



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

EL TEMERARIO:

SERIE DE DIBUJOS ANIMADOS

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

P R E S E N T A N :

J O R G E R O J A S G O N Z Á L E Z

J O S É A N T O N I O J U R A D O V A L L E S

DIRECTOR DE TESIS:

DOCTOR JOSÉ ÁNGEL GARFIAS FRÍAS



MÉXICO, D. F.

2012



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.

DEDICADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

*por la cátedra,
por la autonomía,
por el espíritu,
por el campus,
por las goyas,
por las huelgas,
por el pasto siempre verde de sus jardines,
por sus murales y edificios,
por sus jóvenes,
por sus maestros,
por su puma,
por su teatro,
por ser pública,
por recibirnos,
por formarnos y educarnos,
por esperarnos pacientemente;
esta tesis es para ella: gracias UNAM*

A nuestro director de Tesis el Doctor José Ángel Garfias Frías.

A Dios mi señor y en palabras de Jaime Sabines “Que Dios bendiga a Dios.” / A mis papás: José Antonio y Rosa María. Todo lo que diga aquí es insuficiente, no acabaría de agradecerles nunca. / A mis hermanos: Julio, Marina y Ariadna. / Para Azalia mi esposa, por tu amor, compañía y todo lo que ya hemos compartido como familia. / A mi hija: Ivanna. Pedacito de mi alma, eres la fé que tengo en el futuro. / A mis padrinos: Araceli y Miguel Ángel. Por los museos, el ballet y el saber. / A Richard en paz descanse. Ahí luego te alcanzo. / A toda mi familia, la cual es grande. / A mi charolastre: Jorge Rojas González. Sinónimo de Universidad. /

Al EZLN, al Subcomandante Marcos, al CGH y por supuesto a los Pumas. / A los universitarios y a mi patria. / A los creadores de Comics y Dibujos Animados en todas partes del mundo.

José Antonio

A mis padres Narciso y Virginia / A José Luis, mi hermano; por ser lo que a mí me gustaría ser/ A Mariana y mis hijas por el sentido que dan a mi vida /A mis padrinos Ignacio y Carmela por darme su hogar/A Marlene, Minerva y Carlos Ignacio por ser tanto como hermanos / A los pumas por la camiseta / A Alejandro Lora por el Rock and Roll / A Marcos por los comunicados / Al CGH por permitirme participar en la historia / A José Antonio Jurado Valles por ser mi charolastre / A mis maestros por enseñarme a leer y escribir/ A mis amigos por compartir las risas / Al chico que a los 17 años tuvo el anhelo de estudiar en la UNAM, hoy le digo, valió la pena intentarlo, por cada dificultad hubo alegrías, aprendimos, crecimos y hemos cumplido el sueño.

Jorge

ÍNDICE

ÍNDICE.....	4
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO 1: ANIMACIÓN.....	11
1.1 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN.....	17
1.1.1 PALEO ANIMACIÓN.....	17
1.1.2 ANIMACIÓN NORTEAMERICANA.....	21
1.1.3 ANIME JAPONÉS.....	33
1.2 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO.....	42
1.2.1 PRIMERA ETAPA.....	42
1.2.2 SEGUNDA ETAPA.....	47
1.2.3 TERCERA ETAPA.....	50
1.2.4 CUARTA ETAPA.....	55
1.2.5 QUINTA ETAPA.....	58
1.3 CONCLUSIONES.....	65
CAPÍTULO 2: LUCHA LIBRE.....	69
2.1 LUCHA LIBRE COMO DEPORTE ESPECTÁCULO.....	69
2.2 SEMBLANZA DE LA LUCHA LIBRE.....	75
2.3 EL TEMERARIO: UNA SERIE DE LUCHADORES.....	82

CAPÍTULO 3: PLANEACIÓN DE LA SERIE.....	94
3.1 PROPUESTA VISUAL.....	94
3.2 DELIMITACIÓN DE PÚBLICO META.....	101
3.3 FRANJA DE HORARIO PARA TRANSMISIÓN POR TV.....	104
3.4 REGISTRO ANTE DERECHOS DE AUTOR.....	104
3.5 CAPÍTULO PILOTO.....	107
3.5.1 COTIZACIONES PARA CAPITULO PILOTO.....	107
3.5.2 REALIZACIÓN DEL CAPITULO PILOTO.....	109
3.5.3 PROYECCIÓN PARA LA PRODUCCIÓN DE UN SEGUNDO PILOTO.....	127
3.6 FOCUS GROUP	129
3.6.1 ESTRUCTURA DE LA SESIÓN DEL FOCUS GROUP..	130
3.6.2 APLICACIÓN Y RESULTADOS DEL FOCUS GROUP..	132
CAPÍTULO 4: BIBLIA TEMERARIO.....	136
4.1 CONCEPTO.....	136
4.2 FICHA.....	136
4.3 UNIVERSO DRAMÁTICO.....	137
4.4 PERSONAJES.....	139
4.5 SINOPSIS DE LOS CINCO PRIMEROS CAPÍTULOS.....	156
4.6 STORYLINE´S DE LOS PRIMEROS CINCO CAPÍTULOS.....	158
CONCLUSIONES.....	166
ANEXOS.....	172
ANEXO 1: GUIÓN LITERARIO DEL CAPÍTULO PILOTO.....	173
ANEXO 2: GUIÓN TÉCNICO DEL CAPÍTULO PILOTO.....	183
ANEXO 3: STORYBOARD DEL CAPÍTULO PILOTO.....	229
BIBLIOGRAFÍA.....	294

INTRODUCCIÓN

No fue mucho, a los sumo una cuartilla. Tres imágenes visuales; el sótano de una vieja arena de lucha libre, un luchador que debía morir y una bruja obligada a realizar el asesinato. La bruja decide no sacrificar al luchador y queda condenada a que su alma vague entre penumbras; el luchador, entonces, se embarcará en la misión de rescatarla.

Pasó mucho tiempo para que esa cuartilla tomara nombre: El Temerario.

El ejercicio que presentamos a continuación como tesis de licenciatura es la propuesta para una serie de animación titulada: El Temerario, serie de dibujos animados.

Nos aventuramos en la empresa de hacer una serie animada protagonizada por un enmascarado de la lucha libre porque creemos que vale la pena contarla. Nos enamoró, primero, la idea de retomar la tradición del cine de luchadores. Nos entusiasmó, de igual manera, la forma que ideamos de presentarla; esta forma era una vieja idea que platicamos durante años, hacer una caricatura que tuviera la estética del libro vaquero (o los *sensacionales* como se les conoce genéricamente).

Siempre tuvimos la idea de que en la estética de los *sensacionales* estaba un trazó muy particular que podría dar un sello por demás original a una caricatura mexicana.

Así, con estos antecedentes, es como decidimos tomar la idea como proyecto de tesis.

Creemos que es un tema interesante ya que significa construir una propuesta discursiva de ficción desde la formación académica que nos da la carrera de comunicación.

Y, para presentar esta serie con un rigor académico que le permita aspirar a un título de licenciatura partimos, en primer lugar, sobre un eje teórico en el que analizamos los conceptos de animación y lucha libre sobre los que se construye nuestra serie.

Paralelo a la teoría presentamos la propuesta de El Temerario, delimitando todo lo necesario para la producción de la serie y esbozando el contenido general de la trama, sus personajes principales y los argumentos de las historias.

Así, a continuación presentaremos de manera general el contenido de este ejercicio de tesis.

En el primer capítulo hablamos de la historia de la animación para hacer hincapié en la historia de la animación en México, y su situación actual.

En primer lugar, para trabajar la definición de animación recurrimos al texto *Animación: una perspectiva desde México*, de Manuel Rodríguez Bermúdez. Este libro nos permitió trabajar con el concepto de animación que utiliza la Asociación Internacional de Cine de Animación. Lo más importante de este concepto es que nos permite entender a la animación como el proceso de dar vida a objetos inanimados que no existen en la realidad más que en el momento de animarlos.

Esta definición también fue esclarecida gracias al aporte del programa: *Un recorrido por la animación*, de la serie, Mirador Universitario, de la CUADEP (Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia) de TVUNAM. Este programa *on-line* nos clarifica el concepto de animación al explicar que la clave de la animación está en la sensación de crear movimiento entre objetos inanimados creados exprofeso para crear la sensación de movimiento por el animador.

También utilizamos el texto de Manuel Rodríguez Bermúdez, para iniciar nuestro recorrido por las distintas etapas que han formado la historia de la animación, desde los primeros inventos hasta su consolidación con el cine de *cartoons* norteamericano a principios del siglo XX.

Para el segmento de la historia en México utilizamos principalmente el Texto: *El episodio perdido: Historia del cine mexicano de animación* de Manuel Aurrecochea. Seguimos este texto junto al de Rodríguez Bermúdez para reconstruir las diferentes etapas que han conformado la animación mexicana, desde el surgimiento de las primeras caricaturas a principios del siglo XX hasta la última etapa de cine animado que vivimos hoy en día.

Entrando a esta última etapa de la animación mexicana cabe mencionar que no existe aún una documentación bibliográfica. Para testimoniar esta etapa, entonces, recorrimos a los DVD'S de las películas que se han producido a partir de 2003, especialmente a los detrás de cámaras. Los DVD's consultados son: *Magos y Gigantes*, *La leyenda de la Nahuala*, *Una Película de Huevos*, *Imaginum*, *Otra película de Huevos y un Pollo*, *Nickté*, *El agente 00-P2*, *AAA La Película* y *Don Gato y su pandilla*. De estos materiales hemos extraído información sobre sus procesos de realización, de cómo han obtenido financiamiento, los procesos para concretar las ideas iniciales y todo lo referente a la producción en general.

El segundo capítulo es respecto a la lucha libre. En él nos enfocamos a entender cómo es que la lucha libre hace de sus gladiadores algo más que ídolos deportivos, cómo es que la lucha libre lleva a sus luchadores al plano de los héroes (o incluso superhéroes). Así, entenderemos la historia de la lucha libre no sólo como la historia de un deporte que llena de pasión las arenas, sino que llenó las pantallas cinematográficas y de televisión de súper héroes que hoy en día son iconos de la ficción en México.

El texto pilar que utilizamos para la lucha libre es: *Y detrás de la máscara el pueblo*, de Janina Möbius; este texto nos sirvió para conceptualizar a la lucha libre como una compleja puesta en escena de un deporte teatralizado, es decir un híbrido entre el deporte de competencia reglamentado y la obra de teatro puesta en escena.

Con este texto la autora nos ayudó también a reconstruir la historia de la lucha libre a partir de sus inicios como espectáculo dentro de las ferias y su consolidación como deporte-espectáculo en la edad de oro de los años 40.

Algo de lo más destacado del texto de Janina Möbius es que nos explica las diferentes caras de la lucha libre; como catalizador social, como creación particular de la cultura mexicana, como un montaje ambivalente de la realidad con la ficción, de la heroicidad de los luchadores con la tragedia de la lucha entre el bien y el mal y, finalmente, las proyecciones psicológicas y morales del espectador tanto hacia los rudos como a los técnicos.

La escasa producción de libros sobre lucha libre hizo dirigirnos principalmente a utilizar tesis realizadas en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la UNAM para documentarnos. De esta serie de tesis consultadas nos resulta fundamental *El mito del héroe en la construcción del personaje en la lucha libre mexicana*, de Alberto Alejandro Meza. A través de este trabajo entendemos a la lucha libre como una construcción mitológica, y al luchador como un equivalente del héroe para los espectadores mexicanos.

Con ayuda de esta tesis también realizamos la reconstrucción de la historia de la lucha libre, en especial las épocas de oro y plata que abarca de los años 60 a los 80.

Una vez sustentada nuestra idea en pilares teóricos, presentamos la propuesta de la serie en el tercer apartado de esta tesis.

En este apartado presentamos, la determinación del público meta utilizando el texto *Niveles socioeconómicos*, editado por la AMAI (Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercado). Este texto nos permitió delimitar cual era nuestro *target* (público meta) socioeconómico. En segundo lugar, para determinar a nuestro target de acuerdo al contenido, recurrimos a las clasificaciones de audiencia de la Dirección General de Radio y Televisión y Cinematografía (RTC), que clasifica a los contenidos como A, B, B15, C, D.

De esta delimitación desprendimos la franja horaria para la transmisión de la serie por televisión.

En este tercer capítulo también presentamos todo lo referente a la planeación de la producción, el presupuesto y un cronograma general de producción. Esta propuesta de producción fue determinada por la experiencia que obtuvimos realizando nuestro episodio piloto.

Así, en este capítulo también incluimos el reporte de esa experiencia de producción.

Finalmente, cerramos el apartado con el diseño y aplicación de un grupo focal para medir cómo recibirá la propuesta nuestro público meta.

Para la propuesta de *focus group* nos basamos en el texto *Sesiones de grupo* publicado por AMAI, con este texto determinamos nuestra muestra y redactamos nuestro cuestionario, además, este texto nos dio las herramientas para el análisis de los resultados del *focus group*.

En el cuarto episodio presentamos la propuesta discursiva de la serie. El capítulo es La Biblia de la Serie, el documento que entregamos al Instituto Nacional de Derechos de Autor (INDAUTOR) para el registro de la obra.

Así, en la Biblia de El Temerario desarrollamos la ficha técnica de la serie, el universo narrativo, la definición de los personajes así como los argumentos de los primeros cuatro episodios.

Finalmente, al término de este ejercicio esperamos haber logrado utilizar diversas herramientas teóricas y empíricas para crear una propuesta que muestre nuestra formación como comunicólogos. Así, también, esperamos presentar una propuesta de caricatura sólida desde su entramado teórico y de método, interesante desde su contenido y amena en su presentación.

CAPÍTULO 1: ANIMACIÓN

Todo trabajo que pretenda obtener aprobación de la Universidad Nacional debe tener un sustento que avale su mérito académico. Esto se hace más evidente cuando hablamos de un trabajo de tesis. De ahí que arranquemos este ejercicio construyendo un entramado teórico que nos permita proponer una serie de animación con bases sólidas.

Nuestro trabajo inicia estudiando la animación en general y la animación mexicana en particular. Enfocamos nuestro recuento histórico buscando responder dos preguntas básicas, cómo es la animación en nuestro país respecto a las grandes industrias mundiales, y en donde incursiona nuestra propuesta de El Temerario.

Delimitar los rasgos particulares de nuestra animación respecto a los de las grandes industrias mundiales nos permitirá tener claros los retos y limitantes a los que se enfrenta una producción nacional del tipo que proponemos en este trabajo.

Así, para arrancar el recuento histórico partimos de la definición de animación para poder rastrear el concepto desde sus inicios, pasar luego a revisar su industrialización y llegar, entonces, a la situación actual de esta industria. Inmediatamente después abordaremos la historia de la animación en nuestro país para ubicarnos en el entorno global.

Iniciamos, entonces, con la definición etimológica sobre el concepto de animación que hace la doctora Tania de León Yong en el programa: *¿Qué es la animación?* Dentro del ciclo Un recorrido por la animación, de la serie, Mirador Universitario, de la CUADEP (Coordinación de Universidad Abierta y Educación a Distancia) de TVUNAM producido en 2009.

Animar, animación, animado y animador se derivan del verbo en latín *Animare* que significa dar vida. La diferencia fundamental entre la animación, la pintura, el dibujo, la escultura y la gráfica es que ella depende del paso del tiempo, está sujeta al movimiento. Lo que sucede entre las imágenes es más importante que lo que pasa en cada una de ellas, su forma estática se disuelve en el tiempo y en el espacio, ambos son la materia principal con la que el animador trabaja.¹

Aquí el movimiento es la clave, y este en el tiempo, lo que es distinto al movimiento señalado en las artes plásticas (pintura o escultura). El maestro Manuel López Monroy nos lo clarifica en el mismo programa de Mirador Universitario:

El término Animación entonces se vincula con esta característica de ánima, que está muy relacionada con el término de espíritu. Espíritu literalmente sería soplo, viento y esta relación entre la característica dinámica del movimiento por medio de estos términos y la posibilidad de conferir movimiento y por tanto vida a objetos inanimados es fundamentalmente la animación.²

Pero el movimiento en el tiempo no es el único elemento definitorio. También es un movimiento creado, hecho por el artista, así lo explica Tania de León al exponernos una definición tomada de Solomon: —~~Q~~e las imágenes sean creadas cuadro a cuadro y que el movimiento sea una concepción personal del artista, es decir que no sea un movimiento copiado o grabado literalmente de un movimiento existente sino que habla de una interpretación personal.”³

La animación no registra movimientos como el cine sino que lo crea. Los objetos que se animan son objetos creados por el artista expresamente para ser animados. Aun en la *Pixilación* (animación de seres vivos), el ser vivo es tratado para volverlo un objeto que es animado y su movimiento no es natural, es un movimiento concebido por el artista.

¹ Tania de León Young. *¿Qué es la animación?*, dentro del ciclo Un recorrido por la animación [en línea], de la serie Mirador Universitario, CUADEP, TVUNAM, 2009

[http://mediacampus.cuaed.unam.mx/videos/1034/\(2009\)-¿qué-es-la-animación?](http://mediacampus.cuaed.unam.mx/videos/1034/(2009)-¿qué-es-la-animación?)

² *Idem*

³ *Idem*

Lo medular es el movimiento generado a partir de estampas fijas en el que éste no existe. El movimiento se crea a través de la percepción que nosotros como espectadores generamos. Y la palabra clave entonces es percepción.

La digamos magia de la animación es un proceso de dos vías, la propuesta del artista y la percepción del espectador con la que se apropia del movimiento creado por el artista. Quizá de ahí la fascinación del público por esta técnica narrativa.

Esta construcción subjetiva del movimiento se explicó físicamente con el *principio de la persistencia de la visión* planteado en 1824 por Peter Mark Roget:

En el año de 1824 Peter Mark Roget publicó *Persistence of Vision with Regard to Moving Objects*, en donde explicaba que las imágenes eran retenidas por la retina del ojo humano durante unas fracciones de segundo, antes de ser remplazadas por las subsiguientes. Si la sucesión era lo suficientemente rápida, el espectador tendría la impresión de movimiento, aun cuando estuviese mirando imágenes fijas.⁴

El maestro Mario Luna nos clarifica este Principio de la Persistencia de la Visión con una explicación muy didáctica:

Al superponer dos imágenes diferentes con un espacio corto, el cerebro crea el concepto de movimiento como si rellenara el espacio intermedio entre los dos; de alguna manera identifica una parte, identifica el siguiente movimiento y crea como un tercer movimiento, ahí en medio, lo que hace parecer que se mueve el objeto.⁵

Así, la animación dota de movimiento a objetos creados o preparados *ex profeso* para ser animados, y no es un movimiento cualquiera, es un movimiento que debe ser percibido en el tiempo, *“entre frames”* por el espectador.

Podemos concluir esta disección del concepto con la definición más estandarizada que vamos a encontrar, esta es la que nos brinda la Asociación Internacional de Cine de Animación, y que tomamos del libro *Animación, una perspectiva desde México*, de Manuel Rodríguez Bermúdez publicado en 2009:

Toda creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos, parte de la creación en estudio de los objetos que serán proyectados en la pantalla. El cine de animación crea imágenes por medios diferentes al registro automático. Los hechos que aparecen en el cine de animación tienen lugar por primera vez cuando son proyectados en la pantalla.⁶

⁴ Manuel Rodríguez Bermúdez, *Animación Una perspectiva desde México*, México, UNAM, 2009. p. 25.

⁵ Tania de León Young, *op.cit.*

⁶ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 28

Queda entonces claro que la animación se refiere a una narrativa que dota de movimiento a objetos inanimados. Desde este principio cualquier objeto inanimado es potencialmente un objeto de animación y de esto se desprende que las técnicas de animación pueden ser tantas como objetos inanimados haya. Podemos encontrar animación de recortes, de títeres, de plastilina, de seres vivos, y un etcétera interminable.

La técnica de animación que nos interesa es una en particular: el dibujo animado.

Elegimos el dibujo animado como técnica en primer lugar porque estos son la los que ha creado la industria de la animación como observaremos en los apartados siguientes, tanto Estados Unidos como Japón cimentan sus industrias en el dibujo animado. Eso en cuanto a inserción de nuestra serie como un producto en el mercado. En cuanto a su valor discursivo, nos interesa el dibujo animado en tanto que cumple con una doble función de generar productos universales y al mismo tiempo muy particulares.

Para entender esta doble lógica del dibujo animado citamos a continuación el texto *Contenidos, una cuestión preliminar al análisis de contenido de los DIBUJOS ANIMADOS*, del Comité Federal de Radiodifusión de Argentina (COMFER) publicado en el año 2000.

Como ocurre con otras representaciones visuales, a través de los dibujos animados el público se halla expuesto a la presentación de diversas concepciones y miradas acerca del mundo, construidas en un momento histórico por una cultura y ello hace que en la actualidad el destinatario de este tipo de productos audiovisuales, obtenga un amplio espectro de versiones sobre la realidad que, en la mayoría de los casos, no se asocian de manera directa con la cultura de origen de la producción animada. Este hecho no deja de resultar paradójico, por cuanto la diversidad de procedencia también confiere al género de las animaciones un cierto rasgo de universalidad de sus códigos.

Este rasgo de universalidad se observa en la forma particular con que los dibujos animados funden la diversidad cultural de los mensajes para ser presentados a una enorme variedad de públicos y segmentos de audiencia, tanto infantiles como adultos, a distintas horas del día. De allí que, en el contexto de la presente investigación se adhiera a la noción de que los dibujos animados conforman Unidades de Sentido Globales,⁷

⁷ Guillermo Cairo, Beatriz Rotundo, Renzo Moyano, Una cuestión Preliminar al análisis de contenido de los dibujos animados, [en línea] Argentina, Contenidos, Publicaciones Digitales COMFER, 2000. p 3 Dirección URL <http://www.comfer.gov.ar/documentos/pdf/dibujos.pdf>.

La clave para entender esa universalización de la que nos habla el estudio del COMFER reside en la abstracción que el dibujo hace de la realidad. Es decir, cuando se dibuja una cara no se puede pretender copiar todos los rasgos de ésta, sería imposible lograr recrear poros, imperfecciones, texturas, tono de piel o vello facial. Lo que se hace entonces es extraer los rasgos que permitan identificar al dibujo con la persona real que se dibuja, es decir, tipo de cara, mentón, ojos, nariz, labios. Esta ponderación de rasgos es lo que Scott McCloud entiende por abstracción de la realidad en la caricatura, y nos explica lo siguiente.

Quando abstraemos una imagen mediante la caricatura, lo que hacemos no es tanto suprimir detalles, sino más bien resaltar ciertos detalles. Al descomponer una imagen en su "significado" esencial, el dibujante puede amplificar dicho significado de una manera que no está al alcance del dibujo realista.

Así, cuando miras una foto o el dibujo realista de una cara... lo ves como la cara de otro, pero cuando entras en el mundo de la caricatura te ves a ti mismo.

Creo que esta es la causa principal de nuestra fascinación infantil por los dibujos animados, aunque también juegan un papel importante la identificación universal, la simplicidad y los rasgos infantiles de los protagonistas de muchos de los dibujos animados.

La caricatura es un vacío que absorbe nuestra identidad y nuestra conciencia...una concha vacía que habitamos y que nos permite viajar a otro reino. No es que miremos la caricatura, ¡Es que nos convertimos en ella!⁸

Así, los dibujos animados son universales como formato y son particulares en cuanto a que se producen desde una cultura específica ya sea Japón, Estados Unidos, o en nuestro caso México. Y de acuerdo a la cita del COMFER, la cultura ajena que recibe el dibujo animado importado lo mira desde su propio contexto y le adhiere valores y lecturas propios volviéndolo a universalizar nuevamente.

⁸ Scott McCloud, *Cómo se hace un comic*, España, Ediciones B, 1995 p.p. 30 y 36.

Ejemplificamos esto mencionando la serie japonesa *Neo Genesis Evangelion*,⁹ un anime que a lo largo de su trama juega con muchos simbolismos de la cultura judío-cristiana occidental adaptándola a la ficción japonesa.¹⁰ Nosotros recibimos esta serie desde nuestra identidad como mexicanos, mientras el español lo hace desde su mundo europeo y el norteamericano desde su realidad sajona. El japonés lo ha producido desde una cultura donde el culto cristiano es minoritario, donde los símbolos católicos no tienen ni la carga de las cruzadas para el caso del español, ni de la evangelización para el mexicano y la variable protestantista para el espectador norteamericano.

Así, contenidos particulares de manufactura japonesa se universalizan en sus públicos receptores y espectadores de tres continentes (Asia, América y Europa) convergen en una visión muy particular de los símbolos cristianos llamada *Neo Genesis Evangelion*.

Ya con nuestro concepto de animación definido hagamos una revisión histórica de la animación desde sus orígenes hasta la consolidación de las industrias norteamericana y japonesa que son consideradas los dos grandes pilares de la animación mundial.

⁹Neo Génesis Evangelion [producida en 1995 por Hideaki Anno] Es considerado uno de los anime que recrearon el género, no sólo por las técnicas de animación —que no serán tratadas aquí— sino por la profundidad de la trama y el desarrollo de los mensajes. La serie gira en torno a los “Evas” (bio-robots gigantes conducidos por adolescentes) en su lucha contra los “ángeles” que quieren destruir Tokio. Vanina A. Papalini, *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Ed. La Crujia, Argentina, 2006, p. 46.

¹⁰El enemigo es un “ángel”, un término connotado positivamente en nuestra cultura. [...] Las denominación [es decir los nombres de los ángeles en la serie] provienen de la Cábala judía: Sachiel, Shamshel, Ramiel, Israfel, Saldalphon, Matarael, Sahaquiel, Ireul, Leriell, Bardiel, Zeruel, Arael, Armisael, Y tabis; son efectivamente, nombres de ángeles para esa creencia. Lilith, el ángel capturado [Los Evas han sido contruidos siguiendo la pauta del ángel que provocó el II impacto, Lilith que permanece capturado en la central Dogma.] está clavado a una cruz, atenzado por la Lanza de Longinos, que sería aquella usada por el legionario romano para herir el costado de Jesús crucificado. Ibid., p.p. 119 y 120.

1.1 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

1.1.1 PALEO ANIMACIÓN

Los antecedentes históricos de la animación se remiten en un principio a la búsqueda misma del movimiento y están condicionados casi exclusivamente por las posibilidades técnicas de la época (hablamos de los siglos XVII al XIX). La animación desde sus inicios está condicionada por los soportes técnicos que le permiten o restringen la generación del movimiento al artista.

La animación está condicionada desde la pobreza de la luz de las bombillas en la lámpara mágica pasando al elevado costo de los dibujos trazados a mano o, actualmente, al acceso casi universal a programas de animación digital que hoy tenemos.

Pero vayamos con calma y busquemos los primeros antecedentes de la idea de creación de movimiento, para eso retomamos el audiovisual de la Dra. Tania de León Yong del programa *¿Qué es la animación?*

De acuerdo con Tania de León Aristóteles fue quien dio a conocer el principio óptico de lo que hoy conocemos como cámara oscura. Sin embargo la primera descripción técnica de este aparato fue escrita en el siglo XVI por Leonardo da Vinci en su tratado de la pintura. En 1558 Giovanni Battista della Porta realiza la más completa descripción hasta entonces de una cámara oscura, que era de gran tamaño. Hacia el año el 1646 jesuita *Atanasius Kircher* además de hacer una descripción gráfica y escrita de una cámara oscura explica un sistema de proyección para transparencias llamado Linterna Mágica, la cual funciona bajo el principio complementario de la cámara oscura.¹¹

Émile Reynaud, perfecciona el zootropo construyendo el Praxinoscopio o Teatro Óptico, un sistema de proyección que le permitía mostrar un espectáculo de animación creado por él mismo. En 1892 firma un contrato con el Museo *Grévin*

¹¹ Tania de León Young, *op. cit.*

para proyectar su Teatro Óptico en público y constituirse así como el padre de la animación

Para entender la importante aportación de Reynaud a la historia de la animación vale la pena sumergirnos en el siguiente pasaje:

Desde 1892 y durante diez años, antes de la aparición del cinematógrafo de los Lumière, Reynaud hizo representaciones públicas sobre una pantalla en el Museo Grévin de París. Reynaud proyectó dibujos sobre una pantalla de gelatina transparente, anticipándose en muchos aspectos a la mecánica del cinematógrafo, e hizo de sus pequeños relatos artesanales (las Pantomimas Luminosas) los precursores de la animación. Con su colosal máquina, Reynaud proyectaba en teatros abarrotados de público, con luces y espejos, más de 500 dibujos uno detrás de otro, por medio de un agotador mecanismo manual, y mostraba, a una audiencia atónita, sencillas historias de amor y comedia con jóvenes románticos y malvados entrometidos, durante casi un cuarto de hora de espectáculo.¹²



Las proyecciones animadas crearon un público que asistía asiduo a las presentaciones, ya sea del teatro óptico de Reynaud mencionado hace un momento, o el *stop motion* usado por James Stuart Blackton en *The Haunted Hotel* (1907) de la que hablaremos enseguida.

Así, en esta vorágine de invenciones tecnológicas y creativas es como nacen los *paleo animadores* que fundan las bases de la animación cinematográfica.

James Stuart Blackton es el padre de la animación norteamericana. Realiza *The Haunted Hotel* en 1907, primera película que explora la técnica del *Stop Motion* que consiste en animar los objetos fotograma a fotograma.

...Los efectos usados por Blackton eran dobles exposiciones, disolvencias de *time lapse* y sustituciones de personajes u objetivos al detener la cámara y volver a filmar con el inesperado cambio. Se utilizaron alambres finísimos

¹²BOLOG CADUCADO

para hacer mover objetos como si tuvieran vida propia. Éstos eran trucos comunes de los ilusionistas y magos de escena del siglo XIX, por lo que el truco en sí mismo no era nada nuevo, pero el efecto sí. Las compañías competidoras mandaban comprar copias con el único objetivo de estudiarlas y poder copiar el efecto. Fue tan minuciosamente examinado ese film estadounidense, que hasta antes de la Primera Guerra Mundial el término francés para la animación era *le mouvement américain*.¹³

Se dice que Émile Cohl logró descifrar los trucos que utilizaba Blackton. Se considera a Émile Cohl como otro padre de la animación con su película *Fantasmagorie* de 1908

Pero, aun el propio Emile Cohl fue sorprendido cuando Winstor McCay aparece en escena con sus cortos *Little Nemo* de 1910, *The Story of Mosquito* en 1912, y la primera obra maestra del cine de animación: *Gertie the Dinosaur* de 1914:

Fue *Gertie, the Dinosaur* su obra maestra, la cual se presentó el 8 de febrero de 1914 en el *Palace Theater* de Chicago, causando sensación entre el público por su depurada técnica.

La película presentaba a McCay actuando como el domador de una brontosauria, Gertie, quien al mando de su domador baila y a veces, reacia a obedecer, es regañada; entonces llora y debe ser reconfortada.



Se trataba de un espectáculo que implicaba la coordinación de la acción viva, la del domador McCay, y la de Gertie, el dibujo animado, quien en la pantalla aparecía detrás de unas rocas, atrapaba una manzana que le arrojaba su domador como recompensa, se bebía un lago y jugaba con un mamut.

El gran final era cuando McCay desaparecía tras el escenario, *Gertie* bajaba la cabeza, y aparecía el domador como un dibujo sobre la cabeza de *Gertie*. Este personaje tiene ya una personalidad que lo distingue de las demás apariciones de los otros entes animados: ya no es un grafismo animado proveniente del espacio de una tira cómica, ni un muñeco: es un ser imposible que se rebela a su diseño, dotado de una mímica expresiva de sentimientos y de humor.¹⁴

Con el éxito de la *paleo animación* y la consolidación del cine como jugoso negocio millonario en Estados Unidos, los cortos de dibujos animados se insertarán con gran éxito en la naciente industria cinematográfica norteamericana.

¹³ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 57.

¹⁴ *Ibid.*, pp. 70 Y 71

El inicio del siglo XX con su bonanza económica, su industrialización acelerada y el estallido de un público ávido de cine crean el momento histórico para que el cine animado surja en Estados Unidos cual volcán en erupción.

El desarrollo de la animación en Estados Unidos presenta características únicas en la historia de los medios audiovisuales. La combinación de elementos afortunados en un determinado momento histórico permitió la rápida evolución de la industria cinematográfica, en la cual la animación jugó una parte importante en su consolidación económica.

A partir de 1913 el cine de animación estadounidense puede compararse a una olla en ebullición. Todos los movimientos son simultáneos, y las influencias son incontables. Directores y animadores saltan como pulgas de un estudio a otro, de Nueva York a Hollywood. Los productores pueden participar en diferentes producciones de estudio simultáneamente y películas de la misma serie pueden hacerse circular a través de distintos distribuidores.¹⁵

El *boom* creativo se desarrolla a la par que el económico. La intensa competencia y la rentabilidad de la animación industrializada por departamentos que se empieza a gestar reduce el campo a las producciones digamos de autor al estilo de Émile Cohl y Winston McCay. El propio McCay sentencia los nuevos tiempos en una carta al hablar del viraje comercial que toma la animación en Estados Unidos. “La animación debe ser un arte, así fue como la concebí, pero por lo visto colegas lo que han hecho con ella es convertirla en un negocio, no arte, sino negocio. Mala suerte”.¹⁶

¿Negocio o arte? La animación siempre ha caminado entre los dos mundos. Arte pues las posibilidades de jugar con texturas, formas, significados y expresiones de un movimiento creado fueron desde el inicio materia de inspiración para los artistas, pero, al mismo tiempo, la maravilla del movimiento casi mágico de los objetos llenó los salones de espectadores dispuestos a pagar por estas novedades del entretenimiento.

Así sobre estos dos elementos se pondrán las piedras angulares de la animación como creación artística y como industria del entretenimiento. En lo referente a los dibujos animados, Tania de León lo resume así:

¹⁵ *Ibid.*, p. 79

¹⁶ Tania de León Young, *op. cit.*

Después de 1910 la animación se empieza a expandir de una manera acelerada. Principalmente en Estados Unidos se desarrolla como una industria de entretenimiento siendo el centro principal Nueva York. La gran aceptación que tuvieron las animaciones y la gran industria que crearon propiciaron la generación de una serie de aportaciones técnicas que facilitaban la producción y ampliaban las posibilidades de la animación. A partir de esa fecha la animación se industrializó enormemente, nos referimos específicamente a los dibujos animados que podían ser realizados por grandes equipos de animadores con diferentes grados de experiencia.¹⁷

Las bases están puestas para la consolidación de la animación en Estados Unidos. El dibujo animado será la punta de lanza de esta industria volviendo casi sinónimos los términos animación y *cartoon*. Demos un vistazo a la historia de los *cartoons* norteamericanos para entender cómo se consolidó el mercado que sentó las bases de los dibujos animados en el mundo.

1.1.2 ANIMACIÓN NORTEAMERICANA

El gusto por la magia del movimiento animado cautivo al público norteamericano desde los primeros experimentos de los *proto animadores*. A medida que el dominio de la técnica se consolidó, el público fue encariñándose con los personajes creados por los animadores hasta terminar adoptándolos como suyos. La animación estadounidense encuentra, así, su camino en la creación de personajes entrañables para el público.

Así, la incipiente técnica de los dibujos animados está ya en la etapa de consolidación y la creatividad brota a raudales. Se crean grandes estudios que absorben a los animadores talentosos, el proceso de producción se va enfocando en la especialización, con lo que se maximiza la rentabilidad de los artistas; los cines encuentran en la exhibición de cortos animados una beta muy rentable comercialmente. En fin, las condiciones están dadas para la consolidación de la industria de los *cartoons*.

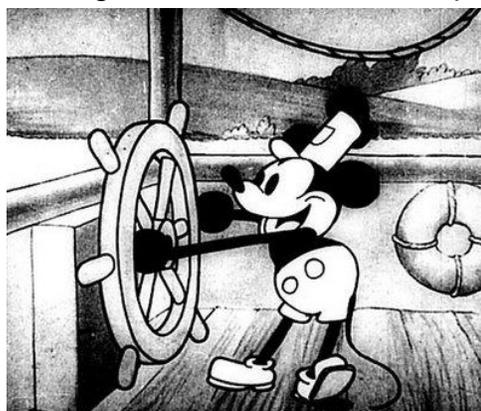
El *Gato Félix* creado por Pat Sullivan y Otto Messmer en 1919 es, quizás, la primera gran figura icónica de la animación norteamericana teniendo un gran éxito en la década de los 20.

¹⁷*Idem*

La competencia que moverá a la industria es, entonces, la creación de personajes que se vuelvan entrañables para el público y logren atraer a los espectadores. En esta una gran carrera por cautivar el cariño del público surgen Betty Boop, Popeye el Marino y el Pájaro Loco.

En esos mismos años treinta, los hermanos Dave y Max, imitando los pasos de Disney, realizaron numerosos cortometrajes que protagonizaron figuras con las que el público estaba familiarizado: *Betty Boop* y *Popeye*. También se atrevieron en 1939, con un largometraje de animación realista, su famoso *Los viajes de Gulliver*. Fueron años punteros para el desarrollo del cine de animación como demuestra el hecho de que en esas mismas fechas Walt Disney estableció su propia compañía y produjo cortometrajes de animación como los de *El Pájaro Loco* (Woody Woodpecker) o que la Compañía Warner Bros contase con artistas de la importancia de Chuck Jones que, en un tono caricaturesco, diseñase personajes como el conejo Bugs Bunny, el Coyote, *Tom y Jerry*, el *Correcaminos* y el *Pato Lucas*.¹⁸

En esta explosión de criaturas animadas se estrena en 1928 *Steam boat Willie* de Walt Disney; corto animado que tiene lugar en un barco de vapor protagonizada por Mickey Mouse. Dos factores hacen de este corto de 7 minutos un clásico; en primer lugar, y lo más importante en su tiempo: es el primer gran experimento de animación sonora.¹⁹ El segundo factor para el éxito, y que ha trascendido su propia época, es que es el nacimiento de la mayor estrella animada que el mundo ha conocido:



Mickey Mouse. Y con él inicia el fenómeno que catapultará a su creador, Walt Disney, en la cima de la animación norteamericana.

¹⁸ Carmen Pereira Domínguez, *Los valores del cine de animación*, [en línea] Ed. Promociones y publicaciones universitarias PPU, España, 2005, p. 38, Dirección URL:

<http://webs.uvigo.es/consumoetico/textos/textos/1cine.pdf>

¹⁹ Encontramos controversia pues algunos autores mencionan que Mickey había aparecido en un cortometraje mudo anterior a *Steamboat Willie*, e incluso se dice que ya había otros cortometrajes que experimentaron con sonido antes, sin embargo *Steamboat Willie* es reconocido por la propia compañía Disney como el primer cortometraje sonoro protagonizado por Mickey.



El éxito de Mickey es el comienzo. Disney crea las *Sinfonías Tontas* (*Silly Symphonies*), cortometrajes con personajes que solo aparecen unas veces.

En estos cortometrajes es donde Disney experimenta con una nueva técnica de color: el *Tecnicolor*, además de la Cámara Multiplano y la Rotoscopía.²⁰ *Árboles y flores* es el primer corto a color y es en cierto modo el génesis que permitirá a Walt Disney proyectar la mayor revolución en la historia de la animación, el gran hito de los dibujos

animados: *Blanca Nieves y los Siete enanos* (1937).

Con *Blanca Nieves* Disney se aventura en lo que fue catalogado en su tiempo como una auténtica locura; un largometraje animado. Poniendo en riesgo de quiebra su estudio Disney juega todas sus cartas y utiliza las *Sinfonías Tontas* como campo de pruebas para lo que será la realización de *Blanca Nieves*.

En 1937 se estrena por fin la cinta y el éxito es rotundo. Ha nacido una leyenda y Disney se consolida definitivamente como el más grande mito de la animación. Después de *Blanca Nieves* Disney domina el mercado cinematográfico de animación. Los cortos en el cine poco a poco pierden terreno en las salas hasta su extinción y Disney se consolida con una gran cantidad de largometrajes que se volvieron clásicos: *Fantasia* (1940), *Pinocho* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *Cenicienta* (1950), *Alicia en el país de las maravillas* (1951) *Peter Pan* (1953) y un etcétera que incluye cincuenta largometrajes.

²⁰ El Tecnicolor usado por Disney manejaba tres colores primarios (cyan, magenta y amarillo) cuya combinación le daba una amplia paleta de colores para trabajar. Asimismo la cámara multiplano consistía en una cámara frente a la cual se ponían capas de acetatos a diferentes distancias para generar profundidad. Finalmente la Rotoscopía es una técnica que consiste en filmar acción viva y después dibujar sobre la cinta filmada para poder copiar el movimiento de manera muy natural.

Así, el mercado de los largometrajes animados es territorio dominado casi hegemónicamente por Walt Disney creando toda una escuela de animación hiperrealista que consistía esencialmente en una animación que trataba de copar la realidad casi de manera fotográfica. Los logros artísticos del estudio Disney son trascendentes, como ya dijimos son hitos en la animación. Pero nos interesa resaltar que es mediante la industrialización del proceso de animación como Disney logra superar en cuanto a rentabilidad económica a sus contemporáneos. Este punto es el que nos expone a continuación Manuel Rodríguez Bermúdez al hablarnos de la aportación de Disney al mundo de la animación

Pero la aportación más importante fue seguramente la organización de una producción industrial, dividida en departamentos especializados: diseño, dibujo, trazo, fondos, fotografía, en los cuales la capacidad individual se podría desarrollar al máximo, permitiendo la especialización del trabajo, ya que sobre la marcha se enfrentaban no únicamente a la tarea de animar, sino de resolver problemas creativos y técnicos que tenían que solucionarse rápidamente.²¹

Dominando Disney los largometrajes, los demás estudios de animación se ubican en el espectro de los cortometrajes animados.

Disney crea un decálogo de calidad de movimiento, de hiper realidad que hace de su animación una compleja reproducción a tiza y tinta de la realidad. Los estudios encargados de los cortometrajes crean por su parte toda una física del *cartoon*. Las leyes de Newton volteadas de cabeza, explosiones que asemejan al pastelazo de antaño, supra-realidad y humor saliendo de cada poro de sus personajes delinearán la cara del *cartoon*,

Bugs Bonny y sus persecuciones por *Elmer Gruñón*, o *Popeye* y su súper fuerza proveniente de las espinacas, los largos brazos de *Oliva*, y el hilarante humor del *Pájaro Loco* dan forma a los ejes que dan forma a lo que podríamos llamar el *cartoon* clásico norteamericano.

El dibujo animado anterior a los años ochenta mostraba básicamente escenas donde la violencia nunca traía consecuencias graves para los protagonistas, y

²¹ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 83

nos construía historias que se basaban en la combinación de dos personajes opuestos en el papel del bueno y malo o protagonista y antagonista. Estos tipos clave fueron evolucionando y encontraron nuevas combinaciones. Aparecieron así historias donde se enfrentaban cara a cara el más intrépido, pícaro e inteligente contra el amargado y gruñón que se mostraba siempre infeliz consigo mismo y con lo que le rodeaba. Sea este el caso por ejemplo de *Bugs Bunny y el Pato Lucas y Elmer Gruñón*.²²

Del mismo modo en estos años la línea argumental nunca introducía por lo general planteamientos morales o filosóficos ni se ejercía ningún tipo de crítica social. Se trataba sin más de un conjunto de gags cómicos utilizados sin reparo en más de una circunstancia.²³

Así era la *vida Toon* norteamericana. La televisión a partir de los años cincuenta hace necesario presentar shows semanales y la competencia por ofrecer productos rentables en audiencia al menor costo posible es una evolución casi natural de la industria norteamericana. La consecuencia buscar una reducción en costos y en la década de los 70 los estudios, entonces, optan por emigrar la maquilación a países con mano de obra barata (México entre ellos). Al mismo tiempo desarrollan la creación de la *Animación Limitada*, es decir menos cuadros por segundo y la eliminación de escenas complicadas en pos de ahorrar costos, reciclado de fondos y acciones de los personajes.

Aunque ha sido criticado por sus limitadas técnicas de animación el Estudio Hanna-Barbera utilizó esta técnica limita para producir exitosas series como: *Los Picapiedra (1960)*, *Los Supersónicos (1962)*, *Huckleberry Hound(1958)*, *El oso Yogi (1958)*, *Jonny Quest (1964)* , y *Scooby-Doo (1969)*, series que se convirtieron en iconos de la cultura popular estadounidense.

Este enfoque hacia la animación limitada dará como resultado a largo plazo un deterioro visible en la calidad de la animación que se verá finalmente reflejado en los propios beneficios económicos de las casas productoras.

²² Ana Belén Sánchez Moreno, *El cine/cuento animado o ruptura del modelo clásico* [en línea] p. 4 Area Abierta No. 24, 2009. Dirección de URL:

<http://www.ucm.es/BUCM/revistas/inf/15788393/articulos/ARAB0909330001C.PDF>

²³Ibid., p. 5.

El proceso de *Animación Limitada* ira poco a poco degradando la máxima del movimiento híper-realista de Disney, y con esto la producción perderá alarmantemente su calidad; aunado a esto ocurre también una reiteración excesiva de los guiones y temáticas en las caricaturas que a la postre traerá un estancamiento de los contenidos.

El proceso de la *Animación Limitada* atraviesa toda la década del 70 degradando la calidad del trabajo y hartando al público con los mismos *clichés* hasta hacer crisis en los ochenta. La industria se encuentra en peligro, tanto cortos como largometrajes resultan ya poco rentables y en Disney se habla incluso de abandonar el mercado de los largos animados.

Hacia los años setenta los argumentos empiezan a ser cada vez más repetitivos y tediosos, basados en una fórmula simple y conformista que se valía en el hecho de que el público infantil parecía contentarse con cualquier cosa con tal de que fuera entretenida. Este postulado tan engañoso hizo que se cimentara una etapa decadente y gris para el género del dibujo animado. Poco a poco se dieron cuenta de que el público infantil iba haciéndose cada vez más exigente gracias a las historias que les llegaban de otros Medios de Comunicación, donde se reflejaban a la par la fantasía y la crueldad del mundo que les había tocado vivir. La mayor apertura al mundo y poco a poco la transformación de la moralidad fueron consiguiendo abrir paso a nuevos contenidos que llevarían a cabo una transformación evidente en el modo de entender el cine de animación.²⁴

Complementando esta idea Carmen Pereira Domínguez continúa explicándonos en su texto, *Los valores del cine de animación*:

El cine de animación vivió sus momentos más críticos a finales de los años 1980. No surgían guiones de valor y el estilo de animación que había triunfado en décadas anteriores mostraba signos de agotamiento, de falta de adaptación a los nuevos gustos del público. Películas como *Basil, el ratón superdetective*, 1986 u *Oliver y su pandilla*, 1988 no conseguían responder a las expectativas del momento. Incluso la poderosa Disney pasó por tales dificultades que se planteó el cierre de su sección animada.

Si esto ocurría en la gran Disney, es fácil comprender la situación del resto de las productoras. No tenían capacidad para innovar técnica y artísticamente y se defendían circunscribiendo sus producciones al ámbito televisivo -caso de la Warner- o repetían las fórmulas y clichés establecidas por Disney.²⁵

Y, ante este panorama desolador, es el propio estudio Disney quien será el encargado de revivir la industria en coproducción con Steven Spielberg cuando

²⁴ *Idem.*

²⁵ Carmen Pereira Domínguez, *op. cit.*, p.38.

producen ¿Quién engañó a Roger Rabbit? en 1988. La cinta resulta un éxito de taquilla, en ella se mezclan cine de toma real con dibujos animados y además aparecen personajes tanto de los estudios Disney como de Warner Bros.

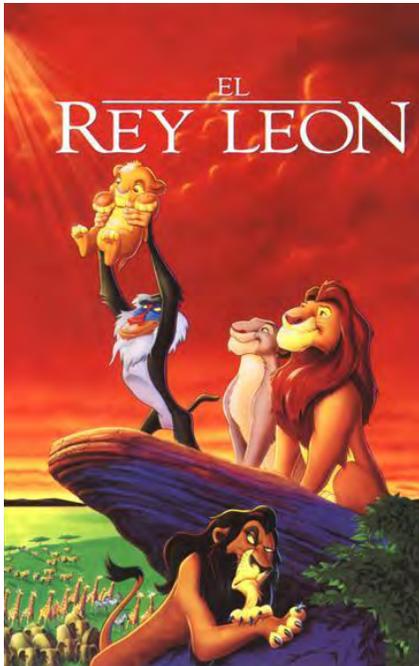
Con Roger Rabbit inicia una nueva generación de animadores que revitalizarán la industria y la animación renace de sus cenizas cuando Disney da vida a La Sirenita en 1989 y La Bella y la Bestia de 1991.

La Bella y la Bestia es la consolidación definitiva de esta nueva generación de animadores ya que es un éxito rotundo en taquilla y en la crítica siendo nominada al Oscar como en la categoría de Mejor Película, aunque en la premiación fue derrotada por *El Silencio de los Inocentes* de Jonathan Demme.

Así llegó, en 1989, *La Sirenita*, película que marcó el resurgir del género animado y dio entrada a una edad de oro que dura hasta la actualidad. Su éxito supuso un cambio total en el panorama del cine de animación que irá a más y se consolidará en 1991, con el estreno de *La Bella y la Bestia*. De nuevo, los dibujos animados no sólo atrapaban a los más pequeños, sino a toda persona, cualquiera que fuese su edad, capaz de interesarse por el cine. Ciertamente la película consigue un rotundo éxito: el diseño de los personajes, la historia, las canciones, los trucajes, el uso del color [...] De este modo logra que, por primera vez en toda la historia del cine de animación, un filme de dibujos animados sea nominada al Oscar a la mejor película. A la vez su banda sonora figura en el número uno en la lista de ventas; los beneficios producidos por el *merchandising* y el video superan a los obtenidos en las salas de exhibición; y, para rematar, la valoración de la crítica es unánime a la hora de reconocer la categoría de la película. Naturalmente, transcurrirá cierto tiempo hasta que vuelva a repetirse un éxito similar pero lo que sí que se conseguirá es despertar de nuevo el interés de los productores y creadores por el cine de animación y desencadenar un gran movimiento a su favor.²⁶

En 1994 *El Rey León* se encumbra como la nueva obra de arte animada de Disney y confirma ya sin lugar a dudas que la animación de largometrajes ha regresado como en los años dorados de *Blanca Nieves y los siete enanos*. Veamos el comentario que Carmen Pereira hace del Rey León a continuación:

²⁶*Ibid.*, p.39.



Su siguiente creación fue, dos años más tarde, *El Rey León*. Para dirigirla buscó dos jóvenes animadores y responsabilizó de la banda sonora a Elton John. De nuevo el resultado era espectacular y se convertía en una de las diez películas más taquilleras de la historia del cine. A ello contribuyó un magnífico guión que abordaba temas complejos a través de personajes perfectamente trazados. Así resultaba capaz de despertar el interés de personas de cualquier edad que la comprenderían con diferente profundidad pero que dejaría a todos llenos de satisfacción. Su argumento y su magnífica banda sonora supusieron una recaudación en taquilla superior a los 700 millones dólares.²⁷

Así en lo que pareciera un afortunado *Déjà vu*, la compañía Warner Bros vuelve con solidez a la producción de cortos para televisión coproduciendo con Steven Spielberg los *Animaniacs* en 1993.

Pero ahora estamos en los noventa y hay una generación adulta que ha vivido viendo *cartoons*. Es entonces el tiempo indicado para que las caricaturas seduzcan al público adulto como no lo hacían quizás desde los años 20. El ataque es comandado por una familia en color amarillo; en 1989 surgen *Los Simpson* y la animación se posiciona en horario premier de costa a costa. El nuevo hito de la animación por televisión ha llegado para quedarse con más de 20 temporadas y contando.

Hanna Barbera es sucedida ahora por *Cartoon Network* creando nuevas series infantiles; El laboratorio de Dexter (1993), Johnny Bravo (1997), La vaca y el Pollito (1997), Soy la comadreja (1997), Las chicas supe poderosas (1998), Coraje el perro cobarde (1999), El show del Malo Siniestro (2001), KND: Los chicos del barrio (2004), StarWars: Guerras Clonicas (2003), Ben 10 (2005).

Todas estas nuevas series infantiles revitalizan el universo de los personajes de *cartoons*.

²⁷*Ibid*, p.p.39 y 40.

La mencionada Cartoon Network es una de las nuevas cadenas de cable que entraron al mercado animado, pero no es la única, Hace su aparición también Nickelodeon, encabezados por Bob Esponja (1999), Los padrinos Mágicos (2001), y Disney Channel con *Lilo y Stitch: La Serie* (2003).

Los Simpson derriban los antiguos límites de la animación y las cadenas se lanzan a la conquista del recién descubierto público adulto de *cartoons*.

Nickelodeon crea *Ren y Stimpy* (1991), Cartoon Network hace lo propio con Adult Swing que es programación con contenidos para adultos; MTV en el mismo tenor crea, *Liquid Television* y la serie *Beavis and Butthead* (1993).

Así, los cortos de animación navegan por un amplio espectro de la tele audiencia, desde los niños hasta los adultos. Pero la salud de la animación se puede diagnosticar solo a través del cine y los dos pilares que sostienen esta nueva era dorada de la animación parecen muy sólidos: Pixar y Dream Works.

Dream Works nace en 1994 fundada por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen y tiene en sus vitrinas cintas como *Antz* (1998), *El príncipe de Egipto* (1998), *El camino hacia el dorado* (2000); y el rey indiscutible de la compañía *Shrek* de (2001), seguido de otras cintas muy exitosas como *Madagascar* (2005) y *Kung-Fu Panda* (2008)

Pero el Olimpo de la animación corresponde a los estudios Pixar de la mano nuevamente de Disney. La obertura es *Toy Story* en 1995, a la que siguen obras como *Bichos, una aventura en miniatura* (1997), *Toy Story 2* (1999), *Monster, Inc.*(2001); *Buscando a Nemo* (2003),*Los Increíbles* (2004); *Cars* (2006), *Ratatouille* (2007), *Wall-E* (2008), *Up* (2009), *Toy Story 3* (2010), estas dos últimas nominadas al Oscar en la categoría de Mejor Película aunque no ganaron, y *Cars 2* (2011).

Ante lo descrito anteriormente, comprobamos que el cine de animación ha cambiado en los últimos años. Otras productoras, tanto americanas como extranjeras se han dado cuenta que gracias a las nuevas tecnologías ya no resulta tan caro y costoso producir dibujos animados. Consecuencia de todo ello ha sido una expansión del género que no sólo se ha visto constatada numéricamente en la taquilla, sino que también ha implicado una eclosión cualitativa; en la actualidad, las propuestas cinematográficas más novedosas e innovadoras surgen del mundo de la animación. El Oso de Oro en el Festival de Berlín para *El viaje de Chihiro, 2001* o la reciente inclusión de la categoría de mejor Película de Animación dentro de los Oscar de Hollywood, son una muestra evidente del impacto que está logrando el género dentro de los círculos cinematográficos más prestigiosos.²⁸

Así, La animación norteamericana crea un mercado que goza de momentos de abundancia y sufre crisis que amenazan con colapsarlo. Se crea una escuela estética y narrativa con Disney y los *catoons*, y esta escuela abreva de sí misma para rebasar sus propios límites rayando en obras casi perfectas como el Rey León pero en otros momentos se cuestiona y rompe sus propios cánones como con *Beavis and Butthead*, y se traiciona a sí misma como en la época de la animación limitada.

Como en la época de los *paleo animadores*, los recursos técnicos del momento condicionan o sirven de catapulta para la expresión artística, los intereses del mercado hacen su parte para determinar contenidos y la expresión artística sale a flote para romper esquemas y cautivar al público.

Hasta ahora hemos mencionado dos grandes estilos de animación norteamericana, el sello Disney y el Universo *cartoon*, pero aún nos hace falta un estilo más, el de las caricaturas de los superhéroes. Iniciemos definiendo el concepto de superhéroe:

Palabra registrada por Marvel Cómics y DC Cómics ante la Oficina de Marcas y Patentes de Estados Unidos. / Personaje ficticio de destreza física sin precedentes, dedicado a proezas por el bien público. (Definición extraída del fallo judicial de la Corte de Apelaciones de Nueva York en el enfrentamiento de la Nacional Periodica IPublications contra Empire Comics. 21 de abril de 1954.) / Heroe ficticio con poderes extraordinarios o superhumanos; también una persona exitosa o excepcionalmente habilidosa. (Definición del diccionario Merriam-Webster.)

²⁸ *Ibid.*, p.41

Poderes extraordinarios, habilidades relevantes y equipamiento avanzado. Fuerte código moral. Motivación o sentido de la responsabilidad. Identidad secreta y un confidente que la conoce (salvo excepciones como las de Los 4 Fantásticos y algunos otros). Vestuario distintivo. Un asunto o tema subyacente que influye en el nombre del héroe y su vestuario. Personajes secundarios recurrentes y una galería de enemigos que combate repentinamente. Base de operaciones habitualmente oculta a la vista del público.²⁹

Arrancamos con el copyright debido a que los personajes que han nutrido las pantallas de cine y televisión sistemáticamente nacen primero en historieta y posteriormente se hace su adaptación para darles movimiento.

Para sostener esta idea hagamos un pequeño recorrido por tres superhéroes emblemáticos del comic, Superman, Batman y Spiderman.

Desde su aparición, Clark Kent ha protagonizado, además de infinidad de historietas (actualmente aparece en más de una docena de historietas al mes, en Estados Unidos, y cuenta con una publicación mensual en 20 países), varias series de televisión, caricaturas y películas. Entre las primeras, se encuentran los cortos animados realizados por los estudios Fleischer en la década de los 40 y el serial televisivo protagonizado por Kirk Alyn (1948, 15 episodios de 15 minutos). Este mismo actor le dio vida, tres años después, al héroe favorito de América, en la cinta "Superman y los hombres topo", en la que se hizo uso de todos los recursos tecnológicos de la época. Superman regresó a la animación para festejar 50 años. En esta ocasión, las caricaturas incluyeron, además, el álbum familiar de Superman, lo que le dio a la serie un éxito nunca antes visto, aprovechado para incluirlo en los episodios de la "Liga de la Justicia".³⁰

Pero no solamente es Superman, otro tanto se puede decir de Batman. Al también llamado Caballero Oscuro, podemos seguirlo en un amplio abanico de series, aunque la que se ha llevado los elogios de la crítica es Batman la serie animada.

