

De un

JALÓN

HASTA

PANTEÓN *el*

David Herrera - Enrique

Asesores

Jaime Carrasco - Roberto Padilla - Alejandro Tzuc

2008

ATA

Universidad Autónoma Metropolitana
Diseño de la Comunicación Gráfica
Protocolo de realización del proyecto terminal
De un jalón hasta el panteón

Neomí David Daniel Duarte
David Herrera Enrique Sañudo
Asesores

Jaime Carrasco Roberto Padilla Alejandro Tapia

2008



Casa abierta al tiempo

ÍNDICE

introducción **4** diseño y narrativa **6** retórica **28**

cómo se hizo *De un jalón hasta el panteón* **63**

historia y guión **78** conclusiones **104** bibliografía **107**

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, todas las sociedades establecen conexiones a través de la comunicación, y ésta, desde tiempos muy remotos, se convirtió en la necesidad principal de todo ser humano.

El diseño gráfico, como mediador entre quienes intentan comunicar sus mensajes y los auditorios que reciben y codifican esos mensajes, juega un papel muy importante en los procesos comunicativos de la sociedad. En México, en ocasiones se descuida esta función social, olvidando la planeación en la construcción de mensajes. Es por eso que en este trabajo, se presenta, en base a nuestro trabajo terminal, el trasfondo intelectual y cultural que todo diseñador debe estudiar y realizar previo a la construcción del objeto de diseño.

Como proyecto terminal, nos enfocamos a atender una necesidad específica, mediante la comunicación audiovisual, creando mensajes que consideramos apropiados a nuestra realidad socio-cultural.

Antes de iniciar, era preciso estudiar lo que es el Diseño en su aspecto general, así como atender a conceptos como retórica y narrativa. También era preciso saber como se realiza una animación y cuales son los principios que la rigen.

Elegimos un tema que tuviera relevancia social, debido al papel del diseño en relación con la sociedad. El día de Muertos es para nosotros un tema con gran significación cultural identificada con la cultura mexicana y que se pierde poco a poco en la sociedad urbana actual. El hombre es el único ser vivo que sabe que va a morir por lo que las relaciones ante la muerte expresan las actitudes ante la vida y constituyen un reflejo de las mentalidades colectivas. La conmemoración de los muertos es un lazo invisible que une a las generaciones que pasaron con las futuras.

Nuestro objetivo es demostrar que somos capaces de resolver un problema de comunicación social a través de una narración audiovisual, de una manera entendible, atractiva y directa para influir en una transformación social.

Esperamos que el presente trabajo sirva como referente a otros estudiantes que de deseen realizar un proyecto similar.

DISEÑO Y
NARRATIVA

Un acercamiento a la noción de diseño

Para entender al diseño hay que comprender, antes que nada, que mantiene estrecha relación con los cambios socio-culturales, por lo que el diseño se va transformando de acuerdo a dichos cambios. Al mismo tiempo, está íntimamente ligado a las situaciones comunicativas de la sociedad, por ello, el compromiso del diseño está frente a la organización social y la mediación cultural, en otras palabras, el papel que juega el diseño en el espacio social es el de materializar los diferentes proyectos que componen la cultura y no sólo expresar ideas, sino convertirlas en hechos mediante la relación que éste establece entre los individuos y las imágenes o los objetos.¹ De ésta manera, entonces, el diseño se enfocaría a resolver problemas de comunicación que se presentan en un espacio socio-cultural determinado, utilizando argumentos que, en determinado caso, el auditorio puede refutar.

Joan Costa propone que el diseño funciona con usuario, codificador, mensaje, agente emisor y receptor. El usuario sería el demandante, es decir, quien requiere del diseño para transmitir su mensaje, el codificador sería el diseñador, el mensaje corresponde a su vez al producto de diseño, el agente transmisor sería el medio por el cual se difunde el mensaje y el receptor sería el consumidor.² Empero, nos referiremos más al receptor como auditorio, pues la palabra receptor hace pensar más bien en un individuo que solamente recibe el mensaje sin codificarlo, siendo que en realidad, el auditorio recibe ese mensaje y lo procesa teniendo una postura de aceptación o rechazo frente al mensaje.

Continuando, es importante notar que el diseño gráfico existe tanto en zonas urbanizadas como en comunidades rurales, sin embargo, a ésta última no se le ha dado el enfoque necesario. En la vida urbana, el diseño gráfico se refiere a una comunicación colectiva y social y aparece como regulador social organizando determinado tipo de información para hacerla legible; es por ello que enfocamos nuestro estudio hacia éste sector. De igual manera, el diseño regula comportamientos en función de las necesidades de los auditorios y se dirige a diversos grupos, segmentados por la comunicación, que forman parte de las reglas de interpretación de los argumentos, por lo que la acción comunicativa del diseño no se ejerce sólo en éste, "sino que forma parte de un conjunto discursivo más amplio."³ Es por ello que el diseño puede verse como un agente regulador

¹ Alejandro Tapia, *El diseño gráfico en el espacio social*, México, Designio, 2004, p. 49.

² *Ibid.* p. 43.

³ *Ibid.* p. 52.

entre las instituciones y los auditorios; y, si bien, no resuelve problemas sociales de manera directa, contribuye a la formación de los juicios necesarios con los que dichos problemas pueden ser afrontados. De ésta manera, de acuerdo con los estudios de Ledesma, el diseño gráfico funcionaría como un dispositivo para hacer leer, hacer saber y hacer hacer. En donde el primero correspondería a la capacidad del diseño de construir la legibilidad; el segundo, a hacer visible cierta información a través de imágenes; y el tercero hace referencia la discurso persuasivo (imágenes, texto o ambas) que utiliza el diseño para lograr la persuasión, misma que, de acuerdo con Ann C. Tyler, se alcanza mediante la inducción del auditorio a realizar cierta acción, la educación del auditorio o proveyendo a la audiencia con alguna experiencia.⁴

Animación

Una de las ramas del diseño son los medios audiovisuales, y uno de sus múltiples campos es la animación en la cuál, enfocaremos nuestra atención en este segmento.

Quizá todos tengamos en la mente una idea de lo que *animación* es, pero dar una definición concreta nos cuesta a veces un poco de trabajo.

La palabra animar se deriva del latín *animare* que significa “dar vida a”, aunque las definiciones de *animación* son variadas. La Real Academia define animación como el “procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos”⁵, en cuanto a la las películas animadas se refiere.

Por otra parte, Norman McLaren tiene una versión diferente de lo que animación significa: “la animación no es el arte de los dibujos que se mueven, sino el arte de los movimientos que son dibujados. Es el arte de manipular el invisible intersticio que existe entre los fotogramas.”⁶

Otra definición que se ha dado a esa palabra es la que propone la Escuela de Zagreb quienes conciben animar como “dar vida y alma a un diseño a través de la transformación.”⁷

⁴ *Ibid.* p. 55.

⁵ <http://www.rae.es>

⁶ Pual Wells, *Understanding animation*, Nueva York, Routledge, 1998, p. 10

⁷ *Ibid.* p. 11.

Finalmente mencionaremos una definición más, proporcionada por Frank Thomas y Ollie Johnston, quienes al titular su libro *The illusion of life*, implícitamente hacen alusión a que animación es “crear la ilusión de dar vida.”⁸

Como vemos, las diferentes definiciones nos llevan a un mismo fin que es dar vida a los elementos gráficos creados artificialmente por el hombre generando la ilusión de movimiento mediante dibujos en diferentes posiciones o con la variación de tamaño o forma. Aunque, sin duda, para lograr darle vida a un personaje hay que tomar en cuenta factores de gran importancia para lograr un efecto cómico y agradable pues recordemos que la animación busca lograr sus objetivos comunicando de una manera que resulte sutil y entretenida al espectador.

Los principios de animación de Johnston y Thomas.

En su libro *The illusion of life. Disney animation*, Ollie Johnston y Frank Thomas proponen una serie de elementos a considerar para que una animación sea una buena animación, mismos que se han convertido en reglas de suma importancia y que todo animador, sin importar si trabaja en 2D o en 3D debe tomar en cuenta para que el resultado sea el de un movimiento natural y expresivo que le dé al espectador la sensación de que los personajes se mueven por sus propias decisiones y sus propias fuerzas. Quizá a simple vista y sin conocimiento del tema, el espectador no se da cuenta de todos los detalles que pasan en un dibujo durante un segundo para que la sensación de movimiento sea captada, empero, los detalles siempre hacen la diferencia. Tenemos pues, 12 principios que guían a un animador. Señalemos primero que no tienen un orden específico sino más bien es el conjunto de todas ellas lo que hace una buena animación.⁹

Anticipación.

La anticipación es una acción que precede a una acción mayor que realizará un personaje. Esta acción anticipatoria prepara a la audiencia para que perciba con mayor atención la acción que está a punto de realizar el personaje y así apreciarla adecuadamente. La anticipación también le da al espectador una idea de la fuerza que el personaje va a aplicar

⁸ Apuntes de la clase de diseño impartida por el profesor Jaime Carrasco, 2008.

⁹ Frank Thomas y Ollie Johnston, *The illusion of life. Disney animation*. Disney Editions, Nueva York, 1981. P. 48-71.

para realizar la acción. La anticipación puede ser un pequeño gesto, en close ups al personaje, o un gran movimiento en acciones físicas. Por ejemplo, cuando un niño va a dar una mordida a un dulce que sostiene con las dos manos, antes de dar la mordida, su cuerpo se encorva hacia atrás y posteriormente se endereza hacia el dulce para morderlo.¹⁰

Exageración.

Exagerar las acciones, es llevarlas más allá de los límites o el rango en que se desarrollan normalmente los movimientos reales y naturales de un ser humano. La exageración ayuda a enfatizar los movimientos de los personajes, haciendo que el espectador pueda percibirlos y apreciarlos mejor. El ojo humano está acostumbrado a los movimientos humanos, exagerarlos ayuda a visualizarlos mejor y a enfatizarlos para una mejor percepción. Como principio general, el animador siempre debe exagerar, aunque lo importante es determinar qué tanto exagerar. La respuesta a ello depende del estilo de la animación. Si se trata de un estilo caricaturesco hay que exagerar mucho. Si se trata de un estilo realista la exageración disminuye, pero de todas maneras hay que exagerar. Un ejemplo es un personaje al soltar una carcajada; su cuerpo se mueve mucho más de lo que se movería el cuerpo de una persona al realizar la misma acción. Otro ejemplo es la simple acción de tomar un vaso con agua.

Aplastar y estirar.

Este efecto corresponde a hacer visible la tendencia a la deformación que sufren los objetos debido a las fuerzas inerciales a que están sujetos los objetos cuando se altera su estatus dinámico. Cuando un objeto es sacado de su estado estático y es puesto en movimiento, la fuerza que se aplica para ello provoca esfuerzos de. En un objeto rígido el ojo humano no alcanza a percibirlo en la realidad, pero en una animación, hacer visible este esfuerzo deformador le permite al espectador percibir de mejor manera las fuerzas y esfuerzos que están en juego en ese movimiento. Cuando este objeto se encuentra en movimiento y es detenido bruscamente, el esfuerzo al que es sometido es en sentido contrario, es por ello que el objeto se comprime o aplasta. Al espectador se le provee de una sensación visual de los esfuerzos a los que está sometido el objeto.

¹⁰ Los ejemplos que proporcionamos en esta sección son de acciones que ocurren en nuestra historia y se pueden apreciar al final de esta sección.

Movimiento en arcos.

Los movimientos que realizan la mayoría de los seres vivos se realizan generalmente en arcos que quizá no sean perceptibles a simple vista. Esto se debe a que los seres vivos que cuentan con un esqueleto realizan sus movimientos a partir de palancas (huesos) que son movidos por músculos teniendo un punto de apoyo. Esto provoca movimiento en arcos. Otro caso de movimientos curvilíneos, si bien, no específicamente en arcos es el de la trayectoria de un objeto que es lanzado que siempre sigue una trayectoria parabólica. Pondremos de ejemplo cuando el abuelo levanta su brazo para señalar a Pepe.

Acelerar y desacelerar.

En la realidad natural, los movimientos no se efectúan a velocidad constante. Hay movimientos que comienzan de una posición en reposo, normalmente aceleran, alcanzan una velocidad y luego desaceleran para llegar a su destino. Los hay que comienzan a una velocidad máxima a partir de un solo impulso inicial, la cual va disminuyendo gradualmente. Los cuerpos en caída libre aceleran de acuerdo a la aceleración causada por la fuerza de gravedad (9.8 m/seg). La aceleración y desaceleración en los movimientos de los personajes, ayuda a evitar la sensación de ver movimientos muy mecánicos y poco naturales. Al mismo tiempo, este cambio en la velocidad de los movimientos forma parte esencial en el tiempo de los mismos. Por ejemplo pondremos el salto de una niña apoyando a Pepe.

Timing.

El timing es uno de los principios fundamentales de la animación. Se refiere al tiempo que dura un movimiento, el cual es determinado por el número de dibujos utilizados para realizar determinada acción. Así, a mayor número de dibujos, el movimiento resulta más lento; y a menor número de dibujos, el movimiento será más rápido. Determinar correctamente el *timing* de un movimiento es muy importante para conseguir la sensación de movimiento adecuada en el espectador para cada una de las situaciones concretas que se está representando. En nuestro caso, al respecto de este punto sufrimos un *timing* inadecuado de éste tipo, pues las tomas pasaban muy rápido una después de la otra y no había tiempo de reacción en los personajes, y por lo tanto tampoco lo había en el auditorio. Utilizaremos como ejemplo cuando se pone una mandarina en la ofrenda, en la que, como en todas las animaciones, se realizaron los dibujos necesarios para dar el tiempo adecuado a la acción.

Movimientos inerciales de objetos no rígidos y traslape de movimientos (follow through y overlapping).

El *follow through* corresponde a la deformación que sufren los objetos no rígidos, debida a los movimientos inerciales y que es provocada por una transmisión gradual de la fuerza aplicada para ejecutar el movimiento a lo largo del objeto no rígido. El *overlapping* es el traslape de esos movimientos. En el caso de objetos no rígidos se habla de traslape de movimientos para indicar el retraso en el movimiento debido a una transmisión no instantánea de la fuerza que mueve al objeto, debida a la falta de rigidez, lo que provoca deformaciones debidas a la inercia que, a su vez, es provocada por esta diferencia de aplicación de la fuerza en el tiempo. Sin embargo, un caso mucho más general de traslape de movimientos se refiere a una serie de movimientos de cierta complejidad que realizan los seres que cuentan con un esqueleto formado por huesos articulados para ejecutar una acción. Estos movimientos seriados deben traslaparse en sus finales e inicios para dar la sensación de un movimiento natural, no robótico. En donde suelen ser más notorios estos efectos es en el cabello y en las telas. Un ejemplo de este principio es el movimiento de la cola de burro cuando acaba de ser colocada.

Acciones secundarias.

Son las acciones que complementan, enriquecen y matizan a las acciones principales de los personajes. Los detalles y matices que aportan las acciones secundarias generan una mayor sensación de complejidad y riqueza en la representación. Si el movimiento principal se da con la cabeza, los movimientos secundarios pueden darse con los brazos o con el movimiento del resto del cuerpo. Sin embargo estas acciones secundarias no deben realizarse de manera arbitraria, deben pensarse de manera que tanto la acción principal como las secundarias den la sensación de una acción conjunta y unificada. En algunas veces, en las acciones secundarias se encuentra la acción misma.¹¹ Por ejemplo, cuando nuestro personaje principal se entristece, su cabello se entristece con él, al tiempo que su cuerpo se encorva y así se enfatiza la acción principal que podría ser simplemente agachar la cabeza.

Animación directa (straight forward) y animación pose a pose.

Ambos son métodos diferentes de proceder en la realización de una animación. En la animación directa lo que ocurre es que el animador realiza la animación sin una planeación

¹¹ Frank Thomas y Ollie Johnston, *Op. Cit.*, p.65.

previa de las posiciones clave, dibujando los intercalados sin esa referencia previa. En la animación pose a pose, el animador planea la acción a través de definir las posiciones clave primero y después los intercalados entre cada una de tales posiciones. Nosotros utilizamos el segundo método, en ocasiones alguien actuaba la acción y se hacía un boceto rápido de los movimientos, y en otras se grababa y se reproducía cuadro por cuadro para tener una base del movimiento.

Puesta en escena y puesta en cámara (Staging).

La puesta en escena es un concepto complejo que viene del teatro y que a su vez retomó el cine. En su sentido más amplio tiene que ver con el diseño de la escenografía, de la decoración, el vestuario, el maquillaje, la iluminación, los movimientos escénicos y la actuación. En el caso de la animación, aunque todos estos factores son muy importantes, Johnson y Thomas hacen énfasis en el diseño de los movimientos escénicos y los movimientos corporales de modo que las acciones resulten expresivas y sean percibidas con la mayor claridad por parte de los espectadores. Aquí también entra en juego la puesta en cámara que determina la distancia y el punto de vista desde el cual se aprecia una acción y que influyen de manera determinante en si esa acción va a ser percibida adecuadamente. Adicionalmente, en la puesta en cámara se requiere pensar la narración audiovisual en la articulación de los diversos planos a través de los cuales se registran las acciones.

Dibujo consistente.

Esto quiere decir, tener la habilidad suficiente en la técnica de representación de dibujo para mantener constantes las características morfológicas de los personajes para que no sufran deformaciones indeseables a través de los diversos intercalados que componen el movimiento. También se refiere a mantener la calidad de la línea y del coloreado para evitar efectos indeseados.

Diseño de personajes llamativo, carismático e interesante.

