



UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA

División de Ciencias y Artes para el Diseño

EN  
AYUNAS

**Protocolo de Investigación**  
*Área de Medios Audiovisuales*

**Sonia Gutiérrez Villanueva**  
**Claudia Gabriela Jiménez Marván**

**Coordinador de Proyecto:**  
**Jaime Carrasco-Zanini Rincón**

**México,D.F., septiembre del 2004**

# Índice.....1

Introducción.....3

Bitácora  
Estrategias  
Planteamiento del Problema.....4

Delimitación  
Oraciones Tópicas.....5

Hipótesis  
Metodologías.....6

Marco Histórico.....7

Marco Teórico.....19

Marco Conceptual.....23

Desarrollo del Proyecto  
Elección de Concursos.....43

Análisis de Animaciones.....44

Directorio de Casas  
de Animación en México.....53

Cuestionario.....55

Gráficas de Evaluación.....58

Realización de la Historia.....63

“En Ayunas”  
Historia  
Justificación.....67

Guión Literario.....71

Guión Técnico.....76

Concepto de Diseño.....79

Representaciones Gráficas  
De Cavernícolas.....83

Concepto de Sirena.....85

Representaciones  
Gráficas de  
Sirenas.....89

Story Board.....94

Animatic.....119

Bocetos de Personajes.....121

Timing.....124

Grabación del Audio  
Modelado.....125

Set up.....127

Animación  
Texturización.....128

Iluminación.....129

Renderización.....130

Bibliografía.....132

## Introducción

El presente protocolo plantea las bases teóricas del proyecto “En Ayunas”, animación en 3D, proyecto generado por la inquietud de un grupo de trabajo estudiantil, guiados por una misma línea de objetivos de aprendizaje, que como consecuencia son aterrizados en este proyecto, mismos objetivos compartidos por el coordinador del proyecto, que con su conocimiento especializado y asesoría dan como resultado una animación rica en el dominio de la técnica, forma y contenido, aún sin descartar los posibles detalles solventables, que en ningún momento contribuyen a una deficiencia académica.

Dicho sea de paso, a pesar de que el equipo de trabajo estuvo conformado, en el momento de mayor responsabilidad de la realización en pantalla (animación, texturización, iluminación, renderizado y post-producción), por las que firmamos el presente, y el tiempo acotado para su elaboración, no los consideramos como un factor para no lograr nuestros objetivos.

Confiamos que el resultado del trabajo en equipo entre nosotras y nuestro coordinador de proyecto, lograron cumplir y satisfacer nuestros objetivos, y que esto a su vez generará un recurso importante para incrementar el prestigio del Área de Medios Audiovisuales ante las autoridades de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, mismas que deberán actuar en consecuencia y por obviedad, directamente con la inyección de capital económico y tecnológico, pues uno de los principales obstáculos y limitantes que se presentaron durante la realización de este proyecto fueron justamente la falta de equipos adecuados (computadoras insuficientes, equipo de edición, falta de micrófonos, cables, adaptadores, entre otras muchas más) dentro del área.

Independientemente de lo anterior, un lamentable obstáculo se nos presentó en la “enseñanza” del apoyo de audio, fue la calidad del docente en extremo deficiente, que nos generó más un problema que una solución, lo cual se debe considerar para generaciones futuras, ya que el área lleva como nombre “Área de Medios **Audio**visuales”.

No consideramos que el objetivo de lograr un reconocimiento interno del Área de Medios Audiovisuales, sea responsabilidad única y exclusiva de los alumnos y coordinador del proyecto, creemos que es el conjunto del empeño, dedicación y habilidad de los primeros; entusiasmo, conocimiento y capacidad pedagógica de los segundos, y no menos importante, el apoyo indiscutible de los recursos económicos y tecnológicos por parte de las autoridades de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, pues debemos superar ya la etapa perniciososa de dejar que los alumnos se las arreglen como puedan, siendo que el compromiso según la legislación universitaria es, la de proporcionar al alumnado todos los recursos necesarios para su formación académica.

Es entonces que para contribuir nosotras con lo nuestro, en este texto se presentan las estrategias, metodología, desarrollo y conclusiones que se obtuvieron en un período de cuatro trimestres: Xº, XIº, XIIº y XIIº bis; así como el estado y calidad de los proyectos realizados por dos generaciones anteriores (“Diferente” y “Ojos en la Oscuridad”) desde la perspectiva de empresas dedicadas a el ramo de la Animación 3D digital, para crear así un resultado que fortalezca aún más y contribuya al capital simbólico del AMA.

Se utilizó una amplia bibliografía para concretar las bases teóricas definidas en el presente proyecto, teniendo como principal las teorías de Pierre Bordieu, para establecer las estrategias y términos para alcanzar uno de los objetivos de este proyecto. Se utilizaron también teorías de Adolfo Sánchez Vázquez, el Grupo Mu, Rudolf Arnheim, entre otros para establecer las definiciones estéticas y con ello crear un concepto de diseño que finalmente caracterizó a la historia de este proyecto.

## Bitácora

El proyecto “En Ayunas” se realizó en tres partes, cada una de ellas correspondió a un trimestre cursado dentro del Área de Medios Audiovisuales, X° XI° y XII° módulo de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica en la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

En el módulo X se estableció el objetivo, planteamiento del problema, oraciones tópicas e hipótesis que conformarían el proyecto. Se decidió realizar una historia para animación 3D con miras a participar en algún concurso de Animación que contara con la categoría de estudiantes; mediante el análisis de animaciones nominadas y ganadoras en Concursos y Festivales de animación como Pantalla de Cristal y Siggraph, y la evaluación por parte de empresas expertas en Animación 3D, de dos de las últimas animaciones realizadas dentro del Área de Medios Audiovisuales, se obtuvieron puntos importantes para tomar en cuenta en la realización de la historia que en el XI° módulo se realizó. El proceso que se siguió para la realización de dicha historia fue metódico, comenzando con la elaboración del Guión Literario, Caracterización de los personajes, Guión técnico, Story Board, Estilo Gráfico, Concepto de Diseño y Animatic; al mismo tiempo se realizaron bocetos y lluvia de ideas para la realización de personajes y entorno hasta concretar el diseño final de éstos. Dentro de ese mismo módulo, se comenzó con la capacitación técnica en modelado y set-up, el software que se utilizó fue Maya 4.5 de Alias Wavefront.

El módulo XII fue dedicado a la corrección de modelados de personajes y entorno, set-up y a la realización de la animación 3D del proyecto “En Ayunas”.

Debido a la premura de tiempo y a la deserción de la mayoría de los integrantes de equipo que en un principio estaban dentro del proyecto, se tomó la decisión de abarcar un trimestre más para concluir satisfactoriamente el proyecto y con ello dar un buen resultado dentro del Área de Medios Audiovisuales. Durante ese trimestre (XII° Bis) se realizó nuevamente la animación, texturización, iluminación, render, grabación del audio, y post-producción de este proyecto. Para el render, iluminación y aplicación de texturas se tuvo como centro de trabajo un aula del edificio 24 (agradecemos al Ing. Carlos López por ello).

## Estrategias

Las estrategias definidas dentro del módulo X, para llevar a cabo el proyecto fueron:

1. Para acrecentar el reconocimiento de las autoridades de la División de CyAD, haremos participar la animación en uno o dos concursos que otorguen un reconocimiento institucionalizado.
2. Para acrecentar Capital Simbólico para los alumnos participantes en este proyecto, además de los concursos anteriores, haremos participar la animación en otros dos concursos o festivales aunque no otorguen reconocimiento institucionalizado.

Para lograr estos objetivos se realizó un análisis de los aspectos a los que se otorga mayor importancia en cada uno de los diversos concursos y festivales tanto nacionales como internacionales, identificando a que aspecto le dan mayor importancia, al contenido, a la forma o a la técnica. Después de esto, se eligieron los concursos que se consideraron apropiados para cumplir los objetivos.

## Planteamiento del problema

- Conocer cómo operan los mecanismos y criterios establecidos por las agencias sancionadoras en el campo de producción cultural de la animación y en función de ello elegir

una historia para animación 3D digital que cumpla con estos requisitos; con la intención de incrementar el reconocimiento que a su vez redunde en el aumento de prestigio del Área de Medios Audiovisuales.

- Crear una animación 3D de calidad con el fin de participar en concursos o festivales con miras a obtener un reconocimiento buscando que el capital simbólico adquirido se transfiera al Área de Medios Audiovisuales.
- Evaluar la calidad de las 2 últimas animaciones realizadas dentro del Área de Medios Audiovisuales (“Diferente” y “Ojos en la Oscuridad” basados en la opinión de empresas expertas en la animación 3D Digital; para con ello determinar los puntos a mejorar en la animación a realizar dentro de este proyecto y obtener un mejor resultado.
- Delimitar el número de empresas que evaluarán las animaciones “Diferente” y “Ojos en la Oscuridad”; abarcando un porcentaje considerable para establecer el promedio de las evaluaciones.
- Determinar bajo qué perspectiva realizarán la evaluación de las animaciones “Diferente” y “Ojos en la Oscuridad” las empresas elegidas.

### **Delimitación Espacial**

Para llevar a cabo la presente investigación se consultarán diversos concursos y festivales nacionales e internacionales de animación, de los que se pueda obtener suficiente información sin salir del área metropolitana aunque se realicen en otros países.

Se visitarán empresas ubicadas dentro del área metropolitana dedicadas a la animación 3D digital.

### **Delimitación Temporal**

Se estudiarán los concursos que se llevaron a cabo en el año 2000, que siguen vigentes y se llevarán a cabo nuevamente en el 2004 y en el 2005.

Dentro de un Directorio General previamente obtenido de Casas de Animación y empresas dedicadas a la Animación 3D digital, se elegirán aquellas que actualmente laboren y que al menos tengan un año de antigüedad.

### **Oraciones Tópicas**

1. El propósito de esta investigación es obtener la mayor información posible sobre los concursos y festivales dentro del campo de la animación determinando cuáles tienen mayor prestigio y seleccionando sólo aquellos en que se cubran los requisitos para participar.
2. El propósito de esta investigación es elegir uno o más concursos de acuerdo a los alcances y límites determinados por nuestros recursos y conocimientos, tomando en cuenta también los mecanismos y criterios que emplean para seleccionar y premiar los proyectos participantes.
3. El propósito de esta investigación es conocer el orden de importancia que los concursos elegidos otorgan a los siguientes rubros: contenido, forma y técnica, mediante el análisis de las obras premiadas anteriormente.
4. El propósito de esta investigación es crear y materializar una historia en función de los criterios de selección y premiación que emplean los concursos elegidos.
5. El propósito de esta investigación es determinar la calidad de las dos últimas animaciones realizadas dentro del Área de Medios Audiovisuales, “Diferente” y “Ojos en la Oscuridad”

desde la perspectiva de empresas dedicadas a la animación 3D digital; y con ello determinar los puntos a mejorar en la animación que se realizará en el proyecto actual.

## Hipótesis

1. Una animación que se presente en un concurso o festival de animación y que obtenga un reconocimiento institucionalizado, incrementará el capital simbólico del Área de Medios Audiovisuales ante las autoridades de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.
2. Conocer los mecanismos y criterios de selección y premiación de los concursos elegidos facilitará la definición de una historia que incremente las posibilidades de obtener un reconocimiento institucionalizado.
3. Existe una calidad media en las animaciones “Diferente” y “Ojos en la Oscuridad” realizadas en el área de Medios Audiovisuales, dentro de la forma contenido y técnica, que será percibida por las empresas dedicadas a la animación 3D digital que las evaluarán.

## Metodología

1. Se buscarán concursos que tengan categoría de animación 3D digital, poniendo como en primer lugar a los concursos realizados a nivel nacional, y como secundarios los de nivel internacional.
2. Se estudiarán los requisitos que piden los concursos y festivales para participar.
3. Se seleccionarán aquellos concursos que dentro de esta categoría tengan la subcategoría de estudiantes.
4. Se analizarán las animaciones que hayan sido seleccionadas y premiadas por los concursos seleccionados anteriormente; basándonos en bibliografía especializada en cine, literatura, composición y teoría del color.
5. Se interpretarán y analizarán los resultados, determinando a qué rubros le dan mayor importancia para ser seleccionada y premiada, a la forma, al contenido o a la técnica.
6. Se creará una historia con base en los resultados con la finalidad que obtenga altas posibilidades de ser seleccionada y premiada.
7. Se inscribirá la animación a los concursos seleccionados.

## Metodología 2

1. Se buscará un directorio considerable de empresas dedicadas a la animación 3D digital, que se encuentren dentro del área metropolitana.
2. Se les mostrará a las empresas elegidas dentro de ese directorio los últimos proyectos realizados y terminados por las generaciones anteriores (“Diferente” y “Ojos en la Oscuridad”) para que ellos determinen la calidad de los tres aspectos: forma, contenido y técnica. Para ello se diseñará un cuestionario.
3. Dicho cuestionario contemplará investigar los aspectos ya descritos y otros como: la antigüedad de la empresa, su tamaño, prestigio, etc.
4. Se solicitará a las empresas su demo para determinar desde qué perspectiva evaluarán los términos anteriores, en función del lugar que ocupan dentro del campo de producción cultural de la animación.
5. Para la evaluación de la información obtenida se empleará bibliografía especializada en cine, literatura, composición y teoría del color.

## Marco Histórico

### Historia de la Animación en México

#### Definición del concepto animación

La Asociación Internacional del Cine de Animación definía hace ya más de treinta años de esta manera:

*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 vez primera cuando son proyectados en la pantalla.<sup>1</sup>*

En otro texto técnico podemos encontrar la siguiente definición:

*El diccionario dice que “animación es derivada de anima, el vocablo latino para referirse a “alma” o “espíritu”: que el verbo “animar” significa literalmente “dar vida a”: que este término es usado para describir una variedad de técnicas de animación cuadro por cuadro. Mientras esta definición es adecuada, es posible capturar la esencia de la animación sólo en la misma forma en que un libro de texto de óptica puede capturar un sentimiento que provoca un claro de luna.<sup>2</sup>*

Gianalberto Benndazzi, autor e historiador de la más completa obra sobre animación: “Una autonomía lingüística, técnica, estilística de la animación como forma expresiva seguramente existe, y no son necesarios ejemplos recientes para testimoniarlo”<sup>3</sup>

Partiendo de la animación de la ASIFA, comenta más adelante:

*Por cine de animación se debe de entender por principio una creación realizada imagen por imagen, el “cine verdadero” es el resultado de un análisis mecánico por medio de la fotografía mientras que el cine de animación es el resultado de una colaboración de instrumentos y técnicas diversas y diferentes del registro automático.<sup>4</sup>*

La animación ha desbordado el ámbito cinematográfico desde los años cincuenta cuando se crearon animaciones especiales para la televisión, ahora de encuentran en una variedad de aplicaciones, en Internet, en juegos de bolsillo, en atracciones o juegos electrónicos para el hogar o salas de juego, para simuladores de procesos industriales, de ingeniería de aplicaciones en general.

Encontrar una definición exacta tendría que ser parcial de ese fenómeno, podríamos tratar de definir la animación cinematográfica en un momento en que el mismo cine se ve envuelto en un cambio tecnológico, en donde la calidad y la verosimilitud de las imágenes dependen no ya de una cámara y una película, sino de todas una aplicación de tecnología de punta: se crean imágenes con la vanguardia tecnológica más sofisticada del momento, se crean programas para desarrollar exclusivamente en las propias compañías de animación y el resultado que se obtiene todavía es cine, mientras se siga presentando en una pantalla cinematográfica.

<sup>1</sup> Asociación Internacional du' Film d' Animation. ASIFA. Núm. 1, mayo, 1969, p.4.

<sup>2</sup> Charles Solomon y Ron Stark. *The complete Kodak Animation Book*. p. 7.

<sup>3</sup> G. Bendazzi, *Topolino e poi*. Edizioni il Formichiere, p.12.

<sup>4</sup> Idem. P.12.

Cine que ya no se hace con cine, animación que ya no se hace con animación, o más bien otra animación, otro cine: tecnología nueva que crea nuevos conceptos y necesidades: se habla de animación tradicional, y animación por computadora. Existen animadores que no abandonan las viejas técnicas, también existen otros que nunca han tomado un lápiz, o una mica de acetato, que sólo conocen la computadora, también existen los privilegiados que montados en la ola del cambio comparten las dos prácticas: son el eslabón más evolucionado del hombre cinematográfico.

### **La animación en México**

*El interés del cine de animación surgió, según Carlos Sandoval Bennet, con la llegada e las películas de dibujos animados en blanco y negro: del conejo Oswald, el Ratón Mickey, el Gato Félix y Mutt y Jeff. Su éxito se debió a las situaciones absurdas que imperaban en estos dibujos, donde los personajes podían atentar contra cualquier ley física de la forma más graciosa.<sup>5</sup>*

La popularidad de los dibujos animados era una atracción más para los exhibidores de la época, siempre atentos a satisfacer los gustos cada vez más exigentes del público, que acudía al cinematógrafo ya no como una curiosidad sino como una forma de entretenimiento.

### **Primera etapa 1930-1944**

El impacto de las producciones de la casa Disney al principio de la década de los años treinta fue arrollador, la calidad de la animación era incomparable en ese momento, la calidad temática, la música, todo se conjuntaba para hacer una producción de alto nivel competitivo: 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 películas de largometraje. Este suceso de repercusiones mundiales despertó el deseo de los cineastas por conocer el secreto de la técnica de la animación de ese estudio.

En México se tienen antecedentes de la obra de Juan Arthenack (1891-1940), egresado de la Academia de San Carlos, ejerce como pintor y caricaturista. Desarrolla historietas como *Don Prudencio y su familia* y *Adelaido el Conquistador*. En 1919 dirige y actúa el personaje protagónico del *Bruja* en la cinta *El Rompecabezas de Juanillo* (1919), que según comunicación de Esperanza Vázquez, contaba con una secuencia animada en la cual un personaje desplazaba unas letras hasta formar la palabra *Excélsior*.

En 1927 el cinefotógrafo Miguel Acosta intentó realizar las primeras producciones de animación en México.

\ La documentación existente es poco clara y precisa en este periodo de iniciadores, es el caso de un personaje apellidado Alcorta, quien en 1929, creó animaciones utilizando recortes articulados, no duraban más de tres a cuatro segundos y tenían la finalidad de mostrar anuncios comerciales en los intermedios de las exhibiciones.

El Doctor Alfonso Vergara Andrade, médico otorrinolaringólogo, con inquietudes artísticas como el dibujo, la pintura y la fotografía. Asociado con Antonio Chavira y Francisco Gómez, en 1936, inician el revelado fotográfico a color en México.

Interesado en los dibujos animados, contacta y agrupa en torno a él, a dibujantes como Roberto Marín; Jorge Aguilar y Leopoldo Zea Salas, le pone a su compañía el nombre de Producciones AVA, que son las siglas de su nombre.

---

<sup>5</sup> Laura Núñez Rodríguez Y Martha Verónica Ocampo Franco. El cine de animación en México. p. 33.

Realizan así su primer corto de cinco minutos *Paco Perico en Premiere* (1935). El estudio cierra por problemas económicos por poco tiempo, para abrir nuevamente con el nombre de AVA-Color. Ya con esta razón social producen inicialmente *Los cinco cabritos*. En esta nueva etapa se contó con la colaboración del productor y distribuidor Roberto Morales, las producciones que realizaron fueron: *La Cucaracha*, *El Jaripeo*, *La vida de las abejas*, *El tesoro de Moctezuma* y *Una noche de posada*, todas ellas producidas entre 1935 y 1937. Después de estas producciones el Estudio AVA-Color, suspende sus trabajos.

La posibilidad más inmediata de explotar esta técnica cinematográfica, la animación, y volverla redituable, es la de entrar al mercado de la publicidad, que si bien ya tenía una tradición en los medios impresos, apenas nacía en los medios masivos como la radio y la publicidad cinematográfica. Ése fue el nicho de supervivencia que por mucho tiempo encontró la animación, una actitud que permitió el desarrollo de talentos y la posibilidad de aplicar nuevas técnicas, volviéndose su medio natural de expansión, limitada por los propios alcances de las actividades publicitarias.

En los años cuarenta se forman compañías efímeras que no llegan a consolidarse, proyectos ambiciosos de participar en producciones de gran envergadura quedan de lado: las condiciones de la estabilidad mundial también afectan al desarrollo de la animación en México.

Al principio de la década de los cuarenta, surgió una compañía de publicidad y dibujos animados. *Producciones Don Quijote*, dirigida por Julián Gamoneda M. En donde trabajaron Bismark Mier Y Carlos Sandoval en los proyectos *Una corrida de toros en Sevilla* y el *Charro García*, la compañía desaparece sin concretar proyecto alguno.

En 1943 inicia labores el estudio Caricolor (Caricaturas a color), fruto de los trabajos de Santiago Richi, que a la sazón era gerente de la compañía Posa Films. Ya con una idea más clara de la producción cinematográfica, el señor Richi importa talento de Estados Unidos, Consigue a un veterano de los Estudios Disney, Rudy Zamora, y de la MGM a Peter Burnes y Carl Urbano. La idea era que los técnicos norteamericanos capacitaran al personal mexicano: la dirección de animación y fotografía recayó en Manuel Mario Moreno, quien había trabajado por varios años en diferentes estudios de animación en Estados Unidos. A él se le debe la creación del personaje del *Pelón*, un ranchero con guitarra y como compañero un perro de nombre *Majestad*. La primera producción que contó con este personaje fue *Me voy de cacería* (1943).

La entrada de los Estados Unidos al conflicto bélico afectó sobremanera al estudio Caricolor, ya que el personal norteamericano fue llamado a filas y regresaron a su país, quedándose sin concluir los proyectos de la compañía. El estudio cerró, pro por lo menos el proceso de capacitación sobre el trabajo se había dado.

### **Segunda etapa 1944-1973**

Con un poco más e experiencia, se funda en 1947, la primera compañía que trabajaría con mayor acierto y fortuna que las anteriores : *Caricaturas Animadas de México*, integrada por los señores Claudio Baña, Jesús Saéñz Rolón y Leobardo Galicia que conjuntamente con el grupo de animadores formados en *Caricolor* asumirían la laboriosa tarea y aportarían con su talento, una evolución significativa a la animación mexicana.

Su primera producción fue *El Noticiero Cómic* (1947) que intentaba hacer una parodia de los noticieros cinematográficos, quedando fuera de época ya que, el tiempo de producción de tres a

cuatro meses, hacía que perdiera actualidad la noticia y por lo tanto la parodia funcionaba menos que como lo haría con una noticia del momento.

La aportación más significativa fue el diseño y animación del mosco que aparecía en el largometraje *El diablo no es tan diablo* (1949), primera experiencia en México de conjuntar acción viva con la animación.

Sería a finales del año de 1952 cuando el señor Richard K. Tompkins, inicia sus trabajos al frente de Dibujos Animados de México, S.A., y contando con la colaboración del señor Edmundo Santos y de Ernie Terrazas, consigue un contrato por una compañía norteamericana para producir una serie de doce cortometrajes animados.

Los cortos serían de 8 minutos y la temática estaría orientada a contrarrestar la influencia soviética en el mundo libre, según la teoría de la guerra fría que en ese momento campeaba en los Estados Unidos y en el llamado *Mundo Libre*. El diseño de los personajes protagónicos fue responsabilidad de Ernie Terrazas, quien crea a *El ingenio gallito Manolín*, *El Burro Bonifacio* y al cuervo *Armando Líos*.

De los animadores mexicanos que se sabe participaron en la fundación de la empresa fueron: Ernesto López, Claudio Baña, Ignacio Rentería, Carlos Sandoval, Miguel García, Fernando Tejeda y Arnulfo Rivera. Esta compañía significaba una real fuente de trabajo y una compañía competitiva estable, produjo en ocho meses la mitad de cortos pactados en el contrato, daba trabajo a más de sesenta operarios permanentemente.

Se planeó distribuir las películas en México, con una versión doblada al Español, proyecto que no se realizó, exhibiéndose estas animaciones únicamente en el vecino país del norte.

Para el año de 1957 se crean los Estudios Val-Mar, S.A., fruto de la asociación del arquitecto Jesús Martínez G. Y del ingeniero Gustavo Valdés R., quien logra dos años después un provechoso trato con la compañía Producers Associates of TV Inc. de la ciudad de Nueva York, en la forma de un contrato para la producción de varias series infantiles para la televisión. Las series que se animaron fueron *Rocky y sus amigos*, *Dudley*, *Cuentos de Hadas Resquebrajados*, *los Beagles*, *Profesor Hoopy*, *Hopity-Hop*, *Waldo y el Oso Fillmore*, *Mr. Peabody*, *Tuzas a Go-Go*, *Las fábulas de Esopo*, entre otras. Después de casi una década de trabajo el contrato se termina y la compañía también.

En 1961 empieza a funcionar el estudio de Producciones Omega, de Fernando Ruiz, quien previamente había realizado la Animación de una película de Tin-Tán que incluía secuencias animadas con acción viva: *El duende y yo* (1960).

Aparece el estudio Animación Internacional, que al poco tiempo cambió su nombre por el de Caleidoscopio, era dirigido por Harvey Siegel, diseñador de Gamma Productions, asociado a él estaba el señor Jesús Martínez, era una compañía de producción donde la animación era parte de la oferta de servicios que brindaba la compañía, especializándose esta en los comerciales y en cortos educativos.

Adolfo Garnica realiza el cortometraje animado ¡Viva la muerte! (1965) utilizando muñecos de la artesanía tradicional de la celebración de día de muertos, con esta producción consigue el Primer Festival Internacional de Guadalajara de Cine de Cortometraje, organizado por el gobierno del Estado de Jalisco y el Instituto Jalisciense de Cultura. Al terminar las actividades de la compañía

Gamma Productions, surgió un conflicto laboral que terminó con la adjudicación del equipo de la compañía a los trabajadores que habían demandado y ganado el laudo a su favor. Ésta fue la base para crear en 1967 la Cooperativa Producciones Animadas, S.A. Produce para una compañía norteamericana una serie de spots publicitarios, y empieza a trabajar en un corto animado basado en los personajes de la historieta mexicana *Los Supermachos* de Eduardo del Río, *Rius*, corto de tres minutos que se termina hasta 1972, siendo uno de los últimos esfuerzos de la cooperativa.

En 1968, año en que se celebra la XIX Olimpiada en México, Fernando Ruiz aprovecha el momento propicio y presenta un documental animado para televisión de veinticinco minutos, titulado: *El deporte clásico*.

En 1969 se hace la adaptación de la popular historieta semanal *Memín Pinguín*, escrita por Yolanda Vargas Dulché; era un piloto de animación de 3 minutos, realizada por el caricaturista Alfredo Gutiérrez y el animador Carlos Sandoval, pese a la buena acogida, el proyecto no se concreta.

Ante la imposibilidad de lograr una producción para las pantallas de cine, la televisión se vuelve una oportunidad para crear una vía de difusión y un posible productor de series. La totalidad de las series de animación que se veía en las pantallas eran de origen norteamericano, alguna europea y ya se dejaban ver las producciones japonesas.

Se diseña y realiza la primera serie mexicana especialmente pensada para este medio: *La familia Telemiau* (1972) serie de seis cortos de quince minutos, realizada con una técnica de animación poco elaborada y sin un diseño de personajes definido, la serie no puede competir con los clásicos de los sesenta en materia de gatos, por ejemplo *Don Gato (Top Cat)*, donde hay diseño de la personalidad de cada gato, y con un elaborado casting en el doblaje.

A principio de la década de los setenta, lo, los hermanos Cantón, César y Ángel, junto con otros sobrevivientes de Gamma Production, fundan el estudio Kinemma S.A., logran firmar un contrato con la compañía estadounidense más grande en producción de series animadas para la televisión, Hanna-Barbera, comprometiéndose en desarrollar los proyectos de la compañía, trabajo que se dio por concluido en 1980. Se hicieron las series de *Los Picapietra*, *Los Superamigos*, *Jossy y las melódicas*, *Scooby-Doo*, y maquilaron como cincuenta series, durante diez años. Para cumplir con los planes de entrega de los trabajos se tuvo que alquilar un estudio y la compañía creció.

### **Tercera etapa 1973-1993**

En 1974 se realiza el primer largometraje de animación mexicano: *Los tres reyes Magos* dirigida por Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo.

Fernando Ruiz acomete la realización de una de las diez partes del proyecto *Los diez derechos del niño* (1979), formándose por cortos de seis minutos cada uno, producida por la UNICEF, que se presenta en el Festival de Cannes en 1980 y que es exhibida en Estados Unidos, Canadá y la Unión Soviética, en México solo se transmite un par de veces por televisión.

En 1976 Fernando Ruiz desarrolla el proyecto de la Oruga Pepina, pero por desacuerdos con la guionista, es terminada en España en el estudio de los animadores José Luis y Santiago Moro, cambiándole el título a *Katy la Oruga* (1981)

A mediados de la década de los setenta, el productor Anuar Badín retoma una propuesta que no había cuajado en el cine mexicano, la de adaptar a cine de animación una historieta mexicana, esta sería *Los Supersabios*, creación del historietista Germán Butze, quien había publicado la historieta

hacia más de veinte años y que para principios de la década de los sesenta ya había sido reeditada por primera vez.

El guión de *los Supersabios* es escrito por José García Agraz y por el propio Badín, basándose en una de las aventuras de los héroes de la historieta: la dirección es de Badín. La película se concluye en un año y es estrenada en 1979, con poca promoción pero bien aceptada para el público a la que va dirigida y por los nostálgicos de la historieta.

El Grupo Cine Sur, conformado por animadores argentinos, realiza en 1978 *La persecución de Pancho Villa*, historia inspirada en los corridos de la Revolución Mexicana, en donde se narra la campaña del General Pershing para apresar al General Francisco Villa. Se realiza en 16 mm y es de una duración de 8 minutos, 30 seg., la interpretación del corrido fue del grupo Mascarones. El corto obtiene un premio *Coral*, en el Festival del Nuevo Cine Latinoamericano en la Habana.

Para el final de la década se crean empresas fundadas por jóvenes emprendedores que habiendo estudiado en el extranjero la especialidad de animación, vuelven al país. El ejemplo es Juan Fenton, quien habiendo estudiado la especialidad de animación cinematográfica en la universidad de California, regresa para crear junto con Marco Antonio Ornelas, el estudio Filmographie S.A. Logran obtener un contrato de Hanna-Barbera, para trabajar las series *Los jóvenes Picapiedra*, *Astro y los perros especiales* y *The Gary Coleman Show*. Todas ellas realizadas entre 1980-1983.

Es al inicio de la década de los ochenta, cuando se da uno de los ejemplos más interesantes de animación realizada en nuestra nación, esta película de animación es *Crónicas del Caribe* (1982) mediometraje de 35 minutos.

El puertorriqueño Paco López convoca 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. Se forma un equipo integrado por Emilio Watanabe, Ricardo Sarad, Pable Pérez, Luis Moret, Roberto Sasa, Ramiro Sandi, Candela, entre otros. Así crean el Taller de Animación de Coyoacán en 1978. El mediometraje fue un éxito, se llevó el gran Coral de Animación del Festival Internacional de Nuevo Cine Latinoamericano, celebrado en la Habana en 1983.

A pesar de la gran aceptación de los jurados y del público que vio la película, ésta no tiene difusión y nunca fue estrenada en función comercial, después de este descalabro, y ante el desgaste de haber terminado el proyecto, el Taller de Animación de Coyoacán se disuelve a los pocos años. Emilio Watanabe realizaría para *Ulama* (1986), las secuencias animadas sobre la pelota de hule prehispánica.

La producción de material de animación queda constreñida por un tiempo a la publicidad y a la televisión, un ejemplo de esto es la realización de segmentos animados de los capítulos de la serie *Plaza sésamo*, por parte del estudio Filmographic.

Jaime Cruz y Luis Fuentes realizan el corto *Vámonos recio* (1983), una animación con la técnica de recortes, inspirada en el cómic *Torbellino*, producto desarrollado por Jaime Cruz como un taller de la carrera de Diseño Gráfico de UAM-Xochimilco, en donde al principio de la década impartía un taller de lenguaje de los cómics. Con equipo de segunda mano comprado en Los Angeles, se crea el taller, en donde después de un año es terminado el corto.

Siendo éste uno de los pocos ejemplos de cine producido por una universidad en el rubro de la animación y resultado de un taller expresamente organizado para trabajar de esta forma.

El año de 1984 aparece un repunte en la actividad de la animación cinematográfica, pues Carlos Carrera realiza la animación *El Hijo Pródigo* y Jaime Cruz presenta *A toda costa*, el primero tiene el apoyo del CCC y la UIA, en donde conjunta animación de muñecos con acción viva. El segundo ejemplo es una continuación de la experiencia del Taller de UAM-Xochimilco, filmada con la técnica de acetatos en donde se aborda el tema de la guerrilla latinoamericana.

Es a mediados de la década de los ochenta cuando se produce *Tlacuilo, el que escribe pintado* (1987) de Enrique Escalona. *Tlacuilo* es, junto con *Crónicas del Caribe*, *Ulama* (1986), *Retorno a Aztlán* (1990) de Juan Mora y *Cabeza de Vaca* (1990) de Nicolás Echeverría, una diferente y novedosa visión sobre el pasado histórico. Las dos primeras se particularizan por ser documentales que recurren a la reconstrucción de hechos históricos o de mitos por el recurso de la animación, *Ulama* es un documental que rescata la tradición y presencia de un elemento cultural mesoamericano, *Retorno a Aztlán* es una ficción basada en la expedición de los aztecas por buscar su origen en la mítica Aztlán; *Cabeza de Vaca* es la visión de un adelantado a México, son las vicisitudes del náufrago Alvar Núñez Cabeza de Vaca, que trata de sobrevivir entre los naturales de extrañas costumbres, en donde se recrea una visión de la civilización de los grupos étnicos, que como los tainos sucumbieron a los primeros años de colonización.

Carlos Carrera, egresado de la UIA en Ciencias de la Comunicación y del CCC en la especialización en realización cinematográfica, por su parte tiene una formación que lo hace diferente a otros cineastas de su generación, ya que él empezó incursionando en las películas de animación.

*Un muy cortometraje* (1988) de 30 segundos, *Mala yerba nunca muere* (1988) de 8 minutos y *Amada* (1988) de 2 minutos 30 segundos, representan la labor de un prolífico año para Carrera, el primero producido de manera independiente, el segundo con apoyo del CCC y la UIA, el tercero producido por el CCC.

Para finales de la década Carlos Carrera emprende la realización de tres cortos de animación producidos por las empresas Kinam S.C.L., productora de películas educativas, Mexfam y la empresa japonesa Sakura Motion Company.

Las películas eran parte de un proyecto de educación sexual que tuvo amplia distribución por todo el mundo.

En este mismo año Carrera inicia lo que será su éxito más logrado en animación y también su última participación en la animación hasta la fecha, *El héroe*.

Para 1990-93 los proyectos de animación se incrementa en número, técnicas y variedad de estilo: Dominique Jonard prosigue con su actividad de animación a partir de la problemática de las comunidades indígenas. Jonard realiza tres cuentos basados en tradiciones purépechas: *El carero*, *Don Chi*, *Itziguari* y *Tembucha xepiti* (El novio flojo) todos estos cortos son de 16 mm y realizadas en 1990, se contó con la participación de niños y artesanos de Morelia y Pátzcuaro. Jonard realizará para la Dirección de Actividades Cinematográficas de la UNAM, un corto de 10 minutos y también en formato de 16 mm titulado *Tierra adentro* (1992-93), crítica a la destrucción del medio ambiente. También de preocupaciones ecológicas es la temática del corto de animación *Las brocerías de Brozito* (1993), cortometraje de 7 minutos de duración, basado en el personaje creado por el actor cómico Víctor Trujillo; Brozo, animación realizada por Héctor Arellano y José de Jesús Durán del estudio *Nimática*, quienes antes de formar su propia compañía habían trabajado en otras compañías.

#### Cuarta etapa 1994-2000

Esta etapa empieza con la aparición del cortometraje de Carlos Carrera; *El Héroe*, (1994), trabajo que es reconocido y premiado en el Festival de Cannes de 1994 recibiendo la Palma de Oro en la categoría de cortometraje. Con tan solo cinco minutos de duración, inaugura una insólita aparición de personajes y ambientes urbanos deprimidos, el personaje del corto de Carrera, es muy parecido al monito con intenciones de suicida del próximo éxito de la animación mexicana: *Sin Sostén*, ambos parientes cercanos del viejo gordo comedor de tortas de mosca de *Pronto solucionaremos el problema*, y que se reconocen también en ese paisaje y personaje urbano, deprimido y atormentado por las exigencias de la vida cotidiana del corto *Largo es el camino al cielo*, todos ejemplos de la nueva escuela de animación mexicana, y que verá en la segunda mitad de la década de los noventa una mayor participación de instituciones, escuelas y animadores que encuentran en esta actividad una razón de ser y manifestar su arte.

En 1995 se crea un Taller de Animación en la UIA, en el que se anima *Cuatro maneras de tapar un hoyo*.

Jorge Villalobos y Guillermo Rendón, egresados de la UIA, codirigen y animan este corto, además de José Luis Rueda quien produce el corto y crea una compañía con otros egresados de la UIA, Maria Negra Productions (llamada así en homenaje al primer estudio de cine que hubo en el mundo, la Black Mary de Edison), estudio en donde realizan una serie de cortos para CONAFE, para quien producen *Los changuitos* (1995), corto de animación de propósito educativo.

En ese mismo año se produce un corto de manera colectiva, es el del resultado del trabajo de Dominique Jonard, Luis Téllez, Alejandra Ávila y Ulises Guzmán, quienes colaboran conjuntamente para terminar el corto *Mis sentidos en tu espera* (1995).