Price Timm, Paul Dini, Eric Radomski y Alan Burnett presetan ese mismo año, en el canal Fox, *Batman: The Animated Series*, que se revela como una de las mejores series de animación de superhéroes jamás hechas. Los autores captan la esencia al instante y muestran lo mejor de cada versión que ha existido del Hombre Murciélago. De esta serie se desprendieron, otros tratamientos de Batman como Batman del futuro, y La liga de la Justicia. Aquí cabe mencionar que la liga de la justicia ya había sido producida como serie animada en los años setentas y ochentas con la caricatura de Los Super Amigos.³¹

²⁹Matias Castro, Omnipedia: Películas de Superhéroes (del cómic al cine) Argentina, Ovnipress, 2009, p.6

³⁰Karla Robles, El viejo y añorado héroe Superman cumple 71 años en ESTO, 8 de junio de 2009, sec, espectáculos. On line <http://www.oem.com.mx/esto/notas/n1193641.htm>

³¹David Hernando, Batman el resto es silencio, España, T Dolmen Editorial,2004. pp 201 y 202

Batman y Superman son las figuras más importantes de la compañía de historietas DC Comic. La otra gran empresa de comics norteamericanos es Marvel Comic, y ella cuenta con Spiderman, del que también se han hecho una gran cantidad de series animadas.

De acuerdo a *Spiderman de la A la Z*, –al carrera de Spiderman en la tv empezó en 1967 con unos dibujos animados producidos por Grantray, Laurence y Kranta A nimation.³²

En 1981, NBC emitió los 24 episodios de *Spider-Man and His Amazing Friends* (También conocida como *The Incredible Hulk and the Amazing Spider-Man en su tercera temporada*), producida por Marvel Productions, a partir del 12 de septiembre de 1981.³³

La tercera serie de dibujos animados de Spiderman fue producida por Saban Entertainment a modo de expiación por haber desatado la furia de los Power Ranger contra un mundo inocente. Debutó en Fox Kids en 1995 y constó de 65 episodios emitidos a lo largo de cuatro temporadas.

El Spider-Man de MTV, que debutó por cable el día 11 de julio de 2003, tiene mejores perspectivas. Las voces son excelentes (Gina Gershon como Shikata y, ¿qué os parece que Rob Zombie como Curtonnors?). La animación combina impecablemente el anime con la imagen generada por ordenador, y presta a muchas de las escenas una calidad casi onírica.³⁴

Esta mención a los comics es un primer antecedente de cómo la animación toma de manera provechosa las historietas de superhéroes para crear sus series. El mismo fenómeno se observará cuando revisemos la animación japonesa, y será retomado como propuesta de utilizar el trazo del libro vaquero y las historietas *sensacionales* cuando veamos la animación mexicana.

Así la industria norteamericana nace y crece con la propia historia de la animación. Pero existe un caso de nacimiento tardío que logró consolidar una industria que hoy compite de tú a tú con la animación norteamericana, estamos hablando de Japón y su anime.

³² Jonathan Couper Smartt, *Marvel Enciclopedia Spider man, de la A a la Z*, Planeta DeAgostini, España, p. 12

³³ Ídem. 14

³⁴ Ídem. 15 y 16

1.1.3 ANIME JAPONÉS



Nos interesa entender cuál es el mecanismo que hace del mercado japonés del Anime una potencia. Intentaremos explorar a la industria de la animación en Japón y encontrar conclusiones que sean provechosas para la incipiente animación mexicana.

Podríamos rastrear los orígenes del Anime desde los primeros experimentos nipones para crear movimiento, o los primeros largometrajes mudos, pero eso nos desviaría mucho de nuestro objetivo. Preferimos articular nuestro enfoque en torno a su capacidad de crear un mercado,

Iniciemos la definición de Anime que nos dan Bárbara Ariana Goldenstein y Analía Lorena Meo en su tesis de licenciatura: *Construcción del mito en la animación japonesa*:

Animación desarrollada en Japón, su nombre deviene de la abreviación de la palabra anglosajona animation (animación). La particularidad de este formato es que no sólo es dirigido para los jóvenes, sino que está compuesto por una gran diversidad de géneros y estilos para la masa de toda la sociedad. Asimismo, la estructura de sus personajes tiene la particularidad de tener ojos enormes y redondos, cabellos de colores estridentes y cuerpos, tanto femeninos como masculinos, delineados de manera excesiva, exagerando las formas humanas tradicionales. Obviamente, según el diseñador y las épocas el estilo irá cambiando, las fisionomías podrán ir modificándose pero la base de formatos se mantiene aún hoy en día cuando ya prácticamente no se realizan a mano sino digitalmente.³⁵

³⁵ Barbará Ariana Goldenstein y Analía Lorena Meo, *Construcción del mito en la animación japonesa: su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza*, [en línea], Tesis de Licenciatura, Universidad de Buenos Aires, Facultad de Ciencias Sociales, Carrera de Ciencias de la Comunicación, p. p. 29 y 30. Dirección de URL: http://comunicacion.fsoc.uba.ar/tesinas_publicadas/Goldenstein%20y%20Meo.pdf

Esta definición nos parece muy sintética pero inacabada pues no podemos concebir este tipo de caricaturas sin mencionar a su padre el Manga. El Anime abreva del Manga, de sus historias, de su narratología, de sus códigos, e incluso tienen al mismo padre moderno: Ozamu Tezuka.

La definición digamos etimológica que nos da Tania Lucia Cobos acerca del Manga en su texto *Animación japonesa y globalización* es: —Manga es la palabra japonesa con que se conoce en el contexto occidental a las tiras cómicas, historietas o cómics hechos en este país. Traduce literalmente —dibjos caprichosos” o —grabatos” y quienes lo dibujan reciben el nombre de *mangaka*”³⁶

Como producto físico Vanina A. Papalili nos describe así un *Manga* en su libro *Anime*:

En su forma gráfica original y en su país de origen, se trata de revistas impresas a una sola tinta, con la tapa a color, de papel de baja calidad, que contiene entre 10 y 25 episodios de historias que se desarrollan en 300-400 páginas. Su costo, verdaderamente bajo, ronda los tres dólares; son revistas pensadas para ser leídas y descartadas inmediatamente. Algunas de estas historias tienen una vida un poco más larga; si han tenido éxito, son compiladas en libros de tapas duras.³⁷

Así, abrevando del Manga, Japón revoluciona lo que se había animado hasta ese momento y lo lleva a explorar un camino totalmente nuevo y original. Ozamu Tezuka aparte de ser *mangaka* era también un animador, de ahí que esta revolución del manga también la traslade al Anime para igualmente transformarlo.

La revolución del manga y su forma actual —y en eso coinciden todas las referencias bibliográficas- se debe a Osamu Tezuka, que en el periodo posterior a la Segunda Guerra Mundial le dio nuevo impulso y diferentes características. Tezuka, admirador de Disney en el Japón norteamericanizado de la posguerra, fruidor habitual del cine europeo, produjo innovaciones que marcaron a toda una generación en la historia de las caricaturas. (...) los grandes ojos que otorgan expresividad a los personajes, la cualidad cinemática de sus series gráficas, los acercamientos en los planos, la diversidad de temas y los finales no siempre felices, reconocibles fácilmente como rasgos típicos de la producción de Tezuka, influyeron en la siguiente generación de animadores y dibujantes.³⁸

³⁶ Tania Lucia Cobos, “Animación japonesa y globalización, la latinización y la cultura otaku en América Latina”[en línea]México, Revista electrónica *Razón y Palabra* No. 72, Mayo-Julio 2010, p.24. http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

³⁷ Vanina A. Papalini, *Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Ed. La Crujia, Argentina, 2006, p. 34.

³⁸ *Ibid.*, 31 y 32.

Gracias a Tezuka el anime toma del Manga dos cosas fundamentales, su lenguaje narrativo y su profusión temática. Papalini entiende el nuevo lenguaje narrativo del Anime como cinematográfico, esto es un lenguaje que utiliza ángulos de cámara tomados del cine.

El estilo cinematográfico implica el uso de diferentes perspectivas y efectos visuales que operan “descomprimiendo” la escena; una acción, por ejemplo, puede desarrollarse a través de muchos cuadros o varias páginas. Para el manga, la profusión de texto resulta innecesaria, las escenas son suficientemente claras como para necesitar palabras que las expliquen. Esta austeridad de lenguaje verbal es uno de los factores que colaboraron en hacer más rápida la lectura.³⁹

Lo más importante del lenguaje narrativo desarrollado por los japoneses es la distensión del espacio-tiempo. Este es el elemento que a nuestro juicio significa el punto de ruptura entre Anime y *Cartoon*.

En lugar de usar solo un cuadro por cada escena de acción o en el clímax (como acostumbrábamos) insistí en la representación de un movimiento o de una expresión facial de muchos cuadros, en incluso muchas páginas... El resultado fue una historieta mucho más extensa que llegaba a 500, 600, y hasta 1000 páginas...⁴⁰

La cita anterior es una afirmación del propio Ozamu Tezuka traducido por Papalini. La autora también nos ayuda a comprender mejor este punto con la siguiente reflexión:

La largueza con que se relatan las historias en términos de cantidad de páginas (posible también por el precio extremadamente bajo del papel) permitió dar hondura a los personajes y describir con detalle sus emociones y sus pensamientos, algo bastante novedoso frente a la comicidad simple o el predominio de la acción de sus contrapartes norteamericanas.⁴¹

El lenguaje narrativo permite la exploración interna de los personajes y libera al Anime para que explore las historias de manera profusa. La temática de la animación japonesa se vuelven complejas y la exploración psicológica y sentimental se hace profunda. Esta madurez en los contenidos temáticos permitirá al Anime transitar por géneros como la Ciencia Ficción o el Horror y permite dar a las producciones una lectura reflexiva sobre la realidad japonesa y diversos aspectos de la condición humana.

³⁹ *Idem.*

⁴⁰ *Idem.*

⁴¹ *Ibid.*, p. 33.

A diferencia de Occidente, la tradición artística y teatral de Japón nunca fue realista. Esto permitió un rico desarrollo de la fantasía, nutrida también por una mitología amplia y variada, a la que se le sumó el ingrediente tecnológico volviéndose parte de la construcción fantástica. No obstante el marco fantasioso del grueso de las producciones japonesas importadas, los personajes se vuelven verosímiles: son contradictorios, se equivocan, tienen malos sentimientos y sienten impulsos eróticos, pareciéndose notablemente a sus públicos y sus vivencias. Al contrario de lo que ocurre con la historieta norteamericana clásica, los manga siempre han tenido un contacto cercano con la vida cotidiana, lo que facilita la identificación con los personajes centrales. NO se trata de gente increíble haciendo cosas extraordinarias, sino de gente común haciendo cosas normales en un marco imaginativo y lleno de misteriosas referencias a develar, con toda la complejidad de las acciones en donde los malos no lo son tanto ni los buenos son perfectos; el bien no siempre triunfa y los finales pueden no ser felices.⁴²

Así, este mosaico de temas abiertos a la exploración permite una veta que libera infinidad de temas de origen japonés pero de interés universal. Por ejemplo la temática de robots es una forma de explorar la realidad tecnológica de Japón y que resulta muy atractiva para el resto del mundo. Las historias de guerreros Samurái ahondan sobre el arquetipo del héroe tratados desde el particular punto de vista del Japón nacido de la Posguerra Mundial y las explosiones atómicas en Hiroshima y Nagasaki.

Esto crea, a fin de cuentas, un universo de temáticas que la industria animada japonesa organiza en un gran número de géneros narrativos.

Así como, el *manga*, el *anime* tiene una gran variedad de géneros dependiendo de su temática y del público al que va dirigido. *Mecha* (de robots gigantes y alta tecnología. Se popularizó en la década de los 80). *Magicalgirls* (historias de fantasía donde la o las protagonistas tienen poderes mágicos). *Cyberpunk* (historias que se desarrollan en un mundo oscuro y devastado). *Harem* (los protagonistas son un hombre en un grupo de mujeres o viceversa, una mujer en un grupo de hombres). *Ecchi* (de humor con toques eróticos), *Gore* (sangrientos y violentos). *Kodomo* (dirigido a niños y mascotas como protagonistas). *Hentai* (sexualmente explícitos, heterosexuales), *Yaoi* (romance entre hombres, pueden ser o no sexualmente explícitos), *Yuri* (romance entre mujeres, pueden ser o no sexualmente explícitos), entre otros.⁴³

⁴² *Ibid.*, p. 43-44.

⁴³ Tania Lucia Cobos, *op. cit.*, p. 8.

En cuanto a su contenido temático conserva elementos del *manga*, es decir, tramas argumentales profundas y complejas (existencialismo, compañerismo, cooperación por encima de la competencia, constancia y dedicación para alcanzar metas, ideología, sacrificio, amistad, amor y romance, procurar el bien del otro, sentido del deber, trabajo en equipo, relación con la naturaleza, el uso y fin de la tecnología, etc.), referencias culturales (influencia de las filosofías orientales como el budismo, sintoísmo, bushido y de importaciones de occidente como el cristianismo) y variedad de espacios narrativos (las historias no siempre se desarrollan en Japón, sino también en China, países europeos e incluso Estados Unidos).⁴⁴

Pero el Anime inunda en mundo no solo por su valor narrativo y de contenidos sino porque sus costos de producción son competitivos y hacen posible una producción industrializada de su animación. Esto es gracias a que el lenguaje narrativo japonés logró deslizarse exitosamente por el difícil sendero de los costos de producción. Esto fue posible ya que la lógica narrativo-visual pudo empatarse armónicamente con la animación limitada, cosa que no logró la animación norteamericana.

En las décadas de los 60 y 70 la productora estadounidense Hanna-Barbera dominaba la producción de animación norteamericana para televisión, como ya vimos antes, y uno de los puntos determinantes para lograrlo fue que abarató los costos de producción utilizando animación limitada: menos cuadros por segundo que una animación completa, reciclado de fondos y escenas con el menor movimiento posible.

Esta imposición de la animación limitada trajo como resultado un deterioro grave en la calidad, una degradación que finalmente terminó repercutiendo en las ganancias económicas pues el público terminó por alejarse de esos *shows* televisivos tan demeritados. La técnica inventada para hacer más rentable la industria de la animación terminó dando al traste tanto en lo económico como artístico.

⁴⁴*Ibid.*, pp. 7 y 8.

Los costos de la animación en Japón también eran muy elevados y los creadores de Anime igualmente recurrieron a la animación limitada sólo que dando un giro determinante. La animación limitada japonesa construyó un lenguaje narrativo propio.

Así, el anime cuenta con un lenguaje narrativo innovador que saca todo el provecho posible a la animación limitada. Así, los costos de la animación japonesa resultan muy competitivos en el mercado, lo que les permite producir en cantidades industriales. Y eso se convierte en un revulsivo para el mercado.

En contraposición a esta necesidad, las industrias del entretenimiento exhiben una marcada tendencia a utilizar recetas ya probadas, lo que las hace poco permeables a propuestas experimentales. [...] Las historias japonesas suman a la auténtica renovación de argumentos y estéticas, la experiencia de haber sido probadas en su lugar de origen, garantizando a los importadores una elevada probabilidad de éxito.⁴⁵

Ya entonces, los competitivos costos de producción más la diversidad de temáticas y géneros explorados en la animación japonesa crea un universo narratológico incomparable.

Historias de robots, del colegio, de guerreros, de entrenadores, de heroínas; o, para niños pequeños, niñas, adolescentes, para adultos y la lista es inabarcable.

Este multifacético e hipnótico universo de las caricaturas japonesas sale al mundo para conquistarlo. Llega a Norteamérica cuando la “*Firma Disney*” del movimiento ultra realista se ha degradado hasta casi destruir su esencia a causa de la animación limitada y termina arrasando con el mercado.

De Estados Unidos la punta de lanza se extiende hasta los países de Latinoamérica para ser marcados por series como: *Caballeros del zodiaco*, *Mazinger Z*, *Robotech*, *Heidi*, *Sailor Moon*, *Dragon Ball*, *Súper campeones* y una lista enorme de caricaturas que se volvieron clásicos en México por el Canal 5-XHGC o Imevisión.

⁴⁵Vanina A. Papalini, *op. cit.*, p. 42

Demos un repaso escueto a la llegada del Anime a occidente y sobre todo al momento en que se posiciona en América Latina.



Astroboy fue el primer *anime* en ser exportado hacia occidente y se ha considerado como el detonante del boom de la animación japonesa en estos países. Es importante mencionar también, que el modelo de tomar los *manga* más exitosos y llevarlos a la televisión en formato *anime* sigue utilizándose actualmente (sucede por lo menos con el 90% de la oferta), se han dado pocos casos donde la serie animada surge sin el *manga*, como fue *Shin Seiki Evangelion*, más conocido como, *Neo Genesis Evangelion* este surge a partir de un videojuego, como fue *Pokémon*.⁴⁶

La llegada del *anime* a América Latina se ubica en la década de los 70 con la transmisión en televisión de las primeras series dobladas al español, en países como México, Perú, Chile y Argentina: *Heidi* (del director Isao Takahata basado en la obra de la suiza Johanna Spyri), *Princesa Caballero* (de Osamu Tezuka), *Candy Candy* (de Kyoko Mizuki y Yomi kolgarashi) y *Meteoro* (de Tatsuo Yoshida).⁴⁷

En los 80 continúa la transmisión por televisión abierta expandiéndose a más países como Venezuela, Guatemala, República Dominicana, Colombia y Puerto Rico, entre otros. Llegan las primeras cuyos protagonistas son robots gigantes. *Mazinger Z*, *El Vengador*, *El Gladiador* (todos de Go Nagai), *El Galáctico* (de Leiji Matsumoto), *Robotech* (también conocido como *Macross* de Haruhiko Mokimoto), *Supermagnetón*, *Voltrón* y *Arbegas*, el *Rayo Custodio*. También se emitieron series como *Kimba*, el *León Blanco* (de Osamu Tezuka), *Remi* (basado en la novela del escritor francés Hécctor Malot), *Las Aventuras de Gigi*, *José Miel* (también conocida como *Abejita Hutch*) y *La Abeja Maya*.⁴⁸

⁴⁶ Tania Lucia Cobos, *op. cit.*, pp. 6 y 7

⁴⁷ *Ibid.*, p.12

⁴⁸ *Ibid.*, p.13

Durante la dos primeras décadas, los programas se transmitieron a la par de los dibujos animados producidos en los Estados Unidos y bajo la etiqueta de caricaturas para niños, el término *anime* era desconocido. Los 90 pueden considerarse como el boom en Latinoamérica con la emisión de series como Los Caballeros del Zodíaco (de Masami Kurumada), Ranma ½ (de Rumiko Takahashi), Dragon Ball (de Akira Toriyama), Supercampeones (de Yoichi Takahashi), Sailor Moon (de Naoko Takeuchi) y Las Guerreras Mágicas (de CLAMP).⁴⁹

Esta exportación del Anime al mundo consolida a la animación japonesa como una poderosa industria cultural que recibe divisas por millones de yenes, genera fuentes de empleo, crea contenidos culturales y abre el arte japonés al mundo.

La industria del *anime* ha resultado ser muy lucrativa para Japón, al punto que aporta un importante porcentaje en el producto interno bruto PIB de este país. Según un estudio de la Organización Japonesa de Comercio Exterior en el 2001, los ingresos obtenidos por la industria japonesa de animación (filmes, videos y producciones) generaron ganancias por más de 1.600 millones de yenes (más de 17 mil millones de dólares). En ese año se transmitieron 2.286 series de *anime* por televisión nipona. Se contabilizaron 3.567 creadores de *anime* y 247 empresas productoras en el país. El mayor consumidor de este género, Estados Unidos, le generó a Japón ganancias por más de 4.300 millones de dólares.⁵⁰

Nos queda claro de esta revisión que si una animación pretende ser competitiva necesita girar sobre tres ejes que de ninguna manera se pueden desacoplar; uno los valores narrativo- visuales, es decir que la caricatura tenga un trazo propio que le otorgue una identidad distinta al resto; segundo los valores de contenido, esto es que temas de valor universal puedan ser problematizados desde un punto de vista particular para así ofrecer algo novedoso; y tercero, hacer que los costos de producción permitan que las obras sean rentables en el mercado.

Sobre lo aprendido en la teoría debemos fijarnos estas metas muy claramente si pretendemos que nuestro proyecto tenga vida alguna vez.

⁴⁹ *Idem.*

⁵⁰ *Ibid.*, p. 10.

De los contenidos y la propuesta narrativo-visual ahondaremos en el siguiente apartado. Pero este es un buen momento para exponer el porqué de la técnica de animación por vectores.

Utilizaremos un programa de técnica de animación de vectores (Anime Studio) porque es el programa que mejor se nos acomoda en costos. Tratar de hacer una animación con dibujo tradicional entre dos personas es una tarea prácticamente imposible. Sin embargo, vectorizando los personajes que se animarán y transportándolos a sus escenarios ahorramos exponencialmente los costos de producción. Esto nos permitió realizar el demo que presentamos como anexo.

La historia de Norteamérica y Japón nos han demostrado que la animación, y su éxito en términos de producción está determinado por que los costos de producción sean reales y se puedan recuperar. Si un proyecto animado no tiene clarísimo que su primera condicionante son los costos de producción, estamos seguros que ese proyecto está destinado al fracaso.

1.2 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN EN MÉXICO

1.2.1 PRIMERA ETAPA: DE ANIMADAS BÚSQUEDAS ARQUEÓLOGAS

La animación en México inicia tardíamente respecto a Norteamérica. En los años 30 cuando Estados Unidos ya ha consolidado una industria en los *cartoons* mudos cinematográficos y Disney está en vías de concebir la faraónica producción de Blanca Nieves; en México, un grupo de emprendedores tratan de inventar la animación a la mexicana.

Los verdaderos pioneros del dibujo animado mexicano fueron Salvador Pruneda, Bismarck Mier, Salvador Patiño, Alfredo Ximénez y Carlos Manriquez. Todos ellos se formaron en los Estados Unidos –donde se refugiaron durante los años veinte, escapando de un país devastado por la revolución– y aprendieron la técnica en los legendarios estudios de los hermanos Fleischer, de la Metro Goldwyn Mayer y en el Walt Disney. Los cinco intentaron establecer estudios en el país durante los años treinta, y quienes corrieron con mejor suerte fueron Pruneda y Mier.⁵¹

Esta primera etapa está prácticamente perdida, buscar los materiales es como un trabajo arqueológico, de ellos a veces sólo hay referencias o dichos de que tal animación se dice que existió. Revisemos los que constan por los historiadores de la animación mexicana.

DON CATARINO Y SU APRECIABLE FAMILIA

Don Catarino y su Apreciable Familia, es el primer registro histórico que se tiene de intentar la creación una animación México por Salvador Pruneda en 1934:

Pese a que Moisés Viñas afirma que Don Catarino fue estrenada en 1934, lo más seguro es que el filme haya quedado inconcluso. Carlos Sandoval –quien conoció a Pruneda y sus colaboradores precisamente en el tiempo en que estaban produciendo el corto-, afirma que llegó a ver ‘ocho o diez segundos’ del experimento, ‘que desgraciadamente sólo quedó en el intento’. La prensa de la época publicó por lo menos cuatro secuencias.⁵²

⁵¹ Juan Manuel Aurrecochea, *El episodio perdido, historia del cine mexicano de animación*, México, Cineteca Nacional, 2004, p. 15.

⁵² *Ibid.*, p. 17.

Se habla de otro proyecto para la compañía Goodrich Euzkadi, (sin que se especifique el año exacto) pero parece que de último minuto la compañía retiró el patrocinio y el proyecto no llegó a producirse.

SAL DE UVAS PICOT

La segunda y mucho más afortunada iniciativa por hacer animación en México tuvo que ver con un otorrinolaringólogo, Alfonso Vergara Andrade, que funda, de acuerdo con Aurrecoechea, el primer estudio de animación exitoso en la ciudad de México, el Estudio AVA.

En AVA se crearían los primeros personajes de la animación mexicana: Paco Perico y posteriormente su compañera Paquita Perica. Estos dos personajes serían protagonistas de los primeros cortos de animación de que se tiene material, *Paco Perico en Premier* de 1935 y una primera versión de *El tesoro de Moctezuma de 1935*.



Paco Perico en Première (1935), en donde se ve descender de una limusina a personalidades artísticas de la época, entre ellos al compositor Agustín Lara, quien va jalando de una correa a un pequeño piano como si fuera su perro faldero. Paco Perico es el cotorro personaje al que le suceden un sin número de gags visuales –muy influidos por la animación estadounidense– al presentarse a trabajar en los estudios de cine. El corto termina cuando Paco Perico despierta de su sueño, con la cabeza metida en una bacinica.⁵³

Uno más fue, *Noche Mexicana* de 1936 con los mismos ocho minutos de duración que los anteriores.

⁵³ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 126



Noche Mexicana, Se trata de un corto ya totalmente mexicanista, que se desarrolla durante la tradicional posada navideña que organizan los Perico en su hogar, pero una vez que los anfitriones abren la puerta a sus invitados al son de 'Entren santos peregrinos', son desplazados de la escena por una variopinta fauna de claro origen disneyano, y sobre todo por un mal encarado y salvaje macho mexicano. En la secuencia más memorable del filme, y una de las más irreverentes de la historia del cine nacional, las águilas del escudo que adornan unos tarros de cerveza cobran vida y, utilizando como popotes a las serpientes del emblema, beben el fermento poniéndose una patriótica guarapeta.⁵⁴

Otro corto sería El Tesoro de Moctezuma de 1935 también, con ocho minutos de duración. De este corto al parecer se realizaron dos versiones, la que mencionamos con Paco Perico y otra con dos personajes distintos, Chema y Juana, creados como imagen de la Sal de Uvas Picot, que aparecieron durante un largo tiempo en el cancionero Picot, y que tuvieron vida hasta la década de los ochenta.

Chema es atacado por una pesadilla después de atiborrarse de comida en la mesa. Sueña que encuentra un mapa con la ubicación del mítico el tesoro del rey azteca Moctezuma. Con una animación y dibujos muy bien realizados, la versión no se conoce en su totalidad, ya que el sonido no ha sido encontrado.⁵⁵

El estudio produciría otro corto llamado Los Cinco Cabritos (1937) con una duración de 6 min. Los cinco cabritos, fue producido en cinecolor, un sistema de coloración parcial, ya que en realidad sólo se obtenían los colores azul y rojo y sus tonalidades consecuentes. La película se inspiró en el conocido cuento infantil.⁵⁶

⁵⁴ Juan Manuel Aurrecochea, *op. cit.*, p. 20.

⁵⁵ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 128

⁵⁶ *Ibid.*, p. 126

AVA cerró sus puertas en 1939, creando así la pauta de los estudios efímeros que producen algunos pocos proyectos y llegan a su fin.

Un estudio más, creado un tiempo después, fue *Caricaturas en Color* (*Caricolor*), fundada en 1943; al parecer, reclutando una nómina de primerísimo nivel como nos muestra Aurrecochea: —Como puede apreciarse en su curriculum el equipo de animadores que reunió Reachy en *Caricolor* podía competir con cualquiera de los más importantes de Hollywood.⁵⁷

Caricolor se embarcó en las aventuras de un personaje llamado *Pelón* pero por la situación que vivía el mercado en plena guerra mundial, con escases de materias primas y algunos otros factores, fue una aventura muy corta que Aurrecochea nos relata en esta larga cita.

El plan inicial del estudio era realizar una serie de cortos protagonizados por el emblemático Pelón, un charro chaparrito, desgarrado, de prominente barriga, abundante bigote 'de aguacero' y cabellos revueltos que sobresalían al clásico sombrero de ala ancha, cuyo contlapache era un raquítico perro de nombre Majestad.

Pese al excelente equipo de animadores que estaba a cargo de la empresa y a los graciosos diseños de Manny Pérez, el creador de los personajes, la vida cinematográfica de Pelón y Majestad fue breve: en los dos años de vida de *Caricolor* sólo se logró terminar un corto, *Me voy de cacería*. Dos más quedaron a medias: *Vacilón azteca* y *Torero en quince días*.

Me voy de cacería era una especie de homenaje al tequila. En la cinta, Pelón y Majestad, bien provistos del espumoso líquido, salen a cazar un oso, pero cuando lo encuentran, la cacería termina en una animada borrachera que da lugar a una serie de chuscas situaciones.⁵⁸

Aunque no es una producción mexicana, debemos detenernos en una rápida mención a *Los Tres Caballeros de Disney* de 1944.

El impacto de las producciones de la casa Disney al principio de la década de los años treinta fue arrollador. La calidad de su animación era incomparable en ese momento así como la temática, la música, todo se conjugaba para hacer una producción de alto nivel ejecutivo; los exhibidores se disputaban las copias de los nuevos títulos, y los espectadores abarrotaban las salas para ver los dibujos animados, y ya no sólo como complemento de las programaciones de largometrajes de ficción.⁵⁹

⁵⁷ Juan Manuel Aurrecochea, *op. cit.*, p. 41.

⁵⁸ *Idem.*

⁵⁹ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 124.

De acuerdo con Aurrecochea, el creador de Mickey Mouse realizó varios viajes por América Latina para crear una mini serie de cortos que sirvieran como propaganda norteamericana en el contexto de la segunda guerra mundial. Uno de los países que visitó fue México, y el resultado fue la cinta *Los Tres Caballeros*, que de acuerdo al propio Aurrecochea marcaría una especie de inconsciente en la psique de la animación mexicana, definiéndola para bien y para mal, ya sea como guía o como elemento de constante detracción.

Así, la influencia de Disney marca desde siempre la animación mexicana ya sea para imitarlo o para retractarle, tal como dice Aurrecochea: «a partir de 1943 buena parte de la historia de los dibujos animados mexicanos puede leerse como una secuela de *Los Tres Caballeros*, como la continuación de la invasión espiritual que inició Disney, y también como la respuesta defensiva que algunos de nuestros artistas han dado a la conquista de nuestras mentes y corazones»⁶⁰

Y esta influencia norteamericana, sería determinante en las siguientes etapas de nuestra animación. Primero con la creación de Dibujos Animados SA, y después, en Gamma Productions, los dos intentos más serios por montar estudios de animación de punta en nuestro país.

Lo que para nosotros es fundamental que quede claro es el *sui generis* nacimiento de la animación mexicana. Desde sus inicios surge como la aventura de emprendedores enamorados de las caricaturas, pero sin el respaldo de una industria que le permita consolidarse.

Nos debe quedar claro desde el inicio que el talento individual, y aún la experiencia de uno o dos dibujantes, no basta para consolidar la animación mientras no haya una estructura industrial mínima y producción regular que permita crear una sinergia entre realizadores y espectadores.

En el siguiente capítulo nuestra animación se lanzará a proyectos de mayor envergadura a pesar de no contar con los elementos mínimos para hacer rentables sus proyectos.

⁶⁰ Juan Manuel Aurrecochea, *op. cit.*, p. 39

1.2.2 SEGUNDA ETAPA: LA INFLUENCIA NORTEAMERICANA

La segunda etapa de la animación mexicana está formada por dos experiencias gigantes de realización, ambas de la mano de interés estadounidenses. La primera es un interés geopolítico para crear una serie anti-comunista para Latinoamérica en el contexto de la guerra fría (misma razón por la que vendría Disney pero en el contexto de la segunda guerra mundial a mediados de los 40).

La segunda razón sería lo que Aurrecochea nos describe como *runaway animation*, que consiste en el bajo coste de producción que significaba animar en México. Pero vayamos por partes.

DIBUJOS ANIMADOS S.A.

Dibujos Animados S.A. Fundada por Richard K. Tompkins ve la luz en 1952 y siguiendo a Manuel Aurrecochea nace como iniciativa del gobierno norteamericano para crear una serie de dibujos animados de corte anti-comunista para los países latinoamericanos.

En el contexto de la guerra fría que prevaleció en los años 50, la USIA (United States Information Agency) invirtió en México un millón y medio de dólares para producir doce cortos de propaganda anticomunista. Para ello fomentó la fundación de la compañía Dibujos Animados S.A., el primer estudio de cine animado a escala industrial que hubo en el país.⁶¹

Un millón y medio de dólares es una cantidad muy respetable de dinero. El estudio, acorde a este presupuesto, fue equipado con tecnología de punta, se contrató prácticamente a todo el talento de animación que había en el país y se trajo gente de primera línea en la industria estadounidense.

De acuerdo con Aurrecochea la producción se realizó durante cuatro años y se terminaron 12 episodios en total, aquí diez de los títulos: Manolin Torero, La canción de la sirena, Cambio de Música, maestro, Fue por lana, Diestro contra Siniestro, Mucho Macho, Los Cuatrerros, No me acorralen, Viaje Interplanetario, Viceversos.

⁶¹*Ibid.*, p. 56.

Siguiendo con Aurrecochea la temática de los cortos es la siguiente:

La producción de la serie patrocinada por la USIA duraría aproximadamente cuatro años, y se realizaron doce cortos, con cuatro personajes principales diseñados por Terrazas: los malos, es decir los comunistas, eran el líder Armando Líos, un cuervo tramposo, y su lacayo socio: el lobo Chente Colmillos. Los buenos o los 'capitalistas', eran el gallo Manolín y el Burro Bonifacio. El gallo representaba la ingenuidad de la gente común frecuentemente engañada por las artimañas de los villanos, pero al final sabía discernir perfectamente entre el 'bien' y el 'mal'. Burro Bonifacio representaba la madurez y la sensatez. Las líneas argumentales y los temas llegaban de los Estados Unidos y seguramente eran responsabilidad de los expertos en la guerra ideológica de la USIA. El desarrollo de las historias, según recuerda Carlos Sandoval, se fraguó en sesiones colectivas de discusión, similares a las que estilaban los argumentistas de Disney, aunque los argumentos y adaptaciones siempre los firmo terrazas.⁶²



Al parecer los cortos se terminaron, fueron enviados a Estados Unidos y ahí, decidieron que la serie no fuera transmitida.

De esta forma el primer intento realmente complejo y de gran envergadura por realizar una producción seriada de dibujos animados terminó enlatado en algún estante del departamento de inteligencia norteamericano.

GAMMA PRODUCTIONS

Para 1957, se crearon los estudios Valt-Mar, que a la postre se convertiría en Gamma Productions que dieron vida a la maquinación de importantes series de televisión norteamericanas.

⁶²*Ibid.*, p. 58 y 59.

Esta maquilación fue posible gracias a los intereses económicos del mercado de animación norteamericano que Aurrecoechea sintetiza con el nombre de *Runaway Animación*.

La *runaway animation*, fue la forma de producción que surgió cuando la televisión norteamericana comenzó a demandar dibujos animados más económicos que los que se producían para las salas cinematográficas. Los costos se redujeron por dos vías, por una parte simplificando movimientos mediante lo que se conoce como *animación limitada*, y por la otra maquilando en el extranjero las partes más intensivas en mano de obra del proceso, como el entintado y el coloreado de las micas. En los años cincuenta y los primeros sesenta, la *runaway animation* contó con la ventaja adicional de que el gobierno norteamericano otorgaba muchas ventajas fiscales a las compañías que se establecían en el extranjero.⁶³

Así, la mano de obra barata en México maquila Rocky and Bullwinkle, un clásico de la animación norteamericana.

Desde el momento de su estreno, fue uno de los grandes éxitos de la televisión norteamericana. En marzo de 1960, el programa obtuvo 13.9 puntos de rating, alcanzando la primera posición entre todos los programas diurnos de los Estados Unidos. La ABC y General Mills estaban felices y el programa pasó de transmitirse una a dos veces por semana...

Para la temporada de 1961 el programa pasó de la ABC a la NBC, la cadena de televisión más importante en Estados Unidos. Ahora con el nombre de The Bullwinkle Show (El programa de Bullwinkle) se transmitía miércoles, jueves y domingos, y su audiencia potencial llegó a los 50 millones de espectadores. Así que en octubre de 1961, Pete Burness viajó a México para trabajar algunos cambios en los modelos de los personajes. Se incorporó al programa el segmento de Dudley Do-Right Of The Monties (Dudley de la policía montada).⁶⁴

Sin embargo el éxito de la serie no trajo dividendos para la animación mexicana. El estudio desapareció de la noche a la mañana dejando a los animadores sin un centavo.

—Efinal de Gamma no fue nada feliz. La compañía cerró en diciembre de 1966, aprovechando el periodo de vacaciones para abandonar a los trabajadores sin pagar liquidación alguna.”⁶⁵

⁶³ *Ibid.*, p. 70.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 74.

⁶⁵ *Idem*

Siguiendo con la lógica del maquilado, todavía surge el estudio *Kinnema* a principios de los setenta que, de acuerdo a Rodríguez Bermúdez, continuaron trabajaron algunas series norteamericanas. *Los Picapiedra, Los Superamigos, Jossy y las melódicas, Scooby-Doo,* y alrededor de otras cincuenta series durante diez años.

La etapa de maquilado no estaba destinada a crear un mercado de consumo interno, no permitió el desarrollo de propuestas propias, en una palabra no aportó mucho a la infraestructura de una animación mexicana salvo empleo temporal medianamente bien remunerado y experiencia en las labores más burocratizadas del proceso de animación.

Será hasta la etapa siguiente, cuando algunos entusiastas, nuevamente toman el riesgo de hacer producción nacional aprovechando la situación del estado benefactor de la década del 70.

1.2.3TERCERA ETAPA: LOS PRIMEROS LARGOMETRAJES

Una vez que maquilar dejó de ser rentable para los estudios norteamericanos la animación mexicana quedó a merced de sus propios recursos.

Como industria, la animación se había posicionado en el nicho de la publicidad, la producción de series y películas provenía del extranjero, principalmente los Estados Unidos. México en ese tiempo vivía el estado de bienestar de la década de los 70. Como bien dice Rodríguez Bermúdez aún no se vislumbraban las devaluaciones venideras y el estado intervenía en toda actividad que se pudiera emprender en el país. Poco tiempo pasó para que participara en la entonces inexistente rama de los largometrajes animados.

Eran los tiempos del Estado omnipotente. Ocupaba la presidencia Luis Echeverría y dirigía los destinos del Banco Cinematográfico su hermano Rodolfo. Al parecer, a este último se le ocurrió que México debería hacer algo de animación y buscó a Fernando Ruíz,



quien lo convenció de producir un largometraje. Un argumento de Rosario Castellanos y Emilio Carballido, que por entonces tenía en propiedad la productora estatal Conacine, parecía ideal para el proyecto: se trataba de una historia universal con un tratamiento mexicanista y respaldada por el prestigio indiscutible de sus autores. Aunque el contenido religioso del

proyecto no parecía concordar con la ideología del régimen, la aproximación al tema navideño desde la óptica latina de los magos frente al Santa Claus anglosajón atenuaba la desventaja.⁶⁶

Los Tres Reyes Magos fue un ejercicio de animación exitoso, acogido de buena manera por el público. Una experiencia tan afortunada que de inmediato se habló de otros proyectos, sin embargo sólo otro se llevó a buen final: *Los Supersabios* de 1977.

Los Supersabios fue una adaptación de la historieta de German Butze, llevada a la pantalla por Anuar Badín y financiada por Jorge Nacif. Al parecer el financiamiento de esta cinta es a causa de un capricho y amor a la serie por parte de Nacif.

—Jorge Nacif, un comerciante de origen árabe, quien llevó a tal grado su devoción por la historieta de Germán Butze que decidió invertir parte de sus ganancias en el placer de ver a Panza, Paco y Pepe en las pantallas de cine.”⁶⁷

⁶⁶*Ibid.*, p. 85.

Según los historiadores la obra logra llegar a buen puerto en cuanto a factura de realización aunque al parecer el recibimiento del público no fue el mismo que con Los Tres Reyes Magos.

Si esto lo sumamos al costo-beneficio de la cinta en términos económicos, entenderemos que como negocio las películas animadas no resultarían rentables. Esto lo vemos cuando Carlos Sandoval compara el coste de El Chanfle de Roberto Gómez Bolaños (1979) con los *Supersabios*.

Por la misma época se estrenó El Chanfle, que se produjo en cuatro semanas con un costo cuatro veces menor, al de los Súpersabios, que tardamos quince meses en terminar, y la película de Chespirito tuvo mejores utilidades. Cuando el productor vio los resultados pintó su raya y dijo: 'no sigo'⁶⁸

Hay una tercera película llamada Roy del Espacio (1979-1983), bastante desafortunada según Aurrecoechea:

El tercer largometraje de animación también data de los años setenta, pues aunque Roy del Espacio se estrenó en 1983, el rodaje data de 1979. A juzgar por los testimonios, la película fue una extravagancia, un atrevido experimento y, según cuenta Fernando Ruiz, un 'auténtico desastre'.⁶⁹

Y finalmente, se debe mencionar a Katy la Oruga, que fue un proyecto nacido en México, pero realizado totalmente en España.

—En 1976 desarrolló el proyecto de la oruga Pepina, la cual, por desacuerdos entre Ruiz y la guionista, se terminó en España en el estudio de los animadores José Luis y Santiago Moro, con el título de Katy, la oruga (1981).⁷⁰

Se realizaron un par de largometrajes, pero nos encontramos de nuevo con el fenómeno de intentos aislados y estudios. La animación mexicana a pesar de los filmes continuó sin infraestructura, sin una sincronización con el público que pudiera generar una dinámica de producción rentable. La animación entonces se dirigiría a la cultura alternativa del ambiente intelectual de izquierda que predominaba en universidades y movimientos contraculturales.

⁶⁷ *Ibid.*, p. 88.

⁶⁸ *Ibid.*, p.90.

⁶⁹ *Ibid.*, p.91.

⁷⁰ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 136.

EL UNDERGROUD

Mientras algunos avezados intentaban incursionar en el mercado del cine, otro tipo de animación empezaba a surgir en el *underground* de la cultura artística de izquierda de la década de los setenta. Como dice Rodríguez Bermúdez —se empieza a formar el nuevo perfil del animador surgido de las escuelas de cine y de arte”. Tres son las obras claves de esta etapa *underground*: Crónicas del Caribe, Vámonos recio y Tlacuilo. Repasemos la experiencia de Crónicas del Caribe.

Fue al inicio de la década de los ochentas cuando se dio uno de los ejemplos más interesantes de la animación realizada en nuestro país: Crónicas del Caribe (1982), mediometraje de 35 minutos. Su creación fue por iniciativa del puertorriqueño Francisco López, quien convocó a un grupo de jóvenes animadores latinoamericanos que se encontraban en México a colaborar en un ambicioso proyecto sobre el descubrimiento y la Conquista de América. (...) Así nació en 1978, el Taller de Animación de Coyoacán [TAAC].⁷¹

En 1977, el TAAC inicio la producción de Crónicas del Caribe, que debía ser el primer capítulo de la serie latinoamericana. Como un auténtico colectivo, sus integrantes fueron construyendo el plan de producción en reuniones de trabajo, en las que no solo definían las tareas, mecánicas de operación y distribución de los ingresos, sino los contenidos de la película. Aquello se convirtió en un verdadero seminario que invitó a historiadores y especialistas a compartir sus conocimientos con el colectivo de cineastas.⁷²



Trabajando en cargos diversos (de publicidad, ilustraciones para la industria editorial, audiovisuales) consiguieron financiar su proyecto y lograron una de las películas de animación más interesantes que se hayan hecho. La historia es narrada por un viejo estibador de la zona del Canal de Panamá, quien cuenta desde una bodega la historia de la colonización de América, principiando por el descubrimiento de Las Antillas y el aniquilamiento de los taínos, raza aborigen que fue diezmada junto con los Caribes y otros grupos étnicos. Los autores incluso consultaron con especialistas para crear diálogos en lengua taína, ya que ésta desapareció del Caribe desde el siglo XVI.⁷³

Esta peculiar forma de trabajo y las dificultades de financiamiento hicieron que la producción se prolongara durante más de cinco años. Finalmente el mediometraje, de 32 minutos de duración, estuvo listo hasta 1982, año en que se presentó en el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana, obteniendo el Gran Coral. En 1993, Crónicas del Caribe también triunfó en el Festival de Bilbao y, en ese mismo año Emilio Wantanabe y Francisco López recibieron un Ariel especial por la película.⁷⁴

⁷¹ *Ibid.*, p. 139.

⁷² Juan Manuel Aurrecochea, *Op. cit.*, p.106.

⁷³ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 139 y 140.

⁷⁴ Juan Manuel Aurrecochea, *op. cit.*, p.106.

Según el Propio Wantanabe, la cinta falló donde falla la mayoría de las producciones independientes de la época (y algunas no tan independientes): en la distribución. Nunca encontró los canales adecuados para llegar a su público potencial, y sólo se pudo ver en festivales. Los realizadores intentaron llevarla a Europa, Estados Unidos y algunos países de América Latina, pero tuvieron poca suerte.⁷⁵

En concordancia con este pensamiento de izquierda se crea otro taller de animación ahora en UAM Xochimilco que realizaría otro experimento de animación con un contenido social muy comprometido sociológicamente: *Vámonos Recio*.

Realizaron entonces *Vámonos Recio*, un corto de doce minutos en el que abordaron la problemática del movimiento urbano popular. En la cinta, los inquilinos de una vieja vecindad del centro de la ciudad de México son convencidos con engaños de dejar sus viviendas para irse a poblar unos terrenos en la periferia, pero cuando acaban de instalarse son acusados de invasores y reprimidos por la policía.⁷⁶

⁷⁵ *Idem*.

⁷⁶ *Ibid.*, p. 108.

1.2.4 LA CUARTA ETAPA: TIEMPO DE HÉROES



La cuarta y más brillante etapa de nuestra animación se abre en 1993 de una manera tan magistral como abrupta, creando un antes y después, hablamos del multi galardonado: *El Héroe* de Carlos Carrera de 1993.

Surgida de un taller de guión en la Universidad Iberoamericana, Carlos Carrera construye una obra que sorpresivamente gana la Palma de Oro en el Festival de Cannes de 1994 y catapulta la animación mexicana a latitudes antes inimaginables.

Sin embargo, tienen razón críticos como Nelson Carro o Jorge Ayala Blanco al atribuir los méritos del corto exclusivamente a Carlos Carrera. La obra premiada es un trabajo personal y excéntrico. Pese a la participación de los profesionales nacionales que hemos acreditado líneas arriba, no se puede decir que la película forme parte de una tradición ni que abrevie de ella. Carrera es un autodidacta e innovador de la animación, y si se quiere encontrar alguna influencia en su obra quizá hay que buscarla en las escuelas checa, polaca o soviética: ciertamente no en México.⁷⁷

Lo cierto es que el premio abrió la discusión sobre la animación y el cortometraje mexicanos y permitió la profusa exhibición de la cinta. Sin duda, contribuyó a que IMCINE, a través de su Dirección de Producción de Cortometraje, apoyara la producción de cerca de 15 cortos de animación entre 1994 y 2002. Aunque, ciertamente, la institución comenzó a fomentar el género antes de Cannes, precisamente participando en la producción de *El Héroe*. El mismo Carrera explicó que 'el premio ha servido para abrir algunas puertas al cortometraje, ha despertado interés...'⁷⁸

⁷⁷ *Ibid.*, p. 125

⁷⁸ *Ibid.*, p. 126

Con *El Héroe* la animación en México deja de vivir en el país de *Los Tres Caballeros* y se adentra un exuberante mosaico de propuestas artísticas. Más acorde con la producción animada en Europa; ahora se experimenta con las diferentes técnicas de animación, y ya no sólo con los dibujos animados.

En 1996, la Selección Oficial del Festival de Cannes incluyó un nuevo corto de animación mexicano: 4 maneras de tapar un hoyo, dirigido por Jorge Villalobos y Guillermo Rendón, con guión de José Castro y Producido por José Luis Rueda, con financiamiento de IMCINE y la Universidad Iberoamericana.⁷⁹



Otra obra premiada es *Pronto saldremos del problema* de Jorge Ramírez Suarez de 1998 y apoyado por IMCINE con 250 mil pesos para el arranque de la producción



El corto estuvo listo en 1998 y se presentó en la XIII Muestra de Cine Mexicano de Guadalajara, como 'el primer cortometraje latinoamericano hecho por computadora, con la misma técnica que uso Disney en Toy Story.' En ese año obtuvo la Diosa de Plata al Mejor Cortometraje y una mención honorífica en el Cinemafest de San Juan, Puerto Rico.⁸⁰

Así, se va consolidando una nueva escuela de animación mexicana, que tendrá un sólido epicentro en la Ciudad de Guadalajara, ciudad que se ha convertido en un semillero de importantes caricaturistas y animadores en nuestro país.

Recientemente se ha desarrollado en Guadalajara una importante corriente de la animación mexicana. De ahí provienen tres de las animaciones mexicanas más premiadas de los últimos años: *Sin sostén* (Antonio Urrutia y René Castillo, 1998), *El octavo día* (Rita Basulto y José Medina, 2000) y *Hasta los huesos* (René Castillo, 2001).⁸¹

⁷⁹ *Ibid.*, p.127.

⁸⁰ *Ibid.*, p.128.

⁸¹ *Ibid.*, p. 134.



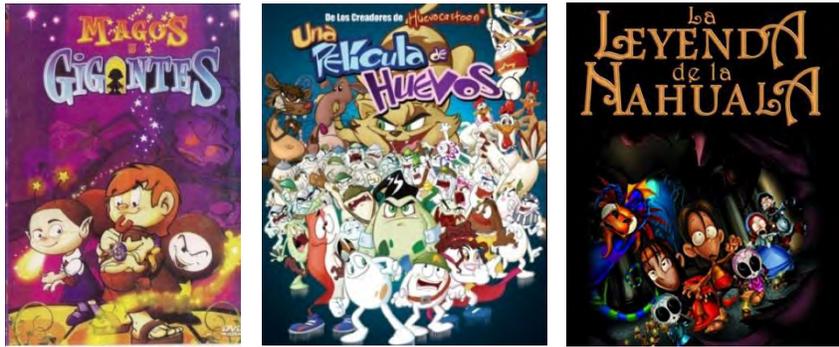
Así, podemos sintetizar esta cuarta etapa como la más rica en cuanto a calidad y reconocimiento de la crítica produciendo un exquisito y respetable número de pequeñas obras de arte. Rodríguez Bermúdez reseña así esta brillante etapa al hablar de El Héroe:

Con tan sólo cinco minutos de duración, aparecen en el cortometraje personajes y ambientes urbanos deprimidos. Su personaje principal es muy parecido al monito con intenciones de suicida del próximo éxito de la animación mexicana: Sin sostén. Ambos son parientes cercanos del viejo gordo y comedor de tortas de mosca de *Pronto solucionaremos el problema* y de ese otro habitante de ese mismo paisaje urbano, igualmente deprimido y atormentado por las exigencias de la vida cotidiana del corto *Largo es el camino al cielo*. Todos son ejemplos típicos de la nueva escuela de animación mexicana, que verá en la segunda mitad de la década de los noventa una mayor participación de instituciones, escuelas y animadores.⁸²

Esta veta artística re-direcciona la animación al universo de los festivales de cine cosechando un importante número de premios, reconocimientos y sobretodo prestigio para el arte animado mexicano. Sin embargo, la animación digamos comercial, la de las películas y las series de caricaturas, queda olvidada y prácticamente cancelada hasta la siguiente etapa, no tan culta como la del fin de siglo, y sin embargo quizás más sólida que todas las anteriores juntas industrialmente hablando.

⁸² Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 150.

1.2.5 QUINTA ETAPA: DE GIGANTES, HUEVOS Y NAHUALAS



La animación en México tuvo un nacimiento tardío y nunca ha logrado consolidar una sinergia comercial propia en la producción para fines de entretenimiento, ya que en el ámbito de la publicidad si hay una industria consolidada.

Los grandes momentos corresponden a que la producción fue patrocinada, una vez en los cuarentas con el proyecto de Tomkins; otras dos con el apoyo del estado, en los setenta con el co-financiamiento de *Los Tres Reyes Magos* y en los noventas con el apoyo a los cortometrajes.

Hoy, varios proyectos han sido financiados y co-financiados con apoyo estatal, lo que por primera vez en la historia de la animación empieza a construir una sinergia público-producción.

Así, a partir de 2002, el cine de dibujos animados se desarrolla cada vez más debido a tres factores fundamentales. El primero es que, gracias al desarrollo de la tecnología, la animación se ha vuelto relativamente más fácil y, sobre todo, menos costosa, obteniéndose casi la misma calidad de la animación tradicional pero reduciendo de manera considerable el tiempo de su ejecución. La segunda es que gracias a estos adelantos tecnológicos se ha expandido el número de artistas que buscan expresarse a través de este género, lo que ha provocado un auge de escuelas de enseñanza, tanto nacionales como extranjeras, que ha dejado un tanto rezagadas a las escuelas públicas de cine, aunque ello se subsana gracias a que diversas carreras de diseño gráfico y de ciencias de la comunicación, públicas y privadas, están desarrollando este tipo de carreras especializadas. La tercera, y quizá la más importante, sin desdoro de las anteriores, es que este auge coincide con la incipiente recuperación de la industria filmica nacional, misma que se debe fundamentalmente a una serie de estímulos y apoyos financieros que ha impulsado fuertemente la producción de largometrajes en general, coyuntura de la que se ha aprovechado, afortunadamente, el campo de la animación, y que está sirviendo para sentar sus bases industriales, hecho que debería haber sucedido hace más de diez años, cuando la mayor parte de los países vivieron este auge.⁸³

⁸³ *Ibid.*, pp. 193 y 194.

A partir del nuevo milenio la empresa *Ánima Estudios* se da a la tarea de incursionar en el cine de animación después de 30 años del último intento con *Los Supersabios*.

Ellos tenían muy bien definido que en la animación tan importante es el talento creativo como la viabilidad financiera, así su eje rector fue un plan de negocios muy claro: —~~p~~oder crear propiedades animadas a un costo competitivo y con la suficiente calidad para ser explotadas en cine, video, DVD, y televisión abierta en una variedad de países”.⁸⁴

Anime Estudio sobrevive hasta nuestros días porque las tareas administrativas son consideradas tan medulares como el arte de los productos. Fernando de Fuentes, su director general, explica a continuación cual es el modelo de recuperación económica de los filmes:

En un modelo realista de recuperación. En México y en cualquier otro país, el 50 por ciento de la recuperación es el mercado local, en el que debes sumar tanto salas de cine como televisión y DVD. Hacia ese modelo debemos aspirar. Así lo proyectan en Estados Unidos y así lo proyecto también yo. El otro 50 por ciento debe ingresar del mercado internacional, en el que debes tomar en cuenta que por lo general suman más televisión y DVD, aunque puedes sumar también algo de taquilla.⁸⁵

Arrancan con *Magos y Gigantes* (2003), el primer largometraje hecho desde *Los Supersabios* en 1969. De acuerdo a Fernando de Fuentes, productor de la cinta y director de la *Ánima Estudios* el costo de la película fue —en números redondos 10 millones de pesos, el equivalente a 1 millón de dólares.”⁸⁶

La cinta lograba atraer la atención de los niños menores de seis años, pero no la de sus padres ni la de los otros niños y jóvenes, por lo que sólo alcanzó a reunir \$8,232,000 pesos en taquilla con 268 mil espectadores, ingresos que no permitieron recuperar lo invertido.⁸⁷

A este respecto Fernando de Fuentes nos platica de la recuperación del dinero invertido:

⁸⁴ *Idem.*

⁸⁵ José Antonio Fernández, “Entrevista con Fernando de Fuetes”, [en línea], *Revista Telemundo*, núm. 97, México, Octubre, 2007. http://www.canal100.com.mx/telemundo/entrevistas/?id_notas=7118.

⁸⁶ *Idem.*

⁸⁷ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, pp. 194 y 195.



Sufrimos mucho los primeros dos años, luego de su estreno. La filmamos en 2003. Al día de hoy [2007], *Magos y Gigantes* lleva recuperado un 70 por ciento de la inversión (costó alrededor de un millón de dólares). Pronto logrará recuperar el 100 por ciento. Finalmente no tendrá pérdidas.

La posibilidad de recuperación de *Magos y Gigantes* nos la ha dado el éxito de la cinta en el mercado internacional. Gusta mucho, la seguimos vendiendo y traduciendo a muchos idiomas. Igual se vende para salas que para televisión o DVD's. *Magos y Gigantes* es la película que me piden para llevarla a festivales.⁸⁸

Así, de acuerdo con Rodríguez Bermúdez, *Ánima Estudio* no quería perder a la gente que capacitaron para la producción de *Magos y Gigantes* y continuaron con una nueva cinta *Imaginum* de 2005. La segunda cinta del estudio costó un millón y medio de dólares de acuerdo a su productor Fernando.

Manuel Rodríguez nos platica como fue el recibimiento de esta película en taquilla:

(...) el reciente estreno de la cinta infantil mexicana *Imaginum*. Programan su estreno a media quincena [19 de agosto (2005)], precisamente la misma semana que su público potencial regresa a clases. Ese fin de semana la media de asistencia por sala en el país fue de 341 espectadores, 60% menos que el promedio semanal durante el año. Los 200 mil espectadores que obtuvo hasta la cuarta semana de exhibición no resultan suficientes para recuperar la inversión. En una buena fecha, esa película hubiera obtenido el doble o más de los asistentes.⁸⁹

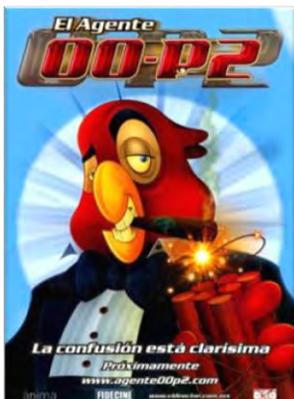


Esta lapidaria crítica de programación no significa necesariamente el fracaso económico de la producción, recordemos que el eje de recuperación de capital de *Ánima* contempla 50% de ingresos en el mercado local y 50% en el mercado internacional. Respecto a la evolución de este modelo de recuperación rescatamos una nota en Canal 100 que nos permite inferir que *Imaginum* logró su cometido financiero o, al menos, está muy cerca.

⁸⁸ José Antonio Fernández, *op. cit.*

⁸⁹ Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 196.

