

Sketchingkaos





INTEGRANTES.

Campos Sainz Yennia Paola
Domínguez Moreno Jorge Alberto
Gaviña Morales Paul Andrés
González Arroyo Carlos Alberto
Morales Martínez Alma Giselle
Ramos Gómez Marisol
Rojas Hollands Carlos Darío
Torral Gámez Roberto Carlos
Vicencio Trujillo Alejandro Jair

INDICE

TRABAJO FINAL DE INVESTIGACION.

INTRODUCCIÓN

Diseño y construcción de una metodología teórico-práctica para la elaboración de cortometrajes animados, significativos, atractivos y viables como proyectos terminales.

1. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

1.1 Planteamiento del problema

1.2 Objeto general

1.3 Objeto específico

2. CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA EL PROYECTO

2.1 Animación en México

2.2 Anuncios

Áreas de las carreras que participan:

Área de medios audiovisuales.

Docente a cargo:

Jaime Carrasco

Asesoría teórica:

Alejandro Tapia

Apoyos externos:

Post-producción. Roberto Padilla

Estilo gráfico. Martha Flores.

FECHA

24 de julio del 2007.

ÍNDICE.

INTRODUCCIÓN.	11
1. INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.	
1.1 Planteamiento del proyecto.	13
1.2 Objetivo general.	13
1.3 Objetivo específico.	13
2. CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA EL PROYECTO.	
2.1 Animación en México.	13
2.1.1 Antecedentes.	13
2.1.2 La relevancia de la animación mexicana a partir de los años noventa.	14
2.1.3 Cortometrajes.	14
2.1.4 Largometrajes.	15
2.1.5 Situación Actual de la animación en México.	15
2.1.6 Obstáculos de la animación mexicana.	16
2.2 El corto de animación como producto cultural.	17
3. AUDIENCIAS, ACUERDOS PREVIOS E INTENCIÓN PERSUASIVA.	18
4. MARCO TEÓRICO.	
4.1 La retórica como arte visual y la importancia de las imágenes.	23
4.2 Violencia.	24
4.2.1 Concepto.	24
4.2.2 Violencia desde el punto de vista de la Psicología. Erich Fromm.	24

4.2.3 Tratado sobre la violencia. Walter Benjamín.	26	7.2 Técnica de animación.	45
4.2.4 Violencia y armas.	26	7.3 Puesta en cámara.	46
4.3 Poética y narrativa.	27	7.4 Sonido.	46
4.3.1 Importancia de las historias en la vida del hombre.	27	7.5 Desarrollo conceptual de la caracterización de los personajes principales.	47
4.3.2 Sistema poético aristotélico.	30	7.6 Descripción psicológica, sociología, fisiológica.	47
4.3.4 Narraciones cortas.	35	7.7 Propiedades específicas del diseño de personaje.	48
5. CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA EN ESPECÍFICO.	37	7.8 Propiedades específicas del entorno.	49
6. METODOLOGÍA PARA EL PROCESO DE DISEÑO.	37	8. PROCESOS DE PRODUCCIÓN	
6.1 Construcción de la historia.		8.1 Pre-producción	54
6.2 Resultados de la confrontación teórica con nuestra narración.		8.2 Producción	54
6.3 Reglas internas del relato.	40	8.3 Post-producción	54
7. ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.		8.3.1 Software.	54
7.1 Concepto de diseño.	41	8. CONCLUSIONES.	55
7.1.1 Estilo gráfico.	42	9. BIBLIOGRAFÍA	57
7.1.2 Sobre el dibujo.	42	10. ANEXOS	58
7.1.3 Personajes.	42	10.1 Guión literario.	58
7.1.4 Fondos.	43	10.2 Guión técnico.	60
7.1.5 Proporción.	43	10.3 Storyboard.	64
7.1.6 Campo visual.	43	10.4 Descripción de escenas.	105
7.1.7 Expresionismo.	44	10.5 Convocatoria del concurso.	106
7.1.8 Colores.	44		
7.1.9 Ventajas del estilo	45		

INTRODUCCIÓN.

Estando en una clase durante el séptimo trimestre, nuestro profesor inició un debate respecto a una situación que nos resultaba inquietante, ya que nos hacía dudar sobre nuestro futuro como diseñadores. Él nos hizo el siguiente cuestionamiento:

Si un cliente necesita un trabajo de diseño (ya sea un logotipo, una imagen corporativa, un cartel, una página Web, una animación, etc.) y lo quiere bueno, bonito y barato ¿a quien contrataría?

¿A un diseñador gráfico que estudió dos años en una escuela técnica o a un diseñador gráfico titulado de una Universidad que cobra un precio más alto que el anterior?

El número de respuestas emitidas en ambos supuestos fue casi igual, sin embargo, la que más adeptos tuvo fue: - contrataría al diseñador de la escuela técnica.

Y no era por hacernos menos, sino que hay vastos ejemplos de diseños de mala calidad que no son buenos, ni bonitos, pero sí baratos y por supuesto, no han sido realizados por diseñadores titulados que estudiaron 4 años en una institución universitaria.

Ahora bien, ¿Qué es lo que nos diferencia a ambos diseñadores además de esos importantes dos años?

En cuestiones técnicas tal vez nos den algo de batalla, pero en cuanto a comprensión y aplicación de procesos de diseño así como planeación y organización de estrategias de comunicación, la ventaja es ampliamente significativa.

En esta ocasión tenemos la oportunidad de demostrarle al cliente, los alcances que puede obtener un profesional del diseño y cómo mediante el uso de sus capacidades puede generar una solución cuyos efectos sean trascendentes.

Así pues, al final del camino del aprendizaje en esta Universidad sobre el Diseño de la Comunicación Gráfica, presentamos este trabajo, el cual compila la investigación, metodología y conocimientos adquiridos durante nuestros trimestres terminales.

Uno de los objetivos principales de esta universidad es capacitar al alumno para resolver problemas de diversa índole, eficazmente. Muchas fueron las dificultades y obstáculos que se nos presentaron durante toda la carrera, pero sobre todo en los últimos tres trimestres, ya que nos vimos forzados a resolver diversas situaciones complejas que demandaban un trabajo multidisciplinario.

Este trabajo en el área de medios audiovisuales consiste en la realización de un corto animado.

Siendo nueve alumnos los integrantes de este grupo de trabajo y contando con tres meses para

la realización de un proyecto terminal, nos interesa entregar un trabajo que además de calidad técnica tenga un contenido significativo y un compromiso con la sociedad.

Al respecto, vamos a hablar sobre un tema determinado y en lo que nos atañe como diseñadores, es importante definir como decirlo de manera adecuada para incidir en nuestras audiencias, haciendo uso del lenguaje y la retórica visual, el sonido y el movimiento.

En el presente trabajo explicaremos paso a paso cómo realizar cortometrajes animados significativos y atractivos para audiencias específicas. Abordaremos el problema desde la realización de la historia, la adaptación de la misma para convertirse en un audiovisual, la exploración de estilos gráficos, la elección de las técnicas de animación, hasta la post-producción.

Esperamos que la elaboración de este trabajo sea de utilidad para todos los que estén interesados en los procesos de diseño y elaboración que intervienen en la realización un cortometraje animado con las características antes mencionadas.

1. INFORMACIÓN DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN.

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO.

El cortometraje animado a realizar debía contemplar dos audiencias, una audiencia mexicana y una audiencia especializada en el campo de la animación, más específicamente un concurso de animación internacional. Ya que la argumentación iba a ser conducida a través de una historia, ésta debía tratar un tema relevante que no fuera fácilmente desechado por nuestros auditorios y en donde no sólo se mostraran las capacidades técnicas.

OBJETIVO GENERAL.

Construir una metodología teórico- práctica que sirva como guía para la elaboración de cortometrajes animados significativos y atractivos para audiencias específicas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Generar un cortometraje que logre competir a nivel internacional con otras animaciones estudiantiles.

Lograr que la audiencia se lleve una experiencia a través de la exposición de un mensaje de crítica respecto de la violencia ejercida por el hombre en contra de sí mismo y de su entorno, mediante el uso de armas para la satisfacción de fines particulares.

2. CONTEXTO EN EL QUE SE DESARROLLA EL PROYECTO.

ANIMACIÓN EN MÉXICO

Antecedentes.

Los primeros intentos de este cine en nuestro país se dieron en los años treinta, específicamente en 1935, mediante adaptaciones de historietas, leyendas, historias infantiles o intentos de propaganda.

En los años setenta nació una nueva generación de cineastas integrada por gente formada en ámbitos universitarios, provenientes de las escuelas de cine, diseño y comunicación.

En 1977 se formó el Taller de Animación A.C. (TAAC), entre cuyos integrantes estaban Francisco López y Emilio Watanabe; el TAAC se concebía a sí mismo como *la escuela de una nueva animación*, a sus instalaciones acudieron en busca de ayuda y apoyo, estudiantes del

CUEC, del CCC y el taller de animación de la Universidad Autónoma Metropolitana Xochimilco, conformado por estudiantes y profesores, quienes realizaron un corto de 12 minutos, titulado *Vámonos Recio*, el cual ganó una mención en el festival de la Habana de 1983.

En 1981 se fundó Visiographics por el italiano Mario Noviello, este estudio se ha sostenido haciendo publicidad animada y ha apoyado a creadores con intenciones no comerciales, ha prestado asesoría y equipo a estudiantes del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM, del Centro de Capacitación Cinematográfica y de la Universidad Iberoamericana, además de ello, esta compañía ha participado en la producción de varios cortos que han dado prestigio a la animación mexicana, tales como *El Héroe* (Carlos Carrera, 1994), *4 maneras de tapar un hoyo* (Guillermo Rendón y Jorge Villalobos, 1995), *Largo es el camino al cielo* (José Ángel García Moreno, 1997) y *Malapata* (Ulises Guzmán, 2000).

En Octubre de 1988 se estrenó *Tlacuilo* de Enrique Escalona, con el apoyo del Centro de Investigaciones y Estudios Superiores en Antropología Social, además del Centro de Producción de Cortometraje. En 1989 ganó la Espátula de Oro en el festival Internacional de Cine Arqueológico de Burdeos.

“Los cineastas que optaron por esta rama de la cinematografía, terminaron en otros campos laborales, como el cómic y la publicidad, y muy pocos se dedicaron exclusivamente a la animación” “Todas las generaciones de animadores, desde los años treinta, han comenzado con un gran entusiasmo, pero casi siempre los proyectos terminaron sin crear público”. (Juan Manuel Aurrecochea)

La relevancia de la animación mexicana a partir de los años noventa.

Cortometrajes Mexicanos.

Al comenzar los años noventa, los veteranos de la animación mexicana parecían no tener más perspectiva que la publicidad, fue entonces en 1994 cuando cambió la visión de la animación mexicana y se abrió la discusión sobre ésta y el cortometraje mexicanos, gracias al cortometraje *El héroe* de Carlos Carrera ganador de la Palma de Oro en el Festival de Cannes, las instituciones le dieron más importancia a la animación y le comenzaron a brindar apoyo financiero. A partir de ese momento, el IMCINE a través de su Dirección de Producción de cortometraje ha coproducido alrededor de 15 cortometrajes de animación.

Posterior al cortometraje *El héroe*, el siguiente cortometraje exitoso fue *Cuatro maneras de tapar un hoyo*¹ (1996) de Jorge Villalobos y Guillermo Rendón, dicho proyecto fue realizado con financiamiento de IMCINE y la Universidad Iberoamericana. En 1997, el cortometraje *Desde adentro* de Dominique Jonard, apoyado por IMCINE, recibió el Primer Premio Coral en

¹Este trabajo, se inició como proyecto escolar en la universidad Iberoamericana en donde los realizadores trabajaron con tinta sobre papel dejando a un lado la animación en computadora, esta animación tiene premios y reconocimientos del Festival de Cannes, el Jaguar de oro, estuvo en la muestra de cine mexicano de Guadalajara y fue tercer lugar en el festival de la Habana Cuba.

el Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano.

Hablando de cortometrajes exitosos, es necesario mencionar al Estado de Guadalajara, de esta región provienen tres de las animaciones mexicanas más premiadas y reconocidas de los últimos años: *Sin sostén*² (1998), *El octavo día*³ (2000) y *Hasta los huesos*⁴ (2001).

Dos de los últimos trabajos que ha coproducido, el IMCINE, han sido los cortos: *Cocó y Nicó* (2007) de Alejandro Cantú y *De la vista nace el amor* (2007) de Miguel Anaya, el cual obtuvo una Mención Especial en el Festival Internacional de Cine y TV de Cartagena.

Largometrajes mexicanos.

Los tres primeros largometrajes del cine mexicano fueron: *Los tres reyes magos* (1974), *Los supersabios* (1977) y *Roy del espacio* (1979-1982), estos trabajos, no duraron más de tres semanas en las salas y sus realizadores perdieron mucho dinero.

En 2004 se volvió a hacer el intento para realizar un largometraje animado el cual fue *Magos y gigantes*, sexto largometraje de la historia del género, lamentablemente no tuvo una buena difusión, se transmitió en la Cineteca Nacional en principio y luego en las salas comerciales después de este largometraje, este mismo estudio (Anima Estudios), lanzó en el 2005 la película *Imaginum*, la cual contó con el apoyo del IMCINE.

El último largometraje mexicano *Una película de huevos* (2006) contó con la ayuda de FIDECINE y recibió el premio Ariel de la Academia Mexicana de Ciencias y Artes Cinematográficas, al mejor largometraje animado.

La situación actual de la animación en México.

“La animación en México es un fenómeno vivo. En este nuevo siglo se harán muchas películas de animación en nuestro país, porque existe un creciente interés en los jóvenes realizadores y más facilidades tecnológicas. Es curioso que en cada década aparece una característica que aglutina a los animadores. Por ejemplo, en la presente década se ha desarrollado la animación para Internet y para la televisión” (Juan Manuel Aurrecochea).

²Sin sostén, de Antonio Urrutia y René Castillo ambos egresados del ITESO, (Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente) participó en la competencia oficial del Festival de Cannes y obtuvo importantes premios en otros festivales internacionales. Es una animación realizada en plastilina que cuenta la historia del habitante de una ciudad empobrecida que decide suicidarse arrojándose al vacío. Mientras cae, siente que los personajes de los anuncios espectaculares cobran vida para salvarlo, pero cuando descansa entre los senos de una enorme modelo que anuncia sostenes, despierta en la realidad de la morgue.

³El octavo día, de Juan José Medina y Rita Basalto, egresados de la Escuela de Artes Plásticas de la Universidad de Guadalajara, ganó el Coral a la Mejor Animación del Festival Internacional de Nuevo Cine Latinoamericano de La Habana.

⁴Hasta los huesos Entre mayo de 2001 y agosto de 2002, ha obtenido cerca de cuarenta premios en diferentes festivales internacionales incluyendo el Festival Annecy 2001, dicho festival es considerado el más importante del mundo, en este festival ganó tres premios de entre más de 45 cortos.

Varios son los largometrajes que veremos proyectados en los años subsecuentes⁵, Anima Estudios contribuirá a este esfuerzo con otra película de animación, 5 de los proyectos futuros son en animación 2d y tres de ellos en 3d.

En cuanto a series televisivas hechas en México, Anima Estudios da vida a *El chavo del 8*.

Como próximos egresados es menester entender la situación profesional por la que atraviesa nuestro país, el campo de trabajo para los animadores se encuentra en la televisión, Internet, la publicidad, los procesos digitales incorporados a la cinematografía y los videoclips, los puestos son pocos y (son) muy competidos.

En nuestro país hay 20 estudios de animación que han logrado posicionarse, pero no han podido realizar cortos y largometrajes, como desearían, su principal negocio es la publicidad y los videos musicales.

Obstáculos de la animación mexicana.

Los procesos de producción de largometrajes se han facilitado gracias a las nuevas tecnologías y es más factible, en nuestros tiempos y en nuestro país, realizar películas animadas. Ante nuestros ojos está el hecho de que México poco a poco se esta sumergiendo en la producción de largometrajes, pero el éxito de éstos no está asegurado, falta un largo camino por recorrer para la animación mexicana, la capacitación técnica no representa tanto problema, el obstáculo a vencer es generar productos de calidad que logren conjuntar las habilidades técnicas de los animadores, con buenas historias, además de sufragar los altos costos de producción.

En lo que se refiere al corto animado, el principal obstáculo que enfrenta este género en nuestro país es la falta de continuidad, lo cual ha impedido que se pueda establecer en México una verdadera tradición de cine animado, a pesar de que son varios los foros de proyección⁶ de la animación mexicana, no es suficiente la difusión que se les da a los cortos, ya que éstos llegan ocasionalmente sólo al público interesado en estos eventos.

Una manera de abrirnos paso nosotros y las siguientes generaciones de animadores, es creando productos de calidad, siendo importante tanto la forma como el contenido, pero en la actualidad, de lo que carecen los productos audiovisuales, es de lo segundo, para ello es necesaria la creatividad y el conocimiento sobre la confección de historias, factores fundamentales para generar materiales visuales novedosos que narren historias de manera inteligente y con estilo.

⁵Anima Estudios, Agente 00p2, Animex 2D, Maya: La Primera Gran Historia. La leyenda de la Nahuala. Imagination Films Historia de un gran equipo, Eunoia Studios, David & Goliat.

⁶Muestra del Cine Mexicano de Guadalajara, las Jornadas de Cortometraje del Festival Internacional de Cine de la Ciudad de México, el Festival de cine para niños, el Festival A Cuadro, el Festival Internacional de Escuelas de Cine, al Zócalo en corto, la Muestra Internacional del Cine y del Foro Internacional de la Cineteca Nacional y el Canal 22.

EL CORTO DE ANIMACIÓN COMO PRODUCTO CULTURAL.

Para ubicar al producto cultural recurriremos a algunos conceptos formulados por el sociólogo francés Pierre Bordieu, quien propone una teoría que desde la sociología intenta explicar los fenómenos culturales.

El corto animado además de ser una narración, es un producto cultural, que (como otros productos culturales) se inscribe dentro de un campo de producción específico.

Según Bordieu, existe una lucha simbólica entre los campos de producción por conseguir su autonomía respecto a otros campos. Por autonomía entendemos que sea al interior del mismo campo donde se formulen sus propias normas e instituciones.

En el caso de la animación y más aún del corto animado, la situación es muy distinta; es un campo de producción que apenas comienza a intentar ganar su autonomía respecto a otros campos vecinos que hasta el momento siguen determinando las normas mediante las cuales se rigen las animaciones.

El campo de la animación es un campo de producción restringido que genera productos pequeños que no están insertos en la cotidianidad y por lo mismo no pueden atraer a un público a gran escala, estos productos van dirigidos a auditorios especializados y su difusión sólo es posible a través de los concursos. (Actualmente el Internet tiene un papel preponderante en la difusión de cortometrajes animados).

La audiencia primaria de un cortometraje de animación es precisamente la perteneciente al campo de producción restringido, ya vimos un panorama general de la animación en nuestro país: el campo de la producción animada y específicamente de cortometrajes cuenta con apenas algunos referentes y la animación se sigue haciendo para un grupo específico de iniciados y especialistas.

Entre los campos existe una lucha/juego en la que se gana, se pierde y se intercambia capital simbólico. El capital simbólico a decir de Bordieu *no es más que el capital económico o cultural conocido o reconocido según las categorías de percepción que impone*. En la lucha entre campos entra en juego el capital cultural que han adquirido hasta ese momento, de tal manera que existe una relación directa entre el capital simbólico y la autonomía del campo de producción.

“En la lucha simbólica por la producción del sentido común o, más precisamente por el monopolio de la nominación legítima, los agentes empeñan el capital simbólico que adquirieron en luchas anteriores” (Bordieu, 1997)

El proceso de autonomía de un campo involucra necesariamente acumulación de capital; en el caso de los productos culturales, se trata de acumular capital cultural que podrá ser después capital simbólico, para esto se reconocen distintos estados del capital cultural:

Incorporado: Parte de uno mismo, tener transformador en uno mismo.

Objetivado: Bienes culturales, libros discos, películas.

Institucionalizado: Instituciones que acrediten capital cultural.

La intención básica de los cortometrajes de animación es acumular capital simbólico.

Entender la situación desde esta perspectiva ayuda en cuanto ubica al proyecto en el entramado social; el capital cultural incorporado en cada uno de los integrantes del equipo de trabajo habrá de empeñarse en la concreción de un capital cultural objetivado: un corto de animación, sólo entonces la institución lo reconocerá y acreditará su estatus como capital cultural institucionalizado, esto supone una acumulación de capital simbólico que nos acreditará como profesionistas titulados.

El entendimiento de la dimensión social de los campos de producción y sus productos nos ayudará a apuntar mejor a nuestros auditorios, describirlos como agentes sociales, inmersos también en el intercambio simbólico.

Un claro ejemplo de esto es uno de los auditorios que contemplamos para nuestro proyecto: Un concurso de animación. Para incidir en este auditorio desde el punto de vista retórico habríamos de conocer a fondo los jurados y sus escalas de valores para tener acceso a sus acuerdos previos y organizar el corto de manera que mediante inferencia lógica pudieran ser persuadidos de reconocer la animación.

La teoría sociológica para este ejemplo nos resulta útil; asumimos al concurso de animación como un agente dentro de un campo de producción cultural que es el de la animación. El concurso es una institución al interior del campo que reconoce y acredita el capital cultural objetivado (las animaciones competidoras) y les brinda capital cultural institucionalizado (premios, menciones) y acumula capital simbólico.

Es por lo tanto un agente que propicia la autonomía de su campo, si organizamos nuestro corto de modo que contribuya a esta autonomía el concurso tendría que reconocer nuestro capital cultural objetivado y reproducir el proceso de legitimación designando capital cultural institucionalizado para nuestra animación, es decir reconociéndola.

3. AUDIENCIAS, ACUERDOS PREVIOS E INTENCIÓN PERSUASIVA.

AUDITORIOS.

“Para quien argumenta, el presunto auditorio siempre es una construcción más o menos sintetizada. Se puede intentar determinar sus orígenes psicológicos o sociológicos, pero a quien se propone persuadir efectivamente a individuos concretos, lo importante es que la construcción del auditorio sea la adecuada para la ocasión [...] La argumentación efectiva emana del hecho de concebir al presunto auditorio lo más cerca posible de la realidad” (Perelman, 1989)

En el entendido de que debíamos tener definida una audiencia para poder dirigir un mensaje con la intención persuasiva correcta, se contemplaron dos auditorios un concurso de animación internacional y una audiencia mexicana.

La búsqueda de auditorios, al inicio, iba encaminada a encontrar dos concursos de animación, uno internacional y uno nacional.

Existen muchos concursos de animación, en la actualidad pero ese detalle no nos facilitó la búsqueda, nuestro corto animado poseía características específicas y requería de un concurso que ponderara las mismas, que nos favoreciera y en el cual tuviéramos la certeza de que nuestro trabajo lograría insertarse exitosamente.

En cuanto a los concursos nacionales, no encontramos el adecuado en donde nuestra animación pudiera funcionar ya que los objetivos de cada concurso diferían de lo que teníamos para ofrecer, buscaban en las animaciones participantes, temas o técnicas en específico y debido a eso no nos fue posible ubicar un concurso mexicano en el cual pudiéramos competir. Por ello, tuvimos que vislumbrar otra audiencia nacional.

Se eligió el programa abrelatas del canal once, en donde se transmiten largometrajes, mediometrajes y en su mayoría, cortometrajes. Dicho auditorio está compuesto por individuos mexicanos, adolescentes y adultos que a decir del propio programa, *esperan ver algo distinto a lo que le ofrece la televisión sencilla y reciclada de la mayoría de los canales a los que se tiene acceso.*

En lo referente a la audiencia internacional, se eligió el Festival Internacional de Animación de Córdoba (ANIMA). Dicho auditorio está integrado por miembros de trayectoria considerable en el arte de la animación y por alumnos del Departamento de Cine y TV de la Universidad Nacional de Córdoba, todos ellos fungen como jueces. El público asistente al concurso se conforma de los mismos participantes, de especialistas en la animación, y de gente interesada en este género audiovisual.

Académicamente hablando, esos dos son los auditorios para los que está dirigido nuestro cortometraje animado.

Extraoficialmente también se tiene considerado exponer el resultado de este proyecto en la Web, a través de los canales de videos en línea, llámense blogs verticales, redes sociales, videocasts o comunidades. Esto fue pensado debido a la amplia difusión que ofrecen dichos foros, misma que no obtendríamos de otra manera.

La primera situación que debemos tomar en cuenta para organizar el discurso de manera argumentativa ha de ser la posición que nuestro auditorio tiene sobre el tema a tratar, para esto es necesario definir los acuerdos previos.

ACUERDOS PREVIOS.

Los acuerdos previos son desde la perspectiva de Perelman, el conjunto de razones que sustentan las acciones de un auditorio, por lo que deben ser considerados como el punto de partida de toda argumentación ya que no es posible elaborar una argumentación eficaz sin conocer profundamente al auditorio cuya adhesión se piensa obtener.