Dominique Jonard representa un caso aparte dentro de la animación nacional, es quizás en este momento el animador más prolífico, cuenta por lo menos nueve producciones de animación, la mayoría de ellas dentro de la técnica del recorte, también se distinguen por su temática, siempre trabajando con una comunidad marginal de la sociedad mexicana. En Pátzcuaro propone desarrollar el proyecto de la *Animación de tres cuentos purépechas* (1990), gracias al apoyo del Instituto Nacional Indigenista consiguen financiar el proyecto. Realizador de *¡Agua con el botas!* (1994) filmada en Marauata Michoacán. En Morelia Trabaja con los menores infractores del Albergue Tutelar, la animación *Desde adentro* (1996), la historia que sale de ellos es el reflejo de las vicisitudes de la vida de los pequeños que viven en la calle, violencia, chemo y deseos de trascender su marginación por la vía de la expresión artística.

*Santo Golpe* (1997) es un cuento creado por los niños tzontziles y tzelzales de Zinacatan y otras comunidades de Chiapas. Es de hacer notar que los diálogos son el producto de las propuestas argumentales de los pequeños, ellos escogen a los personajes, el tema y la historia a desarrollar, además de prestar sus voces a los personajes de la animación.

*La Degénesis* (1998) es un ejercicio de expresión personal en donde recurre a las figuras de los diablos de Ocumicho, un pequeño pueblo de Michoacán en donde se da una especial producción artesanal de objetos en formas demoníacas y grotescas. Dios y el Diablo hablan una mezcla de español, inglés y francés, mientras en la tierra los hombres se transforman en demonios.

José Ángel García Moreno, egresado de la Ibero, viaja en 1987 a Praga por una beca del ministerio de Cultura Checoslovaco, a su regreso a México gana los concursos de guión para cortometraje, presentando el proyecto de *Cocktail Molotov*, que gracias a la Secretaria de

Comunicaciones y Transportes se difunde. *Catrina Posada* es su última animación, de aproximadamente 15 minutos es realizada con técnicas mixtas.

Otro egresado de la UIA de la carrera de diseño gráfico; que parte para el extranjero a estudiar animación es Enrique Navarrete, quien estudia en el Sheridan College, en Canadá. En esta oportunidad Navarrete tiene la oferta de cinco estudios que se interesan en su trabajo, entre ellos DreamWorks, era el año de 1995 y la compañía se estaba organizando. La oferta de capacitación con los animadores James Baxter, Duncan Marjoribanks y Kathy Zielinski, que habían estado en Disney por mucho tiempo, no lo hacen dudar. Entra a un programa de entrenamiento de seis meses, en donde ven clase de actuación, escultura, dibujo, animación, con el fin de que en cuanto empezara la producción de *El Príncipe de Egipto*, entraran inmediatamente a la producción. En ese momento la compañía había comprado parte de un estudio llamado Pacific Data Images, en donde iba a desarrollar la división de animación.

De regreso a México, Navarrete se incorpora a la empresa Piánica, dedicada a la producción y postproducción de audio, ahí planea crear una extensión de la compañía especializada en animación 2-D y 3-D, ante la demanda de un mercado creciente de productos de esta naturaleza, demanda que lo lleva a fundar en 1998, la compañía La mamá de Tarzán, en donde se dedica a la animación tradicional, la técnica del 2-D y la 3-D, desarrollando proyectos para el mercado publicitario, contando con una planta permanente de dibujantes y animadores.

Guillermo Comin, egresado de la carrera de comunicación en España, se inicia en la publicidad como diseñador en el departamento de promoción de Kodak, participa un tiempo con el grupo que hacía la familia Telerín y más tarde colabora en los estudios Moro, que formaba parte de Movie Record y era la agencia de publicidad para cine y televisión en España. Ha trabajado en animaciones para la casa Warner, creado personajes varios para los mensajes publicitarios: el conejito de Quik, los Pingüinos de Marinela, comerciales para la Coca-Cola.

En los últimos años se ha encontrado con la tendencia de casar a la animación 3-D con la 2-D, siendo que todavía hace poco se consideraban muy bien delimitados los mercados de cada tipo de animación. Un ejemplo de ello es uno de los últimos comerciales animados realizados por Comin; el de *Chester Cheetos*, en donde mezclan las dos técnicas, en donde a su juicio al 3-D le sigue faltando diseño, considerando que es muy fácil crear objetos tridimensionales con la computadora, pero quedan faltos de la esencia del movimiento para que dejen de ser simples objetos y se vuelvan personajes.

Otro de los egresados de la UIA, Jaime Cruz, egresado de la carrera de Comunicación, desarrolla un proyecto de animación en la UAM. Convince a las autoridades de la UAM-Xochimilco de implementar un estudio de animación, proyecto que logra desarrollar. Consigue en Los Ángeles equipo de segunda mano que instala en la UAM, convoca a los alumnos más capaces de la carrera de diseño gráfico, en donde impartía la clase de lenguaje de los Cómics, y después de un año obtiene la película *Vámonos recio* (1983).

A partir de estas experiencias crea junto con otros asociados la compañía Tarumba. En 1982 realizan tres comerciales de dibujos animados en 35 mm. Desarrollan una exitosa campaña para la Ruta 100, que les abre las puertas del mercado comercial. Ya con cierto capital ahorrado comienzan a considerar la posibilidad de desarrollar proyectos propios.

En 1993 se cambian a un local diseñado ex profeso para sus necesidades, ahí desarrollan animaciones para la televisión como *El Tlacuache*, que es un cuentito en náhuatl, y la historia del *Moaré*, que es un personaje propio diseñado en el estudio. Ahí desarrollan el proyecto de Paúl

Leduc *La flauta de Bartolo* (1993). Es una historia en animación tridimensional, en donde el personaje Bartolo es realizado a partir de las caritas sonrientes prehispánicas.

### **Los animadores de Guadalajara**

Si la animación se ha dado en algún lugar del país con verdadera fuerza, esto ha sido en la ciudad de Guadalajara. Desde hace más de una década la Universidad de Guadalajara ha auspiciado las actividades de estudios, enseñanza y difusión de la cultura cinematográfica, son de mencionar también las instituciones preocupadas por brindar un conocimiento de vanguardia en cuanto a medios audiovisuales, como sería el caso del ITESO y de otros centros educativos.

Y hay que considerar a la generación que ha mostrado más interés en esta rama de la cinematografía, es el producto de una infancia cercana a las oportunidades de esparcimiento de la tecnología audiovisual, a una curiosidad de adentrarse en el medio no sólo para comprenderlo sino, para emprender una actividad profesional y desarrollar un medio de expresión. Es el caso de Rigoberto Mora, René castillo, Luis Téllez, José Medina, Rita Basulto y Cecilia Navarro, que si bien no todos son originarios de la capital de Jalisciense, han desarrollado su actividad en Guadalajara.

A finales de los años setenta, Rigo Mora, conoce a un condiscípulo con las mismas inquietudes que él, Guillermo del Toro. Comienzan a trabajar en forma conjunta para desarrollar proyectos en plastilina. Fundan la compañía Anfisbena A.C., a la que por razones de respeto profesional cambian rápidamente de nombre, llamándola Necropia, S.A. de C.V.

En esta compañía desarrollan proyectos de animación como promocionales para la Feria del Libro de Guadalajara en 1987 y en 1988, en donde hacen animación con plastilina y otros con figuras de látex para una conocida marca de artículos de papelería, además desarrollan trabajos de efectos especiales, sobre todo de maquillaje protésico. Trabajan maquillajes y efectos para la serie de televisión *Hora marcada*, y para la película *Cabeza de vaca* (1990) y un efecto de un perro asado no usado en el montaje definitivo de *Sólo con tu pareja* (1990), pero en donde aplican todo su arte es el bicho de *Cronos* (1991).

La inversión realizada en *Cronos* tarda muchas horas en recuperarse. Guillermo del Toro emigra a los Estados Unidos para desarrollarse en su carrera de director, años después dirige *Mimic* (1997).

Mora queda inmerso en un periodo depresivo en que no hace nada de animación, aprovecha el tiempo para terminar su carrera interrumpida, cursaba un semestre entre proyecto y proyecto, ya fuera de animación, efectos o maquillaje.

Entre 1994 y 1995 se organiza el curso de animación que impartió Skip Batagglia en donde se conjuntan José Ignacio Solórzano, más conocido como *Jis*, José Trinidad Camacho, *Trino*, Claudia Lozano Alveru, Laura Olivia Pérez Varela y el propio Rigo.

El proyecto que desarrollaron en este taller fue una especie de *cadáver exquisito* de animación, se llamó *Los ángeles de fin de milenio*, en donde cada uno de ellos participó. Después de eso desarrolla proyectos propios encauzados para una campaña de televisión, de este proyecto retoma *La gran obra* (1996), realizado por un grupo creativo encabezado por él mismo. Recibe la proposición de realizar los muñecos de látex del proyecto de Ulises Guzmán, *Mala Pata* ahora renombrado como *Alquimia* (2001).

El panorama que ofrece la ciudad de Guadalajara en rico y variado, se desarrollan diferentes técnicas, se manifiestan tendencias, un estilo de animación empieza a definirse. Aunque con dificultades de producción, la tenacidad de los animadores hace posible que los proyectos se finalicen, tengan aceptación en el público, y se abran posibilidades de difusión. Un ejemplo de esa variedad de producción y de formación lo da el caso de la animadora Cecilia Navarro, socióloga egresada de la Universidad de Guadalajara, cursó un Diplomado de Cine en el CIEC, después de esta experiencia entra a un diplomado de cine y televisión, en un proyecto de la universidad que estaba organizado por Daniel Varela Acosta, en donde tiene la oportunidad de practicar el manejo de la imagen.

En 1995 adapta una fábula de Tito Monterroso, a la que llama *Las buenas conciencias*, sobre unas plantas carnívoras que se vuelven vegetarianas y acaban devorándose entre sí. En esta ocasión utiliza una variante de la técnica de animación de modelos de látex. Ella diseña y realiza los modelos de las plantas carnívoras, aquí aplicó los conocimientos adquiridos en un curso de dos meses tomado en la ciudad de Nueva York, originalmente este curso era el inicio de un intento de crear la especialidad de efectos especiales en la Universidad de Guadalajara, esfuerzo que estaba organizando Guillermo del Toro, proyecto que no se concreta.

En 1997 realiza *Filofobia*, proyecto en donde maneja cuatrocientas figuras de plástico. Con este proyecto participa en la ciudad de Chicago en el Festival de Mujeres Directoras de Cine. En este festival tiene la oportunidad de conocer y comparar la producción de otras latitudes. Consigue el primer lugar en la categoría de video experimental de la ANUIES, y el corto despierta tal interés que es adquirido por una distribuidora de Berlín. El video ha sido exhibido también en España, en México se ha visto a través del canal 22.

El desconcertante corto de animación *El octavo día* (2000) en donde un creador, una especie de deidad asmática, un viejo decrepito, gordo y fofo, de respirar pesado, apoyado en una andadera con la que se desplaza arrastrando los pies, que toma los restos de una creación anterior para dar vida a nuevas criaturas, las cuales como cuervos le sacarán los ojos, lo mutilarán y acabarán crucificándolo en una de las paredes de su cochambroso taller. Esta es a grandes rasgos la anécdota de la animación realizada por Rita Basulto y José Medina, animadores tapatíos, los dos formados como artistas plásticos, egresados de la Escuela de Artes Plásticas de Guadalajara. A mediados de la década de los noventa, continúan su formación en el Departamento de televisión y Video de la Universidad de Guadalajara, en una carrera que se llamaba Videoarte, después de un año en esta especialidad, entran al Centro de Audiovisual, en donde se coordinaba una carrera en medios audiovisuales. Ahí producen con la ayuda de Francisco Guzmán y Luis Fernando Ortega, un corto de animación en formato de video, hicieron un compendio de cuatro pequeños segmentos, en donde uno era dirigido por Rita, otro por José Medina, y los otros dos por los inicialmente mencionados, Luis Fernando y Francisco Guzmán. Animación gráfica sobre papel, entre Rita y José realizan una producción de tres minutos en dos meses: el resultado es presentado en la Bienal de Video, el título es *El ojo de la espiral*. Reflexionando sobre la cantidad de trabajo aplicado para producir unos cuantos minutos que quedan en un escuálido formato de video deciden plantearse proyectos más ambiciosos. Consideran que la barra económica es la más difícil de salvar para producir, pues en cuanto a creatividad y empuje consideran que hay de sobra.

Participando activamente en la docencia imparten un curso abierto a todo público en el Centro de Arte Audiovisual, centro en donde se formaron. Con un grupo de cuarenta asistentes, están estudiando las técnicas de la animación bidimensional y tridimensional.

Trabajando actualmente tres proyectos de cortometraje, uno de ellos ganó una mención honorífica, es un proyecto de animación bidimensional, en técnicas mixtas, en donde se pretende no entrar en el juego de complacencias con el espectador, apostando al uso de imágenes muy fuertes.

Los otros dos proyectos se titulan *Gris y Revelación*, el primero es la relación entre una niña y una anciana, con la intención de ser una propuesta formal nada convencional y tratando de encontrar una estética surrealista. La segunda es un proyecto ambicioso, pensado en animación bidimensional en técnica de acetato, en ella se narra la historia de la paradoja de unos ángeles de carne y hueso, que tienen una parte celestial y otra totalmente terrena.

Una de las sorpresas en el campo de la animación mexicana de los últimos tiempos fue el corto *Sin sostén* (1998), la animación se debe a René Castillo, a quien desde niño le llamaban la atención el modelado en plastilina: años más tarde mientras trabajaba en una agencia de publicidad escucha por la radio el aviso de un curso de animación en plastilina, actividad organizada por la Universidad de Guadalajara.

Al mes de tomar el curso ya estaba produciendo su primer trabajo de animación, apoyado por la Universidad de Guadalajara, fue un corto de cuatro minutos, realizado en formato VHS, llamado *Gitamorfosis*, proyecto exhibido en la Bienal de Video y que le permitió realizar su segundo corto, un proyecto dentro de un concurso para evitar las adicciones: tiempo después realiza varios spots para la Feria del Libro, en donde ensaya diversas técnicas de animación, como el dibujo, el recorte y la animación por computadora. Continúa con sus estudios en el ITESO, en donde realiza el corto en video *Ojo por ojo*, con duración de cuatro minutos, con la técnica de animación de plastilina. Este corto es visto por Antonio Urrutia, quien le plantea la posibilidad de trabajar en un proyecto conjunto, así empieza el proyecto de *Sin sostén*.

Trabajando el diseño junto con Antonio Urrutia, idean el entorno urbano del corto, el personaje y sus motivaciones, así como la interacción de éste con los grandes mensajes publicitarios, que el personaje principal ve desde la azotea donde se lanzará al vacío.

Después de realizar *Sin sostén* entra en relación con otro animador, Luis Téllez, con quien colaborará en el siguiente proyecto basado en las calaveras de Posada, *Hasta los huesos*.

Se entera de un curso de animación impartido por Dominique Jonard en la Filmoteca de la UNAM. En este taller realiza un cortito de 30 segundos en formato de 16 mm que titula *Zeus*, comienza a colaborar con Dominique en su proyecto *La Degénesis* (1996). De regreso al D.F. se presenta a pedir trabajo a la compañía Visiographics, al día siguiente se hallaba incorporado al trabajo. Ahí conoce a Armando Mejía, con el que aprende un nivel de animación más profesional; trabaja por un tiempo para la compañía haciendo asistencia de animación, diseño de personajes y animación. Por ese entonces toma contacto con Lourdes Villagómez, con quien empieza a colaborar en su proyecto *El Síndrome de la línea blanca*.

Después trabaja en el proyecto de *Mala Pata* de Ulises Guzmán, en donde realiza la construcción de los personajes de plastilina. Después de esta experiencia Dominique lo llama para participar en un proyecto de la UNICEF, de realizar spots animados en pro de los derechos de los niños. Se realizaron cuatro spots, Luis realiza uno de treinta segundos sobre la explotación infantil, este spot fue seleccionado para el Festival de Annecy 1999. Gracias al éxito del proyecto, René Castillo propone una colaboración entre la UNICEF y los cursos de animación que imparte el ITESO para desarrollar un proyecto que extiende la propuesta de los derechos de los niños, este es un proyecto de UNICEF en el ámbito mundial, en donde invita a animadores o casas de animación

para realizarlos, como a Disney o a MTV, de Latinoamérica se produjeron aproximadamente veinte spots, de estos México Produjo cuatro.

El proyecto de *Hasta los Huesos* es de una complejidad hasta ahora no vista en la animación mexicana, se han realizado más de ochenta personajes, maquetas complicadas en su realización y trabajo con la animación, en esta etapa se llevaron seis meses. Filmada el noventa por ciento en Guadalajara, se realizaron unas tomas con motion control en los estudios Churubusco, en la edición ha contado con la colaboración de Carlos Bolado, la música es de Café Tacuba, una canción que canta la Calaca Catrina se debe a la voz de Eugenia León, quien de forma generosa grabó la versión de La Llorona, los arreglos los realizó uno de los músicos de Eugenia, Marco Morel.

Quiriendo siempre escalar un peldaño más en cuanto a técnicas de animación, *Hasta los huesos* es uno de los proyectos más ambiciosos del cine de animación mexicano, el corto se terminó el mes de marzo, y se estrenó con gran éxito de público y crítica especializada, en la muestra de Cine de Guadalajara de 2001.

## Marco Teórico

Uno de los objetivos de nuestra investigación consiste en la búsqueda del incremento del capital simbólico del Área de Medios Audiovisuales dentro y fuera de la UAM Xochimilco, para poder comprender los mecanismos que operan dentro de los campos que nos interesan, decidimos basarnos en las teorías sociológicas de Pierre Bourdieu, que se explican en seguida.

Ha sido común abordar el análisis del arte como un fenómeno cuya comprensión está dada por el estudio de sus elementos formales. Esta posición ha generado diversas teorías que consideran al arte como objeto de estudio cerrado, desvinculado de sus orígenes: económicos y políticos; como de sus intenciones y por implicación de sus *intereses disimulados*.<sup>6</sup> Arte por el arte, arte desinteresado...

Frente a esta posición, Pierre Bourdieu busca (y encuentra) desenmascarar la mistificación causada por el trabajo ideológico. Lo forma de llevarlo a cabo por este antropólogo y sociólogo francés, es aplicar el método de Marx en la esfera de producción de los bienes simbólicos. Se trata en última instancia de configurar una economía de los hechos simbólicos...

La sociedad, para Bourdieu, es un sistema relacional de diferencias en el que se dan una serie de campos con sus reglas de juego particulares.

**Campo.**- en el sentido que Bourdieu le otorga al concepto, es una arena social donde las luchas y maniobras se llevan a cabo sobre y en torno al acceso a recursos.<sup>7</sup> En el campo no sólo se recrea la hegemonía y se consolida el control de un grupo sino que lo básico que ocurre es que "los adversarios luchan para imponer unos principios de visión y de división del mundo social".<sup>8</sup>

Un **campo**, se forma en el intersticio tal que, está definido aquello que esta en juego, y los intereses específicos, que son irreductibles a las apuestas en otros campos, e imperceptibles para quien no haya sido instruido en ese campo.

<sup>6</sup> Audiación Eduardo. Pierre Bourdieu y la Comunicación Social. UAM—X 1999, **pág 71**.

<sup>7</sup> Pierre Bourdieu, Sociología y cultura, Grijalbo y CONACULTA, México, 1990, **pág 136**.

<sup>8</sup> Pierre Bourdieu, Meditaciones pascalianas, Anagrama, Barcelona, 1999, **pág 150**.

Audión puntualiza que: un campo sólo funciona cuando hay algo en juego (apuesta específica) y gente en disposición de jugar. Esta disposición es el producto de los *habitus*<sup>9</sup> que les permitan el conocimiento—reconocimiento de las leyes intrínsecas al juego, del valor de aquello que está en juego (creencia e interés) así como la generación de las prácticas y obras convenientes al juego.<sup>10</sup>

En el *campo cultural*, el análisis de las prácticas culturales se sedimenta en el presupuesto de la función de desconocimiento—reconocimiento con base en una dialéctica interactiva entre los agentes; en la distribución desigual de los capitales tanto en el ámbito económico, así como el cultural; en el espacio social y en las contingencias de apropiación diferencial de los recursos o bienes desde sus posiciones y situaciones sociales. Con lo cual Bourdieu rompe con el epifenómeno que la tradición marxista caracterizaba al poder cultural...

Dentro de su sistema conceptual, el *habitus* ya antes referido, es otra presencia constante. Inmersos en la sociedad, no existe una vivencia independiente de la sociedad misma y sus reglas: irreductibles e insondables; las experiencias están mediatizadas por las configuraciones de los diferentes campos. Cabe señalar que si el campo es el marco, el *habitus* es el efecto del marco, su interiorización...

El *habitus* cumple una función que, en otra filosofía, se confía a la conciencia trascendente: es un cuerpo socializado, un cuerpo estructurado, un cuerpo que se ha incorporado a las estructuras immanentes de un mundo o de un sector particular de este mundo, de un campo, y que estructura la percepción de este mundo y también la acción en este mundo.<sup>11</sup>

Ya que el ejercicio de las prácticas es producto de sus *habitus* engendrados por la interiorización<sup>12</sup> de las condiciones objetivas de existencia, es la génesis de sus creencias, como ámbito de lo impensable e indiscutible.

De esta manera y no de otra, con base en los argumentos económicos que subyacen al concepto de campo, la división social del trabajo y por implicación, la especialización resultante, se producirá también por medio de prácticas, luchas y negociaciones; así como por la validación y el logro del monopolio de un tipo de producción simbólica por ciertos grupos de agentes que participen de una misma creencia, empero que este caso no es originaria...

Al mismo tiempo, la validación es instaurada por la implantación de ciertos factores específicos, a saber; la acción pedagógica interna lo que desembocará en lo que se percibe como la irreductibilidad del *habitus* de ese campo. En este sentido concluye Audión que<sup>13</sup>: Por lo tanto, por medio de la mediación del *modus operandi* se tiende a monopolizar la oferta de los mismos productos simbólicos como singulares y propios de ese campo de producción.

Otro factor es: las condiciones de posibilidad históricas de la emergencia de las prácticas especializadas y de su permanencia como campo. En este sentido, Bourdieu, distingue el momento

<sup>9</sup> Es el que provee la disposición para sentir en lo percibido la fuerza de lo constitutivamente cierto de la vida cotidiana (el creer que las cosas son tal como parecen). Audión Eduardo. Pierre Bourdieu y la Comunicación Social. UAM—X 1999, pág 75.

<sup>10</sup> Audión Eduardo. Pierre Bourdieu y la Comunicación Social. UAM—X 1999, pág 81.

<sup>11</sup> Pierre Bourdieu, Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción, Barcelona, Anagrama, 1997 ¿Es posible un acto desinteresado?, pág 146

<sup>12</sup> Para un análisis exhaustivo del concepto, dilucidación que excede la labro del presente marco teórico se puede degustar en el clásico: La Construcción Social de la Realidad. Peter Berger y Thomas Luckmann. Amorrortu Editores.

<sup>13</sup> Audión Eduardo. Pierre Bourdieu y la Comunicación Social. UAM—X 1999, pág 71.

histórico como una oportunidad en la cual se relacionan en una estrecha amalgama; la capacidad de reproducción campal y la producción del recurso que se ofrece como bien específico. El valor del recurso se incrementará en función de la escasez tanto del producto, como de la capacidad de producirlo, es decir, en la capacidad de generar el *habitus* adecuado para consumirlo y descifrarlo. Dicho de otra manera más económica, corresponde a la formación de un sistema de gustos y preferencias que permitan y sostengan el nivel de consumo.

Dentro de la obra de Pierre Bourdieu, resalta la importancia que tiene el concepto de **capital simbólico**: El capital simbólico es una propiedad cualquiera, fuerza física, valor guerrero, que, percibida por unos agentes sociales dotados de las categorías de percepción y de valoración que permiten percibirla, conocerla y reconocerla, se vuelve simbólicamente eficiente, como una verdadera fuerza mágica: una propiedad que, porque responde a unas "expectativas colectivas", socialmente constituidas, a unas creencias, ejerce una especie de acción a distancia, sin contacto físico<sup>14</sup>.

El capital simbólico sólo existe en la medida que es percibido por los otros como un valor. Es decir, no tiene una existencia real, sino un valor efectivo que se basa en el reconocimiento por parte de los demás de un poder a ese valor.

Para que ese reconocimiento se produzca tiene que haber un consenso social sobre el valor del valor, el valor colectivo por así decirlo. Parte importante de la obra de Bourdieu se ha dedicado al descubrimiento de los mecanismos que se dedican a la constitución de esos elementos que configuran el capital simbólico en cada campo social. El campo del diseño...

Precisamente, como ya se mencionó anteriormente, uno de los objetivos de la presente investigación consiste en la contribución al incremento del capital simbólico con respecto al *campo de la animación* en el Área de Medios Audiovisuales de la UAM Xochimilco.

Existen dos problemas a los que se enfrenta el Área de Medios Audiovisuales; el primero; éste en el interior de la UAM Xochimilco, se refiere a la lucha simbólica por el reconocimiento. Este reconocimiento se sustenta mediante trabajos de investigación, cada uno de estos proyectos puede resultar determinante al momento de la asignación de la partida presupuestal de las Divisiones. El segundo problema, al exterior, se refiere al reconocimiento que, como institución, tiene el Área frente a las Agencias Productoras de Animación en la Zona Metropolitana (tomándolas en cuenta como agencias sancionadoras en el campo de la animación); en este punto incide otro, aunque indirectamente; el trabajo de los egresados dentro del campo laboral, lo que puede significar una ventaja para las generaciones subsecuentes; por esto último se realizaron encuestas en las distintas Agencias de Animación, como una manera de asegurarnos el aumento del capital cultural del AMA.

Trataremos ahora de manera más detallada cada uno de los problemas anteriormente mencionados:

En el caso de la búsqueda del reconocimiento al interior de la UAM Xochimilco cabe añadir su falta de representatividad y, hasta cierto punto, desconocimiento en las agencias sancionadoras depositarias del nivel jerárquico más elevado (El Colegio Académico, el Consejo Divisional, el Consejo Académico, los Jefes de Departamento). Al hablar del desconocimiento, no nos referimos a uno total (ya que estas agencias son las encargadas de conocer y sancionar, por ejemplo al personal docente como depositarios de el suficiente capital cultural institucionalizado

<sup>14</sup>. Pierre Bourdieu. La economía de los bienes simbólicos, pp. 171-172

para impartir clases), sino aquel que sabiendo la existencia del Área desconoce la producción de ésta y por lo tanto, no pueden, ni conocer las necesidades como tampoco sancionar correctamente la producción de ésta. Lo anterior sucede pese a que las políticas de la UAM buscan que las agencias sancionadoras sean conformadas por agentes que representen a las diferentes divisiones, departamentos, docentes y al alumnado en general. Sin embargo durante años la División de Ciencias y Artes para el Diseño ha sufrido el monopolio del capital simbólico por parte de la Carrera de Arquitectura (Consejo Divisional), acatando las sanciones que sobre la enseñanza se establecen. Con riesgo de sonar redundantes, en el campo de la enseñanza del Diseño, los agentes que monopolizan(en mayor o menor grado) el capital simbólico, padecen un cierto desconocimiento de los aspectos específicos en el campo de la animación, mientras que aquellos que los conocen no han acumulado el suficiente capital simbólico para validar sus opiniones.

Un ejemplo que podría resultar un poco más claro, y que abarca todo lo anteriormente señalado (proyectos de investigación y agencias sancionadoras) es el referente a la partida presupuestal. En el año 2003 el presupuesto asignado a las distintas coordinaciones fue el mismo para Arquitectura y Diseño de la Comunicación Gráfica, la coordinación de Diseño Industrial recibió aproximadamente un 5% más que las dos antes mencionadas mientras que a la coordinación de Planeación Territorial le fue asignado 12% más que a las coordinaciones de D.C.G. y Arquitectura. Para el año 2004 el presupuesto para las distintas coordinaciones es el que sigue; para las coordinaciones de D.C.G., Arquitectura y Planeación Territorial hubo un incremento del 4% y para la coordinación de Diseño Industrial no cambió.

**Concluyendo:** Los estudiantes, como agentes desprovistos de capital cultural institucionalizado buscamos estrategias orientadas hacia la obtención de capital cultural específico, de lo anterior desprendemos que pese a que las Agencias sancionadoras dentro de la UAM Xochimilco sancionan los planes de estudio y el capital cultural institucionalizado de los docentes, no están capacitadas para fungir como agencias sancionadoras del AMA. Por lo tanto buscaremos el reconocimiento de agencias sancionadoras externas que validen la producción específica del área y sirvan como estrategia para la acumulación progresiva de capital cultural. Esto nos permitiría tener un mediador entre las agencias sancionadoras de la UAM Xochimilco y el AMA que además aportaría capital cultural al área.

Esto nos lleva al segundo punto a tratar, la producción de la animación en el AMA y las agencias sancionadoras externas.

Cabe reconocer que para acceder al campo laboral es más importante la presentación de una carpeta de trabajo de excelente calidad que la institución de procedencia del solicitante. Pero uno de nuestros objetivos es legitimizar progresivamente (este es trabajo no solo de nuestra generación y de sus predecesoras, sino de las subsecuentes) el capital simbólico del AMA con el fin de ser reconocido institucionalmente por las agencias sancionadoras.

Dentro de estas agencias sancionadoras hemos incluido también algunos concursos que tengan el suficiente capital simbólico institucionalizado como para sancionar a las propias casas productoras de animación y con esto conferirle al AMA mayor reconocimiento.

## Marco Conceptual

La animación, como en cualquier otro medio audiovisual, requiere de una estructura narrativa para configurar una historia, esto permite variedades genéricas resultado del acto de enunciación: la epopeya, novela, cuento, entre otros.

A partir de una sucesión de acontecimientos resultantes de las acciones contenidas en una historia se da forma a un relato el cual debe tener calidad expresiva, en él se encuentra implícito el tiempo basado en la consecutividad (antes/después) y de una causalidad (causa/efecto). Estos dos factores van entrelazados a lo largo del relato, quedando plasmado en el argumento (texto) del proyecto, dicho documento es la guía que utilizará el animador para darle forma y estructura al proyecto.

A partir del argumento se realiza un segundo documento al que algunos animadores denominan tratamiento, el cual es un texto donde se desarrollan y amplían los apuntes narrativos, su forma es aún literaria, pero con una mayor descripción de las distintas escenas en las que se divide la historia.

Esto da paso a la elaboración del guión literario donde se describe el ambiente y las características de los personajes, para ello se recurre frecuentemente a figuras retóricas, entendidas estas como formas expresivas singulares que utilizan los animadores para enriquecer y dar sentido al lenguaje visual y auditivo, logrando un significado particular a cada historia creando en los espectadores sensaciones particulares. Un ejemplo de ello lo tenemos cuando el animador desea representar visualmente las particularidades que tienen los personajes o el ambiente, para lo cual recurre a la *Cinestesia*, figura retórica que supone la atribución de cualidades sensoriales a conceptos que no pueden tenerlas, enriqueciendo con ello el ambiente y las formas contenidas en la historia.

La *Metáfora* es otra figura retórica, la cual permite trasladar el sentido propio de un término a otro con el que se relaciona por semejanza o por sentido figurado. Existen diversas metáforas de las cuales se vale la animación para darle sentido a sus proyectos, ya que en realidad toda animación esconde siempre una mayor o menor exageración de atributos o valores en sus personajes.

En animación es común atribuirle capacidades o características humanas a otros seres vivos y a objetos (metáfora antropomórfica) que son reconocidas y aceptadas por el público en forma inmediata, ejemplo de ello lo tenemos en el cortometraje *Animal Farm* de John Halas y Bachelor. En él, un grupo de animales representa una revuelta social, los personajes adquieren características humanas para crear una relación lógica para el espectador sobre la historia. Es recurrente su uso en proyectos animados dirigidos a menores de edad y en proyectos publicitarios donde se desea dar un énfasis en valores a productos o servicios, que no tendrían la misma aceptación o impacto visual si se realizara con personas o imágenes reales en filmación directa.

Cuando un proyecto de animación requiere de gran exageración en el significado de los personajes o de sus acciones se puede recurrir a la metáfora hiperbólica. Este tipo de metáfora recurre a la exageración que aumenta o disminuye desmesuradamente las características de un personaje y se encuentra presente en menor o mayor grado en toda animación ya que es una herramienta eficaz para enfatizar valores y sentimientos en los personajes.

Cuando se desea presentar cierto valor, éste se puede tematizar a través de diversos procesos, que se encuentran tanto a nivel expresivo como de contenido. Al respecto Lorenzo Vilches en libro *La lectura de la imagen*, escribe; "El resultado de este proceso puede producir un tema cinematográfico (manifestación discursivo-expresiva como evasión espacial, en un filme como *Yellow Submarine*, donde la libertad es tematizada por medio de la figurativización del viaje en submarino (figura narrativa) pero también del viaje a través de la droga (figura discursiva). Pero

*el tema en el plano de la sustancia del contenido es la liberación espacial de la imaginación*". Al analizar su propuesta encontramos que toma como referencia a una metáfora surrealista, entendida ésta como una imagen de forma irracional, sin relación de semejanza evidente con la realidad. Su valor expresivo es muy fuerte, guardando veladamente parte de la información para provocar en el espectador determinada emoción.

En la animación japonesa se ha recurrido frecuentemente al uso de metáforas zoomórficas, entendidas como imágenes que identifican cualidades de animales a los seres humanos y que son combinadas con figuras de ficción.

La metáfora zoomórfica es utilizada frecuentemente en la corriente de animación norteamericana combinada con la parábola, que recurre en un doble plano; el real, que aparece en el discurso, y el simbólico que constituye un trasfondo que debe deducirlo el espectador (generalmente infantil). Comúnmente la historia se deriva en una enseñanza religiosa o moral.

En el cortometraje *El Héroe* de Carlos Carrera, vemos el uso de figuras descriptivas o retóricas que perfilan plásticamente los rasgos físicos de personas, objetos o ambientes, y los psicológicos de los seres humanos u objetos personificados. En el ejemplo citado, el animador representa a través de las imágenes parte de la sociedad urbana en su diario vivir, creando un espacio con los mínimos detalles gráficos, un extraordinario manejo de planos y secuencias.

En la continuidad la regla básica que la sostiene es el enlace entre la acción desarrollada en un plano y el siguiente, creando así un encadenamiento visual y auditivo que de cuerpo a la narrativa de la animación, en ella está implícito el manejo de los planos, el uso correcto de los ejes visuales, entre otros. El animador debe tener un control total sobre lo que sucede en cada toma, la que debe tener una lógica propia, además de la relación con las tomas que le preceden y posteriores. Para este control se tienen herramientas fundamentales que son, el *Guión Técnico* y el *Story Board*, en donde se analiza la estructura visual en su conjunto para evitar problemas de continuidad.

## **Principios Estéticos de la Composición**

### *Fundamentos de la composición visual*

#### *Principios*

La psicología Gestalt de la percepción parte del axioma de que "todo esquema estimulador tiende a ser visto de manera tal que la estructura resultante sea tan sencilla como lo permitan las condiciones dadas"<sup>15</sup>. Por tanto, cuando el artífice del esquema estimulador no es el azar sino la mano de un artista, podemos suponer que éste se ha ocupado de facilitarnos un poco el trabajo de ver y comprender su obra mediante el empleo deliberado de estructuras sencillas, generalmente equilibradas. Los artistas buscan respuestas al interrogante clásico de la frugalidad: «¿cuál es la estructura más sencilla para mi propósito?»; y al del sentido del orden: «¿cuál es la forma más sencilla de organizar tal estructura?», dentro de los requerimientos superiores del estilo y del isomorfismo. El estilo representa una unidad de concepción que, en el artista maduro, contribuye a simplificar los recursos a la vez que enriquece los enunciados, mientras que el isomorfismo vela por garantizar la máxima correspondencia entre forma y significado, para reforzar el valor de simplicidad.

#### *Peso y fuerza visual*

La percepción visual no precisa de fuertes estímulos para convertirse en una experiencia dinámica. En realidad, todo lo que no sea un vacío uniforme será percibido como un juego entre tensiones dirigidas o *fuerzas*, actuando recíprocamente y en función del formato. El campo de

<sup>15</sup> Arnheim, R., *Arte y percepción visual*, p. 70

fuerzas visuales se ha comparado a veces con el magnético, sólo que, a diferencia de lo que sucede con las limaduras de hierro en éste último, las partículas visuales *caídas* bajo la influencia de un formato también establecen entre sí relaciones de atracción o repulsión. El campo de las fuerzas visuales recuerda, quizás más, al equilibrio gravitatorio alcanzado por los astros, en el sentido de que es un equilibrio homeostático, y por tanto, precisa de una continua negociación entre fuerzas jerárquicas. Ver es la percepción de una acción, según Arnheim; pero el resultado de las fuerzas contrarrestantes puede ser el equilibrio lo mismo que la ambigüedad. En este sentido, una composición desequilibrada tenderá a parecer transitoria, porque sus elementos presentan una poco sosegadora inclinación a cambiar de forma o de sitio.

Como en la naturaleza o el universo, el *peso visual* es el que determina, en última instancia, el poder de atracción gravitatoria de cada elemento de la composición. Existe cierta confusión entre *tener peso* y *aguantar peso*, conceptos que son, sin embargo, curiosamente contrapuestos. Se dice, por ejemplo, que un objeto pesa menos en el lado izquierdo de la imagen que en el derecho y, a la vez, que el lado izquierdo aguanta más peso que el derecho; y es que *aguantar más peso* significa que las cargas soportadas, siendo las mismas, se aligeran de parte de su densidad visual, es decir, *pesan* menos. Sin embargo, el peso visual es una cualidad del objeto que difícilmente puede medirse, dado que son muchos los factores que influyen en él alterando toda posible cuantificación, salvo la que pueda arrojar la muy fina balanza de la retina del pintor<sup>2</sup>. En el peso visual influyen, entre otros, los siguientes factores<sup>3</sup>:

- **Tamaño.** A mayor tamaño corresponde mayor peso

- **Color.** Los colores cálidos, como el rojo, pesan más que los fríos, como el azul.

