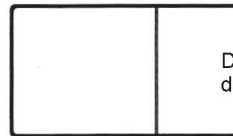
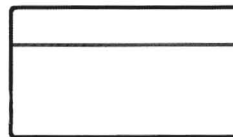


Distribución de los Objetos.

Para hacer una correcta distribución de los objetos se debe tomar en cuenta los espacios negativos y positivos de los objetos.

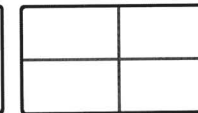
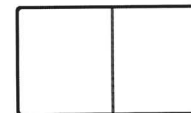
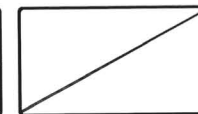
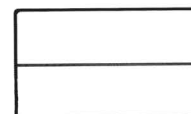


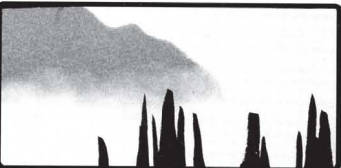
Distribución de los Espacios



Distribuciones que se deben anteponer.

Distribuciones que se deben evitar.





Se debe evitar una colocación poco interesante de los objetos, al igual que colocarlos en línea recta en el centro del área. No se necesita mostrar al objeto ocupando todo el espacio, se crea mayor profundidad ubicando los objetos más cerca, para no mostrar sus bordes y moviéndolos a los lados aprovechando la profundidad. Es muy importante guiar la vista hacia el centro de la escena, donde la acción toma lugar.

Para plasmar los conceptuales de composición y diseño de un *staging* o de una escena, se recomienda hacerlo en tonos monocromáticos -de preferencia utilizar blanco y negro-. Esto nos permite encontrar la distribución y los elementos principales en la imagen, sin distractores. El color es la siguiente etapa, este debe mejorar e intensificar la composición básica monocromática. El formato del filme es importante tenerlo en cuenta porque de ahí parte la base de la división de nuestra composición.

El movimiento en la escena planeada es la razón por la cual se tiene que pensar desde antes en los resultados. Es el concepto visual lo que crea un filme, y el ritmo de estos visuales crean un filme interesante. Cientos de los más hermosos *close-ups*, uno después de otro, no hacen una buena película. Una buena película consiste en una composición bien planeada de diferentes tiros de cámara en el escenario.

Todas las imágenes deben crear emociones. Por lo que hay que cuidar la composición en cada momento para transmitir exactamente lo que el guion requiere. Las herramientas de una buena composición son los ángulos y movimientos de cámara, encuadres, arte, ubicación en líneas espaciales, la iluminación y los contrastes de luz, disposición de colores, ritmo, equilibrio y detalles que la acentúan y le dan sentido.

Estas herramientas cuentan con principios básicos que nos dicen, por ejemplo, que los objetos verticales influyen más en el equilibrio del cuadro que los horizontales; que debemos evitar cortar un sujeto en articulaciones como rodillas, codos y otras. Lo mismo sucede cuando componemos con edificios o construcciones, donde al igual que con los individuos, debemos evitar que sus bordes coincidan con los de cuadro. Se recomienda también evitar ubicar un punto de interés en el centro de cuadro, entendiendo que si lo alejamos de éste podemos darle más fuerza, haciéndolo menos evidente. Las llamadas zonas áureas, nos remiten a determinados sectores de cuadro donde tales puntos de interés se distribuyen de una manera más armónica, sin perjuicio de que si obviamos esta regla también podemos conseguir resultados más extremos y jugados. En relación a las líneas, las curvas implican sensualidad, suavidad y un ritmo apacible, a diferencia de las rectas y diagonales que presentan para la lectura, un ritmo más enfático y duro, muchas veces agresivo, sobre todo en el caso de las diagonales que aumentan el desequilibrio y la tensión.

En cuanto al contraste tonal, tenemos que los tonos oscuros en la parte superior de cuadro aumentan la sensación de ahogo y claustrofobia. Por el contrario, cuando estos tonos se ubican en la parte inferior, tienen un efecto de solidez y estabilidad.

Las gradaciones tonales también sugieren tranquilidad, no así los cambios tonales bruscos. El contraste cromático, en cambio, lo logramos contraponiendo colores fríos y cálidos, donde éstos últimos resultan ser más agobiantes que los primeros. La saturación también incide en la composición, puesto que los colores más saturados, tienen un peso visual mucho mayor que los más deslavados.

El color y el tono de los objetos que comparten una puesta en escena, determinan en gran medida su afinidad y cómo éstos se relacionan entre sí, creando junto con

otros parámetros como forma, tamaño y ubicación, distintas líneas virtuales de recorrido o lectura.

Tanto el contraste tonal como el cromático, junto con los demás parámetros espaciales, determinan la relación figura y fondo, donde se verifica la separación y/o integración requerida para destacar narrativamente o no, algún objeto o personaje.¹³

Otro factor digno de tener en cuenta es el hecho de que en cine sumamos a la composición la variable del movimiento.

Con esto, aparte de distanciarnos de las otras artes plásticas, estamos modificando continuamente el encuadre y la composición, alterado principalmente sensaciones de profundidad y perspectiva.

Por otra parte, una acción ascendente va a tener más fuerza que una acción descendente, quizás debido al factor gravitacional ya posicionado en nuestro subconsciente. La sensación de velocidad está directamente determinada por la composición y tamaño del encuadre. Mientras más cerrado sea éste, aumentará la sensación de velocidad de desplazamiento de un personaje, por ejemplo. Se establece además, como convención, que se debe dejar un espacio mayor o aire por delante del sujeto en movimiento.

Existen también otras variaciones menos ortodoxas, por ejemplo, el cambio de velocidad en los movimientos ayuda a romper la monotonía y a establecer quiebres. Encauzando la mirada del espectador, creando contraste, en el amplio sentido de la palabra, podemos guiar la mirada hacia los distintos centros de interés, y con esto definir cuál información es relevante y cuál no.

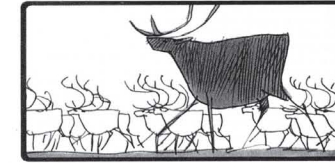
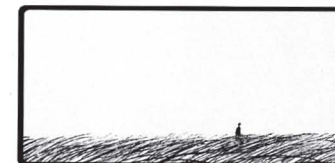
Como ya se ha dicho, nada es gratuito, y en la medida en que comprendamos esto, lograremos realizar trabajos cada vez más consistentes, donde todos los elementos apunten hacia una misma dirección, reforzando el sentido de nuestro guion y llevándolo a un contexto estético más coherente. Las reglas pueden ser rotas, pero con fundamentos.

Definitivamente hay ciertas cosas que no cambian, y que seguramente van a sobrevivir a los grandes avances tecnológicos y a transformaciones como los cambios de formato y de estilos.

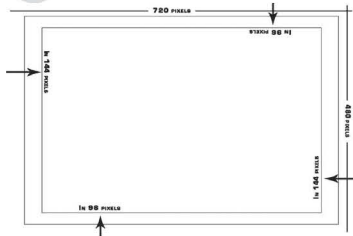
Sin duda, la composición es una de éstas y constituye un eterno desafío tanto para el realizador como para el director de fotografía -layoutista en el caso de la animación-.

Algunos elementos con los que se puede jugar en la composición son:

- La atracción de la atención hacia el centro de interés, el motivo de la imagen.
- La textura y sensaciones de tacto que puede evocar la imagen.
- La forma y el volumen de los objetos, así como la sensación de profundidad de éstos en la escena.
- El contraste como elemento de atracción y resalte: contraste en el tono, el tema, los motivos, etc.
- La fuerza del color o su ausencia.



13 Gerner. Op Cit. pp. 166-170.



Ejemplo de formato 4:3 con márgenes de área segura.

Para trabajar estos elementos, para moldear y transmitir mensajes en este lenguaje visual, el director de fotografía tiene a su disposición múltiples herramientas como:

- Encuadre del motivo y su entorno.
- Colocación de los objetos dentro del encuadre.
- Enfoque total o selectivo.
- Perspectiva y ángulo de la toma.
- Movimientos y acciones en escena.
- Iluminación de la escena.

PROPORCIONES DE PANTALLA.

Es importante saber cuál va a ser la salida de la producción. Ya que se tiene que contemplar en la composición y en los encuadres las proporciones de la pantalla.

La relación de aspecto (*aspect ratio*) de la pantalla es la proporción entre la altura y el ancho. En el caso de la televisión análoga, hablando de México donde se trasmite bajo la norma NTSC¹⁴, la proporción de *aspect ratio* de 4:3.

Se estima que para el año 2015 se cesarán las emisiones análogas de televisión en todo México¹⁵. Quedando disponibles únicamente los formatos de televisión digital y de alta definición. A esta transición se conoce como apagón analógico.

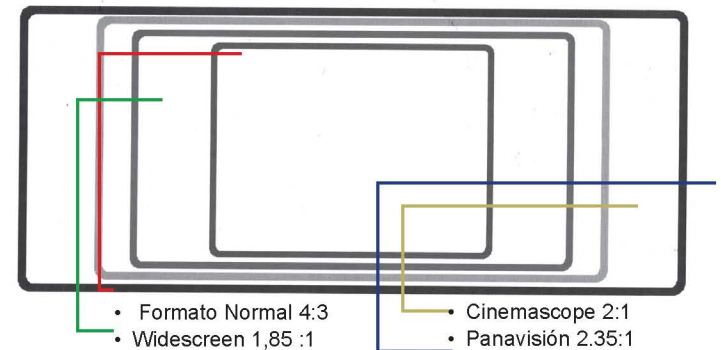
La proporción del estándar usado por la televisión de alta definición y en varias pantallas es de 16:9. Mientras que en cine una de las relaciones de aspecto más comunes es 1.85:1. ■

¹⁴ *National Television System Committee*, es el sistema de televisión análoga usado en la mayor parte de América. Así como en Birmania, Corea del Sur, Taiwan, Japón, Filipinas y algunas islas y territorios del pacífico. En proceso de transición a televisión digital.

¹⁵ Portal de la Televisión Digital Terrestre: <http://www.tdt.mx/tdt/>



Ejemplos de distribución y composición en un formato normal 4:3 y un formato amplio.



Comparativa de proporciones.



CAPÍTULO 3

Exploración para el desarrollo visual de un proyecto propio.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

3.1 Inspiración

¿Qué contar y por qué contarlo?

En este capítulo se pone en marcha un ejercicio personal de desarrollo visual y conceptual el cual tiene por meta, de acuerdo con el material documentado en el capítulo anterior, hacer una aplicación práctica.

Este ejercicio nos podrá aclarar cómo funciona un desarrollo visual y conceptual. Exponiendo un viaje creativo que nos permita llegar a conclusiones propias.

Al inicio de esta práctica, sólo contamos con unos lineamientos generales, que nos dan un punto de partida, dan la suficiente idea del tipo de experiencia que se quiere transmitir.

Recapitulando los lineamientos, en términos simples, se busca una historia de comedia, acción, aventura y misterio, basados en leyendas y tradiciones, para un público infantil y juvenil.

Las razón que me inspira crear un mundo fantástico que cuente historias, es que considero que es una manera atractiva de llevar experiencias poderosas y valiosas. El propósito de crear estas fantasías es que al introducirnos en ellas, podamos entender algo de la realidad que nos rodea y este mundo fantástico es una plataforma poderosa de comunicación para ello.

En el mundo real, hay tantas situaciones y diferentes maneras de observarlas, sin embargo, las narraciones fantásticas tienen la capacidad de capturar su esencia, exagerar y generar empatía en ellas, haciendo más comprensibles y emocionales los eventos, invitándonos a entender, a nuestra particular manera, una lección.

Las historias nos estimulan a discernir experiencias a través de alegorías y simbolismos. Para hacer llegar un mensaje, los personajes y ambientes nos introducen en tiempos y lugares diferentes. Viajar con los personajes significa valorarlos a ellos y sus circunstancias; las reacciones que nos provoquen dependerán de nuestro juicio.

Al final de cada historia, sólo queda lo que la audiencia cree que es más importante y apropiada de la experiencia. Y es precisamente esto, lo que hace a las historias fascinantes.

Otra razón por la cual se me hace interesante elaborar este proyecto, es el dotar a la historia de una amalgamación de varios elementos. Entre estos elementos se encuentran los de México, concebir una historia con estas características puede darle carácter propio al proyecto. Aunque debo confesar que es para mí un reto intimidante, pues la riqueza cultural de las narraciones y las imágenes es cuantiosa, algunas gozan con más tradición que otras y la mayoría se encuentra en el imaginario popular.

Estoy consciente que el tema puede resultar delicado para los puristas, por lo que el tratamiento debe ser respetuoso, sin por ello perder la brújula de los lineamientos establecidos.

De las imágenes y narraciones tradicionales, las que más llaman mi atención, son aquellas alejadas de los ambientes urbanos, aunque de manera inevitable al final tienen alguna conexión con ellos.

Para mí, es como si las nuevas tendencias de las grandes ciudades quisieran sepultar entre electricidad y concreto los mitos ancestrales, tales como nahuales, aluxo'ob y poshlonos. Pero de alguna manera estos logran sobrevivir gracias a que se concilian, contextualizan y mezclan con las nuevas formas de expresión.

“...Era un gran tiempo de híbridos (...) en la vil penetración cultural/ en el agandalle transnacional / en el oportunismo norteamericano-imperial / en la desfachatez empresarial/en el despijor intelectual / en la vulgar falta de identidad...”

Tiempo de Híbridos.

Rockdrigo González

“El profeta de Nopal”

Compositor e intérprete de rock mexicano.

“La documentación es parte importante del proceso de pre-producción. Entre más completa sea, más facilitará la tarea de crear conceptos. Así también evitará errores y problemas en la producción.”

Hans Bacher.

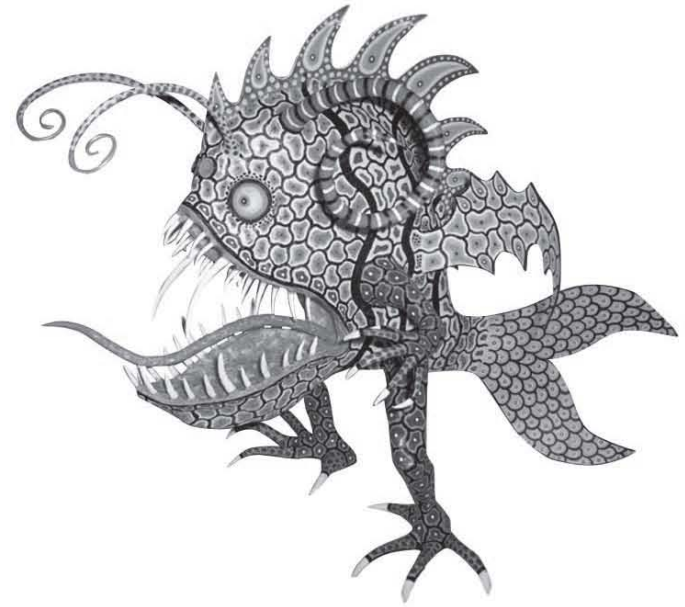
Director de arte de Disney estudios.

Y es que desde que la humanidad tiene conciencia de que es mortal, efigies y relatos rondan en su imaginación. Así, desde antaño, se conciben los mitos y las tradiciones.

Los relatos e imágenes de eventos sobrenaturales y lugares fantásticos se pueden hallar en todo el mundo, muchos son semejantes porque es parte de la naturaleza humana llegar a las mismas conclusiones. Finalmente los seres humanos coincidimos en las necesidades y temores que se permean en la manera en que entendemos nuestro mundo.

Son en las efigies y relatos antiguos donde figuran animales fantásticos y con rasgos antropomorfos. Los cuales surgen por el interés del hombre hacia las características inherentes de los animales. A estos se les atribuye un nivel místico que contribuye a la concepción mágica del universo.

Por otra parte para todas las sociedades, el mundo animal es fuente de recursos simbólicos que permiten representar diversos aspectos de la realidad. Razón por la cual también se incluyeron estos elementos. ■



Aljebrije de la familia Linares. Pedro Linares López fue el creador de estas efigies en 1936.

3.2 Investigación documental y referencias.

Antes de hacer la investigación documental, primero se expusieron y escudriñaron de forma indiscriminada todas las ideas que se tenían. Se evocó a todo lo que podría servir al proyecto. Conforme acontecía en mi mente se fueron elaborando algunas ideas y conceptos.

Comencé con la idea de lo que se pretende, pero no de cómo abordarlo. Es como si tuvieras un terreno y quieres construir la casa de tus sueños, sabes que quieres que sea confortable, con espacios funcionales e iluminada pero aun no confeccionas los cimientos, es más: ¡ni siquiera tienes el plano!

Se hicieron bocetos, algunos de los que sobresalieron: un canino con bastante actitud, un gallo, un hombre misterioso de ojos brillantes asomándose por un umbral, un caballo en flamas y un puente, este último inspirado en una leyenda que escuché en mi infancia, cada vez que visitábamos Puente Nacional en Veracruz, mi padre me contaba que el puente fue diseñado por el arquitecto Manuel Tolsá, y construido por los arquitectos José y Manuel Rincón, dato que la mayoría de los lugareños ignoran y prefieren en su lugar el siguiente relato:

Después de mucho intentar erigir el puente y cansados de todos los accidentes que retrasaban la construcción, el encargado de la obra, tomó cartas en el asunto e indagó sobre el caso. La razón que encontró, fue un demonio de mediana alcurnia que se empeñaba en no dejarlos trabajar. Así que el encargado arregló un trato con este ser prometiendo el alma de más de cien obreros a cambio de dejarlos terminar el puente.



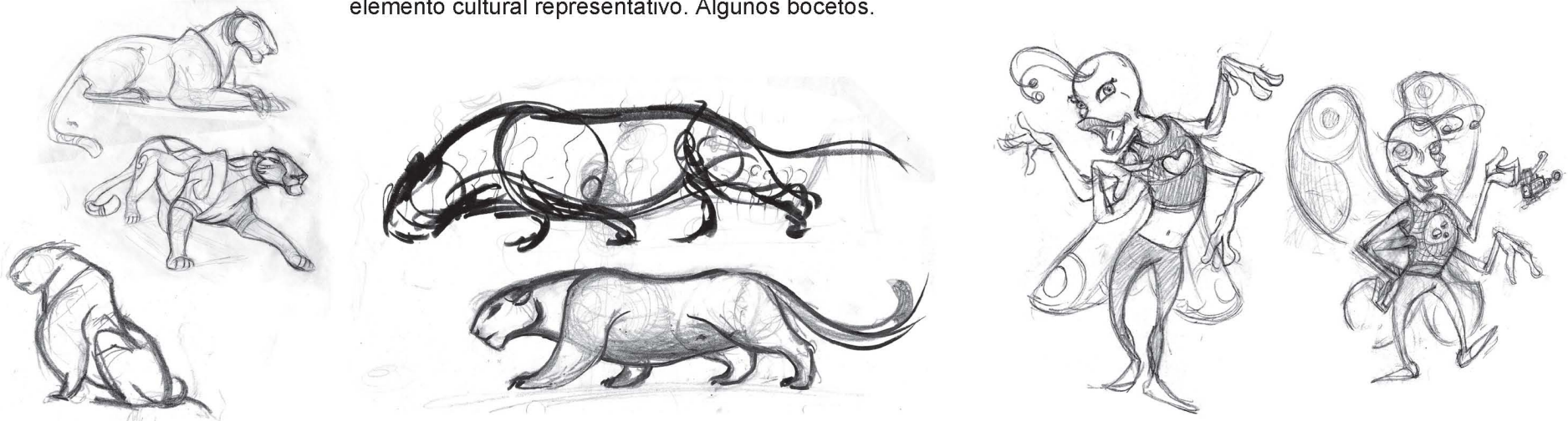
Estas representaciones gráficas expresan ideas de personajes o ambientes, con sus respectivos roles y posibles acciones dentro de una historia.



Estas ideas gráficas son mis visiones particulares de seres mitológicos y populares.

La cultura visual y experiencias me ayudaron a fomentar mi imaginación para crear estas criaturas.

Exploré la posibilidad de incluir un jaguar como elemento cultural representativo. Algunos bocetos.





Elegí para mostrar estos bocetos después de consultarlo con otras personas, estos fueron los favoritos, además que ayudaron a tener retroalimentación valiosa.

En este punto exploré con juditas y seres monstruosos. Algunos fuertemente influenciados por la mitología precolombina y colonial como también la cultura popular. Como el "murciélago" en esta página.





Todos los bocetos, fueron significativos, pero en particular estas seis imágenes ayudaron a detonar un paradigma e historia.

Con todas estas ideas gráficas y narrativas como inicio obtuve la pauta para buscar la documentación y referencias necesarias. El material en cuestión es una semblanza de información en conceptos e imágenes. En este apartado muestro sólo lo esencial y que tuvo mayor impacto dentro del desarrollo visual del proyecto, pues de otra manera resultaría en un material demasiado voluminoso para ilustrar el tema y no es el caso.

Debido a que existen muchas versiones de las descripciones y de las imágenes, pues varían en contexto, origen, época y lugar; para abordarlos, la información que se eligió se ajustó con base en sus similitudes facilitando su función como referentes.

REFERENCIAS.

Las referencias documentadas se enlistan a continuación:

Trickster.

Es un claro ejemplo de arquetipo Junguiano.¹ En la mitología y el folklore el Trickster puede ser un dios, diosa, espíritu, hombre, mujer, o animal antropomórfico con carácter juguetón que gusta de infringir las reglas, por lo que suele ser un embaucador.

El *trickster* está presente en varias tradiciones culturales del mundo, por ejemplo Loki, el Dios nórdico que se transforma, dependiendo la ocasión, como cuando se convierte en yegua para salvar a su madre de los gigantes. O en las culturas nativas americanas, el coyote mágico, que dependiendo de la versión, es el héroe, el bufón o un simple mensajero de las interacciones entre el gran espíritu y los hombres.

En la literatura moderna el *trickster* sobrevive como un arquetipo de personaje, no con naturaleza sobrenatural o divina, mas bien como el personaje que funge como catalizador, cuyas travesuras causan la derrota de otros personajes.

El Nahual.

“El nahualismo y el tonalismo tuvieron especial importancia entre los pueblos mesoamericanos de la época prehispánica, y aún persisten con sus características esenciales entre los grupos indígenas. Mientras que sólo algunos individuos les está concedido el don de transformarse (nahuales), otros poseen desde su nacimiento un alter ego, un doble...”.²

Los estudiosos modernos con frecuencia se extravían con los cambiantes y controvertidos significados que se asignan en gran parte en Mesoamérica a los términos Nahualli y Tonalli, y a sus derivados, como el nahualismo y el tonalismo.

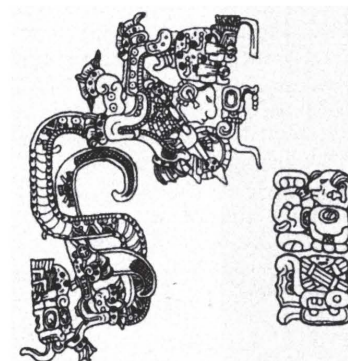
El Nahualismo se puede referir a la creencia de que determinados individuos (los cuales a menudo ocupan puestos importantes) están investidos de poderes espirituales particulares, que les permiten transformarse. Asumiendo a su gusto semblanzas de animales (también, en raras ocasiones, de fenómenos naturales como rayos, viento, nubes, bolas de fuego, etc) y realizar bajo tales “disfraces” acciones prodigiosas.

El tonalismo se refiere que desde su nacimiento cada individuo mantiene una relación de coesencia espiritual, con el alter ego o doble animal (en algunos casos, con plantas, elementos y fenómenos de la naturaleza como volcanes, piedras rayos, etc) que con base en características específicas, determina el carácter, la resistencia física y espiritual y en última instancia el destino de la persona. La existencia de los dos está ligada a tal punto que cualquier accidente que le ocurre al animal, incluyendo la muerte, repercute de manera simultánea con la contraparte humana.

Para los mayas -según recientes interpretaciones- las inscripciones, representan el concepto de espíritu compañero, al que se han interpretado como “nahual fundador” de una dinastía gobernante, que legitimaba y otorgaba poderes místicos a los descendientes.³



En algunas representaciones antropomórficas Olmecas y de los pueblos influidos de forma cultural por ellos, se muestra la transformación de hombres en felinos. La boca de estas figurillas simulan las fauces de un jaguar.



Glifo maya del espíritu-compañero. Se ha interpretado como “nahual del fundador” de una dinastía.

¹ Jung, Carl Gustav. *Los arquetipos e inconsciente colectivo*. Ed. Paidós. Barcelona. 1970. pp. 65-66, y 136.

² Lupo, Alessandro. *Transformación y alter ego Nahualismo y tonalismo*. Arqueología mexicana vol. VI num. 35.

³ Pitt-Rivers, Julian. *Spiritual Power in Central America*. Tabistock Londres 1970.



Tezcatlipoca bajo la forma de su contraparte animal, "Tepeyótlotl, jaguar "corazón de monte".



Quetzalcóatl, y Mictlantecuhtli. En el mito en que roba los huesos preciosos al señor del inframundo, Quetzalcóatl dialoga con su alter ego (nahualli).

La estampa del nahual representa a uno de los seres sobrenaturales extraordinarios dentro de la cultura mexicana. El término nahual proviene del nombre castellanizado de nahualli, palabra de origen náhuatl que tiene un significado relacionado con la magia.

Los nahuales eran sacerdotes hechiceros, que poseían grandes secretos, entre otros, hacer caer la lluvia sobre los campos, de desviar la corriente de los vientos de enmudecer el trueno y de alejar el granizo de la helada. En el imperio azteca los nahuales eran amparados por Tezcatlipoca, el dios azteca de la guerra y el sacrificio. La leyenda contaba que un nahual podía desprenderse de su piel y transformarse en cualquier criatura.

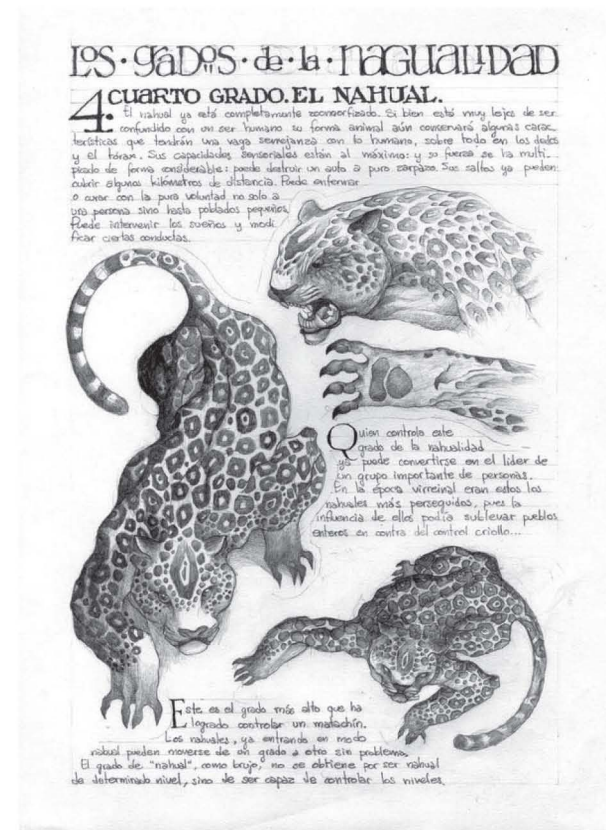
Los nahuales eran seres bienhechores de la comunidad, -al menos esta era la concepción que tenían nuestros ancestros precolombinos-, sin embargo con la llegada de los españoles y el cristianismo, el término del nahual se corrompe distorsionando la creencia inicial y volviendo a estos sacerdotes hechiceros en seres malignos y con intenciones perversas. Desde la colonia a la fecha la tradición popular se ha encargado de achacarle fechorías a estos seres sobrenaturales.

Entre los Zoques de Chiapas, San Marcos -iconografía cristiana- interviene en el mundo "disfrazado" en forma de León o tigre. Así como San Marcos, hoy en día se cree en varios lugares de la república, que los santos "vestidos de piel animal" ayudan a la gente. Por ejemplo el perro que de repente y sin razón aparente te hace compañía en el camino, se cree, que ha aparecido ahí para defenderte de algún mal que pudieras sufrir en la travesía.⁴

4 Baez Jorge Félix, *Entre los Nahuales y los Santos*. Aspectos de la Religiosidad Popular en México y Guatemala.

También se menciona que un dirigente maya, llamado Tecum Umán se transformó en águila para combatir al feroz Pedro de Alvarado.⁵

Los nahuas, otomíes y mazahuas le temen a personas que tienen la facultad de volverse guajolotes o zopilotes pues creen que estos se quitan las piernas y que salen por la noche a chupar la sangre de los niños. Estos seres maléficos son conocidos con el nombre Náhuatl de momentzcopina "el que se quita su pierna".



Interpretación del mito del nahual por Édgar Clément.

5 Hermitte, Esther. *Poder Sobrenatural y Control Social en un Pueblo Maya Contemporáneo*. In: México 1970.

El Lobo.⁶

El lobo es un depredador que se halla en una gran cantidad de ecosistemas alrededor del mundo, por lo cual existen muchos relatos en torno a este animal. Estos relatos reflejan respeto y reverencia pero en algunos casos odio y desprecio.



Lobo gris mexicano -Canis lupus baileyi-

Desde tiempos antiguos se habla de la fiera de los lobos. En algunos lugares se dicen leyendas de hombres que se transforman en bestias lobunas y de lobos que se transforman en hombres.

El lobo representa cualidades de fuerza y valor. Aparece en numerosos mitos relacionados a la fundación de ciudades, dinastías y clanes.

Por otro lado, el lobo ,como otros cánidos, es asociado a la muerte y al descenso de la oscuridad iniciática. Para el cristianismo el lobo representa el mal.⁷

En América el lobo tiene un vínculo de armonía con su entorno, los ancianos indígenas contaban leyendas acerca del espíritu del lobo, el cual nunca desaparece de este mundo, y que siempre está pendiente de vigilar todo lo que hay a su alrededor, puede ser el protector de los bosques o de una persona.

Para los antiguos de América el lobo tiene poder en su mirada y en su aullido, pues puede ver y invocar a los espíritus.

⁶ Ellis, Shaun y Sloan, Monty. *El lobo. Escenas fascinantes y fotografías espectaculares*. Paragon books. Reino Unido. 2007. 20-32.

⁷ Jean Chevalier, Alain Gheerbrant. *Diccionario de Símbolos*. Editorial. Herder, Barcelona, 1988.

El Coyote.

El coyote es un cánido de talla pequeña -en comparación con el lobo- y muy adaptable a cualquier medio, pues incluso cohabita en los suburbios con el hombre sin inmutarse por ello.



Coyote -Canis latrans-.

Los relatos, como la distribución de este animal van desde América del Norte a América Central. En las narraciones el coyote juega con el papel de estafador o embustero, aunque en algunas historias es un bufón y el blanco de las bromas y en pocas ocasiones es rotundamente malvado. Las virtudes de su personalidad son su humor impulsivo y a veces su inteligencia. Los defectos son usualmente la avaricia y el deseo, la imprudencia, irreflexividad y envidia.

El coyote suele ser el antagonista de su hermano Lobo, quien es sabio y de naturaleza buena pero propenso a ceder ante las incesantes demandas del coyote.

El coyote también juega el papel de héroe en algunas historias. En estos relatos, incluso demuestra ser útil, servicial y a veces un héroe genuino.

La influencia de los dioses en el mundo prehispánico era ejercida muchas veces en una forma animal, en muchos relatos Tezcatlipoca toma forma de coyote para poner a prueba a los hombres, en especial a los que viajan.



El lobo es considerado un símbolo de la ciudad de Roma.



Guerrero coyote, Cultura tolteca.



Coyote emplumado, cultura mexicana.

También la representación de un coyote emplumado (cóyolt ináhuatl) evoca a Tezcatlipoca dios patrón de los plumajeros.⁸

Como dato adicional comentaremos que en la actualidad se utiliza el modismo coyote a aquel que alardea de ser algo que no es. Por ejemplo, abogado coyote. Aquel que no se ha titulado y litiga. También el término se aplica a quienes se dedican como traficantes de personas en la fronteras.



Cauhxicalli Jaguar.



Jaguar. Cultura mexicana.

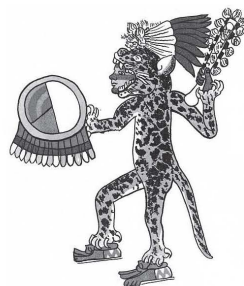
El Jaguar.

El jaguar, yaguar, yaguareté o Tigre americano (*Panthera onca*), es el mayor carnívoro felino que se encuentra en América.

Este animal ha sido objeto de culto por gran parte de las culturas indígenas de México, América Central y Sudamérica.

Por su fortaleza, andar sigiloso y notable agilidad, al jaguar se le consideraba una criatura mágica o con habilidades sobrenaturales, ligada a distintos dioses (como Tezcatlipoca) y rituales religiosos.

En el México precolombino tenía un papel importante; los Olmecas tienen numerosas representaciones de este animal en esculturas y estatuillas, tal vez con finalidades rituales, en algunas de las cuales pueden contemplarse seres que son mitad hombre y mitad jaguar.⁹



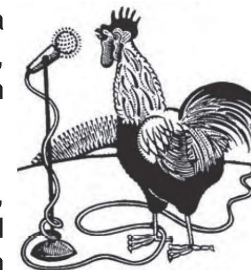
Guerrero Jaguar.

Los aztecas guerreros, portaban pieles de jaguar sobre la espalda a modo de distintivo en la batalla.

Para la civilización maya los jaguares eran los intermediarios entre los vivos y los muertos, compañeros en el mundo espiritual y protectores de los palacios reales.

El Gallo.

Esta ave de manera simbólica representa el augurio, la vigilancia, y la actividad, esta relacionada con el sol, la muerte y la resurrección.



En la cultura popular mexicana, el gallo, es representado en el tradicional juego de la lotería. En dicho juego la baraja del gallo se suele anunciar con los siguientes versos:

“Arreador de la escurana, mayoral de la luz nueva, llave sonora que hilvana este canto que se eleva para abrirnos la mañana”.

“El que le cantó a San Pedro, no le volverá a cantar”.

También existen creencias populares donde se utilizan estas aves y sus huevos para elaborar rituales de curación y magia.

⁸ Guilhem Olivier, *Los animales en el mundo prehispánico*, *Arqueología Mexicana*, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Instituto Nacional de Antropología e Historia, v. 35, enero-febrero 1999, pp. 4-14.

⁹ Littleton, C. Scott. *Gods, goddesses, and mythology*. vol. 5. Nueva York: Marshall Cavendish, p 2005. 1048.

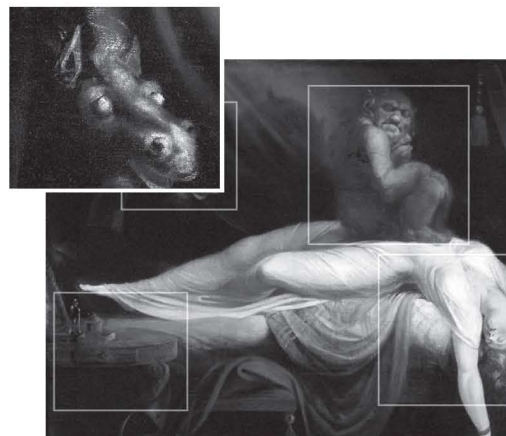


Caballos de pesadilla y yeguas nocturnas -Nightmares-

El caballo, era un animal desconocido para los nativos que habitaban América por lo que causó gran impresión y temor. Inclusive, se dice, que los indios creían que el jinete y caballo era un sólo ser.

Con el tiempo los indígenas aprendieron las habilidades ecuestres, según se cuenta, superando las habilidades de los Europeos. Los indígenas -y después mestizos- desarrollaron su propio estilo de atuendos, implementos y faenas así como su muy peculiar forma de doma y educación equina, logrando un vínculo que sobrevive hasta la fecha. En México, al arte de arrendar a los caballos se le conoce como rienda charra.

Los relatos relacionados con caballos son de acuerdo con la nobleza y brío del animal. En la mayoría de las narraciones donde se mencionan caballos o yeguas espectrales los reducen a simples cabalgaduras, los jinetes se llevan el protagonista. Sin embargo existen muchas imágenes donde estos equinos tienen un carácter de importancia.



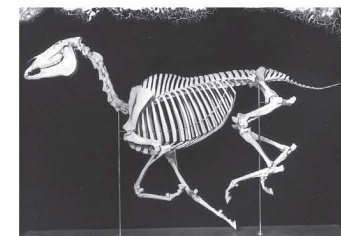
"Pesadillas". Óleos de Henry Fuseli.

Johann-Heinrich Fuseli.(1741-1825) no sólo trata en sus obras temas históricos y trágicos inspirados de Shakespeare y los Nibelungen, también pintó escenas de locura, personajes monstruosos y visiones fantásticas. Fuseli plasma ambientes extraños y sobrenaturales, en un estilo acentuado de claroscuros, surgidos del manierismo italiano, en un estilo pre-romántico y lírico.

En su obra "La Pesadilla nocturna" (1781)¹⁰ o el "incubo" tradujo el mundo onírico de las pesadillas. La prominente presencia de la figura de la yegua, en la pintura de Fuseli, se asocia con el término inglés *nightmare* (pesadilla) si descomponemos la palabra en sus partes *night-noche/ mare-yegua*. Aunque, como detalle final, el término de "mara" también puede asociarse con "diablillo"¹¹; aunque en ambos casos resulta un interesante juego de palabras.



En México, los criadores desarrollaron el caballo de raza Azteca a través de cruza con caballos de raza *Cuarto de Milla* y *Español*.



Estructura ósea del caballo.

¹⁰ Zaczek, Iain. *Angels & Fairies. The World's Greatest Art*. Flame Tree Publishing. London. 2005 p. 110.

¹¹ Myrone, Martin. *Gothic Nightmares: Fuseli, Blake and the Romantic Imagination*. Tate Publishing. London. 2006.



Charro Negro.

La palabra charro describe al jinete mexicano tradicional. A partir de las décadas posteriores a la revolución mexicana, la imagen del charro se establece como icónica y representativa de nuestro país.¹²

La leyenda del charro negro esta más o menos extendida en la República Mexicana.

El charro negro es un ser sobrenatural, que ataviado de charro de gala, con adornos de plata y bordados de los más finos y caros, se interpone en el camino de almas humildes para tentarlos pues se dice que este ser es el mismo demonio -esta personificación fue retomada en el cine nacional en la película de Macario, precisamente cuando Macario es tentado por el diablo para cambiar su almuerzo por las botonaduras de oro del charro negro-.

En otros lugares el charro negro-demonio es el que viene a cobrar alguna deuda, llevarse un alma o a hacer un mal pues alguien lo ha invocado.

En otros puntos de la república, como en el estado de Veracruz, existe un curioso relato en el cual el charro negro sigue haciendo estragos similares a sus primeras apariciones – que fueron en la época del Porfiriato, justo cuando empezaba la idea de modernidad y progreso en nuestro país- desde ese entonces a la a la fecha no ha variado el fenómeno sobrenatural pero si el vehículo de la víctima.

Se cree que en algunos caminos y carreteras del país se aparece a altas horas de la noche montado en un “cuaco prieto y relumbrante, de ojos rojos”.¹³ Este charro oscuro quien se apareja a algún vehículo, saludando de manera muy cordial y amable, retando con tretas a

¹² Rincón Gallardo, Carlos duque de Regla. *El Libro del Charro Mexicano*. Ed. Porrúa 1960.

¹³ *Rumorosa y desaparecidos. Recopilación-* Colecciones libritos populares. 1930. pp 3-4.

las carreras al imprudente conductor solitario. El muy taimado charro propone una apuesta tentadora -el alma del conductor a una vida plena, llena de placeres y riquezas-, estas competencias casi siempre terminan en accidentes viales espantosos donde el conductor y vehículo quedan desechos, irreconocibles. Esto es debido a que cuando la competencia está en su punto y piensas que podrías ganar, la velocidad aumenta, entonces el charro negro y su cabalgadura se vuelven *poshlonos* (bolas de fuego) y se cruzan en medio del camino provocando el fatal accidente.¹⁴

El nombre de “Charro negro” también está ligado a un personaje de historietas -en los 30’s- y después trasladado a películas -en los 40’s y apenas sobreviviente en los 60’s-. Este personaje es una especie de héroe campirano - un hombre común sin poderes sobrenaturales, ni nada por el estilo-, que trataba de imitar al personaje de el “zorro”.

En México se produjeron varias películas del Charro Negro, el actor que protagonizaba al personaje era Raúl de Anda Gutiérrez -en títulos como: El Charro Negro (1940), La vuelta del Charro Negro (1941), La venganza del Charro Negro (1942), El Charro Negro en el norte (1949), El hijo del charro negro (1961), El Charro Negro Vs. La Banda De Los Cuervos (1962)-.

¹⁴ Bautista, Melinda. *Leyendas de brujas, duendes y nahuales*. Ed. Selector. México. 2003. p. 123.

En nuestro proyecto se ocupa un personaje de leyenda como el Charro negro. Por lo cual es prudente ahondar más en su imagen así como lo que representa un charro y lo que conlleva. Ya que los detalles del atuendo y montura van más allá de ser un formalismo.

El charro representa la tradición y la evolución natural de este arte con todas sus destrezas así como la identidad perfectamente definida del mexicano como hombre seguro, tranquilo y orgulloso de sus raíces ancestrales.

Lo charro se vincula directamente con la herencia cultural de México, por lo tanto desvirtuar el traje nacional puede evidenciar ignorancia o dolo, pues se requiere responsabilidad para vestir correctamente la prenda que indica entre otras cualidades la dignidad e identidad mexicana.

No todo individuo que monta un caballo llevando sombrero de ala ancha, chaparreras y soga de lazar en mano es un auténtico charro, tampoco quien sólo lleva el atuendo para diversión propia y de extraños. El charro es más que una simple definición y la charrería es más que una serie de actividades llamadas suertes o faenas charras. Es toda una forma de vida; los charros pues pasan muchas horas sobre los lomos de un caballo, trabajan con el ganado y son en su mayoría verdaderos expertos ejecutando las faenas con la reata y sin ella.

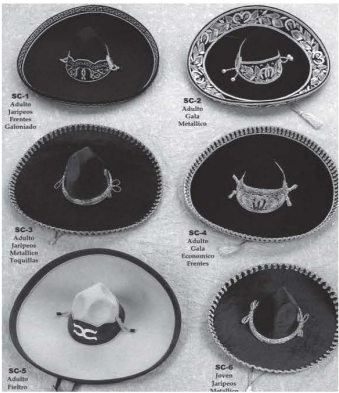
El charro, al menos desde el punto de vista semántico, trae sus orígenes desde Salamanca en España, donde se designa con tal nombre al aldeano de aquellos lugares. Sin embargo el charro mexicano es la figura sobre la cual ha actuado un largo y difícil proceso evolutivo que se inició cuando Hernán Cortés llegó a América con los primeros caballos.

Estrictamente los primeros charros fueron los hacendados ganaderos quienes tuvieron que lidiar

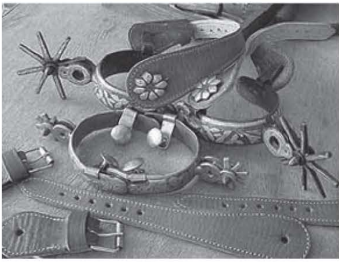
con los animales cerriles, ayudados por sus sirvientes que en su mayoría eran mestizos -posteriormente se incorporaron los indios-. Esto era porque los españoles habían decretado la prohibición de quemar pólvora y el montar a caballo a los indios nativos -a excepción de los tlaxcaltecas nobles y otros caciques aliados así como sus descendientes-

El desarrollo del ganado en los campos de lo que entonces era la Nueva España fue tal que los españoles se vieron en la necesidad de permitir a los indios el montar a caballo, pues la mano de obra para el manejo del ganado era cada vez más necesaria. Así pues, los indios y más aún los mestizos resultaron magníficos jinetes que rivalizaron con los españoles e incluso los superaron cuando se trató de realizar las faenas para las cuales se les había permitido montar un caballo. De este modo, este nuevo jinete tuvo la necesidad de modificar la montura española a sus nuevas necesidades, modificaciones tales que dieron como producto la silla vaquera mexicana o lo que hoy conocemos como montura charra. Lo mismo sucedió con los atuendos traídos por los españoles que por diversas causas fueron modificados y resultaron en el traje charro, mismo que a su vez ha sufrido evolución propia desde aquellas épocas.¹⁵

El rico terrateniente y el peón de hacienda usaron sombrero ancho durante mucho tiempo. El charro al ser terrateniente o empleado de confianza de éste, tenía – por lo general- un status social “superior” al de los otros campesinos. Razón por la cual durante los siglos XIX y XX los jinetes que no pertenecían a las clases altas mexicanas eran conocidos como “Chinacos”, es decir mestizos en recuerdo de una de las castas del período virreinal.¹⁶



Sombreros.



Espuelas.

15 H. Murdoch, David. *Cowboys*. Santillana. Madrid 1994. pp 8-11.
16 Rincón Gallardo, op cit. 1946.



"Líder Charro". Caricatura por Naranjo del exlíder sindical de la CTM, Fidel Velázquez.

