



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Producción del corto *Western* animado ‘El Camino del Revólver’”

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

Edgar Meritano Corrales

Director de Tesina: Licenciada Sandra Soltero Leal

México, D.F. 2006



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.

Dedicado a:

Victor y Alejandro

Agradecimientos:

A mis padres, Elvira y Jacinto

A mis hermanos, Marcela y Sergio

A Jazmín Orozco

A mis profesores:

Prof. Sandra Soltero, Prof. Jorge Novelo, Prof. Luis Fonseca,
Prof. Noé Sánchez

A aquellas personas sin cuya ayuda este proyecto no hubiera sido posible:

Ehécatl Ugalde, Lyssette Calapíz, Cristobal Álvarez, Mariana Juárez,
Joaquín Ortega, Aarón Moysén, Jerónimo Arellano

A aquellas personas sin cuya ayuda este proyecto si hubiera sido posible, pero siempre han estado conmigo, en especial a:

Othón Cabrera, Pablo Corona, Jorge Cerecedo, Rosa Badillo,
Elissa Navarrete, Iván Pulido, Medardo Maza, Rodrigo Pérez,
Antonio Jiménez, Sandra García, Ricardo Bengoa, Israel Martínez,
Mayra Orozco, Iván Cortés, Verónica Martínez, Valentín Torres,
María Flores, Iliana Altamirano, Rodrigo Martínez, Jorge Cruz,
Gabriel Yáñez, Luis Villanueva, Erzy Yoseff, Fernando de la Rosa,
Jesús Salgado, Nancy Torres, Enrique Varela, Joaquín de Lara



ÍNDICE

Introducción	1
Capítulo 1	2
La animación	
1.1 Definición e historia de la animación.	3
1.2 Técnicas de animación.	5
1.2.1 Animación digital.	14
1.2.2 Características, Ventajas y desventajas de la animación digital.	19
1.2.3 Hardware, Software y personal del equipo de trabajo.	20
Capítulo 2	23
Género Western o del Viejo Oeste	
2.1 Definición del género Western o del Viejo Oeste.	24
2.2 El género Western o del Viejo Oeste en la literatura y el cómic.	26
2.3 El género Western o del Viejo Oeste en el cine.	27
2.4 El género Western o del Viejo Oeste en la televisión y la animación.	38
Capítulo 3	42
Desarrollo del corto animado “El Camino del Revólver”	
3.1 Pre-producción del corto animado “El Camino del Revólver”.	43
3.1.1 Desarrollo del guión.	43
3.1.2 Guión Final.	44
3.1.3 Diseño de producción.	52
3.1.3.1 Dirección de arte.	52
3.1.3.2 <i>Story Board</i> .	56
3.1.3.3 <i>Voice Casting</i> o Selección de Voces.	57
3.1.3.4 Animático.	57



3.2	Producción del corto animado “El Camino del Revólver”.	59
3.2.1	Grabación de voces.	59
3.2.2	Animación.	59
3.3	Post-producción del corto animado “El Camino del Revólver”.	60
3.3.1	Edición.	60
3.3.2	Sonorización.	61
3.3.3	Musicalización.	61
3.4	Salida Final	62
	Conclusiones	63
	Anexo	64
	Fuentes de consulta	71



Introducción

El proyecto que se detalla en este documento es el proceso de producción de un corto *Western* animado, el cual tiene el objetivo de promover un rescate del género a través de la animación en segunda dimensión digital (en adelante 2D digital).

El proyecto surge a partir de la posibilidad de desarrollar un largometraje animado *Western* para la Asociación Mexicana de Cineastas Independientes (AMCI) para lo cual se requería un demo animado; de ésta forma comienza la idea del proyecto.

Se decidió el género *Western* debido a su gran importancia dentro del cine y a que se ha dejado de producir, salvo por algunos productos esporádicos. Debido a las amplias características cinematográficas, estéticas y audiovisuales que lo componen, permite una amplia expresión dramática y uso de los recursos cinematográficos que no encontramos en otros géneros; de esta forma se decidió realizar el corto animado por medios digitales, gracias a las características estéticas que se pueden lograr con estos medios y por su capacidad para optimizar recursos económicos, gráficos y de tiempo de elaboración; así como la capacidad de difundirse más fácilmente vía Internet.

Para el desarrollo del corto animado, primero se investigó la historia de la animación, así como

sus bases teóricas y las características del proceso de animación 2D tradicional y digital; las ventajas y desventajas de cada proceso y sus necesidades, tanto de herramientas de trabajo como de potencial del equipo humano y logística.

Posteriormente se investigó el género a tratar, su historia, sus características en cuanto a lenguaje cinematográfico y su influencia en distintos medios, en distintos géneros y en distintas épocas.

Teniendo este marco teórico se procedió a realizar la animación comenzando con la pre-producción donde se realizó primeramente un guión, donde nos permitimos jugar con el *Western* y la Ciencia Ficción como propuesta. Se realizó una investigación visual para la dirección, donde se diseñaron entornos y personajes, se estableció según el guión un *story board* y con él un Animático; en la fase de producción se grabaron voces de personajes y se realizó de igual manera el proceso de animación y finalmente en el proceso de post-producción se integraron las escenas animadas, se colocaron los diálogos, los sonidos incidentales y la musicalización final.

De esta forma se detallan las memorias del proyecto desde idea original hasta producto final.





CAPÍTULO 1 LA ANIMACIÓN

“The biggest single misconception about animation is that you need to be an artist to do it”¹

(El mayor error acerca de la animación es que uno necesita ser artista para poder hacerla)

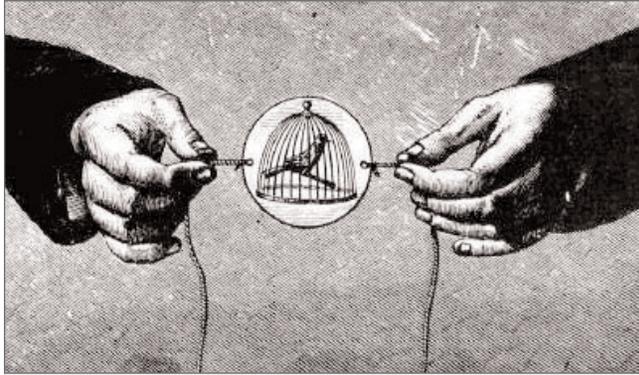


Fig. 1 Thaumatrope

1.1 Definición e historia y de la animación

La animación es la ilusión de movimiento creada por la proyección consecutiva de imágenes con elementos estáticos. En producción de películas o video se refiere a técnicas mediante las cuales cada cuadro de película es producido individualmente, estos cuadros pueden ser generados por computadora, un dibujo o pintura, o haciendo pequeños cambios en un dibujo modelo y después fotografiando el resultado con una cámara especial de animación; cuando los cuadros son puestos juntos y el resultado final es visto, hay una ilusión de movimiento continuo debido al fenómeno conocido como “persistencia de la visión”.

Persistencia de la visión

La ilusión de movimiento es creada por un fenómeno psicológico llamado “persistencia de la visión” que se manifiesta cuando una imagen es presentada enfrente del ojo, el cerebro la retiene más tiempo del que la imagen es registrada por la retina, entonces cuando una serie de imágenes son proyectadas a cierta velocidad, como con un proyector, y cada imagen tiene pequeños cambios, el cerebro genera la ilusión de movimiento; es en este principio que se basan los fundamentos del cine y la televisión.²

Kinestesia

La kinestesia más que una técnica de animación podría ser considerada como un elemento de ésta, por definición kinestesia significa movimiento detenido o movimiento de lo que está en reposo, es lo que se ve en el cine con los movimientos de cámara, y a pesar de que en la animación no existen

movimientos de cámara como en el cine, sí hay encuadres y efectos de *zoom* y de *paning*, sin embargo, estos efectos se tienen que hacer ya sea dibujándolos cuadro por cuadro, o trazando imágenes más grandes o en distinto formato que posteriormente serán fotografiados o escaneados, dándole así a la animación un lenguaje cinematográfico y dramático adecuado con movimientos como son *Pan* y *Tilts*.³

La kinestesia además de dar a la animación la capacidad de lenguaje de cámara como en el cine, también permite efectos especiales como enfoques, desenfoces, *zooms*, filtros o disolvencias. Mediante la kinestesia podemos hacer animación aun sobre un dibujo o fotografía fijos, creando la ilusión de movimiento con el encuadre sobre la imagen, o bien, crear la ilusión de que un personaje recorra una larga distancia cuando en realidad nunca deja de estar en el centro de nuestro encuadre.

Historia de la animación

Los primeros ejemplos de tratar de capturar el movimiento con un dibujo pueden ser las pinturas rupestres, donde los animales son representados con muchas patas en posiciones sobre impuestas, claramente intentando representar el movimiento.

El Thaumatrope de 1825 fue el primer artefacto capaz de crear la ilusión de animación, era un juguete que consistía en un disco atado a 2 piezas de cable o hilo, cuando el disco se hace girar con los hilos, las imágenes que se encuentran de ambos lados del disco parecen ante el ojo como una sola por el principio de “persistencia de la visión”. (Ver fig.1)

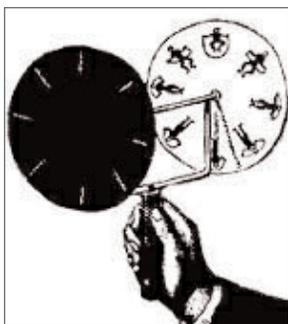


Fig. 2 Fenakistoscopio



Fig. 3 Zoetropo

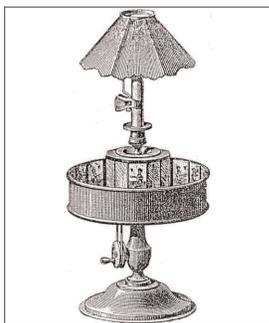


Fig. 4 Praxinoscopio

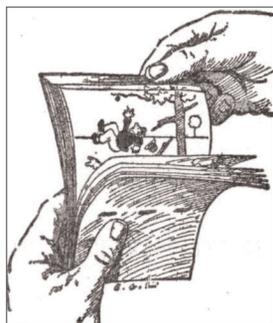


Fig. 5 Kineógrafo

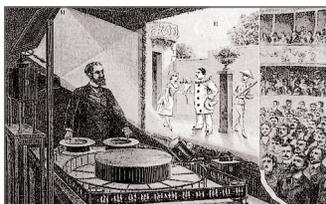


Fig. 6 Theatre Optique

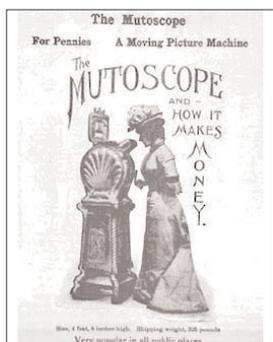


Fig. 7 Mudoscópio

El Fenakistoscopio fue creado en 1832 por Joseph Plateau y fue la primera máquina que realmente creaba la ilusión de movimiento fluido. El Fenakistoscopio es un disco giratorio que contiene series de imágenes dibujadas y ventanas para ver que encuadran la visión del espectador.⁴ (Ver fig.2)

El Zoetropo de 1834 (rueda de la vida), es un cilindro giratorio que tiene pequeñas ranuras en los lados, si el espectador observa por estas ranuras, podrá ver los dibujos que previamente han sido colocados en el interior del Zoetropo en una tira de papel, entre más grande sea el diámetro del cilindro, más larga es la animación que se ve.

El Praxinoscopio, creado por Emile Reynaud en 1877, es un refinamiento del Zoetropo, las ranuras son reemplazadas por espejos en el interior del cilindro y así cuando uno ve los espejos, observa las imágenes reflejadas creando así la animación, incluso los mismos dibujos usados para el Zoetropo podían ser adaptados para el Praxinoscopio.⁵ (Ver figs. 3 y 4)

Después la siguiente ilusión de movimiento y que inspiraría la invención de varios artefactos fueron los *flip-books*, o kineógrafo de aproximadamente 1886 que son dibujos en orillas de libros o en pequeñas libretas que al ser dibujados cuadro por cuadro y pasados rápidamente generarían la idea de movimiento, inventado por John Barnes Linnet.⁶ (Ver fig. 5)

El 28 de Octubre de 1892 en el museo Grévin de Paris, Francia, Emile Reynaud⁷ exhibió animaciones consistentes en circuitos de cerca de 500 cuadros,

usando su *theatre optique* (teatro óptico) similar en principio al proyector de cine moderno. (Ver fig. 6)

En 1895 Thomas A. Edison perfeccionaría una maquinaria para pasar *flip-books* llamado el Mudoscópio. (Ver fig. 7)

La forma “clásica” de animación, el dibujo animado, fue desarrollada cerca de 1900 y refinada por Ub Iwerks, quien fue animador y dibujante, famoso por su trabajo para Walt Disney, junto con quien creó a Mickey Mouse; esta forma de animación requiere hasta 24 cuadros por segundo, se detallará el proceso de la animación tradicional por celdas más adelante debido a su importancia.

La primer animación en película estándar fue *Fantasmagorie* por el director francés Émile Courtet, proyectado por primera vez el 17 de agosto de 1908 en el teatro de Gímanse, en París. Después, Émile Courtet fue a Fort Lee en Nueva Jersey cerca de la ciudad de Nueva York en 1912, donde trabajó para el estudio Eclair y difundió su técnica en los Estados Unidos.⁸ (Ver fig. 8)

Aunque en 1900 James Stuart Blackton, junto con la Edison *Motion Picture Company* filmaron una de las primeras animaciones en *stop motion*. Titulada *El Dibujo Encantado* (*The Enchanted Drawing*). Registrada en derechos de autor el 17 de noviembre de 1900.⁹

La primer película animada de títeres fue *El precioso Lukandia* (*The Beautiful Lukandia*) de 1912 del director polaco Wladyslaw Starewicz .

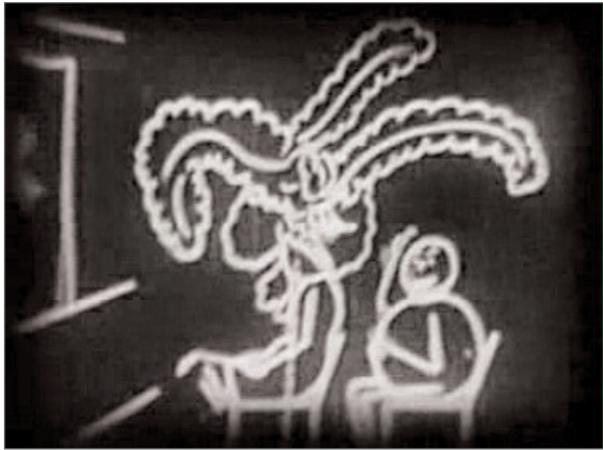


Fig. 8 Cuadro de *Fantasmagorie*

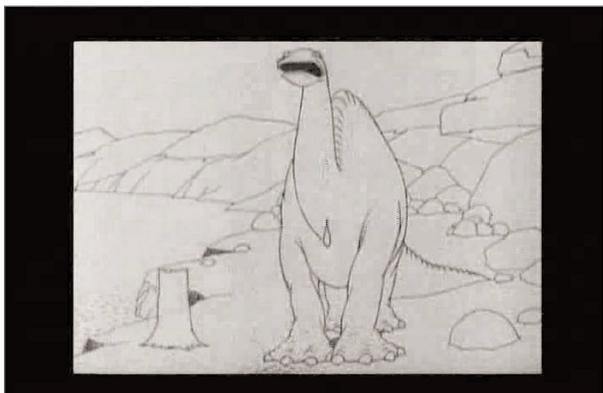


Fig. 9 cuadro de Gertie, El Dinosaurio

Gertie, El Dinosaurio¹⁰ de Winsor Mckay en 1914 fue la primera película de personajes animados, trayendo a la vida un dinosaurio; como entonces no se conocían procesos de animación, Mckay dibujó cuadro por cuadro la animación incluidos los fondos.¹¹ (Ver fig. 9)

Blanca Nieves y los Siete Enanos¹² (*Snow White and the Seven Dwarfs*) de 1937 de Walt Disney es considerada como el primer largometraje animado, aun cuando otro largometraje con esta técnica había sido producida antes: El Apóstol¹³ de 1917 del argentino Qurino Cristiani¹⁴, proyectado en Argentina. Un largometraje notable fue Las aventuras del Príncipe Achmed de 1926 del alemán Lotte Reiniger y el húngaro/francés Berthold Bartosch. Estos últimos dos ejemplos fueron realizados en blanco y negro y mudos.

Debido a que la animación era muy demandante en cuestión de tiempo y muy cara de producir, la mayoría de los proyectos para películas o televisión fueron producidos por estudios profesionales de animación, pero la animación independiente ha existido al menos desde 1950, siendo producida por estudios independientes y muchas veces por una sola persona. Bill Plympton es uno de los animadores independientes más conocidos hoy en día, siendo ilustrador, sus dibujos son publicados por el New York Times y The Village Voice y por varias revistas en forma de tiras cómicas. Plympton es uno de los animadores independientes más importantes con varias producciones hechas por él mismo como son: *Hair high* y *Mutant Aliens* del 2003 y 2002 respectivamente. *Hair high* puede ser vista en el sitio web www.hairhigh.com

A partir del auge de la animación después de que Blanca Nieves ganara un Oscar como mejor película, la animación se produjo por muchos estudios tanto para cine como para televisión, con series y largometrajes, y con la aparición de la animación digital también se ha fomentado la producción independiente a un nivel incluso casero y se ha difundido el uso de la animación de forma institucional de igualmente. Se detallarán más ejemplos a lo largo del siguiente inciso: Técnicas de animación.

1.2 Técnicas de animación

Se detallarán las técnicas de animación y en la animación 2D por celdas o animación tradicional, además del proceso de animación profesional, debido a que muchas técnicas profesionales de animación siguen los mismos pasos aun hoy en día con pequeñas variantes.

Flip-books

Como se mencionó anteriormente, los *flip-books* son una forma muy sencilla de animar y el origen de la animación tradicional o por celdas, consisten en cuadernillos donde una imagen es dibujada en cada página puestas en secuencia, al pasar rápidamente las hojas del cuadernillo se crea la ilusión de movimiento con las imágenes que se encuentran dibujadas en las páginas; debido a que se puede hacer una imagen de cada lado de la hoja, se puede tener más de una animación por cuadernillo y también pasar las páginas en reversa, haciéndolo un método muy divertido y barato de animar. La cuadrícula o líneas de las hojas de la libreta es un

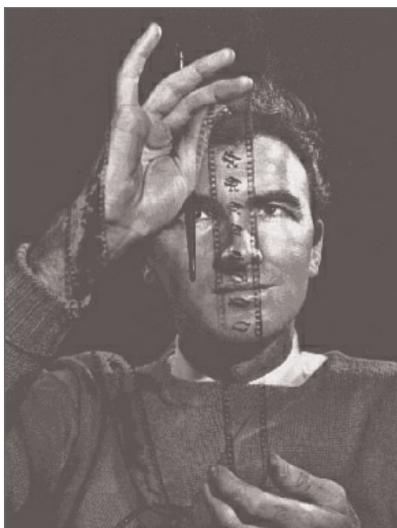


Fig. 10 Norman McLaren



Fig. 11 Blanca Nieves

buen método de registro para que los dibujos tengan secuencia y alineación; las imágenes también pueden ser fotografiadas o escaneadas si se requiere que sean difundidas por otros medios.

Dibujo en película (animación directa)

Es una técnica de animación que se produce creando imágenes directamente sobre la película, en contrapunto a la animación tradicional donde las imágenes se crean en capas separadas de acetatos antes de que se fotografíe la película. Se toma la película y se raya o pinta sobre ella cuadro por cuadro.¹⁵ (Ver fig. 8)

Existen varios estilos de animación por esta técnica, como animar sin usar los cuadros de registro en los fotogramas o por el contrario usar el registro de fotogramas para animar cuadro por cuadro, también se usan como medio de registro las perforaciones de la película (*sprockets*) o se puede pintar en ella con pinturas acrílicas, acuarelas o afectando directamente la película con un punzón, de la misma forma se puede pintar o rayar sobre el registro de audio de la película creando efectos de sonido al ser proyectada; también se puede variar la velocidad de los proyectores de 24 cuadros por segundo a 18, de esta forma se puede ahorrar película y costos. También es posible jugar con el sentido en que es proyectada la película, ya que se puede colocar el proyector en reversa y que la animación tenga otra lectura. Es recomendable usar película de 35 mm debido a que es mucho más grande que la de 16 mm y permite una mayor libertad creativa.

El creador más famoso de animación directa es Norman McLaren, quien es el primer explorador de la técnica y la ha popularizado. (Ver fig.10)

Animación tradicional o por celdas

Es la forma más vieja e históricamente la más popular de animación. En una caricatura animada tradicionalmente, cada cuadro es dibujado a mano. El proceso de animación fue mejorado debido al uso de acetatos transparentes o “capas de cebolla”, para que los personajes pudieran moverse sin la necesidad de repintar el fondo en cada cuadro.¹⁶ (Ver fig. 11)

A continuación se detallará el procedimiento de la animación tradicional o por celdas debido a que en la actualidad muchos de estos procesos están vigentes para la producción de animación digital, con ligeros cambios que se detallarán más adelante en el inciso 1.2.1.

Las producciones animadas, suelen comenzar con el *story board*¹⁷, que es un guión escrito con imágenes y palabras, similar a un cómic; las imágenes permiten al equipo de animación planear el flujo de la historia, así como la composición visual¹⁸.

Antes que la animación comience, una pista de audio previa es grabada para que la imagen pueda ser sincronizada con más precisión a la pista de audio final, ya que es más fácil sincronizar una animación a una pista de audio existente que una pista de audio sea sincronizada a una animación. Una pista de audio de animación completa tendrá

música, efectos de sonido y diálogos hechos por actores de voz, pero el *soundtrack* preliminar contendrá típicamente sólo las voces, cualquier canción que algún personaje cante y alguna musicalización temporal; la pista de audio final y efectos de sonido serán agregados en post-producción.

La animación japonesa después de 1988 es única debido a que el *soundtrack* es agregado después de que el proceso de animación es completado.

Usualmente un animático es hecho después de que el *soundtrack* es creado, pero antes de que el proceso de animación comience. Un animático consiste principalmente de imágenes del *story board* sincronizadas con la pista de audio, esto permite a los animadores y al director trabajar plenamente con la animación, el guión y el tiempo sincronizado; de esta forma tanto el guión como el *story board* pueden ser arreglados si es necesario; un nuevo animático puede ser creado y revisado por el director hasta que el *story board* sea perfeccionado. Editar el producto en la fase de animático previene el eliminar escenas completas animadas del proyecto final, como la animación es tardada y cara en cuestión de recursos, se evita crear escenas que puedan ser editadas en post-producción; éste proceso no cambia en animación digital, es el mismo aunque las técnicas para crear el animático y el *story board* si han evolucionado con herramientas digitales.

Una vez que el animático ha sido aprobado, y los *story boards* han sido enviados a los departamentos de diseño, los diseñadores de personajes preparan hojas modelo para todos los personajes y objetos (*props*) importantes en el *film*. Estas hojas

de modelo mostrarán las vistas de los personajes o *props* desde una variedad de ángulos, poses y expresiones para que todos los artistas del proyecto puedan hacer su trabajo, a veces pequeñas maquetas pueden ser producidas para que el animador aprecie cómo se ve el personaje en tres dimensiones, al mismo tiempo el dibujante de fondos (*background stylist*) determinará el estilo de arte y las paletas de color que se usarán.

Cuando el diseño está en proceso, el director de tiempo (*timing director*), que muchas veces es el director de todo el proyecto, toma el animático como referencia y analiza exactamente qué poses y movimiento de labios serán necesarios y en qué cuadros. Una hoja de exposición (*X-sheet*) es creada, la cual es una tabla impresa que describe la acción, diálogo y sonido cuadro por cuadro como guía para los animadores. Si un proyecto es basado principalmente en la música, una *bar sheet*¹⁹ u hoja guía puede ser preparada además de la *X-sheet*.²⁰ La *bar-sheet* muestra la relación entre la acción en pantalla, el diálogo y la música usada en la pista de audio.

El *layout* o boceto final comienza después que los diseños son completados y aprobados por el director. Aquí es cuando el artista de fondos determinará los ángulos y movimientos de cámara e iluminación de la escena; los dibujantes de personajes determinarán la mayor parte de las poses de los personajes en la escena y harán un dibujo indicando cada pose; para cortometrajes, los *layouts* de los personajes son responsabilidad del director.

Los dibujos de *layout* son dispuestos dentro del animático, usando la hoja X como referencia; al

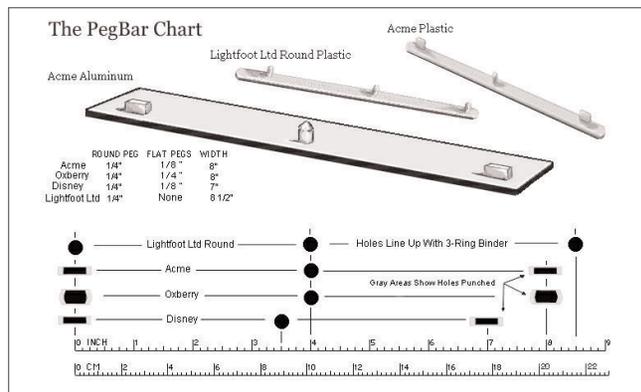


Fig. 12 Peg Bar de distintos estudios

animático que está compuesto de todos los dibujos del *layout* se le llama una secuencia Leica (*Leica reel*). El término se origina en los estudios Disney en la década de los 30, por el formato de cuadro usado por las cámaras Leica con las que se fotografiaban las animaciones.

Una vez que la secuencia Leica ha sido aprobada por el director, la animación comienza.