Realizar un diseño llamativo, carismático e interesante de los personajes es de gran importancia, porque esto es lo que va a hacer que generen interés e impacto visual en el espectador y sean fijados en la memoria. Sin importar si el personaje es bueno o malo, bonito o feo, debe tener una personalidad que lo identifique, lo diferencie de otros personajes y lo haga único. A su vez, que los personajes sean llamativos, interesantes y carismáticos, ayuda a reflejar su personalidad y a enfatizarla.

Los géneros dramáticos y la *Poética* de Aristóteles

Para crear una narración audiovisual es necesario partir de una historia escrita, consideramos pertinente hacer un apartado para tratar esta cuestión y conocer como funciona.

Como sabemos, el género dramático es uno de los tres literarios en los que se clasifican las obras literarias de acuerdo a su contenido. Éste, a su vez, se divide en 5 formas de ver el mundo.¹²

- **Melodrama.** Su principal objetivo es conmovir al espectador. Se hace una marcada diferencia entre el bien y el mal por lo que todo melodrama precisa un villano quien representa el motor de éste género. Se genera un temor al villano que ataca al bueno y el espectador se autocompadece a través del sufrimiento del bueno. El melodrama es humano pero sin madurez, es imaginativo pero carece de inteligencia.
- **Farsa.** Se caracteriza por mostrar historias un tanto irracionales, con ellas se busca generar la risa en el espectador mediante situaciones cómicas que suceden entre los personajes, por lo que toda farsa requiere de un pícaro y un tonto. El motor en este caso es el pícaro y requiere de la malicia para hacer funcionar la farsa. La farsa es un mundo muy arbitrario y los personajes están eximidos de las consecuencias. A veces se entiende la farsa como “engaño” porque en el género dramático, los personajes, al ser exagerados y estar eximidos de las consecuencias, no son reales.
- **Tragedia.** La tragedia se preocupa por la justicia por lo que el héroe trágico es realmente heroico. Para que una tragedia surja efecto, debe provocar una sensación desagradable y ésta llega cuando la fortuna del héroe toca su punto más bajo. La compasión por el héroe trágico se vuelve autocompasión pues tenemos miedo de nuestros propios actos. El final de la tragedia es siempre desagradable.
- **Comedia.** Al igual que la tragedia, la comedia se preocupa por la justicia. Es siempre indirecta e irónica y habla en broma cuando se refiere al dolor. A diferencia de la farsa, los personajes aquí son susceptibles de las consecuencias de sus actos, pero éstas se esquivan. En la comedia se tratan cosas serias sin reconocerlo por lo que los personajes del pícaro y el tonto están más matizados. El final es siempre agradable.

¹² Apuntes de la clase de diseño impartida por Jaime Carrasco, 2007.

- **Tragicomedia.** La comedia se apodera de la extraordinaria agresividad de la farsa y la tragicomedia la toma de la comedia. La tragicomedia tiende a realzar e incrementar la violencia de la agresión. La comicidad es aquí contraria comedia, pues contribuye a hacer más sombría la oscuridad trágica. El último ideal que se derrumba es la esperanza. Trata de los problemas humanos desde la razón por lo que apela a ella. El final no es ni muy triste ni muy alegre.

Es importante estudiar la concepción de Aristóteles sobre la tragedia pues de ella se analizan elementos importantes a considerar al contar una historia. Para él, la tragedia es imitación de las acciones de los seres humanos por lo que la felicidad y la infelicidad juegan un papel muy importante en ella. La tragedia está compuesta por seis elementos: trama, caracteres, lenguaje, pensamiento, espectáculo y música. Para Aristóteles, el más importante a considerar es la trama, esto es, la organización de los hechos para que sea coherente y verosímil. El personaje tiene carácter porque piensa y son sus acciones lo que lo orillan a actuar de cierto modo ante las situaciones que se le presentan; en otras palabras, las acciones del personaje son de acuerdo a su carácter y éste es guiado por el pensamiento. El lenguaje es la interpretación por medio de palabras de lo que el otro dice, ya sea en verso o prosa.

Lo más importante a considerar es que en la trama debe surgir la peripecia y el reconocimiento, en donde la peripecia es un cambio en el destino del personaje y el reconocimiento es un cambio en el personaje que va de la ignorancia al conocimiento. Aristóteles afirma que el mejor reconocimiento es el que se da junto a la peripecia. En historias cortas, esto sucede con más frecuencia.

Una historia resulta efectiva cuando se da la catarsis, esto es, la mimesis¹³ entre el personaje y el espectador.

¹³ La mimesis es la identificación del público con el personaje y sus acciones.



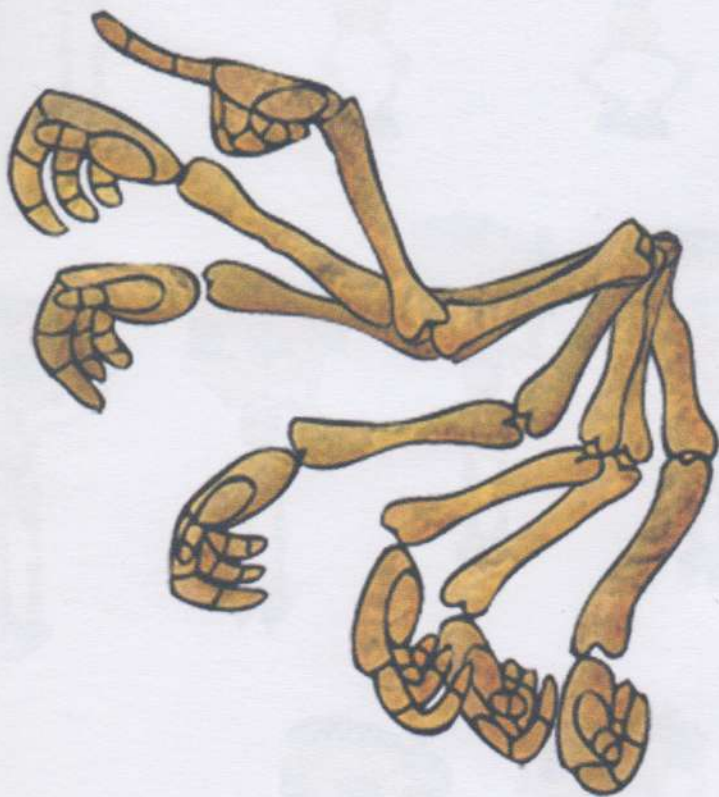
Anticipación



Exageración



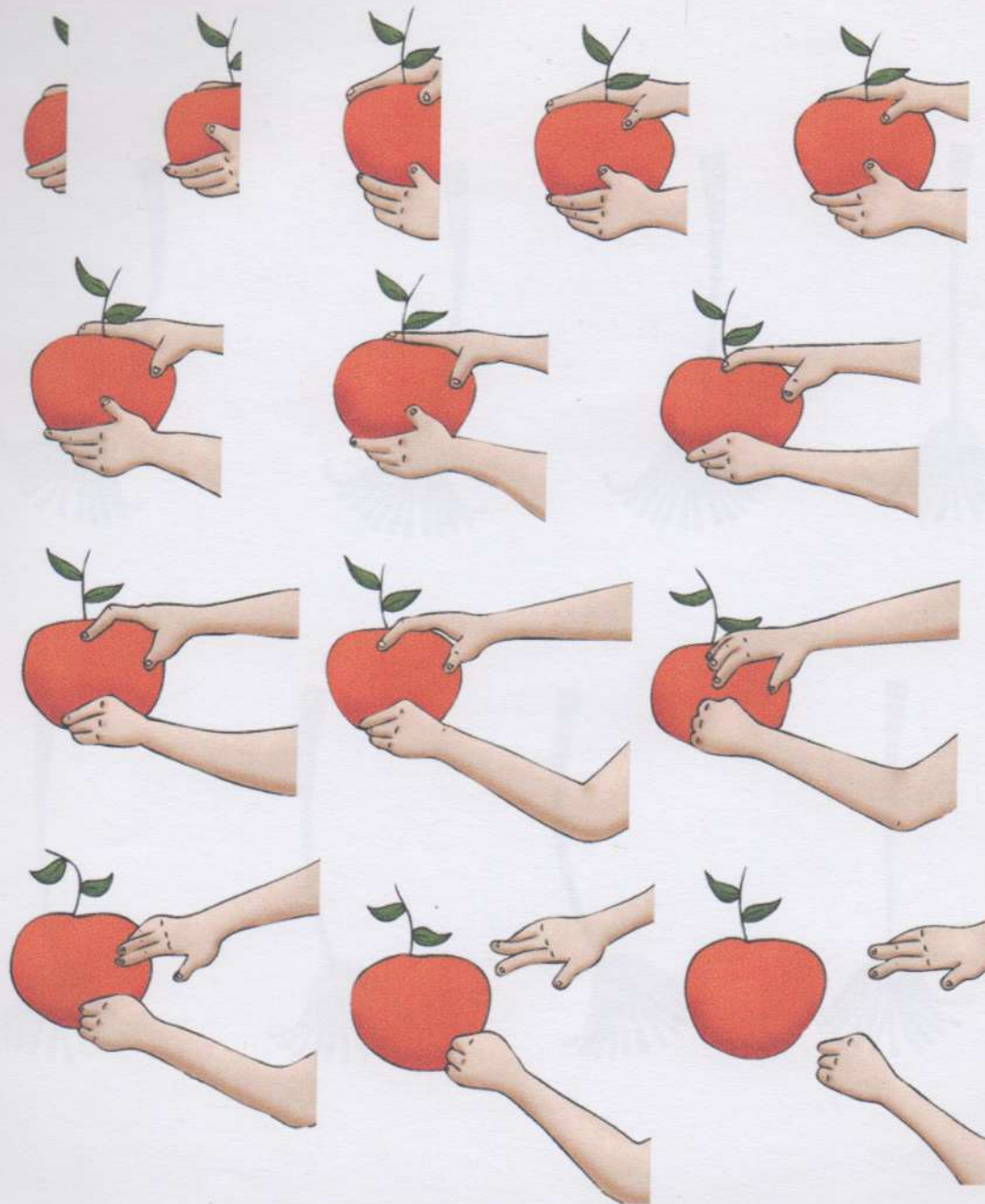
Aplastar y estirar



Movimiento en arcos



Acelerar y desacelerar



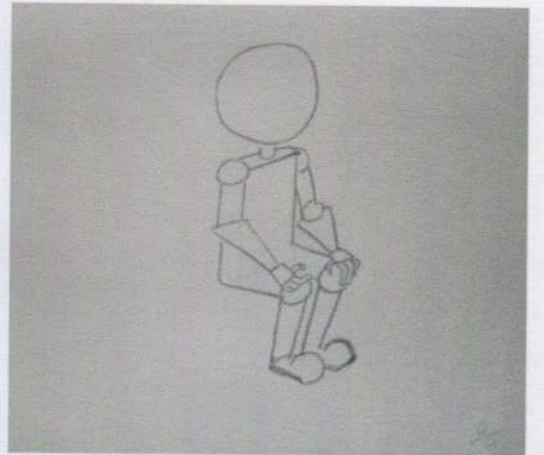
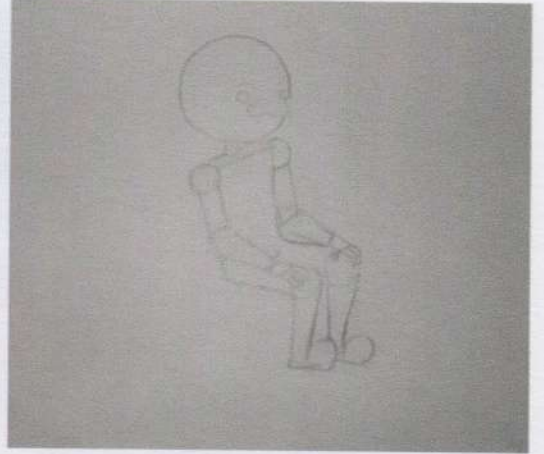
Timing



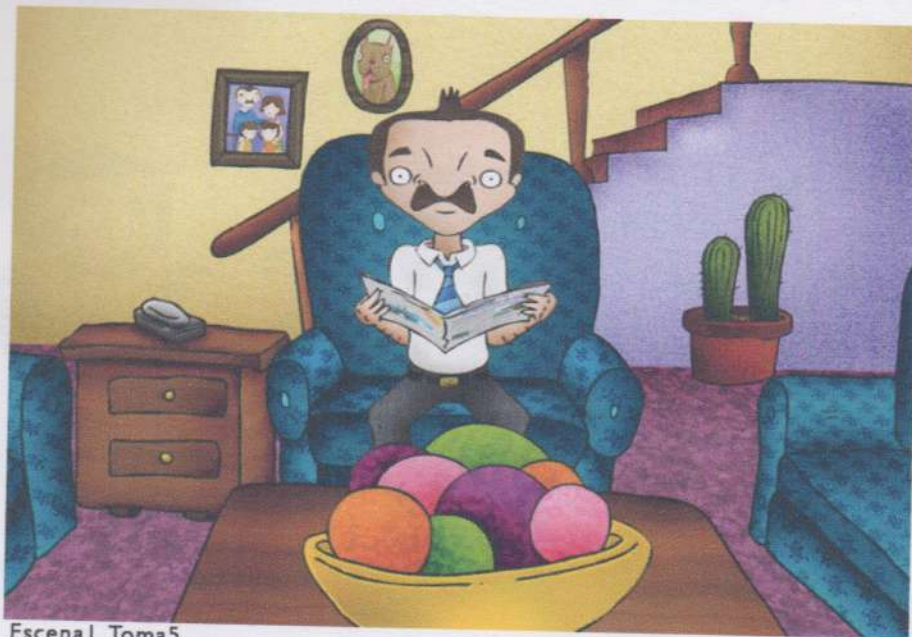
Follow through



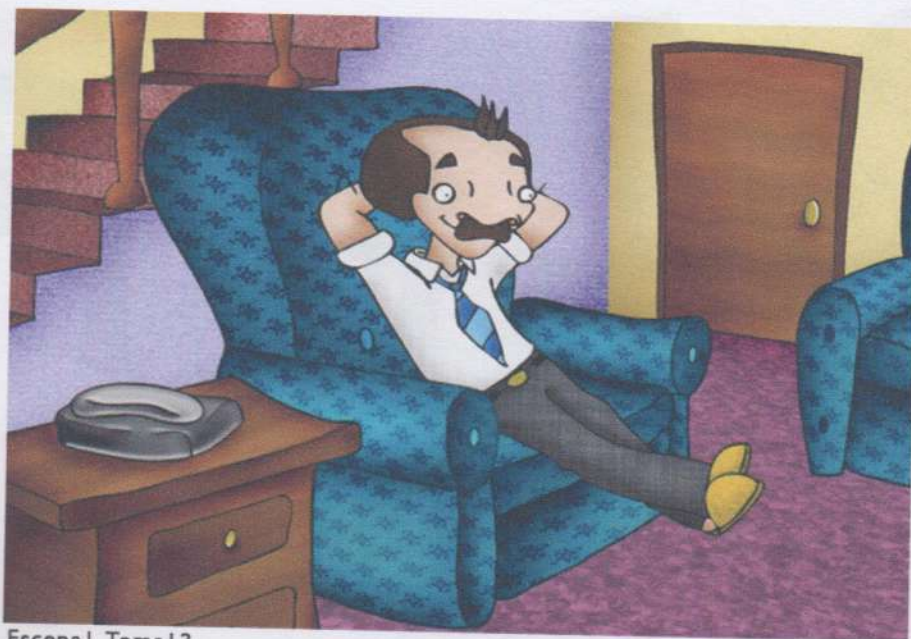
Acciones secundarias



Animación directa y pose a pose



Escena | Toma5



Escena | Toma13

Puesta en cámara



Pepe. Escena 1 Toma 5



Pepe. Escena 3 Toma 1

Dibujo consistente



Diseño de personajes carismáticos

Desarrollando un discurso

El discurso escrito desarrollado en esta unidad plantea un reto de los tipos más complejos. El primer reto es el de la claridad, de la comprensión que el lector debe tener respecto al argumento que se le presenta en las conclusiones del discurso.

El segundo desafío del texto es la estructura. En primer lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro. En segundo lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro. En tercer lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro.

El tercer desafío del texto es la estructura. En primer lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro. En segundo lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro. En tercer lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro.

El cuarto desafío del texto es la estructura. En primer lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro. En segundo lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro.

RETÓRICA

El quinto desafío del texto es la estructura. En primer lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro. En segundo lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro.

El sexto desafío del texto es la estructura. En primer lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro. En segundo lugar, el estudiante debe dar un argumento claro y lógico, sustentado por los argumentos, sustentados, desde entonces, por el argumento claro.

© 2010 Pearson Education, Inc. o su afiliado. Todos los derechos reservados. ISBN 978-0-203-02030-7

Este libro es un producto de Pearson Education, Inc. o su afiliado. Todos los derechos reservados. ISBN 978-0-203-02030-7

Este libro es un producto de Pearson Education, Inc. o su afiliado.

Este libro es un producto de Pearson Education, Inc. o su afiliado.

Retórica en el diseño

Anteriormente mencionamos que el diseño se vale de argumentos para lograr la persuasión del auditorio y para ello, el diseño ha incursionado en los principios de la retórica.