En la actualidad, una connotación negativa a la frase líder charro tiene su origen en 1948 cuando Jesús Díaz de León, alias "El Charro" fue impuesto por el gobierno como secretario general del Sindicato de trabajadores Ferrocarrileros de la República mexicana. Desde entonces, en el sindicalismo mexicano se le llama "charrismo sindical" a la práctica donde el poder público decide en asuntos sindicales. Atendiendo los intereses de los patrones y no de los agremiados.¹⁷

En cuanto a la evolución del traje; según algunos estudiosos el traje charro puede ser de origen Salmantino o Andaluz: la chaqueta y el calzón salmantinos pasaron a nuestros charros quienes los fueron adornando con botonaduras y bordados artísticos. La chaqueta conservó su nombre, pero a los calzones se les llamó pantaloneras cuando son cerrados y calzoneras cuando se abotonan. El sombrero charro primitivo fue muy parecido al que hasta ahora usan los picadores españoles en las plazas de toros.

Las espuelas españolas se fueron modificando en las nuestras que hoy se dividen en dos estilos: las jinetas y las coleadoras. Las chaparreras son los zahones españoles modificados, pues los charros los alargaron para protegerse las espinillas al colear, faena desconocida en España, y agregándoles las rozaderas o cuadrileras en ambas piernas para resistir las chorreadas de las reatas al lazar. El sarape y el jorongo provienen de la manta española. La ruana es una capa charra descendiente del ferruelo español y hasta la faja española heredó el charro, quien la llamó ceñidor.

Los indios y mestizos fueron incorporando diferentes tejidos y fibras, como la lana para hacer sarapes, jorongos y pantaloneras de jerga -blanco y negro para los patrones y rojo y negro para los peones-, chaquetas, calzoneras y

pantaloneras de cuero. También se incorporaron en el uso del atuendo ropas labradas por las mujeres -deshilados, tejidos, adornos, etc.- sombreros diferentes y como arreos fabricaron sus propios fustes y complementos de la silla.

Así fue como los antiguos hombres de faena de México crearon al charro: lo que ya se tenía de los españoles se modificó y se adaptó al medio existente y lo que no, fue inventado de manera muy ingeniosa; tal fue el caso de ciertos implementos como los vaquerillos en la montura y la anquera para el caballo, y aún en el quehacer de las faenas diarias como lo fue el caso de colear un toro o el lazar con elegancia y certeza floreando la reata hecha de ixtle.

El charro mexicano surgió en la historia de México y con el transcurrir del tiempo. La influencia española, el indio y el mestizo fueron creando con genuino arte el atuendo charro hasta crear modelos y estilos de gusto campirano, siempre ajustados a las condiciones impuestas por las latitudes, los climas y la orografía. El charro, a través del tiempo, también ha demostrado habilidad y eficiencia en los trabajos del campo y en todo lo que a ellos se refiere, por lo que él terminó convirtiéndose en un símbolo de la patria mexicana.

En la actualidad la charrería se concibe como deporte: el Deporte Nacional de México. Para las faenas charras, vistas como deporte, es requisito mantener una buena condición físico-atlética.



Chinaco. Pintura de Ernesto Icaza.

¹⁷ Woldenberg, J., (1980) "Sobre la burocracia sindical" en Nexos No.Octubre,1980, México, 1/10/1980.

Clasificación de traje charro.

Actualmente existen cinco modelos distintos de trajes de charros. La elección de cada uno depende de la finalidad con que se utilice; es decir, su uso es relativo a lo que la circunstancia o situación exige.¹⁸

1. Traje de Faena

Es el más usual para las competencias.

2. Traje de Media Gala

Es más ornamentado que el de faena, también se utiliza en las competencias.

3. Traje de Gala:

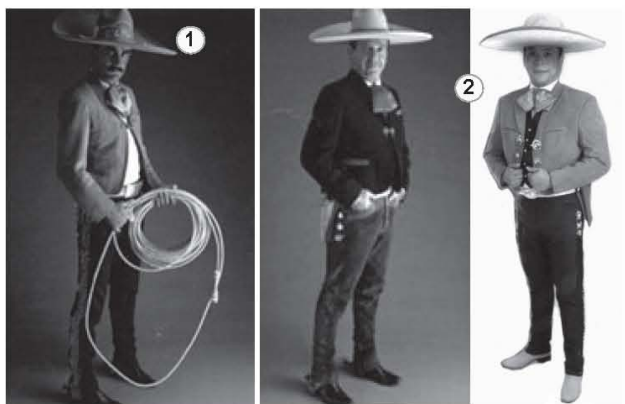
Aunque puede usarse a caballo, no es recomendable para la ejecución de faenas.

4. Traje de Gran Gala

Su uso es similar al de gala; es más formal que éste, pero menos que el de etiqueta.

5. Traje de Etiqueta o Ceremonia.

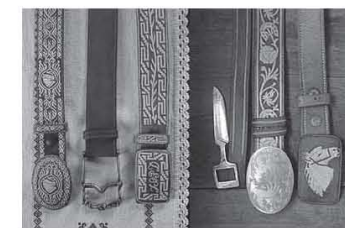
Es el más elegante y se usa en ocasiones muy especiales pero nunca a caballo.



Corbatas y Corbatillas.



Chaquetín.



Cinturones.

¹⁸ Chávez, Octavio. *La Charrería: tradición mexicana*. Instituto Mexiquense de cultura. 1991. Chávez p.33.



Arreos, Monturas y otros implementos charros.

Los arreos se definen, entre charros, como el conjunto de elementos que le permiten al jinete hacer la monta más segura y práctica, ya sea colocando dichos elementos en la cabalgadura o llevándolos el charro un su persona.

Arreos es casi un sinónimo de arneses, pero el hombre del campo mexicano utiliza la palabra arreos como indicativo de que son elementos que sirven para arrear el caballo que se monta y aún el ganado con el que se trabaja.

Los arreos que el charro mexicano utiliza son, sin duda, el resultado de muchos años de conocimiento y práctica de las faenas facilitando así la ejecución de las mismas. Y aunque a simple vista pudiera parecer que tal o cual arreo es más un adorno que una necesidad, todos ellos tienen una razón de ser.

Sucede que en algún desfile conmemorativo, -de esos en los que los charros participan recorriendo las calles de la ciudad-, la gente se llega a admirar al observar debidamente ajuareado al charro y su cabalgadura -portando todos sus arreos en su lugar y como debe de ser-, causando agradable impresión a la vista por la montura, las espuelas, el machete o la espada, etc. Pensando que son meros adornos y esta apreciación puede ser válida, pues la gente de ciudad no tiene la obligación de conocer sobre el tema; sin embargo y en contraparte es una vergüenza que el jinete vestido de charro carezca de los arreos necesarios.

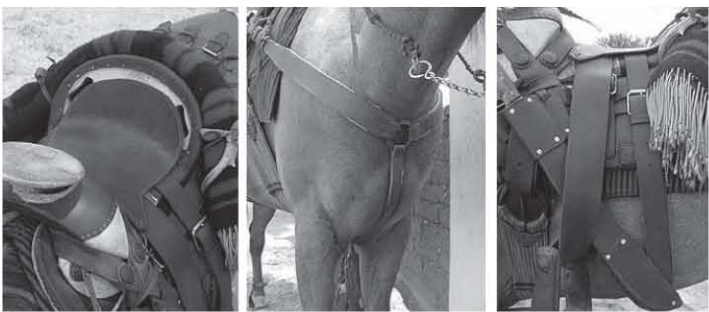
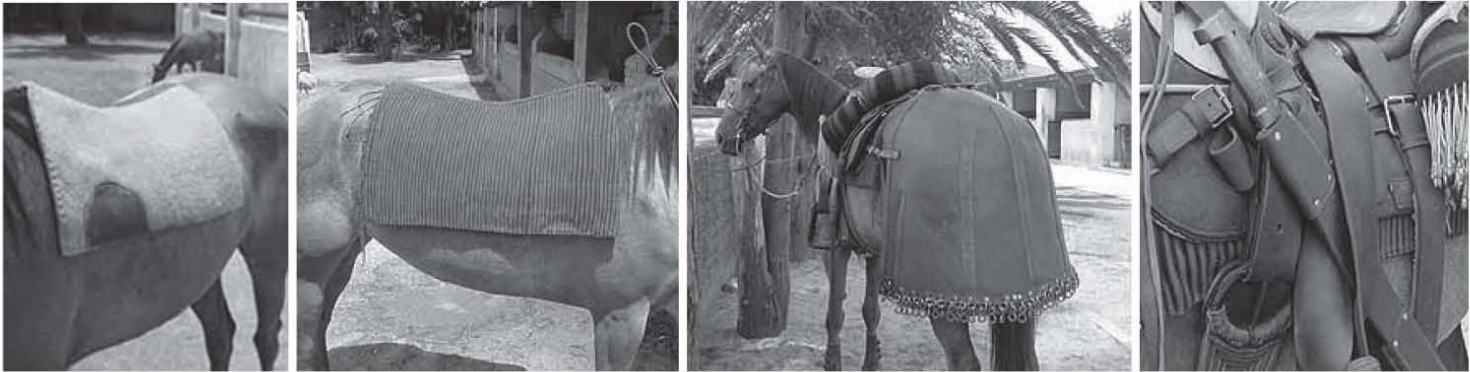


Botines.

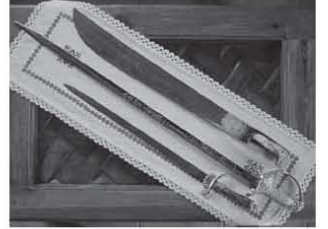
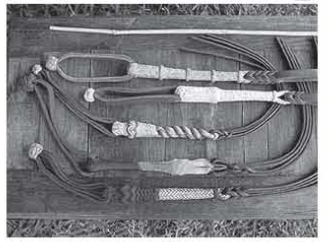
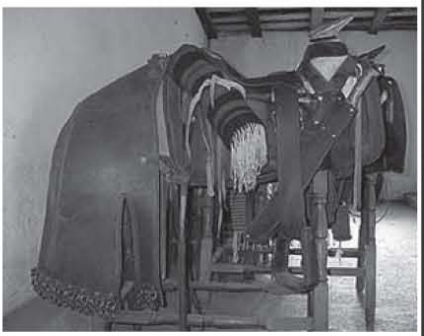


Chaparreras.





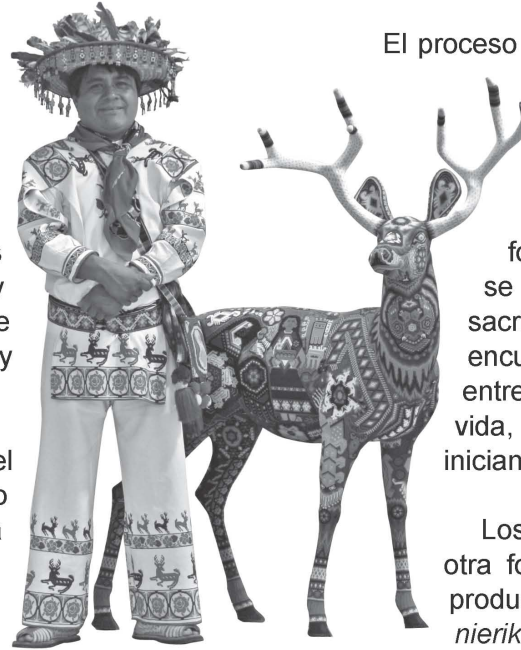
Jorongos y Sarapes.



Los Wixaritari:
Tradición Mesoamericana Vigente.

Los huicholes o wixaritari (“adivino”) es uno de los grupos indígenas más importantes de México, que habita en los estados de Jalisco, Nayarit, Zacatecas y Durango. Este grupo étnico ha sabido defender su cultura ancestral de manera peculiar, pues, celosos en la lucha por sus tierras y en la preservación de las tradiciones, se han mantenido abiertos a la interacción con el exterior y han evitado caer en un afán de conservación que terminaría por petrificar su cultura. Sobre todo durante las últimas décadas, los creadores de este grupo han desarrollado nuevas formas de expresión artística con resultados sorprendentes. Así han nacido formas estéticas que conjugan lo antiguo y lo moderno, y que demuestran que los Wixaritari poseen tradición viva y dinámica.

La filosofía Wixaritari es el alma del arte Huichol, quien al mismo tiempo que continúa con la tradición pictórica de los códices prehispánicos, dialoga con artistas contemporáneos como Kandinsky, Miro Y Haring. El arte Huichol preserva la antigüedad americana sin mayores rupturas ideológicas, y se expresa con un lenguaje contemporáneo que trasciende la imitación de lo prehispánico. La tradición Huichola no es estática y su chamanismo no es una repetición mecánica de la costumbre, su arte tiende a la creación de lo nuevo y a la expresión de experiencias individuales.



Según la religión Huichola, la forma interior de las cosas, la existencia ordenada y estructurada, la luz, el retoño, no son algo dado, si no requieren una búsqueda continua por parte de los iniciantes. Sin este esfuerzo, sólo quedarían la oscuridad y el caos. La labor del artista, que es diferente a la del chamán (pues unos y otros no alcanzan el mismo grado de iniciación) forma parte de este camino. Sin embargo, ambos logran conformar un mundo con su fuerza mágica visionaria.

El proceso que lleva al artista a crear una gran obra de arte se asemeja a aquel que experimenta el aprendizaje de chamán para obtener *nierika*. Concepto que puede entenderse como “don de ver” o la visión de la forma exterior del mundo, y que sólo se alcanza mediante la práctica del sacrificio. La experiencia visionaria se encuentra precisamente entre el límite entre la muerte y el renacimiento de la vida, y demanda un gran esfuerzo del iniciante.

Los artistas que participan de una u otra forma en la búsqueda de visiones y producen obras con las características del *nierika* son también los que desafían las limitaciones que les impone el estereotipo de la artesanía y los que crean las imágenes mejor logradas en términos de arte occidental.

El arte huichol obedece al impulso transgresor del artista frente a su propia costumbre. La (re) producción del cosmos es, por ello, producto de la necesidad del hombre creativo, del poeta o chamán-cantador, del artista o pintor *nierika*, del iniciante que no puede evitar la tentación de penetrar en el universo sagrado. Lo único seguro del arte huichol cuando es arte ritual en el sentido

nierika, es que no es “artesanía”, que no es la copia. La representación, es decir, la artesanía, también existe, pero como un engaño. Por la falta de fuerza mágica, sus imágenes logran a lo sumo, la perpetuación de las cosas inexistentes.

Las obras de los iniciantes huicholes que se acercaron al lugar del amanecer sin llegar a él, es decir, las de aquellos que no lograron penetrar en el universo sagrado se caracterizan por el *horror vacui*, producto del frenesí ritual y de repetición. En cambio, en las obras más logradas, el universo huichol pierde cualquier aspecto angustiante. Los personajes son libres y etéreos en el espacio o vacío místico.¹⁹

Nierika:

Visión, Conciencia y Símbolo.

La cosmogonía huichola no se pregunta “¿por qué hay algo en vez de nada? Sino que explica el origen de la existencia estructurada. No supone la creación *ex nihilo*, sino la preexistencia del caos. Sus mitos buscan explicar el origen de la dualidad y de las categorías al preguntarse cómo los ancestros vencen la oscuridad, crean la luz y establecen las fiestas.

Es por eso que el *nierika*, -convertido en objeto ritual-, sirve de significante a una red compleja de representaciones simbólicas dentro del discurso y de las prácticas religiosas tradicionales. El *nierika* ritual sirve de vehículo de comunicación destinado a transmitir mensajes figurados a las divinidades. Según la divinidad a la que vayan dirigidos estos mensajes, varían los colores y los motivos.



La palabra *nierika* significa “ver” pero también “estar despierto”, “estar vivo”, “estar consciente”. De los antepasados que han adquirido la categoría de divinidades, materializados en picachos o en ojos de agua, se dice que miran, hacia abajo o al fondo, dependiendo de su ubicación. Como seres sobrenaturales, no pueden ser directamente vistos, pero si el rostro de ellos, es decir el *nierika*, constituido por la visión y un conjunto de rasgos identificativos, en suma sus identidades como fuerzas inmatriciales que subyacen al mundo de las apariencias, se reflejan en las más diversas formaciones y procesos naturales. Los dioses miran, viven y dan vida a la naturaleza. La tierra es el *nierika* de nuestra madre

Yuriennaka. El agua es el principio de la vida y el *nierika* en que se reflejan los rostros de las deidades madres. Un ojo e agua es un *nierika* que nos permite ver hasta el inframundo. El sol es el *nierika* del cosmos, el que ilumina y permite ver todas las cosas. El peyote es un *nierika* que nos abre la visión interior a los símbolos que permiten la comunicación con los dioses. La tierra sagrada del Wirikuta es un gran *nierika* donde está escrita la historia del antiguo

mundo. El coamil es un *nierika* donde se produce, tanto en sentido semiótico como material, la historia de la creación de los hombres de maíz. En el coamil vuelven a nacer dioses en forma de maíz y a través del maíz la naturaleza se convierte en vida humana.

Nierika es el conocimiento que trasciende la percepción superficial de las cosas. Por extensión se llaman así a todos los objetos rituales que revelan aspectos del mundo sobrenatural.



19 *Arte Huichol*. Revista Artes de México libro No.75. Primera edición 2005. pp. 13-23.

El arte hace visible lo invisible. Los artistas huicholes plasman su vivencia sobrenatural de la naturaleza en innumerables imágenes que se recombinan en los bordados, en los tejidos y en las tablas de chaquira o estambre como las palabras en composiciones textuales.

Estas imágenes, con alta sensibilidad artística e impregnadas de significado, enriquecen el campo referencial de la palabra *nierika* fuera del dominio religioso a pesar de estar ligadas a experiencias místico-religiosas. Las representaciones simbólicas del *nierika* tradicional tienen ya una dimensión artística, y en las representaciones modernas, la dimensión mística no desaparece. Las imágenes son mucho más que un objeto decorativo fabricado para obtener recursos a cambio de satisfacer la curiosidad de los extraños.

Obras como estas son una herramienta de comunicación en el pleno sentido de la palabra, donde los destinatarios ya no son dioses o los miembros de la propia cultura, sino personas, que desde otras culturas desean comprender algo de las costumbres y las representaciones simbólicas colectivas pueblo Wixarica.

A través de un *nierika*, los huicholes no tratan de convertirnos o convencernos, sólo nos brindan la oportunidad de asomarnos a su mundo, de ver y comprender aspectos de su cultura que de otra manera nos resultaría difícil descubrir y apreciar.²⁰

²⁰ Iturrioz Leza, José Luis. *Nierika. Visión, conciencia y símbolo en Pacheco Gabriel Benítez; la semilla del mundo*. Ediciones Secretaría de Cultura Jalisco Y CONACULTA. México 2003.



Gráficos del Método de Dibujo de Best Maugard.

Este método, publicado por primera vez en 1923 por la SEP, influyó en artistas de varias generaciones como: Rufino Tamayo, Leopoldo Méndez, Miguel Covarrubias, Manuel Rodríguez Lozano, Abraham Ángel y Frida Kahlo. Que después adquirieron personalidades propias.

Es en este sentido que el método funda y contribuye con las bases del nacionalismo plástico que más adelante cobraría auge.

Adolfo Best Maugard estudió y analizó tanto las artes populares como los diseños decorativos precolombinos; con base en ello, elaboró una teoría del arte mexicano en el que destaca siete elementos geométricos básicos para la representación o figuración de la realidad.

Los **siete elementos gráficos**, tienen como regla básica evitar encimarse o cruzarse (excepto la recta). Los elementos son:

1. **Espiral:** Desarrollada hacia la derecha o izquierda, exenta o cadente.



2. **Círculo:** tal vez estilizado del sol y de los demás astros, diferente tamaño.



3. **Medio Círculo:** cortado horizontalmente, oblicuamente, verticalmente, usado separado o continuado en forma de "m".



4. **Motivo de la "S" o Curva de la Belleza:** como dicen en el arte griego, formado por dos medio círculo, sugiere el movimiento de las alas.



5. **Línea Ondulada:** seguramente representación del ondular del agua o de la serpiente.



6. **Línea en Zig-Zag:** seguramente la estilización del rayo, integrado por una línea simple o paralelas más o menos abiertas.



7. **Línea Recta:** utilizada vertical, horizontal, diagonal, perpendicularmente.



Si se utilizan todos estos motivos o elementos en asociación con su misma forma combinados y/o mezclados, dan como resultado elementos abstractos tales como las grecas, círculos, cuadrados concéntricos, etc. Así se puede dar origen a motivos naturalistas: antropomorfos, zoomorfos, fitomorfos, astromorfos, etc. Formas que en su conjunto son materia prima para el arte tal y como se puede apreciar en la mayoría de las artesanías mexicanas.²¹

21 Maugard, Adolfo Best. *Método de Dibujo Mexicano*. 2da. Edición Viñeta 1964. pp. 27-57.

Artesanías Precolombinas:



Cesta de mimbre. Perteneciente al Período 1-750 A. D.



Tazón de cerámica de Cañón del Chaco (Nuevo México). Perteneciente a la fase Pueblo III. Cultura Anasazi.



Jarra estilo Tularosa. Perteneciente al período 1100 dC-1300 dC Cultura Anasazi.



Leyendas en Construcciones.

Los ritos en torno a las construcciones son fascinantes y mucho se habla sobre la geometría, la orientación y de como delimitar el "terreno sagrado".

Los ritos dotan a lo que se construye de un alma, garantizando la sacralidad del lugar y su perdurabilidad en el tiempo. El sacrificio hace que la construcción se proyecte del tiempo ordinario al tiempo mítico, de forma que se sacralizan tanto el tiempo como el espacio.²²

El filósofo e historiador Mircea Eliade, en su libro "Lo sagrado y lo profano", habla sobre la relación de los sacrificios en las construcciones:

"...A partir de un cierto tipo de cultura, el mito cosmogónico explica la Creación por la muerte de un Gigante (Ymir en la mitología germánica, Purusha en la mitología india, P'an-ku en China): sus órganos dan origen a las diferentes regiones cósmicas".

Según otros grupos de mitos, no sólo es el Cosmos el que nace a continuación de la inmolación de un ser primordial y de su propia sustancia, sino también las plantas alimenticias, las razas humanas o las diferentes clases sociales. Es de este tipo de mitos cosmogónicos de los que dependen los sacrificios de construcción. Para que dure una construcción (casa, templo, obra técnica, etc.) Ha de estar animada, debe recibir a la vez una vida y un alma. La transferencia del alma sólo es posible por medio de un sacrificio sangriento.

"La historia de las religiones, la etnología, el folklore, conocen innumerables formas de sacrificios de construcción, de sacrificios sangrientos o simbólicos en beneficio de una

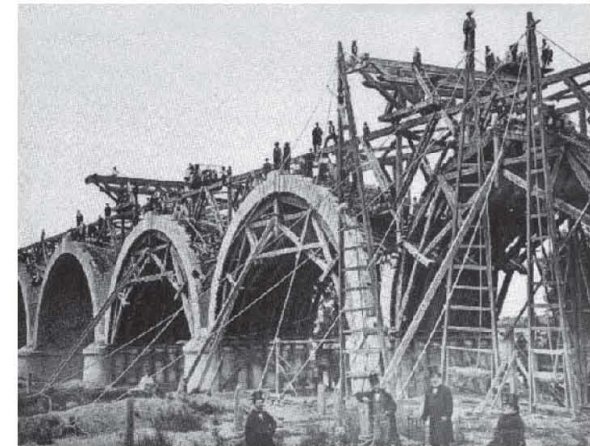
²² Eliade, Mircea. *El mito del eterno retorno*. Edit. Buenos Aires, Emecé 2001.

construcción. En el sudeste de Europa, estos ritos y creencias han dado origen a admirables baladas populares que escenifican el sacrificio, como el de la esposa del maestro albañil, a fin de que la construcción pueda terminarse (cf. Las baladas del puente de Arta en Grecia, del monasterio de Argesh en Rumania, de la ciudad de Scutari en Yugoslavia, etc.)".²³

México no es excepción en cuanto a los mitos en construcciones.

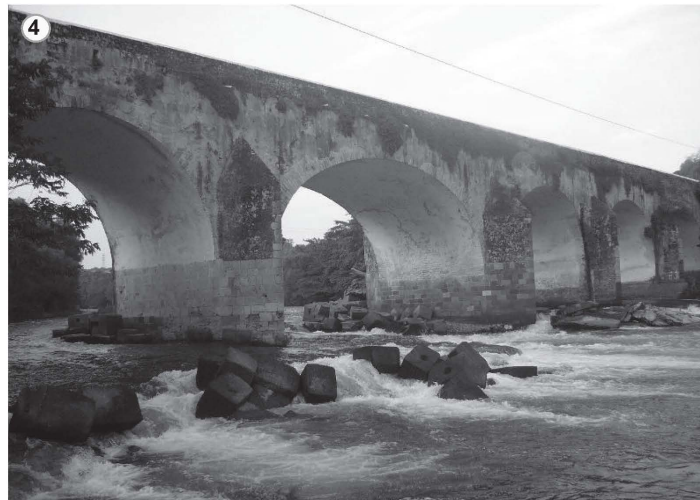
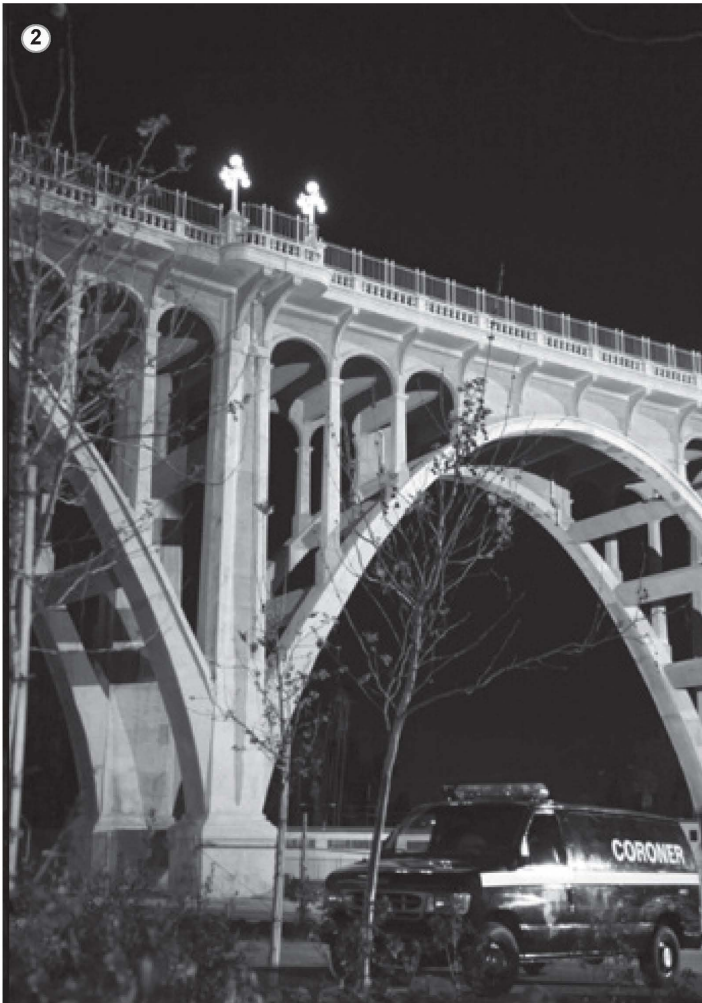
Diversas leyendas a lo largo y ancho de la república cuentan que es el diablo quien pide almas para que edificaciones magnánimas como puentes, presas, etc. Al construirse no se caigan.

En el documental "En el hoyo" de Juan Carlos Rulfo, siguen la historia de varios obreros que participan en la construcción del segundo piso del Periférico en el Distrito Federal. y se ve como en la cotidianidad de sus trabajos esta latente el mito de un sacrificio, para que la construcción sea factible.



Puente en construcción a principios del siglo XX.

²³ Eliade, op cit.



- Ejemplo de puentes malditos en el mundo.**
- 1 Puente Arroyo Yazá. Misiones, Argentina.
 - 2 Puente de los Suicidios Pasadena, California.
 - 3 Puente del Diablo/ acueducto romano. Tarragona, España.
 - 4 Puente Nacional, Veracruz, México.
 - 5 Puente Ilorón en Newton Falls, Trumbull, Ohio.
 - 6 Puente del Diablo. Bulgaria.



Juan Orol cultivó un peculiar cine negro mexicano con películas como *Misterios del Hampa* (1944), *Gángsters contra Charros* (1947), *El Sindicato del Crimen* (1954), entre otras.

El Género de la Novela Negra o Novela Policial.²⁴

Aunque es cierto que el género de aventuras y el policial guardan puntos en común, ambos presentan una diferencia fundamental en lo que a estructura narrativa se refiere. Pues mientras en el relato de aventuras la narración sigue el orden de los acontecimientos desde un antes a un después, el policial se ciñe a un “orden de exploración”, es decir, puede partir de un acontecimiento que es un desenlace y se remonta desde aquel hasta el primer hecho, el que precipitó la acción.

La novela policial es por lo tanto un relato consagrado a un descubrimiento metódico y gradual, el cual busca establecer por medios lógico-rationales las circunstancias exactas en que un acontecimiento efectivamente se realizó.

Las primeras narraciones propiamente policiales, se les atribuyen al cuento de Edgar Allan Poe “Los asesinatos de la Rue Morgue”. Un oscuro relato con el cual el autor norteamericano configura las bases del género, y gracias a la irrupción del personaje enigmático Auguste Dupin, crea al arquetipo que corona tales historias: el detective. Uno con una especial capacidad de racionalizar los hechos que se desarrollan en el mundo lógico, regido por causa y efecto. Por lo cual, la recomposición de tal cadena efectuada por el pensamiento deductivo, conduce al juicio de este agudo personaje a resolver el enigma.

Esta manera de abordar y conocer los hechos ocurridos en el mundo, alude a objetivaciones de carácter racional, que a su vez funcionan en un mundo bajo estrictos parámetros racionales. Objetivaciones que se sustentan en la elevada capacidad intelectual de detectives de la talla del ya mencionado Auguste Dupin de Allan Poe, así como además del Sherlock Holmes de

Conan Doyle, del Hércules Poirot de Agatha Christie, del Maigret de George Simenon, etc.

Estas capacidades superiores a su vez generan una distancia entre este impersonal personaje y el lector -quien también entra en el juego de solucionar los enigmas que le ofrece la historia-. Por lo que es usual manejar un tercer protagonista en el relato policial: el circunspecto y cortés ayudante del investigador. Personaje que cumple la doble función de personificar al hombre común de la calle, en su lastimoso intento por deducir los hechos a la par que el detective, y a la vez, de narrar en su persona los acontecimientos en la medida que se suscitan.

Gracias al “desmembrar” metódico de los hechos que se debe armar a lo largo de la trama, la novela negra permite presentar denuncias de la sociedad -en ocasiones veladas por lo turbio e “irreal” del suceso presentado-, asesinatos premeditados, abusos sociales e intereses salvaguardados por integridades falsas son algunos de los elementos que se deberán exponer conforme se cuenta la historia. Por lo general todos los involucrados, incluso los investigadores, no están exentos de defectos, como el caso de Sherlock Holmes, cuyas características psicológicas se harían común al arquetipo del detective privado tradicional: una particular misoginia y una fama de inaccesible y antisocial. Características, que se desprenden de manera directa del férreo discurso metódico que tal personaje utiliza para construir sus juicios de manera objetiva, y sobre todo, independiente. Por lo cual, el detective clásico tiende a situarse fuera del mundo, instalando su centro de acción al interior de su despacho o gabinete.

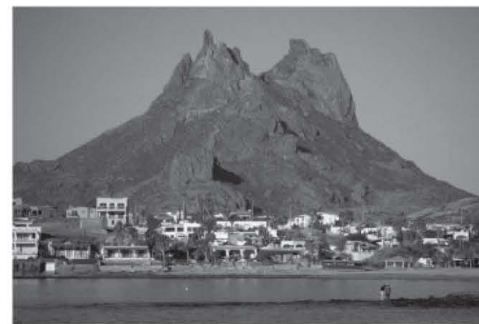
²⁴ Santamaría, José/ Alonso, Pedro. *Antología del relato policial*. Edit. Aula de Literatura Vivens Vives. 2014, pp. VII-XXXIV.

IMÁGENES DE REFERENCIA INSPIRACIONALES.

Con anterioridad se documentaron las referencias que serán de utilidad para construir la historia tanto en la parte narrativa como en la visual.

A continuación expongo algunas referencias de carácter visual, para ambientar la historia y enriquecer el estilo gráfico.

Parajes desérticos.



Paisajes de Cucurpe. Sonora

San Carlos. Sonora



Artistas plásticos.

Diversos pintores y muralistas mexicanos pueden aportar rasgos iconográficos a las necesidades de la historia. Imágenes de Miguel Covarruvias, Jorge Gonzalez Camarena, David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera, José Clemente Orozco y los grabadores José Guadalupe Posada y Leopoldo Méndez.



Cine mexicano de la época de oro.

De la misma manera que los artistas plásticos la iluminación y la composición de la fotografía de Gabriel Figueroa puede aportar mucho a la narrativa de la historia. Así como algunos actores pueden servir de inspiración en la creación de personajes.





Arquitectura y arqueología de México.

Algunos elementos de la cultura mexicana que utilizaré en la historia.



3.3 Paradigma de la historia y personajes.

En este punto del presente trabajo de tesis, determinaremos el paradigma de la historia, dicho de otra manera, **las reglas del juego del proyecto.**

Hablaremos también del universo y los personajes e incluiremos bocetos previos que sirvieron para su construcción.

Patrolgeist cuenta las aventuras de una pareja de agentes cazarrecompensas que se mueven en un mundo mágico. Lo que da pie a abordar diversos relatos y leyendas bajo el esquema narrativo del género negro.

La historia trata de unos agentes pertenecientes a una corporación que atienden casos paranormales. Con la particularidad de que estos agentes son, por decirlo de alguna manera, algo disfuncionales. Uno es un nahual atrapado en su forma animal, mientras que el otro es un ex-agente judicial con la habilidad de la percepción extrasensorial.

La dualidad de esta pareja de agentes plantea un conflicto que los definirá como individuos.

Por una parte, el personaje del agente nahual: Tito, es un tipo noble en el fondo que, sin embargo, busca el camino fácil a través de prácticas deshonestas, aunque si lo consigue o no es otra cuestión. El personaje y su planteamiento juega con la concepción errónea del mito del nahual y sus connotaciones tanto negativas como positivas. Su principal conflicto interno consiste en aceptar su naturaleza animal, ya que deambula en la incertidumbre si recupera o no su calidad de humano.

En este sentido, su parte animal no es lo que lo inclina a la transa. Sino su referencia humana de carácter mexicano que hemos aprendido a tolerar y al mismo tiempo tratamos de negar.

En esta negación se mueve Borjoquez, su compañero de aventuras. Un agente novato que trata de no ser el intento de policía corrupto que Tito es. Vive en una negación de ese aspecto de nuestra cultura, aunque con ello quiera cambiar otros rasgos más superficiales como su apariencia y costumbres.

Ambos personajes pertenecen a un sistema de agentes libres cazarrecompensas, que se ganan la vida atendiendo asignaciones por parte de una corporación burocratizada. Es decir, como cazarrecompensas no tienen más derecho que el que les otorga el trabajo que al día van librando.



La frontera entre la realidad y el **mundo raro** sólo puede cruzarse a través de puertas dimensionales. A menudo con advertencias inscritas en piedra como: *Portae ciusa semper.*

UNIVERSO.

El Ministerio Oculto es una institución que mantiene el orden y la paz impartiendo justicia entre planos espirituales y materiales. Los cuales se dividen en las siguientes jurisdicciones astrales conocidas:

La realidad- Es mundo que habitamos y conocemos los seres mortales.

La Costra. Conocida también como **mundo raro**. Es una zona de asentamientos de esencias, espíritus y seres paranormales. Aquí coexisten: varios tipos de “cielo” de diferentes culturas y religiones, zonas abismales, el limbo, el infierno (donde se ubica una delegación oficial y un recomendable casino-bar), el Mictlán, el Valhala y anexas. Es un lugar donde coexisten los seres que no alcanzan el nivel de pureza para entrar al nivel superior.

Iyari: Son los límites conocidos de la existencia. Lo poco que se sabe es que es la forma más pura del universo. Esta región mística se protege a si misma, para acceder se necesita ser una esencia igualmente pura.

La corporación que regula el orden entre estos planos se conoce entre algunos pocos en la realidad como Ministerio Oculto. Su margen de acción comprende:

- Amenazas del **mundo raro** a la realidad y viseversa.
- Amenazas del **mundo raro** al Iyari.
- Amenazas propias del **mundo raro**.

El Ministerio recluta de manera regular a mortales con la habilidad nierika. Los nierikas son personas que tienen el don de ver y tocar el mundo espiritual. Este don se puede aprender o nacer con él. Por lo general las personas y seres nierikas innatos necesitan instrucción para dominar el don. Borjoquez es uno de ellos.

La institución cuenta con edificios en nuestro mundo, construidos estratégicamente sobre puertas dimensionales registradas con números clave. La puerta 252 luce como cualquier edificio histórico con arquitectura colonial con algo de barroco y vestigios de culturas antiguas. El escudo de armas en la entrada del edificio tiene unas calaveras y una inscripción en latín que dice: “Portae Ciusa Semper” que se traduce como “existen puertas que no se deben abrir”.

El edificio cuenta con unas magníficas instalaciones, como atrios y explanadas donde muchos agentes entrenan para desarrollar sus habilidades nierikas, desde el dominio de la percepción hasta técnicas de combate místico.

Aparte de los agentes de la realidad que trabajan como cazarecompensas existen los agentes de elite. Los cazarrecompensas se mueven entre la realidad y el **mundo raro**, mientras que los elite protegen de los límites del Iyari, pasando por el **mundo raro** hasta confines de la realidad. Estos últimos son unas auténticas leyendas.

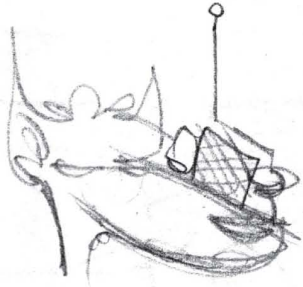
Las aventuras que se relatan en *Patrolgeist* son las de los cazarrecompensas Tito y Borjoquez, quienes aspiran a convertirse en elementos de elite.



Concepto para establecer el universo y su centro puro basado en motivos huichol.



Diagrama de los planos del universo conocidos.



Primeras exploraciones en boceto. En busca de un estilo adecuado.

PERSONAJES PRINCIPALES.

Tito.

Tito es un Nahual¹, pero que ha sido castigado, despojado de su piel humana y forzado a vivir en su piel totémica de lobo -aunque la mayoría creen que es un coyote debido a su actitud y trabajos extras que desempeña-.

Esta condición animal en realidad no es un castigo, aunque él lo toma así, al final de su historia se encontrará a sí mismo y descubrirá la verdad.

Este personaje es alegre, simpático, ocurrente, algo salvaje y sarcástico. Tito se mueve en la línea fina del pícaro, pero sus sentimientos nobles y leales al final salen a flote².

Tito es un tipo con mucha suerte, aunque se mete en más problemas de los que puede resolver, aunque siempre halla una forma de superarlos, esta forma, no siempre es la adecuada o la que se espera de una persona prudente.

Uno de los problemas de este personaje es balancear su vida, su trabajo y su relación familiar -con su hijo pequeño y su hija adolescente-, lo cual no es sencillo cuando tienes el cuerpo de un animal y la mente de un humano.

Esta situación le ha generado una especie de obsesión, la cual lo obliga a buscar soluciones extremas para encontrar una piel humana o parecida, cosa que le resulta mal la mayoría de las veces.

En la actualidad Tito convenció a Borjo para ser socios y trabajar como cazarrecompensas para el Ministerio Oculto. Tito se encargará de enseñarle, muy a su manera, los procedimientos del Ministerio Oculto, aunque también involucrará a Borjo en aventuras inesperadas.

¹ Trickster/Nahual. Ver pp. 85-86.

² Tin tán. Ver p. 106.



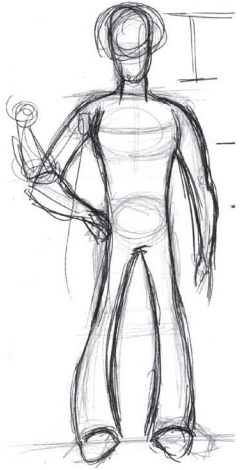
Exploración de formas.



Esta imagen detonó aspectos del pasado del personaje.



Con este personaje la exploración se dio más hacia la búsqueda de la actitud. Siempre se tuvo una idea clara del aspecto del personaje. La última imagen aportó aspectos psicológicos basados en el cómic Tin Tán.



¿Quién y como debería ser el compañero de aventuras de Tito?



Borjoquez puede ser para el espectador el guía recurrente. Pues como novato, gracias a él, se podrán explicar pormenores del este universo.

Borjoquez.

Borjoquez Castillo es el socio de Tito, con quien se alió para ser cazarrencopenzas para el Ministerio Oscuro. Borjo se verá inmiscuido en aventuras inesperadas por culpa -la mayoría de la veces- de Tito, cuyos procedimientos no son de lo más adecuados.

Borjo aceptó asociarse con Tito después que fuera echado de la judicial.

Borjo mantiene oculto este hecho para su Padre quien es un severo militar jubilado que no tiene el Don Nierika³ - y quien espera lo mejor de lo mejor de su hijo-.

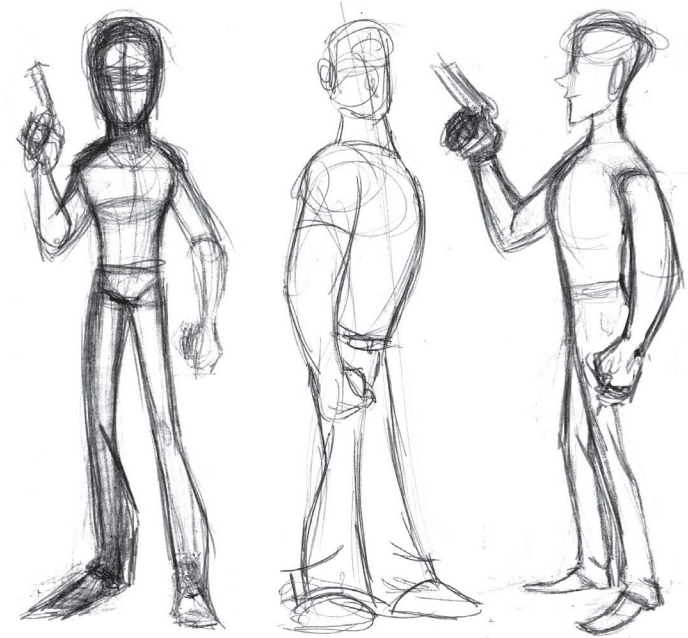
Borjoquez tiene cierto sentimiento de inadaptación desde que tiene consciencia de su Don Nierika. Aunque él lo toma como algo normal, para los demás -que no poseen el Don- no lo es, por tal razón lo golpeaban, desde siempre, en la escuela y lo corrieron de la Policía.

Aun trabajando para el Ministerio Oscuro, su sentimiento de inadaptación aún persiste, pero ahora no es por su Don Nierika, sino por su forma de ser, lo cual lo hacen el centro de burlas del lugar.

Borjo por lo general tiene un carácter que no es del todo alegre, pero trata, es ingenuo y muy metódico. Tito con frecuencia logra sacarlo de sus casillas.

Borjo en su frenética y obsesiva, pero poco acertada, búsqueda para encajar adquiere modismos extranjeros - Borjo se cree el típico "Suizo" idealizado (odia la corrupción, ama la puntualidad, etc.) - también imita a sus personajes favoritos de películas o series de T. V. que tanto le gustan -Borjo quisiera ser un agente de ese tipo-. Para hacer más tangibles sus sueños Borjo se tiñe el cabello de rubio y adquiere expresiones ajenas.

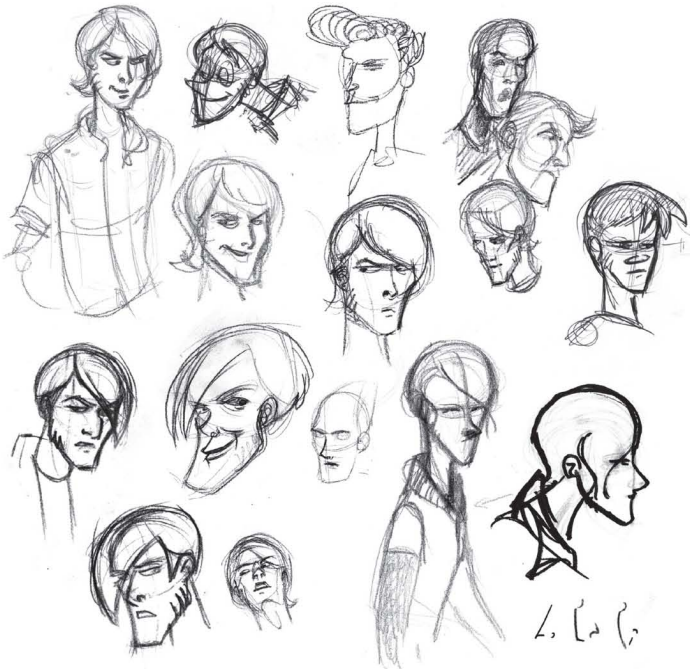
³ Nierika. Ver p 97.



Exploraciones de formas. Sin entrar en detalles.



Exploraciones en boceto del personaje.



Primeras exploraciones en boceto del personaje. Búsqueda de formas y estilos buscando un criterio que transmita las características del personaje.



Trazos por Gustavo Rubio.



PERSONAJES SECUNDARIOS.

Jinete errante.