- **Ubicación.** Una posición fuerte sobre la armazón estructural (es decir, bien centrada o en coincidencia con alguno de los ejes principales horizontal-vertical y las diagonales) puede aguantar más peso que otra descentrada o alejada de dichos ejes:

. A mayor profundidad o lejanía, también corresponde mayor peso

. *Arriba* pesa más que *abajo*

. A la derecha pesa más que a la izquierda.

- **Tono.** Los tonos claros sobre fondo oscuro pesan más que los oscuros sobre fondo claro.

. A igualdad de fondo, es más pesado el tono que más contraste.

. Una zona negra tiene que ser mayor que otra blanca para contrapesarla.

- **Forma.** La forma regular es más pesada que la irregular.

. La compacidad de la forma respecto a su centro es más pesada que la dispersión de la misma.

. La orientación vertical es más pesada que la oblicua, y ésta, a su vez, es más pesada que la horizontal.

### *El interés intrínseco de la forma.*

. Por el tema representado, en función de los deseos y temores del espectador. Por ejemplo, una cabeza, como soporte de la mente, pesa mucho en el cuadro.

. Por su complejidad formal u otro factor; la propia pequeñez puede ejercer fascinación, aumentando el peso.

El conocimiento previo de la densidad o resistencia de los elementos representados, por lo que atribuiremos algo más de peso a la representación de una bola de plomo que a una de cristal.

Lo que diferencia al peso visual del resto de las fuerzas visuales es que se trata de una característica intrínseca de cada elemento de la composición, mientras que otras fuerzas pueden actuar con independencia del objeto que las produce o sobre el que se aplican. Los elementos que componen una fuerza visual son tres, como en los vectores descritos por la física: punto de aplicación, intensidad y dirección. Estos elementos pueden ser inducidos por determinantes no visibles, por ejemplo la dirección izquierda-derecha de lectura de la imagen o las direcciones de mirada de los personajes representados. Según esto, podríamos definir el peso visual como una clase de fuerza visual inseparable de las figuras, que se caracteriza por un punto de aplicación en el centro de gravedad del objeto, una intensidad debida a los factores ya enumerados y una dirección que es siempre vertical y hacia abajo. En las demás fuerzas visuales, sin embargo, la dirección depende de alguno de los siguientes factores:

- Atracción del peso de los elementos vecinos; así, entre dos objetos próximos podemos localizar el vector resultante de la interrelación de sus campos gravitatorios, en función del peso.
- Atracción de los ejes de los esqueletos estructurales de las formas; los ejes longitudinal y transversal suelen decidir la dirección del vector que resulte de la atracción o repulsión entre los objetos.
- Líneas visuales o direcciones de mirada; resultan alteradas por variaciones mínimas en la posición relativa de las pupilas del sujeto representado, orientación de su cabeza, disposición general del cuerpo, objetos próximos de interés, influencia de las diagonales, etc.
- Influencia de los cuatro ejes fundamentales de la representación (horizontal, vertical y diagonales); estos ejercen una poderosa atracción que desvía hacia sí cualquier otra fuerza menor en las zonas próximas a ellos.

### *Nivelación y agudización*

Los conceptos de nivelación y agudización ocupan lugares distintos, aunque siempre importantes, en las distintas teorías sobre composición. Según Arnheim, nivelación y agudización son tendencias preceptuales que dependen de otra de mayor rango: la ley de pregnancia o tendencia a la estructura perceptual más definida y clara posible, que no se debe confundir con la ley de simplicidad, principal piedra de toque de la Gestalt. La nivelación se asocia con técnicas que tienden a la unificación, la simetría, la reducción de rasgos estructurales, la repetición, la eliminación de la oblicuidad y de toda discordancia, etc., mientras que la agudización tiende a acentuar las diferencias o contrastes y a subrayar la oblicuidad.

Aparentemente relacionados con los conceptos de nivelación y agudización, tenemos respectivamente los de semejanza y diferencia. La semejanza establece puentes entre partes alejadas -y en realidad distintas- de un conjunto dado. Es posible establecer semejanzas visuales, por ejemplo, entre una mano y un florero, en cuanto a su identidad de tamaño en un contexto dominado por elementos considerablemente más grandes o más pequeños. Las semejanzas se pueden dar respecto a cualquier elemento plástico, como la forma, el color, la luminosidad, la proximidad, la ubicación, la orientación, la dirección, e incluso la velocidad. Paradójicamente, la semejanza sólo puede actuar como principio estructural (esto es, tejiendo relaciones entre elementos dispares) en conjunción con la diferencia y la separación. De hecho, en el espacio de la representación sólo reconocemos lo que es semejante por contraste con otros elementos que no lo son.

La semejanza es también el factor principal del ritmo, porque allí donde hay semejanza hay repetición y, por lo tanto, ritmo. Las composiciones abstractas aprovechan especialmente el factor de semejanza para la creación de ritmos visuales, ya que la semejanza determina vínculos preferentemente abstractos entre los elementos. Además, distintos factores de semejanza pueden entrelazarse unos con otros en la misma obra, creando agrupaciones distintas según el color, el tamaño, la forma, etc., que enriquecen el ritmo visual hasta altos grados de complejidad. Uno de los recursos más utilizados de nivelación es la simetría, que puede considerarse, en realidad, un caso especial de la semejanza por ubicación en la que dos objetos, conjuntos o partes de los mismos se relacionan por su ubicación respecto a un eje. Sin embargo, la semejanza puede emplearse, en realidad, tanto para nivelar como para agudizar, no siendo en sí un recurso expresivo sino, más bien, un elemento sintáctico de primer orden.

También la semejanza es, en buena parte, responsable de la desconcertante polisemia del lenguaje visual, fuente inagotable de metáforas visuales, ya que los vínculos formales que establece pueden transmutarse, en cualquier momento, en vínculos de significado. Al pintor le es dado comparar de modo más explícito que al poeta, un rostro, por ejemplo, con un bodegón floral, como en el retrato de Arcimboldo; o con una habitación, como en el retrato de Mae West de Dalí; Pero caben también metáforas más audaces, rozando ya la abstracción, que no pueden describirse con palabras, como las que caracterizan la obra de Paul Klee o Miró.

### *Equilibrio y proporción*

El equilibrio compositivo debe entenderse en términos relativos, ya que no es en sí un valor absoluto ni un estado puro de cristalización del orden y la forma; ni siquiera es el único valor que determina el equilibrio global de una imagen. En estilos modernos como el impresionista, el *equilibrio cromático* o, más comúnmente, la armonía de color pueden ser más determinantes que el equilibrio de la organización formal. La mejor prueba de que el equilibrio formal no es una ciencia exacta es que el fotógrafo adiestrado puede encuadrar, en pocos segundos, una composición aceptable en términos de equilibrio, sin importar demasiado la dirección a la que apunte el objetivo de su cámara. Jugando con el zoom y con ligeras variaciones en el ángulo de enfoque, no será difícil que encuentre una disposición correcta de los elementos prácticamente a todos los lados hacia los que mire.

En general puede descartarse la idea de que el equilibrio visual es un estado puro de orden y armonía que una sola brizna puede echar abajo. El equilibrio se verá dinamizado, por ejemplo, por la combinación de una actitud estática -y geoméricamente sencilla- en el modelo con una expresión facial cargada de tensión y fuerza interior; o a la inversa, por cierta crispación corporal junto a una expresión serena en el rostro. El equilibrio global del cuadro dependerá de algo más que de la disposición de sus escasos elementos. En las artes figurativas y especialmente en la fotografía, hay

que contar, por tanto, con la posibilidad de compensar aspectos formales con otros tan inaprensibles como los psicológicos.

Acerca del equilibrio, escribía Arnheim: «El contrapunto pictórico es jerárquico, esto es, contrapone una fuerza dominante a otra subordinada. Cada una de las relaciones es desequilibrada en sí; juntas se equilibran todas mutuamente en la estructura de la obra entera»<sup>16</sup>. Sin embargo, no todos los esquemas de equilibrio se basan en la riqueza del contrapunto. El propio Arnheim distingue cuatro esquemas principales:

- Centrales, con un solo acento fuerte al que todo se supedita,
- Binarios, con un dúo de figuras o grupos, típico de las composiciones fuertemente simétricas;
- Jerárquicos, constituidos por acentos que van del más fuerte al más débil, en una red de relaciones subordinadas. Buena parte de la pintura universal está basada en este esquema.
- Atonales, con muchas unidades de igual peso creando textura en lugar de estructura.

Simplificando lo anterior distinguimos dos tipos principales de equilibrio: el estático y el dinámico. El equilibrio estático se suele identificar con la simetría, en los esquemas anteriores serían: los centrales, binarios y atonales. El equilibrio dinámico goza quizás de mayor predicamento, por cuanto supone un compromiso difícil entre fuerzas desiguales; los esquemas jerárquicos a los que se refiere Arnheim están basados en él. La famosa ley de la balanza ilustra con claridad el fundamento del equilibrio dinámico. En ella, el punto de apoyo del brazo que sostiene los platillos se identifica con el centro geométrico de la composición, comprobándose que un peso grande puede ser equilibrado con otro más pequeño acortando, simplemente, la distancia que separa el peso mayor del fiel de la balanza. En el espacio de la representación, por tanto, las masas se suelen colocar a distancias del centro que son inversamente proporcionales a sus pesos relativos dentro de la composición. Un objeto grande y pesado desviado ligeramente del centro del cuadro hacia la izquierda, siempre podrá ser compensado con un objeto más pequeño situado cerca del extremo derecho. Un objeto grande y pesado situado en el extremo derecho sólo podrá ser convenientemente contrapesado con un peso semejante o sólo ligeramente inferior en el extremo izquierdo.

Proporción y equilibrio designan indistintamente el concepto más general de la armonía de la forma. De entre las infinitas proporciones que son posibles entre dos magnitudes, sólo algunas satisfacen el sentido de equilibrio de las creaciones artísticas, y sólo cuatro son principales: las basadas en la raíz cuadrada de 2, de 3, de 5 y, sobre todo, la conocida como *proporción áurea*. Ésta última es la única que ha alcanzado mayor relevancia en lo visual. La proporción áurea, basada en la *sección áurea*, pasa por ser la más armoniosa de las proporciones, y ha jugado un papel determinante en toda la historia del arte occidental desde la Grecia clásica. La sección áurea se puede obtener por un procedimiento geométrico o aritmético, aunque éste último resulte más cómodo en pintura, sobre todo cuando se aplica a formatos grandes. El procedimiento aritmético consiste, bien en multiplicar la longitud más larga de referencia ( $a$ ) por la constante 0.618; o bien la longitud más corta ( $c$ ) por 1.618. En el primer caso, el producto obtenido corresponde a la medida del tramo mayor ( $b$ ) de la división áurea del segmento  $a$ ; y en el segundo, al propio segmento  $a$ . Tomando la magnitud  $a$  como valor inicial, se han de cumplir las siguientes igualdades:

$$b = a \cdot 0'618; a = b + c;$$

---

<sup>16</sup> *Arte y percepción visual*, p. 56

$$c = b \cdot 0'618; a : b = b : c$$

### El espacio pictórico

El ejemplo anterior de la balanza no tiene en cuenta la naturaleza desigual del espacio pictórico, que modifica los pesos tanto sobre la horizontal del brazo de la balanza como sobre la vertical del fiel. El espacio es anisótropo por la fuerza de la gravedad; así, elevarse significa vencer una resistencia, triunfar sobre los impedimentos que nos retienen en el plano material. A mayor altura de un objeto, éste acumula más energía potencial y, por tanto, un mayor peso. En el mundo natural, estamos acostumbrados a que haya más peso abajo que arriba, y tendemos a trasponer esta tendencia no solo al diseño de los objetos que construimos sino al modo de percibir todo aquello que nos rodea. Para que dos partes del mismo objeto, una encima de la otra, parezcan iguales, la superior ha de ser más corta o ligera que la inferior<sup>(4)</sup>. La relación *superior-inferior* se establece según la orientación espacial de la imagen, con independencia de que ésta se encuentre en posición vertical.

Respecto a la dirección izquierda-derecha, las diferencias se establecen no por constitución fisiológica, sino por hábitos culturales. La escritura es la responsable, en la cultura occidental, del poderoso vector dinámico que recorre toda imagen de izquierda a derecha. La combinación de este vector con el superior-inferior de la gravedad da origen a las naturalezas contrapuestas de las dos diagonales del cuadro: la descendente y principal, que va del vértice superior izquierdo al inferior derecho; y la ascendente y secundaria, del vértice inferior izquierdo al superior derecho.

Un objeto *pesa* más en el lado derecho del cuadro que en el izquierdo y, de hecho, parece de mayor tamaño. Relacionado con este fenómeno, el mismo objeto a la izquierda parecerá más alejado que a la derecha. Sin embargo, el espectador se siente más identificado con el lado izquierdo, atrae más su atención, aunque no esté tan próximo como el derecho. También el movimiento hacia la izquierda se ve más rápido que hacia la derecha, porque vence una resistencia mayor al avance. Todos estos conceptos, lejos de pertenecer al plano especulativo, tienen una incidencia cotidiana en el terreno de la publicidad impresa, donde las fotografías de automóviles, por ejemplo, suelen ponerse en sentido contrario al de lectura, con objeto de *amarrar* sobre el anuncio la mirada esquiva del lector o del viandante.

### Encuadres

Son descripciones de la ubicación de la cámara en relación a la escenografía. En éstos se debe lograr el equilibrio de los elementos visuales, para ello se puede valer del manejo de "la ley de los tercios", en ella la imagen que aparece en pantalla debe componerse en tercios verticales, horizontales e incluso diagonales, dando como resultado una mejor composición.

### Planos

Existen diversos planos en animación, cuya división arbitraria, se determina por la parte de la figura humana que aparece en la pantalla. Se establecen tres grandes categorías: general, medio y primer plano, en cada uno existen subgrupos que tienen una función en la narrativa visual de una animación, buscan centrar la atención del público en aspectos fundamentales dentro de la historia presentada.

La selección correcta del plano está determinada por la intencionalidad que el animador desea darle a la toma. Para ello se puede recurrir al manejo de la proxenia, estudio propuesto por Edward T. May, donde se analizan los diferentes espacios que utiliza el hombre para relacionarse o

comunicarse con la sociedad, se proponen cuatro distancias básicas; pública, social, e íntima, las que a su vez se subdividen en fase cercana y lejana.

Estas distancias responden a una serie de condiciones tanto fisiológicas como psicológicas, enmarcadas claramente en la cultura del grupo social al que pertenece el individuo.

En la distancia pública, el individuo guarda un espacio mayor a los diez metros con las personas que le rodean, en ella se utilizan preferentemente los sentidos visual y auditivo. Al primero el hombre lo ha perfeccionado a través de su evolución, privilegiándolo sobre los demás sentidos, consecuencia de esto es que nuestro mundo está basado principalmente en un espacio visual. El auditivo es utilizado en esta distancia como elemento fundamental para cerrar la sesión, ambos sentidos son considerados como de no contacto.

En la distancia social, se acortan los espacios entre los actores sociales (de 2 a 5 metros), entrando en acción los sentidos visual, auditivo y olfativo, éste último tiene una peculiar forma de afectar al preceptor, pues al percibir el aroma que domina un lugar o espacio, evoca estados de ánimo; agradable o desagradable, ácido o dulce, cabe notar que en condiciones normales no puede ser eliminado o aislado. Es común que se asocie con momentos pasados y con personas que estuvieron en ese momento, ya que es una sensación con gran carga emotiva.

En la distancia personal, a los tres sentidos anteriores se integra el tacto, en el cual los estímulos se estudian a través de la háptica, analiza el grado de afectación que puede generarse en una comunicación. Cuando dos sujetos se encuentran dentro de este espacio, es porque así lo han acordado y aceptado, este campo sirve como puente natural para llegar a la separación física más corta.

En la distancia íntima se utilizan todos los sentidos con un mayor grado, generando gran intensidad en la comunicación, en este espacio la persona con quien se interactúa ocupa nuestro campo vital, por lo que la podemos tocar, oler, gustar, oír y ver, obligándonos a tener toda la atención en ella.

El uso del espacio físico social se puede extrapolar al manejo de los planos en animación y los efectos que produce en el espectador. Así la distancia pública se puede relacionar con un plano general, por lo que éste tiene una tensión menor para el espectador, pues al relacionar esta distancia con sus propias experiencias, se genera una sensación de alejamiento y no participación con los personajes.

La distancia social y personal son semejantes al manejo que se da en cine al plano medio y sus variantes. En él se establece un contacto directo entre la persona y los demás sujetos que están en relación, se activan los sentidos del tacto, olfato, oído y vista, sirviendo como puente para la aceptación o rechazo de una circunstancia planteada en la historia. Finalmente el primer plano guarda correspondencia con la distancia que mayormente define como íntima. En este plano se coloca al personaje en el espacio, generando la atención del espectador siendo la mayoría de las veces esta secuencia la más recordada.

### ***Plano General***

Es una toma abierta, para identificar el escenario donde se realizará una secuencia, sirve para relacionar o ubicar al espectador con el lugar y tiempo donde participan los personajes. En él se presenta lo más importante de una escena, por lo que también se le denomina plano *master* o *informativo*. El animador puede recurrir a él cuando busca relajar la atención del espectador ya que

contrasta con la atención visual que se produce en el primer plano. El plano general tiene dos variables.

*Big long shot (panorámica)* Se abre totalmente la toma, para que abarque la mayor área posible del escenario, el cual tiene un mayor valor que los elementos contenidos.

*Long shot (plano largo)* Toma abierta que sirve para ubicar a los personajes en el escenario y el contexto donde se desarrolla la historia.

### **Plano Medio**

Sirve para presentar las relaciones entre los personajes, permite un primer acercamiento de sus caracteres, revela lo suficiente de sus rostros y rasgos que pueden interesar al espectador para generar su aceptación o rechazo. En este tipo de espacios existen subgrupos de planos que permiten colocar dos o más personajes.

El plano medio se utiliza también como puente entre un plano general y un primer plano. Para identificar claramente sus características se toma como referencia la figura humana.

*Full Shot* Es el puente que sirve entre uno general y un medio, pues aparece en la pantalla el cuerpo completo del personaje.

*Medium Shot* El personaje aparece en la pantalla arriba de su cintura, terminando arriba de la cabeza.

*Medium Full Shot (plano americano)* En este plano el personaje se presenta arriba de las rodillas hasta la cabeza.

Los siguientes planos se utilizan fundamentalmente cuando se requiere relacionar a varios personajes en una secuencia, de acuerdo a la parte de la historia propuesta.

*Two Shot* En él aparecen dos personajes. Sirve para iniciar una relación entre ellos o en la interacción, es recomendable para enfatizar un diálogo.

*Group Shot* De tres o más personajes en pantalla, este plano debe encuadrarse perfectamente para dar un énfasis en el grupo, sirve como puente en el uso de primeros plano o de detalle, que le dan un mayor dinamismo a la escena.

### **Primer Plano**

En él se agrupan los planos que nos brindan detalles que centrados en la cara del personaje, de su cuerpo o detalles de los elementos visuales que tienen un gran significado en la historia propuesta. Su manejo debe ser muy cuidadoso ya que en él observamos una gran gama de sentimientos y sensaciones. En esta clasificación se encuentran algunas variantes como:

*Close Up* En él aparece la imagen del personaje, de sus hombros hasta arriba de la cabeza, o bien se puede mostrar alguna parte de su cuerpo, como manos o pies, de acuerdo a lo que se desea expresar.

*Tight Shot* Su manejo es igual al *Close Up* pero se utiliza cuando se toman elementos u objetos contenidos dentro de la escena.

*Big Close Up* Es la máxima aproximación al sujeto, que con pequeños movimientos logra transmitir sensaciones muy intensas, pues se toma el rostro, los ojos o la boca, e inclusive parte de ellos.

### **Color**

Cuando se trata de definir el color, se recurre en primera instancia a la parte objetiva, donde se define como una forma visible de energía luminosa reflejada por la superficie de los objetos que, al recibirse por la retina, estimula a la células fotorreceptoras (conos) permitiendo captar las diferentes frecuencias lumínicas del espectro visible. Este primer punto corresponde al proceso fisiológico que se crea en el ojo humano. Pero existe un segundo aspecto, el subjetivo, según el cual el observador suma las experiencias particulares que ha tenido con el color, entre ellas su dinamismo, cualidad térmica o espacialidad. Por lo anterior se puede definir al color como una experiencia sensorial. Lorenzo Vilches describe a “nivel de isotopía mínima (es decir la unión de dos figuras sémicas) de la sustancia visual, se puede hablar de dos trazos pertinentes para caracterizar la materia de la expresión: espacialidad y color. Ambos trazos pertinentes son indisociables, no hay espacio (o forma) sin color y viceversa”. Así en la animación el objeto está delimitado por el color que contribuye a su forma, apoyado por el contraste que se genera con el fondo o la escenografía, tendrá variaciones tonales de acuerdo al tipo de iluminación, así como a sub exposición, sobre exposición o una correcta exposición. Se puede dar énfasis de profundidad con el manejo del color como han realizado artistas en diferentes épocas de la pintura.

Cuando se emplea una técnica bidimensional (como acetatos) para una animación en la que se busca crear un efecto visual de diferentes planos, se puede recurrir al manejo visual tal como se ha utilizado en la pintura, para crear a través de los tonos los diferentes planos necesarios en la escena, esto aunado al movimiento propio de los personajes. Al aplicar tono y saturación de color, texturas y proporciones de las figuras se puede lograr el efecto deseado.

### **Forma y Color**

En un cuadro, los valores expresivos de la forma y del color deben verse sincronizados; esto significa que la expresión de la forma y la expresión del color deben equilibrarse y sostenerse mutuamente; con ello decimos que la forma y el color tienen un valor de expresión “sensible y moral”.

De la misma manera que existen tres colores básicos, hay tres formas básicas, sencillas y expresivas: el cuadrado, el triángulo y el círculo.

El cuadrado es el símbolo de la materia, de la pesadez y de las fronteras fijas. Todas las formas geométricas que se fundamentan en líneas horizontales y verticales, pertenecen a la familia del cuadrado; como la cruz, el rectángulo, la greca y sus derivadas correspondientes.

A la familia del triángulo pertenecen todas las formas de carácter diagonal, como el rombo, el trapecio, el zigzag y las formas que se derivan.

El círculo produce un sentimiento de relajación y de movimiento perpetuo. Simboliza el espíritu que se mueve en su unidad. A la familia del círculo pertenecen todas las formas geométricas curvas, como la elipse, el ovoide, la parábola y sus formas derivadas.

### **Efecto Espacial de los Colores**

El efecto espacial de un color depende de diversos componentes. En el mismo color encontramos unas líneas de fuerza que operan en profundidad. Éstas pueden manifestarse como claro-oscuro o como caliente-frío. Si colocamos uno junto a otro, los tres colores primarios y los

tres secundarios, sobre un fondo negro, nos percataríamos de que el amarillo parece salir del conjunto mientras que el violeta parece que flota en el fondo de la figura.

Los otros colores se sitúan a diferentes grados de profundidad entre el amarillo y el violeta. Si se emplea un fondo negro, se invierte el sentido de profundidad. El violeta sobresalta más y parece que avanza hacia nosotros mientras que el blanco del fondo retiene el amarillo con el que es más similar.

Realizar una composición de colores equivale a colocar dos o varios de manera que den una expresión neta y llena de carácter. En aquello que concierne a esta expresión, la elección de los colores, sus posiciones respectivas, su localización y su orientación en el interior de la composición, el trazado de las relaciones que unen y de las formas simultáneas, su tamaño y las relaciones de contraste ofrecen una importancia primordial.

El carácter y el efecto de un color quedan determinados por la posición que este color ocupe en relación a aquellos que lo acompañan. Nunca está aislado un color, hay que considerarlo en función de su ambiente y claro está de todo un contexto cultural del lugar donde se presente.

Cuanto más alejado se encuentra un color respecto a otro en el círculo cromático, más fuerte será su contraste. Pero el valor y la significación de un color dado en un cuadro no solamente queda definido por los colores que lo acompañan. Para la composición de una obra visual, es importante la orientación de los colores y su situación.

Existen varias maneras para definir la orientación de una composición: una orientación puede ser horizontal, vertical, circular o resultante de una combinación. Cada una de estas orientaciones tiene una significación particular. La horizontal no da una sensación de pesadez. La vertical expresa ligereza, altura y profundidad. Los puntos de unión entre las líneas horizontales y verticales constituyen fuertes acentos. Cuando se utilizan simultáneamente estas orientaciones, generan un sentimiento de equilibrio, de solidez y de resistencia material. La orientación diagonal, por su parte, produce movimiento e introduce al espectador hacia el centro de la obra.

## **Movimiento**

Los elementos visuales en la animación requieren de un manejo adecuado de la historia que se desea presentar. En ella se cuida en encuadre, el color de los personajes, la escenografía y los demás elementos visuales que intervienen en las escenas. Todos estos factores son básicos para una buena narrativa visual, pero se requiere del elemento fundamental para la realización de una película, este es el movimiento. Sobre él, Kit Laybourne escribe "la animación es arte en movimiento. Es más, es el arte del movimiento". Por lo anterior, el animador debe conocer las leyes que afectan a la animación, al respecto John Halas establece: "En primer lugar, existen tres principios o leyes del movimiento establecidos por Newton.

-Un cuerpo que está en reposo tiende a permanecer en reposo; de igual forma un cuerpo que está en movimiento tiende a permanecer en movimiento.

-El estado de reposo o movimiento de un cuerpo sólo puede ser cambiado por la acción de una fuerza exterior. El cuerpo se moverá según la línea recta de la fuerza aplicada, a menos que otras fuerza intervengan para cambiar la dirección.

-Cada acción provoca una reacción igual y en sentido contrario".

Tomando como referencia lo desarrollado por Norman McLaren y David Munro en su película Los elementos básicos de Animación desarrollada por National Film Board of Canada en el año 1976, en la que plantean los cinco movimientos básicos, denominados constante, aceleración, desaceleración, irregular y movimiento cero, utilizados en la animación de los elementos visuales

en un escenario. Para ello es necesario establecer claramente las relaciones entre el audio y la cadencia del movimiento que los elementos visuales realizarán, tomando en cuenta el carácter que se le dará al personaje, y la duración de la escena, el tipo de trayectoria que realizará, los factores o leyes físicas que se desea enfatizar.

### **Constante**

Movimiento que se utiliza con mayor frecuencia para desplazar los elementos gráficos sobre el fondo, en él no existen cambios de velocidad, se logra al dividir la trayectoria desde su punto inicial hasta su punto final en segmentos equidistantes, que sirven de referencia al animador para colocar al personaje o elemento gráfico en una posición determinada y mantener la trayectoria deseada.

### **Aceleración**

Este movimiento se logra tomando como referencia el punto inicial de la trayectoria del elemento a mover. Las posiciones subsiguientes se colocan con una separación cada vez mayor. El cálculo de la separación entre una posición y la siguiente se puede determinar por medio de un incremento porcentual o matemático, asignándole valores a cada distancia lo que permite aumentar el espacio, más no el tiempo.

El efecto se incrementa cuando se da un tratamiento al personaje, inclinándolo hacia delante o trazando una estela de líneas en la parte posterior del cuerpo para dar un mayor énfasis al movimiento.

### **Desaceleración**

A diferencia de la aceleración, para lograr el efecto visual de desaceleración el animador debe acortar las distancias entre cada una de las posiciones del personaje en la trayectoria planteada, logrando un efecto óptico de disminución en la velocidad de éste. Normalmente se utiliza como puente entre un movimiento constante y movimiento cero. Al combinar un movimiento con los demás se obtiene una riqueza visual que no pasa desapercibida por el espectador, puede percibir movimientos lógicos en la historia, relacionando inmediatamente el carácter de los personajes.

### **Movimiento Cero**

Este efecto visual es utilizado cuando se desea hacer énfasis en un momento determinado de la historia, es un movimiento visualmente semejante al congelamiento de imagen. Su duración es directamente proporcional a la importancia que se desea dar a la imagen en que es aplicado el movimiento cero, así al darle mayor tiempo en pantalla se busca que el público observe con mayor detenimiento al personaje, en ocasiones se eliminan los elementos visuales que están a su alrededor para que se centre la mirada en el objeto estático. Comúnmente se utiliza con una mezcla de movimiento constante o desaceleración, lo que le permite tener un movimiento fluido.

Es utilizado también en la posición inicial o final de una secuencia de movimiento, lo que permite al animador realizar la edición de ésta de acuerdo a la historia y la secuencia de las escenas anterior y posterior a ella. No es recomendable hacer uso excesivo de este efecto, ya que el espectador tenderá a distraerse después de tres o cuatro movimientos cero.

### **Movimiento Irregular**

Este movimiento es utilizado para dar énfasis sobre la falta de consistencia en el carácter o personalidad de los personajes a los que se aplica. La separación entre una posición y otra no guarda un orden como en los movimientos anteriormente descritos. El dominio de este movimiento en particular es el más difícil de los cinco movimientos pues los cuatro anteriores tienen una lógica de posición, en tanto que éste último requiere de la imaginación del animador para concebir el modo de desplazar a los personajes.

## Anatomía del Relato Corto

Cinco términos clásicos describen las partes de una historia corta:

### Situación

La ficción ha sido descrita como “gente interesante en dificultades”. La situación es la dificultad en la que la persona interesante se encuentra. La descripción de los personajes y la presentación de la situación es llamada *exposición*. Los eventos de la historia, llamados *trama*, se refieren al empeño del personaje principal, llamado *protagonista*, para resolver la situación.

### Complicación

La situación mueve al protagonista a actuar (si no lo hace, no es la situación apropiada; si el protagonista es incapaz de ser movido por esta, el o ella no es el protagonista apropiado, por lo menos para esta situación). Los esfuerzos del protagonista para resolver la situación crean la complicación, empeorando la situación y haciéndola *improlongable*; la situación puede empeorar debido a las acciones del *antagonista* o por procesos naturales. La complicación es llamada también *el clímax de la acción*, y algunas veces es comparada con el nudo que es desatado en la resolución.

### Clímax

Generalmente, el clímax es el punto de mayor interés, donde el lector responde más emotivamente; es el punto decisivo en la acción. En este punto, el protagonista debe actuar o morir, tener éxito o fracasar; la presión de la situación ha alcanzado la cumbre. El clímax es también llamado *crisis*.

### Resolución

Después del clímax viene la resolución, la solución de la situación establecida primero en la historia. La situación debería ser resuelta por las acciones del protagonista, no por un agente externo; y la situación resuelta debe ser la situación arrojada por la historia. El protagonista puede fallar o tener éxito, y la historia puede ser una tragedia o una comedia, o algo en medio.

### Anticlímax

Cualquier cosa que después del clímax es llamada *anticlímax* (*anti* aquí significa *opuesto* o *contrario*, pero también connota *decepcionante*, *trivial* o *innecesario*). Para un mejor efecto dramático el anticlímax debe ser tan corto como sea posible, o hasta ser eliminado cuando la resolución ocurre simultáneamente con el clímax.

## Análisis de un Cortometraje

Mientras que la creación es un proceso de construcción, el análisis es la disección del material más o menos terminado. A diferencia de la crítica, el análisis no es una reacción fundamentada en el gusto personal. Como reverso del proceso creativo, requiere una comprensión igual de los elementos dramáticos.

El primer paso para el análisis de un cortometraje, es el reconocimiento de los factores individuales del material. Mientras que la crítica juzga al corto en su totalidad, el análisis desnuda los elementos particulares, los evalúa y así nos permite emitir un diagnóstico que es la suma de nuestro juicio de todas las partes.

Para realizar un análisis es pertinente hacernos las siguientes preguntas: ¿Dónde comienza la intención principal? ¿Es el motivo igual a la fuerza de la intención principal? ¿El contenido del relato satisface el hambre latente del espectador? ¿Cómo están distribuidos los objetivos auxiliares? ¿Cuánta información necesita el espectador para entender determinado desarrollo?

## Los Diversos Tipos de Discursos sobre el Film

El objetivo del análisis es que se sienta un mayor placer ante las obras a través de una mejor comprensión de las mismas. Puede tratarse igualmente de un deseo de clarificación del lenguaje cinematográfico, sin olvidar nunca un cierto presupuesto valorizador. Consideraremos que el film es como una obra artística autónoma, susceptible de engendrar un texto (análisis textual) que fundamente sus significaciones sobre estructuras narrativas (análisis narratológico) y sobre bases visuales y sonoras (análisis icónico), produciendo así un efecto particular sobre el espectador (análisis psicoanalítico). Esta obra debe insertarse igualmente en la historia de las formas, de los estilos y de su evolución.

Sin embargo, analizar un film es en el fondo una actividad superficial, por lo menos de una forma no sistemática, algo que todo espectador, por poco crítico que sea, por muy distante que se sienta el objeto, puede practicar en cualquier momento determinado de su visión. La mirada que se proyecta sobre el film se convierte en analítica desde el momento en que uno decide disociar ciertos elementos de la película para interesarse en aquel momento determinado, en esa imagen o parte de la imagen en esta situación. Definido de este modo en el que la atención nos conduce al detalle, el análisis es una actitud común al crítico.

La actividad crítica desempeña tres funciones principales: informar, evaluar y promover. Estas tres funciones inciden de manera distinta en el concepto de análisis. La información y la promoción son decisivas para la crítica periodística, tanto diaria como semanal. La evaluación, que permite la expresión del sentido crítico, está también directamente relacionada con la actividad analítica. Un buen crítico es aquel que posee capacidad de discernimiento, y que sabe apreciar, gracias a su agudeza sintética, aquella obra que pasará a la posteridad. Es también un pedagogo del placer estético, e intenta compartir la riqueza de la obra con la mayor parte del público posible.

El perfil del crítico es más bien el de un militante cultural, la mayor parte de las veces profesional de la enseñanza o implicado en alguno de los sectores de la distribución y exhibición de films. El crítico informa y ofrece un juicio de apreciación, mientras que el analista debe producir conocimiento. Está obligado a describir mínimamente su objeto de estudio, a descomponer los elementos pertinentes de la obra, a hacer intervenir el mayor número posible de aspectos en su comentario y a ofrecer, por medio de todo esto, una interpretación.

El análisis ni define las condiciones y medios de la creación artística, aunque pudiera contribuir a esclarecerlos, ni aporta juicios de valor, ni establece normas. Esta última característica es importante. Además de que distingue el análisis de una cierta concepción de la crítica, contribuye a acercarlo a otro conjunto de discursos sobre el cine que acostumbramos a denominar "teoría del cine". Como la teoría, el análisis de films es una manera de presentar, racionalizándolos, fenómenos observados en los films; como la teoría "del cine", el análisis de films es una actividad ante todo descriptiva y no formativa, ni siquiera allí donde se hace, en ocasiones, más explicativa.

El análisis y la teoría comparten de hecho las siguientes características:

- uno y otra parten de lo filmico, pero terminan a menudo constituyendo una reflexión más amplia sobre el fenómeno cinematográfico;
- uno y otra mantienen una ambigua relación con la estética, relación que casi siempre se niega o inhibe, aunque aparece sistemáticamente en la elección del objeto;
- uno y otra han encontrado actualmente su sitio en la institución educativa, y más concretamente en las universidades e institutos de investigación.

Hasta cierto punto no existen más que análisis singulares, cuya gestión, amplitud y objeto resultan por completo adecuados para el film concreto del que se ocupan. Sin duda, cada analista

debe hacerse a la idea de que deberá construir más o menos su propio modelo de análisis, únicamente válido para el film o el fragmento de film que analice; pero al mismo tiempo, ese modelo será siempre un posible esbozo de modelo general, o de teoría.

La palabra interpretación tiene connotaciones peyorativas, y es muy a menudo sinónimo de "sobreinterpretación" o de interpretación arbitraria o "delirante": se trataría, en suma, del exceso de subjetividad de un análisis, la parte más o menos injustificable, aunque inevitable, de proyección o de alucinación.

Así pues, los instrumentos de los que dispone el analista son muy numerosos, por no decir innumerables. Lo que amenaza al análisis de films es, de esta manera, la dispersión (en cuanto al objeto) y la incertidumbre (en cuanto al método). La noción de "texto" plantea la cuestión fundamental de la unidad de la obra y de su análisis; de un modo más continente, el "análisis textual" ha representado a menudo, aunque no sin malentendidos, una especie de "equivalente general" del análisis sin más.

Los conceptos que el análisis filmológico toma prestados de la semiología estructural del cine son los siguientes:

- 1) *El texto filmico* es el film entendido como "unidad de discurso, efectivo en tanto actualizado" (materialización de una combinación de códigos de lenguaje cinematográfico).
- 2) El sistema textual filmico, específico de cada texto, designa un "modelo" de la estructura de ese enunciado filmico. El sistema correspondiente a un texto es un objeto ideal construido por el analista, una singular combinación de ciertos códigos.
- 3) El código es también un sistema (de relaciones y de diferencias), pero en modo alguno un sistema textual, sino un sistema más general que puede, por definición, "ser útil" para varios textos (cada uno de los cuales se convierte entonces en un "mensaje" del código en cuestión).

Pero, además de este sentido "estructuralista", la palabra *texto* a finales de los años sesenta, se utilizó también, de manera más programática, para designar al "texto" (literario) moderno. Este sentido de la palabra "texto" no se presta a una apropiación inmediata por parte de la filmología. Primero porque, por definición, se trata de un concepto-límite, que a priori no se aplica a todo tipo de obras (literarias o filmicas); y luego, y de manera más esencial, porque supone que el lector debe desempeñar un papel también activo, tan "productivo" como el del escritor.

Sin embargo, si esta noción de textualidad ha resultado tan importante para el análisis filmico, la causa reside esencialmente, una vez más, en el papel de intermediario que desempeñó Roland Barthes sobre todo con *S/Z*.