En el proceso de animación tradicional, los animadores comenzarán a dibujar secuencias de animación en hojas de papel perforadas de manera que embonen en las *peg bars*²¹ o barra de registro en sus escritorios, usando lápices de colores y dibujando cuadro por cuadro. (Ver fig. 12)

Un animador líder o *Key Animator* dibujará los elementos clave (*key drawings*) de una escena, usando los *layouts* de personaje como guía. El animador líder dibuja suficientes cuadros para abarcar la mayor parte de los puntos de acción: en una secuencia de un personaje brincando el animador dibujará los cuadros de cuando el personaje está saltando, dos cuadros más del personaje en el aire, y uno más del personaje cayendo²².

La sincronización de tiempo (*timing*) es importante para los animadores cuando dibujan estos cuadros, cada cuadro debe quedar sincronizado exactamente con la pista de audio en el momento en que el cuadro deba de aparecer, o si no, la diferencia entre acción y sonido será un elemento distractor para la audiencia. En producciones de alto presupuesto, se hará un esfuerzo exhaustivo para que en los personajes que hablan queden sincronizados la pista de audio y sus diálogos (*lipsynch*).²³

Es común que en una escena el animador líder prepare una prueba a lápiz (*Pencil test*).²⁴ Una prueba a lápiz es una versión preliminar de una escena animada, los dibujos a lápiz son rápidamente fotografiados o escaneados y sincronizados con las pistas de audio adecuadas. Esto permite que la animación sea revisada y mejorada antes de pasarles el trabajo a los asistentes de animación, los cuales agregarán detalles y algunos de los cuadros que falten en la escena. El trabajo de los animadores asistentes será revisado, se le hará una prueba a lápiz y se corregirá hasta que el animador líder esté listo para que su escena sea revisada por el director, el productor y otros elementos claves del equipo creativo (*sweetboxed*). Similar al proceso de *storyboarding*, un animador repetirá una escena tantas veces como sea necesario hasta que el director la apruebe.

En producciones de alto presupuesto cada personaje importante tendrá un animador o un grupo de animadores dedicados exclusivamente a él. El grupo estará formado por un animador supervisor, un grupo pequeño de animadores líder y un grupo grande de animadores asistentes. Para escenas donde dos personajes interactúan, los animadores líderes de ambos personajes decidirán qué personaje domina la escena y ese personaje será dibujado primero. El segundo personaje será animado para reaccionar y respaldar al personaje principal.

Una vez que la animación principal es aprobada, el animador líder manda la escena al departamento de limpieza, los animadores de limpieza toman los dibujos del animador líder y de los animadores asistentes y los trazan en una nueva hoja de papel, teniendo en cuenta todos los detalles presentes en

las hojas de modelo originales; así parece que una sola persona animó todo el proyecto, los mediadores (*inbetweeners*) dibujarán todos los cuadros que aun hagan falta “en medio” de los dibujos de los otros animadores. El procedimiento se llama *tweening* (apócope de *in-between*) y significa dibujar lo que va en medio. Los dibujos resultantes son pasados por la prueba a lápiz y por la revisión exhaustiva del director, productor y miembros claves hasta su aprobación.

En cada fase durante la animación a lápiz, el trabajo de arte aprobado es dispuesto en la secuencia Leica.

Este proceso es el mismo, tanto para la animación de personajes como para la animación de efectos especiales, que en las producciones de más alto presupuesto son hechas en departamentos separados. Los animadores de efectos animan todo lo que se mueve y no es un personaje, incluyendo *props*, vehículos, maquinaria y fenómenos como son fuego, lluvia y explosiones. A veces, en lugar de dibujos, una serie de procesos especiales son usados para producir efectos en *films* animados; la lluvia por ejemplo, fue creada en películas de Disney desde la década de los 30 filmando película en cámara lenta (*slow-motion*) de agua frente a un fondo negro, con el *film* resultante sobre puesto a la animación.

Mientras la animación se realiza, los artistas de fondos pintarán los *sets* donde la acción de cada secuencia animada tendrá lugar, estos fondos son realizados generalmente en *gouache* o pintura acrílica, aunque en algunas producciones animadas se han realizado en acuarela, óleo o incluso crayones; los artistas de fondos siguen muy de cerca el trabajo de los artistas de *layout* de fondos y estilistas de

color, (éste usualmente se compila en un cuaderno de trabajo para su uso), así que los fondos resultantes son armoniosos en tono con los diseños de personajes, es común que el artista de fondos sea el que establezca la paleta de colores.

Una vez que los trabajos de limpieza y de dibujos intermedios (*between drawings*) de una secuencia han sido completados, son preparados para la fotografía, un proceso conocido como tintas y pintura (*ink-and-paint*)²⁵ o coloreado. Cada dibujo entonces es transferido del papel a una hoja de acetato o celda (*cel*) llamada así porque antes estaba hecha de celuloide, el contorno del dibujo es entintado o fotocopiado directamente en la celda y *gouache*, u otra técnica de ilustración similar es usada en la parte trasera de las celdas para agregar los colores en los tonos apropiados; en muchos casos los personajes tendrán más de un esquema de color asignados dependiendo de la intención e iluminación de cada escena.

La cualidad transparente de la celda permite que cada personaje u objeto en el cuadro pueda ser animado con diferentes celdas, así la celda de un personaje puede ser colocada debajo de la celda de otro y el fondo opaco pueda ser visto detrás de ellas.

Cuando una secuencia entera ha sido transferida a celdas el proceso de fotografía comienza, cada celda involucrada en un cuadro de una secuencia es puesta una encima de la otra, con el fondo al final de todas. Una pieza de cristal es colocada arriba de todo para aplanar cualquier irregularidad y entonces la imagen compuesta es fotografiada por una cámara especial de animación, llamada también “cámara rostrum”.

Las celdas son removidas y el proceso se repite con el siguiente cuadro hasta que toda la secuencia ha sido fotografiada. Cada celda tiene agujeros de registro lo que permite ser colocada en su correspondiente *peg bar*, para asegurarse de que está bien alineada con respecto de las celdas anteriores; si las celdas no se alinean de esta manera, cuando la animación sea reproducida a velocidad normal aparecerá con saltos o temblará. A veces algunos cuadros necesitarán ser fotografiados varias veces para que puedan hacerse super imposiciones y otros efectos de cámara. Los efectos de *panning* o paneo se crean moviendo la cámara así como las celdas o los fondos un paso cada vez, sobre una sucesión de cuadros.

Conforme las escenas van saliendo de la fotografía final, son colocadas en la secuencia Leica, tomando el lugar de la animación a lápiz. Una vez que cada secuencia en la producción ha sido fotografiada, la película final se manda al proceso de revelado y la música final, voces y efectos de sonido son agregados a la pista de audio; la edición generalmente no se hace en la animación, pero si se requiere se hace en este momento de la post-producción, antes de que la edición final del proyecto esté lista para la duplicación o transmisión.

Animación limitada²⁶

La animación limitada es una forma de producción que baja los costos y consiste en hacer dibujos poco realistas, siendo pionero en el proceso el UPA (*United Productions of America*) y popularizado por la casa productora Hanna-Barbera.²⁷

La animación limitada es el proceso de realizar dibujos animados que sean poco realistas, los

dibujos animados de Walt Disney en la década de los 30 fueron aclamados por representar simulaciones animadas de realidad. La animación limitada crea imágenes usando arte abstracto, simbolismo y movimiento limitado para crear el mismo efecto, pero a un costo de producción mucho menor.

Este estilo de animación depende más de que la audiencia suspenda su pensamiento crítico y pase errores por alto y que por sí misma complete la historia, de hecho, dicha historia existe más en la imaginación del público. También alienta a los animadores a realizar productos más artísticos y creativos, que no necesariamente estén delimitados por la realidad. El resultado es, entonces, un nuevo estilo artístico que no hubiera podido ser desarrollado si la animación se hubiera quedado con el concepto de sólo ser una simulación animada de la realidad. Sin la animación limitada, películas como “El Submarino Amarillo” de 1968 y “La Línea y el Punto” de 1965, donde una línea se enamora de un punto y que gana el Oscar al mejor cortometraje animado, jamás habrían sido producidas.

En el proceso de animación limitada también se permite duplicar celdas de animación, resultando en menos cuadros por segundo, lo cual se refleja directamente en los costos de producción. Cuando una animación estándar tiene un promedio de proyección de 24 cuadros por segundo y proyecciones en video, incluyendo video-caseteras y reproductores de DVD que usan hasta 30 cuadros por segundo, caricaturas producidas mediante el formato de animación limitada tienen 12, 8 o hasta 6 cuadros por segundo. El número reducido de cuadros produce que la animación se vea torpe o que de el efecto como que se traba, en contrapunto a la





Fig. 13 *Marvel Super Heroes*



Fig. 14 *Clone Wars*

animación fluida de las producciones de mayor calidad.

La animación limitada originalmente fue creada como un medio artístico, pero pronto se esparció su uso como método para cortar presupuesto en vez de un método estético. El estudio UPA (United Productions of America) hizo el primer esfuerzo para abandonar el método ultra realista que perfeccionó Walt Disney. Su primer intento de animación no-realista, Gerald McBoing Boing ganó un Oscar en 1951 y causó entusiasmo por la animación limitada y que ésta fuera aceptada por los grandes estudios productores de Hollywood, como la Warner Bros. y MGM, siendo su verdadero atractivo los bajos costos de producción. Como la animación limitada no pone gran énfasis en los detalles, es mucho más barata y rápida para producir. En los años 50 la mayor parte de los estudios productores cambiaron su estilo a animación limitada al punto de que el detalle en las animaciones casi desapareció.

Las técnicas de animación limitada fueron usadas durante las décadas de los 60 y 70 para producir un gran número de caricaturas baratas, de baja calidad, llamadas *Saturday Morning Cartoons* (caricaturas de sábado por la mañana) por compañías como Hanna-Barbera o Filmation. Estas series de televisión se caracterizaban por su ultra-bajo presupuesto, con trucos de cámara en lugar de animación real. Un ejemplo es la serie de *Marvel Super Heroes* de 1966 donde se usó el manejo de animación limitada como propuesta artística de animación, permitiendo a dibujantes como Jack Kirby, dibujar pocos cuadros con la intención de tener más detalle en el dibujo y que éste pareciera

una historieta animada, basándose en los principios de la kinestesia. (Ver fig. 13)

Las técnicas de recorte de presupuesto para la producción en masa de caricaturas incluyen:

- Celdas y secuencias de celdas recicladas una y otra vez, los animadores sólo tenían que dibujar al personaje caminando una sola vez
- Sólo porciones del personaje eran animadas cada vez sobre una celda estática, como un brazo o la boca
- Los elementos visuales estaban supeditados a los elementos auditivos, así que el humor y el talento de las voces se convirtieron en los factores importantes para el éxito

Dibujos animados que hacen buen uso de la animación limitada incluyen a *Mister Magoo*, El Show de Rocky y Bullwinkle y Los Picapiedra.

En años recientes, la nostalgia por la década de los 70 combinada con tecnología con aplicaciones como Macromedia Flash han llevado a un regreso del género de la animación limitada. Que podemos notar en animaciones como *Clone Wars* del 2003. (Ver fig. 14)

Animación de personajes

La animación de personajes incluye crear las poses, gestos, movimientos y patrones de habla que harán que la audiencia crea que el personaje está realmente vivo.²⁸



Fig. 15 *Final Fantasy*

El proceso de animación de personajes es un proceso lento que requiere de un gran número de animadores; como se detalló anteriormente, el animador líder crea las posiciones clave de los personajes siguiendo los lineamientos de *story board*, y los animadores asistentes crean las partes intermedias (*between*) para crear el movimiento.

Históricamente, Gertie, El Dinosaurio de Winsor Mckay de 1914 (Ver fig. 9) es considerado el primer ejemplo de animación de personajes. Otto Messmer le dio a Félix el Gato una personalidad única en los años 20. En la siguiente década, Walt Disney hizo de la animación de personajes la parte central de su estudio de animación, como lo muestran animaciones como Los Tres Cochinitos, Blanca Nieves y los Siete Enanos, Pinocho y Dumbo. Artistas del estudio de animación de Disney como Bill Tytla, Grim Natwick, Fred Moore, Ward Kimball, Marc Davis, Frank Thomás, y Ollie Johnston se convirtieron en maestros de la técnica.

La animación de personajes representa buena parte del éxito de las animaciones a nivel global, creando especialmente animaciones (conocidas en nuestro país como caricaturas) con personajes para niños, sentando las bases en los años 30 pero teniendo gran auge en los 70, 80 y 90 con animaciones como Don Gato y su Pandilla, Candy Candy, Heidi, Remi, Bell y Sebastián, He-Man, Thundercats, Halcones Galácticos, Robotech, Pokemon, Yujii Oh, Las Chicas Súper Poderosas hasta llegar a Los Simpson, pero también incurriendo en el cine con películas como *Jurassic Park*, que usa la animación de personajes para traer nuevamente a la vida a dinosaurios, como lo

intentaría Winsor McKay en 1914, aunque esta vez el enfoque no es enteramente para un público infantil, y posteriormente llegando a niveles tan realistas como *Final Fantasy* del 2001 o *The Last Flight of the Osiris* (El último vuelo del Osiris) de la compañía Square del 2003. (Ver fig. 15)

Rotoscopia²⁹

Rotoscopia es una técnica donde los animadores trazan movimiento real, cuadro por cuadro, para ser usado en dibujos animados o delimitar un efecto especial para películas. Originalmente una película pregrabada era proyectada en una pantalla y redibujada por un animador.

La rotoscopia es usada por los animadores como herramienta de referencia y es utilizada para optimizar el tiempo de animación. Frecuentemente también es empleada como herramienta para efectos especiales en películas actuadas: trazando un objeto o una silueta (llamada *Matte*) se puede crear un espacio vacío en el fondo de una escena, esto permite al objeto ser puesto o incrustado en la imagen, pero esta técnica ha sido desplazada por las técnicas de pantalla azul (*blue screen*). Esta técnica está aun en uso para casos especiales donde técnicas como *blue screen* no dan un *matte* muy exacto.

Un clásico del uso de la rotoscopia son los capítulos 4, 5, y 6 de *Star Wars* de 1977, 1980 y 1983 respectivamente, donde se crea el efecto de resplandor de los sables de luz, creando un *matte* basado en los tubos que tenían los actores.



Fig. 16 *Nightmare Before Christmas*

Animación en *Stop Motion*³⁰

La técnica de animación en *Stop Motion* hace que objetos estáticos parezcan que se mueven, y es clave en la técnica de animación por plastilina usada en programas para niños como *Gumby* de 1988, y en animaciones basadas en títeres como las conocidas películas *El Extraño Mundo de Jack (Nightmare Before Christmas)* de 1993, *Pollitos en Fuga (Chicken Run)* del 2000, y todas las películas de *Wallace y Gromit*. (Ver fig. 16)

Para hacer animación en *stop motion* se necesita una cámara (ya sea de película o digital) que pueda exponer cuadros individuales, funciona tomando un sólo cuadro pausando la cámara para mover el objeto un poco y entonces exponer otro cuadro. Cuando la película corre continuamente a 24 cuadros por segundo, se crea la ilusión de movimiento fluido y los objetos parecen moverse por sí mismos, esto es similar a los dibujos animados, pero con objetos reales en lugar de dibujos. La animación en *stop motion* puede hacer que cualquier cosa se mueva. Se pueden usar diversos elementos para realizar una animación en *stop motion*, como arena, semillas o sopa de pasta y dibujar cosas con ellos para que la animación cree la ilusión de que las cosas se dibujan por sí mismas, también se pueden usar personajes de diversos materiales como plastilina o plástico, incluso juguetes o personajes creados a partir de objetos cotidianos, como ollas o frutas.

El proceso de la animación en *stop motion* es muy sencillo, al grado de que puede ser producido de forma *amateur* con un equipo mínimo: un tripié, cámara de video o fotográfica analógica o digital, modelos de plastilina, figuras de acción o cualquier otro personaje ya sea en recortes de papel u *origami*,

un *scanner* para digitalizar imágenes y algún software sencillo; así se pueden producir animaciones en *stop motion* con virtualmente nada de presupuesto.

Este tipo de animación es muy vasto y se mencionarán distintas variantes como información complementaria:

- Animación *Time-Lapse* (paso de tiempo): Este tipo de animación se logra exponiendo cada cuadro con un intervalo de tiempo, permitiendo de esta forma crear un efecto de cámara rápida
- *Go-Motion*: *Stop motion* donde el sujeto u objeto es capturado cuando se está moviendo, capturando un efecto de *motion blur* (desenfoque de movimiento)
- *Cut-out* o animación por recortes: En este caso se usan personajes, fondos y objetos planos recortados de materiales como papel, cartón, telas o hasta fotografías
- *Claymation* o animación de arcilla: Es una forma de animación donde cada pieza, personaje, objeto o incluso los fondos son de un material deformable
- Pixilación: Actores reales son fotografiados cambiando de pose levemente en cada cuadro, esta técnica es usada para combinar actores reales con actores animados en ciertas películas
- *Pin screen*: Donde se tiene una pantalla llena de *pins* o postes móviles que entran o salen movidos por un objeto específico, y que pueden ser movidos independientemente aparentando formas

- *Puppetoons*: Técnica que usa muñecos de material sólido para crear la animación
- *Motion Control Animation* (animación de movimiento controlado): Es una técnica especial que fue desarrollada para programar cámaras y controlar su movimiento, la cámara es colocada en vías o guías y por medio de una computadora se diseña su movimiento dentro del *set*, el movimiento de la cámara se interrumpe para que los animadores puedan hacer cambios en el *set* o en los objetos

1.2.1 Animación Digital

“Digitally technology is proliferating in the world of imaging, but no matter how much electrons spread the virtual imaging, the disappearance of the films and lenses is not a current reality”³¹

(La tecnología digital está proliferando en el mundo de la producción de imágenes, pero no importa cuantos electrones invadan la producción virtual de imágenes, el que desaparezcan las películas y los lentes no es una realidad).

La animación digital es el proceso de crear imágenes en movimiento con el uso de computadoras. El uso de gráficas en 3D digital ha ido en aumento, sin embargo las gráficas en 2D digital siguen en uso, y de hecho es la materia de estudio de esta tesina.

Para crear la ilusión de movimiento, una imagen es mostrada en la pantalla de la computadora y rápidamente reemplazada por una nueva imagen, que es similar a la imagen anterior pero con pequeños cambios, que es exactamente la misma técnica con la que el movimiento se logra en televisión o cine.³²

En la animación tradicional es frecuente que se usen hasta un mínimo de 15 cuadros por segundo, incluso hasta 12 cuadros usando la técnica para ahorrar presupuesto que recicla los cuadros, poniendo el mismo cuadro 2 veces seguidas, pero por debajo de los 12 cuadros el principio de persistencia comienza a perderse; en la animación digital estos saltos son casi inexistentes debido a que las herramientas digitales muchas veces permiten la producción de cuadros intermedios entre Cuadros Clave o *Key Frames* sin mucho esfuerzo, y muchas veces automáticamente, permitiendo de esta forma tener un movimiento fluido de 24 o hasta 30 cuadros por segundo, ahorro de tiempo, y de presupuesto, y muchas veces de personal. La optimización de recursos se basa en la omisión del uso de película, del proceso de revelado y el ahorro de tiempo debido a lo instantáneo de las imágenes digitales, lo que permite revisar inmediatamente y corregir errores.

El proceso de animación digital es en muchos casos muy similar a cualquier técnica de animación tradicional, con la diferencia de que las imágenes son tratadas directamente con una computadora la cual es capaz de ahorrar muchos pasos tediosos, sin embargo, la gran mayoría de los pasos de las técnicas de animación tradicional están presentes, como son el proceso de *story board*, la secuencia Leica (aunque en realidad ya no se usa una cámara Leica para fotografiar ni se usan celdas), los animáticos (ahora elaborados digitalmente), el proceso de dibujo de cuadros clave o *Key Frames*.

Muchas técnicas de la animación tradicional se pueden aplicar en la animación digital, como la animación *Cut out* o por recortes directamente escaneada, y usando los recortes digitales para



Fig 17 *Animatrix, Second Renaissance, 2001*

posteriormente crear la composición y la animación, como en el caso de “Las Pistas de Blue” (*Blue’s Clues*), serie para niños que usa recortes digitalizados, y en el caso de animación 3D, que de hecho es una evolución del *stop motion*, el modelaje virtual de los personajes y lugares puede ser igual de laborioso que el proceso analógico, también se puede realizar animación en *stop motion* digital, tomando fotografías digitales cuadro por cuadro directamente de la maqueta.

Se detallarán a continuación las principales técnicas de animación digital, agrupadas en 2D (dos dimensiones) y 3D (tres dimensiones):

Animación digital en 2 dimensiones o 2D

Se le llama animación 2D digital al proceso de generar animaciones usando gráficos digitales que se encuentren en 2 dimensiones, ya sean modelos hechos en vectores o mapas de bits, pero también puede ser tipografía usando básicamente elementos como traspolación de forma y traspolación de movimiento. (Ver fig. 17)

La aplicación más conocida de animación digital tradicional es la animación de personajes o caricaturas, así como en su momento la animación por celdas; se le llama animación tradicional digital (*tradigital* en su abreviación en inglés)³³ porque tiene casi todos los elementos de la animación tradicional por celdas, excepto que está optimizada digitalmente, sin embargo difiere muy poco técnicamente de la animación tradicional; se sigue casi el mismo proceso que aquel que fue detallado en la animación por celdas, usando varios elementos de la animación limitada de igual manera, pero la

mayoría del proceso se encuentra casi intacto, solamente se ahorran pasos gracias a las herramientas digitales, resultando más barato y más rápido realizar este tipo de animación y también es notoria una evolución estética, agregando elementos gráficos que de ser producidos de manera analógica serían demasiado costosos o imposibles de producir, de esta forma continúa la descripción del proceso de producción digital en general aplicado a la animación en 2D de personajes, sin embargo se debe de tomar en cuenta que este proceso se sigue igualmente para la producción profesional de otras formas de animación digital con ligeros cambios.

De la misma forma que en la animación tradicional analógica se define un guión y a partir de éste se definen los diálogos de la producción, los cuales son grabados previamente para establecer la duración de tiempo y la sincronización labial; posteriormente se establece la estética y el diseño de personajes, el cual nuevamente se puede realizar digital o analógicamente o ambas, seguido del proceso de *story board*³⁴, el cual puede ser realizado de forma analógica y después escaneado, o digital con un programa de dibujo e incluso con un programa de 3D; una vez completado el proceso de *story board*, éste es montado de manera digital y/o analógica en una secuencia Leica, la cual únicamente conserva el nombre, ya que para este proceso una cámara Leica es absolutamente innecesaria; una vez que la secuencia Leica se monta es necesario crear con ella un animático usando algún programa de edición, este animático contiene la pista de audio con los diálogos, y puede contener efectos de audio incidental y pista musical; también se puede jugar con elementos de lenguaje cinematográfico como son las disolvencias y los encuadres



Fig. 18 *Ghost in the Shell Layout*, 1998



Fig. 19 *Ghost in the Shell Composite*, 1998

digitales desde este paso, dando opción al director de tener una aproximación más fiel al trabajo final. Este animático se someterá a varias pruebas y se editarán desde aquí las partes innecesarias y se aumentarán aquellas que falten, según vayan decidiendo el director y aquellos involucrados en la producción, incluso regresando al proceso de guionismo de ser necesario.

Una vez definido el animático y aprobado por el director, se procede a designar los cuadros clave o *Key Frames*, para que el animador clave comience el trazo de éstos ya sea de forma analógica o igualmente digital, es posible también contar con una *X-Sheet* para tener forma de registro de tomas; una vez que los cuadros clave están listos, si fueron trazados de forma analógica se digitalizarán, en caso de que los cuadros clave hayan sido trazados de forma digital, se ahorrará el paso de la digitalización y se procede a una prueba de lápiz donde se decide aquellos elementos gráficos o dramáticos que se pueden suprimir pues pueden complicar la animación.³⁵

Cuando los cuadros clave han sido establecidos se vuelven a trazar, esta vez con vectores o curvas (líneas, curvas, o formas geométricas ubicadas por coordenadas en el software de ilustración digital), que permiten que la imagen sea modificable en todo momento, ilustrarla con plastas de color, cambiar de tamaño sin perder resolución y que al momento de ser aplicados en un software de animación en 2D digital, éste sea capaz de crear cuadros intermedios entre un cuadro clave y otro (*tweening*)³⁶ ya sea usando traspolación de forma o traspolación de movimiento; procesos que se detallarán más adelante en el inciso 1.2.3. De esta

forma es posible animar por secuencias entre cuadros clave sin la necesidad de que otros animadores dibujen los pasos intermedios.

Las secuencias animadas se someten a pruebas por el equipo técnico y el director, donde se analizan severamente todos los aspectos de la animación, personajes, movimiento, sincronización de labios, iluminación, estética, paleta de colores, etc; y las secuencias que lleven el visto bueno se archivan para su posterior edición. Una vez que todas las secuencias han sido animadas se hace una última revisión de toda la animación antes del proceso de edición, en este punto son agregados los fondos que previamente han sido realizados por un artista de fondos, los cuales pueden ser fotografías digitalizadas, mapas de bits, ilustraciones vectoriales, o incluso, en animaciones de mucho presupuesto, gráficas 3D; el departamento de fondos puede ser muy grande y complejo o extremadamente pequeño y sencillo.³⁷ (Ver figs. 18 y 19)

Antes del proceso de edición las secuencias deben ser archivadas en algún formato de video si se usará un software profesional de edición, sin embargo, en animaciones muy sencillas este paso no es necesario y se pueden editar directamente desde el software que las anima, agregando ahí mismo los efectos de audio, diálogos y pista musical.