Cuenta la leyenda que este alguna vez luchó por un ideal pero después se corrompió y vendió su alma al Diablo -al menos eso piensan todos-, así que por consiguiente se volvió un proscrito de la justicia.

De este personaje se dicen muchas cosas, desde que es un mercenario maldito hasta que tiende su mano a los más necesitados. -Si se pudiera hacer alguna comparación se podría decir que para algunos es como un fantasma endemoniado a modo del Charro Negro⁴, mientras que para otros es como Robin Hood o Chucho el Roto-.

De cualquier manera el Jinete Errante es una leyenda viviente, Ya sea como campeón de la justicia o demonio detestable, sólo él conoce sus motivos e intenciones. Lo que sí es cierto es que se trata de uno de los más buscados por el Ministerio Oculto.

El misterioso Jinete Errante, cruza muchas veces con el sendero de los otros personajes.

Con Paz existe una relación muy especial que se vincula con el pasado de ambos, cuando luchaban juntos por un ideal de justicia. En la actualidad viven una relación amor-odio muy extraña que los mantiene alejados uno del otro ocultando sus verdaderos sentimientos, pues ambos son de carácter fuerte y dominante.⁵

El Jinete Errante tiene a su lado a Ziete, su fiel montura, quien acude a él a la brevedad con tan sólo un silbido.

⁴ Charro Negro. Ver p. 90.

⁵ Pedro Armendáriz. Ver p. 105.

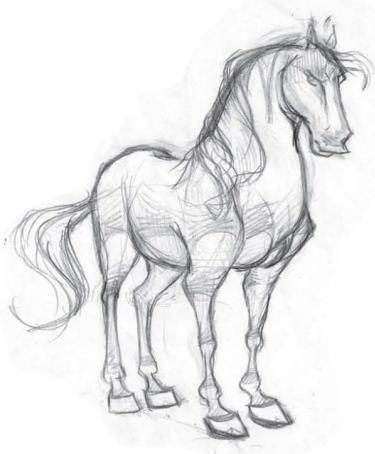




Exploraciones de formas y estilos. Trazos por Omar Estévez.



Trazos por Zoar Huerta.



Ziete.

Más enigmática y perturbadora que el mismo Jinete Errante es su montura. Cuenta la leyenda que nadie puede montarla. En ese imposible cabalga el Jinete Errante.

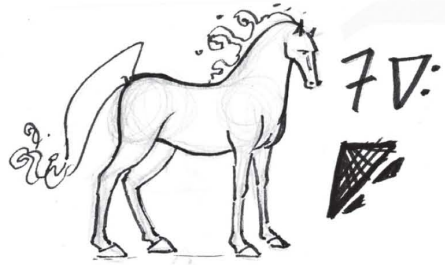
Las circunstancias en que ocurrió este lazo de confianza son más misteriosas que los mismos implicados. Sin embargo se dice que esta yegua perteneció antes al mismísimo demonio que con engaños había conseguido su amistad, sin embargo un buen día la yegua se dio cuenta del artificio y quiso huir, mas el demonio la mantuvo a su lado a la fuerza pero nunca más pudo cabalgar en ella a pesar de sus esfuerzos. El Jinete Errante en una de sus correrías logró liberarla y así ganar su confianza.

Esta temperamental yegua pertenece a la raza de las legendarias "yeguas Nocturnas" (nightmares)⁶. Estos animales sobrenaturales se caracterizan porque están constituidas por algún elemento en particular, -Ziete es de fuego-. Estos equinos se pueden mover a velocidades insospechadas. Cuando galopan o chocan los cascos ya sea contra el suelo o entre ellos suelen sacar chispas, por eso cuando corren se puede observar una estela- en el caso de Ziete de ven rayos y/o fuego. Mas aún estos equinos son tan veloces que parecen volverse brasas de energía que aparecen y desaparecen a voluntad -Ziete se puede volver una bola de fuego -.

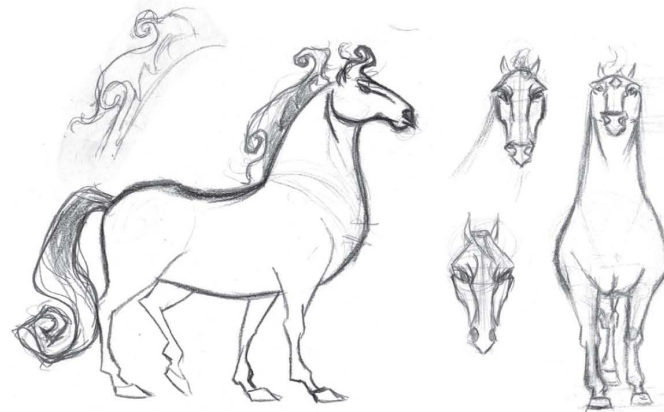
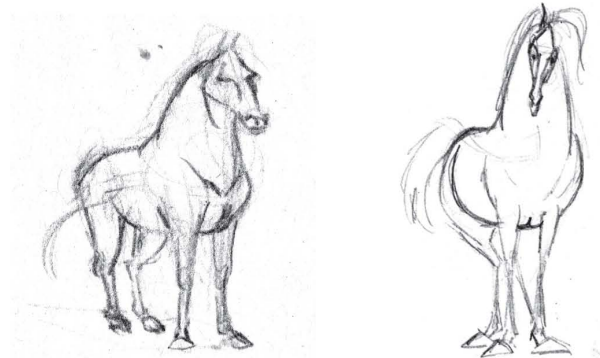
De los jinetes más famosos por montar yeguas nocturnas destacan: los cuatro jinetes del Apocalipsis y el Jinete Errante.



⁶ Yeguas nocturnas. Ver p. 89.



Muchas de las primeras exploraciones para ziete se hicieron en *thumbnails*, aquí algunos de los más relevantes porque aportaron detalles significativos al personaje.



Al comienzo la crin de la yegua era de pelo. En la medida de que se exploraron formas para representar el pelo en movimiento, surgió la idea de incluir una crin de fuego.



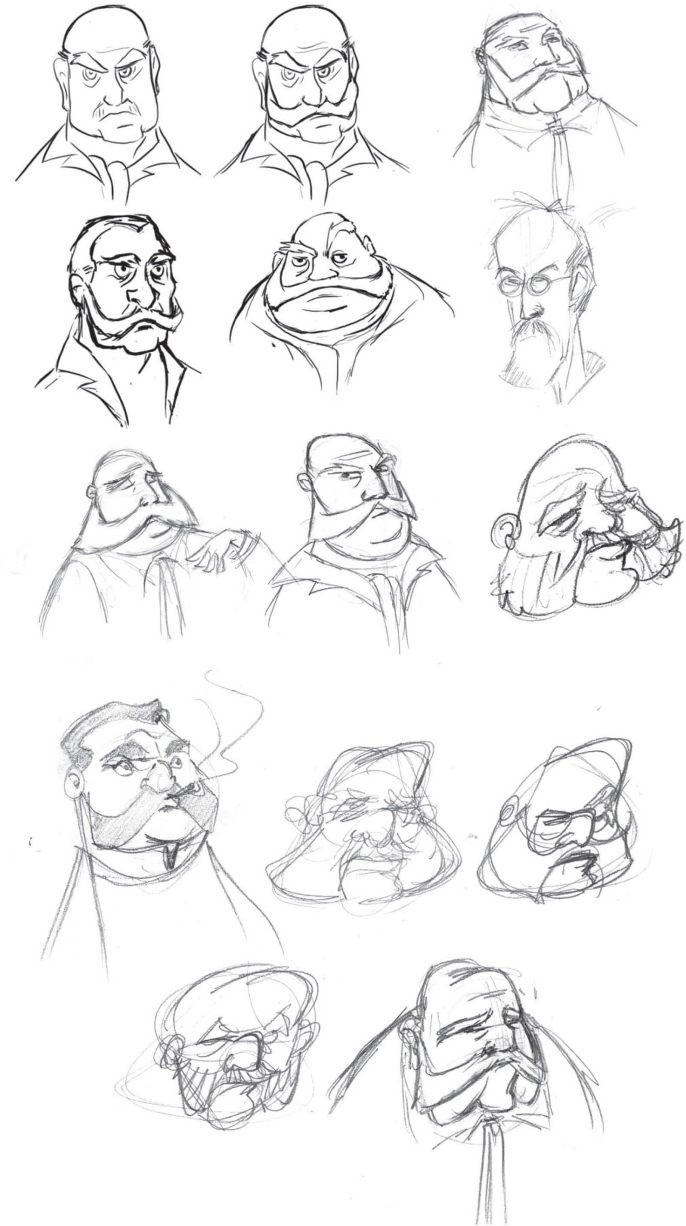
Exploración referenciada en el ex líder sindical Fidel Velázquez. Propuesta por Omar Estévez quien dio en el clavo a la apariencia que se estaba buscando en este personaje.

Ingeniero.

El Ingeniero hizo un trato con el infierno el cual consistió en usar las almas de sus trabajadores para edificar Puesto Monumental y así consiguió fama, poder y de paso le prolongó un poco la existencia para gozar de estos beneficios⁷.

Sin embargo el contrato venció, lo cual hace que los espíritus de los trabajadores se levanten exigiendo sus derechos. Razón por la cual contrata al Jinete Errante con engaños para que pare la manifestación de los espíritus chocarreros de los trabajadores del puente. Sin embargo el Jinete Errante se da cuenta de las condiciones en que están los pobres jornaleros muertos, así que se vuelve contra el Ingeniero.

El ingeniero viéndose amenazado de muerte y no pudiendo controlar al Jinete Errante, contrata a dos cazarrecompensas del Ministerio Oculto. Los cuales resultan demasiado incompetentes para llevar a cabo sus planes.

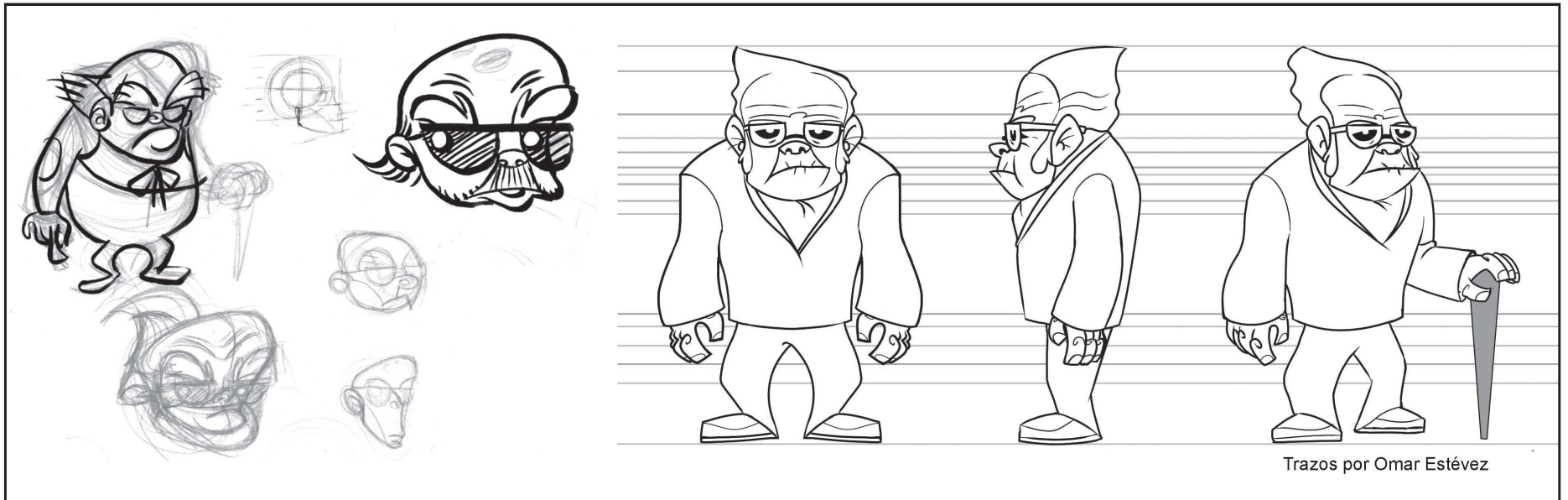


Primeras exploraciones de formas y estilo.

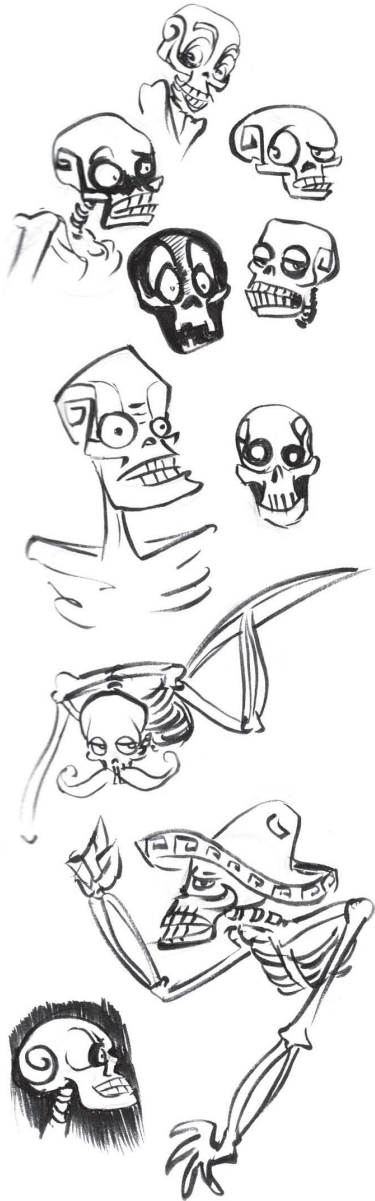
⁷ Ex líder sindical Fidel Velázquez. Ver p. 92.



A partir de la idea de referenciarse en el líder sindical se exploraron propuestas, bajo esta línea.



Trazos por Omar Estévez



La influencia de los grabados de posadas se hizo presente en la exploración.

Trabajadores del puente.

Explotados y luego asesinados a traición, son las almas en pena que ofrece el ingeniero para poder pactar su contrato con el infierno y construir a expensas de sus almas el puente maldito.⁸

Al vencer el contrato del ingeniero, en el cual sus almas en pena están comprometidas, los trabajadores cobran "vida" sin tener conciencia de que fueron asesinados ya hace muchos años. Sin embargo sus condiciones de trabajadores en el pasado, que eran malas, las recuerdan y piden un arreglo para ello.

Los fantasmas de los trabajadores se manifiestan en huelga para pedir derechos laborales. El hecho de que aparezcan estos fantasmas de los trabajadores en el puente ha acarreado muchos accidentes viales a los transeúntes.

En un principio el Jinete Errante trata de contenerlos hasta que se da cuenta que en realidad estos fantasmas son almas condenadas⁹ por el Ingeniero y que la única manera de liberarlos es entregarles al ingeniero o rompiendo el contrato.

⁸ Puentes malditos. Ver pp. 100-101.

⁹ Grabados de Posadas. Ver p. 104.



Estos seres se concibieron utilizando las herramientas de trabajo y partes del puente.



Los trabajadores del puente están atrapados en el puente por una maldición. Debe quedar claro en el diseño de personajes.

Estudios decisivos de los cráneos.



Paz.

Es la jefa de uno de los departamentos elite del Ministerio Oculto. Sin embargo no goza de todos los privilegios pues está bajo supervisión, esto tiene que ver con su pasado, el cual le vincula con el Jinete Errante, aunque en el presente no se le ha comprobado nada.

Déspota -a veces- dura en apariencia, pero en realidad es una mujer llena de pasión¹⁰. Posee el refinamiento de una dama distinguida, aunque es capaz de incendiar el cielo y congelar el infierno ¡¡todo al mismo tiempo!!! El verdadero problema de Paz, es lidiar con incompetentes y entregar cuentas a sus superiores justificando o componiendo las sandeces de estos.

Paz busca la oportunidad de aclarar cuentas con el Jinete Errante, cualquier encuentro con este personaje se vuelve una batalla personal. -Muchos sospechan que la verdadera razón por la cual no han capturado al Jinete es porque la jefa Paz lo encubre-.



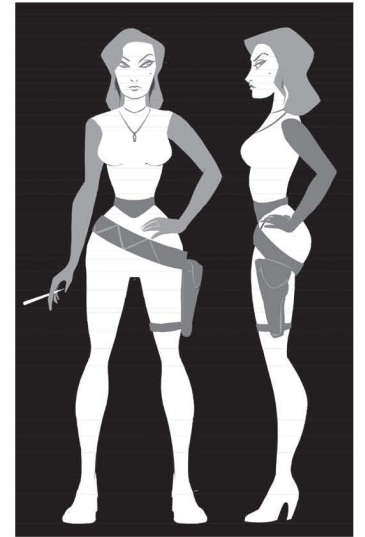
Trazos por Gustavo Rubio.

10 María Felix. Ver p. 106.



Trazos por Zoar Huerta.





Se recurrió a la apariencia y carácter de la actriz del cine de oro mexicano María Félix para construir al personaje. Estudio de siluetas.



Trazos por Omar Estévez.



Trazos por José Luis Díaz.

OTROS PERSONAJES.

Tía Jeringa.

Para esta linda, regordeta y sonriente señora la mejor forma de aplicar sus pócimas y yerbas, es través de jeringas de ahí el nombre clave **Tía jeringa**. Para aplicar estas inyecciones desarrolló habilidades poco ortodoxas pero efectivas. Podría parecer una inofensiva señora de no ser por estas destrezas en el tiro de jeringa, eso sí, se tapa los ojos para no ver.

Florina trabaja de manera indirecta para el Ministerio Oculto ya que vende sus pócimas a agentes como proveedor informal.

Doña Maga es muy sensible e inocente, más de uno abusa de su buena fe. Aunque de vez en cuando al darse cuenta de esto, ella les da su justo merecido.

La mascota de **Doña Maga** es un ave que la sigue desde ella lo salvó de unos tipos que le intentaban practicar un rito tipo vudú. Lo que ella ignora acerca de este gallo es que se trata de un príncipe – Es un príncipe cubano, un negro de gran corazón-, que se está enamorando muy profundamente de ella.



Trazos por Gustavo Rubio.

Tío Colo.

También proveedor informal, es un agente experto en...¡¡¡hacerse guaje en el trabajo!!!... pero cuando trabaja hace armas y aparatos de alta sofisticación aunque la mayoría no se sabe si funcionarán. **Tío Colo** es demasiado flojo que a veces no toma en consideración la premura para hacer las cosas y cuando las hace es bajo presión, por lo tanto, no le da tiempo de comprobar o mínimo calibrar el prototipo. Aunque lo más seguro es que lo hace de mala gana. En el peor de los casos cuando está bajo presión tiene que recurrir a métodos alternativos para terminar el prototipo como por ejemplo usar pasadores y chicle como parte de su herramienta habitual.

Este personaje es medio transa y a veces les cambia, sin que se den cuenta o negociándolos, los prototipos a otros ingenieros de otros equipos sin que a veces tenga idea para que sirven esos equipos.



Trazos por Omar Estévez.



Macaria y Mateo.

Adolescente y huérfana de madre, tiene la fortuna o la desgracia de tener el Don Nierika. Como para la mayoría de los que tienen este don, ver el mundo sobrenatural es normal, pero no para sus compañeros y amigos.

Ser un adolescente Nierika es aun más conflictivo y hasta difícil de aceptar ¿Cómo explicar el oficio de tu padre a tus maestros y amigos? ¿cómo explicar que tu padre está atrapado en la forma de un animal y que trabaja en una corporación misteriosa?

Para evitar que la tilden de loca o rara, **Macaria** evita todo lo que tiene que ver con el mundo paranormal y se burla de aquellos que creen o dicen ver cosas sobrenaturales.

Sin embargo su Don Nierika siempre la mantendrá en contacto con ese mundo paranormal y a pesar de sus esfuerzos por negarlo.

Macaria no forma parte ni participa en las misiones del Ministerio Oculto, sin embargo, a veces queda atrapada en esos conflictos sin querer. Suele buscar los momentos menos apropiados para comunicar las cosas, cosa que hace que ella interprete a los demás como si nunca le hicieran caso o la relegaran.

Mateo es la contra parte de Macaria. Para Mateo el Don Nierika no lo limita, al contrario, disfruta la vida con esa condición. Para **Mateo** su padre es lo más genial y el plus que sea un lobo-coyote es lo mejor que le ha ocurrido y quisiera compartirlo con todos en especial con sus amigos y los amigos de **Macaria**.

Mateo no es complicado, es sólo un niño de seis años que tiene una hermana adolescente la cual es gruñona con él. ■





CAPÍTULO 4

Desarrollo visual y conceptual de un proyecto propio.



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.

4.1 Planeación del proyecto.

El desarrollo de las ideas fue un proceso interesante de observar. Ya que mediante la observación se hizo consciente cómo los planteamientos se convirtieron en conceptos sólidos y refinados.

El desarrollo de ideas se concibió a través de una serie de exploraciones gráficas y verbales. Es natural que al inicio parecieran difusas ya que su finalidad era la de orientar el rumbo de donde queremos ir. Gracias a las exploraciones y estudios previos, se pudo construir el paradigma y los personajes del universo *Patrolgeist*.

Con las reglas del juego establecidas fue posible determinar los límites y alcances para nuestros personajes. Así conseguir que en todo momento las personalidades puedan ser reconocibles en las diversas situaciones que el guion requiere.

En este capítulo le daremos seguimiento y depuración a las exploraciones con el fin de conseguir una historia y aspectos visuales definitivos.

Recordemos que partimos de una imagen mental aterrizada en lineamientos. En estos lineamientos se contempla el manejo del humor para atender audiencias infantiles y juveniles. Aspecto que pudiera contrastar con la plataforma mitológica sobre la que se construyó el paradigma, sin embargo no es así: puesto que los recursos narrativos con los que la animación cuenta permite complementar ambos aspectos.

De esta manera, se pueden narrar situaciones de humor, atendiendo también la acción como parte de la experiencia que se busca en la audiencia.

Desarrollaremos la historia cuidando de dotarla de un tema de fondo. Un tema es una pregunta o una afirmación de la que trata en esencia una historia.¹

Para ejemplificarlo de manera breve citaré dos ejemplos conocidos.

“No juzgues a un libro por su cubierta”

La Bella y la Bestia.

Los personajes en el largometraje de Disney son de una manera en el exterior y completamente diferentes en el interior. Bella, Gastón y los objetos encantados son en apariencia distintos a lo que realmente son en realidad. Mientras la bestia tiene fachada de monstruo, es de corazón bueno. En tanto Gastón es totalmente lo opuesto.²

“Un gran poder conlleva una gran responsabilidad”

El Hombre araña”.

En la historia de Marvel Comics, los personajes muestran algo más que los aspectos fantásticos que refuerzan el concepto de poder, muestran a seres humanos asumiendo las consecuencias de sus decisiones y cuando no lo hacen los resultados los conducen a la destrucción o a la locura.

Considero dotar de tema a la historia como un aspecto importante. Rebatir o probar el planteamiento encontrado es la esencia del conflicto narrado. Mostrar a la humanidad desde sus puntos más débiles resulta identificable y satisfactorio, pues vemos el reflejo inconsciente de nuestras introspecciones.

¹ Snyder, Blake. *Salva al gato: El libro definitivo para la creación de un guion*. Editorial Alba. Barcelona. 2010. pp. 107-108.

² Hahn, Don. *The Alchemy of Animation. Making an animated film in the modern age*. Disney Editions Nueva York. 2008. p 16.

Ver las posibilidades en la resolución de la historia, facilita algunos aspectos de nuestro entendimiento de la realidad.

Otro aspecto que considero importante en la historia es la verosimilitud. Para mí, las historias no siempre deben mostrar al protagonista o al héroe como un absoluto ganador, pues hacerlo resulta en un personaje pesado. Ahora bien, si el personaje no es siempre un triunfador, es bueno saber que de vez en cuando obtendrá la victoria total, de preferencia de manera ingeniosa. En la vida real no hay ganadores absolutos, pero si hay grandes recompensas de donde menos pensamos, y pienso que es algo importante como para dejarlo de lado a la hora de contar mis historias.

Aunque estamos creando un mundo e historias ficticias estas deben ser verosímiles, los elementos deben contener la suficiente ironía y sus conflictos deben surgir del interior de los personajes no de las circunstancias.

Considero, además, que a los niños se les pueden plantear y exponer eventos duros del género negro, sin tener que simplificar o rebajar el tono, por supuesto, con su debida sutileza.

Y es que con el género negro se pueden mostrar morales cuestionables, asesinatos, finales desafortunados y personas normales cuyas vidas son destruidas de forma trágica. Estos elementos delatan el lado oscuro de nuestra naturaleza humana, que resultan fascinantes y al mismo tiempo aterradores. En una historia estos aspectos pueden mezclarse con el humor y la acción llevándonos momentos intensos y divertidos.

Esto es lo que pretendo para las historias de *Patrolgeist*, se han de equilibrar las situaciones de los elementos oscuros con los momentos "alegres". Los protagonistas principales a pesar de sus complejos y

dramas internos son seres optimistas y lo que han de transmitir, más bien, es su camaradería y positivismo ante la vida y las circunstancias.

Para esto, con los personajes definidos en sus características psicológicas y con bocetos del diseño en la etapa de exploración, deberán ahora ser resueltos y depurados en su forma gráfica para que comuniquen correctamente esa información. El diseño estará pensado para que funcione de forma eficiente en la producción de la animación. La identidad de los personajes nos ofrecerá muchas posibilidades, pero el verdadero motor serán las interrelaciones que tengan entre ellos.

Esquema de procesos

Desarrollo visual y conceptual de un proyecto propio.

Exploración.

- Lineamientos.
- Bocetos de exploración.
- Recopilación de datos y documentación.
- Elaboración paradigma y fichas de personajes (ideas escritas).
- Exploración de bocetos, para el paradigma y personajes. (ideas gráficas).

Desarrollo.

- Estructura dramática.
- Elaboración del guion.
- Concept art -Bocetos, inspiracionales y Conceptos visuales.
- Work book.
- Hojas modelo de personajes.
- Diseño de secuencia.



4.2 Construcción de la historia.

TEMA.

Lo que se construye con mentiras se cae ante la verdad.

PREMISA.

Un nahual y un ex judicial son cazarrecompensas que trabajan para el Ministerio Oculto. A diferencia del Ministerio Público, el Ministerio Oculto atiende problemas del mundo espiritual.

En su primer misión, deben proteger a un ingeniero de una maldición que amenaza a Puente Monumental y a su creador.

TRAMA.

Dos agentes del Ministerio Oculto acuden al llamado de un eminente ingeniero que teme por su vida.

En el transcurso descubren que el ingeniero esconde un oscuro secreto de su pasado por eso un misterioso jinete lo amenaza en todo momento.

Los agentes, por accidente, encuentran la clave decisiva para que el ingeniero responda por sus crímenes.

TRAMA OCULTA. GÉNERO NEGRO.

El ingeniero hace un pacto con el infierno para erigir la obra que lo consagraría: El puente monumental. Las fuerzas malignas le piden a cambio las vidas y almas de sus fieles trabajadores.

Los trabajadores ignorantes de su naturaleza maldita convocan a una huelga y una serie de manifestaciones por que ya quieren ver claridad en este asunto.

El Ingeniero contrata un Líder Charro para disolver el movimiento. Pero en realidad el jinete es un justiciero que descubre enseguida la farsa. Abrasa la causa del movimiento y se vuelve en contra del Ingeniero.

El Ingeniero contrata al Ministerio Oculto para que se deshagan del Jinete.

SINOPSIS.

Los fantasmas se manifiestan en huelga pero ignoran que están muertos. Ya que su patrón, el ingeniero, firmó un contrato con el infierno para erigir un puente que se sostiene a costa de sus almas. Al mismo tiempo la longevidad del ingeniero también se estipula en el contrato pactado con fuerzas malignas. Con el conocimiento de esto, el ingeniero contrata un líder charro – que en el argot mexicano es un líder sindical que defiende los intereses del patrón antes que el de los trabajadores- con la intención de disolver la huelga.

El Jinete Errante descubre el engaño y busca al ingeniero para entregarlo a los espectros del puente. Con ello romper la maldición que los aprisiona. Para evitar esto, con más engaños, el ingeniero contrata al Ministerio Oculto para evitar que el Jinete Errante cumpla su cometido con el argumento parcial de que su vida peligra.

Bojorquez y Tito tendrán que descubrir el engaño. Aunque en el intento no puedan evitar que el Jinete haga Justicia.

ESCALETA / ESTRUCTURA DRAMÁTICA.

<p>Acto I. Planteamiento o presentación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Un chofer de un camión de carga intenta pasar por el Puente Monumental para cruzar el precipicio. • Varios fantasmas lo hacen entrar en pánico y se accidenta. Huye justo antes de que su camión caiga al vacío. • El jinete entre la niebla parece reclamar las almas. • Presentación de entrada. Se establecen los personajes principales y el título de la Propiedad Intelectual. • Los agentes Tito y Borjoquez llegan a una hacienda en medio del desierto por solicitud del ingeniero. • En su oficina el ingeniero les manifiesta que teme por su vida. Que alguien lo amenaza. • Tito se presenta al equipo como si fueran de elite. • Curioseosa con una maqueta lo que provoca ira en el ingeniero quien lo manda a bastonazos a montar guardia. 	<p>Inicio.</p>
<p>Acto II. Desarrollo o conflicto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Los agentes vigilan afuera de la hacienda. Discuten sobre los riesgos de mentir sobre ser equipo de elite. • Borjo expone el tema. • El jinete errante, en forma de Poshlon, los provoca para iniciar una persecución. • La bola de fuego los conduce a "Puente Monumental", el puente está maldito por unos fantasmas que se manifiestan... en huelga. • Los fantasmas ven a la patrulla como una intervención autoritaria y atacan a los agentes. • El jinete errante se revela entre los fantasmas. Antes de irse del lugar. • Los agentes reconocen al Jinete errante. • Huyen como pueden del puente llevándose con ellos, sin saberlo, a un fantasma en la batea de su camioneta. • A salvo de la multitud pero sin salir del todo del puente una fuerza invisible los detiene. • El ingeniero en la hacienda destruye nervioso unos documentos. • El jinete llega por él. 	<p>Presentación.</p>
		<p>Detonante.</p>
		<p>Exposición del problema.</p>
		<p>Gancho Dramático 1.</p>
		<p>Primer Punto de Giro.</p>
		<p>Punto de no Retorno.</p>
		<p>Gancho Dramático 2.</p>

Pinza 1	▶	<ul style="list-style-type: none"> • En el puente Tito y Borjo revisan qué detiene a la camioneta y descubren al fantasma. • Los agentes interrogan al fantasma pero antes de que puedan sacarle la verdad desaparece. • La camioneta se libera sin el fantasma que los anclaba al puente.
Punto Medio.	●	<ul style="list-style-type: none"> • Se dan cuenta que los fantasmas creen que están vivos y que son víctimas del Jinete Errante. Temen por la vida del ingeniero. • Van en camino el jinete y el ingeniero. El ingeniero reclama al jinete que lo traicionó. • Los agentes van a buscar al ingeniero a la hacienda pero éste ya no está. Así que deciden buscar pistas para saber su paradero. • En la búsqueda se encuentran por accidente con el contrato que firmó el Ingeniero con el infierno para erigir un puente que se sostiene a costa de las almas de los obreros. • El ingeniero en el puente ante el jinete y los fantasmas está a punto de pagar sus crímenes.
Segundo Punto de Giro.	▶	<ul style="list-style-type: none"> • En la hacienda al ver que el contrato está vencido intentan romperlo. Pero es indestructible y corta el dedo de Borjo. Con su sangre renueva sin querer el contrato. • Un dedo de Borjo se convierte en piedra. Deciden que deben buscar al ingeniero para ajustar cuentas.
Pinza 2.	▶	<ul style="list-style-type: none"> • El ingeniero siente el poder del contrato renovado y recupera el control de los trabajadores. • Situación que aprovecha el ingeniero para ponerlos en contra del jinete.
Clímax falso.	▶	<ul style="list-style-type: none"> • Irrumpen en el puente los agentes con lujo de violencia. Borjo, ya con la mano de piedra, enfrenta al ingeniero quien aún cree que los agentes están a su servicio. Borjo revela el contrato. • Tito en un despliegue de imprudencia provoca que el contrato se pierda en el vacío. El ingeniero trata de recuperarlo y en la euforia tiran al jinete al precipicio.

Acto II.
Desarrollo o conflicto.

Acto III.
Catástrofe
o desenlace.

Acto III.
Catástrofe
o desenlace.

- El ingeniero lleno de ira manifiesta la totalidad del poder que posee sobre el puente, manipulándolo como si fuera una extensión de su cuerpo.
- A punto de aplastar a los agentes con una enorme masa de concreto todo se detiene de repente.
- El jinete aparece flotando en el aire con el contrato en mano. El contrato se pensaba indestructible pero la montura del jinete se encarga del contrato y lo quema.
- Los fantasmas ya liberados confrontan al ingeniero que paga con su propia alma el pacto que hizo con el infierno.
- El puente se cae en pedazos y de esta escena huyen los agentes como pueden. Mientras que los fantasmas de los obreros se vuelven almas luminosas que se elevan hacia el Iyari.

◀ Clímax.

◀ Resolución.

GUION.

FADE IN

PatrolGeist.
Episodio 001.

-La maldición del puente monumental-

EXT. NOCHE. PUENTE MONUMENTAL.

Vista aérea, cerca de puente monumental se ve un camión de redilas transitando solo. El camión de redilas se acerca a Puente Monumental, con la intención de cruzar el precipicio. Pasa por el túnel, ahora la niebla es mucho más espesa, de carácter espectral. El camión de redilas disminuye su velocidad y enciende las luces altas por la falta de visión.

INT. NOCHE.CAMIONETA DE REDILAS.

El Chofer, se inclina hacia adelante para poder asomarse y ver el cielo en la parte alta del parabrisas, la niebla que está sobre el camino tapiza de manera fantasmagórica al puente antiguo, que posee lúgubres estructuras como ornamentos - ya que la manera en que fueron puestos los tensores, los arcos y las torres no son necesarias del todo-. Todo esto enmarcado por las filosas cumbres, donde la neblina se vuelve casi un velo rasgado.

El Chofer empieza a ver el camino con ojos suspicaces, traga saliva, se encomienda a todos los santos pues está muy nervioso por el ambiente tenebroso que reina el lugar. Para aplacar sus nervios prende la radio que sintoniza una cancioncilla, la cual de inmediato reconoce y repite a la par de los intérpretes.

CHOFER (Desafinado y nervioso).

Los caminoooooos de la viiida...

De repente, al paso del camión, el chofer ve una silueta borrosa de lo que parece ser una persona atravesando el camino delante del cofre. El chofer enfrena bruscamente.

CHOFER (CONT'D). (Grita histérico).

¡No son los que yo pensaba!

El chofer en segundos, busca nerviosamente a su alrededor alcanza sólo a ver oscuridad y niebla. Y antes de que pueda reaccionar, unas figuras espectrales emergen de la niebla. Primero es visible la cabeza, luego el tórax y a continuación las piernas, como si subieran por las

Guion de:
Flor Guadalupe Ortiz Rivero
leoneess_999@yahoo.com

escaleras de una escotilla invisible a nivel de piso. Estas figuras, gracias a la neblina sólo pueden apreciarse como siluetas tenebrosas pero lo suficiente reconocibles para intuir que se tratan de seres desencarnados.

CHOFER (asustado).

¡Ay mamachita santa, ay mamachita santa!

EXT.NOCHE.CAMIONETA DE REDILAS.

El chofer trata de maniobrar el camión para salir a toda prisa de aquel lugar, pero es tanto el miedo que pierde el control y se sale del camino. El cofre del camión atraviesa dos barandales del tablero del puente, un tercero también se rompe y varios pedazos metal, piedra y polvo caen al vacío.

La cabina y una llanta delantera quedan inclinadas expuestas fuera de borde, con un faro que parpadea segundos antes de quedarse sin luz y el otro se queda encendido proyectando la luz al infinito. Todo en silencio sólo se alcanza a escuchar la música de la radio.

RADIO (O.S.).

"Los caminos de la vidaaaa, son muy difícil de andarlos, difícil de caminarlos yo no encuentro la salidaaaa"

De repente la radio pierde sintonía a la par que el faro del camión tiene un corto circuito y revienta. Todo queda oscuro.

Entre la niebla, vemos a los espectros rodeando al vehículo por un costado, atrás de los espectros vemos la silueta de un jinete montado en un caballo. Sólo vemos sus ojos en llamas.

JINETE.

¡Estas almas ahora me pertenecen!

El chofer alcanza a salir del vehículo antes de que caiga al vacío. Huye a toda prisa con reacciones visibles de histeria, hasta salir de cuadro.

FADE TO OPENING- PRESENTACIÓN.

Se establece en los créditos de inicio las características de los personajes Borjo y Tito. Tito es un nahual atrapado en la forma animal. Es salvaje pero noble. Borjo es un ser humano con el don de ver el mundo espiritual. Ex policía. Ambos son agentes del Ministerio Oculto.

CUT TO:

Título de la serie, PATROLGEIST.

Con una nube de repente se disipa el *opening*, imaginada por el agente Borjoquez. Tito lo Interrumpe.

CUT TO:

EXT. NOCHE. HACIENDA DEL INGENIERO.

La camioneta de los agentes llega por una vereda empedrada próxima a la hacienda.

TITO (O.S.).

¡Párale! ¡Párale! ¡Es aquí! Miss Kleirol.

Se abre la toma revelando una hacienda ubicada en un paraje desértico.

Entra el título del episodio:

"La Maldición de Puente Monumental".

BORJOQUEZ.

Osh. Agente Bojorquez. ¡Que no se te olvide!

Los agentes bajan del vehículo. Tito baja en cuatro patas y creemos por un momento que es un perro. Pero se incorpora como un ser humano. Por si fuera poco... habla.

TITO.

Sht sht sht, bájale primor, bájale.

Por otro lado el agente Borjoquez, que es un joven moreno, pero teñido de rubio baja por el otro extremo de la camioneta. Se peina como todo un metrosexual que cree que es. Se pone unos lentes oscuros en el acto. Y le contesta muy digno:

BORJOQUEZ.

No me digas así. Ni el la judicial me ponían apodos.

TITO.

De dónde te recontra echaron ¿verdad?

BORJOQUEZ.

No me corrieron, renuncié que no es lo mismo. Pero ahora como agente del Ministerio Oculito puedo explotar mi habilidad para ver cosas raras.

Bojorquez da un traspié en la grava se cae de bruces, se incorpora de un salto, como si nada hubiese pasado, y cuidándose del 'qué dirán'. Se sacude las piedritas de su cuerpo y del colorado rostro.

Tito señala a la luna. Es de noche.

TITO.

Usa esa habilidad para ver por dónde andas ¿o qué? ¿se te perdió el sol?

BORJOQUEZ.

(En voz baja. Sonrojado.)

Así es mi estilo...

TITO.

Abusadillo que es tu primera misión. Recuerda seguirme la onda.

Se apresuran a la entrada de la hacienda.

INT. NOCHE. PATIO DE LA HACIENDA.

INGENIERO (O.S.).

Me quieren matar.

INT. NOCHE. OFICINA DEL INGENIERO.

Una oficina decorada a la usanza conservadora. En ella hay varios objetos antiguos, algunos cuadros, adornos rancheros, diplomas y trofeos que enfatizan las viejas glorias del ingeniero y al centro de la oficina, la maqueta de puente monumental cubierta por un domo de cristal.

INGENIERO.

Requiero de sus servicios. Por eso los llamé.

BORJOQUEZ.

Hizo usted bien. Nosotros somos de los mejores agentes que el ministerio tiene.

Tito interrumpe exagerando, rozando con la pata el hombro de bojo.

TITO.

¿los mejores?... ¡si, estamos a tres rayitas de ser los jefes!

BORJOQUEZ.

(con prudencia y agobio, intentando excusar un poco a Tito)
Somos personal capacitado.

TITO (imprudente).

Somos el equipo elite, Sí señor.

INGENIERO.

Excelente. Porque pretende ultimarme un forajido montaraz venido del averno.

BORJOQUEZ (Inseguro y nervioso).

¿Que lo quiere matar un jinete infernal muy peligroso?

TITO.

¿Con infernal se refieren a infernal moderado o infernal severo?

Mientras tanto Tito, al tanto de la conversación, fisgonea la maqueta. Pega la cara al cristal curioso. Mientras Borjoquez lo mira con ojos inquisidores, tratando de decirle que se aleje de la maqueta.

BORJO (en voz baja).
Deja ahí, manos de estómago.

TITO (sin inmutarse).
Infernalisimo si quieren. ¡Qué nos dura!
¿verdad, mi Borjo?

Le cierra el ojo a Borjo en señal de complicidad, Borjo está atónito. Al ingeniero no le cae nada en gracia que Tito manosee la maqueta.

INGENIERO (Muy Molesto).
¡¡Joven... o lo que sea usted. Le pido guarde distancia de mi obra maestra!!

TITO.
¿Esto? Le quedó como chiquita ¿no?

BORJOQUEZ.
(Cauteloso. Casi con temor).
No, Tito. Es Puente Monumental. La obra con la que se consagró el ingeniero.

El ingeniero se acerca a Tito, iracundo. Le pega un sonoro bastonazo a la cabeza.

INGENIERO.
Ya, ya, ya, A lo que los traje, señores.
Vayan a montar guardia.

El ingeniero abraza con recelo la maqueta. Los agentes salen de su oficina. En el umbral de la puerta Borjoquez mira un momento con suspicacia ese apego por la maqueta. Cuando el ingeniero está solo, descubre el domo de cristal para revisar la maqueta. Su interior contiene algo muy apreciado.

Mientras salen del despacho Tito alega.

TITO (FADE OUT).

(Sin dejar de alegar).

Méndigo viejo ideático si no quiere que le agarren sus juguetes que no los ponga tan a la mano... para manías del ruco, quien lo va a aguantar tan amargo... por eso nunca se casó el desgraciadísimo...

EXT. NOCHE. HACIENDA DEL INGENIERO.

A bordo de la camioneta, los agentes vigilan. TITO Sobándose sigue alegando.

TITO (CONT'D)(FADE IN).

.... A pa' viejo tan delicado! No me extrañaría si baila a escondidas con su tutú rosa...

Borjo Suspira, cabizbajo con el brazo recargado en la puerta de la camioneta y tapándose el rostro, moviendo la cabeza en señal de negación, todo abatido.

BORJOQUEZ.

Ay, Tito... Donde se entere que somos unos novatos.

Tito le mira a Borjo con extrañeza, como preguntando ¿a qué te refieres?

Borjo ante la reacción de Tito, le indica ligeramente alegando y entrecomillando con los dedos, citando la frase que Tito dijo en el despacho en tono de sorna.

BORJOQUEZ (CONT'D).

"Somos el equipo elite" ¿te das cuenta a lo que nos comprometes?

Tito por su parte, con gesto de no darle importancia, saca un termo con café.

TITO.

Tss. Tranquilo, confía en mí. Ten visión.

BORJOQUEZ angustiado, va pausando en cuanto ve lo que está haciendo Tito.

BORJOQUEZ.
En cualquier momento se nos cae la farsa.
Acuérdate: lo que se construye...
(pausa)
...con mentiras
(pausa)
(exaltado)
¿Qué diablos haces?

Tito saca varios panes de dulce que sopea sobre el tablero de la camioneta. Con completo desorden.

TITO (con el hocico lleno).
¿Un cafecito, Mi Borjo.?

BORJOQUEZ
(molesto pero controlado).
¡Ya ni la amuelas! ¡Tienes la unidad hecha un chiquero!
TITO (se pasa el bocado y con tono más pausado).
Ya vas. Orden ante todo.

Abre el CD-rom de la computadora a bordo. Y la usa como portavasos para su café.
A Borjoquez le salta el ojo de puro coraje. Y con ganas de ahorcar a tito.

BORJOQUEZ (histérico).
¿Pero qué haces irresponsable? ¡un día de estos vas a hacer nos deje tirados!

Tito detiene el ataque de histeria de Borjo indicándole con sus patas que se calme pues algo sucede afuera de la camioneta.

TITO.
Shhhh, shhh, shh. Para oreja.

Borjo y Tito se quedan congelados, escuchando con atención. Se escuchan las pisadas de un caballo. Pero no se ve ni el caballo ni el jinete. Sólo el rastro de huellas de fuego. El jinete invisible se pasea frente a ellos provocándolos.

TITO.
Oi, oi, oi...

BORJOQUEZ (voz bajita).
¿Tu crees que eso sea...?

TITO sorbe el café caliente. Él frunce el ceño en concentración. De repente con una explosión se aparece una bola de fuego que escapa a gran velocidad frente a ellos. Se marcha sobre el camino.

BORJOQUEZ.
¡Un poshlon!

Por la sorpresa el café le cae encima a Tito y se quema.

TITO.
¡Arrrrghh!
¡Síguelo, Síguelo!

BORJOQUEZ (indeciso)
Pero ¿quién hará la guardia?

TITO.
¡Síguelo que se nos pela la rata!

Borjo enciende el motor de la camioneta, arranca tan rápido que sólo deja un derrape de las llantas marcado sobre el piso.

EXT. NOCHE. CAMINO RURAL.
Inicia música de persecución.
Tito y Borjo a bordo de la patrulla persiguen al Poshlon. Vemos como de manera intrépida Borjo hace los cambios de velocidad.

Enfocamos la palanca de velocidades que está adornada con una bola ocho de billar (que en realidad es un símbolo de infinito).

CUT TO:

Un paraje solitario. Sólo escuchamos grillos. De repente entran a cuadro el poshlon seguido de la patrulla haciendo mucho escándalo. La cámara fija a un costado de la camioneta. Vemos como todo se mueve a excepción de la carrocería del vehículo. Notamos la dificultad y la destreza en la persecución.