La labor de Barthes en *S/Z*, que consigue la imposible síntesis entre las dos acepciones de la noción de texto, fue una de las claves del desarrollo del análisis textual de films. Descubrimiento de los elementos significantes, "despliegue" de sus connotaciones, apreciación de la pertinencia de los códigos potenciales sugeridos por esos elementos.

Muchas investigaciones teóricas se efectúan "en general", sin duda recurriendo a varios ejemplos, pero sin que exista realmente un procedimiento experimental. En este caso, el análisis de films puede constituir un momento importante de este tipo de investigaciones, un momento en el que, aplicando el modelo teórico, se intente apreciar su validez, verificarlo o, por el contrario "falsificarlo". Las investigaciones de orientación semiológica tienen mucho que ver con esto.

De una manera más habitual, el análisis es una forma de teoría. Casi se podría decir que hay teóricos que sólo hacen teoría en forma de análisis. Del mismo modo, hay aspectos de la teoría que

jamás se han abordado, que únicamente se han tomado a través del análisis filmico. A su vez, el análisis-invencción debe dar lugar a verificaciones por medio de otros análisis. Tanto en un caso como en otro, el modelo epistemológico es el de las ciencias experimentales: una teoría se basa en una cierta experimentación y se desarrolla recurriendo a la experiencia (momento inductivo, momento deductivo).

Un caso un poco aparte es el de los análisis en los que no se intenta tanto producir o dar forma a una teoría, como exponerla de una manera convincente.

El análisis, en sus primeras manifestaciones, estuvo espontáneamente relacionado con las preocupaciones de los creadores. Incluso antes de que la crítica adquiriera un poco más de meticulosidad, antes de que la teoría al soporte del análisis, los cineastas ya sabían, gracias a su práctica, que el sentido y el efecto de un film se desarrollan en dos niveles distintos. Hay un objetivo "poético", "creacionista" del análisis, que podemos encontrar en la obra de muchos cineastas que analizan o describen sus propias películas. No todos somos cineastas, no existe una poética del film constituida, y además la noción de "creador" es de aplicación siempre difícil o incierta en el cine.

Se trata de una cuestión que conlleva varios aspectos:

- 1) El aspecto creativo. La respuesta parece imponerse como negativa, puesto que este proceso se complica aún más por la multiplicidad de las determinaciones que pesan sobre él en la industria del cine. Sin embargo, si no puede explicar absolutamente la creación de un film, el análisis puede conducir al planteamiento de cuestiones parecidas a las que podría plantearse un cineasta. Se trata, más bien de que el analista se plantee a su vez cuestiones de orden creativo. El analista tiene perfecto derecho a utilizar estos elementos mientras su análisis no pierda la coherencia, puesto que, está situado en un lugar distinto al del creador y es libre de tratar como le parezca todo lo que esté presente en el texto.
- 2) El análisis puede ayudar a establecer una interrogación sobre la producción de un film, examinando, con el apoyo de todos los documentos posibles, sus etapas más evidentes. El problema de base es el de la adaptación, fruto de toda reflexión de inspiración literaria sobre el cine y tema de innumerables trabajos universitarios. Además, esta cuestión puede contribuir a esclarecer tanto la génesis de una adaptación concreta como la naturaleza de esa transcodificación que es la adaptación. Aparte de este valor "creacionista", y en un terreno quizá más seguro, se puede decir que el análisis es un medio importante de progresar en la definición de una estilística de los films. Hoy en día, los estudios estilísticos han tomado una orientación distinta y están relacionados con la definición y el estudio de grandes corpus históricamente diferenciados. No se trata de renunciar a definir los estilos individuales, sino de definirlos más objetivamente, basándose en la caracterización más firme y precisa de los "estilos" dominantes en relación a los cuales se singulariza cada cineasta, ya sea consciente o inconscientemente.

Se trata de uno de los aspectos de la división técnico-social del trabajo en las sociedades industriales: separar cada vez más el trabajo del ocio, considerado éste como el lugar exclusivo del placer. El análisis de films, sea cual sea su forma exacta, siempre se caracteriza por obligar a una *reflexión* y a una *re-visión*. Estos dos rasgos son totalmente opuestos a los rasgos principales del consumo del film como diversión, que es *irreflexivo* y *único*. La relectura, la re-visión, y sobre todo esas revisiones informadas y activas que son los análisis, producen un enfoque distinto de los films, que no se basa en el goce inmediato y consumista, sino en el saber. En este enfoque, social y subjetivamente distinto del enfoque "normal", no deja de producir un cierto tipo de placer muy concreto.

La actividad cognitiva es una de las funciones más importantes del cerebro humano y, como toda función psicológica, implica un “plus” de satisfacción cuando se realiza correctamente. En el caso de análisis de films, es cierto que muy a menudo se basa en el fantasma de un dominio: el analista quiere poseer la obra, si es preciso arrancándosela al cineasta para hacerla suya recreándola en su fantasía.

El análisis procura un innegable placer relacionado con el “descortezamiento”. Se trata de un placer esencialmente lúdico, que puede provenir de la satisfacción parcial de las pulsaciones sádicas. Es el viejo tema del placer que experimenta el niño que rompe su reloj para ver cómo funciona. El analista, de cierta forma, juega con el film que analiza, lo cual está relacionado, psicológicamente hablando, con el hecho de que en realidad se dedica a la re-creación.

### **Audio**

Ahora bien, dentro de cualquier lenguaje audiovisual, no se debe minimizar el audio, aspecto que consideramos importante estudiar en este proyecto, debido a las carencias de enseñanza que se “imparten” dentro del Área de Medios Audiovisuales por parte de este apoyo y reflejado en las preocupaciones de las generaciones anteriores y la nuestra.

Dentro de la animación de este proyecto (“En Ayunas”) no existen diálogos con grafemas y morfemas tal como existen en la actualidad, pero sí existen sonidos guturales y onomatopeyas que hacen que los personajes que participan en la historia se comuniquen entre sí, además del lenguaje corporal; para ello, tomamos algunos de los estudios teóricos de Mijail Batjín, el cual en su libro *Estética de la creación verbal* nos dice que, “el estudio de la naturaleza del enunciado y de la diversidad de las formas genéricas de los enunciados en diferentes esferas de la actividad humana tiene una enorme importancia para casi todas las esferas de la lingüística y la filología. Porque toda investigación acerca de un material lingüístico concreto (historia de la lengua, gramática normativa, composición de toda clase de diccionarios, estilística, etc.) inevitablemente tiene que ver con enunciados concretos (escritos y orales) relacionados con diferentes esferas de la actividad humana y de la comunicación; estos enunciados pueden ser crónicas, contratos, textos legislativos, oficios burocráticos, diversos géneros literarios, científicos o periodísticos, cartas particulares y oficiales, réplicas de un diálogo cotidiano (en sus múltiples manifestaciones), etc., y de allí los investigadores obtienen los hechos lingüísticos necesarios. Una noción clara acerca de la naturaleza del enunciado en general y de las particularidades de diversos tipos de enunciados, o sea de diferentes géneros discursivos, es necesaria en cualquiera orientación específica del enunciado. El menosprecio de la naturaleza del enunciado y la indiferencia frente a los detalles de los aspectos genéricos del discurso llevan, en cualquier esfera de la investigación lingüística, al formalismo y a una abstracción excesiva, desvirtúan el carácter histórico de la investigación, debilitan el vínculo del lenguaje con la vida. Porque el lenguaje participa en la vida a través de los enunciados concretos que lo realizan, así como la vida participa del lenguaje a través de los enunciados. El enunciado es núcleo problemático de extrema importancia.

### **Algunas esferas y problemas de la lingüística.**

Todo estilo está indisolublemente vinculado con el enunciado y con las formas típicas de enunciados, es decir, con los géneros discursivos. Todo enunciado, oral o escrito, primario o secundario, en cualquier esfera de la comunicación discursiva, es individual y por lo tanto puede reflejar la individualidad del hablante, es decir, puede poseer un estilo individual. Pero no todos los géneros son igualmente susceptibles a semejante reflejo de la individualidad del hablante en el lenguaje del enunciado, es decir, no todos se prestan a absorber un estilo individual. Los más productivos en este sentido son los géneros literarios: en ellos, un estilo individual forma parte del propósito mismo del enunciado, es una de las finalidades principales de éste; sin embargo, también

dentro del marco de la literatura los diversos géneros ofrecen diferentes posibilidades para expresar lo individual del lenguaje y varios aspectos de la individualidad. Las condiciones menos favorecedoras para el reflejo de lo individual en el lenguaje existen en aquellos géneros discursivos que requieren formas estandarizadas por ejemplo, en muchos tipos de documentos oficiales, en las órdenes militares, en las señales verbales, en el trabajo, etc. En tales géneros sólo pueden reflejarse los aspectos más superficiales, casi biológicos, de la individualidad (y ordinariamente, en su realización oral de estos géneros estandarizados). En la gran mayoría de los géneros discursivos (salvo los literarios) un estilo individual no forma parte de la intención del enunciado, no es su finalidad única sino que resulta ser, por decirlo así, un epifenómeno del enunciado, un producto complementario de éste. En diferentes géneros pueden aparecer diferentes estratos y aspectos de la personalidad, un estilo individual puede relacionarse de diferentes maneras con la lengua nacional.

El problema mismo de lo nacional y lo individual en la lengua es, en su fundamento, el problema del enunciado (porque tan sólo dentro del enunciado de la lengua nacional encuentra su forma individual). La definición misma del estilo en general y de un estilo individual en particular, requiere de un estudio más profundo tanto de la naturaleza del enunciado como de la diversidad de los géneros discursivos.

El vínculo orgánico e indisoluble entre el estilo y el género se revela claramente en el problema de los estilos lingüísticos o funcionales. En realidad, los estilos lingüísticos o funcionales no son sino estilos genéricos de determinadas esferas de la actividad y comunicación humana. En cualquier esfera existen y se aplican sus propios géneros, que responden a las condiciones específicas de una esfera dada; a los géneros les corresponden diferentes estilos. Una función determinada (científica, técnica, periodística, oficial, cotidiana) y unas condiciones determinadas, específicas para cada esfera de la comunicación discursiva, generan determinados géneros, es decir, unos tipos temáticos, composicionales y estilísticos de enunciados determinados y relativamente estables. El estilo está indisolublemente vinculado a determinadas unidades temáticas y, lo que es más importante, a determinadas unidades composicionales, el estilo tiene que ser con determinados tipos de estructuración de una totalidad, con los tipos de su conclusión, con los tipos de la relación que se establece entre el hablante y otros participantes y otros participantes de la comunicación discursiva (los oyentes o lectores, los compañeros, el discurso ajeno, etc.). El estilo entra como elemento en la unidad genérica del enunciado. Lo cual no significa, desde luego, que un estilo lingüístico no pueda ser objeto de un estudio específico e independiente. Tal estudio, o sea la estilística del lenguaje como disciplina independiente, es posible y necesario. Pero este estudio sólo sería correcto y productivo fundado en una constante consideración de la naturaleza genérica de los estilos de la lengua, así como en un estudio preliminar de las clases de géneros discursivos.

Hasta el momento la estilística de la lengua carece de esta base. De ahí su debilidad. No existe una clasificación generalmente reconocida de los estilos de la lengua. Los autores de las clasificaciones infringen a menudo el requerimiento lógico principal de la clasificación: la unidad de fundamento. Las clasificaciones resultan ser extremadamente pobres e indiferenciadas<sup>17</sup>. Todo esto resulta de una falta de comprensión de la naturaleza genérica de los estilos. También influye la ausencia de una clasificación bien pensada de los géneros discursivos según las esferas de la praxis, así como de la distinción, muy importante para la estilística, entre géneros primarios y secundarios.

La separación entre los estilos y los géneros se pone de manifiesto de una manera especialmente nefasta en la elaboración de una serie de problemas históricos.

---

<sup>17</sup>A. N. Gvozdev, en sus *Oherki po estilstike russkogo iazika* (Moscú, 1952, pp. 13-15), ofrece unos fundamentos para clasificación e estilos igualmente pobres y faltos de precisión. En la base de todas estas clasificaciones está una asimilación acrítica de las nociones tradicionales acerca de los estilos de la lengua.

Los cambios históricos en los estilos de la lengua están indisolublemente vinculados a los cambios de los géneros discursivos. Para comprender la compleja dinámica histórica de estos sistemas, para pasar de una simple (y generalmente superficial) descripción de los estilos existentes e intercambiables a una explicación histórica de tales cambios, hace falta una elaboración especial de la historia de los géneros discursivos (y no sólo de los géneros secundarios, sino también de los primarios), los que reflejan de una manera más inmediata, atenta y flexible todas las transformaciones de la vida social. Los enunciados y sus tipos, es decir, los géneros discursivos, son correas de transmisión entre la historia de la sociedad y la historia de la lengua. Ni un solo fenómeno nuevo (fonético, léxico, de gramática) puede ser incluido en el sistema de la lengua sin pasar la larga y compleja vía de la prueba de elaboración genérica<sup>18</sup>.

En cada época del desarrollo de la lengua literaria, son determinados géneros los que dan el tono, y éstos no sólo son géneros secundarios (literarios, periodísticos, científicos), sino también los primarios (ciertos tipos del diálogo oral: diálogos de salón, íntimos, de círculo, cotidianos y familiares, sociopolíticos, filosóficos, etc.). Cualquier extensión literaria por cuenta de diferentes estratos extraliterarios de la lengua nacional está relacionada inevitablemente con la penetración, en todos los géneros, de la lengua literaria (géneros literarios, científicos, periodísticos, de conversación), de los nuevos procedimientos genéricos para estructurar una totalidad discursiva, para concluirla, para tomar en cuenta al oyente o participante, etc., todo lo cual lleva a una mayor o menor estructuración y renovación de los géneros discursivos. Al acudir a los correspondientes estratos no literarios de la lengua nacional, se recurre inevitablemente a los géneros discursivos en los que se realizan los estratos. En su mayoría, éstos son diferentes tipos de géneros dialógico-colociales; de ahí resulta una dialogización, más o menos marcada, de los géneros secundarios, una debilitación de su composición monológica, una nueva percepción del oyente como participante de la plática, así como aparecen nuevas formas de concluir la totalidad, etc. Donde existe un estilo, existe un género. La transición de un estilo de un género a otro no sólo cambia la entonación del estilo en las condiciones de un género que no le es propio, sino que destruye o renueva el género mismo.

Así, pues, tanto los estilos individuales como aquellos que pertenecen a la lengua tienden hacia los géneros discursivos. Un estudio más o menos profundo y extenso de los géneros discursivos es absolutamente indispensable para una elaboración productiva de todos los problemas de la estilística.

Sin embargo, la cuestión metodológica general, que es de fondo, acerca de las relaciones que se establecen entre el léxico y la gramática, por un lado, y entre el léxico y la estilística, por otro, desemboca en el mismo problema del enunciado y de los géneros discursivos.

La gramática (y la lexicología) difiere considerablemente de la estilística (algunos inclusive llegan a oponerla a la estilística) pero al mismo tiempo ninguna investigación acerca de la gramática (y aún más la gramática normativa) puede prescindir de las observaciones y digresiones estilísticas. En muchos casos, la frontera entre la gramática y la estilística casi se borra. Existen fenómenos a los que unos investigadores relacionan con la gramática y otros con la estilística, por ejemplo el sintagma.

Se puede decir que la gramática y la estilística convergen y se bifurcan dentro de cualquier fenómeno lingüístico concreto: si se analiza tan sólo dentro del sistema de la lengua, se trata de un fenómeno gramatical, pero si se analiza dentro de la totalidad de un enunciado

---

<sup>18</sup> Esta tesis nuestra anda tiene que ver con la vossleriana acerca de la primacía de lo estilístico sobre lo gramatical. Lo cual se manifestará con toda claridad en el curso de nuestra exposición.

individual o de un género discursivo, es un fenómeno de estilo. La misma selección de una forma gramatical determinada por el hablante es un acto de estilística. Pero estos dos puntos de vista sobre un mismo fenómeno concreto de la lengua no deben ser mutuamente impenetrables y no han de sustituir uno al otro de una manera mecánica, sino que deben combinarse orgánicamente (a pesar de una escisión metodológica muy clara entre ambos) sobre la base de la unidad real del fenómeno lingüístico. Tan sólo una profunda comprensión de la naturaleza del enunciado y de las características de los géneros discursivos podría asegurar una solución correcta de este complejo problema metodológico.

El estudio de la naturaleza del enunciado y de los géneros discursivos tiene una importancia fundamental para rebasar las nociones simplificadas acerca de la vida discursiva, acerca de la llamada "corriente del discurso", acerca de la comunicación, etc., que persisten aún en la lingüística soviética. Es más, el estudio del enunciado como de una *unidad real de la comunicación discursiva* permitirá comprender de una manera más correcta la naturaleza de las *unidades de la lengua* (como sistema), que son la palabra y la oración."

## Desarrollo del Proyecto

### Elección de Concursos

La cantidad de concursos encontrados, ya sea en la red o por algún otro medio de información llegó a ser numerosa. De todos ellos se escogieron los siguientes, aún cuando no todos tenían una categoría específica de animación; pero se considera que podremos obtener un buen resultado.

#### Pantalla de Cristal.

A pesar de que no tienen una categoría de animación, si reconocen la animación dentro de casi todas sus categorías, por ello consideramos este concurso como adecuado para las necesidades de nuestro proyecto.

#### Expresión en Corto

Es un concurso mexicano a nivel internacional que cuenta con la categoría de animación y se otorga un reconocimiento institucionalizado con renombre nacional e internacional.

#### Cuadro

Pueden participar todos los cortos mexicanos. Tienen categoría de animación y reconocimiento a nivel nacional.

### Metodología de análisis

Una vez realizada esta elección se buscó contacto con cada uno de los comités organizadores de cada uno de los concursos anteriores y se continuó con el análisis de las animaciones premiadas llevando a cabo el siguiente esquema jerárquico:

#### Análisis

- 1.1. Forma
  - 1.1.1. Estilo gráfico
  - 1.1.2. Color
  - 1.1.3. Composición
  
- 1.2. Técnica
  - 1.2.1. Modelado del personaje
  - 1.2.2. Movimiento
  - 1.2.3. Textura
  - 1.2.4. Iluminación
  - 1.2.5. Efectos especiales
  
- 1.3. Contenido
  - 1.3.1. Historia
  - 1.3.2. Caracterización

#### Forma.

**Color.** Se analizaron los aspectos teóricos del color utilizados en los cortos, en general y en cada escena.

**Composición.** Se estudiaron los conceptos básicos de composición dados en cada animación, como son el equilibrio, el peso, proporción etc.

**La Técnica.** Basados en nuestros conocimientos previos de los ámbitos anteriormente mencionados sobre la técnica, se hizo un análisis de la realización visual y la optimización de las posibilidades cognitivas de la tecnología por parte del/los autores y la capacidad tecnológica con que cuentan.

**Contenido.**

**Historia:** Hablando de una historia narrativa, se analizaron los cortometrajes basándonos en técnicas literarias de la trama, la creación de los personajes, la verosimilitud de la lógica interna en su universo diegético, la transmisión del mensaje o bien la retención de una historia narrativa no clásica.

**Caracterización.** Analizaremos el carácter de cada personaje, su relación con su medio y en caso de que existan, con otros personajes.

## **Análisis de las Animaciones Seleccionadas**

Las animaciones que a continuación se analizan en base a los conceptos anteriormente descritos, fueron proyectadas en el Área de Medios Audiovisuales por un Comité del Concurso Pantalla de Cristal; todas ellas pertenecen a una selección de animaciones ganadoras de este concurso. Consideramos también el análisis de dos cortometrajes de Siggraph para tener una perspectiva mayor de la producción para este tipo de Festivales.

### **PANTALLA DE CRISTAL**

#### **“BOLAS DE NIEVE”**

##### **Descripción de la animación**

La historia narra una parte de la vida de un muñeco de nieve que se encuentra acostado en el diván de un psicólogo. Sólo se puede ver al muñeco de nieve; éste le platica al psicólogo cómo fue creado y la perfección con la que lo construyeron demostrando la importancia que para él tenían los elementos que le colocaron, haciendo énfasis en la bufanda en la que estaba depositada su personalidad.

Cuenta los problemas por los que ha pasado que para él son degradantes y se los adjudica al hecho de que le quitaron su bufanda y por éste motivo nadie lo respetaba.

Esas anécdotas las cuenta con angustia y se encuentra muy preocupado por saber que su vida es temporal y que cuando llegue la primavera dejará de existir.

Al final el angustiado muñeco de nieve pide ayuda al psicólogo y en ese momento descubrimos que éste es también un muñeco de nieve.

##### **Contenido.**

La historia se queda en anécdota, no es muy atractiva. No tiene conflicto que se resuelva, y el final no es muy claro. Debido a que no está bien construida, existen muchos elementos que distraen fácilmente, como lo es la técnica. Esta historia no tiene premisa.

Por otra parte la caracterización es buena puesto que se distingue la personalidad del muñeco de nieve, sus acciones, sus movimientos y la forma de expresarse concuerdan.

##### **Técnica.**

El modelado es bueno, aunque hay algunos detalles que fallaron. La iluminación es adecuada porque dentro del consultorio es más oscura y realmente parece un consultorio, la iluminación en

exteriores también es aceptable, concuerda con lo real. El movimiento de los personajes es bueno, la sincronización que hay entre la boca y los diálogos esta muy bien trabajado. El audio es adecuado aunque quizá faltó desarrollar la musicalización. El rendering falló en algunos puntos, pero en la mayor parte fue bueno.

#### **Forma.**

La animación no tiene estilo propio, sólo se sabe que está realizada en un programa de 3D, no hay nada que determine de que lugar es. Esta animación tiene una tendencia realista pues todos los objetos se modelaron para parecer muy reales y sólo los personajes son irreales aunque están antropomorfizados.

En cuanto al diseño de personajes, es bueno, sobre todo el del personaje principal, su imagen concuerda con su psicología. El color tiende a los colores fríos, para darle el ambiente de invierno. El dramatismo está basado en a iluminación pues el ambiente se oscurece cuando cuenta lo que ha sufrido.

### **“EDUCACIÓN”**

#### **Descripción de la animación**

La historia comienza con la imagen de un niño que va caminando de la mano de su padre del que sólo vemos sus pies y su mano, escuchamos que va hablando pero no se entiende lo que dice.

Van caminando en un parque cuando el niño se suelta de la mano de su papá para ver un insecto en el tronco de un árbol, su papá lo reprime golpeándolo en la cabeza deformándola ligeramente.

Continúan caminando cuando nuevamente el niño se distrae, quiere tocar una mariposa que pasa volando y su padre lo vuelve a golpear en la cabeza deformándola más.

Siguen caminando cuando se encuentran a un perro que el niño acaricia, su padre una vez más lo golpea deformando nuevamente la cabeza del niño.

Finalmente se alejan, vistos por detrás, y la imagen nos revela que su padre tiene la cabeza completamente deformada.

#### **Contenido.**

La historia es muy buena porque transmite con claridad un mensaje, tiene un desarrollo ascendente y atrapa al espectador. Evita que el espectador anticipe el final, es decir el efecto de la línea de acción que se maneja dentro de la historia, crea expectativas que lo introducen a la historia. Por lo anterior podemos decir que contiene una premisa, elemento importantísimo dentro de cualquier historia; que hay causalidad y efecto dentro de la misma historia. La caracterización es buena porque las acciones determinan las características principales de los personajes. En el caso del bebé, muestra la ingenuidad y curiosidad de los niños de esa edad, aproximadamente tres años, en el caso del papá representan que es estricto y por medio de los golpes que le da al niño al no hacer lo correcto ante su perspectiva se representa esa característica, no es que sea malo, sino que simplemente refleja su propia educación aplicándola a su hijo.

#### **Técnica.**

La animación es de mala calidad, tiene muchos defectos, se pixelan las imágenes, aparecen hoyos en el piso, etc. El modelado es muy básico, porque las formas son muy sencillas. La iluminación no parece haberse trabajado, es muy plana. El movimiento es regular porque

cumplieron lo más esencial pero sin ir más allá. Los diálogos están bien aplicados, son sonidos guturales y esto evita que el espectador entienda lo que dice el papá para darle un enfoque mayor a las acciones y no al diálogo que existe en ese momento en la historia.

#### **Forma.**

Tiene un estilo propio que es amorfo, va totalmente de acuerdo con lo que buscan transmitir, por lo que es un tanto grotesco. El diseño de personajes es bueno, porque el mensaje queda claro con la deformación de la cabeza, el niño al inicio demuestra la inocencia que después se va deformando con los golpes que le propina su papá, al final se nota que es un niño maltratado. El físico del papá demuestra que él fue educado así y sólo con eso el mensaje queda muy claro.

#### **“TIM”**

##### **Descripción de la animación**

La historia comienza cuando un automóvil llega a un observatorio, después vemos una computadora y un personaje que está trabajando en ella, activando el funcionamiento del telescopio. Este proceso se muestra lentamente permitiéndonos observar los movimientos que lo componen, preparándose para explorar el universo y comienza un proceso de búsqueda de información estelar.

Vemos un reloj que nos muestra el paso del tiempo rápidamente. Después nos muestra el monitor de la computadora los primeros resultados obtenidos por el telescopio. Se trata de imágenes del universo y vemos que el avance de la búsqueda es muy pequeño. Termina con la imagen del universo

#### **Contenido.**

No se trata de una animación narrativa, es más bien descriptiva, fue elaborada para presentarse en el concurso de Pantalla de Cristal y ser reconocida sólo por la técnica.

#### **Técnica.**

En esta animación la calidad fue muy cuidada, cuidaron mucho los detalles de modelado, de iluminación, de render y del color.

#### **Forma.**

La animación es muy realista en los objetos, en el caso del hombre faltó realismo más detallado si eso es lo que buscaban, pero el artefacto está muy elaborado.

#### **“UNA DE VASOS”**

##### **Descripción de la animación**

En la mesa de una cocina se encuentran dos vasos, uno de cristal y uno de plástico de color azul. Cuando se cierra la puerta de la casa comienzan a moverse. El vaso azul se acerca al otro y con sus movimientos le invita a bailar. Se comienza a escuchar una música romántica, el vaso de cristal acepta bailar.

Comienzan a bailar suavemente y van aumentando la velocidad y la amplitud de sus movimientos. Por momentos el vaso de cristal se acerca a la orilla de la mesa durante el baile.

Continúan bailando cada vez más rápido, en uno de esos movimientos el vaso de cristal se sale de la mesa cayendo al piso rompiéndose instantáneamente.

Sobre la mesa el vaso azul se acerca a la orilla y se asoma al piso observando que el vaso de cristal está destruido.

#### **Contenido.**

La historia no tiene mensaje que te haga reflexionar. El final es previsible. No existe una premisa, en fin se queda como anécdota. Suponemos que los autores de dicha animación no se enfocaron mucho a la historia, sino a la técnica.

#### **Técnica.**

Es muy buena, el modelado está muy bien trabajado, tanto en los personajes como en el escenario, es muy realista, representan bien la habitación donde se encuentran que es una cocina, La iluminación es muy buena porque resalta la zona donde se realiza la acción, en el momento del baile, aíslan a los personajes para darle la característica de romanticismo. El movimiento es muy bueno puesto que representa el baile humano.

#### **Forma.**

Esta animación no tiene estilo propio, aunque buscan el realismo. En cuanto al diseño de personajes, la aplicación del movimiento humanizado les ayuda mucho a contar la historia y que se entienda con claridad. El color es realista, y utilizaron primordialmente los colores primarios.

### **“¿QUÉ LE SIRVO?”**

#### **Descripción de la animación**

En la barra de un bar se encuentra un hombre esperando ser atendido por el mesero. Saca un cigarro y busca con que encenderlo, cuando se da cuenta que sobre la barra se acerca una hormiga que es perseguida por otras, todas en motocicleta.

El hombre queda sorprendido por el acontecimiento, mientras las hormigas pasan entre los elementos que se encuentran en la barra, la que es perseguida pasa por el interior de un popote que al final es rodeada por las demás. Una hormiga que es jefe de la banda reta a la perseguida y le dispara; el hombre está a la expectativa de lo que le pueda suceder a la hormiga; ésta esquiva la bala en cámara lenta, el círculo se va cerrando en torno de la hormiga aumentando la tensión del hombre, repentinamente el barman limpia la barra preguntando ¿Qué le sirvo joven?

#### **Contenido.**

La historia no es nada original, pues se trata de la realización de un chiste hasta cierto punto conocido.

#### **Técnica.**

La técnica es muy buena, el modelado de las hormigas está muy elaborado, el uso de colores, el movimiento y la animación son realistas. Cabe destacar que usaron acción viva con la animación en 3D, la unión de ambas es buena, los movimientos están coordinados. La iluminación es apropiada porque la historia se desarrolla en la barra de un bar lo que hace que el fondo se vea un poco oscuro y como en los bares la barra siempre está más iluminada. En cuanto al audio es bueno porque la musicalización concuerda con el lugar.

**Forma.**

El diseño de personajes no es original pues se nota la influencia de la película de Bichos, los colores empleados en las motos concuerdan con los reales, en general los colores tienden a los cálidos y luminosos.

**“CAZADORES DE MONSTRUOS.”****Descripción de la animación.**

En el pasillo de una escuela se instalan unos niños en una mesa para abrir un club Cazadores de Monstruos, pero nadie se acerca excepto una niña, que es aceptada por habilidades marciales.

El club está conformado por dos niños y la niña. Los padres de uno de los niños al enterarse de sus planes demeritan el juego que pretenden llevar a cabo. El abuelo en cambio, apoya los planes de los niños, argumentando que el fue cazador, que los va ayudar a entrenarse para cumplir la misión.

Al día siguiente los niños llegan al lugar donde los citó el abuelo, quién se queda dormido, mientras que una voz proveniente de una luz explica la responsabilidad que adquieren al formar parte del club, les otorga un arma y un ayudante a cada uno para que cumplan su misión.

Después comienza el entrenamiento que ellos mismos implementan y en el cual no muestran grandes aptitudes.

En el mundo de los monstruos el jefe prepara, para el enfrentamiento, a sus súbditos.

**Contenido.**

Esta historia es un fragmento de una historia diseñada a presentarse en varios capítulos y se dirige a los niños. La caracterización es buena pues cada personaje tiene una personalidad definida.

**Técnica.**

Es muy buena, se trata de animación tradicional. Cumple con las reglas de la animación como la exageración, anticipación, cosa que hace que los personajes se vean vivos. El audio es bueno, las voces son muy apropiadas para cada uno de los personajes, y se coordinan muy bien.

**Forma.**

Esta animación no tiene estilo propio, tiene grandes influencias americanas, tanto en el diseño de personajes como en la forma de narrar.

**“ANIMANDO EL CORTO. “****Descripción de la animación:**

Esta animación se trata de una serie de cortos diferentes entre sí, no tienen relación alguna. Algunas de ellas se describen a continuación.

1. Dios se encuentra elaborando los diez mandamientos que le dará a Moisés, se ve el cesto de basura repleto de papeles, finalmente encuentra los mandamientos adecuados y los pega a las piedras que después entregará a Moisés, quién se encuentra en monte Sinaí donde la gente lo espera.
2. En una pasarela se lleva a cabo un concurso de belleza donde desfilan muñecas Barbie con sus mejores atuendos y poses. Las calificaciones que les otorgan los jueces son muy bajas lo

que provoca el enojo de ellas. Aparece en la pasarela una mujer gorda, muy fea, quien recibe las calificaciones más altas, enseguida se muestra a los jueces quienes son monstruos.

3. Esta animación es una parodia de un video del grupo musical Gorillaz. Primero aparece el bajista del grupo, está tocando cuando llega otro integrante que aparece con una tambora en lugar de una batería, después aparece una de las integrantes tocando un güiro, lleva un par de trenzas típicas de nuestras indígenas. A continuación aparece un guitarrista tocándola de una manera muy mexicana.

#### **Contenido.**

Se trata de la unión de varios cortos con contenido cómico, algunos de estos cortos no tienen historia con conflicto, otros si la tienen pero en general lo que buscan es ser cómicos.

#### **Técnica.**

Se trabajó la mayoría en animación tradicional, y hay uno que se realizó con acción viva.

#### **Forma.**

Debido a que son varios cortos, no hay un estilo determinado, hay varias formas de representación, pero no hay uno determinado, quizá analizando uno por uno podríamos hablar de algún estilo.

### **“HASTA LOS HUESOS”**

#### **Descripción de la animación.**

La historia comienza en un cementerio donde un niño va en bicicleta, va detrás de dos señoras que van a un sepelio. Junto con tres personas más, realizan el entierro. Después vemos en el interior del féretro que el muerto abre los ojos y comienza a golpear la caja queriendo salir, mientras un gusano rojo que caminaba sobre la tierra se mete en la caja, y se le mete al hombre por la manga de su saco hasta llegar a la piel.

Entonces, la caja se abre por la parte de abajo y se ve al hombre cayendo al vacío. Cae en la parte trasera de un escenario donde hay una cortina roja, él empieza a sudar mucho.

El hombre abre la cortina encontrándose con muchos personajes que resultan ser calaveras que están en una cantina. Todos lo miran y él está horrorizado, sigue sudando; todos están conviviendo. De pronto una calavera mujer se le acerca y juega con él sensualmente, se le sienta encima, y se quita el vestido mientras baila. El gusano que el hombre trae dentro se le sale, él toma una botella y mete al gusano encerrándolo en ella.

Dos calaveras hombres le invitan un trago y lo llevan a la barra, él no toma nada. El hombre está pensando mucho, sudando siempre y todo el tiempo ha tenido una actitud de rechazo a lo que está viendo. Mientras él piensa sentado en la barra aparece en el escenario La Catrina, es una calavera atractiva que lleva una serpiente emplumada sobre los hombros, y lleva un gran sombrero lleno de flores, aparece cantando “La Llorona”.

La forma de cantar es muy seductora para el hombre. La canción es melancólica.

Cambia la imagen, ahora vemos al niño que iba en su triciclo, toma un gusano verde que va caminando sobre la tierra y lo amarra con un hilo a su triciclo y se aleja del lugar donde fue el entierro.

Después, se ve caer un cuadro donde está el muerto y su madre, mientras cae la foto, se va borrando la imagen de él, después se ve que en la barra el hombre está observando a La Catrina y en ese momento ella se le acerca, todos le miran y le dicen que beba su botella.

El sigue dudando, pero finalmente lo convencen pues se da cuenta que está en el mundo de los muertos, entonces la flor que había cuidado se la quita la Catrina y la coloca en su sombrero, él acepta y toma el líquido incluyendo al gusano.

Después de esta escena, vemos otra vez al niño que desata al gusano que llevaba amarrado y lo aplasta con una llanta sin darse cuenta, el niño se va por el camino y ahí acaba la historia.

### **Contenido.**

La muerte es un tema universal, en esta animación está tratado desde la perspectiva de la cultura popular mexicana ya que se utilizan elementos y ambientes propios de ella, como lo son las cantinas, la vestimenta y la forma de actuar de los personajes, así como el colorido de los elementos visuales.

La forma en que es tratado el tema rebasa las fronteras mexicanas porque lo presentado es lo que le sucede a los humanos en los momentos finales de su vida, su actitud de aferrarse a ella y no aceptar la muerte como un punto final e inevitable en el ciclo de la vida.

Este tipo de cantina es un elemento que existe solo en ésta cultura, al igual que el tequila y la serpiente emplumada. La presencia de las pistolas refuerza la imagen que se tiene sobre el comportamiento del mexicano.

Por otra parte la presencia de la Catrina contribuye a significar aún más las tradiciones mexicanas; su sombrero lleno de flores coloridas remite a los elementos de uso tradicional en la vida de un mexicano, por ejemplo cuando se festeja el día de muertos, cuando son las posadas etc.,

El discurso está muy bien estructurado al igual que la forma en que se presentan los hechos. La historia capta la atención del espectador conforme transcurre la trama. No es predecible pues los hechos presentados no permiten imaginar que sucederá.

### **Técnica.**

Se trata de una animación modelada en plastilina, tiene una calidad excelente, la iluminación es adecuada para cada escenario. El audio también es muy bueno, va de acuerdo con la imagen y con los elementos visuales presentados. El movimiento de los personajes es excelente porque se comportan de acuerdo al mundo diegético de la animación. El uso del color es muy interesante puesto que refleja la cultura mexicana, se trata de colores vivos e intensos.

### **Forma.**

Definitivamente esta animación tiene un estilo propio que es mexicano, ya que los escenarios utilizados son típicos de aquí, por ejemplo, la cantina. El discurso está lleno de simbolismos, esto lo podemos apreciar cuando aparece el personaje de la calavera que canta pues inmediatamente nos evoca la Catrina de Posada. El diseño de personajes es muy bueno, busca un realismo. El protagonista tiene un diseño que va de acuerdo a su psicología. El uso de la técnica del modelado en arcilla y el color contribuyeron a lograr una apariencia en los personajes, propias de la artesanía popular mexicana.

## Siggraph '97

### "Nessie"

Animado por Jeffrey L. Galloway

Producido en

Ringling school of art and design

### Descripción de la Animación.

Long shot del lago Ness, en la esquina inferior derecha de la pantalla hay un muelle y sobre éste hay una persona tocando la gaita en el fondo vemos un paisaje neblinoso. Hay un movimiento de cámara mientras Nessie emerge del agua. Close-up al monstruo que abre sus fauces. Nuevamente en full shot Nessie atrapa un pez y lo levanta, girando bruscamente el cuello y golpeando al hombre de la gaita que sale abruptamente de cuadro. En una especie de Medium shot de Nessie desde el cuello hasta su cabeza, el monstruo lanza el pescado al aire y lo engulle. Disolvencia al long shot inicial del lago sin ningún personaje aparecen créditos.

### Análisis.

El contenido de la historia es más bien anecdótico, es un chiste con un final sorpresivo.