Finalmente, en el proceso de edición se colocan las secuencias animadas en orden y se procede a establecer disolvencias y transiciones, cortes y encuadres que no hayan sido definidos desde el software de animación y se trata de editar lo menos posible; si el proceso se sigue adecuadamente, todas las ediciones importantes se establecieron

desde el animático para evitar desperdiciar recursos y secuencias animadas innecesariamente, se agregan efectos especiales que pueden ser muy sencillos o complejos; las voces con los diálogos, previamente grabados esta vez con actores, efectos de audio y pista musical; y finalmente títulos, subtítulos y créditos. Se realizan varias pruebas más del producto final con el director y el *staff*, y si obtiene el visto bueno, se procesa de acuerdo a la salida que se le vaya a dar y ese es el paso final.

Es adecuado señalar que este proceso es para una animación profesional; debido a lo barato del equipo necesario para realizar una animación digital 2D y a la relativa sencillez del software requerido para su realización, varios pasos se pueden ahorrar en la producción de animación digital independiente: sin pasar por animáticos o secuencias Leica, y también se puede prescindir de mucho personal, de tal forma que muchas producciones son realizadas con prácticamente nada de dinero y muchas veces por una sola persona que es director, guionista, animador clave, editor y musicalizador al mismo tiempo; y con la facilidad de la difusión, que hace que pueda tener virtualmente millones de espectadores con poca inversión, convirtiéndola en una opción real para el animador independiente.

Las técnicas de animación 2D digital pueden ser clasificadas en los mismos grupos en que se clasifican en el 2D analógico, con la diferencia de que parte del proceso incluye pasar por una computadora, de esta forma se tienen técnicas como la rotoscopía digital, la cual básicamente sigue el mismo proceso que la rotoscopía analógica, con la diferencia de que el video es capturado en una

computadora y usando un software especial que captura el movimiento incluso cuadro por cuadro pero dentro de ésta, sin la necesidad de que sea proyectado en una pantalla y que el dibujante tenga que realizar el dibujo; posteriormente los dibujos capturados del video con actores son editados en otro software con características que permitan la edición final de la animación.

Animación 3D digital³⁸

Dado que el proyecto de esta tesina se producirá en animación digital 2D, sólo se mencionarán de manera general las técnicas de animación en 3D como información complementaria a la animación digital:

Stop Motion Digital

La animación en *stop motion* digital tiene pocas diferencias con el *stop motion* analógico y todas las técnicas analógicas pueden ser realizadas de igual forma digitalmente. Existen 2 maneras de realizar *stop motion* digital, la primera es realizando cualquier técnica de *stop motion* analógico fotografiando con cámara fotográfica o de cine cuadro por cuadro y después hacer un *transfer* del formato de captura a digital, ya sea escaneando imagen por imagen o haciendo el *transfer* de cine o video a algún formato digital; la segunda es realizar la captura de imágenes cuadro por cuadro con material digital, ya sea cámara fotográfica digital o cámara de video digital, ahorrando de esta forma el paso de cambio de formato; una vez que el material se encuentra ya en forma digital, se somete a un proceso de edición como una animación normal, se realiza la sincronía de audio y se



Fig. 20 *Animatrix, Last Flight of the Osiris*, 2001



Fig. 21 *Toy Story*, 1995

edita de forma normal con algún software de edición digital. Un resultado de esta última técnica es *El Cadáver de la Novia (Corpse Bride)* del 2005 que es el primer largometraje con *stop motion* digital que no usó película.

La animación 3D digital es la heredera directa de la animación en *stop motion*. La animación 3D de modelaje en computadora es toda una vertiente de la animación digital digna de mencionarse, debido al impacto y al auge que ha tenido en los últimos días.

Animación 3D de modelado digital

La animación 3D de modelado digital se trata de una técnica muy similar a la vertiente *Puppatoons* de *stop motion*, la diferencia radica en que los personajes son modelados de forma virtual en un software de 3D y no existen de forma real. Se pueden crear maquetas reales en diversos materiales, sin embargo estos títeres solamente se usarán como referencia. (Ver fig. 20)

El software de modelado en 3D permite que las limitantes físicas como son la estabilidad física de los títeres, la resistencia del material a la iluminación, o la necesidad de crear muchos títeres en diferentes posiciones desaparezcan, debido a que como los títeres y los materiales no existen en la realidad tampoco están sujetos a las leyes de la física, como la gravedad o el calor y la humedad, dándoles ventajas que de ser creados de forma analógica serían imposibles de ser animados o manipulados, o simplemente muy caros de realizar, y dando la posibilidad de experimentar con materiales que de otra forma no se podrían manipular. Dentro

del software de animación 3D es posible crear estos factores físicos dando al animador y al modelador un control absoluto sobre cualquier aspecto de la animación, ya que también es posible crear tantas cámaras como se requieran, y tener un control absoluto sobre la iluminación.

Este tipo de animación puede llegar a ser muy laborioso y costoso debido a que cada aspecto se debe de crear dentro del software 3D, se requieren de máquinas con procesadores y tarjetas de video muy poderosas para que la máquina simule cada aspecto de los materiales y su interacción con el entorno, luces, texturas, posiciones, así, un cuadro puede llegar a tardar hasta 4 días en crearse dependiendo de la capacidad de la máquina y la complejidad de la imagen, como en *Buscando a Nemo (Finding Nemo)* del 2003.

Sin embargo esta forma de animación puede ser hiper realista, dando la sensación de estar viendo una película actuada, otra clara ventaja es que el software es capaz de realizar el *tweening* entre cuadros clave, sin embargo se requiere de mucha infraestructura en cuanto al hardware o equipo físico de trabajo, y aun teniendo máquinas trabajando en línea, es un procedimiento muy lento entre más complejas sean las imágenes. Los resultados de esta técnica de animación son muy usados en efectos especiales para películas actuadas, donde ciertos personajes están comenzando a ser enteramente digitales, como Yoda de *Star Wars: Episodio II y III* del 2003 y 2006 respectivamente, y también son muy usados en videojuegos. El primer largometraje realizado con esta técnica fue *Toy Story* de 1995. (Ver fig. 21)

1.2.2. Características, ventajas y desventajas de la animación digital 2D

Ventajas:

- Optimización de recursos económicos debido a varios factores como son el tiempo; producir cuadros intermedios (*tweening*) automáticamente, el proyecto es modificable en todo momento y permite corregir errores sin tener que repetir el trabajo; el personal requerido es menor en cantidad y menos personas pueden cubrir más necesidades que en la animación tradicional, las herramientas de trabajo son poderosas y permiten este tipo de optimizaciones, haciendo mucho más ligera la carga de trabajo, evitando que sean trazadas las animaciones cuadro por cuadro
- Es posible conservar las posibilidades estéticas de la animación tradicional gracias a la amplia gama de posibilidades estéticas que aportan las computadoras
- Capacidad para ser combinada con otras técnicas de animación, como el 3D digital, casi siempre para cuestiones de fondos o de modelado de *props* o de entornos
- Capacidad para ser combinada con actores reales
- Capacidad de ser combinada con fotografías o fotomontajes también para cuestiones de entornos o fondos
- El hardware necesario no es muy costo, y un entrenamiento en su manejo puede ser barato
- Capacidad de manejo de planos en profundidad de campo
- Control absoluto de todo lo que ocurre a cuadro
- Amplia variedad de formatos finales de salida
- Mayor capacidad de difusión al público por medios electrónicos públicos como Internet o computadoras personales debido a la cantidad de formatos en que se le puede dar salida al producto final, que incluyen formatos de difusión tradicionales como cine o televisión
- Ocupa una baja cantidad de bytes en disco duro, lo cual facilita su difusión y optimiza recursos en Disco Duro
- Único medio audiovisual donde no se usa una cámara real, por lo tanto tiene la capacidad de simular efectos ópticos de lenguaje cinematográfico sin necesidad de tener una cámara, como son movimientos de cámara, *zoom in's* y *zoom out's*, desenfocados y tampoco se fotografían las imágenes causando que se pueda hacer un *transfer* digital a película
- Permite realización y edición no lineal
- Los proyectos pueden ser pausados indefinidamente y ser retomados sin ningún problema
- Ofrecen capacidad de colaboración de equipo sin que sus miembros de estén físicamente en un lugar

Desventajas:

- Es necesario que el personal tenga conocimientos amplios en materia de computación
- Conocimiento especializado en programas de animación
- Personal capacitado en el conocimiento de la mecánica de la ilusión de movimiento
- Incapacidad de crear la ilusión de movimiento hiper realista
- Iluminación limitada a las herramientas gráficas debido a la ausencia real de fuentes de iluminación y deberá ser simulada cromáticamente
- Dificultad con el manejo de sombras
- Perspectivas y profundidad de campo simuladas
- Tendencia estética a lo minimalista

1.2.3 Hardware, Software y personal del equipo de trabajo

Hardware

Como fue mencionado anteriormente, el hardware que se necesita para crear una animación 2D no es nada caro y se puede armar un equipo adecuado a un bajo costo, entre más recursos se tenga es mejor, pero se pueden realizar trabajos de muy buena calidad con un equipo normal que se pueda encontrar en una oficina en estos días, un equipo mejor resultará en la optimización de recursos de tiempo.

Para producir animación 2D digital es necesaria una computadora con monitor a color SVGA mínimo, teclado y *mouse*, con sistema operativo Mac Os X o Windows XP son recomendables porque son capaces de manejar el software y las imágenes necesarias, para esto es recomendable también un mínimo de 128 en memoria RAM, aunque se puede animar en 2D desde mucho menos, pero puede llegar a ser muy tedioso y entre más memoria RAM se tenga es mejor y más rápido el proceso de trabajo; una tarjeta de video, que es la que permite la composición de imágenes, de al menos 32 megabytes, aunque para trabajos más complejos o de mayor duración se recomienda que sea de 64 megabytes, y una tarjeta de audio que permita tanto captura como salida del mismo.

No se requiere gran capacidad en disco duro debido a que los archivos no suelen ser extensos, pero algunos programas pueden ocupar buena cantidad de bytes para que se puedan instalar, y entre más capacidad de disco duro se tenga mejor se puede trabajar, 20gb de disco duro pueden ser suficientes. Es recomendable, aunque no absolutamente necesario, una tableta digitalizadora para dibujo a mano alzada, *scanner*, y lector de CD, una conexión a Internet en caso de que sea necesaria la coordinación remota con otros miembros del personal de trabajo, conexiones USB y discos duros extraíbles, que pueden ser herramientas útiles a la hora de animar, pero no son indispensables. Para la grabación de audio es necesario un micrófono para capturar y bocinas o audífonos para verificar que las pruebas de audio sean adecuadas; en trabajos más especializados incluso se requerirá de una consola de audio para realizar *cross fades* y efectos especiales. Entre más profesional y por

tanto, mayor presupuesto tenga la producción, estas herramientas de trabajo pueden ser muchísimo más potentes, dependiendo de las necesidades de cada proyecto.

Software

Para trabajar con animación digital en 2D es necesario un programa que tenga posibilidades gráficas, estos programas pueden no ser muy avanzados ni especializados debido a que es posible crear animación dibujando cuadro por cuadro con los programas de gráficos más primitivos como Windows Paint, pero conforme lo requieran las necesidades de la animación pueden ser necesarios programas más avanzados: primero se encuentran los programas con manejo de imágenes como mapa de bits, los cuales crean un mosaico de bits que el ojo integra como una imagen, estos programas tienen la ventaja de manejar imágenes con capas o *layers*, lo cual permite que haya un registro y facilita la animación si ésta únicamente tendrá elementos de traspolación de movimiento, donde los objetos sólo se mueven del lugar X al lugar Y sin cambiar de forma; estas imágenes en mapa de bits tienen la desventaja de que no pueden ser alteradas de tamaño sin perder calidad, y si la calidad final no es establecida adecuadamente puede perderse mucho trabajo; es posible animación como la de recortes, que solamente se basan en traspolación de movimiento con objetos fijos. Muchas veces es necesario un software de edición, que sea capaz de integrar las imágenes, generar la ilusión de movimiento, y que cree los cuadros intermedios del movimiento, pero casi siempre el animador tiene que crear casi cuadro por cuadro en animaciones complejas, ejemplo de

este tipo de software es Adobe Photoshop o Painter, el último tiene amplias posibilidades gráficas y desde el mismo programa se puede generar la composición en video.

Si se requiere también traspolación de forma, que es la transformación de un objeto con una forma específica X a una forma específica Y, es necesario un software que tenga posibilidades de manejo de imágenes en vectores o curvas, las cuales son líneas que se encuentran ubicadas cartesianamente, y esto permite que puedan ser alteradas en tamaño y forma sin perder calidad, estos programas tienen muchas veces también la opción de dibujo por capas, lo cual permite un registro más exacto de los objetos, una vez que se tengan trazados con vectores los objetos, es necesario un software que permita la traspolación de forma, y que haga el *tweening* automáticamente de un *Key Frame* a otro. Muchas veces estos softwares tienen edición de video, pero es recomendable exportar los archivos a un formato adecuado para que puedan ser editados con algún otro programa profesional de edición de video, esto dependerá de las necesidades del proyecto, porque existen programas que permiten el trazo en vectores, manejo de capas, traspolación de forma y movimiento, edición de audio y los archivos quedan optimizados para su publicación en Internet sin la necesidad de otros softwares, ejemplo de programas de manejo de vectores son Adobe Ilustrador, o Macromedia Freehand; software de animación por vectores que permite traspolación de movimiento y de forma son Macromedia Flash, el cual también tiene editor por vectores, ejemplos de software para edición de video son Sony Vegas, Adobe Premiere y Final Cut.

Para la edición de audio se requerirá un software especial que permita la captura de las voces, este puede ser muy primitivo o muy especializado y con efectos, dependiendo igualmente de las características que se requiera, así como para grabar sonidos incidentales; existen programas de edición de video que incluyen captura y tratamiento de audio, como Sony Vegas.

Personal del equipo de trabajo

La animación en 2D, como se mencionó anteriormente, puede requerir de un mínimo de equipo de trabajo, incluso hasta de una persona que cumpla todas las funciones, sin embargo, entre más personal capacitado haya en un equipo de trabajo se pueden lograr mejores resultados.

El personal no requiere tener profundos conocimientos en la totalidad de los programas y el entrenamiento en ellos puede ser barato siendo fácil crear un escalafón de funciones debido a que muchas animaciones en 2D no se realizan de forma profesional; se requiere que todo el equipo de trabajo tenga conocimientos en el uso de una computadora, sin embargo, en el caso de los ilustradores no es indispensable si sólo van a dibujar a mano; el director debe tener conocimientos en el área de producción audiovisual y tener presentes elementos cinematográficos, de fotografía y de drama, y tanto el director como los animadores deben saber cómo se produce el efecto de movimiento mediante la animación; los animadores deben tener experiencia en el área gráfica para llegar a los mejores resultados y conocimientos en el programa de animación que se esté usando; si aparte se requieren que los *Key Frames* sean dibujados

en vectores por algún ilustrador, éste debe tener conocimiento tanto de computación como en los programas para ilustrar digitalmente; el artista de fondos puede, de la misma forma, no estar familiarizado con el manejo de computadoras a menos de que ilustre digitalmente, sin embargo, su trabajo puede ser también analógico y posteriormente ser digitalizado; se puede recurrir también a una persona para que haga efectos especiales una vez que la animación finaliza, la cual debe tener de igual forma, conocimientos en el área de efectos antes de la edición final, que de ser realizada con un software de edición profesional, requiere de una persona con esos conocimientos; para el audio es necesario una persona con experiencia en captura de audio y que sepa manejar tanto el software como el hardware necesarios.



CAPÍTULO 2

GÉNERO *WESTERN* O DEL VIEJO OESTE

*“Where is my John Wayne?
Where is my prairie son?
Where is my happy ending?
Where have all the Cowboys gone?
Where is my Marlboro Man?
Where is my shiny gun?
Where is my lonely ranger?
Where have all the cowboys gone?”*³⁹

*(¿Dónde está mi John Wayne?
¿Dónde está mi hijo de la pradera?
¿Dónde está mi final feliz?
¿Dónde han ido todos los vaqueros?
¿Dónde está mi hombre Marlboro?
¿Dónde está mi pistola brillante?
¿Dónde está mi llanero solitario?
¿Dónde han ido todos los vaqueros?)*

2.1 Definición del género *Western* o del Viejo Oeste

El *Western* o género del Viejo Oeste es un género americano en literatura y cine aunque ha tenido muchas incursiones en otros medios, trata historias que ocurrieron en el Oeste americano y a veces en el norte de México.

El género *Western* o del Viejo Oeste fue muy popular en la historia del cine y su importancia se ha visto disminuida conforme el progreso tecnológico de los Estados Unidos lo alejan de ese periodo, entonces el *Western* es retomado por cineastas europeos, como Sergio Leone o Sergio Corbucci, que en los años 60 le devuelven popularidad y vitalidad al género; con el cine de efectos especiales el género casi desaparece, dejándole una herencia innegable al cine y es retomado para animación en las décadas de los 80 y 90 con series de televisión como Guardianes de la Galaxia (*the Adventures of the Galaxy Rangers*) de 1986, El Vaquero Galáctico (*Bravestarr*) de 1987 y *Cowboy Bebop* de 1998, en la cual incluso hay elementos de Noir o cine negro, como altos contrastes, actividad policíaca o detectivesca y *femmes fatales*. Sin embargo el género sufre transformaciones y es hibridado con ciencia ficción, se le agregan naves espaciales, viajes interplanetarios y tecnología láser.

El *Western* por definición ocurre, casi siempre, en el oeste de los Estados Unidos, en el siglo 19 generalmente entre 1860 y 1900, y algunos proyectos incluyen en sus tramas a la guerra civil. Los *Westerns* casi siempre involucran vagabundos y gente que vive fuera de la ley y de las normas de la sociedad, casi nómadas cuyas únicas posesiones

son la ropa que traen puesta, revólver y balas, y también, pero no necesariamente, un caballo. También aparece tecnología de punta en esa era: el tren, el telégrafo, la dinamita, las importantísimas imprentas con las que se imprimían los carteles de recompensa, etc., que simbolizan el final de una época casi salvaje, haciendo que cada *Western* vislumbre su propio final cada vez que salían a cuadro estos inventos y dejando claro cómo la mano del hombre comenzaba a transformar la naturaleza.

Así es como el *Western* marca el final de su propia era y usa estos elementos para contar historias simples y enmarcadas en los hermosos escenarios del Oeste americano, contando con personajes duros que deben luchar contra los elementos como el sol y el desierto, motivados por alguna cuestión moral que les da la fuerza para enfrentar la hostilidad de la naturaleza o de otros enemigos que su entorno pudiera tener. Algunas locaciones específicas incluyen fuertes solitarios, ranchos, pueblos a la mitad del desierto, cantinas y la cárcel. Otros elementos icónicos del género son bancos, personajes y *props* polvosos y sucios, prostitutas, la pistola Colt .45 Peacemaker (que es casi obligada), rifles Winchester de once tiros, ponchos, sombreros, botas y espuelas.⁴⁰

El género *Western* en la mayoría de los casos retrata la conquista de lo salvaje y la subordinación de la naturaleza, como en *Érase Una Vez* en el Oeste (*Once Upon A Time In The West*) dirigida por Sergio Leone, de 1968; donde al principio se ve una zona de desierto inhóspito y al final de la película, las vías del tren llegan y con ellas, la civilización y el progreso a un lugar donde no había



Fig. 22 *Once upon a Time in the West*, 1968

nada más que polvo; esto también conlleva cuestiones como la confiscación de tierras, o la pelea por poseer territorios y quitárselos a sus habitantes originales, todo motivado por la ambición, que también es tema de muchos *Westerns*. (Ver fig. 22)

El *Western* ilustra una sociedad organizada por códigos de honor en lugar de leyes reales y cómo llega la civilización a imponer órdenes y leyes, quedando muchas personas fuera de lugar dentro de este esquema; también son comunes temas como la venganza y la justicia por la propia mano, donde un hombre pasará por cualquier circunstancia con tal de obtenerlas y atrapar a aquellas personas que le hayan perjudicado, generalmente en contra de un antagonista que puede tener varias personas bajo su mando y pocos escrúpulos; así como historias de personas que van en busca de esperanzas. En este género se dan las bases de los primeros superhéroes, personas que por alguna razón ocultan su identidad y se dedican a hacer el bien ocasionando de igual forma que sus sobrenombres creen una leyenda, y sus enemigos piensan que son invulnerables o inmortales; de esta forma tenemos personajes como El Llanero Solitario, quien aparte de todo tenía un ayudante que era un indio, lo cual habla de un mensaje anti-racista; o personajes como El Zorro, quien probablemente sirva de estereotipo para personajes como Batman, y va a hacer cualquier cosa por librar a sus compatriotas mexicanos de la opresión de los españoles; esto plantea el problema de que es difícil saber de qué lado de la delgada línea que las endebles leyes marcadas por una sociedad casi salvaje, estaban parados estos hombres.

A partir de estas imágenes, Sergio Leone, siendo niño en la Italia fascista de Mussolini, cuando

supo que los americanos estaban liberando Roma, creía que estos héroes que acababan con los villanos vendrían montados a caballo, armados con su Colt .45 Peacemaker, su sombrero y sus botas; su decepción sería grande al ver que eran soldados comunes.

*“They have come to liberate me! I found them very energetic but also very deceptive. They were no longer Americans of the West... They were soldiers like any other whith the sole difference that they were victorious soldiers”*⁴¹

(¡Ellos habían venido a liberarme! Los recibí con mucha energía pero también muy decepcionado. Ya no eran americanos del Oeste... Eran soldados como cualquier otro con la única diferencia de que eran soldados victoriosos).

El *Western* es un género que se auto-generó a sí mismo en su propia época y circunstancia, con autores que querían retratar su realidad a través de la literatura; la maravilla y el encanto casi romántico de la época lo trae hasta nuestro siglo, ya que era un género literario desde antes de ser un género de cine, con novelas de autores como Karl May, quien en 1876 comienza a escribir sobre el “Salvaje Oeste” y que define la idea de héroe, y que también traza sus orígenes desde El Último de los Mohicanos, escrita por James Fenimore Cooper en 1826, hasta la película El Secreto de la Montaña (*Brokeback Mountain*) de Ang Lee en el 2006, que retoma elementos *Western*. Tenemos un género dramático rico y amplio de historias de más de 100 años de antigüedad que tiene una huella innegable e imborrable en casi cualquier otro género cinematográfico, aunque los vaqueros ya no están montados a

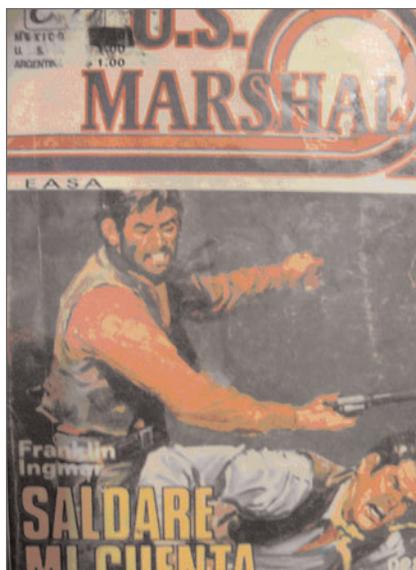


Fig. 23 Revista *Pulp*

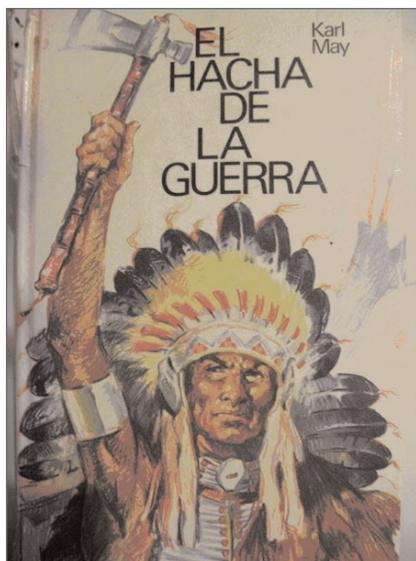


Fig. 24 El Hacha de la Guerra, Karl May

caballo como en *Kill Bill* de Quentin Tarantino del 2003 y 2004; o sean vaqueros espaciales como Han Solo en la trilogía de La Guerra de las Galaxias (*Star Wars*) de 1977, 1980 y 1983.

2.2 El género *Western* o del Viejo Oeste en la literatura y el cómic

“*Finding the fairy tale*”⁴²
(*Encontrando el cuento de hadas*)

La ficción del *Western* viene a la vida como género literario principalmente a través de las *Dime Novels* (novelas de 10 centavos), que comenzaron a ser publicadas a mediados de 1800 gracias a la proliferación de las imprentas. Estos libros baratos capitalizaron las muchas y fantasiosas historias del viejo oeste que se suponían reales, y que eran acerca de hombres de la montaña, gente fuera de la ley, colonos y guardianes de la ley en la frontera.