BORJOQUEZ.

¡Se dirige hacia Puente Monumental!

Vemos como el poshlon y la camioneta entran y salen de un túnel. La bola de fuego cruza el puente. Hay mucha niebla por lo que la camioneta frena repentinamente.

EXT. NOCHE. PUENTE MONUMENTAL.

La camioneta continua, muy despacio. En el ambiente impera el suspenso.

TITO.

Dale, pero si bien despacito.

BORJORQUEZ.

Esto es muy extraño...

De repente una figura entre sombras se arroja sobre el cofre de la camioneta. Tiene un pico en lugar de brazo. Tito y Borjo se sobresaltan.

TITO.

Éjele. ¡¡Cuidadito con rayarme la pintura!!.

La niebla se disipa un poco. Vemos a varios fantasmas amenazantes.

BORJOQUEZ.

No, no puede ser... es ... es..

La niebla se disipa un poco más y observamos que algunos fantasmas traen pancartas de huelga.

BORJOQUEZ.

¡Una manifestación de fantasmas!

FANTASMA:

¡¡Compañeros!! ¡¡Ya nos echaron a la policía represora!!.

TITO.

¡¡'Tense tranquilos, revoltosos!! Somos del mismísimo Servicio Secreto Paranormal.

BORJOQUEZ.

¿Eso qué? Mejor no ayudes. ¿Servicio Secreto Paranormal?

TITO.

¡Pero que chipotles se oye! ¿no? Con el nombre que sea se tienen que doblar ante la autoridad.

Varios espectros arremeten contra el vehículo con la intención firme de tirarlo por el borde del puente.

BORJOQUEZ.

¡¡Nos van a doblar, pero a nosotros!!

El jinete se acerca y sonríe complacido detrás de los fantasmas. Tito alcanza a distinguir su identidad. Tito lo ve por el retrovisor.

TITO (preocupado).

¡Ya nos jorobamos! ¡Es Él!

Tito voltea la cabeza de forma rápida hacia donde está el jinete. El jinete aprovecha para irse a todo galope mientras cercan a Tito y a Borjo.

TITO (CONT'D).

¡El Jinete Errante!

Mientras, Borjoquez se pone más nervioso.

BORJOQUEZ.

¡¡Nos rodean!! ¡Rápido! ¡las ventanas!

Borjoquez toma la manija de la puerta. Pero debido al mal estado en que se encuentra la camioneta se desprende de manera ridícula.

BORJOQUEZ (CONT'D).

¡¡Esto es el colmo!! ¡¡Te dije que tenías la camioneta hecha una piltrafa!!

TITO.

Ya, ya, ya... Si todavía no la pagamos.

BORJOQUEZ.

¿Qué? Eres un cínico irresponsable.

TITO.

Mira, chamaquito. No te me subas a las barbas...

Parar en seco a manifestación como ésta es como comer papitas para un agente hecho y derecho... ¿o eres una nena?

BORJOQUEZ.

Te diré lo que no soy: un batallón de granaderos paranormales.

Una piedra estrella en el parabrisas de la camioneta. Se alarman. Borjoquez saca la camioneta de inmediato en reversa. Giran el vehículo para salir del puente. Pero antes de salir por completo una fuerza invisible los frena de golpe. Las ruedas continúan girando, pero no pueden avanzar. Sólo levantan polvo del piso. Maltratados por la inercia del frenado caen en cuenta de que están atrapados.

BORJOQUEZ.

¡Demonios!

INT. OFICINA DEL INGENIERO.

Lleno de nervios el ingeniero quema unos documentos.

INGENIERO.

Bolonios incompetentes. Me dejaron a merced de ese jinete maldito.

En cualquier momento viene a importunarme.

Un ruido lo interrumpe. Unas llamaradas y sombras se asoman por el exterior de su oficina.

El ingeniero salta asustado deja caer su encendedor al suelo. Se abre la puerta lentamente y la silueta del Jinete Errante emerge imponente.

JINETE ERRANTE.

Llegó su hora, Ingeniero.

INGENIERO (muy asustado).

No me puede tratar así. No es quién dijo ser. Se suponía debía servir a mis propósitos.

El jinete suelta una carcajada.

Se ve la cara del ingeniero toda desencajada de miedo. Desde el punto de vista del ingeniero vemos como se acerca la silueta del jinete amenazante hasta que se va a negro.

JINETE ERRANTE.

No vine a ayudarlo ni a servirle.

EXT. NOCHE. PUENTE MONUMENTAL.

Tito y Borjo en la entrada del puente. Los fantasmas están entretenidos lanzando consignas desde la manifestación. No tienen interés en agredirlos ahora que los sacaron de la marcha. Tito y borjo recapitulan la situación. Están afuera de la camioneta Borjo abrió el cofre y revisa la máquina. Tito a un lado de la camioneta con una lámpara.

BORJOQUEZ.

No entiendo. El motor está bien. Una fuerza ajena nos mantiene atrapados, ¿ese jinete tendrá que ver?..

TITO.
Seguro, a eso se dedica. ¿pero qué hace Él en este mitote?

BORJOQUEZ.
Yo que sé. Por eso este trabajo claramente era para profesionales. No tenemos ninguna oportunidad ante una leyenda.

TITO.
Tienes la mente pero si bien enana, Borjo. Si le echamos el guante al Jinete Errante las leyendas seremos nosotros....

De repente TITO vuela su imaginación. Se alucina encumbrado en el poder, con un montón de insignias acompañado por personajes que se parecen a Chuck Norris, Steven Seagal, Stalone y Van Damme. Sobre un tanque blindado por fuera y aterciopelado por dentro y unas chicas abrazándole las piernas -tipo portada heroica de Frazzetta-. Mientras Borjo encera el tanque. En resumen, es alguien muy importante. Una sola imagen.

BORJOQUEZ. (con cara inocente y de ilusión).
Seeeh. Ya podríamos pedir anticipo.

Tito evidentemente decepcionado.
Un ruido proveniente de la batea los interrumpe.

FANTASMA (aturdido).
¡Ay! ¿quién fue el cafre?

Tito reacciona ante la inesperada presencia. Lo reconoce como trabajador y posible testigo.

TITO.
¡Ah caray! Mira nomás lo que cayó. Un testigo.

TITO (CONT'D).
¡Borjo, la botella de agua milagrosa!

Tito se acerca de manera intimidatoria.

FANTASMA.
No me intimida, pulgoso. Soy del sindicato.

Tito sujeta al fantasma de sus ropas con violencia con la intención de aplicar tehuacanazo.

TITO (violento).
¡¡Ah, conque influyente!, ¡abre la trompeta!!

Borjo interviene entre Tito y el testigo.

BORJOQUEZ.
¡Tranquilo!;No debemos hacer estas salvajadas! Déjame a mí.

Tito se hace a un lado y se cruza de brazos incrédulo.

BORJOQUEZ (CONT'D).
A ver, amigo, ¿qué es lo que pasa?

FANTASMA.
¡Váyanse al demonio!

Tito destapa su tehuacán milagroso saboreándose. Y mira amenazante al fantasma.

FANTASMA (CONT'D) (intimidado).
Bueno...supongo hay que cooperar ¿no? Deben saber que lo único que queremos el pueblo obrero y yo, es que dejen de tenernos en calidad de esclavos.

FANTASMA(CONT'D).
(tono de consigna).
¡Y no nos rendiremos aunque nos manden provocadores como ustedes o el jinete ese!

TITO (con interés).
A ver, a ver, a ver.... Ya que mencionaste al susodicho... ¡Desembucha!

De repente el fantasma se desmorona. Hay que mencionar que su cuerpo está conformado por piedras, fierros y herramientas. Todas relacionadas con el puente.

A lo lejos dentro del puente se forma de nuevo con otras piedras y materiales. El fantasma queda desconcertado por un momento luego -a lo lejos- se las mienta:

FANTASMA.
 ;;Venceremos, mequetrefes!!

Tito y borjo voltean hacia el puente, que es donde reapareció el fantasma. A sus espaldas la camioneta comienza a avanzar lentamente.

Tito enfurecido y Borjo con cara de que dedujo algo.

TITO.
 ;No me dejes hablando solo! Vente pa'ca.

BORJOQUEZ (serio).
 No puede. Algo se lo impide. Todo el puente y esta gente está maldita.

BORJOQUEZ (CONT'D).(preocupado).
 Y es muy probable que la próxima víctima sea....

TITO:
 ;;El ingeniero!!

El cofre se cierra y el sonido los hace reparar en la camioneta. No tenía puesto el freno de mano y avanzaba hacia el borde del puente. Sin la fuerza invisible que aprisionaba al fantasma el vehículo era libre de nuevo.

TITO.
 ;Iiihhh! ;Se nos va la reina!

Se suben sobre la marcha a la camioneta y la echan a andar.

BORJOQUEZ.
 ;Por supuesto! Ese fantasma nos retenía aquí.

Se van a toda velocidad.

EXT. NOCHE PARAJE CERCANO.
 Desde lo alto de unos peñascos el jinete lleva al ingeniero auestas en su caballo.

INGENIERO.
 Le invoqué para que mitigara la huelga. ¿Porqué me traiciona?

JINETE ERRANTE.
 Yo no traiciono. Mis ideales son claros.

INGENIERO.
 ;Quién es en realidad?

El jinete no contesta sigue con la mirada hacia enfrente y sólo esboza una ligera mueca. A lo lejos se escucha el sonido de la camioneta que desbocada cruza el paraje. Desde un punto alto el jinete observa como se alejan.

INGENIERO
 (CONT'D)(para sí mismo).
 Incompetentes.

JINETE ERRANTE.
 Esos deben ser sus guardaespaldas.
 ;No es cierto?

El ingeniero con cara de descubrirse estafado.
 El jinete se carcajea divertido.

EXT. NOCHE. AFUERA DE LA HACIENDA.
 La camioneta estacionada afuera, despide humo del cofre. Tito y Borjo ya están adentro.

INT. NOCHE OFICINA INGENIERO.
 Borjoquez entra a la oficina encuentran todo revuelto y unos papeles quemándose en un basurero.

BORJOQUEZ.
Esto no está nada bien.

TITO (entra preocupado).
¿Ves al ruco por algún lado?.

BORJOQUEZ.
No, no hay un alma en este lugar.

TITO
(un poco irónico, haciendo sentir culpable a Borjo).
Ahora sí la hiciste grande. Ya hasta secuestraron al viejito.

BORJOQUEZ (lo mira furioso).
Busquemos alguna pista que nos lleve a su paradero.

Tito busca desordenadamente en la oficina. Se asoma debajo de una mesita de cristal de donde toma un florero y tira las flores. En un fonógrafo ve un disco de acetato que dice "Gay Parade" lo toma y lo tira. Luego se dirige hacia el librero, hace como que revisa varios libros y los tira al suelo.

Mientras Borjoquez se encuentra en el basurero humeante y saca unos papeles destruidos por el fuego y los revisa. Se ve un paneo donde entre los periódicos quemados algunos títulos y fotografías legibles: "Periódico El Ahuizote" "Galardonan con honores al ingeniero por su imponente obra" "Ingeniero consternado..." "no se sabe nada de los trabajadores desaparecidos en puente monumental".

BORJOQUEZ.
¡Que raro! Según estos recortes de periódico, los obreros que construyeron Puente Monumental desaparecieron misteriosamente.

De repente el grito de Tito hace que tire los frágiles papeles a medio quemar y aunque lo intenta evitar se terminan de destruir.

TITO.
¡Lo sabía!

BORJOQUEZ (sorprendido).
¿Qué?

TITO (Blandeando un tutú rosa).
¡Ajajá! ¡¡No te lo dije!!

BORJOQUEZ
(sorprendido y molesto).
¡Déjate de juegos! ¡Busquemos al ingeniero para que explique esto!

Tito retira el domo de cristal y manosea la maqueta.

TITO.
No te esponjes. Pero antes deja ver este juguetito ahora que no está el viejo.

BORJOQUEZ.
Ahí vas otra vez con eso, suelta.

Borjo y Tito forcejean con la maqueta.

TITO.
Oh, Pérate.

La maqueta se tambalea desde la base y cae al suelo. Hecha pedazos un documento queda expuesto.

TITO.
¡Híjoles! Venía con relleno.

Borjoquez toma con desconfianza el documento. Su habilidad Nierika le advierte de su mala vibra. Vemos un efecto gráfico para identificar esta habilidad. Pero Tito lo saca de concentración.

TITO
¿Qué traes?

Se rompe el la concentración psíquica de borjo, el gráfico se interrumpe.

BORJOQUEZ (un poco confundido)
Es que tuve una visión.

TITO (ansioso).
Si, si pero ya lee el papel.

Inmediatamente Borjo lee cuidadosamente el documento. Murmura como si leyera rápidamente.

BORJOQUEZ.
¡Un contrato laboral...!

TITO.
¿Y? Un día de estos te enseñaré unos archivos bien muertos en la oficina.

BORJOQUEZ.
Esto fue escrito con sangre y pactado con el infierno.

EXT. NOCHE. PUENTE MONUMENTAL.
En el puente, el jinete azota al ingeniero bruscamente contra el suelo.
JINETE ERRANTE.
Usted sabe muy bien lo que hizo.

INGENIERO.
No se de que habla. Déjeme ir.

JINETE ERRANTE.
El plazo venció. Ya no puede controlar más estas almas. Que por cierto, aquí le buscan.

Los fantasmas surgen del suelo rodeando al ingeniero y al jinete. El ingeniero se ve consternado al ver a los fantasmas.

FANTASMAS amenazantes

FANTASMA 1.
¡Si no es nada más y nada menos que el ingeniero!

FANTASMA 2.
No somos más sus esclavos.

JINETE ERRANTE.
Es hora de que pague por todo.

INGENIERO.
Nooooo.

INT. NOCHE. OFICINA INGENIERO.

BORJOQUEZ (alarmado).
Pidamos refuerzos, esto es en verdad grave. Quizás debamos hablarle a Paz, o a cualquier otro agente de elite.

TITO (indolente).
Ay, ya. No es pa' tanto. Rómpelo y se acaba este relajo.
Al fin que el contrato ya expiró.

BORJOQUEZ (tranquilo).
Bueno. Si tu lo dices...

Borjoquez convencido intenta romper el contrato pero es indestructible. En el intento se corta con el papel.

BORJOQUEZ (CONT'D)
¡Ay!

Se chupa el dedo. Tito toma el contrato y lo mira alarmado.

TITO (Nervioso).
No te pongas nervioso, carnal.
Una tía se murió de eso y no sufrió.
(pequeña pausa)
Mucho.

BORJOQUEZ.
¿Qué pasa?

Borjo revisa su dedo, se transformó en piedra. Esta transformación avanza de forma gradual por su mano y se empieza a extender por su brazo.

BORJOQUEZ (asustado).
¡¡Pero qué demonios!!

TITO (solidario y nervioso).
Vamos a pedirle cuentas al viejo.
De esta salimos porque salimos.

Close up del contrato con la gota de sangre.

EXT.NOCHE. PUENTE MONUMENTAL. NOCHE.
Close up del ingeniero. Sonríe confiado.

INGENIERO.
Hay sangre nueva en el contrato.

A punto de que lo rodeen los fantasmas se detienen de pronto.

INGENIERO (CONT'D).
¿Porqué no se me ocurrió antes?

El jinete se extraña.
El ingeniero sabe que puede manipular a los trabajadores de nuevo. Esboza la mejor de sus sonrisas cínicas.

INGENIERO.
Amigos, de verdad no saben cuanto lamento todo esto. Yo estoy en total disposición de ayudarlos, pero no se puede hacer mucho mientras intervenga este líder charro.

El ingeniero señala al jinete.
Los fantasmas murmuran confundidos.
El Jinete Errante entrecierra sus ojos. Ziete relincha débilmente con frustración.

JINETE ERRANTE.
No entiendo. Estas almas son mías. Son mis protegidos.

FANTASMAS.
¿Con que Líder charro, no? Los intereses del sindicato son primero.

JINETE ERRANTE (al ingeniero).
¡Basta! Libere sus almas.

El ingeniero al ver controlada la situación encara al jinete y se ríe cínicamente.

INGENIERO.
Mientras el contrato siga vigente, no pueden hacerme nada.

JINETE ERRANTE.
No es posible... El plazo expiró.

INGENIERO.
Al parecer desconoces un pequeño e inesperado detalle.

Los fantasmas rodean peligrosamente al jinete.
Un alboroto interrumpe la escena. Llegan Borjo y Tito con la camioneta a toda velocidad atropellando a una bandada de fantasmas, que apenas atina a hacerse a un lado.

TITO.
¡Yijaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa!

BORJOQUEZ.
¡Tito! ¿Qué haces?

TITO.
Primero: ya están muertos... Segundo. Éstos ya me la debían.

Los agentes bajan de la camioneta. Borjo tiene toda la mano hecha piedra.

BORJOQUEZ.
¡¡Ingeniero!!

El ingeniero pone la mejor de sus caras benevolentes.

INGENIERO.
Muchachos, llegan justo a tiempo. El jinete que me amenaza está justo ahí.

BORJOQUEZ.
Detenga esta farsa. Usted asesinó a estas personas para construir el puente.
¡De seguro con la ayuda de ese jinete!

TITO
¡Ándele viejo mañoso! ¡Nos cancela la maldición a las de ya!

Tito le truena los dedos.

INGENIERO.
¡Pero que falta de respeto es esta!

Borjo saca el contrato con la mano de piedra.

BORJOQUEZ.
Todo está clarísimo en este contrato que ocultaba en su despacho.

El Ingeniero se sorprende. El jinete por su parte se emociona.

TITO.
Deja darle una última checada por si se me barrió alguna cláusula.

BORJOQUEZ.
Suelta eso que estamos en medio de algo importante.

TITO.
`Ta bueno.
(entrecomillando con los dedos).
Hombre de leyes.

El contrato se les suelta de las manos y con una corriente de aire lo vuela hacia el vacío. Borjo intenta agarrar el contrato en el aire pero su mano de piedra no le sirve de mucho.

BORJOQUEZ (enojado).
¡¡Serás bestia, Tito, ya lo echaste todo a perder!!

El INGENIERO trata de alcanzar el contrato. Pero tampoco puede.

INGENIERO.
¡Recuperen ese contrato!

Un par de fantasmas se arrojan por el borde del puente. Están formados con cables como personas que saltan en bungee.

Mientras tanto el Jinete Errante es rodeado por fantasmas poseídos en el borde del puente.

JINETE ERRANTE
¡Atrás! ¡No me obliguen a lastimarlos!

El Jinete Errante trata de liberarse de los fantasmas, ya sin salida se deja caer del puente con todo y caballo. El ingeniero colérico se dirige a Tito y Borjo.

INGENIERO.
¡Malditos incompetentes!

Sobre el suelo dibuja un pentagrama. Y el puente entero comienza a cobrar vida.

INGENIERO (CONT'D)

Pero ustedes no saldrán de aquí vivos.

El ingeniero comienza a controlar el puente como si fuera una extensión de su cuerpo.

Tito y Borjo se mantienen en pie cómo pueden. Maniobrando entre fantasmas, trozos del puente y lidiando con la mano de piedra de Borjo que los golpea constantemente.

TITO.

Viejo ideático, dónde lo alcance me la paga.

Una ola de concreto está a punto de aplastarlos pero ésta de repente se congela.

El puente y los fantasmas se detuvieron.

TITO.

Ya paró el relajo... deja de golpearme, Borjo.

Borjo golpeaba a Tito con la mano de piedra, pues estaba poseída al igual que los fantasmas.

BORJOQUEZ (haciéndose el tonto).

Ehhh, está bien.

El ingeniero histérico mueve sus brazos sin que el puente y los fantasmas respondan.

INGENIERO.

¡¡¡Diantres!!! ¿Qué pasa?

Por el borde del puente, ahí por donde se fue el contrato, aparece el misterioso poshlon. El fuego se disipa y vemos al mismísimo Jinete Errante flotando junto con Ziete con el contrato en mano.

Tito y Borjo nerviosos.

TITO.

Ya valimos, Borjo.

JINETE ERRANTE.

Por lo que veo ahora sí podemos darle fin al asuntito, ingeniero.

INGENIERO.

¡Iluso, el contrato es indestructible. Nada en este mundo puede destruirlo!

JINETE ERRANTE.

No somos de este mundo.

Ziete, haz lo tuyo.

La montura del charro exhala fuego sobre el contrato. Destruyéndolo.

Close al rostro de Borjo aliviado. Pues hasta este momento suponían que el Jinete Errante era cómplice.

El puente recupera de repente su forma.

JINETE ERRANTE (CONT'D).

Sin este documento maldito no hay nada que impida que pague por sus crímenes.

¡Ya saben lo que tienen que hacer, muchachos!

Los fantasmas poseídos dejan de estarlo y vuelven a ser fantasmas normales, aunque están algo confusos, los fantasmas más cercanos al ingeniero le dicen:

FANTASMA

¡Cómo fue capaz! ¿Porqué nos engañó?

A partir de aquí diferentes voces de los fantasmas se expanden como una ola.

FANTASMAS TUMULTO.

Asesinoo, Asesinoooo.

El ingeniero está de nuevo rodeado por los fantasmas. Mientras que el ingeniero comienza a hundirse en el suelo. Los bloques de piedra y fierros abrazan al ingeniero, ahora él es el prisionero del puente. Ziete se alza en dos patas y relincha triunfante.

JINETE ERRANTE.
¡Son libres!

BORJOQUEZ (En voz baja).
Tito, es hora de que salgamos del puente. Dísimuladamente súbete a la camioneta y...
¿Tito?

Tito ya está en el vehículo que se abre paso aventando fantasmas.

TITO.
Tréplate, Borjo.

Todo comienza a derrumbarse. Los fantasmas se desmoronan y sus almas luminosas se elevan hacia el cielo. Tito y Borjo aceleran mientras en todo momento están a punto de caer con los escombros al vacío. Logran salir del puente por poco. Ya en un lugar a salvo, bajan de la camioneta y son testigos de los últimos pedazos de puente que se disuelven.

TITO (gritando).
¡Me lleva la que me traje! ¿Te das cuenta?

BORJOQUEZ.
Si, eso estuvo cerca. ¡Sólo espero que el Ministerio Oculto no se entere!

TITO.
¡No alcanzamos a cobrar ni un centavo!

BORJOQUEZ.(medio enojado)
¡Lo sabía, te dije que esto iba a pasar!

TITO.
¡Que! ¡Sí la culpa fue del jinete que nos comió el mandado!

BORJOQUEZ.
¡Ay mira!, si salimos ilesos fue porque el jinete esataba de nuestro lado. No por tus cuentos.

Tito desconcertado, cerrando un ojo chiquito a punto de dar una sentencia, sin poder decir nada.

BORJOQUEZ.(CONT'D)
¡Mira mi mano, mano!

Borjo ondea su mano ya libre de la maldición. Tito, finalmente volteo a verlo con cara "ay cuate, te falta mucho" algo divertido y contento después de todo su amigo está a salvo. En eso están cuando algo los hace voltear, un relinchido los interrumpe, en un peñasco desaparece en la noche envuelto en llamas el Jinete Errante y Ziete.

TITO entre dientes.
¡Ah pero que diantre de leyenda más avorazado y sangrón!

Borjo apoyando la cabeza sobre sus manos recargado en el toldo de la camioneta. Ilusionado.

BORJOQUEZ.
¿Sabes? Tito, Algún día seremos leyendas. ¿no te gustaría

TITO.
Quiero una leyenda que diga: eres un babotas.

BORJOQUEZ.
Oush. Eres un animal.

Inicia fade out de Tito y borjo discutiendo.

FIN.
FADE OUT. ■



Propuesta de logo con iconografía mexicana representando el mundo de los muertos: Mictlantecutli.



Propuestas de logo utilizando el método de dibujo de Best Maugard.

4.3 Diseño visual.

LOGOTIPO.

El proyecto en un inicio iba a utilizar el nombre de la corporación burocrática que regula los asuntos entre la realidad y el *mundo raro*.

Se pensó en Servicio Secreto Paranormal como primera opción. Pero era muy largo para que la audiencia lo recordara con facilidad.

Entonces se contrajo a sus iniciales PSP 252. Pero tampoco tenía mucho sentido fuera del contexto de la historia. Incluso tenía similitudes con la marca de videojuegos de Sony: *Play Station Portable* por lo que se descartó como opción.

En algún punto en el peloteo de ideas se expuso la opción de jugar con el término *Poltergeist* que es un término alemán reconocido para referirse a lo que la gente llama manifestaciones paranormales.

Fue así que se encontró con el nombre adecuado para el proyecto. Mezclando las palabras *Patrol* (patrulla) con *Geist* (fantasma, espíritu) dimos con un término que nos cuenta de manera efectiva la temática de la historia.



Propuesta de logo con referencia al arte huichol. Con una estrella aludiendo a la insignia policiaca.



Propuesta de logo con referencia a un sello para representar el carácter burocrático del mundo paranormal.

PATROL·GEIST
252

Patrolgeist
252

Patrolgeist
252

PATROLGEIST
252

Patrolgeist
252

PATROLGEIST
252



Bocetos para explorar el logotipo.

La estrella en el logotipo final alude al símbolo mexica ollin y a la vez al ojo como signo reconocible asociado a la investigación privada.

PATROLGEIST 252

PATROLGEIST
252

Propuesta preliminar.

PATROLGEIST

Propuesta final.

CONCEPT ART.

Locaciones.

Para representar al *mundo raro* fue necesario realizar exploraciones enfocadas en ambientes espectrales y al mismo tiempo ordinarios. Con la finalidad de transmitir con claridad que se trata de otro mundo, pero que es similar a nuestra realidad. Ejemplo de ello son los barrios del *mundo raro*, construidos con el criterio urbanizador de nuestra realidad pero habitados por espectros.

Los límites entre la realidad y el mundo son transitables a través de lugares específicos. Como las puertas dimensionales. Se exploró la apariencia de una de las puertas, con número 252 que acompañaba al título del proyecto.

Estas exploraciones están basadas en la hibridación de las construcciones. Mismas que pueden apreciarse en lugares como el Museo de la Ciudad de México, donde en la esquina de José María Pino Suárez y República del Salvador del Centro Histórico, se alcanza a ver parte de una cabeza de serpiente emplumada como parte de la construcción colonial. La imagen me pareció representativa para plasmar el resultado de la mezcla de ambas culturas y así puede verse en el gráfico mencionado.

Por otro lado, La historia La Maldición del Puente Monumental, se ubica en dos locaciones principalmente: La hacienda del ingeniero y el puente.

En la hacienda se utilizaron referencias de los estados de Zacatecas, Chihuahua y Veracruz para dar credibilidad al contexto pero con algunos elementos que evidenciaran el egocentrismo del eminente ingeniero. Como la estatua en el patio central con la leyenda "A mi grandeza".

El Puente, por su parte, debía ser monumental. Construido con evidente despilfarro de recursos. Necesitábamos un precipicio por exigencias de la historia y establecer un ambiente sumamente misterioso y espectral.



Figuras espectrales en un cementerio, los seres del *mundo raro* llegan a deambular en la realidad a sus anchas.



Una de las puertas dimensionales. Con la leyenda de advertencia en latín "Portae Ciusa Semper" construida sobre los restos de otros tiempos.



Un barrio del *mundo raro*, que pudiera confundirse con alguno de nuestro mundo.



Tito trabajando en las oficinas del Ministerio Oculto.

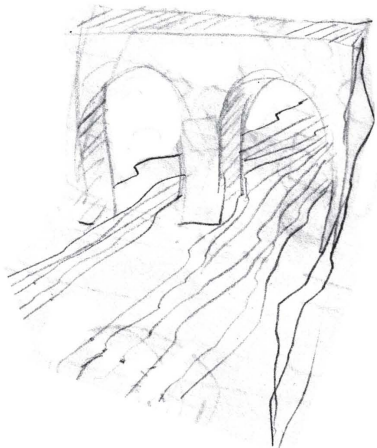


Imagen que representa el momento en que Tito fisgonea en la oficina del ingeniero, quien está molesto en su escritorio.



Oficina en la hacienda..



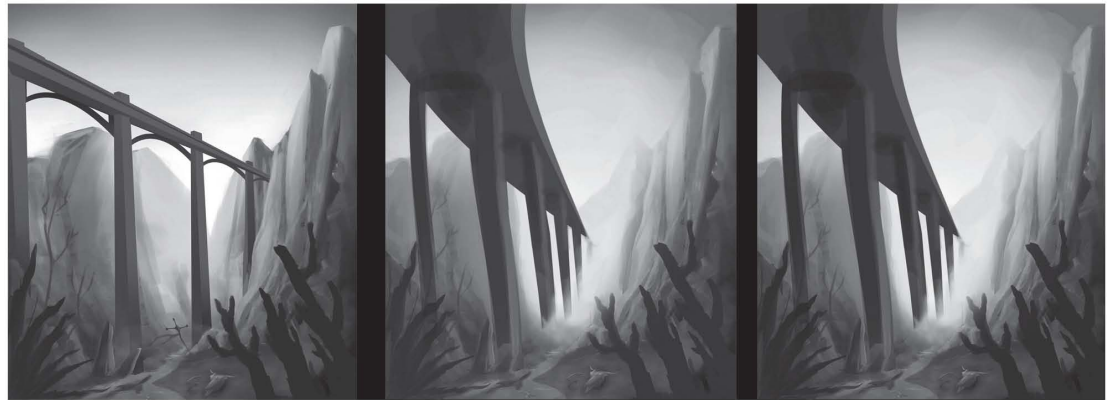
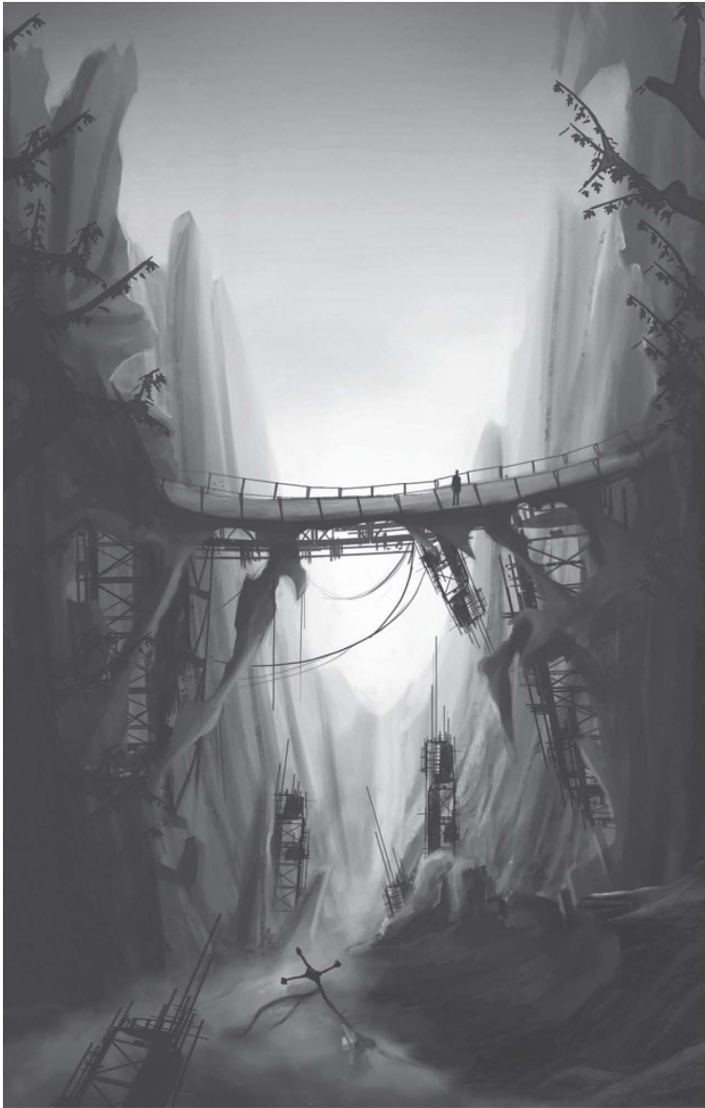
"A mi grandeza".



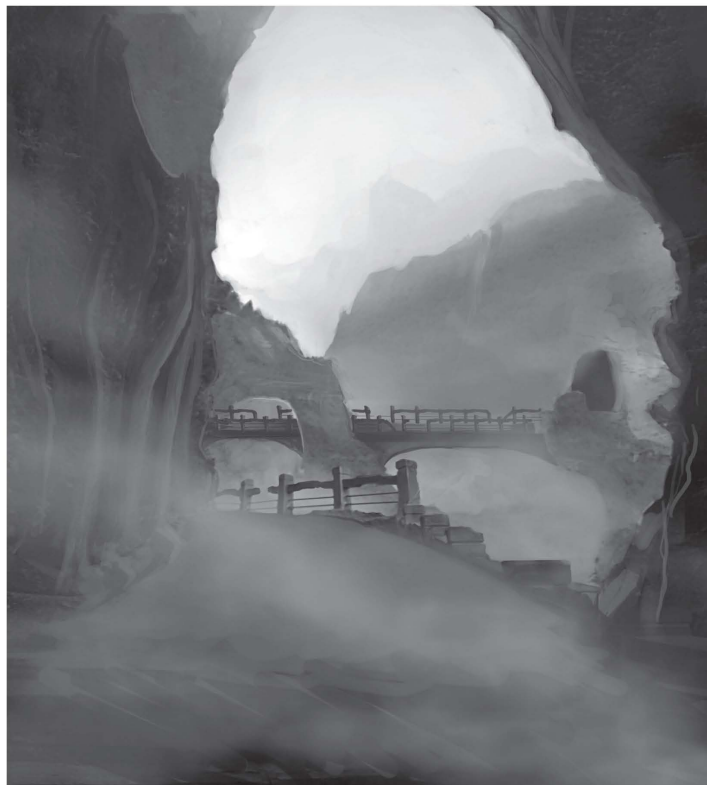
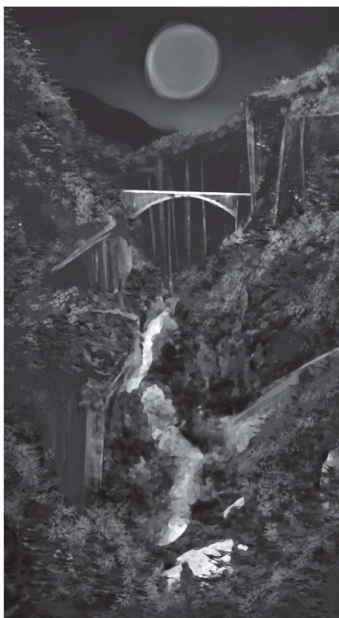
Oficina en la hacienda..



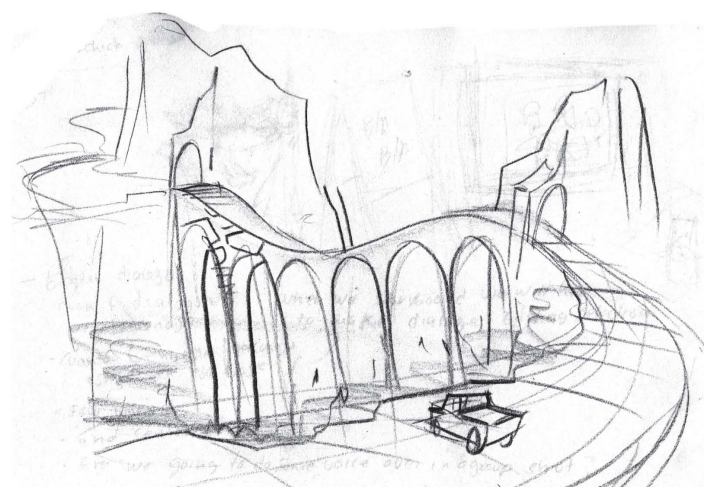
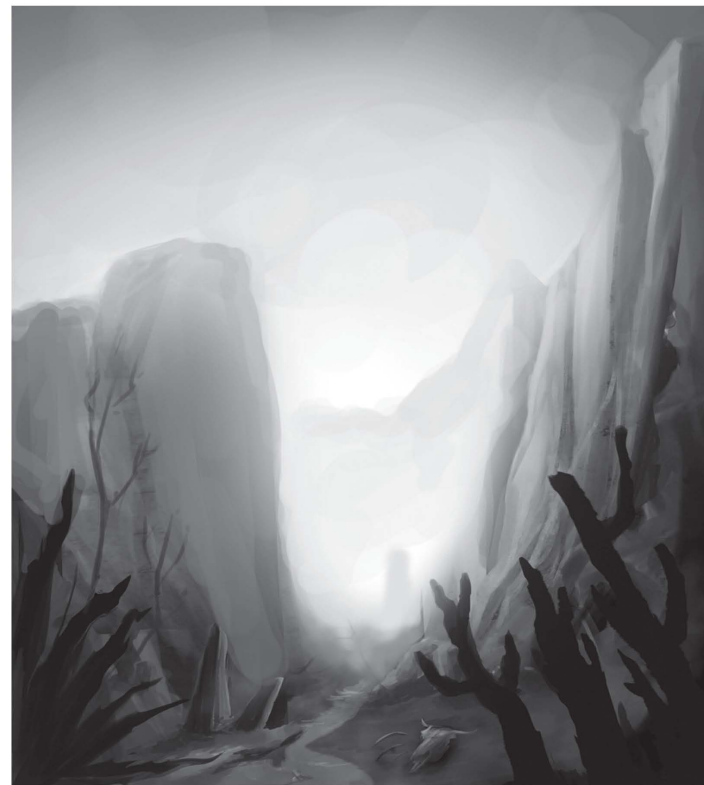
Exterior de la hacienda del ingeniero.

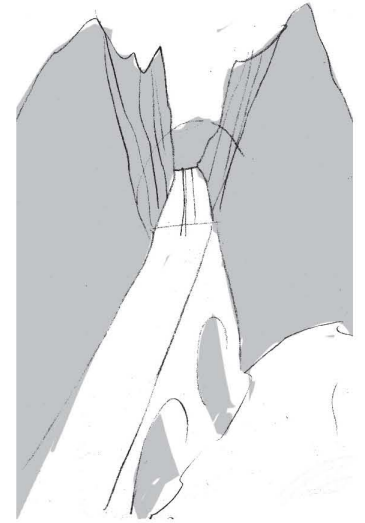


Concept art para visualizar los ambientes y los tonos espectrales del puente maldito.



Concept art para visualizar los ambientes y los tonos espectrales del puente maldito.





Visualizaciones de escenas particulares de la historia. (Arriba) El jinete errante triunfante ante el puente abatido. (Izquierda) El jinete errante salta hacia el puente desde los riscos envuelto en llamas.



Este fue el boceto que más pistas nos arrojó de la personalidad del personaje, fresco, irreverente, expresivo y algo castigador. Se le agregó la actitud de Mauricio Garcés para enriquecer su personalidad.

PERSONAJES

Tito.

Como se mencionó, en este personaje siempre se tuvo una idea clara de lo que se estaba buscando, cosa se hace ver desde las primeras exploraciones.

Tito esta imaginado como una dualidad en varios aspectos, es un lobo y es un coyote, es un humano y es un animal, es salvaje y es tierno, es un embaucador y al mismo tiempo es noble y sincero.

Esta compleja naturaleza esta inspirada y también referenciada en los aspectos duales que ofrece tanto la figura de el nahual y como la del *trickster*.

Sin embargo pese a que el personaje esta inspirado en estas efigies, que entre sus cualidades principales está la transformación de hombre a animal y viceversa, en el caso de Tito se propuso romper el cliché.

Este personaje, no podrá cambiar de forma, y jamás podremos ver su apariencia humana, al menos de forma directa. En el paradigma se justifica como una penitencia, donde el personaje busca su humanidad, la cual sólo podrá adquirirla mediante una transformación interna, la cual no lo cambiará físicamente, pero sí le ayudará a aceptarse.

Para ayudar a crear la personalidad del personaje, desde el inicio se pensó en basarse en el actor Tin-Tán, pero no resultaba concluyente, así que se siguió explorando hasta que apareció esta imagen. (Ver Fig. 1), fue la que nos arrojó la pista correcta sobre la personalidad que encajaba con el personaje, pues se mostraba fresco, irreverente, expresivo y algo castigador.

El boceto me recordó a la personalidad de Mauricio Garcés. Así que decidí retomar aspectos de ambas personalidades de los actores.

De Tin- tán se podría retomar la gracia y versatilidad de sus movimientos, y algunos aspectos de sus reacciones ante ciertas situaciones.

De Mauricio Garcés se podría retomar algo de su representación satírica como galán seductor y maduro.

Para que el diseño expresara esto, se pensó en buscar formas que insinuaran o representaran aspectos de los actores, por ejemplo para las patas de Tito se buscaron formas que emulan los drapes o el pantalón del pachuco.

Para la expresión del personaje se buscó recrear la mirada pícara y "seductora" de Mauricio Garcés, así también se pensó en colorear al personaje de gris evocando al sobrenombre de "zorro plateado".

El nombre del personaje también tiene una historia especial dentro de la construcción del personaje.

Y es que este personaje tiene como nombre el alias cariñoso por el cual me dirigía a mi padre. Fue una feliz casualidad que este nombre persistiera en el proyecto y sobre todo en este personaje, ya que nunca fue mi intención, en especial porque el personaje no tiene nada que ver con la identidad de mi padre.

Cuando empecé este proyecto y buscaba ideas para elaborarlo, rememoré muchas de las anécdotas, relatos y reflexiones que mi padre me solía platicar, muchas de estas referencias me sirvieron de inspiración.

Cuando hice los primeros bocetos, en uno de ellos anoté al reverso "usar idea de Tito para el puente".

Después, con el tiempo, cuando se buscó denominaciones para los personajes, alguien se percató de la anotación y retomo el nombre proponiéndolo para el personaje, por razones obvias me opuse y el personaje se quedó sin ningún nombre aceptable por bastante tiempo, y es que, aunque hubo otras propuestas, ninguno parecía encajar.

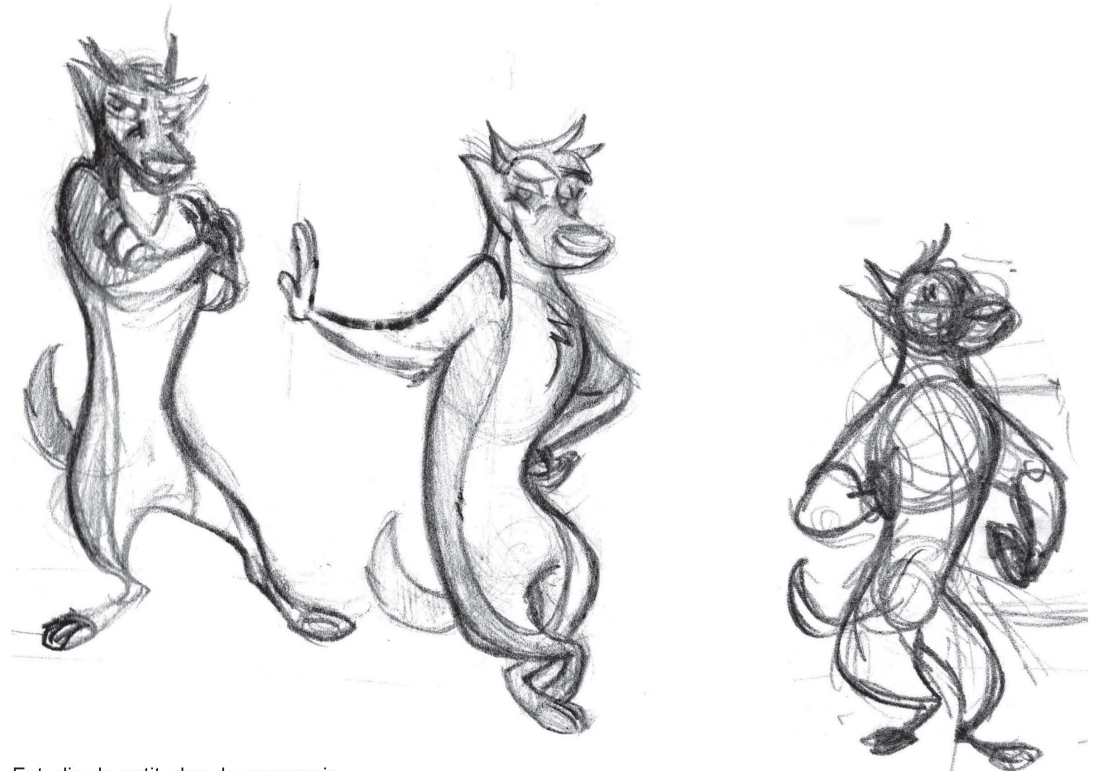
Fue entonces como paulatinamente el nombre se fue quedando en el personaje.

Con el tiempo, he visto que la idea no me desagrada del todo y hasta cierto punto es un tributo a la persona que más he apreciado.

A continuación algunos de los ejercicios conceptuales de este personaje para llegar a conclusiones de construcción, línea, silueta, movimiento, actitudes y situaciones.



Estudio de rotaciones de la cabeza.



Estudio de actitudes de personaje.



Estudios de volumen y formas.