Programa Abrelatas.

Los contenidos del programa son trabajos mexicanos que debido a su género y contenido, han sido marginados por los distribuidores, el programa apuesta por el reconocimiento a la calidad y al trabajo creativo apoyando la producción audiovisual de artistas visuales, estudiantes universitarios y teniendo como línea conductora las temáticas sociales.

Concurso de animación.

El Festival Internacional de Animación de Córdoba (Anima) fue elegido ya que dentro de sus objetivos sobresalen los siguientes puntos que a su vez nos dan una guía para definir con más facilidad los acuerdos previos.

Favorecer el reconocimiento del arte de la animación en su diversidad técnica y cultural.

El Festival se encuentra abierto a la exhibición de películas de animación de cualquier género y temática.

Especial interés se presta a los trabajos en los cuales las intenciones expresivas del realizador sobresalen frente a los requerimientos del mercado; y a aquellos trabajos producidos en el marco de instituciones educativas.

La participación es abierta a trabajos de cualquier lugar del mundo, con especial interés en aquellos procedentes de América Latina.

Ya que tenemos identificados los sectores sobre los cuales queremos incidir, es necesario saber, en la medida de lo posible, sus intereses, su ideología o cualquier dato relevante que nos ayude a conocerlos mejor.

Teniendo conocimiento de los objetivos del programa abrelatas y de las bases del concurso, concluimos los siguientes acuerdos previos:

El material audiovisual producido en el marco de las instituciones educativas, resulta relevante y digno de interés.

La animación como medio de comunicación tiene que explotar varios aspectos: Un tema relevante, una buena narración audiovisual y un estilo gráfico que sea propositivo, además de lograr con su discurso incidir en su público, con el fin de evitar que se convierta en un producto fácilmente desechable.

Es necesario abrir espacios para proyectos comprometidos socialmente.

En lo referente al tema, que a grandes rasgos trata de la violencia, los acuerdos que existen no son nuevos a lo que la mayoría de la gente piensa, el acuerdo principal y general es que la violencia es mala e indeseable.

En nuestra historia narramos cómo el hombre, en la búsqueda de poder y la satisfacción de sus necesidades, crea artefactos destructivos que generan consecuencias adversas para sus semejantes y para su entorno. Nosotros exponemos cómo esta violencia indiscriminada aunada a la insensibilización que se ha gestado en los últimos años tendrá consecuencias irreversibles en algún punto de la existencia del hombre.

El planteamiento del argumento es familiar para cualquier persona que observe este trabajo y si bien están de acuerdo con los argumentos que presentamos, la realidad es otra.

Aunado a los acuerdos están los valores, éstos son acuerdos que ejercen sobre las acciones una influencia concreta y pueden ser objetos, personas o ideales. Se apela a los valores para comprometer al oyente a hacer unas elecciones en lugar de otras y, principalmente para justificarlos de manera que sean aceptables y aprobados por los demás. En una narración audiovisual por ejemplo se confronta al espectador con una jerarquía de valores mediante la acción y sus personajes, el espectador entonces se ve obligado a tomar una serie de decisiones en función de lo que está observando, es tarea del narrador planear esta confrontación y dirigirla a las conclusiones que mejor le convengan y supongan adhesión.

Los auditorios concuerdan que ejercer actos violentos, llámese destruir el medio ambiente o violentar a tu comunidad, es desde cualquier punto de vista, un acto reprochable; sin embargo los países continúan haciendo la guerra a otros países y las comunidades continúan desperdiciando sus recursos naturales; esto está directamente relacionado con la escala de valores que presenta cada individuo.

Perelman enfatiza que las jerarquías de valores son, sin duda, más importantes que los valores mismos, la mayoría de estos valores son comunes a un gran número de auditorios. La jerarquía no niega la validez de uno u otro valor sino que simplemente los ordena de superior a inferior de acuerdo a las particularidades de cada situación argumentativa, valores como libertad, justicia,

caridad, honestidad, etcétera, coexisten en la conciencia de las personas y su convivencia no representa problema alguno mientras no presente una situación deliberativa que los haga competir.

Esta competencia pone a prueba al espectador, que tiene un sistema jerárquico propio y lo coteja con el que se le propone, por eso es sumamente importante conocer lo mejor posible el sistema jerárquico de valores del auditorio pues si se le confronta con algo que sea compatible con sus esquemas será mucho más sencillo ganar su adhesión.

INTENCIÓN PERSUASIVA.

La retórica nos dice que los productos culturales son intrínsecamente argumentativos, y pueden ser dirigidos a auditorios específicos con fines persuasivos como si se tratase del discurso verbal.

El propósito de la persuasión es cumplir uno de los siguientes objetivos⁷:

- a) Inducir a la audiencia para que ésta realice una acción
- b) Educar a la audiencia (persuadiéndola a que adopte ciertos datos o alguna información)
- c) Dotar a la audiencia de una experiencia mediante la exhibición de valores dispuestos para su aprobación o desaprobación (valores con los que una audiencia puede desear identificarse o que también puede rechazar)

Lo que pretendemos con este cortometraje es en primera instancia ofrecer un trabajo que logre incursionar en un festival y pueda competir a nivel internacional con otras animaciones estudiantiles, en segundo lugar queremos recordarle a nuestros auditorios lo que ellos ya creen y modificar su jerarquía de valores. Esta intención que tenemos, puede resultar simple y un tanto ingenua para algunas personas, pero eso es parte de la insensibilización que existe actualmente en cuanto a la violencia.

¿Por qué ya no es válido hablar de un tema del que ya se ha dicho todo?

Precisamente por eso, porque está dicho todo, pero al parecer no ha sido lo suficiente; y mientras existan situaciones de violencia, a cualquier nivel que ésta sea, vale la pena hablar de ella.

Esperamos con este trabajo, generar en nuestros auditorios una mínima toma de conciencia a partir de las emociones que logremos suscitar en ellos, decimos "mínima" porque sería algo pretencioso querer cambiar el mundo con una animación, nuestra propuesta se encamina a la manera en que exponemos los sucesos de la narración, hacemos una denuncia, una llamada de atención a los hombres.

La inclusión de la refutación es de suma importancia para nuestros objetivos, dado que se trata de la consideración de resistencia que puede oponerse a un producto cultural, es menester para lograr la incidencia, prever esas posibles refutaciones, entenderlas de tal modo que se puedan atender antes de que ocurran. En el medio audiovisual esto se puede traducir de múltiples

⁷ TYLER, Ann C. *Dando forma a las creencias. El rol de la audiencia en la comunicación visual.*

maneras; puede ocurrir que una situación o un personaje resulten inverosímiles o deficientes al espectador y esto provoque su refutación de la premisa principal, sin embargo haciendo conciencia de esta posibilidad puede reconstruirse la situación o al personaje antes de confrontarlos con el espectador, consiguiendo de ese modo subsanar las posibles objeciones que este pueda tener, por lo que no pueda más que aceptar la premisa como cierta. Para que esto no suceda tenemos que sentar de manera adecuada las bases de nuestra historia, tenemos que encontrar un estilo adecuado para expresarla y encontrar la técnica más acertada al materializarla.

4. MARCO TEÓRICO.

El siguiente apartado se divide en tres secciones las cuales contienen la información que requeríamos saber para la realización de nuestro proyecto. El primer apartado trata de la importancia de las imágenes en el diseño como medio de persuasión, el siguiente habla del tema de la violencia y el siguiente habla sobre teorías literarias.

LA RETÓRICA COMO ARTE VISUAL Y LA IMPORTANCIA DE LAS IMÁGENES.

Mark Backman en su artículo *Las raíces de nuestra sofisticación*, nos habla, de la importancia de las imágenes como medio de persuasión.

Las imágenes son un lenguaje apropiado para la persuasión que consiste en hacer creer, ya que se muestran, se hacen ver y las personas conceden más confianza en la vista a diferencia de las palabras.

"El lenguaje no sólo expresa lo que sabemos, sino es conocimiento en forma física. Es una causa que produce efectos... el lenguaje ya no sólo determina lo que a las palabras compete, aunque éstas sigan siendo el vehículo esencial para la comunicación, ahora, por el contrario, el lenguaje abarca toda clase de simbolización —en palabras, números, fotografías o imágenes— y opera como un cuerpo de conocimiento... El lenguaje no es simplemente una invención nacional, étnica o cultural, sino un producto de la sofisticación tecnológica... para fines predecibles y productivos" Mark Backman.

La televisión ha sido el medio por el cual las imágenes han adquirido un valor agregado, más que las palabras, es por este valor agregado propio de las imágenes que la concepción que se tenía de la retórica como arte verbal se ha transformado ahora a un arte visual.

Protágoras hizo una formulación la cual enmarca las cinco ideas centrales de nuestro tiempo: *las Palabras son herramientas, las Imágenes son reales, la Información es poder, el Cambio es inevitable y la Verdad es relativa.*

Basándonos en estas ideas, las que más resalta para nosotros es: Las imágenes son reales.

Las imágenes llaman la atención, atraen la mirada, gracias a ellas se consolida la credibilidad de los argumentos, poseen la capacidad de influir en el inconsciente, son símbolos visuales que conllevan una intencionalidad, mediante ellas podemos comprender toda una idea o un concepto, pueden transmitir contenidos complejos mediante una sola percepción y proporcionan una economía discursiva. Cumplen con funciones y comunican valores

Los sofistas descendientes directamente de Gorgias de Leontini y Protágoras de Abdera suscribirían la moderna expresión de una antigua idea que dice: “desde que la búsqueda humana pasó al terreno de la opinión, donde la decepción es muy común, *toda persuasión es el resultado de la fuerza de elocuencia más que un conocimiento racional.*” La imagen es la fuerza mayormente articulada; es realidad por sí misma.

La expresión asume un significado mucho más amplio en nuestro tiempo, ya que abarca no solo la manifestación en palabras, sino sintetiza también las ideas, emociones, conceptos, pensamientos y actitudes en formas visuales, verbales y poéticas. La expresión puede ser simbólica, representativa, mimica o literal, tal como los modernos anuncios nos lo muestran a través de su vasta gama de vocabulario retórico.

La expresión persuasiva es sistemática y efímera. Guía las formas artísticas particulares de nuestro tiempo, así como los videos, las películas y expresiones similares.

Nuestras potentes tecnologías de información y herramientas de comunicación magnifican las capacidades de la mente individual, dándole cabida a que experimente lo que era desconocido en los antiguos tiempos.

VIOLENCIA.

“La oleada de destructividad que se está presentando en nuestros tiempos convierte al tema de la violencia en uno de los temas más importantes a tratar”. (Erich Fromm)

Abordaremos la violencia en una primera parte desde el punto de vista psicológico y después desde el punto de vista del derecho y la justicia.

Concepto.

La violencia es entendida como aquellos actos u omisiones que atentan contra la integridad física, psicológica, y moral de cualquier persona.

Anatomía de la destructividad humana, Erich Fromm.

Erich Fromm nos habla de que el comportamiento agresivo del hombre, manifestado en la

guerra, el crimen, los choques personales y todo género de comportamiento destructivo y sádico se debe a un instinto innato, programado filogenéticamente, que busca su descarga y espera la ocasión apropiada para manifestarse.

Él define dos tipos de agresión en el hombre.

El primero que comparte con todos los animales, es un impulso filogenéticamente programado para atacar o huir cuando están amenazados intereses vitales. Esta agresión benigna, defensiva, está al servicio de la supervivencia del individuo y de la especie, es biológicamente adaptativa y termina cuando cesa la amenaza.

El otro tipo es la agresión maligna y se refiere a la destructividad y crueldad, es decir, a la propensión específicamente humana a destruir y al ansia de poder absoluto. Esta agresión es específica de la especie humana y se halla ausente en la mayoría de los mamíferos; no está programada filogenéticamente, no es biológicamente adaptativa y su satisfacción es placentera

El hombre difiere del animal por el hecho de ser el único primate que mata y tortura a miembros de su propia especie y siente satisfacción al hacerlo. Es esta agresión maligna, biológicamente no adaptativa y no programada filogenéticamente, la que constituye el verdadero problema y el peligro para la existencia del hombre como especie.

Freud presentó una teoría que ayudaba a la comprensión de la destructividad. El dedujo que la vida no se regía por dos impulsos solamente (el de la alimentación y el del sexo) sino que eran dos pasiones las que nos dominaban: el amor y la destrucción, a los cuales denominó “instinto de vida” e “instinto de muerte” y con ello dio a la destructividad humana la categoría de una de las dos pasiones fundamentales del hombre.

Estas pasiones no se hacen poderosas solamente después de haber sido satisfechas las necesidades fisiológicas, se hallan en la raíz misma de la existencia humana, las pasiones humanas transforman al hombre de mero objeto en protagonista, en un ser que a pesar de enormes dificultades, trata de hacer que la vida tenga sentido, necesita ser su propio creador, transformar su estado de ente inacabado en alguien con finalidades y propósitos que le permitan cierto grado de integración.

Las pasiones del hombre son el intento del mismo, de hacer que la vida tenga significado y de sentir el máximo de intensidad y fuerza que pueda (o crea poder) lograr en las circunstancias dadas.

La destructividad y la crueldad terminan con la vida, el cuerpo y el espíritu: no sólo acaban a la víctima sino también acaban con el destructor. Constituyen una paradoja: *expresan la vida volviéndose contra sí misma en el afán de buscar su sentido.* (Erich Fromm)

Para una crítica de la violencia. Walter Benjamín.

Para analizar el tema de la violencia, Walter Benjamín en su ensayo *Para una crítica de la violencia* utiliza el binomio de justicia y derecho.

La violencia está relacionada con el derecho y la justicia ya que una causa eficiente se convierte en violencia, cuando incide sobre relaciones morales.

En el derecho, la relación fundamental de todo ordenamiento jurídico es la de fin y medio. La violencia sólo puede ser buscada en el reino de los medios y no en el de los fines. La justicia estudia los fines y el derecho estudia la legitimidad o ilegitimidad de los mismos.

Los fines se diferencian en naturales y jurídicos, en los fines naturales, las personas en todos los casos pueden ser perseguidas con coherencia mediante la violencia, el derecho sólo considera la violencia como un riesgo o una amenaza de perturbación para el ordenamiento jurídico, en el caso de que sea utilizada por una persona para fines propios, en tal situación no se condena a la violencia en sí misma, sino sólo a aquella dirigida hacia fines antijurídicos.

Desde el punto moral, se hace el planteamiento, de si no existirán otros medios que no sean los violentos para armonizar intereses humanos en conflicto, hay una esfera hasta tal punto no violenta de entendimiento humano que es inaccesible a la violencia: la verdadera y propia esfera del entenderse: la lengua.

“Tisias y Corax⁸ descubrieron que era posible resolver de manera pacífica aquéllos conflictos... que se hubiesen resuelto antes de manera arbitraria e incluso por la fuerza” Mark Backman.

Es posible una regulación no violenta de los conflictos. El acuerdo no violento surge donde quiera que la cultura de los sentimientos pone a disposición de los hombres medios de entendimiento. A los medios legales e ilegales de toda índole, que son siempre todos violentos, es lícito por lo tanto oponer los medios no violentos: tolerancia, confianza y todo lo que se podría añadir constituyen el fundamento subjetivo. Pero su manifestación objetiva se encuentra determinada por la ley que establece que estos medios no son nunca medios de solución inmediata.

La teoría positiva establece una distinción de principio entre los diversos géneros de violencia, se establece una distinción entre la violencia históricamente reconocida, es decir la violencia sancionada como poder, y la violencia no sancionada.

La violencia es un producto natural, una materia prima, cuyo empleo no plantea problemas, con tal de que no se abuse poniendo la violencia al servicio de fines injustos.

⁸ Los griegos Tisias y Corax, vivieron en Sicilia a mediados del siglo V A.C. Sus nombres están asociados con el primer tratado sobre retórica que se conoce, el *Arte de las Palabras*, escrito alrededor de 460 A.C. Ellos fueron los primeros en tratar a la exhortación de la probabilidad como una manera legítima de razonamiento legal.

Para encontrar una solución a los incrementos de la violencia, se tendría que hacer un análisis a profundidad de nuestro sistema social, las maneras de organización de los estados, suscitan gran cantidad de acciones violentas por lo cual es necesario resolver este problema colectivamente.

Violencia y armas.

La violencia es inherente al hombre, es un instinto, emplea la agresión para defenderse, pero también la usa para fines destructivos, si a su alcance tiene medios de los cuales dispone, tales como las armas, los efectos adversos que pueda causar serán mucho mayores.

Hablando a gran escala, los países invierten gran cantidad de capital en armamento, con fines adquisitivos de poder, en una escala menor la gente, por miedo y para defensa propia adquiere armas con gran facilidad, se venden como si fueran cualquier producto común y corriente, esto debido a que no se puede controlar el tráfico de armas, además de que para muchos individuos, la posesión de estos instrumentos, es considerada como normal e incluso para algunos otros, necesaria.

El avance continuo de la tecnología permite la creación de armas cada vez más sofisticadas y destructivas, es como desarrollar un método infalible para la destrucción de la vida.

“Vivimos en una sociedad en que la conquista de la naturaleza por la máquina forma el verdadero significado del progreso y en que la persona viviente se convierte en apéndice de la máquina”
-Erich Fromm.

Teniendo ya referentes del tema de la violencia, nos restaba indagar sobre una materia primordial para la elaboración de nuestro corte: Las narraciones, su importancia, sus significados, los elementos que las constituyen y cómo es que se pueden construir para incidir de alguna manera en quien las recibe.

POÉTICA Y NARRATIVA.

Importancia de las historias en la vida del hombre.

Desde tiempos remotos el hombre creó el mito para explicarse a sí mismo y al mundo que lo rodeaba debido a su necesidad de conocimiento y su curiosidad innatas. Tales explicaciones estaban cargadas de fantasía e irrealidad, pero para la gente de aquellos tiempos esas historias constituían respuestas a sus múltiples dudas.

Es en este sentido que las historias tienen un papel relevante para el hombre, por este medio, el ser humano ha dejado testimonio de su existencia y ha podido expresar sus inquietudes, sus ideas y sus fantasías.

Aristóteles dijo que la mente humana está capacitada para adquirir conocimientos de cinco maneras diferentes que son: el arte, el conocimiento científico, el entendimiento práctico, el saber

filosófico y la razón intuitiva. Las historias son arte, y por medio de la ficción que éstas manejan a través de metáforas y simbolismos, nos transmiten conocimiento, que aprendemos mediante la percepción de los sentidos.

El mismo filósofo griego dijo que a través de lo particular podemos conocer lo universal, es decir, por medio de una historia podemos aprender, por ejemplo, un valor. (Este punto en específico se desarrollara más adelante, cuando se estudie la *Poética de Aristóteles*).

Las historias son narraciones de los sucesos, hechos o manifestaciones de la actividad humana, cuando a los sucesos se les dispone de manera que adquieran un sentido para conseguir un efecto deseado en quien los recibe, las historias se convierten en un argumento o trama.

La trama, es producto de la intervención del intelecto de un artista quien logra mediante la ficción... "una alteración de la vida, un perfeccionamiento de esta"... (Eric Bentley).

A través de la ficción el artista crea mundos, personajes y situaciones, que no obedecen a la realidad pero que tienen como propósito reflejar la vida.

Mediante un discurso de ficción un artista puede influir en su público sobre cuestiones que tienen que ver con la realidad. El recurso del que se vale la ficción para construir nuevos mundos y personajes, es la fantasía.

"la fantasía es lo que hace posible..." "...una continuidad e integridad que la realidad impediría. La verdad es más extraña que la ficción, pues ésta posee una coherencia que a aquélla le falta..."⁹

Cuando vamos al teatro, vemos una película o leemos una novela, el autor nos adentra en las situaciones a su gusto, nos mantiene en suspenso, juega con nuestras emociones, nos sorprende o nos asusta, hace que atemos y desatemos los nudos que nos va presentando, nos hace partícipes de las intrigas, traiciones, triunfos de sus personajes y finalmente nos muestra o deja a nuestro criterio las conclusiones de su historia. Una de las cosas que nos proporcionan las historias es placer, al ser nosotros observadores o lectores, somos libres de responsabilidad alguna de los hechos que toman parte en la obra pero sin embargo, nos sentimos aludidos. El artista nos muestra los hechos triviales de la vida y los comportamientos, vicios y pasiones del hombre de manera que despiertan sentimientos intensos en nosotros. Esta reacción es producto de vernos reflejados en sus personajes o de observar situaciones que nos son familiares.

"La novela tanto como la obra teatral ponen a nuestro alcance identificaciones y sustituciones de un intenso contenido emocional, y el drama, para algunos de nosotros resulta especialmente atractivo, sobre todo porque en él se concentran estas identificaciones y sustituciones" (Eric Bentley, 1995).

⁹ BENTLEY Eric, *The life of the drama*, Paidós, edición 1995, p-47.

Hablando de sentirnos identificados con los personajes o situaciones, es oportuno mencionar de nueva cuenta a Aristóteles y a su obra sobre la poética en donde hace una división de las partes que forman la tragedia, sería adecuado para una mejor comprensión de lo dicho anteriormente relacionar con esto la definición de *pathos y catársis*.

Los seres humanos tendemos a aburrirnos, envueltos en una rutina diaria, con las mismas preocupaciones y obligaciones de cada día, buscamos formas de salir de nuestro tedio. Las historias nos proporcionan ese escape pero además de entretenernos, nos ofrecen también conocimiento a la vez que movilizan nuestras emociones.

Idear una historia puede ser una tarea fácil, pero dotar a ésta de cualidades que la hagan significativa necesita de conocimientos en las artes literarias, nosotros como animadores tenemos que construir una historia para poder representarla gráficamente.

Ya que no existe una teoría que explique en su totalidad el cómo hacer cortos de animación que resulten significativos, a diferencia de otras disciplinas, el diseño e instrumentación de cortos animados no está aún sistematizado en algún marco teórico específico a este quehacer y debe por lo tanto servirse en buena medida de la teoría literaria.

Si bien existe una idea bastante clara de la metodología de producción de cortos, cortos animados, y productos audiovisuales en general, la elaboración de una buena historia o en otras palabras la confección de una narración pertinente, sigue siendo un campo elusivo para el aparato teórico, en este sentido la disciplina literaria puede ayudar a definir la dimensión literaria del producto audiovisual, que si bien es solo una faceta, es también un primordial punto de partida para nuestro proyecto; queremos hacer una historia en animación, pero antes aún queremos hacer una historia.

Ahora bien, para que el marco teórico resulte realmente útil necesitamos una teoría literaria que intente explicar cómo se hace una narración significativa, qué elementos la constituyen, modelos que podamos incorporar a nuestro quehacer, para esto recurriremos a la poética, y más específicamente la *Poética de Aristóteles*.

La poética en términos generales se refiere a la ciencia que estudia a las artes y a la literatura, para el compositor ruso Igor Stravinsky la poética es un estudio de la obra que va a realizarse¹⁰, y es en este sentido en que consideramos puede ayudarnos; aportando una mirada científica y sistemática a lo literario, sugiriendo modelos que puedan ser replicados en la construcción narrativa.

¹⁰ Igor Stravinsky es conocido fundamentalmente por sus composiciones musicales, de sus reflexiones publicó un libro con la ayuda de Alexis Ronald-Manuel titulado "Poetics of music"

En palabras del teórico literario Búlgaro Tzvetan Todorov:

“[la poética] apunta a una reflexión científica sobre la literatura, ubicándose no en el conjunto de hechos empíricos que determinan las obras literarias, sino en el discurso literario, asume que la obra literaria es una estructura abstracta posible, en la cual existen constantes discursivas que pueden ser estudiadas.” (Tzvetan Todorov, 1990)

Son precisamente la estructura abstracta y las constantes discursivas las que consideramos pueden sernos de utilidad para proponer nuestra narración, la disciplina poética es entonces adecuada en tanto nos pueda ayudar a comprender mejor por qué una historia resulta más significativa que otra y poder controlar las variables discursivas a nuestro favor. El estudio de poética que más se acerca a estas necesidades es la Poética de Aristóteles, de la que hablaremos a continuación.

La poética de Aristóteles.

La Poética de Aristóteles fue escrita en el siglo IV A.C., versa sobre la definición de tragedia como parte de lo que Aristóteles llama “artes miméticas” o de imitación. De acuerdo con la sistematización aristotélica de la ciencia, ésta se divide así:

Teórica (de la naturaleza)

Práctica (del actuar)

Productiva (del hacer)

Dentro de esta clasificación, la poética es entendida por Aristóteles como un conocimiento científico sobre el hacer (sobre el hacer poético) es decir, considera a la poesía como un arte (techné) y a los poetas como artistas expertos en hacer poesía, los estudiosos de poética no obstante, practican una actividad distinta que es la de observar y describir el arte de los poetas. La poética entendida por Aristóteles es pues, la ciencia que estudia el hacer artístico y literario.