Ánima Estudios, casa productora mexicana dirigida por Fernando de Fuentes, conquista el mundo con *Imaginum*, un film de animación que a cinco años de su estreno ha sido vendido en 126 países para su difusión en el cine, DVD y canales de televisión. (...) La animación ha sido vendida y distribuida en países como Israel, Polonia, Argelia, Camerún, Egipto, Brasil, Suiza, Rusia, Estados Unidos, China, Dinamarca, Australia, Malawi, Angola, Tanzania e Irak.⁹⁰



El Agente 00-P2 de 2009 es la tercera producción de Anima, y en términos comparativos respecto a la recuperación económica esta cinta es una consolidación del estudio. —El agente 00-P2, producción de Ánima Estudios, la cual llevó a las salas unos 653 mil espectadores, quedando en el quinto lugar de las cintas nacionales más vistas en el 2009”.⁹¹

Su siguiente producción es: *AAA Sin Límite en el Tiempo La Película*, de 2010, que de acuerdo con María Celeste Vargas y Daniel Lara en su Blog costó 20 millones de pesos y logró recaudar casi 40 millones de pesos en taquilla.⁹²

Así, *Magos y Gigantes* obtiene 268 mil espectadores en su corrida en cine, mientras que *Imaginum* solo 200 mil. El salto cuántico que dan con sus otras dos producciones y esto es importantísimo pues nos hablan de la evolución de Anima Estudio como una casa de animación ya consolidada.

Hasta este momento no hemos hecho referencia a la “*calidad*” de las producciones, a su valor artístico o cultural pues eso es un tema que nos rebasa y que muchas veces es determinado por las filias y fobias de quien emite juicios de valor sobre las producciones animadas.

⁹⁰ S/A, nota publicada el 9 de abril de 2010, [on line] Revista electrónica Telemundo(Canal100.com.mx.), sección noticias del semanario de canal 100, dirección de URL: http://www.canal100.com.mx/telenet/?id_nota=9004

⁹¹ María Celeste Vargas y Daniel Lara Sánchez, *Lo que México animó en 2009*, en el Blog: <http://animacionenmexico.blogspot.com/>, 8 de enero de 2010. Dirección de URL: <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/01/lo-que-mexico-animo-en-2009.html>

⁹² María Celeste Vargas y Daniel Lara Sánchez, *Lo que México animó en 2010*, en blog: <http://animacionenmexico.blogspot.com/>, 11 de diciembre de 2010. Dirección de URL: <http://animacionenmexico.blogspot.com/2010/12/lo-que-mexico-animo-en-2010.html>

La animación mexicana era impensable a principios de este siglo, un largometraje de caricaturas hecho en México era algo que no se concebía, el ejemplo más claro es que Magos y Gigantes se hizo sin el apoyo de IMCINE. Todos sabían que la animación en México estaba muerta y enterrada. Una década después Anima Estudio produce cintas rentables. Ahí reside el gran mérito de Anima Estudio.

Ánima produce también la serie de televisión, *El Chavo Animado*, única serie



producida en México.

Cada capítulo cuesta alrededor de 100,000 dólares. Todos los elementos de la escenografía fueron diseñados en 3D, mientras que los personajes los realizaron en 2D, lo que da una imagen característica a la serie.

Los libretos de Roberto Gómez Bolaños especifican a detalle la disposición espacial de todos los personajes

El Chavo es la serie para niños de mayor éxito de toda la historia de la televisión iberoamericana. Es una producción de Televisa, la mayor casa productora de televisión en español y una de las más importantes del mundo. Cada capítulo de El Chavo Animado le lleva a Ánima Estudios 3 meses. Considere el lector que es una línea de producción de 8 estaciones, lo que les permite producir varios capítulos en forma simultánea.

El equipo de producción lo conforman 60 personas que disponen cada quien de un sistema de cómputo, más los servidores. Utilizan diversos programas en la realización, como Flash, Maya, Softimage, Combustion y AfterEffects. Editan, arman y corrigen color en Final Cut.⁹³

A la par del trabajo que realiza Anima Estudio otros estudios se lanzan a la aventura de animar. Y la afirmación de que se puede animar realmente no se da gracias a un gran estudio de cine sino a una página web: huevocartoon.com, de los Hermanos Gabriel y Rodolfo Riva Palacio. Estos dos hermanos lograron posicionar una página de *sketches* y chistes de albures que tenían como personajes a huevos con características antropomórficas, la página es todo un éxito a principios de milenio recibiendo, según Manuel Rodríguez Bermúdez, un promedio de 230 mil visitantes diarios.

⁹³ S/A, “Ánima Estudios realiza la serie El Chavo Animado”, [on line] revista electrónica Telemundo, num. 97. 15 de noviembre de 2007, sección detrás de cámaras, dirección de URL: http://www.canal100.com.mx/telemundo/detras/?id_hoja=717

El éxito de la página web impulsa a sus creadores a incursionar en otras áreas; crean muñecos con sus personajes, firman contratos para hacer el personaje-huevo de diversas marcas comerciales y finalmente se aventuran al cine creando el gran hito del cine comercial de animación *Una película de huevos* (2006), realizada ya con su nueva empresa *Huevocartoon Producciones*.

Gracias al talento y a la campaña mediática *Una película de huevos* se convirtió en la cinta mexicana más taquillera del 2006, al obtener cuatro millones de espectadores y unos ingresos en taquilla que superaron los 142 millones de pesos.⁹⁴

El éxito de esta película solidificó la política de apoyos a los largometrajes de animación. A los creadores de *Una película de huevos* de inmediato les empezaron a sobrar socios interesados en particular como co-productores en futuras producciones, situación que se sumó a un generoso bono de eficiencia que FIDECINE le entregó por éxito para utilizarlo en su siguiente largometraje...⁹⁵



Y efectivamente tal fue el éxito de la cinta que los Riva Palacio produjeron la segunda parte de la saga, *Otra Película De Huevos y Un Pollo* (2009). La secuela de los huevos logro gran éxito aunque no alcanzo a igualar la primera parte:

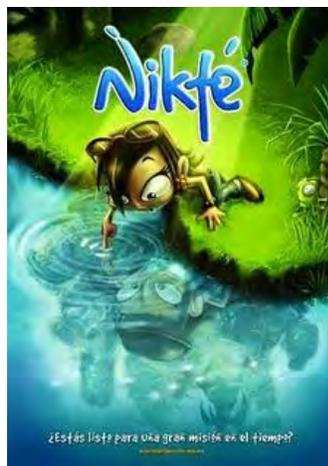
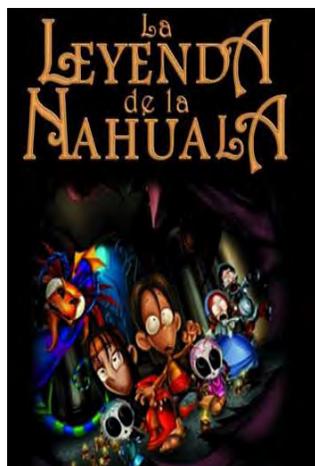
Otra película de huevos y un pollo, primera secuela animada realizada en México. En cuanto a taquilla, los productores no pueden quejarse: logró que más de tres millones de personas fueran a verla, lo que la convirtió en la cinta más exitosa del cine hecho en México durante 2009.⁹⁶

En otro frente se encuentra Animex Producciones de Ricardo Arnaiz, que ha realizado *La Leyenda de la Nahuala* (2007) y *Nikté* (2009).

⁹⁴Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p. 200.

⁹⁵*Ibid.*,p. 201.

⁹⁶María Celeste Vargas y Daniel Lara Sánchez, *Op. cit.*



La Leyenda de la Nahuala logró debutar en su semana de estreno en primer lugar en taquilla. Hizo en total 43 millones de pesos con un millón trescientos mil espectadores.

Nikté consiguió cuatrocientos mil espectadores. Fue triste la caída porque nuestra expectativa era que aumentáramos la taquilla con nuestra segunda película (de Animex), lo que no sucedió.

Ha sido complicado el proceso de exportación. La vendimos en Estados Unidos para distribuirla en DVD. Es muy difícil conseguir el estreno en salas con ellos si no tienes Calidad Pixar, aunque no quitamos el dedo del renglón. La empresa española Filmex ya nos empezó a distribuir en Europa y también en Asia, hablo tanto de Nikté como de La Leyenda de la Nahuala.⁹⁷

En 2010, se exhiben *Brijes*, de Santo Domingo Films; Dirigida por Benito Fernández y con guión de Luis Antonio Ávalos, tuvo un costo de 28 millones de pesos y en taquilla logró recaudar unos 38 millones.⁹⁸

También de 2010 es *Héroes Verdaderos* producida por White Knight.

Una propuesta histórica presentada por White Knight, dirigida por Carlos Kuri y con guión de él mismo y de Riley Roca, que apostaba por el éxito en taquilla por el tema apropiado a los festejos nacionales del presente año. Se estrenó el 24 de septiembre y ofreció a las pantallas cinematográficas 350 copias. Su costo fue de 35 millones de pesos y se maquiló en Taiwán, Filipinas y Estados Unidos (país cuyas series memorables y de culto se deben al talento de artistas mexicanos que las maquilaron).⁹⁹

⁹⁷ José Antonio Fernández, "Entrevista con Ricardo Arnaiz", [en línea], *Revista Telemundo*, núm. 116, 9 de diciembre de 2010, Dirección de URL: http://www.canal100.com.mx/telemundo/entrevistas/?id_notas=9727

⁹⁸ María Celeste Vargas y Daniel Lara Sánchez, *op cit.*

⁹⁹ *Idem.*

Si bien la ya respetable cantidad de producciones no forzosamente significa la construcción de una industria de la animación, si nos habla de que las cosas marchan por buen camino.

Y en este campo, hoy aparentemente fértil a la recepción de propuestas animadas es donde asoma nuestra serie.

1.3 CONCLUSIONES

Tres son los ejes que articulan la animación industrializada, en primer lugar la rentabilidad de la animación, esto se da gracias a la sincronización de un público que gusta de la animación y una industria que le provee de caricaturas en movimiento.

En México sin embargo esta sincronización no se ha logrado consolidar. Los intentos de todo el siglo XX no lograron crear un público para la animación mexicana, por lo que a falta de público los estudios que intentaban hacer algo no recuperaban el costo de producción y se veían obligados a cerrar.

Las diferentes escuelas de animación norteamericana (Disney, Cartoons), y sobre todo el caso del Anime Japonés nos ha permitido entender que la animación mexicana debe buscar dos cosas en cuanto a sus producciones, en primer lugar un trazo que le sea propio, y en segundo una temática nacida de su idiosincrasia, para decirlo en una palabra, la animación mexicana debe buscar su identidad.

¿A que nos referimos con esto? Uno a que las caricaturas mexicanas deberán encontrar un trazo que sea particular sin que esto signifique estandarizar el trazo. La animación japonesa es muy clara en ese respecto, la producción de títulos es enorme, y las propuestas son un mosaico verdaderamente heterogéneo y sin embargo dentro de toda esta amplia gama existe un sello que hace reconocibles a las diferentes escuelas, actores, temática etc. El detalle que salta a la vista es el de los ojos grandes y el cabello de colores estridentes, por citar ejemplos.

Japón toma el trazo de su animación del Manga que se cimenta sobre las bases de Ozamu Tezuka. Estados Unidos lo hará sobre la escuela de Disney.

En México no ha surgido en la animación una figura revolucionaria como Walt Disney u Ozamu Tezuka. Tampoco tenemos algo equivalente a la industria editorial del comic americano o manga japonés. De ahí que deberemos buscar nuestro trazo por otros caminos.

Los intentos son en sentidos muy dispersos. La propuesta reconocible por excelencia creemos que es la de Huevocartoon de los Hermanos Riva Palacio. Pero es sumamente particular.

Nosotros proponemos nuestra serie desde lo que consideramos la vía más natural para crear una propuesta de superhéroes desde el cine de luchadores y el trazo de las historietas tipo sensacional que desglosaremos en los siguientes capítulos.

Existen dos capsulas en internet de una caricatura llamada Águila y Serpiente, de Mario Torres Lemus.¹⁰⁰ El eje visual de la historia es una cosmovisión prehispánica pero enclavada en un futuro apocalíptico de México en el género del Ciberpunk, un enfoque que nos parece logra cumplir con la propuesta identitaria de la que hemos venido hablando y que ejemplifica la enorme diversidad que puede construir nuestra industria animada.

Así, la animación mexicana tiene un enorme estanque del que llenar sus propuestas. Nosotros lo hacemos desde el trazo de los sensacionales, pero puede venir quizás de retomar la estética del Muralismo Mexicano como una corriente determinante de nuestro arte, otro camino sería revisar la Cuarta etapa de la animación mexicana y trazar a partir de los cortos que han sido la cumbre de la animación en México.

¹⁰⁰ <http://www.elaguilaylaserpiente.com/>

Lo mismo ocurre con la temática, nosotros abrevamos de la lucha libre, Águila y Serpiente lo hace desde la cosmovisión prehispánica, podría haber quien tome el Realismo Mágico, o quien retome la literatura de la Revolución.

Pero venga de donde vengan los contenidos, la animación mexicana deberá ir moldeando su trazo y sus contenidos para hacer una propuesta particular y desde esa particularidad intentar universalizarse.

Finalmente, para cerrar este apartado: ¿Por qué una serie animada? Porque nuestra formación como comunicólogos nos da un mejor manejo de la televisión como instrumento de expresión, porque la producción de entrega por etapas nos permite hacer viable el proyecto financieramente, y porque se requiere incursionar también en el campo de las series animadas, pues hoy solo el Chavo Animado intenta explorar este formato.

Rodolfo Peláez explica el boom de la animación así.

¿Porque el auge del cine de animación? Podríamos responder de esta forma: hay una nueva generación de espectadores que demandan este producto y, lo más importante, ha surgido una nueva generación de productores que se han formado en el mundo colmado de mensajes audiovisuales. Esta generación conoció en medio de los vestigios de la cultura pop y ha recuperado de los movimientos contraculturales el gusto por los comics, el cine underground, la literatura alternativa y la más pura y cruda comercialización: lo que ayer era vanguardia contracultural, hoy se vuelve valor de mercado.¹⁰¹

Nosotros somos parte de esa generación creada por la televisión con todas sus carencias y virtudes, y los que crecieron y hoy crecen como nosotros son nuestro *target*. Una generación que ve con gusto y nostalgia las producciones de Hanna-Barbera, que encuentran mundos nuevos e ideas insólitas de adolescentes en el comic, el manga y el anime. Una generación a la que la estética de los Cartoon es casi parte de su ADN, que fueron cautivados por las películas de Pixar, una generación que creemos recibirá gustosa una serie propuesta desde dentro de sus propias fronteras.

¹⁰¹Manuel Rodríguez Bermúdez, *op. cit.*, p.p. 12 y 13.

Exponemos con El Temerario una aportación a la animación mexicana proponiendo un lenguaje visual y narrativo que le ayude a consolidar su identidad, asimismo proponemos en la serie argumentos en los que el espectador pueda reconocerse desde su particularidad como mexicano. En una sola palabra esperamos lograr con el Temerario una caricatura sólida en su contenido, particular en su trazo y amena en su presentación.

CAPÍTULO 2: LUCHA LIBRE

Nuestra serie se mueve sobre dos ejes, uno el de la técnica y estética de la animación que ya abordamos en el apartado anterior. El otro elemento que da vida a nuestra serie es la temática. ¿De qué habla nuestra caricatura? ¿Quién la protagoniza? ¿Cómo se desarrollan las aventuras? Nuestra propuesta es una serie dentro del cine de luchadores.

El capítulo que a continuación presentamos está centrado de manera principal hacia ubicar nuestra serie en un universo con 50 años de tradición, el género cinematográfico de luchadores, propio de nuestro país. Pero para llegar a él hemos de arrancar desde la propia lucha libre, entender su doble naturaleza de deporte y espectáculo, revisar someramente su historia para ver como este juego de máscaras y cabelleras, de rudos y técnicos, logra erigirse como un ícono de la cultura mexicana contemporánea; finalmente mencionamos a su representante máximo, el Santo, para aterrizar en el cine de luchadores y explorar en que cuadrante de éste universo encajará nuestro Temerario.

2.1 LA LUCHA LIBRE COMO DEPORTE ESPECTÁCULO

El primer nudo problemático con el que cualquier persona se topa al encarar el tema de la lucha libre es si esta es real o es puro teatro, si los luchadores realmente se golpean, si realmente se pelean o todo es una pantomima para entretener o engañar al público. La respuesta dependerá en un principio de qué tan aficionado sea uno a la lucha, aquel asiduo dirá que es real y tendrá al menos un par de anécdotas sobre accidentes en alguna función para sustentar su afirmación. Aquél escéptico dirá que si los golpes fueran reales, los luchadores saldrían en camillas de cada función de la arena.

Así, entonces, la pregunta medular de la lucha libre, la cuestión nodal es si la lucha es deporte o espectáculo. Y debemos contestar que es un deporte espectáculo.

Para analizar los principios formales que determinan a la lucha libre como deporte retomaremos, en primer lugar, la investigación que Alberto Alejandro Meza Espinosa realiza para su tesis: *El mito del héroe en la construcción del personaje en la lucha libre*. Con él entenderemos qué es un luchador y cuáles son los requisitos para ser luchador así como el reglamento de lucha libre profesional.

En segundo Lugar tomaremos el libro *Y detrás de la máscara... el pueblo*, de Janina Möbius, para entender la estructura de la lucha libre como discurso deportivo.

Iniciemos con Alberto Mesa Espinosa de quien tomamos una enorme cita que nos define qué es un luchador y los requisitos que todo aspirante al arte del pancrancio (como también se le conoce a la lucha) debe cumplir.

En primera instancia, a la pregunta sobre ¿Quién es un luchador?, la respuesta formal está en el reglamento de Box y lucha del Distrito Federal, que al pie dice:

-Es aquella persona física que participa en confrontaciones de lucha libre recibiendo un emolumento por su actividad, teniendo una licencia expedida por la Comisión de Lucha Libre Profesional de alguna Entidad Federativa. Es la facultad de la Comisión expedirlas licencias que autoricen la actuación de los oficiales dependientes de la misma, así como la de empresarios, promotores, manejadores, auxiliares, luchadores y peleadores. Las licencias tendrán vigencia hasta el 31 de diciembre de cada año cualquiera que sea su fecha de expedición y no tendrán costo alguno, excepto para el resello de las mismas.”

Ahora bien, con respecto a las licencias de luchador, las cuales de manera similar a una cédula profesional habilitan al portador como un profesional de la disciplina, son la base para permitir al luchador subirse al *ring* y cobrar por sus servicios.

La comisión de lucha libre del Distrito Federal hace al menos dos convocatorias al año para hacer exámenes profesionales donde se evalúa el desempeño físico del luchador en el ring, en presencia de sinodales de lucha que darán o no su visto bueno al practicante para hacerse portador de la licencia.¹⁰²

Así entonces hablando legalmente la lucha libre está reconocida y reglamentada como un deporte. En la práctica física podemos afirmar lo mismo. Siguiendo con Alberto Meza veamos ahora los requisitos que debe llenar un aspirante a luchador y veamos en qué consiste un examen para obtener la licencia de la Comisión.

¹⁰² Alberto Alejandro Meza Espinosa, *El mito del héroe en la construcción del personaje en la lucha libre*, México, Tesis de licenciatura en comunicación, FCPyS, UNAM, p. 31.

El reglamento dice al respecto

Los interesados en obtener alguna licencia de luchador deberán presentar ante la comisión los siguientes documentos:

- Solicitud por escrito y por triplicado del interesado, debidamente firmada.
- Certificado de salud expedido por el jefe de los servicios médicos de la Comisión que conste que el solicitante se encuentra sin ninguna incapacidad física o mental para ejercer la actividad a que se refiere su petición. Dicho examen deberá incluir una evaluación de: capacidad auditiva, capacidad de reacción y de vista.
- Carta de antecedentes no penales.
- Documento oficial que avale su edad con fotografía; (credencial de elector o similar).
- Tres fotografías de tamaño credencial.
- Autorización paterna para menores de edad.
- Saber leer y escribir.

Una vez cubiertos los requisitos anteriores, los interesados en obtener su licencia de luchador, deberán sustentar el examen teórico respectivo ante la comisión, o ante los sinodales que esta designe para tal efecto.

En caso de luchadores que ya cuenten con licencia respectiva se someterán a un examen médico anual. Si el resultado del examen es aprobatorio, el solicitante deberá pagar ante la Comisión, el importe del resello de su licencia.”

Cualquier individuo que cumpla los anteriores requisitos es candidato a luchador, aunque, los exámenes de lucha libre son extenuantes, y la variedad de ejercicios que se requieren para aprobarlo exigen que previamente se haya entrenado la capacidad física del individuo, un acondicionamiento cardiovascular muy fuerte, manejo de la lucha olímpica y grecorromana, así como fuerza en piernas, brazos y cuello principalmente.

El examen para obtener la licencia de luchador abarca los siguientes aspectos:

- Resistencia y condición física. Se inicia con un calentamiento general por medio de ejercicios y recorridos, en los cuales los aspirantes marchan, corren, suben y bajan escalera. Se continúan con las rutinas de *tumbling* (ejecución de maromas, piruetas y saltos de lona), para evaluar agilidad, resistencia y flexibilidad. En esta fase se seleccionan parejas de acuerdo a peso y talla.
- Lucha libre. Esta fase comprende el uso indistinto, espontáneo y creativo del *tumbling* y de las diferentes técnicas. Es la evaluación de lo que se denomina lucha libre profesional, es decir, el conjunto de técnicas y ejercicios, demostrando control y fuerza, agilidad y equilibrio y habilidad en defensa y ataque, así como la aplicación de llaves.
- Se organiza también una lucha a dos caídas, sin ser obligatorio ganar para aprobar el examen, el cual exige un sólido entrenamiento, además es el filtro que garantiza la calidad del espectáculo, así como el indicador de la preparación de estos atletas. Los candidatos a examen profesional de lucha libre tienen que entrenar varios años para salir adelante a esta prueba y obtener licencia.¹⁰³



¹⁰³Ibid., p.p 32 y 33

Así, esta larga cita nos aclara perfectamente al luchador como atleta. La formación que debe tener y el reglamento que rige su actividad deportivo-profesional. A continuación Janina Möbius nos relata las reglas de combate y nos describe cómo es la estructura de una competencia típica de lucha libre.

En la mayoría de los casos, una pelea dura de dos a tres asaltos sin límite de tiempo. Un asalto se pierde por obligación cuando, por ejemplo: el rival aplica una llave dolora, de la que ya no se puede escapar; cuando durante tres segundos, contados por el árbitro, se está con los hombros planos contra la lona; cuando se permanece más de veinte segundos fuera del ring; por descalificación con motivo de un *foul* o por quitarle la máscara al adversario; o cuando la pelea debe ser interrumpida por causas médicas. Si un luchador toca la cuerda, el oponente debe soltarlo, pues obtiene una especie de "tiempo fuera". Oficialmente está prohibido pelear fuera del cuadrilátero, insultar al público y seguir peleando después del final de un asalto. Además las siguientes acciones están prohibidas: estrangulación directa, golpear con el puño cerrado, picar los ojos, golpear en la nuca o en los genitales, utilizar objetos externos, golpear o insultar al árbitro y quitarle la máscara al oponente.¹⁰⁴

Así, la lucha libre queda determinada como un deporte reglamentado que requiere de bases físico-atléticas sólidas, es una actividad que requiere arduo entrenamiento y profesionalismo para llevarse a cabo. Con todo esto entonces, ¿Por qué se cuestiona su seriedad? ¿Porque siempre su credibilidad está en duda? ¿Porque se dice que los golpes no son reales?, ¿Por qué se dice que es circo, maroma y teatro?

La respuesta es que la lucha libre no es solo un juego en el que se mide la fuerza, técnica y habilidad entre dos competidores; esta competencia se pone en escena pensando siempre en el público que la ve. Como mencionamos la lucha libre tiene principios de lucha olímpica y lucha grecorromana pero lo que le diferencia de estos deportes es que la lucha es Profesional porque está enfocada hacia el público.

La Lucha Libre Profesional debe ser espectacular para atraer al público, por lo tanto tiene toda una parafernalia y una lógica digamos *interpretativa* que le hace entretenida para el público. La lucha libre no sería Profesional si no fuera

¹⁰⁴Janina Möbius, *Y detrás de de la máscara... el pueblo: Lucha libre un espectáculo entre la tradición y la modernidad*, México, UNAM, 200, p.79

entretenida para el público. La calidad del espectáculo luchístico no está determinada solamente por el buen manejo de la técnica, la calidad se determina de manera fundamental por qué tanto divierte a los asistentes que pagan un boleto.

Para entender a cabalidad la complejidad de la lucha libre como deporte-espectáculo, tenemos que empezar explorando un concepto llamado *principio de no resistencia*:

La lucha libre se rodea de situaciones reales y fantásticas, por lo cual para la gente que no conoce este deporte, sólo se trata de un teatro o un circo, piensan que los golpes, las llaves y las caídas son falsos, y que los combates son previamente arreglados. Sin embargo para el conocedor de este deporte, lo anterior carece de importancia, la lucha libre es un deporte de interpretación donde lo que se juzga es el desempeño de los atletas en la representación de sus personajes.¹⁰⁵

...un concepto fundamental para entender el significado de la lucha libre, y este es el principio de la no resistencia y del cuidado del otro, que se constituyeron en uno de los pilares básicos de este deporte, los cuales se aplican en el momento en el que el luchador se rinde, en el instante preciso en que se encuentra la contra llave para zafarse de su oponente, o bien cuando da la apariencia de que espera al otro y le permite todo sin meter las manos con lo que se puede pensar que el asunto está arreglado. El principio de no resistencia implica no utilizar la fuerza bruta que podría conducir a una fractura o lastimadura sin sentido, la finalidad no es provocar un daño ex profeso.¹⁰⁶

... El principio de no resistencia hace la diferencia entre quienes practican la lucha libre y aquellos que sólo combaten de manera violenta. Para el luchador es importante saber aplicar una técnica, pero es aún más importante saber recibir el castigo a fin de no salir lastimado al forcejear con un contrincante. Por ello, la lucha libre requiere de años de preparación para que además de evitar las lesiones por los castigos y llaves, el combate sea vistoso y lucidor ante el público.¹⁰⁷

Así caracterizaremos a la lucha libre entonces de acuerdo a Janina Möbius como la actuación de un deporte de competencia.

En los contenidos de la lucha profesional se incluyen, empero, también el trabajo corporal desde la perspectiva de la escenificación, los roles, los efectos: las caídas estrepitosas sin que provoquen dolor, la gestualidad, la mímica, el olfato para percibir al público y el desarrollo de las tensiones en la pelea, la manera de representar a un personaje-luchador. El trabajo corporal en la lucha libre es una materia compleja que consiste en mostrar y representar con exageración, en el trabajo con y ante el público, y el ocultamiento simultáneo de los elementos teatrales bajo la 'mascara' del 'deporte normal'. El trabajo corporal constituye el balance entre el exceso y la verosimilitud, entre la rivalidad y el trabajo en conjunto con los demás luchadores, en la interacción

¹⁰⁵ Alberto Alejandro Meza Espinosa, *op. cit.*, p. 1.

¹⁰⁶ *Ibid.*, p. 15.

¹⁰⁷ *Idem.*

en el juego de reflejos corporales en desarrollo e improvisaciones ortodoxos y conocidos. De forma parecida al arte teatral occidental, la paradoja de las técnicas corporales y performativas de la lucha libre que se enseñan consiste en que, por un lado, es preciso dominarlas a la perfección, y por otro, no debe permitirse que éstas parezcan técnicas, o sea, es necesario superarlas.¹⁰⁸

Debido a la convención de la escenificación, a que de antemano los resultados están previstos, la lucha libre no es únicamente un deporte de competencia con elementos de espectáculo, así como tampoco es exclusivamente un espectáculo con elementos deportivos.

Aquí la victoria o la derrota no es algo realmente determinante para la recepción, dado que el desenlace del combate no sigue la rectitud de una competencia deportiva, sino que depende solamente de la decisión del promotor. Es decir, lo que tenemos enfrente es la escenificación de una competencia. No obstante, esto no quebranta la vivencia afectiva del público, el juicio honesto, por ejemplo, acerca de las peleas por el campeonato ni el interés o la participación en el desenlace de la pelea. En este punto, la pregunta de si la lucha libre es o no un deporte resulta ociosa, puesto que en ella no nos aproximamos a los distintos modos en que funciona este espectáculo. Resulta aquí más fructífero para el análisis considerar a la lucha libre como una actuación, como la actuación de un deporte de competencia. Únicamente de esta manera es posible comprender la disposición taciturna –y vociferante– del público para participar con entusiasmo en la escenificación de la competencia.¹⁰⁹

El público, al contrario del público de teatro, no entra a formar parte de una convención, sino que se convierte en cóintérprete de la representación 'la lucha libre como deporte'. De acuerdo con las reglas que le son conocidas, colabora interpretando de manera activa el papel de un espectador de un evento de competencia en la obra competencia. A pesar de la determinación previa del desenlace –cuya existencia es conocida por el público, no así el resultado–, el desarrollo de la pelea, así como las insignias de este deporte (trofeos, cinturón de campeonato y árbitros) son tomados en serio dentro del juego de la actuación, y se actúa en consecuencia de manera vociferante.¹¹⁰

Muy bien, está ya claro que la lucha oscila entre deporte y espectáculo, ahora es necesario hacer una semblanza de su origen y desarrollo histórico para lograr entenderla, de una manera más profunda. como un teatro de los sueños en los que se disputa una pelea mítica entre el bien y el mal,

¹⁰⁸ Janina Möbius ,*op. cit.*, pp. 97 y 98.

¹⁰⁹ Janina Möbius ,*op. cit.*, pp. 110 y 111.

¹¹⁰ *Ibid.*, pp. 111 y 112.

2.2 SEMBLANZA DE LA LUCHA LIBRE

La lucha libre tiene desde su gestación misma una composición dual como deporte espectáculo, esta composición bicéfala la define a lo largo de su historia. Como veremos a continuación, siempre están entremezclados espectáculo y deporte, verdad y mito, creencia e incredulidad, lo que finalmente da forma a una actividad que en el velo del misterio crea un fenómeno que trasciende los encordados y se coloca como un determinante de nuestra identidad contemporánea.

Será necesario revisar cómo la historia misma de la lucha libre desarrolla desde su nacimiento estos componentes y como consolida con el paso del tiempo la leyenda que la lucha libre hace sobre sí misma y sobre sus grandes ídolos. Así, mientras repasamos los momentos más importantes de la historia iremos vislumbrando la forma en que se va moldeando este deporte para llevarlo a otro nivel, el nivel de la mitología, que es de donde partimos para elegirlo como el mundo donde se desarrollarán las aventuras de nuestra serie animada.

La lucha libre podría ser rastreada desde que un hombre combate con otro para probar su fuerza o valía, en muchas culturas como la griega o la azteca han tenido un importante lugar en el desarrollo del ciudadano. Pero enfocar desde ahí la semblanza nos desvía muchísimo de nuestro objeto de revisión, así, acotamos nuestro recuento histórico a los primeros registros de la lucha libre como deporte espectáculo, que se documentan en el siglo XIX:

La historia de la lucha libre como espectáculo y entretenimiento en el México actual comenzó en el siglo XIX, con presentaciones de “hombres fuertes” en arenas circense y en ferias anuales, que se dejaban desafiar por el público. Con el tiempo, en ningún circo faltó un ring improvisado, en donde aparecían ante el público luchadores, boxeadores y otros peleadores del ring, casi siempre extranjeros. Ciertamente esto solamente era una atracción entre muchas otras, y aún no alcanzaba el rango de espectáculo en sí mismo. Fue apenas en 1863, durante la intervención francesa en México, que un mexicano, Antonio Pérez de Prian, aprende de un francés la lucha libre, que aquella época se parecía más a la lucha olímpica. Posteriormente, Pérez de Prian abrió su propio gimnasio, el Gimnasio Higiénico y Medicinal, en el centro de la ciudad de México, aunque no despertó mucho interés. Pero él continuó presentando sus conocimientos adquiridos en plazas de toros y en arenas de circo, en donde enriquecía su número con elementos de acrobacia. Fue sólo hasta que presentó como adversario a un luchador estadounidense, cuyo nombre era Henry Buckler, al cual

obviamente derrotó, que creció el interés por este deporte. Pérez de Prian, que llevó por nombre “El Alcides Mexicano”, es reconocido como el primer luchador de México. Dado que años después emigró a Europa, sus esfuerzos quedaron sin continuación, hasta que en 1900, otro francés, Michaud Planchet, organizó una lucha grecorromana en un ring en de [sic] José Espino Barros, que tuvo lugar en la plaza de toros, con la cual introdujo a México esta disciplina. Pasaron tres años hasta que en junio de 1903 tuvo lugar nuevamente una pelea con un luchador mexicano, que en este caso era Enrique Ugartechea, en contra del italiano “Rómulus”. En esta época no existía aún una separación muy clara entre el boxeo, que tenía ya muchos años de popularidad, y la lucha libre, de modo que también había combates entre boxeadores y luchadores. Ugartechea fue nombrado el primer CHAMPION de lucha libre mexicano. La lucha libre fue ganando popularidad, y durante la revolución mexicana, iniciada en 1910, surgieron las primeras empresas que organizaban peleas con luchadores extranjeros con interés comercial. Sin embargo, no fue hasta 1933 que ese tipo de entretenimiento empezó a tener un verdadero auge.¹¹¹

Hombres fuertes en arenas circenses y en ferias anuales que se dejaban desafiar por el público. Desde aquí podemos ver los elementos primigenios del juego del pancracio; los gladiadores, el combate cuerpo a cuerpo, la interacción con el público en el espectáculo mismo. Estos elementos más el misterio que encierran las máscaras serán los pilares que apuntalen por casi tres cuartos de siglo a la lucha libre mexicana.

Será con la construcción de la Arena México en 1933 que se sientan las bases de un verdadero deporte-espectáculo, en el que se combinarán un deporte reglamentado con el espectáculo basado en el principio de no resistencia que ya mencionamos arriba.

Con la Arena México se funda también la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL) en 1933. Se dará, entonces, el surgimiento de los grandes iconos de la lucha libre, dando lugar a la época de oro de la lucha libre. Repasemos entonces como se da ya el inicio formal de la lucha libre con las bases que hasta hoy la determinan. Iniciemos con la primera lucha oficial con la que se inaugura la época moderna de la lucha libre:

El señor Juan Chía (Director editorial de la revista “Hombres y mitos”, conocedor de la lucha libre y aficionado desde la infancia a este deporte-espectáculo) menciona en el primer volumen de la revista “grandes figuras de la lucha libre” que oficialmente la historia del deporte de los encordados comienza el 26 de septiembre de 1933 a las ocho de la noche con quince minutos cuando dio inicio el encuentro entre el irlandés Cyclone Mackey, el estadounidense Bobby Sampson, el Chino Achiu y el mexicano Yaqui Joe. Fue en ese momento cuando la lucha libre comienza a adquirir fuerza y a desarrollarse de manera continua en México.

¹¹¹ *Ibid.*, p.68.

Fue gracias a Don Salvador Lutteroth (considerado el padre de la lucha libre en México) y su socio Francisco Ahumada que se consolidó este espectáculo deporte dentro del gusto del pueblo mexicano; pues Lutteroth inauguró en 1933 la Arena México; mismo año en que se funda la empresa mexicana de lucha libre (EMLL) lo que hoy en día es conocido como el Consejo Mundial de Lucha Libre (CMLL).¹¹²



La lucha se había gestado en los circos y ferias pero habría de nacer propiamente en los barrios de la ciudad, las primeras arenas se ubicaban en el centro rodeadas de barrios populares de donde se nutren de luchadores.

Según Fernández en su libro “Santo, El Enmascaro de Plata”, la lucha libre se convirtió en el pretexto perfecto y el punto de partida para el intercambio cultural y simbólico en los espacios urbanos, desde que comienza a incrustarse en la cultura popular mexicana, según algunos historiadores su aparición se advierte a partir de la época de la Intervención Francesa, mientras que otros la sitúan después de la Revolución Mexicana.

El barrio se convierte en el espacio de la clase baja, y su universo donde ocurren los intercambios cotidianos. Las personas que habitan ahí, se dedican principalmente a oficios, talleres, trabajos en las fábricas de los alrededores de la ciudad o en la servidumbre de las casas ricas. Las banquetas y las calles se convierten en el campo de recreación de los niños y su arena, donde imitan a sus ídolos de las luchas, es el lugar donde se organizan las fiestas, es incluso el centro de



de trabajo ya sea del vendedor ambulante, la prostituta o incluso el vagabundo y el limosnero.

Poco a poco comienzan a construirse espacios culturales, al tiempo en que las luchas invaden las calles con carteles, anuncios y publicidad de sus nuevos héroes; las personas que habitan en estos espacios inmediatamente hacen suyo el fenómeno, se identifican y se convierten en fieles seguidores de la nueva cultura de héroes [...]

Debido al éxito que tuvo el espectáculo luchístico, es de las vecindades y las barriadas de donde surgen luchadores, buscando pertenecer a aquel sector “privilegiado” y admirado por su propia esfera social.¹¹³

¹¹²Vicente Ruiz Miramotes, *El luchador enmascaro del pueblo mexicano: ícono cultural entre los jóvenes mexicanos*, Tesis de licenciatura en comunicación, México, FCPyS, UNAM, 2008 p. 17.

¹¹³Luz Citlali Flores Villa, *Monografía del cine de luchadores*, México, Tesina de Licenciatura en Comunicación, Universidad de Villa Rica, UNAM, p.p. 27 y 28

Así, la lucha libre queda modelada desde un inicio por su cuna popular. Nace en los barrios pobres, su público son las clases bajas que impregnan el espectáculo con su sincretismo y cosmovisión del mundo, del bien y el mal, de la justicia y la injusticia. Esta extracción popular es la que hará de la lucha libre un fenómeno tan lleno de simbolismos y representaciones.

De estos barrios surgen las grandes figuras de la lucha libre, El Santo, Blue Demon, Black Shadow, Cavernario Galindo, Huracán Ramírez, y un brillantísimo etcétera que forjarán la era dorada de la lucha libre.

Entramos ya en una parte medular en este ejercicio de retrospectiva, el nacimiento de las figuras inmortales de la lucha libre; es en la época de los años 50 y 60 cuando la lucha libre llenará sus arenas de los nombres que con el transcurso del tiempo llevarán a la lucha libre a una altura de mito en la cultura popular mexicana.

Da inicio así a la época moderna de la lucha libre en México o también denominada la época de oro, bajo la rúbrica de la Empresa Mexicana de Lucha Libre (EMLL). El auge que tuvo en ese momento fue impresionante y durante los años 60 y 70 surgieron infinidad de luchadores estrellas. Algunas de las figuras más sobresalientes en la Empresa Mexicana de lucha libre fueron: El Santo, Blue Demon, Black Shadow, El Médico Asesino, Murciélago Velázquez, Gori Guerrero, Tarzán López, Rayo de Jalisco, Los Hermanos Espanto, Huracán Ramírez, El Solitario El Espectro, Dr. Wagner, Ángel Blanco, Ray Mendoza, Dorell Dixon, El Enfermero, Jack O'Brien, Cavernario Galindo, etc.



La EMLL se distinguió porque cada uno de los gladiadores hacía gala de una excelente lucha técnica, con el perfeccionamiento en el rendimiento deportivo, que es parte de la tradición de la actual lucha libre de esta empresa que la llevó como monopolio luchístico hasta la década de los setenta.¹¹⁴

Los nombres de la época de oro nacen en una sociedad recién salida del proceso revolucionario, una sociedad que recién empezaba su vida de civil, una sociedad

¹¹⁴Alberto Alejandro Meza Espinosa, *op., cit.*, p.21.

que se estaba reinventando en su etapa moderna. Quizá de ahí el arraigo de sus personajes como mucho más que simples estrellas deportivas.

Quizá pueda equiparse este fenómeno al nacimiento de los superhéroes en Estados Unidos que se inaugura con la primera guerra mundial, un fenómeno que se podrá observar como *boom* hasta el fin de la segunda guerra mundial en el 49. Lo mismo podría observarse en Japón, sus héroes modernos surgen a raíz de la guerra concluida por las bombas en Hiroshima y Nagasaki, de donde se desprenden los héroes que darán cause a la nueva mitología del Japón contemporáneo.

Creemos poder afirmar que las figuras de los superhéroes surgen como necesidad de las sociedades contemporáneas por sublimar y entender su nueva vida moderna a través de los relatos míticos. En nuestra sociedad esos grandes relatos se dan en la figura del luchador durante la época de oro de la lucha libre.

Con los *mass media* la lucha libre deja de moverse exclusivamente en el arrabal y traslada su popularidad a las capas medias de la sociedad que no asistían a la arena. La consolidación de la época de oro no podría entenderse sin las transmisiones de radio, televisión y el cine de luchadores.

Sin embargo esta popularidad traería consecuencias determinantes para la siguiente época de la lucha libre, la época de plata. El auge de la lucha es tal que durante los años cincuenta se sabe de casos de niños fracturados por querer imitar los lances y llaves de los luchadores, lo que da como resultado la prohibición de la lucha libre por televisión.

A finales de la década de los cincuenta surgen movimientos civiles en contra de la transmisión de la lucha libre por televisión, debido a que se dieron a conocer casos de niños que resultaban fracturados por querer imitar a los luchadores. Para darle solución a esto, en 1953 el Licenciado Ernesto Uruçurtu, regente de la Ciudad de México en ese momento (cargo que actualmente es el de jefe de gobierno del Distrito Federal) decide suspender las transmisiones de lucha por televisión.¹¹⁵

La lucha libre entonces deja de tener el escaparate de la televisión que la cobijó en la década de los setentas, también disminuiría considerablemente la

¹¹⁵Vicente Ruiz Miramontes, op. cit., p. 20

producción cinematográfica de las películas de luchadores, por lo que la lucha queda a merced de sí misma y su capacidad de convocatoria. Los reflectores se apagaron, pero la lucha libre continuó viva, nuevamente se refugiaría en las arenas y ahí, el público fiel de cada función vuelve a encontrarse caída a caída con el fenómeno del teatro de los encordados para dar origen a la llamada época de plata o de los independientes.

Para el año de 1974 algunos elementos de la EMLL fueron dados de baja por lesiones, otros por indisciplina o algunos otros, por ser considerados como muy vistos y es entonces que luchadores como René Copetes Guajardo, Rayo de Jalisco, Huracán Ramírez, Renato Torres, Dorell Dixon, El Solitario, Ray Mendoza y otros deciden refugiarse en arenas chicas o emigrar al extranjero... el escenario de la lucha libre en todo el país era un caos.

Bajo este panorama entró en acción Francisco J. Flores, que ya era promotor en Pachuca; reunió a todos los pequeños promotores de la república en uno solo grupo para promover una función inaugural...

En la empresa de Flores, las condiciones laborales habían mejorado y existía una remuneración superior a lo que anteriormente percibirán los gladiadores de la EMLL; lo anterior fue el gancho para atraer luchadores de todas partes. Acostumbrados al porcentaje, fórmula implantada por Salvador Lutteroth, ahora se iniciaba la garantía, lo que significaba que los elementos independientes sabían de antemano cuanto ganarían.

Debido al éxito, solo duraron cuatro semanas en el Palacio de los Deportes, de donde emigraron al Toreo de Cuatro Caminos (conocido en aquellos días como la cueva de los independientes), sitio al que vinieron gladiadores extranjeros como Antonio Iñoki, Hulk Hogan, André el Gigante, Stan Hansen, Bob Backlund, Abdulah The Butcher, Tiger Mask (Satoru Sayama), Pegassus Kid (Christopher Michael Benoit), Blue Blazer, La Torre Infernal, Yamato, Canam Express, El Tigre Canadiense, etc; los cuales se enfrentaron a mexicanos ilustres como Mil Mascaras, Canek, Rambo, Boddy Lee, Villano III, El Solitario, Perro Aguayo, Signo negro, Navarro, Texano, Fishman, Los Brazos, Super Muñeco, Súper Ratón, Súper Pinocho, Solar, Ultramán, Super Astro, entre otros.

Incluso en 1977, el Santo Y Blue Demon, se integraron a este grupo que fue liderado también por Mil Mascaras y Tinieblas, dando paso a una de las etapas más importantes de la lucha libre en México. Hasta su desaparición a principios de los noventa aunado a la muerte de Francisco J. Flores.¹¹⁶



¹¹⁶ Alberto Alejandro Meza Espinosa, *op. cit.*, p.23.

La lucha libre volvería a surgir como un estallido cuando los medios vuelven a transmitir en los noventa. En 1992 surge la empresa Triple A y todo el caldo de cultivo que fue la época independiente sale a la superficie. La fanática abarrotada las funciones itinerantes de la Triple A y llena nuevamente la llamada catedral de la lucha libre, la Arena México. Nombres como el de Atlantis u Octagón vuelven a ser referentes de ídolos para los niños, y los nuevos villanos Como Pierrot Jr., cosechan el odio y la antipatía del respetable.



Los gladiadores se hacen en el ring. En la época de plata esto es muy claro; la generación de los ídolos que son leyendas vivas como el Maestro Lagunero Blue Panter, Pedro el Perro Aguayo o los Brazos, incluso El Rayo de Jalisco se forjaron en el Toreo de Cuatro Caminos, en la Arena México o en la Coliseo.

Estos son los inmortales del ring, pero el paso a mitos se da con el embalaje medios-luchas. Tinieblas es figura indiscutible de la era de plata, pero llega a otro nivel cuando aparece en televisión con Capulina. Al Perro Aguayo se le hablaba de usted desde los años 70, pero es en los 90 con la re-transmisión de las luchas por tv cuando su frente se convierte en el símbolo trágico de la lucha como un juego doloroso y de cicatrices muy profundas.

La capacidad extraordinaria de la lucha libre por hacer ídolos se potencializa con los mass-media hasta crear leyendas como en el caso de El Santo y hoy, guardando proporciones, como en el caso de Místico.

La lucha libre, así, nos muestra en su desarrollo histórico su capacidad prácticamente natural de construir figuras que trascienden los encordados, desde la época de oro en que los ídolos se convierten en leyendas del cine, a los independientes donde se acuñan nombres míticos como el de Fishman o Canek, y la época de re-florecimiento de los noventa donde nuevamente Atlantis u Octagón se vuelven los referentes de los niños, hasta la época que hoy domina Místico.

Resulta insuficiente entonces hasta ahora nuestra definición técnica de la lucha como deporte espectáculo para entender el encanto que esta despierta sobre el espectador. Aunque ya nuestra aproximación histórica nos va mostrando que la respuesta a porqué la lucha ejerce esa gran fascinación debe ser buscada por lado de los luchadores como ídolos. Ahora entonces debemos buscar el cómo la lucha libre hace ídolos a sus gladiadores y después el imaginario colectivo los convierte en héroes.

2.3 EL TEMERARIO: UNA SERIE DE LUCHADORES

Cuando empezamos a barajear la idea de una serie de aventuras, de inmediato concebimos a nuestro protagonista como un luchador enmascarado. Fue automático, en el primer capítulo en villano dice —~~que~~ a poco ese Temario es un héroe enmascarado, como El Santo, no me jodas”. No hubo discusión, no hubo duda, cuando se propuso que fuera un luchador más bien fue una afirmación en el tono de así debía ser, era lógico.

Desde el borrador intuitivamente tuvimos un esquema de bien y mal que nuestra particular formación concibió en la dualidad técnicos vs rudos. Nuestra concepción del mundo heroico tomó forma autónoma en un ring de lucha libre.

Hoy que reflexionamos la serie como un ejercicio académico caemos en la cuenta de que una de nuestras primeras y más importantes cosmovisiones de los conceptos heroicos de bien y mal es la lucha libre y esto no es exclusivo de nosotros dos, es algo que más bien resulta bastante común como mexicanos.

Veremos en las siguientes cuartillas porqué surge en nosotros de manera natural un héroe enmascarado como protagonista gracias a que *las luchas* parecen cincelar nuestra cosmovisión de la aventura heroica. Más importante aún observaremos si esto al ser generalizado nos permite pensar que nuestro producto será bien recibido por el público.

Iniciamos en primer lugar con Janina Möbius abordando la importancia de la lucha libre como una noción nuestra muy particular de la idea universal del antagonismo entre el bien y el mal.

Junto con el conflicto básico que existe en (casi) todas las culturas entre el bien y el mal –en México, el *rudo* puede contemplarse como descendiente de Tezcatlipoca, y el *técnico* como un moderno Quetzalcoatl-, a través de los luchadores se muestran posturas ante la vida que exige una toma de decisión. La dramaturgia de la lucha libre surge de la división de roles en buenos y malos, fomenta la parcialidad del espectador, y le ofrece posibilidades de identificación con conceptos de la vida o con actitudes ante ésta. En efecto, para muchos espectadores mexicanos el mundo de la lucha libre parece representar un reflejo de su propio mundo, con el lado de los buenos, que sin embargo siempre son engañados; y el lado de los malos, los tramposos, que con frecuencia tienen éxito actuando en contra de las reglas. Esto se basa en el melodramático sentimiento de la fatalidad, tan extendido en México, que se expresa en numerosas canciones y adagios populares, y que se resume en: ¡Ay, qué mal me trata la vida! Cuando un técnico es golpeado por los malos, el espectador puede proyectar en ello su propia vivencia subjetiva de que a él en la vida le va igual: sin motivo, sin ser culpable de nada, a uno le sacan el dinero y le castigan. Al mismo tiempo, resulta tranquilizante el hecho de que si bien los rudos pueden ganar, sólo lo consiguen mediante trampas, o juntándose varios contra uno solo. El mundo no se viene abajo. Y para la otra parte de los espectadores, el comportamiento del rudo corresponde al deseo de poder hacerle trampa a todos, de devolver los golpes del destino con golpes por debajo de la mesa.¹¹⁷

La lucha libre ejerce una fascinación hipnótica sobre el público que trasciende el mero deporte como competencia. La lucha libre es un teatro donde el público mexicano proyecta toda una serie de valores éticos y estéticos e incluso folclóricos y míticos que la vuelven un evento único y que termina siendo de auto reconocimiento como identitario en México.

¹¹⁷Janina Möbius, op. cit., p.17.



Nos reconocemos en la lucha libre, proyectamos ideales, miedos, estereotipos, fobias y prejuicios. Reconocemos lo bueno como meta pero entendemos que lo malo tiene su oscuro encanto. Este reconocimiento es no sólo contra tal o cual personaje, es con el mecanismo de identificación mismo es decir la propia lucha libre. La lucha libre es una escenificación de la vida con valores que nos son universales. Nos enamoramos de la lucha por ser el universo que nos dota de personajes y valores en los que nos proyectamos, en que nos podemos ver reflejados en cuestiones morales, catárquicas, estéticas y melodramáticas.

En la lucha libre tradicional se escenifica un tipo de héroe colectivo, específico de una clase social, cuya recepción es polivalente: la exaltación de los luchadores hasta convertirlos en figuras luchísticas imaginarias surge de la vinculación de luchadores reales, físicos, y presentes, con imágenes y personajes creados por el “inconsciente colectivo”. Esta encarnación, que ocurre durante el desarrollo de la lucha libre, los convierte en figuras carismáticas, poseedoras de una existencia imaginaria, fuera de lo cotidiano, remarcada adicionalmente por el misterio de la máscara.¹¹⁸

La lucha libre se constituye, así, en el universo mítico en el que el público de México se reconoce a sí mismo desde un enfoque épico, este universo tiene sus reglas sobrenaturales, las llaves, los lances, las piruetas la violencia del rudo y la técnica y fuerza casi sobrehumana de los limpios. En México generaciones y generaciones de niños han crecido jugando a las luchitas, así que incluso podría preguntarse ¿Quién no jugó luchitas de niño? ¿Quién no escogió en el juego a tal o cual luchador, rudo o técnico, por su máscara, por sus llaves o por sus vuelos?

¹¹⁸ *Ibid.*, p.106.

Pero tras estas aventuras del cuadrilátero sabemos que hay hombres de carne y hueso que sufren en sus combates y que deben pagar la renta y las cuentas. Y eso los haces más reales y los hace más heroicos, pues tienen una condición humana que nos permite identificarnos con ellos. Es orgullo de la colonia saber que tal o cual enmascarado salió de tal o cual barrio. Es orgullo decir que a tal rudo se le puede ver por esta u otra plaza o mercado. Parte de su aura de ídolos está en esperarlos en la entrada de la arena y escuchar de repente que ese tipo alto de allá es tal luchador sin máscara.

La máscara, la escenificación, incluyendo a los luchadores que no portan máscara, crea aquí la fractura entre la persona y el personaje, entre la actuación, ficción y el yo. La convención de la lucha libre como mundo escenificado, con la mezcla de la ficción y la realidad de los luchadores, y sus personajes como componente aceptado para la percepción del entretenimiento, hace posible la creación y la recepción de héroes propios, que sin embargo en ningún momento interrumpen el vínculo con el público y con su realidad. Se sabe que bajo la máscara puede estar el vecino, el chofer del camión o el vendedor de tacos, con problemas similares para (sobre)vivir en una ciudad de 22 millones de habitantes. Simultáneamente, el espectador desarrolla una admiración casi religiosa hacia la figura que se encuentra sobre el ring, quiere estar cerca de ella –también físicamente-, de manera parecida a la relación íntima que cada quién establece con el santo (protector) de su devoción. Sin embargo, en la lucha libre el espectador está consciente siempre de que los luchadores dependen del público: en la arena se crean héroes, y después son demolidos. En efecto, junto al deseo casi religioso de tocar al héroe, de congratularse con él y celebrarlo, la Arena México es uno de los pocos lugares en los que se puede criticar y destruir a los ídolos cuando ya no pueden cumplir lo que antes prometieron. Aquí a los dioses se les puede pedir cuentas, haciéndolos iguales a uno, es decir, terrenales.¹¹⁹

Y si hablamos de dioses hablamos de mitología, entendiendo aquí mitología burdamente como los valores arquetípicos de una sociedad relatados en forma épica para explicar el mundo y sus misterios.

Esta doble función de los luchadores de lucha libre, como figuras deíficas –según C.G. Jung, el mito del héroe es una imagen arquetípica mediante la cual los héroes se convierten en dioses- y también como hombres que padecen, semejantes al espectador y de su misma clase social, es el origen del inmenso impacto y de la importancia de la lucha libre entre las clases bajas urbanas de México.¹²⁰

¹¹⁹ *Ibid.*, p.107.

¹²⁰ *Idem.*

La lucha libre nos explica la épica encerrada en un velo de misterio que oculta el truco mágico de la creación, de la vida, de la justicia. El signo por excelencia se ve en la máscara como hito de la construcción mágica del misterio, pero el encanto de lo desconocido no se agota ahí; se palpa casi en cualquiera de sus caras; en su construcción como deporte y como espectáculo, en la construcción de los propios deportistas y en la competencia misma.

Que si están arregladas, que si no se pegan de verdad, que si traen bolsitas de pintura para simular sangre, que si el amigo de un amigo conoció a fulano antes de fuera luchador, que si antes de una lucha vi a zutano sin máscara, o si tengo el autógrafo de perengano. Todo esto más las luces, las edecanes, los lances, las mentadas, las graves lesiones, los nombres inmortales, las más de 150 películas de luchadores, las tres décadas de transmisiones televisivas, las infancias de generaciones y generaciones de niños jugando *luchitas* dan forma a todo el mito que envuelve al deporte del pancracio.

Por todo ese imaginario colectivo da pie a que nosotros, sin ser fanáticos de la lucha libre hayamos desarrollado un héroe luchador.

La lucha libre se vuelve con el paso de los años en objeto de una mitología colectiva, con cada función y su estructura van apareciendo personajes que por sus lances y hazañas, son convertidos en héroes que dejan grabados sus nombres arriba de los encordados.

Con la confrontación de los luchadores se consolida la existencia de fuerzas antagónicas en el cuadrilátero, símbolos complementarios y a la vez rivales con los que se enriquece la parte escénica y se convierte en estandarte del pancracio mexicano, la lucha de los contrarios.¹²¹

Mitología podría sonar a antiguo, a dioses griegos. Sin embargo nada más contemporáneo que la mitología.

Las culturas modernas crean y recrean sus mitologías casi a diario vía los mass media. Pueden presentarse como dragones gigantes que destruyen Tokio, o Heroínas (Jugi) en el manga, tal vez como super-guerreros en los animes o en forma de superhéroes en los comics.

¹²¹Alberto Alejandro Meza Espinosa, *op. cit.*, p.88.

En nuestro país, de manera muy particular, generamos íconos y referentes desde los encordados, hoy en día el nombre de Black Shadow bien podría ser un referente de maldad sin que este gladiador haya aparecido en ninguna película de luchadores y la mayoría no lo hayamos visto pelear en la arena o la televisión.

Los personajes de los mitos son seres sobrenaturales, por toda la ficción que rodea sus hazañas y los valores que defienden. El deporte y el sistema de competencia, hacen proclive que los participantes tengan pruebas a superar y adquirir la apariencia de relatos míticos. El luchador en la competencia, hace proclive que los participantes tengan pruebas que superar y adquirir la apariencia de relatos míticos. El luchador en la competencia se vuelve un personaje sobrenatural. En la lucha libre mexicana, sólo el mejor gladiador queda en la memoria...¹²²

En esta constante generación de relatos de ficción para auto-reconocernos es que surge El Temerario, y es que en México de forma natural, casi como *cliché*, los relatos de ficción parecen orientados a tomar forma de luchador enmascarado.

No pretendemos decir que el Temerario será un relato que se defina como el nuevo portador de nuestra identidad mítica. Nada sería más absurdo. Pero si lo proponemos como una exploración ficticia que surge de una escuela contemporánea importantísima para nuestra cultura popular contemporánea: La Lucha Libre.

Abrevamos de la figura del luchador porque es nuestro referente natural para contar historias de ficción. No es el único, por supuesto, ni siquiera el más profundo seguramente; nuestro pasado prehispánico será quizá el relato primigenio y el más complejo sin lugar a dudas. Pero nos atrevemos a afirmar que el relato luchístico, por lo expuesto en esta tesis al momento, es inobjetable como referente contemporáneo de la cultura popular mexicana.