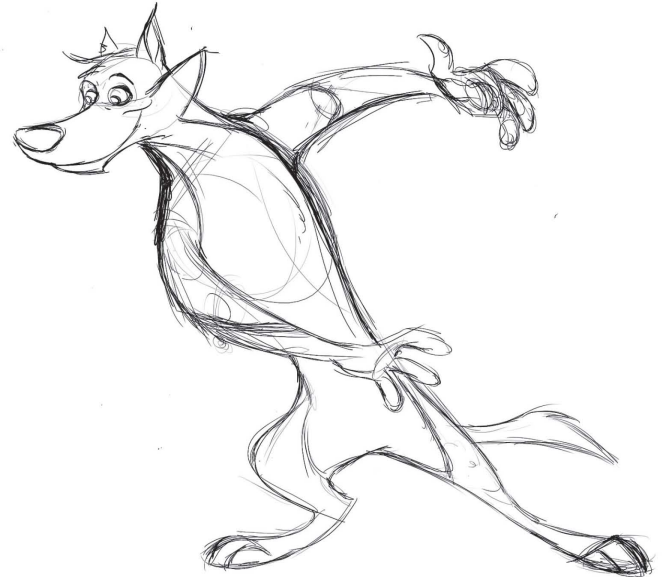
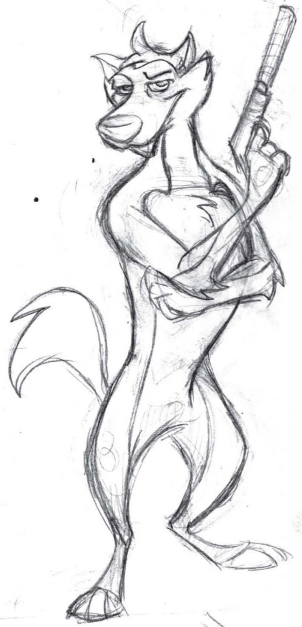
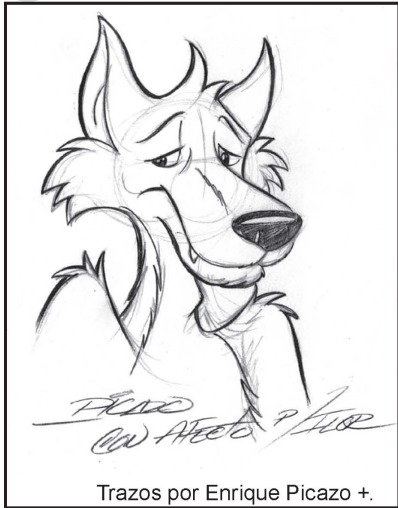


Trazos por Luis Manuel Villarreal.



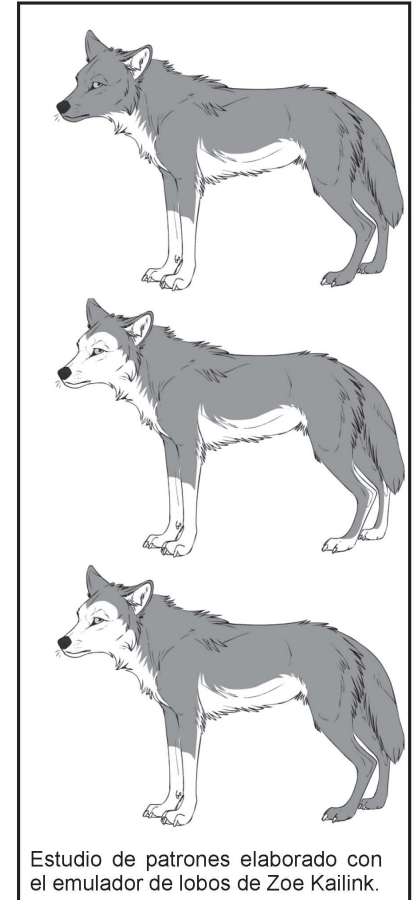
. Estudio de expresiones de personaje. Trazos por Eduardo Rivero



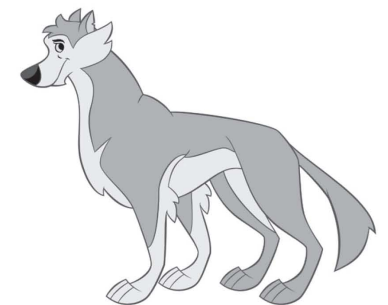




Estudio del personaje en su comportamiento animal. Sobre cuatro patas.

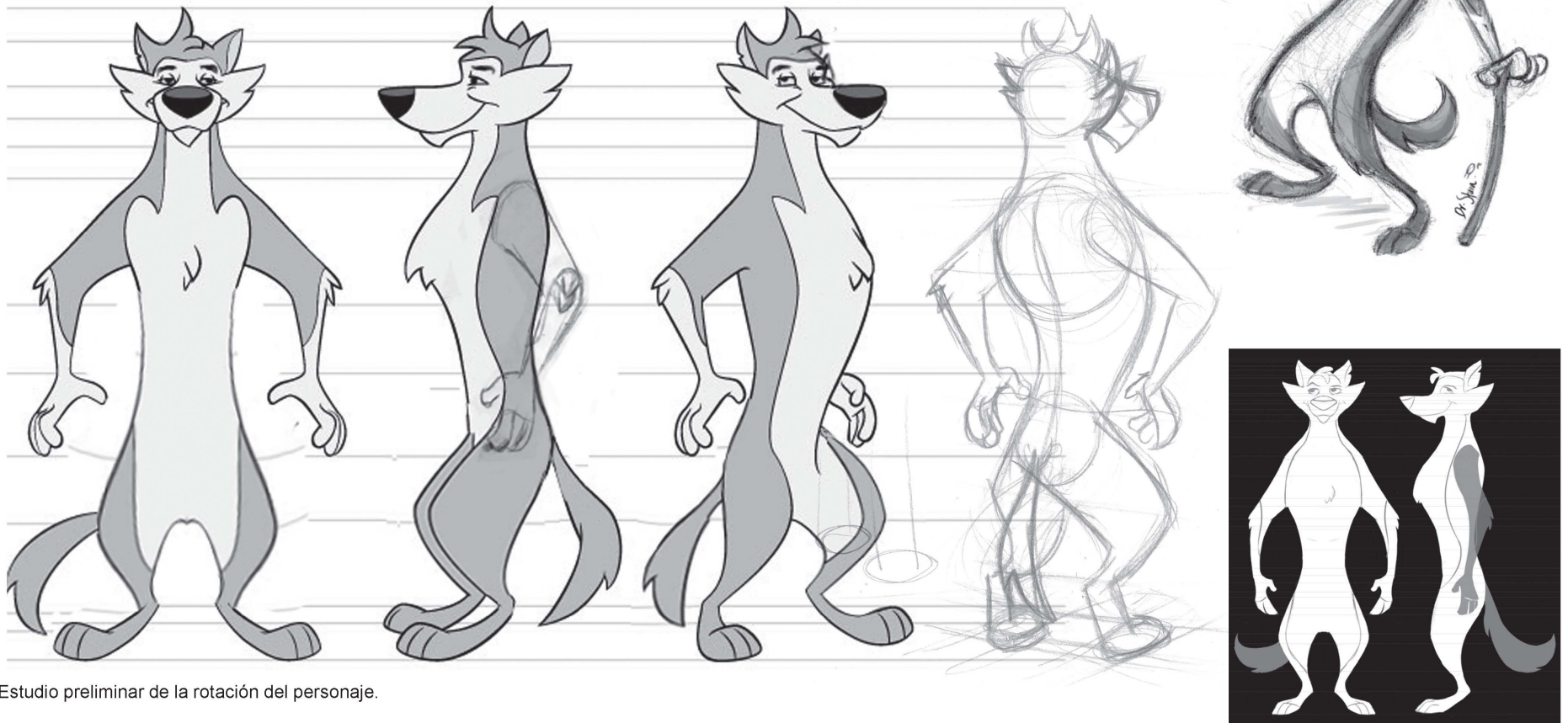


Estudio de patrones elaborado con el emulador de lobos de Zoe Kailink.





Prueba de modelado 3d por Omar Estévez Viveros.



Estudio preliminar de la rotación del personaje.

Borjoquez.

Borjo nace como una necesidad de crear una contraparte y equilibrio para Tito. Pues se necesitaba ver a Tito reaccionar frente a alguien, pues de lo contrario nos encontraríamos con monólogos que a la larga resultarían tediosos para el espectador.

Borjo, desde el principio, se pensó que debería ser joven, inexperto e ingenuo para que fueran creíbles las maneras en que Tito lo manipula involucrándolo en diversas situaciones y aventuras.

También como la contraparte de Tito, este nuevo personaje debería ser metódico, disciplinado, ordenado y alguien que gusta de prevenir riesgos. Cualidades que darán lugar a situaciones humorísticas por la ironía que representa exponer dos personalidades contrarias intentando hacer equipo.

Para terminar de moldear la personalidad de Borjo, me inspiré en mis reflexiones acerca de la identidad y de lo que significa el ser mexicano.

Borjoquez se mueve en la negación de aceptar los aspectos negativos de nuestra cultura, como la corrupción y la impuntualidad por lo que se esfuerza por ser lo opuesto.

Vive en lucha con ese mundo que le tocó, --que es una metáfora y reflejo de nuestro mundo-. demostrando, de vez en vez, que el hacer las cosas correctas, puede hacer la diferencia.

Sin embargo para Borjo, su postura, también tiene un lado adverso, pues desea tanto cambiar, o más bien dicho, no ser, ni parecerse a eso que tanto niega que opta por distorsionar aspectos físicos de su apariencia y costumbres.

Por ejemplo adopta modismos y admira de manera idealizada lo extranjero a tal grado que siendo moreno, él prefiere teñirse de rubio.

En resumen, este personaje podría parecer frágil pero en realidad se trata de un carácter resistente y tenaz, a pesar de las burlas que provocan sus excentricidades.

Para buscar el diseño adecuado que transmitiera la personalidad de Borjo se requirió de exploración y ensayos, casi todos enfocados en los detalles.

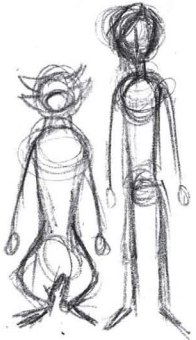
Se buscaron formas adecuadas en fisionomía, tipo de peinado, ropa y accesorios.

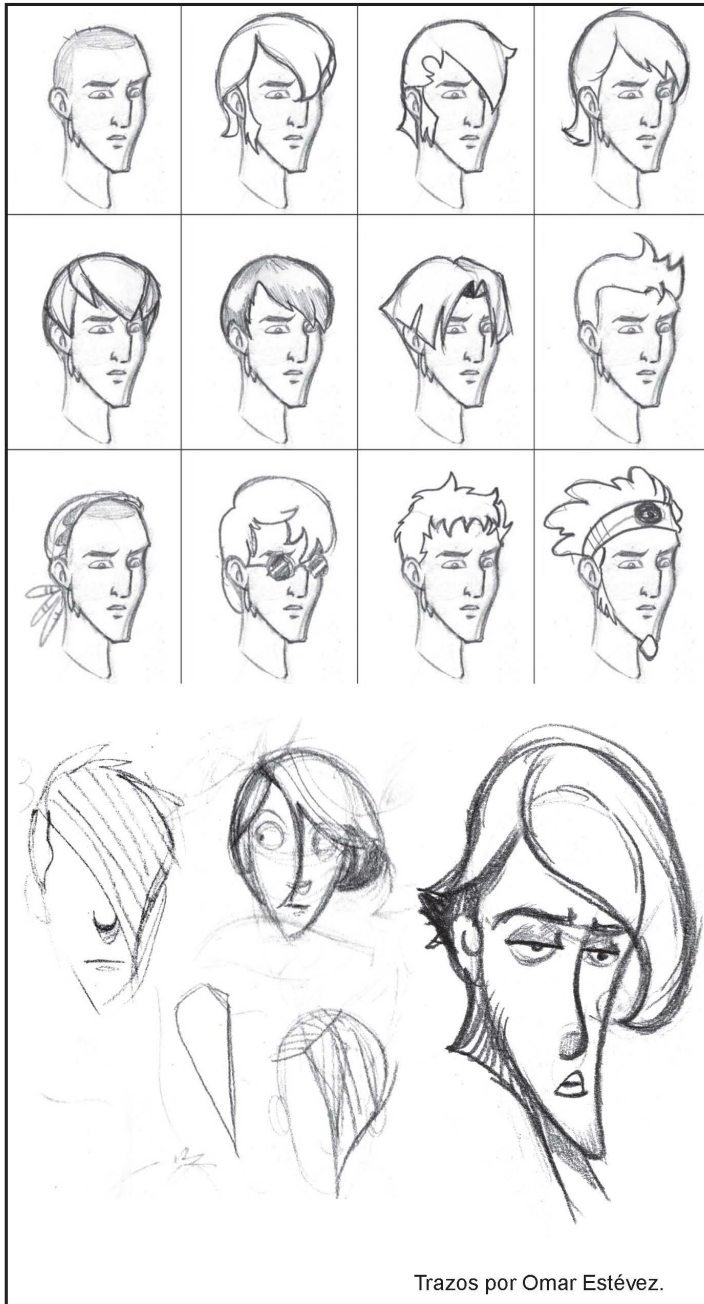
Se optó por las líneas suaves y rectas para ilustrar y expresar la personalidad íntegra y bondadosa del personaje.

Para la complexión y expresiones de movimiento me inspiré en modelos masculinos de pasarela. Estas referencias, le transfirieron al diseño de Borjo un gusto sofisticado.

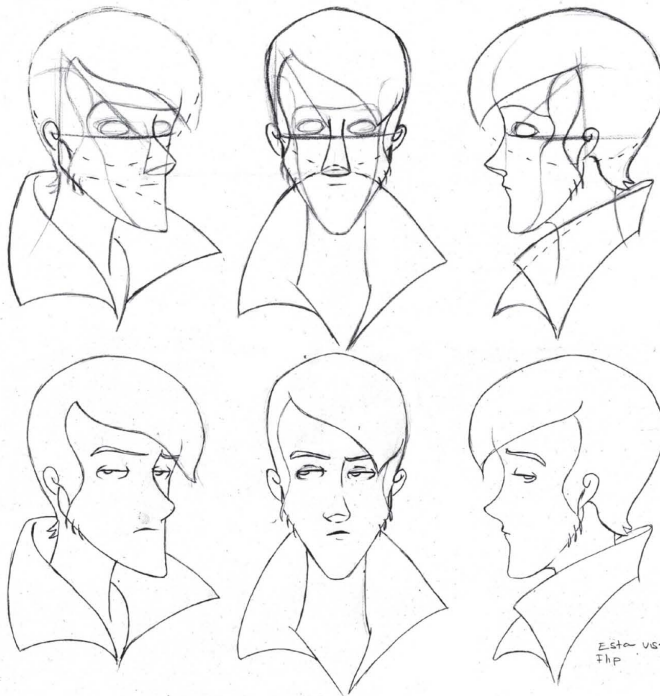
En las pruebas de color se exploraron varias gamas, finalmente se optó por la gama azul y negro, porque evocan los colores que por lo común ocupa la policía.

Por último el nombre de Borjoquez viene de una transposición del apellido Bojorquez.

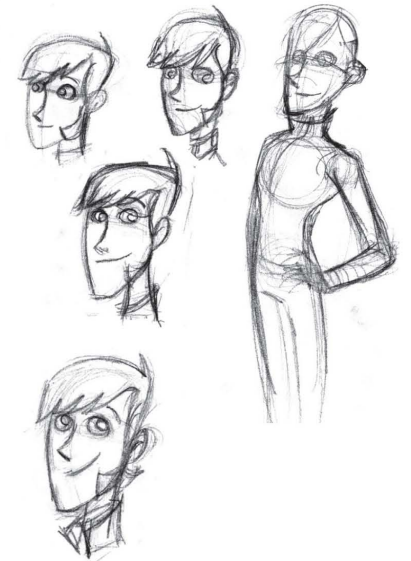


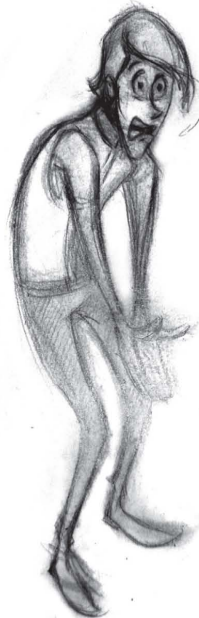
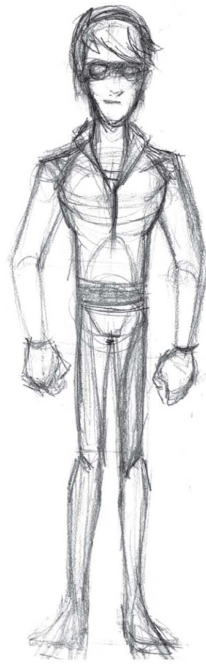
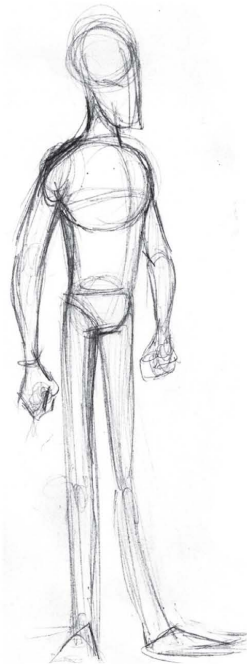


Trazos por Omar Estévez.

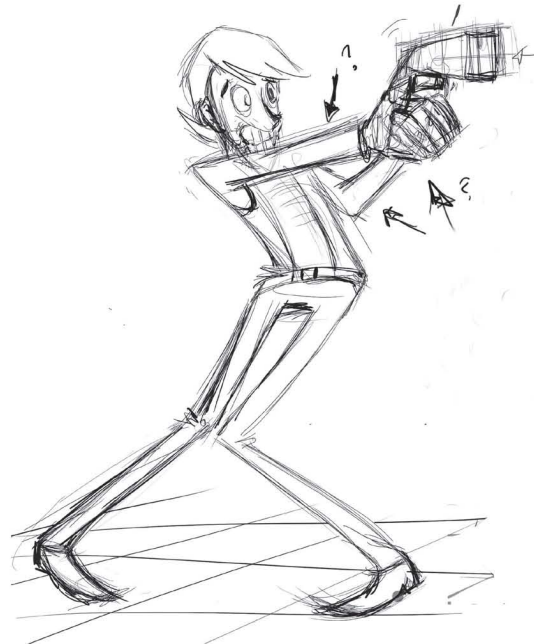


Esta vista
7hp





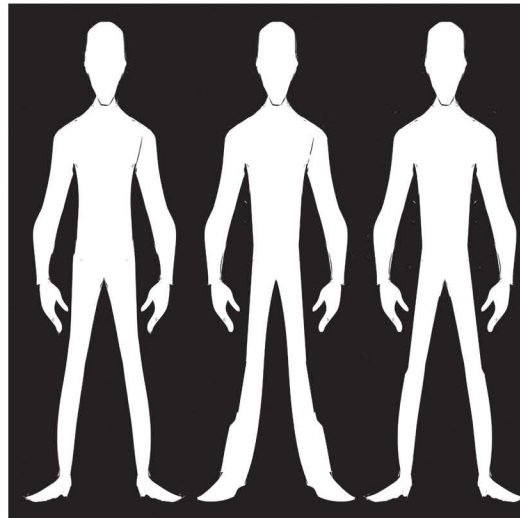
Desarrollo visual y conceptual de un proyecto propio.

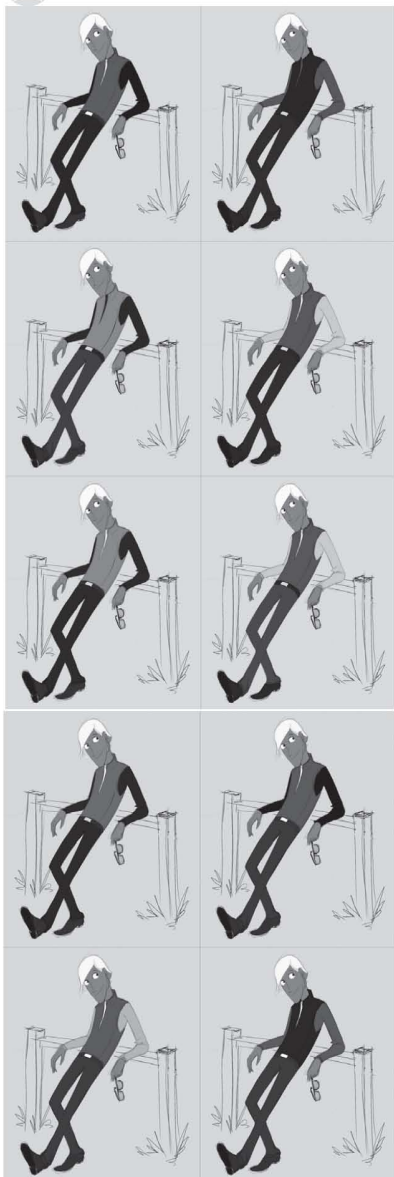




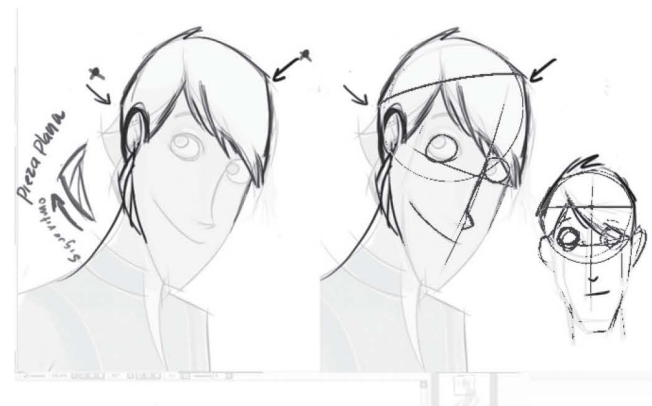
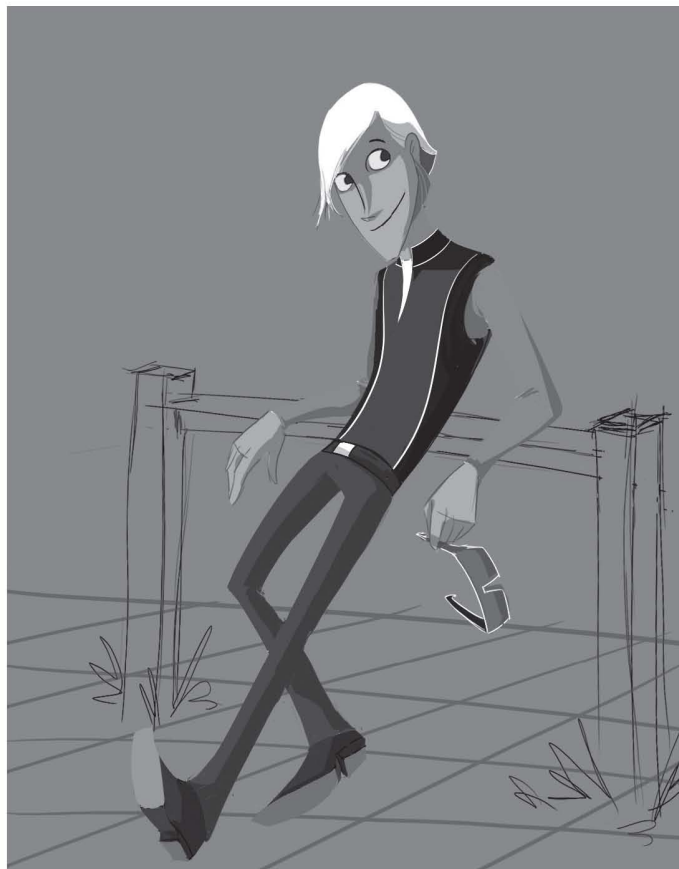


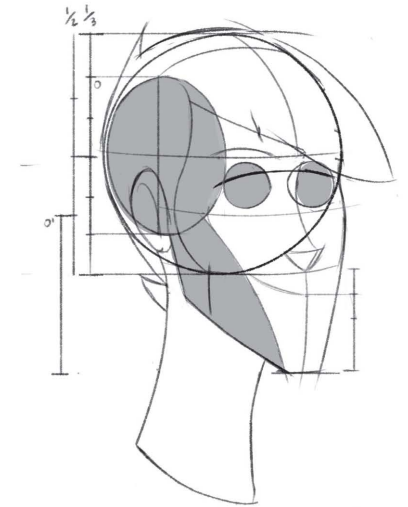
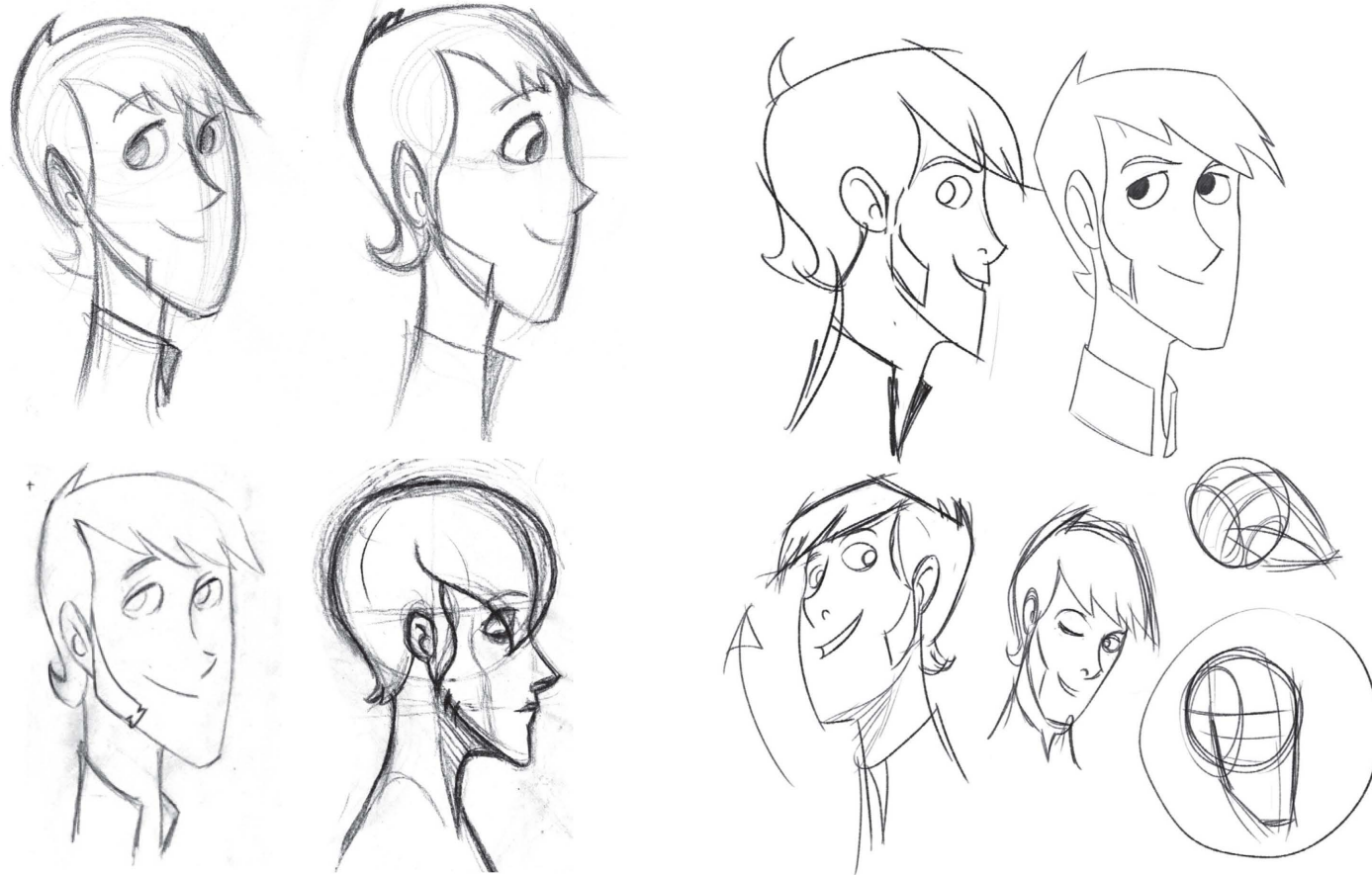
Trazos por Zoar Huerta.





Estudios tonales.







Jinete Errante

Cuando se empezaron los primeros exploratorios para personajes y historias, se evocaron varias leyendas populares entre las cuales llamó mi atención la de los nahuales, los poshlonos, el Charro negro y el puente erigido por el “diablo”.

Así que se me ocurrió como idea inicial, hacer la historia acerca de una contienda entre un nahual y un charro “demonio” quien erigió un puente a cambio de almas que le dan poder.

Sin embargo, conforme se revisaba esta idea inicial caí en cuenta que era demasiado básica y predecible, así que se exploraron otras posibilidades tanto para los personajes como para la historia.

Los personajes y planteamientos fueron evolucionando hasta adquirir personalidad propia.

El charro negro de las leyendas populares se convirtió en el Jinete Errante, un personaje, que aunque oculta su pasado y sus intenciones bajo características siniestras, es un bienhechor. De hecho en esta historia es quien encarna la justicia cabal y severa.

La figura del charro es un icono representativo de México, por lo que establecer al personaje como paladín le quita el aspecto negativo de demonio y villano típico de las leyendas populares.

Se creó al Jinete Errante como un ser misterioso, pero al fin y al cabo humano cuyos sentimientos rara vez deja relucir. El personaje es pasional, frío, solitario, obsesivo, vengador, astuto y deductivo.

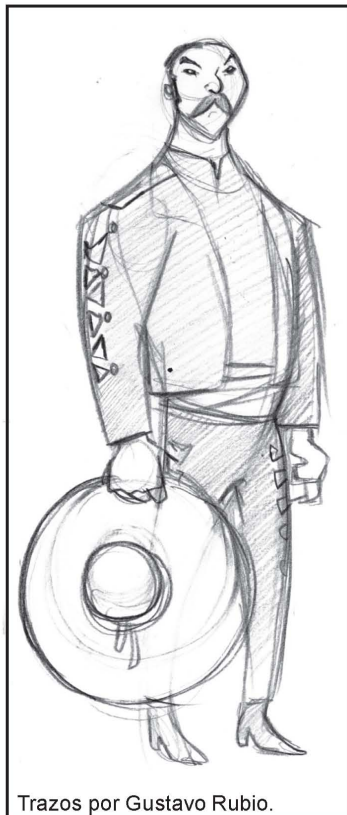
Es un justiciero que se entrenó en varias técnicas combate, entre ellas, la técnica “mística” del fuego. Esta última característica, se suma a razón de su montura con crines de fuego.

Sus armas se pensaron con cierto tono exageración. No son visibles hasta que las invoca a través del fuego.

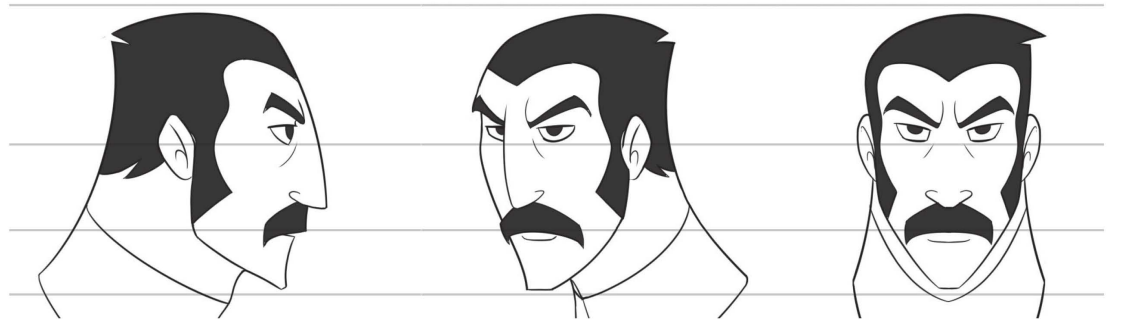
El jinete viste de manera sobria y señorial, en una indumentaria cuyo diseño está inspirado en los trajes de charro. Los colores que porta son negros con tocados rojos, alusivos a flamas.

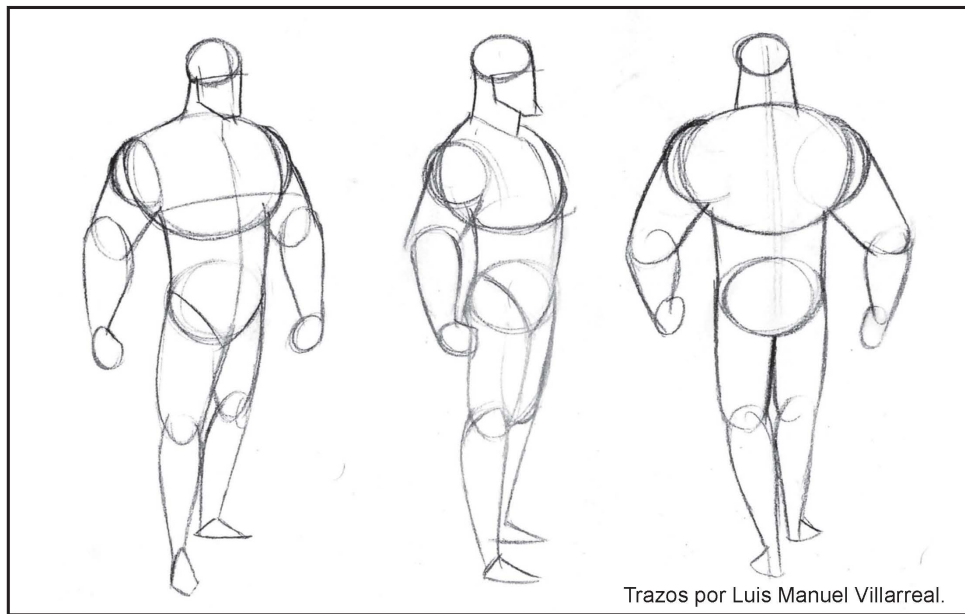
El vestuario representa los aspectos misteriosos del pasado del personaje y la pasión que lo consume, también connota el clima de miedo, violencia, corrupción y transgresión de la historia.

Para crear la personalidad y el diseño del Jinete Errante, me basé en algunos de los personajes que interpretaba Pedro Armendáriz, al principio incluso retomé toda la fisonomía del actor, después poco a poco me quedé con los aspectos más relevantes como la intensidad en las actitudes y en especial su mirada penetrante.



Trazos por Gustavo Rubio.

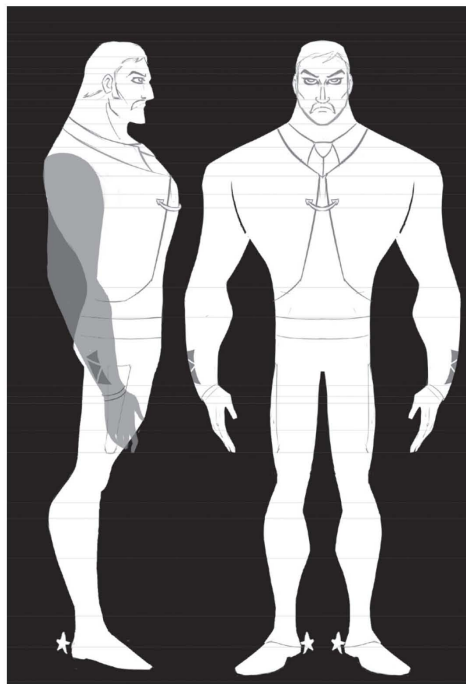




Trazos por Luis Manuel Villarreal.

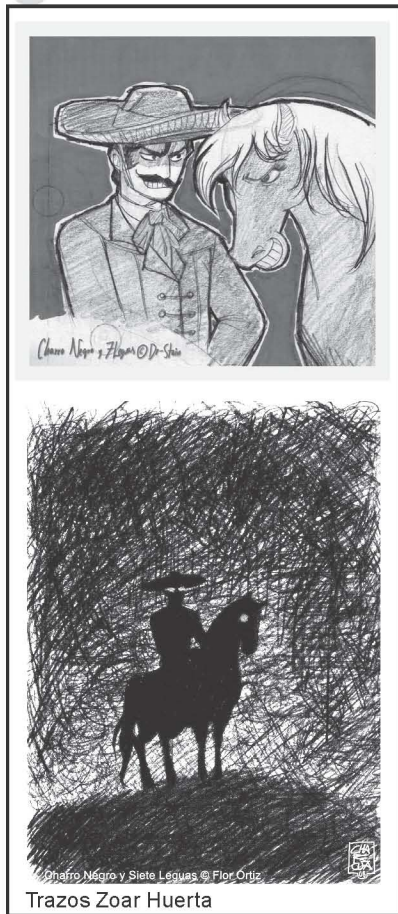


Trazos por José Luis Díaz.





Trazos por Gustavo Rubio.



Estudio pictórico.





Ziete

Para un compañero ideal del Jinete Errante, imaginé a un corcel fantástico, cuyas características lo hicieran ver como algo más que una simple cabalgadura.

La idea inicial se inspiró en las *nightmares* de los cuadros de J.H. Fuseli. Para la personalidad de este equino, pensé en un carácter indomable, temperamental y celoso. Sólo capaz de entrar en razón si existe un lazo de amistad.

Sería un animal vigoroso, fornido y extremadamente veloz, tan veloz que parecía transformarse en una bola de fuego.

Cuando empecé con las primeras exploraciones tenía la idea que este rocín debería ser de color oscuro con crines coloradas -en términos correctos un alazán tostado con crines lava-.

No obstante se hicieron pruebas con otras combinaciones pero se retomó la primera idea porque encajaba más con el jinete y su contexto.

Al principio, la yegua tenía crines de pelo, en la medida que se exploraron formas para representar el pelo en movimiento, surgió la idea de incluir una crin de fuego.

Por estas asociaciones al fuego, en el diseño se buscaron formas que evocaran a un dragón y al mismo tiempo recordaran a un caballo guerra.

Desde un inicio se pensó en un lucero blanco en la frente del personaje, como un tributo personal a la novela "Black Beauty" escrita por la británica Ana Sewell.



Esta mancha en la frente, también tiene la función en el diseño de un acento. Y funciona como un elemento abierto al potencial de una historia personal. Por ejemplo puede ser la pista de un pasado misterioso.

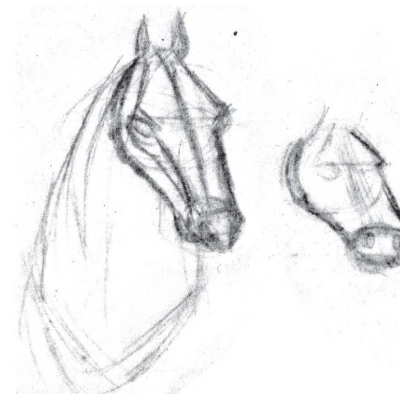
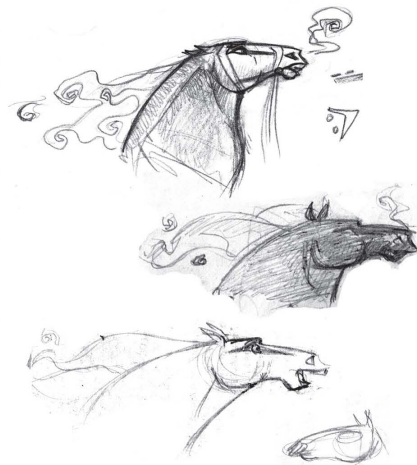
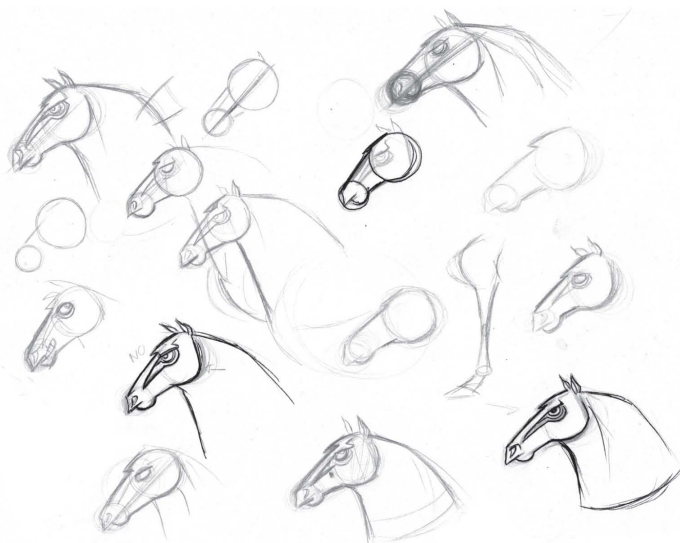
Así mismo, se incluyó otra marca enigmática en el hombro de la yegua, esta marca elude a una cicatriz generada con un ferrete. Para la marca adecuada se trabajaron bastantes símbolos, finalmente se optó por el número siete arábigo combinado con el número siete maya.

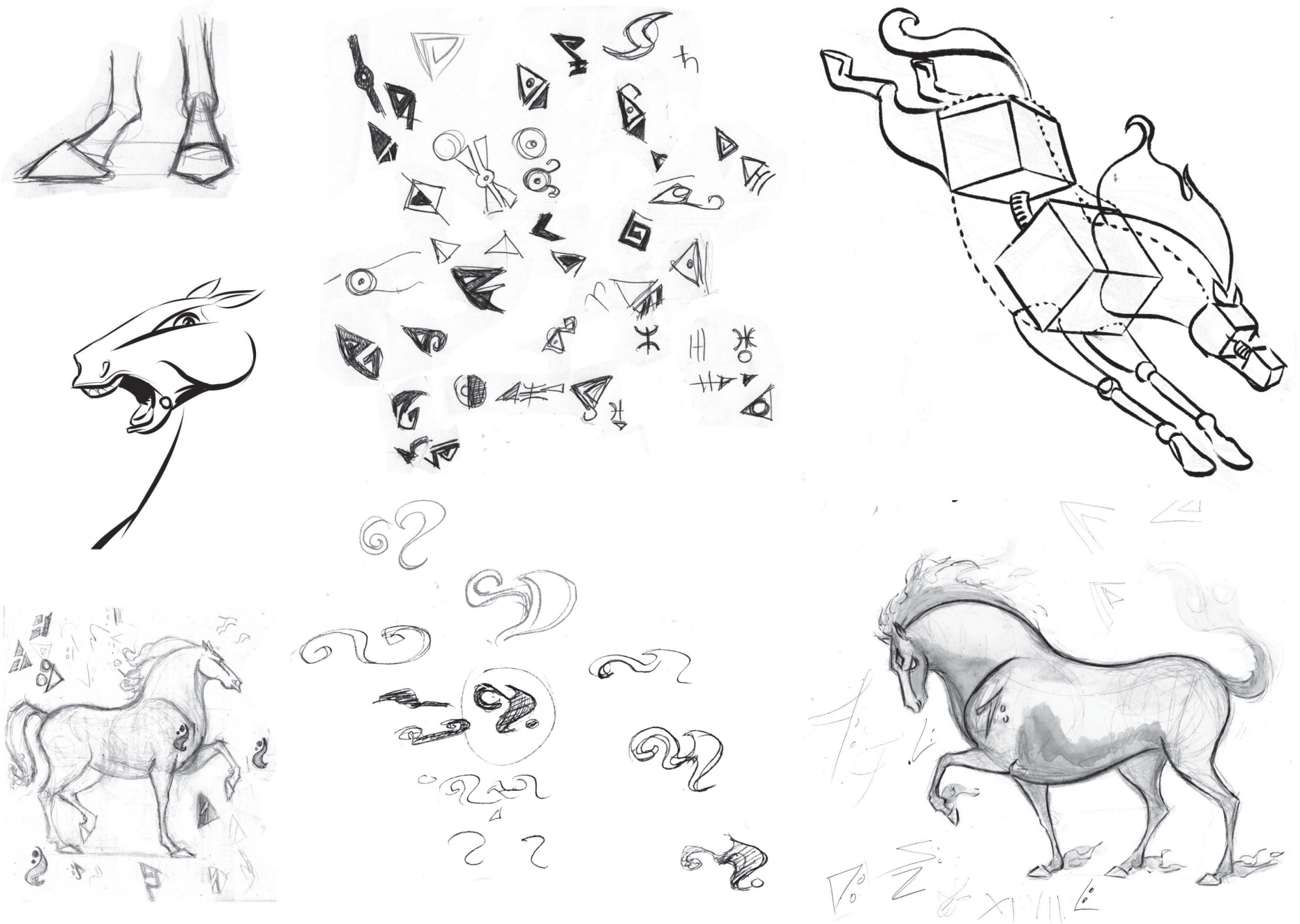
Para el nombre, al principio pensé denominar al personaje "Siete Leguas". Pero resultó que el nombre es demasiado largo para mencionarlo con impacto, además de que se encuentra asociado con gran cantidad de productos comerciales. Finalmente se optó por Ziete.

Aunque se trata de un personaje secundario, la elaboración de Ziete fue compleja, pues yo quería que el personaje capturara la nobleza, fuerza, y soltura que tienen los caballos en la realidad.