Esta diferencia entre conocimiento artístico y conocimiento científico es fundamental para nuestros objetivos por dos motivos:

- Contribuye a sustentar el razonamiento artístico. Esto es importante por que el conocimiento adquirido mediante la poética puede usarse como una guía para el “hacer”, que es precisamente el tema de nuestro proyecto.

“El conocimiento adquirido por los estudiosos de la poética puede ser aprovechado por el poeta para convertirse en fundamento racional de su arte. La poética como ciencia productiva no es sólo una teoría de la poesía, sino también un factor fundamental para su práctica.” (Lubomir Dolezel, 2000)

- El conocimiento científico sigue algunos postulados que lo hacen especialmente útil para abordar nuestro problema:

“Las ciencias aspiran a revelar “los atributos esenciales de los géneros de los que tratan” [...] Este es el objetivo que impulsa al conocimiento científico más allá del ámbito de la percepción, la percepción debe ser de lo particular, mientras que el conocimiento científico debe ser de lo universal” (Lubomir Dolezel, 2000)

Este último punto es de particular interés para nuestro proyecto, (lo mencionamos cuando se habló de la importancia de las historias) puesto que implica que mediante la percepción de un particular se puede llegar a un conocimiento universal, es decir, a través de una narración audiovisual concreta se puede llegar a comprender lo abstracto.

Asimismo este conocimiento que deriva de la experiencia artística particular tiene la peculiaridad de ser adquirido principalmente mediante la emoción en contraposición a la razón, esto supone que el conocimiento sea de orden catártico, que a través de la confrontación narrativa y hallando esas identificaciones y sustituciones -de las que hablaba Eric Bentley- el espectador consiga entender algo que difícilmente hubiera podido asir racionalmente.

Este enfoque científico condujo a Aristóteles a pensar en una sistematización de la obra literaria, más específicamente de la tragedia griega. De este modo ordenó y categorizó las partes esenciales de la tragedia en un sistema jerárquico en el que reconocía algunas de las constantes discursivas de las que hablábamos con anterioridad.

Esta clasificación interna de la tragedia es analizada y esquematizada por Dolezel como se ve en el esquema 1.

Este primer esquema expone un modelo estratificado de lo general a lo particular, en que se empieza por ubicar al género literario trágico como parte de las artes miméticas, aspectos de la tragedia, hasta llegar a sus partes.

Son estas últimas las que nos interesan, ya que por su carácter específico nos pueden ayudar a componer nuestra animación y aportan una visión ordenada del objeto literario, a la vez que son comunes a buena parte de los productos literarios.

Mythos

Era entendido por Aristóteles como lo que ocurre, la acción en la literatura. Puede ser entendido como lo que hoy conocemos como trama.

Ethos

Se trata del carácter, entendido en este contexto como el personaje que es.

Dianoia

Es la dimensión del pensamiento, el elemento del razonamiento, todo lo que debe alcanzarse mediante las partes del discurso.

Opsis

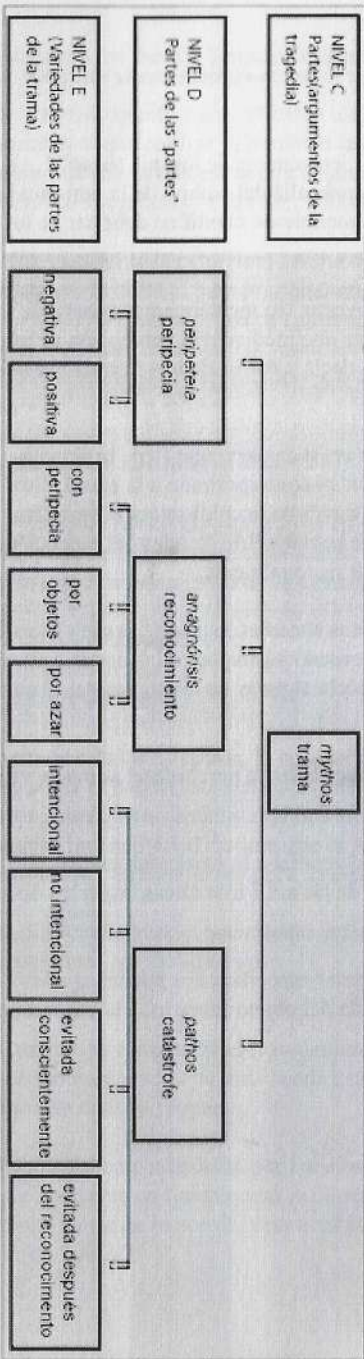
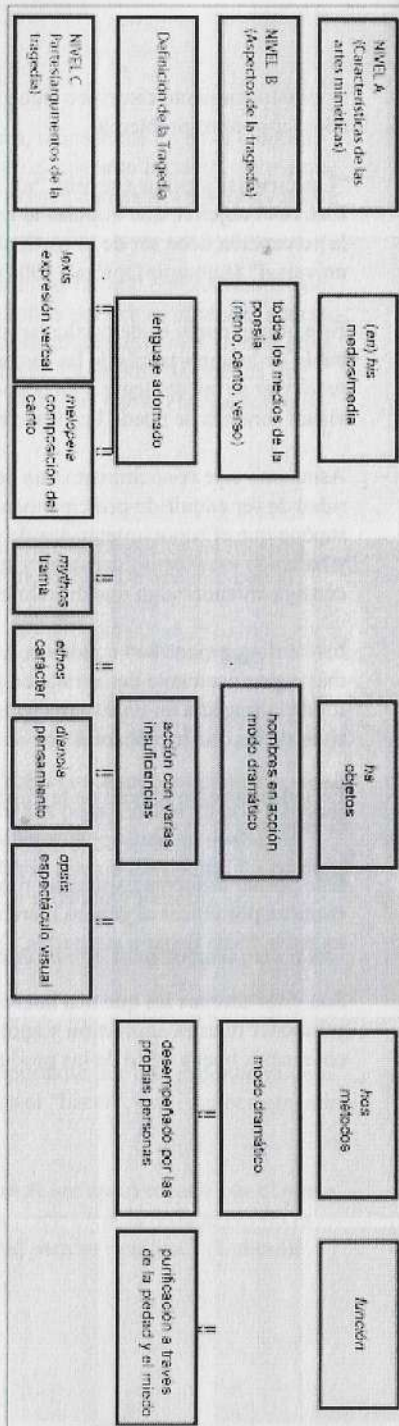
Es cualidad del espectáculo, aquello que tiene que ver con el escenario, su ambientación y el deleite visual.

La sistematización no termina ahí, Aristóteles proponía un siguiente nivel hacia abajo, en que se encontraban las partes de las partes. Ver esquema 2.

Las partes de la trama o mythos por ejemplo quedan definidas en el nivel D, y aún después la multiplicidad de variables en las partes de la trama, son contenidas en el nivel E. De igual manera ocurre con el ethos y la dianoia. Ver esquemas 3 y 4.

Aristóteles construyó este modelo en base a la tragedia griega, en él nos muestra qué elementos conforman a los discursos que resultaron eficaces en su época y sobre los cuales se basan gran parte de las narraciones occidentales. Por lo anterior, este documento nos es de gran ayuda para la correcta estructuración de nuestra obra y para generar un discurso que influya en nuestras audiencias en cuanto a lo narrativo se refiere.

“Establecemos un juicio sobre las ficciones del arte y la literatura de acuerdo a qué tan bien sus partes están estructuradas y expresadas.” Mark Backman.



Narraciones cortas.

Asumiendo que las historias deben conformarse por una trama que integre a los personajes con las emociones que quiero originar en un público y con un espectáculo visual, necesitamos ahora, profundizar en la construcción de historias cortas, el asunto de la extensión por sí mismo no queda exento de significado y trae consigo una serie de implicaciones formales pero también simbólicas.

Si pensamos que el equivalente literario del largometraje es la novela, el del cortometraje es el cuento, la analogía es en efecto esquemática pero nos ayuda a comprender algunas situaciones sobre todo estructurales de las narraciones cortas, como son: la economía narrativa, la precisión y la condensación de significados:

“(el cuento) no debe constituirse sobre más de un hecho. El cuentista, como el aviador no levanta el vuelo para ir a todas partes y ni siquiera a dos puntos a la vez; e igual que el aviador, se halla forzado a saber con seguridad a dónde se dirige antes de poner la mano en las palancas que mueven su máquina” (Juan Bosch, 1997)

Un relato breve debe a su extensión un planteamiento muy exacto, debe ser fiel a un único tema y no distraerse de su enfoque principal (*dianoia*). Esto supone una economía en términos narrativos, es decir pocos personajes (*ethos*), situaciones sucintas (*mythos*) y un lenguaje literario condensado (*opsis*).

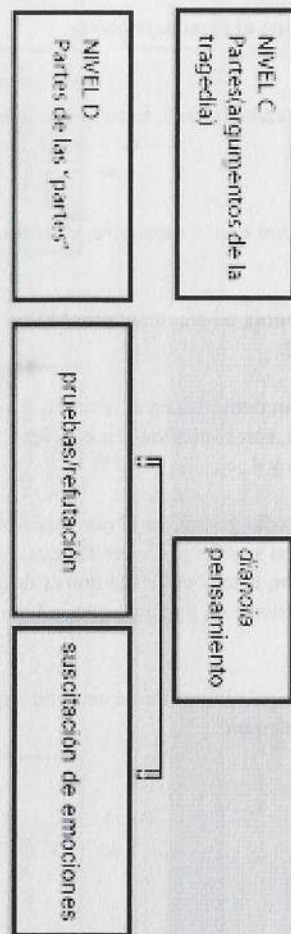
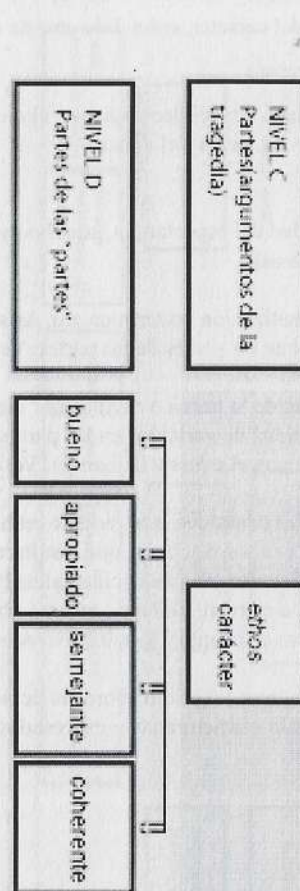
Sobre los personajes es importante mencionar que la brevedad del cuento no permite abundar en su exploración, por ello será necesario definirlos en base a sus acciones.

Juan Bosh señala que el novelista sigue a los personajes y el cuentista gobierna a sus personajes

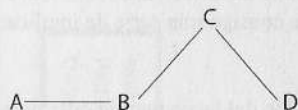
La anécdota del cuento por otro lado, apuesta con frecuencia a un reconocimiento sorpresivo y al final de la narración, en la que la peripecia y la catástrofe ocurren de manera muy precisa, cada situación y cada personaje deben ser fundamentales para la historia y servir al propósito de la misma, en palabras de Felipe Garrido: *Hay un buen cuento allí donde hay un buen final*.

Dentro del *mythos*, y así como mencionamos algunas de las directrices básicas de un cuento a nivel formal, podemos también reconocer algunas constantes a nivel estructural. Quienes enseñan o tratan de enseñar a escribir, sostienen que la trama de un cuento “bien hecho” consta de tres partes fundamentales:

- Principio
- Medio
- Fin



Sobre este modelo Hernán Zavala hace referencia un diagrama conocido como el triángulo de Freitag, que propone una resolución gráfica a los tres enunciados arriba mencionados. (Anderson Imbert, 1979)



Cada segmento de línea representa una etapa de la narración, de la A a la B, se hace el planteamiento o introducción, de la B a C hay una recta en ascenso, se va haciendo el desarrollo y en C llegamos al clímax, al momento de tensión dramática para después en el segmento de C a D, presentar la resolución, conclusión o desenlace.

“El cuento está agitado por dos movimientos reñidos: uno que ordena los sucesos de modo que el final sea inevitable y, por tanto convenza y satisfaga al lector que lo esperaba; y otro que desconcierte al lector con un final inesperado.” (Anderson Imbert, 1979)

Existen numerosas aproximaciones del cuento como forma literaria y como producto cultural, estas elementales directrices sólo pretenden dar cuenta de algunas convenciones propias del género y ayudar en el entendimiento de los parámetros que habremos de considerar para nuestro proyecto. En este sentido podemos concluir con una tabla en la que resumimos el género literario en que se ha de inscribir nuestro corto animado a partir de las categorías aristotélicas que explicamos con anterioridad, si podemos definir qué cualidades han de tener estas categorías para que constituyan una narración corta de manera efectiva, habremos ya entendido mejor cómo proponer nuestro corto animado.

Categoría aristotélica	Cuento
<i>Mythos</i>	Orientado a lo que ocurre en la narración. La trama no debe desviarse de la acción principal y ha de estar consagrada a producir un efecto catártico en el espectador.
<i>Ethos</i>	Han de ser definidos por sus acciones.
<i>Dianoia</i>	Debe comprender una condensación de significados
<i>Opsis</i>	Debe ser económica en tiempo y forma, ágil e intensa.

5. CARACTERIZACIÓN DEL PROBLEMA ESPECÍFICO

Teniendo en mente, nuestros objetivos, los requerimientos del proyecto, la situación actual de los cortos animados en México, así como nuestras audiencias y acuerdos, el primer paso a dar era definir los problemas que debíamos abordar para ver claramente las posibles maneras de intervención que estaban a nuestro alcance.

La principal cuestión a resolver fue:

¿Cómo instrumentar historias cortas de animación que puedan resultar significativas y atractivas para audiencias específicas?

En el enunciado anterior englobamos varios puntos a resolver, en primera instancia, ¿Cómo instrumentar historias cortas? Luego ¿Cómo hacer que esas historias sean significativas?, ¿Cómo y con qué elementos apelar ante nuestras audiencias para que nuestro cortometraje les sea atractivo? Y finalmente ¿de qué manera lograr que nuestro corto animado esté a la altura para competir en un concurso internacional?

6. METODOLOGÍA PARA EL PROCESO DE DISEÑO.

Teniendo especificadas las situaciones sobre las cuales debíamos proceder, comenzamos por la primera cuestión: Cómo instrumentar historias cortas.

Pensando en el campo de la animación y el cortometraje, la narración tiene que ser ágil, sus secuencias no tienen que ser monótonas o repetitivas, se debe de cuidar el tiempo que toma cada acción y el lenguaje visual tiene que ser coherente con la trama que se está manejando, el audio tiene un lugar preponderante en la animación y tiene que ir empatado con la imagen en todo momento, para darle matices diversos dependiendo de la significación que se quiera dar.

En este punto ya tenemos una visión más amplia del tema que queremos abordar, existen referencias exactas del concepto de la violencia, las causas que la originan y las materias que la regulan, y tenemos conocimiento sobre qué elementos son necesarios para construir una buena narración y cómo es que deben estar ordenados para lograr hacer una historia significativa.

En principio de cuentas, por ser una narración audiovisual, se realizó el guión literario¹¹ de nuestra historia en donde aparecía todo lo que iba a suceder, qué acciones iban a ser representadas de manera directa.

¹¹ Guión literario. Aquí se describen todas las acciones que han de ser representadas más diálogos, en el guión debe aparecer todo lo que va a pasar en la historia, no debe ser como cuento, se pone lo que va a ser representado de manera directa, los adjetivos que se pongan deben ser fáciles de representar. No requiere de indicaciones técnicas.

La historia hasta este punto estaba dada a manera de bosquejo y fue necesario hacer una confrontación de ésta con la teoría literaria que se había estudiado para así detectar nuestras fallas en cuanto a la estructuración de nuestra narración y hallarles al mismo tiempo una solución pertinente.

Se hicieron aproximadamente cuatro correcciones del guión literario, cambiamos armas y escenarios una y otra vez, cambiamos las interacciones del personaje con los instrumentos y vimos qué movimientos de cámara nos favorecían.

Todos los cambios necesarios para beneficio de la historia, se hacían teniendo siempre presente que no nos desviáramos de nuestro enfoque principal. Cada modificación implicaba una reestructuración de la historia por lo cual los cambios se instrumentaron de manera que no afectaran sustancialmente al argumento.

A continuación veremos la sistematización hecha por Aristóteles sobre los argumentos de la tragedia y las cualidades de los cuentos cortos aplicados a nuestra historia.

En palabras de Mark Backman, la retórica en sí misma es un arte estructurado. Como un arte de persuasión, las palabras, imágenes, enunciados, párrafos, argumentos y ejemplos son su materia prima, todos ellos utilizados para organizar las respuestas y las acciones del público.

Mythos

En nuestra historia son dos los personajes que aparecen: dibujo y dibujante. Toda la acción se desarrolla en la mesa de dibujo del artista y en la hoja de papel que se encuentra sobre dicha superficie. El dibujante hace un trazo rápido de la silueta de un hombre.

Después de dibujado, el personaje adquiere vida propia, comienza a caminar y a explorar su mundo, al inicio de la narración, el dibujo es curioso e ingenuo pero poco a poco va desarrollando las habilidades de las cuales fue dotado y adquiere cierto poder de manipulación de los instrumentos que se le van presentando.

Ya que nuestra historia trata de la violencia y autodestrucción, las armas juegan un papel muy importante así como también los escenarios; ambos elementos tienen un avance cronológico, comenzamos con armas básicas hasta las más sofisticadas que hoy en día nos envuelven y en cuanto a los fondos, éstos acompañan al personaje de acuerdo a la época en la que se encuentra desde un paisaje primitivo hasta la actualidad. El humanoide, mientras observa como de repente cambia el entorno en el que se encuentra, empieza a cambiar y a transformar sus armas por otras de mayor potencia, esos actos que ocurren en el papel, tienen repercusiones en el mundo exterior, el mundo del dibujante, pero no es sino hasta que las armas realmente son potentes, que las repercusiones causan ya más estragos en el exterior y es ahí cuando se hace evidente el hecho de que el dibujo tiene la facultad de poder acabar con su creador.

Durante toda la historia tratamos de no desviarnos en ningún momento del tema, algunas veces se nos ocurrían ideas o pensábamos en poner más armas, por ejemplo, pero realmente eran adornos innecesarios, se dejó lo suficiente y lo que consideramos era indispensable para que se entendiera la historia. La acción es ininterrumpida, y se mantiene un ritmo constante de los hechos, uno tras otro con el afán de mantener atento al espectador y darle agilidad al relato, además de adentrarlo en la historia para que esté pendiente de -¿ahora que va a hacer (el dibujo)? Así como nuestro personaje, al inicio es curioso por descubrir e interactuar con su entorno, el espectador siente curiosidad por saber qué va a pasar. El suspenso es necesario en la historia pues de ahí el espectador cuando vea el final, decidirá si éste satisfizo sus expectativas.

Nuestro personaje explora su mundo y hace uso de las armas que se le presentan, sin sufrir consecuencias, es hasta el punto en que sus acciones son desmedidas que su creador trata de ponerle un alto, pero no es suficiente, nuestro personaje continúa con sus actos hasta el punto en que el mismo causa su destrucción. Aquí es donde ocurre el giro súbito e inesperado y se logra la sorpresa ante lo que está siendo mostrado. La creación mata al creador y la misma violencia de la creación es quien provoca su propia destrucción. (*anagnórisis con peripecia negativa y catástrofe*). Con toda esta narración buscamos que el espectador se sienta aludido y logremos provocar en él los sentimientos ya sea de piedad o de temor (*pathos*), piedad, por ver que a alguien se le esta amenazando (el dibujo arremete contra el dibujante y termina por acabar consigo mismo) o temor por sentirse amenazado (principalmente en el momento que se origina el disparo por parte del dibujo, aunque antes hay otras agresiones).

Finalmente buscamos que sientan piedad al relacionar cómo la violencia toma como víctimas a personas inocentes para satisfacer los fines de unos cuantos y temor al ver que estamos expuestos a esta violencia y que las víctimas podemos ser nosotros. (*catársis*)

Ethos.

Nuestro personaje encierra en sí mismo a toda la humanidad, es decir, representa a toda la humanidad, carece de rasgos definidos, no pertenece a ningún sexo y es de complexión delgada, actúa algunas veces con ingenuidad y tiene mucha curiosidad por el mundo que le rodea. Estas cualidades lo hacen apropiado, semejante y coherente. Este carácter fue construido psicológica y físicamente para retratarnos como hombres y hacernos echar un vistazo a nuestro comportamiento.

Dianoia

La ordenación de los sucesos en un cuento se hace de menor a mayor intensidad, nuestra historia comienza con un dibujante haciendo un dibujo; una vez hecho el dibujo, éste cobra vida, a su alrededor comienza a aparecer un escenario y mas adelante un mazo, el personaje comienza a explorar este objeto, luego lo transforma en una lanza.

Conforme avanza la historia, las armas son de mayor potencial destructivo, el dibujo experimenta con ellas hasta llegar a un punto en que combinados individuo y arma, se genera un alto grado de destrucción. Hasta aquí el espectador, sólo ha sentido curiosidad.

Al final mostramos a un ser incontrolable, poderoso y rebelde ante su creador, quien atemorizado por lo que el dibujo pueda causar, intenta borrarlo provocando así la ira del dibujo. Posteriormente, observamos que el dibujo mata a su dibujante, el espectador se queda atónito ante los acontecimientos que le están siendo presentados y por un momento se llega a creer que el dibujo no recibirá su recompensa, que sus hechos no tendrán consecuencias y que se ha salido con la suya, es ahí donde éste comienza a ser cubierto por la sangre de su creador. Con esta resolución damos fin a la curiosidad que había venido generándose en el espectador y buscamos en este momento provocar la *catársis*.

Opsis

En cuanto al espectáculo visual, es ahí donde interviene nuestro estilo gráfico.

Tratándose de una animación, mostramos elementos visuales en movimiento dotados de características peculiares que creemos, los diferencian de muchas animaciones actuales.

Nuestro estilo muestra un dibujo de boceto el cual se conforma de líneas básicas que poseen vibración, es un dibujo inacabado que a pesar de ello, logra captar la esencia de los escenarios y el personaje además de remarcar lo importante con la afluencia de trazos. Se usan únicamente dos colores durante toda la animación, el negro en la totalidad de los dibujos y el rojo únicamente para marcar la sangre. El lector puede encontrar el desarrollo del estilo gráfico cuando se vean las estrategias de producción audiovisual.

REGLAS INTERNAS DEL RELATO.

Teniendo más conciencia de nuestra historia, a veces seguían persistiendo las fallas, en numerosas ocasiones nuestro asesor nos hacía notar las debilidades de la historia, nos comentaba que algunas acciones eran inverosímiles o arbitrarias. Para ello fue necesario sujetarnos a unas reglas del relato y no salir de ahí, estas reglas a la vez que evitaban que la historia estuviera “floja” nos mantenían a raya para no desviarnos de nuestra anécdota principal.

- a) Los objetos que están dentro del dibujo y se dirigen al frente del mismo, salen a la realidad, lo que se va a los lados del dibujo, no influye en el mundo real.
- b) Los sucesos fuertes que ocurren en la hoja de papel, surten efectos en el mundo real.
- c) En cuanto a color, todo es blanco y negro excepto la sangre.
- d) Si se destruye el papel, se destruye también esa realidad alterna (la del dibujo)

- e) El dibujo o humanoide tiene la capacidad de dibujar en su misma atmósfera.
- f) El caminante o humanoide va adquiriendo mediante el paso del tiempo la capacidad de crear y transformar por sí mismo las armas.
- g) En el inicio de la historia, el fin del caminante no es agredir a su creador, sólo hasta que se siente agredido por éste, es cuando se defiende.

7. ESTRATEGIAS DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

Para comunicar una idea de manera efectiva en el lenguaje audiovisual, se deben buscar diversos medios que nos permitan traducir un mensaje en imágenes concisas que sean fácilmente digeridas por el auditorio. Dichos medios son el color, la forma, la disposición de las imágenes en el campo visual, la textura, etc.

El guión técnico¹² es la primera aproximación a la narración audiovisual.

CONCEPTO DE DISEÑO.

A continuación describiremos qué cualidades posee nuestro discurso audiovisual y explicaremos por qué creemos que éste incidirá de manera efectiva en nuestras audiencias.

Sabemos que las imágenes tienen un alto poder de persuasión, en una sola lectura podemos captar mensajes complejos y poseen la capacidad de influir en el inconsciente.

La forma, el volumen, la línea y la atmósfera, contribuyen mediante su lenguaje característico, a la significación, pero también el sonido tiene un papel importante en este medio de comunicación.

Nuestras imágenes tienen una función implicativa, ya que motivamos al destinatario a que siga una determinada conducta y hacemos uso de los materiales y técnicas como herramientas comunicativas.

¹² Guión técnico. Es el desglose de toma por toma que hay en la imagen, que sonidos, que diálogos y observaciones.