Al tener bien definidos al bien y al mal, se forma un escenario idóneo para que en él se efectúe la batalla decisiva que definirá el destino de la humanidad. No importa quién salga victorioso, lo que importa en realidad es que la lucha sea a muerte hasta que únicamente quede de pie uno de los dos. Para fortuna, por lo general el bien es el triunfador, sin embargo hay ocasiones que las fuerzas del mal resultan victoriosas. Este último argumento es frecuente en la lucha libre, en el que el bueno no siempre gana. Aunque el mal triunfe, siempre existe la posibilidad latente de volver a enfrentarlo y recuperar el orden perdido, de igual forma el mal nunca puede ser derrotado de una manera definitiva ya que siempre regresa.

¹²² *Ibid.*, p.66.

El mito escatológico con su idea implícita de fin es el detonante en la historia de los combates, en donde se desarrolla la aventura de un héroe que trata de eliminar la amenaza, tal vez puede hacerlo, tal vez no; si es que fracasa, la destrucción es un buen pretexto para que posteriormente se lleve a cabo una renovación, siempre y cuando haya esperanza. Por tanto la lucha libre siempre seguirá realizándose mientras haya motivo de dualidad.¹²³

Así, tras la elección del luchador como protagonista esta una inclinación natural para identificar en el ring el escenario de la tragedia escatológica del héroe por salvar al mundo. Encontraos en la arena el teatro donde monta obra nuestra mitología heroica contemporánea.

La lucha libre como mito vive en un tiempo mítico, las figuras de la época de oro de los años 60 viven aún en la memoria porque el mito está vigente, la lucha libre, con mayor o menor grado de popularidad ha estado presente desde su nacimiento formal; continua generando nombres, generando rivalidades, generando confrontaciones, representando la lucha del bien y el mal de manera cíclica y permanente reinventando el mito con nombres nuevos, pero con arquetipos perenes.

La práctica cotidiana que efectúa el ritual no permite que el contenido caiga en el olvido, y por algo la lucha libre en México tiene 75 años de vigencia. Es como si el tiempo mítico se detuviera unos instantes mientras la práctica es llevada a cabo. La práctica ritual ha sido un instrumento muy sólido para mantener vigente el mito de la lucha libre. El rito busca con la repetición una actualización constante del mito, para evitar tanto que caiga en el olvido como que se distorsione su sentido original. La repetición está implícita en la esencia misma del rito.¹²⁴

Machacamos y machacamos sobre los luchadores que trascienden el ser meros astros de la arena, meros ídolos del ring. Su papel se asemeja más al de héroes, en la cultura contemporánea se definen más como superhéroes. Y creemos que no es una exageración decir esto.

Cuando concebimos a nuestro protagonista llegamos en varios momentos a cuestionarnos si estaríamos cayendo en un *cliché*. Pero siempre volvíamos a su aceptación tan natural y contundente. Tenía que ser un luchador.

¹²³ *Ibid.*, p.89.

¹²⁴ *Ibid.*, p.91.

Con esta duda decidimos buscar referentes nacionales de superhéroes; encontramos a Chanoc, a Kaliman, incluso a Fantomas, un abanico bastante corto si lo comparamos con la baraja norteamericana o nipona.

¿Por qué tan pocos?, ¿No necesitamos superhéroes para referirnos un montón de cosas en ellos como público? Por supuesto que sí. Pero como público, nosotros encontramos a los superhéroes en otro sitio.

Si revisamos a las figuras de la lucha ahí encontramos a nuestros enmascarados justicieros, no tenemos un Batman, pero tenemos un Rayo de Jalisco, no tuvimos una liga de la justicia pero tuvimos a Súper Ratón, a Súper Muñeco y a Super Pinocho. Ningún plan diabólico creado por Lex Lutor se puede comparar a las marrullerías y rudezas salvajes del Cavernario Galindo, tan siniestro como el Jocker es Atlantis Maldad en su faceta ruda.

Creemos que en México no desarrollamos superhéroes porque es un concepto que nos resulta poco creíble, nos resulta ajeno. A Superman no podemos verlo en carne y hueso, no podemos escuchar el dolor de un golpe dado a Batman, pero si podemos ver como Ray Mendoza sufre para levantar a Super Porky.



La sangre vertida por los héroes de los comics resulta poco satisfactoria a los que crecimos viendo la frente abierta del Perro Aguayo, o la máscara desgarrada teñida de rojo Atlantis. Es muy difícil que un héroe invencible y todo poderoso de ficción nos resulte conmovedor cuando hemos visto caer la máscara del Cibernético, o de los Brazos, ningún acto de maldad es comparable a la traición de un técnico como Atlantis al ubicarse en la esquina ruda, ningún súper villano puede ser para nosotros más denostado que aquel que rudo que se arrepiente de sus canalladas y trata de enmendarse con la esquina de los innombrables técnicos.

En los luchadores mexicanos podría verse también una respuesta a los superhéroes norteamericanos de historietas y de películas, que a partir de los años cuarenta comenzaron a tener influencia en México. Éstos fueron sustituidos por los ídolos mexicanos, como «El Santo». Aunado a esto, después de la revolución mexicana el pueblo fue siendo excluido cada vez más de la participación de la vida política, de modo que la lucha libre funcionó



posiblemente como compensación a esa carencia de posibilidades de decir. A pesar del empuje económico que tuvo México a raíz de la segunda guerra mundial, para amplios sectores de la población imperaban condiciones de graves carencias y pobreza, de modo que el entretenimiento bajo la forma de deporte o de circo fungió al mismo tiempo como compensación y como distracción.¹²⁵

Así, El Santo sintetiza todo lo dicho hasta ahora. El gran campeón de la lucha en la época de oro, el que desenmascaró a Black Shadow; el que se enfrentó a Blue Demon; el que peleó en más de diez mil combates, el que logró todos los campeonatos posibles, el que nunca perdió la máscara; el que se bañaba con la máscara puesta y con ella hacía el amor. El que conservo su tapa hasta después de la muerte.

En la época del «El Santo», en México se carecía de figuras heroicas propias, tanto en el cine —el cine de charros, de Pedro Infante, ya había pasado, y no se vislumbraban nuevos ídolos cinematográficos—, como en las publicaciones masivas. «El Santo» ya había obtenido fama por el espectáculo popular de la lucha libre, lo cual hacía más fácil traspasarla también a otros medios. Pues en efecto sólo a través de los medios masivos obtienen los héroes modernos su estatus.¹²⁶

La figura de «El Santo» correspondió en este sentido a la necesidad del pueblo por un personaje salvador, que traiga justicia a este mundo injusto. Al mismo tiempo, con su máscara, «El Santo» satisface el arraigado gusto de la cultura popular mexicana por el misterio. Gracias a la máscara que nunca fue arrancada, se podría pensar que bajo la máscara se esconda el obrero que trabaja a un lado, alguien como uno mismo. En efecto, ésta es una de las funciones más importantes de la máscara en la lucha libre, de la cual obtienen provecho los luchadores desconocidos: al contrario de lo que afirma Gunter Gebauer, de que los ídolos necesitan de su máscara —en el sentido metafórico—, y que desaparecían si ésta les fuese retirada, esto es más complejo en la lucha libre: por medio de la máscara, al luchador se le exalta y se le mistifica, pero al mismo tiempo el espectador puede imaginarse cualquier rostro bajo la máscara, y sabe que probablemente pudiera tratarse del chofer del autobús. El propio «Santo» acuña la frase —*no hay detrás del enmascarado. Todos y ninguno a la vez.*» El saber que existe una «persona detrás de la máscara», cuyas condiciones de vida, puede suponerse, no son esencialmente distintas a las del público, es un elemento fundamental de la escenificación de los héroes en la lucha libre.¹²⁷

¹²⁵ Janina Möbius, *op. cit.*, p.74.

¹²⁶ *Ibid.*, p. 102.

¹²⁷ *Ibid.*, p.103.

Así como fue natural elegir como protagonista a un luchador enmascarado, cuando menos acordamos ya proyectábamos al Temerario combatiendo contra un hombre lobo, de manera natural surgieron las vampiresas, después el científico loco, luego los zombis y de repente ya había extraterrestres.

Este bizarro entramado de antagonistas surge sin duda de la influencia que ejerce en nosotros el cine de luchadores y su representante máximo: —las películas del santo”.

Las películas presentan las siguientes características: restricciones a causa de sus bajos costos de producción, repeticiones inalteradas del mismo esquema, muy escasas capacidades histriónicas de los actores, y una ignorancia de las causalidades y de las probabilidades en los giones. Pero instauran un género propio, cuyo éxito rebasa las fronteras de México —el cine de luchadores-, con alrededor de 150 películas hasta la fecha, y ponen de manifiesto el estatus de —El Santo” como leyenda, como héroe mítico del pueblo.¹²⁸



En el cine de luchadores encontramos una interpretación muy propia de la ficción. Los enmascarados luchan contra todo tipo de monstruos terroríficos nacionales, como La Llorona y Las Momias de Guanajuato; y universales como Drácula o el Hombre Lobo.

¹²⁸ *Ibid.*, p.101.

Este universo de ficción creado por el cine de luchadores nos resulta atractivo siempre como pretexto perfecto para explorar distintos personajes básicos del cine de terror y ficción y a través de estos géneros podemos preguntarnos por nuestra realidad, por nuestros miedos, por nuestras preocupaciones y por nuestras esperanzas.

Gracias a que El Santo lucha cinematográficamente contra los monstruos o que se enfrentó al “Cerebro del Mal”, nosotros podemos proponer hacer un ejercicio de exploración de sub-géneros en El Temerario.

Presentamos “El Mojado Vengador” explorando y deformando el personaje del Hombre Lobo a una aventura fronteriza de indocumentados que tratan de llegar a Estados Unidos por el paso de Tijuana. Como necesidad de reconocernos en el cine de luchadores tomamos la infaltable historia de las mujeres vampiro y creamos “Las Vampiresas de la Merced”.

El híbrido creado en el cine de luchadores entre películas policiaco-detectivescas y de horror nos permite hojear temas que el género luchístico no abordó propiamente, esto lo hacemos con el tema del *serial killer* en “El Taquero Descuartizador”. Y con la puerta abierta de la ficción recreamos al científico loco en “La Isla del Mutilante”, un capítulo doble en el que exploramos un final en el cine de Desastres típico del terror norteamericano.

No puede faltar el homenaje al santo en “La Resurrección de las Momias de Guanajuato” como pie para explotar el terror puro, de una aventura en una mina para, finalmente, dar tratamiento a personajes propios y muy poco tocados en “Los Brujos de Catemáco”.

Así, del cine de luchadores nos resultan utilísimo para una consolidación de la temática, entendemos que las películas de gladiadores catapultan a los ídolos en verdaderos superhéroes haciendo que estos personajes se exporten como verdaderos símbolos nacionales.

Así, el Temerario se puede presentar con una visa de 50 años de tradición en la creación de personajes heroicos de carne y hueso, una tradición de más de 150 películas que crearon época y aún hoy en día son reconocidos.

Entendemos que El Temerario nace con un déficit muy peligroso: no es un luchador real. Al contrario de los grandes íconos cinematográficos El Temerario no es un personaje que pueda ser digamos comprobado empíricamente en la arena. Pero a nuestro favor contamos con un mecanismo de identificación con el luchador como héroe de más de 50 años.

Abordar un género que hasta antes del film *AAA La Película* parecía muerto, velado y enterrado, significa re-tomarlo desde un contexto distinto y ese ejercicio de novedad en nuestro proyecto es tomar lo que en México siempre ha sido semillero de héroes de carne y hueso, entintarlos, *vectorizarlos* y darles movimiento en forma de una serie de caricaturas animadas en la tradición del cine de luchadores llamada *El Temerario*.

CAPÍTULO 3: PLANEACIÓN DE LA SERIE

3.1 PROPUESTA VISUAL

El proyecto de El Temerario es una serie de aventuras que parte de un punto ya casi folclórico en nuestra cultura: el héroe de lucha libre enmascarado que se enfrenta contra las fuerzas del mal.

Insertamos nuestra serie dentro de un universo más amplio como es el cine de luchadores. Daremos vida a una propuesta venida de una escuela ya con 50 años de historias y nombres emblemáticos; tramas, personajes y aventuras que han permeado en el imaginario colectivo de nuestra narrativa cinematográfica popular.

Para la construcción visual de la serie proponemos tomar otro ícono de la cultura popular; es el las historietas de bolsillo que se venden en los puestos de periódicos conocido genéricamente como *sensacionales*, y cuyo representante más conocido es El Libro Vaquero.

Los *sensacionales* es el termino con el que se define a las historietas de tamaño bolsillo, que se adquirían en los puestos de periódicos y cuyo contenido giraba alrededor de temas populares o identificados con la clase más empobrecida de nuestro país. Ejemplos de ello son: *Yo acuso*, *Libro Vaquero*, *Libro Semanal*, *Sensacional de Traileros*, *Sensacional de luchas*, *Así soy ¿y qué?*, *Sensacional de barrios* y muchos títulos más. Este tipo de historieta surge a principios de los 80, y las editoriales insignia de dichas historias eran **Novedades editores** con *El Libro Vaquero*, *El Libro Policiaco* y *el Libro Semanal*, y **Editorial EJE**A (nombre que es acrónimo de Enrique, Jaime, Everardo y Alberto, los cuatro hijos de Everardo Flores, fundador de la Dinastía Flores y dueño de uno de los expendios más importantes de la unión de voceadores), que publicaba títulos como *el Sensacional de Luchas*, *Sensacional de Mercados*, *Así soy ¿y qué?* entre otros.¹²⁹

Los *sensacionales* son populares por su público meta ya que están dirigidos al sector de clase baja como veremos a continuación, también son populares por su tiraje ya que se imprimen por millones de copias y se distribuyen por toda la República llegando incluso a exportar.

¹²⁹ Luis Gantus, Un sensacional placer culpable, en el blog Producciones Balazo [en línea] Dirección de URL <http://estoesferpecto.produccionesbalazo.com/?p=636>

De acuerdo con el perfil de lectores cautivos, 66% son albañiles, artesanos, obreros, choferes, plomeros, amas de casa; 72% son hombres y 28% mujeres, y de ellos, 40% tiene un ingreso de dos a cuatro salarios mínimos. Su principal venta está fuera del Distrito Federal, con 60% de la distribución. Admirado o despreciado, El Libro Vaquero se ha convertido en un clásico de la cultura popular: 400 mil ejemplares circulan semanalmente por toda la República, lo que se traduce en 20.8 millones de ejemplares anuales. Con 205 distribuidores, Niesa cubre 95% del territorio nacional. Una red de 11 transportistas recorre 18 rutas y tres servicios de paquetería –Flecha Amarilla, Estrella Blanca y Multipack– se encargan de la distribución, de acuerdo con un informe de la misma editorial. En el canal extranjero del norte, que abarca las principales ciudades fronterizas de Estados Unidos, se reparten 313 mil ejemplares de El Libro Vaquero y El Libro Semanal. Cuentan con seis distribuidores: SPAMA, RevMexCorp, De Pablo Publications, Magnamex Editores, International Inc y Mexican General Merchandise. En Latinoamérica, las historietas se exportan a Uruguay, Argentina, Perú, Chile, Bolivia y Guatemala. Niesa busca expandirse hacia España, Brasil y China; para ello han recibido asesorías de Bancomext sobre contactos locales y análisis de mercado.¹³⁰

Este tiraje ya es un primer referente para calcular el impacto que los *Sensacionales* tienen y no somos los únicos que lo han notado, pues el propio gobierno mexicano se percató de esto y en 2004 lanzó un programa de información al migrante a través de estas historietas de bolsillo.

En México, los ejemplares atrasados se venden en expendios especializados. El costo unitario oscila entre dos y tres pesos, y se estima que cada revista es leída u hojeada por cinco personas. Esta penetración llevó a la Secretaría de Relaciones Exteriores (SRE), en 2004, a distribuir en El Libro Vaquero y El Libro Semanal 1.5 millones de ejemplares de la Guía del migrante mexicano, donde se advertía de los peligros de cruzar la frontera. Hasta se daban tips de cómo afrontar un arresto y qué ropa usar para cruzar el río. El proyecto para su diseño y maquila fue asignado a Niesa y el contenido lo hizo la Cancillería. Los estadounidenses vieron en la guía una clara incitación a la migración, presionaron para cancelar el proyecto pero no lo consiguieron. Incluso el Congreso respaldó una reimpresión. No es gratuito que la SRE haya decidido realizar su guía en historieta, pues es bien sabido el potencial didáctico de este medio.¹³¹

Así, estos títulos de historietas nos crean un tipo de comic mexicano muy específico. Para exponer las particulares de los *sensacionales* hagamos una comparación entre el comic americano, el manga japonés y el sensacional mexicano.

¹³⁰ Raúl López Parra, El Libro Vaquero un clásico de la cultura popular, en Revista Mexicana de Comunicación, Núm. 99, junio – julio 2005.

¹³¹ Idem

El estilo de narración de las páginas pondera siempre ángulos y posiciones cargadas de acción. En los cuatro ejemplos que mostramos podemos observar siempre a los personajes moviéndose listos para entrar en acción.

El Manga ya Vanina A. Papalini nos lo había descrito en el apartado sobre el anime japonés pero vale la pena retomar la cita nuevamente.



En su forma gráfica original y en su país de origen, se trata de revistas impresas a una sola tinta, con la tapa a color, de papel de baja calidad, que contiene entre 10 y 25 episodios de historias que se desarrollan en 300-400 páginas. Su costo, verdaderamente bajo, ronda los tres dólares; son revistas pensadas para ser leídas y descartadas inmediatamente. Algunas de estas historias tienen una vida un poco más larga; si han tenido éxito, son compiladas en libros de tapas duras.¹³³



La primera gran diferencia que salta a la vista entre el comic y el manga es que la historieta norteamericana es a color y la japonesa en blanco y negro. Pero no es lo único.

El manga como ya mencionamos maneja un amplio abanico de generos y por tanto su estilo narrativo no esta tan dictaminado por la acción.

Aunque ciertamente hay géneros del manga que presentan gran cantidad de peleas incluso estas son presentadas de forma distinta a como lo hace el comic norteamericano, ilustramos eso con la imagen de tal manga se observa a la izquierda de este texto.

¹³³Vanina A. Papalini, *op cit.*, p. 34.



El formato de los sensacionales es *bolsillo*, rondan de 80 a 100 cuartillas de acuerdo a la publicación, pueden ser impresos a todo color o en sepia. Pero más

allá de estas diferencias de formato, a nosotros nos interesa el particular trazo de los dibujos que tiene el *sensacional*.

Comparemos como se dibujan las mujeres, los hombres y los escenarios tanto en el comic como en el manga y por supuesto en el *sensacional*.

TRAZO DE MUJERES

El rasgo distintivo de cada uno de nuestros tres tipos



de historieta es en primer lugar el de las mujeres. En el comic norteamericano las mujeres son atléticas ya que su rol principal es realizar hazañas heroicas, tienen personalidad de súper heroínas por tanto su fenotipo, rasgos de personalidad y vestimenta es equivalente al de sus contrapartes masculinos.



Las mujeres en el manga tienen ojos muy grandes pues con ellos se enfatizan los estados de ánimo, pueden tener cuerpos llamativos pero no pierden la

esencia infantilizada.



En los sensacionales las mujeres tienen una anatomía exagerada, para destacar piernas sumamente torneadas, cadera muy grande, cintura diminuta y busto descomunal. Su actitud es netamente sensual (incluso sexual)

y su rol es como incitadoras de los varones, como objetos de deseo o como devoradoras de hombres sexualmente hablando

TRAZO DE HOMBRES

El fenotipo de los protagonistas masculinos es igualmente notorio. El comic maneja figuras masculinas extremadamente musculosas para resaltar la súper fuerza de los héroes,



En el anime por el contrario la figura masculina es muy delgada, incluso en los personajes con grandes poderes.

Los personajes de los sensacionales no son superhéroes, son personas comunes y corrientes en situaciones que no son heroicas. Son un prototipo de hombre con el que el lector se identificará. Son personajes de



clase baja con oficios como choferes, carniceros, cargadores y el encanto reside en que estas personas comunes y corrientes tienen aventuras de tipo erótico con las exuberantes mujeres creando una fórmula muy atractiva para



el lector de los sensacionales.

ENTORNOS DE LAS HISTORIAS

La ubicación de las historietas también es otro punto que nos interesa resaltar. El comic norteamericano ubica sus historias en ciudades de primer mundo, pueden ser reales como Nueva York en el caso de Spiderman o ficticias como Metrópolis en Superman y Ciudad Gótica en Batman, incluso las historias se pueden desarrollar en otros mundos y universos.

Japón con su rica variedad de géneros explora diferentes contextos en sus mangas, pueden ser modernas metrópolis tecnológicas, pueden ser ambientes de



cualquier colegio normal, pueden desarrollar historias en el campo, en el futuro o en el pasado.

Los sensacionales se contextualizan en escenarios de México, ya sea en ambientes urbano-populares o en el campo.¹³⁴ Las tramas

se pueden desarrollar alrededor de la aventuras de un chofer de microbuses del transporte público, o en puertos de fritangas, en rastros, y en talleres mecánicos.

Esta cotidianidad hace que las historias de los sensacionales sean muy fácilmente identificables con la parte popular de la cultura mexicana.

Partimos de la idea de que es posible proponer una estética particular de nuestra cultura



aproximándonos desde los colores y las formas que el sensacional ha utilizado durante décadas. De ahí que esta sea la *escuela* de la que partirá el diseño de nuestros personajes: Mujeres voluptuosas, colores intensos y chillantes, galanes de fenotipo mexicano, entornos urbanos.

¹³⁴ Hay algunos títulos como el Libro Policiaco y el Libro Semanal que ubican sus historias en ciudades norteamericanas como Nueva York o el libro vaquero que lo hace en el Western norteamericano. Pero la estética de las mujeres, el formato de la publicación, la manufactura hecha en México hacen que estos títulos sigan siendo primos hermanos de los sensacionales.

En la estética del sensacional, podemos encontrar rasgos muy interesantes de un trazo que brinde identidad a nuestro Temerario.

Así, ya tomando un universo narrativo como el cine de luchadores y la estética del libro vaquero, solo nos queda que el Temerario transite entre los dos mundos y sea concebido como una serie de dibujos animados que se levanta como una propuesta particular de la temática del cine de luchadores en formato de dibujos animados.

3.2 DELIMITACIÓN DE PÚBLICO META

Definimos nuestro *Target*, o Público Meta utilizando tres criterios; en primer lugar el criterio legal de acuerdo a la clasificación estipulada en la Ley federal de Radio y Televisión, un segundo criterio para definir nuestro target es el socioeconómico con que trabajan las agencias de publicidad y un último criterio es por rangos de edad.

El primer criterio para definir nuestro público meta está basado en el reglamento de la Ley Federal de Radio y Televisión, en materia de concesiones, permisos y contenido de las transmisiones de radio y televisión que a la letra dice:

CAPÍTULO V

DE LA AUTORIZACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE PROGRAMAS

Artículo 24.- Para los efectos de los artículos 59 bis, párrafo último, y 72 de la Ley Federal de Radio y Televisión, la Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía clasificará las películas, telenovelas, series filmadas y teleteatros grabados de la siguiente manera:

- I. -A": aptos para todo público, los cuales podrán transmitirse en cualquier horario;
- II. -B": aptos para adolescentes y adultos, los cuales podrán transmitirse a partir de las veinte horas;
- III. -B-15": aptos para adolescentes mayores de 15 años y adultos, los cuales podrán transmitirse a partir de las veintiuna horas;
- IV. -C": aptos para adultos, los cuales podrán transmitirse a partir de las veintidós horas, y
- V. -D": aptos para adultos, los cuales podrán transmitirse entre las cero y las cinco horas.¹³⁵

¹³⁵Cámara de Diputados del H. Congreso de la Unión, *Reglamento de la ley federal de radio y televisión, en materia de concesiones, permisos y contenido de las transmisiones de radio y televisión*. [en línea], México, 2002, p. 7. Dirección de URL: http://www.diputados.gob.mx/LeyesBiblio/regley/Reg_LFRT_MCPCTRT.pdf

Así, nuestro target es una clasificación B-15: a continuación la definición que la propia Dirección General de Radio, Televisión y Cinematografía (RTC) da de la clasificación B, B-15, en su página web:

B

Para adolescentes mayores de 12 años. De las 20:00 y hasta las 05:00 horas.

Las representaciones de violencia son ocasionales y se muestran sus consecuencias.

Muestra ocasionalmente el cuerpo humano desnudo, en segundo o tercer plano, de manera breve, sin presentación de genitales, ni alusiones ofensivas o soeces. De manera poco frecuente, pueden presentarse algunas palabras soeces o frases en doble sentido, sin intención ofensiva.

No presenta la preparación o el consumo de drogas, aunque puede existir implícitamente en la trama. Consumo ocasional de tabaco y eventualmente de alcohol. Se muestran las consecuencias negativas de los excesos.¹³⁶

B-15

Para mayores de 15 años. De las 21:00 y hasta las 05:00 horas.

Adecuado para adolescentes, con la guía de adultos.

Presenta violencia, siempre que contribuyan a una mejor comprensión de la trama del programa, mostrando sus consecuencias.

Muestra en segundo o tercer plano el cuerpo humano desnudo. Hay simulación de relaciones sexuales, sin la presentación de genitales. Las alusiones humillantes o degradantes a la sexualidad están plenamente justificadas por la trama.

Presenta con moderada frecuencia palabras soeces o algunas frases en doble sentido, sin que se constituya en una forma de agresión.

Consumo de tabaco, alcohol y eventualmente de drogas, sin mostrar su preparación. No se hace apología de su consumo o tráfico.¹³⁷

De acuerdo a el nivel socioeconómico (NSE) que utiliza AMAI (Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercado) el público meta es nivel C y D+.

¹³⁶<http://www.rtc.gob.mx/>

¹³⁷ *Idem.*

A continuación presentamos las características de estos dos niveles de acuerdo a la AMAI:

Nivel C

• Aunque este segmento es denominado medio, en realidad se encuentra ligeramente arriba del promedio poblacional de bienestar. Representa 17% de la población y se caracteriza por haber alcanzado un nivel de practicidad adecuado. Aspira a tener mayor bienestar en las áreas de entretenimiento y tecnología

Infraestructura de Comunicación y entretenimiento

- La mayoría de estas viviendas cuentan con teléfono fijo y con teléfono celular
- Menos de la mitad cuenta con televisión de paga y tienen dos televisiones a color en promedio. La mayoría tiene DVD y la mitad cuenta con videocasetera.
- La mayoría cuentan con equipos **estereofónicos** o minicomponentes y la mitad tiene equipos independientes de radio o reproductor de discos compactos
- Uno de cada cinco tiene videojuegos
- La mitad tiene computadora y sólo uno de cada seis está conectado a internet
- Solo un tercio tiene impresora y algunos escáner.
- Estas familias vacacionan en el interior del país, aproximadamente una vez por año van a lugares turísticos accesibles.

Perfil educativo del Jefe de Familia

• El jefe de familia de estos hogares normalmente tiene un nivel educativo de preparatoria y algunas veces secundaria. Dentro de las ocupaciones del jefe de familia destacan pequeños comerciantes, empleados de gobierno, vendedores, maestros de escuela, técnico y obreros calificados.

Gasto

- Tienen ligeramente más holgura que el promedio de la población para gastos de educación, espaciamiento y comunicación, vehículos y pago de tarjetas.
- Los alimentos para el hogar representan el 18% del gasto, significativamente abajo del promedio poblacional¹³⁸

Nivel D+

• Este es el segmento más grande y representativo de la sociedad mexicana. Representa el 36.4% de la población.

* Este segmento tiene cubierta la mínima infraestructura sanitaria del hogar. Aspira a tener el primer lugar en adquirir bienes y servicios que le hagan la vida más práctica y sencilla.

Infraestructura de Comunicación y entretenimiento

- Dos terceras partes de estas viviendas cuentan con teléfono fijo y con teléfono celular
- Solo uno de cada cinco cuenta con televisión de paga y tienen uno o dos televisiones a color en promedio. Dos terceras partes tienen DVD y una tercera parte tiene videocasetera.
- Dos terceras partes cuentan con equipos estereofónicos o minicomponentes y solo uno de cada cinco tiene equipos independientes de radio o reproductor de discos compactos

¹³⁸ Heriberto López Romo. *Nivel Socioeconómico AMAI*, México, Ed. Comité Niveles Socioeconomicos AMAI e Instituto de Investigaciones sociales SC, 2009, p.p. 51 y 52.

- Uno de cada diez tiene videojuegos
- Solo uno de cada tres tiene computadora y no tienen conexión a internet.
- Generalmente las personas de este nivel asisten a espectáculos organizados por la delegación y/o por el gobierno, también utilizan los servicios de poli-deportivos y los parques públicos

Perfil educativo del Jefe de Familia

- El jefe de familia de estos hogares cuenta en promedio con un nivel educativo de secundaria o primaria completa. Dentro de las ocupaciones se encuentran taxistas (choferes propietarios del auto), comerciantes fijos o ambulantes (plomera, carpintería), choferes de casas, mensajeros, cobradores, obreros, etc. Suelen existir dentro de esta categoría algunos jefes de familia que tienen mayor escolaridad pero que como resultado de varios años de crisis perdieron sus empleos y ahora se dedican a trabajar en la economía informal.

Gasto

- La mayor parte de su gasto lo invierten en alimentos, transporte y pago de servicios.
- Proporcionalmente gastan más en cereales y verduras.¹³⁹

Finalmente por rangos de edad tomamos el rango de 15 a 25.

Así, nuestro *targed* son adolescentes mayores de 12 años y jóvenes de 15 a 25 años, nivel socioeconómico C y D+, (clase media), con educación media y superior, que gustan de ver dibujos animados con contenidos para adolescentes y adultos, o clasificación B, B-15.

3.3 FRANJA DE HORARIO PARA LA TRANSMISIÓN POR TELEVISIÓN

Por la clasificación B, B-15 en la que se encontrará nuestra serie su franja de transmisión televisiva para canales abiertos será a partir de las 20 horas y hasta las 5 de la mañana.

3.4 REGISTRO ANTE DERECHOS DE AUTOR

Una vez sustentada nuestra idea en pilares teóricos sólidos, iniciamos con la pre-producción de la serie. Empezamos redactando los primeros borradores de los guiones y desarrollando los personajes principales de la historia. Un proceso

¹³⁹ *Ibíd.*, pp. 68 y 69.

en el que a veces de un personaje nacía la idea para una historia, otras en que la historia hacia nacer al personaje.

Mientras los personajes eran desarrollados desde su concepción literaria, empezamos a trazarlos en bocetos y dibujos preliminares.

Una vez diseñados los personajes y terminados los primeros guiones, acudimos a registrar la serie ante derechos de autor.

El proceso ante registro de autor era uno de los momentos que más nos imponían. Nos preguntábamos si la serie sería aceptada, ¿A caso podrían acusarnos de plagio si existía otra propuesta parecida? ¿Deberíamos contratar a algún especialista para la realización de toda la tramitología? ¿Qué tan caro resultaría?

Con toda esta carretada de dudas imprimimos nuestro primer guión, fotocopiamos nuestros bocetos y nos dirigimos al Instituto Nacional del Derecho de Autor. (Puebla #143, Colonia Roma Norte, Delegación Cuauhtémoc, 06700 México, D.F.)

El registro se elabora presentando dos copias engargoladas de la obra que se habrá de registrar. En este caso nosotros presentamos la Biblia que contiene el concepto de la serie, la ficha técnica con el formato de los episodios, la duración, la franja horaria y el target.

Junto con las dos copias engargoladas de la obra se llenó la forma RPDA-01 que contiene los datos generales del autor y el nombre de la obra. La rama de la serie fue Literaria, y se tuvo que utilizar la hoja adjunta RPDA-01 A1 puesto que es una coautoría.

El pago de derechos fue de \$177.00 (ciento setenta y siete pesos), y se realiza en cualquier banco con una ficha de pago que se baja de la página web del INDAUTOR (www.indautor.sep.gob.mx).

Realizado el pago, el trámite puede durar hasta 14 días hábiles, pero existe una ventanilla exprés que entrega la carta de registro la misma tarde que se realiza el trámite. Esa fue la ventanilla que utilizamos nosotros.

Así, a las cuatro de la tarde de ese mismo día: El temerario: serie de dibujos animados. Había nacido formalmente con la obtención del Certificado de Registro Público del Derecho de Autor cuyo número de registro es: 03-2011-050411540500-14.

CERTIFICADO
Registro Público del Derecho de Autor

Para los efectos de los artículos 13, 162, 163 fracción I, 164 fracción I, 165, 166, 209 fracción III y demás relativos de la Ley Federal del Derecho de Autor, se hace constar que la **COLECCIÓN** cuyas especificaciones aparecen a continuación, ha quedado inscrita en el Registro Público del Derecho de Autor, con los siguientes datos:

AUTORES: JURADO VALLES JOSE ANTONIO
ROJAS GONZALEZ JORGE
TITULO: EL TEMERARIO: SERIE DE DIBUJOS ANIMADOS
RAMA: LITERARIA
TITULARES: JURADO VALLES JOSE ANTONIO
ROJAS GONZALEZ JORGE

L.F.D.A.- Artículo 166.- Las inscripciones en el registro establecen la presunción de ser ciertos los hechos y actos que en ellas consten, salvo prueba en contrario. Toda inscripción deja a salvo los derechos de terceros. Si surge controversia, los efectos de la inscripción quedarán suspendidos en tanto se pronuncie resolución firme por autoridad competente.

Número de Registro: 03-2011-050411540500-14

México D.F., a 4 de mayo de 2011

EL SUBDIRECTOR DE REGISTRO DE OBRAS Y CONTRATOS

ARTURO NOE CALDERON AGUILAR

SECRETARÍA DE ECONOMÍA
INSTITUTO FEDERAL DEL DERECHO DE AUTOR

INDAUTOR

México

3.5 CAPÍTULO PILOTO

3.5.1 COTIZACIONES PARA UN CAPÍTULO PILOTO

Una parte medular para hacer viable la serie es tener muy claro tanto los costos de producción. Así, para ubicarnos en la realidad de precios de la industria de la animación cotizamos la realización de nuestra serie por algunas casas de animación.

Se trató de contactar a las grandes empresas de animación, sólo Animex Estudios contestó a nuestra solicitud de una cotización, nos pidió aclarar algunos puntos para que pudiera enviarnos el presupuesto pero después no dio señales de vida.

Otras empresas ya reconocidas en el medio si nos enviaron sus cotizaciones. A continuación reproducimos el mail que mandamos a las empresas solicitando el presupuesto.

Por este medio quisiera pedirles de la manera más atenta, una cotización para la realización de una serie de televisión para adolescentes y adultos. Contamos con guiones originales y Storyboards.

Requerimos la animación en 2d, con voces y música original, la estética que buscamos en los dibujos sobre todo en las mujeres es que sean como las del libro vaquero (frondosas) y en los héroes y personajes trazo anatómico, con movimiento realista, buscamos que haya acción, luchas, golpes, etc. violencia moderada, es decir presencia de sangre.

Fondos animados en 2d estilo *matte painting* al rededor de 4 o 5 fondos.

El tiempo aproximado de cada capítulo es de 15 a 20 minutos.

La serie son las aventuras de un luchador contra las fuerzas del mal.

Cualquier información que requieran para la realización de la cotización de este proyecto favor de mandarme un E-mail a: juradovallesjose@gmail.com

Por su atención gracias.

Quedo de usted:

José Antonio Jurado Valles.

El tipo de animación que pedimos es 2d, es decir la caricatura tradicional. Existen otras técnicas de animación para la televisión como el 3d (por ejemplo Star War 3D). Nosotros nos inclinamos desde siempre por la estética de la caricatura tradicional.

Pedimos trazo anatómico pues es la estética que nos interesa explorar. Existe otro tipo de trazos, como el de Bob Esponja, o padrinos mágicos pero nuestros requerimientos son más realistas en cuanto a detalle y proporción.

Los fondos se piden con la técnica de *matte painting* ya que esta técnica nos brinda gran espectacularidad.

El tiempo aproximado de cada capítulo consta de 15 y 18 min. Hubo algunas empresas que para la cotización nos pidieron un aproximado del número de personajes de que consta cada episodio. Tenemos un promedio de 6 personajes principales por capítulo y cerca de 14 incidentales para hacer un total de 20 personajes promedio.

Finalmente pedimos música original y voces para tener una cotización completa del costo del capítulo.

Nos contestaron dos empresas. En primer lugar *Animación 2D Studio*, del Distrito Federal. El costo que nos presupuestaron fue de ciento cuarenta mil pesos el minuto para dar una total de dos millones ochocientos mil pesos para un capítulo de 20 minutos. Presentamos a continuación el desglose de su presupuesto.

----- Mensaje reenviado -----

De: <XXXXXXXXXXXXXX>

Fecha: 30 de mayo de 2011 22:16

Asunto: Re: Cotización de proyecto serie de luchadores

Para: Jose Antonio Jurado <juradovallesjose@gmail.com>

Hola José Antonio, gracias por tu mail, mira el costo por minuto de lo que andas buscando es de aprox. \$ 140,000.00 pesos mexicanos, a una resolución de HDTV 720, INCLUYE TODO LO QUE MENCIONAS, además de incidentales de audio y efectos, así como Edición y efectos especiales de video, y con el estilo que nos das del libro vaquero. Tiempos de entrega y condiciones las veríamos cuando tome seriedad el asunto, te mando una muestra del tipo de animación sin audio, aclarando que los personajes tendrían un trazo más anatómico como tú lo quieres. Esta calidad de animación queda muy bien con tu proyecto para televisión y va de la mano con el presupuesto.

Solo necesito que me aclares lo de fondos animados, no se si te refieras a lluvia, agua de lagos etc.

Saludos

La siguiente respuesta fue del Estudio Haini ubicado en Guadalajara, Jalisco. Es una cotización mucho más detallada que el presupuesto de Estudio 2D.

Por medio de la presente me permito saludarle y hacerle llegar esta cotización para la realización de animación con el tema de luchadores con las características que nos indica: trazo anatómico, movimiento realista, fondos matte paint y grabación de audios.

Animación tradicional semi-completa (precio por segundo): \$1,970

Número de segundos por episodio de 20 minutos 1,200

Total de animación \$2,364,000

Estudio de grabación \$1,800

Actores de voz (5) \$30,000

Música original: \$20,000

Edición: \$2,300

Total por episodio 1: **\$2,418,100**

Este es un precio aproximado al que se pueden hacer ajustes una vez que Dialoguemos con ustedes y veamos los story boards.

El dispar de las cotizaciones es enorme. Sin embargo son los precios que se manejan el mercado, recordemos que El Chavo Animado producido por Anima Estudios cuesta 100,000 dólares por capítulo, (Presupuesto que rebasa aproximadamente el millón y medio de pesos dependiendo el tipo de cambio que uno tome).

3.5.2 REALIZACIÓN DEL CAPÍTULO PILOTO

La investigación sobre los antecedentes de la animación y la lucha libre, así como la redacción de la biblia de la serie se llevaron en paralelo con un tercer trabajo aún más ambicioso que los puntos anteriores: la realización de un capítulo piloto.

Desde la primera sesión de trabajo tuvimos la sensación de que podríamos llevar a buen puerto la parte de pre-producción de la serie. Finalmente José Antonio había estudiado la especialidad en producción y sabría con éxito parte en papel de la serie; la delimitación de los objetivos, las cuestiones del guión y la planeación de la producción en sí.

Mas, desde un inicio proyectamos que si había un momento para que la serie naciera sería en este proceso de realización de la tesis. Difícilmente en otro momento de nuestras vidas podríamos dedicar el tiempo, el dinero y el esfuerzo a una idea tan descabellada como producir un capítulo animado con dos personas y un par de computadoras personales.

Partimos de la hipótesis de que la realización del capítulo piloto nos permitiría sumergirnos en todas las contrariedades de la producción. Conforme lográramos resolverlas estaríamos creando la magia de la producción. En pocas palabras, la producción del capítulo piloto nos daría la experiencia necesaria para una hipotética producción de la serie completa.

Así, tomamos el primer guion que Jorge había escrito, y decidimos animarlo. El pequeño gran detalle de esto era que ninguno había hecho nada parecido. Así, nos pusimos a navegar por la red y encontramos dos programas de animación que nos llamaron la atención. El más interesante fue *Toom Boom* pero lo descartamos para el primer ejercicio pues nos pareció demasiado avanzado. Nos decidimos por el Software Anime Studio.

José Antonio trabajó cerca de un mes con el programa para tener una noción básica de cómo utilizarlo. Consultó el manual de usuario, bajo algunos tutoriales de internet y nos encontramos con nuestra primera disyuntiva. Era imposible realizar una animación de tal envergadura desde su habitación dedicándole el tiempo que se le pudiera regatear a sus actividades diarias.

Así, decidimos revisar nuestra calendarización y lanzarnos de verdad a la aventura de la animación. Creemos hoy que fue la decisión más inteligente que pudimos tomar, pues volvimos a realizar nuestra calendarización pero ahora regida por una variable tiránica: el presupuesto. Dejemos a continuación que José Antonio nos narre la experiencia de la producción.¹⁴⁰

¹⁴⁰ A partir de este momento nos tomaremos la licencia de cambiar la redacción para realizarlo en primera persona. Consideramos que narrando en primera persona lograremos acercar más al lector a la experiencia que vivimos durante la producción y esto enriquecerá la comprensión sobre lo que es hacer una animación.

Inicio de la producción



La producción del capítulo piloto se realizó con recursos nuestros, por lo tanto el presupuesto con el que trabajamos no fue determinado por el costo real de una producción de este tipo en la industria. Lo que hicimos fue recaudar lo que pudimos y sobre ese dinero planear la realización.

En mayo de 2010 nos sentamos a platicar y arreglamos nuestra primera división de labores. Jorge se encargaría de la planeación de la serie y yo José Antonio me encargaría de la realización. Así, Jorge afinó el único guión que tenía terminado en ese momento y yo me di a la tarea de buscar un software para animar.

El reto se magnificaba cuando ninguno de los dos sabemos dibujar. Probamos con *Flash*, intentamos un poco con *Toom Boom* y finalmente nos decidimos por *Anime Studio*. Mientras yo ensayaba con los programas Jorge elaboró el proyecto de la producción, diseñó un calendario y determinó el presupuesto sobre lo que nosotros mismos podríamos costear.

Así, en una palabra, tomamos el dinero que logramos obtener, sacamos la calculadora y nos preguntamos, ¿Cuánto tiempo requerimos y con cuantas personas? Calculamos que serían seis meses debido a que la producción serviría al mismo tiempo como escuela para empezar a aprender animar. Hicimos un aproximado de cuánto costaría mantener una oficina con dos personas durante

seis meses y proyectamos que podríamos gastarnos alrededor de 10 mil pesos mensuales contando renta, gastos de mantenimiento y sueldos.

Así proyectamos gastarnos 60 mil pesos en la producción. El único problema era que sólo teníamos 20 mil. Tuvimos que afrontar nuestra primera disyuntiva, retrasar el proyecto hasta conseguir los otros 40 mil pesos o iniciar así.

El punto de discusión era que si nos embarcábamos con el dinero que teníamos seguramente el proyecto naufragaría por falta de presupuesto antes de los tres meses. Entonces decidimos que mientras yo me daba a la tarea de animar, Jorge se encargaría de obtener los recursos necesarios para operar. Nos planteamos una meta inicial de obtener otros veinte mil pesos en un lapso de tres meses. En ese tiempo haríamos nuestro primer corte de caja y decidiríamos si valía la pena dar la segunda inyección de capital o deteníamos la producción.

Nos reunimos una tarde de Junio y ahí Jorge me mostró el plan de trabajo; eran seis meses de producción divididos en varios bloques. Animación, Edición, Corrección de Animación, Producción de sonido, Pos producción y Edición final. Todo estaba cuadrado para que cada módulo se llevara de 15 días a un mes. En el papel se veía muy organizado. Lo que Jorge nunca calendarizo fue que debía haber un proceso de aprendizaje muy largo ya que no habíamos animado antes.

Primer mes



Así, con nuestro presupuesto inicial de 20 mil pesos arrancamos la producción. Lo primero que se hizo fue equipar las dos computadoras personales que teníamos; se compraron discos duros para almacenar toda la información, un par de memorias para optimizar al máximo las computadoras y finalmente se compró una paleta grafica para poder trazar en digital. Gastamos un aproximado de 5 mil pesos en este equipamiento.

Se montó una oficina en Querétaro (San Juan del Rio, Querétaro, para ser exactos) ya que yo radico esa ciudad. El proyecto cuajó desde su primera semana y apenas me hube instalado conseguí dos colaboradores; un dibujante (Pedro) y un diseñador gráfico. Ahí fue nuestro primer problema con el presupuesto, pues habíamos planeado arrancar solo conmigo y un colaborador, una tercera persona nos dispararía el rubro de sueldos, pero en ese momento decidimos incluir al diseñador gráfico.

En total arrancamos tres personas en la oficina, Pedro para las cuestiones de dibujo, el diseñador gráfico para las cuestiones de tratamiento de imagen y yo como animador. Jorge desde Puebla se dedicó al financiamiento y supervisión de los avances, decisión que se convirtió en un laste pero en ese momento era la única opción.

El proceso inició con el diseño de los personajes. Mientras Pedro trazaba el diseñador *vectorizaría* y yo prepararía las líneas de prueba para animar.

Nunca se contó con que Jorge dese Puebla se daría a la tarea de rechazar casi sistemáticamente las propuestas que se le enviaban. Por más que el tratábamos no conseguíamos concretar la idea estética que él tenía de la caricatura.

Tal o cual personaje no cuajaban en su idea y se debía volver a la mesa de diseño. El trabajo se empezó a hacer tedioso pues yo debía interpretar lo que Jorge tenía en la cabeza, aunque la gran mayoría de veces él mismo no tenía claro lo que deseaba.

El diseñador gráfico empezó trazando unos personajes que Jorge ya tenía en bocetos y Pedro se dedicó a dibujar personajes para Jorge. Entramos en un círculo vicioso en el que Jorge rechazaba personajes y al mismo tiempo exigía que se cumpliera con los minutos de animación que se supone deberían realizarse diario.

En teoría deberíamos empezar a crear animación desde la segunda quincena para cumplir con la calendarización que teníamos. En la primera quincena yo no acabada de aterrizar en la teoría lo que decían los manuales y tutoriales del Anime Studio, hacia lo que se supone debía hacer y los resultados no se daban. Los personajes se desfasaban, se perdían o simplemente no se movían.

Pedro dibujaba y Jorge rechazaba todo, y los pocos personajes que se le aprobaban a Pedro se rechazaban cuando el diseñador los *vectorizaba*.

Así, estancados en ese trabajo nos topamos con un nuevo problema cuando se iniciaron las pruebas de línea: no había quien hiciera los fondos. Así que el diseñador se encargó de preparar los personajes para las pruebas de línea y yo empecé a diseñar algunos fondos para las escenas.

El trabajo era avasallante, no avanzábamos, Jorge hacía al equipo dar pasos hacia atrás cuando le enviábamos algún avance y para colmo entre el dibujante y el diseñador no se dio nunca una buena relación. Eso creó un ambiente de trabajo aún más tenso. El primer mes se fue entre capacitación, *boceteo* de personajes que casi nunca se aprobaban y algunas pruebas de línea para empezar a manejar el Anime Studio ya en serio.

Gastamos en ese primer mes la mitad de nuestro presupuesto entre equipamiento, renta y los sueldos de los dos colaboradores; un aproximado de 14 mil pesos.

Segundo mes



Para el segundo mes el diseñador empezó a faltar y las tensiones se hicieron más fuertes pero ahora también conmigo. Finalmente terminó abandonado el proyecto y ahora debíamos repartirnos sus tareas entre Pedro y yo; Pedro se encargaría de todo el arte; dibujo de personajes, fondos, *backraond*, utilería, vehículos y todo lo que se requiriera dibujar; y yo me encargaría de trazar en la computadora, prepara personajes y el *backraond* para las pruebas de línea a parte de mi trabajo original de animar.

Jorge en Puebla mientras, se encargaba de supervisar los avances y obtener el financiamiento para seguir trabajando ya que el dinero empezaba a disminuir drásticamente. La buena noticia era que recaudación iba bastante bien. El segundo mes de la producción se gastaron 9 mil pesos en números cerrados.

En dos meses habíamos terminado con el capital inicial y aún no había sido animado nada. Todavía estábamos en proceso de hacer bocetos de personajes y el dibujante se estaba capacitando en los programas de diseño necesarios para la animación.

Nuestra primera auditoria bimestral nos puso en alerta. El avance del trabajo era mucho menor al proyectado en la calendarización, la capacitación y el diseño final de los personajes se extendieron demasiado. Por el lado presupuestal habíamos ya rebasado el dinero real que teníamos en caja y empezábamos a depender del dinero que Jorge estaba gestionando.

Al paso que íbamos la animación no se podría realizar con los 40 mil pesos que proyectábamos, todo indicaba que se iría a los 60 mil. La buena noticia era que el proyecto interesaba a las personas a que nos visitaban en la oficina y, sobre todo, que Jorge tenía apalabrados ya los otros veinte mil pesos, para pagar los gastos del tercer mes.

Así, sumando los 14 mil pesos del primer mes con los 9 mil pesos gastados en este segundo mes, hacíamos un total de 23,400. Nos habíamos gastado el primer colchón real que teníamos. Había que ajustar gastos y alguien tendría que hacer sacrificios.

Tercer mes



Por salud presupuestaria se decidió que yo cobrara solo a mitad de sueldo hasta tener finanzas menos críticas. Así el tercer mes se gastó lo mínimo indispensable, la renta y el sueldo de Pedro; es decir que ese mes se gastarían 7,200, para sumar un total de 30,600, Nos quedaba un colchón de 10 mil pesos para trabajar sin deuda, pero la producción seguía siendo extremadamente lenta.

Aún no se había animado nada. Todo el tiempo se había gastado en el diseño de personajes y el trabajo de preparación para trabajar los dibujos en la computadora, pero sobre todo en la capacitación. Yo no podía animar aún pues necesitaban *vectorizar* los personajes, y la falta de experiencia el manejo del programa *Anime Studio* cobraba factura haciendo sumamente lento el proceso.

Este tercer mes fue todavía más desesperante, pues ahora el trabajo se había cargado al doble, Jorge presionaba cada vez más con las cuestiones de presupuesto y el poco avance; para colmo tuve que empezar a capacitar a Pedro en el uso del *Anime Studio*. Me di cuenta que si Pedro no podía ayudarnos a trazar en la computadora y animar no habría forma de avanzar.

Decidimos hacer las pruebas de línea con todo y escenarios, eso nos hacía mucho más lentas las computadoras y nos generaba más trabajo pues trazábamos los escenarios a la par que animábamos, pero era la única forma que teníamos de ver la estética que iba tomando la caricatura.

Jorge recibía las pruebas de línea por mail y nos decía, —sabe que, no me gusta, siento que se ve, no sé, se ve como *sucio*”; y cuando le preguntaba que significaba *sucio* decía —no sé, se ve pues sucio”, entrando en un círculo vicioso.

Así, no podíamos avanzar porque Jorge veía la animación *Sucia*, pero al mismo tiempo no podíamos corregir eso porque ni él mismo sabía lo que significaba sucio.

Finalmente realizamos la secuencia del auto y Jorge dijo encantado que así se tenía que ver todo. Nunca entendimos que fue lo que le gusto de esa secuencia y que le disgustaba de las otras pruebas. Pero al menos se aprobó una escena y ya estábamos animando.

Apenas dos minutos de animación. Era nada si se comparaba con lo que teníamos proyectado en la calendarización, pero era mucho para nosotros pues significaba haber creado movimiento por fin.

Cuarto mes



Ya teníamos nuestra primera secuencia aprobada, además de algunas otras montadas pruebas de línea, pero era necesario que Jorge estuviera con nosotros para quedar de acuerdo de una vez por todas sobre como tenía que ser la caricatura.

Jorge no estaba nada convencido de viajar a Querétaro porque decía que entonces ya no habría quien recaudara el dinero. Lo discutimos mucho y finalmente accedió, lo que lo convenció fue que Pedro iniciaría el *Storyboard* y era fundamental que lo realizaran ellos dos juntos.

El *Storyboard* se retrasó porque le dimos prioridad al diseño de personajes creyendo erróneamente que sería una tarea que despacharíamos rápido. No fue así. Cuando se aprobó la escena madre y empezamos el proceso de montar los *layout* se hizo crítico tener el *Storyboard*.

Así, Jorge llegó, revisamos el trabajo y empezó a dibujar el Story con Pedro; En los espacios que no estaba con Pedro, trabajaba las escenas que yo estaba montando en el *layout*.

Teníamos un gran *flash back* que no sabíamos resolver y decidí manejarlo en blanco y negro. Nos gustó mucho la estética que resultó, pero cuando terminamos la primera mitad de la secuencia detectamos que el guión era muy flojo y lo que teníamos era una secuencia de eventos sin ilación.

Jorge no quiso detenerse en corregir eso. Su prioridad era que animáramos lo más posible. Continué animado esa secuencia (que por cierto es larguísima) y Jorge buscaría la forma de arreglarla ajustando el guión.

La visita fue muy provechosa, se terminó el *Storyboard* que fue la gran guía que nos faltaba, se terminaron algunas secuencias y entendimos mejor la idea que buscaba Jorge.

El problema fue que el pronóstico de Jorge se hizo realidad. El dinero dejó de fluir. Solo teníamos para cubrir los gastos del siguiente mes y la producción había avanzado muy poco.

La animación claramente se enfilaba a romper la barrera de los 60 mil pesos que nos habíamos puesto como límite. Ya habíamos gastado 30 mil pesos y apenas un par de minutos animados. Decidimos entonces tomar una medida más drástica, ese mes yo ya no cobraría y así no acabaríamos con el capital líquido que teníamos todavía.

El cuarto mes se gastó sólo en el sueldo de Pedro y la renta. Fueron 5,200 pesos y nuestro gasto total llegaba a 35 mil pesos. Teníamos aún un mes de presupuesto para intentar a hacer milagros.

Quinto mes



Claramente la producción se había empanado y serían necesario romper la barrera de los 60 mil pesos para llevarla a su fin. La cuestión era, si aún con una hipotética inyección de dinero la meta se cumpliría.

Finalmente decidimos gastarnos lo poco que teníamos y seguir trabajando. Uno de los grandes lastres de la producción fue que Jorge nos regresaba casi todo el trabajo así que decidí tomar las riendas por completo, dejé de presentarle los avances y me dediqué a animar solamente. Eso fue decisivo pues avanzamos mucho más, ya después se vería si Jorge quedaba o no contento con lo que se hacía, pero en ese momento lo importante era sumar minutos y secuencias.

Se gastaron los últimos cinco mil pesos que nos quedaban, (de hecho se tuvo que trabajar con mil pesos de deuda para cubrir la renta). Los 40 mil pesos se había terminado y gran parte de la producción estaba a medias. Los minutos que se habían animado eran clips inconexos y arrancábamos el sexto mes con la certeza de que debería terminar el proyecto yo solo pues ya no había con que cubrir el salario de Pedro, incluso pensamos que se tendría que abandonar la oficina y el montaje final se haría en casa.

Sexto mes



Conforme se acercaba el fin de mes veíamos como la caricatura se nos escapaba por los dedos. Ya no había dinero para pagarle a Pedro y ni siquiera podríamos cubrir la siguiente renta.

Pedro decidió apoyar el proyecto al menos una quincena sin cobrar aunque al final no fue necesario, de último momento Jorge consiguió el último recurso para cubrir los gastos del último mes y regreso a Querétaro para la edición final.

Para terminar la producción decidimos, por un lado, revisar lo que había hecho yo y ver que material se seleccionaba, y por otro lado, ajustar el guión y ver cómo podíamos cerrar el piloto.

El nuevo modelo de libertad irrestricta que tomé había sido una decisión acertada pues avancé mucho y lo que se animó en el lapso de quinto y sexto mes fue anexado al montaje final casi sin modificaciones. Se animaron las últimas escenas y se inició el proceso de edición.

El problema del enorme *flash back* en blanco y negro se resolvió musicalizándolo con un corrido en el que Jorge se inspiró para redactar el guión. Eso nos dio el hilo conductor que necesitaba nuestro piloto.

Nos sentamos un par de días tratando de pulir la animación y montar el primer acto pero nunca cuajo. Incluso Tuvimos que volver a animar casi en exprés la introducción, los resultados fueron desalentadores, la calidad era desastrosa. Finalmente Jorge tomó la decisión de modificar el guión y eliminar mucho material que a su juicio se veía *muy sucio*.

Jorge tomó las tijeras y empezó a descartar material. Una cantidad escandalosa de material animado finalmente no fue incluido. Era de una calidad deplorable. Tomamos lo que consideramos se había logrado animar mejor y re-armamos el guión para intentar darle coherencia narrativa. El resultado fue un primer piloto con cerca de 18 minutos.

Una semana después del vencimiento de la renta, estábamos creando el *rendel* y guardando nuestras cosas para desalojar la oficina.

Terminamos recortando casi cinco minutos de animación. Esos minutos habían sido días de estar sentados frente a la computadora que se fueron a la borda. Pedro y yo defendíamos nuestras escenas pero Jorge fue tajante.

A Pedro y a mí nos dolió mucho que se mutilara nuestro esfuerzo, pero al final de cuentas fue la decisión correcta. De hecho ya sin la presión del presupuesto, y con el buen juicio que te da el tiempo transcurrido, volvimos a ver el video y recortamos nuevamente.

Con el pago del sexto mes se llegó a un total de 46 mil pesos en la producción. El resultado de todo este trabajo: Seis mil pesos de deuda y una animación de 18 minutos.

No quisimos inyectarle más dinero al proyecto pues nos dimos cuenta que para mejorar la animación sustancialmente se requeriría re-hacer mucho material fuente, por lo que las correcciones significaban, en la práctica, rehacer todo.

Tiempo después volví a tomar el video e hice ediciones nuevas hasta cortar el video a 12 minutos.