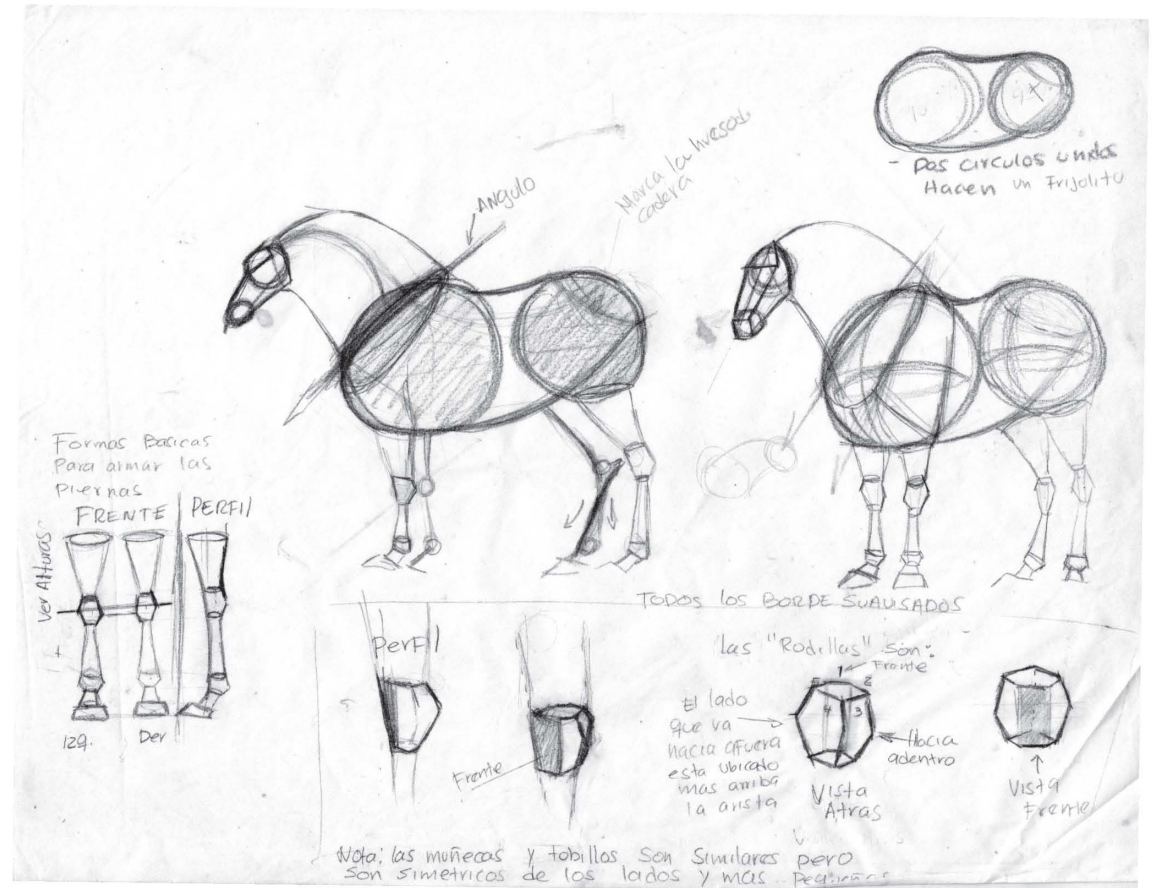
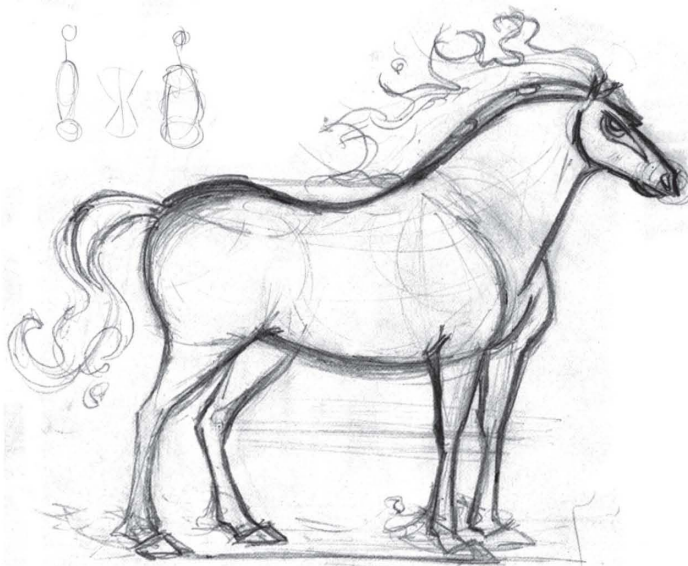
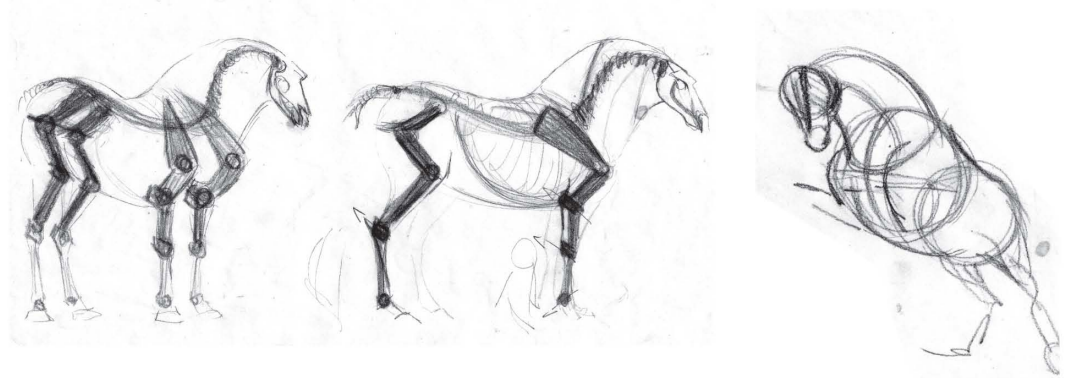
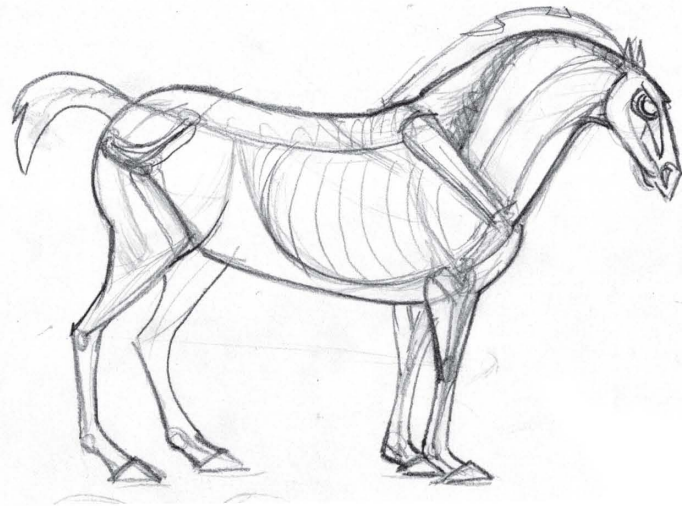
Por lo que para elaborar los estudios conceptuales tuve que estudiar la estructura y movimientos de estos animales.

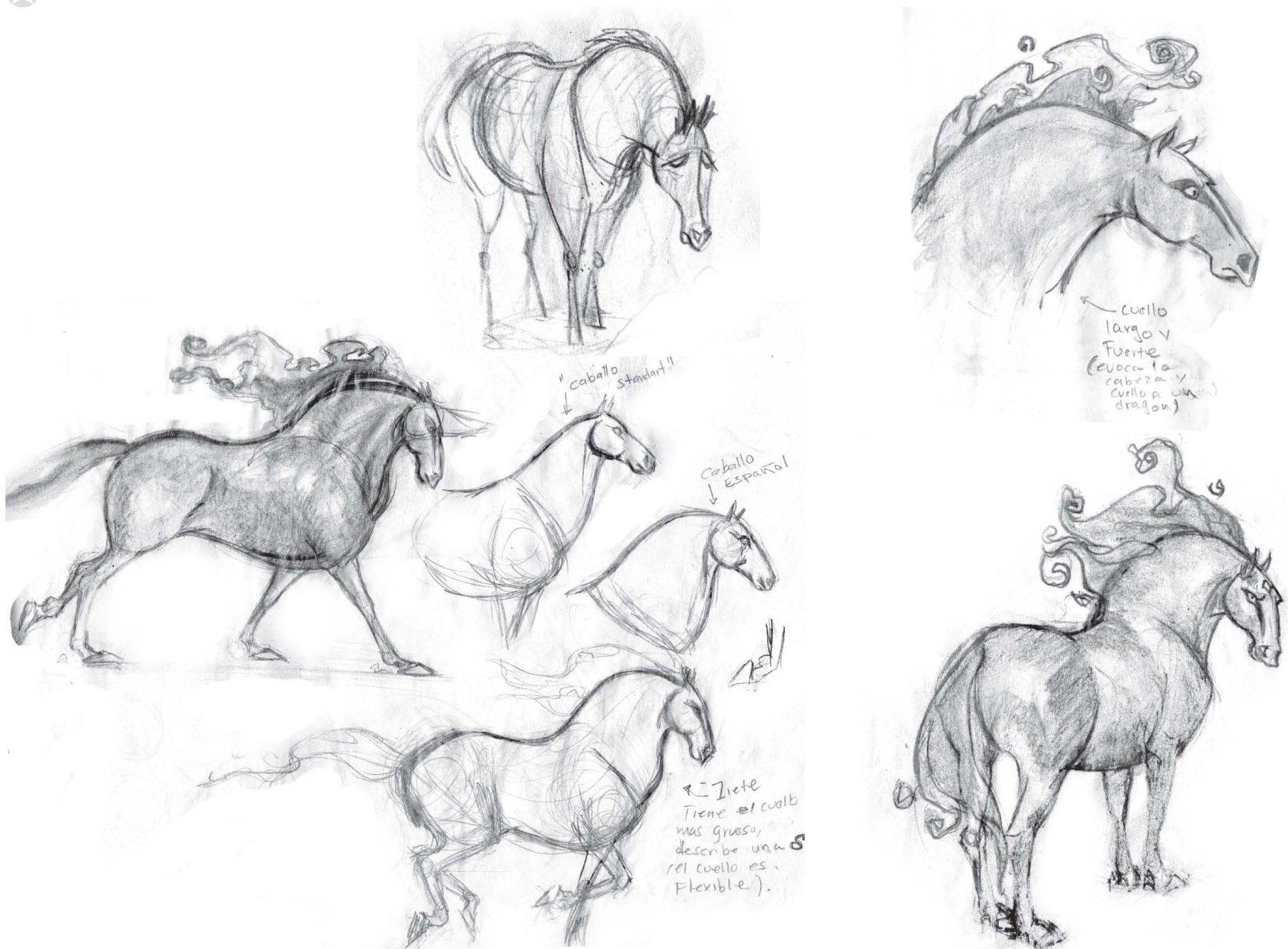
Estos estudios los abordé de manera pictórica y lineal lo cual me permitió entender mejor sus volúmenes y su acción.

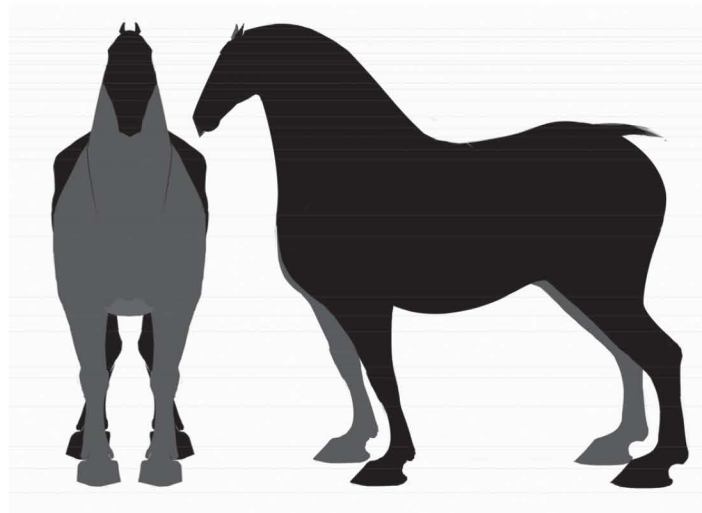
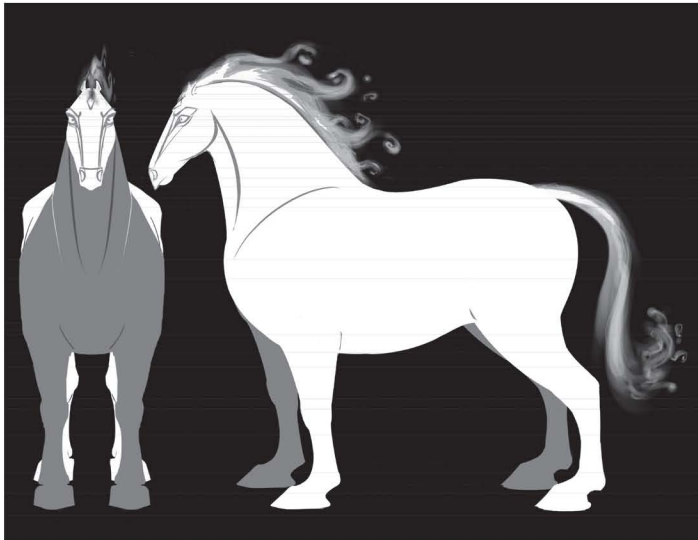
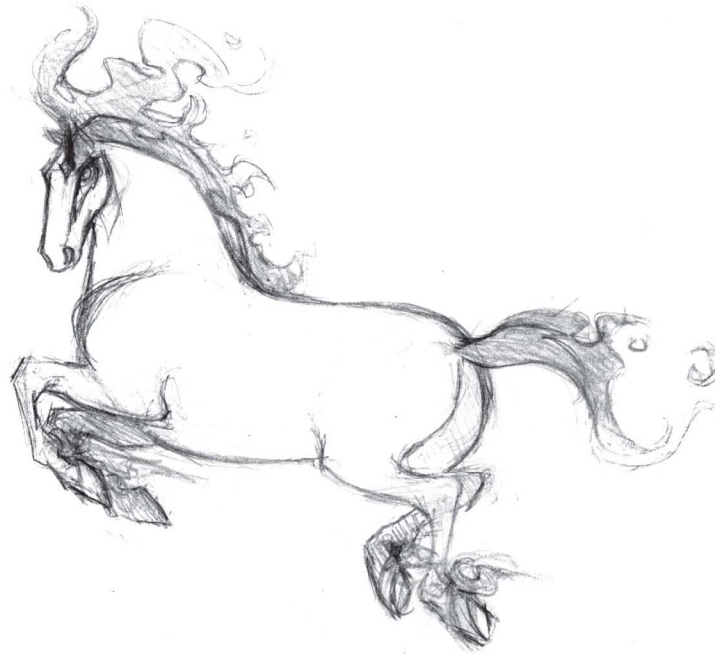
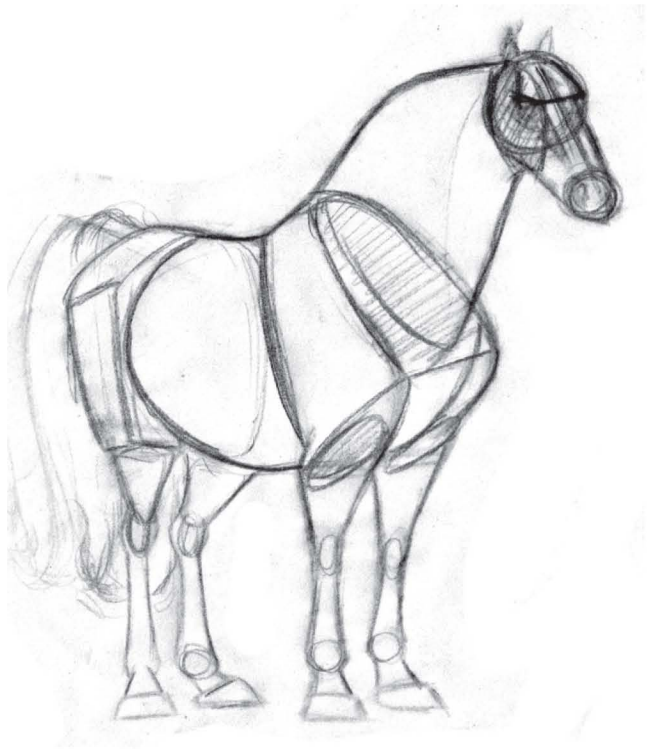




Desarrollo visual y conceptual de un proyecto propio.









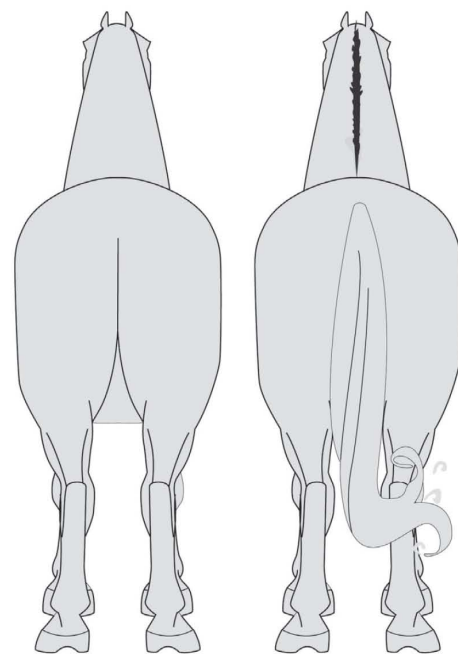
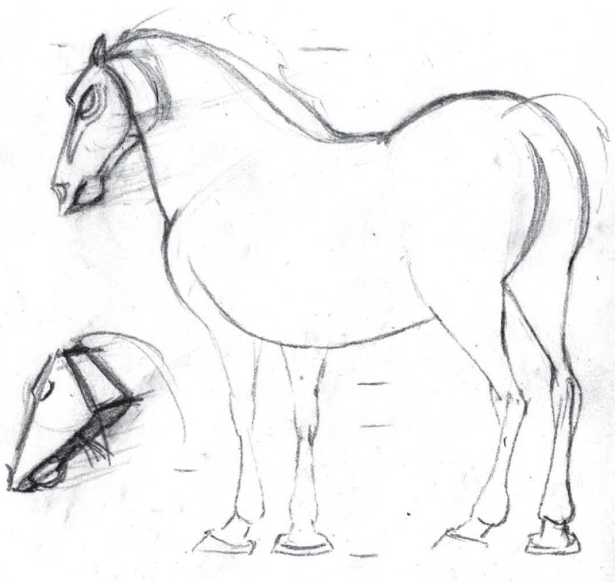
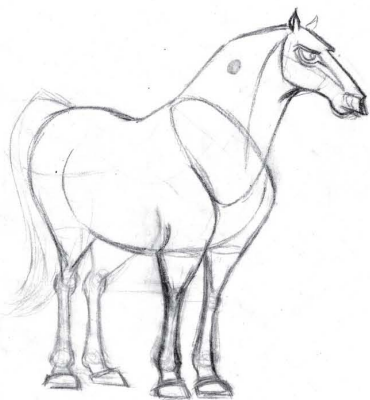
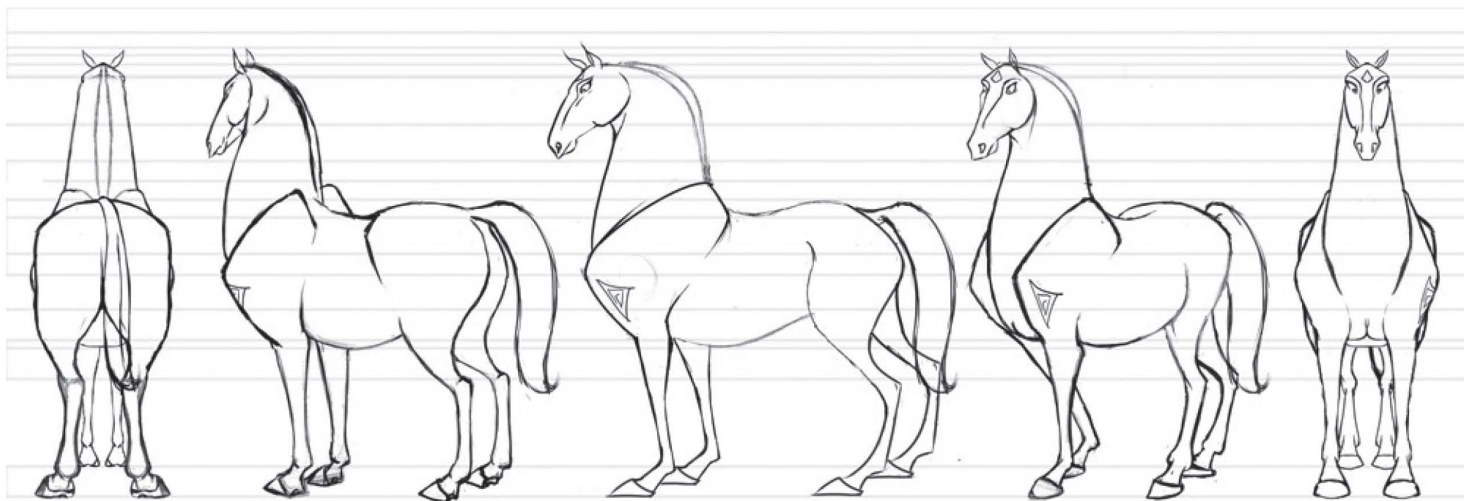
Estudios pictóricos de formas y volumen.

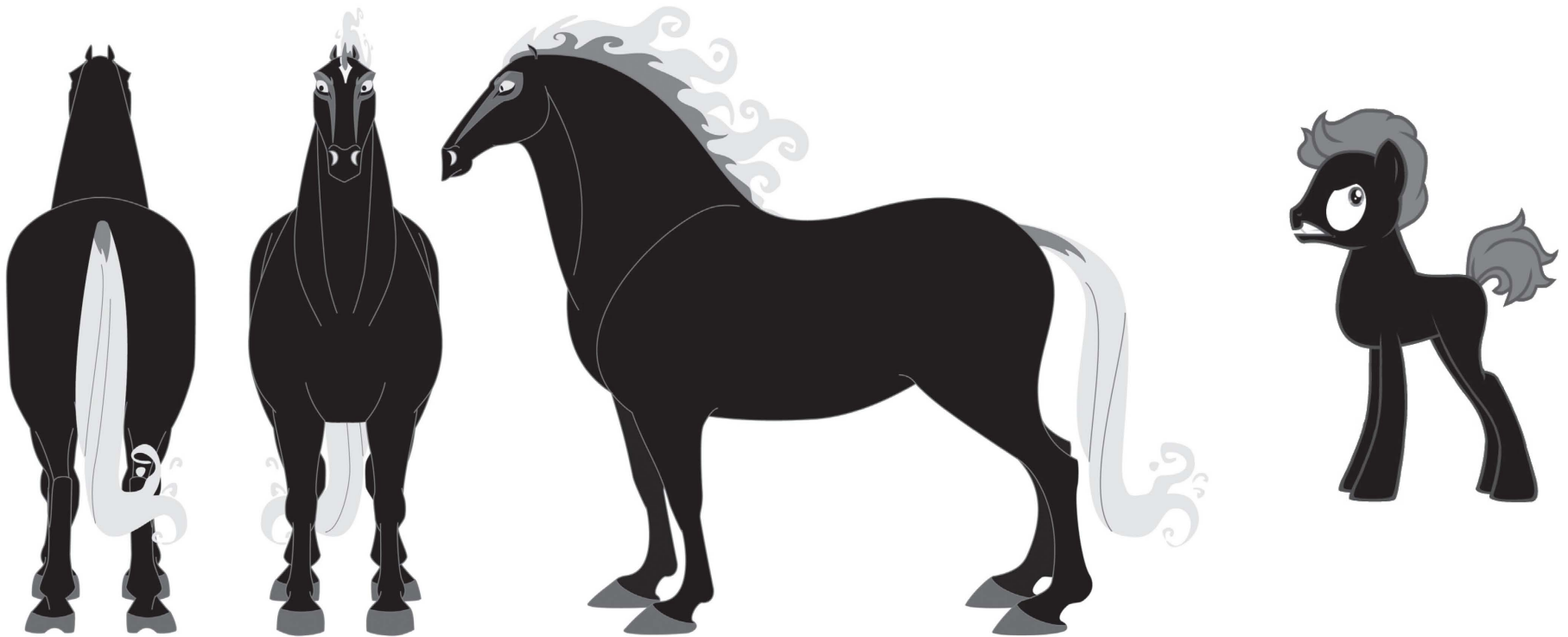
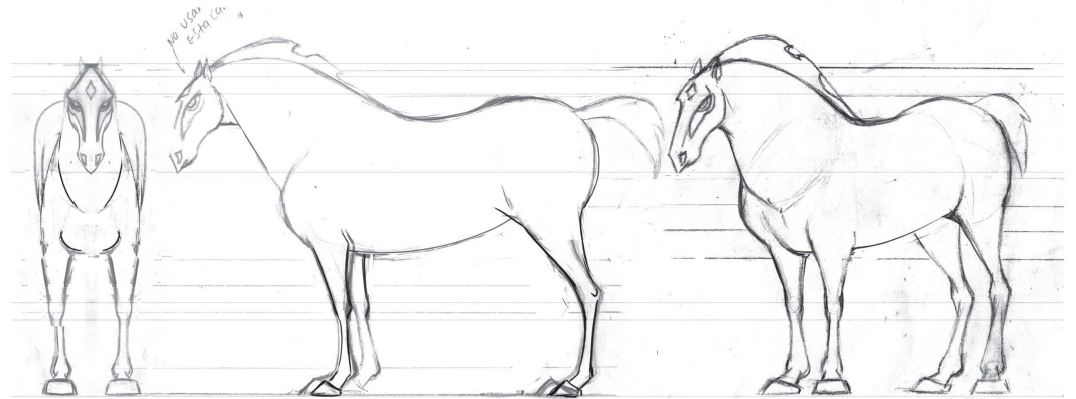


Estudios pictóricos de formas y volumen.



Desarrollo Visual y Conceptual de un Proyecto Animado.





Estudio preliminar de la rotación del personaje.



El peinado del ingeniero alude a una aleta de tiburón para establecer rasgos de su personalidad.

Ingeniero.

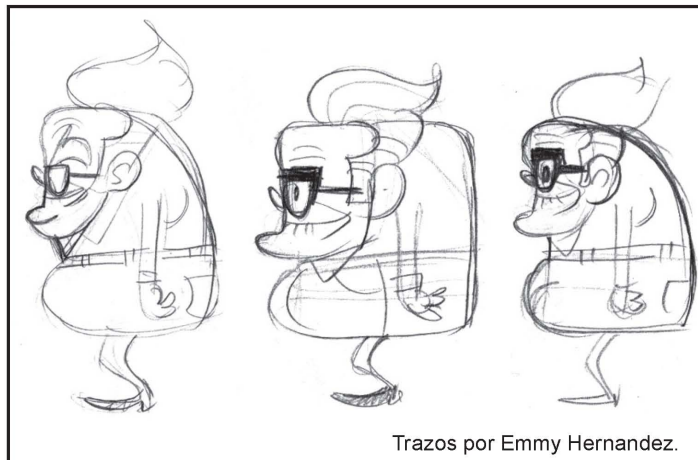
Para construir la imagen del ingeniero se jugó con la ironía del personaje: por una parte es una persona poderosa y por otra padece de un severo complejo de inferioridad. Y no es casualidad de que él mismo se refiera a sus cualidades como grandiosas cuando visualmente es un hombre diminuto y demacrado.

Debemos establecer cierta ambigüedad en el diseño que nos permita que la audiencia le conceda aspectos de debilidad. Ya que se supone es víctima del jinete misterioso. Si es visiblemente malvado en el diseño la parte donde se revela como el verdadero villano no tendría impacto.

Por esta razón, sin exponer ningún otro dato del personaje consultamos a un grupo de amigos a través de la red social *facebook* sobre la impresión que les daba. Confirmamos que la lectura es correcta en los aspectos esperados. En los comentarios identificaban la referencia a Fidel Velázquez, así como lecturas correctas de la personalidad del ingeniero.



Trazos por José Luis Díaz.



Trazos por Emmy Hernandez.





Este personaje. ¿Qué personalidad tiene? Si lo describen me ayudan a saber si andamos atinados en su diseño. Gracias.

Etiquetar foto · Agregar ubic... · Editar

Me gusta · Comentar · Dejar de seguir esta publicación · Compartir · Editar



Abraham Martinez Político corrupto o viejito regañón

3 de mayo a la(s) 22:46 · Ya no me gusta · 1



Maritza Campos ese personaje es exactamente igual a fidel velázquez

3 de mayo a la(s) 22:46 · Ya no me gusta · 4



Benny Fuentes Cacique de rancho

3 de mayo a la(s) 22:50 a través de celular · Ya no me gusta · 1



Mariju Garcia viejo mañoson y amargadon. Pero vivillo desde chiquillo.

3 de mayo a la(s) 22:54 · Ya no me gusta · 1



Jay Sanchez pero se ve inseguro, como que lo amargado es nomás pantalla para cubrir el miedo

3 de mayo a la(s) 23:05 · Ya no me gusta · 1



Jay Sanchez entre la postura, los ojos y la forma en que agarra el bastón, como que es muy fragil

3 de mayo a la(s) 23:07 · Me gusta



Ric Reyes Es un alien reptiloide que se hace pasar por viejito

4 de mayo a la(s) 0:26 a través de celular · Me gusta



Carlos Paz Viejito nerviosón y preocupadón. Quizá sufre de alguna fobia o delirio de persecución.

4 de mayo a la(s) 2:08 · Me gusta



Raymundo Rábago Es tranza y tacañón

4 de mayo a la(s) 2:41 a través de celular · Me gusta



Samuel Banda Fidel Velazquez del siglo XXI

5 de mayo a la(s) 13:52 · Me gusta





Fantasmas del puente.

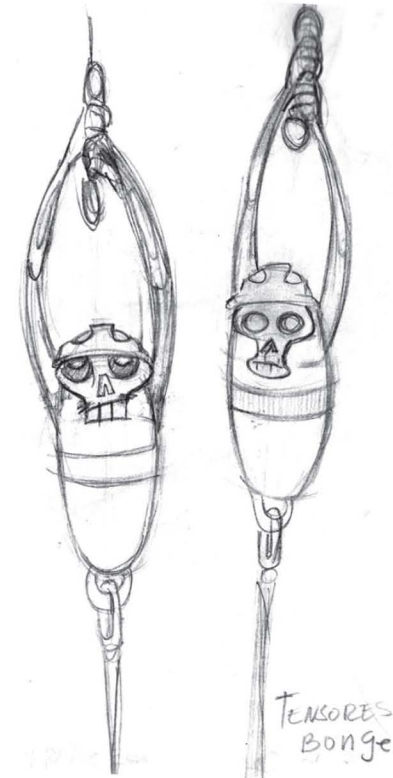
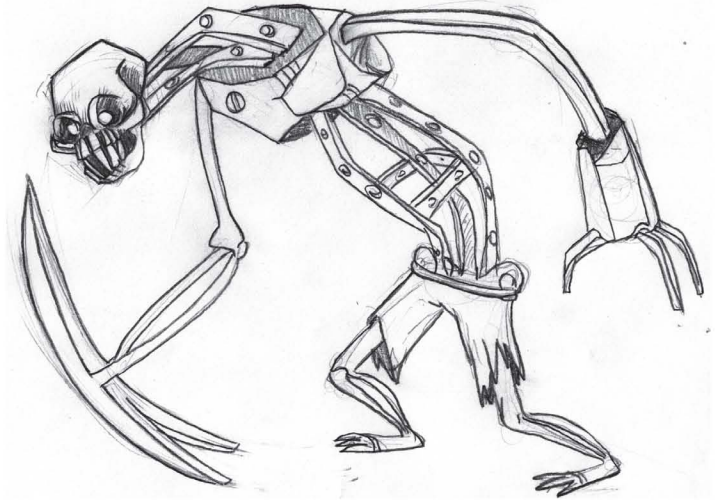
Los trabajadores del puente al estar malditos se fusionaron con las herramientas y el puente mismo. Esto es notorio en el diseño y le da personalidad a cada uno de los fantasmas.

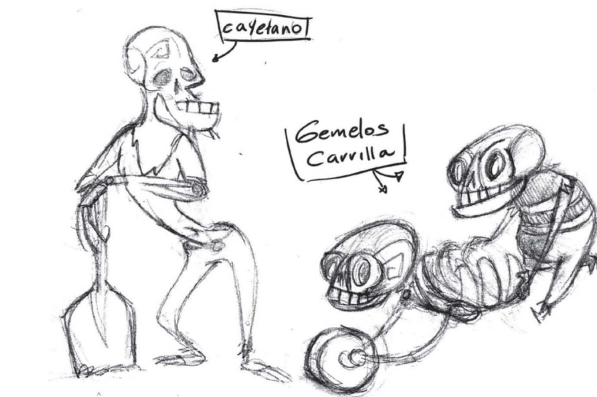
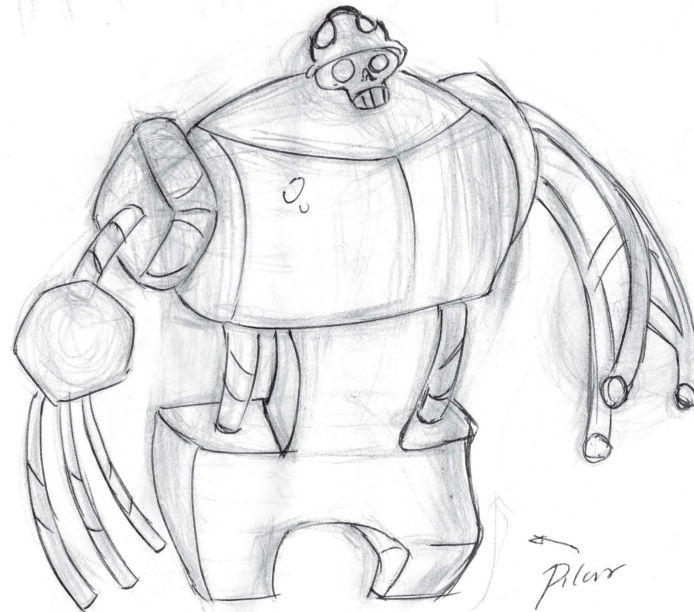
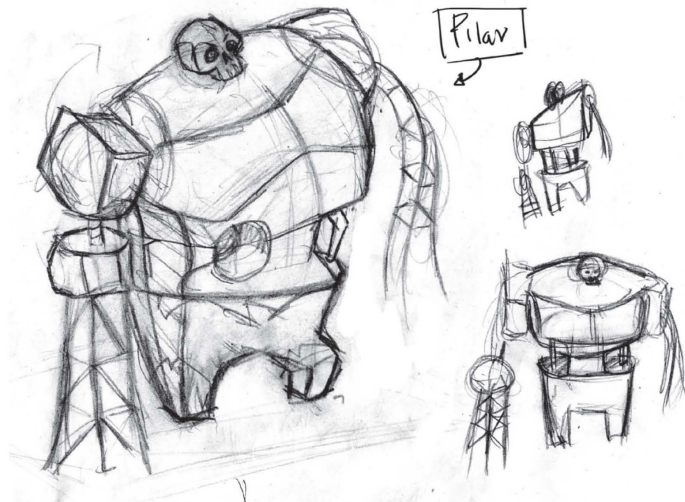
Los fantasmas se representaron como esqueletos -en lugar de seres incorpóreos o nebulosos- para retomar de la gráfica mexicana los grabados de Posadas. Además de que en la cultura popular el cráneo es un elemento recurrente, así también en tradiciones como el día de muertos.

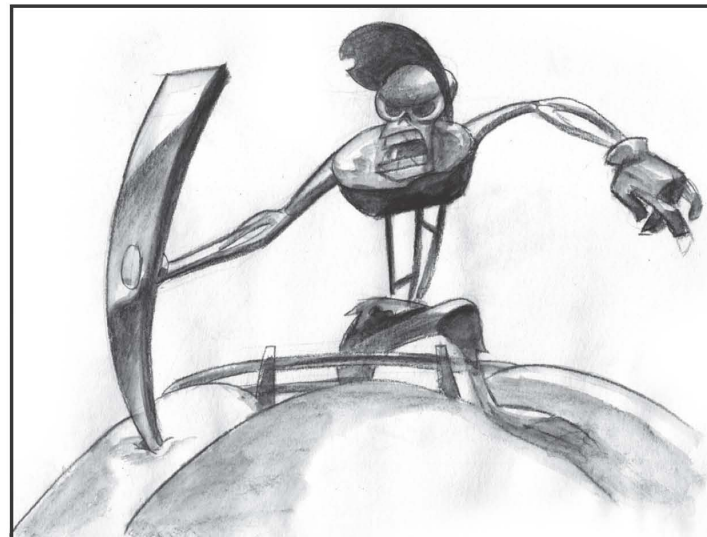
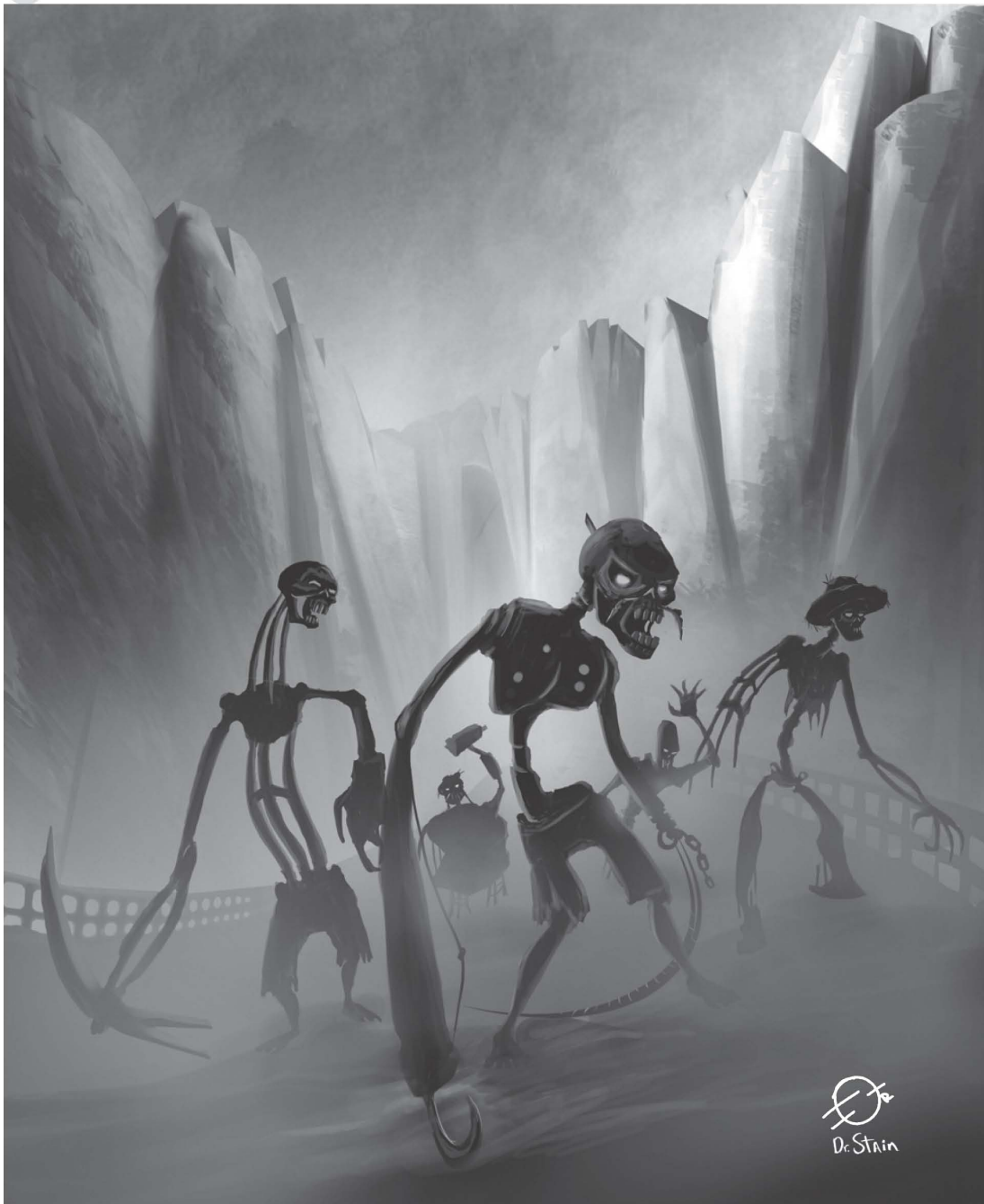
Se procuró dotar de características únicas y diferenciables a cada uno de los trabajadores. Sin embargo, todos comparten criterios gráficos en el diseño. Por ejemplo las articulaciones, cráneos, pies y manos tienen formas muy similares. Mas no así las complexiones y alturas.

El grado de iconicidad de los fantasmas, la intención de los trazos y el estilo en general definió el criterio del diseño de personajes del proyecto.

Uno de los riesgos contemplados fue que los fantasmas al resolverse con un estilo caricaturizado dejaran de transmitir miedo. Pero trabajando el ambiente en el que aparecen se llega a un punto medio donde dan miedo pero dan oportunidad a situaciones de humor.







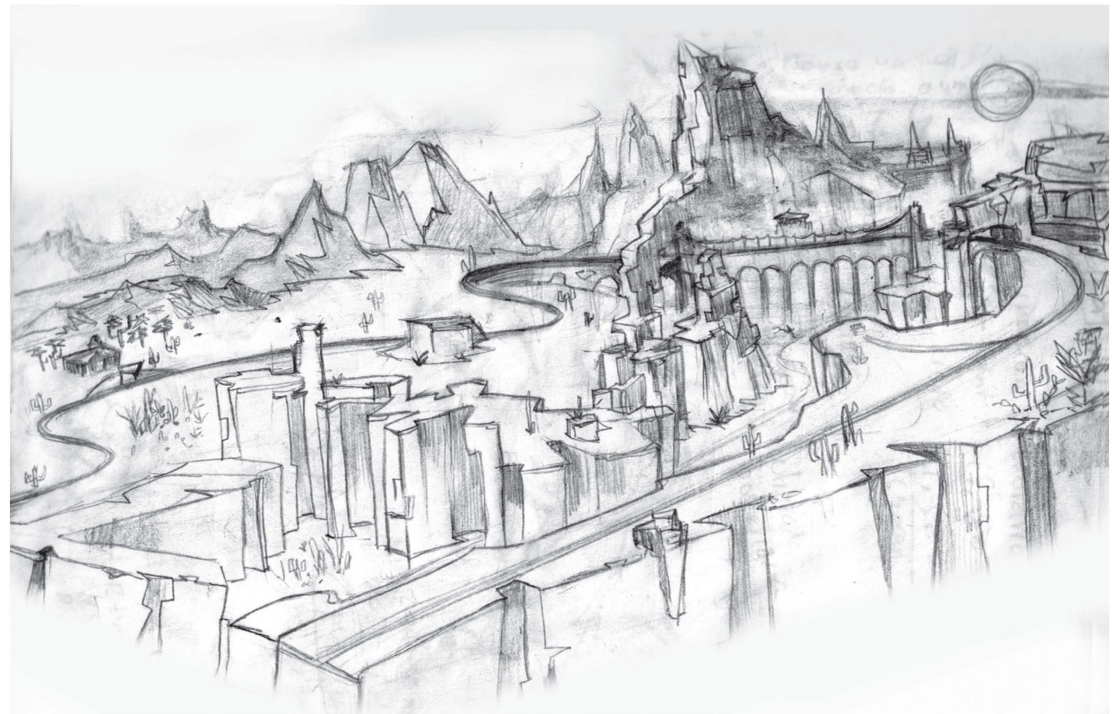
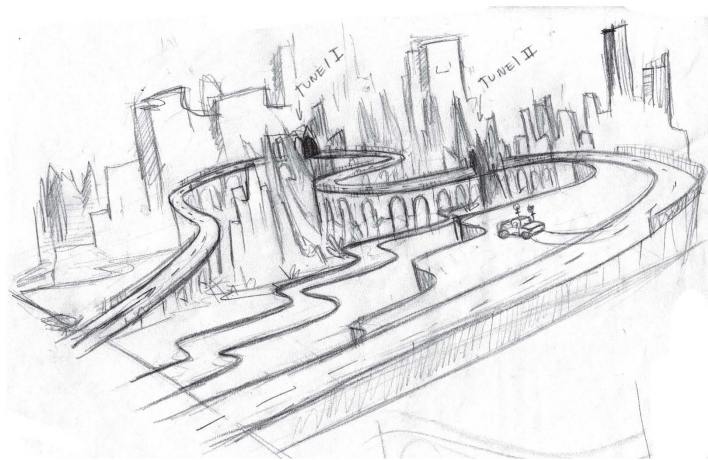
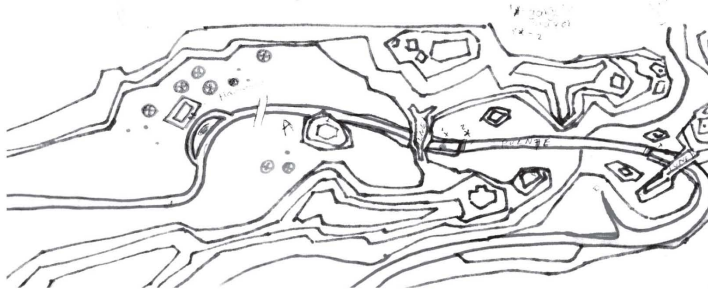
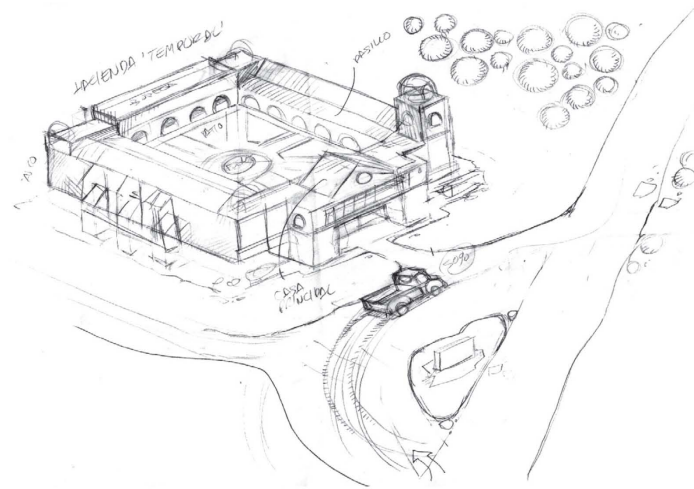
Trazos Omar Estévez.