Estilo gráfico.

Sobre el dibujo.

Cuando un dibujante hace trazos rápidos, éstos son esquemáticos y a partir de ellos se construye el trazo definitivo y se añade detalle y color.

En nuestra historia un dibujante hace trazos rápidos con un lápiz, dibuja una figura humana falta de rasgos, completado el dibujo, todo cobra vida. Tratamos de ser consistentes, no sería creíble para la narración que el dibujante lograra un dibujo detallado en tan poco tiempo, por lo mismo la línea posee imperfecciones pero está bien marcada lo cual le da carácter y fuerza expresiva, ocupamos trazos fluidos y sintéticos dado que el dibujo rápido es una demanda de la historia., nuestras líneas muestran claramente los objetos, a pesar de que no hay detalle se entiende qué es lo que está representado.

Por la misma imperfección de la línea, al pasar de un frame a otro se percibe cierta vibración la cual confiere movimiento y ayuda la expresividad de las imágenes.

La función expresiva es básica a la persuasión porque llama a los sentimientos; mediante los colores, las formas y los trazos buscamos reforzar nuestro mensaje de inquietud social ante los altísimos índices de violencia en los últimos años, es un problema global que compete a todos.

Personajes.

Dibujante.

Es mostrado mediante una sinécdoque, sólo aparece su mano, con movimientos de ésta denotamos curiosidad al inicio y agresividad al final.

Su universo es el real, en su entorno se observa el restirador, una taza de café y lápices, hay color.

Él es la mano creadora.

Dibujo.

El humanoide es producto del lápiz del dibujante, al terminar de ser trazado cobra cierta independencia de su creador.

Nuestro personaje tiene los brazos largos y manos grandes, se hicieron así para denotar el poder de manipulación y de transformación de los objetos. No denota sexo alguno y carece de un rostro definido, esto con el fin de que represente al género humano.

En la historia se presenta una antítesis, el personaje tiene el control de sus acciones y el dibujante pierde el control de su creación.

Es preponderante la posición central de nuestro personaje con el fin de que la atención se sitúe en él principalmente, para que el espectador no lo pierda de vista y que esté pendiente de sus acciones, su posición nos dice "fijense", con su posición central le damos mayor peso visual. Su ambientación es limitada y él siempre se encuentra en primer plano, precisamente para ser expuesto.

Al ir caminando el personaje, su avance siempre es hacia el frente, su posición es frontal es una imagen "en yo"¹³ para vincularse con el receptor implicándolo directamente en el diálogo. En lo referente a las armas, unas aparecen de perfil o en posiciones distintas que no son de frente, las imágenes son "en el" y así se pasa al nivel del relato, la implicación del receptor es indirecta, pero en el caso del cañón, el tanque y el avión así como la pistola hay una implicación directa, esas armas apuntan hacia el dibujante y hacia el espectador, son una agresión directa, si hubiéramos sido menos drásticos no lograríamos provocar emociones intensas en el público.

Fondos.

Los fondos son sencillos y poco detallados para no distraer al espectador y mantenerlo centrado y atento a las acciones de nuestro personaje, están dispuestos de manera que las perspectivas que se muestran resulten tan exageradas como irreales tanto por su forma física como por la superficie en la que están dispuestas, una curva pronunciada es el escenario por donde camina el personaje, si entendemos este suelo como una esfera resulta poco verosímil para el mundo real, nuestra intención con este elemento es significar un ciclo interminable que representa la violencia cíclica de la historia del hombre.

Proporción.

Representamos la destructividad de las armas en proporción con el tamaño de las mismas. La pistola, al final aumenta de tamaño para imponer su efecto destructivo. Igual sucede con el tanque, su tamaño es mayor al tamaño que tiene el entorno.

Campo visual

El dibujante confina al dibujo a un espacio limitado y rectangular como es la hoja de papel, pero el humanoide adquiere facultades y el poder de transformar e incluso crear las armas. Su entorno no se conforma con los límites impuestos por el soporte en donde ha sido dibujado, los ambientes van apareciendo y acompañan al dibujo, cuando el entorno se transforma, el humanoide también se transforma o cambia sus armas.

Todas las formas están relacionadas entre sí ya que son similares en su línea y color. Hay una unidad visual.

¹³ PENINO, Gramática de la imagen.

Expresionismo.

El estilo gráfico es lo que apoya el discurso de nuestra historia, para ello recurrimos a indagar en el pasado y las corrientes artísticas, encontrando en el expresionismo cualidades similares a las que queríamos plasmar.

El expresionismo tuvo un mayor desarrollo en Alemania a inicios del siglo XX. En la pintura tiene como principal característica la búsqueda de transmitir lo más posible el sentimiento y la subjetividad, al contemplar una obra expresionista es posible sentirse agobiado, asustado o deprimido y ésta era la intención del autor. Para entender esta situación es necesario contextualizarlo.

Recordemos que a principios del siglo pasado la situación en Europa era bastante compleja, se desarrollaba la Primera Guerra Mundial y como es de esperarse, los artistas de la época trataron de reflejar la situación en la que se encontraban, era un siglo de "matanzas y guerras".

Así como en la pintura y la literatura, el expresionismo se manifestó en la mayoría de las disciplinas artísticas siendo el cine expresionista alemán una de las más remarcables. Retomando la situación social como tema de las cintas y las características de la corriente como pautas para su puesta en escena, se desarrollaron trabajos muy importantes como "El gabinete del doctor Caligari" "Nosferatu" o "Metrópolis".

Es entonces que basados en algunas de estas características, que enriquecimos el estilo gráfico.

En 1906, los expresionistas comenzaron a descubrir las posibilidades del aguafuerte, posteriormente experimentaron con el grabado para después interesarse por la xilografía o estampación en madera. La influencia de la xilografía o estampación en madera se reflejó en la simplificación compositiva y la confrontación de colores, así como el empleo de blancos y negros.

Colores

Se usaron los colores relevantes respecto al tema, en la totalidad de la composición se manejan dos colores: blanco y negro. Sólo en una ocasión usamos el rojo.

Negro y blanco.

Los colores oscuros son tristes, el contraste grande entre los claros y los oscuros da un efecto dramático¹⁴ y también este contraste permite una mejor definición y lectura de las formas.

El color negro los usamos sin diluir ya que los colores saturados conservan sus características expresivas.

¹³ ITTEN, J. The art of color.

Cuando un color se emplea en mayor extensión, aparece un efecto expresivo dado por el color predominante. Al final de nuestra narración el dibujo queda sólo en la hoja de papel, el color que predomina es el blanco y los espacios en blanco hacen resaltar, lo que aquí es nuestro final, el humanoide y la acción que está a punto de cometer: matar a su creador, es el momento en donde más queremos captar la atención a través de este vacío que se crea, el humanoide queda como única figura en el espacio.

Rojo.

Este color aparece al final del cortometraje, el rojo resalta de entre los otros dos colores usados, éste también se usa en todo su grado de saturación y finalmente mediante su extensión, cuando cubre toda la hoja, transmitimos el mensaje de destrucción.

El rojo es un color primario y el empleo de colores primarios da mucha vida y luminosidad a la composición, usamos este color porque es un color agresivo, es uno de los que más llaman a la vista e impacta y nos permite enfatizar la violencia.

Una imagen en colores llama más la atención que una imagen en blanco y negro, ciertos colores de los llamados agresivos sobre todo el rojo y amarillo impresionan más que otros.

Ventajas del estilo.

Creemos que en el estilo gráfico tenemos un punto a nuestro favor, hemos visto varios de los cortos participantes y, si bien difieren entre técnicas y temáticas, es notable que no se tratan de trabajos convencionales.

Apostamos por un estilo que ya no se ve en la mayoría de los trabajos animados que se hacen en la actualidad, la tecnología no resulta ajena a nosotros, tanto así que la empleamos durante toda nuestra animación, sin embargo procuramos darle un tratamiento más elaborado y expresivo que sea del agrado de nuestros auditorios.

Dadas las características anteriores, creemos que el auditorio leerá de manera correcta el mensaje que buscamos transmitir.

Técnica de animación.

Cuando los productos visuales en tercera dimensión empezaron a salir a la luz, nos sorprendían las imágenes que estábamos viendo, eran sumamente atractivas y eran la novedad, pocos eran los proyectos realizados con esta técnica de animación, pero al ver que dichos proyectos atraían a mucho público y al hacerse más accesibles las tecnologías, empezaron a salir numerosas producciones cuyo recurso más importante era precisamente la técnica. La cualidad sorprendente del 3d ya no nos causaba tanto impacto, se convirtió en algo cotidiano ya que numerosos productos audiovisuales no centraban su atención en el mensaje a transmitir, lo que agotaban era simplemente la técnica tridimensional, gracias a estos productos notamos que no cualquier cosa que se haga en 3d sostiene al relato, hay que construir lo específico.

Escogimos usar la técnica del 2D, pues nuestra historia trata de un dibujante y un dibujo,

una propiedad específica del dibujo es que posee únicamente dos dimensiones, por lo cual es coherente dar este tratamiento. El usar una técnica bidimensional nos permitió darle expresividad a los trazos, lo cual no se logra con la tercera dimensión y tuvimos mayor control sobre los movimientos animados.

Una ventaja adicional que nos proporcionaba la animación tradicional era que ofrecía una opción distinta a lo que la mayoría del público está acostumbrado a ver en animación, a partir de ello retornamos al 2d, técnica que no se vuelve obsoleta con el paso del tiempo a diferencia de lo tridimensional.

Puesta en cámara.

Tenemos que tomar en cuenta algunas propiedades del lenguaje cinematográfico como parte de la puesta en cámara de la historia, es por ello que nos valimos del recurso de la elipsis al inicio de la animación con el fin de no restarle dinamismo a las acciones de la primera parte del proyecto. Los encuadres no varían en ninguno de los dos universos, sólo algunos acercamientos de cámara son las variaciones en encuadre que manejamos.

Evitamos hacer cualquier tipo de corte en la edición para dar una sensación de continuidad, la cual consideramos necesaria para denotar lo cíclico de las acciones y no confundir al espectador con algún cambio temporal o espacial.

Las transiciones de escena a escena se hacen mediante acercamientos a las armas y al personaje, mediante la descomposición de los elementos en líneas fluidas para después ceñirse hacia otra forma y a través de desvanecimientos.

El personaje siempre está en primer plano, así como las armas más poderosas y destructivas: tanque y avión.

Audio.

Manejamos sonidos ambientales e incidentales, la función que cumple nuestro audio, es una función igualmente expresiva, crea la sensación de fluidez y continuidad y es un recurso también para llamar la atención del espectador ya que altera y modifica la percepción de la imagen. Con este recurso acentuamos los matices de dramatismo. Este es un elemento muy importante en los cortometrajes, además de la imagen, los sonidos nos transmiten sensaciones ya sea de calma o de ansiedad. Nuestro audio al inicio acompaña las primeras acciones de exploración del humanoide y después enfatiza las acciones más destructivas.

Desarrollo conceptual de la caracterización de los personajes principales.

Descripción psicológica, sociológica y fisiológica.

Psicológica

Es autosuficiente.

Al inicio es ingenuo pero conforme va aprendiendo acaba por destruir lo que le rodea.

Hace mal uso de los dons que se le proporcionan.

No mide las consecuencias de las acciones.

Cuando ve todo perdido trata de escapar.

Es de naturaleza destructiva.

Tiene ansias de dominio.

Física

No posee rasgos faciales determinados.

Sus manos son grandes y sus brazos largos.

Tiene altura media.

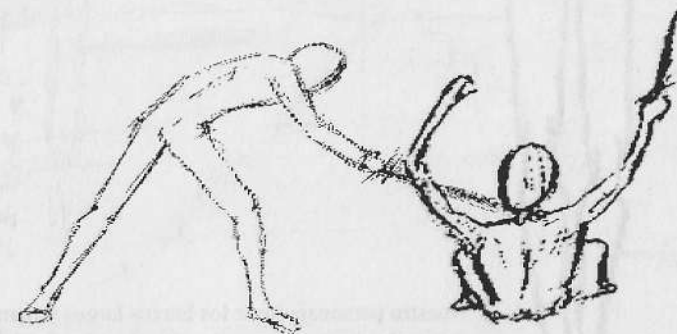
Complexión delgada.

No posee cabello.

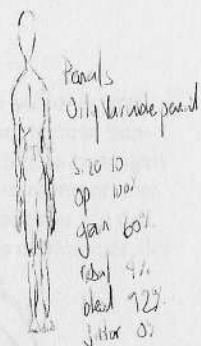
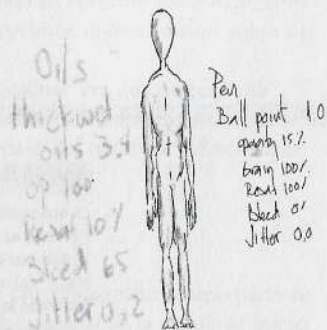
Social.

Es aislado socialmente.

Solo interactúa con su entorno.



Propiedades específicas del diseño de personaje.



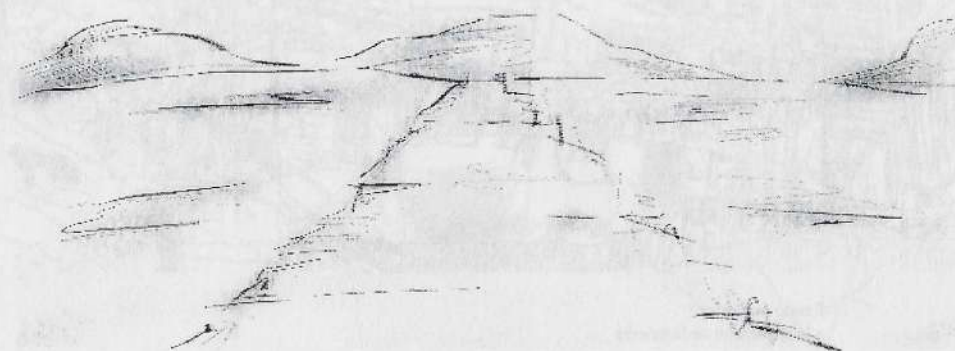
Nuestro personaje tiene los brazos largos y manos grandes, se hicieron así para denotar el poder de manipulación y de transformación de los objetos. No denota sexo alguno y carece de un rostro definido esto con el fin de que represente al género humano.

Propiedades específicas del entorno.

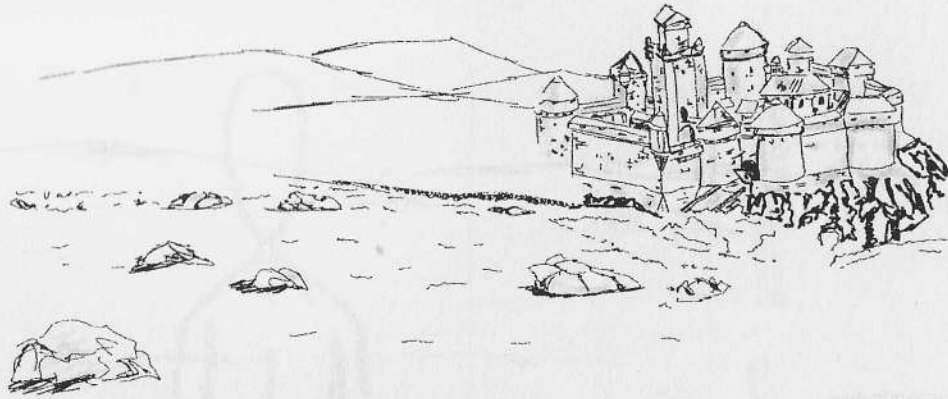


Fondo primitivo.

Para el entorno se hicieron bocetos previos pero éstos no cumplían con los requisitos de la historia y algunos diferían de otros. No había una unidad, por lo que se hicieron nuevas propuestas que quedaron como las finales.



Fondo posterior a la tala de árboles.



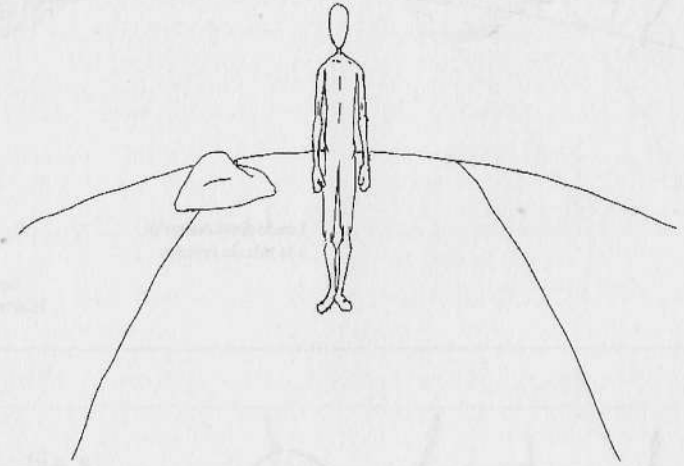
Fondo para la pelea
con espadas.

Cada fondo final se hizo de manera que reafirmara la época en
la que se usaba cada arma como principal medio de ataque.

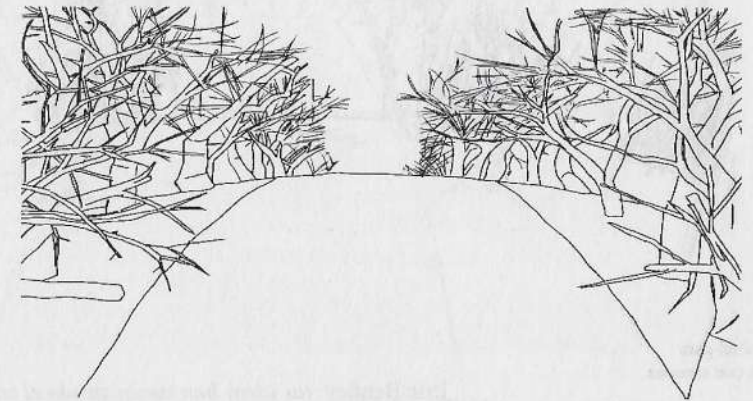


Fondo posterior
a la explosión de la bomba

Los fondos son sencillos y poco detallados para no distraer al espectador y mantenerlo centrado y atento a las acciones de nuestro personaje, están dispuestos de manera que las perspectivas que se muestran resulten tan exageradas como irreales tanto por su forma física como por la superficie en la que están dispuestas, una curva pronunciada es el escenario por donde camina el personaje, si entendemos este suelo como una esfera resulta poco verosímil para el mundo real, nuestra intención con este elemento es significar un ciclo interminable que representa la violencia cíclica de la historia del hombre.

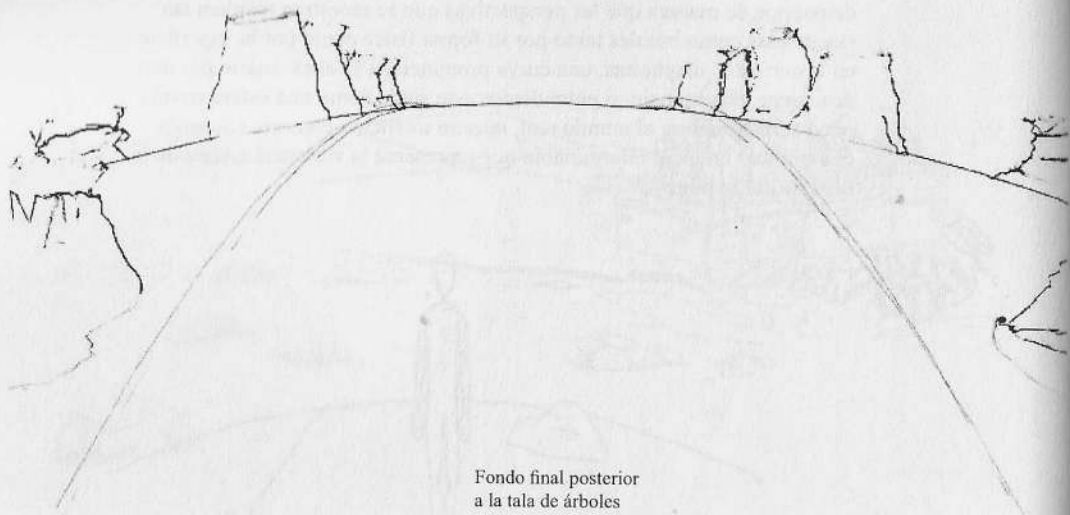


Fondo final para
el inicio.

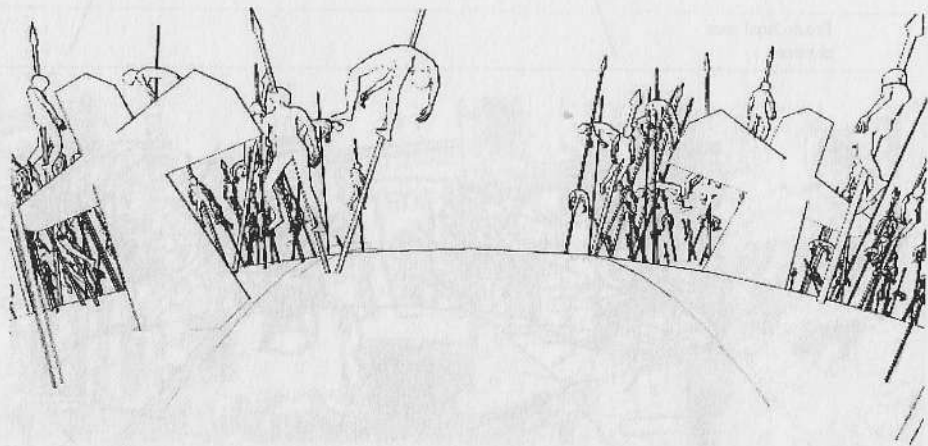


Fondo final del
bosque.

La violencia ejercida por el hombre destruye su misma especie
y su entorno.

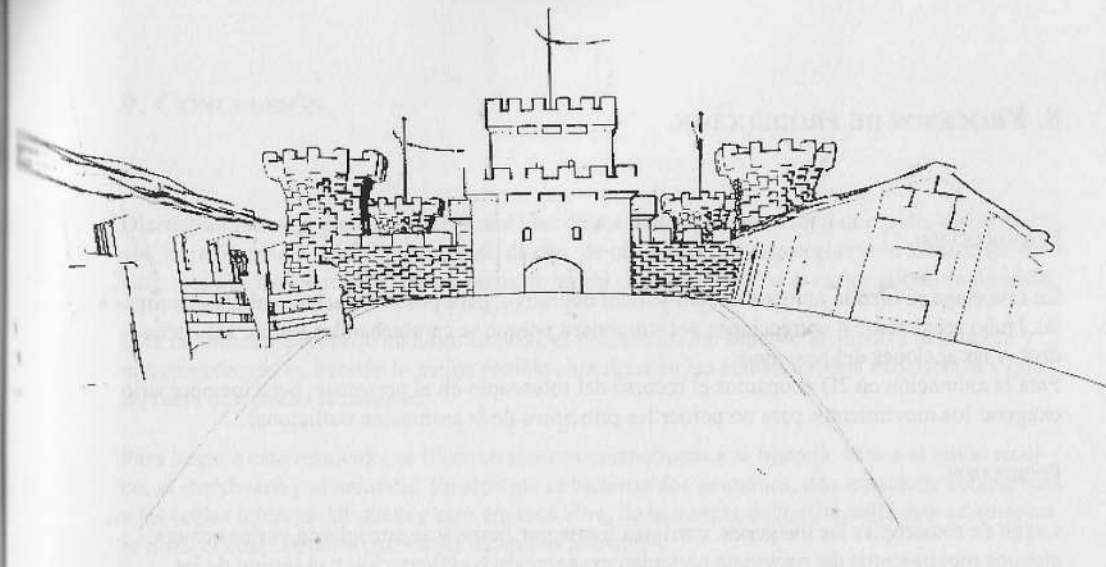


Fondo final posterior
a la tala de árboles

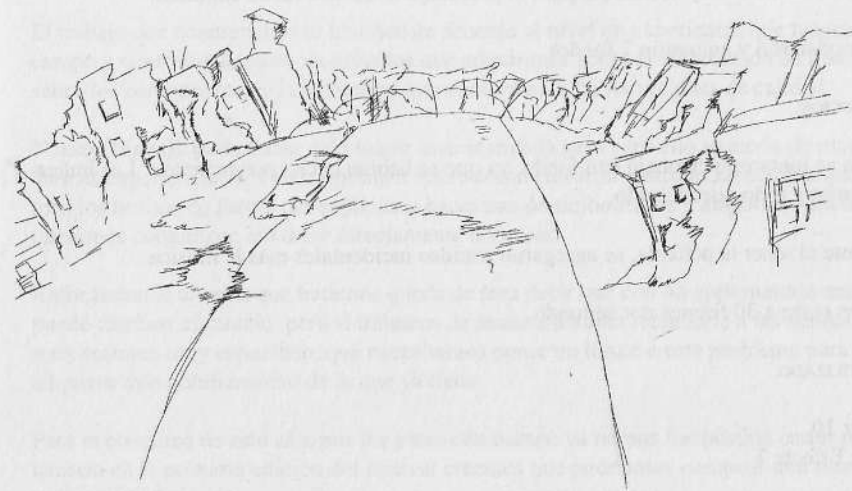


Fondo final para
la pelea con espadas.