En 1900 las revistas *Pulp*⁴³ (cuentos pequeños y baratos que cuentan historias sencillas) fueron un factor importante en la difusión de estas historias, y autores como Karl May tomaron el género en sus manos y lo hicieron novela entera, haciéndose muy popular en Europa desde 1880 en adelante, con novelas como *Winetau el Caballero Apache*, *El Hacha de la Guerra* y *Apaches y Comanches*⁴⁴, aunque casi no son tomadas en cuenta y hasta despreciadas por críticos de nuestros días. (Ver figs. 23 y 24)

El éxito llegó con la publicación de *Jinetes de la Saga Púrpura* (*Raiders of the Purple Sage*) en 1912 de Zane Grey y después vino una explosión de revistas *Pulp* en 1920, con un enorme beneficio y

auge del género conjuntamente con el éxito de películas *Western*: en los 40 fueron publicadas muchas novelas como *El Incidente Ox-Bow* (*The Ox-Bow Incident*) de Walter van Tilburg Clark en 1940 y la popular *Shane*, que llegó a ser una película de Jack Schaefer de 1949. El género llegó a su apogeo en 1950 con películas, varias series de televisión, novelas y la aparición de varios cómics, teniendo un verdadero bombardeo mediático. El género literario tuvo una debacle en los años 70 por el auge de la ciencia ficción, aunque aun en nuestros días existe la *Western Writers of America* (Escritores de *Western* de América) y dan un premio anual: “La Espuela de Oro”.⁴⁵

En cómic, las primeras incursiones fueron adaptaciones de novelas como *El Ojo de Halcón* de Fenimore Cooper, *El Último de los Mohicanos* del mismo autor o *Botín de Saqueo* de Karl May, artistas que simplemente tomaron estas novelas e hicieron la versión en cómic. Posteriormente, en los años 70, la editorial Dargaud de Francia sacaría títulos de *Western* con personajes originales, como *Las Aventuras del Teniente Blueberry*, escrita por Jean-Michelle Charlier con ilustraciones de Jean Giraud, cómic que ya no es adaptación de una novela, sino escrito exclusivamente para ser dibujado y publicado en cómic, y que tuvo muchos números e inclusive la película *Blueberry*, dirigida por Jan Kounen en el 2004; editorial Dargaud tiene varios títulos mas de cómic *Western* como *La Leyenda de Alexis MacCoy*, escrita por J. P. Gourmelen y dibujada por A. H. Palacios en 1975, e incluso un cómic *Western* humorístico: *Las Aventuras de Lucky Luke*, que actualmente tiene una versión en videojuego. Otras editoriales han lanzado adaptaciones especiales de super-héroes

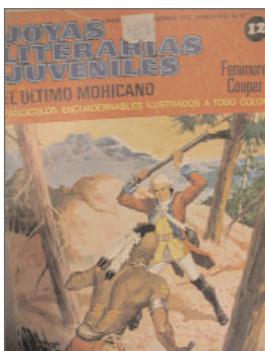


Fig. 25 El último Mohicano, Adaptación a cómic, Fennimore Cooper



Fig. 26 Las Aventuras del Teniente Blue Berry

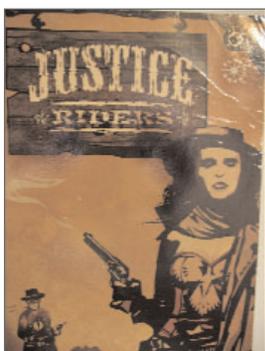


Fig. 27 Justice Riders

a *Western*, como Los Jinetes de la Justicia (*Justice Riders*) de 1997 que es una adaptación del cómic y la serie La Liga de la Justicia (*Justice League*) a *Western* por parte de DC Comics, y Un Hombre Llamado Frank (*A Man Named Frank*) que es una adaptación a *Western* del personaje *Punisher* de Marvel Comics de 1994.

En nuestro país existe un cómic *Western* poco valorado, pero que conserva el espíritu de las *Dime Novels*: El Libro Vaquero, cómic barato, casi *Pulp*, que cuenta historias enmarcadas en el Viejo Oeste. (Ver figs. 25, 26, 27 y 28)

2.3 El género *Western* o del Viejo Oeste en el cine

El *Western* encuentra su mayor auge en este medio, siendo un género completamente americano y casi tan antiguo como el cine mismo; genera y retrata la identidad de una época y de una sociedad y la congela en el tiempo hasta nuestros días. Se desarrolla a través de una mezcla de leyendas y acontecimientos históricos y muestra las virtudes de aquellos que colonizaron el salvaje oeste a mediados de 1800. El *Western* simboliza la libertad personal, la individualidad, y la voluntad del hombre al llevar la civilización a las regiones más inhóspitas.

El espíritu del héroe *Western* es una herencia de la cultura americana, pero muchas veces la salvaje e inhóspita frontera y los elementos parecen ser el personaje principal, el siempre presente horizonte inalcanzable, fotografiado en tomas panorámicas y largas que ilustran el vasto aislamiento del héroe en ese paisaje.⁴⁶

Conforme se fue extendiendo el género en la literatura eventualmente alcanzó el nuevo medio, el cine; las primeras películas eran historias básicas acerca del hombre sobre la naturaleza, y hombres blancos americanos en contra de los hostiles nativos piel roja, de esta forma el tema central de estas películas era un dilema moral acerca del bien y el mal. El primer *Western* lo filmó Edwin S. Porter en 1903: El Gran Asalto al Tren (*The Great Train Robbery*)⁴⁷ y es una película muy importante para la historia del cine, ya que se ve por primera vez el uso de edición y de planos de forma dramática, con encuadres muy impactantes que nunca se habían visto, como cuando el tren entra a cuadro por la izquierda de la pantalla, continuidad entre tomas que diferían de las tomas abiertas teatrales que hasta entonces el cine había aportado, cambios de ángulos y ejes de acción, etc. Tiene la aportación del primer *close up* de la historia: la controversial escena donde Bronco Billy Anderson, de frente a la cámara, saca su pistola y dispara contra ella ocasionando que, cuando fue proyectada, las personas se salieran de los teatros creyendo que de verdad les estaban disparando. Así es como el *Western* da aportaciones invaluable al lenguaje cinematográfico desde su primera película, marcando el comienzo de una época cinematográfica; a partir de este momento el género se disparó en la pantalla grande y tuvo muchos realizadores que querían contar sus historias de vaqueros. (Ver figs. 29 y 30)

El *Western* aporta también el primer largometraje de la historia del cine, El Hombre Blanco (*The Squaw Man*) de 1914 y dirigida por Cecil B. De Mille con una duración de 74 minutos y que se proyectó durante 2 años, que fuera también la primera película grabada en Hollywood.

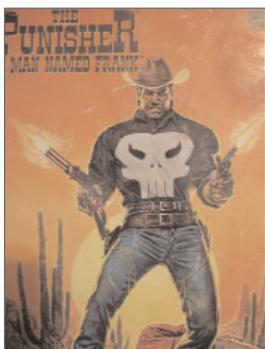


Fig. 28 *A Man Named Frank*



Fig. 29 *The Great Train Robbery*



Fig. 30 Bronco Billy Anderson

Establecidas entonces las bases del género por El Gran Asalto al Tren, comenzaron a surgir las estrellas y las películas, uno de los más grandes directores que ayuda a emplazar el género en la sociedad americana es John Ford, (Ver fig. 31) quien en 1917 dirige y actúa *Tornado*, un medio-metraje y desde entonces dirigió más de 80 *Westerns*, entre los más importantes se pueden mencionar *El Caballo de Hierro* (*Iron Horse*) de 1924, *El Fuerte Apache* (*Fort Apache*) de 1948 y *La Diligencia* (*The Stagecoach*) de 1939, estas dos últimas estelarizadas por John Wayne, quien sería otro pilar del género en el campo de la actuación; estas películas marcan para siempre el género y deciden gran parte de su futuro cinematográfico con rasgos particulares como son:⁴⁸

- Los movimientos de cámara, como el *travelling* y la panorámica, cobran especial relevancia y dan gran amplitud a los encuadres de estas películas: paisajes de rocas, arenas interminables, llanuras extensas con solamente estructuras de rocas a lo lejos, y posteriormente en el cine a color, una paleta de colores ocre, cafés, rojos y amarillos, vivos e hirvientes al sol contrastados en el cielo azul
- El Plano Americano es una aportación invaluable de este género al cine, es un plano que se toma cortando al personaje principal desde las rodillas, donde el arma queda en un punto crítico y es fácilmente contemplada
- La toma desde el arma enfundada, con el objetivo al fondo enfocado en *full shot*
- Encuadres descriptivos de *Inserts* a las armas, que le dan una especial relevancia a las pistolas

- Abundan elementos melodramáticos muy marcados en los guiones, con pasiones desenfrenadas y hombres rudos, es fácil encontrar lo brusco, lo impetuoso, vertiginoso, y actitudes propias de héroes como lucha por la libertad o lo justo, pero no necesariamente apegados a la ley
- Son películas con abundancia de rodajes en exteriores, con una fuerte presencia de la vida rural, gente que se establece a al mitad del desierto y que siempre lucha con los nativos de la zona, gente que vivía ahí desde antes de la llegada de los “blancos” y que lucha contra los que les robaron sus tierras; es común la presencia de los ejércitos de la unión o confederados, y que se enmarquen las películas en la Guerra de Secesión o en la Revolución Mexicana si se van más al sur; también son comunes personajes arquetípicos como el *sheriff*, que representa a la ley y el orden y lo que está bien y lo que está mal; el justiciero por su propia mano, que representa la fuerza de la voluntad y lo endeble de las leyes y de la justicia; o el villano asesino a sangre fría, quien claramente está del otro lado de la ley, pero por injusticias se encuentra libre para hacer todo tipo de maldad. Todo esto rodeado por el progreso de los ferrocarriles, la búsqueda de oro, el robo de ganado y la cantina, siendo casi obligados, y una herencia del género al cine: los duelos con pistola
- El *Western* es una situación geográfica, una época, pero también es una lucha por la supervivencia, colonización y exterminio, todo contado por medio del cine, el cual narra cómo se crea una nación, una tierra y una cultura que son creadas al ritmo del revólver y del tren.



Fig. 31 Fotografía de John Ford autografiada para Sergio Leone

- Una delgada línea entre el bien y el mal, donde los vaqueros son puestos como héroes y los indios como villanos, sin embargo los vaqueros llegan a robar la tierra y los indios la defienden salvajemente
- Una sociedad más libertina, con trabajadores de ferrocarril, mineros o viajeros que se divierten en cantinas y con prostitutas (las cuales son personajes paradójicos que ponen la moral en duda), donde es difícil ver a los buenos y malos, y solamente quedan los vivos y los muertos
- Una similitud con la epopeya, con personajes heroicos y a caballo como en la edad media, que desempeñan acciones propias del cine épico; grandes guerreros e historias de batallas, donde el bueno derrota al enemigo y se queda con la chica para poder así llevar paz, establecer una familia y que se establezcan también los suyos
- La aportación al suspenso de la salvación de último minuto, la cual hace que siempre los buenos se salven justo antes de que algo terrible les ocurra y que crea puntos dramáticos de tensión y emoción, y que Sergio Corbucci destruye en *El Gran Silencio (Il Grande Silenzio)* de 1969, creando el final más triste de la historia del cine, donde efectivamente el héroe no se salva; incluso engañó al estudio grabando el final feliz que le exigían, donde el héroe efectivamente se salva pero sin sonido para que no pudiera ser usado

Así es como con estas convencionalidades los directores de *Western* cuentan sus historias, con diálogos y descripciones básicas y paisajes espectaculares.

Al principio los *Westerns* fueron filmados en estudio como todas las películas de Hollywood, pero la necesidad estética del género hizo salir de sus estudios a los realizadores, de esta forma se fueron a grabar a inhóspitos rincones de los Estados Unidos, como California, Arizona, Utah, Nevada, Colorado o Wyoming, dándole al paisaje un carácter más participativo, convirtiéndolo en un personaje más; las producciones también eran grabadas en locaciones como ranchos y haciendas.

Subgéneros del *Western*

Siendo un género tan vasto, tiene a su vez subdivisiones o subgéneros que son:

- El *Western* épico o del crepúsculo donde los personajes tienen mucha profundidad, tramas complejas, diseño de personajes complicados actuando como fuerzas del bien y del mal. Las películas suelen ser largas y complejas con diversos nudos dramáticos, los hombres se ven en situaciones impuestas por elementos externos a él, deben sobrepasar todo tipo de adversidades, y que casi siempre se ven obligados a recurrir a la violencia por circunstancias fuera de su control, casi siempre con arquetipos bien marcados de héroes y villanos; como *El Llanero Solitario (The Lone Ranger)* de 1949
- El *Western* de balazos (*Shot'em up Western*) que muchas veces son producciones baratas que no se molestan en ahondar demasiado en la psicología de los personajes, y que únicamente buscan pretextos dramáticos para que todo termine en un festival de balazos, donde a los vaqueros nunca se les acaban las balas y a los indios

nunca se les acaban las flechas, un ejemplo de estas películas es Los Daltons (*When the Daltons Rode*) de 1940

- El *Western* de vaqueros cantantes (*Singing Cowboy Western*) es un género que surge con el advenimiento del cine sonoro que convierte los *Westerns* en musicales, insertando tediosas canciones entre escenas casi de manera absurda y que casi llevan al género a su fin⁴⁹. Un ejemplo es *Pinta tu Carreta (Paint your Wagon)* de 1969, dirigida por Josué Logan, la cual incluso es parodiada en *Los Simpson* (1989-???) por sosa y aburrida
- Las Comedias *Western* son simples adaptaciones de comedia al género y tuvieron relativo éxito; los protagonistas terminan en situaciones chuscas, curiosas y muchas veces absurdas. Un ejemplo es la popular *Maverik* (1994) de Richard Donner
- El *Western* Revisionista o anti-*Western (Revisionist Western)* donde se cuestionan los ideales y estilo del *Western* tradicional. Tiene elementos muy marcados como los anti-héroes, mayor participación de la mujer, y casi se disculpa con los indios americanos dejando de mostrarlos como villanos y pasando a ser víctimas, así como críticas severas al gobierno americano y a su milicia; un ejemplo de este género es *Danza con Lobos (Dance with Wolves)* de 1990
- El *Western* de Ciencia Ficción (*Sci-Fi Western*) donde, enmarcados en un entorno *Western*, tenemos inventos basados en la tecnología de vapor que no eran posibles en la época, sin embargo, los guionistas dejan volar su imaginación acerca de las posibilidades de la tecnología y también éste género incluye los *Westerns* espaciales donde la última frontera es ahora el espacio; ejemplos de este género son *Wild Wild West* de 1999, *Vaqueros del Espacio (Space Cowboys)* del 2000 y *Volver al Futuro 3 (Back to the Future 3)* de 1990
- El *Western* de artes marciales (*Martial Arts Western*) donde se incluyen personajes orientales en el Oeste americano, que usan las artes marciales como arma en lugar del revólver; un ejemplo es *Shanghai Noon* de 1999 con Jackie Chan
- El *Taco Western* o *Western* mexicano o de charros, muy popular en México, puede ser incluido también en el género de *Singing Cowboy* por la cantidad de artistas que cantaban ranchero y grababan películas. Son historias que ocurren en las rancherías y haciendas mexicanas que generalmente tratan sobre romances con alguna dama en peligro; un ejemplo de éste género es *La Nave de los Monstruos* de 1960 que también puede ser un *Western Sci-Fi*, actores representativos del género son Eulalio González “Piporro”, Pedro Infante y Jorge Negrete
- *Spaghetti Western*. Subgénero de *Western* hecho por italianos el cual, aunque podría mezclarse con otros subgéneros antes mencionados, es digno de mencionarse aparte y será detallado a fondo más adelante debido a su importancia para el género



Fig. 32 John Ford



Fig. 33 Sam Peckinpah



Fig. 34 John Wayne

La época dorada del género *Western*⁵⁰

En Estados Unidos el género fue muy popular y extremadamente rico en historias, su época dorada en los años 50 fue marcada por dos directores: John Ford, quien lanzó al estrellato a John Wayne y Howard Hawks, quien también usa de estrella a John Wayne en *Río Bravo* de 1959. Estos directores no solamente dejaron claras las bases del género, sino crearon toda una mitología al respecto, logrando entre los espectadores una auténtica devoción, y dejando claros para los estadounidenses los ideales en los que su país fue fundado y la forma ideal en la que un héroe se debe de comportar. Dejaron multitud de películas y de directores que seguirían sus pasos, entre los que destaca Sam Peckinpah, primero en televisión con shows como *Humo de Pistola* (*Gunsmoke*) de 1955, y después con películas como *The Wild Bunch* de 1969 o *Pat Garret y Billy the Kid* de 1973, que heredaría la responsabilidad del *Western* americano en las décadas subsecuentes.

El género era tan importante que se podía ver en varios medios de comunicación, revistas *Pulp*, cómics, y series de televisión; el *Western* fascinaba a toda una nación y traspasaba sus fronteras a varios otros países; de esta forma, en 1962 tres directores unieron esfuerzos para producir una épica del *Western*: *La Conquista del Oeste* (*How the West Was Won*) que codirigieron John Ford, Henry Hathaway y George Marshall. Esta película fue de gran éxito y paradójicamente marcó el declive del *Western* en los Estados Unidos, los productores se dieron cuenta de que el interés por el género decayó ligeramente y decidieron aislar estas producciones. Mientras tanto en Europa se

daba el auge del *Spaghetti Western* que le dio nuevos bríos al género. (Ver figs. 32, 33 y 34)

Spaghetti Western: Una más de vaqueros

*"I think Sergio Leone will definitely be known as the man who invented the Spaghetti Western. Personally, for my money, I think he is the greatest of all Italy's filmmakers. I would even go as far as to say he is the greatest combination of film stylist-where he creates his own world- with the storyteller part of him as well. These are almost never married"*⁵¹

(Creo que Sergio Leone definitivamente será conocido como el hombre que inventó el Spaghetti Western. Personalmente creo, con todo mi dinero, que es el mejor de todos los cineastas italianos, incluso me atrevería a decir que es la mas grande combinación de un estilista del cine -donde él crea su propio mundo- con su parte de contador de historias, estos factores casi nunca van juntos)

Justo en la decadencia del *Western* americano, en la década de los 60, estudios italianos, como Cinnecittà retomaron el género (de ahí el nombre de *Spaghetti Western*) y se comenzaron a grabar producciones italo-españolas en locaciones que asemejaran al paisaje del Oeste de los Estados Unidos, como el desierto de la Almeira en España. Al principio eran producciones menores, con argumentos poco profundos y llenas de violencia, principalmente por el bajo presupuesto. Primeramente el término fue usado de forma despectiva, hasta que se analizó la importancia real que este subgénero había portado al *Western* y al cine en general.



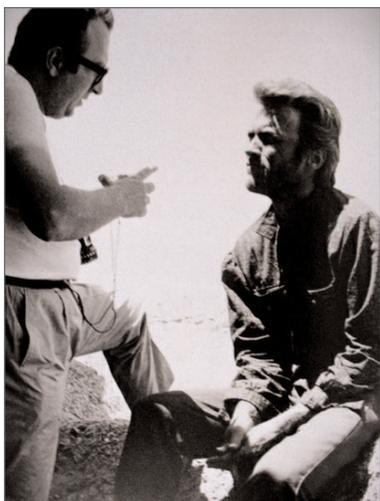


Fig. 35 Sergio Leone platicando con Clint Eastwood



Fig. 36 Cartel en Italiano de Por un Puñado de Dólares, 1964

El éxito real del subgénero, y que revolucionó al género en sí, llegó en 1964 con *Por un Puñado de Dólares* (*Per un Pugno di Dollari*) de Sergio Leone, quien, tomando como referencia *El Mercenario* (*Yojimbo*)⁵² de 1961 del director Akira Kurosawa, lleva al viejo oeste una historia de samuráis y da vida a el “Hombre sin Nombre”, que es encarnado por el actor, casi desconocido que en ese entonces hacía televisión y había realizado muy pocas películas: Clint Eastwood. Esta película cambiaría el género para siempre y Clint Eastwood crearía leyenda, desplazando a John Wayne como el *Cowboy* por excelencia. Fueron clave para el éxito de esta película las actuaciones de Clint Eastwood y Gian Maria Volonté, la dirección magistral de Sergio Leone, la fotografía de Tonnino Delli Colli y la musicalización de Ennio Morricone, que fue compañero de escuela de Sergio Leone. (Ver fig. 35)

Por un Puñado de Dólares fue un parte-aguas para el género *Western*: brutal y realista a primera vista, y mítica en un análisis más profundo, cargada de humor negro y de un extraño sentido irónico, con una mezcla de *close ups* nunca antes vistos ni usados de forma tan dramática, con tomas abiertas gloriosas como la secuencia final que comienza con una toma fija baja, una explosión y “El Hombre Sin Nombre” saliendo de entre la humareda, que camina ante la cámara hasta que tenemos un *close up* de sus botas, para después presenciar un duelo final que desmiente el antiguo proverbio mexicano: “*When a man with .45 meets a man with a rifle, the man with a pistol's a dead man*”⁵³ (*Cuando un hombre con una .45 se encuentra con un hombre y su rifle, el hombre de la pistola es un hombre muerto*) combinado con la música de Ennio Morricone, con sus gloriosas

trompetas y chiflidos y que sin la cual ya es imposible concebir el género. Elementos como estos logran devolverle al género su carácter heroico, y al personaje “Sin Nombre” le dan una característica casi mística que inmediatamente mandó al estrellato a Clint Eastwood en Europa y posteriormente en el resto del mundo, con la ayuda también de Carlo Simi, el diseñador de producción que creó la estética característica del personaje y logró posicionarlo en el subconsciente colectivo; es imposible pensar en *Cowboys* sin pensar en Clint Eastwood, su cigarro y su poncho.⁵⁴ (Ver fig. 36)

Las características cinematográficas que Sergio Leone y su director de fotografía, Tonnino Delli Colli, usan para esta producción, y que conservaron para otras producciones y definen el género son:⁵⁵

- Un abundante uso de panorámicas
- Contrapuntos de panorámicas con *close ups* y *close ups* extremos de los personajes y de las armas
- Colores ocres y oscuros desaturados y apagados
- Monocromía casi total en la película
- Tomas largas y descriptivas
- Uso de contrapicadas en momentos de tensión para magnificar a los personajes
- En tomas abiertas, la presencia de la línea del horizonte o de alguna línea similar en el primer tercio horizontal de la toma, lo cual hace sobresalir a los personajes
- El uso de la música de Ennio Morricone en puntos dramáticos clave

Esta película fue filmada con un presupuesto casi ridículo para las producciones americanas:



Fig. 37 Toma del duelo en Por unos Dólares Más, 1965

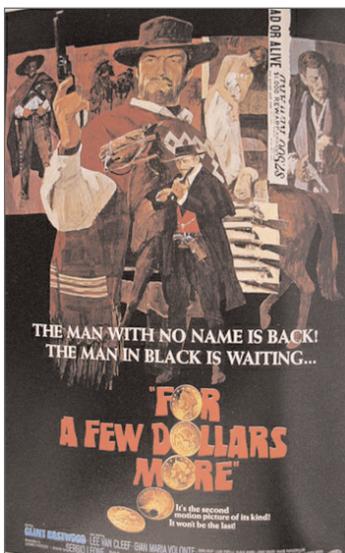


Fig. 38 Cartel en inglés de Por unos Dólares Más, 1965

200,000 dólares, entre abril y junio de 1964; el pueblo de San Miguel fue construido cerca de Colmenar Viejo, al norte de Madrid; las secuencias de cabalgatas fueron filmadas en las Ramblas de Almeira al sur de España, las escenas del río Bravo fueron en Aldea del Fresno a orillas del río Alberche, y los interiores se grabaron en Roma.⁵⁶

Por un Puñado de Dólares ignora todo vestigio de avance y de progreso, ocurriendo en un pueblo polvoso y sin ley cercano a la frontera mexicana que gobiernan dos familias de contrabandistas oprimiendo a todo el pueblo, a donde llega el que, según dicen los carteles de la película, es “el hombre vivo más peligroso” y pone fin a la opresión de los contrabandistas, motivado únicamente por unos cuantos dólares y un extraño sentido de justicia; claramente un anti-héroe ayudado en gran medida por la buena suerte, que está lejos del prototipo del *Western* hollywoodense, consagrando de esta forma a sus realizadores y participantes y volviéndolos leyenda.

Al siguiente año, el aclamado director Sergio Leone traería su siguiente producción Por unos Dólares Más⁵⁷ (*Per Qualche Dollaro in piu*), repitiendo a su protagonista y antagonista: Clint Eastwood como “Monco” (Manco) y Gian Maria Volonté como “Indio”, y agregando a un segundo protagonista, el actor veterano Lee Van Cleef como el “Coronel Mortimer”, quien ya había interpretado a villanos de *Westerns* Hollywoodenses. Esta vez la historia se trata de un asalto a un banco de alta seguridad en “El Paso Texas” a manos del traicionero “Indio”, y “Monco” y el “Coronel Mortimer” que buscan a este peligroso criminal, ya sea por dinero o por venganza.

Por unos Dólares más repite las fórmulas cinematográficas de la anterior producción evolucionando en varios aspectos, como un diseño musical para cada personaje a manera de música interna; siendo aun más sarcástica y con más humor negro que su predecesora; Por Unos Dólares más fue un éxito rotundo, estableciendo el *Spaghetti Western* con muchos seguidores y directores copiando sus fórmulas. En esta producción es mucho más importante el montaje de la música y de la imagen debido a que tenían una mayor libertad de presupuesto, lo que permitió lograr una mejor estética, con un mayor número de locaciones y pueblos enteros construidos de adobe o madera. Se debe mencionar también la importancia del duelo final, donde tenemos una especie de arena circular, nuevamente repitiendo la fórmula de la línea del horizonte en el primer tercio horizontal de la imagen y la importancia dramática de la música, combinada con los *close ups*, las tomas abiertas y los planos americanos de esta escena, que culmina con la venganza de Lee Van Cleef en una extraña toma de duelo en *three shot*, que hacen de esta secuencia una de las más importantes en la historia del *Western*. Con el presupuesto más holgado, Leone puso más énfasis en las armas, los interiores y los paisajes, haciendo esta película mucho más descriptiva que la anterior. (Ver fig. 37)

Por unos Dólares más fue la película comercial italiana más exitosa que se haya hecho, venciendo a La Dulce Vida (*La Dolce Vita*) de Federico Fellini y se estrenó en Estados Unidos junto con Por un Puñado de Dólares, siendo un éxito total en taquillas y haciendo de Clint Eastwood un ídolo. (Ver fig. 38)



Fig. 39 Toma del duelo en El Bueno, El Malo y El Feo, 1966



Fig. 40 Cartel en italiano de El Bueno, El Malo y El Feo, 1966

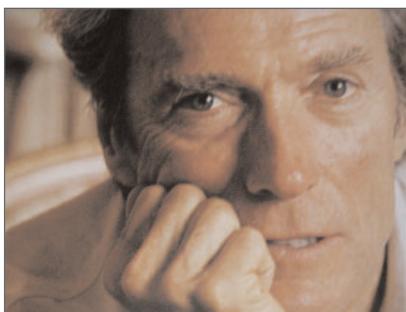


Fig. 41 Clint Eastwood

La trilogía de los dólares culmina con El Bueno, El Malo y El Feo⁵⁸ (*Il Bouno, Il Brutto, Il Cattivo*) de 1966, siendo éste el epítome del *Spaghetti Western* y del *Western* en sí, aquí Sergio Leone repite a su actor principal Clint Eastwood como *Blondie* o el Bueno, a Lee Van Cleef como el antagonista *Angel Eyes* (ojos de ángel) como el Malo, e introduce a Eli Wallach para el papel de *Tuco* o el Feo. Con un presupuesto mucho mayor que sus dos anteriores producciones (1.3 millones de dólares) puede realizar muchas más cosas y darle un sentido más crítico a su producción. La guerra civil norteamericana enmarca este *Western* y muestra su brutalidad. Leone critica lo inútil de la guerra: uno de los diálogos de *Blondie* es: “*I’ve never seen so many men wasted so bad*” (*Nunca había visto tantas vidas desperdiciadas tan inútilmente*) comentando sobre una batalla entre el ejército de la unión y el confederado.