Antonio Rivera define retórica como “la toma de conciencia de las razones que llevan a la elaboración de discursos persuasivos, donde discurso debe entenderse como la realización de la lengua durante la comunicación,”¹⁴ misma que implica interacciones entre sujetos, por lo que es fundamental tomar en cuenta el contexto en que se desarrolla la comunicación. Para lograr el objetivo, la retórica se vale de cinco operaciones fundamentales: *intellectio*, *inventio*, *dispositio*, *elocutio* y *actio*. Si bien, en la retórica antigua, la *intellectio* y la *inventio* se consideraban una sola operación, para fines de diseño es importante separarlas ya que cada problema de diseño es particular en tanto que atienden casos diferentes. Cada una de las operaciones involucra una parte importante en el proceso de diseño, por ello consideramos importante dar una pequeña explicación de lo que cada una de ellas atiende.

La *intellectio* esta fase de la retórica comprende un proceso de recepción y comprensión de las ideas y pensamientos sobre la situación. Es un momento en el que se analiza la especificidad del problema a resolver, es decir, entender las necesidades del cliente, las características del auditorio y el contexto donde se desarrolla la comunicación. Aquí es donde, de acuerdo a Perelman, se obtienen los acuerdos previos del auditorio específico, que serán la premisas a partir de las cuales se irán formando los argumentos. En este punto, es importante para los diseñadores explorar el contexto gráfico que ya existe.¹⁵

En la segunda etapa, la *inventio*, se buscan los argumentos adecuados para el auditorio específico de acuerdo a lo obtenido en la operación anterior. Para ello, el orador (diseñador) se vale de lugares comunes o *tópicos*¹⁶ en donde inserta el discurso para lograr la persuasión. Se recurre al lugar común para que lo cotidiano tenga contacto con lo nuevo. Tapia afirma que las operaciones de ésta etapa se deben distribuir en dos dimensiones: lógica, para convencer y psicológica para emocionar.¹⁷

¹⁴ Antonio Rivera, *La Retórica en el Diseño Gráfico*, México, Encuadre, 2007, p. 20.

¹⁵ Antonio Rivera, *Las operaciones retóricas en la experiencia viva de los diseñadores: el arte de la intellectio, y la inventio*, en www.encuadre.org

¹⁶ Los *tópicos* son depósitos de las opiniones de la comunidad.

¹⁷ Alejandro Tapia, *De la retórica a la imagen*, México, UAM-X, 1991, p. 27.

Durante la *dispositio*, se ordenan los argumentos de la mejor manera para que se logre la persuasión de auditorio, que se puede dar de dos maneras, directa o indirectamente. En la manera directa, esta operación se divide en cuatro partes: exordio, narración, confirmación y epílogo. La exordio tiene una función introductoria, es dónde se anuncia que el discurso comienza. La narración explica las causas, es la base de la argumentación por lo que debe ser precisa, clara y contundente. En la confirmación se establecen las pruebas con la finalidad de convencer tomando en cuenta las refutaciones que podría tener el auditorio. Finalmente, el epílogo anuncia que el discurso ha finalizado. En la manera indirecta, como lo es una historia, existe un planteamiento, el conflicto y la resolución y puede haber epílogo o no.

En la *elocutio* se establece como se va a decir lo que se intenta comunicar. En esta parte se estudian las figuras retóricas y se determina cuál es la adecuada para lograr la persuasión. En el diseño se establecen los lineamientos de diseño adecuados que servirán de guía para la elaboración del diseño final.

La *pronunciatio*¹⁸ se da al mismo tiempo que el *actio* cuando la persuasión del auditorio se da de manera directa y en la retórica clásica aparecen juntos. En el caso del diseño, estas dos operaciones se separan pues la *pronunciatio* se da antes que el *actio*, cuando se materializa el objeto de diseño, en nuestro caso, la animación.

La última etapa, el *actio*, es llevar a cabo la pronunciación del discurso, y con ello, lograr la persuasión de auditorio. Es presentar la animación.

Cada una de las operaciones que la retórica propone para lograr el objetivo, están estrechamente ligadas entre sí y la correcta aplicación de cada una de ellas es fundamental para lograr la persuasión. Sin embargo, se debe apelar a tres dimensiones distintas: el *logos*, el *ethos* y el *pathos*. El primero se refiere a la parte racional de las premisas y argumentos; el segundo al carácter del orador y el tercero a las emociones, que se logran transmitir de manera visual en el diseño. Si bien, hay que tomar en cuenta que éste último no funciona sin el primero.¹⁹

Para Perelman, el auditorio es el conjunto de personas en quienes el orador quiere influir con su argumentación y existen dos tipos de auditorio: el homogéneo, que puede ser representado por una sola persona, y el heterogéneo, en cuyo caso, se debe segmentar

¹⁸ Agregamos esta la *pronunciatio* debido a la importancia que tiene en la elaboración de un cortometraje animado.

¹⁹ Apuntes de la clase impartida por el profesor Antonio Rivera, 2007.

homogéneos y definir acuerdos previos de cada uno de los auditorios homogéneos. Los acuerdos previos son tesis aceptadas por el auditorio.²⁰

En el siguiente apartado, abordaremos desarrollaremos las operaciones retóricas a partir de nuestro proyecto terminal.

Retórica en *De un jalón hasta el panteón*

Como nos hemos dado cuenta a lo largo de esta investigación, el proceso de diseño involucra en su funcionamiento un proceso retórico, pues ambos comparten el mismo fin: persuadir al auditorio al que se dirigen.

En este segmento mostraremos lo obtenido en cada operación retórica durante la elaboración de nuestro proyecto terminal.

Intellectio

Antes de tomar el día de Muertos como tema a tratar en nuestro proyecto, habíamos intentado abordar un temas diferentes. Uno de ellos fue la influencia de los medios en los adolescentes; sin embargo, ninguna de las propuestas presentadas resultaba para el tipo de auditorio seleccionado, por lo que consideramos que el tema no era pertinente, por lo que decidimos enfocarnos a un tema más característico dentro del espacio socio-cultural mexicano: la festividad del día de Muertos.

Debido a que esta primera etapa del proceso se dedica al conocimiento y entendimiento del problema a resolver, fue necesario investigar sobre este día y las costumbres que esta celebración alberga. Así mismo, hicimos un análisis de los posibles auditorios y determinamos a que auditorio específico nos dirigiríamos.

DÍA DE MUERTOS

La concepción de la Muerte en México es muy diferente a la concepción que de ella se tiene en occidente, tanto que aquí se trata el día de muertos como una celebración, una mezcla entre el luto y la festividad.

²⁰ Apuntes de la clase impartida por el profesor Jaime Carrasco, 2008.

El origen de ésta visión de la muerte se encuentra en la época prehispánica, en donde el culto a la muerte involucraba una serie de ideologías en las que se consideraba a la muerte como algo sagrado y en ella se encontraba la tranquilidad que en el mundo terrenal no se alcanzaba. "El México antiguo no temblaba ante Mictlantecuhtli, el dios de la muerte, temblaba ante esa incertidumbre que es la vida del hombre,"²¹ pues no era a la muerte a lo que le temían, sino a la angustia de una vida llena de peligros. Por ello era un honor morir en ofrenda a los Dioses.

Con la colonización española y la evangelización, tanto jesuitas como franciscanos intentaron desarraigar esta idea de los pueblos conquistados infundiendo su idea de la muerte, escabrosa y dolorosa, a la que se le debía temer. Junto con estas ideas se introdujo el concepto de infierno, que no tenía lugar dentro de la cosmovisión prehispánica. Sin embargo, los pueblos prehispánicos utilizaron ciertas celebraciones para conservar sus tradiciones teniendo como resultado una mezcla de ambas. Más adelante, artistas como Manuel Manilla y José Guadalupe Posada, sobre todo éste último, ofrecían en sus grabados una aproximación a la muerte con una visión resignada e irónica, lejana a la religiosidad. "Sus calaveras no sólo tienen connotación crítica o satírica; tienen también connotación elogiosa o festiva"²² y gracias a la gran popularidad que se les dio se convirtieron en la característica más representativa del arte popular mexicano. Durante la Revolución mexicana, se intentaba hacer de lado todo lo hispánico o cristiano, volviendo su mirada hacia lo que representaba el mundo precolombino: las comunidades indígenas del siglo XX. Su obsesión por privilegiar el pasado prehispánico provocó que la reflexión acerca del día de Muertos optara por ese camino.

La celebración del día de Muertos no se vive de igual forma en las zonas rurales que en las zonas urbanas del país. En las zonas rurales, donde la población indígena es predominante, esta celebración conserva la ritualidad y llevan a cabo la ceremonia sigilosa y reverencialmente, en un ambiente más íntimo y familiar en algunas comunidades y colectivas y comunitarias en otras. En esta ceremonia no hay cabida al dolor pues se espera el regreso de los parientes muertos y al venir de un mundo parecido al de los vivos se les recibe con una convivencia y se les despide con música, comida y recuerdos, representados por las ofrendas de muertos mismas que varían entre sí, aunque comparten el mismo simbolismo.

²¹ Paul Westheim, "Temor a la muerte. Angustia de vivir", en *Artes de México. Día de muertos II. Risa y calavera*, núm. 67, México, 2003, p. 35.

²² Luis Cardoza y Aragón, "Las calaveras de José Guadalupe Posada", en *Artes de México. Día de Muertos II. Risa y calavera*, núm. 67, México, 2003, p. 38.

Las ofrendas en las comunidades rurales son diferentes de las que conocemos en la ciudad. En las comunidades, las ofrendas están compuestas principalmente con comida que se guisa con anticipación —y se pone en canastas en algunos lugares— pan, flores, velas o veladoras, frutas, objetos que pertenecieron al ser o seres que se recuerdan, en ocasiones su fotografía o imágenes de santos y frutas. Estas ofrendas acostumbran poner en un altar hecho en casa o se ponen junto a la tumba del ser difunto. A través de ellas se recuerda al ser querido y “los muertos cobran vida en los recuerdos de los vivos, quienes evocan sus formas de ser, sus gustos, sus virtudes y defectos. Entre las almas que son esperadas y las de éste mundo se establece un diálogo intenso.”²³

En las zonas urbanas, la celebración del día de muertos se vive de diferente manera, la modernidad ha orillado a los habitantes de estas zonas a dividirse entre los que practican (generalmente la clases media y baja) y los que no (clases media-alta y alta), pero relativamente pocos practican la puesta de una ofrenda. En las ciudades, las celebraciones entorno al día de Muertos el trabajo de Posada ha ejercido mucha influencia. Las calaveras de papel maché o de barro, las calaveritas de azúcar, chocolate e incluso de amaranto y los motivos que adornan el papel picado que compramos en el mercado en fechas cercanas al 2 de noviembre, podrían ser abstracciones de la obra del artista. “La calavera, en todas sus representaciones se convierte, sobre todo en ese día, en parte de la comunidad, y las calaveras de dulce que nos comemos, en una especie de comunión con la muerte,”²⁴ y son éstas las que marcan una gran diferencia entre el modo rural de una ofrenda y el modo urbano, pues como vimos en el párrafo anterior, las calaveritas de azúcar, o chocolate, que nosotros acostumbramos poner en nuestras ofrendas, o que acostumbramos regalar a los amigos o familiares, no forman parte de la visión que de éste día se tiene en las comunidades indígenas. La representación de la muerte, si bien tiene sus orígenes en la Europa medieval, con las *danzas macabras*, aquí se reinterpretó y amoldó a las creencias y costumbres que de ella se tenían, convirtiéndola en un ente festivo que se inventa y reinventa jocosamente.

Un elemento, también fundamental de la celebración del día de Muertos en las ciudades son las *calaveritas*, versos populares, festivos, satíricos y humorísticos. Estos versos que surgen como una forma de ejercer crítica y sátira ante las figuras públicas, hoy también

²³ Margarita de Orellana, “Nuevas preguntas al día de Muertos”, en *Artes de México. Día de Muertos. Serenidad Ritual*. Núm. 62, México, 2002.

²⁴ Margarita de Orellana, “La muerte sonriente”, en *Artes de México. Día de muertos II. Risa y calavera*, núm. 67, México, 2003, p.7.

describen las actividades o características de amigos, familiares, figuras públicas, artistas²⁵; y que son otra manera en que se enfrenta a los muertos. Aquí resulta preciso aclarar que no es que nos burlemos de la muerte, es más bien una reafirmación de la vida y su poca relevancia ante ésta.

Es calavera el inglés,
Calavera el italiano,
Lo mismo Maximiliano,
Y el pontífice romano,
Y todos los cardenales,
Reyes, duques y concejales,
Y el jefe de la nación.
En la tumba son iguales:
Calaveras del montón.

Sin importar, pues, si son de dulce, papel, barro o verso, hay que recordar que las calaveras hacen referencia a los vivos y no a los muertos.

En contraposición con el día de Muertos mexicano, está el *Halloween* estadounidense. Desafortunadamente, la celebración de ambas festividades se lleva a cabo prácticamente en las mismas fechas, el 31 de octubre el *Halloween* y el 1 y 2 de noviembre el día de Muertos. Al encontrarse las culturas en continua interacción unas con otras, comienza a haber influencias de las culturas más fuertes sobre las que no los son tanto. La globalización aquí ha jugado un papel muy importante, ocasiona que en México se mezclen las diferentes tradiciones y que, sin darnos cuenta, poco a poco se vaya desplazando la tradición mexicana y con ello se vaya perdiendo su valor y verdadero significado. Es por ello que consideramos importante tratar este tema en nuestro proyecto terminal.

AUDITORIO

Antes de tratar sobre el auditorio, es preciso señalar que, como lo anteriormente en este trabajo, la principal razón por la que elegimos el tema es lo cerca que esta tradición está de perderse, por lo que nuestra intención retórica es

²⁵ Lilian Scheffler, "Ofrendas y calaveras. La celebración de los Días de Muertos en el México actual", en *Arqueología Mexicana. La muerte en el México prehispánico*, vol. VII, núm. 40, México, 1999, p. 61.

persuadir al auditorio de que el día de muertos es una tradición mexicana que vale la pena celebrar y conservar.

Mostrando al auditorio la verdadera razón y significado de dicha costumbre junto con los elementos que la conforman. A partir de ello, analizamos al auditorio. Desde un inicio estipulamos que el corto estaría dirigido a mexicanos y con la investigación realizada a cerca del día de Muertos, encontramos que hay una clara diferencia entre la concepción de este día en el mundo rural y en el urbano. Como vimos, en las zonas urbanas del país la tradición está aún arraigada, por lo que no es necesario convencerlos de que vale la pena celebrar dicha tradición, así redujimos el auditorio a las personas que habitaban en las zonas urbanas, pero aún así era un auditorio muy extenso por lo que debíamos delimitarlo. Encontramos que en las zonas urbanas, los puntos de vista respecto a éste tema se dividían de la siguiente manera:

- los que simpatizan con la tradición y la practican
- los que simpatizan, pero no la practican
- los que ven la celebración con indiferencia.
- los que la rechazan porque no encuentran en ella satisfacción alguna o la consideran anticuada.

De ésta clasificación, al primer tipo de auditorio tampoco había que convencerlo, pero el corto podría servir como reforzador. El cuarto representaban una complicación muy grande debido a su nulo interés hacia el tema, por lo que el segundo y tercer tipo de auditorio sería al que nos dirigiríamos. Sin embargo, había que definir más al auditorio. Nuestro principal interés se dirigió hacia los niños pues ellos representan a las nuevas generaciones, pero nos dimos cuenta que de quienes depende que se practique la tradición es de los padres y no tanto de los hijos; además, las tradiciones se transmiten de generación en generación, por lo que es importante que los padres encuentren el incentivo que los motive para practicarlas. Así pues, estipulamos que nuestro auditorio serían

padres de familia de clase media alta, media y media baja que vivan en la ciudad, que tengan hijos entre 6 y 11 años de edad y que no acostumbren poner ofrenda, aunque simpaticen con el tema o les sea indiferente.

Es importante señalar que los niños serían el gancho para que los padres vean la historia.

Una vez definido el auditorio, obtuvimos los siguientes acuerdos previos que nos servirían de base para establecer los argumentos.

- A los niños les agrada escuchar historias sobre su familia y a los padres les gusta contarlas.
- Convivir con la familia produce sensaciones agradables.
- Nadie quiere ser olvidado después de morir.
- La relación con los difuntos es un acto de memoria.
- Recordar a los familiares difuntos produce sensaciones agradables y placenteras.

Inventio

Para establecer los argumentos que utilizaríamos par lograr la persuasión, nos ubicamos en el lugar común de la familia, pues consideramos que, para el tipo de auditorio, la familia es un factor de gran importancia por lo que desarrollamos argumentos que funcionarían después como base para la redacción de la historia. Para ello tuvimos que analizar los acuerdos previos de nuestro auditorio, así como comprender perfectamente cual era nuestra intención persuasiva. Así pues, obtuvimos los siguientes argumentos:

- El día de Muertos, ayuda a los padres a abordar un tema difícil de una manera más adecuada ante sus hijos.
- Al recordar a los difuntos se les revive y el día de Muertos es un buen momento para hacerlo.
- La práctica de la tradición establece o fortalece los lazos familiares.
- Es un buen momento para convivir con la familia.
- Es un buen momento para conocer a los familiares cercanos ya difuntos que no se conocieron.