Eric Bentley: las ideas han suministrado el combustible mas violento para las conmociones mas terribles de la historia. Cada vez que la violencia ha alcanzado un grado externo, ha sido siempre en pro de alguna idea.



Fondo final que sirve como
escenario para el ataque con el
cañón



Fondo final posterior
a la explosión de la bomba

8. PROCESOS DE PRODUCCIÓN.

PREPRODUCCIÓN.

En esta etapa se hizo la revisión del storyboard definitivo, para posteriormente realizar el animatic. Hubo igualmente 4 correcciones del storyboard porque se cambiaban las tomas, los encuadres y las acciones del personaje.

Para la animación en 2D ocupamos el recurso del rotoscopio en el personaje, pero fue necesario exagerar los movimientos para no perder los principios de la animación tradicional.

PRODUCCIÓN.

Luego de rotocopiar las imágenes, corrimos frame por frame y se corrigieron varios errores, algunos movimientos del personaje no tenían exageración o anticipación y el timing de las acciones del personaje, no era el correcto.

Los fondos se modelaron en tercera dimensión para tener una base, ya que pretendíamos que las perspectivas fueran exageradas, se modeló también el terreno sobre el cual iban todos los entornos para saber con más precisión como interactuaban los elementos en esas perspectivas. Los entornos se modelaron y animaron, pues el personaje tenía un avance continuo.

En total se modelaron y animaron 7 fondos.

POST- PRODUCCIÓN.

En esta etapa se juntaron personaje con fondo, ya que se habían hecho por separado. Las imágenes se limpiaron y todo quedó unido.

Posteriormente al tener la película, se agregaron sonidos incidentales más la música.

La animación corre a 30 frames por segundo.

SOFTWARE UTILIZADO.

Corel Painter 10.
Adobe After Effects 7.
Maya 7.
Adobe Premiere.

9. CONCLUSIÓN.

Diseñar un mensaje para comunicar una idea de manera eficaz no es fácil ni rápido, como ya se vio, se requieren de varios procesos de diseño, de planeación de estrategias y de análisis de las variables que harán posible que un mensaje incida correctamente en el sector al que va dirigido.

Este cortometraje recorrió un largo camino, el proceso no fue sencillo ni quedó a la primera y nos empeñamos en hacerlo lo mejor posible para dejar en las audiencias una experiencia y que no fuera desechado al instante.

Para llegar a este resultado, se hicieron muchas correcciones a la historia, varias al guión técnico, al storyboard y al animatic. Finalmente se hicieron dos animatics, uno trataba de ceñirse más a las reglas internas del relato y otro era más libre, de la mezcla de los dos salió este cortometraje final, el cual contenía cualidades de ambos animatics.

Para construir la historia, necesitábamos indagar sobre el como se instrumentaban las historias, y necesitábamos saber más de tema. La poética de Aristóteles nos fue de gran utilidad para entender como es que actúan los mecanismos de las historias en el hombre. Nos dimos cuenta también de que características hacen significativa a una historia y como es que tenemos que condensar una narración para que sea factible hacer de ella un cortometraje animado.

El trabajo que concretamos lo hicimos de acuerdo al nivel de experiencia que tenemos en este campo y conforme a los conocimientos que adquirimos sobre la elaboración de historias cortas y sobre los componentes y la estructura que conforman a las narraciones de calidad.

Nuestra historia pudo haber sido mejor instrumentada pero para ello requería de más tiempo y de más experiencia; nos resta aprender sobre como construir historias de manera que no mostremos los hechos de forma tan explícita y hacer uso de simbolismos y alegorías para decir lo que queremos comunicar, sin decir directamente las cosas.

Enfocándonos al tema que tratamos queda de más decir que con un cortometraje animado no se puede cambiar el mundo, pero si tratamos de manera distinta recordarle a las audiencias, aunque sean sectores muy específicos, que necesitamos poner un límite a este problema para que no adquiera más cotidianidad de la que ya tiene.

Para el concurso de este año, por los plazos de tiempo ya no nos fue posible entrar pero de hacerlo en la próxima edición del festival creemos que podríamos competir con otros cortometrajes animados.

Esperamos que la elaboración de este trabajo haya sido de utilidad para todos los que estén interesados en los procesos de diseño y elaboración que intervienen en la realización un corto-

metraje animado significativo (por tener un compromiso con la sociedad y por tratar de un tema que a pesar de que ya se tocado, no se le encuentra solución; además de suscitar emociones en el espectador mediante los recursos visuales que usamos y el ritmo de la narración, así como su final) atractivo (por que a pesar de su aparente simpleza logra llamar la atención debido a que se diferencia de los productos que cotidianamente observamos los cuales son muy parecidos en cuanto a su técnica de animación) y viable (por que hay que tener en mente que hay un límite de tiempo para la realización de este trabajo y hay que ser concientes de nuestras capacidades y limitaciones para emplearlas de la mejor manera posible y lograr así un trabajo de calidad.)

10. BIBLIOGRAFÍA.

AURRECOECHEA, Juan Manuel. El episodio perdido. Historia del cine mexicano de animación.

TODOROV, Tzvetan. Genres in Discourse (Literature, Culture, Theory) Cambridge University Press (Septiembre, 1990)

DOLEZEL, Lubomir. Breve historia de la poética Síntesis Editorial (Diciembre, 2000)

ZAVALA, Lauro. TORRES Vicente. Teorías del cuento III, Poéticas de la brevedad (UNAM, 1997)

IMBERT, Enrique Anderson Acción, trama. Marymar (1979)

PIGLIA, Ricardo. Tres Propuestas Para El Proximo Milenio (y Cinco Dificultades). Fondo de Cultura Económica (Diciembre, 2001)

PERELMAN, Chaim Tratado de la argumentación Gredo (1989)

BORDIEU, Pierre Cosas dichas.

Diccionario de retórica. Porrúa.

FROMM, Erich. Anatomía de la destructividad humana. 1973.

WALTER Benjamín. Tratado sobre la violencia.

BENTLEY Eric, The life of the drama, Paidós, edición 1995

ARTÍCULOS EXTRAÍDOS DE LA PAGINA: WWW.MEXICANOSDISENANDO.COM

TYLER Ann, Dando forma a las creencias. El rol de la audiencia en la comunicación visual.

BACKMAN Mark, Las raíces de nuestra sofisticación.

BUCHANAN, Richard. Problemas perversos en el Pensamiento del Diseño

11. ANEXOS.

Guión literario.

Observamos una mesa de trabajo con materiales para dibujar alrededor de una hoja de papel blanco, una lámpara y una taza con café.

La mano de un dibujante comienza a hacer un trazo con un lápiz. El dibujante, del cual sólo aparecen sus manos, empieza a trazar una silueta humanoide con postura erguida la cual carece de rasgos detallados. Terminada ésta, retira la mano.

Dentro de la hoja de papel, el humanoide empieza a caminar, a su alrededor se va creando un paisaje, al cabo de algunos pasos se encuentra una piedra, la pateo, ésta sale del papel y se dirige hacia el dibujante, se observa como éste reacciona, evitando con su mano el golpe de la piedra (la cual es diminuta para él)la, rebota en su mano y cae al papel, después el dibujante la avienta.

El personaje continúa su marcha, poco después encuentra en el suelo un mazo, lo toma con sus manos, comienza a hacer movimientos con la herramienta, sin embargo, debido a su poca habilidad en el manejo del instrumento y por distracción, súbitamente se golpea con él. A consecuencia del golpe, el humanoide denota dolor y enojo. Después de recuperarse del impacto, el personaje golpea fuertemente la tierra con el mazo provocando una grieta, en el escritorio observamos que cuando el dibujo golpea con el mazo la tierra, se produce una pequeña vibración en la taza de café.

Después de esas acciones, el encuadre se concentra dentro de la hoja, de la grieta surge el personaje y el fondo conformado por árboles. Mientras el dibujo continúa caminando, sigue sosteniendo el mazo en la mano.

Después de dar algunos pasos y de observar que su entorno ha cambiado, el humanoide transforma el mazo en lanza. Ahora con la lanza en mano, el humanoide da algunos pasos para tomar impulso y la arroja, al hacer esto brota sangre negra de lado izquierdo de la hoja.

El personaje continúa avanzando, mientras, una serie de árboles brotan del suelo.

Avanzando, el dibujo observa un hacha, la toma y comienza a talar el árbol más próximo. Una vez que el humanoide termina de talar el primer árbol, éste se desploma. Al disiparse el polvo provocado por la caída del árbol, se observan todos los árboles talados, el personaje continúa su marcha pasando indiferente, entre ellos.

Estando la toma estática, el caminante continúa su avance hasta llegar a un close up, el personaje voltea hacia ambos lados. Posteriormente se aleja la cámara, vemos ahora que de fondo sólo está un camino, nuestro personaje trae en la mano una espada, de lado derecho aparece un individuo que agrede a nuestro personaje el cual se defiende y se suscita un pelea, al mismo tiempo, en el fondo comienza a surgir una batalla medieval.

Nuestro personaje termina por matar a su contrincante y hay un desvanecimiento para pasar a la otra escena.

Vemos en el fondo un castillo, nuestro personaje entra de lado derecho empujando un cañón, lo detona, posteriormente lo gira hacia el frente y continúa su avance. Nuevamente la cámara queda estática, el cañón avanza hacia el frente hasta ver en todo el encuadre la boca del cañón.

Después se aleja lo que era la boca de cañón y se ha convertido ahora en la boca del tanque. La cámara se aleja hasta verse nuevamente el escritorio. En el fondo observamos casas, el tanque dispara hacia lado izquierdo, luego de este disparo, el tanque sigue avanzando hacia el frente y se transforma en avión.

El avión baja su altura y después se eleva, estando en el aire lanza una bomba. La cámara sigue la trayectoria de la bomba y vemos que ésta cae en una ciudad, explota. Todo en el exterior vibra.

Al disiparse el humo de la explosión se observan ruinas y de los escombros sale el personaje, avanza hacia la cámara, en forma amenazante señala al dibujante.

Como resultado el dibujante al sentirse amenazado decide rayar al personaje, pero éste lo esquiva con movimientos veloces, después la punta del lápiz se rompe(al romperse la punta, el fondo desaparece), al percatarse el personaje de que el dibujante rompió la punta del lápiz, éste agarra la punta rota y la introduce a su mundo, mientras tanto el dibujante decide buscar una goma, luego, comienza a borrarle las piernas al humanoide, mientras tanto el humanoide hace un rayón en la hoja para después transformarlo en una pistola. Mientras está siendo borrado, al terminar de hacer la pistola el humanoide, la toma, apunta contra su creador y dispara.

A consecuencia del disparo cae sangre que mancha la hoja, el humanoide con la punta se redibuja las partes que eliminó su creador hasta completarse, una vez completado observa su entorno y ve que la sangre avanza hacia él.

El humanoide desesperado corre hacia la orilla del papel, trata de salir de la hoja pero es frenado por las cuatro paredes que lo confinan, la sangre entonces, al expandirse en toda la hoja termina por cubrirlo.

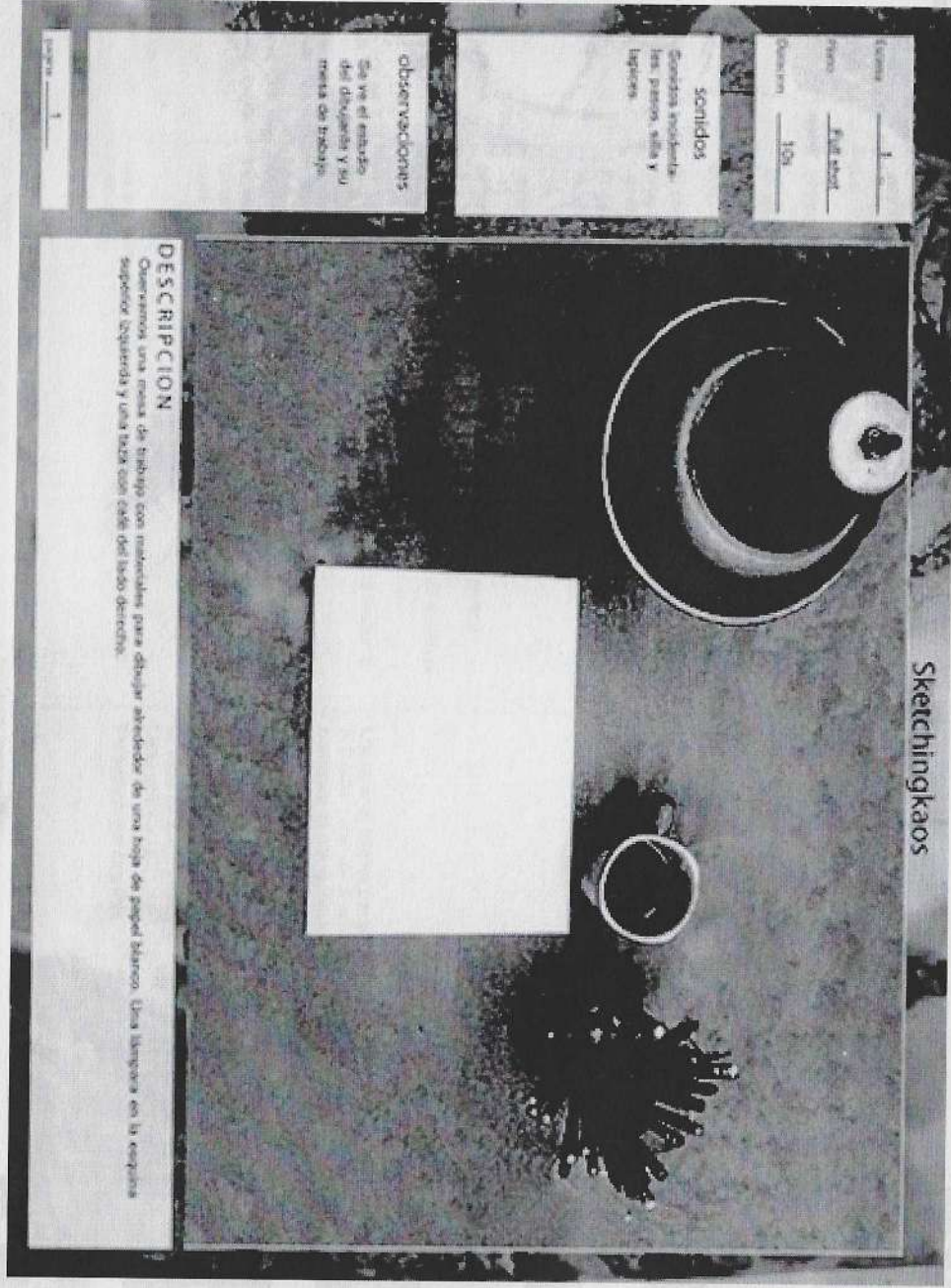
FIN.

Guión técnico. (Página siguiente)

ESCENA	PLANO	DESCRIPCION	COMENTARIOS	CONSEJOS	RECOMENDACIONES
10	Full shot	Al explicar el primer procedimiento para la creación de la hoja de vida, el personaje se muestra un poco inseguro y se muestra un poco inseguro.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el primer procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	Full shot
11	Full shot	Al explicar el segundo procedimiento para la creación de la hoja de vida, el personaje se muestra un poco inseguro y se muestra un poco inseguro.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el segundo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	Full shot
12	Full shot	Al explicar el tercer procedimiento para la creación de la hoja de vida, el personaje se muestra un poco inseguro y se muestra un poco inseguro.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el tercer procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	Full shot
13	Full shot	Al explicar el cuarto procedimiento para la creación de la hoja de vida, el personaje se muestra un poco inseguro y se muestra un poco inseguro.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el cuarto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	Full shot
14	Close up	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el quinto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el quinto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	Close up
15	Full shot	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el sexto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el sexto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	Full shot
16	Full shot	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el séptimo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el séptimo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	Full shot
17	Zoom in	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el octavo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el octavo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	Zoom in
18	Zoom out	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el noveno procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el noveno procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	Zoom out



ESCENA	PLANO	DESCRIPCION	COMENTARIOS	RECOMENDACIONES	DURACION
1	Full shot	Continúa con Miki. Deberemos una mesa de trabajo con manojos para dibujar alrededor de una hoja de papel blanco. Una bandera en la esquina superior izquierda y una bandera con el logo del lado derecho.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el primer procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	10 s
2	Full shot	Con un lápiz, la mano de un dibujante comienza a trazar una silueta humana con postura erguida. La cual se va de izquierda a derecha. Una vez que el dibujo ha terminado con su dibujo fuera la mano.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el segundo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	10 s
3	Full shot	Centro de la hoja de papel, el dibujante comienza a girar a su alrededor un manojito y después un manojito, luego de unos pasos se encuentran una docena.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el tercer procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	10 s
4	Full shot	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el cuarto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el cuarto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	10 s
5	Full shot	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el quinto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el quinto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	10 s
6	Full shot	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el sexto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el sexto procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	10 s
7	Full shot	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el séptimo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el séptimo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	10 s
8	Zoom in	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el octavo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el octavo procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	10 s
9	Full shot	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el noveno procedimiento para la creación de la hoja de vida.	El personaje muestra un poco de inseguridad al explicar el noveno procedimiento para la creación de la hoja de vida.	Levanta, contempla e intenta comprender los detalles del proceso de creación de la hoja de vida.	10 s



Sketchingkaos

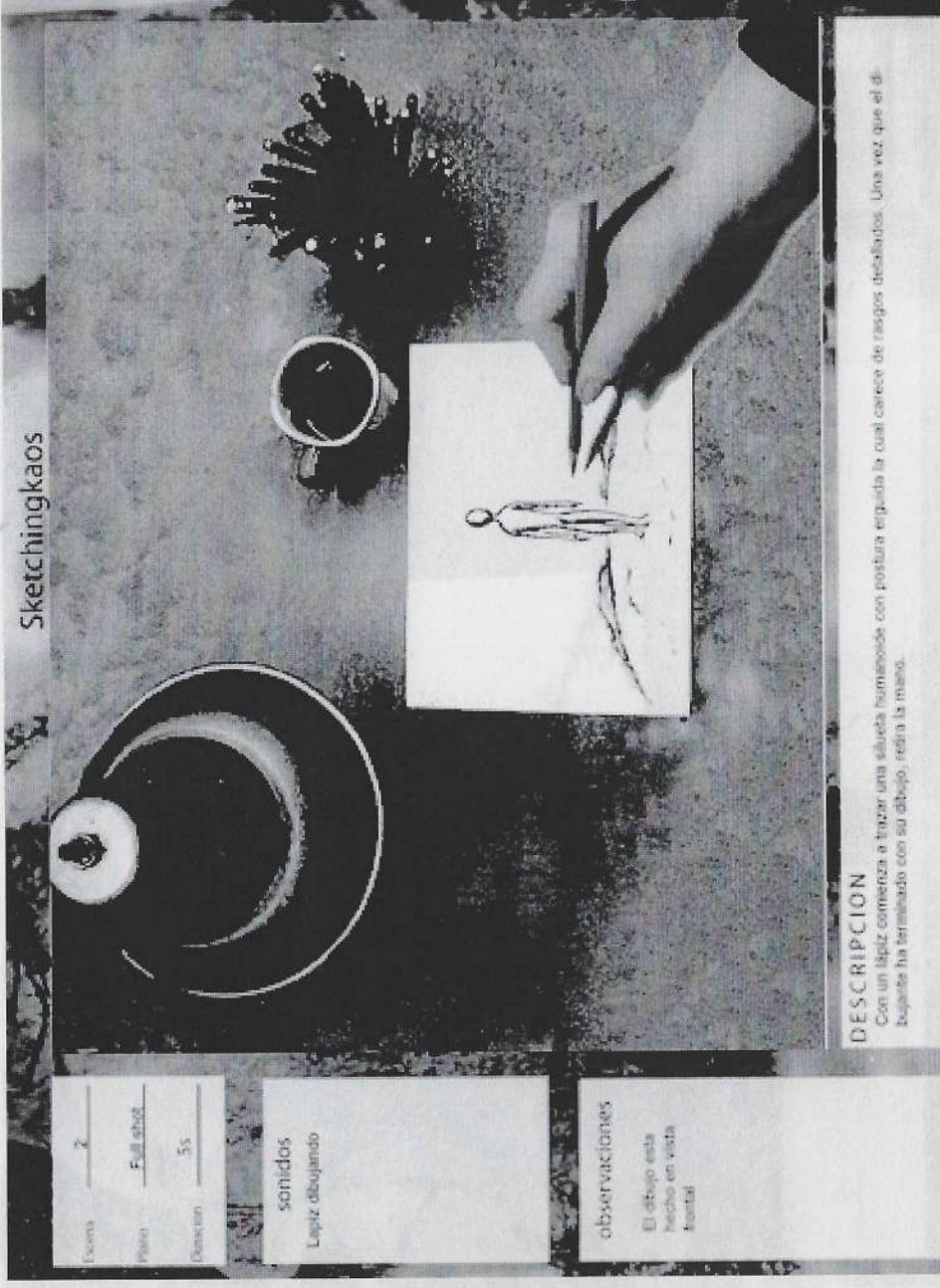
Escena 1
 Plano Full shot
 Duración 10s

sonidos
 Sonidos ambiente:
 las patas, silla y
 lápices

observaciones
 De ve el estado
 del dibujante y su
 mesa de trabajo

DESCRIPCION

Observamos una mesa de trabajo con materiales para dibujar alrededor de una hoja de papel blanco. Una linterna en la esquina superior izquierda y una taza con café del lado derecho.



Sketchingkaos

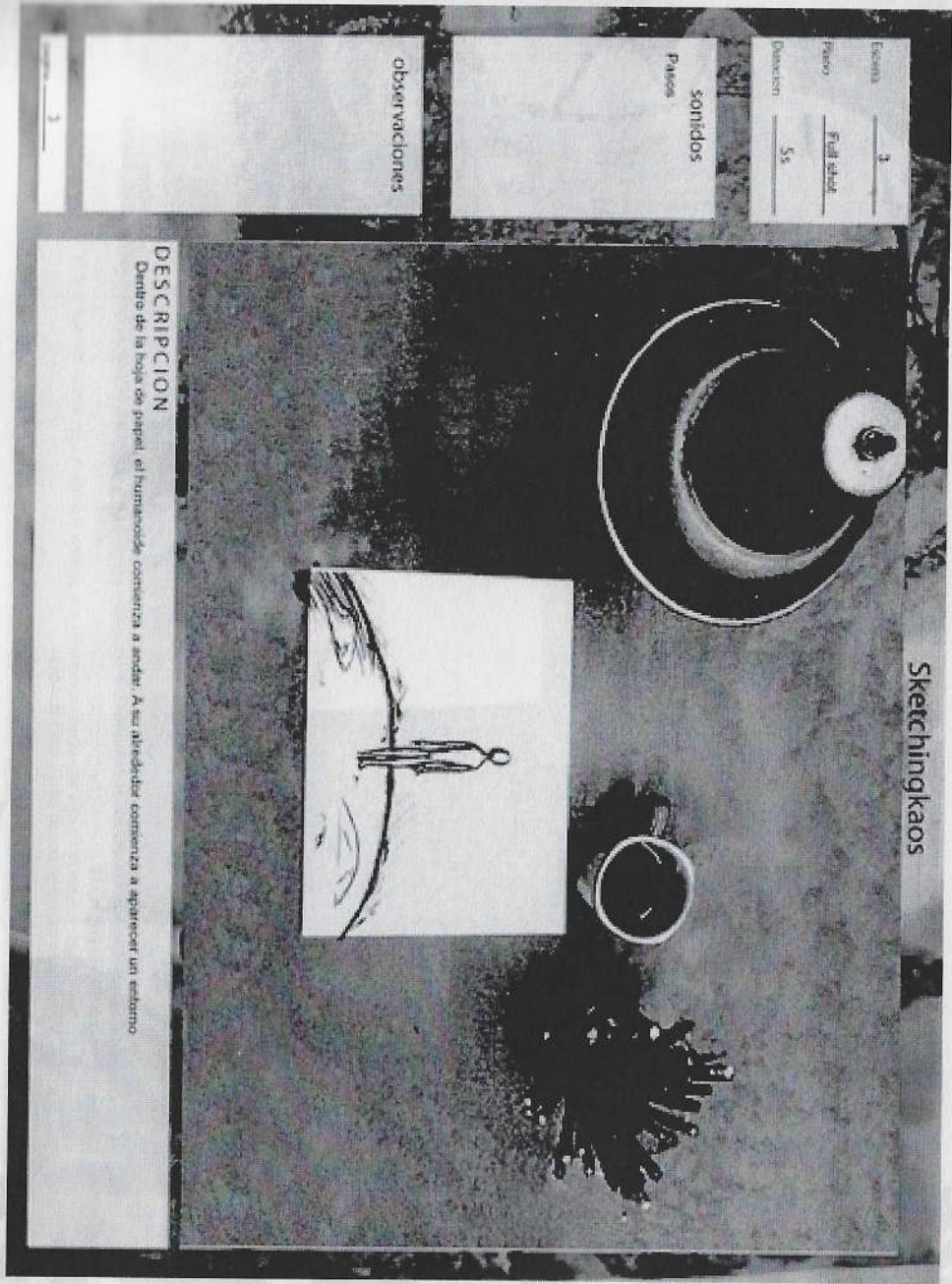
Escena 2
 Plano Full shot
 Duración 5s

sonidos
 Lápiz dibujando

observaciones
 El dibujo está
 hecho en vista
 frontal

DESCRIPCION

Con un lápiz comienza a trazar una silueta humana desde con postura erguida la cual carece de rasgos detallados. Una vez que el dibujo ha terminado con su dibujo, refina la mano.