Conclusiones



Muchas cosas faltaron en cuanto a manejo de recursos. En primer lugar un equipo más grande de trabajo, pues resulta enloquecedor trabajar sólo con dos personas. Calculamos que para la producción de un nuevo piloto de esta serie es necesario trabajar con un equipo mínimo de cuatro o cinco personas, todas capacitadas y con su propia computadora. Esto por supuesto significa un crecimiento exponencial en el tema de sueldos.

También nos faltó tratar con talento de voces y música. Se nos ofreció producirnos los diálogos más importantes por un costo de cinco mil pesos, esto cubría el talento de voces, la renta del estudio y al ingeniero de audio, pero al momento de las negociaciones hubo diferencias con el ingeniero, sumado esto a nuestro presupuesto tan apretado decidimos no jugar esa carta.

En un principio planteamos la posibilidad de conseguir algunas bandas de música que nos apoyaran con un *soundtrack* original, pero fue tan absorbente la producción que decidimos enfocarnos a ella y no dispersar esfuerzos en la musicalización. Fue un renglón que también quedó gravemente vacío.

El proceso fue muy enriquecedor en muchos sentidos. En primer lugar logramos animar. No fue ni cercano a lo que hubiéramos deseado, nos quedamos años luz de cómo queríamos que se viera la caricatura pero, al mismo tiempo, logramos que los personajes se movieran.

No tuvimos tiempo ni dinero para montar voces, tuvimos que conformarnos con las voces garaje que utilizamos para las pruebas de línea,

La animación es muy criticable, hay en internet quien la tacha de horrorosa, puede que tengan razón. Pero viéndolo a la luz de nuestra primera prueba de línea avanzamos enormidades, es un primer paso creo que sólido para iniciar esta aventura. Cuando vimos la palabra fin Jorge mencionó que realmente apenas era el inicio y así lo creemos realmente.

Ahora estoy manejando el programa *Toom Boom* que es el estándar en la industria. Jorge se pule mucho más en los guiones y estamos aprendiendo a hacer *matte painting* y a dibujar tipo *marvel*. Por el momento estamos pre produciendo los demás capítulos en el ámbito literario solamente.

La proyección que hacemos para un siguiente piloto mejorando sustancialmente la calidad es de aproximadamente 100 mil pesos, sin incluir talento de voces ni música original.

Por el momento, tratamos de volver a capitalizarnos para regresar al ring pero ahora mucho mejor preparados tanto en la parte de capacitación como en la financiera.

Estamos ciertos que la segunda caída llegará y esperamos salir mucho mejor librados en esa batalla.

A continuación presentamos una tabla condensando el presupuesto utilizado por la producción desglosado en meses y por los rubros más importantes. En una segunda tabla presentamos el cronograma original con el que se arrancó la producción del piloto.

PRESUPUESTO GASTADO PARA CAPÍTULO PILOTO			
MES	CONCEPTO	SUBTOTAL	TOTAL MENSUAL
1	RENTA SUELDO EQUIPAMIENTO	\$1,200 \$8,000 \$5,000	\$14,200
2	RENTA SUELDO	\$1,200 \$8,000	\$9,200
3	RENTA SUELDO	\$1,200 \$6,000	\$7,200
4	RENTA SUELDO	\$1,200 \$4,000	\$5,200
5	RENTA SUELDO	\$1,200 \$4,000	\$5,200
6	RENTA SUELDO	\$1,200 \$4,000	\$5,200
TOTAL		\$46,200	

CALENDARIZACIÓN DE PRODUCCIÓN DEL CAPÍTULO PILOTO					
FECHA	ACTIVIDAD	RESPONSABLE			
Lunes 19 de Julio de 2010	Inicio de la animación	José Antonio Jurado			
Miércoles 1 de Septiembre de 2010	Entrega de animación	José Antonio Jurado			
Miércoles 1 de Septiembre de 2010	Análisis de animación y decisiones de edición	Jorge Rojas González			
Jueves 2 de Septiembre de 2010	Entrega de notas de corrección y cortes de edición	Jorge Rojas González			
Viernes 3 de Septiembre de 2010	Junta sobre notas de corrección y cortes de edición	Jorge Rojas González y José Antonio Jurado			
Lunes 6 de Septiembre	Inicio de Corrección de animación	José Antonio Jurado			
Lunes 20 de Septiembre	Inicio de Edición	José Antonio Jurado			
Lunes 27 de Septiembre	Inicio de elaboración de proyecto de producción de audio	José Antonio Jurado			
LUNES 4 DE OCTUBRE	FECHA LIMITE PARA ENTREGA FINAL DE: ANIMACIÓN CORREGIDA Y EDITADA	José Antonio Jurado			
LUNES 4 DE OCTUBRE	FECHA LIMITE PARA ENTREGA DE PROYECTO DE PRODUCCIÓN DE AUDIO:	José Antonio Jurado			
Martes 5 de Octubre	Inicio de Casting para doblaje	José Antonio Jurado			
Lunes 18 de Octubre	Inicio de Producción de doblaje	José Antonio Jurado			
Lunes 15 de Noviembre	Fecha de entrega de doblaje	José Antonio Jurado			
Lunes 15 de Noviembre	Inicio de Musicalización	José Antonio Jurado			
Lunes 22 de Noviembre	producción de efectos de sonido	José Antonio Jurado			
MIERCOLES 1 DE DICIEMBRE DE 2010	FECHA LÍMITE DE ENTREGA DE PRODUCCIÓN DE SONIDO	José Antonio Jurado			
Miércoles 1 de Diciembre de 2010	Recepción y análisis del primer capítulo	Jorge Rojas González			
Jueves 2 de Diciembre de 2010	Entrega de notas de corrección y post-producción del primer capítulo	Jorge Rojas González			
Viernes de Diciembre de 2010	Junta sobre notas de corrección y post-producción del primer capítulo	Jorge Rojas González y José Antonio Jurado			
Inicio de Post-producción	Lunes de Diciembre	José Antonio Jurado			
LUNES 20 DE DICIEMBRE DE 2010	FECHA LÍMITE DE ENTREGA DEL PRIMER CAPITULO TERMINADO	José Antonio Jurado			

3.5.3 PROYECCIÓN PARA LA PRODUCCIÓN INDEPENDIENTE DE UN SEGUNDO CAPÍTULO

A partir de la experiencia adquirida de nuestra primera animación llegamos a la conclusión de que hemos aprendido mucho pero aún falta un largo camino por recorrer. Creemos que para un segundo capítulo mejoraremos sustancialmente la calidad de nuestra animación en todos sentidos, llegaremos con un guión mucho más sólido; nuestro trabajo de pre-producción será mejor pues ya hemos sido víctimas de las fallas en la planeación, la animación fluiría más rápido pues hemos rebasado el arranque inicial del aprendizaje.

De acuerdo a los precios de producción de la industria nos resulta imposible pagar la maquilación del piloto, al mismo tiempo creemos que un segundo capítulo nos permitiría un producto cuya calidad resulte realmente competitiva ya en la industria de la animación mexicana.

El costo aproximado de la animación de un capítulo calculamos sería de 100 mil pesos trabajando con un equipo de 4 personas durante 4 meses para producir un capítulo de 20 minutos.

A continuación presentamos dos tablas, en primer lugar la proyección presupuestal para un segundo capítulo, le sigue un cronograma general por mes de la producción

PRESUPUESTO PARA UN SEGUNDO CAPÍTULO INDEPENDIENTE			
MES	CONCEPTO	SUBTOTAL	TOTAL MENSUAL
1	RENTA TALENTO (4) VARIOS	\$2,000 \$20,000 \$1,500	\$23,500
2	RENTA TALENTO (4) VARIOS	\$2,000 \$20,000 \$1,500	\$23,500
3	RENTA TALENTO (4) VARIOS	\$2,000 \$20,000 \$1,500	\$23,500
4	RENTA TALENTO (4) VARIOS PRODUCCIÓN DE AUDIO (Talento y estudio)	\$2,000 \$20,000 \$1,500 \$6,000	\$29,500

TOTAL \$100,000

CRONOGRAMA PARA UN SEGUNDO CAPÍTULO INDEPENDIENTE		
MES	CONCEPTO	
1	PREPARACIÓN	DIBUJO DE PERSONAJES, FONDOS Y BACKRAONS
		VECTORIZACIÓN DE PERSONAJES, FONDOS Y BACKRAONDS
2	ANIMACIÓN	REALIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN
3	ANIMACIÓN	REALIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN
4	AUDIO	GRABACIÓN DE VOCES, SONORIZACIÓN DE VOCES, INCIDENTALES Y MUSICALIZACIÓN.
	CORRECCIONES FINALES	CORRECCIONES Y EDICIÓN FINAL

3.6 FOCUS GROUP

Utilizaremos la herramienta del Grupo Focal o *Focus Group* para medir la aceptación de nuestro producto por parte del *target* que hemos delimitado.

Originalmente la muestra del *Focus Group* será nuestro target: Jóvenes de clase media clasificación C y D+, de educación media y superior que gusten de ver dibujos animados.

Es un universo muy amplio, así que podemos segmentar este público en dos muestras distintas:

FOCUS GROUP A: Jóvenes de 18 a 25 años de clase media de nivel socioeconómico C D+ que cursan estudios universitarios.

FOCUS GROUP B: Jóvenes de 15 a 18 años de clase media de nivel socioeconómico C D+ que cursas estudios medios (preparatoria o su equivalente).

DEFINICIÓN DE GRUPO FOCAL

De acuerdo al texto *Sesiones de grupo* de la Asociación Mexicana de Agencias de Investigación de Mercado y Opinión Pública (AMAI), el *Focus Group* sirve para comprender el recibimiento que nuestro público objetivo (*target*) tendrá de nuestra propuesta animada:

Objetivos del estudio con focus group. Los focus group son destinados principalmente para discusiones *enfocadas* a un tema, por lo tanto corresponden bien a estudios con temas muy acotados, que requieren una moderación directiva y respuestas precisas. Sirven para probar o testear diversos conceptos y piezas de comunicación. Trabajan desde una perspectiva táctica ya que su dinámica inicia en un nivel particular y se focaliza en los detalles. Son sesiones de grupo, con moderación directiva, que brindan valiosas respuestas cualitativas a preguntas específicas.¹⁴¹

Tipo de información que se obtiene. La información que se obtiene a través de los grupos de enfoque permite: detectar oportunidades y riesgos de imagen pública, diseñar mensajes efectivos, crear conceptos rectores, generar recomendaciones de comunicación, identificar y comprender fortalezas y debilidades de productos e identificar y comprender fortalezas y debilidades de piezas de comunicación.¹⁴²

¹⁴¹ AMAI, *Sesiones de grupo*, AMAI, México, 2008, p. 34

¹⁴² *Ibíd.*, p. 38

3.6.1 ESTRUCTURA DE LA SESIÓN DEL FOCUS GROUP

Siguiendo la estructura planteada por el texto de la AMAI, nuestro esquema del Grupo Focal será el siguiente:

Presentación de la dinámica del *Focus Group*

En primer lugar nos presentaremos como moderadores y explicaremos brevemente en qué consiste el ejercicio que realizaremos a continuación. Les explicaremos que vamos a proyectar el capítulo piloto de una serie de animación y que después de eso pediremos sus opiniones en forma de una discusión grupal moderada por nosotros. También les informaremos que para efecto de análisis la conversación será video grabada.

A continuación presentaremos el guión del Focus Group, en cursiva transcribiremos el nombre técnico de la pregunta y su función como herramienta en la dinámica de estudio, en negritas la pregunta que haremos a los entrevistados.

Preguntas de Apertura: Cuyo propósito no es recabar información sino hacer que los participantes se sientan confortables y que empiecen a hablar:

Los invito a que se presenten y que digan que les gusta ver en tv.

Después de que los participantes se presenten y se haya roto el hielo con la pregunta de apertura proyectaremos el Capítulo Piloto.

Preguntas de Introducción: qué introducen el tema de la discusión y que normalmente son preguntas abiertas que invitan a hablar sobre lo que los participantes opinan sobre el tema de investigación:

¿Podrían darnos una opinión positiva y una negativa sobre la caricatura que han visto?

Pregunta de Transición: Las preguntas de transición son las que hacen el vínculo entre la introducción del tema y las preguntas clave.

¿Podrían profundizar sobre sus opiniones?

Preguntas clave: Normalmente son de dos a cinco preguntas que son el foco del estudio

- ¿Qué les pareció la estética de la caricatura?

- ¿Les resulta atractivo el personaje del luchador como héroe?

Daremos a los participantes material impreso con las *storylines* (es decir la sinopsis) de los demás capítulos de la serie y les diremos que se tomen un minuto para leer el material.

(Pausa para que lean el material)

Con lo que vieron en el Capítulo Piloto y lo que acaba de ver en el material impreso. ¿Qué tan atractiva les resulta la idea de la serie en su conjunto?

¿Qué capítulos específicos les llaman la atención específicamente?

Si la serie se transmitiera, donde les gustaría verla en televisión o por internet.

Preguntas de cierre: las preguntas de cierre son las preguntas que anuncian el final de la sesión y ofrecen a los participantes la posibilidad de reflexionar sobre sus opiniones y agregar cualquier otro punto de vista que no haya sido expresado.

Resumiendo sobre lo que hemos platicado, ¿cuales creen ustedes que son las fortalezas y debilidades de la serie que les hemos presentado?

El contenido de la sesión será analizado centrando nuestra atención en los siguientes puntos:

- Encontrar fortalezas y debilidades de nuestra propuesta
- Medir el grado de aceptación o rechazo de la serie a través del capítulo piloto
- Determinar el canal por el que podría comercializarse

3.6.2 APLICACIÓN Y RESULTADOS DEL FOCUS GROUP

Aplicamos el Focus Group a una muestra con las siguientes características:

Jóvenes de 18 a 25 años, de clase media de nivel socioeconómico D+ que cursan estudios técnicos universitarios en la Universidad Tecnológica de San Juan del Rio Querétaro.

Fue un grupo de cinco personas, dos hombres y tres mujeres. El moderador fue Jorge Rojas, debido a que él desarrolló el guión y la idea original así que consideramos que podría moderar correctamente la discusión.

La sesión duró aproximadamente 50 minutos, tomando en cuenta los 20 minutos aproximados que duró la proyección del demo.

A parte de este Focus Group se realizó un ejercicio en la FCPyS de la UNAM. Presentamos el demo a un grupo de séptimo semestre de la clase seminario de tesis.

No fue un Focus Group propiamente, más bien fue una presentación comentada. Fue un grupo pequeño alumnos, el profesor José Ángel Garfias (catedrático del grupo y nuestro asesor de tesis) fue el moderador.

Los apuntes que se hicieron en ambos ejercicios son muy similares, así que vamos a presentar los resultados de manera conjunta.

Analizaremos los resultados siguiendo cada pregunta aplicada en la sesión.

Iniciamos revisando la primera pregunta realizada. Esta pregunta pedía opiniones tanto en sentido positivo como negativo.

En sentido positivo, la opinión dominante fue que la idea era interesante; al grupo le llamó la atención la proyección. Les resultó entretenida y con una trama que les interesó. Vieron una propuesta que acordaron en considerar como mexicana, es decir que la temática presentada les resultó representativa de la realidad de México.

Los puntos negativos se centraron principalmente en la parte de la producción. En primer lugar hablaron del audio. El comentario general fue que utilizar audio producido por computadora (*loquendo*) es muy molesto y distrae la atención.

Respecto al audio grabado con actores el comentario fue que la dicción de los actores era deficiente y que faltó dirección en la actuación.

Otro comentario fue respecto a los diálogos, resultaron desfasados respecto a la forma en que se habla en la frontera. Aunque no hubo una crítica homogénea hacia los diálogos, si fue un aspecto que nos comentaron reiteradamente.

En cuanto a la animación la crítica fue contundente. Es una animación deficiente tanto en el trazo como en el movimiento.

Sobre la estética que planteábamos hubo un fenómeno muy interesante, la voluptuosidad de las mujeres no fue muy del agrado del público femenino; a los hombres en cambio el trazo de mujeres voluptuosas les agradó.

En la parte estética el estudio arrojó un resultado muy positivo, la estética que propusimos fue bien recibida. Reconocieron en el trazo la referencia al Libro Vaquero, además coincidieron en identificar la estética como un trazo que se podría identificar como mexicano. Vieron reconocida la parte visual como referente de la cultura popular mexicana.

El luchador como protagonista también fue algo que fue reconocido como auto referencia. Fue bien recibido como una recuperación del cine de luchadores. Y eso es otro punto que hace que identificarán la propuesta como mexicana.

Sobre esto hubo un fenómeno que no esperábamos, el tono de los comentarios respecto al luchador resultaron un tanto ajenos; nos dio la impresión de que el referente del luchador enmascarado como héroe es visto no como una actualización sino como algo perdido en el tiempo.

La historia se engancha con el tema de los indocumentados. El guión no fue escrito buscando una crítica; el tema se utilizó como el motor dramático de la historia y creímos que quedaría opacado por el villano de la película. Sin embargo el público leyó entre líneas y se identificó con el problema fronterizo. Eso es un resultado un tanto sorprendente.

Esta lectura entre líneas nos hace darnos cuenta que la serie debe tener una lectura más allá de la mera anécdota fantástica.

El guión también fue criticado. Nos mostraron inconsistencias en la trama y la construcción de los personajes. Hubo algunos comentarios sobre partes que resultaron flojas pero no hubo puntos que fueran constantes. En general pudimos concluir que el argumento fue entretenido aunque tuvo lagunas. Además también el ritmo de la animación fue bien recibido.

Así, de las cuestiones más preocupantes era si el argumento lograría enganchar al público o sería aburrido y no interesaría al público. En términos generales la historia fue interesante, aunque sí hubo lagunas y por momentos la historia se trababa podemos concluir que termina siendo aceptada.

Respecto a los capítulos presentados en tarjetas con los Storylines (sinopsis de los argumentos) podemos decir que los capítulos presentados en las tarjetas generaron expectación. El tema de las vampiresas se llevó de calle las expectativas, los otros temas llamaban la atención dependiendo ya de cada persona, hubo a quien le interesó el tema de los zombis o el *serial killer* (asesino serial).

El otro punto que llamó la atención sobre las tarjetas fue cómo trataríamos los diferentes temas propuestos. Los comentarios fueron en el tenor de que sería interesante un capítulo de vampiros con el estilo que habíamos presentado

Así, el estudio focal nos reveló fortalezas y debilidades críticas sobre nuestra serie.

En los puntos fuertes podemos destacar que la serie cumple con el objetivo primario de crear una propuesta que sea reconocida como original y autorreferencial. Esto se logró por la propuesta estética, el asunto de los indocumentados y el luchador enmascarado.

Aunque la animación fue muy criticada el estudio nos permite afirmar que la idea estética se entendió, logramos presentar, al menos un boceto de la propuesta y como boceto fue bien recibido. Pero la advertencia es clara: estamos muy lejos de nuestro objetivo aún; hay muchísimo camino por recorrer para lograr una calidad en la animación que sea aceptada.

Algo que logramos rescatar también es que el argumento funcionó a dos niveles, tanto en la parte narrativa y dramática, como en una segunda lectura digamos social. Con sus críticas al guión la historia resultó entretenida, aún con sus huecos. El grupo además le dio una lectura político-social, al tema de los indocumentados que nosotros no esperábamos. Eso nos indica que el guión puede (y debe) ser tratado seriamente y de manera que tenga una lectura más profunda que el mero relato ficcional.

CAPÍTULO 4: BIBLIA TEMERARIO

En el siguiente apartado presentamos ya la propuesta concreta de la serie. Lo hacemos con la biblia que se registró ante el INDAUTOR. Este documento originalmente contenía el concepto de la serie, la ficha técnica, el universo dramático, los personajes, los *storylines*, y los primeros cuatro guiones.

Para cuestiones de esta tesis mostramos la Biblia de la serie completa a excepción de los guiones. En vez de los cuatro guiones presentamos solo el primero.

4.1 CONCEPTO

Serie de dibujos animados inserta en la tradición del cine de luchadores hecho en México. El temerario como líder y la bruja Ixcari como protectora guían a un grupo de gladiadores del pancracio en sus aventuras contra toda clase de villanos, algunos simplemente malvados y otros sobrenaturales, mientras recorren las arenas de México.

Entre caída y caída se da el enfrentamiento con hombres lobo, mujeres vampiro, zombis y asesinos seriales mientras se vislumbra el extraño triángulo amoroso entre Ixcary el Temerario y Nahum el líder del bando rudo.

4.2 FICHA

TÍTULO: El Temerario, serie de dibujos animados.

FORMATO DE LOS CAPÍTULOS: Serie de animación

DURACIÓN DE LOS EPISODIOS: Shows de 30 minutos

GENERO: Ficción, animación

FRANJA DÓNDE SE SITUARÁ: Horario b15

TARGET: jóvenes entre 15 y 25 años, nivel C y D+

4.3 UNIVERSO DRAMÁTICO

LA COFRADÍA DE LUCHA

La Cofradía de lucha es una pequeña empresa independiente de lucha libre cuyo gran imán de taquilla es el Temerario, campeón de los luchadores técnicos y mentor de muchos de los gladiadores que forman la Cofradía.

La Cofradía también es algo más, pues muchos de sus integrantes están hermanados por lazos más fuertes que su amor al arte del pancracio. Muchos de ellos están ahí como último refugio a sus propios fantasmas y más extraño, como refugio a criaturas y situaciones que rebasan el ámbito de lo normal.

La Cofradía es el ámbito donde se unen personajes marcados por un paranormal contacto con un mundo que para el resto de la gente solo existe en las historias de horror y en las leyendas.

En la Cofradía de lucha los mundos normales y monstruosos se entrelazan. Sus individuos muchas veces adoptan máscaras o nombres de situaciones sobrenaturales que realmente han vivido.

El reino de los vivos, el de los espíritus y el de los monstruos conviven y los luchadores median entre ellos a través de la Cofradía. Guiados por El Temerario, el líder de los técnicos, iluminados y protegidos por Ixcari, la bruja protectora, y auxiliados por Nahum el líder de los rudos, los integrantes de la cofradía se enfrentan contra las criaturas que pueblan los mundos de las tinieblas y el horror.

EL MUNDO REAL: LA ARENA

La arena de lucha es el espacio que une a todos los miembros de la cofradía de lucha libre. Es También el lugar en que los gladiadores se entrenan para hacer frente a las monstruosas criaturas por las que la mayoría de ellos se unieron al Temerario.

La arena es el lugar donde estos gladiadores se anclan en el mundo y pretenden hacer una vida normal. De la arena se mueven a la central de abastos donde el Temerario tiene un puesto, se pasan al bar o simplemente a casa.

La arena finalmente es donde los luchadores se convierten en estrellas, donde las personalidades fracturadas por los encuentros con los monstruos sobrenaturales se sintetizan positivamente en los personajes que se enfrentan en el ring.

MUNDO DEL HORROR

El mundo al que se enfrentan los luchadores es un mundo donde lo sobrenatural cobra forma verdadera, un mundo plagado de monstruos y seres terroríficos de ultra tumba.

En este mundo las criaturas entran a la vida de la cofradía de lucha y los luchadores tienen que enfrentarlas para evitar que el mundo sucumba a las fuerzas de las tinieblas.

MUNDO MÍSTICO: EL REINO DE LAS BRUMAS

Ixcary transita entre el mundo de los vivos y el mundo de los espíritus, es ella la que media entre muchas cosas incomprensibles para los hombres en el mundo de las brumas; es ella la que los guía para resolver designios y acordar soluciones más allá de lo terrenal.

Nahum es el otro gran puente, sus conjuros son llaves para acceder a los reinos inalcanzables, sus ritos son, incluso, puerta para que Ixcary se haga presente a la cofradía. Él es camino alterno cuando la ruta de Ixcary se vuelve intransitable.

Y cada personaje es en sí mismo una puerta de entrada a otros planos de la existencia cuando sus destinos se ven tocados por los acontecimientos extra naturales que los enfrentan a sí mismo y su destino.

4.4 PERSONAJES

PROTAGONISTAS

EL TEMERARIO

NOMBRE: Leobardo Martínez

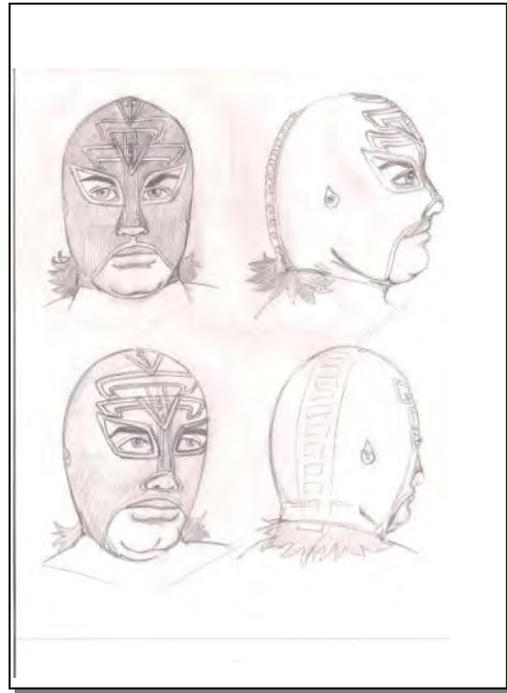
EDAD: 34 años

ESTATURA: 1.76

COMPLEXIÓN: Robusto Fuerte

MÁSCARA: Negra con vivos dorados

SEÑAS PARTICULARES:



Leobardo es un comerciante que en sus ratos libres luchaba como —ECorá” en pequeñas arenas de la ciudad. Mientras sufre una de sus acostumbradas palizas se encuentra con Ixcary, una hermosa y enigmática chica de la que queda prendado desde el primer momento en que la ve. Ambos se enamoran pero ella intempestivamente decide terminar su relación sin dar explicaciones.

Cuando él la busca para aclarar todo se verá envuelto en una madeja de hechos extraños que terminarán en un ritual de sacrificio en el que Leobardo mismo es la víctima e Ixcary la victimaria.

Finalmente ella se niega a matarlo y ahí él descubrirá la verdadera naturaleza de la chica y su estirpe. Como castigo a su desobediencia su raza la condena a vagar como espíritu en pena.

Leobardo se entera que sólo el amor como verdadero acto de redención podrá salvarla y entonces emprende él mismo su propia penitencia para rescatarla adoptando un nuevo nombre e identidad: El Temerario.

IXCARY

NOMBRE: Ixcary

EDAD: Indeterminada en un estado de
juventud perpetua

ESTATURA: 1.64

COMPLEXIÓN: Cuerpo muy bien formado

SEÑAS PARTICULARES:



Ixcary es la heredera de un inconmensurable poder portado en la sangre de su estirpe durante siglos. Durante su preparación para conocer las diferentes caras del mundo conoce a Leobardo, un incipiente luchador y se enamora de él.

Cuando decide renunciar al amor de Leobardo para tomar la responsabilidad de su estirpe, resulta que el ritual de consagración exige que ella devore el corazón de su amado. Ixcary se niega a hacerlo y a cambio es condenada a muerte por la tribu.

Nahum, el sacerdote de la tribu intercede a favor de Ixcary y obtiene una oportunidad para la condenada: ella penará hasta que el amor muestre ser lo suficiente valioso para salvar su alma.

En su penar la acompañarán Leobardo y Nahum fundando así la Cofradía de Lucha de la Ixcary se convertirá en guía y protectora.

NAHUM

NOMBRE: Nahum

EDAD: Indeterminada

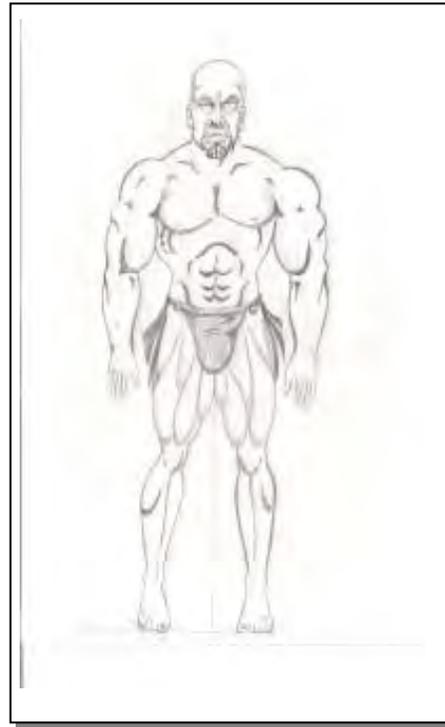
ESTATURA: 2.20 mts

COMPLEXIÓN: Estremadamente fornido

CABELLO: Calvo

MÁSCARA: No utiliza

SEÑAS PARTICULARES: Cuerpo y rostro sumamente tatuados



Nahum es el sacerdote de una remota raza perdida en la selva mexicana.

Cuando le corresponde officiar la ceremonia para ceder la corona a Ixcary, ésta se niega a cumplir con el ritual, pues el sacrificado será Leobardo, su amor. Ella es entonces condenada a la muerte pues con su negativa ha condenado a su estirpe a la extinción. Nahum la salva y consigue que el alma de Ixcary tenga otra oportunidad. Así, ella tendrá que penar en el reino de las brumas mientras consigue el perdón de los espíritus.

Nahum decide que la ayudará a redimirse y conquistar así su amor, pero sus planes se ven entorpecidos cuando Leobardo decide compartir con Ixcary su condena.

Así, Nahum se verá comprometido en ayudar a Leobardo a causa de su amor a Ixcary dando pie a una tensa relación de rivalidad y cooperación entre él y Leobardo, El Temerario.



BETZABE: Señora de las tinieblas.

NOMBRE: BETZABE

EDAD: Indeterminada aunque de
apariencia joven

ESTATURA: 1.74

COMPLEXIÓN: Cuerpo exuberante

Cabello: negro y lacio y largo

SEÑAS PARTICULARES: Mujer de gran sensualidad

Reina de un clan de mujeres vampiro, habita con sus hijas, las mujeres vampiro, una isla perdida en el Caribe. Se encuentra con el Temerario cuando Gladis, la hija adoptiva del Temerario es señalada como la elegida para liberar a las vampiresas de sus debilidades tanto a la estaca, como a la cruz y la luz del sol. Betzabe trata de convertir a Gladis en parte de su clan de mujeres vampiro pero es detenida por el Temerario y la cofradía (episodio 2).

Betzabe volverá a aparecer cuando comande un ejército de zombis con los que buscará recuperar la gloria que perdió al ser derrotada por el Temerario. Ahora se enfrentará a Nahum y volverá a ser derrotada (episodio 4).

Una nueva aparición ocurrirá cuando salve a Zoram de la muerte y lo vuelva su aliado (episodio 8).

Aparecerá finalmente para incidir en la lucha entre Nahum y el Temerario en el capítulo 12.

PERSONAJES SECUNDARIOS

GLADIS JUÁREZ



NOMBRE: Gladis Juárez

EDAD: 17 años

ESTATURA: 1.58 mts

COMPLEXIÓN: Delgada

SEÑAS PARTICULARES: Cara angelical con un enorme halo de melancolía

Gladis es la hija adoptiva del temerario, aunque realmente cumple más un rol de madre que de hija, cuida de él y de un puesto de jitomates en la central de abastos de la ciudad. . Ella es también la musa de la Cofradía de Lucha. A simple vista pareciera una simple chica como hay tantas en la ciudad, pero quien mire en su vida vera que el sello que la caracteriza tiene muy poco de común

Siendo una niña, Gladis sufre el asesinato de su madre a manos del Anciano. Un traficante sin escrúpulos que da mujeres a un grupo de policías corruptos de inmigración a cambio de protección. Cuando es una adolescente un clan de mujeres vampiro trata de transformarla en vampiresa pues con ella entre sus filas, ellas serán inmunes a los rayos del sol y las estacas en el corazón. Será también el cebo para que un asesino serial trate de cazar al Temerario como el máspreciado de sus trofeos.

POSEÍDO

NOMBRE: Chava

EDAD: 19 años

ESTATURA: 1.79 mts

COMPLEXIÓN: delgado atlético

MÁSCARA: Plateada con ojos estilizados en color negro y sin boca

SEÑAS PARTICULARES: Cabello negro, lacio



Chava es un chico de 18 años, su sueño es convertirse en luchador de la Cofradía de Lucha, está enamorado de Gladis Juárez, la hija adoptiva del Temerario.

Su vida cambiará cuando frecuentando bares conozca a Betzabe, la reina de un clan de mujeres vampiro. Betzabe descubrirá que Gladis tiene un poder especial con el que las vampiresas serán inmunes a la luz del sol y las estacas en el corazón. Así, chava será el medio del que Betzabe se valdrá para llegar a Gladis.

Después de derrotar a las vampiresas, Chava adoptará el nombre luchístico de El Poseído y por consejo del Temerario se alineará en el bando rudo.

Tiempo después de su aventura contra las vampiresas el romance entre chava y Gladis terminará.

Chava conocerá a Dessire cuando en Chihuahua la cofradía sea atacada por una horda de Zombis. Cuando los luchadores intentan detenerlos chava y Dessire se encontrarán con Betzabe, está nuevamente pone el ojo en la nueva pareja del poseído, pero él la salvará perdiendo la vida en ello.



ARCÁNGEL

NOMBRE: Luis Carlos

EDAD: 25 años

ESTATURA: 1.75 mts.

COMPLEXIÓN: Delgado y atlético

MÁSCARA: Azul con alas de ángel en blanco

SEÑAS PARTICULARES: Cabello rubio, quebrado y ojos de color

Luis Carlos era un playboy que se dedicaba a las parrandas y los excesos. Su vida desenfadada lo hace tocar fondo económica e interiormente. Cuando decide dejarse hundir por completo es salvado por el Fraile. El Fraile lo presenta con el Temerario y Luis Carlos encuentra una figura inspiradora en el Temerario. Pronto el joven playboy se vuelve el mejor aprendiz del Temerario y adopta el nombre luchístico de Arcángel en honor al Fraile que lo rescató.

Cuando Chava, otro chico apadrinado por el Temerario, inicia su carrera como luchador Arcángel convence al Temerario de que Chava se enfile en el bando rudo, el Temerario acepta y eso crea una gran rivalidad entre el Arcángel y Chava, quien adopta el nombre del el Poseído.

FRAILE

NOMBRE: Francisco Apolinar Montes

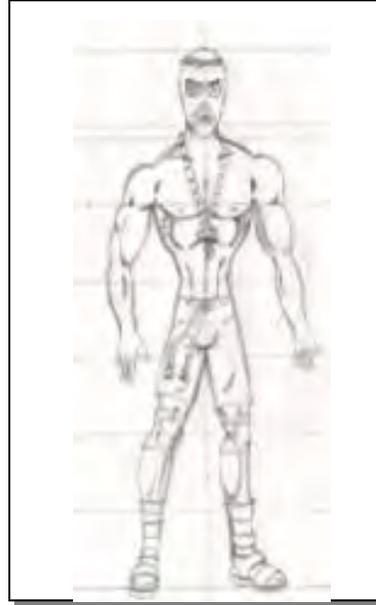
EDAD: 36 años

ESTATURA: 176

COMPLEXIÓN: Muy delgado

MÁSCARA: Blanca con ojos nariz y boca descubiertos, Con mechón de pelo en la tapa

SEÑAS PARTICULARES: Viste con un short rasgado amarrado con un mecate y guaraches



El fraile fue un hombre espiritual que perdió el rumbo. Vagaba por el mundo buscando una oportunidad para acercarse a la gracia espiritual. En ese vagar conoce al Temerario y ve en este al hombre que le mostrará el camino de la redención. Así, se une a la Cofradía de Lucha. En el segundo capítulo el Fraile es enviado a buscar a Nahum a la selva. El fraile es atacado en la selva por la tribu de Nahum y antes de perecer a causa de este ataque se reconcilia con su espiritualidad y muere en paz.

CIRUJANO

NOMBRE: Enrique Gallegos

EDAD: 29 años

ESTATURA: 1.87

COMPLEXIÓN: Robusta

MÁSCARA: Mascara que asemeja a un instrumental de cirugía

SEÑAS PARTICULARES: Viste con bata y filipina medica

El cirujano es un médico que tiene a su cargo revisar las cuestiones médicas en la Cofradía de Lucha. Es tanto su pasión por el arte del pancracio que se convierte en luchador profesional y se une al bando de los científicos junto al Temerario.

ALTZAMENDI

NOMBRE: Marco Antonio Alzamendi

EDAD: 32 años

ESTATURA: 2.15

COMPLEXIÓN: extremadamente delgado

MÁSCARA: Lucha sin mascara pero utiliza antifaces que se puede quitar

SEÑAS PARTICULARES: viste como mago de frag negro y short

Altzamendi es un trotamundos ingles que gusta de la lucha libre mexicana. Cuando conoce la Cofradía de Lucha queda impresionado con Nahum y decide que vencerlo será el mayor reto de su vida. Así, se enlista en la fila de los técnicos y para ganarse la rivalidad de Nahum parodia las artes mágicas de éste. Se hace llamar Altzamendi el mago del dolor, y se presenta con trucos ridículos que hacen mofa de Nahum. Nahum cae en la provocación y se crea así una gran rivalidad entre los dos luchadores.

MINIMUERTE

NOMBRE: Facundo Muñante

EDAD: **31 años**

ESTATURA: 1.42

COMPLEXIÓN: Enano sumamente atlético

MÁSCARA: Mascara que simula ser de hierro tipo hockey

SEÑAS PARTICULARES: Enano, viste con un cráneo en el pecho



Facundo era un bohemio parrandero y busca pleitos que un día tiene un altercado de cantina con el Verdugo, un miembro de la cofradía de lucha. Cuando la pelea amenaza con salirse de control y tener a terceros como víctimas el Temerario invita a Facundo a que arreglen sus diferencias en el cuadrilátero, ofreciéndole él mismo a prepararlo. Facundo acepta. Conforme transcurren los días del entrenamiento Facundo tiene muchos choques con el Temerario pues son el agua y el aceite, el luchador es disciplinado y ético mientras que el aprendiz es un marrullero indisciplinado. Un día antes de la confrontación con el Verdugo, los dos enemistados se encuentran a solas en el gimnasio de la Cofradía y lo que parece ser una caída adelantada de la pelea termina siendo una noche de parranda juntos.

El día de la función Facundo se presenta con su nombre real y sin máscara a la pelea contra el Verdugo, el temerario es su *second*. Pero en lugar de pelear entre ellos, el verdugo y Facundo agreden brutalmente al Temerario. Entonces Facundo se presenta a sí mismo como Minimuerte enmascarándose frente a la arena.

VERDUGO

NOMBRE: Víctor Mondragón

EDAD: 32 años

ESTATURA: 1.59Mtrs

COMPLEXIÓN: Muy delgado pero musculoso

MÁSCARA: Utiliza una máscara de verdugo y pantalones negros

SEÑAS PARTICULARES:



Verdugo es un luchador que nunca pudo despegar su carrera debido a que por su excesiva rudeza fue despedido de todas las compañías de lucha donde militó. Cuando se entera que Leobardo, un antiguo compañero con el que empezó, está fundando un gimnasio decide ir a verlo para incorporarse a la nueva compañía. El Temerario de inmediato lo acoge con gusto recordando los viejos tiempos cuando ambos empezaban y lo estima mucho. Con el Verdugo es con la única persona que el temerario se va de parranda y se mete en líos de falda y de cantina.

Al poco tiempo el Verdugo se da cuenta que pasan cosas extrañas en la nueva compañía de lucha. Cuando exige una explicación al Temerario este le cuenta la verdad sobre Él, Nahum e Ixcary, así como la naturaleza mágica de estos y su propósito de ayudar a Ixcary en su penitencia. El verdugo decide entonces quedarse con el Temerario y ayudarlo en su misión extra-luchística pues con eso espera ~~que~~ "me rebajen un poquito la condena por mis parrandas". Es el quien bautiza al gimnasio y la posterior compañía de lucha con el nombre de La Cofradía de Lucha, como una broma de las cosas sobrenaturales que suceden ahí.

CANÍBAL

NOMBRE: Desconocido

EDAD: Indeterminada

ESTATURA: 1.97 Metros

COMPLEXIÓN: Atlético

MÁSCARA: Lucha sin mascara

SEÑAS PARTICULARES: Con una quijada muy larga
y una mira tapada por nubes



El Caníbal es un discípulo de Nahum proveniente de la misma tribu que su maestro. Mientras estudia los secretos de la Magia de Nahum el Joven se hace parte de la cofradía de lucha para ayudar a su maestro y por rivalidad con Arcángel y el Temerario. Muchas veces no entiende por qué ha de aceptar el liderazgo del Temerario fuera del ring, aunque embargo siempre es respetuoso con el Temerario porque así se lo exige su maestro. En el ring sin embargo Caníbal no da cuartel a ninguno de los aliados del Temerario.

LA MASA

NOMBRE: Oscar Espinilla

EDAD: 36 años

ESTATURA: 1.97 mts.

COMPLEXIÓN: Obeso

MÁSCARA: Un saco sin forma que solo tiene los ojos descubiertos

SEÑAS PARTICULARES: Extremadamente obeso

La masa es un carnicero de la central de abastos donde Leobardo tiene su puesto. El médico le diagnostica obesidad extrema y le advierte que debe hacer ejercicio o su vida peligrará. Como sabe que Leobardo tiene un gimnasio decide inscribirse con él por mandato de su esposa. Clara Bravo (La Osa).

En cuanto empieza con los entrenamientos la salud de La Masa mejora exponencialmente pero no así su peso. Continúa siendo igual de obeso pero ahora es todo un atleta, con una gran fuerza. Cuando ya ningún esparrin es rival para la masa en los entrenamientos el Temerario lo invita a debutar como luchador en la arena y este acepta gustoso.

Cuando le informa a su esposa que va a debutar con los rudos ella pone el grito en el cielo y le obliga a que se enfile con los técnicos. La Masa obedece a su esposa y se vuelve técnico aunque su sueño es ser rudo. Su grito de guerra cuando hace una marrullería o maltrata sobremanera a un contrario es —~~Quiero~~ ser rudo” pero no se atreverá nunca a desobedecer a su esposa.

LA OSA

NOMBRE: Guillermina de León

EDAD: 35 años

ESTATURA: 1.76 mts

COMPLEXIÓN: Muy robusta

MÁSCARA; Lucha con una piel que simula la cabeza de un oso

SEÑAS PARTICULARES: Viste con un leotardo de piel de oso

Cuando al esposo de Clara Bravo le detectan obesidad extrema y le recetan ejercicio urgente Clara ve la oportunidad de su vida de acercarse a su sueño desde niña: entrar al mundo de la lucha libre. Así mientras su esposo entrena, ella hace lo mismo sin que él lo sepa. Cuando el debute como La Masa, ella lo hará enmascarada con el nombre de La Osa. Aunque él sabe que su esposa es La Osa, pasara algo de tiempo para que ella lo acepte y en el inter ambos jugaran a engañarse fingiendo que él no sospecha que su esposa también es luchadora.

La Osa adopta el papel de madre sobre protectora con El Temerario, y es la única que se da el derecho de reprenderlo y aconsejarlo, aunque algunas veces su consejo no es ni requerido ni muy bien recibido.

TRAICI TEXAS STAR CINDI HOLLIWOD GIRL TIFANI STAR GIRL

Trío de luchadoras norteamericanas. Gustan de la lucha aérea. Su meta es ser el mejor trío femenino de México. No se definen como técnicas ni como rudas, para ellas todas las mexicanas son sus rivales a vencer.

EL DECADENTE

NOMBRE: Mauricio Santillana

EDAD: 68 años

ESTATURA: 1.69 mts

COMPLEXIÓN: Robusto

MÁSCARA: Mascara verde

SEÑAS PARTICULARES: Cuerpo deteriorado por la edad

El decadente es un viejo luchador de los años 70, ídolo del Temerario cuando era niño. Ahora es entrenador de la Cofradía de Lucha. Los luchadores jóvenes lo consideran anticuado en sus técnicas y Arcángel lo bautizó burlonamente como El Decadente.

El viejo entrenador tomo el mote despectivo del Decadente y se re-enmascaro para luchar con los novatos que están aprendiendo en las luchas preliminares de las funciones de la Cofradía de Lucha. Re-enmascaramiento que no le agrada en absoluto al Temerario pues él ve en el viejo a su maestro e inspiración y odia que lo vituperen en las preliminares.

RABIA

NOMBRE: Indeterminado

EDAD: aproximadamente 24 años

ESTATURA: 1.53

COMPLEXIÓN: delgada

MÁSCARA: lucha con un antifaz con una especie de bosal

SEÑAS PARTICULARES: Cuerpo magullado por cadenas en brazos y piernas

Rabia era una niña de la calle que un día amaneció en la puerta del Cirujano convulsionándose junto a su perro. El Cirujano se hace cargo de la niña y la salva pero ella se encuentra casi en un estado de salvajismo que le impide adaptarse a las personas. No hablaba y comía casi como un animal atacando a todo aquel que se le acercara. Es internada en un hospital psiquiátrico y el Cirujano la visita rigurosamente para tratar de hacerla sociable sin lograr resultados.

Cuando la niña es visitada por el Temerario hay una conexión especial entre ellos y él logra sacarla del Psiquiátrico y adaptarla a la gente en lo posible mediante la lucha libre. Por su naturaleza salvaje la niña entra en el bando de los rudos y el Cirujano la bautiza como Rabia.

GEMELAS DARLING/ DESSIRE

NOMBRES: Darlin y Dessire

EDAD: 24 años

ESTATURA: 1.64

COMPLEXIÓN: Media delgada

MÁSCARA: Luchan sin mascara aunque con muchos accesorios de ropa como lentes collares etc.

SEÑAS PARTICULARES: Hermanas gemelas siempre vestidas a la moda

Darling y Dessire son dos hermanas gemelas sin mayor preocupación que las fiestas y los chicos. La tarde que la Cofradía de Lucha va a su pueblo una horda de zombis las ataca. Mientras Dessire sufre un ataque de catalepsia; Darling hará frente a los monstruos a lado de los luchadores de la Cofradía. Ahí conocerá a El Poseído con el que tendrá un insípido idilio de coqueteo; éste muere al proteger a Darling de una mujer vampiro y ella y su hermana quedan sin nadie en el mundo, por lo que son acogidas por Nahum en el bando de los rudos como las gemelas del mal.

4.5 SINOPSIS DE LOS CINCO PRIMEROS CAPÍTULOS

CAPÍTULO 1: EL MOJADO VENGADOR

El Temerario llega a Tijuana en busca de un despiadado traficante de ilegales, pero ahí se ve envuelto en un torbellino de asesinatos que tiene convulsionada a la ciudad, todos hablan del mojado vengador, una extraña criatura que mata agentes de la migra. El temerario en su caza del Traficante de ilegales cruzara su camino con El Mojado Vengador en un mano a mano que sacará chispas.

CAPÍTULO 2: LAS VAMPIRESAS DE LA MERCED

Gladis es la hija adoptiva del Temerario y su vida dará un escalofriante giro cuando un clan de mujeres vampiro vea en ella la clave para sobrevivir a los rayos del sol y a las estacas en el corazón.

El temerario y la Cofradía de Lucha se enfrentarán a una sola caída contra Betzabe y sus sensuales Vampiresas mientras Gladis deberá decidir entre el amor adolescente de su novio o el poder inconmensurable de ser la reina de la oscuridad.

CAPÍTULO 3: EL TAQUERO DESCUARTIZADOR

El detective Bolaños tiene entre sus manos un caso por resolver; una serie de asesinatos con un aparente patrón en común. En México no hay asesinos seriales, fue la instrucción de la comandante de policía. El detective Bolaños trabaja contra reloj cuando el asesino anuncia a su siguiente víctima: Gladis la hija adoptiva del Temerario.

Un Thriller policiaco para capturar a un psicokiller en el que el temerario deberá bajarse del ring y luchar contra el cazador que lo vigila desde la oscuridad.

CAPÍTULO 4: LOS ZOMBIS DE LA ZONA SILENCIOSA

La lucha estelar entre rudos y técnicos se ve interrumpida por una horda de muertos vivientes que atacan la arena. Ante un pueblo infestado de zombis, los luchadores deberán encontrar la fuente de donde nacen esas bestias antes de que la mordida que ha sufrido el Temerario lo transforme en uno más de los zombis de la zona silenciosa.

CAPÍTULO 5: LA ISLA DEL MUTILANTE

Un peligroso veneno ha sido vertido en los mantos acuíferos del país. En cuestión de días México se colapsará ante la letal sustancia. Solo un hombre tiene el antídoto y para encontrarlo El Temerario y sus compañeros deberán emprender un peligroso viaje donde se encontrar con las extrañas criaturas que pueblan la isla del mutilante.

4.6 STORYLINE´S DE LOS PRIMEROS CINCO CAPÍTULOS

CAPÍTULO 1: EL MOJADO VENGADOR

STORYLINE PRINCIPAL

El Temerario busca a un traficante de ilegales conocido como el Anciano. Logra obtener la información de un colaborador del maleante (el Soplón). El anciano da mujeres a un grupo de agentes de inmigración para que los maten, ellos a cambio le brindan protección al Anciano para sus negocios ilícitos.

Cuando el Anciano se entera de que el soplón lo ha delatado le mata. Al siguiente día entregará a una chica con los migras corruptos.

Cuando los agentes tratan de atrapar a su víctima un inesperado hombre lobo (el Mojado Vengador) hace su aparición derramando un baño de sangre. El Temerario, que seguía al pollero para atraparlo, se entera con el hombre lobo en un feroz combate.

De repente la pelea es interrumpida por Ixcary, la protectora del Luchador, esta le cuenta que el lobo es una víctima del nefasto trato entre el Anciano y los agentes, él y su novia fueron muertos por aquellos y el chico tomó la forma de lobo para vengarse.

El lobo partirá con Ixcary para pagar por sus muertos y el Temerario dejara que el castigo contra el Anciano y los agentes quede en manos del Mojado Vengador.

STORYLINE SECUNDARIA

Raymundo cruza con su novia Michelle la frontera con Estados Unidos de manera ilegal. Durante el viaje son emboscados por un grupo de agentes que esta conspirada con el Pollero que los está cruzando (el Anciano). Los agentes abusan de la chica y matan a golpes a la pareja. Al morir los novios se desata una tormenta que se lleva los cuerpos. Una manada de lobos sacará el cuerpo de Raymundo del agua, mientras lo devoran se una transmutación: el joven se convierte en un hombre que buscará vengarse hasta que se encuentra con el Temerario y se enfrentan.

La lucha será interrumpida por la bruja Ixcary, protectora del Temerario, ella le revela al Lobo que Michelle ha tomado la decisión de sacrificar su alma con tal de estar con Raymundo. Se ha transformado en un licántropo también.

La bruja le ofrece a Raymundo el rastro de los culpables de su tragedia a cambio de pagar por los inocentes que ha matado. Raymundo acepta pues con eso salvará a Michelle.

CAPÍTULO 2: LAS VAMPIRESAS DE LA MERCED

STORYLINE PRINCIPAL

Chava es el nuevo novato que el Temerario entrena, su debut está próximo, pero algo parece distraer al muchacho. Según saben todos los miembros de la Cofradía, anda en malos pasos y eso tiene deprimida a Gladis, la hija del temerario. Todo parece reducirse a un mero asunto de amor adolescente cuando en una función de la cofradía se descubre la clase de malos pasos en los que Chava anda. Una mujer ataca a una de las luchadoras y está a punto de matarla hasta que el Temerario interviene para salvarla. Entonces Chava interviene fuera de sí y trata de protegerla. Finalmente el temerario con ayuda de MInimuerte logran contener al muchacho y repeler a la agresora, pero no es una mujer normal; tiene fuerza extraordinaria y para huir da un salto de varios metros. Es una mujer vampiro. Al escapar posa sus ojos en Gladis y la pesadilla para la cofradía empezará realmente. Gladis es la llave para que las mujeres vampiro sean inmunes a sus debilidades y puedan entonces dominar el mundo.

Después del ataque Chava queda catatónico y el único que puede sacarlo de ese estado es Nahum que se encuentra en la selva con su tribu. El Temerario manda al Fraile a que lo busque, cuando este llega conjura un hechizo y entonces aparecen las mujeres vampiro comandadas por Betzabe, su reina. La vampiresa se enfrenta a Nahum y cuando ve dentro de sus sentimientos descubre que él está enamorado de Ixcary, y al saber eso conoce el lado vulnerable de Nahum y lo derrota llevándose a Chava y esperando por Gladis que ya ha sido llamada a reinar con las vampiresas el nuevo mundo.

La Cofradía se enfrentará a las vampiresas para rescatar a Chava, aunque la decisión final corresponderá a Gladis. Ella decidirá el destino de todos al elegir entre el amor de Chava o el poder de Betzabe. La niña después de estar seriamente tentada por la vampiresa elige a Chava. Las vampiresas son derrotadas con esa decisión y Chava es liberado de su dominio para debutar con la Cofradía adoptando el nombre de: El Poseído.

CAPÍTULO 3: EL TAQUERO DESCUARTIZADOR

STORY LINE PRINCIPAL

Faty la mejor amiga de Gladis ha sido víctima de un asesinato. El dolor enluta al Temerario y todos los que conocían a Faty. Pero ahora algo más grave les preocupa. El Temerario ha descubierto que Gladis podría ser la siguiente víctima del criminal.

El Temerario inicia una investigación para tratar de descubrir la identidad del maleante sin saber que Gladis es solo una carnada para que el asesino llegue a él.

Así inicia una cacería que llevará al Temerario hasta el viejo rastro abandonado donde se dará la batalla final. El asesino es por mucho más débil que el luchador pero tiene la ventaja del campo de batalla y de tener la sorpresa de su lado.

Dentro del cuarto de congelamiento, el piso ha sido congelado. Cuando la persecución lleva al temerario hasta allá, este queda vulnerable ya que no es posible que se mantenga en pie. El asesino está a punto de darle muerte al luchador cuando aparece un detective privado que ha estado siguiendo el caso del *serial killer* desde hace mucho tiempo. El detective salva al temerario pero a cambio queda herido. El asesino intenta escapar pero el temerario lo persigue hasta alcanzarlo y darle muerte en una última escaramuza. Cuando el asesino trata de enterrarle una lanza al temerario este lo levanta y el asesino es enganchado por una máquina que lo tritura.

Todo ha terminado, el Temerario rescata a su hija y se van.

STORYLINE SECUNDARIA "A"

El detective privado Bolaños ha recibido un extraño caso. Una serie de asesinatos aparentemente conectados entre sí. El cliente no es cualquiera, es la comandante de policía Calpeño. Bolaños debe descubrir y atrapar al asesino sin hacer ruido, pues Calpeño le indico claramente que en México no existen (o no pueden existir oficialmente) asesinos seriales.

Mientras el detective más se adentra en el caso, el asunto se vuelve más raro y complicado. Bolaños teme obsesionarse con el asesino, si no es que se ha obsesionado ya.

Cuando Patricia Márquez es víctima del asesino, el detective entra en contacto con la cofradía de lucha, lo que ahí observa es intrigante pues esa gente no son deportistas comunes y corrientes. El asunto se complica cuando la indicada como siguiente víctima no es otra que Gladis Juárez, la hija del campeón de lucha Leobardo Muñoz, el Temerario.

Ahora que Bolaños sabe cuál será la víctima actúa contra reloj, no puede permitir que el asesino sacrifique otra vida inocente, y debe aprovechar esa oportunidad para apresarlos. Pero algo no termina de encajar en el juego de ese lunático. Finalmente, Bolaños logra desenredar la madeja. Gladis no es la víctima, es una carnada para llegar al verdadero objetivo: el Temerario.

Así, Bolaños logra resolver el misterio, pero corre contra reloj porque Gladis ha sido raptada y el Temerario va directo a la trampa que le ha tendido el asesino.

El lugar de la emboscada es el viejo rastro abandonado a horillas de la ciudad, cuando Bolaños llega el temerario ha caído en la trampa y se encuentra a merced del asesino, Bolaños logra salvarlo pero es herido. El temerario vas tras el asesino, lo alcanza y en una pelea le da muerte. Todo ha terminado.

Cuando Calpeño espera a que la ambulancia se lleve al luchador y su hija, decide que es tiempo de dejar de fumar definitivamente, algo que durante años ha prometido sin muchas ganas de cumplir. Prende su último cigarro y arroja su encendedor. Un hombre medio muerto sale de repente y apuñala al detective, Bolaños no tiene tiempo de nada, solo alcanza a ver la figura del serialkiller clavándole el cuchillo. Una ráfaga de disparos despedaza el cuerpo del asesino, es la comandante Heidi Calpeño. Demasiado tarde, Bolaños ha muerto.

STORY LINE SECUNDARIA "B"

Oyarzabal se define a sí mismo como un cazador. Cree que sus asesinatos son obras de arte. Mata mujeres inocentes de las cuales dice enamorarse. Pero algo le ha cambiado la vida, ha visto a Leobardo Muñoz, el Temerario y se ha obsesionado con él. Ha encontrado en el Temerario a su máxima cacería e ira por el utilizando a su Gladis como carnada.

Embosca al Temerario en el viejo rastro abandonado pero no logra matarlo. Un detective lo ataca y estropea sus planes. Ahora ha perdido su ventaja, la sorpresa y tendrá que improvisar, el temerario hace que se enganche en los engranes de una maquina transportadora de reses. Sale agonizando del lugar y ve al detective, el hombre por el cual está a punto de morir, el hombre que le ha arrebatado la gloria de la cacería máxima. Con su último aliento toma su cuchillo y lo ataca, cuando disfruta viendo como el sorprendido detective exhala su último aliento una ráfaga de ráfagas acaba con la vida del asesino.

CAPÍTULO 4: LOS ZOMBIS DE LA ZONA SILENCIOSA

En una pequeña arena en el estado de chihuahua Nahum tiene al Temerario muy lastimado en la lucha estelar de la función. Ha hecho un hechizo vudú y el temerario esta golpeadísimo. Sin previo aviso entra una horda de zombis a la arena. Los luchadores logran entrar al vestidor. Ahí, se dan cuenta que el muñeco con el que se hizo el vudú al Temerario ha sido mordido por los zombis. Ahora los luchadores encabezados por Nahum deben buscar la fuente de donde manan los zombis para ver si en ese lugar Nahum puede revertir la mordida la mordida que tiene al temerario al borde de la muerte, o quizás de algo peor.