La película es rica visualmente, con un lenguaje cinematográfico propio y evolucionado desde *Por un Puñado de Dólares*, usando y mejorando todas sus técnicas, con locaciones a lo largo de toda España, tomas panorámicas hermosas de desierto marcando la desolación y hostilidad del entorno, *close ups* extremos, tomas descriptivas en todo momento, una gran variedad de locaciones y exteriores, un diseño de producción perfecto, pueblos viejos y polvosos, un sarcasmo y burla presentes en toda la película que la hacen mucho más divertida que las anteriores, como se ve en el siguiente diálogo donde *Tuco* y *Blondie* están disfrazados de oficiales confederados y se acerca una tropa de soldados de la unión cubiertos de polvo:

“*Tuco: God is on our side because he hates the Yanks*”.⁵⁹
(*Dios está de nuestro lado porque odia a los Yankies*)

“*Blondie: God is not on our side because he hates idiots also*”.⁶⁰
(*Dios no está de nuestro lado porque también odia a los idiotas*)

El punto culminante en la película que quedará para siempre en la historia del cine como una de las secuencias más importantes es el duelo en el cementerio, que repite fórmulas de la producción anterior Por unos Dólares más, teniendo una toma en *three shot* panorámico en una arena circular, que a la hora de hacer las tomas individuales en plano americano deja la línea del horizonte en el primer tercio de la pantalla; *two shots* a 3/4 que describen muy bien los puntos de vista de los personajes; tomas desde el punto de vista de las armas, cada vez cerrando más los planos, hasta que llegamos a los *close ups* y *extreme close ups* de los ojos que muestran la brutalidad de los personajes y de las armas y que crea un punto de tensión inigualable, todo ello contado con la cadencia de la musicalización de Ennio Morricone, que usa trompetas y guitarras exageradas y muy dramáticas que agregan tensión al momento, y que en conjunto realizan una de las escenas más importantes y gloriosas en la historia del cine, con una duración de casi cinco minutos y que representa a todo el género en sí. (Ver figs. 39, 40 y 41)

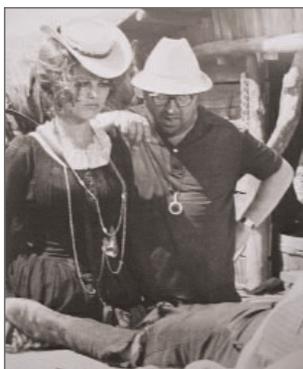


Fig. 42 Sergio Leone con Claudia Cardinale

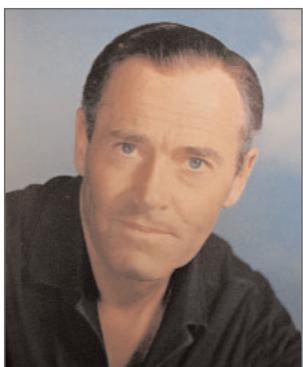


Fig. 43 Henry Fonda



Fig 44 Toma del duelo en la primera escena de Érase una Vez en el Oeste, 1968

*“Blondie: You see, in this world there’s two kinds of people, my friend: Those with loaded guns and those who dig. You dig”.*⁶¹

(Verás, en este mundo hay dos tipos de personas amigo mío, aquellos con pistolas cargadas y aquellos que cavan. Tú cavas.)

De esta forma Sergio Leone retoma un género en decadencia y lo hace propio, al grado que es imposible pensar en *Westerns* sin mencionar a Leone y a Clint Eastwood; otro *Western* importante de Leone es *Érase una Vez en el Oeste*⁶² (*C’era una Volta il West*) de 1968 que la Paramount financió, y en el cual se nota su maestría y conocimiento del género logrando la perfección, con un reparto de estrellas impresionante: con el rol protagónico de una mujer, lo cual es una evolución del género, caracterizada por la hermosa Claudia Cardinale, quien interpreta a una prostituta redimida de Nueva Orleans; Charles Bronson como Armónica, hombre que busca su venganza y que no se detendrá ante nadie, y que lo caracteriza y le da nombre al personaje su armónica y la macabra tonada que sale de ella y Henry Fonda como el villano Frank, un papel diametralmente opuesto al que Henry Fonda estaba acostumbrado, siendo un villano despiadado capaz de asesinar a una familia sin el menor de los escrúpulos. El diseño de producción es titánico, perfecto y meticuloso, el diseño de personajes profundo y se toma el tiempo necesario para desarrollarlos en la película con una música característica para cada uno, modelo que se copia de *El Bueno, el Malo y el Feo*, repitiendo fórmulas fotográficas de sus anteriores películas: *Érase una Vez en el Oeste* abre con un duelo muy descriptivo de 4 personas, con tomas largas, planos muy abiertos que contrastan

con los *close ups* extremos, donde originalmente Charles Bronson iba a matar a Clint Eastwood, Elly Wallach y Lee Van Cleef, pero Clint Eastwood no quiso. (Ver figs. 42, 43 y 44)

Érase una Vez en el Oeste es una película donde Leone se toma todo el tiempo necesario para contar una historia, con una meticulosa dirección de arte, fotografía impecable en todo momento teniendo varias tomas legendarias, como la de la estación de tren y la grúa que se usa para tener una panorámica del pueblo, y el clímax que está inspirado en *El Caballo de Hierro* de John Ford de 1924, con un villano que quiere llevar el progreso por medio del ferrocarril a costa de lo que sea, y una doble moral presente en toda la película enmarcada en la preciosa panorámica de paisajes tanto europeos como americanos; cabe señalar que Leone nunca había grabado en América hasta las tomas de *Monument Valley* en Arizona. La película es señalada por varios críticos como el mejor *Western* de todos los tiempos, sin embargo no fue muy bien recibida en taquilla y marca el final de la era del *Spaghetti Western* y de todo el género en sí, que dejaría marcado el cine para siempre. (Ver fig. 45)

Cuando Sergio Leone muere el 30 de Abril de 1989, Clint Eastwood mandó un telegrama desde Arizona que decía:

*“Sergio Leone had a great influence on my career. I learned a lot of him as an actor and as a director. And he was an extraordinary human being. His loss is one of the saddest in my life.”*⁶³

(Sergio Leone tuvo una gran influencia sobre mi carrera, le aprendí mucho como actor y como direc-



Fig. 45 Sergio Leone



Fig. 46 El Topo, 1970



Fig. 47 Toy Story, 1995

tor y fue un extraordinario ser humano. Su pérdida será una de las más tristes de mi vida)

El camino sagrado del *Western*

“El desierto es circular y para llegar al centro hay que caminar en espiral, de lo contrario uno puede perderse.”⁶⁴

El Topo de Alejandro Jodorowsky de 1970

Esta es una película mexicana muy importante y muy menospreciada, tanto, que es casi imposible de conseguir y no existen a la venta versiones originales; la mayor parte de su difusión corrió a cargo de John Lennon⁶⁵, quien invirtió parte de su fortuna en comprar los derechos y lograr que se transmitiera en la televisión de Nueva York. Perteneció a un género llamado Cine Pánico que Luis Buñuel y Alejandro Jodorowsky crearon, basados en los lineamientos del arte surrealista. De esta forma Jodorowsky, con una formación cinematográfica empírica y armado únicamente con su experiencia en una película anterior, lleva el *Western* al terreno de lo sagrado con *El Topo*, el cual es un pistolero místico que puede sacarle agua a balazos a las piedras, y que recorre un desierto surrealista y sin fin; con el afán de ser el maestro del revólver, dándole al *cowboy* la característica divina, con facultades especiales, parecido al ideal de un caballero de las Cruzadas, guerrero sagrado que realmente puede realizar milagros. Usando un lenguaje cinematográfico bastante empírico y sin mucha idea de los lineamientos del género, Jodorowsky y su fotógrafo Rafael Corkidi dan unas hermosas panorámicas del desierto, con imágenes barrocas y cargadas de simbolismos surrealistas, secuencias locas y en muchos casos

sin sentido aparente, pueblos enfermizos que se encuentran a las orillas de un mar de dunas donde no existe tiempo ni espacio. De esta forma, la poco conocida *El Topo* toma el género *Western* y lo redefine febrilmente en un ideal del guerrero sagrado muy al estilo de Kurosawa, cuya religión es el revólver. (Ver fig. 46)

La decadencia y herencia del género *Western*

Two words: Sput-nik.⁶⁶
(Dos palabras: Sput-nik)

La decadencia del género, como bien lo plantea la popular película *Toy Story 2* de 1999, viene a partir de que el hombre llega a la Luna, a las personas les dejan de interesar historias contadas en el viejo oeste y quieren historias que ocurran en el espacio. Así tenemos que la muerte del *Western* es el ascenso de la Ciencia Ficción que llega con efectos especiales, nuevos héroes y naves espaciales, que terminan por robarle toda la atención al *Western* por volverse aburrido para el público y dejar de ser rentable para las casas productoras. Existen algunas películas después de la década de los 70 como *Tombstone* de 1993, *Wyatt Earp* de 1994, algunos *Western Sci-Fi* cómicos como *Volver al Futuro 3 (Back to the Future 3)* de 1990 y *Wild Wild West* de 1999, *remakes* de *El Zorro* como *La Máscara del Zorro (Mask of Zorro)* de 1998, *La Leyenda del Zorro (Legend of Zorro)* del 2005 y *Bandidas* del 2006, que son importantes pero de ninguna manera tanto como para marcar un regreso del género. (Ver fig. 47)

Sin embargo la importancia del género *Western* puede verse todos los días en el cine con sus importantes y vastas aportaciones a este medio,





Fig. 48 Toma del Mayor "Kong" montando la bomba atómica en *Dr. Strangelove: or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*, 1964

podemos ver claramente elementos *Western* en películas como la trilogía de La Guerra de las Galaxias (*Star Wars*) de 1977, 1980 y 1983, donde incluso George Lucas declara que lo único que hizo fue hacer un *Western* en el espacio⁶⁷, y en la primera película existen elementos importantes como la desolación del desierto y lo inhóspito de éste, duelos de pistoleros en la cantina, situación de leyes que todos ignoran y donde se hace justicia por la propia mano, con caza-recompensas y un substracto directo del *Western*: Han Solo.

Stanley Kubrik hace su propia crítica a los héroes *Cowboy* en *El Doctor Strangelove o Cómo Aprendí a no Preocuparme y Amar la bomba* (*Dr. Strangelove: or How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb*) de 1964, donde el Mayor T.J. "King" Kong monta una bomba atómica agitando su sombrero vaquero mientras ésta detona; posteriormente, en *Cara de Guerra* (*Full Metal Jacket*) de 1987 sigue criticando a los héroes *Western* con la doble moral del Soldado Vaquero (*Private Cowboy*). (Ver fig. 48)

John Carpenter declara que después de ver películas de Sergio Leone, éste le dio *Something to do with death*⁶⁸ (algo qué hacer con la muerte), diálogo de Cheyenne en *Érase una Vez en el Oeste*, y que esto lo influenció para sus películas de terror.

Quentin Tarantino afirma que la estética de los pistoleros en *Perros de Reserva* (*Reservoir Dogs*) de 1992, está basada en la estética de Lee Van Cleef como el Coronel Mortimer en *Por unos Dólares Más*⁶⁹, e incluso en una entrevista con Samuel L. Jackson, afirma que para interpretar al matón Jules Winnfield en *Tiempos Violentos* (*Pulp Fiction*) de 1994; Tarantino le dijo: "*We are gonna*

start with the start of Casablanca, then go into something Leone did in The Good, the Bad and the Ugly and finish up with a kind of Wile E. Coyote thing"⁷⁰ (*Vamos a empezar con el comienzo de Casablanca, después seguimos con algo como lo que Leone hizo en El Bueno, el Malo y el Feo y terminamos con algo parecido a Wile E. Coyote*), e incluso pedía *extreme close ups* diciendo: "*Give me a Sergio Leone*"⁷¹ (*Dame un Sergio Leone*). Para Tarantino, el duelo triangular en *El Bueno, el Malo y el Feo* es una de las secuencias de acción más importantes en la historia del cine, e incluso se nota su influencia en los duelos finales de *Perros de Reserva* y *Tiempos Violentos*.⁷²

Robert Rodríguez hace lo que en sus palabras es su propia trilogía de los dólares⁷³ con *El Mariachi* de 1992, *Pistolero* (*Desperado*) de 1995 y *Érase una Vez en México* (*Once Upon a Time in Mexico*) de 2003, en donde hace su propia versión del "Hombre sin nombre", encarnando a un mariachi asesino de narcotraficantes movido por el deseo de venganza.

Jim Jarmush hace su propio *Western* surrealista al estilo de Jodorowsky en *Hombre Muerto*⁷⁴ (*Dead Man*) de 1995, donde Johnie Deep interpreta a una versión del poeta William Blake y es guiado en un viaje espiritual por un indio de nombre *Nobody* (nadie); y posteriormente se inspira tanto en los *Westerns* como en las películas de Kurosawa para hacer a su propio pistolero samurai: *Ghost Dog: El Camino del Samurai*⁷⁵ (*Ghost Dog: The Way of the Samurai*) de 1997, que es una película sobre un asesino a sueldo que sigue el código samurai mediante el libro del *Hagakure*, y que tiene una venganza personal en contra de una

banda de gangsters, la cual culmina con un duelo al medio día a la mitad de la calle (*The Final Showdown*).

La influencia de Clint Eastwood⁷⁶ después del apogeo del *Spaghetti Western* en el cine es innegable con películas como Harry El Sucio (*Dirty Harry*) de 1971, donde otra vez encarna a un pistolero que está en los bordes de la ley, sólo que enmarcado en un contexto de mafiosos; Los Imperdonables (*The Unforgiven*) de 1992, donde regresa dirigiendo al género que lo vio subir al estrellato, y de donde aprendió cómo dirigir de Sergio Leone, aunque también ha tenido tropiezos en el género del *Western Sci-Fi* con Vaqueros del Espacio (*Space Cowboys*) del 2000 que fue un fracaso en taquilla.

Oliver Stone usa elementos narrativos *Western* en Asesinos por Naturaleza⁷⁷ (*Natural Born Killers*) de 1994, como el uso de paisajes inhóspitos en tomas abiertas largas y descriptivas.

Guy Ritchie usa varios elementos de *Western* en Juegos, Trampas y dos Pistolas Humeantes⁷⁸ (*Lock, Stock and Two Smoking Barrels*) de 1998, como la importancia de las armas y tomas exclusivas dedicadas a ellas, y situaciones de tensión acentuadas por *close ups* en tomas cruzadas.

Yimou Zhang de igual forma toma elementos tanto del cine de samuráis como del *Western* para la épica Héroe⁷⁹ (*Ying Xiong*) del 2004, donde vemos duelos casi mágicos en arenas circulares en el desierto, tomas abiertas con paisajes hermosos y un lenguaje cinematográfico con cortes, planos y *close ups* que son una herencia clara del cine *Western*.

Ang Lee retoma elementos básicos del *Western* como son los amplios paisajes, las tomas abiertas y descriptivas y mucha de la estética en el diseño de personajes, para hacer un estilo de *Western* contemporáneo y así narrar una historia de amor en El Secreto de la Montaña⁸⁰ (*Brokeback Mountain*) del 2006.

Así es evidente la influencia del *Western* en muchos aspectos del cine contemporáneo, ya sea en la narrativa en el lenguaje cinematográfico o directamente en la estética. El cine no sería el mismo sin la existencia del género *Western*.

2.4 El género *Western* o del Viejo Oeste en la televisión y la animación

*“No guts, no glory
No pain, no gain”*⁸¹

*(Sin agallas, no hay Gloria
Sin dolor no hay ganancia)*

Un show *Western* de televisión es una serie de TV que tiene lugar en el Viejo Oeste, éste era el género de televisión más popular en las décadas de los 50 y 60, cuando salieron al aire más de 100 series *Western*.

Tiene su origen antes de la televisión con el “Cine de Sábado por la Tarde” (*Saturday Afternoon Movie*) donde se ve por primera vez el formato de serie, con películas de bajo presupuesto que tenían continuidad por capítulos, y la gente iba al cine a verlos con actores de *Western* como Audie Murphy, Gene Autry y Roy Rogers que pertenecen al género de *Singing Cowboy*, destacando en

este género Lash La Rue con películas como *Law of the Lash*⁸² de 1947.

Teniendo su origen en el cine y siendo el concepto de “serie” una más de las múltiples herencias del género, sólo fue cuestión de tiempo para que el *Western* fuera de la mano con la popularidad de la televisión en la década de los 40; muchas películas *Western* de bajo presupuesto fueron transmitidas para rellenar espacio, y se produjeron un gran número de series de televisión *Western* siendo altamente populares.

Algunos de los *TV Westerns* más populares son: Humo de Pistola⁸³ (*Gunsmoke*) que comienza como serie de radio en 1952, teniendo tal éxito que llega a la pantalla chica en 1955 y que duró 20 años al aire hasta 1975 con 375 episodios, siendo la serie con más tiempo al aire en la historia de la televisión; El Llanero Solitario⁸⁴ (*The Lone Ranger*) que también comenzó como programa de radio y que tuvo 2,956 episodios y en TV se transmitió de 1949 a 1957, fue uno de los éxitos mayores en radio, cine, cómic, televisión e incluso tuvo serie animada en la década de los 80, inspirando series como El Avispón Verde (*Green Hornet*) donde el protagonista, Britt Reid, es nieto de John Reid (identidad secreta de El Llanero Solitario), siguiendo así con el mito, esta serie fue en particular popular porque el ayudante del Avispón Verde: Kato, estaba interpretado por Bruce Lee. El Hombre del Rifle (*The Rifleman*) fue otro éxito aunque no tan desmedido como los anteriores, se transmitió de 1958 a 1963; otras series fueron Se Busca Vivo o Muerto (*Wanted Dead or Alive*) de 1958 a 1961 con la aparición de Steve McQueen como el cazador de recompensas

Josh Randall; la muy popular Bonanza que se transmitiría de 1959 a 1973 y que fue la primera serie de televisión que tuvo todos sus capítulos grabados a color y fue la más popular de 1964 a 1967, siendo la segunda serie que más tiempo ha estado al aire detrás sólo de *Gunsmoke* y ahora de Los Simpson; Maverick que es del subgénero de Comedia *Western* y que se transmitió de 1957 a 1962, se trata de un vaquero jugador y tiene un *remake* a película en 1994 dándole continuidad a la serie.⁸⁵

El género llega a su auge de popularidad en 1959 con 26 series al aire en horario estelar.

En la década de los 70, el *TV Western* sufre de igual forma la decadencia del género y una evolución cambiando los temas y las orientaciones de historias, sin embargo logra más presencia con series como *McCloud*⁸⁶ de 1970 a 1977, que presenta a un *sheriff* en una ciudad actual; La Pequeña Casa de la Pradera⁸⁷ de 1974 a 1982, que estaba ambientada en la época del *Western* pero que era un drama familiar basado en unas novelas para niños de Laura Ingalls Wilder y duró muchos años al aire; la popular Kung Fu⁸⁸ de 1972 a 1975 con David Carradine, serie que estaba pensada originalmente en que fuera protagonizada por Bruce Lee y que marca el origen del *Martial Arts Western*, y que tiene continuidad en la década de los 90. En esta década surgen series como Paraíso⁸⁹ (*Guns of Paradise*) de 1988 a 1990, la cual es una mezcla de *Western* y drama familiar, donde un matón se tiene que hacer cargo de la familia de su hermana; y Dr. Quinn: La Mujer que Cura⁹⁰ (*Dr. Quinn, Medicine Woman*) de 1993 a 1998, que trata sobre una doctora en la

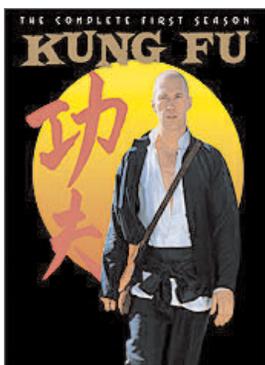


Fig. 49 Portada de DVD de Kung Fu

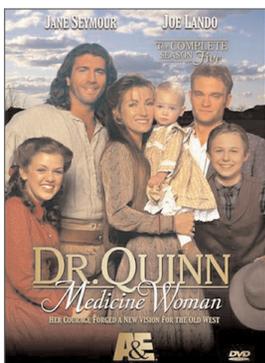


Fig. 50 Portada de DVD de Dr. Quinn



Fig. 51 Fotografía de la familia Cord de *Guns of Paradise*

sociedad machista del Viejo Oeste. Estas son la últimas series que se produjeron con relativo éxito, ya que en 2002 hubo una del Llanero Solitario (*Lone Ranger*) sin éxito alguno, dándole punto final al género actuado en TV. (Ver figs. 49, 50 y 51)

La presencia de tantos años del *Western* en la TV permitió que nuevamente haya sido parte tan importante en el surgimiento del medio, le dejan sin duda una huella imborrable en series que, aunque ya no son *Western* propiamente, sí toman elementos del género como son: El Auto Increíble⁹¹ (*Knight Rider*) de 1982 a 1986, donde el protagonista representa al hombre sin nombre (*A Man With no Name*) va luchando por la justicia y es ayudado por su fiel amigo KITT su automóvil, involucrando también Ciencia Ficción, desde la cortinilla de inicio de la serie se pueden ver elementos *Western* como la panorámica del desierto y el automóvil corriendo hacia el horizonte; Walker, Comisario de Texas⁹² (*Walker, Texas Ranger*) de 1993 a 2001, donde Chuck Norris es un *sheriff* a la antigua usanza, que también sabe artes marciales y lucha por la justicia; Renegado⁹³ (*Renegade*) de 1992 a 1997, donde un hombre es acusado injustamente y decide luchar por la justicia fuera de la ley y montado en su motocicleta, incluso teniendo un amigo indio como El Llanero Solitario; como se mencionó anteriormente, El Avispón Verde⁹⁴ es heredera directa del Llanero Solitario aunque sea en argumento, así como Kung Fu: La Leyenda Continúa⁹⁵ (*Kung Fu: Legend Continues*) de 1992, donde David Carradine vuelve con su papel de Kwang Chang Caine pero ya viejo, y esta vez asistiendo a su hijo en la ciudad de Los Ángeles moderna; la serie de Dallas de

1978 a 1991, que de igual forma es una de las series de televisión más populares que retoma elementos del *Western* pero mostrados en un contexto actual.

La presencia del *Western* puede verse todos los días en la televisión ya sea en series que retomen los elementos *Western* o en retransmisiones de las antiguas series.

Animación *Western*

En la década de los 80 surgen series animadas *Western*, primero siendo series ubicadas tal cual en el Viejo Oeste como la serie animada de El Llanero Solitario de 1980, pero eventualmente se tiene que hibridar con la Ciencia Ficción para que sea del gusto de los niños, de lo contrario es difícil captar público en la época *post-Star Wars*, de esta forma surgen caricaturas como El Vaquero Galáctico (*Bravestarr*) de 1987, el cual es un *sheriff* en un planeta llamado Nuevo Texas donde la gente vive como en el Viejo Oeste, y *Bravestarr* es un comisario con poderes chamánicos gracias a los espíritus indios y a su maestro, un brujo indio. Es una versión de héroe sagrado estilo El Topo de Alejandro Jodorowsky, y que usa sus poderes por el bien de la gente, con su ayudante 30-30, el cual es un caballo que toma forma antropomorfa y que incluso tiene una escopeta llamada "Sara Juana", dándole un carácter de personaje al arma usando todos los elementos del *Western* en una ópera espacial animada.

La serie Los Guardianes de la Galaxia (*The Adventures of The Galaxy Rangers*) de 1986 a 1989 también toma el género *Western* y lo une con la



Fig. 52 Toma del intro de *The Adventures of The Galaxy Rangers*

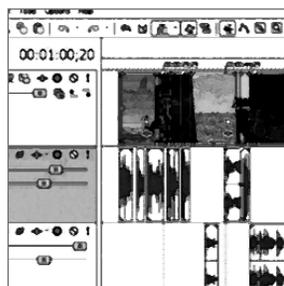
Ciencia Ficción, tomando al espacio como la última frontera, ya que el ser humano descubre el viaje hiper espacial gracias a unos alienígenas que visitan la tierra y les enseñan la tecnología, y es entonces que se lanzan a la conquista y colonización del espacio exterior necesitando de un cuerpo de comisarios para que guarde la paz en la galaxia, cada uno entrenado con habilidades especiales o aditamentos tecnológicos; es un *Western* puro de no ser por la ciencia ficción con historias que ya se han tratado en películas y series, pero esta vez contadas a través animación. En 1998 se retoma el género por los japoneses para hacer un *Western Anime*: *Cowboy Bebop*, serie de Shinichiro Watanabe, que ha sido director de animaciones tan importantes como *Macross Plus* de 1994, y que también, valiéndose de la Ciencia Ficción, hace del viaje espacial una realidad permitiendo pueblos sin ley en planetas lejanos y la necesidad de que alguien vaya haciendo justicia, de la misma forma

incluye elementos estéticos y de argumento del cine *Noir* para contar su *Western*. (Ver fig. 52)

Es evidente en la animación la herencia del *Western*; muchas caricaturas cómicas retomaban casualmente el género, como en *Fantasías Animadas* de Warner Bros; el personaje Sam Bigotes de la misma compañía o bien *El Coyote* y *el Correcaminos*; *El Pájaro Loco* de Walter Lantz, que eventualmente retomaba el género con algunas historias.