Sketchingkaos

Escala: 3
 Plano: Full shot
 Duración: 5s

sonidos
 Pasos

observaciones

DESCRIPCION

Desde de la hoja de papel, el humanóide comienza a andar. A su alrededor comienza a aparecer un entorno



Sketchingkaos

Escala: 3
 Plano: Full shot
 Duración: 4s

sonidos
 Pasos

observaciones

El paisaje pr-
 mitorio continúa
 cambiando

DESCRIPCION

Al cabo de algunos pasos se encuentra una piedra.

Expos: 4

Pais: Full shot

Distanc: 81

sonidos

Piedra

observaciones

El paisaje primario continúa cambiando

Sketchingkaos

DESCRIPCION

Patata una piedra, esta sale del papel y se dirige hacia el dibujo, es decir hacia el frente de la pantalla

Expos: 4

Pais: Full shot

Distanc: 65

sonidos

Piedra

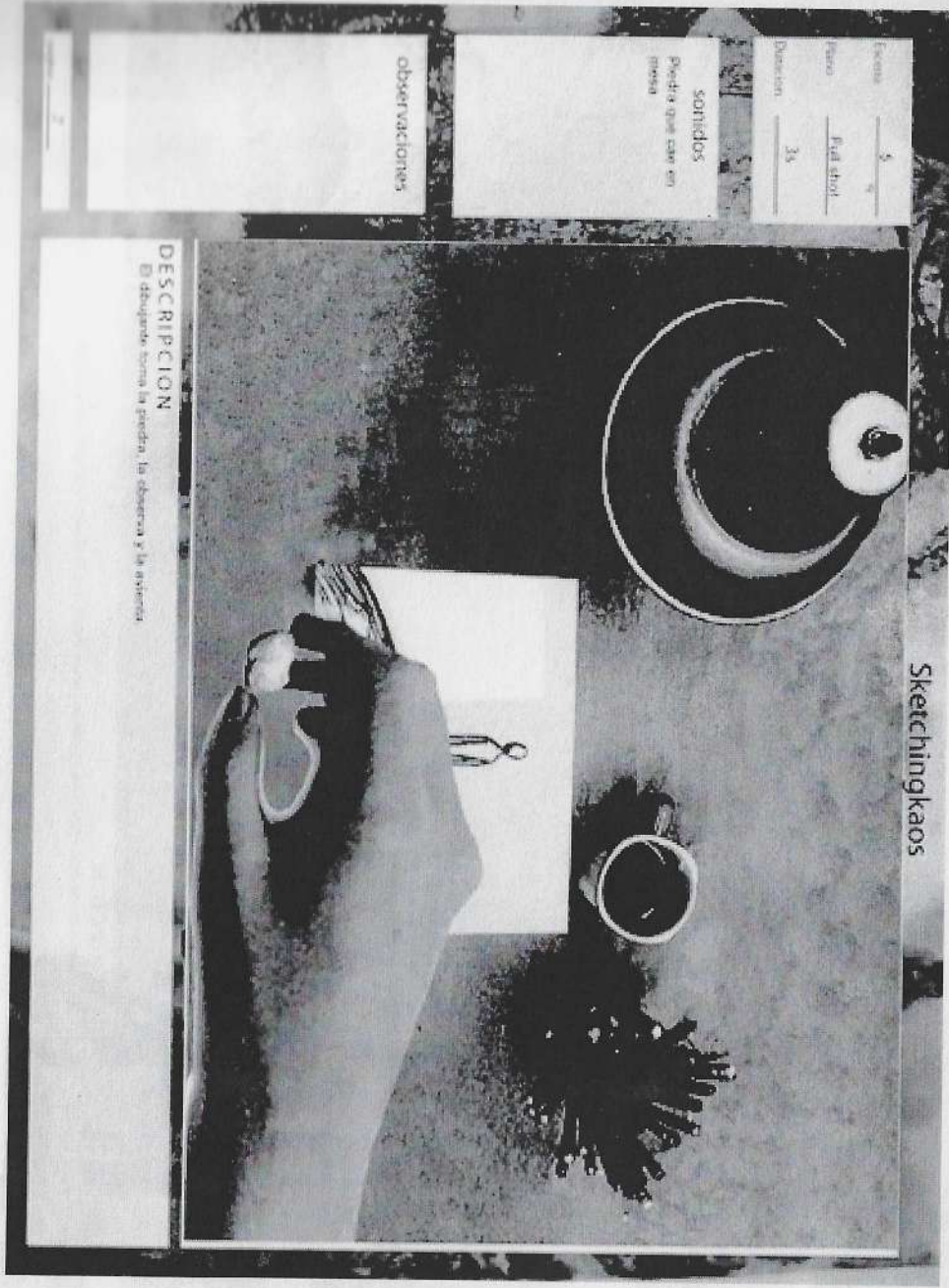
observaciones

El paisaje primario continúa cambiando

Sketchingkaos

DESCRIPCION

Se observa como esta reaccionando, evitando con su mano que la piedra lo golpee, la piedra para el, se detiene.



Sketchingkaos

Exceso 5 9
 Páso Full shot

Duración 3s

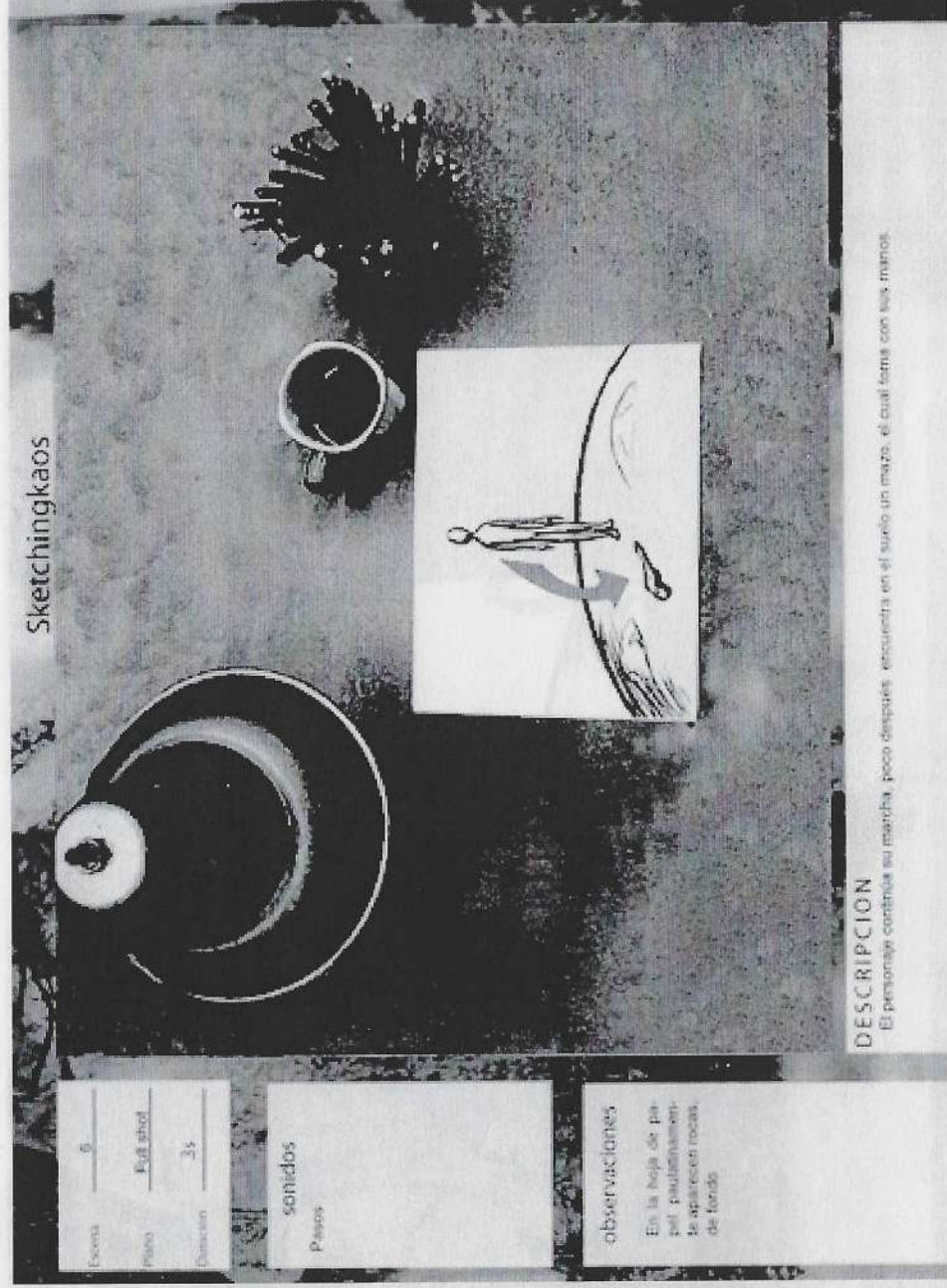
sonidos

Piedra que cae en
 piscina

observaciones

DESCRIPCION

El dibujo se forma la piedra, la obscura y la arena



Sketchingkaos

Exceso 6
 Páso Full shot

Duración 3s

sonidos

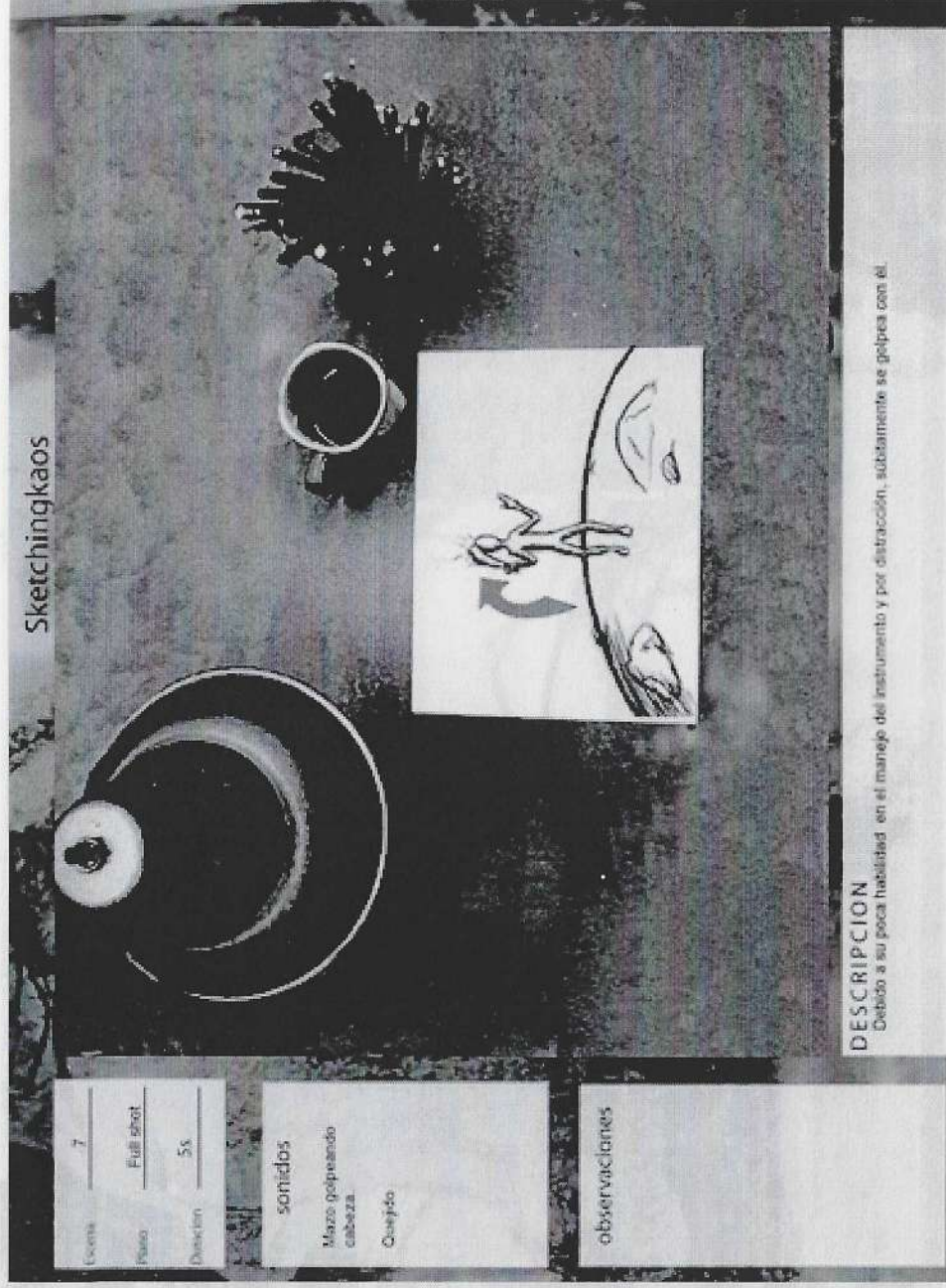
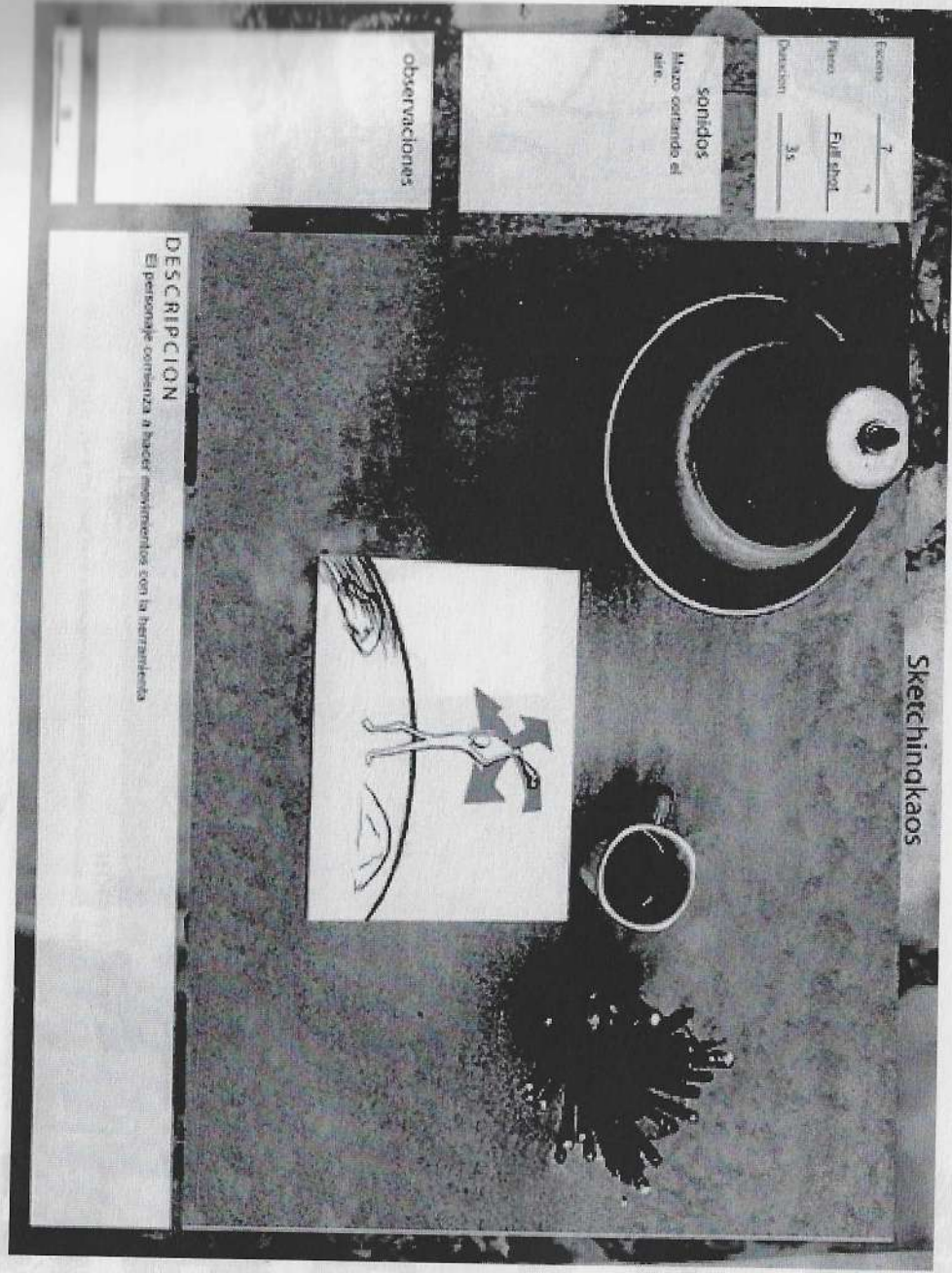
Páso

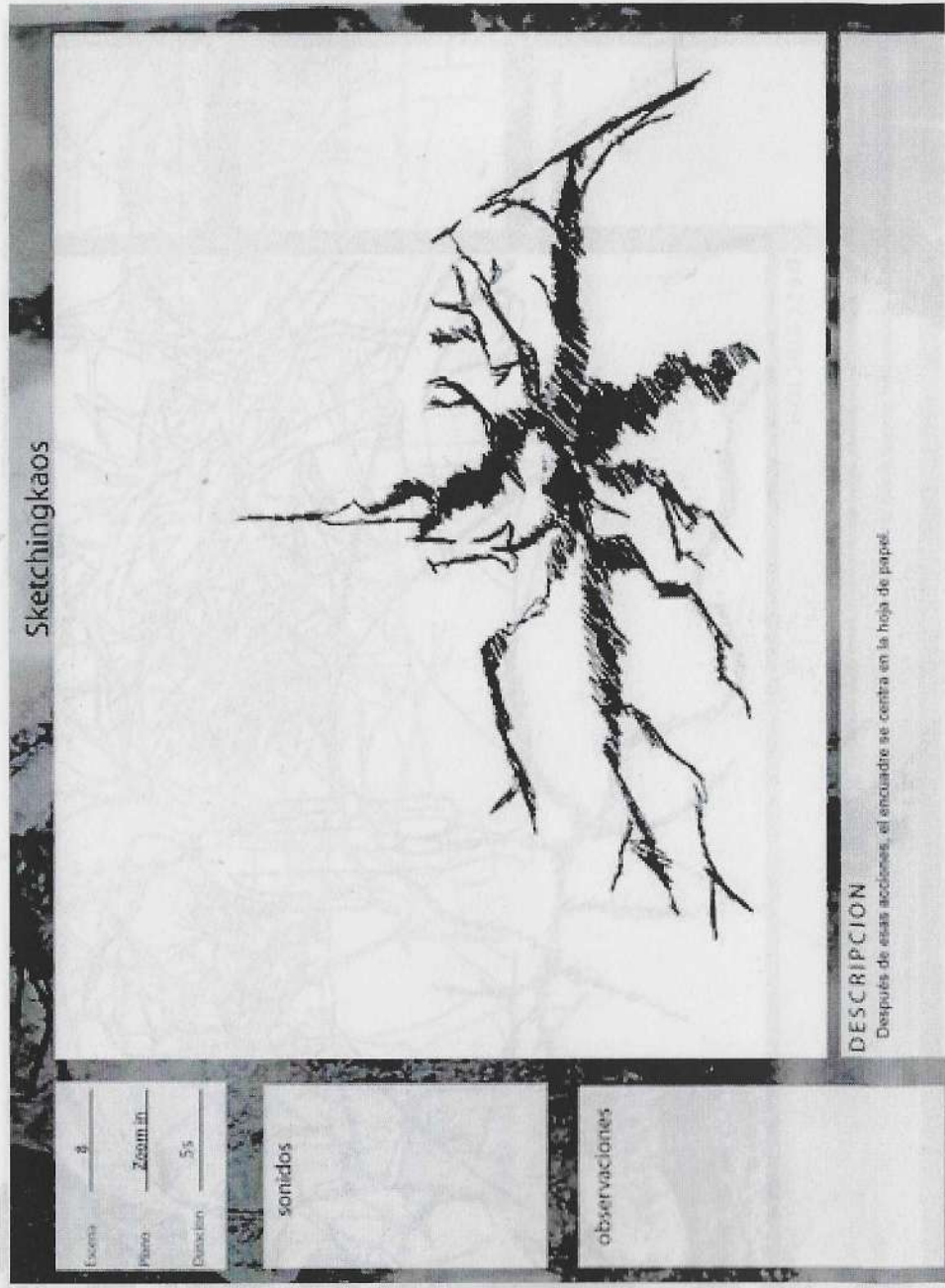
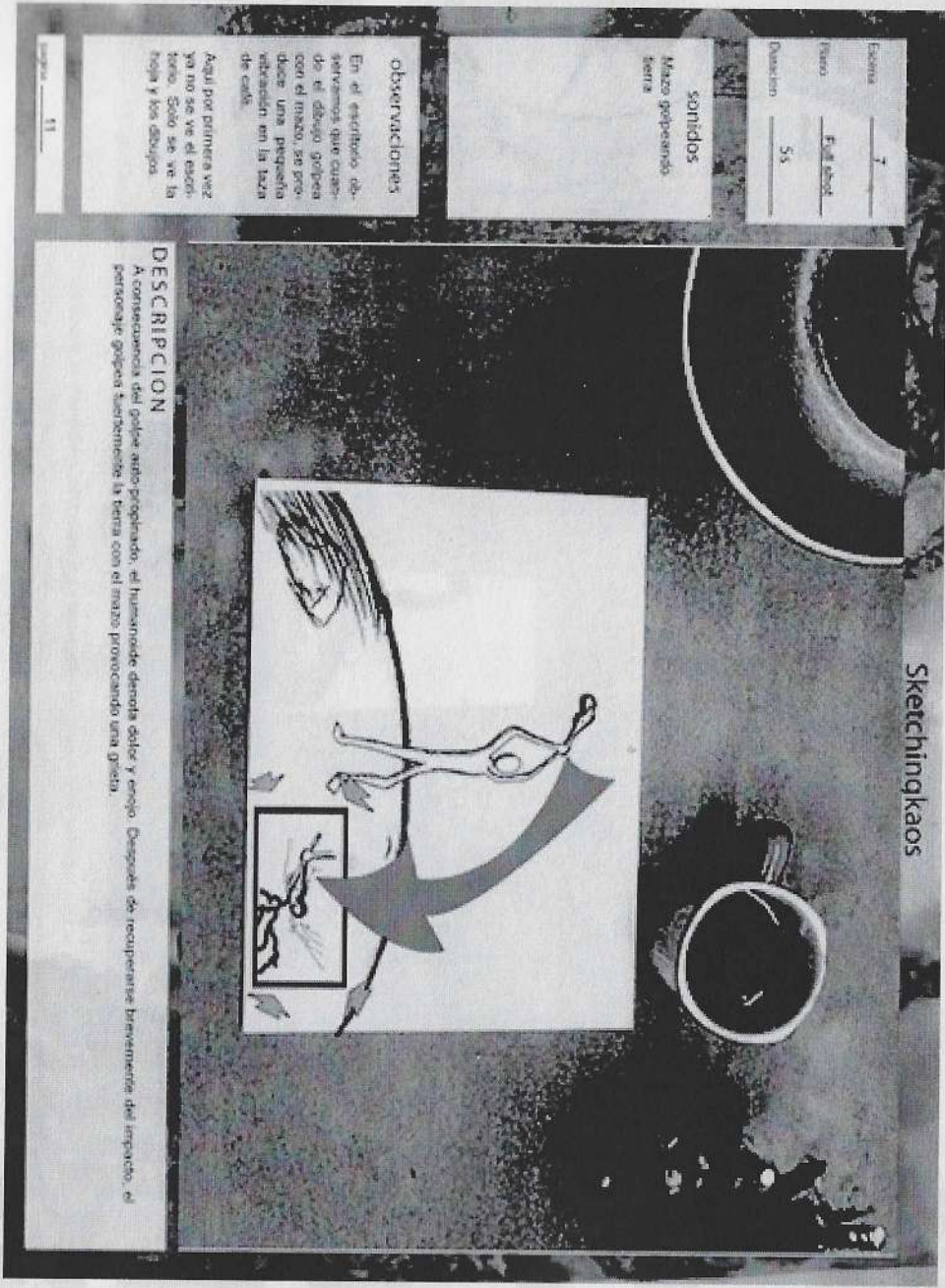
observaciones

En la hoja de pa-
 pel, pasaron
 la aparición rocas,
 de fondo

DESCRIPCION

El personaje continúa su marcha, poco después encuentra en el suelo un mazo, el cual forma con sus manos.