Los colores predominantes del corto son los fríos, el paisaje es casi blanco por la neblina, las montañas del fondo son azules y se van desvaneciendo a blanco entre más lejos. Éste color nos transmite soledad y el frío de escocia. El color de Nessie es verde azulado oscuro, lo que lo convierte en el agente agresivo de la escena. Al utilizar un fondo claro contra los personajes oscuros, aligera el peso visual y el peso dramático de la historia.

El horizonte en los long shots se ubica en el tercio inferior para contrastar el tamaño y peso de Nessie contra el sujeto de la Gaita que se encuentra en el lado derecho de la toma donde su peso es aún menor. Para lograr un equilibrio en la composición Nessie fue situada en el lado izquierdo ligeramente más arriba que el hombre, dado que se encuentra más lejos del primer plano; esto le confiere al Monstruo un mayor peso visual, que está equilibrado con la posición del hombre, el cual esta del lado derecho de la toma ligeramente mas abajo y mas cercano al centro del encuadre.

La textura, hasta donde la calidad del video nos permitió observar, es deficiente, lo mismo se podría decir de la iluminación. El hombre de las gaitas permanece casi totalmente en las sombras y exceptuando el close up a Nessie, es imposible apreciar la textura de su piel. La iluminación parece estar a 45°.

## Siggraph '03

### "Soul Calibur II"

Producido por Namco

Es el trailer de un juego, por ende es difícil discernir un hilo narrativo. Son varias historias entrelazadas.

*"TRASCENDIENDO LA HISTORIA Y EL MUNDO, EL RELATO DE LAS ALMAS Y LAS ESPADAS SERÁ ETERNAMENTE CONTADO"*

Hay trece personajes de los cuales adivinamos quienes son los buenos y quienes los malos. La secuencia comienza con una introducción al universo diegético del juego mediante la frase escrita

anteriormente, que se narra mientras observamos una espada con vida que abre su ojo para que observemos a través de él. Una sucesión de escenas aparentemente sin conexión entre ellas nos presentan a los protagonistas del juego, dando por sentado el conocimiento previo de las historias de los mismos.

Ésta transcurre en la segunda mitad del siglo 16. La mayoría de las civilizaciones del mundo establecen sus primeros contactos entre ellas gracias a los puertos y las rutas comerciales. Las tradiciones y cuentos de cada una de las culturas se propagan rápidamente al resto del mundo, y no tarda en extenderse la historia de la *Soul Edge*, una espada dotada de un gran poder, el espíritu de la cuál había provocado grandes catástrofes en el pasado. Ahora, muchos años después, la gente murmulla con voz trémula que el espíritu de la espada ha regresado con el objeto de volver a causar el caos y la destrucción. Muchos aventureros parten en la búsqueda de la *Soul Edge* con el objeto de hacerla desaparecer para siempre, pero la gesta no será fácil. Los poderes de la mortal arma han convocado a todos los luchadores que en cualquier época también han emprendido la búsqueda de la *Soul Edge*, fueran cuales fueran sus intenciones.

### **Análisis.**

Debido a la multiplicidad de caracteres el corto resulta también muy rico en variedades tonales, desde los tonos más oscuros, como el negro y el rojo, que contrastados permiten expresar una actitud demoníaca e invencible, también la maldad y el caos hasta los más claros y brillantes que son el símbolo de la esperanza.

El uso del plano holandés es predominante, la mayoría de las composiciones son diagonales cargadas a la izquierda, y estas diagonales nunca mueren en los vértices. Las contrapicadas son usadas para realzar las situaciones de poder de cada escena.

El modelado de los personajes es sorprendente debido al realismo que se percibe en ellos, la caída de la ropa y del cabello reaccionan con verosimilitud a la gravedad. Las transparencias del cabello permiten percibirlo como tal y no como bloques que se mueven.

Los escenarios están llenos de textura y color, además de responder a las acciones que suceden en ellos, paredes que se rompen, pisos que salen volando, el agua responde al peso del personaje que se encuentra sobre esta, el cielo se mueve. En la iluminación encontramos backlights, luz lateral, luz dura, luz difusa, contraluces, en fin luces que no se encuentran en un entorno natural, acentuando así el carácter mítico y fantástico del relato. Esto excluye las situaciones exteriores, en donde la iluminación es general.

El estilo de la animación es japonés.

En fin, la calidad técnica es sin más preámbulos excelente.

## **Conclusiones**

A pesar de que fue difícil conseguir animaciones ganadoras en concursos, se pudo, como anteriormente se dijo, realizar el análisis de animaciones nominadas y ganadoras del concurso Pantalla de Cristal, con lo que se puede concluir que realizar es claro que para que se nomine y obtenga un premio una animación debe contar con una muy buena historia o con una excelente calidad técnica.

Esto queda demostrado con las animaciones “Educación” y “TIM”, ambas ganadoras en el festival de animación Pantalla de Cristal.

“Educación” es una animación que contiene una historia original y bien estructurada, sin embargo la calidad técnica deja mucho que desear.

Por su parte “TIM” carece de una historia narrativa pero su calidad técnica es excelente. Tomando en cuenta las conclusiones anteriores y nuestras limitaciones en cuanto a experiencias técnicas como estudiantes en proceso de aprendizaje, consideramos que construyendo una buena historia obtendremos mayores probabilidades de hacer un buen papel dentro de un concurso.

Teniendo en cuenta que la animación de “Hasta los huesos” ganó en la mayoría de las categorías en Pantalla Cristal y en el festival canadiense SAFO, es la única que reúne todos los requisitos que nosotros consideramos debe contener una animación en 3D de calidad, aunque la técnica que se maneja en dicha animación no es digital sino modelada en plastilina.

**NOTA:** Debido a que Pantalla de Cristal accedió a mostrar las animaciones ganadoras una sola vez, no nos fue posible analizarlas con más detalle. En el caso de los otros concursos: SAFO y La Moira no fue posible obtener las animaciones para analizarlas, debido a políticas internas de estas organizaciones.

## **Directorio de Casas de Animación en la Ciudad de México**

En la Ciudad de México existen registradas las siguientes Casas de Animación, algunas de ellas no son tan grandes y trabajan por proyecto contratando a free-lances.

- **Animática**  
Dir. Luis Ortiz
  
- **Anima Post**  
Dir. Ricardo Padua
  
- **Advov**  
Dir. Jorge Rebolledo
  
- **Digital Films & Video**  
Dir. Ulises Hinojosa
  
- **Imágica de México**  
Dir. Patricia García Peña
  
- **JS Films**  
Dir. Jorge Sánchez de la Barquera
  
- **Ollin Studio**  
Dir. Diego Von Dorrer
  
- **Visiographics**  
Dir. Mario Novielo Gandolfo

- **Talento**  
Dir. Francisco Outón
- **Cuadro por Cuadro**  
Dir. Jorge Edmundo Pérez Monroy
- **Azul estudios**  
Dir. José Miguel González Navarro
- **Arte Cine Video Mario Luna**  
Dir. Mario Luna
- **AMCI (Universidad del Cine)**  
Dir. Pedro Araneda
- **Altavista Publicidad**  
Dir. Atalo Mata Gómez
- **Barlovento**  
Dir. Jaime Cruz
- **Animo**  
Dir. Miguel Vicencio
- **Digifilm**  
Dir. Armando Mejía Lavallo
- **AG Comunicación**  
Dir. Asoka Guadarrama
- **DVD Video Master**  
Dir. Arturo Aguirre
- **Animarte**  
Dir. Alonso Martínez

Para la evaluación de dos de las últimas animaciones realizadas dentro del Área de Medios Audiovisuales de la UAM-Xochimilco, se solicitó a las siguientes empresas su punto de vista de éstas:

**Azul estudios**  
Dir. José Miguel González Navarro

**Arte Cine Video Mario Luna**  
Dir. Mario Luna

**AMCI (Universidad del Cine)**  
Dir. Pedro Araneda

**Altavista Publicidad**  
Dir. Atalo Mata Gómez

**Barlovento**

Dir. Jaime Cruz

**Animo**

Dir. Miguel Vicencio

**Digifilm**

Dir. Armando Mejía Lavalle

**AG Comunicación**

Dir. Asoka Guadarrama

**DVD Video Master**

Dir. Arturo Aguirre

**Animarte**

Dir. Alonso Martínez

Éstas últimas tres no se pudieron visitar, las primeras dos, por cancelación de cita de parte de las empresas, y la última por que ya no existe.

El objetivo al visitar las empresas fue evaluar la calidad de las animaciones “Diferente” y “ojos en la oscuridad” realizadas por generaciones anteriores dentro del Área de Medios Audiovisuales, por medio de un cuestionario de 18 preguntas; así como conseguir el demo de la empresa visitada, para saber desde qué perspectiva nos evaluarían. De los cuales sólo se pudieron conseguir dos.

## Cuestionario

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA  
UNIDAD XOCHIMILCO

1. ¿Cuál es su nombre?  
\_\_\_\_\_
2. ¿Cuál es su puesto en la empresa?  
\_\_\_\_\_
3. ¿Cuál es el carácter de la empresa?  
\_\_\_\_\_
4. ¿Qué antigüedad tiene la empresa?  
\_\_\_\_\_
5. ¿Cuántas personas laboran en ella?  
\_\_\_\_\_
6. ¿Con qué perfil cuentan las personas que trabajan aquí?  
\_\_\_\_\_

7. ¿Es de su conocimiento que la UAM-X se imparte la especialización de animación?  
\_\_\_\_\_
8. ¿Tiene empleados egresados de la UAM-X? ¿Cuánto tiempo llevan laborando aquí?  
\_\_\_\_\_
9. ¿Qué puesto desempeñan?  
\_\_\_\_\_
10. ¿Qué factores se toman en cuenta para medir la calidad de una animación?  
\_\_\_\_\_
11. ¿Cómo se jerarquizan?  
\_\_\_\_\_
12. ¿Podría ver las siguientes animaciones y darnos su opinión al respecto?  
\_\_\_\_\_
13. ¿Puede usted evaluar las animaciones mostradas utilizando las siguientes escalas?

**“Ojos en la oscuridad”**

	Muy buena	Buena	Regular	Mala
Estructura de la Historia				
Originalidad de la rama				
Diseño de caracteres				
Modelado				
Texturización				
Iluminación				
Rendering				
Movimiento				
Efectos atmosféricos				
Impacto visual				
Diseño de personajes				
Staging				
Eficacia comunicativa				
Estilo de animación				

Audio

Contenido

Técnica


**“Diferente”**

Estructura de la Historia

Originalidad de la rama

Diseño de caracteres

Modelado

Texturización

Iluminación

Rendering

Movimiento

Efectos atmosféricos

Impacto visual

Diseño de personajes

Staging

Eficacia comunicativa

Estilo de animación

Audio

Contenido

Técnica

	Muy buena	Buena	Regular	Mala
Estructura de la Historia				
Originalidad de la rama				
Diseño de caracteres				
Modelado				
Texturización				
Iluminación				
Rendering				
Movimiento				
Efectos atmosféricos				
Impacto visual				
Diseño de personajes				
Staging				
Eficacia comunicativa				
Estilo de animación				
Audio				
Contenido				
Técnica				

14. ¿Qué características descalificaría?

---

15. ¿Qué características resaltaría?

16. Respecto a la escala de calidad de su empresa ¿en qué lugar calificaría las animaciones?

17. Tomando en cuenta estos trabajos considera usted que la enseñanza de la animación que se imparte en la UAM-X es adecuada y/o suficiente?

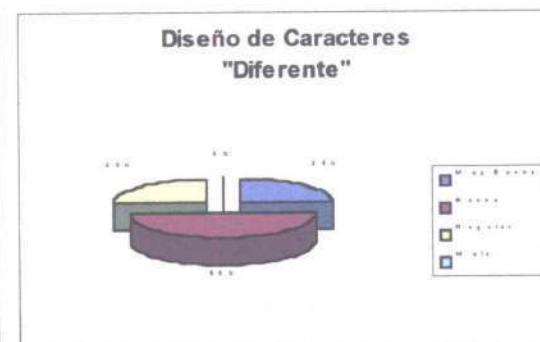
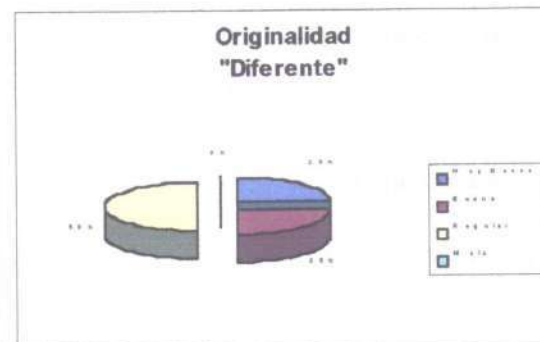
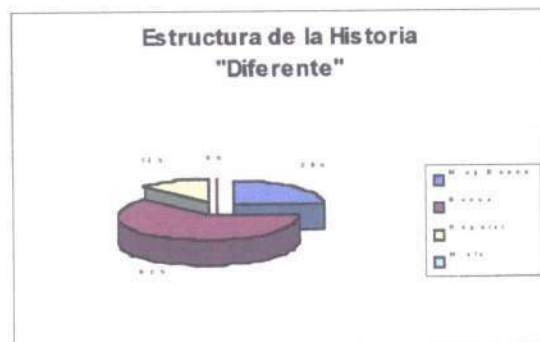
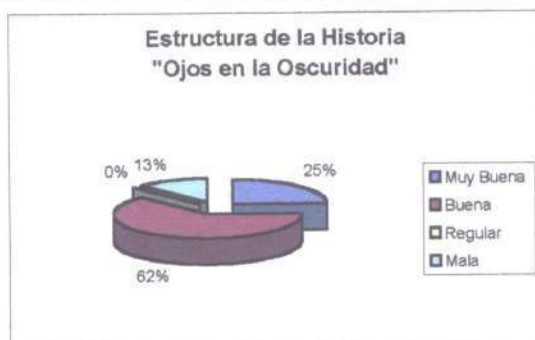
18. ¿Cuál de los siguientes factores cobra mayor importancia como currículo del solicitante?

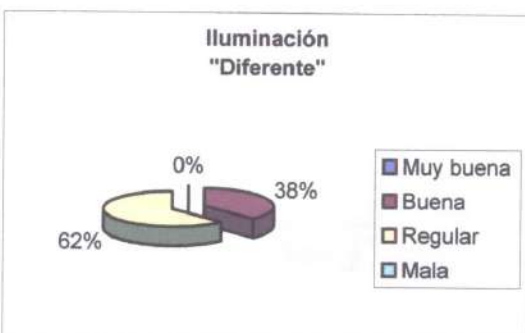
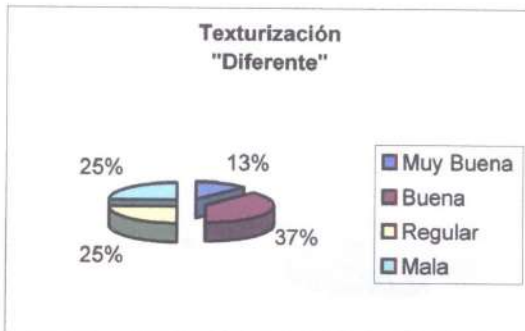
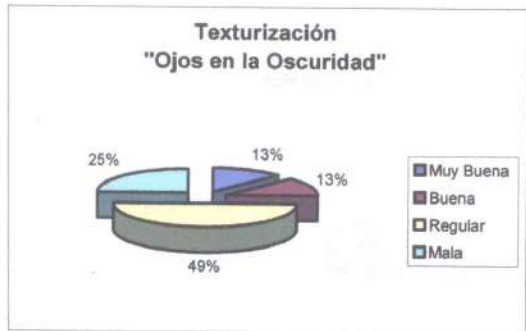
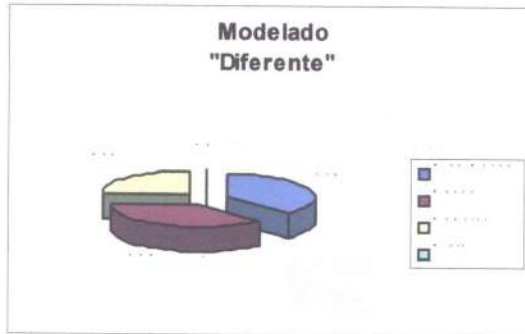
a) la obtención de un premio en un concurso de animación

b) la transmisión de uno de nuestros trabajos por TV

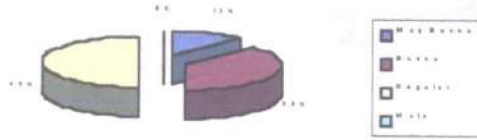
otra (especifique cual) \_\_\_\_\_

## Gráficas de Evaluación

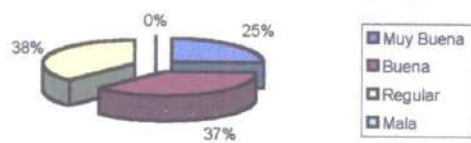




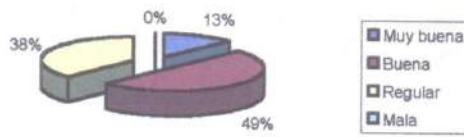
**Impacto Visual  
"Ojos en la Oscuridad"**



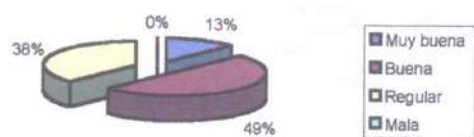
**Impacto Visual  
"Diferente"**



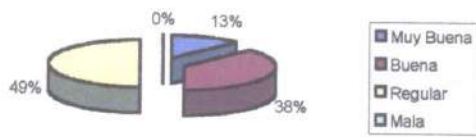
**Diseño de Personajes  
"Ojos en la Oscuridad"**



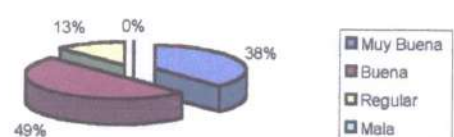
**Diseño de Personajes  
"Diferente"**



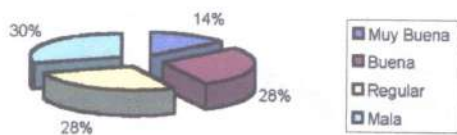
**Eficacia Comunicativa  
"Ojos en la Oscuridad"**



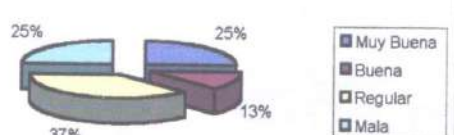
**Eficacia Comunicativa  
"Diferente"**



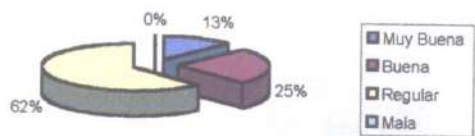
**Estilo de Animación  
"Ojos en la Oscuridad"**



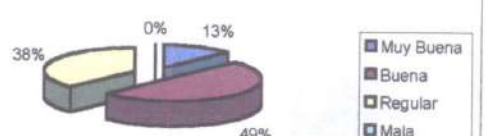
**Estilo de Animación  
"Diferente"**



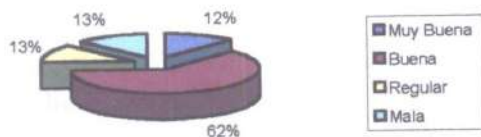
**Audio  
"Ojos en la Oscuridad"**



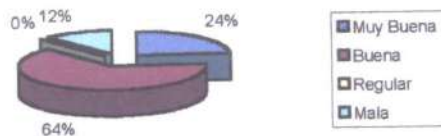
**Audio  
"Diferente"**



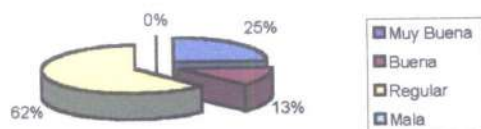
**Contenido  
"Ojos en la Oscuridad"**



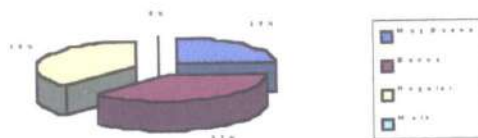
**Contenido  
"Diferente"**



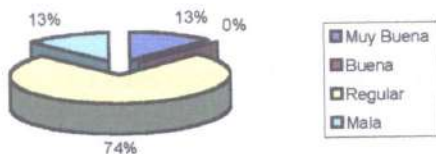
**Técnica  
"Ojos en la Oscuridad"**



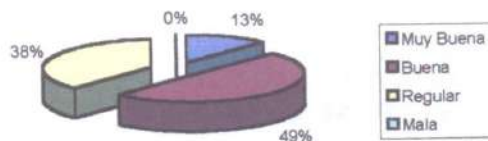
**Técnica  
"Diferente"**

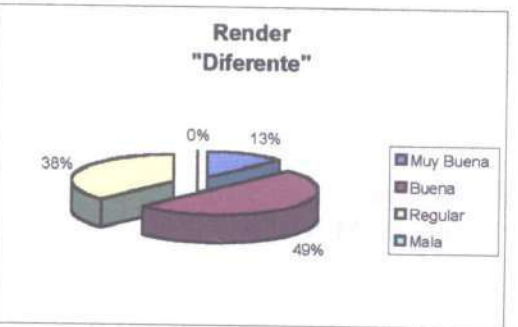
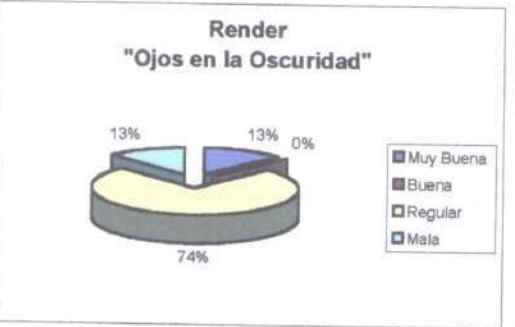
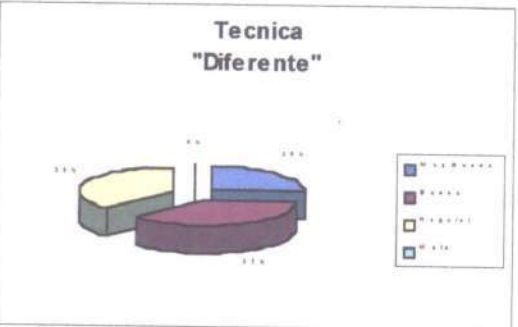


**Render  
"Ojos en la Oscuridad"**



**Render  
"Diferente"**





Empresa	Aspectos Favorables		Aspectos Desfavorables		Calificación respecto a su Empresa (Escala: 0-10)	
	Ojos en la Oscuridad	Diferente	Ojos en la Oscuridad	Diferente	Ojos en la Oscuridad	Diferente
Ciberfilms	Esfuerzo y Modelado	Esfuerzo y Modelado	Narrativa Lenta	Nada	5	5
Barlovento	Que es narrativa	Que es narrativa	Nada	Nada	8	8
Animo	La historia	La Historia	Render e eliminación	Diseño de Personajes	5	8
AG Comunicación	La historia	La historia	Lentitud en narrativa	Nada	8	8
Azul Estudios	La historia	La historia	Expresiones	Expresiones	7	7
Atavisa.	Expresividad	Expresividad	Nada	Nada	9	9
Arte, Cine y Video	Carácter Social	Carácter Social	Nada	Nada	9	9
AMCI	La historia	La historia	Técnica	Diseño	9	9

Conocimiento de la enseñanza de animación en la UAM-X	Porcentaje de las empresas encuestadas
Si	25%
No	75%

La enseñanza es suficiente	Porcentaje de las empresas encuestadas
Suficiente	50%
Adecuada	25%
No es evaluable	25%

Factores con mayor importancia para contratar	Porcentaje de las empresas encuestadas
Carpeta	50%
Premio	25%
Otros	25%

## Conclusiones

Con base en los resultados de las gráficas y las críticas de las empresas encuestadas hacia las animaciones “Diferente” y “Ojos en la Oscuridad”, se puede observar que ambas animaciones se encuentran en el mismo nivel en cuanto a la historia. Esto queda demostrado al saber que el 62.5% de las empresas encuestadas opina que el **contenido** es bueno.

## Forma.

En la evaluación de este rubro, la animación “Diferente” es considerada de mayor nivel que “Ojos en la Oscuridad” en cuanto a eficacia comunicativa. Si se habla de diseño de personajes y

estilo de animación “Ojos en la Oscuridad” tiene mayor calidad que “Diferente”, según los resultados obtenidos de las evaluaciones realizadas por las empresas expertas en este ramo.

### **Técnica.**

El resultado en las gráficas de la evaluación de las empresas, demuestra que “Diferente” está mejor realizada técnicamente que “Ojos en la Oscuridad”.

### **Comentarios**

El resultado de calidad en técnica de ambas animaciones es medio, aunque cabe mencionar que se ha logrado una mayor aceptación a la historia de “Ojos en la Oscuridad”, debido a la originalidad de ésta, a un guión mucho mejor estructurado y a que aplica a un problema actual, aún cuando ya haya pasado algún tiempo de su realización. Ambos proyectos carecen de una buena iluminación y texturas; aspectos que se tomarán en cuenta para obtener un mejor resultado en la animación de la animación a realizar.

“Es muy difícil determinar si las animaciones (Diferente y Ojos en la Oscuridad) representan lo que imparte la UAM-Xochimilco, no se sabe si todos trabajaron igual. Felicidades a los profesores del Área, pues es el primer proyecto que veo terminado”

**Jaime Cruz**  
**Dir. de Barlovento**

“Visualmente está mejor realizada “Diferente”, pero sabiendo lo que implica; puedo decir que es mejor “Ojos en la Oscuridad”. Que bueno que se haga este tipo de trabajos aquí en México...sólo es cuestión de pulirlos en aspectos técnicos”

**José Miguel González**  
**Dir. de Azul Estudios**

## **Realización de la Historia**

Una historia requiere de una estructura narrativa y discursiva. A partir de una sucesión de acontecimientos resultantes de las acciones contenidas en una historia se da forma a un relato.

La historia es la guía que utilizará el animador para darle forma y estructura a su personaje.

En el desarrollo del proyecto se hicieron varias propuestas para historias, de las cuales se eligieron las siguientes:

### **El Árbol**

Una pareja va caminando entre escombros de lo que fue una ciudad, no han comido en varios días por lo que buscan algo que les sirva de alimento. Después de caminar mucho llegan a un campo y ven que hay un árbol en medio de la nada, a su alrededor sólo hay pasto quemado y algunas rocas pequeñas, el árbol es mediano pero a pesar de las circunstancias, tiene algunos frutos en sus ramas. La pareja corre ansiosa hacia el árbol y toman sus frutos desesperadamente.

Junto al árbol corre un río que a simple vista es tóxico, pues con mucha lentitud fluyen sustancias espesas que burbujan y desprenden humo.

Mientras la pareja come, un niño se acerca del otro lado del río, por la forma de caminar parece estar herido, pero en realidad es por que no ha comido. La pareja al mirarlo, se percata de que corre peligro; por una parte el niño corre tambaleándose tanto que parece caer al río, y por otro parte hay fuego caminando hacia el niño.

Después de pensarlo y de buscar a su alrededor algo con qué cruzar el río, la pareja mira al árbol, y viendo que alcanza la otra orilla del río, deciden tirar el árbol y usarlo como puente. Debido a que el árbol no es tan resistente, el hombre decide ir por el niño y traerlo a salvo, pero al llegar a la orilla, el niño ha muerto.

## **Delicate-son**

### **1er. Acto**

ambiente: el último piso de un edificio viejo, cuadrado, de ladrillos.

Empieza una toma general del edificio, la cámara nos va ubicando en el cuarto donde se realiza la escena. Se presenta a una cuchara de metal “afrancesada” y delicada en sus movimientos, que es la que puede definirse con un orden jerárquico mayor. Están ahí otras “cucharillas” de madera, son las que le temen y obedecen las órdenes de la afrancesada.

Se ve a la cuchara afrancesada regañando a las cucharillas; una toma de espaldas a la cuchara de metal y de frente a las cucharillas, nos deja ver un calendario que está en la pared del fondo, que nos indica que faltarían dos días para una fiesta., esto se resuelve tachando los días que han pasado y encerrando en un círculo rojo y la leyenda de: fiesta, el día indicado (la cuchara afrancesada las está preparando para la fiesta).

### **2º. Acto**

ambiente: sobre la alacena, el mismo lugar que en el 1er. Acto. Ahora están también dos recipientes más, uno con queso rallado y otro con crema.

Se ve que es el día siguiente con un acercamiento y alejamiento de cámara hacia el calendario donde se ve un día más tachado, un día antes de la fiesta. La cuchara francesa frente a las cucharillas, las instruye sobre cómo servir la crema y cómo espolvorear el queso para el día de la fiesta. Indica a una cucharilla de madera que pase al recipiente de crema para hacer la prueba de servirla; la cucharilla simplemente se hecha un clavado en la piscina de crema y sale toda batida. La cuchara francesa la regaña y la pone en evidencia frente a sus demás compañeras; indica a otra cucharilla que pase a su prueba, ésta ya lo hace mejor y la pone como ejemplo frente a sus otras compañeras. Después continúan con la instrucción del espolvoreado de queso.

### **3er. Acto**

ambiente: la cocina (la mesa)

Comienza con un close-up de la cuchara francesa sorprendida. Comienza la musicalización de este acto con “El Son de la Negra”. Se ve a las cucharillas felices, portando algún detalle típico mexicano, saltando sobre la mesa donde están ya servidos una variedad de antojitos mexicanos. Regresa la toma a la cuchara afrancesada, que no sabe qué está pasando, ni sabe qué hacer, voltea asustada hacia arriba, a sus espaldas, cuando una mano enorme deja caer sobre ésta un cucharón. La cuchara afrancesada sale volando del impacto del cucharón, cuando se escucha el final del son (tan-tan-tan-tan), la escena cierra en negro escuchándose aún las risas alegres de las cucharillas.

\*nota: se pretende que los personajes no digan palabras, sino puros sonidos sin articulación de palabra alguna.

## Los Maniqués

### Personajes.

**Inseguro.** Es el maniquí nuevo que no sabe qué personalidad adoptar.

**Seguro.** El maniquí que está vestido a la moda.

**Imitador.** El maniquí gastado que ha adoptado una personalidad que no le queda. Tiene una cabeza de distinto color a su cuerpo.

La historia se desarrolla en la trastienda de un almacén cerrado. Vemos el interior de la trastienda, en ella hay muchos cuerpos de maniqués abandonados, algunos sin cabeza y las cabezas tiradas en el suelo o con cuerpos gastados y otros más con una cabeza que no les corresponde; esto lo sabemos, pues no es del mismo color o tamaño que el cuerpo.

A un extremo se encuentra un maniquí nuevo que está completo y sin rayones, al otro extremo se encuentra un maniquí vestido con ropa de temporada y junto a él se encuentra otro sin ropa que ya está un poco gastado y con la cabeza grande y de otro color.

De pronto se enciende la luz y los maniqués cobran vida.

El maniquí seguro está junto a la ropa de temporada que saldrá al siguiente día a la venta, y está viendo qué combina con qué; el maniquí imitador está junto a él y en cada cosa que se pone le dice con señas que se ve estupendo e incluso lo ayuda a arreglarse.

Al otro lado, el maniquí inseguro se comienza a mover y al dar unos pasos queda frente a una lámina que distorsiona su imagen. Al verse reflejado y con la cabeza distorsionada se entristece, agacha la cabeza y ve su cuerpo, el cual es de color y material diferente al de los otros maniqués. Entonces el maniquí inseguro ve que en la esquina del cuarto se encuentran muchas cabezas no en tan mal estado regadas en el piso, entonces se apresura y toma una, la ve por todos lados, se desatornilla la cabeza y se la pone, pero le queda chica, entonces toma otra y ésta le queda grande, toma otra y así se prueba varias, hasta que por fin encuentra una que le gusta y le queda un poco apretada pero se sostiene bien. Entonces, dispuesto a dirigirse hacia los otros maniqués para socializar, el maniquí imitador lo voltea a ver y con la cabeza le hace un movimiento expresando su desagrado hacia él viéndolo por encima del hombro.

El maniquí inseguro se detiene, agacha la cabeza y vuelve hacia las cabezas y comienza de nuevo a buscar una que la quede bien.

A la mañana siguiente llega el vendedor y al entrar se dirige hacia el maniquí seguro, lo arregla de la ropa, lo carga y lo saca del aparador; voltea al maniquí inseguro para vestirlo y sacarlo, y lo ve con otra cabeza que no es la suya. Entonces se asombra y dice: ¿quién te ha hecho eso? Entonces voltea y ve la cabeza tirada en un rincón, va por ella, la sacude y se la pone. Al verlo ya con su cabeza da un paso atrás y dice: ¡perfecto!. Lo viste, lo carga, lo saca. Al salir el tendero de escena, se oye que cierra la puerta y se queda el maniquí imitador sólo; voltea hacia los maniqués que están destruidos y con tristeza se acerca a ellos.

### ¿QUIMERA?

Desde las alturas se alcanza a ver un lago tranquilo e iluminado a la tenue luz de la luna llena. En el centro de dicho lago se aprecia un pequeño islote lleno de vegetación, al otro lado de la orilla, las luces de un pequeño pueblo pesquero destellan en la oscuridad. De entre las casas de paredes blancas y tejados rojos, destaca una luz de neón que anuncia un pequeño bar. Distinguimos aquí la silueta de una sirena, la cual saluda sonriente y moviendo su cola invita a los pobladores a entrar y beber en "*El canto de la sirena*"

El interior del bar es oscuro, iluminado sólo por las luces que irradian pequeñas lámparas que se encuentran en las mesitas del lugar. Dicho lugar se encuentra prácticamente vacío, a no ser por el cantinero y el último cliente del día. Las paredes del bar están tapizadas por marcos de madera, los cuales contienen recortes de periódico y fotografías; acompañando también a los marcos, vemos colgados aparejos e instrumentos de pesca.

Al observar con detalle los recortes; se pueden leer noticias, reportes de desaparecidos, testimonios y suposiciones del mito del lugar.

Entrevista al investigador revela: *"La sirena es un caso simple y completamente explicable"* Lugareños afirman: *"la criatura existe, mi hermano fue muerto en sus manos"*, ó *"Mi abuelo me contaba acerca de ella"*, declara una joven. Recortes de periódico similares a los anteriores continúan tapizando el muro.

En la barra encontramos al único cliente; se trata de un joven bien parecido que ha bebido demasiado y está prácticamente dormido, aferrándose a un caballito de tequila. El cantinero; que está limpiando la barra del otro lado; se acerca al joven y sacudiéndolo, le indica que es hora de cerrar, y por lo tanto, tiene que salir. Malhumorado, el joven paga la cuenta y se levanta.

Apresurando el paso y tambaleándose entre las mesas, se dirige a la puerta. En el último paso antes de lograr su meta, el cálculo alcoholizado incorrecto lo hace chocar aparatosamente con el muro donde está la puerta. Un marco de los que cuelgan en la pared, se sacude precariamente, golpeando la cabeza del joven y aterrizando finalmente en sus manos. Él observa el marco con el recorte que presenta la foto de un joven que sostiene un lápiz en su mano, *"¡LA HE VISTO! ¡LA HE VISTO!"* anuncia el titular, y más abajo, un dibujo a lápiz de la criatura que supuestamente el joven distinguió: una sirena de piel blanca y poseedora de una extraordinaria belleza, que sonríe a la orilla del islote en el lago. *"Imposible cazarla sin perder la vida"* Asegura el periódico. El joven mira el recorte y con gesto pensativo. Recorre los demás cuadros, leyendo titulares como:

*"La sirena los prefiere apuestos",*

*"Ella los disfruta mientras las familias sufren",*

*"Los requisitos: Jóvenes, solteros y guapos",*

*"Uno más, crece la lista de desaparecidos"*

*"El mito poco a poco se vuelve realidad"*

TRAS MAQUINAR UN PLAN, SE LEVANTA DECIDIDO Y SALIENDO DEL LUGAR SE ENCAMINA HACIA EL LAGO.

En el pequeño muelle encuentra atado un bote viejo y desvencijado, el joven lo desata y se hace al agua. Remando con torpeza, consigue llegar cerca del islote; con una pica en mano se levanta y voltea a su alrededor retadoramente. Por un largo rato espera sin que pase nada. Se sienta mientras el agua mece el bote con su vaivén, éste movimiento le provoca somnolencia. Comienza a caer en un profundo sueño; y cerrando los ojos paulatinamente, todo se vuelve negro.

En su estupor, escucha un chapoteo, un sonido similar a un cuerpo arrojándose al agua. Despertándose sobresaltado, aprieta la pica. Con los ojos bien abiertos, escudriña el agua que contrariamente al chapoteo, se encuentra totalmente en calma.

Hasta sus oídos llega entonces un canto melodioso y etéreo. Voltea hacia la fuente de dicho sonido y se percata de una hermosa mujer con cola de pez que se acerca a él nadando mientras lo llama con su hermosa voz. El joven, aturdido aún, se levanta y da un paso en el bote; el cuál, se balancea haciendo que pierda el equilibrio y provoca su caída al agua. De nuevo, es oscuridad total.

Bajo el agua, la hermosa criatura nada en derredor del joven. Mostrando sus encantos, lo toma de la mano y lo lleva suavemente hacia lo más profundo del lago. Mientras él la sigue y sonríe embelesado, es consumido por la oscuridad nuevamente.

Tiempo después, el cantinero del bar coloca un nuevo clavo en un espacio en la pared, cuelga un marco que contiene un recorte más de periódico. Se aprecia la foto de joven antes referido. Sobre la imagen, se lee el siguiente titular: "*Aparece joven ahogado en el lago*", mientras que los subtítulos dicen: "*Se lo llevó la sirena*", "*El alcohol, posible causa*"

Volvemos a ver el lago, iluminado sólo por la luna. Escuchamos un ligero chapoteo en el agua y se alcanza a ver una forma similar a un pez que emerge a la superficie. La figura es de gran tamaño, y por un fugaz momento, solo alcanzamos a distinguir una cola. Se podría tratar de un pez... o por lo menos de algo muy semejante.