La herencia del *Western* se puede ver también en personajes como “Vaquero” de *Los Halcones Galácticos* de 1986 o *Woody* de *Toy Story 1* y *2* de 1995 y 1999 respectivamente.

De esta manera la animación retoma el género *Western*, lo evoluciona e hibrida con la Ciencia Ficción y lo revitaliza preparándolo para un nuevo público.



CAPÍTULO 3

DESARROLLO DEL CORTO ANIMADO

“EL CAMINO DEL REVÓLVER”

“Revenge is never a straight line. It’s a forest, And like a forest it’s easy to lose your way... To get lost... To forget where you came in.”⁹⁶

(La venganza nunca es una línea recta. Es como un bosque, y como en un bosque es fácil perder el camino... perderse... olvidar de donde vienes)

En este capítulo se detallará la producción del corto animado “El Camino del Revólver” desde su concepción en guión hasta su formato final, pasando por las fases de producción que son Pre-producción, Producción y Post-producción.

3.1 Pre-producción del corto animado “El Camino del Revólver”

En este inciso se detallarán las fases de la pre-producción desde el desarrollo de la idea original hasta el animático final.

3.1.1 Desarrollo del guión

La idea original parte de la posibilidad de hacer un largometraje *Western* animado para lo cual se requería primero el desarrollo de un corto que serviría como demo, a partir de esto se investigaron las características dramáticas de casi todos los *Westerns* (excepto algunos subgéneros como el *Singing Cowboy Western*), encontrando que siempre tienen el clímax en un duelo de armas, y el resto de la película se trata de explicar cómo llegan a él.

El guión fue desarrollado a partir del tema de la venganza, el cual es muy recurrente en el género *Western*; donde un hombre busca a las personas que le agraviaron de alguna forma para desquitarse con ellas, y pasará por encima de cualquiera para lograr su objetivo. Es común en el género *Western* que las acciones realizadas por un villano que provocan la venganza de una persona, hayan sido en contra de su familia, como se ve en *Por Unos Dólares Más (For a Few Dollars More)* de 1965, en donde el Coronel Mortimer busca venganza con Indio por haber violado a su hermana y

a raíz de esto ocasiona su suicidio; o en *Érase Una Vez en el Oeste (Once Upon A Time in the West)* de 1968, donde Armónica busca venganza con Frank por la muerte de su hermano. Generalmente las familias de los personajes vengativos mueren en condiciones cínicas y crueles, y es común que los protagonistas lo presencien o lleguen apenas a tiempo para encontrar a sus familiares muertos, guardando gran odio en contra de los asesinos.

Este proyecto se ubica en un mundo post-apocalíptico que vio un esplendor tecnológico en otro momento, como lo importante es la historia, no se profundiza en el por qué el mundo se encuentra en esas condiciones, pero el retroceso cultural es evidente. Se decidió que el antagonista fuera un *cyborg* el cual tiene claras ventajas tecnológicas, con la intención de introducir elementos de Ciencia Ficción como en las animaciones *Western* de los 80 y 90; se decidió retomar esta característica porque, como se mencionó en el Capítulo 2, la decadencia *Western* se dio a partir del surgimiento de la Ciencia Ficción, y la animación *Western* de los 80 y 90 integra entre sus características este tipo de elementos como se ve en *Bravestarr*, *Galaxy Rangers* y *Cowboy Bebop* para captar más la atención del público y darle un sentido más actual y fresco al *Western*. De esta forma se tiene un mundo devastado, donde la ciencia es una superstición más y aquel que posee sus secretos tiene el poder.

Se decidió poner al corto el título “El Camino del Revólver” en homenaje a *El Topo* de Alejandro Jodorowsky, donde el protagonista sigue el camino del revólver, también se rescata otro elemento argumental que son los “maestros del revólver”.

Jodorowsky en *El Topo* postula a los pistoleros como guerreros sagrados con habilidades sobrenaturales, en su mitología existen cuatro maestros del revólver y *El Topo* es un pistolero que sigue también el camino sagrado de las armas y se enfrenta a los maestros del revólver para entonces él convertirse en el único maestro. Se retoman estas características, con la intención de darles un carácter de guerreros sagrados al protagonista y al antagonista, sólo que el primero es motivado por el deseo de venganza y el segundo es consumido y corrompido por el poder que le dan sus ventajas tecnológicas.

Se hace referencia a la filosofía oriental sobre la guerra y la venganza en un afán experimental; en la filosofía samurai, la guerra y la venganza son sagradas, así que se decidió experimentar con un guión más profundo que el de un *Western* tradicional, y repetir formulas de algunos otros *Westerns* que incluyen cuestiones místicas en sus argumentos como *El Topo* y *Hombre Muerto (Dead Man)* de 1995, animaciones que también incluyen cuestiones místicas y sobrenaturales como *Bravestarr*, o bien películas que combinan características de filosofía de guerra oriental y características *Western* como *Ghost Dog: El Camino del Samurai* o *Kill Bill Vol. 1 y Vol. 2*.

El *Western* trata de hombres y armas al igual que la filosofía oriental sobre la guerra, por lo tanto, en este proyecto se intenta explorar los elementos gráficos y estéticos del *Western* tradicional con la aplicación de un guión más profundo, involucrando elementos orientales sobre filosofía de la guerra.

De esta forma se obtienen las premisas para la idea original de la animación: Un hombre que

busca su venganza y para obtenerla debe recorrer y comprender el camino del revólver.

3.1.2 Guión Final

Una vez que se obtuvo la idea original, se pasó a la sinopsis antes del guión preliminar.

Sinopsis:

En un futuro lejano, la familia de un hombre pacífico es asesinada en una masacre perpetrada por unos villanos, el padre de familia jura vengarse y averigua que sus agresores son los maestros del revólver, guerreros místicos y malvados, que asesinaron al gran maestro de la montaña ardiente, le robaron sus secretos y los usan para hacer el mal al mando de un *cyborg* de nombre “Tommy Gun”. Para lograr su venganza, el hombre tiene que conseguir el arma sagrada del maestro de la montaña ardiente, su revólver, recorrer el camino del revólver y obtener satisfacción al acabar con los asesinos de su familia uno por uno.

Después de la sinopsis se procedió a un primer tratamiento del guión, como se menciona en el Capítulo 1, para el proceso de animación se requiere crear un *story board* y posteriormente un animático para ahorrar recursos y entonces poder editar desde el animático en lugar de editar desde secuencias animadas. De esta forma se obtiene el guión final desde el cual se procederá a la fase de producción. Las fases de *story board* y animático se detallarán más adelante en el inciso 3.1.3 Diseño de Producción.

Se procedió entonces a probar el animático (*sweetboxing*); después de ver el animático del primer



tratamiento del guión con diálogos grabados con actores de voz tentativos, los diálogos se escuchaban un tanto acartonados y melodramáticos, así que se decidió hacerlos más directos. También se editaron unas escenas de la familia del personaje principal y del ataque del antagonista ya que para la producción hubieran consumido recursos de tiempo y sobraban para cuestiones dramáticas, en esta secuencia también se observaba como era cerenado el brazo derecho del protagonista y después éste explicaba verbalmente que le habían pegado la mano del maestro de la montaña ardiente, al verlo en animático, se decidió que sobraba esa escena y que la justificación verbal era un tanto improvisada, que en caso de dejar este elemento significaría incluir una escena más, así se decidió que no era necesario y que mejor se cambiaría a que el protagonista encontrara el revólver del maestro. Finalmente el *Western* trata de guerreros, de sus armas y de su habilidad con ellas, así que se hizo este cambio para una mejor funcionalidad dramática, dándole un carácter místico al arma del maestro y respetando las premisas del género.

A continuación se presenta el guión final de la animación después de haber sido realizado el animático y proyectado a diversos miembros del equipo para obtener su opinión, y con las ediciones sugeridas que fueron editadas desde animático:

El Camino del Revólver
Por: Edgar Meritano y Ehécatl Ugalde



INTRODUCCIÓN / CORTINILLA**FADE IN**

En un fondo negro aparece:

"If on your journey, you should encounter God, God will be cut"
-Hattori Hanzo-Kill Bill Vol. 1

FADE OUT**ESCENA 1 / EXTERIOR CALLE DE PUEBLO / MEDIO DÍA****FADE IN**

ALA ROTA
(VOZ EN OFF)

"¿Qué pasa cuando tus enemigos no tienen ninguna vulnerabilidad? No sé si soy un guerrero experto, pero sé que mis enemigos son vulnerables mientras esta venganza arda dentro de mí. Mi sed de hacerlos pagar los hace vulnerables. Ese es el camino del revólver."

Dos pistoleros se enfrentan en una calle destruida frente a los restos de una iglesia barroca en la que suenan las campanas que marcan el medio día. En la calle polvorienta sopla un fuerte ventarrón.

ALA ROTA es un pistolero ensombrerado, de unos 45 años de edad, con el cabello largo, negro y desaliñado, al igual que su barba. Viste un jorongo polvoriento blasonado con una cruz barroca en la espalda, y lleva la parte superior de unas hombreras de fútbol americano que él ha adaptado como armadura. Luce un sombrero de ala corta al estilo del salvaje oeste, de fieltro gris oscuro que siempre le oculta la mirada. El imponente revólver que lleva a su costado derecho es un six-shooter de largo cañón. El arma fue en algún momento plateada, pero se ha ensuciado, aún así parece magnífico.

TOMMY-GUN es un grotesco cyborg, casi completamente hecho de fierros retorcidos y componentes cibernéticos. Su rostro es inhumano, aparentando ser un descarnado cráneo de grasoso metal platinado del



que se asoman cables y sondas por doquier. Va cubierto por una pesada capa de cuero negro, raída en los extremos. Su brazo derecho está formado de un grotesco cañón-ametralladora. El resto de su anatomía es sáurica y grotesca. Lleva un sombrero de ala ancha sucio y grasoso.

TOMMY-GUN

(Irónico)

¿Por qué alguien viajaría tan lejos para encontrar su muerte?

ALA-ROTA

(Agresivo)

Soy el que mató a los otros tres maestros del revólver. Los maté para llegar a ti.

TOMMY-GUN

(Altanero)

No tienes ninguna oportunidad. ¿No sabes que fui yo quien venció al gran maestro de la montaña ardiente? Yo soy el maestro ahora, el único maestro del revólver.

ALA-ROTA

(Resuelto)

Sólo debes saber que vengo a matarte.

Con una sonrisa perversa y un tono curioso y sarcástico pregunta:

TOMMY-GUN

¿Quién eres, forastero?

Silencio. Los dos pistoleros se miran fijamente, mientras el viento sopla sobre ellos. Se escucha el sonido de una bala.

FADE A BLANCO



FLASHBACK 1. ESCENA 2/EXTERIOR CASA/DÍA.**FADE IN**

ALA ROTA herido y cubierto por polvo entra a su casa y cae de rodillas, solloza hincado frente a los cuerpos de su familia asesinada por los maestros del revólver. Ve el cubo de juguete de su hijo y lo toma. Se levanta.

FADE A BLANCO**ESCENA 3/EXTERIOR CALLE/MEDIO DÍA.****FADE IN**

ALA ROTA sigue sosteniendo el cubo con la mano izquierda frente a TOMMY-GUN.

TOMMY-GUN
(Sarcástico)

¿Quién habría de pensar que una práctica de tiro
habría de tener este desenlace?

ALA ROTA echa su jorongo para atrás revelando un magnífico revólver en su cinturón.

TOMMY-GUN se sorprende.

ALA ROTA
(Retador)

Es el revólver del maestro de la montaña ardiente.

FADE A BLANCO**FLASHBACK 2. ESCENA 4/INSERT /EXTERIOR MONTAÑA/TARDE****FADE IN**

ALA ROTA
(VOZ EN OFF)

Lo encontré en donde yacía el cadáver del maestro
mientras los buscaba a ti y a tu banda.

Una fuerte ventisca azota la cima de la montaña. ALA ROTA, está agachado sobre un bulto que yace en el suelo. ALA ROTA desenvuelve la tela que contiene un esqueleto y un reluciente revólver.

Se escucha el sonido de una bala.

FADE A BLANCO

ESCENA 5/EXTERIOR CALLE/MEDIO DÍA

FADE IN

ALA ROTA
(Sarcástico)

Como ellos pudieron atestiguar, está en perfectas condiciones.

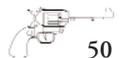
TOMMY-GUN resuelto alista su cañón para disparar.

TOMMY-GUN
(Enojado)

Vamos a terminar esto.

Ambos pistoleros desenfundan, ALA ROTA dispara contra su oponente 2 tiros al tiempo que éste se agazapa esquivando los disparos y respondiendo a su vez el fuego.

Los disparos del cañón de TOMMY-GUN no atinan a ALA ROTA, quien se mueve lenta y decididamente como un fantasma que supiera exactamente dónde ubicarse para que nunca lo toquen las balas. Mientras TOMMY-GUN agota la munición de su cañón, ALA ROTA se percata con tranquilidad de que le queda un sólo tiro a su six-shooter.



ALA ROTA
(VOZ OFF)

"Mi Venganza es la debilidad de mis enemigos. Ese es el camino del revólver".

ALA ROTA cierra el barril del revólver con su única bala encontrándose cara a cara con TOMMY-GUN, y un sólo balazo retumba en los ecos de las ruinas.

FADE A BLANCO

FADE IN

TOMMY-GUN comienza a soltar chispas y aceite negro de su cráneo destrozado. Cae de boca a los pies de ALA ROTA quien baja el brazo lentamente con su revólver humeante, mientras un hilo de sangre recorre su mano y el cañón del revólver.

ALA ROTA
(VOZ OFF)

"Sin nadie que empuñe el revólver, éste debe descansar.
Ahora sé que no soy invencible, una vez que se completa la venganza uno se vuelve vulnerable."

ALA ROTA cae sobre sus rodillas y luego al suelo, donde suelta el cubo de juguete de su mano izquierda a unos centímetros de su pecho.

FADE OUT

FIN





Fig. 53 Diseño de personaje de Carlos Simi para Por un Puñado de Dólares, 1964



Fig. 54 Alejandro Jodorowsky en El Topo, 1970



Fig. 55 Diseño de personaje para El Camino del Revólver

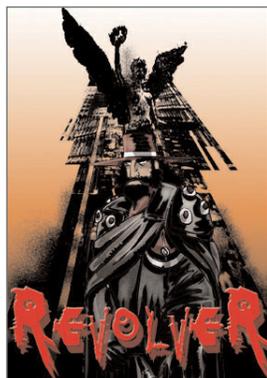


fig. 56 Otro diseño de personaje para El Camino del Revólver

3.1.3 Diseño de producción

A continuación se detallarán los pasos que se siguieron en el diseño de producción durante el proceso de pre-producción de la animación. Este proceso comprende los pasos de:

- Dirección de arte
- *Story Board*
- *Voice Casting* o selección de voces
- Animático

3.1.3.1 Dirección de arte

En esta fase se encuentra toda la concepción artística del cortometraje, principalmente contemplada en cuanto a diseño de personajes, de armas y de entornos.

Diseño de personajes

El primer personaje que se diseñó fue el protagonista “Ala Rota”, existieron varios bocetos para llegar al diseño final, basándose primero en dibujos de Carlo Simi, el director de arte de Sergio Leone. (Ver fig. 53)

Antes de decidir la paleta de colores que se usaría se determinó la imagen del protagonista basándose en el diseño visual de Alejandro Jodorowsky como El Topo para representar a un hombre entrado en años, con poco cuidado de sí mismo lo cual nos deja claro que no le interesa su apariencia física ni nada más que su venganza, desde esta fase se agregan al personaje hombreras para dar la idea de la época en la que está ubicada la animación y dar la impresión de que no es un vaquero tradicional. (Ver figs. 54, 55 y 56)

Una vez teniendo el prototipo de imagen se decidió que los colores predominantes del personaje serían ocres y cafés los cuales son colores dominantes en casi todos los *Westerns*, que muestran hombres que han estado a la intemperie, sucios y polvosos; también se eligieron estos colores debido a que el protagonista no es un héroe, sino que es una persona que toma la justicia en sus propias manos, por lo tanto sus colores no pueden significar pureza. (Ver figs. 57 y 58)

En esta fase se decidió agregar al personaje una cruz en su poncho simulando un tabardo cruzado, para hacer notar que tiene una misión sagrada, que en este caso es la venganza. (Ver figs. 59 y 60)

Posteriormente se llega al diseño final del personaje, se usa un modelo de cuerpo 3D para crear las poses en las que se encuentra. Los cambios que se realizaron antes del diseño final del personaje fueron que la cruz se coloca en la espalda para dar la idea de que la lleva a cuestas, y se agrega también una pañoleta de color amarillo, es importante señalar que en la cultura samurai, el color amarillo es el color de la venganza. (Ver figs. 61 y 62)

El segundo personaje que se diseña es el antagonista “Tommy Gun”, para este personaje se determinó que debería tener una apariencia poco humana, que contrastara con todo su entorno tanto en apariencia como en colores, para lo cual se eligieron colores grises y negros para dar una apariencia monocromática predominante en el personaje, con unos ligeros toques de color como un rojo brillante en los ojos o cables de colores industriales. Se usaron como modelo diseños de *Terminator* de James Cameron, el cual es un robot que parece un esqueleto humano descarnado y metálico. (Ver fig. 63)



Fig. 57 Clint Eastwood caracterizado para Por un Puñado de Dólares, 1964



Fig 58 Prueba de color para el diseño de personaje para El Camino del Revólver



Fig. 59 Ilustración de un caballero cruzado



Fig. 60 Prueba de color y vestuario para el diseño de personaje para El Camino del Revólver



Fig. 61 Diseño final de personaje para El Camino del Revólver, vista frontal



Fig. 62 Diseño final de personaje para El Camino del Revólver, todas las vistas



Fig. 63 *Terminator* de James Cameron



Fig. 64 Boceto de la cara del personaje para El Camino del Revólver



Fig. 65 Boceto de cuerpo y prueba de colores del personaje para El Camino del Revólver

Tomando en cuenta este modelo se procedió a la fase de bocetaje para determinar las características del personaje. (Ver figs. 64, 65 y 66)

Se realizó un modelo 3D de la cara del personaje para dar una guía aun más clara al artista antes del diseño final de personaje. (Ver fig. 67)

Posteriormente se determinó la estética final del personaje. (Ver figs. 68 y 69)

Diseño de armas

Las armas en el *Western* son de gran importancia para todo el género, porque son instrumentos tanto para llevar paz como para llevar maldad; buenos y malos las usan y dependiendo de su uso son las consecuencias de sus actos, al grado que las armas mismas pueden originar una leyenda, dependiendo de quién las haya usado.

Las armas de los guerreros orientales tienen incluso una connotación mística: son capaces de guiar la mano de un guerrero o de cortar incluso no sólo cuestiones físicas, sino a través de espíritus.

Las armas en el corto “El Camino del Revólver” son igualmente de gran importancia tanto estética como dramática, ya que ambos personajes son guerreros y las armas son sus instrumentos sagrados y todo se resuelve a través de éstas.

El arma de “Ala Rota”; el revólver del maestro de la montaña ardiente es una Colt Peacemaker viejo, el cual “Ala Rota” debe conseguir de los restos del maestro de la montaña ardiente para

lograr completar su venganza, en la animación se notará cómo “Tommy Gun” titubea al ver esta arma, posiblemente la única arma que puede matarle antes del duelo final, lo cual nos da la idea de que es un arma legendaria o que tiene alguna propiedad sobre natural.

Para la concepción del revólver del maestro de la montaña ardiente se investigó visualmente cómo son los revólveres y sus características estéticas, así como su funcionamiento. (Ver figs. 70 y 71)

Así es como queda la versión final del revólver del maestro de la montaña ardiente. Se determinó un degradado de blanco a negro para darle un aspecto metálico al arma, como si fuera hecha de acero.

El arma de “Tommy Gun” está basada en una *chain gun* que es una ametralladora de grueso calibre y varios cañones originada en 1893 y que se emplaza fija para disparar un gran número de balas por segundo. La idea es mostrar la brutalidad del villano, quien no porta un arma común sino un arma grotesca que un hombre apenas podría cargar y que además de todo es parte de su cuerpo, mostrando que no hay nada de humano en él, y que de hecho él en sí mismo es un revólver, haciendo su apariencia extraña que inspira miedo. Para el diseño final también se investigaron las características estéticas de este tipo de ametralladoras. (Ver figs. 72 y 73)

El modelo de arma que tiene “Tommy Gun” como brazo, está basado en una versión más pequeña de la *chain gun* conocido como *mini gun*.



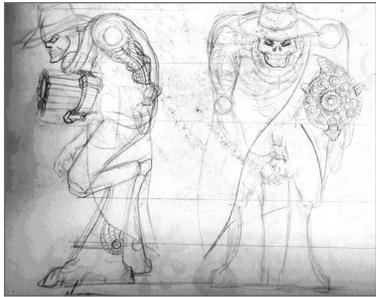


Fig. 66 Boceto en varias vistas del personaje para El Camino del Revólver



Fig. 67 Boceto de la cara del personaje para El Camino del Revólver en 3D



Fig. 68 Diseño final de personaje para El Camino del Revólver



Fig. 69 Diseño final de personaje para El Camino del Revólver, todas las vistas



Fig. 70 Colt Peacemaker

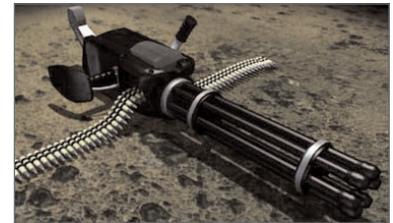


Fig. 72 Chain gun

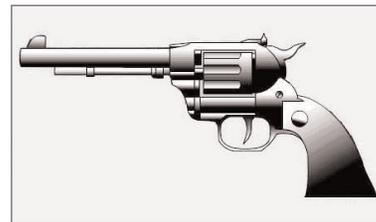


Fig. 71 Diseño de arma final para El Camino del Revólver



Fig. 73 Diseño final de arma para El Camino del Revólver



Fig. 74 Toma de *Once upon a time in the West*, Monument Valley, Arizona



Fig. 75 Diseño de entornos para El Camino del Revólver



Fig. 76 Diseño final de entorno para El Camino del Revólver, para tomas a nivel de una persona



Fig. 77 Diseño final de entorno para El Camino del Revólver, toma a nivel de plano americano



Fig. 78 Diseño final de entorno para El Camino del Revólver, toma hacia el piso

Diseño de entornos

El diseño de entornos comprende básicamente el diseño de fondos, los fondos son muy importantes porque son los que nos ubican geográficamente, dan idea de espacio y permiten simular el manejo de cámara, por lo que son importantes para los encuadres. Se tomaron elementos cromáticos del *Western* así como en el diseño del personaje de “Ala Rota”, se aplicaron colores ocres, cafés y rojos, para crear una atmósfera rústica y avejentada, un ambiente de desierto y una estética que recuerda el observar una fotografía sepia.

Se usaron como guía paisajes de Sergio Leone para establecer los fondos de la animación y su estética. (Ver figs. 74 y 75)

Se realizaron fondos para el duelo y para distintos ángulos de cámara como tomas altas o planos americanos y para las tomas a las armas. (Ver figs. 76 y 77)

También se incluyeron texturas arenosas para unas secuencias donde el piso es todo lo que se ve. (Ver fig. 78)

Aquí se estableció la paleta de colores dominante con cafés y ocres, siempre aproximado al Rojo en la clave RGB. (Ver fig. 79)

3.1.3.2 Story Board

Como se mencionó en el inciso 3.1.2, la fase de *story board* es muy importante para toda animación, ya que tiene otras características que *story boards* para otro tipo de productos audiovisuales no tienen: además de establecer posibles encuadres,

ángulos de cámara y marcar movimiento, se puede establecer un guión de *timing* desde este paso el cual es esencial para la producción, sugiere cuadros clave para los animadores, se marcan qué secuencias llevarán sincronización de labios o *lipsynch* y es indispensable para realizar el animático.

El *story board* es la primera aproximación de cómo se verá un producto audiovisual y desde este momento estará presente el lenguaje visual de toda la producción.

En este proyecto se realizaron encuadres de cámara desde *story board* usando como guía encuadres de películas *Western*, y con esto se pretendió lograr que el lenguaje y la estética *Western* estuvieran presentes desde el *story board*.

Abundan en el *story board* de este proyecto *close ups* extremos tanto de los personajes y sus reacciones, y en menor medida, a las armas. (Ver figs. 80, 81, 82, 83, 84, 85 y 86)

Las tomas a las armas son características del *Western*.

Los *Close ups* extremos crean puntos de tensión antes de los duelos, siempre son encuadres largos y muy introspectivos en la psicología de personaje, y muchas veces nos muestran el coraje y resentimiento que los lleva a un enfrentamiento de armas.

Las tomas *Two Shot* que casi son un *Over Shoulder* nos muestran el enfrentamiento de los duelistas, crean ejes de acción y puntos de tensión, generalmente son largas y a veces acompañadas de un diálogo que explica las razones de los que se enfrentan. (Ver figs. 87 y 88)



Fig. 79 Vectores de Color para calibración



Fig. 80 Close up a un arma en la animación *Galaxy Rangers*



Fig. 81 Close up de un arma en *El Bueno, El Malo y El Feo*



Fig. 82 Close up de un arma en *story board* para *El Camino del Revólver*

3.1.3.3 Voice Casting o Selección de Voces

La selección de voces para los personajes se hizo grabando algunas pruebas de diálogos con distintas personas. A continuación se presenta una breve presentación de los actores de voz seleccionados:

Como el personaje “Ala Rota”: Juan Cristóbal Álvarez quién es cantante, actor y compositor. Hasta 1990 fue actor y dramaturgo de la Compañía de Teatro del Colegio Madrid, tras lo cual se dedicó a cantar en el Ensamble Coral “Voce In Tempore”. Es el vocalista y guitarrista del grupo de rock “El Garage Hermético”. En 2001 fungió como actor de *performance* y representó “A Puerta Cerrada” bajo la dirección de Martín López Brie.