Escena 8

Plano Full shot

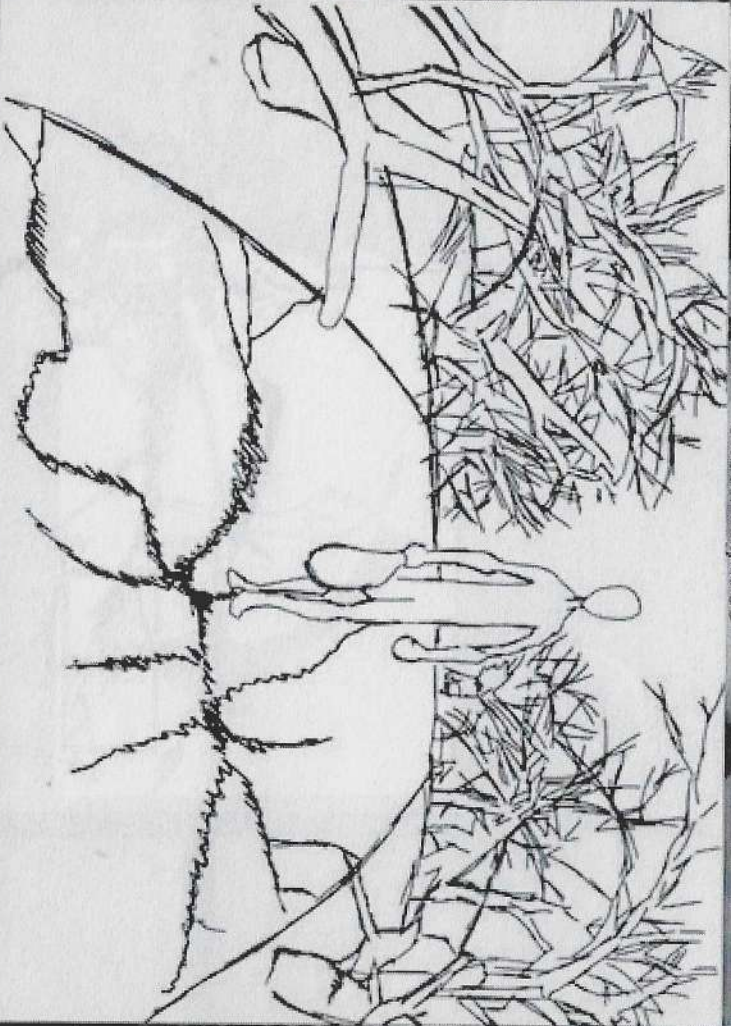
Duración 2s

sonidos

observaciones

13

Sketchingkaos



DESCRIPCION
De la grilla surgen árboles y el horizonte. Posteriormente otros árboles se integran al paisaje. Mantras: el dibujo continúa caminando, sigue sosteniendo el sazo en la mano.

Escena 9

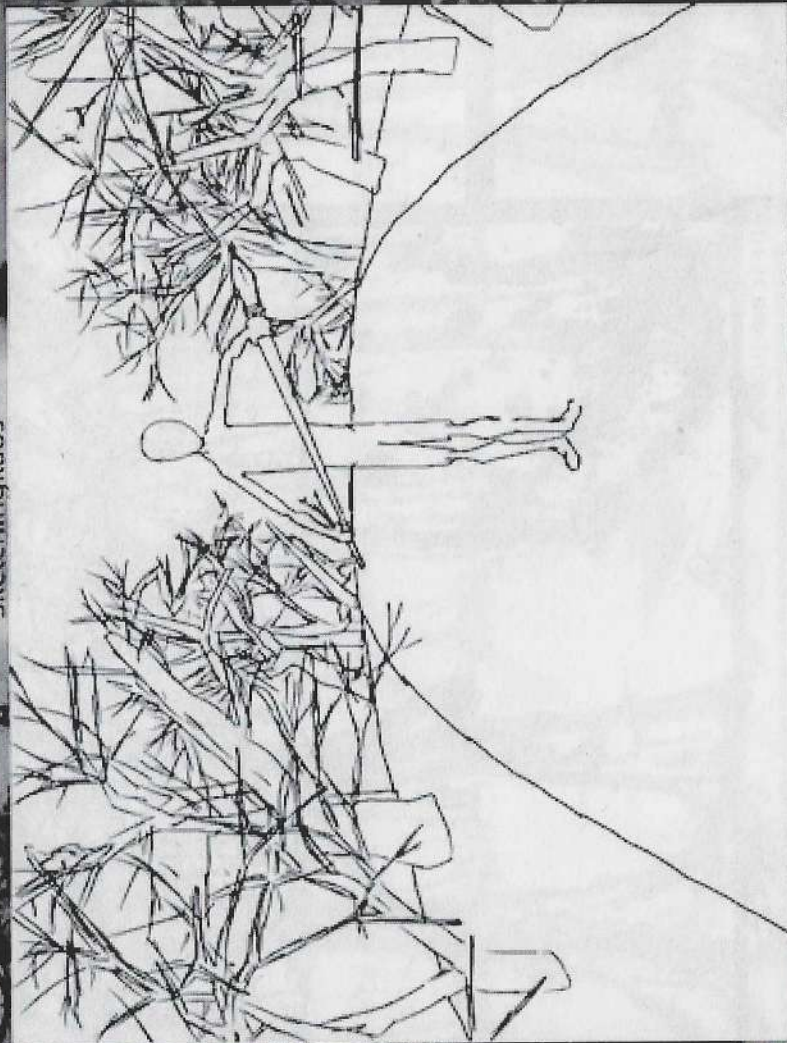
Plano Full shot

Duración 5s

sonidos

observaciones

Sketchingkaos



DESCRIPCION
Después de dar algunos pasos, el horizonte, vobea a los lados al ver que el entorno ha cambiado y transforma el sazo en lanza.

Examen:	10
Plano:	Full sheet
Duración:	55

sonidos
Lanza corriendo el aire
Quejido de dolor

observaciones

15

DESCRIPCION
Ahora con la lanza en mano, el humonoso después de algunos pasos, toma impulso y la arroja al hacer caso, lanza sangre negra desde la hoja

Sketchingkaos

Examen:	11
Plano:	Full sheet
Duración:	85

sonidos

observaciones

Sketchingkaos

DESCRIPCION
Avanzando, el dibujo observa un harcha y la bota.

Fecha: 12
 Lugar: Full shot
 Duración: 2s

sonidos
 Hacha talando
 Sonidos incidentales del estudio

Observaciones

Sketchingkaos

DESCRIPTION
 Vigorosamente comienza a talar el árbol más próximo.

Fecha: 13
 Plano: Full shot
 Duración: 3s

sonidos
 Hacha talando
 Compiene de árbol
 Ventanas vibrando

observaciones

Sketchingkaos

DESCRIPTION
 Una vez que el humilde terreno de talar el primer árbol, este se desploma y cae, formando así una gran nube de polvo.

19

observaciones
El personaje avanza hacia la cámara.

sonidos

Escena 13
Plano Full shot
Duración 5s

Sketchinaokaos

DESCRIPCION
Al dispararse el golpe provocado por la caída del árbol, se observan todos los árboles caídos, el personaje continúa su marcha pausado, indiferente, entre ellos.

Sketchingkaos

14

Escena Zoom in, zoom out
Plano
Duración 5s

sonidos
Incidencias de espadas y gritos

observaciones

DESCRIPCION
El personaje después de arrojar el hacha continúa caminando, se hace un close up del personaje a su rostro, voltea la cabeza a los lados y al hacer el zoom out, dentro del dibujo, vemos al personaje blandiendo una espada.

Tema _____ 15
 Puntos _____ Full shot
 Duración _____ 5s

sonidos
 Inundaciones de espaldas, gritos y golpes

observaciones
 Se veía una batalla

DESCRIPCION
 Cuando entra en escena otro individuo y agrupa al humillado, se inicia una pelea y el humillado lucha con la vida del individuo.

Sketchingkaos

Tema _____ 10
 Puntos _____ Full shot
 Duración _____ 2s

sonidos
 Ruedas de madera cruzando

observaciones

Sketchingkaos

DESCRIPCION
 Se hace un desplazamiento de la imagen y aparece ahora un castillo y el humillado parece de perfil empujando un cañón, entra por el lado derecho de la hoja.

Escena 16

Personaje Estudiante

Duración 45

sonidos

observaciones

23

DESCRIPCION
El personaje detona el cañon

Sketchingkaos

Escena 17

Personaje Zona II

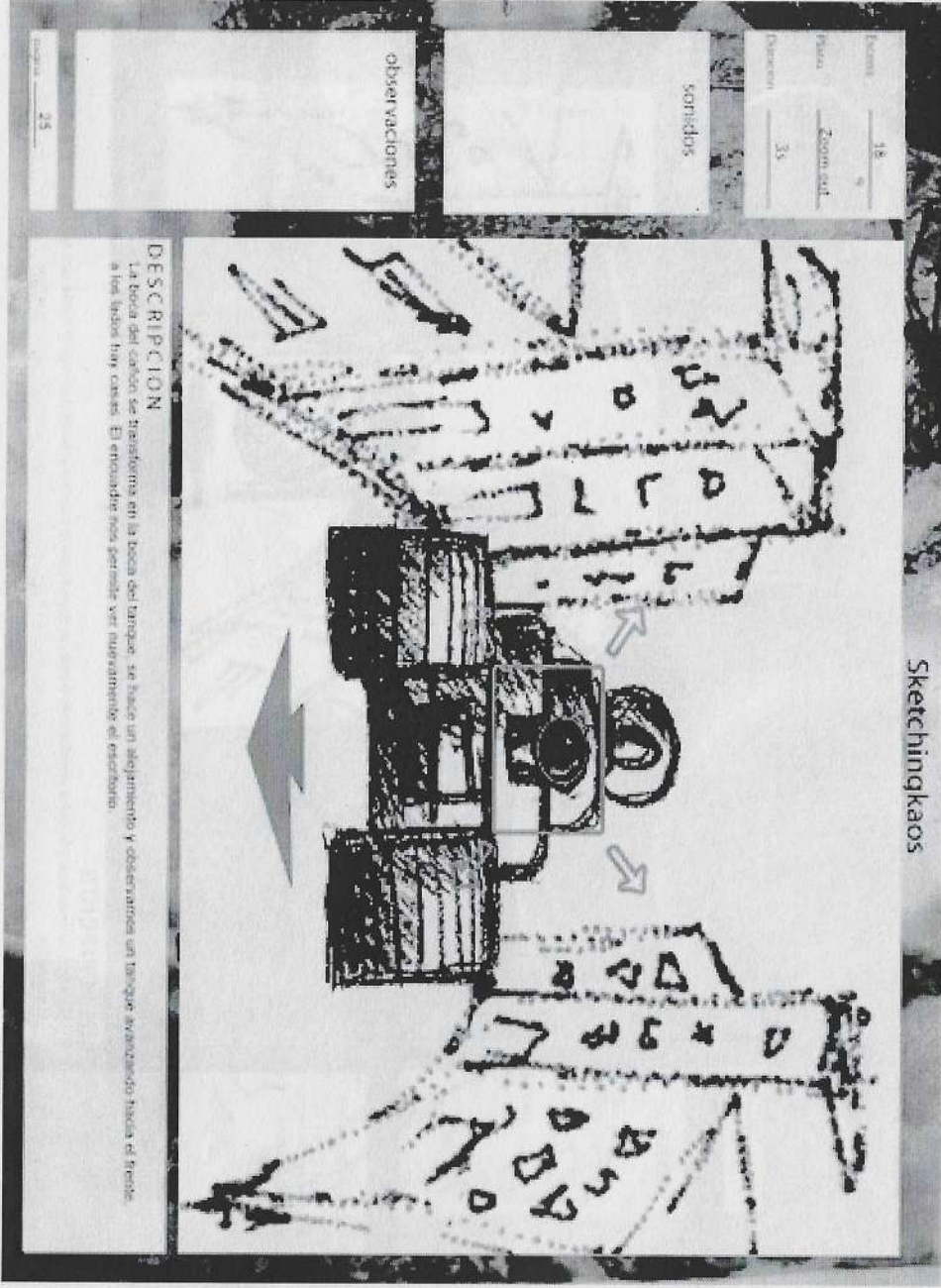
Duración 26

sonidos

observaciones
Se ve el escritorio por segunda ocasión

Sketchingkaos

DESCRIPCION
El cañon se enciende y termina viéndose de frente. avanza hacia la cámara amenazando hasta que su boca abarca casi todo el escritorio



Sketchingkaos

DESCRIPCIÓN

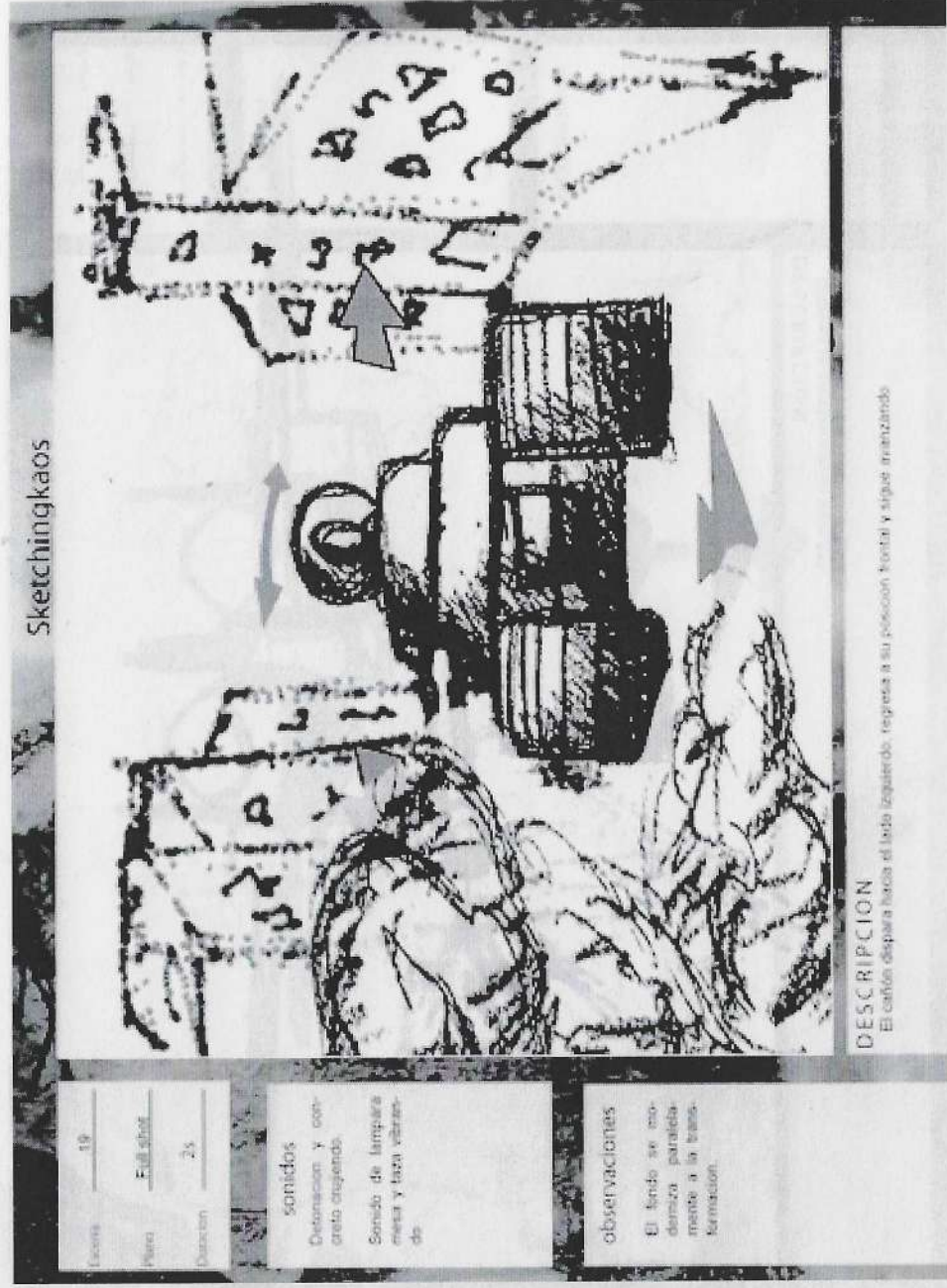
La boca del cañón se transforma en la boca del bungee, se hace un alargamiento y observamos un bungee avanzando hacia el frente a los lados hay cables. El ensordecer nos permite ver nuevamente el escenario.

observaciones

sonidos

Locura 18
 Plano Zoom out
 Duración 3s

Escena 25



Sketchingkaos

DESCRIPCIÓN

El cañón dispara hacia el lado izquierdo, respesa a su posición frontal y sigue avanzando

observaciones

El fondo se movi-
 deriza paralela-
 mente a la trans-
 formación.

sonidos

Distorsión y con-
 creto dragados.

Sonido de lampara
 mecer y tasa vibrando

Locura 19
 Plano Full shot
 Duración 3s

observaciones

Escena 20
 Plano Full shot
 Duración 2s

sonidos

DESCRIPCION
 El tanque se transforma en un avión F15

Sketchingkaos

Escena 20
 Plano Full shot
 Duración 2s

observaciones

Escena 20
 Plano Full shot
 Duración 2s

sonidos
 Bomba cayendo

DESCRIPCION
 El avión gana altura y arroja una bomba

Sketchingkaos

Escena 20
 Plano Full shot
 Duración 2s

sonidos

observaciones

29

DESCRIPTION
 La cámara sigue a la trayectoria de la florista hasta que expone sobre una cámara

Sketchingkaos

Escena 21
 Plano Full shot
 Duración 1s

sonidos

observaciones

Sketchingkaos

DESCRIPTION
 Al desaparecer el humo de la explosión se observan ruinas y de los escombros sale el personaje. avanza hacia la cámara y en forma amenazante señala al dibujante.

Escena 22

Plano Full Shot

Duración 45

sonidos
Lápiz rozando el papel

observaciones

31

Sketchingkaos

DESCRIPCION
El dibujante al sentirse amenazado rasga al personaje, pero todo lo equilibra con movimientos veloces.

Escena 22

Plano Full Shot

Duración 15

sonidos
Cuando se rompe la punta del lápiz

observaciones

Sketchingkaos

DESCRIPCION
La punta del lápiz se rompe.

Fecha: _____ 23 _____
 Págs: Full shot
 Duración: 1s

sonidos

observaciones

35

Sketchingkaos

DESCRIPCION
 El personaje agarra la puerca rosa y la introduce a su mundo



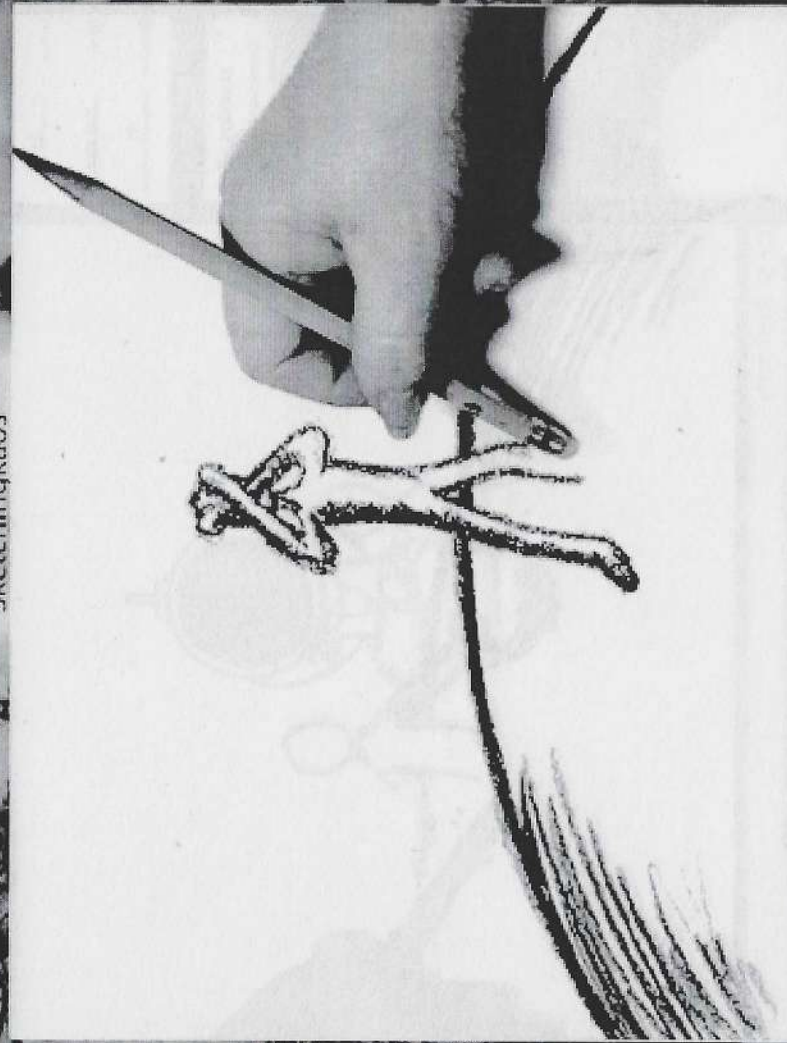
Fecha: _____ 24 _____
 Págs: Full shot
 Duración: 5s

sonidos
goma borrando

observaciones

Sketchingkaos

DESCRIPCION
 El dibujante decide borrar una goma, luego, comienza a borrar las piernas al humanoide.



Escena 23

Plano Full shot

Duración 4s

sonidos
Gema borbotando
Caída

observaciones
Los rayones hechos pasan a formar parte del fondo quedando el dibujo caído de ellos. Y todo un rayón queda al fondo del dibujo

Sketchingkaos

DESCRIPCION
El humanoide hace un rayón en la hoja para después le transforma en una pistola



Escena 20

Plano Full shot

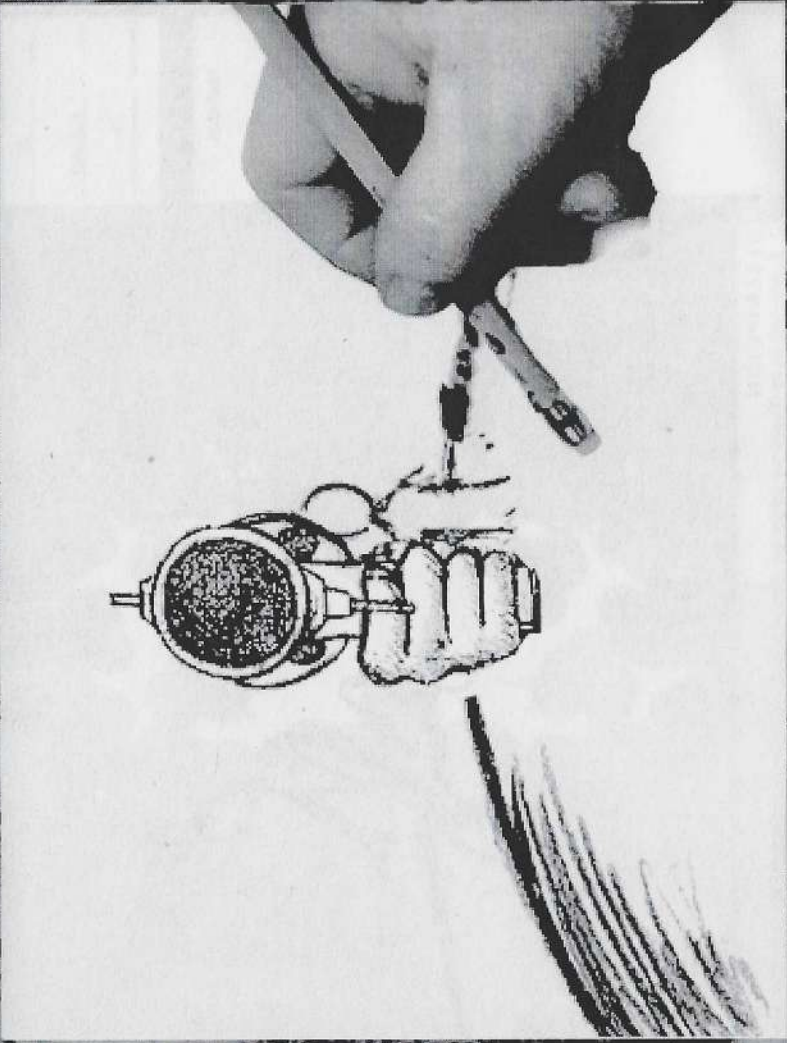
Duración 2s

sonidos
disparo

observaciones
Mientras el dibujo sigue borrando al dibujo, este último termina de borrar. Formar su arma de fuego y apunta hacia su creador.