Así, la cofradía sale de la ciudad en su camión, rescatan a una familia atrapada en un gasolinera, cuando están haciendo ese rescate, el Poseído es salvado por un disparo proveniente del segundo piso de un restaurante, ha sido una chica que está atrapada ahí con su padre y su hermana gemela, su nombre es Darling. Los luchadores los rescatan y el Poseído tendrá un idilio amoroso con Darling. Se dirigen a la hacienda de la Zona Silenciosa, donde se dice hay gran grieta que es camino al mundo de las tinieblas.

Cuando caminan por una baya de zombis custodiados por un conjuro de Nahum, el padre de Darling cree ver a su compadre y se sale del conjuro, el padrino ya es un zombi y devora al padre de las gemelas frente a sus ojos. Las hermanas han quedado solas.

Cuando los luchadores logran llegar a la gran gruta, se encuentran con Betzabe, la reina de las mujeres vampiro que se ha refugiado ahí después de la derrota que sufriera contra la cofradía. La vampiresa ve la condición en la que llega el Temerario y le pide a Nahum que se lo entregue. A cambio ella le dará a Ixcary. El brujo no acepta. Entonces ella ve a Desire y el Poseído, Desire tiene todo para ser su primera nueva hija, cuando trata de acercarse a la chica el Poseído se le enfrenta. Entonces Nahum interviene y lucha contra Betzabe y la derrota, al terminar la lucha el Temerario empieza a volver en sí pero el Poseído ha muerto a causa de su lucha contra Betzabe.

Las gemelas están indefensas y Nahum las arropa para que se unan a la Cofradía y luchen a su lado en el bando de los rudos.

CAPITULO 5: LA ISLA DEL MUTILANTE

Durante la guerra fría un departamento secreto de Estados Unidos ha trabajado en México para desarrollar un arma química. Ahora el arma has sido activada. Es una substancia que ataca los mantos acuíferos y con el proceso de síntesis de las plantas contamina el oxígeno con un poderoso alucinógeno que hace perder la cordura a las personas.

El científico que desarrollo la sustancia desapareció hace años, pero ahora que la bomba ha sido activada es urgente localizarlo. La comandante Calpeño busca al Temerario y le pide que le ayude. Por medio de una carta encontrada a un antiguo compañero del científico se cree que el científico puede estar en una isla oculta en el Caribe. El temerario junto con algunos miembros de la Cofradía despliega una misión de rescate que los lleva a la isla del mutilante. Un lugar donde el científico realiza extraños experimentos para intentar crear vida artificial. Para llegar hasta el científico los luchadores se tendrán que enfrentar a las extrañas bestias creadas por el científico, especialmente una con mediano entendimiento que se refiere a su creador como el Mutilante.

Cuando los luchadores logran llegar al científico su cordura está muy deteriorada, es incapaz de entender la situación que ocurre en el país. Está obsesionado con sus experimentos y no es capaz de entender nada más. Pero una cosa le obsesiona sobremanera: La magia. Ha llegado a la conclusión de que mezclando magia y ciencia podrá crear la vida, pero a él la magia se le ha negado, se lo ha dicho así Betzabe, la reina de la isla cuando él llegó.

Cuando el Temerario se da cuenta de que la cordura del científico esta desconectada del mundo, parece que toda esperanza se ha perdido, pero la obsesión del científico le hace tomar una decisión desesperada. Le ofrece al científico acceso a la magia a cambio de que sintetice el antídoto para la bomba, el científico acepta y de inmediato centra su atención en el antídoto, pero Nahum se niega a darle acceso a la magia a ese demente. Después de una dura discusión y de la negativa de Nahum el Temerario recurre a Ixcary y le pide que vuelva a faltar a la ley de su tribu, ella accede a la petición y entre el Temerario y Nahum se abre una brecha que no cerrara jamás.

Con la síntesis de magia y ciencia Zoram logra crear el antídoto, pero la única forma es haciendo estallar una gran lluvia de ceniza del volcán Popocatepetl. Así, la misión de rescate se convierte deberá detonar el antídoto desde el corazón del volcán antes de que la fotosíntesis detone la fase de exterminio de la bomba y ya no haya posibilidad de revertirlo.

El grupo se interna en el Volcán y ahí la montaña parece decidida a impedir que cumplan con su misión. Después de arduos trabajos logran llegar a la antecámara donde debe ser vertido el veneno y debe realizarse el conjuro para liberar al volcán, pero una visita inesperada se presenta. Betzabe, la reina de las vampiresas aparece, la magia expuesta de Ixcari, Nahum y Zoram es una triada que le permitirá ser aun más poderosa que antes.

La Cofradia se enfrentara a Betzabe, y en la lucha la vida del Temerario quedará en manos de Nahum, este lo salvara pero a cambio Betzabe tomara a Zoram y lo hará su aliado para volver a su antigua grandeza. Ixcary estará a punto de morir al hacer ella sola el conjuro de detonación y el Temerario será quien la rescate, Nahum al rescatar al Temerario queda imposibilitado de hacer lo propio con Ixcary. El rencor hacia el Temerario crece más y se instala en Nahum como un parasito que irá creciendo.

El antídoto es detonado y como efecto secundario de la curación México olvida lo que sucedió durante los días que duró el envenenamiento, mientras Ixcary y el Temerario ven desde el limbo como el país poco a poco se recupera.

CONCLUSIONES

Esta tesis ha sido el mayor reto que hemos tomado en nuestra vida académica, tanto por el tamaño del texto como por el rigor que hemos empleado en su elaboración. Creemos que es un trabajo en el que se ven reflejados los años de aula que pasamos en la facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

De la investigación sobre la animación en México la conclusión podría parecer intimidante a primera vista pues la animación mexicana nunca se ha consolidado como una industria sólida. Ha habido aventureros que se embarcaron en la epopeya de la creación de estudios, pero todos, tarde que temprano han terminado cerrando sus puertas o refugiándose en la publicidad.

Hemos escudriñado en los mecanismos que han consolidado a las potencias mundiales de la animación y hemos obtenido conclusiones aplicables a la animación mexicana y a nuestra propuesta en particular.

La conclusión que se convierte en nuestro eje rector es la necesidad de crear una sincronía entre la producción y el público para hacer realidad una industria de la animación en México.

Este trabajo nos permite entender que la animación está articulada sobre tres ejes, el económico ya que la animación debe ser posible desde el presupuesto. Nuestra regla de oro es que no hay peor fracaso que una animación inconclusa por rebasar sus topes presupuestales.

Y no sólo es el dinero para producir, también es que ese costo de la animación sea recuperable con ganancia en el mercado.

Entendemos que la animación en México debe encontrar su identidad, debe encontrar su trazo propio, debe encontrar un acercamiento particular a las temáticas universales, debe preguntarse por el bien y el mal, por el amor y el odio, por la felicidad y la melancolía desde su realidad. Debe problematizar desde México sus propias inquietudes para compartir sus respuestas con el mundo.

Y en todos estos rubros creemos posible encajar nuestra serie del Temerario como una propuesta atractiva.

La propuesta es atractiva en primer desde su modelo de producción. Ya que a pesar de nuestra limitación presupuestales siempre hemos tenido claro que el factor económico es el que va a determinar la viabilidad o no de nuestra serie. De ahí que la propuesta tenga siempre la guía de una maximización de recursos. Cuando los guiones son revisados para su viabilidad en cuanto a producción, los ajustamos para hacerlos accesibles a nuestra realidad productiva y cuando algo sobrepasa lo que podemos realmente animar entonces buscamos otros caminos para contar la historia.

Ante nuestras carencias en cuanto a capacidad de animar, es decir de dar movimiento, intentamos recurrir a un manejo de lenguaje cinematográfico que nos permita complejizar el producto visualmente; recurrimos también a los efectos especiales que nos permiten mitigar la limitada animación. El resultado pretende ser un lenguaje narrativo que posea un amplio manejo de la narrativa cinematográfica, atractivo como discurso audiovisual y rentable como proceso de producción.

Eso en cuanto a los valores de producción. En cuanto a los valores de contenido la propuesta es interesante en primer lugar porque es la única serie original con formato de superhéroes planteada en el mercado mexicano.

La serie puede aportar mucho en cuanto a crear un trazo de la animación mexicana desde la temática, ya que abordamos problemas que pueden ser de valor universal. En el capítulo piloto manejamos la problemática de la migración de los países periféricos a las grandes metrópolis, es una problemática que no solo ocurre de México a EU, es de toda la zona latinoamericana, y si nos vamos a Europa ocurre de África al viejo continente por el estrecho de Gibraltar.

Sin embargo esta problemática global es abordada particularmente desde nuestra realidad, pues narramos desde la experiencia mexicana, en la que el

cruce de la frontera se da a través del desierto, mientras que en Europa se da vía marítima.

Enfocamos desde el punto de vista del luchador enmascarado y a partir de la tradición del cine de luchadores, lo que nos da una historia de ficción completamente particular de un tema global.

Nuestro viaje por la historia de la animación nos permite decir que estamos en un momento de detonación de la animación mexicana y vale la pena embarcarse en ese viaje con todos los riesgos que eso conlleva. Nunca México ha animado tanto, y por eso aseguramos que este es un momento propicio para la producción del Temerario, una caricatura con tema de lucha libre.

Y es en la lucha libre donde radica nuestra confianza en producir una serie aceptada por el público. En la lucha libre hay todo un universo narrativo que ya forma parte del imaginario colectivo de nuestra ficción como hemos visto en esta investigación.

Vale la pena hacer una serie de luchadores porque es nuestra manera casi natural de concebir la ficción del súper héroe en México. Vale la pena también porque la lucha vive un gran auge y el público está ávido de temas relacionados con el pancracio; y vale la pena finalmente porque es un medio idóneo para sumergirnos en el universo de la ficción con un sello muy original de la narrativa mexicana: la tradición del cine de luchadores.

Nuestro acercamiento a la lucha libre con los instrumentos de la ciencia social nos brinda el marco de referencia que nos permitirá hacer una propuesta discursiva sólida. Lo que inicio como una vaga idea sobre las aventuras de un luchador hoy es un sólido discurso de ficción proveniente del complejo universo simbólico de la lucha libre.

La tesis nos permitió enfocar la lucha libre más allá del mero deporte espectáculo para permitirnos entenderla como una representación de nuestra visión del bien y el mal, para entender a los luchadores no solo como deportistas y

personajes sino como proyecciones de nuestra forma de concebir la heroicidad y la maldad.

La lucha libre es en sí misma una metáfora de nuestra visión de la vida, sus encantos y sus injusticias. En el cuadrilátero rudos y técnicos nos permiten reconocernos en la lucha diaria por salir adelante, y esa metáfora de la realidad es la que dará contexto a nuestra serie.

En la revisión de la historia de la lucha libre hemos entendido el perfil del luchador como héroes mitos y así podemos crear mejores personajes para nuestra serie.

En la figura de El Santo y el cine de luchadores encontramos el relato de ficción que nos hará atractivos al público y que nos permitirá enriquecer la serie desde su creación narrativa.

Así, nuestra investigación nos permite afirmar que este puede ser el momento idóneo para presentar El Temerario. El focus group nos indica que vamos por buen camino aunque aún hay muchos vericuetos que recorrer. Pero la aceptación de la propuesta temática estética está ahí.

La experiencia de la exposición del demo a nuestros grupos focales nos ha enriquecido en la comprensión de nuestro público, los diferentes niveles de lectura que se hicieron nos han servido de guía para complejizar la ficción para ubicarla dentro de un marco de referencia que nos permita darle lecturas más allá de la anécdota de la acción.

Con el grupo focal hemos encontrado la guía para explorar los temas desde perspectivas sociales o filosóficas más complejas que nos permitan explorar situaciones del sociales del país o cuestiones sobre la naturaleza humana.

El gran reto a resolver es el de la realización. Si bien en el papel la propuesta resulta atractiva. El reto es crear el movimiento de manera viable. La propuesta no existirá mientras no logremos dominar la técnica de la animación y nos hagamos competitivos para el mercado.

Y hacia la mejoría volteamos la vista hoy, tanto en la temática de los guiones como en la narrativa, tanto en el discurso audiovisual empleado, como en la recuperación de temas de ficción que digan algo a los espectadores.

Nos esforzamos por animar mejor, más rápido y más barato pues sólo así lograremos hacer viable la realización de la serie.

Consideramos que uno de los rubros que quedaron pendientes en la realización de este trabajo es el haber obtenido de viva voz las experiencias de los animadores. Nos hubiera encantado poder entrevistar a los hermanos Riva Palacio, o a Fernando de Fuentes; faltó tener el testimonio de los animadores, incluso visitar las instalaciones para ver con que herramientas trabajan.

Como se mencionó en el apartado de la realización intentamos tener contacto con las grandes empresas de animación para cuestión de presupuestos pero no obtuvimos respuesta. Ahora, viendo el trabajo finalizado creemos que nos hizo falta insistir más. Seguimos teniendo dudas en cuanto a nuestra producción, en cuanto al mercado que nos vamos a enfrentar y esas dudas solamente pueden o hubieran podido ser resueltas por los equipos que ya pasaron por esa experiencia.

Nos faltó enfrentar nuestra propuesta al mercado, pues eso hubiera enriquecido sobremanera nuestro trabajo de tesis y a la propia animación. Sin embargo esto nunca estuvo entre nuestros planes, pues sabíamos que debíamos pasar por una experiencia de producción independiente para poder realizar una animación como la que nos planteamos de inicio.

Sabemos que la experiencia de tocar las puertas en el mercado podría dar incluso para otra tesis, sin embargo nos hubiera gustado plasmar algo de esa experiencia en este ejercicio académico.

Estamos orgullosos del trabajo que presentamos, pues consideramos haber cumplido con los objetivos que nos trazamos al inicio del proyecto, tanto en la

investigación como en la realización. Llegamos al final de este recorrido con un conocimiento adquirido muy valioso tanto en lo teórico como en lo práctico.

Por lo pronto la primera prueba de fuego está ahora aquí, en este examen de titulación, para que la academia califique que tan bien o mal estructurada esta la propuesta, que tan bien o mal planteado esta el discurso presentado, que tan bien o mal realizada esta la animación y la suma de todo eso nos dirá en qué sentido debemos caminar para que un día se apaguen las luces y el presentador anuncie... Y en la esquina técnica.... El Temerario.

ANEXOS

A continuación presentamos los guiones del capítulo piloto así como el Storyboard. En primer lugar presentaremos el guión literario, seguido del guión técnico y finalmente el Storyboard.

Es importante señalar que en el proceso de producción se modificaron los guiones conforme se realizaba la animación. Así el guión literario que presentamos es el primer tratamiento con el que arrancamos la producción del piloto. Aunque la animación final es distinta en varios puntos creemos importante presentar el primer tratamiento porque así mostraremos paso a paso la realización de la producción.

A partir del guión literario que anexamos construimos el guion técnico. Este guión fue presentado a dos columnas y lo realizamos plano por plano para que las indicaciones de encuadres, acción y audio fueran los más exactas posibles.

A partir del guión técnico se dibujó el Storyboard. Aquí se dieron las primeras transformaciones importantes a la forma en que estaba presentado el guión. Ya vistos en el papel se hicieron cambios en varios encuadres e incluso en algunas escenas. Este fue ya el primer tratamiento visual que se hizo de la historia. Algunas escenas que eran independientes fueron agrupadas en una secuencia, algunas secuencias fueron separadas por escenas.

La animación se realizó siguiendo el Storyboard, pero una vez más hubo cambios. Se tomaron decisiones de edición para montar secuencias, para recortar escenas e incluso para aumentar alguna escena. Las decisiones de edición fue el último tratamiento que se dio al guión. Algunas decisiones fueron tomadas en pos de tratar de conservar un relato interesante, algunas otras fueron tomadas con criterios de calidad en la animación.

Así la animación final es el último eslabón que arrancó con el guión literario concluyó con la edición de la animación.

ANEXO 1

GUIÓN LITERARIO CAPITULO PILOTO “El mojado vengador”

ESCENA 1

FADE IN:

SONIDO DE MUCHO PÚBLICO

INT. — ARENA — NOCHE

(ARENA DE LUCHA LIBRE ABARROTADA QUE ESTÁ EN LA ÚLTIMA CAÍDA DE LA LUCHA ESTELAR)

EN LA TERCERA CAÍDA DE LA LUCHA ESTELAR LOS TÉCNICOS ESTÁN EN MUY MALAS CONDICIONES.

EL CANÍBAL TOMA DEL BRAZO AL ARCÁNGEL Y LE HACE UNA TORCEDURA HASTA QUE LO RINDE. EL VERDUGO HACE UNA QUEBRADORA AL CIRUJANO Y LO DEJA FUERA DE COMBATE. LA VICTORIA PARECE SER PARA LOS RUDOS. SOLO FALTA RENDIR AL CAPITÁN DE LOS TÉCNICOS.

EL VERDUGO SE LANZA CONTRA EL TEMERARIO PERO EL CAMPEÓN CON UN MOVIMIENTO RÁPIDO SUBE A LA TERCERA CUERDA Y CON UN TOPE VOLADOR EN EL PECHO LO DERRIBA. EL VERDUGO ESTÁ MUY DAÑANDO Y NO SE LEVANTA. DE INMEDIATO EL FRAILE TRATA DE TOMARLO POR SORPRESA PERO EL TEME RÁPIDO SE REPONE Y AL VUELO LO TOMA EN LA CARRERA, LE HACE UNA VUELTA DE CAMPANA Y UN DESNUCADORA. LA ARENA ESTÁ VUELTA LOCA.

SE ESCUCHA RUIDO DEL PÚBLICO ENARDECIDO

LA LUCHA SE DECIDIRÁ EN LUCHA DE CAPITANES. EL CAPITÁN DE LOS RUDOS NAHUM (EL MÉDICO BRUJO), LANZA UN GOLPE AL PECHO DEL TEME, ESTE RESISTE DE PIE Y SE LO REGRESA, EL RUDO VUELVE A GOLPEAR, EL TEME RESPONDE. A ARENA SE CAE DE LOS GRITOS.

EL PÚBLICO GRITA TEME, TEME, TEME.

AHORA NAHUM TRATA DE AHORCAR AL TEMERARIO, PARECE QUE LO SOMETE. LA GENTE APOYA AL TÉCNICO. AHORA EL TEMERARIO SE SOBREPONE Y HACE UNA LLAVE A LA MUÑECA, AHORA LA CONVIERTE EN UN CANDADO AL BRAZO, Y AHORA EN UNA CRUCETA A BRAZOS Y PIERNAS. EL MÉDICO BRUJO TRATA DE ROMPER LA LLAVE PERO NO PUEDE.

LOS GRITOS SE HACEN ENSORDECEDORES.

EL REFEREE SE ACERCA, PREGUNTA A NAHUM SI SE RINDE. EL RUDO DICE QUE NO. EL TEME APLICA MÁS FUERZA. EL REFEREE VUELVE A PREGUNTAR. NAHUM GRITA. EL REFEREE PREGUNTA. SE RINDE. GANAN LOS TÉCNICOS.

ESCENA 2

FADE IN

INT — VESTIDORES DE LA ARENA — NOCHE

POR EL PASILLO DE LA ARENA SE ESCUCHA LA CULEBRA MIENTRAS CAMINA EL TEMERARIO ACOMPAÑADO DE DOS LUCHADORES MAS, VAN HABLANDO DE ALGO. CRUZAN FRENTE A UN CUARTO CON LA PUERTA ABIERTA DONDE ESTÁ EL VERDUGO CAMBIÁNDOSE, ÉSTE SALUDA AL CAMPEÓN

DE FONDO SE ESCUCHA EN LA RADIO UNA NOTICIA DE OTRO ATAQUE DEL MOJADO VENGADOR.

EN EL VESTIDOR EL TEMERARIO Y SUS COMPAÑEROS VEN LAS NOTICIAS. HAY TRES MIGRAS MUERTOS. SUS GENITALES HAN SIDO ARRANCADOS.

EL MINIMUERTE

Es el mojado vengador, ataca sólo a los migras y les arranca los genitales.

ESCENA 3

FADE IN

EXTERIOR — DESIERTO — NOCHE

DE NOCHE, EN EL DESIERTO, UN GRUPO DE INDOCUMENTADOS TRATA DE CRUZAR LA FRONTERA. SON GUIADOS POR EL POLLERO. SE ENCIENDEN LUCES DE CAMIONETAS Y SE ESCUCHAN LOS GRITOS DE LA MIGRA. EL POLLERO Y SUS HOMBRES HUYEN DEJANDO A LOS INMIGRANTES. INICIA LA PERSECUCIÓN Y CAPTURA DE INDOCUMENTADOS.

LA FIGURA DE UNA BESTIA APARECE POR SORPRESA. TODO SE VUELVE CONFUSIÓN. LOS INMIGRANTES HUYEN MIENTRAS LOS MIGRAS ATACAN A LA BESTIA, DESCARGAN SU ARMAS EN ELLA PERO TODO RESULTA INÚTIL. ES GIGANTESCA, BRUTAL Y DESPIADADA. EN POCOS SEGUNDOS LA CONFUSIÓN DEJA LUGAR A UN SILENCIO CON OLOR A MUERTE.

LOS CADÁVERES DE LOS MIGRAS ESTÁN POR TODOS LADOS. ALGUNOS SE ENCUENTRAN DESPEDAZADOS. TODOS TIENEN EL CELLO DE LA BESTIA, LOS ÓRGANOS GENITALES MUTILADOS. MUY POCOS INMIGRANTES LOGRARON REGRESAR Y ESTÁN EN ESTADO DE CONMOCIÓN. LA GRAN MAYORÍA SE HA INTERNADO EN EL DESIERTO Y DIFÍCILMENTE SOBREVIVIRÍAN. EL FRIÓ QUEMANTE INUNDA EL LUGAR Y LA OSCURIDAD SE EXTIENDE IMPENETRABLE. JUNTO A LAS PATRULLAS LOS CONTADOS SOBREVIVIENTES ESTÁN ABANDONADOS Y NO SABEN SI SOBREVIVIRÍAN LA NOCHE.

ESCENA 4

FADE IN

INT — CUARTO DE HOTEL — DÍA

(TIJUANA ESTÁ HECHA UN CAOS. LOS MEDIOS DAN INFORMACIÓN CONTRADICTORIA. LOS FUNCIONARIOS DEL GOBIERNO SE CONTRADICEN ENTRE SÍ. EN TELEVISIÓN ALGUNOS DICEN QUE ES EL NARCOTRÁFICO. EL COMANDANTE DE POLICÍA DECLARA QUE NO HAY NINGUNA BESTIA. UN MEDICO FORENSE AFIRMA QUE LOS GENITALES FUERON ARRANCADOS DE UNA MORDIDA. EL ENCABEZADO DE UN DIARIO DECLARA “EL MOJADO VENGADOR ATACA DE NUEVO)

ARCÁNGEL EN EL CUARTO DEL HOTEL COMENTA AL TEMERARIO SOBRE EL CASO. SUGIERE QUE EL TEME LE PRESTE ATENCIÓN PERO EL NO LO TOMA EN CUENTA, ESTÁ TRAS EL POLLERO.

ESCENA 5

FADE IN

INT — CASA DE SEGURIDAD — NOCHE

EN UNA CASA DE SEGURIDAD UN GRUPO DE INDOCUMENTADOS ESPERA EL MOMENTO EN QUE LOS HAGAN PASAR EL DESIERTO. SE NOTAN PREOCUPADOS. SE PODRÍA DECIR QUE HASTA CON MIEDO. SE DICE QUE LA BESTIA ATACA SOLO MIGRAS PERO CÓMO SABERLO. ADEMÁS CON ESTO LOS MIGRAS SE HAN VUELTO MÁS VIOLENTOS, DICEN QUE AHORA YA TIRAN A MATAR; Y LUEGO LOS POLLEROS, CON ELLOS NO SE CUENTA PARA UNA EMERGENCIA. SI EL MOJADO ATACA ESTÁN SOLOS Y QUE DIOS LOS AMPARE.

ESCENA 6

FADE IN

EXT — CALLES DE TIJUANA — NOCHE

EL TEME INVESTIGA LAS CONEXIONES DEL POLLERO. VISITA BARES DE TODO TIPO. RECORRE LAS CALLES NOCTURNAS DE TIJUANA. EN UN LUGAR SE ENTERA DE ALGO, DE OTRA COSA EN OTRO. TIJUANA ES UN MUNDO SÓRDIDO, EXTRAÑO Y FASCINANTE CON SUS LUCES, SUS MUJERES Y SUS PLACERES DESFILANDO APETECIBLES Y DISOLUTOS O VELADOS Y MEZQUINOS.

LA INVESTIGACIÓN VA DANDO FRUTOS Y EL TEMERARIO ESTÁ CADA VEZ MÁS CERCA DEL BAR TIFANIS, DONDE EL POLLERO ES REY. SU VOLUNTAD SE CUMPLE EN ESE LUGAR, TODO LO QUE SE ENCUENTRA AHÍ LE PERTENECE. CON SU DINERO ARREGLA ASUNTOS, CON SUS CHICAS AGASAJA INVITADOS, CON SUS DROGAS CIERRA NEGOCIOS.

ESCENA 7

FADE IN

EXT — CALLEJÓN DEL BAR TIFANI'S — DÍA

EN UN CALLEJÓN DETRÁS DEL BAR TIFANI'S TRES TIPOS GOLPEAN A UNA CHICA. APARECEN TRES LUCHADORES ENMASCARADOS Y SE DA UN ENFRENTAMIENTO CON LOS AMPONES. EL PRIMERO DE LOS CRIMINALES CON UNA PISTOLA LE TIRA A NAHUM QUE CON UN MOVIMIENTO RÁPIDO ESQUIVA EL DISPARO. EL SEGUNDO VILLANO ATACA AL FRAILE CON UNA NAVAJA, ÉSTE LO TOMA DEL BRAZO Y LE HACE UNA TORCEDURA HASTA QUE LE DISLOCA EL HOMBRO. EL MÉDICO BRUJO HACE UNA QUEBRADORA Y LE PARTE EN DOS LA ESPALDA AL DE LA PISTOLA. UNO DE LOS MALOSOS QUEDA EN PIE CON SU NAVAJA EN LA MANO, AL VER A LOS LUCHADORES VICTORIOSOS LA TIRA AL PISO Y TIEMBLA DE MIEDO, EL TEME SE PONE CARA A CARA CON ÉL Y LE ORDENA.

TEMERARIO

(LEVANTANDO AL SOPLÓN DE LA CAMISETA)

Ahora me contestarás a todo lo que te pregunte

TEMERARIO

(SE DICE PARA SÍ EN VOZ ALTA MIENTRAS CAMINA CON EL VERDUGO Y NAHUM)

Debo aprender, rudos para trabajos de técnicos no

NAHUM

Ya partió el pollero, ahora que sigue.

TEMERARIO
Vamos a luchar a Los Ángeles

ESCENA 8
FADE IN
EXT — ENTRADA ARENA — TARDE

UN CARTEL ANUNCIA LA FUNCIÓN DE LUCHA LIBRE EN LOS ÁNGELES
UN CHOLO APOYA A LOS RUDOS

HOMBRE
(DICE A UNA CÁMARA DE TELEVISIÓN)
dicen que se dedica a matar migras nada más, y pues eso está bien ¿no?, para que cuide a
los paisanos.

DOS CHICAS
Está bien buenote el Nahum, jaja,

OTRA CHICA
Pero es rudo, mejor el Arcángel.

HOMBRE
No pues según es como un coyote y venga a los mojados muertos, y hasta se convierte en
pez cuando está en el río, pero eso ya está muy fantasioso ¿Qué no?

UN NIÑO CON UNA MASCARA DEL TEMERARIO SALUDA Y LE ECHA PORRAS

UNA CHICA
Pero de aquí y allá todos hemos oído de él, y su pues como dicen es hombre entonces le
viene bien eso del Mojado Vengador.

ESCENA 9
FADE IN
INT — AUTO — DÍA

EN EL INTERIOR DEL AUTO CONDUCE AGUSTÍN (EL LUGARTENIENTE DEL ANCIANO), EL ANCIANO DE
COPILOTO, ATRÁS ISAAC Y EL SOPLÓN

SOPLÓN:
(EN EL ASIENTO TRASERO)
¿Será verdad?

ISAAC:
(A LADO DEI SOPLÓN)
Qué

SOPLÓN:
Que el Temerario fue.... Dicen que...

ANCIANO
(VOLTEANDO DESDE EL ASIENTO DELANTERO Y RABIOSO)
¿Qué es un justiciero que se dedica a castigar a gente como nosotros? No me jodas, como
el Santo... Además yo que.

ISAAC Y EL SOPLÓN SE VOLTEAN A VER CON CARAS DE “LE DEBEMOS MUCHAS A LA LEY

ANCIANO

(YA VIENDO AHORA HACIA AGUSTÍN EL CHOFER)

Además, como yo hay muchos, porque me buscaría precisamente a mi.

(AHORA YA PARA SI MISMO) A mi... ¿Por qué me buscaría a mí?

ESCENA 10

FADE IN

INT — BODEGA DEL ANCIANO — TARDE

EN LA BODEGA QUE SIRVE COMO GUARIDA AL ANCIANO, ESTÁ AMARRADO EL SOPLÓN A UNA SILLA. EL ANCIANO LE DICE QUE NO DEBIÓ ABRIR LA BOCA CON LOS LUCHADORES, ESO LE COMPROMETE LOS PLANES PERO EL TRATO CON LOS MIGRAS YA ESTA HECHO Y NO PUEDE ROMPERSE. TENDRÁN QUE JUGÁRSELA. EL POLLERO MATA AL SOPLÓN COMO DESQUITE.

MIENTRAS EN EL FONDO SE OYE (U OBSERVAN) NUEVAS NOTICIAS SOBRE ATAQUES DEL MOJADO LOS POLLEROS CARGAN ARMAS. ESTÁN NERVIOSOS. HAN DECIDIDO NO DECIRLE A LOS MIGRAS SOBRE LO QUE PASO CON LOS LUCHADORES. SI ALGO PASA, QUE CADA QUIEN HAGA LO QUE PUEDA.

EL POLLERO SE PREGUNTA PORQUE LO SIGUEN A ÉL.

ESCENA 11

FADE IN

INT — VESTIDOR ARENA EN LOS ANGELES — NOCHE

EL TEMERARIO MIRA LA FOTO DE UNA CHICA CON SU MADRE. EN SU MENTE APARECE UN HOMBRE.

FLASH BACK

(LA PANTALLA SE DIVIDE EN DOS, A LA DERECHA EL TEMERARIO OBSERVANDO EL RELICARIO, A LA IZQUIERDA EL ENTRENADOR NARRÁNDOLE LA MUERTE DE LA MADRE DE GLADIS A MANOS DEL ANCIANO)

ENTRENADOR

(HABLANDO POR TELÉFONO DESDE UNA CABINA TELEFÓNICA)

Nos dejaron campeón, nos dejaron perdidos en el desierto.

No sé qué pago a los migras, algo de una rubia, solo eso entendí. Pero cuando aparecieron aquellos, los polleros se fueron. Sabían de la emboscada y nos dejaron ahí. La mamá los siguió pero cuando los alcanzo la plomearon a sangre fría, ahí, en frente de nosotros campeón.

En frente de su hija.

FIN DEL FLASH BACK

SE OBSERVA EL RELICARIO EN MANOS DEL TEMERARIO CON LA FOTO DE LA MUJER ASESINADA Y SU HIJA GLADIS.

ESCENA 12

FADE IN

EXT — ARENA — TARDE

SE OBSERVA UNA LARGA FILA DE PERSONAS QUE ESPERAN ENTRAR EN LA ARENA. ES TODO UN CIRCO; ENMASCARADOS, CARAS PINTADAS, DISFRACES. LOS RUDOS SON LOS MÁS LLAMATIVOS PERO LOS QUE MÁS ABUNDAN SON LOS NIÑOS CON MASCARAS, POSTERS, PLAYERAS Y MUÑECOS DEL TEMERARIO, MUCHAS PLAYERAS TAMBIÉN LLEVAN PLAYERAS DE ÉL. LAS CHICAS SOLAS PREFIEREN AL ARCÁNGEL.

ESCENA 13

FADE IN

INT — VESTIDOR ARENA — NOCHE

TEMERARIO RECIBE MASAJE Y AL FONDO SE ESCUCHAN LOS GRITOS DEL PÚBLICO. EL TEMERARIO PLATICA CON EL CANIBAL QUE LE DA UN MASAJE. ENTRA CORRIENDO EL FRAILE Y LE DICE QUE EL ARCÁNGEL Y NAHUM SE ESTÁN GOLPEANDO CON TODO EN LA LUCHA ESTELAR, EL TEMERARIO MALDICE Y SE LEVANTA. TENDRÁ QUE IR EL SOLO POR EL POLLERO POR EL ANCIANO.

ESCENA 14

FADE IN

INT — BODEGA DEL ANCIANO — NOCHE

AGUSTÍN

(MIENTAS LEE EL PERIÓDICO)

Ya vieron otra vez el monstruo ese mató.

POLLERO

(BEBIENDO DE UN VASO)

Ese no es asunto nuestro. Nuestro negocio es hoy.

ISAAC

(MIENTAS CARGA ALGUNAS CAJAS EN LA CAJUELA DE UNA CAMIONETA)

Con la pelirroja verdad jefe. Huta que buena está. Yo si le trueno sus huesitos.

AGUSTÍN

Si pero no como la jarochita aquella... mmm... que bien estaba. No sé porque se las dejamos a esos mendigos migras.

POLLERO

No digas estupideces Agustín. Viejas hay como yerba en el monte. Yo te doy mañana tres mejores que esas, pero el negocio es primero, no se te olvide.

ISAAC

Jefe como aquella güera del día de la tormenta....

AGUSTÍN

¡aja, si esa si estaba bien buena y que carita, parecía angelita... ¿se acuerda jefe?.

POLLERO

Sí, de esa si me acuerdo. Muy buen negocio. Nos hizo muy buen paro. (YA HABLANDO PARA ÉL) Mmta, que buen negocio. Si bien que me acuerdo

ESCENA 15

FADE IN

EXT — DECIERTO—NOCHE

FLASH BACK ES EN BLANCO Y NEGRO

UNA PAREJA DE INMIGRANTES ESTA LISTA PARA CRUZAR EL DESIERTO. ELLA ES UNA RUBIA EXUBERANTE, ÉL UN TIPO ATRACTIVO. SUS NOMBRES: MICHELLE Y RAYMUNDO. JÓVENES, CON ILUSIONES DE TENER UNA MEJOR VIDA. SON NOVIOS Y PLANEAN TRABAJAR UN TIEMPO EN ESTADOS UNIDOS PARA LUEGO CASARSE.

LA PAREJA ES VIGILADA CONSTANTEMENTE POR EL POLLERO MIENTRAS CRUZAN. CON ELLA PIENSA PAGAR ACUERDOS DE CORRUPCIÓN QUE TIENE CON AGENTES MIGRAS. AGUSTÍN ESTÁ ATENTO, SÓLO ESPERA LA SEÑAL, CAMINA ALERTA HASTA QUE ÉSTA LLEGA DE SÚBITO PARA TODOS MENOS PARA ÉL.

LLEGADO EL MOMENTO LAS LUCES DE LAS PATRULLAS SE ENCIENDEN, LOS GRITOS Y LAS CARRERAS PARECEN ENVOLVER TODO EN UN CAOS. SÓLO UNOS CUANTOS SABEN LO QUE PASA: LOS MIGRAS Y LOS POLLEROS. UN INSTANTE BASTA PARA SEÑALAR A LA CHICA. ELLA SERÁ LA ÚNICA DETENIDA. HOY LA REDADA ES ESPECIAL. TODOS LOS DEMÁS VAN A MORIR. LOS POLLEROS SON, COMO SIEMPRE, LOS PRIMEROS EN ESCAPAR ILESOS. LA CHICA AHORA SERÁ LOCALIZADA Y CAZADA, PERO NUNCA ESTARÁ SOLA, RAYMUNDO LA PROTEGERÁ HASTA QUE SU VIDA VAYA EN ESO.

LA LUCHA ES CORTA E INTENSA. AUNQUE RAYMUNDO SE DEFIENDE COMO UNA FIERA MUY POCO PUEDE HACER. ELLOS ESTÁN ARMADOS, EQUIPADOS Y SON MUCHOS. AÚN ASÍ ACABA CON UN PAR DE MIGRAS. LANZA GOLPES, VUELA DERRIBANDO MIGRAS HASTA QUE LOS TOLETAZOS LE DOBLAN LA ESPALDA. LOS GOLPES LLUEVEN POR TODOS LADOS. POCO A POCO LAS RODILLAS SE VENCEN. CAE HINCADO Y LA SAÑA DE LOS MIGRAS LO APORREA LLUVIA SOBRE EL CUERPO. LE DESFIGURAN LA CARA Y LE ROMPEN LAS COSTILLAS. ÉL NO SUCUMBE AL DOLOR, NI SIQUIERA LO SIENTE YA, SU PREOCUPACIÓN ESTÁ CON ELLA Y LO QUE LE HARÁN. L DEBERÁ PRESENCIARLO TODO SIN NADA QUE PUEDA HACER PARA EVITARLO.

HINCADO Y GOLPEADO YA SÓLO ESPORÁDICAMENTE VE COMO MICHELLE INÚTILMENTE TRATA DE DEFENDERSE. CADA GOLPE, CADA PATADA, CADA MORDISCO QUE ELLA DA PARECE ENCENDER A LA JAURÍA DE MIGRAS AÚN MÁS. DE VEZ EN CUANDO LA GOLPEAN, AHORA EN EL ESTOMAGO, AHORA EN EL ROSTRO; PERO MÁS LES INTERESA DESGARRAR SU ROPA Y ATERRORIZARLA. SÁDICOS INICIAL LA ACOMETIDA; BRUTAL, VIOLENTA, ANIMAL. UNO A UNO SACIAN SUS SALVAJES DESEOS Y RAYMUNDO DEBE VERLOS, NO PUEDE DEJARLA SOLA. ELLA SE DESMAYA Y NO SE DETIENEN. POCO A POCO DISFRUTAN MAS GOLPEÁNDOLA QUE ULTRAJÁNDOLE. EN ALGUNOS MOMENTOS YA SE VERÁ PEOR QUE ÉL. LA TIENEN DESFIGURADA Y VUELVEN A PONERLE ATENCIÓN AL NOVIO. SE DIVIERTEN GOLPEÁNDOLOS HASTA QUE

ELLA NO RESISTE MÁS. POCOS INSTANTES DESPUÉS ÉL TAMBIÉN CAE INMÓVIL JUNTO AL CUERPO DESFIGURADO DE LA QUE FUERA SU AMADA.

ESCENA 16

FADE IN

EXT — DESIERTO — NOCHE

LA LUZ DE LA LUNA BAÑA LOS CUERPOS DE LOS NOVIOS AL MISMO TIEMPO QUE UNA LIGERA LLUVIA EMPIEZA A CAER. EL VIENTO Y LOS RAYOS LA INTENSIFICAN HASTA VOLVERLA UNA TORMENTA QUE FORMA UN RIACHUELO. LOS CUERPOS SON ARRASTRADOS Y SEPARADOS. EL DEL NOVIO SE PIERDE EN LAS AGUAS DEL RÍO BRAVO, EL DE ELLA NO SE VUELVE A VER.

EN LA RIVERA DEL RÍO APARECE FLOTANDO UN CUERPO QUE UNA MANADA DE COYOTES ARRASTRA, LAME Y MORDISQUEA. DE REPENTE, LOS AULLIDOS LASTIMEROS DE LA MANADA SON OPACADOS POR UNO MÁS ATERRADOR, COMO UN GRITO DE VENGANZA, COMO EL DE UNA BESTIA SEDIENTA DE SANGRE QUE DESTROZA A UNO DE LOS COYOTES ESPARCIENDO A LA MANADA. ASÍ, ENTONCES, SOLO, EN MEDIO DE LA NOCHE DEL DESIERTO SE LEVANTA EL HOMBRE-COYOTE, LA BESTIA DEL DESIERTO, EL MOJADO VENGADOR.

LO PRECEDEN SUS JADEOS, SU VISTA A 4 PATAS ENTRE LOS MATORRALES. LOS GRITOS LO LLAMAN Y LAS LUCEN ENCIENDEN SU DELIRIO DE SANGRE. DESPUÉS TODO ES FURIA, TODO ES SANGRE. NADA APARECE A SU VISTA MÁS QUE LOS MIGRAS. LAS MORDIDAS SON BRUTALES, CADA UNA LETAL. DESTROZA ROSTROS Y ARRANCA EXTREMIDADES; EXHIBE INTESTINOS, ARRANCA MIEMBROS VIRILES DE CADÁVERES Y VIVOS. DESPUÉS HUYE SIN DEJAR UN SOLO RASTRO.

FIN DEL FLASH BACK

ESCENA 17

FADE IN

EXT — DESIERTO—NOCHE

UNA PAREJA DE INMIGRANTES ESTÁ LISTA PARA CRUZAR EL DESIERTO. ELLA ES UNA PELIRROJA EXUBERANTE. ÉL UN TIPO BAJITO PERO CARISMÁTICO, AUNQUE MÁS BIEN FEO. JÓVENES, CON ILUSIONES DE TENER MEJOR VIDA. ACABAN DE CASARSE Y PLANEAN TRABAJAR UN TIEMPO EN ESTADOS UNIDOS Y TENER DINERO PARA CUANDO VENGAN LOS HIJOS.

EN LA NOCHE DEL DESIERTO EL TEMERARIO SIGUE LOS PASOS DE LA CARAVANA QUE GUÍA EL POLLERO. NECESITA ESPERAR EL MOMENTO PROPICIO PARA ACTUAR. UN MAL CÁLCULO Y PONDRÁ EN PELIGRO A LOS INMIGRANTES. NO PUEDE ARRIESGARSE A QUE HAYA UNA DISPERSIÓN QUE LOS DEJE A MERCED DEL DESIERTO. DEBE SER PACIENTE Y ESPERAR.

LO SORPRENDE LA EMBOSCADA, LO SORPRENDEN LAS LUCES, EL RUIDO DE MOTORES, LOS GRITOS. A TODOS SORPRENDE MENOS AL POLLERO QUE AL INSTANTE ESTÁ A SALVO.

EL TEMERARIO NO TIENE TIEMPO PARA PENSAR. TODO SUCEDE MUY RÁPIDO. MAS QUE DETENER A LOS INMIGRANTES PARECE QUE LOS MIGRAS QUIERES QUITARLOS DEL CAMINO COMO SI LES ESTORBARAN, COMO SI ESTUVIERAN BUSCANDO ALGO ESPECÍFICO. DA LA IMPRESIÓN DE QUE ESTUVIERAN CAZANDO.

EL POLLERO HUYENDO, LOS INMIGRANTES ALEJÁNDOSE HACIA LAS FAUCES DEL DESIERTO, Y LOS MIGRAS CAZANDO, ESO AHORA SE NOTA CLARAMENTE. QUIEN SE INTERPONE EN SU CAMINO SUFRE LAS CONSECUENCIAS. YA HAN CAÍDO DOS INDOCUMENTADOS. LOS HAN MATADO. HAY QUE DETENER A ESOS MALDITOS ASESINOS.

PERO UN GRUÑIDO FERROZ SE ADELANTA. EL TEMERARIO APENAS LOGRA VER EL ATAQUE. LO IMPACTA SU MONSTRUOSIDAD, LA SAÑA DE LAS MORDIDAS, LA FORMA INHUMANA EN QUE MATA. EN SEGUNDOS ESTA DESPEDAZADO EL MIGRA. VA TRAS UN SEGUNDO AGENTE. EL ROSTRO DEL MIGRA REFLEJA UN TERROR MORTAL. EL TEMERARIO REACCIONA POR INSTINTO Y CON UN TOPE VOLADOR INTERCEPTA A LA BESTIA.

EL MOJADO ARREMETE CONTRA EL TEME PERO ES RECHAZADO POR UNAS PATADAS VOLADORAS. LA BESTIA SALE DISPARADA Y AZOTA EN EL SUELO, PERO SE LEVANTA DE INMEDIATO. LANZA UN AULLIDO ENSORDECEDOR Y VUELVE A ATACAR. ARREMETE CON GRAN FURIA. EL TEME LO TOMA CON UNA VUELTA DE CAMPANA Y LE APLICA UNA DESNUCADORA, PERO LA BESTIA ES MUY FUERTE Y VUELVE A LEVANTARSE. SE RECUPERA Y NO ARREMETE, SE PLANTA FIRME Y TRATA DE AHORCAR AL TEMERARIO. ÉL PARA CON SUS MANOS ESE ENORME PAR DE GARRAS. INICIA UN DURO FORCEJEIO. EL TEMERARIO TRATA DE HACER UNA LLAVE DOBLANDO LA MUÑECA DE LA BESTIA, PERO ES MUY FUERTE.

ASÍ, FORCEJEANDO FRENTE A FRENTE ESCUCHAN UNA VOZ QUE LOS LLAMA. AL VOLVERSE LA VEN. AUNQUE ES LA MISMA ELLOS VEN DISTINTAS MUJERES. IXCARY DICE EL TEMERARIO, MICHELLE GRUÑE EL MOJADO VENGADOR. ELLA SE DIRIGE A CADA UNO POR SU NOMBRE. AL MISMO TIEMPO HABLA PARA AMBOS PERO PARA ELLOS SOLO SE DE DIRIGE A UNO, A SI MISMO.

IXCARY

(MIENTRAS FLOTA ENTRE LOS CONTENDIENTES SEPARÁNDOLOS)

Leobardo, porque pretendes detener al que busca justicia

TEMERARIO

Lo que llamas justicia es una masacre

IXCARY

La justicia de los muertos es más profunda que la regida por las leyes mundanas. Los hombres no ven entre la bruma como los que estamos muertos.

Pero deja que yo te muestre el mal causante de lo que llamas masacre para que tu corazón sepa que en la rabia de esta bestia está un amor que busca una justa venganza.

LA BRUJA MUESTRA LA ESCENA DE LA VIOLACIÓN AL TEMERARIO Y SE OBSERVA QUE EL POLLERO HA ENTREGADO A LA PAREJA. ALGUNOS MIGRAS VIOLADORES SON LOS MISMOS QUE ESTÁ NOCHE EL TEME HA TRATADO DE SALVAR. PUEDE VER CLARAMENTE QUE EL ROSTRO DE TERROR DEL MIGRA EN LA VIOLACIÓN ES UN GESTO SALVAJE DE LUJURIA SANGRIENTA.

LA MISMA ESCENA HA SIDO VISTA POR EL MOJADO QUE AÚLLA DE DOLOR A REVIVIR SU TRAGEDIA

IXCARY

Raymundo he venido aquí porque tu venganza es justa para los muertos. Pero por el mal que te hirió, tú has herido también. Has matado a muchos que no lo merecían.

LA BRUJA DESPLIEGA UN COLLAGE DE MIGRAS ASESINADOS POR EL MOJADO

IXCARY

Yo te permitiré que se cumpla tú. Por tu mano ellos sufrirán la muerte y serán condenados eternamente. Pero la sangre de inocentes que derramaste, esa a ti se te cobrará.

LA BRUJA EMPIEZA ENTONCES A NARRAR LA HISTORIA DE LA NOVIA AL MOMENTO DE MORIR, Y ÉSTA ES MOSTRADA. APARECE LA NOVIA AL MOMENTO DE MORIR. LA TORMENTA LE OFRECE LA VENGANZA PERO ELLA SÓLO DESEA ESTAR EN PAZ CON SU AMADO Y LA RECHAZA. ÉL, SIN EMBARGO, SI, ACEPTA EL LLAMADO Y PARADA EN MEDIO DE LA TORMENTA MICHELLE OBSERVA COMO SU AMADO SE ALEJA POR LAS AGUAS DE LA FURIA Y SE CONVIERTE EN EL HOMBRE LOBO QUE AHORA ES.

IXCARY.

Desde ese momento ella rechazó la paz y pena por el desierto siguiendo a su amado.

Observa su venganza sangrienta y sabe que cada muerte sin razón los aleja más.

En su última oportunidad de paz ella renuncia para siempre. Decide regresar al mundo y beber sangre junto a TI para ser condenados juntos eternamente.

DE ENTRE LAS SOMBRAS APARECE UNA MUJER LOBO QUE COME LA CARROÑA QUE EL MOJADO HA DEJADO. ES MICHELLE TRANSFORMADA EN BESTIA TAMBIÉN.

ANTE ESE SACRIFICIO LA BRUJA LO OFRECE A LA NOVIA LA SALIDA DE LA REDENCIÓN. ELLA NO SERÁ CONDENADA, PERO DEBERÁ PAGAR JUNTO AL LOBO. CON ESE SACRIFICIO DARÁ AL MOJADO UNA OPORTUNIDAD PARA QUE EL SALVE SU ALMA. ELLA ACEPTA INMEDIATAMENTE.

IXCARY

Decide. Acepta de mi mano la justa y con mi magia encontrarás el rastro de tus asesinos en esta misma noche, y una vez vengado iras conmigo a pagar por tus muertos. Después, entonces, tu alma podrá ser libre de estar con la que amas.

EL MOJADO VENGADOR SE POSA A LOS PIES DE LA BRUJA, ESTE LO ACARICIA Y EL LOBO SE CONVIERTE EN RAYMUNDO, MANDA LLAMAR A LA LOBA QUE SE UNE A ÉL YA COMO MICHELLE.

ÉL LA MIRA, ELLA SE ACERCA Y CON UN BESO SELLAN EL PACTO. ÉL VOLTEA SU ROSTRO AL TEMERARIO Y EMPRENDE LA HUIDA POR LA OSCURIDAD DEL DESIERTO TRANSFORMADO NUEVAMENTE EN LOBO.

IXCARY

(TOMA DE LAS MANOS AL TEMERARIO)

Leobardo hoy has dejado que la justicia de las brumas fluya. Lo volveremos a encontrar cuando me acompañes en mi condena. Ahora sigue cumpliendo tu promesa en este tiempo mundano y algún día veamos juntos llegar la luz de tiempos felices.

ELLA DESAPARECE DEJANDO TODO EN COMPLETA OSCURIDAD. DE LA MANO DEL TEMERARIO SURGE UNA PEQUEÑA LUZ QUE CRECE HASTA VOLVERSE UNA ANTORCHA A LA QUE POCO A POCO SE ACERCAN LOS INMIGRANTES AGRADECIDOS. UNA PAREJA DE NOVIOS JÓVENES LLAMA LA ATENCIÓN DEL HÉROE, ELLA ES PELIRROJA, EXUBERANTE, EL UN TIPO BAJITO Y CARISMÁTICO. MIENTRAS, A LA DISTANCIA, SE ESCUCHA UN AULLIDO QUE SE VA APAGANDO.

ANEXO 2

GUIÓN TÉCNICO CAPÍTULO PILOTO “El mojado vengador”

VIDEO	AUDIO
<p>ESCENA 1 INT — ARENA — NOCHE FADE IN</p>	
<p>LETRAS: TIJUANA, SE BORRAN Y APARECEN OTRAS: TERCERA CAÍDA DE LA LUCHA ESTELAR</p>	<p><u>SE ESCUCHAN GRITOS DE MULTITUD AL FONDO IN CRESENTO</u></p>
<p>[FS] PANORÁMICA DE LA ARENA</p>	<p><u>NARRADOR. Los limpios están en problemas, solo queda el temerario:</u></p>
<p>[FS] EL TEMERARIO SE LANZA CON UNA SILLA VOLADORA DESDE LA TERCERA CUERDA DE LA ESQUINA SUPERIOR DERECHA DEL RING.</p>	<p><u>NARRADOR: El verdugo se lanza contra el Temerario, pero el campeón se lanza desde la tercera</u></p>
<p>[MS] VARIOS AFICIONADOS GRITANDO</p>	<p><u>NARRADOR. El verdugo esta muy dañado. Ya no se levanta</u></p>
<p>[FS] EL FRAILE CORRE HACIA EL TEME (IZ-DER) EN EL CENTRO DEL RING, ESTE LO TOMA EN LA CARRERA Y LE APLICA UNA VUELTA DE CAMPANA CON DESNUCADORA CONTRA EL RING QUE LO DEJA FUERA DE COMBATE</p>	<p><u>NARRADOR. El Fraile ataca...Wow que desnucadora</u></p>
<p>[MS] AFICIONADO CACHETÓN GRITANDO</p>	<p><u>NARRADOR. El Fraile esta noqueado</u></p>
<p>[FS] PANORÁMICA DE LA ARENA</p>	<p><u>Esta Noqueado</u></p>
<p>[FS] EL TEME FRENTE AL BRUJO EN EL</p>	<p><u>NARRADOR. todo se resolverá en</u></p>

CENTRO DEL RING	<u>lucha de capitanes</u>
[MS] EL TEMERARIO AGITA EL BRAZO DERECHO HACIA ARRIBA GRITANDO PARA QUE EL PÚBLICO LO APOYE	<u>TEMERARIO "Teme, Teme"</u> <u>PUBLICO "Teme, teme"</u> <u>NARRADOR. La arena ...</u>
[MS] AFICIONADA BONITA GRITANDO APOYO AL TEME	<u>NARRADOR: es un manicomio</u>
[MS] TEME PIDIENDO APOYO	<u>teme gritando: "Teme, teme"</u>
[MS] BRUJO GRITANDO CON LA MANO EN LA BOCA	<u>Brujo: "Bruuuuuujoooo, Bruuuujoooo"</u>
[CU] SEÑORA GORDA ABUCHEANDO DE PIE	<u>ABUCHEOS DEL PUBLICO</u>
[MS] EL BRUJO SE LA MIENTA AL PUBLICO, CAMINA HACIA EL TEMERARIO Y LE GOLPEA EL PECHO	<u>GRITOS DEL PUBLICO, SE ESCUCHA EL SONIDO DEL GOLPE</u>
[AS] EL TEME TAMBALEA HACIA ATRÁS POR EL GOLPE PERO SE MANTIENE EN PIE	<u>NARRADOR: Terrible golpe</u>
[ECU] EL BRUJO VUELVE A GOLPEAR EL PECHO DEL TEMERARIO	<u>NARRADOR: Otro mas</u>
[MLS] TEME RESPONDE Y GOLPEA AL BRUNO UNA CACHETADA	<u>GRITOS DE JUBILO</u>
[ECU] LETRAS (PLASS)	<u>NARRADOR: El Teme responde</u>
[ECU] BRAZOS	<u>NARRACIÓN EN OFF, gritos del publico</u>
[MCU] BRUJO AHORCANDO AL TEME	<u>NARRADOR: El Brujo ahora al temerario</u>

[MS] CONTRA LLAVE DEL TEME AL BRAZO DE BRUJO	<u>NARRADOR: El Teme hace una contrallave a la muñeca</u>
[MS] GORDO GRITANDO	<u>NARRADOR: Ahora la convierte en un candado al brazo.</u>
[MS] CRUCETA A BRAZO Y PIERNAS	<u>NARRADOR. Cruceta sobre brazos y piernas</u>
[CS] CRONISTA NARRANDO EMOCIONADO	<u>NARRADOR. No va a aguantar</u>
[TS] RÉFERI PREGUNTANDO	<u>NARRADOR. El brujo no va a aguantar</u>
[MS] CRUCETA A BRAZO Y PIERNAS	<u>NARRADOR: Se va a rendir</u>
[VCU] CARA DEL BRUJO SUFRIENDO	<u>EL BRUJO GRITANDO</u>
[TS] RÉFERI PREGUNTANDO	<u>NARRADOR: Se rindió</u>
[CU] CARA DEL BRUJO CON RICTUS DE DOLOR RINDIÉNDOSE	<u>NARRADOR: Se rindió</u>
[FS] PANORÁMICA DE LA ARENA	<u>NARRADOR: Ganan los técnicos</u>
[CU] SEÑORA GORDA CONTENTA	<u>NARRADOR: Ganan los técnicos</u>
[FS] PANORÁMICA DE LA ARENA	<u>NARRADOR: Ganan los técnicos</u>
[MS] RÉFERI LEVANTANDO LA MANO AL TEME	<u>NARRADOR: Temerario, Temerario</u>
[CU] CRONISTA NARRANDO EMOCIONADO	<u>NARRADOR: Temerario, ídolo del pueblo.</u>

ESCENA 2
INT — VESTIDOR — NOCHE
CORTE A

CORTINILLA CON EL LOGO DEL TEME

[AS] MEDICO BRUJO, TEMERARIO Y FRAILE CAMINAN POR EL PASILLO HACIA LA CÁMARA

.NAHUM on: Te pude romper el cuello. Teme on: Lo se. Nahumon: Dame un mano a mano. Teme on: ¿Máscara contra cabellera?