Desarrollo visual y conceptual de un proyecto propio.

WORKBOOK

Es un recurso en la planeación en el cual se establecen planos para determinar la acción y la escena.

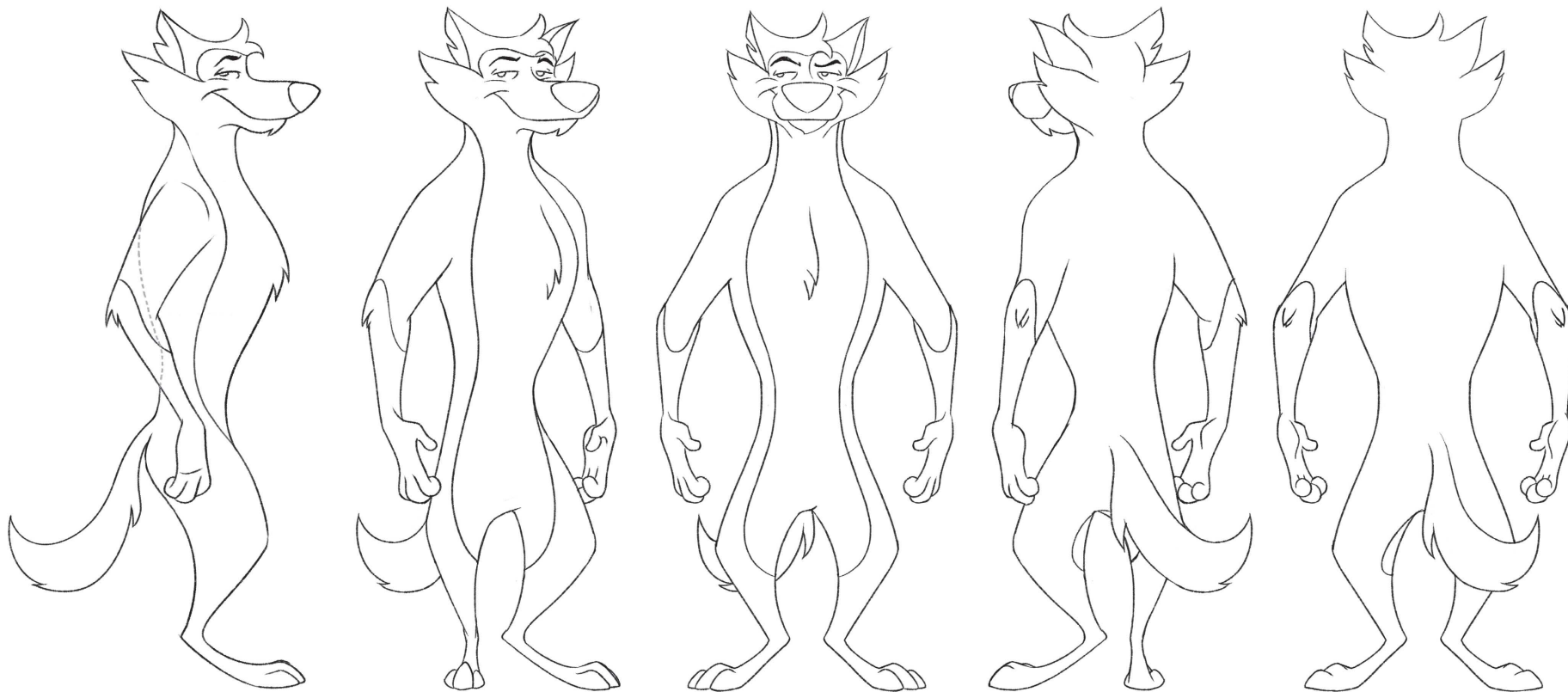
Se realizó un plano general de toda la localidad donde ocurre la acción. Se estableció la posición de la hacienda en relación al puente y los parajes donde habrán persecuciones. Así como planos, vistas generales y detalle de locaciones particulares como la hacienda y el Puente Monumental.

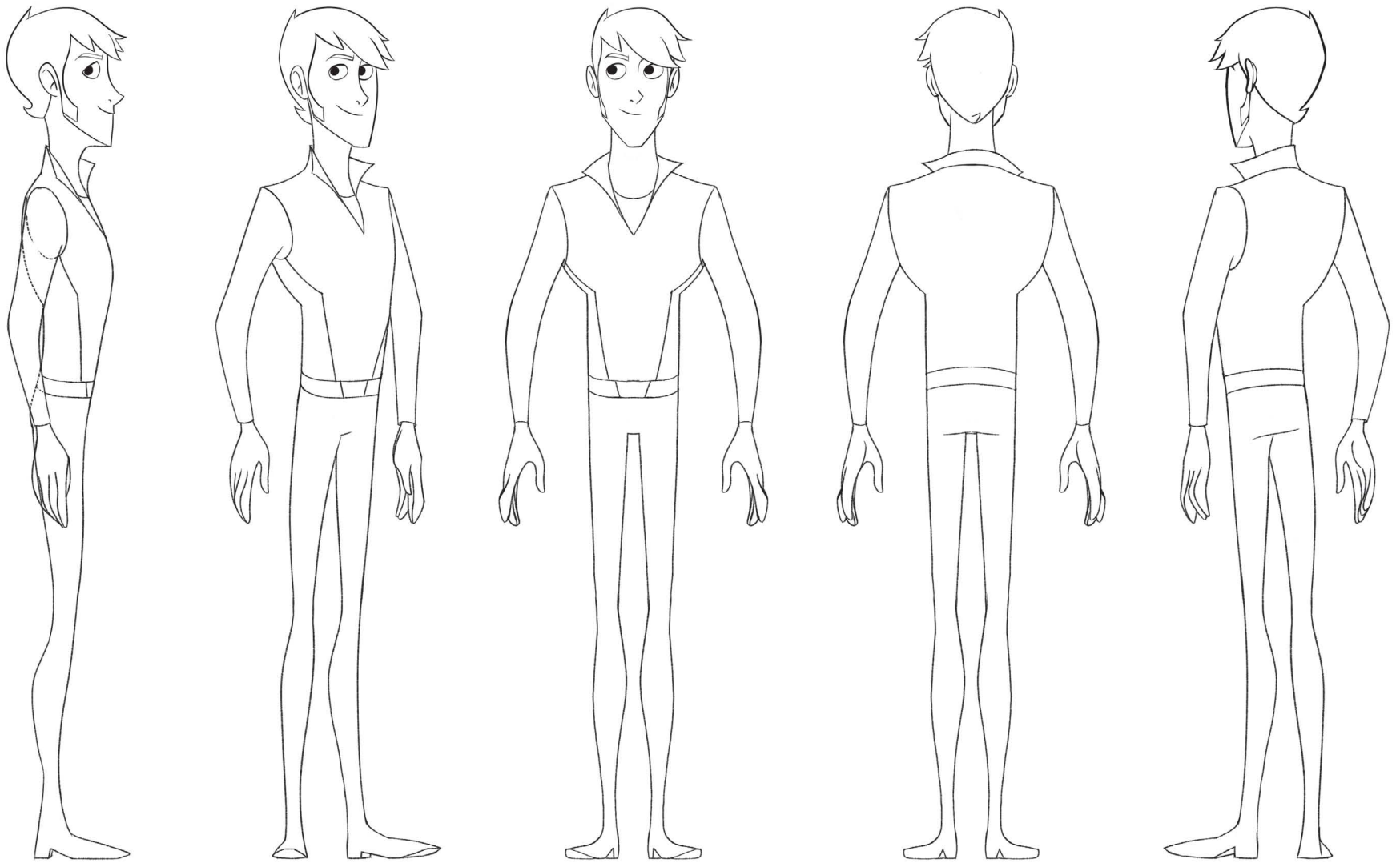


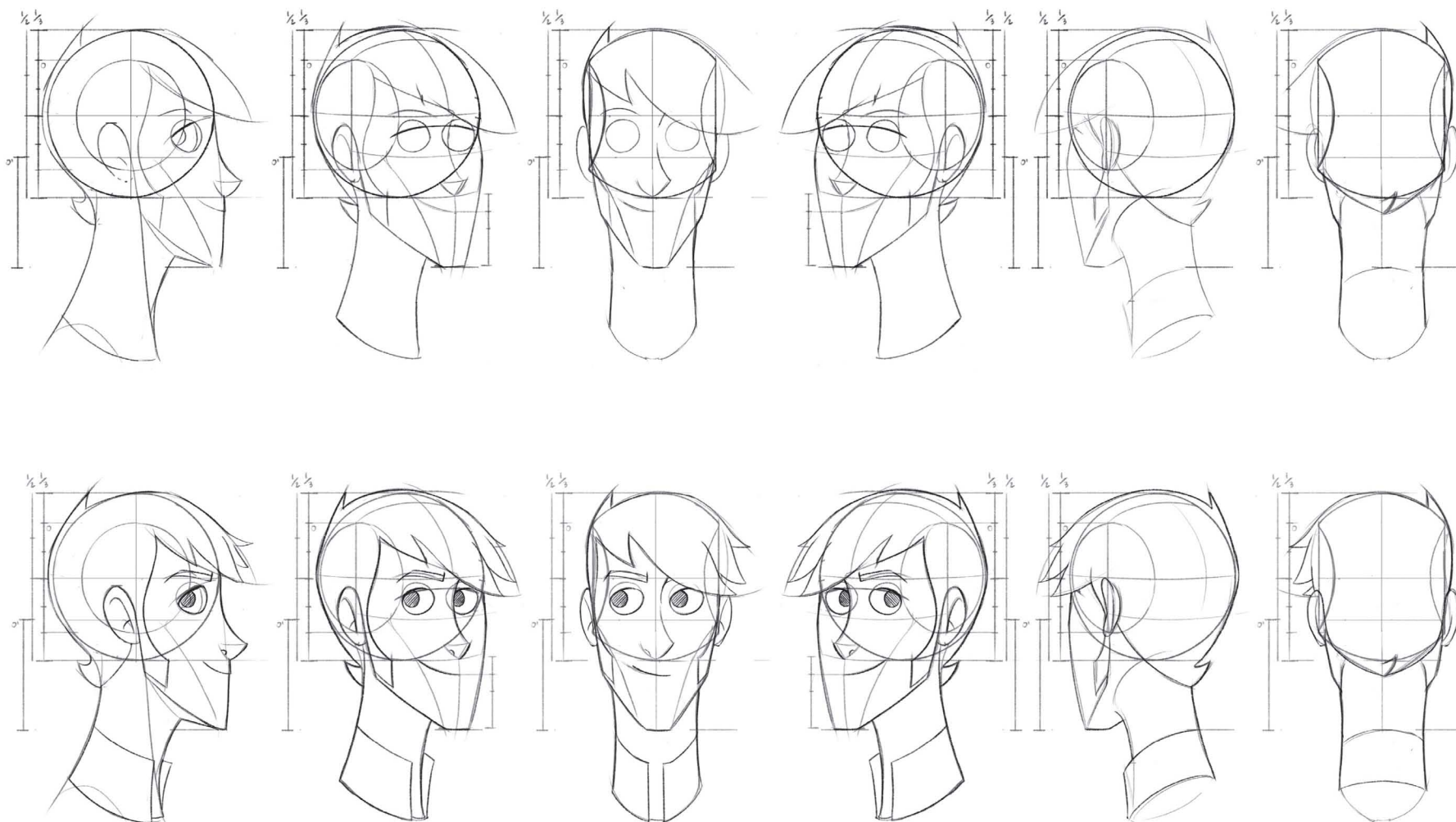


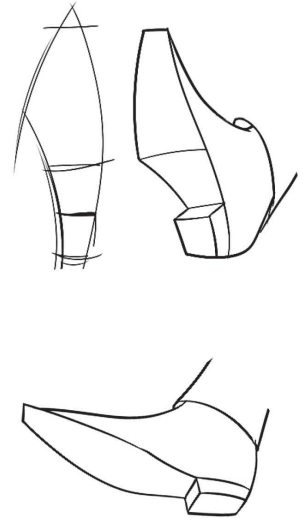


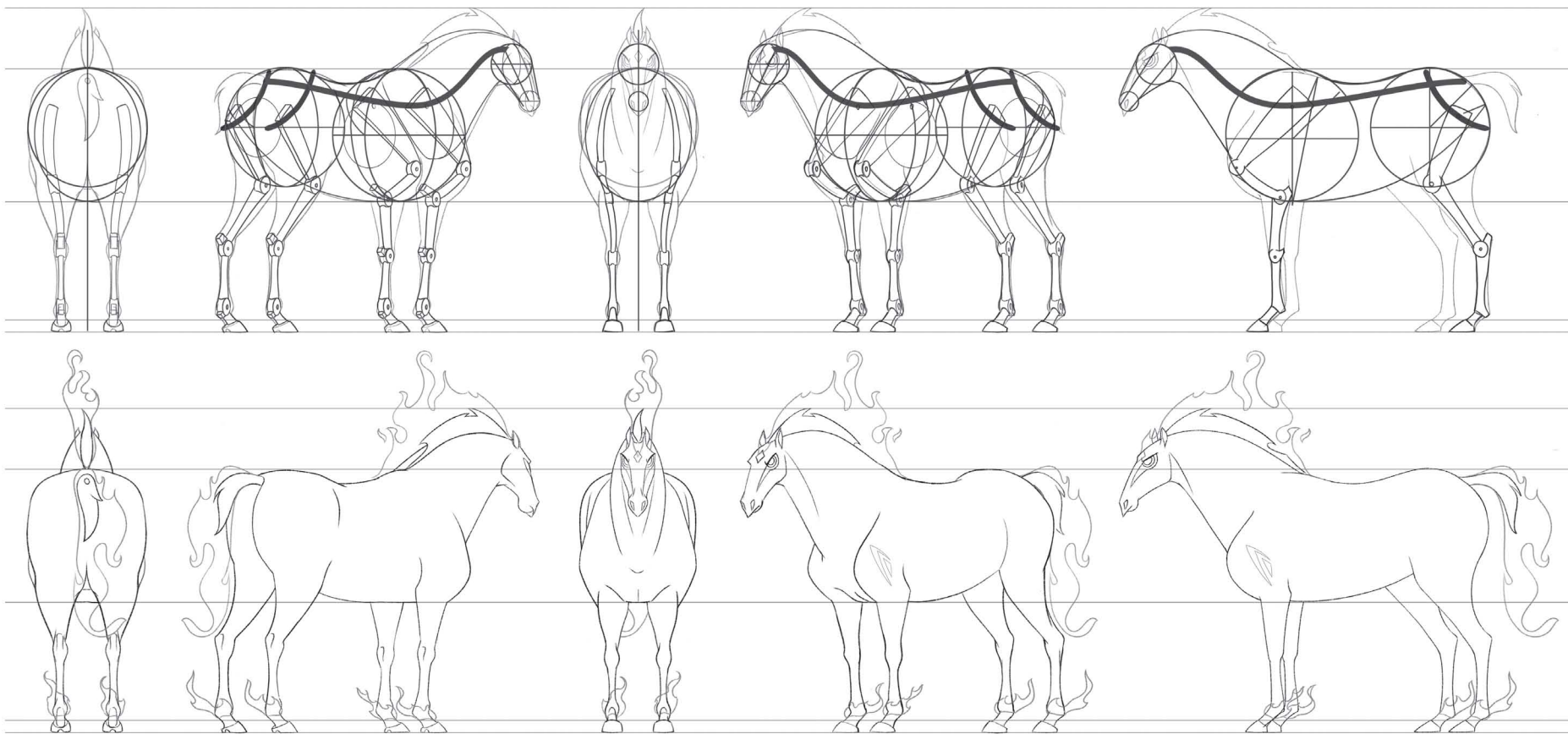
HOJAS DE MODELO.
Personajes.



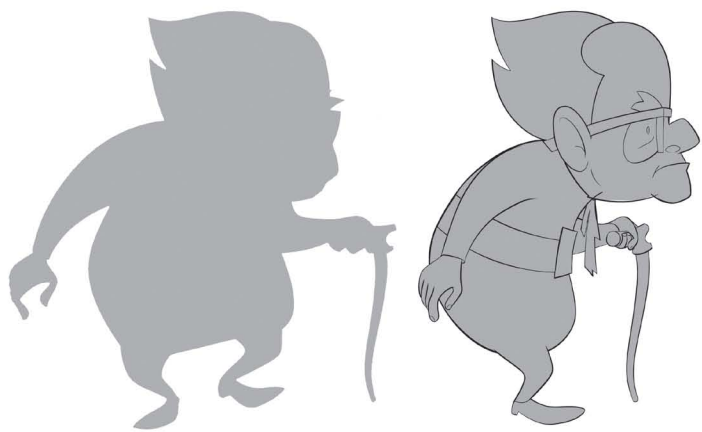
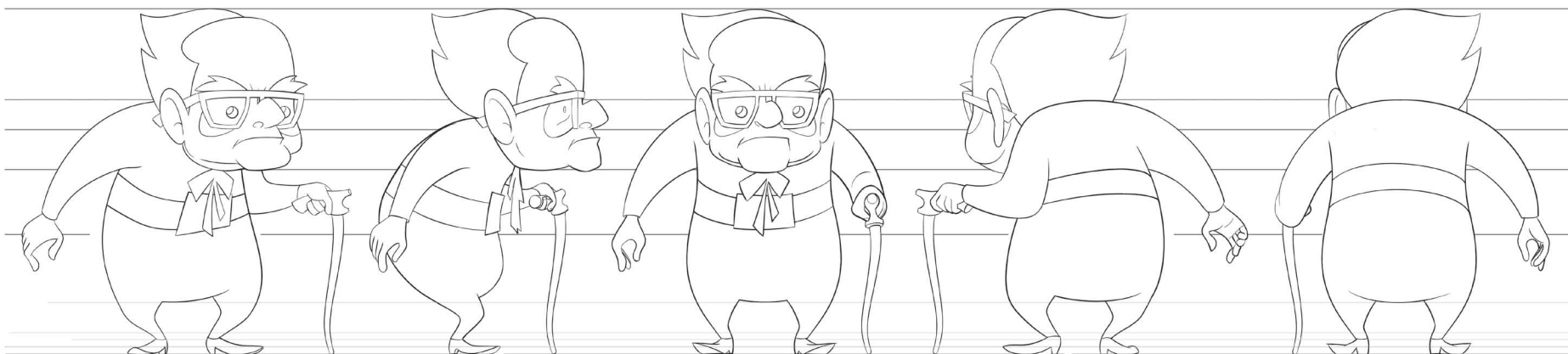
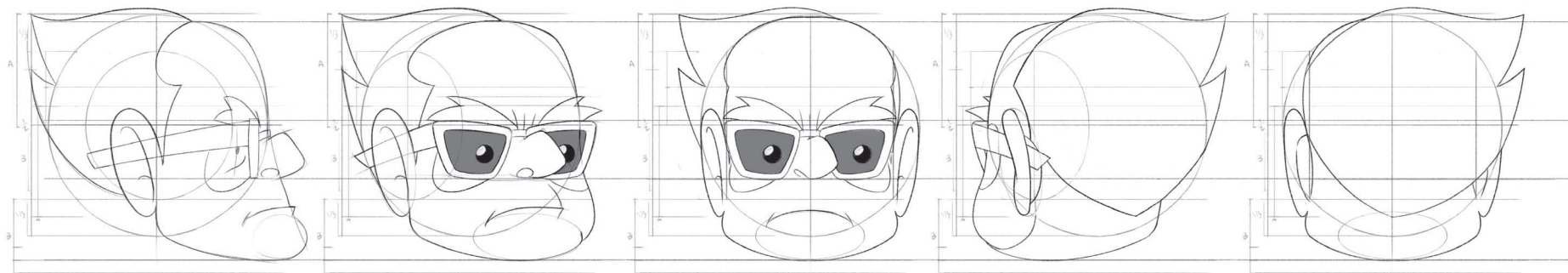






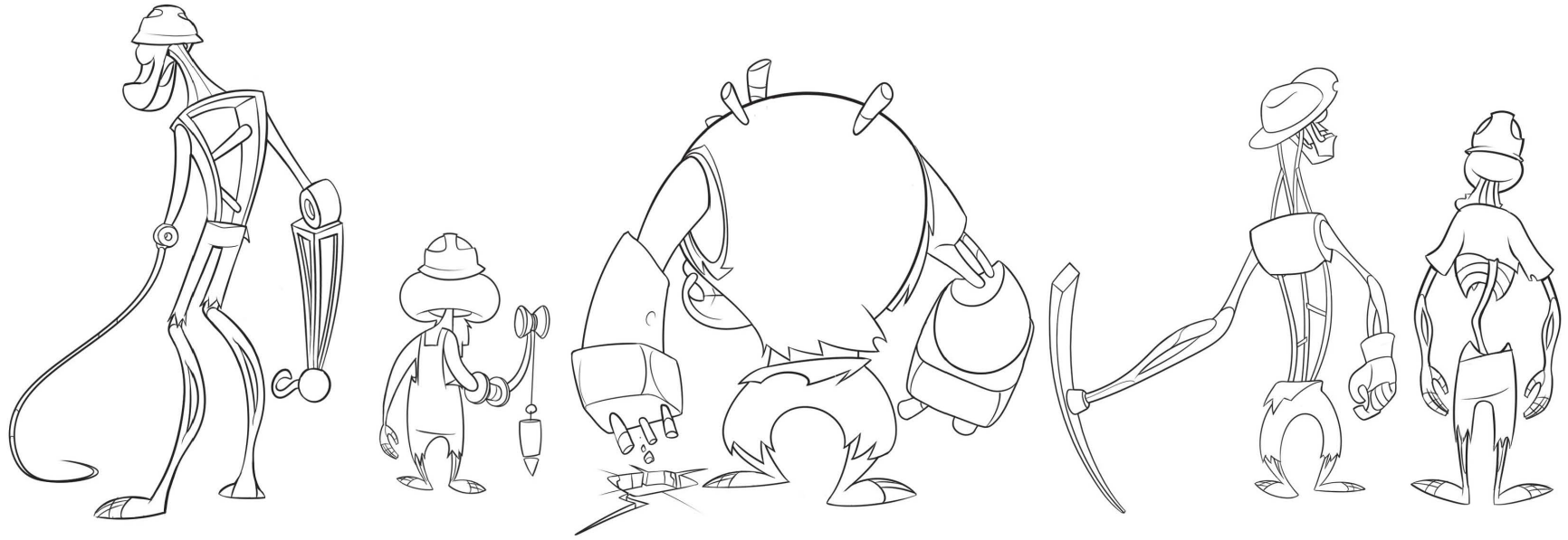






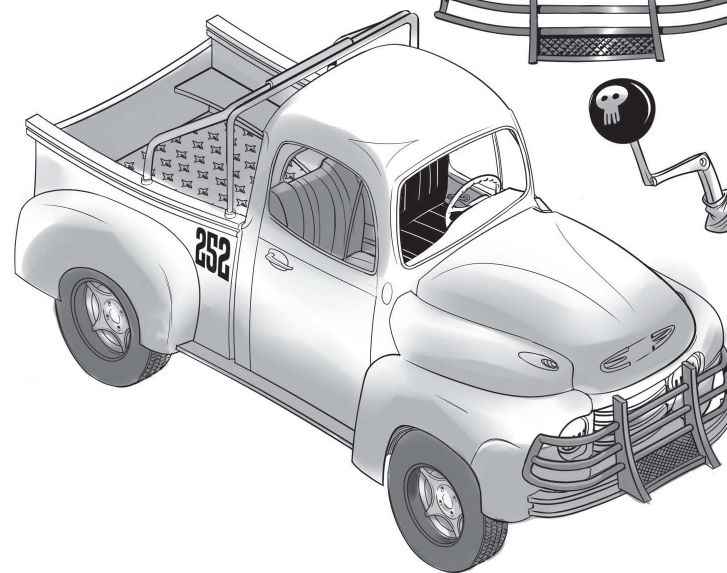
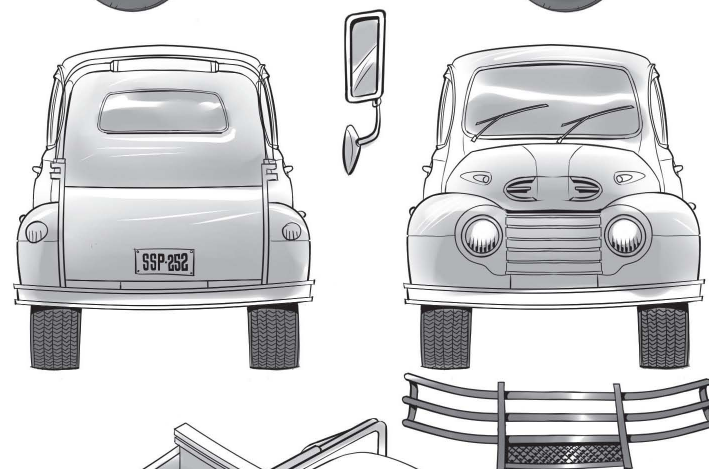
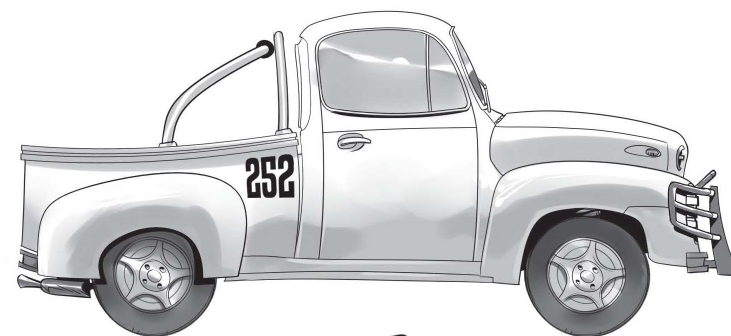
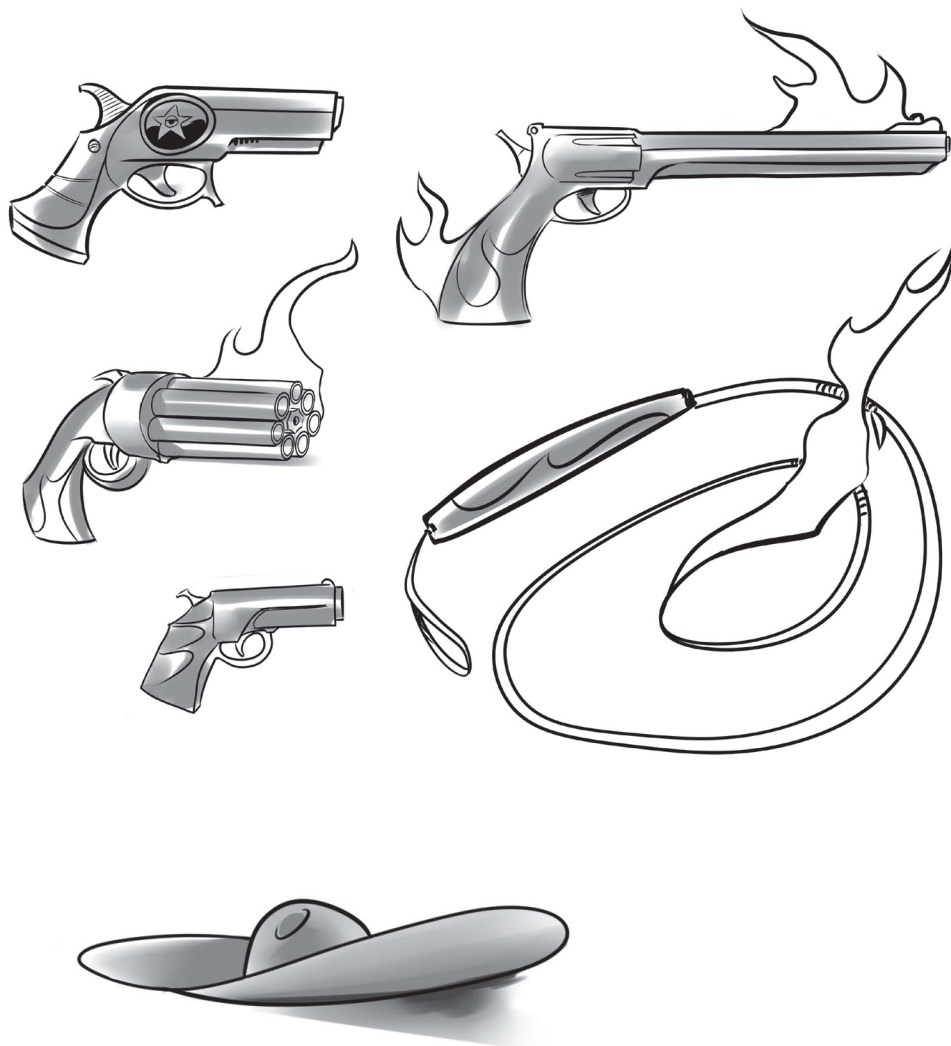






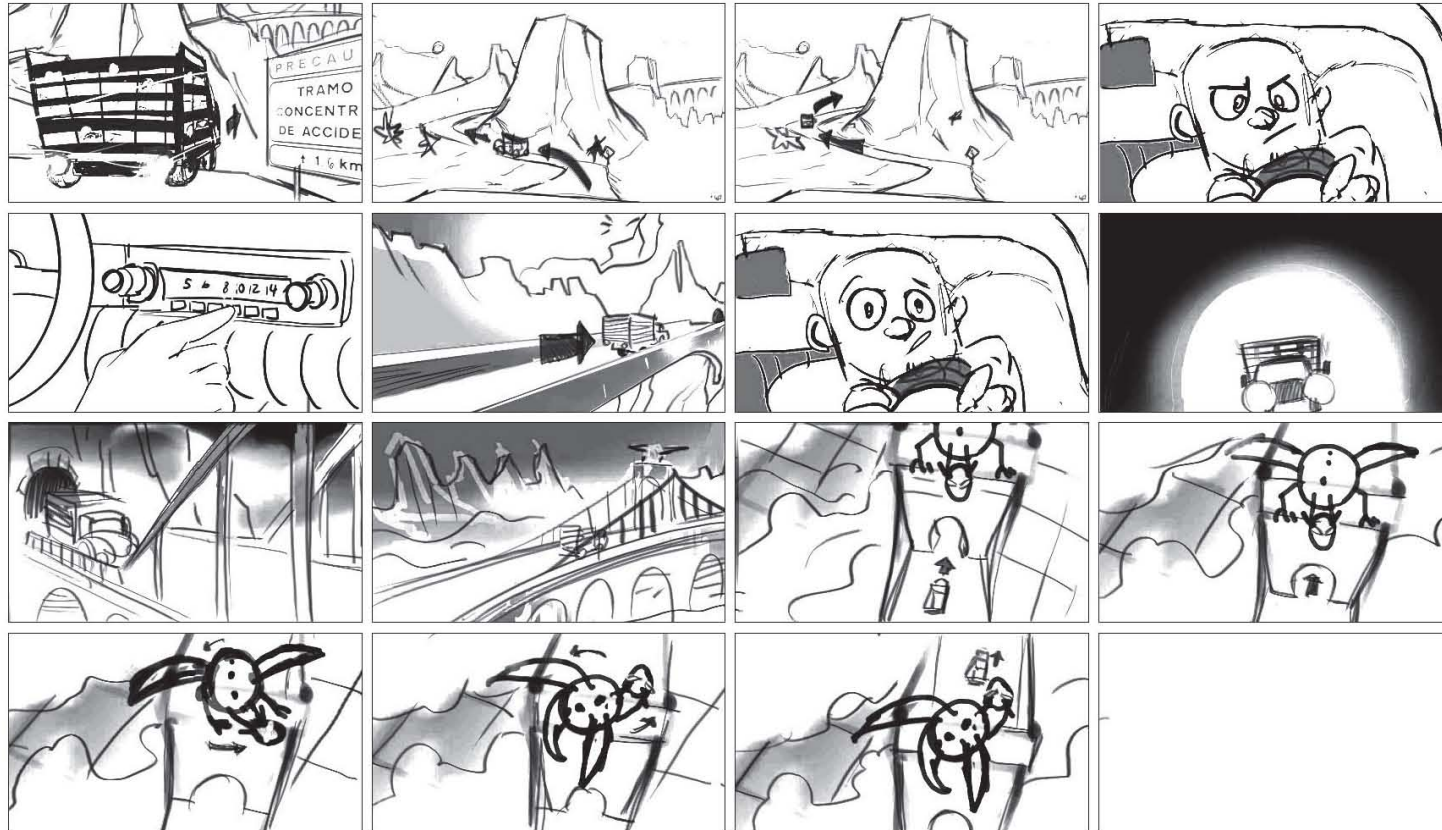
Props.

Se realizaron algunos props como las armas de los agentes así como las del Jinete Errante. También se diseñó la camioneta de Borjo y Tito.



STORY BOARD.

A continuación anexo en las siguientes páginas unos ejemplos de *storyboard* como diseño de secuencia.



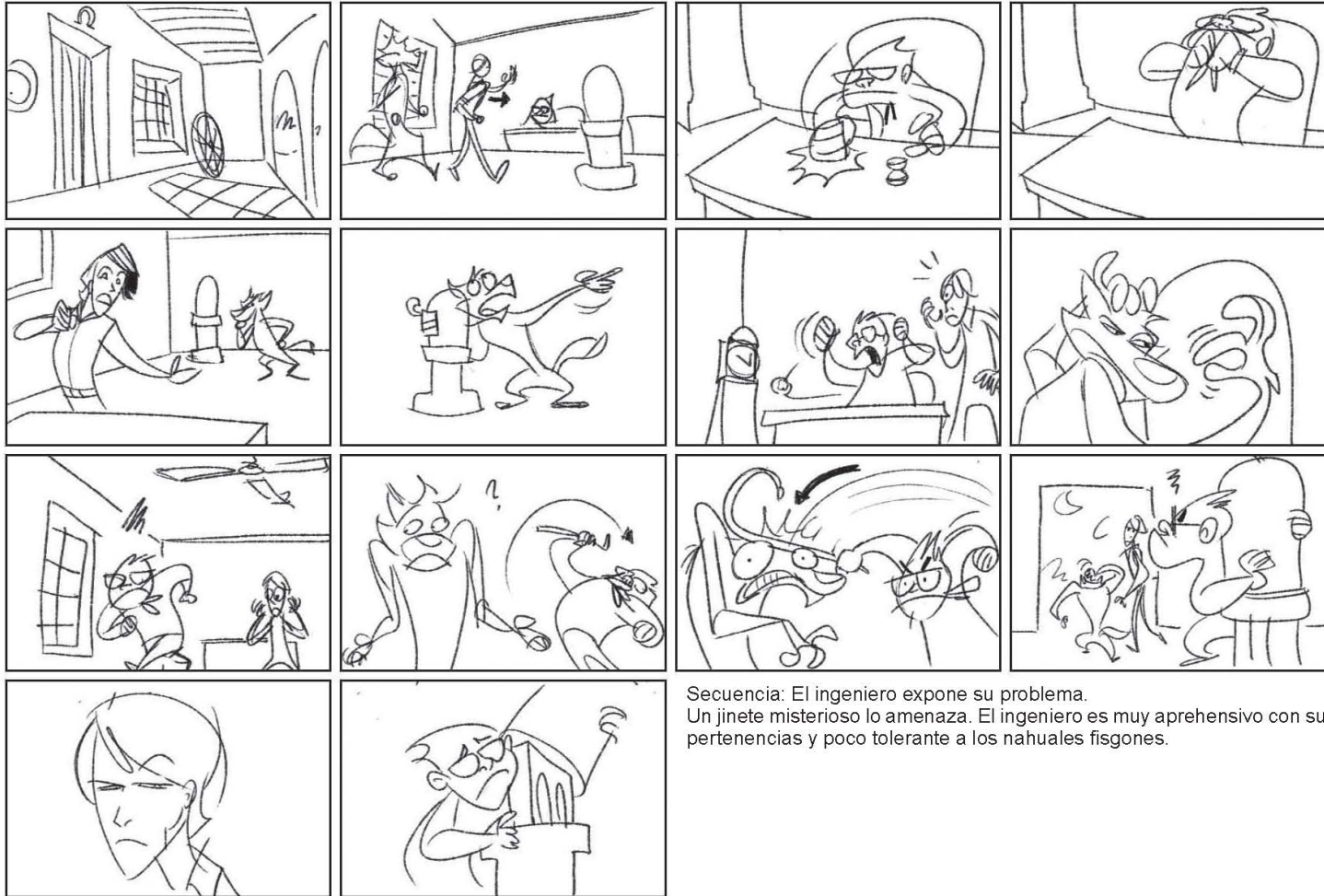
Secuencia imagen de inicio.
Un chofer entra sin saberlo al puente maldito.

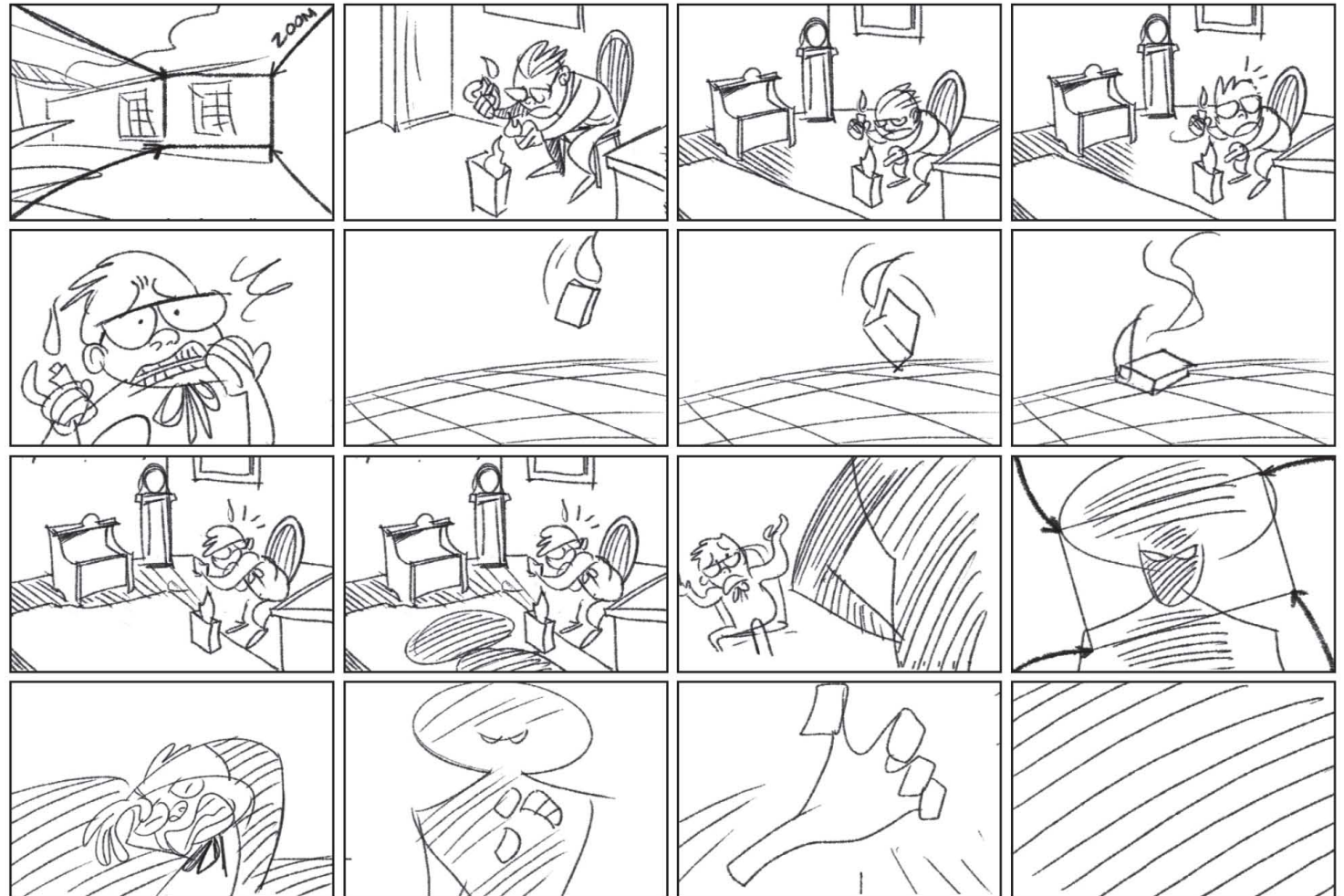


Estudio tonal de la secuencia.



Secuencia: llegan los agentes.
Primera aparición de los protagonistas de Patrolgeist.





Secuencia: Llega el Jinete errante.
El jinete misterioso encara al ingeniero para que pague por su pasado.

Estudio tonal de la secuencia.

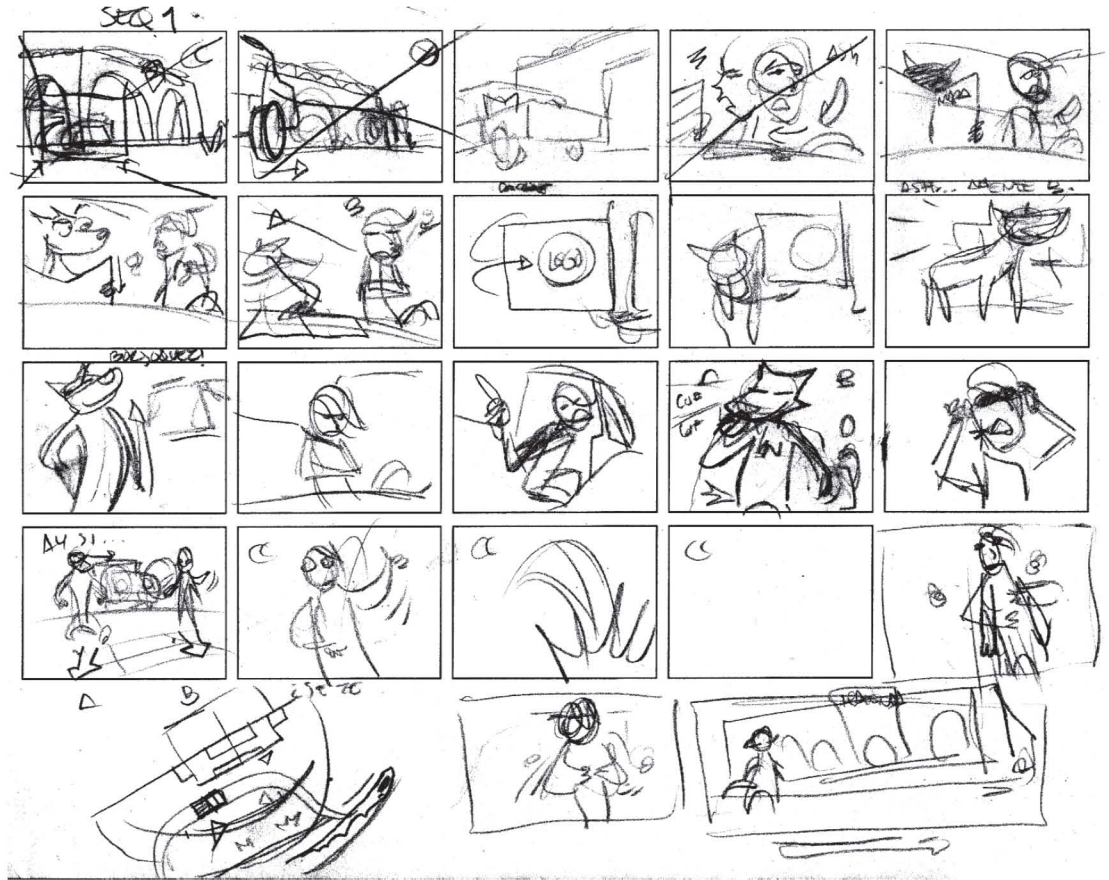
Desarrollo visual y conceptual de un proyecto propio.

Thumbnails y apuntes previos.