Sketchingkaos

DESCRIPCION
Al terminar de hacer la pistola el humanoide, la toma, apunta contra su creador y dispara



Escena 27

Plano Full shot

Duración 3s

sonidos

observaciones

Poca sangre roja en la hoja

para 37

Sketchingkaos

DESCRIPCION
A consecuencia del disparo cae sangre que mancha la hoja, el humanoide con la punta se redibuja las partes que faltan su creador hasta completarse

Escena 28

Plano Full shot

Duración 1s

sonidos

observaciones

Sketchingkaos

DESCRIPCION
Una vez completado observa su entorno y ve que la sangre avanza hacia él

Eventos: 29

Forma: Flat shoot

Duración: 25

sonidos

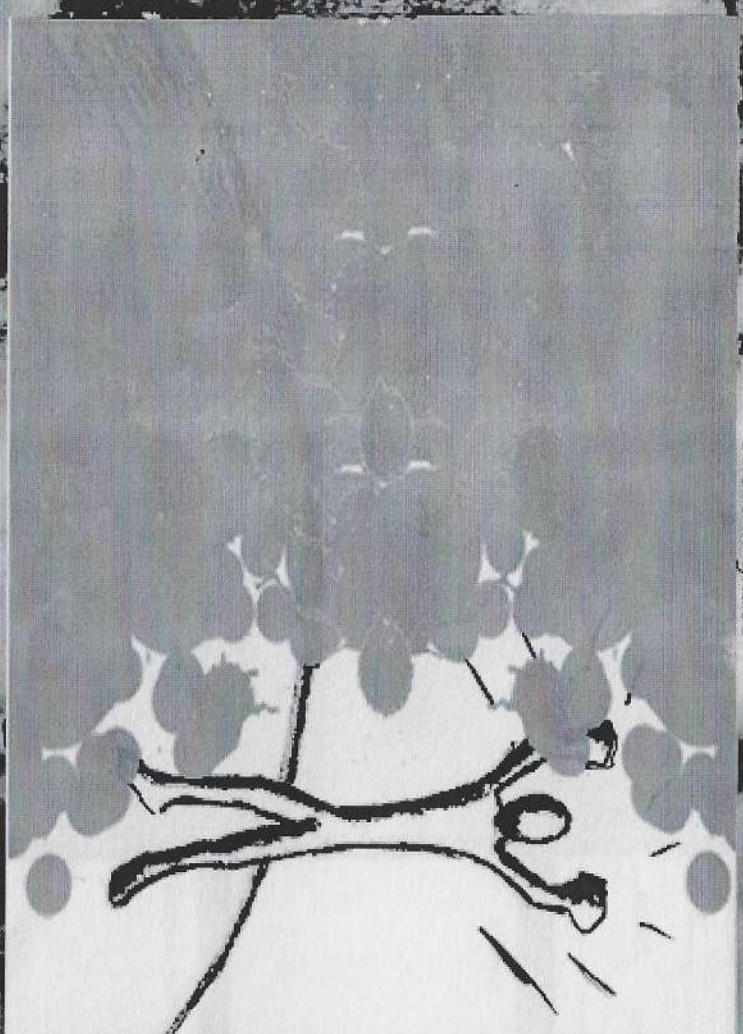
Golpes del ramaje de en la hoja

Observaciones

Sempre siga modela en la hoja

39

Sketchingkaos



DESCRIPCION

El ramaje dispersado como hacia la otra del papel. Baja de cada de la hoja pero es llevada por las cuatro paredes que lo confinan

Eventos: 30

Forma: Flat shoot

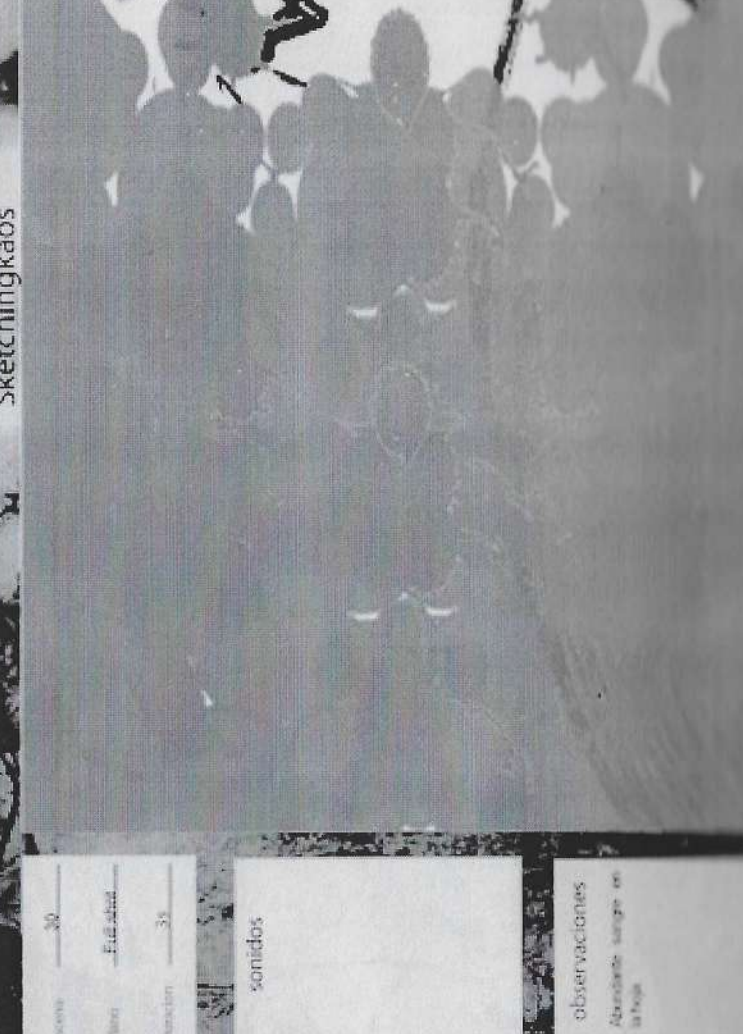
Duración: 35

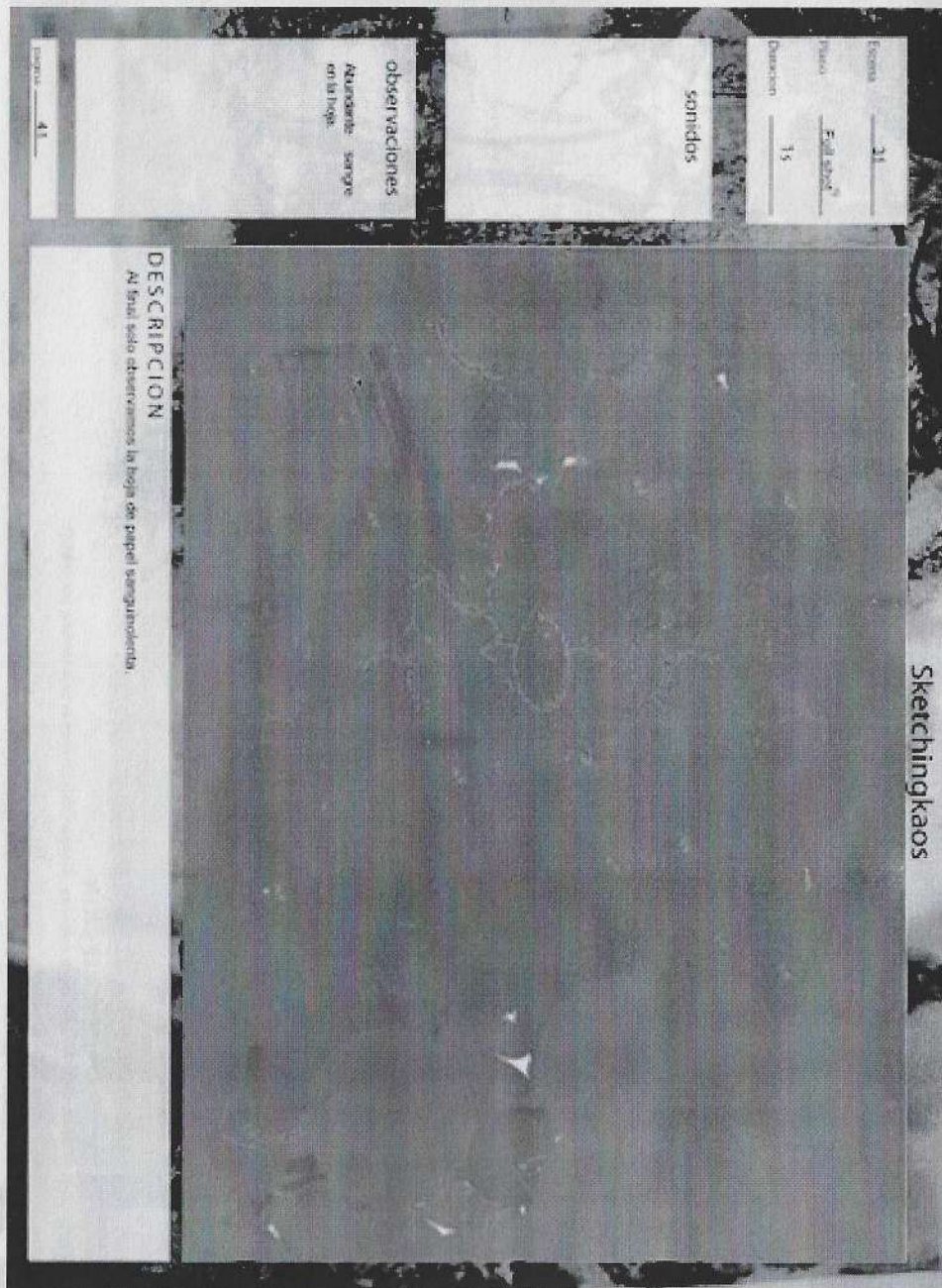
sonidos

observaciones

Abundante largo en la hoja

Sketchingkaos





Descripción de escenas.

Como parte de este anexo, complementamos lo que son guión técnico y guión literario, con una descripción de las escenas que a pesar de ser muy explícitas, contienen elementos que el auditorio podría encontrar confusas.

La primera parte de la historia, muestra a un dibujante trazando a su dibujo que al terminarlo, empieza a caminar, el fondo se forma sólo, pero queda explícito que es obra del creador, después de andar por unos segundos, el personaje encuentra un mazo, arma primitiva que por sus propiedades y naturaleza propia, no tiene ninguna intervención por la mano del hombre, simplemente la naturaleza se la proporcionó. Se golpea por accidente y luego con el mazo golpea fuertemente la tierra, la cual se desgarró con el golpe, es con esa acción que comenzamos a mostrar los efectos de las acciones del hombre: la erosión de la tierra.

Después de colisionar la tierra, el personaje transforma su mazo en una lanza, uno de las primeras herramientas elaboradas en las eras prehistóricas, esta acción da cuenta de la habilidad del ser humano para transformar su entorno en su beneficio; ya con esta lanza, el personaje se la arroja a algo que el espectador deberá suponer que es un animal, ya que brota una mancha de líquido que supondrá es sangre, de esta forma queremos hacer notar que el ser humano no sólo acaba con su medio natural, sino con la fauna a su alrededor, muchas veces sin justificación alguna.

Acto seguido, la destrucción injustificada continúa, se muestra claramente en la tala de un árbol que se desploma.

En la siguiente parte se habla del ser humano y sus luchas internas, creemos firmemente que el peor enemigo, es uno mismo, la lucha no sólo es contra su propia especie, sino también contra sus compatriotas, como sucede en las guerras civiles.

El acto siguiente es el mismo personaje pero ahora con un arma mucho más compleja, un cañón, que como hemos explicado anteriormente le permitía al agresor sentir menos remordimiento por sus actos, pues al no estar en contacto directo con su adversario, resulta mayor la insensibilización con respecto a estas acciones agresivas, además de la presencia de un castillo al fondo que parece ser defendido por él, esto con el fin de mostrar la lucha de poderes y de servir a cierta clase social.

Posteriormente se muestra una evolución de este artefacto, pero con alcances destructivos mayores, el tanque que se usó, es un modelo basado en un tanque alemán de la 2da guerra mundial, usamos este tipo de tanque por el trasfondo que este conlleva, las connotaciones xenofóbicas no son ajenas a cualquiera de nuestros auditorios.

Por último, la evolución de los vehículos para los menesteres de la guerra son los aviones, los cuales aumentan la capacidad destructiva que tienen en estos momentos los países. Potencializan como ya hemos dicho la distancia entre agresor y agredido además de que permiten transportar armas de mayor alcance y rango de destrucción. Como vemos en la animación, las acciones culminan con la explosión de un arma de destrucción masiva.

Posteriormente, el creador arremete contra las acciones de su creación tratando de desaparecerlo, existe una riña entre ambos personajes que termina con la aniquilación de ambas partes, el creador muere a mano de su creación y la creación muere a causa de sus propios actos, demostrando con esto una especie de círculo vicioso.

Convocatoria del concurso

ANIMA 07. IV Festival Internacional de Animación de Córdoba.

1. Organización y Fecha

El IV Festival Internacional de Animación de Córdoba – ANIMA'07, es organizado por el Centro Experimental de Animación (Departamento de Cine y TV., Universidad Nacional de Córdoba, Argentina) y el Centro Cultural España • Córdoba (AECI y Municipalidad de Córdoba). Tendrá lugar durante los días 19 a 22 de septiembre de 2007.

2. Objetivos

Los objetivos principales del Festival son:

- › Favorecer el reconocimiento del arte de la animación, en su diversidad técnica y cultural.
- › Generar un espacio de encuentro, reflexión e intercambio entre los distintos sectores que, desde sus respectivas actividades, aportan a la industria cultural.
- › Promover la actualización tecnológica y estimular la producción y difusión de animación.

3. Sobre los trabajos

El Festival se encuentra abierto a la exhibición de películas de animación de cualquier género y temática. Especial interés se presta a los trabajos en los cuales las intenciones expresivas del realizador sobresalen frente a los requerimientos del mercado; y a aquellos trabajos producidos en el marco de instituciones educativas. La participación es abierta a trabajos de cualquier lugar del mundo, con especial interés en aquellos procedentes de América Latina.

Los cortometrajes podrán haber sido realizados en cualquier paso o formato para cine, video, televisión o Internet. No existe un límite al número de obras que cada realizador o productor desee enviar, pero deberá completar una Ficha de Inscripción por cada una y respetar las indicaciones para el envío.

No hay costo de inscripción.

No se aceptarán trabajos que hayan sido inscritos en cualquiera de las ediciones anteriores del Festival.

4. Categorías

4.1 Categorías Competitivas

Largometrajes de animación Películas de duración superior a 50 minutos.

Historias animadas Cortos animados con un fuerte perfil narrativo, realizados en forma independiente o por encargo.

Temas y Ritmos Cortos animados con fuerte perfil de experimentación y/o abstracción, realizados en forma independiente o por encargo.

Videoclip musical

Animación para Internet Cortos y largos que aprovechen la potencialidad y los recursos que la red ofrece.

4.2 Categorías no competitivas

Protoanimador Animaciones realizadas por niños

Series televisivas animadas para niños

Series televisivas animadas para adultos

Series animadas para Internet

Animación Publicitaria

Panorama Latinoamericano

Programas Especiales cortos y largos invitados por el Festival para participar en panoramas especiales, retrospectivas, etc.

5. Selección y Exhibición

Los Organizadores no se comprometen a la difusión de la totalidad del material receptado.

La conformación de las Muestras – competitivas y no competitivas – será competencia de los Directores del Festival.

De acuerdo al número de trabajos recibidos y sus características particulares, podrá determinarse la creación de otras categorías, transformar una categoría no competitiva en competitiva o viceversa, o bien eliminar alguna de las categorías mencionadas. Las decisiones que sean tomadas al respecto serán inapelables. Si el participante no desea que su película sea considerada para las categorías no competitivas, deberá marcar el casillero correspondiente en la Ficha de Inscripción.

Una vez realizada la selección, los autores, realizadores o productores no podrán solicitar que se retire su cortometraje de la Muestra.

Todos aquellos autores cuyos trabajos sean seleccionados para la exhibición, tanto en las Categorías Competitivas como en las No Competitivas, recibirán un Certificado de Participación en la Muestra y el Catálogo del Festival.

Los resultados de la Selección serán notificados a los participantes a partir del 13/07/2007.

6. Jurados y Distinciones

Premios del Jurado Internacional

El Centro Experimental de Animación nombrará un Jurado compuesto por tres miembros de trayectoria considerable en el arte de la animación; y por lo menos un miembro del jurado deberá ser extranjero. El Jurado tendrá la responsabilidad de otorgar las distinciones que se mencionan a continuación, y sus decisiones al respecto serán inapelables:

Gran Premio del Jurado: \$1500.- (pesos argentinos mil quinientos) + Diploma

Mejor Animación - Largometraje: Diploma

Mejor Animación – Historias Animadas: Diploma

Mejor Animación – Temas y Ritmos: Diploma

Mejor Animación – Videoclip: Diploma

Mejor Animación – Animación para Internet: Diploma

Además de las distinciones mencionadas anteriormente, el Jurado podrá otorgar Menciones Especiales a cortometrajes sobresalientes en aspectos técnicos o estéticos.

Premio del Jurado Argentino

El Centro Experimental de Animación nombrará un Jurado compuesto por representantes del panorama argentino en Animación. Dicho Jurado tendrá la responsabilidad de otorgar un Diploma

de Honor a la Mejor Animación Argentina seleccionada para el Festival. El Jurado Argentino también podrá otorgar Menciones Especiales.

Premio del Jurado de Estudiantes

El Centro Experimental de Animación seleccionará un Jurado compuesto por alumnos del Departamento de Cine y TV de la Universidad Nacional de Córdoba. Dicho Jurado entregará un Diploma al Mejor Trabajo de Escuela, a la película en competencia procedente de una Escuela de Cine, Video o Animación. Las decisiones de dicho Jurado al respecto serán inapelables. El Jurado de Estudiantes también podrá otorgar Menciones Especiales.

Premio del Público

El público presente en la Muestra votará, entre todos los trabajos presentados a la competencia, el "Premio del Público". Dicho premio consistirá en un Diploma, y será acreedor al mismo el trabajo que reciba el mayor porcentaje de votos del público presente a la Muestra.

7. Instrucciones de envío y fecha límite

7.1 Largometrajes

A los fines de la selección, los largometrajes deberán enviarse en formato DVD (Region 4 or Region Free, PAL o NTSC). Si es seleccionado, el participante deberá enviar una copia de proyección en 35mm con banda de sonido óptica, o una copia Betacam SP PAL. Si el diálogo se encuentra en un idioma distinto al español, la copia deberá estar subtitulada en español (preferentemente) o inglés. En este último caso, se requerirá además una lista de diálogos y tiempos en diskette o CD-ROM, en formato RTF, en lengua castellana o inglesa.

Los costos de envío y devolución de las copias de proyección corren por cuenta de los participantes, como también cualquier otro cargo relacionado (seguros, impuestos de aduana, etc.)

El Festival enviará indicaciones precisas respecto al envío de las copias a los participantes seleccionados. Las copias deberán arribar a las oficinas del Festival hasta el 3 de septiembre de 2007, y no se retornarán al participante ni serán enviadas a terceros antes de ser utilizadas por el Festival. El Festival será responsable del buen uso y cuidado de las copias. En caso de pérdida o daño durante el evento, la obligación del Festival estará limitada a compensar al participante por el costo de realización de una nueva copia y contra presentación de factura de un laboratorio profesional.

Las copias serán controladas por especialistas en lo que respecta a fallas y daños, tanto al momento de su llegada al Festival como antes de su devolución. Se adjuntará una copia de este reporte para los participantes.

El Festival comenzará a devolver las copias a partir del 15 de octubre de 2007.

7.2 Cortometrajes

Cualquiera que sea el formato o paso de realización, para su selección y posterior exhibición los trabajos deberán enviarse en formato DVD (Región 4 o Región Free, PAL o NTSC). El DVD deberá enviarse en su correspondiente estuche, etiquetado con los siguientes datos: Título de la obra, duración, nombre y apellido del realizador y/o productor, e-mail y teléfono de contacto. Deberá enviarse un solo trabajo por DVD. Junto al DVD deben enviarse la Ficha de Inscripción,

y dos fotos para fines de difusión del Festival, preferentemente en diskette o CD-ROM, formato JPEG; tamaño mínimo 10cm x 15cm (4 pulgadas X 6 pulgadas) a resolución 300dpi.

Las copias en DVD deberán ser enviadas sin subtítulos. En el caso de obras que incluyan diálogos en otra lengua que no sea el castellano, deberá adjuntarse una lista de diálogos y tiempos en diskette o CD-ROM, en formato RTF, en lengua castellana o inglesa. El Festival subtitulará los

cortometrajes seleccionados para las muestras competitivas y no competitivas

7.3 Fecha límite de recepción: 15 de junio de 2007

En el caso de que el cassette sea enviado por correo, los participantes deberán asegurarse que llegue a las oficinas del Festival hasta la fecha indicada. **NO SE RECEPTARÁN TRABAJOS DESPUÉS DE DICHA FECHA.**

El costo de envío y devolución de las copias corre por cuenta de los participantes, como así también cualquier impuesto, tasa, gravamen, gastos de aduana, etc., que surja del envío. El Festival **NO PAGARÁ EN NINGÚN CASO TASA ALGUNA** ocasionada por el envío de las copias. Todos las películas procedentes del extranjero deberán estar etiquetadas con la leyenda "Sin Valor Comercial / No Commercial Value - Para usos culturales únicamente / For cultural purposes ONLY". Si fuera necesario completar una declaración de aduana y/o un recibo pro-forma, deberá indicarse "Sin Valor Comercial / No commercial value" o un monto inferior a US\$ 3.- (dólares estadounidenses tres).

Los videos / DVD no serán devueltos, sino que pasarán a formar parte de los archivos del Centro Experimental de Animación. Éste último tendrá amplias facultades de disposición dichas copias; incluso la de exhibirlas pública o privadamente en cualquier parte del mundo, por sí o por terceros; pero únicamente en forma gratuita y con fines educativos y culturales.

7.4 Películas producidas para Internet

Es condición para participar en esta categoría que el trabajo haya sido desarrollado específicamente para Internet; aprovechando las potencialidades y recursos de la misma.

Los interesados en participar en esta categoría deberán completar la Ficha de Inscripción online.

Es condición para participar que el trabajo esté disponible en la red desde el momento de la inscripción hasta el 23 de septiembre de 2007, a los fines de la selección y posterior exhibición.

No se aceptarán películas enviadas vía e-mail.

La fecha límite de inscripción de trabajos para esta categoría es el viernes 20 de julio de 2007 a las 22:00 horas, uso horario de Argentina (GMT - 3:00).

Los autores, productores y / o realizadores de aquellos trabajos que resulten seleccionados autorizan a los Organizadores a almacenar una copia del trabajo en un medio físico. Dicha copia pasará a formar parte de los archivos del Centro Experimental de Animación. El Centro Experimental de Animación y el Centro Cultural España - Córdoba tendrán amplias facultades de disposición de dichas copias; incluso la de exhibirlas pública o privadamente en cualquier parte del mundo, por sí o por terceros; pero únicamente en forma gratuita y con fines educativos y culturales.

8. Menciones

Los productores y directores de las películas premiadas se comprometen a mencionar el Premio y el nombre "IV Festival Internacional de Animación de Córdoba ANIMA'07" en los créditos de su película y en toda la documentación relacionada a la misma.

9. Anexos

Acerca de los Derechos de Autor

Las obras que utilicen imágenes y/o sonidos preexistentes serán aceptadas bajo la responsabilidad del participante, en lo que atañe a derechos originales con respecto a terceros. Los realizadores se harán responsables por los reclamos de cualquier naturaleza que terceros pudieran hacer respecto a su aporte en la producción, derechos de autor, de inclusión, de intérpretes, etc. Aceptación de las Bases

Todos los participantes, por el sólo hecho de serlo, aceptan íntegramente estas bases. En caso de cualquier problema no contemplado por las mismas, éste será resuelto por los Organizadores considerando la versión en español del presente reglamento.

10. Dirección postal y de contacto

Todo el material debe ser enviado a:

ANIMA'07 c/o Centro Cultural España • Córdoba

Municipalidad de Córdoba

Entre Ríos 40

X5000AJB – Córdoba

ARGENTINA

Tel / Fax ++ 54 351 4332721

<http://www.animafestival.com.ar>

info@animafestival.com.ar