[AS] VERDUGO SENTADO EN UNA MESA DE MASAJE CAMBIÁNDOSE, DESDE LE HABLA EL TEMERARIO Y EL LO SALUDA, EL VERDUGO CONTESTA EL SALUDO

MURMULLO DE RADIO

TEMERARIO EN OFF: HeyEve. Buena pelea Verdugo: Gracias campeón

[ECU] RADIO

RADIO: No hay Mojado vengador, todo es una guerra entre bandas

[GS] TEMERARIO, MEDICO BRUJO, FRAILE Y MINIMUERTE SENTADOS EN EL VESTIDOR

REPORTERA: Hay tres agentes de inmigración muertos

[CU] REPORTERA A CUADRO EN LA TV

REPORTERA: Sus genitales han sido arrancados

[MS] MINIMUERTE

MINIMUERTE: Es el Mojado Vengador; sólo ataca a los migras y les arranca los huevos

[MCU] ARCÁNGEL

ARCÁNGEL: Que Vengador, ese ha de ser puñal

[CU] MEDICO BRUJO

MEDICO: Seria bueno ver

[CU] TEMERARIO

TEMERARIO: No venimos a eso

ESCENA 3

EXT—DESIERTO—NOCHE

CORTE A

[FS] DESIERTO DE NOCHE

[ECU] PISADAS Y UNAS PIERNAS DESDE ATRÁS

SONIDO DE PASOS SOBRE LA HIERBA

[FS] EL POLLERO AVANZA FRENTE AL GRUPO, ATRÁS Y FRANQUEÁNDOLO SUS MATONES

VIENTO LEVE SOPLANDO

[ECU] SE ENCIENDEN LOS FAROS DE UNA PATRULLA DE LA MIGRA

INICIA MÚSICA EN 2DO PLANO SONIDO DE FAROS ENCENDIÉNDOSE

[MS] EL JEFE DE LOS MIGRAS GRITA Y

JEFE ON GRITANDO EN INGLES

SEÑALA	
[MS] EL GRUPO ESPANTADO SE DISIPA	<u>MURMULLO DE GENTE</u>
[AS] EL POLLERO HUYE	<u>POLLERO: VAMONOS, AHÍ QUE SE QUEDEN</u>
[AS] MIGRA1 DERRIBA A UN INDOCUMENTADO DE UN GOLPE EN LA ESPALDA	<u>GOLPE</u>
[FS] OTRO MIGRA TOMA DEL CABELLO A UNA SEÑORA CON UN NIÑO DE TRES AÑOS, LA JALA HACIA EL Y LA SEÑORA CAE DE ESPALDAS CON EL NIÑO EN SUS BRAZOS.	<u>GRITO DE MUJER, CAÍDA Y NIÑO GRITANDO</u>
[LS] EL POLLERO SE ESCONDE Y AL FONDO SE OYE LA PERSECUCIÓN	<u>PERSECUCIÓN EN OFF</u>
[MCU] MIGRA1 GOLPEA A UN HOMBRE CUANDO VOLTEA LA CARA Y HACE UN GESTO DE HORROR	<u>GOLPE</u>
[FS] DE UN MATORRAL APARECE CON UN BRINCO DESCOMUNAL EL MOJADO VENGADOR, ES UNA ENORME BESTIA CON FORMA PARECIDA A UN HOMBRE LOBO	<u>GRUÑIDO DE ATAQUE</u>
[CU] ROSTRO DEL MIGRA ATERRORIZADO	<u>MÚSICA</u>
[FS] LA BESTIA CAE SOBRE EL OFICIAL Y LO MUERDE SALVAJEMENTE	<u>SONIDO DE ATAQUE</u>
[MLS] EL JEFE DE LOS MIGRAS GRITA SEÑALANDO AL MONSTRUO	<u>GRITO</u>

[MLS] LA MUJER CON EL NIÑO HORRORIZADA	<u>GRITO AHOGADO</u>
[LS] LOS MIGRAS DISPARANDO CONTRA LA BESTIA QUE AVANZA DE FRENTE DESDE EL FONDO	<u>DISPAROS</u>
[MLS] EL MOUNSTRO AVANZA CON RABIA HACIA LOS OFICIALES	<u>GRUÑIDO</u>
[AS] LA MUJER CON EL NIÑO HUYE ATERRORIZADA	<u>EN OFF. DISPAROS Y LOS RUGIDOS DE LA BESTIA</u>
[CU] ROSTRO DESENCAJADO DE TERROR DE MIGRA	<u>MÚSICA</u>
[AS] BESTIA CAYENDO SOBRE EL MIGRA	<u>GRITO DE LA BESTIA</u>
[GS] EL MONSTRUO CAYENDO SOBRE EL GRUPO DE LOS MIGRAS	<u>TERMINA MÚSICA EN 2DO PLANO</u>
[ECU] LUNA LLENA	<u>AULLIDO</u>
[LS] CUERPOS DE MIGRAS EN EL SUELO CASI ENTRE SOMBRAS	<u>MURMULLO DE VIENTO</u>
[MS] POCOS EMIGRANTES CON LOS OJOS DESORBITADOS Y EL ROSTRO FUERA DE SI, COMO SI HUBIERAN PERDIDO LA RAZÓN.	<u>MÚSICA</u>
[ECU] FOCO DE LA CAMIONETA	<u>SILENCIO</u>
ESCENA 4 INT— HOTEL— NOCHE CORTE A	

<p>[ECU] ENCABEZADO DEL PERIÓDICO "FRONTERA SANGRIENTA"</p>	<p><u>REPORTERA EN OFF: Nuevamente Tijuana...</u></p>
<p>[ECU] OTRO DIARIO "EL MOJADO VENGADOR ATACA DE NUEVO"</p>	<p><u>REPORTERA EN OFF: ... esta en caos</u></p>
<p>[CU] REPORTERA A CUADRO EN LA TV</p>	<p><u>REPORTERA: Todo indica que el mojado vengador ataco...</u></p>
<p>[CU] CAMBIO DE CANAL DE TV</p>	<p><u>SONIDO DEL CAMBIO DE CANAL</u></p>
<p>[CU] JEFE DE POLICÍA EN TV DANDO DECLARACIÓN RODEADO DE REPORTEROS</p>	<p><u>JEFE: No existe esa bestia que se rumo...</u></p>
<p>[CU] CAMBIO DE CANAL DE TV (MANO CON CONTROL REMOTO)</p>	<p><u>SONIDO DEL CAMBIO DE CANAL</u></p>
<p>[CU] UN MEDICO FORENSE A CUADRO EN TV DECLARANDO</p>	<p><u>FORENSE: Los órganos genitales fueron mutilados de una aparente mordida</u></p>
<p>[ECU] DIARIO CAE SOBRE UNA MESA Y SE LEE " EL MOJADA VENGADOR DA EXCUSA A LA MIGRA PARA MATAR"</p>	<p><u>SONIDO DEL DIARIO AL CAER SOBRE LA MESA.</u> <u>ARCÁNGEL EN OFF: Deberíamos ponerle atencio a eso</u></p>
<p>[TS] ARCÁNGEL DIRIGIÉNDOSE AL CAMPEÓN</p>	<p><u>ARCÁNGEL: no campeón ?</u></p>
<p>[MS] EL TEMERARIO VIENDO TELE Y EL ARCÁNGEL AL FONDO, VOLTEA A VER AL ARCÁNGEL UN INSTANTE3 Y SIN CONTESTAR VUELVE A VER LA TV</p>	<p><u>VOZ EN OFF DE MUJER: Mi esposo iba a cruzar la frontera y no sabemos nada de el.</u></p>

ESCENA 5
INT— CASA DE SEGURIDAD — NOCH E
CORTE A

CORTINILLA CON EL LOGO DEL TEME

SONIDO DE CORTINILLA

[GS] UN GRUPO DE INMIGRANTES
SENTADOS EN UNA MESA

SONIDO DE MESA, VASOS

[CU] SE ENCUADRA A UN HOMBRE DE
BIGOTE, CAMISA VAQUERA Y
SOMBRERO TEJANO, SE VE CON EL
ROSTRO PREOCUPADO.

VOZ EN OFF DE VIEJO Dicen que
nomás ataca migras Hombre del
bigote: Y como saber si no queda
nadie cuando aparece eso

[CU] JOVEN CON ROSTRO MUY
ASUSTADO

JOVEN asustado: Y los que luego
aparecen están como que locos

[CU] VIEJO HABLANDO

VIEJO: Los migras ya están
masfieros, ora ya tiran a matar

[CU] ASUSTADO

ASUSTADO: Y luego los polleros.
Con esos ni se cuenta.

[CU] VIEJO

VIEJO: Que Dios nos ampare.

ESCENA 6
INT— HOTEL— DIA
CORTE A

[GS] EL BRUJO, ARCÁNGEL Y FRAILE
JUEGAN DOMINÓ.

SONIDO DE FICHAS Y
JUGADORES, FRAILE:
OJITOS DE SERPIENTE.

[MS] ENTRA EL TEMERARIO A CUADRO
Y LES HABLA

TEME. Órale a jugar a los bares. Y
hay que encontrar al pollero.

[TS] LOS LUCHADORES SE MIRAN
ENTRE SI

[FS] SE LEVANTAN DE LAS SILLAS Y
CAMINAN HACIA LA PUERTA

SILLAS MOVIÉNDOSE

[CU] VOLTEAN A VER AL TEMERARIO Y
ASIENTEN

TEME en off: Llevense las
maskaras.

ESCENA 7
EXT— CALLES— DIA
CORTE A

[LS] EL TEMERARIO CAMINA EN UNA
CALLE LLENA DE ANUNCIOS LUMINOSA
DE BARES

TEME on: Lo encontraré Ixcary. Se
lo debo a la niña.

[MS] LOS LUCHADORES DENTRO DE
UN BAR, SENTADOS A LA MESA CON
UNAS MUJERES

MÚSICA 2DO PLANO, MURMULLO
EN EL BAR

[MS] EL TEMERARIO HABLA CON UN HOMBRE EN LA PUERTA DE UN ANTRO.

MÚSICA

[ECU] LE DA UNOS BILLETES DISIMULADAMENTE Y ESTE LO DEJA PASAR

SONIDO DE BILLETES

[FS] EL TEMERARIO CAMINA EN UNA CALLE LLENA DE ANUNCIOS LUMINOSOS. DESDE UN POSTE UNA CHICA TRATA DE ATRAERLO.

IXCARY off: Ten cuidado al buscar Leobardo. Hay venganzas que corroen el espíritu.

[MS] EL TEMERARIO EN LA BARRA DE UN BAR HABLANDO CON EL CANTINERO.

MÚSICA

ESCENA 8
INT— BAR— NOCHE
CORTE A

[FS] DOS CHICAS CASI PUBERTAS HACEN SEÑALES DE QUE ALGUIEN SE ACERQUE. EL TEMERARIO ENTRA A CUADRO CAMINANDO DE FRENTE A ELLAS Y ESPALDA A LA CAM. CAMINA HASTA SALIR DE LA TOMA Y ELLAS LE DICEN ALGO

TEME on: No es sólo por la niña. Ese maldito debe pagar Ixcary.

ESCENA

[GS] EL ARCÁNGEL SENTADO EN UNA MESA CON UNA EXUBERANTE CHICA QUE LE ACARICIA EL PECHO Y LA MASCARA

CHICA LACIA: Andale chulo, a ver que tienes ahí abajo

[MS] CHICA MORENA Y CHINA CON CARA DE PICARA VULGAR

CHINA: Manita ira, esta mejor lo que tiene este bárbaro acá abajo

[MS] LA CHINA SE ACUESTA SOBRE EL ARCÁNGEL PARA ALCANZAR AL MEDICO BRUJO

CHINA: ay bárbaro

[MS] MEDICO BRUJO SENTADO ARROGANTE Y CON LAS DOS CHICAS ACARICIÁNDOLO

BRUJO: Vete a dormir chico, estas van a tardar conmigo

[MLS] ARCÁNGEL SE LEVANTA EN UN DESPLANTE, CAMINA UN PAR DE PASOS, VOLTEA Y SE LA MIENTA AL BRUJO

SONIDO DE SILLAS FUERTE, PASOS Y CORTE DE MANGA

[MS] EL BRUJO SE RÍE BURLONAMENTE DEL ARCÁNGEL MIENTRAS ACARICIA EL CABELLO DE LAS CHICAS.

RISA DEL BRUJO EN ON, MURMULLO DE BAR, MÚSICA

ESCENA 9
INT— BAR— NOCHE
CORTE A

[MLS] EN LA MESA DEL HOTEL EL TEMERARIO REvisa UNOS PAPELES Y HABLA MIENTRAS HOJEA SUS NOTAS

TEMERARIO: Ya te siento muy cerca desgraciado. Vas a caer.

ESCENA 10
INT — BAR TIFANIS — TARDE
CORTE A

[AS] UNA CHCA EN MICRO VESTIDO APARECE EN PRIMER PLANO, ZOO IN, HASTA EL POLLERO QUE EN EL FONDO HABLA CON EL COMANDANTE,

POLLERO: ¿Está Bien atendido mi comandante?

[TS] EL COMANDANTE LE CONTESTA AL POLLERO MIENTRAS MANOSEA A UNA CHICA

COMANDANTE: Como no, mire nomás

[MLS] EL POLLERO CAMINA CON DOS HOMBRES, UNO AGUSTÍN Y OTRO DE TIPO EXTRANJERO. PRIMERO SE DIRIGE A AGUSTÍN Y LUEGO AL EXTRANJERO

POLLERO A AGUSTÍN: Entregas esto en XXX. Pollero al extranjero: Es pura fina, pa`que tu jefe se anime.

ESCENA 11
EXT — CALLEJO— NOCHE
CORTE A

[GS] TRES TIPOS GOLPEANDO A UNA CHICA.

GOLPES

[GS] APARECEN TRES LUCHADORES: TEMERARIO, MEDICO BRUJO Y FRAILE

MÚSICA

[GS] LOS DELINCUENTES ENCARAN A LOS LUCHADORES

MÚSICA, RISAS RETADORAS DE MALEANTES

[MS] MALO_1 DISPARA UN BALAZO AL MEDICO BRUJO

DISPARO

[MS] MEDICO BRUJO HACE UN MOVIMIENTO RÁPIDO Y ESQUIVA EL TIRO

MÚSICA MOVIMIENTO

[MLS] MALO_2 ATACA AL FRAILE CON UNA NAVAJA. EL FRAILE LO TOMA DEL BRAZO Y LE HACE UNA TORCEDURA HASTA QUE LE DISLOCA EL HOMBRO.

GRITO DE ATAQUE, MANGAS, HOMBRO DISLOCÁNDOSE

[FS] EL TIPO CAE AL SUELO Y SE RETUERCE DEL DOLOR

CAÍDA, GRITOS DE DOLOR

[AS] EL MEDICO BRUJO HACE UNA QUEBRADORA Y LE PARTE AL MALO_1 LA ESPALDA

MANGAS, _____ ESPALDA QUEBRÁNDOSE, MÚSICA

[MS] EL SOPLÓN FRENTE AL TEME TIRA SU NAVAJA AL SUELO CON CARA DE ASUSTADO

NAVAJA QUE CAE

[BCU] EL TEME AMENAZA AL SOPLÓN Y ESTE ATÓNITO ASIENTE.

TEMERARIO: Vas a contestar todo lo que te pregunte

[FS] AL FINAL DEL CALLEJÓN CAMINAN LOS TRES LUCHADORES

SOPLÓN en off: ay, mis ojos

[BCU] TEME

TEMERARIO: Debo aprender, rudos para trabajos de técnicos no

[BCU] BRUJO

BRUJO: Ya partió el pollero para el otro lado, ahora que

[CU] TEMERARIO

TEMERARIO: Vamos a luchar a en Los Ángeles

**ESCENA 12
EXT — ENTRADA ARENA — TARDE
CORTE A**

[ECU] CARTEL QUE ANUNCIA LA FUNCIÓN DE LUCHA. LA LUCHA ESTELAR ES UN MANO A MANO ENTRE MEDICO BRUJO Y ARCÁNGEL

MÚSICA

[FS] FILA DE AFICIONADOS A LA LUCHAS CON CAMISETAS DE LUCHADORES

MÚSICA, _____ MURMULLO DE AFICIONADOS

[BCU] HOMBRE A CUADRO, SE VE UN MICRÓFONO

HOMBRE: Dicen que nomás mata migras, y pues eso está bien, ¿qué no, pues? Digo, pa que cuide a los paisanos

[MS] CHOLO

CHOLO: Arriba los rudos

[TS] DOS CHICAS EN LA FILA GRITANDO

MURMULLO Y GRITOS

[MS] CHICA DE COLITAS

CHICA DE COLITAS: Estas bien buenote Brujo

[BCU] CHICA 2

OTRA CHICA: Ay ese es rudo, mejor Arcángel

[GS] OTRAS TRES CHICAS GRITANDO (UNA MUY GORDA)

CHICAS: Arcángel, papacitoooo

[CU] HOMBRE ENTREVISTADO DENTRO DE LCD DE CÁMARA

ENTREVISTADO: No pues según es como un coyote y venga a los mojados muertos. Y hasta que se convierte en pez cuando llega al río. Peso eso ya está muy fantástico que no.

[MS] UN NIÑO CON MASCARA DEL TEMERARIO

NIÑO: Arriba el temerario

[MS] UNA CHICA CON UNA PLAYERA DEL ARCÁNGEL

CHICA: pues si, aquí y allá todos sabemos de ese, y si pues, si es un hombre le viene bien el apodo ese de Mojado Vengador

**ESCENA 13
INT—AUTO— DIA
CORTE A**

[GS] MALO1 ATRÁS EN LA VENTANA DERECHA

RADIO EN ON hablando sobre el mojado MALO1: Será verdad

[BCU] POLLERO EN ASIENTO DEL COPITOLO

POLLERO: No digas idioteces

[CU] MALO1 ATRÁS EN LA VENTANA DERECHA

MALO1: Dicen que...

[CU] POLLERO

POLLERO: Que es un justiciero...como el santo...no me jodas...ademas...yo que

[TS] ATRÁS LOS DOS CÓMPLICES INTERCAMBIAN MIRADAS

RADIO MURMULLO

[CU] EL POLLERO HABLA Y SE QUEDA UN RATO EN SILENCIO

POLLERO: Como yo hay muchos... ¿Por qué me iba a buscar a mi solamente?

[LS] ENTRA EL AUTO EN UNA BODEGA

MOTOR

ESCENA 14
INT— BODEGA — TARDE
CORTE A

[FS] EL POLLERO FRENTE AL SOPLÓN AMARRADO A UNA SILLA Y SANGRANDO

POLLERO: Que fácil hablaste

[MLS] POLLERO HABLA Y GOLPEA AL SOPLÓN

POLLERO: sabes en la bronca que me metiste ?

[ECU] SE LIMPIA LA MANO E INDICA A OTRO QUE LO GOLPEE	<u>POLLERO: comprometiste mis planes</u>
[FS] AGUSTÍN GOLPEA AL SOPLÓN	<u>POLLERO: El trato con la miga es hoy..</u>
[MS] POLLERO A CUADRO	<u>POLLERO: te das cuenta</u>
[ECU] DESENFUNDANDO SU ARMA	<u>POLLERO: No puedo romperlo</u>
[FS] DISPARA	<u>DISPARO</u>
[MS] OBSERVANDO SU ARMA	<u>POLLERO: Nos la jugamos</u>
[AS] POLLERO: GUARDA SU ARMA DA VUELTA Y CAMINA MIENTRAS CAMINA FRANQUEADO POR SUS MATONES	<u>POLLERO. A los migras no se les dice nada de los luchadores</u>
[MS] AGUSTÍN	<u>AGUSTÍN. ¿Y si hay chiste?</u>
[MS] POLLERO	<u>POLLERO: nos safamos igual que con el lobo Agustín</u>
[BCU] AGUSTÍN	<u>AGUSTÍN: Y si te persigue a ti</u>
[CU] POLLERO EXALTADO	<u>POLLERO: Y porque diablos me va a perseguir, heee</u>
[AS] SE ALEJA CON UN DESPLANTE	<u>PASOS, MÚSICA</u>
ESCENA 15 INT— HOTEL— TARDE CORTE A	

[MS] SENTADO EN LA MESA DE MASAJE EL TEMERARIO OBSERVA UN COLLAR DE PORTARRETRATO CON LAS FOTOS DE UNA MUJER Y UNA NIÑA PEQUEÑA.

MÚSICA

[SS] EFECTO PARA FLASH BACK. LA PANTALLA SE PARTE EN DOS. UN HOMBRE HABLA POR UNA CABINA Y EN LA OTRA MITAD EL TEMERARIO CONTINUA OBSERVANDO EL PORTARRETRATO

HOMBRE DE LA CABINA en el flash back: Nos dejaron campeón. Nos dejaron perdidos en el desierto.

[MS] EL HOMBRE HABLANDO EN LA CABINA OCUPA TODO EL ENCUADRE

HOMBRE DE LA CABINA: No se pago le hicieron a los de la migra

[MS] TEMERARIO EN EL VESTIDOR

HOMBRE EN LA CABINA: algo de una güera

[MS] HOMBRE EN LA CABINA

HOMBRE EN LA CABINA: Solo eso entendí

[SS] LA PANTALLA SE DIVIDE, EL HOMBRE HABLANDO EN LA CABINA, Y EL TEMERARIO ESCUCHANDO EN EL VESTIDOR

HOMBRE EN CABINA: en cuanto aparecieron los migras se pelaron los polleros

[FLS] DESAPARECE EL HOMBRE QUE HABLA POR LA CABINA Y EL DESIERTO EN LA NOCHE

HOMBRE EN CABINA: Sabían de la emboscada y nos dejaron ahí

[LS] ENTRE SILUETAS MUJER CON UNA NIÑA DEL BRAZO Y HOMBRE ACOMPAÑÁNDOLAS. ALCANZAN UNA CAMIONETA PARADA EN UNA COLINA. UNA DE LAS SOMBRAS BAJA DE LA CABINA DE LA CAMIONETA Y CAMINA HACIA LA MUJER. ESTIRA EL BRAZO HACIA SU CABEZA, SE ESCUCHA UN DISPARO Y LA MUJER SALE VOLANDO HACIA ATRÁS.

HOMBRE EN CABINA: La mamá los siguió Cuando los alcanzamos la plomearon a sangre fría.

[MS] HOMBRE QUE HABLA EN LA CABINA

HOMBRE EN CABINA: Frente a nosotros campeón

[ECU] EL PORTARRETRATO EN LA MANO DEL TEMERARIO

HOMBRE EN CABINA: Frente a la niña

ESCENA 16
EXT— ENTRADA ARENA 2— TARDE
CORTE A

[LS] LARGA FILA EN LA ENTRADA DE LA ARENA

MÚSICA

[GS] GENTE CON MASCARAS DEL TEMERARIO (2 PERSONA) CHICA BUENONA, FAMILIA DE TRES CARGANDO NIÑO DE TRES AÑOS CON MASCARA DEL TEMERARIO. LAS DOS CHICAS DEL ARCÁNGEL, HOMBRE PINTADO DE NEGRO CON PELUCA QUE TIENE HUESO EN EL PELO, PAREJA DE NOVIOS CON PLAYERAS DEL TEMERARIO.

BULLICIO DE AFICIONADO, MÚSICA

ESCENA 17
INT— VESTIDOR— NOCHE
CORTE A

[MS] TEMERARIO EN VESTIDOR
RECIBIENDO MASAJE

MASAJISTA: Que buena pelea diste hoy campeón

[MS] ENTRA EL FRAILE

FRAILE: campeón el brujo y el Arca se van a matar

[MLS] TEMERARIO SE LEVANTA Y
CAMINA HACIA LA PUERTA

TEME murmurando: Me carga

[MLS] PALMEA AL FRAILE EN LA
PUERTA Y LE HABLA

TEME: Cúdalos fraile

[AS] SE ALEJA DE EL, SE DETIENE
FUERA DE LA PUERTA, VOLTEA A VER
A FRAILE,

TEME: A todos Fraile

[ECU] SALE

RUIDO DE PUERTA QUE SE
CIERRA

ESCENA 18
INT—BODEGA—TARDE
CORTE A

<p>[BCU] AGUSTÍN LEYENDO EL PERIÓDICO</p>	<p><u>AGUSTÍN: Ya vieron, el Vengador volvió a atacar</u></p>
<p>[MS] POLLERO CHECANDO SU ARMA</p>	<p><u>POLLERO: El negocio es hoy Agustín, concéntrate en eso nomás</u></p>
<p>[AS] ISAAC CARGANDO CAJA EN EL AUTO</p>	<p><u>Isaac: Con la pelirroja jefe. Que buena esta, yo si me la trueno, me cae</u></p>
<p>[MLS] AGUSTÍN</p>	<p><u>AGUSTÍN: Si pero la jarochita aquella...mmmta madres... bien patonsota.</u></p>
<p>[CU] AGUSTÍN</p>	<p><u>AGUSTÍN: No seporque se la dejamos a los migras</u></p>
<p>[MS] POLLERO</p>	<p><u>POLLERO: No digas sandeces Agustín. Es Bussines, viejas hay de sobra. Primero el negocio</u></p>
<p>[MS] ISAAC</p>	<p><u>ISAAC: Se acuerdan de la werida esa del día de la tormenta ... la michelle esa</u></p>
<p>[BMS] AGUSTÍN</p>	<p><u>AGUSTÍN: Esa si estaba masbuenota, te acuerdas jefe</u></p>
<p>[CU] POLLERO</p>	<p><u>POLLERO: Si, de esa si me acuerdo, muy buen negocio, mta. Que buen negocio</u></p>
<p>ESCENA 19 EXT— DESIERTO— NOCHE CORTE A</p>	

[LS] MICHELLE CAMINA DESTACADA ENTE EL GRUPO. RAYMUNDO LA ACOMPAÑA A IZQUIERDA

SONIDO SEXY

[FS] RAYMUNDO TOMA A MICHELLE DE LA MANO Y LE HABLA CARIÑOSAMENTE

RAYMUNDO: Ven Michelle, vamos con los de adelante

[MS] ISAAC DESDE ATRÁS DEL GRUPO VIGILA A LA PAREJA

[MS] AGUSTÍN DESDE EL FRENTE VOLTEA HACIA LA PAREJA Y DIRIGE LA VISTA HACIA EL POLLERO

[AS] MICHELLE Y RAYMUNDO CAMINAN ABRAZADOS

[MLS] EL POLLERO VE UNA COLINA Y HACE UNA SEÑA CON LA CABEZA A AGUSTÍN

[GS] AGUSTÍN ASIENTE AL POLLERO Y VOLTEA A VER A ISAAC

[BCU] LE SEÑALA LA COLINA

[SS] LA PANTALLA SE DIVIDE EN TRES. A LOS COSTADOS AGUSTÍN E ISAAC QUE FIJAN SU VISTA EN EL CUADRO DEL CENTRO DONDE ESTA MICHELLE EXUBERANTE

[ECU] SE ENCIENDEN FAROS DE UNA CAMIONETA DE MIGRACIÓN

FAROS ENCENDIÉNDOSE

[POV] SUBJETIVA, COFRE DE LA CAMIONETA ESPALDAS DE LOS MIGRAS E INDOCUMENTADOS ABAJO

MÚSICA

AL FONDO

[BCU] EL JEFE DE LOS MIGRAS GRITA

MÚSICA. GRITOS

[AS] POLICÍAS DE LA MIGRA
DISPARANDO AL AIRE Y AL FONDO
ABAJO LOS EMIGRANTES

DISPAROS, MÚSICA

[MS] UN JOVEN SE AGACHA AL OÍR LOS
DISPAROS

DISPAROS, MÚSICA

[MLS] JEFE DISPARANDO Y MIGRA AL
FONDO

DISPARO

[FS] UN PAR DE HOMBRES CORREN
ASUSTADOS

BULLICIO, MÚSICA, DISPAROS

[AS] MICHELLE Y RAYMUNDO
TOMADOS DE LA MANO VOLTEAN LA
CABEZA DE UN LADO A OTRO
BUSCANDO HACIA DONDE CORRER

MÚSICA

[FS] LLEGA ISAAC Y AGUSTÍN CON
LÁMPARAS ROJAS EN LA MANO. LOS
ABRAZAN Y TRATAN DE SEPARARLOS

MURMULLO

[MLS] AGUSTÍN JALA A ISAAC Y SE
REÚNE CON MICHELLE. LA TOMA DEL
BRAZO.

AGUSTÍN: Vamonos, Raymundo:
Michelle

[FS] AGUSTÍN JALA A LA PAREJA
ALEJÁNDOLOS LEJOS DE LA
CONFUSIÓN

MÚSICA

[FS] DESDE LA COLINA LOS MIGRAS
VEN COMO SE ALEJAN LAS LUCES
ROJAS

MÚSICA

[MS] EL JEFE DE LA MIGRA DA UN GRITO	<u>GRITO</u>
[TOV] LA CAMIONETA ARRANCA HACIA EL GRUPO DE EMIGRANTES, (SE LE TOMA EL FRENTE)	<u>MÚSICA 2, MOTOR</u>
[MLS] JEFE DE LA MAFIA HACIENDO SEÑA CON LA MANO DE QUE SE ACERQUE ALGO.	<u>MÚSICA, GRITOS</u>
[FS] ENTRA CAMIONETA Y EL JEFE SE SUBE A LA CAJA	<u>MOTOR, JEFE SUBIENDO</u>
[TOV] DESDE LA SEGUNDA CAMIONETA SE VE EN LA PARTE TRASERA DE LA OTRA CAMIONETA QUE SE DIRIGE A LOS EMIGRANTES AL FONDO	<u>MOTOR, MÚSICA 2</u>
[MS] LOS MIGRAS PREPARAN SUS ARMAS	<u>MÚSICA, DISPAROS, MÚSICA</u>
[TOV] DESDE LA SEGUNDA CAMIONETA SE VE EN LA PARTE TRASERA DE LA OTRA CAMIONETA, LOS MIGRAS DISPARAN A LOS EMIGRANTES	<u>MÚSICA, DISPAROS LEJANOS</u>
[MLS] LOS MIGRAS DISPARAN SU ARMAS CONTRA LOS EMIGRANTES	<u>DISPAROS</u>
[AS] UNA MUJER CORRIENDO RECIBE UN DISPARO EN LA ESPALDA Y CAE CONTRA EL PISO	<u>DISPAROS IMPACTANDO, QUEJIDO, MUJER CALLENO AL PISO</u>
[MLS] UN HOMBRE PARADO CON LAS MANOS EN ALTO	<u>MÚSICA</u>
[TVO] LA CAMIONETA AVANZA DE FRENTE HACIA EL HOMBRE CON LAS MANOS EN ALTO, EL OFICIAL LE	<u>MÚSICA</u>

APUNTA

[MLS] EL HOMBRE CON LAS MANOS LEVANTADAS RECIBE UN DISPARO EN EL PECHO DISPARO

[FS] LA CAMIONETA PASA POR LO LARGO DEL CUADRO HACIA LA IZQUIERDA Y SALE DEL CUADRO MOTORES CRUZANDO

ESCENA 20
EXT— DESIERTO— NOCHE
CORTE A

[MLS] AGUSTÍN CAMINA CON MICHELLE, ISAAC Y RAYMUNDO. SE DETIENEN Y LOS MATONES SACUDEN LAS LÁMPARAS RAYMUNDO: ¿qué pasa? ¿qué está sucediendo?

[FS] APARECE UNA TROCA QUE SE DETIENE FRENTE A ELLOS. BAJAN CUATRO SUJETOS Y GOLPEAN A RAIMUNDO. MICHELLE GRITANDO,
RAYMUNDO: ¿qué...?,
SE DETIENEN LOS PIES

[MS] AGUSTÍN E ISAAC SOSTIENEN A MICHELLE. GOLPES, MICHELLE GRITANDO

[MS] EL POLLERO DESDE LA VENTANA DEL COPILOTO DE LA TROCA DA LA ORDEN DE IRSE. POLLERO: déjenlo

[FS] LOS SUJETOS DEJAN DE GOLPEAR AL NOVIO Y SE DIRIGEN A LA TROCA.

[MLS] AGUSTÍN EMPUJA A MICHELLE HACIA RAYMUNDO HINCADO Y SUBEN A LA TROCA. AGUSTÍN: vamos romeo

[FS] EL VEHÍCULO ABANDONA EL CUADRO Y LOS NOVIOS QUEDAN SOLOS ENTRE PENUMBRAS

MOTOR

[MLS] CON TRABAJO SE INCORPORA RAIMUNDO Y ABRAZADO DE MICHELLE TRATAN DE CORRER.

PASOS

ESCENA 21
EXT—DESIERTO —NOCHE
CORTE A

[MLS] EL JEFE DE LOS MIGRAS GOLPEA EL TECHO DE LA PATRULLA

MOTOR, GOLPES EN EL TOLDO

[FS] LA PATRULLA SE DETIENE

RECHINAR DE LLANTAS

[LS] LA OTRA PATRULLA SE PONE FRENTE FRENTE A LA CAMIONETA DEL JEFE

CAMIONETA GIRANDO DERRAPANDO Y DETENIÉNDOSE

[MS] EL JEFE GRITA

JEFE GRITANDO: que inicie la cacería

[BCU] LLANTAS DERRAPANDO EN LA ARENA

LLANTAS DERRAPANDO EN LA ARENA

[LS] LA CAMIONETA DA UNA VUELTA DE 180 GRADOS Y AVANZA, LA OTRA CORRE DESTRAS DE ELLA

CAMIONETA DERRAPANDO

ESCENA 22
EXT— DESIERTO— NOCHE
CORTE A

[MLS] LA PAREJA CAMINANDO CUANDO SE DETIENEN AL OÍR UN RUIDO

RAYMUNDO: No te apures
amor...amor ya estoy bien

RUIDO DE MOTOR LEJOS

[FS] A SU ESPALDA APARECEN LOS FAROS DE DE UNA CAMIONETA

MOTOR

[MLS] LOS FRANQUEA POR LA IZQUIERDA, DE INMEDIATO LA OTRA CAMIONETA APARECE ATRÁS Y LOS REBASA POR LA DERECHA

CAMIONETAS

[FS] LAS DOS CAMIONETAS SE CRUZAN FRENTE A ELLOS CORTANDO EL PASO A LA PAREJA.

LLANTAS Y MOTORES

[FS] EL JEFE DE LA MIGRA BAJA DE LA CAMIONETA. LOS POLICÍAS LO ESCOLTAN

PASOS

[FS] AVANZAN HACIA LA PAREJA

[AS] RAIMUNDO SE COLOCA ENTRE LOS MIGRAS Y MICHELLE PARA PROTEGERLA

[MLS] EL JEFE LLEGA FRENTE A ELLOS, SE ENCARA CON RAIMUNDO, SONRÍE BURLONAMENTE. SE ALEJA UN PAR DE PASOS Y TRUENA LOS DEDOS A SUS HOMBRES.

JEFE RIÉNDOSE TRONANDO LOS DEDOS

[AS] ELLOS ARREMETEN CONTRA RAIMUNDO

MÚSICA, GOLPES

[AS] RAIMUNDO LOS RECIBE CON UNA PATADA VOLADORA DE GIRO Y GOLPEA AL PRIMERO QUE SE LE ACERCA.

MÚSICA, GOLPES

[FS] GOLPEA A OTRO CON PATADA EN LOS BAJOS

MÚSICA, GOLPES, QUEJIDO

[AS] UN MIGRA TOMA A MICHELLE Y EL JEFE LA GOLPEA CON LA PUNTA DE SU TOLETE EN EL ESTOMAGO DOS VECES

MÚSICA, GOLPES, QUEJIDO DE MICHELLE

[MLS] RAIMUNDO LANZA GOLPES A UN TERCER MIGRA PERO ESTE LOS BLOQUEA CON LOS BRAZOS

MÚSICA, GOLPES

[FS] UNO MAS SE LE BARRE A LAS PIERNAS

MÚSICA, GOLPES

[FS] RAYMUNDO BRINCA Y CONECTA UNA PATADA VOLADORA DE GIRO AL QUE LE HABÍA BLOQUEADO LOS GOLPES **[ZOOMIN]** CARA DEL MIGRA GOLPEADO POR UN PIE

MÚSICA, GOLPES, QUEJIDOS

[AS] AL CAER RAIMUNDO LOS MIGRAS LO ATACAN DOS AL MISMO TIEMPO POR LOS FLANCOS

MÚSICA, GOLPES, QUEJIDOS

[ECU] LOGRA GOLPEAR AL DE LA DERECHA

MÚSICA, GOLPES, QUEJIDOS

[ECU] EL OTRO LO GOLPEA CON SU TOLETE

GOLPES, QUEJIDOS

[MLS] OTRO POR LA ESPALDA LO AHORCA CON SU TOLETE

QUEJIDOS DE RAYMUNDO

[BCU] MICHELLE LLORA Y TRATA DE SAFARSE

MICHELLE LLORANDO

[MLS] UNO LO GOLPEA EN EL ESTOMAGO

GOLPE Y QUEJIDO

[MLS] RAIMUNDO LANZA UN CABEZAZO HACIA EL QUE LO AHORCA Y LE ROMPE LA NARIZ	<u>GOLPE</u>
[CU] MICHELLE GRITA Y TRATA DE SAFARSE	<u>GRITOS DE MICHELLE Y FORCEJEO</u>
[MCU] EL MIGRA QUE LO AHORCA, CON LA NARIZ ROTA, LE APRIETA MAS EL CUELLO	<u>QUEJIDOS</u>
[AS] OTRO LO VUELVE A GOLPEAR, VARIAS VECES	<u>GOLPES</u>
[FS] RAIMUNDO SE VA DOBLANDO POCO A POCO (GOLPE A CARA DE RAIMUNDO)	<u>MÚSICA</u>
[GS] ENTRE VARIOS MIGRAS GOLPEAN A RAIMUNDO QUE YACE EN EL PISO	<u>MÚSICA</u>
[MS] LO LEVANTAN ENTRE DOS	<u>MÚSICA</u>
[AS] EL JEFE SE APROXIMA	<u>RESPIRACIÓN</u>
[BCU] EL JEFE GOLPEA A RAYMUNDO EN EL ROSTRO CON LA PUNTA DEL TOLETE	<u>LLANTO Y FORCEJEO</u>
[CU] MICHELLE LLORA Y TRATA DE SAFARSE DE SU CAPTOR HINCADA	<u>SONIDO</u>
[CU] EL JEFE VOLTEA A VERLA A MICHELLE	
[AS] EL MIGRA SUELTA A MICHELLE	<u>PASOS</u>

[FS] MICHELLE CORRE HACIA RAYMUNDO EN EL PISO, SE INCA CON EL Y TRATA DE ABRAZARLO, QUEDAN LOS DOS HINCADOS

[MS] EL JEFE DE PIE FRENTE A LA PAREJA HINCADA

GOLPE

[CU] EL JEFE DA UNA PATADA A MICHELLE EN LA CARA

MÚSICA

[FS] EN BOLA TODOS LOS MIGRAS GOLPEAN A LA PAREJA EN EL PISO

GRITO DEL JEFE

[MS] EL JEFE DA UNA ORDEN LOS TIPOS LEVANTAN A MICHELLE DE CADA BRAZO

GRITOS Y FORCEJEO

[AS] ELLA LUCHA Y SE RETUERCE

[CU] EL ROSTRO DE MICHELLE BAÑADO EN SANGRE

MICHELLE: MALDITO

[MLS] EL JEFE SE LE APROXIMA A ELLA

[AS] ELLA LO RECIBE CON PATADAS

MICHELLE: MALDITO, MALDITO, MALDITO

[MLS] EL JEFE DE FRENTE A LA CAM. LE DETIENE LAS PIERNAS A MICHELLE

[BCU] EL JEFE ABOFETEA A MICHELLE

GOLPE

[MS] EL JEFE ARRANCA LA BLUSA DE MICHELLE DE UN TIRON

BLUSA DESGARRADA

[BCU] RAYMUNDO GRITA

Raymundo: no

[BCU] EL JEFE VOLTEA A VER A RAYMUNDO	<u>MICHELLE: Raymundo, mi amor</u>
[AS] MICHELLE GRITA Y TRATA DE SAFARSE	<u>FORCEJEO</u>
[ECU] EL JEFE DESABROCHA SU CINTURÓN	<u>HEBILLA</u>
[MS] RAYMUNDO GRITA, UN GOLPE EN EL COSTADO LO HACE DOBLARSE	<u>RAYMUNDO: No</u>
[CU] LOS ROSTROS DE MICHELLE Y EL JEFE MUY JUNTOS	<u>RESPIRACIONES</u>
[MS] ELLA FORCEJEA	<u>FORCEJEO</u>
[LS] SE VE EL GRUPO ENTRE SOMBRAS	<u>MÚSICA</u>
ESCENA 23	
EXT— DESIERTO — NOCHE	
CORTE A	
CORTINILLA	<u>SONIDO DE CORTINILLA</u>
[MLS] EL JEFE CAMINA ACOMODÁNDOSE LOS PANTALONES	<u>MÚSICA</u>
[AS] LLEGA FRENTE A RAYMUNDO Y SE RÍE. EMPIEZA A GOLPEARLO	<u>RISA, JEFE, GOLPES</u>
[FS] UN MIGRA SENTADO SOBRE UN CASCO PRENDE UN CIGARRO, ENTRA OTRO A CUADRO	<u>MIGRA SENTADO ON, MIGRA DE PIE OFF</u>

<p>[AS] EL QUE ESTA SENTADO LO ESCUCHA Y LE RESPONDE</p>	<p><u>MIGRA SENTADO: No puedo mas, jaja, estoy muerto.</u></p> <p><u>EL QUE ESTA DE PIE: Vamos men, la ultima vez</u></p>
<p>TRANSICIÓN</p>	<p><u>SONIDO DE TRANSICIÓN</u></p>
<p>[AS] EL JEFE CAMINANDO CON UNA BOTELLA EN LA MANO</p>	<p><u>JEFE GRITANDO EBRIO</u></p>
<p>[LS] LOS MIGRAS TOMANDO Y CONVERSANDO, RIENDO</p>	<p><u>MIGRAS FESTEJANDO</u></p>
<p>[MLS] EL JEFE GRITA DIVERTIDO SE ABRE LA TOMA Y LLEVA A MICHELLE ARRASTRANDO DE LOS CABELLOS INCONSCIENTE</p>	<p><u>JEFE GRITANDO EBRIO, CUERPO ARRASTRÁNDOSE</u></p>
<p>[MS] EL POLLERO AVIENTA A MICHELLE COMO UN BULTO JUNTO A RAYMUNDO, Y LE LEVANTA LA CARA CON LA MANO</p>	<p><u>JEFE MIGRA: Todavía puede oírte, despídete</u></p>
<p>[MLS] DESATA EL CUERPO DE RAYMUNDO Y ESTE CAE SIN RESISTENCIA A MEDIAS SOBRE EL CUERPO DE MICHELLE.</p>	<p><u>GOLPE DE CUERPO QUE CAE</u></p>
<p>[ECU] CUERPOS, EL CABELLO DE ELLA ME MUEVE POR UN BRISA DE VIENTO. CAE UNA GOTA DE AGUA, UNA MAS, OTRA Y OTRA, SE VAN MULTIPLICANDO HASTA HACERSE UNA LLUVIA</p>	<p><u>GOTAS DE LLUVIA, MÚSICA</u></p>
<p>[ECU] NUBES CON TRUENOS</p>	<p><u>TRUENOS, MÚSICA</u></p>
<p>[FLS] DESIERTO EN TORMENTA</p>	<p><u>LLUVIA, MÚSICA</u></p>

[FLS] RÍO BAJANDO DE UNA COLINA	<u>CORRIENTE DE RÍO, MÚSICA</u>
[LS] AGUA CORRIENDO BAJO LOS CUERPOS HASTA QUE EMPIEZAN ESTOS A FLOTAR	<u>AGUA, MÚSICA</u>
[FLS] SE VE YA UN RÍO QUE CRUZA ENTRE LAS COLINAS	<u>MÚSICA</u>
[FS] CUERPOS FLOTANDO EN EL DÍA	<u>MÚSICA, LLUVIA</u>
[FLS] SE VE UNA BIFURCACIÓN DE FRENTE	<u>MÚSICA</u>
[FS] SE OBSERVA COMO LOS CUERPOS TOMAN CAMINOS DISTINTOS	<u>MÚSICA</u>
[FS] CUERPO DE RAYMUNDO EN FRENTE HASTA QUE SE HUNDE,	<u>MÚSICA</u>
[FS] EN LA RIVERA DE UN RÍO APARECE UN CUERPO FLOTANDO, SE ATORA EN LA ORILLA	<u>MÚSICA</u>
[FS] APARECE UNA JAURÍA DE COYOTES	<u>MÚSICA</u>
[FS] TOMAN EL CUERPO Y LO ARRASTRAN FUERA DEL AGUA	<u>MÚSICA</u>
[FS] YA EN TERRENO SECO LO MORDISQUEAN	<u>MÚSICA, MORDISQUEO</u>
[ECU] ALGUNO LE DA UNA MORDIDA FUERTE EN EL BRAZO	<u>MÚSICA, COYOTES</u>
[FS] AÚLLAN	<u>AULLIDO</u>

[ECU] LUNA LLENA

MÚSICA

[FS] DE ENTRE LOS COYOTES SURGE UNA ENORME CABEZA AULLANDO QUE MUERDE A UN COYOTE

MÚSICA

[LS] LA MANADA HUYE Y EL LOBO DEVORA A SU PRESA

MÚSICA

[MLS] EL COYOTE AÚLLA A LA LUNA

AULLIDO

ESCENA 24

INT— BODEGA— NOCHE

CORTE A

[CU] POLLERO

POLLERO: Si, de esa si me acuerdo, muy buen negocio, mta. Que buen negocio

ESCENA 25

EXT—DESIERTO — NOCHE

CORTE A

[GS] PELIRROJA CAMINA DESTACADA ENTRE EL GRUPO. LA ACOMPAÑA UN CHICO CHAPARRITO

[MS] ISAAC DESDE ATRÁS DEL GRUPO VIGILA A LA CHICA

[FS] AGUSTÍN DESDE EL FRENTE VOLTEA HACIA LA PAREJA Y DIRIGE LA VISTA HACIA EL POLLERO

[FS] POLLERO VE A AGUSTÍN QUE ESTA AL FONDO

[MLS] EL TEMERARIO SIGUIENDO AL GRUPO

[MLS] EL POLLERO VE HACIA UNA COLINA Y HACE UNA SEÑA CON LA CABEZA A AGUSTÍN

[MS] AGUSTÍN ASIENTE AL POLLERO Y VOLTE A VER A ISAAC

[MS] TEMERARIO LISTO PARA ACTUAR

[ECU] SE ENCIENDEN FAROS DE UNA CAMIONETA DE INMIGRACIÓN

FAROS ENCENDIÉNDOSE

[MS] TEMERARIO DESCONCERTADO

[FS] POLICÍAS DE MIGRACIÓN DISPARANDO AL AIRE Y AL FONDO ABAJO LOS EMIGRANTES

DISPAROS, MÚSICA, MURMULLO

[FS] ISAAC Y AGUSTÍN CON LÁMPARAS ROJAS RODEAN AL PELIRROJA Y TRATAN DE LLEVÁRSELA

[AS] EL POLLERO HUYENDO

[CU] BESTIA ASECHANDO

GRUÑIDOS, DISPAROS, MÚSICA, GRUÑIDO

[MLS] EL JEFE DE LA MIGRA DA UN

JEFE GRITANDO, MÚSICA

GRITO	
[AS] TEMERARIO CORRIENDO	<u>PASOS, MÚSICA</u>
[TOV] DESDE LA SEGUNDA CAMIONETA SE VE LA PARTE TRASERA DE OTRA CAMIONETA QUE SE DIRIGE A LOS EMIGRANTES EN EL FONDO	<u>MOTOR, MÚSICA</u>
[FS] TEMERARIO HACIA LOS EMIGRANTES, AL FONDO LAS CAMIONETAS.	<u>CARRERA</u>
[MLS] LOS MIGRAS PREPARANDO SUS ARMAS	<u>ARMAS, MÚSICA</u>
[BCU] TEMERARIO	<u>MÚSICA</u>
[MS] MUJER ATERRORIZADA	
[MLS] MIGRA APUNTANDO	
[AS] TEMERARIO CORRIENDO Y GRITANDO	<u>TEME: NO</u>
[MLS] BESTIA CORRIENDO	<u>JADEO</u>
[MS] MIGRA DESDE LA CAMIONETA A PUNTO DE DISPARAR	
[FS] TEMERARIO LEJOS SIGUE CORRIENDO, LE PASA LA BESTIA	<u>PASOS, BESTIA REBASÁNDOLO</u>
[ECU] LA BESTIA CAYENDO SOBRE EL COFRE DE LA PATRULLA	<u>SONIDO DE VELOCIDAD, PESO SOBRE COFRE, JADEO</u>
[FS] LA BESTIA SE IMPULSA SOBRE EL TECHO Y SE LANZA SOBRE EL MIGRA	<u>GRUÑIDO, MÚSICA</u>

QUE ESTABA A PUNTO DE DISPARAR	
[MLS] TEMERARIO PARADO	<u>TEME: ¿Qué demonios...?</u>
[FS] LA CAMIONETA PIERDE EL CONTROL Y VUELCA	<u>VOLCADURA</u>
[AS] LA BESTIA ATACANDO AL MIGRA	<u>SONIDO DE MORDIDA</u>
[FS] CAMIONETA DANDO VUELTA EN U	<u>LLANTAS Y MOTOR DERRAPANDO</u>
[AS] BESTIA ARREMETE EN DIRECCIÓN A LA OTRA CAMIONETA	<u>GRUÑIDO Y JADEO</u>
[SS] CUADRO DIVIDO EN TRES, BESTIA, MUJER ASUSTADA Y CAMIONETA	<u>SONIDO ESPECIAL</u>
[SS] EL CUADRO DEL CENTRO CRECE Y OCUPA TODO EL ENCUADRE. LA SEÑORA ES RESCATADA POR EL TEME QUE SE AVIENTA Y LA QUITA DEL PUNTO DE COLISIÓN ENTRE EL MOJADO Y LA CAMIONETA	<u>TEME CHOCANDO CON SEÑORA</u>
[FS] LA CAMIONETA DANDO VUELTAS	<u>SE OYEN DISPAROS. GRUÑIDOS Y COLISIÓN DE UN VEHÍCULO</u>
[MS] AGENTE DE LA MIGRA TEMBLANDO CON SU ARMA	
[MLS] BESTIA ARREMETIENDO	<u>JADEO</u>
[AS] EL TEMERARIO CORRIENDO	<u>CARRERA</u>

[FS] LA BESTIA BRINCA SOBRE EL AGENTE	<u>GRUÑIDO</u>
[AS] EL TEMERARIO LO RECHAZA CON UN TOPE VOLADOR	<u>GOLPE</u>
[MS] LA BESTIA SALE VOLANDO	<u>QUEJIDO</u>
[FS] LA BESTIA EN EL SUELO	<u>GOLPE EN EL SUELO</u>
[ECU] HOCICO DE LA BESTIA	<u>GRUÑIDO</u>
[AS] EL TEMERARIO ESPERA EN GUARDIA Y LA BESTIA AL FONDO	
[MLS] EL MOJADO ARREMETE CONTRA EL TEMERARIO	<u>JADEO</u>
[MS] EL TEMERARIO RECHAZA AL MOUSTRO CON UNAS PATADAS VOLADORAS	<u>GOLPE DE PATADAS</u>
[FS] LA BESTIA SALE VOLANDO	<u>AIRE, QUEJIDO</u>
[MS] GRUÑE EN EL SUELO [ZOOM OUT] ERIZA SU CUERPO Y SE MUESTRA AMENAZANTE AULLANDO	<u>GRUÑIDO Y AULLIDO</u>
[AS] EL TEMERARIO LO ESPERA EN GUARDIA	
[AS] ARREMETE NUEVAMENTE CONTRA EL TEMERARIO	<u>JADEO</u>
[FS] EL TEME LO RECIBE CON UNA VUELTA DE CAMPANA QUE TERMINA EN DESNUCADORA	<u>MOVIMIENTO DE CUERPOS Y AZOTAN</u>

[AS] LA BESTIA EN EL SUELO SE INCORPORA

QUEJIDO

[FS] EL MOUSTRO LENTO CAMINA ASECHANDO AL TEMERARIO, EL TEMERARIO CAMINA EN GUARDIA MIDIENDO LOS MOVIMIENTOS DEL MOJADO. EL MOJADO ATACA LANZANDO UN GOLPE CON SUS ENORME GARRAS

RESPIRACIONES, FUERZA DE GOLPE

[MS] EL TEMERARIO DETIENE EL GOLPE PARANDO CON SU MANO EL ANTEBRAZO DE LA BESTIA

CHOQUE

[ECU] INICIA UN DURO FORCEJEO

FORCEJEO

[AS] EL TEMERARIO TRATA DE HACER UN CANDADO AL BRAZO DEL MOJADO DOBLANDO LA MUÑECA DE LA BESTIA. LA BESTIA ES MUY FUERTE Y EL TEMERARIO NO LOGRA SU CANDADO

FORCEJEO, RESPIRACIONES

[FS] IXCARI

IXCARY: Leobardo porque pretendes detener al que busca justicia.

[AS] TEMERARIO

Temerario: su justicia es una masacre.

[FS] IXCARY CAMINA COMO SI FLOTARA Y SE VA ACERCANDO A ELLOS MIENTRAS HABLA AL TEMERARIO

IXCARY: Los vivos no ven entre las brumas como los que estamos muertos.

[MS] TEMERARIO

[AS] IXCARY APARTA A LOS RIVALES

IXCARY: Deja que yo te muestre el mal causante de lo que llamas masacre y sepas que en la rabia de esta bestia está un amor que busca justa venganza.

EFFECTO FLASH BACK

sonido flash back

ESCENA 26

EXT— DESIERTO — NOCHE

CORTE

[MLS] EL POLLERO VE HACIA UNA COLINA Y HACE UNA SEÑAL CON LA CABEZA A AGUSTÍN

[FLS] DESDE UNA COLINA LOS MIGRAS VEN COMO SE ALEJAN UNAS LUCES ROJAS

[AS] UNA MUJER CORRIENDO RECIBE UN DISPARO EN LA ESPALDA Y CAE EN EL PISO

DISPARO Y CUERPO QUE CAE AL PISO

[MS] TEMERARIO

TEME: ¿Qué...?

[FS] EN SILUETAS UNA CAMIONETA, DE ELLA BAJA UN HOMBRE, CAMINA HACIA LA LLANTA TRASERA HASTA LLEGAR A UNA MUJER CON UNA NIÑA DE LA MANO. EL HOMBRE APUNTA SU BRAZO HACIA LA CABEZA DE LA MUJER Y ESTA SALE VOLANDO HACIA ATRÁS

Disparo

TEMERARIO: La niña

[MLS] EL TEMERARIO GRITANDO

TEMERARIO: no

[AS] UN MIGRA TOMA A MICHELLE Y EL JEFE LA GOLPEA CON LA PUNTA DE SU TOLETE EN EL ESTOMAGO DOS VECES

MOJADO: Michelle

[MLS] EL MOJADO SE INCA IMPOTENTE

MOJADO AULLANDO

[BCU] MICHELLE GRITA Y TRATA DE SOLTARSE

GRITO Y FORCEJEO

[BCU] EL TEMERARIO OBSERVA IMPACTADO

MOJADO GIMIENDO

[MLS] RAYMUNDO HINCADO

[MS] TEMERARIO

TEMERARIO: detenlo ya

[MLS] MOJADO HINCADO EN LA MISMA POSICIÓN QUE RAYMUNDO

QUEJIDO

[MS] EL MIGRA PARALIZADO DE MIEDO

[MLS] EL MOJADO HINCADO AULLANDO

MOJANDO AULLANDO

[MLS] EL MIGRA CON CARA DE LUJURIA ABUSANDO DE MICHELLE

QUEJIDO

[MLS] EL MOJADO HINCADO AULLANDO

AULLIDO DE MOJADO

[BCU] TEMERARIO MIRANDO CON ODIO AL MIGRA

TEMERARIO: Madito

[BCU] MIGRA TEMBLANDO

[AS] MOJADO CAMINANDO HACIA EL MIGRA

[AS] BESTIA CORRIENDO

[FS] EL TEMERARIO VOLTEA Y TRATA DE DETENER A LA BESTIA QUE SE ABALANZA SOBRE EL CAMPEÓN. LA BESTIA DERRIBA DEL TEMERARIO

[MLS] EL TEMERARIO BOCA ARRIBA Y EL MOJADO BOCA ABAJO SOBRE EL

[MS] TEMERARIO TRATANDO DE DETENER LAS FAUCES DEL MOJADO QUE INTENTA MORDER AL LUCHADOR

[MS] LA BESTIA DEJA DE ATACAR. Y SE ALEJA DEL TEMERARIO

[MLS] IXCARY

[MS] MOJADO IXCARY AL FONDO

[MS] IXCARY

[AS] IXCARY CAMINANDO COMO SI FLOTARA Y ACERCÁNDOSE A ELLOS MIENTRAS HABLA CON EL MOJADO

MOJADO EN OFF: AULLANDO

MOJADO: Tu los proteges

QUEJIDO TEME, FORCEJEO, GOLPE EN EL PISO

MOJADO: Morirás como ellos

IXCARY en off: Raimundo, la voz de tu amada Michelle habla en mi. Escúchala.

IXCARY en off: Raimundo he venido aquí desde el reino de las penitencias

IXCARY: Porque tu venganza es justa para los muertos y merece cumplirse

IXCARY en off: Pero, por el mal que te hirió, tu has herido también.