Dentro de todas ellas se eligió la historia de Quimera, no por la misma historia, sino que nos pareció un reto interesante construir una historia con una sirena, sin caer en lo que normalmente se espera, buscar una idea original; además de los conocimientos técnicos que por ende nos ofrecería. La historia elegida, que durante mucho tiempo estuvo sin nombre, finalmente fue la siguiente.

## **"En Ayunas"**

### **Historia**

Tres cavernícolas con poco cerebro son los protagonistas de esta historia que se desarrolla a lo largo de un día durante la época prehistórica en la sabana.

Los tres estereotipados personajes, (se trata de un líder sagaz y manipulador, un adolescente entusiasta e impulsivo y un hombre de gran fuerza física pero torpe, paternal y sentimental) recorren la sabana en busca de alimento, en su trayecto encuentran un tapir, que resulta ser más inteligente que ellos puesto que se escapa en repetidas ocasiones de ser cazado gracias a las estupideces cometidas por los personajes. En su persecución, el tapir los dirige hacia un lago en el que por última vez éste los esquiva.

La aparición de la cola de un pez, otro posible alimento, acapara totalmente la atención de los cavernícolas. Estos se introducen al lago con el fin de cazar al pez, pero se sorprenden al descubrir que éste es en realidad una sirena.

La sirena comienza a cantar llamando y seduciendo a los cavernícolas, que se acercan a ella embelesados.

Se escucha el sonido de una pelea y una disolvencia a negro nos impide descubrir lo que sucede. Al abrirse el encuadre descubrimos al cavernícola adolescente dibujando una sirena, un movimiento de cámara nos descubre a los otros dos, sentados comiendo, se abre más el encuadre hasta que nos percatamos de que en la fogata se esta asando la cola de la sirena.

### **Justificación**

Se desarrollaron, como ya se presentaron, varias propuestas de historia a lo largo de las primeras semanas del módulo XI, cada una de ellas respondiendo a las distintas inquietudes y caracteres de los miembros del proyecto.

Finalmente, después de varios arreglos en la historia, se consideró que ésta debería romper con el imaginario colectivo de la sirena bella que ha sido perpetuado por animaciones como “La Sirenita”. Esta decisión nos llevó a la historia definitiva y caracterización de una sirena “cavernícola”, también de gran importancia, dado que sienta un precedente en el Área de Medios Audiovisuales; dejando de lado la premisa nos orientamos hacia una anécdota cómica como recurso narrativo, para experimentar el giro hacia la perspectiva del humor. Esto puede definirse así porque se vio que en los proyectos anteriores dentro del Área de Medios audiovisuales no se había realizado una historia desde esta perspectiva y se pretende probar qué resultados da este tipo de historias al presentarlo como proyecto final del Área de Medios Audiovisuales y al presentarlos dentro de un concurso de animación.

Con respecto a la clasificación del chiste de Violette Morin, nuestra historia, al ser clasificada dentro de este género, se clasifica a su vez dentro de las figuras de articulación bloqueada. Para su mayor comprensión se explica aquí la definición de chiste y sus derivaciones según el estudio de Violette Morin.

El chiste es un relato que hace evolucionar una situación en función de saltos imprevistos. Está articulado de tres funciones que se ordenan como sigue: *una función de normalización* que pone en situación a los personajes; una *función locutora de armado* con o sin locutor que plantea el problema a resolver o el interrogante; y, por último, *una función interlocutora de disyunción*, con o sin interlocutor, que resuelve “graciosamente” el problema o que responde “graciosamente” al interrogante. Esta última función bifurca el relato en “serio” y “cómicó” y confiere a la secuencia narrativa su existencia de *relato dislocado*.

La bifurcación es posible gracias a un elemento polisémico, el disyuntor, con el que la historia así armada (normalización y locución) choca para girar tomando una dirección nueva e inesperada. La existencia necesaria de este disyuntor es la que lleva a clasificar indiferentemente todas estas historias como especies de juegos de palabras.

Dentro de los relatos de disyunción semántica, existen tres figuras narrativas:

- 1º una figura de articulación bloqueada;
- 2º una figura de articulación regresiva;
- 3º una figura de articulación progresiva;

Al corresponder a la clasificación de **figuras de articulación bloqueada**, se explicará este concepto. De este sistema de disyunción resultan relatos en los que la interlocución se opone a la locución sobre ciertos signos. La pretensión está formalmente justificada en la medida en que el doble sistema de oposición, que articula el pasaje de una función a otra, equivale formalmente a una repetición. La interlocución toma términos de la locución en un sentido opuesto y luego, neutraliza el contrasentido de la significación de la significación obtenida mediante una nueva oposición de sentido contrario o por el recurso de un cambio.

La función de normalización articula también, e independientemente uno de la otra, al armado y a la disyunción, puesto que ambos están en oposición simétrica ante ella. El relato se torna pues, bivalente. Queda dividido en dos relatos igualmente consecuentes: el Relato Normal por hipótesis, el que es iniciado por la función de normalización y la función de armado, y el relato de disyunción, relato parásito por hipótesis, que en este sistema, se vuelve tan normal como el otro, porque como aquél está articulado directamente sobre la función de normalización. Tenemos pues, un relato con dos narraciones paralelas, dos narraciones ligadas de modo tal que ya no puedan ni acercarse más, ni separarse.

La ausencia de enfrentamiento, puesto que hay a la vez oposición y equivalencia entre locución y la interlocución, vuelve la problemática nula o anulada (que es el caso, en la historia de "En Ayunas" de la Sirena, cuando ella no sabe lo que quieren los cavernícolas al llamarlos, ni ellos saben lo que quiere la Sirena). No hay ni pregunta ni respuesta entre el locutor y el interlocutor. Una suerte de sordera mental los vuelve tan conciliadores como irreconciliables. Cada uno atrapado por el discurso del otro, se encuentra ante él indefinidamente bloqueado.

Según las clasificaciones estéticas de Sánchez Vázquez, la historia que se realizó en este proyecto se encuentra dentro de lo cómico, clasificación que se había puesto como anteriormente se dijo, anécdota cómica; pero para ello, nuestros se basaron los argumentos teóricos en esta clasificación. Se da una explicación del concepto para continuar con el desarrollo del proyecto.

**Cómico.** "En nuestra vida cotidiana distinguimos fácilmente la comicidad de un gesto, de un ademán, de una situación o de una confusión de ideas o palabras, por el efecto-la risa-que suscita (en mayor o menor grado) en nosotros." Aristóteles dice "el hombre es el único ser vivo que se ríe" y que el recién nacido se convierte propiamente en ser humano cuando ríe por primera vez (a los cuarenta días de haber nacido). Puede afirmarse con ello que la risa es tan vieja como la humanidad misma y en un sentido más restringido se halla estrechamente vinculada a la comicidad. El efecto cómico surge de algo que se espera intensamente y se resuelve en una nimiedad. Es lo que muestra la vieja fábula de Esopo: la montaña que pare un ratón.

Henri Bergson nos habla (en *La risa*) de otra fuente de la comicidad: la contradicción entre lo vivo y lo mecánico, o sea, entre lo formal y lo espontáneamente vital. Pone el ejemplo de los funcionarios aduanales que se dirigen apresuradamente a la costa a atender a los pasajeros de un barco que han logrado salvarse de un naufragio, y lo primero que se les ocurre preguntarles es "si no tienen nada que aclarar".

En suma, en el fondo de lo cómico hay una contradicción, un conflicto entre algo que vale realmente y lo que pretende valer, es decir, a diferencia de la tragedia, lo cómico tiene fines que no son vitales o esenciales y que, por lo tanto, no pueden ser tomados en serio. Lo cómico desvaloriza algo que es.

*El Quijote*, de Cervantes, es un ejemplo genial en los tiempos modernos de la comicidad que desvaloriza la inconsistencia de un mundo caduco empeñado en sobrevivir, es decir, en mostrarse con una vitalidad o un valor infundados. Toda la novela cervantina tiene por eje la contradicción entre unos ideales caballerescos que se empeñan en perdurar con la importancia y el valor que tuvieron en otros tiempos, y el mundo moderno en que fracasan, una y otra vez, al tratar de realizarse. Cervantes desvaloriza lo caduco al mostrar la nulidad de su pretensión de sobrevivir, de valor cuando ya carece de base real esa pretensión. La literatura muestra también, en este caso, la comicidad de lo nuevo cuando se presenta con una pretensión de valor que, en verdad, no tiene. Es así como la entrada del burgués en el escenario histórico-social da lugar, con sus modales artificialmente adquiridos, a situaciones cómicas que han sido recogidas en el teatro con Molière, o en la novela con Gogol. Y esta empresa de desvalorización que está en la base de lo cómico, no se detiene ni siquiera en lo que constituye el peldaño más alto de la serenidad: la muerte. Baste recordar la Calavera Catrina de José Guadalupe Posada, con la que el gran grabador mexicano desvaloriza el emperifollado mundo "catrín" o "bella sociedad" porfiriana que va a ser arrasada por la Revolución Mexicana de 1910.

Tomemos en cuenta que la comicidad de un fenómeno dependerá del criterio valorativo ideológico con que se juzgue el fenómeno, es decir, que se tiene que tomar en cuenta todo un contexto cultural dónde se quiera presentar este efecto cómico.

Sin embargo, para tener una delimitación y clasificación concreta de la historia; se han seguido las variedades de lo cómico, que Sánchez Vázquez describe: el humor, la sátira y la ironía. Se ha colocado la historia realizada en éste proyecto dentro del humor, porque finalmente esta historia es una anécdota cómica y lo que persigue es el humor. Para aclarar el término, se dará una explicación general, según el autor que se estudió.

**Humor:** el humorista ataca a su objeto, lo critica, pero no lo niega en su totalidad. El humor, como lo cómico en general, es crítica, pero una crítica comprensiva y compasiva. El humorista se mueve entre la risa y el llanto, sin llegar a uno u otro extremo. Sin embargo, aunque contenida o reprimida, la risa no se pierda totalmente en el humor pues en definitiva, sonreír es- de acuerdo con su etimología latina-*sub-ridere*, reír por lo bajo.

También se colocó la historia realizada (“En Ayunas”) dentro de la ironía.

**Ironía:** revela la inconsistencia de un fenómeno y es una forma de crítica, como todo lo cómico. Es una crítica “disimulada” (en griego- según Ferrater Mora- *eironeia*, “el que ironiza” es el que disimula o “dice menos de lo que piensa”). En la ironía el objeto se hunde tras su aparente o fingida elevación. Lo irónico tiene por ello, como apuntaba F. Schlegel, un carácter paradójica. El vicio aparece como tal al presentarse como virtud,; la mediocridad se revela precisamente cuando el mediocre pretende comportarse como genio. Ciertamente, hay la ironía humorística: la ironía que no hiera, como la de un Dickens; y hay también la amarga e implacable de un Oscar Wilde que, por las heridas que abre, linda con la sátira.

A pesar de ser una historia anecdótica consideramos que nuestra historia puede contribuir a la reflexión del espectador; acaso los estereotipos de belleza no cambian de época en época y de cultura en cultura, si es así, ¿por qué las mujeres deben acatarlos?. Reflexionemos también en la naturaleza destructora del hombre y su tendencia a destruir aquello que no conoce, y por qué no, en la manera en que dejamos de lado la fantasía, la cultura y los sueños para darle prioridad a las necesidades vitales.

El conjunto de las definiciones antes citadas componen parte de la historia del hombre, y se introducen en mayor o menor medida en la historia que realizamos. Nuestros personajes forman parte de una reducida comunidad con rasgos inherentes a cada individuo, está el hombre de mayor edad, que por su experiencia se conforma como el líder, el hombre fuerte que es el segundo al mando y que acepta la responsabilidad del cuidado y enseñanza del más joven, quien comienza a aprender sobre responsabilidades y sistemas de sobrevivencia.

Los tres individuos comienzan una batalla contra el medio cuando salen en busca de alimento, pero a pesar de tener todo en contra (son un poco rudimentarios) se han preparado con lanzas contra el ambiente hostil, con la sabana como su territorio se apropian de aquello que necesitan, la cueva donde viven, la madera y rocas para hacer una fogata así como sus armas, el tapir de quien intentan alimentarse y hasta la sirena, individuo desconocido que ha invadido su terreno.

Han sido retratados de manera cómica tres individuos que pudieron ser antepasados nuestros, pero que por la manera en que se comportan no habrían llegado ni siquiera a los doce años, no tienen una tribu, son malos cazadores y no hay mujeres en su grupo, pero aún así los hombres que vivieron en ese determinado período de nuestra evolución vivieron

carencias similares a las de nuestros personajes, se cubrieron con pieles de animales, se protegieron con talismanes; rocas y colmillos, iniciaron rituales; como pintar en cuevas, vivieron al abrigo de cuevas y comenzaron a construir pautas de comportamiento que las subsecuentes generaciones aprendieron y convirtieron en costumbres.

Estos individuos ironizan algunas características esenciales del hombre moderno, que podrían ser legado de nuestros antepasados, la necesidad del hombre de dominar a la mujer fundada en el patriarcado, la necesidades vitales, como la alimentación que se encuentran por encima de la fantasía, el mito de la mujer que seduce pero que termina formando parte del hombre (en nuestra historia, aunque de manera grotesca, la sirena forma parte de los tres tan íntimamente que mayor cercanía ya no es posible).

Este último punto es una sátira de las relaciones entre los sexos, forma parte de un sistema de relaciones ya establecido y heredado por nuestra generación y las subsecuentes. La mujer enfrentándose y validándose ante aquellos ojos extraños de los individuos del sexo opuesto y validándose ante los propios.

## **GUION LITERARIO**

### **El Guión**

Un guión es una historia contada en imágenes. Se divide claramente en un principio medio y fin; en todos los guiones se encuentra esta estructura lineal básica. Este modelo de guión es conocido como paradigma.

### **PRIMER ACTO**

La historia tiene que plantearse en esta parte, QUIEN es el PERSONAJE PRINCIPAL, de QUÉ trata la historia y CUÁL es la situación.

Al final del primer acto hay un nudo de la trama , un incidente que se engancha a la historia y le hace tomar otra dirección.

### **SEGUNDO ACTO**

Es el que más peso tiene en la historia. Es la parte conocida como la confrontación porque la esencia de cualquier drama es el conflicto, una vez que se haya definido la necesidad del personaje, es decir cuando se haya averiguado lo que este quiere conseguir durante el guión, cuál es su objetivo, se pueden crear obstáculos que le impidan satisfacer esta necesidad.

### **TERCER ACTO**

El tercer acto trata de la resolución de la historia ¿Cómo acaba? ¿Qué le pasa al personaje principal? ¿Vive o muere? ¿Tiene éxito o fracasa?

La estructura dramática puede definirse así: UNA DISPOSICIÓN LINEAL DE INCIDENTES, EPISODIOS O ACONTECIMIENTOS RELACIONADOS ENTRE SÍ QUE CONDUCEN A UNA RESOLUCIÓN DRAMÁTICA.

El lenguaje del guión ha de ser un lenguaje audiovisual donde se incluye acción, descripción de los personajes y de los lugares y diálogos en estilo directo.

Un guión se divide en escenas donde se deben de considerar interiores, exteriores y lugar donde se desarrolla la escena, día o noche.

### **Caracterización de Personajes**

Existen aspectos importantes para realizar la caracterización de un personaje:

Primero. Se debe considerar una explicación directa; esto es el escritor explica sus propias formas de ver a un personaje, las puntos de vista de otras personas acerca de ellos, o la forma propia de verse del personaje mismo.

Segundo. Acerca de los métodos de caracterización, se debe describir un personaje, usando detalles específicos y activos, y seleccionar solo los que muestran su individualidad.

Tercero. Se deben exponer los alrededores de la persona para mostrarnos cómo es.

Cuarto. Al mostrar como piensa el personaje, exponemos el flujo de ideas ó los pensamientos acerca de temas específicos.

Quinto. Se expone también la interrelación del personaje con otras personas.

Sexto. Debe expresarse por sí mismo.

Séptimo. Se deben mostrar su forma de actuar, sus movimientos específicos, o su patrón de acción a lo largo de toda la historia.

### **Guión Literario “En Ayunas” Personajes**

**-Cavernícola Líder.** Es el líder del grupo. Mide 1.50 m, 35 años de edad, musculoso, de piernas cortas, moreno, ceño fruncido. Porta un traje de piel de leopardo, y en el cuello, un collar del que cuelga un colmillo afilado que muestra su jerarquía ante los otros dos cavernícolas. El cabello a rastas, hasta la nuca, pelirrojo. Lleva en su mano derecha una lanza de madera con punta de piedra. Uñas sucias por el tipo de vida que tiene: salvaje; ojos café oscuro, nariz ancha, boca grande. Rasgos faciales imponentes, simiescos y poco expresivos, salvo para enojarse, labios prominentes. Cintura pequeña y torso ancho. Descalzo. Imponente, enojón, se cree inteligente, pero no lo es, al tener como compañeros a los otros personajes (Cavernícola Fuerte y Cavernícola Joven) y salir a cazar con ellos. Decidido, con habilidad y fuerza física, pero no tan fuerte como su compañero grande, el Cavernícola Fuerte. Sus pasos son firmes.

**-Cavernícola Fuerte.** Alto para su época, mide 1.65 m, 25 años de edad, cintura pequeña y torso exageradamente ancho, musculoso, tosco, piel morena, pero más clara que la del líder, piernas cortas, pies anchos y planos, manos y brazos grandes, uñas sucias. Cabello a rastas, con algunos mechones que no se le aplacan, un poco debajo de los hombros, disparejo, pelirrojo. Ojos cafés, cejas prominentes, boca grande, nariz ancha y chata, fosas nasales notables. Lengua grande. Muy expresivo. Porta un mazo en la mano derecha, un taparrabos, el cual sujeta con una cinta de piel; y en el cuello un collar con una piedra azul colgando, tratando de imitar al líder. Tonto, lo cual lo demuestra hasta como camina, pero con una fuerza bruta, paternal, sentimental, obediente; le encanta comer. Distraído. Sus movimientos son toscos.

**-Cavernícola Joven.** Más alto que el Cavernícola Líder, pero menos que el Cavernícola Fuerte, 1.55 m, 15 años de edad. Flaco, moreno, piernas cortas, brazos largos y delgados y manos regulares, así como sus pies; uñas sucias. Cabeza redonda y grande, ojos cafés, boca más chica que la del fuerte y el líder, ceño caído (triste) pero a la vez tiene una mirada traviesa, nariz poco ancha y redondeada. Cabello corto a rastas, castaño. Muy expresivo. Porta una lanza de madera con punta de piedra en la mano derecha, un taparrabos, el cual le queda un poco flojo y le llega hasta media pierna; y del cuello, le cuelga un collar con una muela, enfatizando con ello una inocencia y aspiración por ser grande e imitar a sus compañeros. Impertinente, trata de imitar al Cavernícola Fuerte. Travieso, impaciente por aprender a cazar. Distraído, hiperactivo, entusiasta. No pone seriedad a lo que está haciendo. Su aspecto aún infantil. Tiene una actitud de iniciativa y entusiasmo por aprender cosas.

**-Sirena.** Mide 1.50 m, morena, brazos largos y delgados, rasgos faciales toscos: boca grande, ojos y pestañas grandes, cachetona, cejas prominentes; ojos color violeta, como su cola de pez, ésta es pequeña con relación a su cuerpo, tiene escamas toscas, nariz poco ancha y redondeada. Pechos descubiertos y flácidos; caderas pequeñas y redondas. Cabello a rastas, largo, rojizo, con copete. Torso corto; tiene "pancita". Sensual, coqueta, misteriosa; canta desafinado, tiene habilidad física.

### **I.-Interior de una cueva**

Vemos una fogata de cerca, la imagen se va alejando y nos percatamos de que está dentro de una cueva. Detrás de la fogata vemos pasar las siluetas de tres hombres que se dirigen a la salida de la cueva, pasando a un lado de la fogata.

### **II.- Exterior de la Cueva**

El primer hombre en salir es el Cavernícola Líder, que camina con pasos firmes, se detiene para mirar al horizonte muy concentrado; lleva un vestido de piel, está cruzado en la parte del torso y le llega a media pierna. En el cuello lleva un colmillo colgado, en su mano derecha lleva una lanza de madera que en la punta lleva una piedra devastada y filosa.

Un paso detrás del Cavernícola Líder, va caminando el Cavernícola Fuerte; camina con pasos fuertes y toscos, lleva un taparrabos de piel corto, le queda ajustado, en su mano derecha lleva un mazo de madera, va jugando golpeándose la palma izquierda con el mazo.

Más atrás va el tercer hombre, el cavernícola Joven; sale aceleradamente y al llegar cerca de los otros imita la actitud del Cavernícola Fuerte, levanta los brazos presumiendo su fortaleza, pero al hacerlo se le resbala el taparrabos unos centímetros, pues le queda flojo; rápidamente se lo detiene apenado con su mano izquierda. Su taparrabos es un poco largo, le llega casi a la rodilla. Lleva en la mano derecha una lanza de madera delgada.

Vemos la expresión del Cavernícola Líder mirando hacia el horizonte.

### **III.- Campo Abierto (Amanecer)**

Al mirar el horizonte podemos ver que el sol apenas está apareciendo. El entorno es una sabana. Se ve a lo lejos un par de árboles, algunos matorrales y un paisaje semi-desértico. Al fondo se ven una montañas.

### **IV.- Exterior de la Cueva**

Los tres hombres detenidos fuera de la cueva llevan armas para cazar. El Cavernícola Líder levanta su brazo derecho, indicando con su lanza hacia dónde deben de dirigirse y comienzan a caminar. El Cavernícola Joven se queda retrasado y cuando sus compañeros llevan una distancia considerable más adelante que éste, él trata de alcanzarlos, corre, pero se tropieza con una piedra

que no ve. El Cavernícola Fuerte lo alcanza y evita que se caiga, lo pone en el aire unos instantes jalándolo del taparrabos con una actitud de despreocupación. Finalmente lo deja nuevamente de pie.

#### **V.- Campo Abierto**

Después de ver a los tres hombres caminar, el Cavernícola Líder se agacha y toma un puñado de tierra para olerla. Con una expresión de desilusión les indica a sus otros dos compañeros que no hay animales cerca.

Siguen caminando mientras el joven se va rascando la oreja. Éste se detiene para cortar una varita de un matorral y con ella rascarse nuevamente. Cuando se da cuenta, sus compañeros lo han dejado. Les grita, pero ni el Cavernícola Líder, ni el Cavernícola Fuerte lo oyen y no voltean.

El Cavernícola Líder y el Cavernícola Fuerte siguen caminando. El Cavernícola Líder de pronto se detiene extendiendo los brazos para que sus compañeros no sigan. Poco después el Cavernícola Joven los alcanza y sigue rascándose la oreja.

El Cavernícola Líder huele el viento y señala hacia la derecha, pero el Cavernícola Joven también huele y les indica que el camino a seguir es el de la izquierda. El Cavernícola Líder no le hace caso y comienza a caminar hacia la derecha y el Cavernícola Fuerte lo sigue, pero al ver que el Cavernícola Joven no se mueve de su lugar lo jala hacia la derecha con actitud paternal.

Un tapir sale detrás de una roca, el Cavernícola Líder al verlo hace una pequeña seña y sonido (shut!) indicando silencio, el Cavernícola Fuerte, que va detrás de él, obedece y voltea hacia el Cavernícola Joven para indicarle la misma orden, haciéndole la misma seña y sigue caminando sin voltear al frente hasta chocar accidentalmente con el Cavernícola Líder y hacer que éste caiga al suelo, perdiendo el equilibrio. Su lanza cae y se clava en el suelo, pues ya la tenía lista para atacar al tapir. Con el ruido, el animal voltea y se percató de su presencia, asustado, sale huyendo.

El Cavernícola Joven se acerca al Cavernícola Fuerte consolándolo, dándole una palmada en la espalda. El Cavernícola Fuerte apenado le entrega su lanza al Cavernícola Líder, después de limpiarla y arrancarla del suelo. Este otro se enoja y continúa caminando. Continúan los otros dos atrás de él hasta que llegan a una pequeña colina.

#### **VII.- Campo Abierto. Colina**

Se escucha el ruido del estómago del Cavernícola Fuerte, pues ya tiene hambre. Se coloca la mano izquierda en el estómago y vemos su expresión. Se ven los tres cavernícolas subiendo la colina. Primero llega a la punta el Cavernícola Líder. Les indica a los otros que se agachen, pues ha visto algo. Está el tapir detrás de la colina bebiendo agua de un lago. Los hombres se sorprenden al ver al tapir. El Cavernícola Líder hace unos trazos en la tierra dando instrucciones para atacar al tapir. Le indica al Cavernícola Fuerte colocarse hacia su derecha, les indica a los dos dónde se colocará él y por último le indica al Cavernícola Joven sólo observar. El joven se decepciona. Desde un punto alto vemos a los tres hombres colocarse en su lugar.

#### **VIII.- Lago. Atardecer**

Vemos más cerca las posiciones de cada uno de los hombres en su posición para atacar mientras el tapir sigue tomando agua del lago, sin percatarse de lo que hay atrás de él. El Cavernícola Joven también avanza pero con algo de cautela. De pronto, decidido, quiere lanzar su lanza al tapir, empieza a correr, se precipita y la lanza, pero no tiene suerte y su lanza se clava a un lado del tapir sin éxito y provocando con ello que el tapir se da cuenta de que lo quieren cazar y salga huyendo nuevamente. Al percatarse de ello los otros dos hombres salen corriendo detrás del tapir que ya va

demasiado lejos. No logran alcanzarlo. Se detienen a la orilla del lago, donde está la lanza del Cavernícola Joven, desilusionados.

### **IX.- Lago. Atardecer. Sirena**

El Cavernícola Líder furioso arranca la lanza enterrada y voltea hacia el Cavernícola Joven y le indica que se acerque. El Cavernícola Joven, con una expresión infantil, de "regañado" se acerca lentamente hacia sus otros dos compañeros. Al llegar con ellos el Cavernícola Líder comienza a regañarlo. En ese momento el Cavernícola Fuerte ve en el lago una cola de pez que emerge del lago, volviéndose a meter. Esto llama su atención. Emocionado le indica al Cavernícola Líder lo que vio, pero éste no le hace caso al estar ocupado regañando a su pequeño compañero. El Cavernícola Fuerte, muy despreocupado toma de los hombros al Cavernícola Líder y lo voltea para que vea lo que hay en el lago. Esta vez el Cavernícola Líder ve la cola de pez y los tres comienzan a caminar hacia adentro del lago. Le da su lanza al Cavernícola Joven olvidándose de lo sucedido.

Cuando el agua les llega a las rodillas, los hombres ven salir del lago la parte superior de una mujer. Ella se recarga con ambos brazos en una roca con la intención de subirse. Los hombres se sorprenden mucho al verlo. Vemos la reacción de cada uno de ellos. Después vemos de espaldas a la mujer que está sobre la roca, ya sentada, acomodándose el cabello, aún sólo se ve su parte superior. Los hombres están aún más sorprendidos.

Cuando la mujer está sobre la roca, gira su cuerpo y nos damos cuenta de que es una Sirena, pero no convencional, sino una Sirena Cavernícola. Comienza a cantar mirando a los hombres. Los hombres siguen muy sorprendidos. La Sirena acomoda su cabello y comienza a llamar a los hombres, indicándoles con la mano que se acerquen. Sigue cantando y con actitud seductora mueve su cola. Los hombres parecen estar hipnotizados por el canto y embelesados caminan hacia ella. Vemos a los hombres de frente acercándose, pasan por ambos lados de la cámara hasta salir de cuadro. Vemos sólo la orilla del lago, donde se encontraban los hombres. Escuchamos chapoteos muy fuertes, gritos y vemos el agua muy agitada. La imagen se va a negro.

### **X.- Interior de la Cueva**

Vemos una mano dibujando sobre una pared de piedra algunos trazos rupestres. Es la mano del Cavernícola Joven que después vemos completo sabiendo que esté dentro de una cueva. Vemos la fogata y luego un paneo a los tres Cavernícolas que están comiendo y dibujando (el Cavernícola Joven). El Cavernícola Líder y el Cavernícola Fuerte se encuentran delante de él, sentados sobre un tronco.

Después vemos en la fogata la cola de un pescado, muy grande, ensartada en una vara, se está asando. En el suelo hay algunos huesos tirados. Al fondo se encuentran los tres cavernícolas. Nuevamente vemos la fogata con la cola de pez (de la Sirena) asándose. Disolvencia a negro y créditos.

## Guión Técnico

### 1. INT. DE UNA CUEVA.

1. ZOOM OUT que parte de un DETALLE de la fogata a un FULL SHOT de la cueva.
2. FULL SHOT de tres siluetas de TRES HOMBRES DE NEANDERTHAL que se dirigen a la salida de la cueva y que pasan detrás de la fogata.

### 2. EXT. DE LA CUEVA.

3. TILT UP desde los pies del LÍDER hasta quedar en MEDIUM SHOT de él, tiene una mirada de dominio, lleva un vestido de piel, está cruzado en la parte del torso y le llega a media pierna, en el cuello lleva un colmillo colgando, en su mano lleva una lanza de madera que en la punta lleva una piedra desbastada y filosa.
4. MEDIUM SHOT del FUERTE que llega caminando con pasos fuertes y tocos, lleva un taparrabo de piel corto, le queda ajustado, en la mano derecha lleva un mazo de madera, va jugando golpeándose con él en la palma izquierda.
5. PLANO AMERICANO del JOVEN quien lleva un taparrabo un poco largo, le llega casi a la rodilla, lleva en la mano una lanza de madera delgada, vemos que sale aceleradamente de la cueva y al llegar junto a los otros imita la actitud del fuerte, levanta los brazos presumiendo su fortaleza, pero al hacerlo se le resbala un par de centímetros el taparrabo, rápidamente se lo detiene el mismo con ambas manos.
6. CLOSE UP del LÍDER mirando la estepa.

### 3. CAMPO ABIERTO. AMANECER.

7. PANEO de la estepa mientras amanece, vemos los elementos que componen el entorno. Podemos ver que el sol apenas está apareciendo, el entorno es una estepa, se ven a lo lejos un par de árboles, algunos cactus, más adelante se observa un lago y detrás muy lejos se ven las montañas.

### 4. EXT. DE LA CUEVA.

8. THREE SHOT de los HOMBRES que llevan armas para cazar, el LÍDER levanta su brazo indicando con la lanza hacia donde deben ir.
9. LONG SHOT al caminar de los hombres, El JOVEN se queda retrasado, y cuando sus compañeros llevan un par de pasos adelante, el JOVEN al querer alcanzarlos se tropieza con una piedra.
10. PLANO AMERICANO del FUERTE que pesca en el aire al JOVEN del taparrabo, lo pone de pie con una actitud de despreocupación.

### 5. CAMPO ABIERTO.

11. LONG SHOT de los tres hombres caminando.
12. DETALLE de la mano del LÍDER tomando un puñado de tierra.
13. BIG CLOSE UP del rostro del LÍDER oliendo la tierra.
14. TWO SHOT del JOVEN y EL FUERTE a la expectativa, esperan la indicación del LÍDER.
15. MEDIUM SHOT del LÍDER señalando a los otros, con una expresión de desilusión, que no hay animales en la cercanía.
16. TILT DOWN donde vemos el sol y el encuadre baja a un LONG SHOT del caminar de los hombres, salen de cuadro.
17. CLOSE UP del JOVEN rascándose la oreja con un dedo.
18. FULL SHOT del JOVEN que se detiene para cortar una varita.
19. MEDIUM del JOVEN rascándose la oreja con la varita.
20. OVER SHOULDER del JOVEN mirando a sus compañeros alejarse comienza a agitar los brazos y les grita a sus compañeros, pues ya se adelantaron varios pasos.

21. TWO SHOT del FUERTE y del LÍDER, van caminando, al fondo vemos al JOVEN que agita sus brazos tratando de llamar la atención de sus compañeros y les grita.
22. LONG SHOT de los tres caminando el JOVEN los alcanza y salen de cuadro.
23. PLANO AMERICANO del LÍDER que con los brazos extendidos detiene a los otros.
24. CLOSE UP del LÍDER oliendo el viento.
25. CLOSE UP del JOVEN que también huele el viento.
26. MEDIUM SHOT donde el LÍDER señala a la derecha.
27. MEDIUM SHOT al JOVEN señalando a la izquierda.
28. FULL SHOT del LÍDER y el FUERTE, el LÍDER comienza a caminar y sale de cuadro, el FUERTE sólo da algunos pasos.
29. MEDIUM SHOT del FUERTE que se detiene y gira para ver al JOVEN, pero se da cuenta de que se ha quedado parado.
30. MEDIUM SHOT del JOVEN y vemos el brazo del FUERTE que lo jala hacia la derecha.
31. LONG SHOT del tapir que sale detrás de una roca, está oliendo la tierra.
32. CLOSE UP del LÍDER que ve delante de ellos al tapir.
33. FULL SHOT del tapir.
34. PANEÓ en MEDIUM SHOT del LÍDER que voltea y le indica con una seña al FUERTE que guarde silencio, el FUERTE que voltea hacia el JOVEN y le indica la misma seña de silencio que le hizo el LÍDER, siguen caminando.
35. FULL SHOT de los tres hombres, vemos que el LÍDER se detiene pero el FUERTE sigue caminando y choca con el LÍDER quien comienza a caer al suelo.
36. MEDIUM SHOT del LÍDER caer, vemos como cae su cara contra el suelo, y vemos que su lanza se clava en la tierra.
37. DETALLE de la cara del tapir que voltea hacia donde están los hombres.
38. LONG SHOT del tapir que huye y lo vemos salir de cuadro.
39. Vemos al LÍDER de frente que se levanta muy enojado, la cámara lo sigue desde el piso y queda en un MEDIUM SHOT.
40. DETALLE de la lanza que está enterrada en el piso, se ve que es desenterrada.
41. TWO SHOT donde vemos que el FUERTE está limpiando la lanza del LÍDER y éste enojado le arrebató la lanza, lo vemos salir de cuadro.
42. CLOSE UP de la reacción del JOVEN.
43. PLANO AMERICANO del FUERTE y el JOVEN, éste se le acerca dándole una palmada en el hombro a manera de consuelo, el FUERTE se enoja y se quita la palmada, salen de cuadro.

## **6. CAMPO ABIERTO EN UNA COLINA.**

44. LONG SHOT del LÍDER que es alcanzado por los otros hombres, están subiendo una pequeña colina.
45. TRAVELLING desde un DETALLE de la panza del FUERTE, se la toca con su mano, y el encuadre sube hasta quedar en un CLOSE UP del FUERTE.
46. DOLLY en BACK SHOULDER de los hombres que suben una pequeña colina y vemos que se agachan, cuando se agachan vemos que detrás de la colina está el tapir bebiendo agua en el lago.
47. THREE SHOT de los hombres que ven al tapir.
48. FULL SHOT del tapir bebiendo agua del lago.
49. THREE SHOT de los hombres, el LÍDER decide como atrapar al tapir, lo vemos señalar al FUERTE.
50. SUBJETIVA del LÍDER haciendo un trazo en la tierra.
51. THREE SHOT de los hombres, el LÍDER se señala el mismo.
52. MEDIUM SHOT del LÍDER quien señala al JOVEN.
53. MEDIUM SHOT del JOVEN emocionado.

- 54. MEDIUM SHOT del LIDER señalando un punto en el suelo, con una seña le indica al JOVEN que debe observar y participar cautelosamente.
- 55. CLOSE UP del JOVEN decepcionado.
- 56. LONG SHOT desde una grúa donde vemos a los tres hombres ponerse en su posición para atacar.

## **7. LAGO. ATARDECER.**

- 57. MEDIUM SHOT del FUERTE en su posición para atacar al tapir
- 58. FULL SHOT del tapir que sigue tomando agua en el lago.
- 59. CLOSE UP del LIDER listo para atacar.
- 60. Acercamiento del tapir.
- 61. FULL SHOT en cámara lenta del JOVEN que se acerca un poco más de su posición y se decide a aventar su lanza contra el tapir.
- 62. CLOSE UP en cámara lenta del FUERTE vemos su sorpresa al ver lo que ha pasado.
- 63. MEDIUM SHOT del LIDER que tiene la misma reacción del FUERTE demuestra que quisiera detener al JOVEN.
- 64. LONG SHOT del tapir que huye y vemos que la lanza cayó a un lado de él.
- 65. LONG SHOT del LIDER y el FUERTE que corren para tratar de alcanzar al tapir.
- 66. BACK SHOULDER de los hombres corriendo, vemos al tapir alejarse.
- 67. FULL SHOT del LÍDER y el FUERTE deteniéndose junto al lago.
- 68. TWO SHOT del LÍDER y el FUERTE, vemos su reacción.
- 69. CLOSE UP del LÍDER que mira al JOVEN enojado.
- 70. MEDIUM SHOT del JOVEN que se da cuenta de su error, y apenado camina hacia los hombres.
- 71. MEDIUM SHOT del LIDER que desentierra la lanza del JOVEN.
- 72. OVER SHOULDER del LIDER le indica al JOVEN que se acerque más.
- 73. MEDIUM SHOT del JOVEN que se acerca hacia la cámara hasta quedar en CLOSE UP.
- 74. BACK SHOULDER del FUERTE viendo el lago donde una cola de pescado se sumerge en el agua, con el dedo toca al LÍDER.
- 75. MEDIUM SHOT del LIDER que no le hace caso, está regañando al JOVEN, con la mano le hace una seña de que no lo distraiga.
- 76. PLANO AMERICANO donde el FUERTE gira por los hombros al LIDER hacia el lago.
- 77. OVER SHOULDER del LIDER y ve que en otro lado del lago sale la cola del pez que se vuelve a sumergir en el agua.
- 78. FULL SHOT de los tres hombres, el LÍDER aún enojado le da la lanza al JOVEN, vemos a los tres entrando al agua hasta que les llega hasta las rodillas.
- 79. MEDIUM SHOT en cámara lenta y en subjetiva del LIDER que ve la parte superior de una MUJER, la vemos de espaldas, ella se recarga con las manos en una roca, tiene la intención de subir a la roca.
- 80. CLOSE UP del FUERTE que sorprendido abre los ojos y la boca.
- 81. MEDIUM SHOT de la MUJER que se acomoda el cabello con las manos, la vemos por la espalda, ya está sentada.
- 82. BIG CLOSE UP del LIDER que mira a la MUJER con una expresión de extrañeza.
- 83. CLOSE UP de la mujer que se acomoda el cabello para el lado contrario.
- 84. CLOSE UP del JOVEN que muy sorprendido abre los ojos y la boca, su expresión es mas intensa que la del FUERTE.
- 85. MEDIUM SHOT de los hombres muy sorprendidos.
- 86. FULL SHOT de la MUJER que mueve su cola, en este momento nos damos cuenta de que se trata de una SIRENA, pues vemos la cola de pescado, pero aún no voltea el rostro, está cantando.
- 87. THREE SHOT de los hombres que quedan inmóviles, sorprendidos.