Como el personaje “Tommy Gun”: José Joaquín Ortega García, quién fue durante cinco años locutor del programa “Escenografía Urbana” en XS Radio, la primera emisora en Internet. Trabajó junto con diversas personalidades dedicadas a la difusión de la música en español, tiene entrenamiento profesional de voz bajo la tutela de la maestra Haleena Loch, participó brevemente en el ensamble coral “Voce In Tempore” y actualmente es la voz institucional de la nueva propuesta para Red Radial Latinoamericana dirigida por Miguel Solís.

3.1.3.4 Animático

El animático es una secuencia que se usa ensamblando las imágenes de *story board* y poniéndolas en una secuencia de video, es la aproximación más cercana al producto terminado, y como se

especifica anteriormente, en animación es especialmente importante ya que es factor determinante para cuestiones de movimiento de cámara y *timing*, y porque se edita la animación desde animático para reducir costos de producción y tener un mayor aprovechamiento de recursos, ya que es más barato y representa menos esfuerzo editar escenas que vienen de *story board* a editar escenas completas ya animadas.

Para “El Camino del Revólver” se siguieron estos pasos: se montaron las imágenes del *story board* en una secuencia de video, con cortinillas tentativas y audio guía, aunque uno de los actores de voz quedó en el proyecto desde este paso; y una vez que fue proyectado a diversos miembros del equipo se hicieron anotaciones de los elementos que no servían a la animación, los cuales eran cuestiones dramáticas. Se editó una secuencia donde se presentaba a la familia del protagonista, dejando solamente cuando el protagonista los encuentra muertos y se revisaron los diálogos, los cuales al estar ya actuados por alguien y colocados en el animático sonaban acartonados. De esta forma, después del primer animático se reescribió el guión de acuerdo a las cuestiones que fueron revisadas y así se llegó a una versión final. Se agregó una escena de *flash back* para explicar el origen del arma del protagonista, por lo tanto se trazaron unos cuadros más de *story board*, creándose de esta forma una nueva versión del animático en la cual además se incluyeron movimientos de cámara sugeridos; esta versión final del animático se usó a manera de maqueta en todo el proceso de producción como guía de escenas a animar, guía de tiempo, de encuadres y de movimientos de cámara.





Fig. 83 *Close up* extremo a Tuco en El Bueno, El Malo y El Feo



Fig. 84 *Close up* extremo a Blondie en El Bueno, El Malo y El Feo



Fig. 85 *Close up* extremo en *story board* a "Tommy Gun" para El Camino del Revólver



Fig. 86 *Close up* extremo en *story board* a "Ala Rota" para El Camino del Revólver



Fig. 87 Duelo en la película Por unos Dólares Más

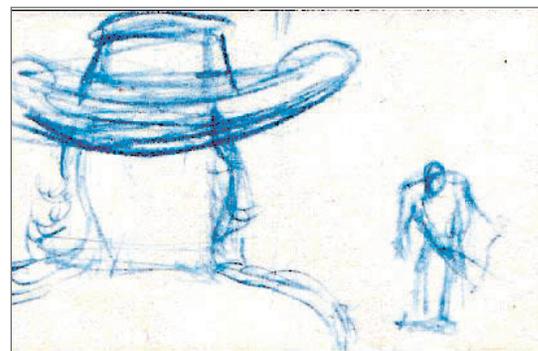


Fig. 88 Duelo en *story board* para El Camino del Revólver



Fig. 89 Consola de audio

El proceso de pre-producción termina con la realización del animático final.

3.2 Producción del corto animado “El Camino del Revólver”

En este inciso se detallará el proceso de producción del corto animado “El Camino del Revólver” describiendo básicamente los siguientes pasos:

- Grabación de voces finales
- Animación

3.2.1 Grabación de voces finales

Una vez que fueron elegidos los actores de voz y que fue definido el guión final, se les citó para realizar la grabación de voces, la cual se realizó con un micrófono profesional y una consola de audio conectada directamente a la computadora. (Ver fig. 89)

Los actores grabaron sus diálogos, 2 tomas de cada diálogo para tener un rango de elección de éstos.

Era necesario tener grabado el audio final antes de realizar el proceso de animación debido a que en algunas escenas se tiene sincronización de labios con el audio, por lo tanto se requerían los diálogos finales.

3.2.2 Animación

Una vez que se tuvo el animático final, se obtuvieron los tiempos, se concluyó el diseño de los personajes, se establecieron los fondos, se diseñaron las armas y se grabaron las voces finales comenzó el proceso de animación.

Se decidió usar la técnica de animación tradicional digital limitada kinestésica para el proceso de animación.

La animación limitada, como se menciona anteriormente en el Capítulo 1, es una técnica de animación que produce con bajos recursos, reciclando fondos y posiciones de personajes en escenas, obteniendo un bajo índice de cuadros clave trazados y se anima a 12 cuadros por segundo repitiendo el mismo cuadro dos veces para cubrir los 24 cuadros. Ya que la acción principal del cortometraje se ubica en una sola locación, se decidió aplicar la animación limitada para cuestiones de fondos y de personajes, trazando a los personajes y sus posiciones en pocos cuadros clave.

Este tipo de animación se usó en la serie de *Marvel Superheroes* que se menciona en el Capítulo 1 con la intención de que pareciera un cómic animado, se usó este tipo de animación en este proyecto con la misma intención estética.

Las características estéticas del *Western* permiten el uso de la kinestesia en la animación, en el *Western* la acción climática de los duelos está resuelta audiovisualmente con cuestiones muy estáticas de lenguaje cinematográfico, creando puntos de tensión donde, con el uso de música adecuada, las tomas se van acercando cada vez más a los sujetos estáticos con *close ups* extremos hasta que la situación se resuelve a balazos; de esta forma tenemos situaciones como en El Bueno, El Malo y El Feo, donde existen casi 5 minutos de tomas en *close ups* de los duelistas y sus armas sin que haya ningún movimiento; de esta forma se usó la kinestesia en la producción, debido a que existe poco movimiento y la ilusión de éste casi

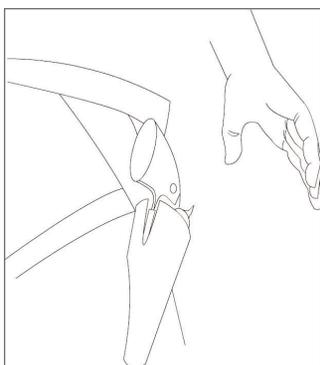


Fig. 90 Trazo de *close up* al arma para El Camino del Revólver



Fig. 91 Imagen compuesta y coloreada para El Camino del Revólver

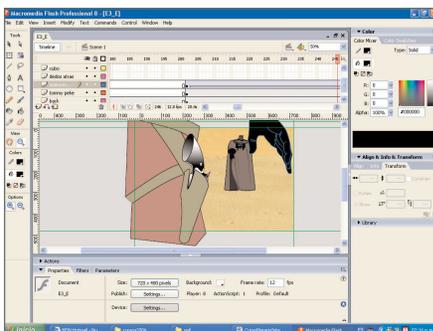


Fig. 92 Imagen del software de animación

siempre está dada por el manejo de la cámara donde abunda el uso de escenas fijas, y el movimiento está marcado por el manejo de cámara, paneos, *zooms* y *dollies*, mientras el sujeto se encuentra fijo, o bien, los sujetos y objetos dan la ilusión de movimiento al cambiar únicamente de posición.

Se procedió a dividir el animático en secuencias teniendo así 6:

- Una Introducción
- Dos *Flashbacks*
- Tres Secuencias de tiempo actual

Una vez que se establecieron las secuencias, se comenzaron a trazar los cuadros clave; se comenzó con las secuencias más sencillas y con menos acción y posteriormente las más complicadas, dejando al último las que tienen sincronización de labios. (Ver fig. 90)

Después se realizó la composición del fondo, y si era el caso, el otro personaje. (Ver fig. 91)

Una vez establecida la composición se procedió a animar creando los cuadros intermedios y el manejo de cámara, en el caso que así se requiriera por el manejo de planos, debido a que el software usado es muy teatral ya que se deben mover todos los objetos para crear un efecto de movimiento de cámara; en otros casos el manejo de cámara se dejó para post-producción. (Ver fig. 92)

Se repitieron estos pasos para todas las secuencias, usando el *story board* como base para componer los encuadres planeados, y una vez terminadas se exportaron al formato .AVI ya que es el formato

más compatible con el programa editor SONY Vegas 6.0, para su posterior tratamiento en post-producción; finalizando de esta manera la fase de producción.

3.3 Post-producción del corto animado “El Camino del Revólver”

En este inciso se detallará el proceso de Post-Producción compuesto de los siguientes pasos:

- Edición
- Sonorización
- Musicalización

3.3.1 Edición

La edición final, como se menciona anteriormente, fue realizada con el programa SONY Vegas 6.0 el cual es un programa de edición no-lineal, profesional; se eligió este programa porque es compatible con PC, y la totalidad del trabajo se resolvió en esta plataforma debido a que todo el equipo de trabajo cuenta con ella, también se eligió porque su manejo de edición es muy intuitivo y sencillo, basado en *drag and drop* (arrastrar y soltar) con el *mouse*.

La edición se comenzó colocando las secuencias animadas en orden, para lo cual previamente se habían almacenado con una nomenclatura específica: I para la introducción, E1 para Escena 1, E2 para Escena 2 y así sucesivamente; como varias secuencias fueron producidas por partes, se les agregó un prefijo para saber su orden: E3_1 indicaba la Escena 3 primera secuencia, todo esto para que el editor supiera el orden de las secuencias.

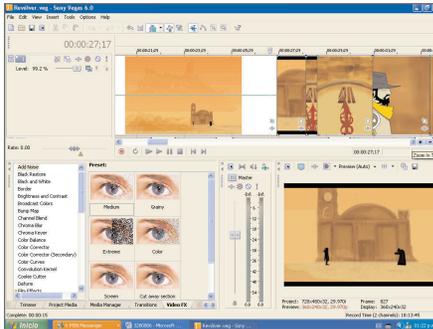


Fig. 93 Imagen del software de postproducción, con la animación en el canal de video

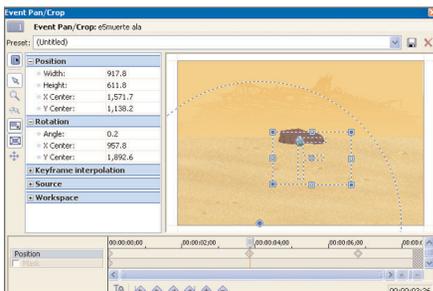


Fig. 94 Imagen del manejo de cámara en el software de postproducción



Fig. 95 Audacity

De esta forma se colocaron las secuencias en un canal de video en el orden correspondiente. (Ver fig. 93)

Una vez que las secuencias se encontraban en el orden correspondiente se procedió a agregar algunos efectos especiales, como un tratamiento de película sepia a los *flashbacks*, *fade* a blanco en algunas transiciones y *fade* a negro en otras, así como un *crossfade* donde se requería; y manejo de cámara en algunas imágenes fijas que así lo requerían, como un paneo en una secuencia, efecto de cámara al hombro en otra y algunos *zoom in* que se dejaron para post-producción, sobre todo en escenas donde no se involucra el manejo de diferentes planos, así como algunos desenfocados que se dejaron para esta etapa por la misma razón. (Ver fig. 94)

Terminando de agregar a las secuencias los efectos, movimientos de cámara las transiciones y las disolvencias se terminó el proceso de edición de la imagen.

3.3.2 Sonorización

La sonorización en la imagen es muy importante ya que cuando se hace una animación, a diferencia de cuando se graba en cine, nada produce sonido y todos ellos deben agregarse después.

Lo primero que se agregó fueron los diálogos, los cuales primero fueron limpiados con el software Audacity, el cual es un software de edición de sonido gratuito, y a los diálogos del antagonista se le agregó un efecto para que sonara menos humano. (Ver fig. 95)

Después estos sonidos fueron agregados a la animación en el programa editor, en canales de audio separados; como algunos diálogos fueron usados como guía para hacer la sincronización de labios durante la producción, entonces solamente se les hizo coincidir nuevamente en donde les correspondía.

Posteriormente se procedió a agregar los sonidos incidentales, los cuales fueron extraídos de librerías de audio en CD; los sonidos incidentales son todos aquellos sonidos que producen las cosas o los sujetos y que no son diálogos. Se le dio un especial énfasis a los sonidos de las armas, por su importancia en el argumento. (Ver fig. 96)

Una vez que se insertaron los diálogos y los sonidos incidentales, se colocó una pista de sonido ambiental en casi todo el proyecto, excepto en un *flashback*, y de esta forma finalizó la etapa de sonorización.

3.3.3 Musicalización

Para la musicalización se eligieron piezas de Ennio Morricone, el compositor más importante de *Westerns*, ya que la musicalización es sumamente importante para un proyecto *Western*. De esta forma se usan fragmentos de algunas de sus obras como: *A Silhouette of Doom*, *Il Tramonto*, *L'arena*, *For a Fistful of Dollars*, e *Il Mercenario*.

Estos fragmentos se colocaron en puntos importantes del cortometraje para crear puntos auditivos de tensión, como en el duelo, los *flashbacks* y las muertes de los personajes, y de esta forma complementar el proyecto dramáticamente.

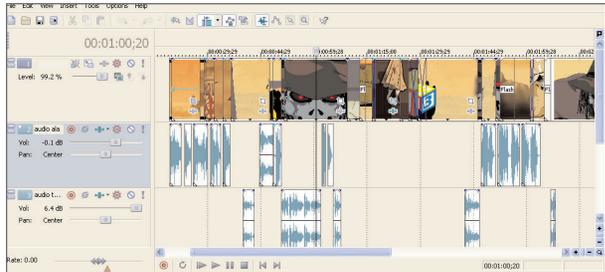


Fig. 96 Imagen del software de postproducción, canales de audio y de video

3.4 Salida Final

Se realiza un *render* del proyecto y con esto termina el proceso de post-producción y de igual forma la producción entera del cortometraje animado, dejando el proyecto listo para salida en cualquier formato.

Conclusiones

Las conclusiones obtenidas después del trabajo de investigación y práctica que esta tesina implicó al llevarse a cabo son varias:

La investigación deja el aprendizaje de cómo era el proceso de animación tradicional antes de la era digital, el cual era más complicado como para ser realizado en casa, al menos si la intención era difundir la animación, era necesario tener el apoyo de una infraestructura dedicada al respecto; con las nuevas tecnologías es posible crear animación con muy pocos recursos y de manera casi profesional sin la necesidad de una casa productora y tener una buena difusión.

La animación es una herramienta poderosa que permite contar cualquier tipo de historia, no importa el género ni lo ambicioso de ésta, y es uno el que decide el nivel de complicación de la imagen y del discurso audiovisual. Se entendió la vastedad de las técnicas de animación.

El equipo de trabajo estaba compuesto por personas que jamás se vieron ni se conocieron, lo cual permitió que el proyecto fuera realizado de forma fraccionada y aun así fuera funcional.

La investigación en cuanto al género fue muy sorpresiva, ya que se sabía que era un género importante, pero nunca se pensó que el género fuera tan vasto y tan importante en la historia de los medios audiovisuales, ni se tenía idea al comenzar el proyecto de la influencia del género *Western* sobre muchos otros géneros tanto de cine como de televisión, ni del alcance de su historia. Se

entendió la devaluación del género como tal y el poco aprecio que le tiene la gente en general, sobre todo las nuevas generaciones, citando a un amigo: “¿Para qué investigas eso, no te da flojera?” cita que define la situación del género ante el público y el por qué de la dificultad del rescate del mismo.

La investigación se vio afectada por la falta de bibliografía sobre *Western* en las bibliotecas tanto de la ENAP como la Central y en general a la venta, lo cual llevó a la compra de un libro en Internet sobre el tema e investigar sobre el género en documentales en las características especiales de DVD's y en Internet.

El proyecto por sí mismo fue muy enriquecedor en todos los aspectos ya que se llevó a cabo desde la idea original: se tomó un curso de guionismo con el propósito de saber cómo se realiza un guión y su formato; se siguieron los pasos para elaborar una animación digital, se comprendió la importancia del *story board* y del animático no sólo para animación, sino para cualquier producto audiovisual en general; se aprendió la importancia de la versatilidad de la animación aplicada al discurso audiovisual, sobre todo aplicada al discurso *Western*, y sus dificultades técnicas así como sus ventajas logísticas y el cuidado que se debe tener en cuanto a la planeación, ya que repetir una toma es casi impensable en animación y representaría un gran desperdicio en recursos. Se tuvo la oportunidad de trabajar con equipo semi-profesional de audio para grabación de voces. Se aprendió que la edición para animación es sencilla ya que solamente existe una toma de cada secuencia y esto facilita el trabajo de edición, pero también

representa rigidez al no tener mayor número de opciones.

En cuanto al objetivo principal se llega a la conclusión de que es posible tener un rescate del género *Western* por medio de la animación, sobre todo por lo accesible de la animación digital y su capacidad de difusión, para lograr que al ver animaciones *Western* el público se interese por el género una vez más.

Anexo

A continuación se detalla una filmografía de *Westerns* sugeridos hasta 1993.⁹⁷

Si se desea consultar todos los *Westerns* que se han producido, ir al link:

<http://www.imdb.com/List?genres=Western&&t v=off&&nav=/Sections/Genres/Western/include-movies&&heading=10;Western%20movie>

El cual incluye todos los *Westerns* que se han producido, tanto películas como series de televisión hasta 2006 con más de nueve mil títulos.

Filmografía esencial

1903 - Asalto y robo de un tren (The great train robbery). Director: Edwin S. Porte. Intérpretes: Max Aronson, George Barnes, J. Barney Sherry.

1914 - The Bargain. Directores: Reginald Barker y Thomas H. Ince. Intérpretes: William S. Hart, Frank Burke, J. Barney Sherry.

1923 - La caravana de Oregón (covered wagon). Director: James Cruze. Intérpretes: J. Warren Kerrigan, Lois Wilson, Alan Hale.

1924 - El caballo de hierro (The iron horse). Director: John Ford. Intérpretes: George O'Brien, Madge Bellamy, J. Farrell McDonald.

1926 - Tres hombres malos (Three bad men). Director: John Ford. Intérpretes: George O'Brien, Olive Borden, J. Farrell McDonald.

1929 - The Virginian. Director: Victor Fleming. Intérpretes: Gary Cooper, Walter Huston, Richard Arlen.

1930 - Billy the kid (Billy the kid). Director: King Vidor. Intérpretes: John Mack Brown, Wallace Beery, Kay Johnson.

1930 - La gran jornada (The big trail). Director: Raoul Walsh. Intérpretes: John Wayne, Marguerite Churchill, Ed Brendel.

1931 - Cimarrón (Cimarron). Director: Wesley Ruggles. Intérpretes: Richard Dix, Irene Dunne, Nancy O'Neil.

1936 - Búfalo Bill (The plainsman). Director: Cecil B. De Mille. Intérpretes: Gary Cooper, Jean Arthur, James Ellison.

1939 - La diligencia (Stagecoach). Director: John Ford. Intérpretes: Claire Trevor, John Wayne, Thomas Mitchell.

1939 - Dodge, ciudad sin ley (Dodge City). Director: Michael Curtiz. Intérpretes: Errol Flynn, Olivia de Havilland, Ann Sheridan.

1939 - Tierra de audaces (Jesse James). Director: Henry King. Intérpretes: Tyrone Power, Henry Fonda, Randolph Scott.

1940 - La venganza de Frank James (The return of Frank James). Director: Fritz Lang. Intérpretes: Henry Fonda, Gene Tierney, John Carradine.

1940 - El forastero (The westerner). Director: William Wyler. Intérpretes: Gary Cooper, Walter Brennan, Forrest Tucker.

1940 - La senda de los héroes (Trail of the vigilantes).

representa rigidez al no tener mayor número de opciones.

En cuanto al objetivo principal se llega a la conclusión de que es posible tener un rescate del género *Western* por medio de la animación, sobre todo por lo accesible de la animación digital y su capacidad de difusión, para lograr que al ver animaciones *Western* el público se interese por el género una vez más.

Anexo

A continuación se detalla una filmografía de *Westerns* sugeridos hasta 1993.⁹⁷

Si se desea consultar todos los *Westerns* que se han producido, ir al link:

<http://www.imdb.com/List?genres=Western&&t v=off&&nav=/Sections/Genres/Western/include-movies&&heading=10;Western%20movie>

El cual incluye todos los *Westerns* que se han producido, tanto películas como series de televisión hasta 2006 con más de nueve mil títulos.

Filmografía esencial

1903 - Asalto y robo de un tren (The great train robbery). Director: Edwin S. Porte. Intérpretes: Max Aronson, George Barnes, J. Barney Sherry.

1914 - The Bargain. Directores: Reginald Barker y Thomas H. Ince. Intérpretes: William S. Hart, Frank Burke, J. Barney Sherry.

1923 - La caravana de Oregón (covered wagon). Director: James Cruze. Intérpretes: J. Warren Kerrigan, Lois Wilson, Alan Hale.

1924 - El caballo de hierro (The iron horse). Director: John Ford. Intérpretes: George O'Brien, Madge Bellamy, J. Farrell McDonald.

1926 - Tres hombres malos (Three bad men). Director: John Ford. Intérpretes: George O'Brien, Olive Borden, J. Farrell McDonald.

1929 - The Virginian. Director: Victor Fleming. Intérpretes: Gary Cooper, Walter Huston, Richard Arlen.

1930 - Billy the kid (Billy the kid). Director: King Vidor. Intérpretes: John Mack Brown, Wallace Beery, Kay Johnson.

1930 - La gran jornada (The big trail). Director: Raoul Walsh. Intérpretes: John Wayne, Marguerite Churchill, Ed Brendel.

1931 - Cimarrón (Cimarron). Director: Wesley Ruggles. Intérpretes: Richard Dix, Irene Dunne, Nancy O'Neil.

1936 - Búfalo Bill (The plainsman). Director: Cecil B. De Mille. Intérpretes: Gary Cooper, Jean Arthur, James Ellison.

1939 - La diligencia (Stagecoach). Director: John Ford. Intérpretes: Claire Trevor, John Wayne, Thomas Mitchell.

1939 - Dodge, ciudad sin ley (Dodge City). Director: Michael Curtiz. Intérpretes: Errol Flynn, Olivia de Havilland, Ann Sheridan.

1939 - Tierra de audaces (Jesse James). Director: Henry King. Intérpretes: Tyrone Power, Henry Fonda, Randolph Scott.

1940 - La venganza de Frank James (The return of Frank James). Director: Fritz Lang. Intérpretes: Henry Fonda, Gene Tierney, John Carradine.

1940 - El forastero (The westerner). Director: William Wyler. Intérpretes: Gary Cooper, Walter Brennan, Forrest Tucker.

1940 - La senda de los héroes (Trail of the vigilantes).

Director; Allan Dwan. Intérpretes: Franchot Tone, Broderick Crawford, Andy Devine.
1941 - Murieron con las botas puestas (They died with their boots art). Director; Raoul Walsh. Intérpretes: Errol Flynn, Olivia de Havilland, Arthur Kennedy.
1943 - The Ox-Bow incident, Director: William A. Wellman. Intérpretes: Henry Fonda, Dana Andrews, Anthony Quinn.
1945 - El caballero del Oeste (Along carne Jones), Director: Stuart Heisler. Intérpretes; Gary Cooper, Loretta Young, Dan Duryea,
1946 - Pasión de los fuertes (My darling Clementine). Director: John Ford. Intérpretes: Henry Fonda, Linda Darnell, Victor Mature.
1947 - Duelo al sol (Duel al the sun). Director: King Vidor. Intérpretes: Jennifer Jones, Gregory Peck, Joseph Cotten.
1947 - Pursued. Director: Raoul Walsh. Intérpretes: Robert Mitchum, Teresa Wright, Judith Anderson,
1947 - Los inconquistables (Unconquered). Director; Cecil B. De Mille. intérpretes: Gary Cooper, Paulette Goddard, Howard da Silva.
1948 - Río Rojo (Red river). Director: Howard Hawks. Intérpretes; John Wayne, Montgomery Clift, Joanne Dru.
1948 - Cielo amarillo (Yellow sky). Director: William A. Wellman. Intérpretes: Gregory Peck, Anne Baxter, Richard Widener.
1948 - Three godfathers. Director: John Ford. Intérpretes; John Wayne, Pedro Armendáriz, Harry Carey Jr.
1949 - Balas vengadoras (I shoot Jesse James). Director: Sam Fuller. Intérpretes: Preston Foster, John Ireland, Barbara Britton.
1949 - Juntos hasta la muerte (Colorado territory).