Dispositio

Esta parte del proceso fue, para nosotros, un tanto complicada, pues había llegado el momento de plasmar los argumentos en una historia que lograra la persuasión del auditorio. Al redactar las primera historia, proponíamos un relato en donde el mundo de los muertos convivía con el de los vivos. Un perro calaca ocasionaba una serie de accidentes en su búsqueda de la que había sido su hogar cuando vivo; empero, en esta

historia, habíamos dejado de lado que en las tradiciones mexicanas acerca del día de Muertos, los unos y los otros nunca conviven; intentamos ajustarla, pero sólo forzábamos las situaciones, así que optamos por deshacernos de ella y comenzar una nueva. Así fue como llegamos a contar la historia de un padre que mediante un sueño llegaba al mundo de los muertos, pero todo lo que ahí sucedía no tenía orden y había muchas acciones que no parecían producto de la evolución del personaje, sino dedazo nuestro. La historia, entonces sufrió modificaciones, eliminamos personajes y situaciones y agregamos otras, para que la historia fuese fluida y el personaje principal evolucionara en ella de manera natural. También era importante para nosotros que se dieran situaciones graciosas y entendibles para los niños, porque aunque el mensaje fuera directo para los padres, era necesario que los niños entendieran parte de él y gozaran con la historia. Considerando todo esto, obtuvimos una historia dentro del género de la tragicomedia en la que Pepe, un padre de cuarenta y tantos años, prefiere descansar que ayudarlo a su hija. Después de no encontrar nada interesante en el periódico, enciende la televisión y se queda dormido mirando las luchas. En su sueño descubre un mundo alegre lleno de calacas que se divierten en una gran fiesta y a pesar de rechazarlo al inicio, con la ayuda de Carlos Calavera, un personaje alegre que le sirve de guía en el mundo de los muertos, Pepe logra disfrutar su estadía e incluso se enamora, pero su alegría se ve interrumpida cuando no es invitado a la fiesta principal.²⁶

A esta parte es importante abordar como funcionan el *logos* y el *ethos* en nuestra historia. Para el *logos*, en nuestra historia mostramos a una persona no interesada en la festividad de Muertos quien, a través de un sueño, se da cuenta de que ha omitido u olvidado festejar a sus muertos, lo que va en contra de sí mismo pues también se olvidarán de él. Durante el desarrollo de la historia, reforzamos la idea de la tradición festiva, el mundo de posmuertos es de acuerdo a ella y no un lugar sombrío. El epílogo está diseñado para los argumentos recordar a los difuntos, convivir con la familia y conocer a los seres queridos ya fallecidos que no se conocieron.

En cuanto al *ethos*, buscamos despertar en el auditorio varias emociones que se dan junto con la evolución del personaje principal. La primera es el desconcierto cuando Pepe despierta en un mundo desconocido y el auditorio no puede descifrar aún que es lo que está sucediendo. Enseguida habría una calma en el auditorio cuando se entera de la condición del personaje y su ubicación. Cuando El Santo aparece en escena el auditorio podría sorprenderse al reconocer a personajes con los que están familiarizados. Cuando

²⁶ La historia completa se puede leer en el apartado final de este trabajo.

Pepe comienza a interactuar más en el mundo donde se encuentra, el auditorio puede sentir alegría y diversión por las situaciones de juego en las que está adentrado el personaje. Cuando aparece la Catrina puede surgir la expectativa por lo que ocurrirá con Pepe y al momento de bailar hay satisfacción al ver el desenvolvimiento de Pepe. La expectativa crece cuando se apagan las luces y comienza la cuenta regresiva, pues se desconoce por que está ocurriendo eso. Hay comprensión sobre el motivo de la fiesta de las calacas cuando ellas gritan “¡día de Muertos!”, así como sorpresa y alegría. Enseguida volvería el desconcierto al ver salir del evento a las calacas hasta que Carlos Calavera le explica a Pepe lo que ocurre y entonces hay entusiasmo por lo que le sucederá a Pepe. Después viene la desilusión, al ver que Pepe no podrá hacer lo que esperaba. Al quedarse solo y saber que es la única calaca que ha sido olvidada hay tristeza. La esperanza llega cuando se sabe que hay otra calaca en el lugar. Vuelve a haber expectativa con el encuentro de las dos calacas. Nuevamente hay sorpresa al descubrir quien es la otra calaca y despertar del sueño. Al irse armando la ofrenda hay tranquilidad y alegría. Finalmente hay sorpresa y satisfacción al ver las manos del abuelo calaca acercarse a su ofrenda.

Elocutio

Parte de esta operación es convertir la historia en un guión con diálogos²⁷. Para ello fue necesario estudiar la evolución de los personajes así como su carácter.

Pepe es calmado, asustadizo y tímido en general. Rechaza y se asusta de su condición de muerto en un principio, pero la acepta y la va asimilando hasta llegar a emocionarse y formar parte de ella. Carlos Calavera es un personaje muy festivo y alegre. Toma las cosas de manera muy positiva. El abuelo es solitario, pero alegre y tranquilo.

Así, consideramos que la manera de hablar de Pepe y el abuelo sería normal, en prosa. A su vez, consideramos que el verso ayudaría a completar el personaje de Carlos, retomando con ello las *calaveritas* que se acostumbra escribir el día de muertos.

Por otra parte, también corresponde a esta fase determinar de que manera iba a ser contada la historia visualmente. Antes de hablar sobre el estilo final, es preciso comentar que, originalmente, estaba pensado realizar el cortometraje en 3D. El *animatic* que presentamos en el I Ivo trimestre se realizó pensando en ello. Al recibir los comentarios de los profesores sobre el *animatic*, nos dimos cuenta de que el estilo gráfico

²⁷ El guión puede leerse en el apartado final de éste trabajo.

no correspondía para nada con lo que la tradición mexicana del día de Muertos es; faltaban muchos elementos y el resultado que habíamos propuesto del escenario de los muertos era más fúnebre que festivo. Era evidente que urgía un cambio en el planteamiento del estilo. También era necesario agregar color y texturas al resto del mundo de los muertos. En las reuniones que tuvimos después de presentar el *animatic*, nos cuestionábamos si elaborar el corto en 3D era lo más conveniente. Nuestras capacidades como modeladores no eran tan malas, pero en animación y texturización aún nos faltaba mucho. El resultado final que queríamos obtener en cuanto a términos técnicos era el mejor posible, sin importar que estilo de animación utilizáramos. Comenzamos a pensar en la posibilidad de hacer el corto en 2D y comparamos nuestras capacidades en éste ámbito con las que teníamos para 3D y al considerar que éramos más eficaces para el primer caso, tomamos la decisión de realizar nuestro proyecto en 2D. Aún así, no queríamos perder una de las propiedades que el 3D ofrece: la diferencia de planos, por lo que planeamos armar las tomas en composiciones, dibujando cada elemento por separado y así poder colocar cada uno en el plano correspondiente en After Effects.

Una vez definido esto, era necesario determinar como iban a verse los elementos de los escenarios y que iba a haber en ellos, sobretudo en el mundo de los muertos, porque el escenario del mundo de los vivos no sufrió grandes modificaciones. También era necesario pensar en la apariencia física de los personajes así como en cómo iba a lucir la ofrenda. Para todo esto, había que considerar algunos aspectos importantes que son los referentes culturales de nuestro auditorio:

- Las calacas con las que se suele adornar tienen una simplificación en la construcción del esqueleto y sus formas.
- Algunas calacas de la decoración del día de muertos son coloridas.
- Las calacas de adorno no presentan una proporción normal, su cabeza es ligeramente más grande.
- Las calacas del día de muertos son alegres.
- Las calaveritas de azúcar tienen patrones alegres y coloridos.
- La Catrina es sexy y elegante.
- El papel picado se reconoce como algo típico del día de Muertos.
- Al envejecer, el cuerpo se encorva y arruga, se caen los dientes, el cabello se cae y disminuye la visión.
- Los abuelos son generalmente tiernos.
- En una fiesta de salón hay música, luces, bebida, una pista de baile y decoración.

Considerando estos referentes, y la investigación realizada sobre el tema, desarrollamos los siguientes lineamientos que guiarían el estilo del corto.

- El mundo de los vivos debe ser hogareño, cálido y familiar.
- El mundo de los muertos debe ser espontáneo, colorido, divertido y festivo.
- Los motivos que adornan el mundo de los muertos deben identificarse como típicos mexicanos.
- El esqueleto de los personajes debe ser simple.
- La ofrenda debe ser llamativa y cálida.
- Debe haber diferencia entre un esqueleto y otro.

Con base a éstos lineamientos, establecimos el estilo de los escenarios y de los personajes en general y de cada uno. Para el escenario de los muertos fue necesario revisar imágenes de distintas cocinas y fonditas mexicanas, así como la película *La leyenda de la Nahuala*.²⁸ Para definir el estilo de los personajes en esqueleto, nos enfrentamos a la cuestión de si vestirlo o no. Por un lado queríamos mantener la individualidad de los esqueletos y por otro no queríamos cubrir su cualidad de esqueleto vistiéndolas aunque nuestro referente principal para las calacas es la obra de Posada. No queríamos que fueran del todo blancas porque iban a contrastar con las texturas del mundo de los muertos. Al mismo tiempo queríamos unificar todo el cortometraje por lo que también se utilizaron texturas para colorear los elementos del mundo de los vivos. Para ambos casos, se aplicaron sombras para eliminar lo plano del dibujo. Aplicamos un efecto como de gastado en los elementos del mundo de los muertos para transmitir lo ancestral de la tradición, intentando no perder la vivacidad de los colores.

ESTILO DE LOS ESCENARIOS

- Mundo de los vivos. Sala de televisión donde se suele descansar. Muebles de madera y sillones tapizados con motivos florales. Paredes con textura en un contraste de colores entre lila y amarillo. Piso alfombrado. Como decoración una

²⁸ Fue hasta esta parte que comenzamos a revisar lo que se había hecho sobre el tema. Analizamos los escenarios de *La leyenda de la Nahuala*, al ser una historia mexicana. Revisamos los esqueletos en *El cadáver de la novia* y *The skeleton dance* de las *Sinfonías bobas* de Disney, ésta última para estudiar la animación. Finalmente y quizá fue nuestra fuente de inspiración en cuanto al estilo, revisamos el corto *Viva calaca*.

maceta con cactus junto a la entrada, fotografías familiares colgadas en la pared y un centro de mesa moderno. Una televisión mediana negra, sin antena.

- Mundo de los muertos. Representa un salón de baile familiar. Del papel tapiz que antes cubría las paredes del salón del mundo de los muertos cambiamos a una pared más mexicana y colorida, basándonos en las paredes de las tradicionales fonditas mexicanas. Así pues, las paredes tendrían una parte pintada de rosa y la otra de un color claro, entre ambas partes hay una franja delgada del mismo tono de rosa. El escenario de los músicos a las cocinas poblanas, con mosaicos adornados con motivos florales, remitiendo a la Talavera en marcado con un arco de ladrillos. Las mesas, sillas y puertas son de madera de colores. Las mesas están adornadas con velas, mantel a cuadros, florero con flores de cempasúchil y algunas con calaverita de azúcar o pan de muerto. El piso es rojo simulando los pisos de barro mientras que la pista de baile es de madera natural. Sobre las paredes hay calaveras de papel maché y papel picado de colores y motivos distintos. El reloj sobre el escenario de los muertos es de metal y está adornado con un motivo de calavera en el centro y figuras orgánicas arriba y abajo.

ESTILO DE LOS PERSONAJES

De la idea que teníamos de los personajes, también hubo algunas modificaciones en cuando al diseño. Las costillas se simplificaron más para facilitar el dibujo de cada movimiento y se rellenó de color negro el hueco entre ellas; los dedos de las manos se hicieron más rectos y se agregaron algunos adornos en los cráneos de las calacas. A continuación presentamos las características generales de los personajes, tanto de vivos como de muertos.

- Caricaturización que simplifica la morfología del esqueleto y que se aleja del realismo.
- Calacas sintetizadas a cráneo, columna vertebral, cinco filas de costillas, clavícula esternón, brazos, antebrazos de un solo hueso, manos con cuatro dedos, pelvis, muslos, piernas y pies con zapatos.
- Cabezones.
- Texturas en el cabello, piel, ropa y zapatos de los personajes vivos.
- Utilización de accesorios para diferenciar a las calacas entre sí.
- Color amarillo con textura.
- Dientes blancos para que contrasten del resto del esqueleto.
- Líneas alrededor de los ojos simulando los adornos de los grabados.

- Sombra alrededor del hueco de los ojos para marcar el hundimiento del hueso en esa zona.
- El hueco del ojo se rellenó con un motivo circular negro y gris oscuro, cuyo centro haría la función de pupila.
- Pómulos marcados.
- Chapitas rosas en las mujeres.

Una vez definidas las características generales, establecimos las características individuales de los personajes principales.

Pepe vivo.

- Estatura media, delgado y algo panzón.
- Cabello café con entradas.
- Bigote.
- Vestido, porque no es una calaca, con pantalones de vestir gris, camisa blanca y corbata de franjas azul cielo y azul rey, para dar a entender que recién llegó del trabajo.
- Con pantuflas amarillas y corbata desajustada porque está descansando.

Pepe calaca.

- Buscamos que el esqueleto de Pepe mantuviera las características físicas de Pepe vivo.
- Viste los accesorios de Pepe vivo: corbata y pantuflas, para que sea fácil y rápido de identificar.

Carlos Calavera.²⁹

- Delgado, alto y de apariencia juvenil.
- Con hombros visiblemente más ensanchados, simulando las hombreras de los sacos de Pachuco.
- Viste accesorios de Pachuco: sombrero con pluma, tirantes morados y zapatos de baile.
- Accesorios coloridos para hacerlo llamativo.

²⁹ Para este personaje, el referente fue Tin Tan.

La Catrina.

- Lo más apegado a la Catrina clásica para que no pierda su significado cultural.
- Tiene labios porque es su sex appeal más evidente.
- Sus accesorios son aretes, un sombrero adornado con flores de cempasúchil y zapatillas rojas.
-

El abuelo.

- Encorvado y arrugado.
- Sin cabello pero con cejas blancas
- El tono de los huesos es ligeramente más oscuro que del resto de las calacas.
- Sus accesorios son lentes de armazón grueso color azul y zapatos cafés.

El Santo.³⁰

- Ancho de espalda y huesos para hacerlo ver fuerte y que mantenga su característica física de luchador.
- Alto.
- Sus accesorios son: su máscara característica y su capa plateada.

Para los personajes famosos que aparecen en una de las tomas, usamos fotografías de ellos como referentes y utilizamos sus elementos identitarios y característicos de cada uno como accesorios. Los niños calaca son considerablemente más cabezones que el resto de las calacas.

Un elemento de gran importancia es la ofrenda que debía ser atractiva y colorida para que llame la atención del auditorio y quienes no acostumbran poner una se animen a ponerla. Por ello, debía ser una ofrenda sencilla, pero significativa: flores de cempasúchil, comida, fruta, calaveritas de azúcar, agua, pan de muerto, tequila, objetos del abuelo y su fotografía.

³⁰ Nos basamos en imágenes de El Santo para revisar su atuendo y compleción física.

En cuanto a la música, buscamos la ayuda de una persona especializada en la disciplina y platicamos con ella para tener música original que acompañe y complemente el corto. La idea es utilizar música rítmica,ailable, divertida y festiva como base para la escena del mundo de los muertos, por lo que elegimos un ritmo apegado al swing latino. La música cambiará dependiendo de donde se encuentre el personaje principal y cual sea su estado de ánimo para enfatizar más las emociones.



Gran panteón de calaveras



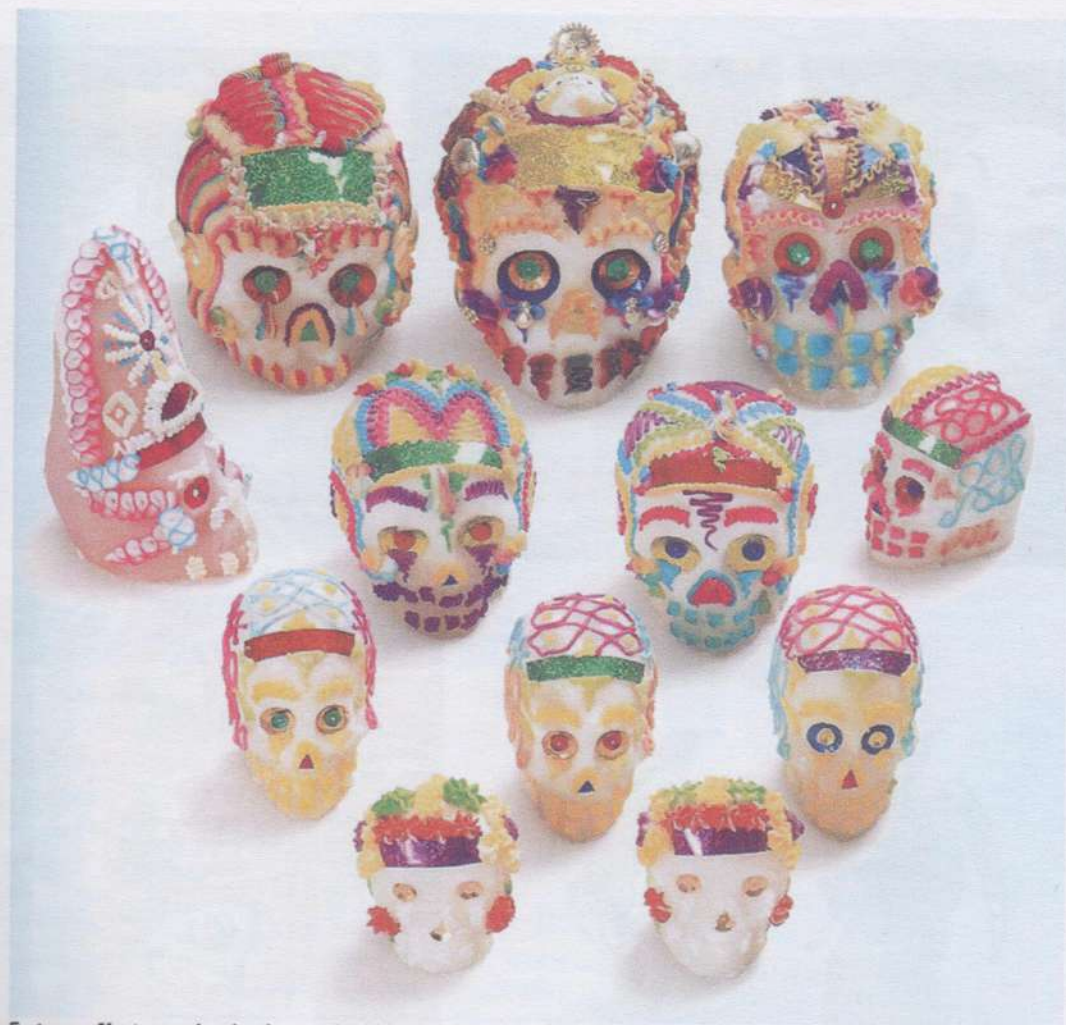
El jarabe en ultratumba

Grabados de José Guadalupe Posada



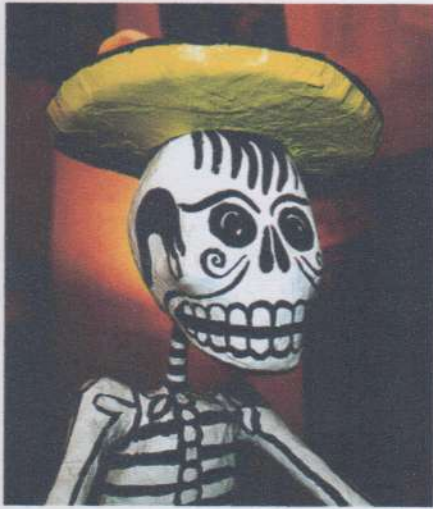
Fotografías tomadas de Artes de México. Día de Muertos. Serenidad ritual.