88. MEDIUM SHOT de la SIRENA que voltea su rostro, nos damos cuenta que es una cavernícola, sigue cantando.
89. THREE SHOT de los hombres que empiezan a ser hipnotizados.
90. FULL SHOT de la SIRENA que cantando los llama con el dedo.
91. La cámara se sitúa frente a los hombres y se ve que caminan por ambos lados de la cámara, se dirigen hacia la SIRENA.
92. La cámara se queda inmóvil viendo la orilla del lago, se escuchan chapoteos muy fuertes, gritos y vemos el agua muy agitada la imagen se disuelve a negro.

### 8. INT. DE LA CUEVA.

93. DETALLE de la mano del JOVEN que dibuja en la pared algunos trazos.
94. DETALLE de la fogata.
95. MEDIUM SHOT de los hombres, el JOVEN está parado y los otros están sentados comiendo, los tres tienen unas panzas muy grandes.
96. PRIMER PLANO de la fogata donde esta la cola de un pescado ensartada en una vara, se está asando.
97. MEDIUM SHOT del LÍDER dirigiéndose al FUERTE, algo le dice.
- \*98. CLOSE UP del FUERTE que no le hace caso, está sacándose una espina de la boca.
- \*99. TWO SHOT del LÍDER gritando pero de nuevo el FUERTE no le hace caso.
- \*100. CLOSE UP del FUERTE recibiendo el golpe del LÍDER y sale disparado un trozo de cerilla de su oreja.
- \*101. Toma de la cerilla caer al suelo en cámara lenta.
- \*102. CLOSE UP del FUERTE que se sorprende al oír. (Ver nota de tomas marcadas)

#### Nota:

\*Estas tomas se eliminaron terminando la historia en ZOOM OUT de la fogata hacia una Toma General de los tres Cavernícolas comiendo en la cueva, pues se consideró que no aportaba más a la historia el incidente de que al Cavernícola Fuerte se le saliera la cerilla, ya que en acciones anteriores los cavernícolas sí se oyen entre sí, además de que la acción referida a la cerilla se puede relacionar con la animación de "Shrek 1" y eso no ayudaría al proyecto y al objetivo que se persigue con esta animación: acrecentar prestigio del Área de Medios Audiovisuales ante las autoridades de la División de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, al pretender participar en concursos de animación y obtener una mención y/o premio.

## Concepto de Diseño

Puesto que el tipo de historia tiene un carácter cómico y la clasificamos dentro del humor y la ironía, según los conceptos antes explicados del autor Sánchez Vázquez, se decidió adoptar un diseño caricaturizado pero sin llegar a ser la abstracción total de ello, los "monitos"; porque aún cuando queremos que el espectador no tome en serio el final que tiene la historia (cuando los tres cavernícolas se comen a la sirena), sino que lo tome con humor e ironía, como se clasificó la historia; no se está pretendiendo ser el extremo de ello: la farsa. De ahí la justificación de que esta historia sea animada en 3D; que, aún al dejar un toque de realismo al ser los personajes antropomorfisados, se realizaron abstracciones y exageraciones en cada uno de ellos, según las bases de la animación y creación de personajes.

El entorno tiene un diseño simple, que permite, al no competir visualmente con los personajes, hacer resaltar las acciones y reacciones de todos y cada uno de ellos. Además esto contribuye al concepto de austeridad en la prehistoria, donde el hombre no encontraba su alimento tan fácilmente y donde todo era rudimentario, de ahí también las vestimentas de los personajes.

Dentro del entorno, también, se consideró al tapir, elemento que se decidió no caracterizar como un personaje; para evitar distraer al espectador y desviar el sentido del discurso narrativo de la historia. Sólo se hará ver como un elemento del entorno y la comida a cazar por los cavernícolas, por eso está regordete.

Al tratarse de un relato corto y sólo disponer de unos pocos minutos para contar esta anécdota, se decidió seguir los estereotipos de los personajes: un líder gruñón y enano, un fuerte, alto y torpe y un joven débil, travieso e ingenuo.

Ahora bien, se clasificó el concepto de diseño de esta animación, basados en las categorías estéticas que menciona Sánchez Vázquez en lo grotesco.

*“Ya Vasari, en el siglo XVI, con base en un juicio desfavorable del arquitecto romano Vitruvio, de la época de Augusto, condenaba lo grotesco, viendo en él un empeño en pintarrapear los muros con monstruos en lugar de pintar imágenes claras del mundo de los objetos”<sup>19</sup>*

Lo grotesco se da en una larga práctica artística que arranca de una pintura ornamental romana, descubierta a fines del siglo XV, y a la que se denominó *grotesca*, derivación del sustantivo italiano *grotta* (gruta). Se trataba de un conjunto de formas vegetales, animales y humanas que se combinaban de un modo insólito y fantástico. Medidas con la vara clasicista y realista de la reproducción clara del mundo de los objetos, esas formas sólo podían ser condenadas como monstruosas, porque- como decía Vasari- “semejantes disparates no existen, no existirán nunca ni existieron jamás”. Sin embargo lo grotesco, diversificando sus manifestaciones y ampliando su campo, aparece una y otra vez en la literatura y el arte, con Rafael en las galerías del Vaticano; la pintura de El Bosco y Pieter Bruegel, El Viejo; la “Comedia del arte” en Italia y las estampas de Jacques Callot de sus representaciones, las comedias de Molière, la pintura negra y los aguafuertes de Goya... para encarnarse finalmente en los cuentos de Hoffmann, Edgar Allan Poe y Mogol.

Ejemplos más actuales de lo grotesco se dan en *La Metamorfosis*, de Kafka, la pintura surrealista de Dalí y las estampas de Kubin.

Sin embargo, lo grotesco se toma en cuenta como categoría estética en el siglo XVIII, con Justus Moser (*Arlequín o la defensa de lo grotesco cómico*, 1761), estimulado por la experiencia grotesca de la “Comedia del arte”.

Lo que encontramos siempre en **lo grotesco** es la presencia activa de algo extraño, fantástico, irreal, o antinatural.

Lo extraño y fantástico puede ser de diversa naturaleza. Puede consistir en la tendencia a unir lo más heterogéneo en los seres u objetos reales. En lo grotesco pues, lo fantástico, lo extraño, lo irreal se produce al combinarse lo más heterogéneo, aunque los elementos que se mezclan o se combinan sean reales. En lo grotesco encontramos cierta distorsión del orden normal, de las relaciones habituales, pero siempre desde lo irreal creado con materiales reales. Lo grotesco es también lo absurdo y, en este sentido, no sólo se da en el mundo irreal y fantástico, sino también en la realidad que pasa por racional. Por lo tanto, lo grotesco se halla emparentado con lo cómico y más de un tratadista lo incluye en esta categoría. En Jean Paul aparece con el nombre de “humor cruel”, en tanto que Hegel lo excluye. Lo grotesco desvaloriza lo real desde un mundo irreal, fantástico, extraño.

---

<sup>19</sup> Invitación a la Estética, Sánchez Vázquez, p.p. 243

Al ser una historia que, en primer lugar ocupa un personaje fantástico: la Sirena, se cataloga automáticamente en esta categoría; además de que la razón de que sea una historia cómica se basa en las actitudes y acciones absurdas de los personajes a través de la historia, basados pues, en la explicación de Sánchez Vázquez podemos ver que la historia "En Ayunas" se encuentra dentro de lo grotesco. El diseño de los personajes está también dentro de esta categoría, tanto por sus actitudes como por su morfología exagerada e irreal, características esenciales de lo grotesco.

Para homogeneizar el diseño tanto de los tres cavernícolas y la sirena, se siguió el mismo concepto para todos ellos, aún cuando cada uno de los personajes tuviese su personalidad propia. Para dar una mejor explicación de los personajes, en cuanto a concepto de diseño, se explicará cada uno de ellos.

**Cavernícola Líder.** Este personaje es el estereotipado líder regañón, mandón, pero con poco cerebro; es más bajo de estatura que los demás. Este estereotipo de personaje lo encontramos, por ejemplo en "Cerebro", de *Pinky y Cerebro*.

Su color de piel es más oscura que la de sus otros dos compañeros, al ser éste el que tiene "más experiencia" en la caza, y al haber tenido más salidas, el sol ha hecho su labor en su piel. Es poco expresivo, pues al ser el líder piensa que tiene que ser el más ecuánime y evitar emociones, sin embargo su carácter gruñón no lo puede esconder; finalmente tampoco esconde su debilidad ante la sirena y nos deja ver que también es humano. Su jerarquía se nota en el traje de piel de leopardo que porta orgullosamente y el collar con un colmillo afilado de su anterior presa que cuelga de su cuello, esto hace que sus compañeros se intimiden y lo acepten como líder. Su rudeza la observamos al ver su tórax y brazos fuertes, aunque no tanto como los del cavernícola Fuerte. El espectador puede percatarse también del clima que existe en el lugar donde se encuentran estos cavernícolas, al observar que están descalzos y por su escasa indumentaria.

**Cavernícola Fuerte.** Al igual que el *Demonio de Tasmania* o mejor ejemplificado, que *Jhony Bravo*, este cavernícola es un fortachón de tórax exageradamente más grande que su cintura, brazos y manos grandes; pero tonto y tosco como él mismo.

Él simplemente porta un taparrabos de piel, que lo sujeta una cinta; tiene un collar en el cuello con una piedra azul, la cual nos hace ver su afán por seguir al líder y sentirse importante; es una piedra porque, metafóricamente se está reflejando su personalidad ahí: grande, fuerte, tosco y torpe, con poco cerebro.

Lleva en su mano derecha un mazo de madera, con el que se identifica y basa su seguridad de fortaleza, percibida por el cavernícola joven que lo ve como un ejemplo a seguir.

Su piel, al ser el segundo con más experiencia en la caza, es más clara que la del líder, pero más oscura que la del joven.

Su lengua y boca son grandes para resaltar su personalidad boba, aunque no siempre trae la lengua de fuera.

Sus rastas alcanzan a llegar poco más abajo que sus hombros. Tiene rastas como todos los otros personajes para seguir el sentido de la vida que tenían, sin una limpieza extrema y sin algún estilo pulcro que se pueda relacionar con la actualidad; también reflejado en lo disparejo de éstas y en sus uñas verdosas.

Al igual que el cavernícola Líder y el cavernícola Joven, está descalzo.

**Cavernícola Joven.** Este cavernícola es más bien como *Pinky*, siguiendo con la comparación de *Pinky y Cerbro*; o como *Mulán*, en la primera parte del mismo film; es decir, débil, flaco, impaciente, travieso, impertinente.

Siente una gran admiración por su compañero, el Cavernícola Fuerte, por ello, haciendo una mimesis entre el colmillo que trae en el cuello el cavernícola Líder y la piedra que trae el cavernícola Fuerte, él decide colgarse una muela como aspiración a algún día llegar a cazar algo.

Sus rastas son más pequeñas que las de sus dos compañeros y aún logran tapar parte de la frente; lo cual refuerza su rasgo de ingenuidad y debilidad. Así, podemos ver sus orejas grandes que lo hacen ver aún más inexperto y poco serio.

Camina un poco más aceleradamente que sus otros dos compañeros al estar impaciente por cazar algo y ser considerado importante. Pero el fuerte no permite que le quite su papel protector, yendo él adelante.

Al igual que el fuerte, éste porta un taparrabos, pero le queda un poco flojo, lo cual nos permite ver su esquelética figura.

Está también descalzo y porta una lanza emocionado hasta que comete algún error, cuando finalmente el líder lo pone en su lugar.

Este personaje es el que le da ternura y matices a la historia, a través de sus expresiones y actitudes de ingenuidad; con ello se hace que el espectador, a pesar de no llegar aún al clímax de la historia, no se distraiga y siga interesado en la anécdota.

**Sirena.** Se dejó también una mezcla de fantasía, sensualidad y belleza dentro del mundo diegético de los propios cavernícolas en la sirena, personaje clave del clímax de esta historia. Sin embargo, al ser representada gráficamente como una "sirena cavernícola", es decir, con rasgos toscos, cejas prominentes, boca grande, cachetes notables, "pancita", brazos largos y torso corto, senos flácidos, al descubierto...; se rompió con el concepto de belleza estereotipado por las representaciones gráficas existentes en animaciones, como *La Sirenita*. Sin embargo, dentro del concepto de diseño de este personaje se puede decir que hay una contradicción en el concepto de belleza-fealdad, categorías estéticas contrarias en la clasificación que se estudió del autor Sánchez Vázquez:

**La belleza** fundada en el orden, proporción y la simetría, es la que se tiene por tal desde la antigua Grecia. Mucho se habla de belleza sin que se precisen los rasgos que permitan configurarla como una categoría específica, particular. Pero tras la imprecisión y la ambigüedad, lo que encontramos con frecuencia es la estructura formal de un objeto armónico, proporcionado, equilibrado, que provoca cierta contemplación serena, y que produce placer.<sup>20</sup>

Sin embargo no hay lo bello ideal, como una esencia inmutable, a través de sus configuraciones concretas, sino lo bello que se da históricamente.

**La fealdad**, también es considerada como una categoría estética. El desagrado, la repugnancia o el asco se producen cuando el sujeto se sitúa estéticamente ante el objeto real que encuentra feo. Sin embargo, esos efectos negativos no se producen cuando el sujeto se relaciona con el objeto en ciertas situaciones no propiamente estáticas. Por ejemplo, para un comerciante que vende al por

---

<sup>20</sup> Concepto de belleza que desde la Antigüedad griega pasa al Renacimiento y que, en la época moderna, hará suyo Kant.

mayor una figura de plástico *kitsch*, no cuenta en modo alguno su apariencia bellamente engañosa y, en realidad, fea.

Sin embargo, al ser creada, como en los cuadros de Goya, Picasso o Rembrant, la fealdad está en los cuadros, pero no como simple copia de la real y efectiva, sino como fealdad creada. Y justamente por ello puede producir satisfacción, y no la repugnancia, la insatisfacción o dolor que el objeto representado provocaría en la vida real.

Podemos decir, como conclusión que el personaje de la Sirena, de acuerdo a los cánones de belleza actual no cabe dentro de esta categoría ante los ojos del espectador, sino se encuentra dentro de la categoría estética de la fealdad. Por otro lado, La Sirena, en esta historia es bella dentro del mundo diegético de los cavernícolas, considerando el marco cultural de su mundo.

Pero se dejó esa personalidad sensual que caracteriza a las sirenas. Con este personaje rompemos el papel del mito clásico griego de las sirenas que seducen a los hombres y los matan; creando una paradoja como figura retórica. En esta historia los hombres son los que se comen a la sirena.

A pesar de ser una historia con sentido cómico, y de unos cavernícolas, en la época de la prehistoria, podemos transportarla a la situación actual del hombre, donde éste destruye todo lo bello que encuentra en la naturaleza, para satisfacción propia, incluso destruirse unos a otros. Aunque aquí sea para subsistir, los cavernícolas aplican la "Ley del Mínimo Esfuerzo" al no seguir intentando cazar al tapir o a cualquier otro animal que se pudieran encontrar, ley que actualmente sigue vigente.

Para llegar al concepto de diseño de los personajes, se vieron las distintas representaciones gráficas en animaciones sobre el tema de cavernícolas y por otro lado, sirenas. Los resultados:

## Representaciones gráficas de cavernícolas



Ilustraciones de personajes de "Kum Kum", el niño Cavernicola. Japón

mayor una figura de plástico *kitsch*, no cuenta en modo alguno su apariencia bellamente engañosa y, en realidad, fea.

Sin embargo, al ser creada, como en los cuadros de Goya, Picasso o Rembrandt, la fealdad está en los cuadros, pero no como simple copia de la real y efectiva, sino como fealdad creada. Y justamente por ello puede producir satisfacción, y no la repugnancia, la insatisfacción o dolor que el objeto representado provocaría en la vida real.

Podemos decir, como conclusión que el personaje de la Sirena, de acuerdo a los cánones de belleza actual no cabe dentro de esta categoría ante los ojos del espectador, sino se encuentra dentro de la categoría estética de la fealdad. Por otro lado, La Sirena, en esta historia es bella dentro del mundo diegético de los cavernícolas, considerando el marco cultural de su mundo.

Pero se dejó esa personalidad sensual que caracteriza a las sirenas. Con este personaje rompemos el papel del mito clásico griego de las sirenas que seducen a los hombres y los matan; creando una paradoja como figura retórica. En esta historia los hombres son los que se comen a la sirena.

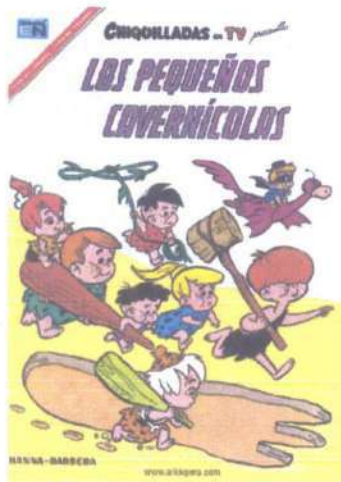
A pesar de ser una historia con sentido cómico, y de unos cavernícolas, en la época de la prehistoria, podemos transportarla a la situación actual del hombre, donde éste destruye todo lo bello que encuentra en la naturaleza, para satisfacción propia, incluso destruirse unos a otros. Aunque aquí sea para subsistir, los cavernícolas aplican la "Ley del Mínimo Esfuerzo" al no seguir intentando cazar al tapir o a cualquier otro animal que se pudieran encontrar, ley que actualmente sigue vigente.

Para llegar al concepto de diseño de los personajes, se vieron las distintas representaciones gráficas en animaciones sobre el tema de cavernícolas y por otro lado, sirenas. Los resultados:

## Representaciones gráficas de cavernícolas



Ilustraciones de personajes de "Kum Kum", el niño Cavernicola. Japón



*"Los Pequeños Cavernícolas", de Hanna-Barbera*



*Personajes de "Los Picapiedra" de Hanna-Barbera*



*"Capitán Cavernícola" de Hanna-Barbera*



En 1933, NARCISO VICTORIANO FIGUEROA DE UNIMAR Y "Trucutu", Cavernícola de una historieta de México.



Otras representaciones

## Origen del concepto de sirena

Podríamos comenzar por describir a las sirenas, como hermosas doncellas de la cintura para arriba pero que tienen la parte inferior de su cuerpo como cola de pez. Llevan consigo un peine y un espejo con los cuales adornan y arreglan sus cabellos. Cantan con una voz irresistible sobre una roca de mar y dan muerte a los hombres que sucumben a sus encantos. Sin embargo no siempre fueron así.

Homero descuidó describirlas físicamente, quizás porque era notorio lo que después se olvidó: eran mujeres-pájaros.

Es necesario ver a las sirenas como un símbolo de tradición milenaria, cargado de interferencias en cuanto tal, y generoso de significados como pocos otros.

Ante todo las Sirenas son híbridos. La imagen mítica de las criaturas mitad humanas y mitad animales, como la Sirena y el Minotauro, expresa una vieja intuición común: que no existe una naturaleza intrínseca a nuestra especie, que nuestra continuidad y nuestra diferencia con los demás

animales de la tierra son misteriosas y profundas, y que en tal continuidad y en tal diferencia reside nuestro sentido de extrañeza en relación con la tierra, o bien, la clave posible para sentirnos cómodos. Mitad mujeres, mitad animales. O mejor: divinidades femeninas que comparten el orden animal.

Según el concepto freudiano de símbolo, los contrastes se funden en la metáfora inconsciente, el enigma se enmascara con la censura. Hibridismo, ambivalencia, polaridad, doblez, dualismo, son las cualidades psicoanalíticas de los fantasmas creados por el miedo. Mircea Eliade explica que tales son las características de lo sagrado.

De la fusión de dos entes biológicos diferentes brota una fuerza sobrenatural. Podríamos suponer que las imágenes primordiales, sedimentos de memoria acumulados, son engramas colectivos que tienen una vida en sí, independientemente de los individuos particulares. Como si detrás de la metáfora hubiera algo más que una sustitución ornamental de la realidad.

En las Sirenas, un ser intermedio ha tomado formas. La parte humana se circunscribe al rostro, mientras todo lo demás es gallináceo. El límite entre una especie y la otra puede retroceder, avanzar, sufrir desplazamientos imperceptibles, variables al infinito. Estas pueden ser un viaje hacia los equilibrios o las estridencias, hacia lo sublime o lo brutal, ofreciendo cada vez criaturas nuevas, capaces de despertar nuevas tensiones y obsesiones, provocando encadenamientos repentinos y reacciones insospechadas.

El animal alado, en este caso, es capaz de cantar, pero también de herir con sus garras. Son una ligadura entre la tierra y el cielo, mensajeras de los dioses. Quizás Ángel, Serafín, Querubín. El ave está en el extremo opuesto al reptil, lo cual no es tan obvio como puede parecer: Quetzalcóatl, la serpiente emplumada de México, encarna este intolerable dualismo.

Las Sirenas son genios femeninos del mediodía, actúan en la hora de la religiosidad antigua, la hora pagana de los fantasmas, el instante sin sombras en el que el sol, en la cumbre de su efecto sobre la tierra, ha concluido su ascensión y está por emprender el camino hacia la noche.

Las Sirenas no persiguen. Es el hombre quién debe acercarse. Las Sirenas esperan. El lugar aparece sembrado de cadáveres, huesos descarnados y pieles putrefactas: toda una advertencia.

Las razones aducidas para explicar el por qué de sus alas revelan el aspecto profundo del otro componente del híbrido, es decir, lo humano femenino.

En esto también interviene la ambivalencia. Nacidas como ninfas, en efecto, las Sirenas merecieron las alas, ya sea como castigo o como premio. Nacidas en cambio como mujeres aladas, por los mismos motivos se afirma que se las cortaron. Pausanias, Eustacio y Juliano traen a las Musas como feroces adversarias. Las Sirenas se habían atrevido a competir en el canto con ellas.

Las Musas enojadas y para denigrarlas les arrancan las alas y con sus plumas se hacen coronas. Según otros es Afrodita la que les da forma de pájaro, para menoscabar su condición de seres superiores. La Diosa del Amor castigaba así, la insistencia de las Sirenas en mantenerse vírgenes, rechazando no solo la unión con mortales sino con los dioses. Pierre Grimal piensa que este destino le sucedió solamente a Parténope, una doncella frigia que se cortó la cabellera y se exilió en Campania para consagrarse a Dionisos, donde la alcanzó Afrodita y la convirtió en Sirena. La versión más densa de implicaciones simbólicas es la que asocia las alas de la Sirena al mito de Demeter y su hija Kore-perséfone. Este mito reafirma el nexo de las alas y el mundo de las

tinieblas, expresa también el enigma femenino y sus relaciones con el nacimiento y el destino final del hombre. Las Sirenas, ninfas del séquito de Kore, están jugando con ellas en las cercanías del Etna; mientras se distraen para recoger violetas y narcisos, Plutón rapta a la doncella divina y se la lleva al reino de los muertos. Deméter, madre antes que nada, les reclama a las Sirenas por su descuido, y como castigo las transforma en aves. Ovidio, sin embargo dice que son las mismas Sirenas las que piden alas a los Dioses para ir a ver a Perséfone. La tradición de estos "dimes y diretes", que sí a las alas, que no a las mismas, implican a las Diosas que atienden a la música, el amor, la maternidad y la muerte.

En este cambio de especie zoológica obró en su favor cierta confusión lingüística debida a homofonía o paronimia. Ala y aleta, en griego, se designan con la misma palabra, *pteruion*, y en latín, entre *pennis* y *pinnis* (pluma y aleta) hay apenas una vocal de diferencia.

Estos parecidos lingüísticos y ambivalencias simbólicas fueron los intersticios donde copistas medievales dieron rienda suelta a su frondosa imaginación. Nunca una mutación tan radical se apoderó de centauros, esfinges, y dragones. Y esta doble representación de las Sirenas parecería corroborar una vez más la duplicidad de su simbología. Su forma cambiante, dispuesta a acoger las apariencias más inéditas, habla de una capacidad de metamorfosis no común que se va manifestando inclusive a lo largo de los siglos.

Si bien los antepasados masculinos y femeninos se buscaron en muchos dioses antiguos, hay dos hallazgos que prueban que las Sirenas piciformes provienen de la misma cuna que las aladas: un vaso de Megara del siglo II a.c., conservado en el Museo Nacional de Atenas, y una lámpara romana de los siglos I y II d.c., conservada en el Royal Museum de Canterbury. El tema representado es el de Ulises y las Sirenas, pero éstas, en vez de pájaros, son mujeres con cola de delfín que emergen de las olas.

En los Bestiarios medievales se convierten en tema iconográfico dominante de las miniaturas de manuscritos litúrgicos, entrelíneas, entrelazadas en las letras iniciales y en los encabezamientos, al margen de los mapas, en las xilografías. A menudo el nuevo modelo convive con el antiguo. De alguna manera se impone la Sirena-pep. Se anula pues el concepto de vuelo para dejar prevalecer el de caída. Según algunos autores, las Sirenas, compuestas de carne y pescado, representan el paso de los días en que es permitido comer carne a la abstinencia de la Cuaresma. Pero en general son juzgadas en oposición a Cristo pescador.

Las vemos apretando las branquias de los peces, golpeándolos con una maza, destripándolos con un cuchillo, guardándolos en la vagina, porque los están pariendo, o porque los están utilizando en una suerte de erotismo blasfemo. Las mujeres-pep coinciden con las mujeres-serpientes: las vemos cómplices de Eva, traspasando a Adán con el hierro de la muerte eterna o martirizando a Cristo flagelado.

Es decir, el cristianismo las deja atrapadas en un plano bajo y húmedo, cenagoso y malvado. Recién la alquimia del siglo XV, la va a considerar un símbolo positivo: la unión pep (azufre naciente) con doncella (mercurio común), es decir, el mercurio filosofal o sal de la sabiduría.

Por todos los medios, el hombre trató de sepultar a las Sirenas, inventando tácticas que redujeran su poder para llevarlas al silencio. No quiso que vencieran a Ulises, menos aún a las Musas o a Orfeo. Nunca se las puso en el Olimpo.

Las Sirenas imaginadas por Homero no tenían jerarquías, cantaban como ofrenda, no mezquinaban su voz, y renegaban voluntariamente al placer carnal, no como sus herederos que no tienen sexualidad porque carecen de sexo. De alguna manera, las Sirenas concentraban una multiplicidad de significados que los Ángeles no pueden contener.

En un libro de crítica literaria, escrito por Corrado Rosso, se cruza a las Sirenas con las Serpientes. Estas figuras para el autor imponen una idea de movimiento: se huye de la Serpiente y se va hacia la Sirena; rechazamos el mal y el dolor, y corremos hacia el placer. Pero no todo es tan lineal y sencillo. Hay momentos de temor y prudencia, en donde nos detenemos en ese camino hacia la felicidad. Con nuestro cuerpo hacemos 'síntesis de polaridades irreconciliables como la paradoja del "miedo a la felicidad"

Marx Horkheimer y Theodor W. Adorno escribieron juntos durante la guerra el libro *Dialéctica del Iluminismo* que contiene la siguiente alegoría sobre Ulises y las Sirenas:

"Quién quiera perdurar y subsistir no debe prestar oídos al llamado de lo irrevocable, y puede hacerlo solo en la medida en que no esté en condiciones de escuchar. Esto es lo que la sociedad ha procurado siempre. Frescos y concentrados, los trabajadores deben mirar hacia delante y despreocuparse de lo que está a los costados. El impulso que los induciría a desviarse es sublimado —con rabiosa amargura— en esfuerzo ulterior. La otra posibilidad es la que elige Odiseo, el señor terrateniente, que hace trabajar a los demás para sí (...) sus compañeros, que no oyen nada, conocen solo el peligro del canto y no su belleza, y lo dejan atado al mástil, para salvarlo y salvarse con él. (...) Odiseo es sustituido en el trabajo. Como no puede ceder a la tentación del abandono de sí, carece también —en cuanto propietario— de la participación en el trabajo y, finalmente, también de su dirección, mientras que por otro lado sus compañeros, por hallarse cercanos a las cosas, no pueden gozar el trabajo, porque éste se cumple bajo constrictión, sin esperanza, con los sentidos violentamente obstruidos. El esclavo permanece sometido en cuerpo y alma, el señor entra en regresión (...) La sordera, que ha caracterizado a los dóciles proletarios desde los tiempos del mito, no representa ninguna ventaja respecto a la inmovilidad del amo."

La fábula de Ulises y las Sirenas es un emblema de la imperfecta racionalidad humana. Convergamos que contraria a la conducta racional, la irracional se apodera del hombre en el amor, el odio y el autoengaño.

Ulises consciente de sus propias debilidades, habiendo optado por la línea recta, se hace atar, se obliga a una táctica que, al fijarle límites, le impide cambiar de programa. Las Sirenas son algo que nos recuerda esa otra posibilidad perdida, esa distracción cotidiana en que nos sorprendemos en los momentos más absurdos.

## Representaciones gráficas de sirenas a través de la historia:



Representación de Sirena (Mujer-pájaro)



Iglesia de San Claudio de Olivares (Zamora)



Sirena de Visayas de la que se habla en el libro "Historioe naturalis de Piscibus et Cetis libri V", impresa en Amsterdam el año 1657



Representación en una ánfora griega (la sirenas son mujeres-pájaro)



Representaciones de Ulises de Herbert James Draper (pintura romántica)



*Una Sirena*, 1901  
Oleo sobre tela, 96'5 x 66'6 cm  
Royal Academy of Arts, London

John William Waterhouse



Enócoe de figuras negras(S. VI a.C.) Berlín, Colección de Antigüedades. Odiseo frente a las sirenas.



Diosa Mesopotámica Lilit



Monumento Funerario de la Isla de Manara



Sirenas inglesas



Sirena Clásica



Biblia Sacra Germánica, 1483



Dibujo de Arthur Cotterell, 1483



Grabados del S. XIX



Sirena de Howard Pyle



Representación gráfica de Munch, 1890



Las sirenas del Rin. A. Pinkham Ryder



Hagen y las ninfas del Danubio. Fussli



Francisco Arturo Marín , *La Sirena*, ca. 1939, Bronce, 29X27X16



Hilda Montenbruck, 20X25 cm, óleo sobre tela



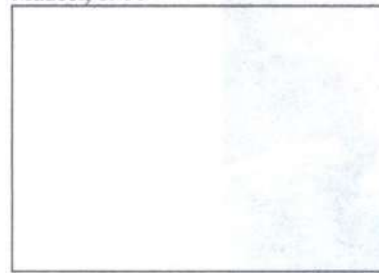
“La Sirena” de la Lotería Mexicana



Biblioteca del Niño Mexicano  
Por Heriberto Frías, México  
Maucci, 1900



La Sirena Gorda Zihuatanejo  
Restaurante Bar & Gift Shop



A que te como, sirenita  
Fito(Adolfo Flores González)  
Cienfuegos, Cuba  
Óleo sobre tela (10X14), 2000



La Sirenita, José Antonio Ramírez



Ilustración de la colección *Cuentos para ir a dormir*  
De Mabel Lucie Attwell



Ilustración del libro *La Sirenita*  
De ANANIM Art Design



*La sirenita y otros cuentos*  
Hans Christian Andersen  
Ilustraciones de Sara Sedran



*Maco, La sirena enamorada*  
Japón



*La Sirenita*  
de Walt Disney

## Story Board

En toda animación las tomas realizadas deben ser colocadas en una secuencia lógica para crear un ritmo que se logra por medio de la duración y frecuencia de los planos, ésta fue planeada inicialmente en el guión técnico y presentada visualmente en el *story board*. A partir de ella se crea la continuidad.



1. ZOOM OUT que parte de un DETALLE de la fogata a un FULL SHOT de la cueva.



2. FULL SHOT donde vemos entrar a cuadro las siluetas de TRES HOMBRES CAVERNÍCOLAS que se dirigen a la salida de la cueva y que pasan delante de la fogata, caminan de derecha a izquierda y salen de cuadro.



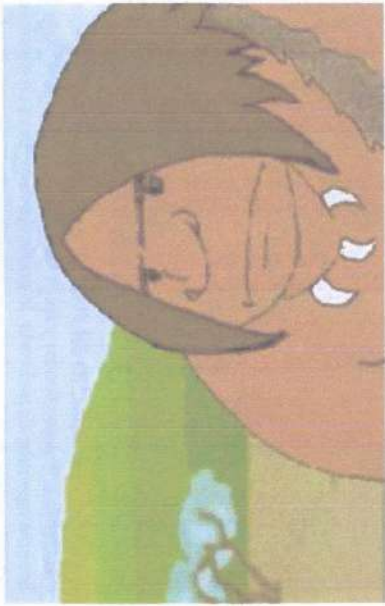
3. TILT UP desde los pies del LÍDER hasta quedar en MEDIUM SHOT de él, tiene una mirada de dominio, lleva un vestido de piel, está cruzado en la parte del torso y le llega a media pierna, en el cuello lleva un cordón con tres colmillos colgando, en su mano lleva una lanza de madera que en la punta lleva una piedra desvastada y filosa, esta punta se dirige al cielo, la mueve dando un golpecito en el piso con la madera.



4. PLANO AMERICANO del FUERTE que sale de la cueva y llega caminando con pasos fuertes y tocos hasta quedar en un MEDIUM SHOT, lleva un taparrabo de piel corto, le queda ajustado, lleva un cordón con un colmillo colgando del cuello, en su mano derecha lleva un mazo de madera, va jugando golpeándose con él en su palma izquierda.



5. **PANEO** que parte del **MEDIUM SHOT** del **FUERTE** hasta quedar en un **PLANO AMERICANO** del **JOVEN**, lleva en su mano derecha una lanza, vemos que sale aceleradamente de la cueva levantando los brazos para imitar la actitud del **FUERTE**, busca presumir su fortaleza, pero al hacerlo se le resbala el taparrabo; visiblemente apenado se lo detiene rápidamente él mismo con ambas manos.



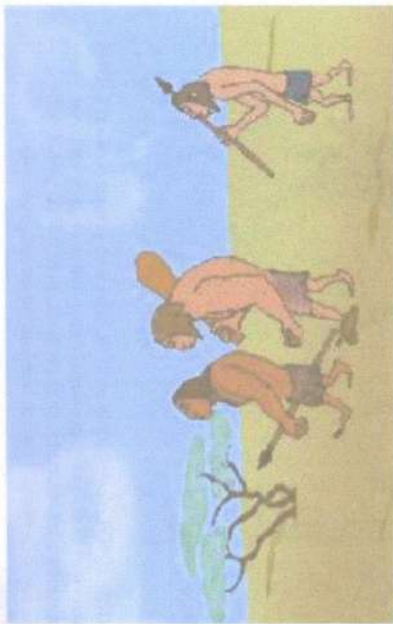
6. **CLOSE UP** del **LÍDER** que mira de derecha a izquierda la estepa, el **LÍDER** se encuentra en la parte derecha del cuadro.



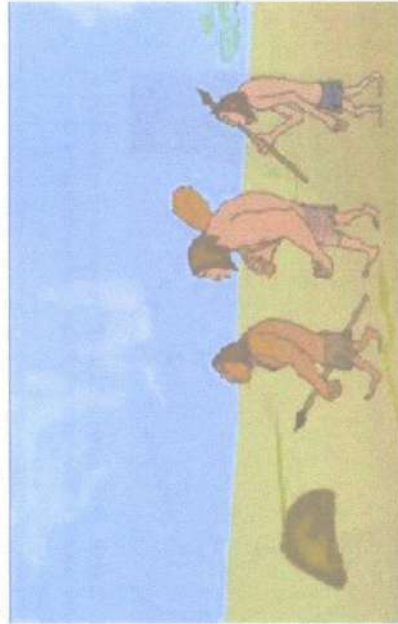
7. **PANEO** de izquierda a derecha de la estepa mientras anasacec, vemos los elementos que componen el entorno. Podemos ver que el sol apenas está apareciendo detrás de las montañas, se ven a lo lejos un par de árboles y algunas plantas.



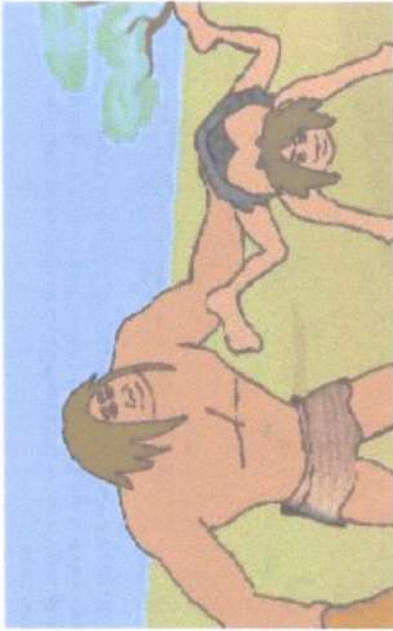
8. **FULL SHOT** del **LÍDER** quien levanta su brazo derecho indicando con la lanza hacia donde deben ir, señala hacia la izquierda del cuadro.