Director: Raoul Walsh. Intérpretes: Joel McCrea, Virginia Mayo, Dorothy Malone.
1949 - La legión invencible (She wore a yellow ribbon). Director: John Ford Intérpretes: John Wayne, Joanne Dru, John Agar,
1950 - Winchester 73 (Winchester 73) Director: Anthony Mann. Intérpretes: James Stewart, Shelley Winters, John McIntire.
1950 - Flecha rota (Broken arrow). Director: Delmer Daves. Intérpretes: James Stewart, Jeff Chandler, Debra Paget.
1950 - Río Grande (Rio Grande). Director: John Ford. Intérpretes: John Wayne, Maureen O'Hara, Ben Johnson.
1951 - Camino de la horca (Along the great divide). Director: Raoul Walsh. Intérpretes: Kirk Douglas, Walter Brennan, Virginia Mayo.
1951 - Tambores lejanos (Distant drums). Director: Raoul Walsh. Intérpretes: Gary Cooper, Mary Aldon, Richard Webb.
1952 - Encubridora (Rancho Notorius). Director: Fritz Lang. Intérpretes: Marlene Dietrich, Arthur Kennedy Mel Ferrer.
1952 - Solo ante el peligro (High noon) Director: Fred Zinneman. Intérpretes: Gary Cooper. Grace Kelly. Thomas Mitchell.
1952 - Horizontes lejanos (Bend of the river) Director: Anthony Mann. Intérpretes: James Stewart, Arthur Kennedy, Julia Adams
1953 - Raíces profundas (Shane). Director George Stevens. Intérpretes: Alan Ladd. Jean Arthur, Van Heffin.
1953 - Colorado Jim (The naked spur). Director: Anthony Mann. Intérpretes: James Stewart, Janet Leigh, Robert Ryan.
1953 - Traición en Fort King (Seminole). Director: Budd Boetticher. Intérpretes: Rock

Hudson, Barbara Hale. Anthony Quinn.
1954 - Apache (Apache). Director: Robert Aldrich. Intérpretes: Burt Lancaster, Jean Peters, John McIntire.
1954 - Lanza rota (Broken lance). Director: Edward Dmytryk. Intérpretes: Spencer Tracy, Robert Wagner Jean Peters.
1954 - Johnny Guitar (Johnny Guitar). Director: Nicholas Ray. Intérpretes: Joan Crawford, Sterling Hayden, Scott Brady.
1954 - Veracruz (Veracruz). Director: Robert Aldrich. Intérpretes: Gary Cooper, Burt Lancaster, Denise Darcel
1954 - Filón de plata (Silver lode). Director: Allan Dwan. Intérpretes: John Payne, Lizabeth Scott, Dan Duryea.
1955 - Wichita (Wichita). Director; Jacques Tourneur. Intérpretes: Joel McCrea, Vera Miles, Lloyd Bridges.
1955 - La pradera sin ley (Man without a star). Director: King Vidor. Intérpretes: Kirk Douglas, Jeanne Crain, Claire Trevor.
1955 - Busca tu refugio (Run t'or cover). Director: Nicholas Ray. Intérpretes: James Cagney, Viveca Lindfors, John Derek.
1955 - La pradera sangrienta (Shotgun). Director; Lesley Selander. Intérpretes: Sterling Rayden, Yvonne de Carlo, Zachary Scott.
1955 - Los implacables (The tau men). Director: Raoul Walsh. Intérpretes: Clark Gable, Jane Russell, Robert Ryan.
1956 - The last hunt. Director: Richard Brooks. Intérpretes: Robert Taylor, Stewart Granger, Debra Paget.
1956 - Centauros del desierto (The searchers). Director: John Ford. Intérpretes: John Wayne, Jeffrey Hunter, Vera Miles.

1956 - Bandido (Bandido). Director: Richard Fleischer. Intérpretes: Robert Mitchum, Ursula Thiess, Gilbert Roland.
1956 - Una pistola al amanecer (Great day in the morning). Director: Jacques Tourneur. Intérpretes: Robert Stack, Virginia Mayo, Ruth Roman.
1956 - Yuma (Run of the arrow). Director: Sam Fuller. Intérpretes: Rod Steiger, Sara Montiel, Ralph Meeker.
1956 - La verdadera historia de Jesse James (The true story of Jesse James). Director: Nicholas Ray. Intérpretes: Robert Wagner, Jeffrey Hunter, Hope Lange.
1957 - Duelo de titanes (Gunfight at the OK Corral). Director: John Sturges. Intérpretes: Burt Lancaster, Kirk Douglas, Rhonda Fleming.
1957 - El tren de las 3.10 (3.10 to Yunta). Director: Delmer Daves. Intérpretes: Glenn Ford, Van Heflin, Felicia Farr.
1957 - Forty Guns. Director: Sam Fuller. Intérpretes: Barbara Stanwyck, B Sullivan, Dean Jagger.
1958 - Del infierno a Texas (From hell to Texas). Director: Henry Hathaway. Intérpretes: Don Murray, Diane Varsi, Chil Wills.
1958 - Terror in a Texas town. Director: Joseph H. Lewis. Intérpretes: Sterling Hayden, Sebastian Cabot, Eugene Marlin.
1958 - Horizontes de grandeza (The big country). Director: William Wyler. Intérpretes: Gregory Peck, Jean Simmons, Charlton Heston.
1958 - Desafío en la ciudad muerta (The law and Jake Wade). Director: John Sturges. Intérpretes: Robert Taylor, Richard Widmark, Patricia Owens.
1958 - Hombre del Oeste (Man of the West).

Director: Anthony Mann. Intérpretes: Gary Cooper, Lee Remick, Julie London.
1959 - Ride lonesome. Director: Budd Boetticher. Intérpretes: Randolph Scott, Karen Steele, Parnell Roberts.
1959 - Río Bravo (Rio Bravo). Director: Howard Hawks. Intérpretes: John Wayne, Dean Martin, Angie Dickinson.
1959 - Misión de audaces (The horse soldiers). Director: John Ford. Intérpretes: John Wayne, William Holden, Constance Towers.
1959 - El árbol del ahorcado (The hanging tree). Director: Delmer Daves. Intérpretes: Gary Cooper, Maria Schell, Karl Malden.
1959 - Duelo en el barro (These thousand hills). Director: Richard Fleischer. Intérpretes: Don Murray, Richard Egan, Lee Remick.
1959 - El hombre de las pistolas de oro (Warlock). Director: Edward Dmytryk. Intérpretes: Henry Fonda, Richard Widmark, Anthony Quinn.
1960 - Los siete magníficos (The magnificent seven). Director: John Sturges. Intérpretes: Yul Brynner, Eli Wallach, Steve McQueen.
1960 - Comanche Station. Director: Budd Boetticher. Intérpretes: Randolph Scott, Claude Atkins, Nancy Gates.
1961 - El rostro impenetrable (One-eyed Jacks). Director: Marlon Brando. Intérpretes: Marlon Brando, Karl Malden, Katy Jurado.
1961 - Dos cabalgan juntos (Two rode together). Director: John Ford. Intérpretes: James Stewart, Richard Widmark, Shirley Jones.
1961 - Los comancheros (The comancheros). Director: Michael Curtiz. Intérpretes: John Wayne, Stuart Whitman, Lee Marvin,

1961 - El último atardecer (The last sunset). Director: Robert Aldrich. Intérpretes: Rock Hudson, Kirk Douglas, Dorothy Malone.
1962 - Duelo en la alta sierra (Ride the high country), Director: Sam Peckinpah. Intérpretes: Randolph Scott, Bel McCrea, Edgar Buchanan.
1962 - El hombre que mató a Liberty Valance (The man who shot Liberty Valance). Director: John Ford. Intérpretes: John Wayne, James Stewart, Vera Miles.
1962 - La conquista del Oeste (How the west was won). Directores: Henry Hathaway, John Ford y George Marshall. Intérpretes: James Stewart, Gregory Peck, Richard Widmark.
1964 - Río Conchos (Rio Conchos). Director: Gordon Douglas. Intérpretes: Richard Boone, Stuart Whitman, Tony Franciosa.
1964 - El gran combate (Cheyenne autumn). Director: John Ford. Intérpretes: Richard Widmark, Carroll Baker, Edward G. Robinson.
1964 - Mayor Dundee (Major Dundee). Director: Sam Peckinpah. Intérpretes: Charlton Heston, Richard Harris, James Coburn.
1965 - Los cuatro hijos de Katie Elder (The four Sons of Katie Elder). Director: Henry Hathaway. Intérpretes: John Wayne, Dean Martin, Martha Hyer.
1966 - Los profesionales (The professionals). Director: Richard Brooks. Intérpretes: Burt Lancaster, Lee Marvin, Robert Ryan.
1966 - A través del huracán (Ride in the whirlwind). Director: Monte Heliman. Intérpretes: Jack Nicholson, Cameron Mitchell, Millie Perkins.
1966 - Nevada Smith (Nevada Smith). Director: Henry Hathaway. Intérpretes: Steve McQueen, Karl Malmgren, Arthur Kennedy.

1967 - El Dorado (Eldorado). Director: Howard Hawks. Intérpretes: John Wayne, Robert Mitchum, James Caan.

1967 - Ataque al carro blindado (The war wagon). Director: Burt Kennedy. Intérpretes: John Wayne, Kirk Douglas, Keenan Wynn.

1967 - El tiroteo (The shooting). Director: Monte Heilman. Intérpretes: Jack Nicholson, Millie Perkins, Warren Oates.

1968 - Hasta que llegó su hora (C'era una volta il west). Director: Sergio Leone. Intérpretes: Henry Fonda, Claudia Cardinale, Charles Bronson.

1968 - El póker de la muerte (Five card stud). Director: Henry Hathaway. Intérpretes: Robert Mitchum, Dean Martin, Inger Stevens.

1969 - El valle del fugitivo (Ten them Willie Boy is here). Director: Abraham L. Polonsky. Intérpretes: Robert Redford, Katharine Ross, Robert Blake.

1969 - Dos hombres y un destino (Butch Cassidy and the Sundance Kid). Director: George Roy Hill. Intérpretes: Paul Newman, Robert Redford, Katharine Ross.

1969 - Valor de ley (True grit). Director: Henry Hathaway. Intérpretes: John Wayne, Glenn Campbell, Kim Darby.

1969 - Grupo salvaje (The wild bunch). Director: Sam Peckinpah. Intérpretes: William Holden, Robert Ryan, Ernest Borgnine.

1970 - Pequeño gran hombre (Little big man). Director: Arthur Penn. Intérpretes: Dustin Hoffman, Faye Dunaway, Martin Balsam.

1970 - Río Lobo (Rio Lobo). Director: Howard Hawks. Intérpretes: John Wayne, Jennifer O'Neill, Jorge Rivero.

1970 - El día de los tramposos (There was a crooked man). Director: Joseph L. Mankiewicz.

Intérpretes: Henry Fonda, Kirk Douglas, Warren Oates.

1972 - El juez de la horca (The life and times of Judge Roy Bean). Director: John Huston. Intérpretes: Paul Newman, Aya Gardner, Anthony Perkins.

1972 - La venganza de Ulzana (Ulzanas raid). Director: Robert Aldrich. Intérpretes: Burt Lancaster, Bruce Davison, Jorge Luke.

1973 - Pat Garrett y Billy the kid (Pat Garrett and Billy the kid). Director: Sam Peckinpah. Intérpretes: James Coburn, Kris Kristofferson, Bob Dylan.

1976 - El fuera de la ley (The outlaw Josey Wales). Director: Clint Eastwood. Intérpretes: Clint Eastwood, Chief Dan George, Sondra Locke.

1976 - El último pistolero (The shootist). Director: Don Siegel. Intérpretes: John Wayne, Ron Howard, Lauren Bacall.

1978 - Camino del sur (Goin' south). Director: Jack Nicholson. Intérpretes: Jack Nicholson, Mary Steenburgen, Christopher Lloyd.

1980. Forajidos de leyenda (The long riders). Director: Walter Hill. Intérpretes: James Keach, Stacy Keach, David Carradine.

1980 - La puerta del cielo (Heaven's gate). Director: Michael Cimino. Intérpretes: Kris Kristofferson, Christopher Walken, Isabelle Huppert.

1985 - El jinete pálido (The pale rider). Director: Clint Eastwood. Intérpretes: Clint Eastwood, Michael Moriarty, Carry Snoodgrass.

1985 - Silverado (Silverado). Director: Lawrence Kasdan. Intérpretes: Kevin Kline, Scott Glenn, Kevin Costner.

1991 - Bailando con lobos (Dances with wolves). Director: Kevin Costner. Intérpretes: Kevin Costner, Mary McDonnell, Graham Greene.

1992 - Sin perdón (Unforgiven). Director: Clint Eastwood. Intérpretes; Clint Eastwood, Gene Hackman, Morgan Freeman.
 1993 - Posse. Director: Mario van Peebles. Intérpretes: Mario van Peebles, Stephen Baldwin, Woody Strode.
 1993 - Tombstone. Director; George Pan Cosmatos. Intérpretes: Kurt Russell, Val Kilmer, Michael Biehn.
 1993 - Wyatt Earp. Director: Lawrence Kasdan. Intérpretes: Kevin Costner, Dennis Quaid, Gene Hackman.
 1993 - Geronimo. Director: Walter Hill. Intérpretes: Jason Patric, Wes Studi, Gene Hackman.

Referencias

1 Laybourne, Kit. The animation book: A complete guide to animated filmmaking, from flipbooks to 3-D animations. 1998 p.3
 2 Ibídem p. 26
 3 Ibídem p.114
 4 Ibídem p.19
 5 Ibídem pp.20 y 21
 6 Ibídem p.22
 7 http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n_activa_el_1_de_Septiembre_de_2006
 8 <http://www.imdb.com/title/tt0000682/> activa el 1 de Septiembre de 2006
 9 Beckerman, Howard. Animation The Whole Story. 2003. p. 3
 10 <http://www.imdb.com/title/tt0004008/> activa el 1 de Septiembre de 2006
 11 Beckerman, Howard. Animation The Whole Story. 2003 p.19
 12 <http://www.imdb.com/title/tt0029583/> activa el 1 de

Septiembre de 2006
 13 Beckerman, Howard. Animation The Whole Story. 2003 p. 25
 14 http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animaci%C3%B3n#Tipos_de_animaci.C3.B3n_activa_el_1_de_Septiembre_de_2006
 15 Laybourne, Kit. The animation book: A complete guide to animated filmmaking, from flipbooks to 3-D animations. 1998 p. 29
 16 Ibídem pp. 171-214
 17 Beckerman, Howard. Animation The Whole Story. 2003 p.112-114
 18 Laybourne, Kit. The animation book: A complete guide to animated filmmaking, from flipbooks to 3-D animations. 1998 pp.100-113
 19 Beckerman, Howard. Animation The Whole Story. 2003. p.147
 20 Ibídem p.175
 21 Ibídem pp. 20-22
 22 Ibídem p. 175
 23 Ibídem p. 198
 24 Ibídem p. 203
 25 Ibídem pp. 209-217
 26 Ibídem p.142
 27 http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n_limitada_activa_el_1_de_Septiembre_de_2006
 28 Laybourne, Kit. The animation book: A complete guide to animated filmmaking, from flipbooks to 3-D animations. 1998 p.186-187
 29 Ibídem 162- 170
 30 Ibídem 159-161
 31 Ghost in the Shell DVD disc 2, Digital Work documental, 2004
 32 Beckerman, Howard. Animation The Whole Story. 2003. pp. 249-253
 33 http://en.wikipedia.org/wiki/Tradigital_animation_activa_el_1_de_Septiembre_de_2006
 34 Turner, Bill. Flash 5 Cartoons and games.2001. p. 9
 35 Ibídem. pp 15-34

36 *Ibidem* pp. 75-112

37 *Ibidem*. pp. 51-74

38 Laybourne, Kit. *The animation book: A complete guide to animated filmmaking, from flipbooks to 3-D animations*. 1998 pp. 234- 249

39 Letra de la canción “Where have all the cowboys gone” de Paula Cole, 1997

40 *Something to Do With Death* (documental) *Once upon a Time in the West* DVD special features, 2003

41 Entrevista con Sergio Leone. Frayling, Cristopher. *Once Upon a Time in Italy: The Westerns of Sergio Leone*. 2005 p. 15

42 Stella Chung. *Ibidem* p. 9

43 http://es.wikipedia.org/wiki/Literatura_popular_espa%C3%B1ola activa el 1 de septiembre de 2006

44 May, Karl. *Apaches y Comanches*. 1927

45 http://en.wikipedia.org/wiki/Golden_Spur activa el 1 de Septiembre de 2006

46 <http://es.wikipedia.org/wiki/Western> activa el 1 de Septiembre de 2006

47 <http://www.imdb.com/title/tt0000439/> activa el 1 de Septiembre de 2006

48 <http://www.cult.gva.es/DGLB/images/ButlletiWestern.pdf> activa el 1 de Septiembre de 2006

49 *El Cine: historia del cine. Técnicas y procesos. Actores y Directores. Diccionario de términos. 100 grandes películas*. 2004. p.232

50 *Ibidem* p. 232

51 Quentin Tarantino. Frayling, Cristopher. *Once Upon a Time in Italy: The Westerns of Sergio Leone*. 2005. p.38

52 *Ibidem* p. 19

53 Gian Maria Volonte , *Por un Puñado de Dólares*, 1964

54 Frayling, Cristopher. *Once Upon a Time in Italy: The Westerns of Sergio Leone*. 2005. pp. 123 -131

55 *Ibidem* pp.133-137

56 *Ibidem* pp. 42, 43

57 *Ibidem* pp. 46, 47

58 *Ibidem* pp. 50, 51

59 Ely Walach, *El Bueno, El Malo y El Feo*, 1966

60 Clint Eastwood, *El Bueno, El Malo y El Feo*, 1966

61 Clint Eastwood, *El Bueno, El Malo y El Feo*, 1966

62 Frayling, Cristopher. *Once Upon a Time in Italy: The Westerns of Sergio Leone*. 2005. pp. 54, 55

63 Clint Eastwood. *Ibidem* p. 185

64 Alejandro Jodorowsky, *El Topo*, 1970

65 <http://www.imdb.com/title/tt0067866/> activa el 1 de Septiembre de 2006

66 Stinky Pete, *Toy Story 2*, 1999

67 Frayling, Cristopher. *Once Upon a Time in Italy: The Westerns of Sergio Leone*. 2005. p.192

68 John Carpenter. *Ibidem* p. 192

69 *Ibidem* p.193

70 Quentin Tarantino. *Ibidem* p. 193

71 Quentin Tarantino. *Ibidem* p. 193

72 *Ibidem* p. 192

73 *Ibidem* p. 192

74 <http://www.imdb.com/title/tt0112817/> activa al 1 de Septiembre de 2006

75 <http://www.imdb.com/title/tt0165798/> activa al 1 de Septiembre de 2006

76 <http://www.imdb.com/name/nm0000142/> activa al 1 de Septiembre de 2006

77 <http://www.imdb.com/title/tt0110632/> activa al 1 de Septiembre de 2006

78 Frayling, Cristopher. *Once Upon a Time in Italy: The Westerns of Sergio Leone*. 2005. p. 195

79 <http://www.imdb.com/title/tt0299977/> activa al 1 de Septiembre de 2006

80 <http://www.imdb.com/title/tt0388795/> activa al 1 de Septiembre de 2006

81 *Adventures of the Galaxy Rangers*, 1986-1989

82 <http://www.imdb.com/title/tt0039559/> activa al 1 de Septiembre de 2006

83 <http://www.imdb.com/title/tt0047736/> activa al 1 de Septiembre de 2006

84 <http://www.imdb.com/keyword/lone-ranger/> activa al 1 de Septiembre de 2006 y

<http://www.geocities.com/TelevisionCity/7286/home.html>
activa al 1 de Septiembre de 2006

85 http://en.wikipedia.org/wiki/Television_Westerns activa al 1 de septiembre de 2006

86 <http://www.imdb.com/title/tt0065317/> activa al 1 de septiembre de 2006

87 <http://www.imdb.com/title/tt0071007/> activa al 1 de septiembre de 2006

88 <http://www.imdb.com/title/tt0068823/> activa al 1 de septiembre de 2006

89 <http://www.imdb.com/title/tt0094473/> activa al 1 de septiembre de 2006

90 <http://www.imdb.com/title/tt0103405/> activa al 1 de septiembre de 2006

91 <http://www.imdb.com/title/tt0083437/> activa al 1 de septiembre de 2006

92 <http://www.imdb.com/title/tt0106168/> activa al 1 de septiembre de 2006

93 <http://www.imdb.com/title/tt0103524/> activa al 1 de septiembre de 2006

94 <http://www.imdb.com/title/tt0059991/> activa al 1 de septiembre de 2006

95 <http://www.imdb.com/title/tt0104651/> activa al 1 de septiembre de 2006

96 Hattori Hanzo. Kill Bill Vol. 1. 2003

97 <http://www.cult.gva.es/DGLB/images/ButletiWestern.pdf>
activa el 1 de Septiembre de 2006

Fuentes de consulta

Bibliografía

Diccionario del cine.
2ª edición.
Madrid: Ediciones Rialp, S.A., 1992.
904 pp.

El Cine: historia del cine. Técnicas y procesos.
Actores y Directores. Diccionario de términos.
100 grandes películas.
España: Ediciones Larousse. 2004
448 pp.

Adame Goddard, Lourdes.
Guionismo.
México: Diana, 1989.
104 pp.

Beckerman, Howard.
Animation: The whole story.
New York: Allworth, 2003.
309 pp.

Culhane, Shamus.
Animation: From script to screen.
New York: Stmertins's, 1988.
336pp.

De Leeuw, Ben.
Digital cinematography.
Boston: AP Professional, 1997.

Frayling, Cristopher.
Once Upon a Time in Italy: The Westerns of Sergio Leone.
Harry N Abrams, 2005.
240 pp.

Giraud, Jean. Charlier, Jean-Michel.
Teniente Blueberry (serie de comics)
Francia: Dargaud 1969.

Halas, John.
La técnica de los dibujos animados.
Barcelona: Omeca, 1980.

371 pp.

Laybourne, Kit.

The animation book: A complete guide to animated filmmaking, from flipbooks to 3-D animations

New York: Crown, 1998.

272 pp.

Maltin, Leonard.

The Disney Films.

4th ed.

New York: Jessie films Disney, 2000.

422pp.

May, Karl.

Apaches y comanches.

Barcelona: Circulo de Lectores. S.A., 1984.

250 pp.

Movie book, The.

Hong Kong: Pheidon, 1999.

511 pp.

Sejer, Linda.

El arte de la adaptación: Como convertir hechos y ficciones en películas.

Madrid: Rialp, 1993.

298 pp.

Selinger, Valeria C.

Los secretos del guión cinematográfico: Método para elaborar un guión desde la idea hasta el punto final.

Barcelona: Grafein, 1999.

132 pp.

Turner, Bill.

Flash 5 Cartoons and games.

Estados Unidos: Coriolis, 2001.

304 pp.

White, Tony.

The animator's workbook.

New York: Watsun Guptill, 1986.

160 pp.

Wlaschin, Ken.

The illustrated Encyclopedia of the world's great movie star and their films.

London: Salamander 1979.

233pp.

Videografía

An Opera of Violence (documental)

Once upon a Time in the West DVD special features
2003

Digital Works (documental)

Ghost in the Shell DVD special features
2004

Something to Do With Death (documental)

Once upon a Time in the West DVD special features
2003

The Wages of Sin (documental)

Once upon a Time in the West DVD special features
2003

Arkwright, Bob.

Bravestarr. (animación. T.V.).

1987-1989

Chung, Peter. Jones, Andy. Watanabe,
Shinichirô. Kawajiri, Yoshiaki. Koike, Takeshi.
Maeda, Mahiro. Morimoto, Koji.
Animatrix, The. (Animatrix). (animación).
2003

Corbucci, Sergio.
Grande silenzio, Il. (Gran silencio, El).
1969

Cosmatos, George P.
Tombstone.
1993

Eastwood, Clint.
Unforgiven. (Imperdonables, Los).
1992

Fernández, Emilio
Mercenarios de la muerte
1983

Jacobs, David.
Paradise. (Paraiso). (T.V.).
1988-1990

Jarmusch, Jim.
Dead man. (Hombre muerto).
1995

Jarmusch, Jim.
Ghost dog: The way of the samurai. (Ghost dog:
el camino del samurai).
1999

Jodorowsky, Alejandro.
Topo, El.
1970

Kasdan, Lawrence.
Wyatt Earp.
1994

Kurosawa, Akira.
Shichinin no samurai (Siete samurais, Los).
1954

Kurosawa, Akira.
Yojimbo.
1961

Leone, Sergio.
Bouno, il brutto, il cattivo, Il. (Bueno, el malo y
el feo, El).
1966

Leone, Sergio.
C'era una volta il West. (Era una vez en el oeste).
1968

Leone, Sergio.
Per qualche dollaro in più. (Por unos dólares más).
1965

Leone, Sergio.
Per un pugno di dollari. (Por un puñado de dólares).
1964

Mandell, Robert.
Adventures of the galaxy rangers, The.
(Guardianes de la galaxia, Los). (animación. T.V.)
1986-1989

Oshii, Mamoru.
Ghost in the shell. (animación).
1995



Oshii, Mamoru.
Ghost in the shell 2: Innocence. (animación)
2004

Rodriguez, Robert.
Desperado.
1995

Rodriguez, Robert.
Mariachi, El.
1992

Rodríguez, Robert.
Once upon a time in Mexico. (Era una vez en
México.)
2003

Sakaguchi, Hironobu.
Final Fantasy: The spirits within. (animación)
2001

Sturges, John.
Magnificent seven, The. (Siete magnificos, Los)
1960

Tarantino, Quentin.
Kill Bill Vol. 1
2003

Tarantino, Quentin.
Kill Bill Vol 2.
2004

Tartakovsky, Genndy.
Starwars: Clone wars. (animación. T.V.)
2003

Watanabe, Shinichirô.
Cowboy Bebop. (animación. T.V.)
2001

Fuentes electrónicas
Activas hasta el 1 de Septiembre de 2006

www.imdb.com

<http://multimedia.maimonides.edu/?es/articulos/arte/1468.htm>

www.earlycinema.com

www.victorian-cinema.net

[http://www.cult.gva.es/DGLB/images/ButlletiW
estern.pdf](http://www.cult.gva.es/DGLB/images/ButlletiW estern.pdf)

[www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_ animacion.html](http://www.mipunto.com/temas/1er_trimestre04/historia_animacion.html)

www.nightrose.com/lenore/lenore10.htm

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

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