Ofrendas comunidades rurales



Fotografía tomada de Artes de México. Día de Muertos II. Risa y calavera.

Calaveritas de azúcar



Las Calacas Mexicanas se
Defienden del "Halloween"



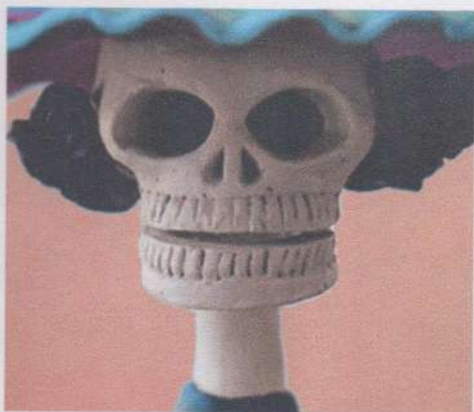
Referencia para las calacas



Referencia para adornos



Referencias para Carlos Calavera



Referencias para la Catrina



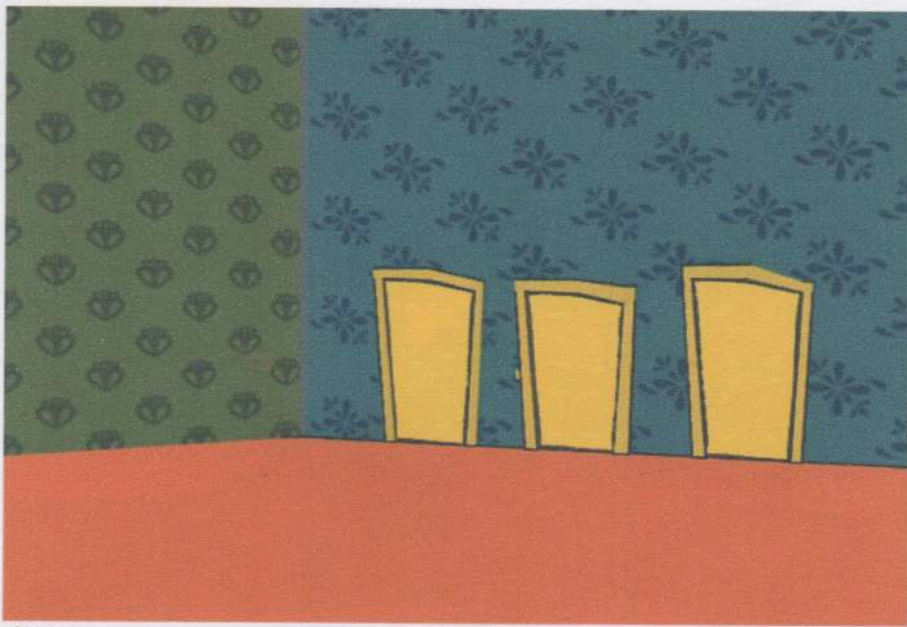
Referencias para los famosos



Referencias para el mundo de los muertos



Referencias para la ofrenda



Antes

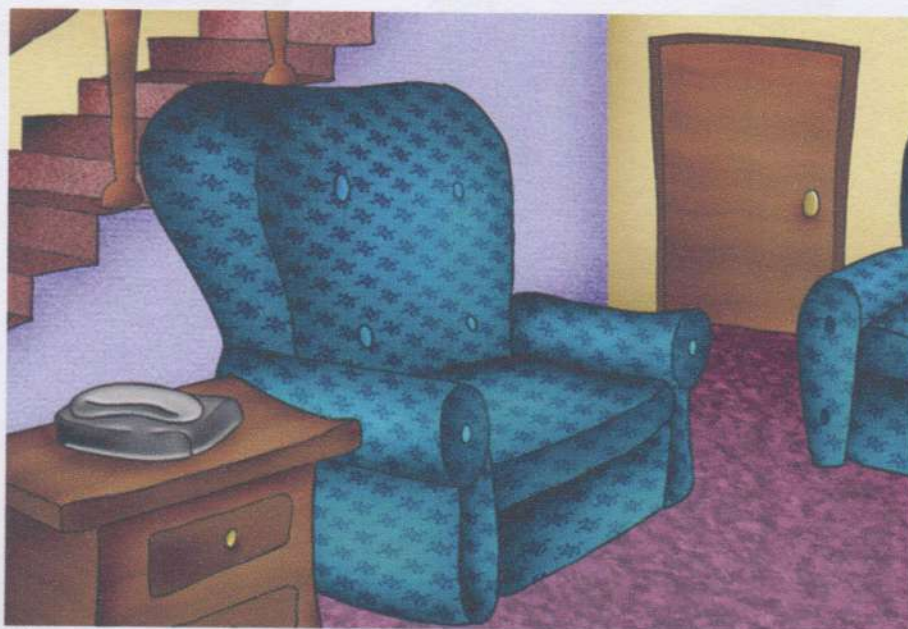


Ahora

Escenario del mundo de los muertos



Antes



Ahora

Escenario del mundo de los vivos



Ahora



Antes

Pepe vivo



Ahora



Antes

Pepe Calaca



Ahora



Antes

Carlos Calavera

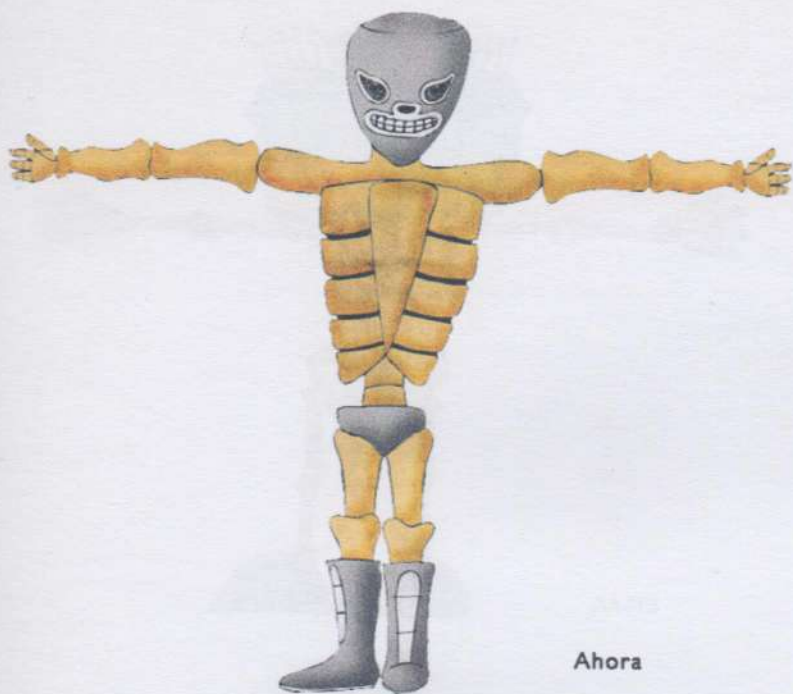


Ahora

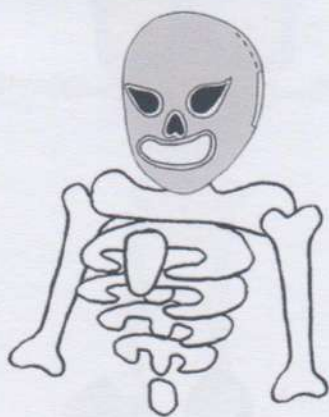


Antes

La Catrina



Ahora

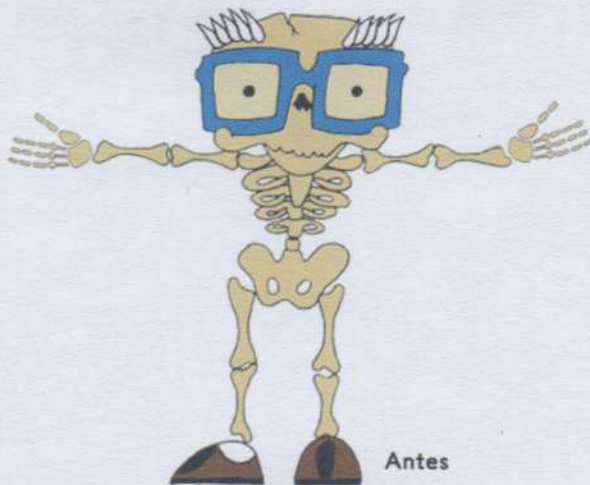


Antes

El Santo



Ahora



Antes

El abuelo

CÓMO SE HIZO
DE UN JALÓN
HASTA EL PANTEÓN

El proceso que implica la realización de una animación en 2D es un poco más compleja de lo que aparenta ser pues el producto final es el resultado de un largo proceso en el que se ven involucradas cuestiones que van desde la aparentemente simple elección de un tema, hasta la presentación de la historia animada.³¹

A continuación presentamos los pasos que forman el proceso para realizar una animación, sin dejar de largo las operaciones retóricas que, como hemos visto, son esenciales en el proceso de diseño. Utilizaremos como ejemplos nuestra experiencia durante la realización del cortó.

CONCEPTO

En esta parte del proceso se ve involucrada la *intellectio*, pues, como hemos visto, hay que tomar en cuenta varios factores importantes antes de empezar cualquier otra cosa. La elección de un tema resultó, en nuestro caso, más compleja de lo esperado. La primera idea que intentamos abordar fue el tema de la influencia que los medios de comunicación masiva, concretamente la televisión, ejercían sobre los adolescentes que están en búsqueda de una identidad propia; sin embargo, era un tema tan complejo que nos causó muchas trabas debido a que los argumentos que teníamos no eran pertinentes al auditorio conformado por adolescentes, lo que nos ocasionó un retraso. Se descartó. Un segundo intento fue tratar la premisa de que "las cosas no llegan por si solas", pero nos enfrentamos a problemas similares que con el tema anterior: nada de lo propuesto era convincente, por lo que hubo más retraso. Así, llegamos a la idea de abordar el tema de día de Muertos, tema con el que simpatizábamos todos y formaba parte de un problema socio-cultural actual. Así pues, el concepto es el tema del cual trata la historia. Entonces se realizó una investigación acerca del tema, de los auditorios.

GUIÓN

Una vez seleccionado el tema se presentaron más cuestiones a analizar y resolver. La principal era responder a la pregunta ¿de qué se pretendía persuadir al auditorio con la historia? Esto es la intención persuasiva que serviría de guía para el desarrollo de la historia. Esta parte fue un poco más sencilla, pues desde que nos enfocamos en tratar sobre el día de Muertos, teníamos más clara la intención persuasiva (parte de la *intellectio*) de la que posteriormente se derivaron los argumentos necesarios para lograr la persuasión.

³¹ Este apartado se basó en el estudio que Raúl García hizo sobre el proceso de creación de la animación tradicional: *La magia del dibujo animado*, Madrid, 1995.

Lo que vino a continuación fue un poco más difícil porque había que determinar que historia era la más adecuada para ello. Había que acomodar los argumentos (*dispositio*) de tal manera que la historia se desarrollara de manera fluida y tras un par de intentos obtuvimos *De un jalón hasta el panteón*, misma que fue sufriendo pequeñas modificaciones hasta quedar como se presenta en el siguiente apartado.

En esta parte se desarrolló la personalidad de los personajes principales: Pepe, Carlos, La Catrina, el abuelo y el Santo, que si bien, éstos tres últimos no son personajes del todo principales, juegan un papel de suma importancia en la evolución de Pepe y en el desarrollo de la historia.

Una vez establecidas las personalidades de los personajes y la historia base del corto, entonces se comienza la redacción del guión, que, de manera muy detallada, presenta las del cortometraje.³² Es importante tomar en cuenta que “el guión escrito no es definitivo y su traducción en imágenes siempre supone una reelaboración de las secuencias y un proceso de mejora que sólo concluye en el momento de animar la escena.”³³

PREPRODUCCIÓN

Aún en la *dispositio* y con el guión establecido, parecía fácil la elaboración del story-board³⁴, pero también representa algo más elaborado. En el guión se realizó el desglose de las escenas por tomas; en el story-board se incluye una imagen que ejemplifique visualmente lo que acontece en cada toma y que tipo de plano se utiliza para narrar la toma, el fondo, la música y los sonidos que acompañan y complementan la toma. Aquí se toma en cuenta el del tiempo que durará cada toma dependiendo de las acciones y los diálogos que la conforman, tomando en cuenta la situación planteada en la toma, esto es el *timing* adecuado para el completo entendimiento de la situación presentada.

Raúl García hace una clasificación en cuanto al proceso de elaboración de un story-board en tres fases: preliminar, secuencias, tira leica (*animatic*). En el primero se recogen las ideas principales y se buscan ambientes fondos y atmósferas para el desarrollo de las escenas. En el segundo se desarrollan las situaciones dramáticas estableciendo relaciones entre los personajes. Se establece el diálogo definitivo, el orden de las secuencias y la

³² Para ver el guión completo del corto, véase el siguiente apartado.

³³ Raúl García, *La magia del dibujo animado*, Madrid, Mari-Ayuso Editor, 1995, p. 18.

³⁴ En el siguiente apartado proporcionamos algunas páginas de nuestro story-board como ejemplo.

duración aproximada. En el tercero se realiza un borrador del corto, un primer boceto animado. Es la proyección de las secuencias con voces y música provisionales.³⁵

A la par realizamos las propuestas del estilo de los personajes, aquí, aun teníamos la idea de realizar el cortometraje en 3D, así que las propuestas fueron en función de ello (*elocutio*).

PRODUCCIÓN

Al presentar el *animatic* ante los asesores en el I Ivo trimestre, y darnos cuenta que había muchas correcciones por hacer, decidimos, por cuestiones explicadas en el apartado anterior, cambiar la idea de realizar el corto en 3D a hacerlo en 2D. Esto involucró un replanteamiento en cuanto al estilo de los personajes y de los escenarios, para enfatizar los argumentos. Por lo que tuvimos que retenernos un poco más en la *elocutio*, peor una vez determinados los cambios se siguió con el proceso y pasamos a la etapa de la *pronunciatio*, es decir, comenzamos a realizar las animaciones. En este punto, Raúl García menciona como punto de partida, una planificación técnica, en el que se indicarían los tiempos, movimientos de cámara, separación de fondo y personajes, efectos especiales. En nuestro caso, los dos primeros puntos los desarrollamos en el punto anterior, durante la elaboración del *story-board*³⁶, que si bien sufrió algunas modificaciones, no teníamos el tiempo suficiente para hacer uno nuevo, así que retomamos el que teníamos y sobre él corregimos los tiempos.

Una vez establecidos los cambios en los fondos y los personajes, se llevaron a cabo los *layouts*, tanto de fondos como de personajes. En el caso de los fondos, se realizaron los dibujos acabados de los fondos que servirán de guía para quien fue el encargado de colorearlos y armarlos en nuestro caso. Para los personajes, se tomó en cuenta el encuadre, el fondo y la composición del plano, y se indicó el tamaño y perspectiva de los personajes que darían vida a cada toma.

Aquí haremos un pequeño paréntesis en el proceso que propone Raúl García, pues antes de pasar al siguiente punto, realizamos la grabación de los diálogos de los personajes³⁷, los efectos de sonido que necesitábamos para enfatizar y complementar la

³⁵ Raúl García, *Op. Cit.*, p. 18.

³⁶ Raúl García, *Op. Cit.*, p. 19.

³⁷ Encontrar a las personas adecuadas para las voces de Pepe, Carlos, El Santo y el abuelo fue complicado, pues queríamos que las voces fueran de acuerdo a la personalidad de cada personaje.

animación y platicamos con un músico para la elaboración de música original que acompañará y complementará lo anterior mencionado.