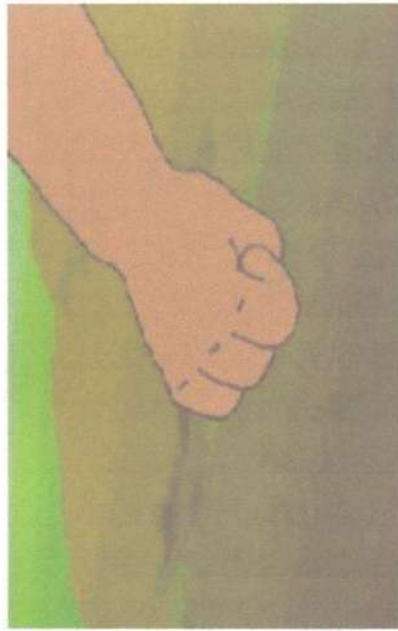
9. LONG SHOT donde vemos a los hombres de perfil, vemos entrar a cuadro en primer lugar al LIDER, lleva su lanza en su mano derecha, camina de derecha a izquierda, detrás va el FUERTE, lleva su mazo en la mano derecha recargándolo sobre su hombro derecho cuando llegan a la mitad del encuadre el JOVEN entra apresurado a cuadro pues se quedó retrasado y al querer alcanzarlos se tropieza con una piedra.



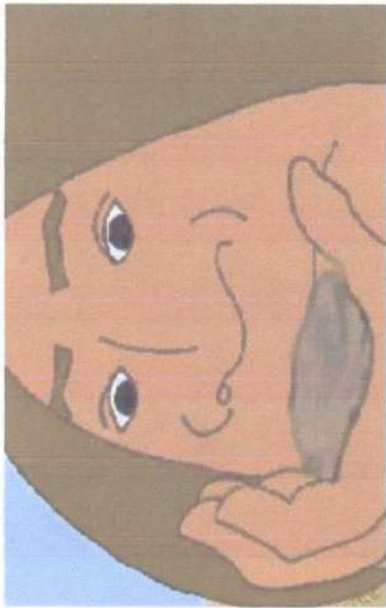
11. LONG SHOT, vemos entrar a cuadro a los tres hombres caminando y los vemos salir de cuadro.



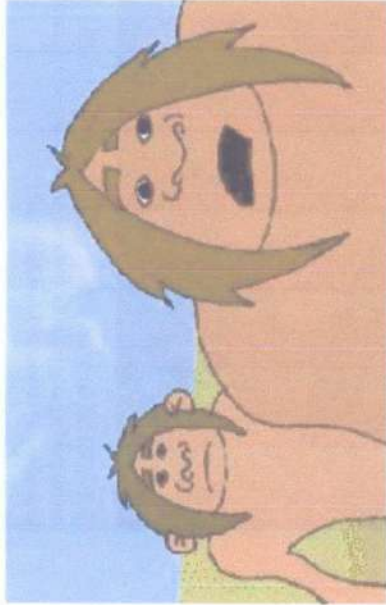
10. PLANO AMERICANO de frente del FUERTE que pesca en el aire al JOVEN, lo pesca del taparrabo con su mano izquierda, lo pone de pie con una actitud de desprecupación, el JOVEN se apesaa por lo sucedido. El FUERTE se encuentra en la parte izquierda del cuadro y el JOVEN en la parte derecha.



12. DETALLE de la tierra donde vemos la mano del LIDER entrar a cuadro por la parte superior derecha, toma un puñado de tierra y sale de cuadro por el mismo lugar que entró.



13. **BIG CLOSE UP** del rostro del LÍDER, vemos que su mano entra a cuadro por la parte inferior, su mano lleva el puñado de tierra y el LÍDER huele la tierra.



14. **TWO SHOT**, el JOVEN se encuentra a la izquierda de cuadro, el FUERTE a la derecha y en primer plano, ambos tienen expresión de incertidumbre, el FUERTE levanta las cejas pues esperan la indicación del LÍDER.



15. **THREE SHOT**, vemos en la parte derecha y en primer plano al LÍDER que señala moviendo su cabeza negativamente tres veces a los otros hombres que no hay animales en la cercanía, el FUERTE y el JOVEN están en segundo plano. Los tres hombres tienen una expresión de desilusión.



16. **TILT DOWN** donde vemos el sol y el encuadre baja a un **LONG SHOT**, vemos a los hombres entrando a cuadro y caminando por la cstepe, los vientos de perfil, corta la escena cuando los hombres se acercan a la orilla del encuadre.



17. PLANO AMERICANO del JOVEN, de frente lo vemos acercarse a la cámara hasta quedar en un CLOSE UP, se detiene y levanta su mano izquierda para rascarse la oreja con su dedo índice. Después de una par de segundos vemos que baja su mano hacia la derecha y sale de cuadro.



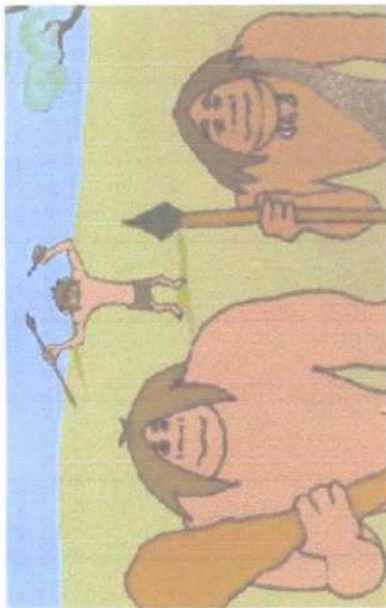
18. FULL SHOT de frente donde vemos al JOVEN que se inclina hacia la parte derecha del cuadro, con su mano izquierda corta una varita, lleva en la otra mano su lanza con la punta hacia el cielo.



19. MEDIUM SHOT del JOVEN, vemos entrar a cuadro su mano izquierda llevando el trozo de varita, se la lleva a la oreja y comienza a rascarse.



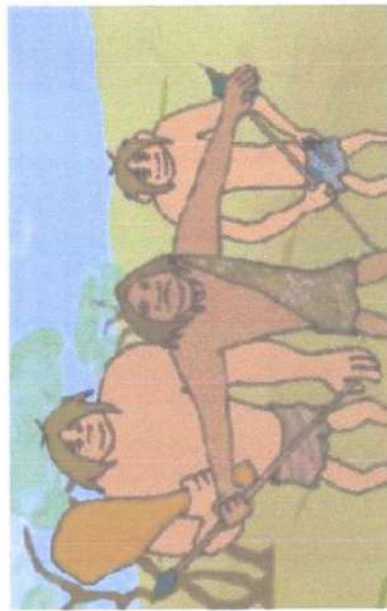
20. OVER SHOULDER del JOVEN mirando a sus compañeros aljarsuc, se está rascando con la varita, se separa la mano y agita sus brazos, les grita a sus compañeros, pero ellos no se detienen y siguen caminando alejándose de él.



21. TWO SHOT de frente del FUERTE y del LÍDER, van caminando acercándose a la cámara, al fondo vemos al JOVEN que agita sus brazos tratando de llamar la atención de sus compañeros y los grita.



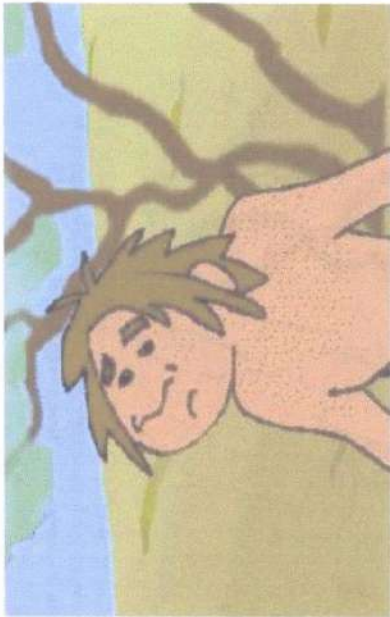
22. LONG SHOT donde vemos que el LÍDER y el FUERTE entran a cuadro caminando, los vemos de perfil, cuando llegan a poco más de la mitad del encuadre el JOVEN los alcanza corriendo y salen de cuadro.



23. LONG SHOT de frente donde vemos a los hombres caminando, se acercan a la cámara y cuando llegan a un PLANO AMERICANO el LÍDER se detiene extendiendo sus brazos, de esta forma detiene a los otros, el FUERTE se encuentra a la izquierda del LÍDER, y el JOVEN se encuentra a la derecha del cuadro.



24. CLOSE UP del LÍDER que levanta su ojo izquierda, cierra los ojos y hace dos veces el mismo.



25. MEDIUM SHOT del JOVEN, mueve su cabeza cuatro veces de un lado a otro, primero a la izquierda del cuadro y luego a la derecha y luego de nuevo el viento, el JOVEN se encuentra en la parte derecha del cuadro.



26. MEDIUM SHOT donde el LÍDER señala con su mano derecha en donde lleva la lanza hacia la parte izquierda del cuadro.



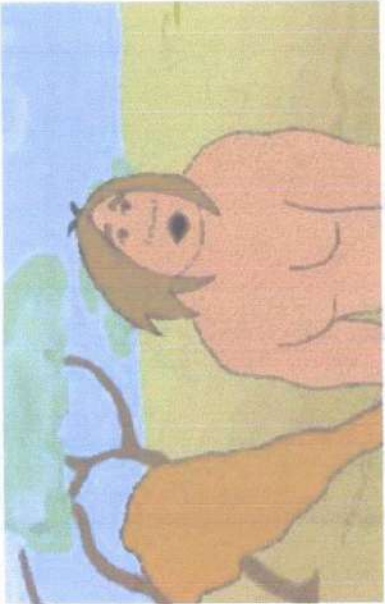
27. MEDIUM SHOT, el JOVEN señala con su brazo izquierdo hacia la derecha del encuadre.



28. FULL SHOT del LÍDER y el FUERTE, ambos comienzan a caminar, el LÍDER sale de cuadro, la forma se corta cuando el FUERTE ha dado sólo algunos pasos.



29. MEDIUM SHOT, el JOVEN al ver que sus compañeros se alejan baja lentamente y triste la mano con la que señaló.



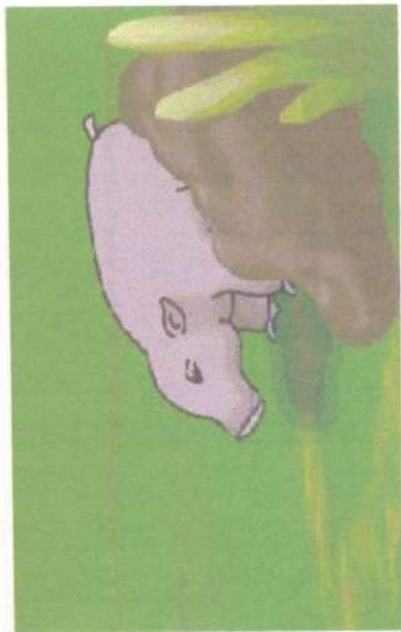
30. MEDIUM SHOT del FUERTE que se detiene y gira la cabeza para ver al JOVEN, pero se da cuenta de que se ha quedado parado.



31. MEDIUM SHOT del JOVEN y vemos el brazo del FUERTE que entra a cuadro por la parte izquierda para jalar al JOVEN hacia la izquierda del cuadro, es la dirección en que señaló el LIDER.



32. CLOSE UP del LIDER que sonríe porque ha visto algo delante de él.



33. FULL SHOT del perfil de un tapir que sale detrás de una roca, está oliendo la tierra, la roca se encuentra en la parte derecha del cuadro y el tapir da unos pasos hacia la izquierda del cuadro y se detiene para seguir oliendo.



35. FULL SHOT del tapir que se encuentra parado en la parte izquierda del cuadro oliendo la tierra.



34. MEDIUM SHOT del LIDER caminando hacia la izquierda del cuadro, vemos al FUERTE entrar a cuadro también caminando en la misma dirección, los vemos de tres cuartos.



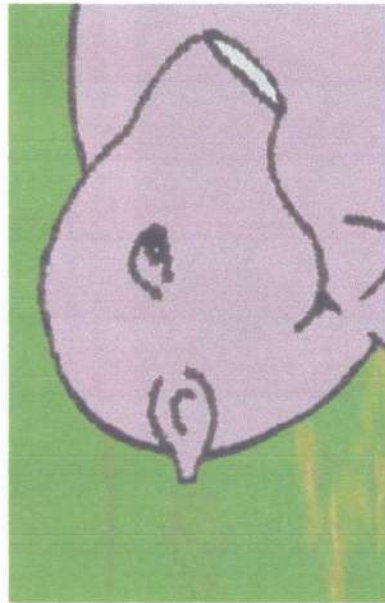
36. MEDIUM SHOT del LIDER que volta y le indica con una señal al FUERTE que guarde silencio, levanta su mano izquierda y coloca su dedo índice sobre los labios, lo vemos salir de cuadro. El FUERTE volta hacia el JOVEN y le indica la misma señal de silencio que le hizo el LIDER, sigue caminando y también lo vemos salir de cuadro. El JOVEN entra a cuadro mientras el FUERTE le hace la señal, sigue caminando.



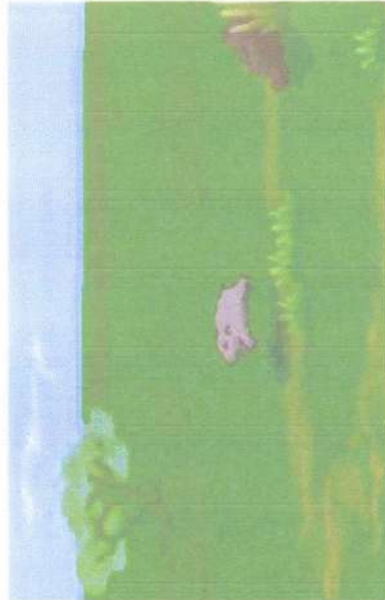
37. FULL SHOT de perfil de los tres hombres, vemos que el LIDER va caminando en posición de ataque pero se detiene, pero el FUERTE sigue haciéndole la seña de silencio al JOVEN y sigue caminando por lo que no se da cuenta de que el LIDER se detuvo y choca con él, vemos que comienza a caer al suelo.



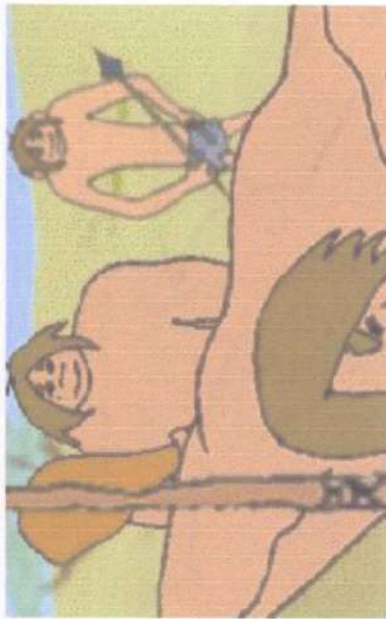
38. MEDIUM SHOT del LIDER caer, vemos como cae su cara contra el suelo, y vemos que su lanza se clava en la tierra.



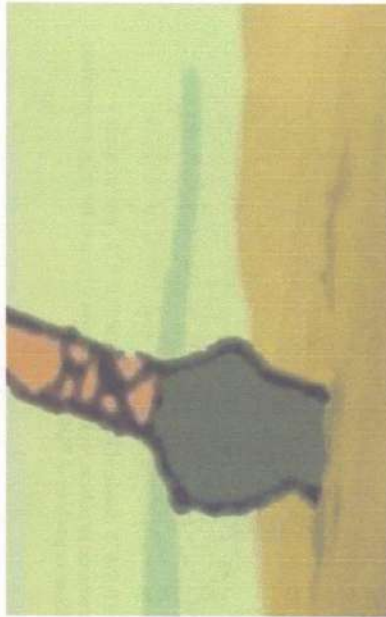
39. DETALLE de la cara del tapir que voltea hacia donde están los hombres.



40. LONG SHOT del tapir que huye y lo vemos salir de cuadro.



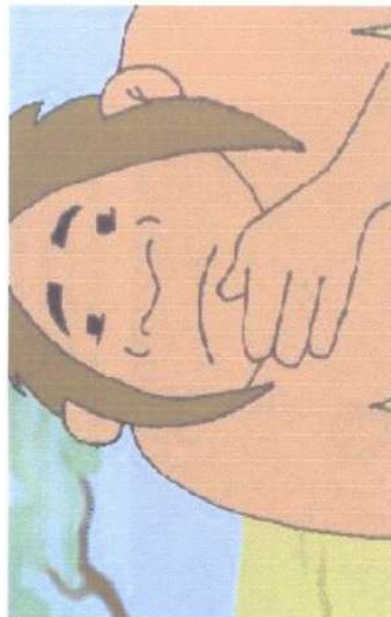
41. Vemos al LIDER de frente que se levanta muy enojado, la cámara lo sigue desde el piso hasta que está de pie, el encuadre queda en un MEDIUM SHOT.



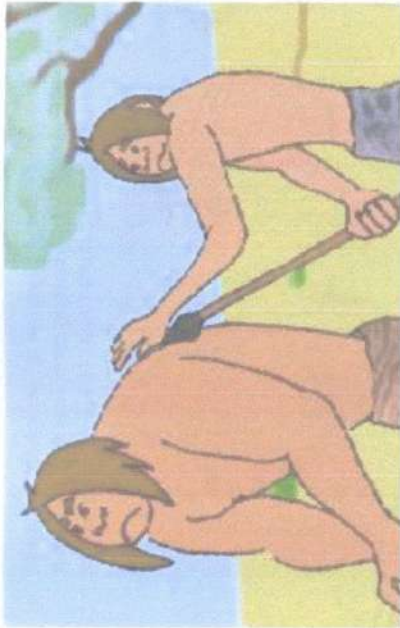
42. DETALLE de la lanza que está enterrada en el piso, se ve que es desenterrada.



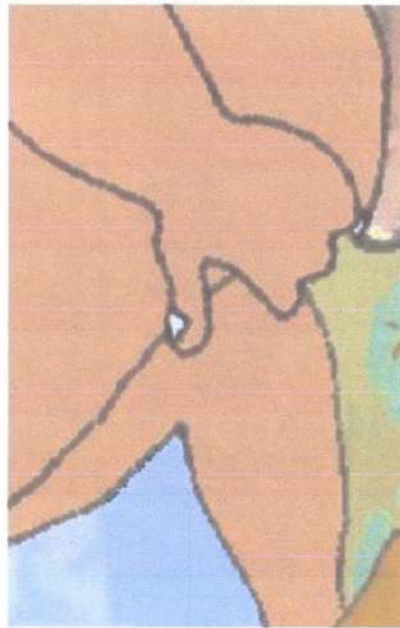
43. TWO SHOT donde vemos que el FUERTE está en la parte derecha del cuadro, está limpiando la lanza del LIDER, vemos a éste entrar a cuadro y muy enojado le arrebató la lanza, lo vemos salir de cuadro.



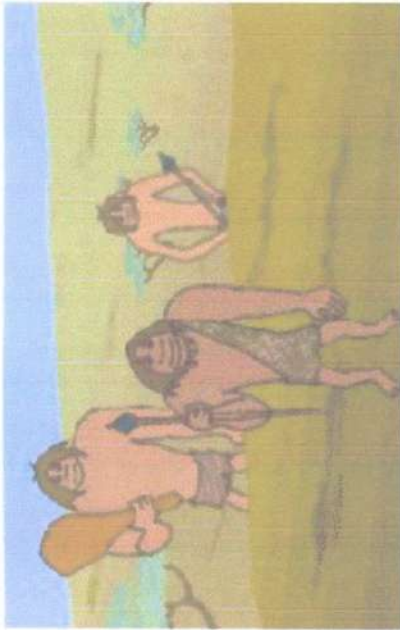
44. CLOSE UP del JOVEN, su reacción es de preocupación, se toca la barbilla con su mano izquierda.



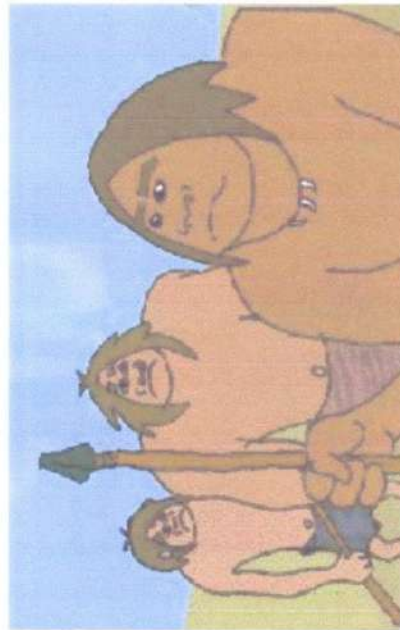
45. PLANO AMERICANO del FUERTE y el JOVEN, éste se lo acerca dándole una palmada con su mano izquierda con el hombro a manera de consuelo, el FUERTE se enoja y agita su brazo izquierdo para quitarse la mano, y camina apresurado, lo vemos salir de cuadro.



47. TRAVELLING de perfil que comienza en un DETALLE de la panza del FUERTE, se la toca con su mano izquierda, y el encuadre sube hasta quedar en un CLOSE UP del FUERTE.



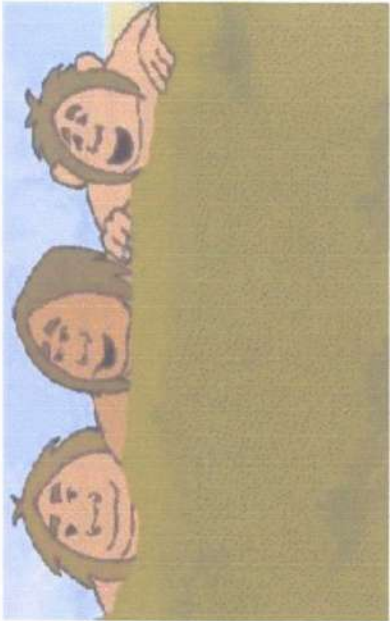
46. LONG SHOT de frente donde vemos a los tres hombres subiendo una colina, vemos que el LIDER camina en primer plano, va acercándose a la cámara y se detiene. En ese momento es alcanzado por los otros hombres, primero llega el FUERTE y poco después llega el JOVEN.



48. THREE SHOT donde el LIDER mira al FUERTE, éste se apona y baja ligeramente su cabeza, el LIDER lo mira y levanta las cejas sorprendido. El JOVEN mira también al FUERTE.



49. DOLLY en BACK SHOULDER de los hombres que continúan subiendo la pequeña colina, el LIDER es el primero en caminar, el FUERTE le sigue y vemos al JOVEN entrar a cuadro. Cuando llegan cerca de la orilla vemos que se agachan, cuando lo hacen vemos que detrás de la colina está el tapir bebiendo agua en un lago.



50. THREE SHOT de los hombres, vemos que se levantan ligeramente y sus expresiones son de alegría al ver al tapir, el FUERTE se encuentra en la izquierda del cuadro, el LIDER está al centro y el JOVEN a la derecha.



51. FULL SHOT del tapir bebiendo agua del lago, lo vemos desde atrás y está moviendo su colita.



52. THREE SHOT de frente de los hombres, el LIDER está al centro el FUERTE se encuentra en la izquierda del cuadro, y el JOVEN a la derecha. El LIDER decide como atrapar al tapir, señala al FUERTE con su mano derecha y se agacha.



53. **SUBJETIVA** del LIDER, vemos su mano sobre la tierra, hace un trazo con su dedo indice, el trazo va de izquierda a derecha.



54. **THREE SHOT** de los hombres, el LIDER se levanta y se señala el mismo con su mano izquierda.



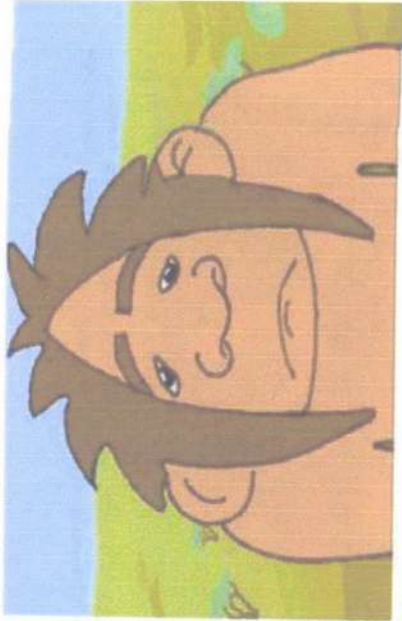
55. **MEDIUM SHOT** del LIDER que señala al JOVEN con su mano izquierda.



56. **MEDIUM SHOT** del JOVEN que emocionado se da una palmada con su mano izquierda en el pecho y mueve su cabeza hacia adelante.



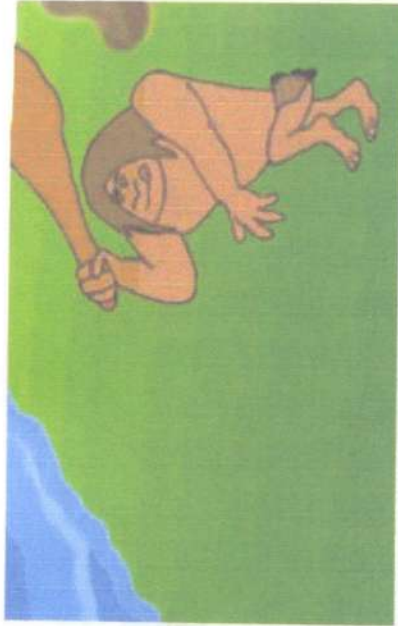
57. MEDIUM SHOT del LIDER señalando al JOVEN con la mano derecha y con la mano izquierda le indica que solo debe observar.



58. CLOSE UP del JOVEN, su expresión es de decepción.



59. ZOOM OUT desde un FULL SHOT del tapir bebiendo agua del lago, lo vemos desde atrás y sigue moviendo su colita, el encuadre se va alejando hasta quedar en un LONG SHOT desde donde vemos a los tres hombres ponerse en su posición para atacar.



60. FULL SHOT del FUERTE lo vemos acercarse al tapir en posición para atacarlo, se dirige de derecha a izquierda y sale de cuadro.



61. FULL SHOT del tapir que sigue tomando agua en el lago, lo vemos desde atrás y sigue moviendo su colita.



62. CLOSE UP del LIDER listo para atacar, su expresión es dura, se dirige de derecha a izquierda.



63. MEDIUM SHOT del JOVEN que se acerca más hacia el tapir, se coloca en posición de ataque, su expresión indica que va a atacar al tapir.



64. FULL SHOT desde atrás del JOVEN, lo vemos acercarse al tapir con su lanza lista para atacar, da tres pasos y avienta su lanza hacia el tapir.



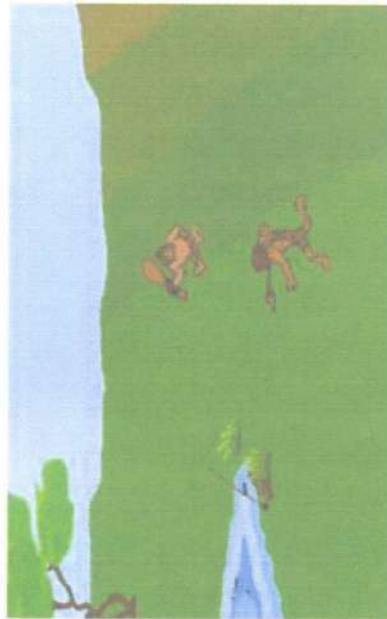
65. ZOOM IN que va de un MEDIUM SHOT hasta un CLOSE UP del FUERTE, vemos su expresión de sorpresa al ver lo que ha pasado.



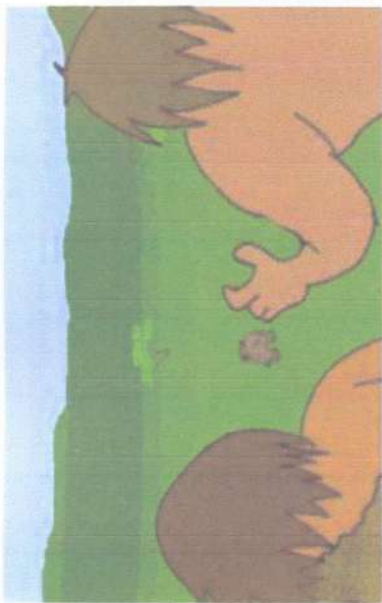
66. ZOOM IN desde un MEDIUM SHOT hasta quedar en un CLOSE UP del LIDER que tiene la misma expresión de sorpresa del FUERTE, con su mano izquierda demuestra que quisiera detener al JOVEN.



67. LONG SHOT del tapir que sale huyendo rápidamente hacia la izquierda del cuadro, vemos que la lanza cayó a un lado de él.



68. LONG SHOT de perfil del LIDER y el FUERTE que corren para ir a alcanzar al tapir, el LIDER se encuentra en la parte inferior derecha del cuadro y el FUERTE está en la parte superior izquierda del cuadro, ambos se dirigen a la parte central izquierda del cuadro, donde está la lanza caída a un lado del lago.



69. **BACK SHOULDER** de los hombres que llegan corriendo y se detienen, vemos al tapir alejarse.



70. **LONG SHOT** del **LÍDER** y el **FUERTE** deteniéndose junto al lago.



71. **TWO SHOT** del **LÍDER** y el **FUERTE**, vemos sus reacciones, el **FUERTE** está triste y el **LÍDER** está enojado, con su mano izquierda se toca la frente.



72. **CLOSE UP** del **LÍDER** que mira al **JOVEN** muy enojado, frunce el ceño.



73. MEDIUM SHOT del JOVEN que se da cuenta de su error, y apenado se toca la cabeza con ambas manos.



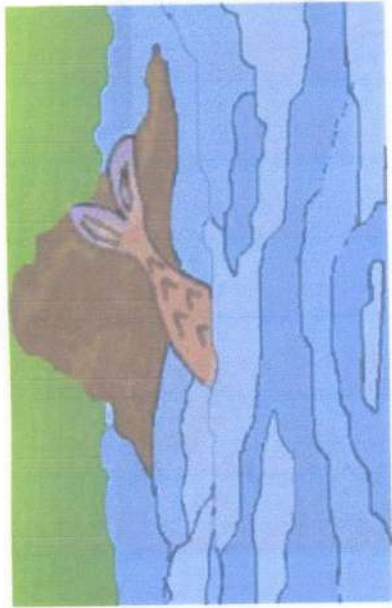
74. PLANO AMERICANO del LIDER que descarta la lanza del JOVEN con la mano derecha, se da la vuelta para dirigirse a la zona donde se encuentra el JOVEN.



75. OVER SHOULDER del LIDER le indica al JOVEN con la mano que lleva su lanza que se acerque más, vemos al JOVEN apenado.



76. PLANO AMERICANO del JOVEN que se acerca hacia la cámara hasta quedar en MEDIUM SHOT, lo vemos muy apenado.



77. LONG SHOT del lago, vemos que una cola de pescado emerge y se sumerge en el agua.



79. OVER SHOULDER del LIDER, ve que salte la cola del pez que se sumerge en el agua.



78. MEDIUM SHOT, el FUERTE toca con su mano izquierda al LIDER en su hombro derecho, el LIDER esta regañando al JOVEN por lo que no le hace caso. Continúa regañando al JOVEN y el FUERTE lo vuelve a tocar con la mano y el LIDER sigue sin hacerle caso, con el hombro se quita la mano del FUERTE, entonces el FUERTE jala al LIDER del hombro y lo voltea para que vea hacia el lago.



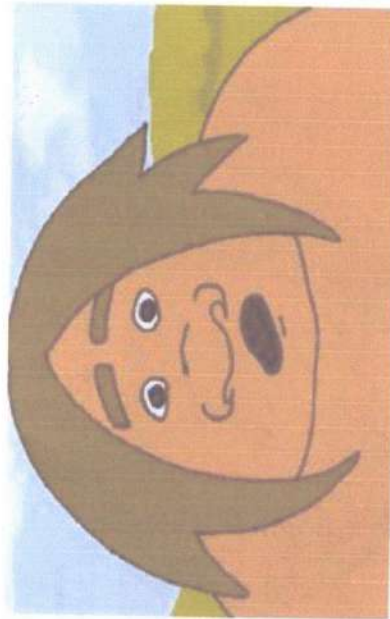
80. MEDIUM SHOT, el LIDER aún enojado da unos pasos para darle la lanza al JOVEN, se voltea y los vemos salir de cuadro.



81. LONG SHOT donde vemos a los tres hombres entrando al agua hasta que les llega hasta las rodillas.



82. SUBJETIVA de los hombres, vemos que del agua sale una mujer, la vemos de espaldas, ella se recarga con las manos en una roca en posición para subir a ella.



83. CLOSE UP del FUERTE que sorprendido abre los ojos y la boca.



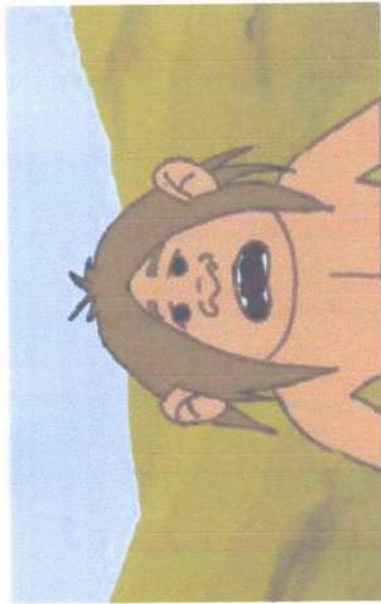
84. MEDIUM SHOT de la MUJER que se acomoda el cabello con su mano izquierda, se pasa el cabello para atrás. La vemos por la espalda y está sentada.



85. CLOSE UP del LIDER que mira a la MUJER con una expresión de extrañeza.



86. CLOSE UP de la mujer que se acomoda el cabello para el lado contrario con su mano derecha.



87. CLOSE UP del JOVEN que muy sorprendido abre los ojos y la boca, su expresión es más intensa que la del FUERTE.



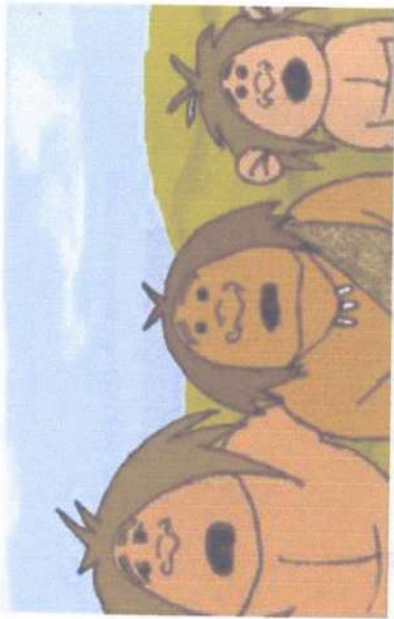
88. MEDIUM SHOT de los tres hombres muy sorprendidos.



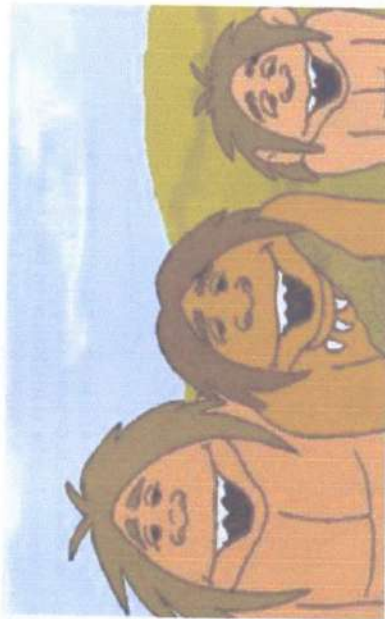
89. ZOOM OUT de la MUJER, vemos su cabeza y el encuadre se aleja hasta quedar en un FULL SHOT, en este momento nos damos cuenta de que se trata de una SIRENA, pues vemos la cola de pescado, la vemos de espaldas y está cantando.



91. MEDIUM SHOT de la SIRENA que voltea su rostro, nos damos cuenta que es una cavernícola, sigue cantando.



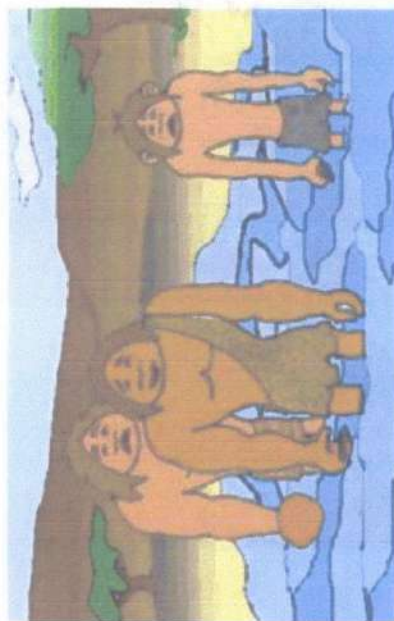
90. ZOOM IN que va de un THREE SHOT de los hombres hasta un CLOSE UP del LIDER, sus expresiones son de sorpresa muy intensa.



92. THREE SHOT de los hombres que empiezan a ser hipnotizados.



93. ZOOM IN que va de un FULL SHOT hasta un CLOSE UP de la SIRENA y continúa cantando cada vez más intensamente.



94. La cámara se sitúa frente a los hombres y se ve que caminan por ambos lados de la cámara, se dirigen hacia la SIRENA, el FUERTE camina de izquierda a derecha, el JOVEN camina hacia la derecha del cuadro y el LIDER camina de derecha a izquierda, los vemos salir de cuadro a los tres.



95. La cámara se mueve bruscamente, sólo se ve la orilla del lago, se escuchan chapoteos muy fuertes, gritos y vemos el agua muy agitada la imagen se disuelve a negro.



96. DETALLE de la mano del JOVEN que dibuja en la pared algunos trazos.