IXCARY: Has matado a muchos que no lo merecían

IXCARY: Yo te permitiré cumplir tu justa venganza y que derrames la sangre de los que te hicieron bestia

[MS] MOJADO DE ESPALDAS AL FONDO USUMACINTA DE FRENTE A LA CAM	<u>IXCARY: Por tu mano aquellos sufrirán muerte en la tierra y serán enviados al lugar de los sufrimientos perpetuos.</u>
[BCU] LLEGA IXCARY FRENTE AL MOJADO Y LE ACARICIA EL HOCICO	<u>IXCARY: Pero la sangre de inocentes que derramaste. Esa a ti a tu amada Michelle les será cobrada.</u>
[AS] SE INCORPORA IXCARY	<u>IXCARY: Por tu amada Michelle estoy aquí...</u>
[MS] IXCARY PRIMER PLANO	<u>IXCARY:... y por ella tu tienes hoy una luz.</u>
[AS] Y CON LA MANO HACE APARECER EL EFECTO DE FLASH BACK	<u>IXCARY: Mira en mi luz el sacrificio de tu amada y decide el camino que tomarás</u>
[LS] TORMENTA PARA FLASH BACK	<u>IXCARY: La noche de la tormenta a los dos se les ofreció paz o venganza.</u>
[MS] MOJADO	<u>IXCARY Michelle eligió la serenidad , tu Raimundo la sed de sangre</u>
[LS] MICHELLE VIENDO EL RÍO BIFUCARDO DESDE UNA COLINA	<u>IXCARY off: Condenaste tu alma esa noche Raimundo.</u>
[FS] SILUETA DE MICHELLE EN PLANO MEDIO CORTO	<u>IXCARY en off: mas ella no te abandono.</u>
[FS] LOBO APARECIENDO ENTRE LA MANADA DE COYOTES	<u>IXCARY off: Renuncio a la felicidad y se volvió tu sombra penando por tu sed de sangre.</u>
[MS] MOJADO	<u>IXCARY off: Siguiéndote siempre</u>

[MLS] LA BESTIA ASECHANDO Y ELLA DETRÁS	<u>IXCARY off: Cada muerte inocente tuya los alejaba más, ya ni como sombra podría ella seguirte</u>
[AS] MICHELLE EN SILUETA NEGRA	<u>IXCARY off: y el corazón, inocente siempre, la mal aconsejo</u>
[MLS] IXCARY	<u>IXCARY: Estaría contigo en la condena, pagaría tu cercanía con su alma, y con sangre</u>
[FS] APARECE UNA MUJER LOBA COMIENDO EL CADÁVER DE LA MUJER QUE CASI MATA EL MIGRA	<u>IXCARY: con sangre inocente</u>
[FS] IXCARY Y EL MOJADO, AL FONDO LA LOBA	<u>IXCARY: Raimundo, sigue con tu sed de sangre y condénala</u>
[AS] IXCARY SEÑALANDO AL MIGRA	<u>IXCARY: o acepta de mi mano tu justa venganza</u>
[MS] IXCARY EFECTO MAGIA CON LA MANO	<u>IXCARY: y con mi magia encontraras el rastro de cada culpable esta misma noche</u>
[MS] VISIÓN DEL PURGATORIO EN UN RECUADRO	<u>IXCARY: Ya vengado, ambos Irán conmigo a pagar por sus inocentes muertos</u>
[BCU] MOJADO	<u>IXCARY off:Y tal vez sus almas sean algún día perdonadas</u>
[FS] EL MOJADO VENGADOR SE POSA A LOS PIES DE IXCARY Y ELLA LLAMA A LA LOBA, LAS BESTIAS SE ENCUENTRAN Y SE RECONOCEN	<u>GEMIDO DE BESTIA, GRUÑIDOS</u>
[FS] LAS BESTIAS ATACAN AL MIGRA	<u>ATAQUE Y GRITOS DE MIGRA</u>

[AS] IXCARY LOS VE	<u>ATAQUE Y GRITOS</u>
[MS] EL TEMERARIO VOLTEA LA CARA	<u>ATAQUE</u>
[FS] AÚLLAN, EL MOJADO VENGADOR SALE CORRIENDO	<u>AULLIDOS, CARRERA</u>
[AS] LA LOBA REGRESA CON IXCARY USUMACINTA LA CUBRE CON SU BRAZO	<u>SONIDO DE MAGIA</u>
[FS] LOBA TOMA FORMA HUMANA	<u>transforMACión</u>
[AS] LAS DOS MUJERES CAMINAN HACIA EL TEMERARIO.	
[GS] LOS TRES IXCARY FRENTE	<u>IXCARY: Leobardo hoy has permitido que la justicia de las brumas florezca</u>
[MLS] TEMERARIO VIENDO HACIA EL MOJADO	<u>IXCARY en off: Lo volveremos a encontrar cuando me acompañes en mi condena</u>
[MLS] IXCARY TOMANDO DE LAS MANOS AL TEMERARIO	<u>IXCARY: Ahora sigue cumpliendo tu promesa en este tiempo mundano</u>
[MLS] SUELTA AL TEMERARIO, Y SE ALEJA COMO FLOTANDO DE FRENTE AL TEMERARIO. MICHELLE SE ALEJA DÁNDOLE LA ESPALDA AL LUCHADOR Y VIENDO A LA BRUJA	<u>IXCARY: Tal vez algún día veamos juntos llegar la luz de tiempos felices.</u>
[AS] IXCARYSE DESVANECE DEJANDO TODO EN COMPLETA OSCURIDAD [FADE OUT]	
DE LA MANO DEL TEMERARIO SURGE UNA PEQUEÑA LUZ QUE CRECE HASTA	<u>MÚSICA</u>

VOLVERSE UNA ANTORCHA

[FS] A LA DISTANCIA UNA PAREJA DE NOVIOS LLAMA LA ATENCIÓN DEL TEMERARIO MÚSICA

[AS] ELLA ES PELIRROJA Y EL UN TIPO BAJITO MÚSICA

[FS] SE ACERCAN CAMINANDO AL LUCHADOR MÚSICA

[LS] DE TODOS LADOS SURGEN INMIGRANTES QUE CAMINAN HACIA EL TEMERARIO. TODO SE VA DESVANECIENDO A NEGROS MÚSICA, A LA DISTANCIA SE OYE UN AULLIDO. EL AULLIDO SE DESVANECE

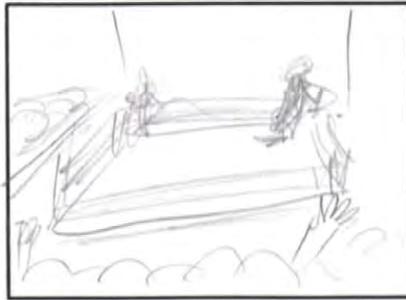
ANEXO 3

STORYBOARD CAPITULO PILOTO "El mojado vengador"

ESCENA 1



PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3



PLANO 4



PLANO 5



PLANO 6



PLANO 7



PLANO 8



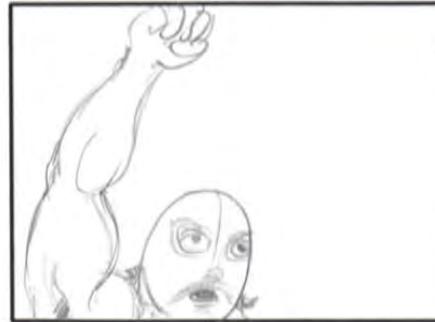
PLANO 9



PLANO 10



PLANO 11



PLANO 12



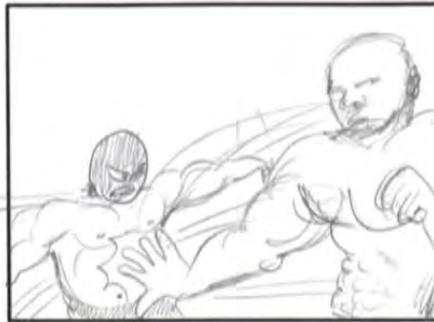
PLANO 13



PLANO 14



PLANO 15



PLANO 16



PLANO 17



PLANO 18



Plano 19



Plano 20



Plano 21



Plano 22



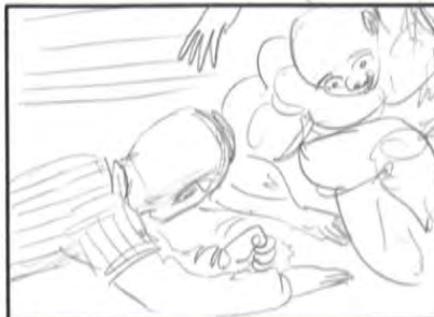
Plano 23



Plano 24



PLANO 25



PLANO 26



PLANO 27



PLANO 28

PSICODRAMA
DE LA ARENA

PLANO 29



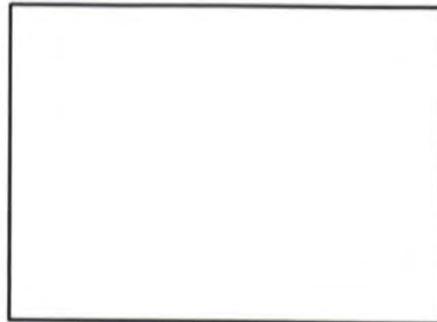
PLANO 30

PAVORANICA DELA
ARENA



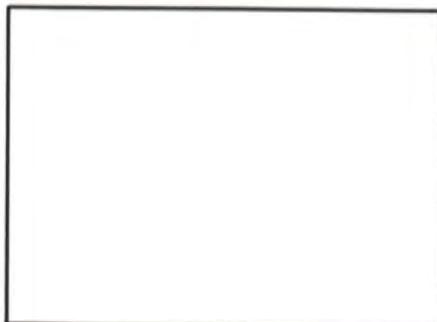
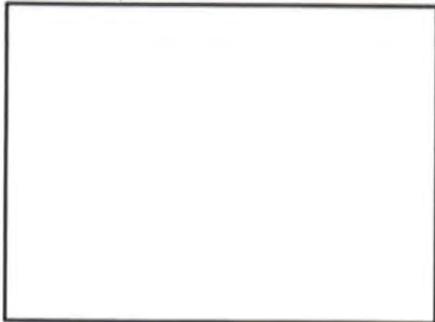
PLANO 31

PLANO 32



PLANO 33

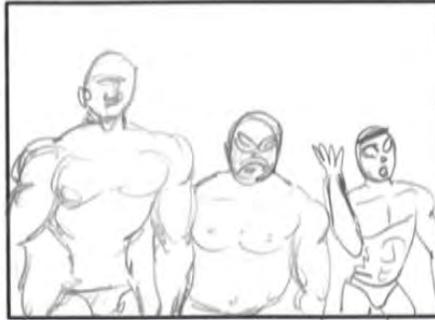
PLANO 34



ESCENA 2



PLANO 1



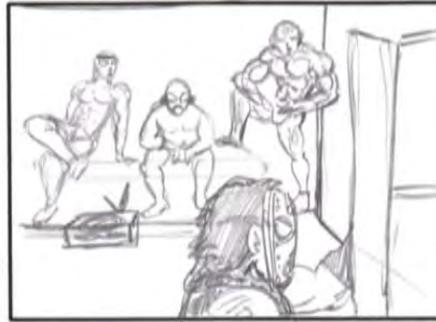
PLANO 2

ESCENA 3



CHILD PAPA SE ESCUCHA: NO HAY
MÁS SANO EN EL PAÍS, TQWES UNA
GUERRA ENTRE BANDAS.

PLANO 1



PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3

PLANO 4



PLANO 5



PLANO 6



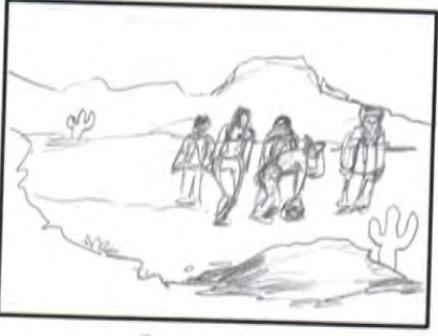
ESCENA 5



PLANO 1



PLANO 1



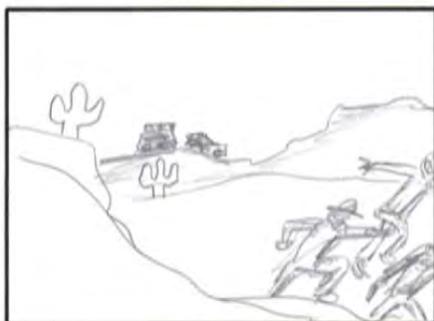
PLANO 2 —> PLANO DETALLE



PLANO 4



PLANO 5



PLANO 6



PLANO 7



PLANO 8



PLANO 9



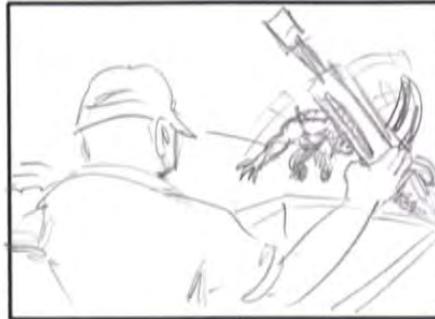
PLANO 16



PLANO 17



PLANO 18

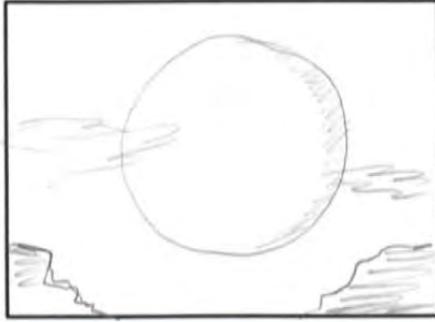


PLANO 19

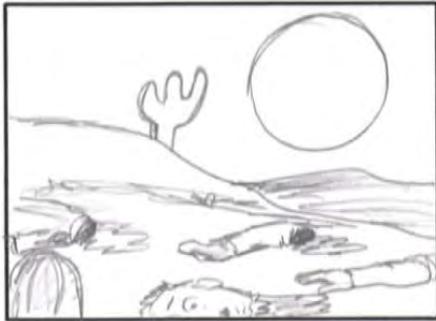




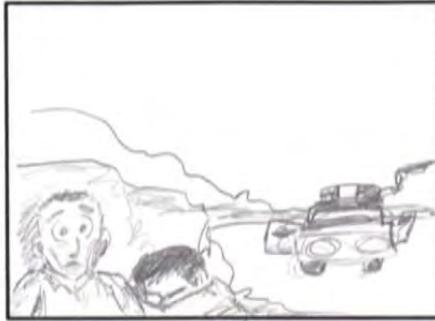
Page 20



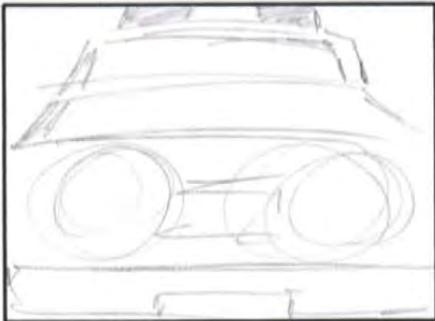
Page 21



Page 22



Page 23



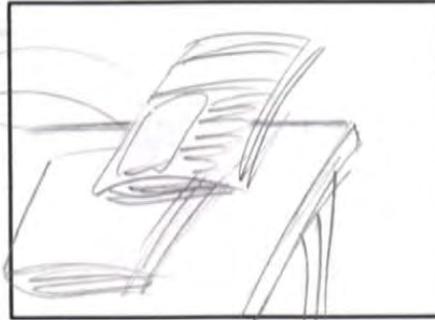
Page 24



ESCENA: 6



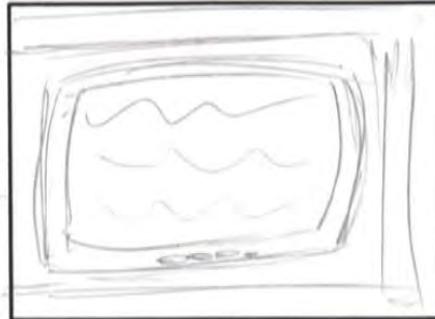
PLANO 1



PLANO 2



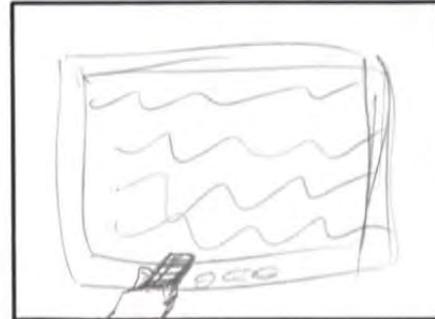
PLANO 3



* CAMBIO DE CANAL.
PLANO 4



PLANO 5



PLANO 6.



PLANO 7



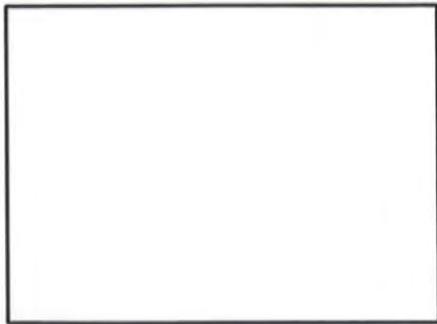
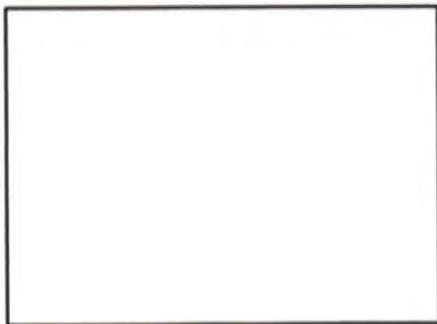
PLANO 8



PLANO 9

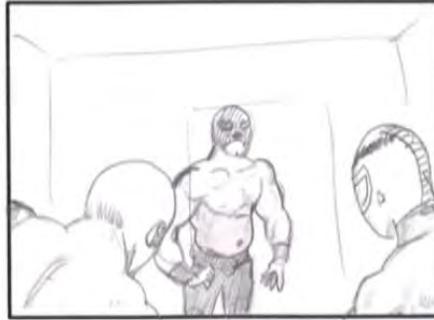


PLANO 10



ESCENA 8

NOTA SIN MASCARAS



PLANO 1

PLANO 2

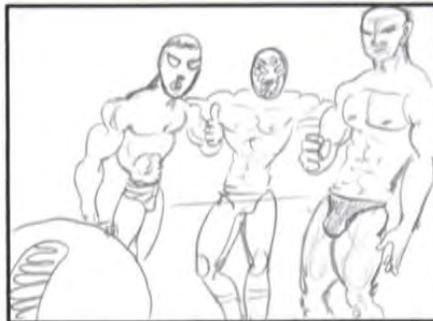
NOTA

SIN MASCARA



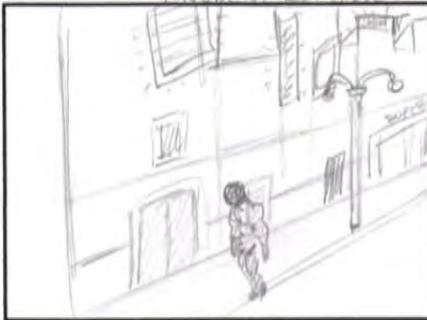
PLANO 3

PLANO 4



PLANO 5

ESENA-9
ANUNCIOS LUMINOSOS



PLANO 1

ESENA-10



PLANO 1

ESENA-11



PLANO 1

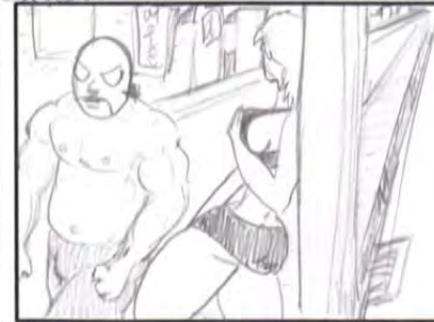


PLANO 2

ESENA-12



PLANO 3



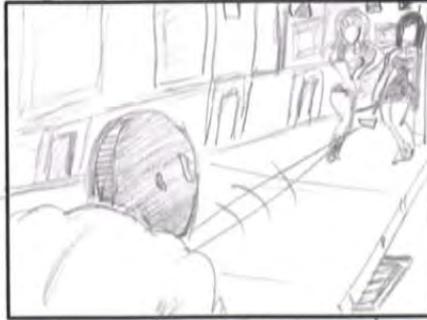
PLANO 1

ESCENA 13



PLANO 1

ESCENA 14



PLANO 1
DESCRITAS LE HACEN SEÑAS
Y PASA POR EN MEDIO DE ELAS
ELAS COM DICEN ALGO.

ESCENA 15



PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3



PLANO 4



PIANO 5



PIANO 6

ESCRIBO 16



PIANO 7



PIANO 1

ESCRIBO 17



PIANO 1



PIANO 2

ESCENA 17



PLANO 3

ESCENA 18



PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3



PLANO 4



PLANO 5



PLANO 6



PLANO 7



PLANO 8



PLANO 9



PLANO 10



PLANO 11

ESENA 18



PLANO 1



PLANO 2

ESENA 19



PLANO 1



PLANO 2



PLANO 4



PLANO 5



PLANO 3



PLANO 6



PLANO 7



PLANO 8

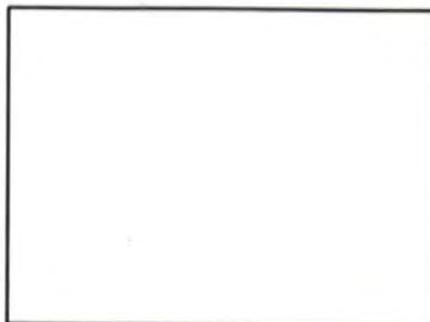
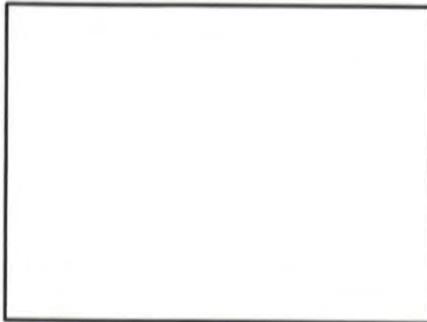


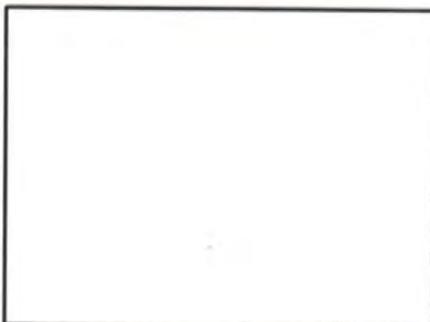
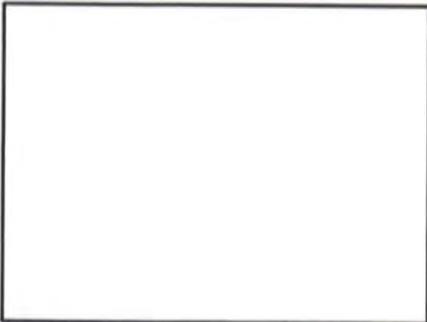
PLANO 9



PLANO 10









ZOOM PLANO 7



ZOOM PLANO 7
Y LE SEÑALA LA COCINA
Y ELLA

P



PLANO 8



~~ZOOM~~ CORTE OF PLANO 8
Y ELLA



PLANO 9

Y ELLA



PLANO 10



PLANO 28

PLANO 28

PLANO 28

* PLANO 28



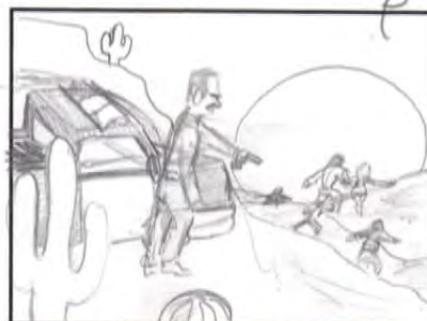
PLANO 11



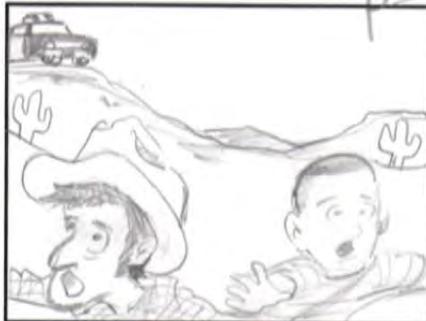
PLANO 15



PLANO 13



PLANO 14

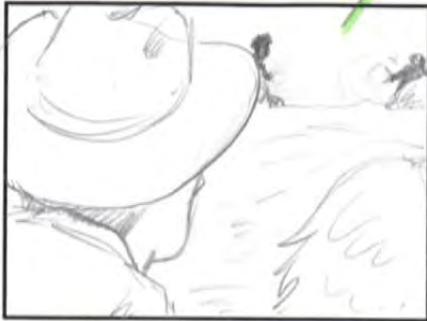


PLANO 12



PLANO 16

so-bad ya



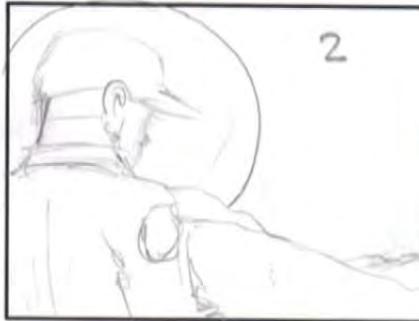
Plano 17
Sr. gas



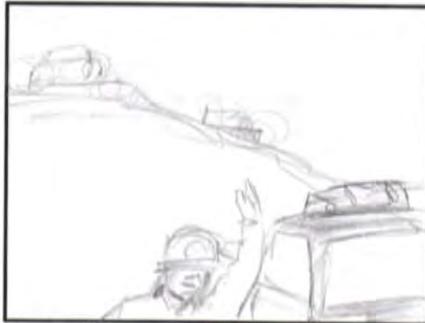
Plano 18
Sr. padre



Plano 19
Petro di. his



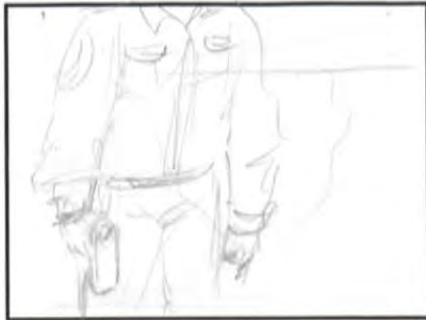
Plano 20
Petro di. his



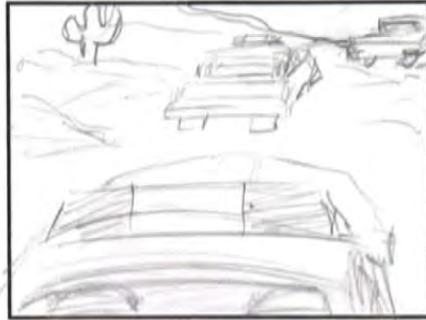
Plano 21



Plano 22



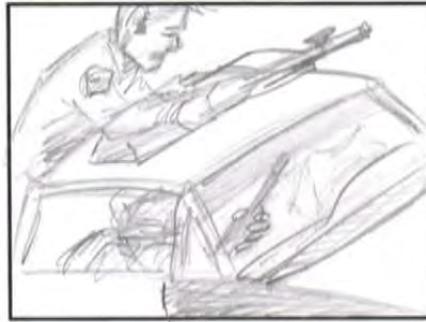
PLANO 23



PLANO 24



PLANO 25



PLANO 26



PLANO 29



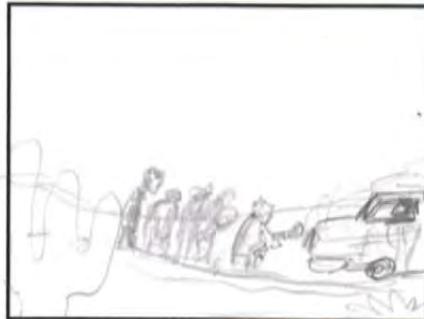
PLANO 27

(TRANSICIÓN) PORLERO VS. RAYMUNDO

ESCRITO 34/1



PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3

AQUÍ VAY.



PLANO 4



PLANO 5

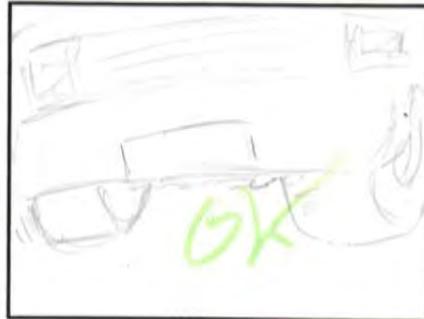


PLANO 6.

Escena 35 + QUE INICIE LA CAZADA.



Plano 25 Biano de la
Escena 35 (plano 1
de la Escena 35)



EL JEFE GRITAN
QUE INICIE LA CAZADA (INGRES)



EXAMEN 36
MIGRANTES PUNTO

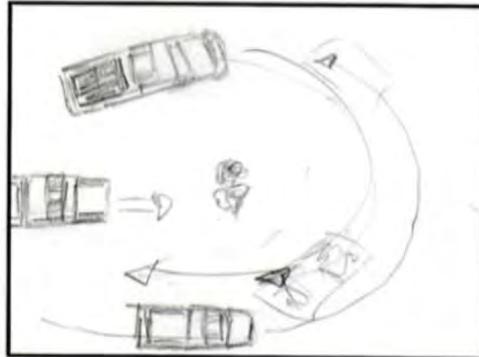
INICIO DE MIGRAS VS ROYMONDO -PELCA-



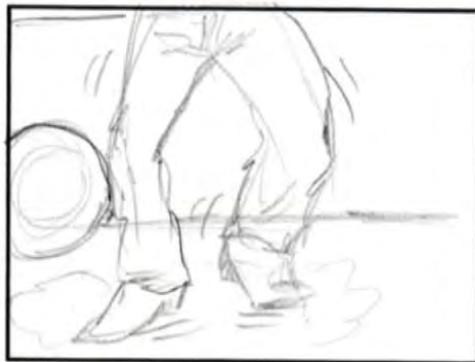
1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



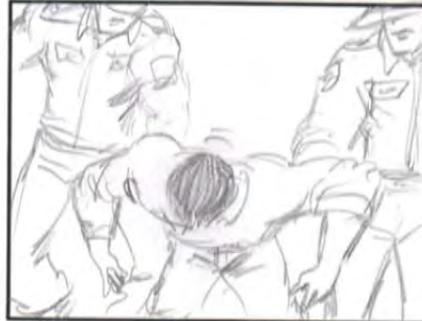
15



16



17



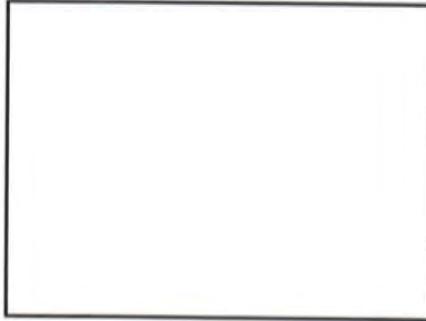
19

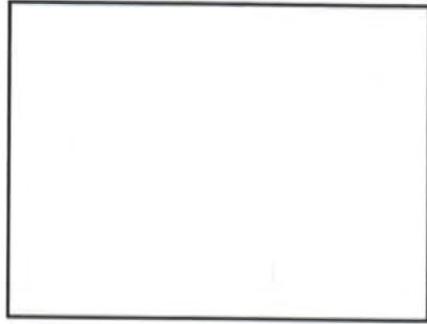


19

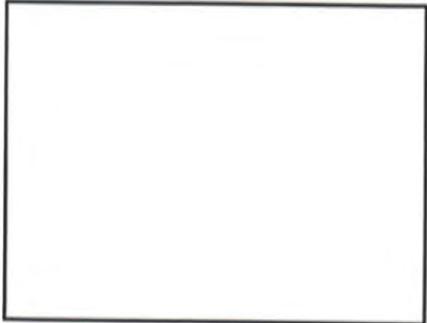


20









ESCELA 36



PLANO ~~21~~

21



PLANO 22



PLANO 23



PLANO 24



PLANO 25



PLANO 26



PLANO 27



PLANO 28

Aquí voy



PLANO 29



PLANO 30 .



PLANO 31



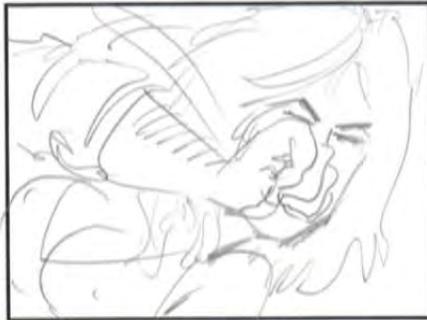
PLANO 32



PLANO 33



PLANO 34



PLANO 35



PLANO 36



PLANO 37



PLANO 38



PLANO 39



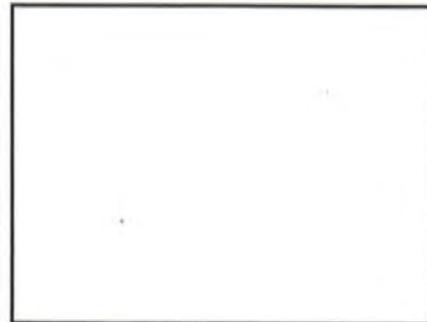
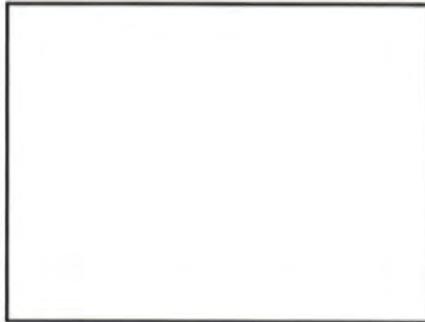
PLANO 40



PLANO 41



PLANO 42



ESCENA 37



PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3

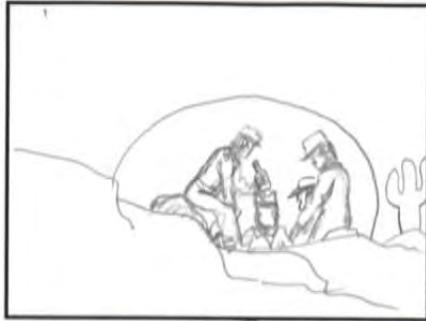


PLANO 4

ESCENA 38



PLANO 2



PLANO 3



PLANO 4



PLANO 5.



PLANO 6



PLANO 7



PLANO 8



PLANO 9



PLANO 10



PLANO 11



PLANO 12

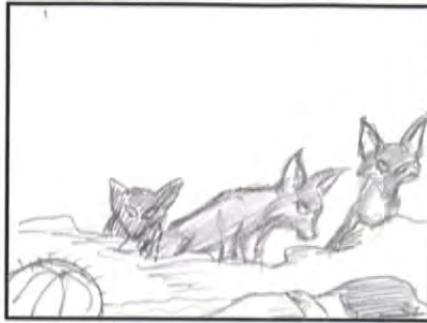


PLANO 13



PLANO 14

ESCELA 39



PLANO 1



PLANO 2



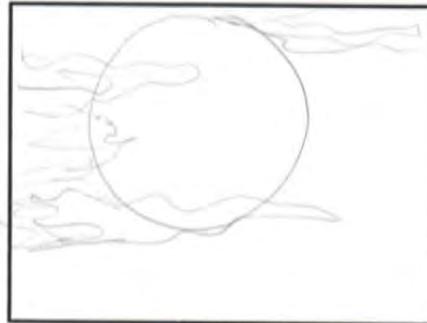
PLANO 3



PLANO 4



PLANO 5

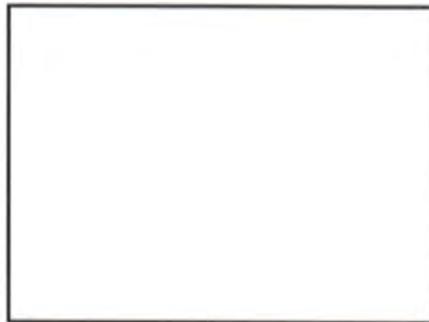


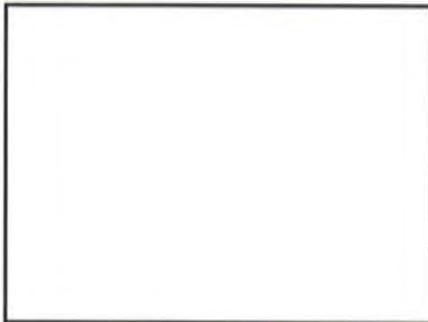
PLANO 6













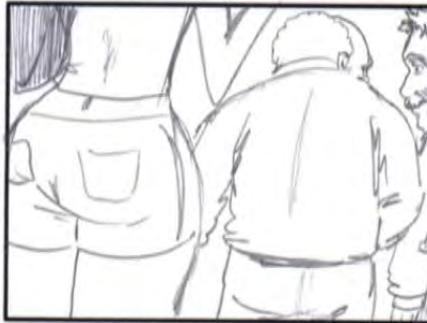
ESCENA 41



PLANO



PLANO 2.



PLANO 3



PLANO 4



PLANO 5



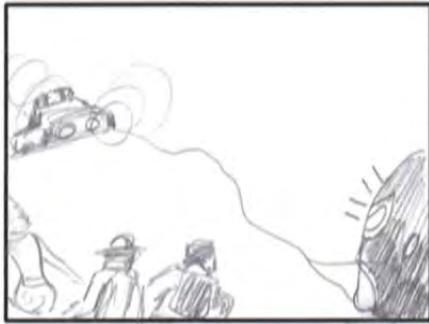
PLANO 6.



PLANO 7



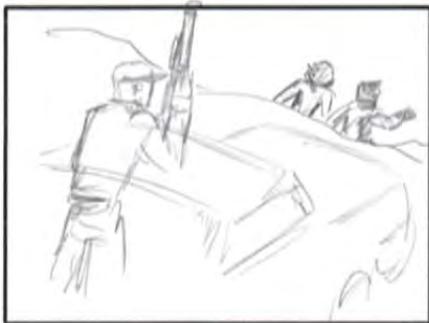
PLANO 8



PLANO 9



PLANO 10



PLANO 11



PLANO 12.



Panel 13



Panel 14



Panel 15



Panel 16



Panel 17



Panel 18



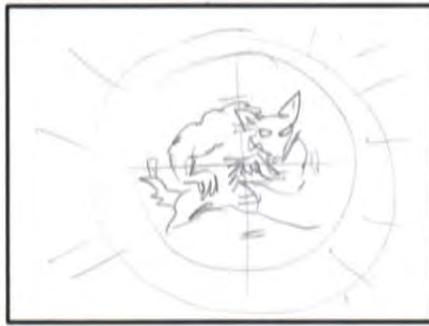
Plano 19



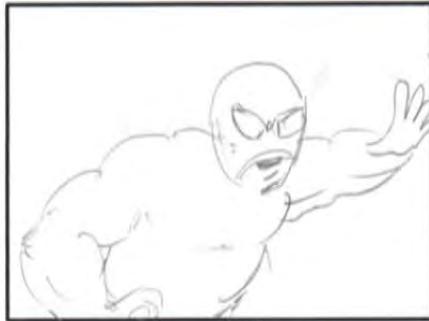
Plano 20



Plano 21



Plano 22



Plano 23



Plano 24



Panel 25



Panel 26



Panel 27



Panel 28



Panel 29

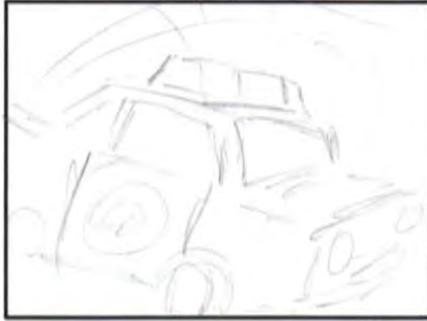


Panel 30

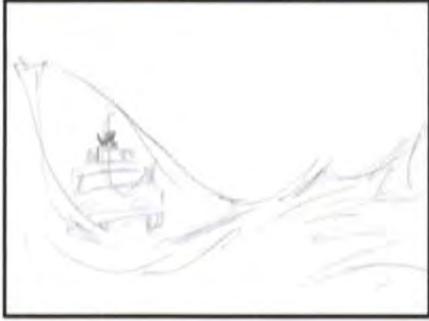
PLANO 31



PLANO 32



PLANO 33



PLANO 34



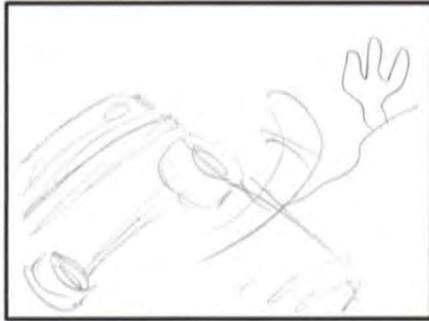
PLANO 35



PLANO 36



~~PLANO 37~~



PLANO 37



PLANO 38



PLANO 39



PLANO 40



PLANO 41



PLANO 42

NOTA: "ON TOPE VOLADOR"



PLANO 43



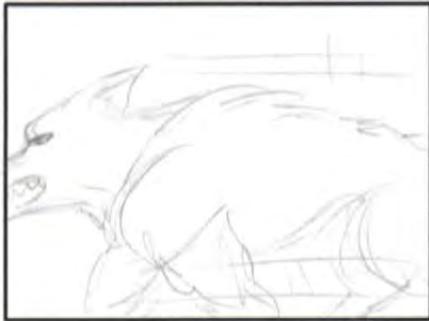
PLANO 44



PLANO 45



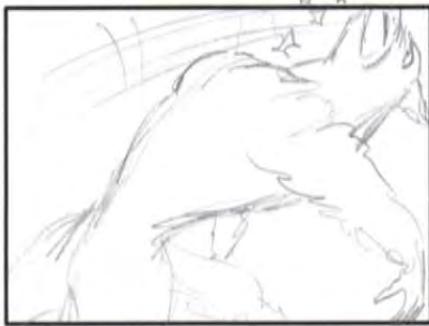
PLANO 46



PLANO 47



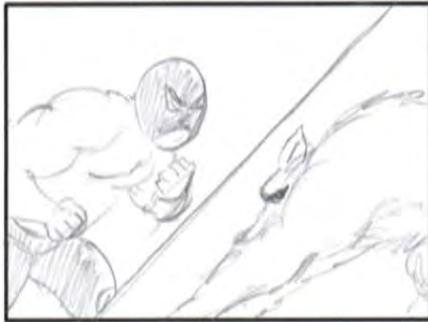
PLANO 48



Panel 49



Panel 50



Panel 51



Panel 52



Panel 53



Panel 54



PLANO 55



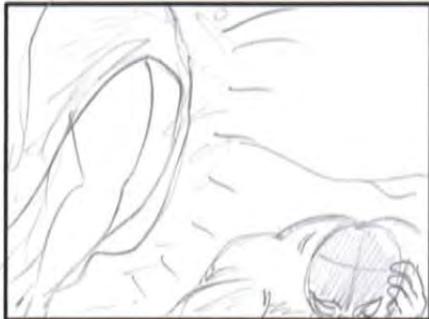
PLANO 56



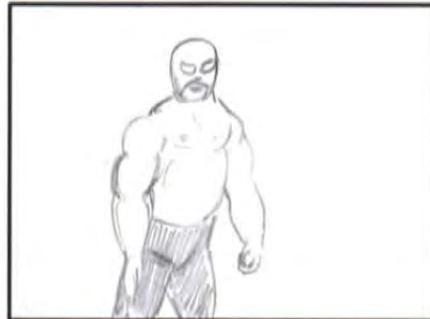
PLANO 57



PLANO 58



PLANO 59



PLANO 60 y 62



Panel 61



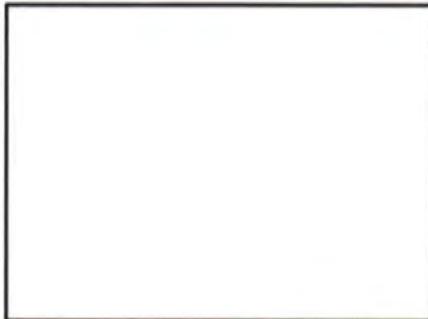
Panel 63



Panel 64



Panel



ESCELA 42

PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3





PLANO 1



PLANO 1



ESCENA 45 PLANO 1



ESCENA 46 PLANO 1



ESCENA 47
MAYASA SE INCA ROLANDO



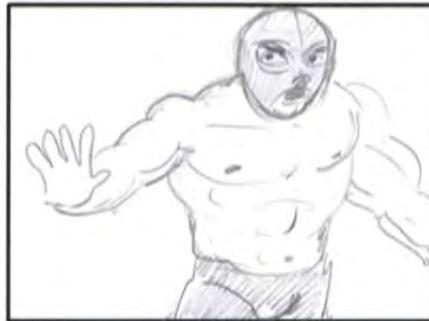
ESENA 48
PLANO 1



ESENA 49



ESENA 50
PLANO 1



ESENA 51
PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3

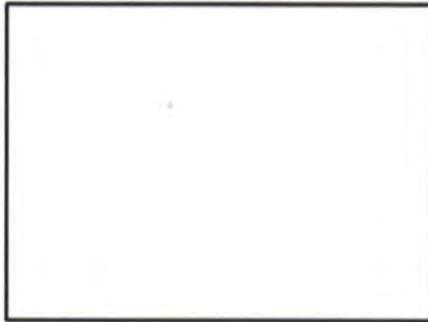


PLANO 4

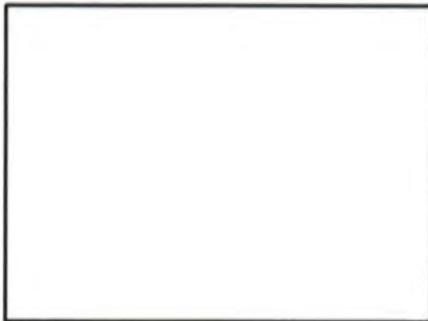


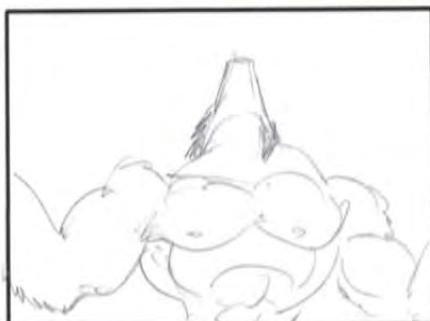
ESCENA 52
PLANO 1











ESCELA 53
PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3



PLANO 4



PLANO 5



PLANO 6

ESC 53



RAWO 7



RAWO 8



RAWO 9



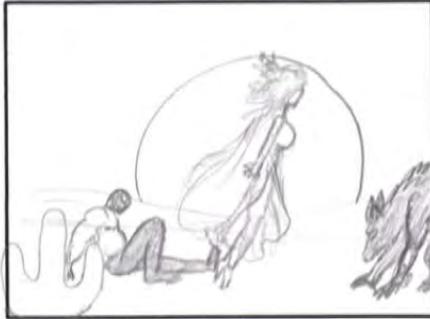
RAWO 10



RAWO 11



RAWO 12



Piano 13



Piano 14



Piano 15



Piano 16



Piano 17



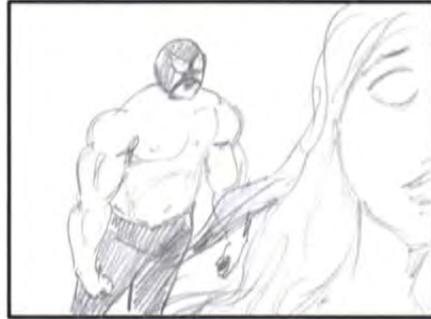
Flash Back

ESCENA 55



PLANO 1

ESCENA 56



PLANO 1

ESCENA 57



PLANO 1

ESCENA 58

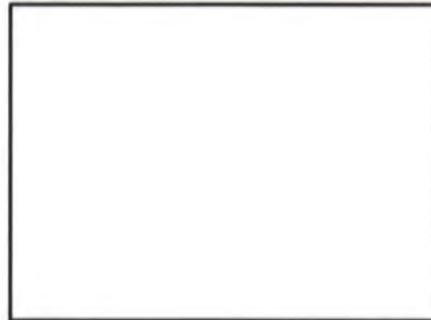


PLANO 1

ESCENA 59



PLANO 1



ESCENA 60.

PLANO 1



PLANO 2



PLANO 3



PLANO 4



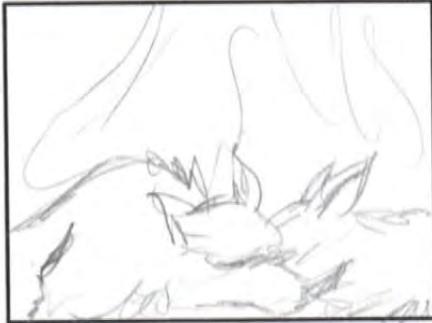
PLANO 5



PLANO 6.



TODO SE DESARROLLA ENTRE FLASHBACK
/ PRESENTE



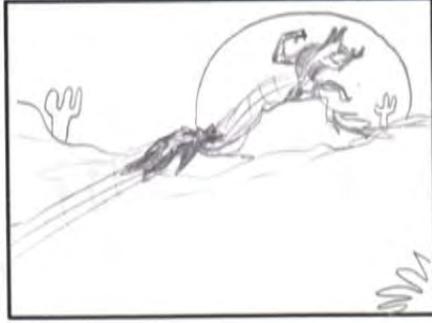
Plano 7



Plano 8



Plano 9



Plano 10



Plano 11



Plano 12

PLANO 12



PLANO 13

PLANO



PLANO 14



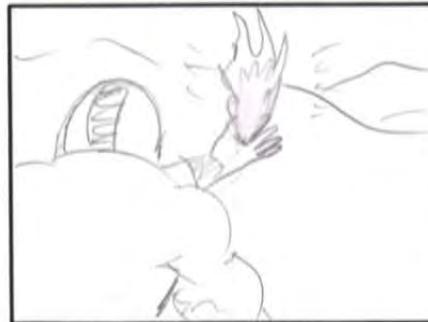
PLANO 15



PLANO 16



SE DESVANECE
SCARY PLANO 17



PLANO 18



SE DA DES VANEAS
YA PODERIS CONTINUAR





BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

AMAI, **Sesiones de grupo**. AMAI, México, 2008

AURRECOECHEA, Juan Manuel. **El episodio perdido: Historia del cine mexicano de animación**. México, Cineteca Nacional, 2004.

CASTRO, Matias, **Omnipedia: Películas de Superhéroes (del cómic al cine)**. Argentina, Ovnipress, 2009.

CHRISTAKIS, Nicolas, *et. At.*, **Conectados, el sorprendente poder de las redes sociales y como nos afectan**. Taurus, México, 2010.

COUPER- SMARTT, Jonathan **Marvel Enciclopedia Spiderman, de la A a la Z**, España Planeta DeAgostini, 2004.

ECO, Humberto, **Cómo se hace una tesis**. Gedisa, España, 2001.

HERNÁNDEZ, Sampieri Roberto, *et. At.*, **Metodología de la investigación**. Mcgraw-hill, México. 1991.

HERNANDO, David **Batman el resto es silencio**, España, T Dolmen Editorial, 2004

LÓPEZ Romo, Heriberto. **Niveles socioeconómicos AMAI**. México, AMAI, 2009.

MABI, **Monopolios artificiales sobre bienes intangibles**, Ediciones Fundación Vía Libre, Argentina, 2007

MARRADI, Alberto, *et. At.*, **Metodología de las ciencias sociales**, Emecé editores, Argentina, 2007.

MCCLOUD, Scott, **Cómo se hace un comic**, España, Ediciones B, 1995.

MÖBIUS, Janina; **Y detrás de la máscara... el pueblo: Lucha libre un espectáculo popular mexicano entre la tradición y la modernidad**. México, UNAM, 2007.

PAPALINI, Vanina A., **Anime: mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social**. Argentina. Ed. La Crujia, 2006

RODRÍGUEZ Bermúdez, Juan Manuel. **Historia de la animación: Una perspectiva desde México**. México, UNAM, 2009.

TESIS

CUAUTLE Hernández, Cesar Arturo. **El santo en la lucha libre profesional y su propuesta fílmica en el cine de luchadores**. México, FES Acatlan, UNAM. 2009.

FLORES Villa Luz Citlali. **Monografía del cine de luchadores**. México, Universidad Villa Rica, UNAM, 2009.

MEZA Espinosa, Alberto Alejandro. **El mito del héroe en la construcción del personaje en la lucha libre mexicana**. México, UNAM, FCPyS. 2009

MEO, Analía Lorena y Goldenstein Barbará Ariana, **Construcción del mito en la animación japonés: su relación con la tecnología, los mass media y la naturaleza**, Argentina. Universidad de Buenos Aires. 2010

MIRAMONTES Ruiz, Vicente. **El luchador enmascarado del pueblo**. México, FCPyS UNAM. 2008.

ARTÍCULOS EN LINEA

PEREIRA Domínguez, Carmen. **Los valores del cine de animación**, [en línea] Ed. Promociones y publicaciones universitarias PPU, España, 2005, <http://webs.uvigo.es/consumoetico/textos/textos/1cine.pdf>

SÁNCHEZ Moreno, Ana Belén, **El cine/cuento animado o ruptura del modelo clásico** [en línea] Área Abierta No. 24, 2009. Dirección de URL: <http://www.ucm.es/BUCM/revistas/inf/15788393/articulos/ARAB0909330001C.PDF>

COBOS, Tania Lucia, *-Animación japonesa y globalización, la latinización y la cultura otaku en América Latina* [en línea] México, Revista electrónica *Razón y Palabra* No. 72, Mayo-Julio 2010. http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf

AUDIOVISUALES

DVD Una película de Huevos, detrás de cámaras.

DVD La Leyenda de la Nahuala, Comentarios del director.

BLU RAY Una película de huevos y un pollo, Detrás de cámaras.

DVD El Chavo Animado, Temporada uno, Detrás de cámaras.

DVD Brijes, Detrás de cámaras.

PÁGINAS ELECTRÓNICAS

DE LEON, Tania Young. **¿Qué es la animación?**, dentro del ciclo Un recorrido por la animación [en línea], de la serie Mirador Universitario, CUADEP, TVUNAM, 2009 [http://mediacampus.cuaed.unam.mx/videos/1034/\(2009\)-¿qué-es-la-animación?](http://mediacampus.cuaed.unam.mx/videos/1034/(2009)-¿qué-es-la-animación?)

Documental **A tres caídas**. Obtenido de Internet. (Página caducada).

Página de la Dirección General de Radio Televisión y Cinematografía: <http://www.rtc.gob.mx>

Página de la revista Telemundo: <http://www.canal100.com.mx/telemundo>

Página oficial del Consejo Mundial de Lucha Libre: <http://www.cml.com>

Página oficial de la empresa de lucha triple a (AAA): <http://www.luchalibreaaa.com>

VARGAS, María Celeste y LARA Sánchez, Daniel, Blog: <http://animacionenmexico.blogspot.com/>

Página de la serie El Águila y la Serpiente: <http://www.elaguilaylaserpie>

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

pág.	Ilustración
18	Fotograma de Pauvre pierrot, de Émile Reynaud 1892
19	Fotograma de Gretie the Dinosaur, de Winstor McCay 1914
23	Fotograma de Steamboat Willie, de Walt Disney 1928
25	Cartel de la película Blanca Nieves y los siete enanos de de Walt Disney 1937
28	Cartel de la película El Rey León de Disney Dirigida por Rob Minkoff 1994
33	Fotografía de personaje de anime http://sakesour.blogspot.com/2008/11/como-seran-los-ojos-de-una-mujer-si.html
39	Ilustración del personaje Astro Boy, de Osamu Tezuka
43	Fotograma de Paco Perico en Premiere de Alfonso Vergara Andrade 1935
44	Fotograma una noche de posada de Alfonso Vergara 1936
48	Fotograma la canción de la sirena de circa 1952-1956
51 a	Fotograma de la película los Supersabios de Anuar Badín 1977
51 b	Fotograma de la película los Tres Reyes Magos de Fernando Ruíz 1974
53	Fotograma del cortometraje Tlacuilo de Enrique Escalona 1984
55	Fotograma del cortometraje El Héroe de Carlos Carrera 1993
56 a	Fotograma del cortometraje 4 maneras de tapar un hoyo de Jose Luis Rueda, Jorge Villalobos, Guillermo Rendón 1995
56 b	Fotograma del cortometraje Pronto Saldremos del Problema de Jorge Ramírez Suarez 1998
57	Fotograma del cortometraje Hasta los Huesos de René Castillo 2001
58 a	Cartel de la Película Magos y Gigantes de Andrés Couturier 2003
58 b	Cartel de la Película Una película de Huevos de Rodolfo y Gabriel Riva Palacio 2006
58 c	Cartel de la Película La Leyenda de la Nahuala de Ricardo Arnaiz 2007
60 a	Fotograma de la Película Magos y Gigantes de Andrés Couturier 2003
60b	Cartel de la película Imaginum de Alberto Mar e Isaac Sandoval C. 2005
61	Cartel de la película El Agente 00-p2 de Andrés Couturier 2009
62	Teaser de la serie de televisión el Chavo la serie animada. Producida por Televisa y Anima 2006
63	Fotogramas de la película otra película de huevos y un pollo de Rodolfo y Gabriel Riva Palacio 2009
64 a	Cartel de la Película La Leyenda de la Nahuala de Ricardo Arnaiz 2007
64 b	Cartel de la Película Nickté de Ricardo Arnaiz 2009
71	Fotografía de luchador en gimnasio http://milenyumdance.blogspot.com/2010/08/milenium-en-el-gimnasio-100-puro.html
77a	Fotografía del Cavernario Galindo http://undertakerfanclubspain.blogspot.com/2010/10/la-lucha-libre-mexicana-parte-1.html
77 b	Fotografía por Fernando Lorenzale http://www.flickr.com/photos/14211127@N05/2629398068
77 c	Fotografía Santo y Blue Demon http://loyapower.wordpress.com/2011/08/
78	Fotografía Huracán Ramírez, Santo y Blue Demon http://lacamaradetorturasdenosfeartu.blogspot.com/2010/12/y-el-ganador-es-el-huracan-ramirez.html
80	Fotografía del luchador Mil Mascaras http://www.obsessedwithwrestling.com/profiles/m/mil-mascaras.php
81	Fotografía del luchador Octagón http://www.larednoticias.com/noticias.cfm?n=37314
84	Fotografía sin referencia
89	Fotografía de Atlantis http://milenyumdance.blogspot.com/2010/08/milenium-en-el-gimnasio-100-puro.html
90	Fotografía del santo http://bajolascapuchasmx.blogspot.com/2009/02/santo-santo.html
91	Cartel de la película Santo Vs. Las Mujeres Vampiro de Alfonso Corona Blake 1962
96 a	Página tomada del comic Kingdom Come de Mark Waid y Alex Ross 1996
96b	Página tomada del comic Batman El Regreso del Señor de la Noche de Frank Miller 1986

- 96 c Página tomada del comic Spider man House of M número 2 de Mark Waid y Tom Peyer y Danny Miki
- 96 d Página tomada del comic X-men messiah complex capítulo uno de Ed Brubaker y Marc Silvestri 2007
- 97 a Página tomada del manga Fenix de Osamu Tezuka
- 97 b Sin referencia
- 98 a Página tomada del sensacional Las Chambeadoras número 42
- 98 b Página Tomada de comic X-men
- 98 c Página tomada del manga Peridot volumen 1 de Kobayashi Hiyoko.
- 99 a Página tomada del sensacional Las Colegialas ardientes
- 99 b Página tomada del comic Batman El Largo Halloween de Jeph Loeb y Tim Sale 1996
- 99 c Página tomada del sensacional Acá los maistros y sus chalanas
- 99 d Página tomada del sensacional Acá los maistros y sus chalanas
- 100 a Página tomada del sensacional Las Chambeadoras número 8
- 100 b Página tomada del sensacional Las Chambeadoras número 93

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES
CIUDAD UNIVERSITARIA,
MÉXICO, D.F.
2012**