ANIMACIÓN

La tener los diálogos finales que utilizaremos para el corto, y que nos marcarán el tiempo, junto con la música (en la secuencia del baile), se comenzó la animación. Para ello el trabajo a realizar se dividió para que se pudieran realizar diversas acciones al mismo tiempo, dos personas principales encargadas de comenzar a animar, primero personajes extras para soltar la mano y luego los personajes principales. Una persona más encargada de la edición del audio y el *lipsinc*³⁸ de cada diálogo de cada personaje que estuviera involucrado en uno, quien al terminar esa labor comenzaría a animar personajes extras y realizaría la digitalización de las secuencias animadas listas para colorear. Texturizado³⁹, coloreado y sombreado de fondos y personajes, una persona más. Este es el punto en el que vamos hasta ahora en la realización de nuestro cortometraje. La idea es que una vez que alguien termine su tarea asignada comenzará con la edición de las secuencias que estén texturizadas.

Así pues, el proceso que hemos seguido hasta el momento en la realización de la animación de nuestro corto es la siguiente:

Como lo mencionamos anteriormente, lo primero que hicimos, una vez hechas las correcciones, fue grabar los sonidos y los diálogos de los personajes. Una vez grabado todo lo necesario, se hizo una selección de los sonidos que más funcionaran para el caso así como de los diálogos más convincentes y se editó el audio de la selección. A la vez platicamos con la persona que nos ayudaría con la banda sonora del cortometraje acerca de las especificaciones para cada parte del corto.

Ya editado el audio, el encargado de *lipsinc* comenzó a trabajar en ello. Se hicieron bocas en la posición de diferentes visemas⁴⁰, posteriormente se introducían en un programa en el cual se van acomodando para que las bocas se muevan de acuerdo a los diálogos del personaje. Se hizo una primera prueba y se mostró a uno de los asesores para la revisión y posteriormente se hicieron las correcciones necesarias. Una vez arreglado, se pasaron a la

³⁸ El *lipsinc* es la sincronización del movimiento de la boca de un personaje con el audio de su diálogo.

³⁹ Utilizamos más el término texturizar, en vez de colorear, porque tanto los fondos como los personajes tienen color con textura y no se utilizaron colores lisos.

⁴⁰ Al hablar de visemas, hacemos referencia a Jason Osipa quien explica que los visemas son los sonidos que solo pueden hacerse con ciertas posiciones de la boca.

persona encargada de texturizar para que les diera color. Mientras tanto, una de las personas encargadas de la animación comenzaba a hacer los *layouts* de los fondos y una vez listos se entregaban para ser texturizados y armados en la computadora.⁴¹ A la vez que se texturizaban y armaban los fondos, los animadores comenzaban a animar tomas que se armaban en una línea de prueba, es decir, se hacía una prueba de la animación con los borradores de los dibujos que conforman la animación, y se mostraban a otro asesor. Una vez revisados, se hacían las correcciones y una vez aprobado se entintaba por el mismo animador. Ya entinado se pasaban los dibujos limpios al encargado de digitalizarlos, quien los escaneaba y vectorizaba automáticamente en *Illustrator*, una vez vectorizados, se entregaban a quien finalmente los iba a texturizar y archivar en carpetas.

Lo que seguirá a continuación es la edición de las animaciones, es decir, se armarán en la computadora, se unirán los fondos y se agregarán los efectos que hagan falta para completar la animación, así como el audio tanto de música, como de diálogos y sonidos y hasta aquí llegaría la *pronunciatio*.

El *actio* se llevaría a cabo al presentar el cortometraje terminado ante los asesores.

⁴¹ Cada elemento de la toma estaría en un plano distinto, por lo que había que armar una composición con los elementos que conformaran el fondo.



Escena 1

Toma 11

3 seg

Plano general en tres cuartos.
Vemos a Pepe sentado en el sofá. Sube los pies a la mesita y los cruza mientras se recarga acomodándose en el sillón doblando sus brazos, colocando las manos en la nuca.
Fondo: pared con cuadros, escaleras.
Sonidos: música de fondo, la luchas, resortes de sillón.

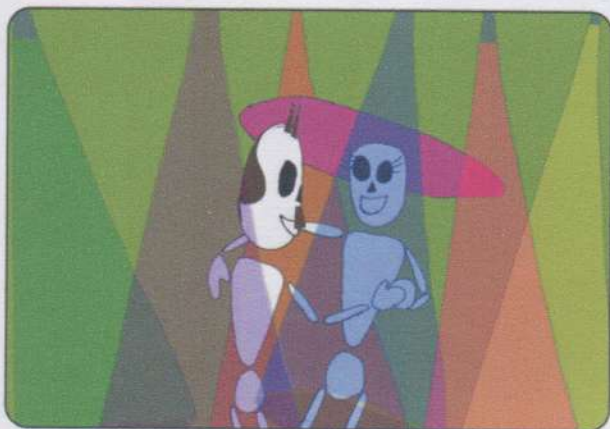


Escena 1

Toma 12

4 seg

Close up de Pepe.
Pepe ve al frente y comienza a cerrar los ojos como quedándose dormido, luego los cierra por completo y deja caer su cabeza un poco hacia su derecha.
Sonidos: música de fondo, luchas terminando.

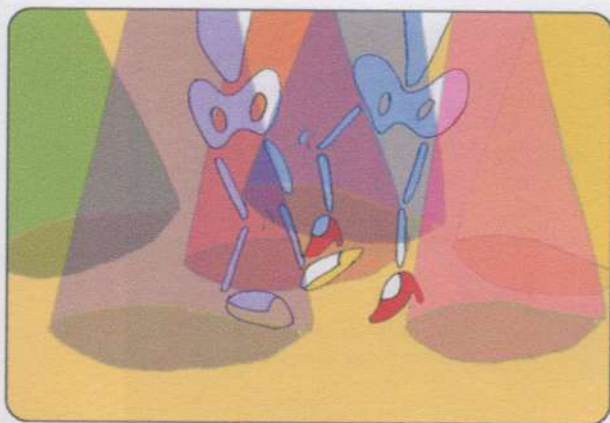


Toma 39

Escena 2

3 seg

Plano medio.
Vemos a Pepe y a la Catrina bailando muy sonrientes.
Fondo: luces.
Sonido: swing.

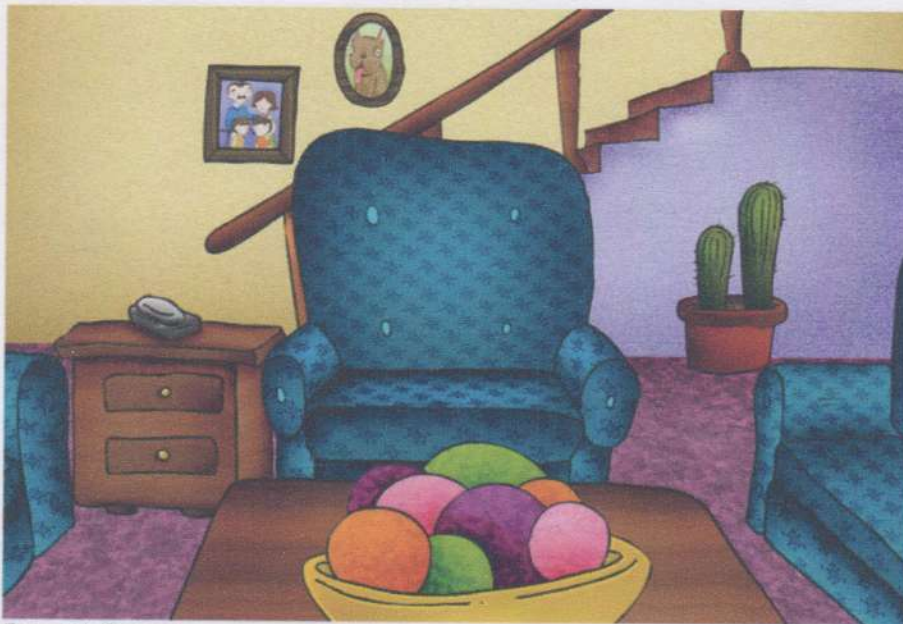


Toma 40

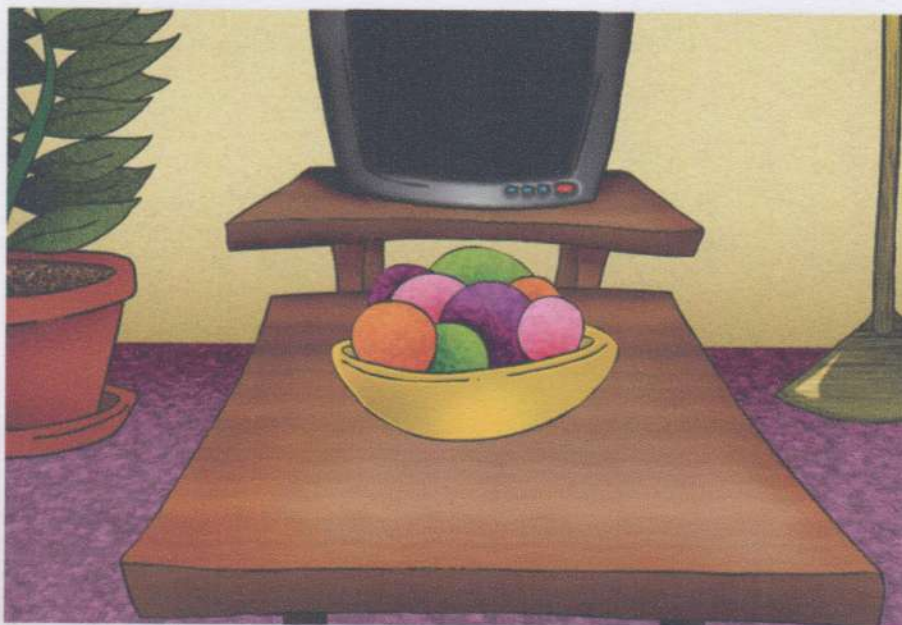
Escena 2

3 seg

Plano medio.
Vemos los pies de Pepe y la Catrina bailando.
Fondo: luces
Sonido: swing.

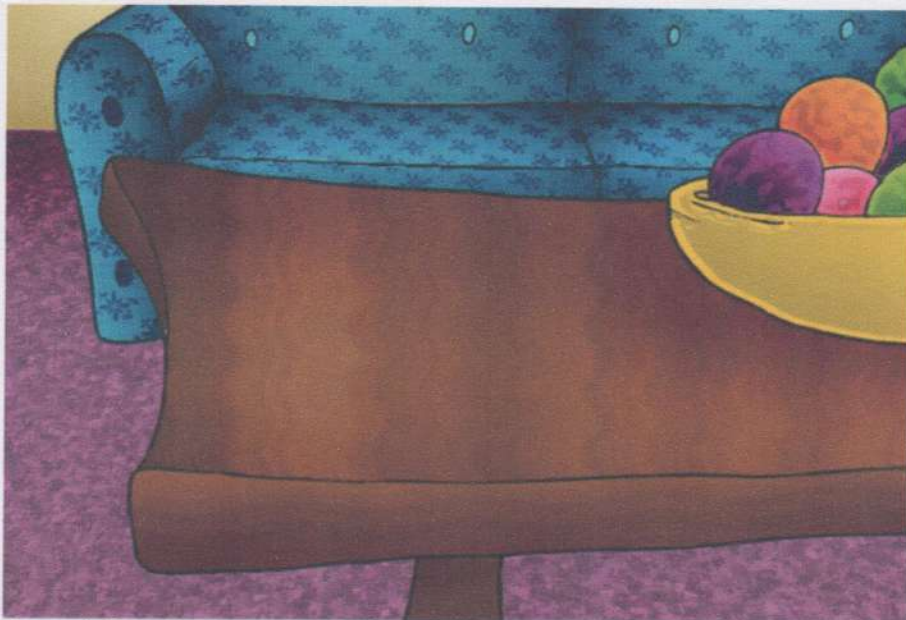


Escena Toma2



Escena Toma3

Layout de fondos



Escena 1 Toma 6

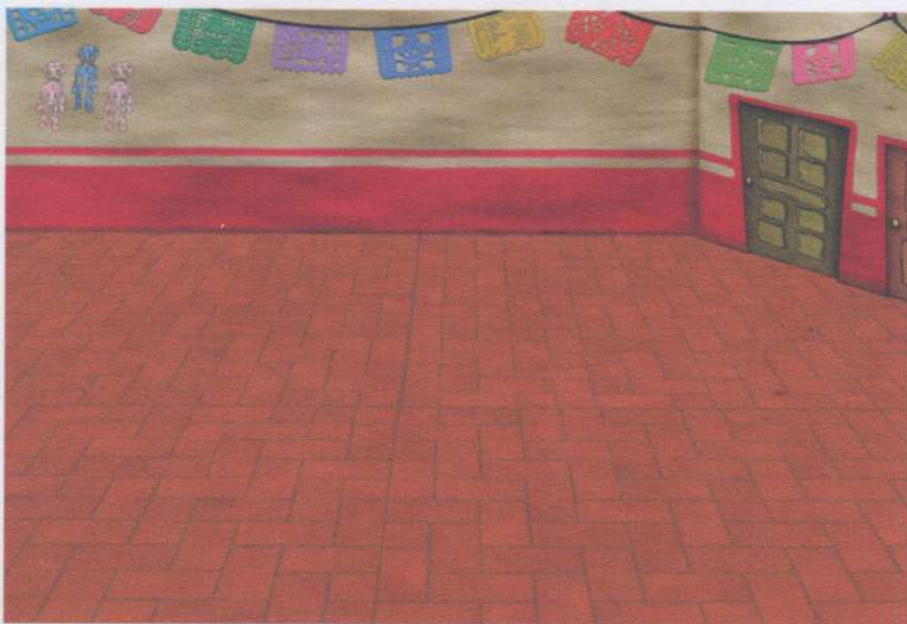


Escena 2 Toma 1

Layout de fondos

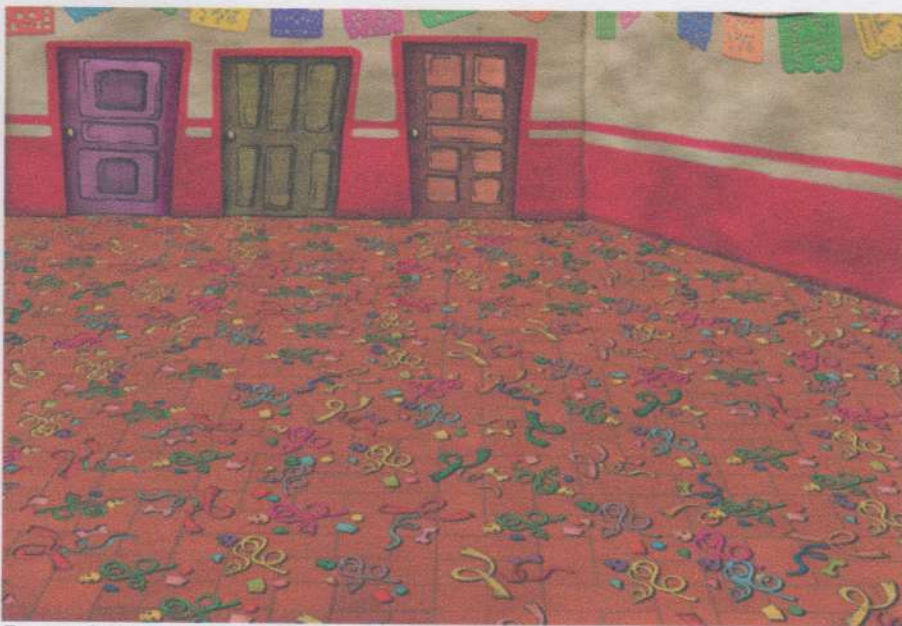


Escena 2 Toma 12



Escena 2 Toma 19

Layout de fondos



Escena 2 Toma 40



Escena 2 Toma 68

Layout de fondos



Enrique SañudoM. Voz de Carlos Calavera



Bruno de Vecchi. Voz de Pepe

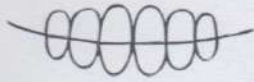


Carlos Muñoz. Voz de El Santo



Objetos utilizados para hacer los efectos

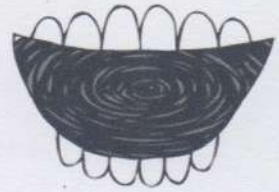
Grabación de voces y sonidos



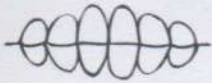
normal



a



a!



b, m, p



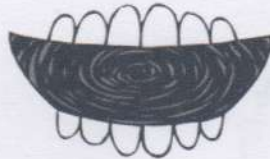
c, g, ch, k, n, r, t, w, y



d



e



e!



o



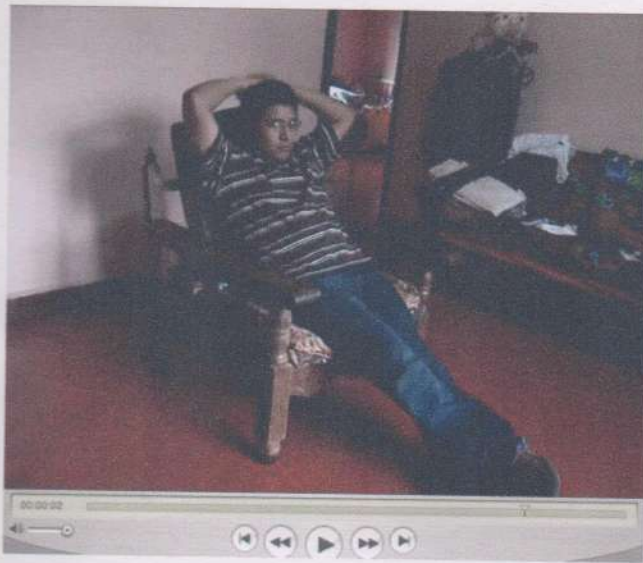
o, u



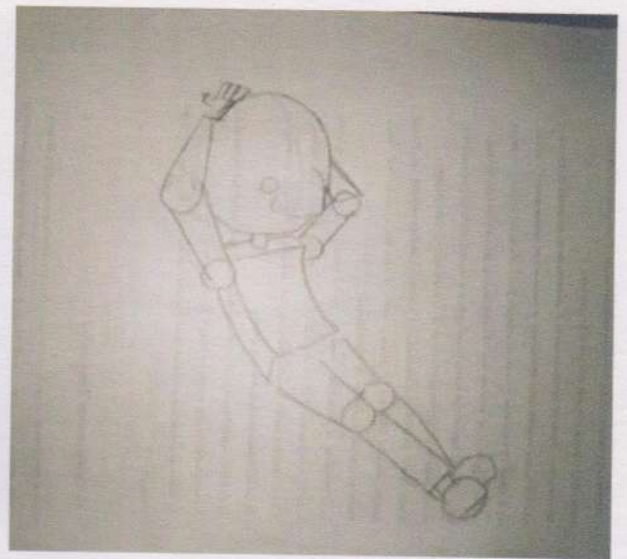
s, z



v, f



1. video



2. boceto



3. delineado



4. texturizado (coloreado)

Proceso de las animaciones

De un jalón hasta el panteón

Pepe, un papá de cuarenta y tantos, lee el periódico en la comodidad de su sofá, su pequeña hija de 8 años de edad lo llama para que lo ayude pero él responde estar muy ocupado y que mejor le pida ayuda a su mamá. Pepe continúa leyendo el periódico entre cuyas notas hay una referente al día de muertos, pero al no encontrar nada de lo que le interesa cierra el periódico y lo avienta. Enseguida enciende la televisión y cambia el canal hasta que encuentra un canal en el que están pasando las luchas, sonríe placenteramente acomodándose en su sillón para disfrutar lo que va hasta quedarse dormido.