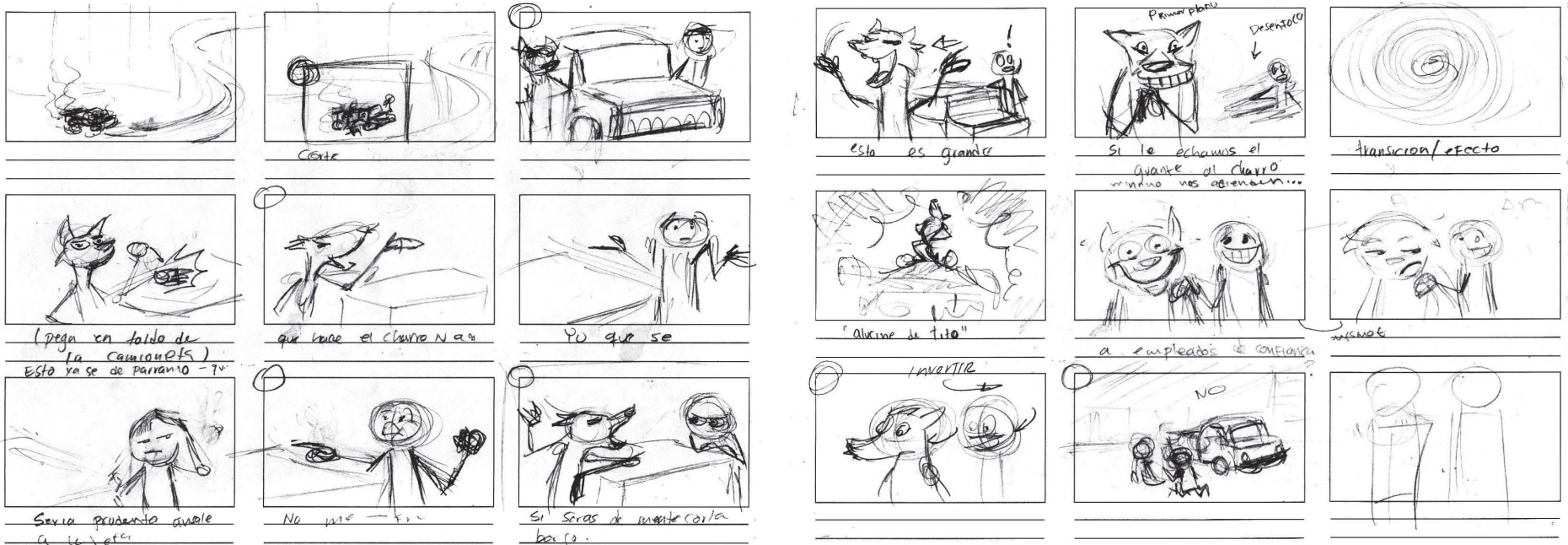
Algunos bocetos para planear la secuencia y sus momentos importantes.



Secuencia: Accidente en el puente.
Continuación de la secuencia de imagen de inicio. Algunos apuntes para planear la acción en el accidente cuando aparecen los fantasmas.



Secuencia: Llegan los agentes.
Apuntes previos al storyboard.



Secuencia: Atrapados en el puente.
 Borjo y Tito están atrapados por una fuerza misteriosa en el puente maldito. Tito se alucina con lo que pueden lograr si resuelven el caso.



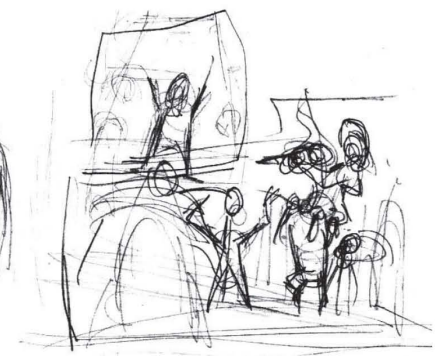
"¿Cómo pudo hacernos esto, ingeniero?"



"Hay sangre nueva en el contrato".

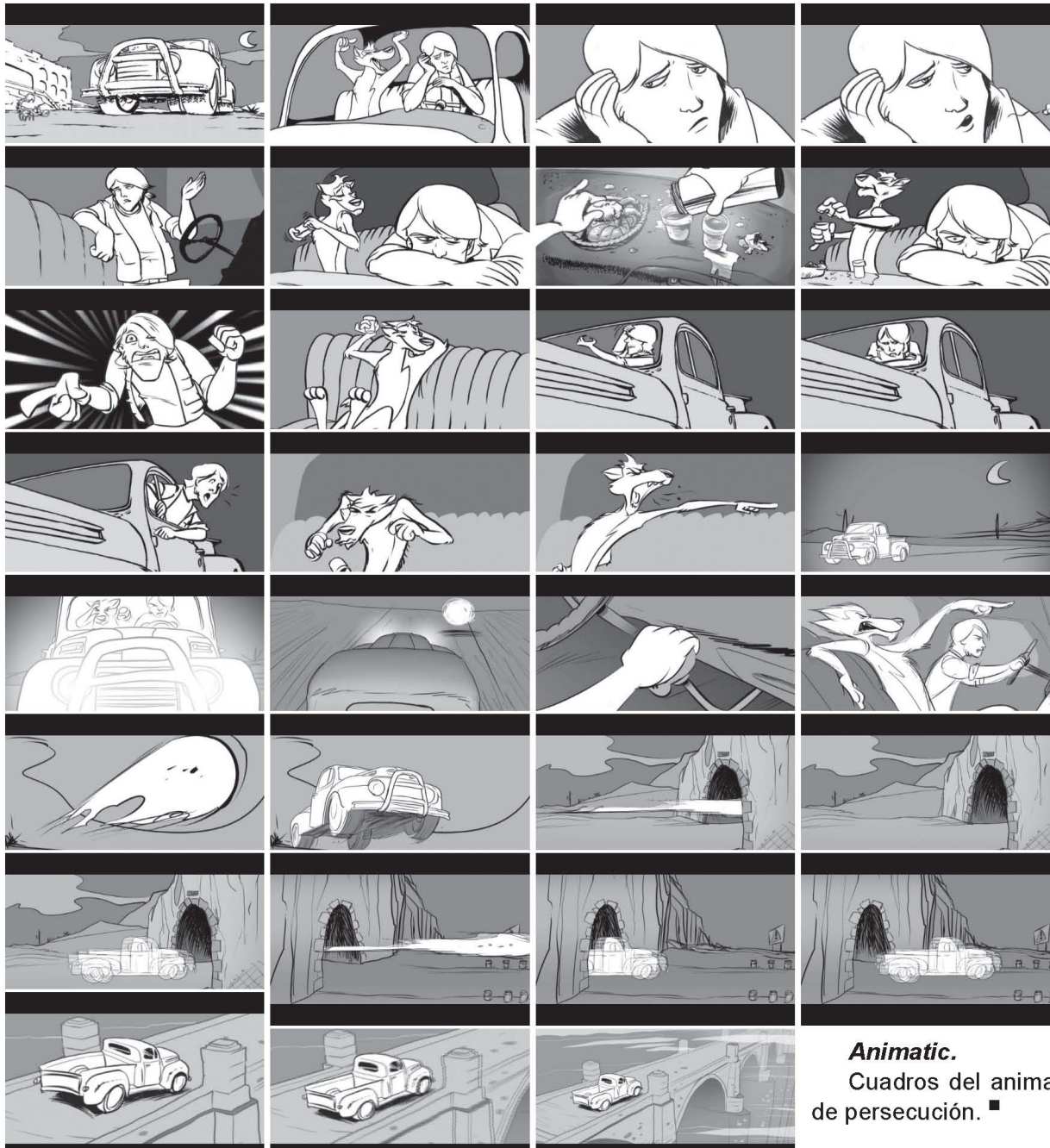


"Mientras el contrato siga vigente no pueden hacerme nada".



"¡Atrás! ¡No me obliguen a lastimarlos!".

Desarrollo visual y conceptual de un proyecto propio.



Animatic.
Cuadros del animatic de la secuencia de persecución. ■



CONCLUSIONES



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

CONCLUSIONES.

El principal interés en hacer este proyecto de tesis fue experimentar el proceso creativo, tanto su exploración como la planeación. Es decir, el desarrollo visual y conceptual necesario en el quehacer artístico en una disciplina como la animación con el fin de narrar una historia. Ya que como menciona Don Hahn en el libro *The Alchemy of Animation*: "Incubar y planificar una idea, es sin duda, uno de los eventos más importantes en la creación de cualquier proyecto fílmico".

Así podemos concluir que el **desarrollo visual y conceptual** es la piedra angular de una producción, pues fundamenta y ordena de manera clara los procesos que más tarde se seguirán. Así mismo hace viable y tangible la forma en que se va a comunicar una idea.

El ser testigos de la génesis de un proyecto animado específico nos permite visualizar y explicar su proceso creativo. Así mismo esclarece los inconvenientes que surgen en el camino, dichos informes, sirven para cualquiera que quiera realizar un proyecto similar.

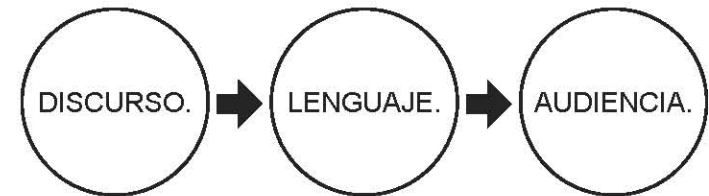
En el **primer capítulo** nos enfocamos en establecer las definiciones necesarias acerca de la animación. Así como una tabla para ubicar el momento histórico de la animación principalmente en occidente.

Mientras que en el **segundo capítulo** se expusieron documentos, materiales y experiencias de diversos estudios de animación. Así también como los conceptos necesarios para determinar el **leguaje** y procesos de la pre-producción. Todo lo documentado se generó en diversas producciones durante el desarrollo visual y conceptual. Gracias a este material se pueden entender los procesos que se utilizan para consolidar sus proyectos.

Las experiencias y pautas marcadas en este material, si bien nos acercan a los procedimientos adecuados, en cada proyecto podemos visualizar diferentes formas de solución. Cada proyecto es particular ya que por su naturaleza tienen sus propias rutas creativas.

Es recomendable aplicar en un proyecto los procesos documentados para comprenderlos a profundidad y entender cómo el diseño conceptual se genera.

Concluyo que fundamentalmente los conceptos, definiciones y procesos documentados en el segundo capítulo **conforman un lenguaje que se compone de elementos narrativos y visuales**. Este lenguaje es la vía para transmitir un discurso a una audiencia.



Así, lo que hace valioso a los estudios exitosos es el **dominio** de este **lenguaje**, la **trascendencia** de su **discurso** y la **capacidad** para atender **audiencias**.

Resulta inevitable encontrar que para las casas de animación consolidadas es muy importante comunicar de manera concreta, sin importar la técnica, desde las ideas que se están desarrollando hasta su producto final. Al observar el material de diferentes estudios de animación como Disney, Universal Studios, Hanna Barbera, Pixar, Dreamworks, Warner Bros, Ghibli, etcétera, notamos la destreza y el conocimiento a profundidad que poseen las personas que trabajan ahí.

Por lo que hago una pausa para expresar mi profunda admiración y respeto por estos artistas y el dominio que demuestran en la concepción de narrativa, la visualización de espacios y ambientes así como diseños controlados.

La definición y calidad estética en que están plasmadas las formas, volúmenes y colores me generó las preguntas: ¿de dónde provienen las habilidades y talento de las personas que trabajan en estas industrias filmicas? ¿De dónde estas empresas de animación reclutan a gente calificada para laborar en sus proyectos? ¿Porqué los resultados de las producciones mexicanas no son tan efectivos?

Una de las respuestas consiste en que existen escuelas de arte especializadas quienes se mantienen a la vanguardia en cuanto a las necesidades competitivas de trabajo. Sería interesante escudriñar en estos planes de estudios y advertir como hacen hincapié en la calidad con la que se imparten las materias básicas antes de entrar de lleno en las materias de animación, cinematografía, multimedia, etc.

En las empresas de animación cuidan mucho que los aspirantes dominen los principios de dibujo y pintura, como la anatomía, perspectiva, composición, teoría del color, etc.

En un estudio de animación profesional, todas las personas tienen el mismo nivel de conocimiento, lo que las hace diferentes es su especialización y los años de experiencia en determinado departamento.

En el **tercer capítulo** se puso en marcha una serie de ejercicios de exploración visual que dieron pauta a establecer cuales serían las referencias adecuadas. En este punto, con la idea y los lineamientos propuestos para este proyecto, nos enfocamos en ingeniar una cosmogonía que determinara los diversos aspectos que

posteriormente se aplicarían a los personajes, ambientes y la historia. En esta etapa, se invierten varias horas de trabajo mental y referencias para sustentar el paradigma emergente. Surgen todo tipo de preguntas para construir una lógica del universo que queremos crear. Básicamente el paradigma del proyecto.

Este paradigma corresponde a la construcción de un **discurso**. Las metáforas que dan forma al paradigma respondieron en un inicio a una inquietud discursiva. Lo que es representativo de nuestro contexto que coincida con mis propios intereses narrativos.

No es coincidencia que las referencias documentadas nutrieran esta inquietud discursiva. Es el contexto lo que nutre a las audiencia y viceversa. En este sentido afirmo que la propia cultura visual, las tradiciones, costumbres y vivencias propias son la principal fuente de inspiración.

Para construir a los personajes se echó mano de lenguaje escrito y del lenguaje visual. Las ideas verbalizadas se complementaron con las ideas plasmadas en bocetos. Hay que notar que en esta parte del proceso se da un fenómeno en el cual **el lenguaje nutre al discurso**.

Es aquí dónde se definen los aspectos elementales de lo que será la historia, se contempla el potencial y seleccionamos lo que parezca adecuado. Los conceptos generados surgen a partir de elementos sencillos, sin embargo se procura superar las expectativas ordinarias y hacer combinaciones inesperadas.

Es importante señalar que las personas involucradas en la pre- producción deben estar expuestas a un ambiente continuo de retroalimentación y sensibilización. Todas las aportaciones son importantes, pues generan material valioso para debatir, y de cuyas conclusiones contribuyen a enriquecer los conceptos y la historia.

El proceso creativo en un desarrollo visual y conceptual, no se trata de una actividad solitaria sino, por el contrario, el proceso trae implícita la participación de equipos. La retroalimentación aporta dinamismo, creatividad e incentivos que elevan la calidad del producto.

Nada en el proceso creativo funciona de manera aislada.

En el caso particular de este proyecto, se buscó trabajar con recursos hipotéticos, como si se tratara de un auténtico estudio de animación con presupuesto mediano a limitado, tanto en recursos humanos, económicos y tecnológicos. Aunque en realidad el trabajo recayó sólo en mi persona, desempeñando a veces como el personal del supuesto estudio de animación y a veces como director.

Suplantarlos me costó entender el rigor que se necesita para llevar a cabo estas tareas, razón de más que me condujo a tomar diversos cursos de capacitación al respecto.

El ejercicio me reveló el porqué todos los involucrados en un estudio deben tener un excelente nivel tanto técnico como creativo. En especial el director quien aparte de estos atributos debe tener experiencia en cuestiones de organización y una visión clara del discurso.

Ser director exige disciplina, enfoque, dedicación y control absoluto de los elementos que se van a disponer. Un director nunca se puede dar el lujo de vacilar en decisiones y desempeño. Pues es precisamente en el director donde recae toda la responsabilidad de llevar a buen término una producción.

Estas razones me han llevado a comprender y a ratificar el porqué de ciertas producciones, que comenzaron de manera entusiasta y hasta con recursos suficientes, no tuvieron una buena culminación o sus productos tienen carencias.

Por otro lado, para “suplir” la necesidad del personal que necesitaba el estudio de animación hipotético pedí ayuda a algunos amigos y colegas relacionados con el medio, quienes de manera amable, aportaron sus trazos ilustrando mis indicaciones. También me orientaron sobre diversos aspectos teóricos y técnicos.

A pesar de todo, tuve que continuar a prueba y error e hice los cambios que me parecieron pertinentes para asegurar un paradigma sólido o por lo menos lo suficiente claro que me permitiera seguir de manera positiva con la construcción de la historia y su diseño.

Por último, hay que mencionar que la labor de documentación y referencias fue muy valiosa, pues facilitó alcanzar lo que se buscaba, estimula la imaginación y lo que se pretende contar aparenta manifestarse ante nuestros ojos.

Las mejores referencias son las basadas en la realidad, y es curioso advertir cómo con esta documentación, las ideas fluyen y las coincidencias entre lo que se había imaginado y la realidad encajan a la perfección. Pareciera como si nuestro entorno coexistiera con universos fascinantes que esperan ser descubiertos y que sus historias ansiaran ser relatadas.

En el **cuarto capítulo** ya con la idea clara, el paradigma sólido y los personajes demarcados, no queda más que hacer evolucionar estos conceptos. En esta etapa se busca desarrollar a los ambientes y sobre todo a los personajes hasta dotarlos de personalidades únicas.

En este punto es donde se contruye el **lenguaje** a través del cual se transmitirá el **discurso**.

Para esto se busca crear una historia que invite a la audiencia a convivir en un viaje emocional; es decir que la audiencia pueda reaccionar junto con los personajes, pues en ellos identifica emociones cercanas, tales como anhelos, inseguridades, pasiones, etc.

Como bien lo menciona Blake Snyder en *Save the cat*, el tema es imprescindible en una historia, esa afirmación o pregunta de lo que trata una historia en el fondo. En el caso de mi historia el tema es:

“Lo que se construye con mentiras se cae ante la verdad”.

En la historia, los personajes de una manera u otra falsean la realidad a conveniencia, tienen necesidad de aparentar lo que no son o de mentir para lograr sus propósitos. Al final, de acuerdo con su grado de cinismo, verán, incluso de manera literal, cómo se derrumban sus expectativas.

El tema es parte fundamental del discurso.

En este aspecto descubro que el tema de mi historia sufrió cambios durante su desarrollo. Si bien, en un inicio era encontrar una respuesta sobre la identidad en lo que es representativo en mi contexto, derivó a hablar de la importancia de exaltar la verdad como valor fundamental. No es un tema inconexo, hay una relación estrecha entre la identidad y la falsedad.

Al principio el tema de la identidad y sus conflictos dotaron a los personajes principales de un sustento fundamental. Mientras Borjo quiere ser suizo negando lo que le avergüenza de su cultura, Tito sufre atrapado en su forma animal anhelando su naturaleza humana. Me doy cuenta que la manera en que sobrellevan su conflicto es a través de falsedades y de negaciones.

Para el proyecto de esta tesis, encontrar el tema, la trama y finalmente el guion de la historia, no fue tan sencillo, sin embargo, una herramienta que sin duda ayudó a este propósito fue exponer las ideas concretas en pedazos de papel. Con ello se tuvo una idea de como fluye la historia antes de redactar los detalles.

Este método ayudó a construir una escaleta. Identificando oportunamente los momentos dramáticos que contempla la estructura narrativa. Los eventos inscritos nos hicieron notar de manera objetiva la dirección de la historia. Esto hace que nos percatemos de cómo funciona nuestro relato, desechando o añadiendo de acuerdo a las necesidades de la historia que se escribe.

Finalmente, bajo este procedimiento, no sólo se logró hallar un tema, sino que también permitió resolver varios aspectos del argumento, que de otra manera pasarían desapercibidos.

Un detalle importante a considerar es, que tanto la historia, como los diseños se crean de manera intercalada, y se conectan cada vez más hasta consolidarse en lecturas pertinentes que comunican la historia de la mejor manera posible.

En el resultado final, si se logran los objetivos planteados, se podrá reconocer en los personajes el reflejo de nuestra humanidad de manera desenfadada y hasta irónica. También se podrán contemplar aspectos de nuestra sociedad que toleramos y que negamos y situaciones que nos hagan reflexionar al respecto. Se habrá presenciado la solemnidad de las leyendas, que aunque nos inspiran algo de miedo también nos enorgullecen. Y sobre todo, Habrán reído con estos aspectos que pudieran parecer solemnes.

Estoy consciente que éste es mi primer proyecto formal en esta área, y que podría mejorar en varios aspectos, sin embargo la obra derivada, la premisa, guion, fichas de personajes, *concept art*, *work book*, hojas modelo y el diseño de secuencia cumplen con las formalidades establecidas que incluso se pueden mostrar como carpeta o portafolio de producción para obtener recursos y realizarse.

Finalmente, dejo abierta la posibilidad para realizar más historias y proyectos relacionados con el paradigma de *Patrolgeist*, pues la excursión en la búsqueda de temas y tramas, así como las posibilidades fantásticas de los personajes me permiten seguir creando más al respecto. ■



FUENTES DE CONSULTA.



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.

Bibliografía.

- _, *Culturas Prehispánicas del Golfo*. Publicación del Gobierno del Estado de Veracruz.
- _, *Edificaciones del Banco Nacional de México*, Seis Virreinales y una contemporánea. Fomento Cultural Banamex. México 1988.
- _, *Haciendas de México*. Fomento Cultural Banamex. 1994.
- _, *Literatura de la Imagen*. Biblioteca Salvat GT de Grandes Temas. Salvat Editores, Barcelona. 1973.
- _, *Mamíferos, Guías Visuales*. Editorial Televisa, 2005.
- _, *Maravillas y Tesoros del Patrimonio de la Humanidad*. América Central. Colección Nuestro Mundo. Edit. Tiempo S.A en colaboración con la UNESCO.
- _, *Publicidad*. Biblioteca Salvat GT de Grandes Temas. Salvat Editores, Barcelona. 1973.
- _, *Teoría de la Imagen*. Biblioteca Salvat GT de Grandes Temas. Salvat Editores, Barcelona. 1973.
- _, *The art of Porco Rosso* (Ghibli the Art Series). Animage Editorial. Japan. 1998.

A

Aristóteles, *Poética*. Trad. de E. Schlesinger, Bs. Aires, 1947.

B

- Bacher, Hans. *Dream Worlds*, Production Design for animation. Focal Press. Burlington. 2008.
- Bancroft Tom. *Creating Characters with Personality*. Watson-Guptill Publications, Nueva York, 2006.
- Bautista, Melinda. *Leyendas de brujas, duendes y nahuales*. Ed. Selector. México. 2003.
- Beiman, Nancy. *Prepare to Board!* Focal Press. Burlington. 2007.
- Berdicio, Roberto y Appelbaum, Stanley. *Posada's Popular Mexican Prints*. Dover Publications. NY. 1972.
- Blair, Preston, *Cartoon Animation*. Walter Foster Publishing, Laguna Hills CA, 1994.
- Bluth, Don. *Don Bluth's: The Art of animation drawing*. DH Press. Milwaukee, E.U. 2005.
- Bluth, Don. *Don Bluth's: The Art of Storyboard*. DH Press. Milwaukee, E.U. 2004.

Byrne, Mark. *The Art of Layout and Storyboarding*. Leixlip. Kildare, Irlanda. 1999.

C

- Cadwell, Ben. *Action Cartooning*. Sterling Publishing. CO. INC. Nueva York. 2004.
- Chávez, Octavio. *La Charrería: Tradición Mexicana*. Instituto Mexiquense de Cultura. 1991.
- Chevalier, Jean. Gheerbrant, Alain. *Diccionario de Símbolos*. Editorial Herder, Barcelona. 1988.
- Clément, Édgar. *Operación Bolívar*. Ediciones del Castor/ Taller del Perro. México. 1999.
- Clutton-Brock, Juliet. *Caballos*. Edit. Altea. 1993.
- Cotta Vaz, Mark. *The art of Bolt*. Chronicle books. San Francisco, CA. EU. 2008.
- Cotta Vaz, Mark. *The Art of Star Wars. Episode II Attack of Clones*. The Ballantine Publishing Group. 2002.

D

- DiMartino, Michel Dante y Konietzko, Brian. *Avatar the last airbender: The art of the animated series*. Dark Horse books. Milwaukie, OR. EU. 2010.
- Dini, Paul y Kidd, Chip. *Batman Animated*. Harper Entertainment. Nueva York. 1998.

E

- Eco, Umberto. *Cómo se hace una tesis*. Gedisa Editorial. 8a. Revisión. Barcelona. 2006.
- Eliade, Mircea. *El Mito del Eterno Retorno*. Edit. Buenos Aires. Emecé 2001.
- Eliade, Mircea. *Lo Sagrado y lo Profano*. Edit. Paidós. Barcelona 2005.
- Ellis, Shaun y Sloan, Monty. *El lobo. Escenas fascinantes y fotografías espectaculares*. Paragon books. Reino Unido. 2007.
- Elwin Harley Edwards, *El Gran Libro del Caballo*. Edit. El País Aguilar, junio 1993.
- Enciso, Jorge. *Design from Precolumbian Mexico*. Edit. Archive series. 1971.

Enciso, Jorge. *Design Motifs of Ancient Mexico*. Edit. Archive series. 1947- 1953.

Ettegui, Peter. *Diseño de producción y dirección artística: cine*. Océano Barcelona. 1999.

F

Field, Syd. *Screenplay: The foundations of screenwriting*. Delta. Nueva York. 1984.

G

García Canclini, Néstor. *Culturas Híbridas, Estrategias para Entrar y Salir De La Modernidad*. Edit. Grijalbo. 2005.

Gerner, Ed. *Layout and Composition for Animation*. Focal Press. Burlington, MA. 2010.

H

H. Murdoch, David. *Cowboys*. Santillana. Madrid 1994.

Hahn, Don. *The Alchemy of Animation. Making an animated film in the modern age*. Disney Editions Nueva York. 2008.

Hart, Christopher. *Cartoon Cool: How to draw new retro-style characters*. Watson-Guption publications. Nueva York. 2005.

Hermitte, Esther. *Poder Sobrenatural y Control Social en un Pueblo Maya Contemporáneo*. De. Ini México 1970.

I

Islas Escárcega, Leovigildo, García Bravo y Olivera, Rodolfo. *Diccionario y Refranero Charro*. Edamex. 1992.

Iturrioz Leza, José Luis. *Nierika: Visión, Consciencia y Símbolo, en Pacheco, Gabriel Benítez. La Semilla del Mundo*. Ediciones Secretaría de Cultura de Jalisco y CONACULTA. México 2003.

J

Jean Chevalier, Alain Gheerbrant. *Diccionario de Símbolos*. Editorial. Herder, Barcelona, 1988.

Jones, Kathleen. *Shrek, The art of the quest*. Insight Editions. San Rafael, CA. EU. 2007.

Jung, Carl Gustav. *Los arquetipos e inconsciente colectivo*. Ed. Paidós. Barcelona. 1970.

K

Kurtti, Jeff. *The art of Tangled*. Chronicle books. San Francisco, CA. EU. 2010.

Kurtti, Jeff. *The art of the princess and the frog*. Chronicle books. San Francisco, CA. EU. 2009.

L

Littleton, C. Scott. *Gods, Goddesses, and Mithology*. Vol. 5 Nueva York: Marshall Cavendish 2005.

M

Maugard, Adolfo Best. *Método de Dibujo Mexicano*. 2da. Edición Viñeta 1964.

McKee, Robert. *El Guion*. ALBA Editorial. 2011.

Miller-Zarneke, Tracey. *The Art of Kung Fu Panda*. Insight Editions. San Rafael, CA. EU. 2008.

Moscoso Pastrana, Prudencio. *Las Cabezas Rodantes del Mal, Brujería y Nahualismo en los Altos de Chiapas*. México Miguel Ángel Porrúa. 1990.

Muybridge, Eadweard. *Animals in Motion*. Dover Publications. NY. 1957.

Muybridge, Eadweard. *The Human Figure in Motion*. Chapman and Hold LTD. 1907.

Myrone, Martin. *Gothic Nightmares: Fuseli, Blake and the Romantic Imagination*. Tate Publishing. London. 2006.

N

Nolen-Weathington, Eric. *Modern Masters Volume Three: Bruce Timm*. TwoMorrows. North Carolina. 2008.

P

Pitt-Rivers, Julian. *Spiritual Power in Central America*. Tabistock Londres 1970.

R

Rendón Garcini, Ricardo. *Vida Cotidiana en las Haciendas de México*. Texto de Fomento Cultural Banamex. 2000.

Rincón Gallardo, Carlos duque de Regla. *El Libro del Charro Mexicano*. Ed. Porrúa 1960.

S

Sánchez-Escalonilla, Antonio. *Estrategias de Guion Cinematográfico*. Barcelona: Ariel Cine, 2010.

Santamaría, José/ Alonso, Pedro. *Antología del relato policial*. Edit. Aula de Literatura Vivens Vives. 2014.

Seger, Linda. *Advanced Screenwriting: Raising Your Script to the Academy Award Level*. Silman-James Press, 2003.

Sellari Maricla. *Las voces interiores, en Vilches, Taller de escritura para cine*. Barcelona, Gedisa, 2001.

Serna, Assumpta. *El trabajo del actor de cine*. Madrid, Cátedra, 1999.

Sigall, Martha. *Living Life Inside the Lines: Tales from the Golden Age of Animation*. Univ. Press of Mississippi. 2005.

Snyder, Blake. *Salva al gato: El libro definitivo para la creación de un guion*. Editorial Alba. Barcelona. 2010.

Solomon, Charles. *The art of Toy Story*. Chronicle books. San Francisco, CA. EU. 2010.

Sunshine, Linda. *The Art of Monsters VS Aliens*. Newmarket Press. New York. 2009.

T

Thomas, Bob. *Walt Disney: The art of animation*. Ed. Golden Press. Nueva York. 1958.

Thomas, Frank /Johnston, Ollie. *The illusion of life: Disney Animation*. Disney Editions. NY. 1981.

V

Valero Silva, José. *El Libro de la Charrería*. Gráficas Montealbán SA. 1987.

W

Wakabayashi, H. Clark. *Brother Bear. A Transformation Tale*. Disney Enterprise, Inc. 2003.

West, Matt. *Making an Animated Film - A Practical Guide*. Crowood Press, Limited, 2004.

Williams, Richard. *The animator's survival kit. Extended Edition*. Ed. Faber and Faber. Londres. 2009.

Woodcock, Vincent, *Cómo crear personajes de animación*. Norma Editorial, Barcelona 2007.

Z

Zaczek, Iain. *Angels & Fairies. The World's Greatest Art*. Flame Tree Publishing. London. 2005.

Zahed, Ramin. *Animation Magazine 20-year collection*. Animation Magazine publication. Westlake Village CA. 2007.

Internet.

Entrevista a Robert McKee.

<http://filmsguion.blogspot.mx/2008/05/entrevista-robert-mckee.html>.

Consultada el 15/03/11.

Box Office Mojo:

boxofficemojo.com/

Consultada el 20/03/12.

Copyright:

<http://www.copyright.gov/>

Consultada el 25/05/14.

Cámara Nacional de la Industria del Cine

canacine.org.mx/

Consultada el 07/10/12.

Internet Movie Database.

imdb.com/.

Consultada el 18/03/14.

Televisión digital terrestre, México.

tdt.mx/tdt/

Consultada el 24/05/14.

Revistas

_, *Across The Jungle Book Collection*. NATIONAL GEOGRAPHIC. Edition 2003.

_, *Animales en el México Prehispánico*. Arqueología Mexicana. Volumen 6 No. 35.

_, *Animation beginners*. London Magazine No. 40.

_, *Arte Huichol*. Artes De México. Revista Libro No. 75. Primera Edición 2005.

_, *Así es Chihuahua*. Guía México desconocido Guía Especial. Iasa. 2010.

- _, *Charrería*. Artes De México. núm. 50. primera edición 2003.
- _, *Cine en el Siglo XXI*. Mexicanísimo. Paralelo 21. Marzo 2012.
- _, *Descubre Guanajuato*. Guía México desconocido Guía Especial. Iasa. 2010.
- _, *El Arte de Gabriel Figueroa*. Artes De México. núm. 2. segunda edición 1992.
- _, *El arte de ser María Félix*. Revista Somos Edición especial No. 42. Ed. Eres S.A. de C.V. México 1991.
- _, *El Deporte Nacional*. Revista Charrería. Números 12, 8, 3.
- _, *Jorge González Camarena: El Pintor de los Colores Mexicanos*. Arte y Recreación para Toda la Familia. SABER VER No. 14 Junio-Julio 1998. Fundación Cultural Televisa.
- _, *La mecánica de Cars*. Önderfilm. Ed. Indiemex S.C. Agosto-Septiembre 2006 No. 9.
- _, *La Caballería en México*. SECRETARÍA DE LA DEFENSA NACIONAL. Editora de Periódicos La Prensa.
- _, *Rumorosa y desaparecidos*. Recopilación- Colecciones libritos populares. 1930.
- _, *Sonora*. Guía México desconocido cómo y dónde. Iasa. Sept- Oct. 2002.
- _, *Tín Tán, El rey del barrio*. Revista Somos Edición especial No. 96. Ed. Eres S.A. de C.V. México 1994.
- Alessandro, Lupo. *Trasformación y alter ego Nahualismo y Tonalismo*. Arqueología Mexiaca Vol. VI Num. 35.
- Félix Baez, Jorge. *Entre los Nahuales y los Santos*. Aspectos de la Religiosidad Popular en México y Guatemala. Textos de investigación y publicación educativa de La UNAM 1982.
- Guilhem Olivier, *Los animales en el mundo prehispánico*. Arqueología Mexicana, México, Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Instituto Nacional de Antropología e Historia, v. 35, enero-febrero 1999, Arqueología mexicana 1999.
- Krauze, Enrique y Cerón Medina, Fausto. *Porfirio: La Colección*. Editorial Clio. 1993.
- Woldenberg, José. *Sobre la burocracia sindical*. en Nexos No. Octubre, 1980,

Filmografía.

Largometrajes:

1

101 Dálmatians. Walt Disney Productions. EUA. 1961.

A

A Scanner Darkly. Thousand Words. EUA. 2006.

AAA sin límite en el tiempo, Videocine, México 2010.

Akira. Pioneer Entertainment inc. Japón. 1998.

Aladdin. Walt Disney Productions. EUA. 1992,

Así era Pancho Villa (Cuentos de Pancho Villa). Películas Rodríguez. México. 1957.

B

Balto. Universal Company-Amblimation. EUA. 1995.

Bambi. Walt Disney Productions. EUA. 1942.

Beauty and the Beast. Walt Disney Prods. EUA. 1991.

Bolt. Walt Disney Studios. EUA. 2008.

Brendan and the secret of Kells. Les amateurs Vivi films cartoon saloon. Francia, Bélgica e Irlanda. 2009.

Brijes. Santo Domingo Animation, lthrax producciones. México. 2010.

Brother Bear. Walt Disney Productions. EUA. 2003

C

Cars. Pixar Animation Studios/ Walt Disney Studios. EUA. 2006.

Chico y Rita. España, Irlanda, Reino Unido. 2010.

Cool World. Paramount Pictures. EUA. 1992.

Corspe Bride. Laika Entertainment. UK/EU. 2005.

D

Die Abenteuer des Prinzen Achmed. Comenius-Film GmbH Milestone Films. Alemania. 1926.

Don gato y su pandilla, la película. Ánima Estudios/illusion Estudios. México. 2011.

E

El gran milagro. Dos corazones films/imágica, México 2011.

El Santo vs La Tetona Mendoza. Ánima Estudios 2012.

Enamorada. Panamericam Films S.A. México 1946.

F

Fantasia. Walt Disney Productions. EUA. 1940.
Finding Nemo. Pixar/ Walt Disney Studios. EUA. 2003.
Fritz the Cat. Metro Goldwyn Mayer. EUA. 1972.

G

Gángsters contra charros. España Sono Films. México 1947.
Gaturro 3D. Illusion Studios, Ánima Estudios. Mx-Argentina. 2010.

H

Heavy Traffic. Orion pictures. EUA 1973.
Hércules. Walt Disney Productions. EUA. 1997.
Héroes verdaderos. White Knight Creative Productions.
 México. 2010.

I

Ice age. Twentieth Century- Fox Animation- Blue Sky Studios.
 EUA. 2002.

J

Jason and the Argonauts. Columbia Pictures Corporation,
 Morningside Productions EUA 1963.

K

Katy la oruga. Televisine S.A. México-España. 1984.
King Kong. Radio picture. EUA. 1933.

L

La leyenda de la llorona. Ánima Estudios. México. 2011.
La leyenda de la Nahuala. Animex, México. 2007.
La malquerida. Fco. de P. Cabrera S. A. México. 1949.
La rebelión de los colgados. José Kohn. México. 1954.
La Revolución de Juan Escopeta. Animex/Aereoplano Films.
 México 2012.
Lady and the Tramp. Walt Disney Productions. EUA. 1955.
Las aventuras de Oliver Twist. Fernando Ruiz. México. 1987.
Les triplettes de Belleville. Sony pictures classics. Francia 2003.
Los campeones de la lucha libre. Bouncynet Inc y Azteca Cine.

México-EUA. 2008.

Los supersabios. América cinematográfica S.A. México. 1978.
Los Tres reyes magos. Fernando Ruíz. México. 1974.

M

Macario. CLASA Films Mundiales. México. 1959.
Magos y gigantes. Ánima Estudios. México 2003.
Memento (Christopher Nolan). New Market. EUA. 2000.
Mighty Joe Young. An ARKO/ RKO radio. EUA 1949.
Modisto de Señoras. Productora Fílmica Re-AI S.A. México. 1969.
Monsters vs. Aliens. DreamWorks Pictures, EUA 2009.
Mulán. Walt Disney Productions. EUA. 1998.
My Neighbor Totoro. Studio Ghibli. Japón. 1988.

N

Nikté. Universal Pictures, Animex Estudios, Nahuala
 Producciones. México. 2009.

O

Osmosis Jones. Warner Bros. Pictures, EUA. 2001.

P

Paprika. Sony pictures / International Mad House. Japón 2006.
Pedro Páramo. Casa films mundiales y producciones
 Barbachano Ponce. México. 1968.
Pinocho. Walt Disney Productions. EUA. 1940.
Pueblerina. Ultramar Films-Producciones Reforma, S. A.
 México. 1948

R

Rey del barrio. ASFilms S.A. México. 1949.
Río escondido. Prods. Raúl de Anda. México. 1947.

S

Shrek 1 y 2. Dream Works Pictures. EUA. 2001, 2004.
Sleeping Beauty. Walt Disney Prods. EUA. 1959.
Snow White and the Seven Dwarfs. Walt Disney Productions.
 EUA. 1937.
Spirited Away. Studio ghibli. Japón. 2001.

T

- The 7th Voyage of Sinbad*. Columbia Pictures Corporation, Morningside Productions. EUA. 1958.
- The Jazz Singer*. Warner Bros. EUA. 1927.
- The Jungle Book*. Walt Disney Productions. EUA. 1967.
- The Lion King*. Walt Disney Productions. EUA. 1994.
- The Little Mermaid*. Walt Disney Prods. EUA. 1989.
- The Lord of the Rings*. (Peter Jackson) New Line Cinema. Nueva Zelanda/EU. 2001.
- The Lord of the Rings*. (Ralph Bakshi) Fantasy Films. EUA. 1978.
- The Lost World*. First national pictures, Inc. EUA. 1925.
- The Nightmare Before Christmas*. Touchstone Pictures. EUA. 1993.
- The Prince of Egypt*. DreamWorks Pictures. EUA, 1998
- The Road to El Dorado*. DreamWorks Pics. EUA. 2000.
- The Wizard of Speed and Time*. Shapiro-Glickenhau Entertainment. EUA. 1988.
- Tigra: Fire and Ice*. Producers Sales Org. EUA 1983.
- Trilogía Toy Story*. Pixar Animation Studios/ Walt Disney Studios. EUA. 1995- 2010.

U-Z.

- Una película de huevos*. Huevocartoon Producciones. MX. 2006.
- Wizards*. 20th Century Fox. EUA 1977.
- ZBaw Mejores Amigos*. Imagination Films. México. 2011.

Filmografía.

Cortometrajes:

- Alice's Wonderland*. Laugh-O-Gram Studio. EUA. 1923.
- Braverman's Condensed Cream of Beatles*. Apple Films. EUA. (1974).
- El héroe*. Carlos Carrera. México. 1994.
- Fantasmagorie*. Émile Cohl. Société des Etablissements L. Gaumont. Francia. 1908.
- Felix the Cat*. Cortos. Pat Sullivan. 1919-1936.
- Frank Film*. Estados Unidos. (1973)
- Gertie: Wonderfully Trained Dinosaur*. Windsor McCay. EUA. 1914.
- Gisèle Kérozène*. Francia. 1990.
- Hasta los huesos*. René Castillo. México. 2001.

- Humorous Phases of Funny Faces*. Vitagraph Co. EUA. 1906.
- Le nez*. Alexandre Alexeieff. Francia. 1963.
- Little Nemo*. Windsor McCay. Estados Unidos. 1911.
- Looney Tunes*. Warner Brothers Pictures, Inc. EUA 1930
- Piękna Lukanida*. Lithuania. 1910.
- Sand or Peter and The Wolf*. Caroline Leaf. Harvard Univ. 1968.
- Sin sostén*. René Castillo. México. 1998.
- Steamboat Willie*. Walt Disney Comic. EUA. 1926
- The Old Man and the Sea*. Aleksandr Petrov. Canadá/Japón/ Rusia. 1999.
- The Street*. Caroline Leaf. National Film Board of Canada. 1976.
- Tin Toy*. Pixar. Estados Unidos. 1988.
- Wallace & Gromit: The Aardman Collection*. Aardman Animations. Reino Unido. 1995.

Filmografía.

Series:

- Batman animated series*. EUA. 1992-1995.
- Betty Boop series*. Fleischer Studios. EUA. 1932-1939.
- Cartoon Network*. EUA. Cartoons/series. 1988- 2003.
- Cartune Classics*. Universal pictures 1934–1942, 1953–1957.
- Disney Channel Original Series* 1983-....
- Filmation series*. 1960-1988.
- Hanna-Barbera*. Cartoons/series. EUA. 1957–1967, 1967–1996.
- Koko Clown*. Series Fleischer estudios EUA. 1919-1934
- Looney Tunes and Merrie Melodies*. De Patie-Freleng Warner bros. EUA. 1964–1967.
- Looney Tunes*. Warner Brothers Pictures, Inc. 1930.
- Los Simpsons*. EUA 1989-...
- Metro-Goldwyn-Mayer cartoons*. Cartoons. EUA. 1938-1958.
- Mighty Atom (Astro Boy)*, Toei animation, japon 1952–68.
- Nicktoons*. Cartoons series. EUA 1990-...
- Out of the Inkwell series*. Hermanos Fleischer/Bray Studio. EUA 1918-1929.
- Popeye the Sailor series*. Fleischer Studios. Estados Unidos. 1933 –1942.
- Santo contra los clones*. La Mamá de Tarzán/ Cartoon Network Productions. México, EUA. 2004.

South Park. Braniff Productions 1997 a 2006. Parker Stone Studios Desde 2007.

Superman series. Fleischer Studios. EUA. 1941 – 1942.

The Pink Panther. De Patie-Freleng enterprise. EUA. (1964–1980).

Warner Bros. Animation. Cartoons/series. EUA. 1988- 2003.

Filmografía.

Otros.

Animal Planet Sand Promos. Ferenc Cakó. 2003.

Azéma , Marc. Secuential animation: The first paleolitic animated picture. Video del autor basado en los libros: L'art des cavernes en action, La préhistoire du cinéma.

Costa Souza, Marcelo: rock art specialist. Ancient Voices. Tracking the First americans. Video. BBC TV series 1998.

Harry Smith. A Strange Dream 1946, Message from the Sun 1948, Interwoven 1949.

James Whitney: Yantra 1957, Lapis 1966 y Matrix III 1972.

John & James Whitney - "Five Film Exercises" 1943.

Otras fuentes:

El Diccionario de la lengua española (DRAE) es la obra de referencia de la Academia. La edición actual la 22.^a, publicada en 2001.

Hernández, Víctor. *Manual y apuntes personales de enseñanza*.

Villarreal, Luis Manuel. Comunicación personal del autor (mayo 2010).

Copyright de las imágenes.

Las imágenes utilizadas en los capítulos uno y dos del presente trabajo de tesis, así como las fotografías que ilustran el apartado de referencias y documentación del tercer capítulo, pertenecen a diversas compañías, estudios cinematográficos, estudios de animación¹ y de particulares. Fueron utilizadas con propósitos educativos sin fines de lucro. No corresponde violación de copyright de acuerdo con el artículo 107 de la Ley del *Copyright* de 1976 de Estados Unidos.

El material correspondiente al desarrollo visual y conceptual del proyecto *Patrolgeist* es propiedad de ©Flor Guadalupe Ortiz Rivero. ■

1 ©Copyright de las compañías: Amblin, Blue Sky, Cartoon Network, DC Comics, Disney, Don Bluth, Dreamworks, Filmation, Hanna- Barbera, Nickelodeon, Pierrot Animation, Pixar, Toei Animation, Warner Bros, etc.

PATROLGEIST

Patrolgeist es el resultado de este desarrollo visual y conceptual.

El planteamiento original de este proyecto animado está inspirado y delimitado por elementos heterogéneos. Se busca contar una historia de comedia, aventura y misterio; basados en leyendas y tradiciones bajo el esquema del género negro para un público infantil y juvenil.

Patrolgeist cuenta las aventuras de una pareja de agentes cazarrecompensas que aspiran a convertirse en leyendas. Para lograrlo necesitarán hacer méritos en el ministerio oculto que a diferencia del Ministerio Público, atiende aspectos mágicos y seres extraordinarios.

Los protagonistas tienen personalidades y naturaleza dispares. Mientras uno es un trickster o nahual atrapado en su forma animal; el otro es un ex-agente judicial con la habilidad de la percepción extrasensorial. La relación entre ambos es disfuncional lo que provocará constantes conflictos.



DESARROLLO VISUAL Y CONCEPTUAL
DE UN PROYECTO ANIMADO.
FLOR GUADALUPE ORTIZ RIVERO.

UN/M
POSGRADO
Artes Visuales

UN/M
POSGRADO
Artes Visuales

DESARROLLO VISUAL Y CONCEPTUAL
DE UN PROYECTO ANIMADO.

FLOR GUADALUPE ORTIZ RIVERO.

UN/M
POSGRADO
Artes Visuales

UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO.

POSGRADO EN ARTES Y DISEÑO.
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO.

“DESARROLLO VISUAL
Y CONCEPTUAL
DE UN PROYECTO ANIMADO”

TESIS
QUE PARA OPTAR POR EL GRADO DE:
MAESTRA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:
FLOR GUADALUPE ORTIZ RIVERO.

DIRECTOR DE TESIS
DR. JUAN ANTONIO
MADRID VARGAS.
(FAD).

SINODALES
MTRO. JULIÁN LÓPEZ HUERTA.
(FAD).

DR. JAIME A. RESÉNDIZ GONZÁLEZ.
(FAD).

LIC. OMAR ARROYO ARRIAGA.
(FAD).

MTRA. NURIA MARGARITA
MENCHACA BRANDAN.
(FAD).

MÉXICO, D.F. 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.