De pronto una música lo despierta, abre los ojos y se asusta al ver el lugar lleno de calacas, divirtiéndose como en una fiesta. Vuelve hacia un lado y hacia otro preguntándose:

-¿Qué está pasando? ¿Dónde estoy?

De pronto aparece frente a él una calaca, alza su voz dando una respuesta volviendo en el pecho y le responde:

-Hola, hijo.
Estamos en el mundo de los muertos,
Donde estamos en las luchas.

Pepe confundido voltea a veras y se asusta al ver que él también es una calaca. Carlos Calvera continúa explicándole:

Carlos Calvera: No mamá, aquí no hay preocupación.
Pura diversión.

Pepe: ¿Esto no tiene nada de divertido? Yo me voy a mi casa.

Pepe va caminando de malos mientras el resto de las calacas se burlan de él. En su caminar hacia la supuesta salida a su casa, Pepe se topa con un personaje singular: El Santo quien le ofrece una cerveza mientras le dice:

HISTORIA Y QUIÓN



De un jalón hasta el panteón

Pepe, un papá de cuarenta y tantos, lee el periódico en la comodidad de su sofá, su pequeña hija de 8 años de edad lo llama para que le ayude pero él responde estar muy ocupado y que mejor le pida ayuda a su mamá. Pepe continúa leyendo el periódico entre cuyas notas hay una referente al día de muertos, pero al no interesarle nada de lo que lee, cierra el periódico y lo avienta. Enseguida enciende la televisión y cambia el canal hasta que encuentra un canal en el que están pasando las luchas, sonríe plácidamente acomodándose en su sillón para disfrutar lo que ve hasta quedarse dormido.

De pronto una música lo despierta, abre los ojos y se asusta al ver el lugar lleno de calacas, divirtiéndose como en una fiesta. Voltea hacia un lado y hacia otro preguntándose:

-¿Qué está pasando? ¿Dónde estoy?

De pronto aparece frente a él una calaca, afina su voz dando unos pequeños golpecitos en el pecho y le responde:

-Hmm, hmm.

Estamos en el mundo de los muertos,
Donde andamos en los huesos.

Pepe confundido voltea a verse y se asusta al ver que él también es una calaca. Carlos Calavera continúa explicándole:

Carlos Calavera: No mano, aquí no hay preocupación,
Pura diversión.

Pepe: ¡Esto no tiene nada de divertido! Yo me voy a mi casa.

Pepe va caminando de malas mientras el resto de las calacas se burlan de él. En su caminar hacia la supuesta salida a su casa, Pepe se topa con un personaje singular: El Santo quien le ofrece una cerveza mientras le dice:

-Pepe, siéntete como en tu casa.

Pepe se queda atónito viéndolo pasar. Carlos Calavera se acerca a él y Pepe le dice muy asombrado y emocionado:

-¡El Santo! ¡Sabe mi nombre!

Carlos Calavera abraza a Pepe y dice:

-Aquí, la gente famosa
Que nunca conociste en vida
La encontrarás a diario
Sentada en la cantina.

Pepe y Carlos conviven unos momentos con Frida Khalo, El Santo y Cantinflas. Mientras Pepe brinda con ellos, Carlos Calavera le pone una venda en los ojos y lo empuja hacia un círculo donde varios niños juegan y gritan con emoción con una cola de burro en la mano. Pepe juega a "Ponle la cola al burro". Pepe trata de atinarle al burro mientras los niños calaca alrededor se ríen. Carlos continúa explicándole a Pepe

-Chicos y grandes se divierten
Pues aquí las risas son de toda la gente
Y entre tantos juegos
Todos se entretienen.

Pepe por fin pega la cola del burro y se ríe con los niños al ver que no le ha atinado al lugar indicado. Un niño se acerca a Pepe y le ofrece una calaverita de azúcar mordida y la recibe con gusto mientras Carlos le dice:

-Todos compartimos el pan
Y el dulce también
Aunque hambre no nos da
Nos sentimos bien.

Carlos le da una palmadita a Pepe y él disfruta de la calaverita y un pan de muerto que Carlos le ofreció. Mientras mastica, La Catrina pasa caminando coquetamente frente a ellos, Pepe la sigue con la mirada, al darse cuenta de que Pepe la ve con gusto y embobado por su belleza, en eso La Catrina jala a Pepe de la corbata y lo lleva a la pista de baile. Pepe, muy sonriente, toma con mucha seguridad a La Catrina y bailan juntos mientras la banda toca. En el último paso del baile, La Catrina hace le da una vuelta a Pepe que lo hace salir girando como trompo hasta detenerse junto a Carlos Calavera. La música repentinamente se detiene y las luces se apagan. Se enciende una luz que se dirige directamente hacia un reloj de manecillas. Todas las calaveras empiezan a contar 10 segundos en forma regresiva.

-¡Diez, nueve, ocho, siete, seis, cinco, cuatro, tres, dos, uno! ¡Feliz día de muertos!

Se encienden las luces, suenan las fanfarrias y caen del techo globos, confeti y serpentinas. Todas las calacas empiezan a salir por las puertas, muy presurosas y emocionadas. Carlos Calavera se dirige hacia una puerta mientras Pepe lo sigue, y emocionado le pregunta:

-Y ahora que sigue?

Carlos Calavera sin detenerse le contesta:

-La fiesta se muda
El banquete es allá arriba
Para todos los muertos
Que los recuerda su familia.

Carlos Calavera abre una puerta y da un paso hacia adentro. Pepe ilusionado con ver a su familia intenta entrar junto con él, pero lo detiene reiterándole:

-Para todos los muertos
Que los recuerda su familia.

Carlos Calavera cierra la puerta. Pepe se queda desconcertado e intenta abrir la puerta sin lograrlo. Agacha la cabeza tristemente. Camina hacia el centro del salón tristemente. De pronto escucha un sonido y la voz de un viejo calaca que le dice:

-¿A ti también te olvidaron?

Pepe asienta con la cabeza. Hace una pausa y la levanta mirando sorprendido al viejo calaca dándose cuenta que es su papá.

Pepe se despierta agitado frente a su televisor. Con las manos toca desesperado su cuerpo para saber si está bien y respira hondo. Se levanta del sillón llamando a sus hijos.

Pepe: ¡Güicho! ¡Anita!

Pepe les enseña a sus hijos sobre el abuelo mientras ponen juntos la ofrenda de muertos.

FIN

De un jalón hasta el panteón

Guión técnico

Personajes:

Pepe vivo: hombre de 40 y tantos años, estatura media, delgado pero con panza, bigote, con entradas grandes, tez morena clara, cabello castaño oscuro. Viste camisa con mangas arremangadas y fajada pero algo desajustada, corbata desajustada, pantalones de vestir y pantuflas.

Pepe en calaca: esqueleto físicamente igual, con bigote y cabello, usando solo pantuflas y corbata.

Carlos Calavera: esqueleto de alrededor de 30 años, alto, delgado, con pequeño bigote. Viste tirantes, y sombrero y zapatos de pachuco. Actitud alegre, ágil, seguro y energético.

Catrina: alta, delgada y elegante. Catrina clásica, con gran sombrero, estola de plumas y zapatos de tacón.

El Santo: esqueleto alto y fuerte, con máscara, capa y botas plateados.

Viejo calavera: esqueleto de 80 años, encorvado, sin dientes, pelón. Usa lentes.

Extras: calacas hombres, mujeres. Flacos, gordos, chaparros y altos. Con diferentes accesorios que los diferencian todos con zapatos.

Niños calavera: esqueletos entre 8 y 11 años de edad, con gorras, moños en el cabello, tenis.

Escena I

Sala de televisión de una casa de clase media. Sofá sobre cuyo brazo derecho está el control remoto de la televisión, mesita de centro sobre la que hay un centro de mesa, mueble de la televisión, televisión, fotos familiares en la pared y escaleras

Personajes: Pepe.

Tomada

Pantalla en negro.

Voz en off de niña: ¡Pa! ¿Me ayudas?

Voz en off de Pepe: ¡Estoy ocupado, dile a tu mamá!

Toma 2

Fade in. Plano general.

Vemos a Pepe sentado en el sofá leyendo el periódico.

Fondo: escaleras y pared con fotos.

Sonidos: música de fondo, periódico.

Toma 3

Plano medio. Vista subjetiva.

Las manos de Pepe cambian la página del periódico.

Sonidos: música de fondo, periódico.

Toma 4

Close up del periódico. Vista subjetiva.

Vemos una noticia sobre el día de muertos en el periódico, en la que hay una imagen de un grabado de Posada, la cámara se acerca lentamente a la imagen.

Sonidos: música de fondo.

Toma 5

Plano medio.

Pepe sentado en el sofá frunce el seño como aburrido mientras cierra el periódico.

Fondo: escaleras y pared.

Sonidos: música de fondo, periódico.

Toma 6

Plano medio cerrado.

El periódico cae en la mesita de la sala.

Fondo: un sillón y la pared.

Sonidos: música de fondo, periódico caer.

Toma 7

Close up del brazo del sillón con el control.

Entra a cuadro la mano derecha de Pepe y agarra el control.

Sonidos: música de fondo.

Toma 8

Close up de la televisión.

La televisión se enciende y aparece la imagen de un señor dando las noticias.

Sonidos: música de fondo, encendido de televisión, noticiero.

Toma 9

Plano medio cerrado.

Vemos a Pepe aburrido, frunciendo el ceño.

Fondo: escaleras.

Sonidos: música de fondo, gruñido de Pepe.

Toma 10

Close up de la mano de Pepe.

Se ve la mano de Pepe cambiando el canal de televisión con el control.

Fondo: pared.

Sonidos: música de fondo, botón del control al apretarse.

Toma 11

Close up de la televisión.

La tele cambia de imagen y ahora se ven las luchas, en las que un luchador somete a otro.

Sonido: música de fondo y luchas.

Toma 12

Close up de Pepe.

Vemos la transición de la cara de Pepe de aburrido a feliz.

Sonidos: música de fondo, luchas, gemido de Pepe.

Toma 13

Plano general en tres cuartos.

Pepe está sentado en el sofá, se acomoda estirándose un poco y cruzando las piernas estiradas y colocando sus manos en la nuca.

Fondo: pared, puerta, sillón.

Sonidos: música de fondo, luchas.

Toma 14

Close up de Pepe.

Pepe ve al frente y comienza a cerrar los ojos como quedándose dormido.

Sonidos: música de fondo, luchas.

Toma 15

Plano medio. Vista subjetiva.

Vemos la televisión con las luchas haciéndose borroso mientras los párpados se van cerrando.

Sonido: música de fondo, luchas.

Toma 16

Fade out a negro.

Aparece el título.

Sonidos: fade out de la música de fondo y las luchas. Fade in música de fondo de la fiesta de calacas (swing).

Escena 2

Salón de fiesta. Pista de baile, de madera, al centro. Frente a la pista, una gran pared con escenario de la banda de mosaico (a manera de cocina poblana), adornado con un arreglo de flores de cempasúchil y papel picado. Arriba del arreglo hay un reloj de calavera. Junto a la pared, de ambos lados hay 6 puertas, tres de cada lado de diferente color, tamaño y forma. Enseguida una pared hacia cada lado, dos series de puertas más hacia cada lado y finalmente otra pared. Todas las paredes tienen una cuarta parte pintada de rosa en la parte de abajo y una delgada franja del mismo color justo arriba de la zona pintada. En una de las paredes cercanas a la pista, están los niños jugando, con el póster de un dibujo de un burro sin cola, rayones de crayones sobre el papel tapiz y un avioncito dibujado en el suelo. Las mesas enfrente de la pista, entre las segundas puertas y la última pared, están adornadas con velas y un florero con flores de cempasúchil, algunas con pan de muerto y otras con calaverita de azúcar. Del techo cuelgan luces y de pared a pared hay una larga serie de papel picado de colores.

Personajes: Pepe en calavera, Carlos Calavera, La Catrina, El Santo, , banda de música, extras, niños, viejo calaca.

Toma 1

Plano general. Vista subjetiva.

Se van abriendo los párpados y se ven varias calacas, en primer plano se ve una calaca tocando un contrabajo. La vista se mueve hacia la derecha y se ven más calacas y en primer plano una calaca bebiendo. Pepe grita asustado:

Pepe: ¿Qué está pasando?

La vista se mueve a la izquierda, se ven más calacas y en primer plano unas calacas bailando.

Pepe: ¿Dónde estoy?

La vista se mueve a la derecha y aparece Carlos Clavera quien moviendo los brazos como declamando dice:

Carlos Calavera: Soy Carlos Calavera y estamos en el mundo de los muertos.

Fondo: pared con papel picado, puertas en pared con papel picado.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 2

Close up de Pepe a plano medio.

Vemos los ojos y las cejas de Pepe mientras escuchamos a Carlos.

Voz en off de Carlos Calavera: donde andamos en los huesos.

Se abre la toma a plano medio y Pepe, sentado en una silla junto a una mesa, toca sus costillas asustado.

Fondo: pared, puertas, papel picado, mesas sillas, calacas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 3

Plano general en tres cuartos.

Pepe salta asustado de la silla donde estaba sentado mientras grita.

Fondo: pared, papel picado, mesas, sillas, calacas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 4

Plano medio.

Pepe aterriza del salto y se incorpora, aún asustado voltea su cabeza hacia su derecha y ve la mano de Carlos que lo abraza, la cámara se mueve hacia la izquierda viendo a Pepe y la mano de Carlos. Pepe voltea a la izquierda, la cámara se mueve a la derecha, vemos a

Carlos y la reacción de Pepe que se asusta ligeramente. Mientras mueve el brazo como declamando, Carlos dice:

Carlos: No mano, aquí no hay preocupación, pura diversión.

Pepe se enoja.

Fondo: pared, puertas, papel picado, mesas, sillas, calacas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 5

Cortinilla de flores

Sonido: música de fila de conga, risas.

Toma 6

Plano medio:

Dos calacas sentadas en una mesa se ríen.

Fondo: abstracto.

Sonidos: música de fila de conga, risas.

Toma 7

Cortinilla de calaveras de azúcar.

Sonidos: música de fila de conga, risas.

Toma 8

Plano general.

Dos calacas están tomadas de las manos con los brazos arriba mientras otras calacas en fila pasan por debajo bailando.

Fondo: abstracto.

Sonidos: música de fila de conga, risas.

Toma 9

Cortinilla de papel picado.

Sonidos: música de fila de conga, risas.

Toma 10

Plano medio cerrado.

Dos brazos de calacas chocan un par de copas.

Fondo: abstracto.

Sonidos: música de fila de conga, risas.

Toma 11

Plano medio.

Pepe camina molesto hacia la cámara diciendo:

Pepe: ¡Esto no tiene nada de divertido!

Fondo: puertas, papel picado, mesas, calacas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 12

Plano general en tres cuartos.

Pepe camina hacia adelante de espaldas a la cámara mientras dice:

Pepe: Yo me voy a mi casa.

Fondo: puertas, papel picado, calacas.

Sonidos; música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 13

Una calaca señala a Pepe que se va y suelta una carcajada burlándose.

Fondo: pared, papel picado.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo, carcajada.

Toma 14

Plano medio.

Muchas caras de calaca se ríen a carcajadas.

Sonidos: carcajadas.

Toma 15

Plano medio.

Pepe, extrañado y algo enojado, voltea hacia ambos lados.

Pepe: ¿Qué? ¿Qué?

Entra a cuadro un brazo de calaca con una cerveza en la mano. Pepe voltea a verla desconcertado.

Fondo: pared.

Sonidos: carcajadas.

Toma 16

Plano medio.

El Santo ve a Pepe mientras lo abraza por el hombro con el brazo derecho, mientras sostiene 3 cervezas con el otro brazo.

Santo: Pepe, siéntete como en tu casa.

Le da dos palmaditas en la espalda Pepe. Pepe esta estupefacto.

El santo sale de cuadro hacia la izquierda de la pantalla. Pepe lo sigue con la vista embobado.

Fondo: Pared, puertas, papel picado, mesas, calacas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 17

Close up de Pepe.

Pepe, estupefacto, dice:

Pepe: ¡El Santo!

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 18

Plano medio.

Carlos sonriente abraza a Pepe, Pepe gira la cabeza sorprendido hacia Carlos mientras dice:

Pepe: ¡Sabe mi nombre!

Mientras Pepe habla, Carlos sonríe más y le contesta moviendo el brazo como presentándole algo:

Carlos Calavera: Si... Aquí la gente famosa que no conociste en vida...

Fondo: pared, papel picado, calacas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 19

Plano medio corto a plano medio.

La cámara hace un recorrido por las caras de Cantinflas, Frida Khalo y El Santo mientras escuchamos a Carlos:

Voz en off de Carlos Calavera: ...la encontrarás a diario sentada en la cantina.

La cámara se abre y vemos a Pepe ya Carlos junto a los famosos, todos levantan su copa brindando.

Todos: ¡Salud!

Fondo: puertas, pared, papel picado, calacas.

Sonidos: música mexicana, gente platicando y riendo.

Toma 20

Plano medio corto.

Pepe muy sonríe sorprendido. Las manos de Carlos pasan sobre los hombros de Pepe y le ponen una venda en los ojos. Carlos lo empuja hacia la cámara. Pepe levanta las cejas y grita.

Fondo: pared, puertas, papel picado, calacas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 21

Close up del póster de burro Plano general.

Vemos el póster mientras la cámara se va alejando. Pepe sale de la cámara de espaldas como tropezándose, con al cola de burro en la mano derecha, entrando a un círculo de niños que gritan instrucciones emocionados.

Fondo: pared de niños, con póster de burro.

Sonidos: música infantil alegre, niños y niñas riendo y gritando instrucciones.

Toma 22

Plano medio corto.

Un niño, en medio de otros niños, grita instrucciones a Pepe con las manos en su boca.

Niño: ¡A la derecha, a la derecha!

Fondo: pared, niños calaca.

Sonidos: música infantil alegre, niños gritando instrucciones.

Toma 23

Plano medio.

Pepe voltea su derecha muy sonriente. Con los brazos extendidos y la cola de burro en la mano derecha como buscando el póster.

Fondo: pared, niños calaca.

Sonidos: música infantil alegre, niños gritando instrucciones.

Toma 24

Plano medio corto.

Una niña calaca le grita a Pepe.

Niña: ¡No, a la izquierda!

Fondo: pared, niños calaca.

Sonidos: música infantil alegre, niños gritando instrucciones.

Toma 25

Plano medio corto.

Pepe voltea a su izquierda más sonriente.

Fondo: pared, niños calaca.

Sonidos: música infantil alegre, niños gritando instrucciones.

Toma 26

Plano medio corto.

Un niño alto delgado junto a uno chaparrito gordito gritan instrucciones a Pepe.

Niño alto: ¡Abajo!

Niño chaparrito: ¡No, arriba!

Fondo: pared, niños calaca.

Sonidos: música infantil alegre, niños gritando instrucciones.

Toma 27

Plano medio.

Pepe muy feliz con la cola de burro en la mano derecha titubea, volteando a un lado y a otro tratando de seguir las instrucciones de los niños. Escuchamos a Carlos:

Voz en off de Carlos Calavera: chicos y grandes se divierten, pues aquí las risas son de toda la gente.

Pepe tapa la vista con el brazo donde tiene la cola de burro extendido hacia la cámara.
Fondo: pared, niños calaca-
Sonidos: música infantil alegre, niños gritando instrucciones.

Toma 28

Plano medio.

Pepe se quita la venda de los ojos con las dos manos.

Voz en off de Carlos Calavera: Y entre tatos juegos...

Fondo: pared.

Sonidos: música infantil alegre, niños gritando instrucciones.

Toma 29

Close up del póster de burro.

Vemos la cola de burro como bigote del burro.

Voz en off de Carlos Calavera: ...todos se entretienen.

Sonidos: música infantil alegre, niños riendo.

Toma 30

Plano medio.

Pepe ve el cartel y pone sus manos en la cara exclamando sorpresa. Está muy feliz.

Fondo: pared y niños calaca.

Sonidos: música infantil alegre, niños riendo.

Toma 31

Close up a calaverita de azúcar a plano medio.

Vemos la calaverita de azúcar, la toma se abre y el niño que sostiene la calaverita en sus manos le da una mordida.

Voz en off de Carlos: Todos compartimos el pan...

Fondo: pared, puertas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 32

Plano medio.

Pepe sostiene un pan de muerto en su mano izquierda, Carlos junto a él, abrazándolo, continúa explicando:

Carlos Calavera: ... y el dulce también...

Mientras Carlos habla, el niño extiende sus brazos hacia Pepe ofreciéndole la calaverita mordida.

Fondo: pared, calcas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 33

Plano medio corto.

Vemos a Pepe masticando con el pan mordido en una mano y la calaverita e la otra.

Voz en off de Carlos Calavera: Aunque hambre no nos da...

Fondo: pared, calacas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 34

Plano medio.

Carlos le da una fuerte palmada en la espalda a Pepe mientras le dice:

Carlos Calavera: ...nos sentimos bien.

Fondo: pared, calacas.

Sonidos: música de fondo de la fiesta, gente platicando y riendo.

Toma 35

Close up de las manos de La Catrina.

Las manos de La Catrina abren un lápiz labial.

Fondo: pared.

Sonidos: música sexy.

Toma 36

Close up de La Catrina.

La catrina se pinta los labios seductoramente.

Sonidos: música sexy.

Toma 37

Close up de la mano de La Catrina.
La Catrina cierra el espejo de mano.
Fondo: pared.
Sonidos: música sexy.

Toma 38

Plano medio en tres cuartos.
La Catrina camina coquetamente. La cámara la sigue.
Fondo: pared.
Sonidos: música sexy.

Toma 39

Plano medio.
Pepe mastica y cuando La Catrina pasa frente a él, la sigue embobado con la mirada mientras se ajusta la corbata como nervioso. Ella pestañea coquetamente, pepe gira su cabeza sin dejar de mirarla embobado. La Catrina sale de cuadro. Y Pepe sigue viéndola. Entra a cuadro la mano de La Catrina y jala a Pepe.
Fondo: pared, puertas, papel picado, calacas.
Sonido: música sexy.

Toma 40

Plano general.
La Catrina de frente en la pista de baile jala a Pepe con la mano izquierda y lo gira una vuelta hasta que quedan frente a frente. pepe queda de espaldas a la cámara.
Fondo: escenario de los músicos, músicos, luces.
Sonidos: swing.

Toma 41

Plano medio.
Pepe y La Catrina bailan muy sonrientes.
Fondo: luces.
Sonidos: swing.

Toma 42

Plano medio.

Los pies de Pepe y La Catrina bailan al ritmo de la música.

Fondo: luces.

Sonidos: swing.

Toma 43

Plano medio.

Un músico toca alegremente su instrumento.

Fondo: pared escenario y luces.

Sonido: swing.

Toma 44

Plano general.

Pepe y La Catrina bailan felices.

Fondo: luces.

Sonidos: swing.

Toma 45

Close up de los pies.

Vemos los pies de La Catrina y Pepe bailando.

Fondo: Luces.

Sonidos: swing.

Toma 46

Plano medio.

La pareja baila contenta. La cámara gira un poco.

Fondo: luces

Sonido: swing.

Toma 47

Otro músico toca alegremente su instrumento.

Fondo: pared del escenario, luces.

Sonidos: swing.

Toma 48

Plano general.

En el último paso de baile, La Catrina da un giro a Pepe y al estirar el brazo, Pepe sale de la escena girando.

Fondo: luces.

Sonidos: swing.

Toma 49

Plano medio.

Carlos esta sonriente. Pepe llega girando como trompo hasta detenerse al lado de Carlos quien dice:

Carlos Calavera: Justo a tiempo.

Pepe se ve cansado, pero feliz y enamorado. Las luces se apagan, la música se detiene.

Fondo: calacas mirando felices hacia arriba.

Sonidos: música de fondo de fiesta, gente platicando y riendo, murmullos.

Toma 50

Plano medio.

Se prende un apuntador sobre la pared principal y se mueve hasta centrar el reloj que marca unos segundos antes de las doce. Las calacas cuentan emocionadas de forma regresiva mientras el segundero avanza.

Calacas: Diez, nueve...

Sonidos: segundero, redoble.

Toma 51

Plano medio.

Vemos varias calacas contar emocionadas.

Calacas: ... ocho...

Sonidos: segundero, redoble.

Toma 52

Plano medio corto.

Pepe, rodeado de calacas, voltea hacia los lados desconcertado.

Calacas: ... siete, seis...

Sonidos: segundero, redoble.

Toma 53

Plano medio.

Los niños gritan emocionados.

Niños: ... cinco...

Sonidos: segundero, redoble.

Toma 54

Plano general en picada.

Vemos muchas calacas viendo hacia arriba contando con emoción, entre ellas Frida y El Santo.

Calacas: ... cuatro...

Sonidos: segundero, redoble.

Toma 55

Close up de varias calacas.

Vemos a muchas caras de calacas contando, entre ellas, Cantinflas y Carlos.

Calacas: ... tres...

Sonidos: segundero, redoble.

Toma 56

Closé up del reloj.

Las manecillas del reloj avanzan mientras las calacas siguen contando:

Voz en off de calacas: ... dos, uno...

Sonidos: segundero, redoble.

Toma 57

Plano general.

Los reflectores se encienden y todos gritan con gran emoción.

Voz en off de calacas: ¡Feliz día de muertos!

Sonidos: fanfarrias, gritos de alegría de calacas.

Toma 58

Plano general.

La cámara se mueve de abajo hacia arriba siguiendo el confeti que cae hasta llegar a las manos alzadas de las calacas.

Fondo: pared, papel picado.

Sonidos: fanfarrias, gritos de alegría.

Toma 59

Plano medio.

Calacas abren puertas y entran a ellas.

Sonidos: fanfarrias, puertas.

Toma 60

Close up de perillas de puertas.

Las manos de las calacas giran las perillas y abren las puertas.

Sonidos: fanfarrias, perillas.

Toma 61

Vista aérea.

Muchas calacas esperan su turno para salir, mientras otras abren las puertas.

Sonidos: fanfarrias, puertas.

Toma 62

Plano medio corto.

Manos de calacas abren puertas.

Sonidos: fanfarrias en fade out, puertas.

Toma 63

Plano general.

Vemos puertas que se cierran.

Sonidos: puertas.

Toma 64

Plano general.

De perfil, Pepe camina detrás de Carlos con prisa.

Fondo: puertas cerrándose.

Sonidos: puertas, pasos.

Toma 65

Plano medio corto.

Pepe muy emocionado camina detrás de Carlos preguntándole.

Pepe: ¿y ahora que sigue?

Fondo: puertas cerradas.

Sonidos: pasos.

Toma 66

Plano medio corto.

Carlos camina de perfil, su cara mira hacia Pepe que camina detrás de él. Carlos dice:

Carlos Calavera: La fiesta se muda, el banquete es allá arriba.

Carlos señala hacia arriba con su mano.

Fondo: puertas.

Sonidos: pasos.

Toma 67

Plano medio.

Carlos muy contento abre una puerta mientras le dice a Pepe:

Carlos: Para todos los muertos que los espera su familia.

Al terminar de hablar, Carlos ya está adentro.

Sonidos: puerta.

Toma 68

Plano medio.

Pepe intenta entrar con Carlos, pero Carlos lo detiene poniendo su brazo sobre sus costillas.

Fondo: puertas, papel picado, mesas vacías.

Sonidos: huesos.

Toma 69

Plano medio.

Carlos de frente con su brazo sobre las costillas de Pepe que está de espaldas, le reitera:

Carlos Calavera: Para todos los muertos que los espera su familia.

Al terminar de hablar, Carlos se mete y cierra la puerta.

Sonido: puerta.

Toma 70

Plano medio.

Pepe cambia el gesto de sonriente a triste mientras intenta abrir la puerta.

Fondo: puertas, papel picado, mesas vacías.

Sonido: música triste.

Toma 71

Plano medio cerrado.

Vemos a Pepe de perfil, cabizbajo frente a la puerta cerrada.

Sonidos: música triste.

Toma 72

Plano general en picada.

Pepe camina cabizbajo en medio del salón vacío.

Sonido: música triste.

Toma 73

Plano medio.

Pepe camina hacia la cámara cabizbajo. Se oye alguien que barre y unos huesos temblar.

Fondo: puertas, papel picado.

Sonidos: música triste, barrer.

Toma 74

Close up de Pepe.

Pepe levanta la cabeza y mira hacia la cámara.

Síodos: música triste, barrer.

Toma 75

Plano general.

Vemos a lo lejos a un viejo calaca parado con una escoba en la mano.

Fondo: pared, mesas.

Sonido: huesos.

Toma 76

Plano medio.

De perfil Pepe y el viejo calaca se ven frente e frente mientras el viejo dice:

Viejo calaca: ¿A ti también te olvidaron?

Fondo: Pared, papel picado, mesas.

Toma 77

Plano medio corto.

Pepe asiente con la cabeza. El cuadro se cierra un poco.

Fondo: pared, mesas.

Toma 78

Plano medio corto.

Pepe ve desconcertadamente hacia delante y dice asombrado:

Pepe: ¿Papá?

Fondo: pared.

Escena 3

Sal de televisión.

Personajes: Pepe.

Toma 1

Plano medio corto.

Pepe se endereza asustado en el sillón de su sal de tele. Voltea a verse asustado mientras toca su cuerpo. Respira agitadamente.

Fade out a negro.

Fondo: escaleras, pared.

Sonidos: televisión.

Toma 2

Pantalla en negro.

Voz en off de Pepe: ¡Huicho! ¡Anita!

Sonidos: pasos presurosos bajando las escaleras.

Escena 4

Mesa de la ofrenda.

Personajes: Pepe, sus hijos y su esposa.

Toma 1

Entrán a cuadro las manos de Pepe colocando una foto en blanco y negro del abuelo en el centro de la mesa mientras dice:

Voz en off de Pepe: Miren niños, éste es su abuelo.

La ofrenda va armándose con desvanecimientos de las manos de los niños y la esposa poniendo cosas.

Se apaga la luz y se prenden las velas de la ofrenda una a una. Se escuchan huesos acercarse. Y se ven las manos del viejo calaca saboreando las cosas que hay en la ofrenda. La foto del abuelo cambia de blanco y negro a color.

Sonidos: música alegre.

FIN

CONCLUSIONES

Con la realización del proyecto terminal nos dimos cuenta de que el proceso de diseño es más complejo de lo que aparenta.

Todo diseñador, en su papel de mediador entre su cliente y el auditorio, tiene que tomar en cuenta diversos factores de gran importancia para que el resultado final sea satisfactorio y cumpla con los objetivos. En ello, la retórica juega un papel importante. Si bien, la retórica busca encontrar los argumentos adecuados y presentarlos de manera pertinente al auditorio, con un estudio previo de éste; de igual manera y al compartir con la retórica un mismo fin: la persuasión, el diseño debe realizar un estudio del tema que va a tratar y del auditorio al que se va a dirigir estableciendo sus acuerdos previos (*intellectio*); posteriormente, establece los argumentos adecuados de acuerdo a los resultados obtenidos en la operación anterior (*inventio*). A continuación, acomoda los argumentos de la manera más conveniente de acuerdo al propósito inicial (*dispositio*). Enseguida decide cuál es la mejor manera de expresarlo gráfica y audiovisualmente (*elocutio*) y se lleva a cabo la materialización del objeto de diseño (*pronunciación*). Finalmente, presenta el resultado final ante el auditorio (*actio*).

Entender este proceso fue, para nosotros, algo complicado pues al inicio queríamos hacer los personajes y comenzar a animar, sin tomar en cuenta las operaciones anteriores, debido a que esto nos ocasionó mucha pérdida de tiempo. El proyecto propuesto en la presentación de 10mo trimestre carecía de muchos elementos importantes para que diera resultado; el tema en sí era por demás complejo. Para el comienzo del 11vo trimestre, intentando recatar el tema, presentamos varias historias, pero ninguna funcionaba. Elegimos otro tema, empero, tampoco era el más adecuado. Así, llegamos al tema de día de Muertos y con ello a *De un jalón hasta el panteón*. Sin embargo, cada paso que dábamos involucraba toma de decisiones que influirían en el resultado final. Primero, una vez elegido el tema, hubo que establecer la intención persuasiva, luego el auditorio y sus acuerdos previos que nos sirvieron después para plantear los argumentos que funcionaron como guía para redactar la historia y adaptar un guión. Posteriormente tuvimos que decidir el estilo de la animación, de los personajes, y de los escenarios, mismos que cambiaron considerablemente de la idea original a lo que ahora es. Así mismo, hubo que elegir las voces adecuadas para cada personaje, platicar con un músico para trabajar la música del cortometraje, entre muchas otras cosas. Cada una de estas decisiones fueron fundamentales para obtener el resultado final del cortometraje.

Ésta experiencia nos hizo reconocer el verdadero proceso de diseño y entenderlo para aplicarlo, tanto en este proyecto como en proyectos posteriores. Nos dimos cuenta que para avanzar satisfactoriamente en el desarrollo éstos, es importante llevar a cabo cada una de las operaciones desde el inicio hasta el final, sabiéndolas adecuar al caso específico. Ahora, podemos apreciar que un buen trabajo de diseño se construye íntegramente cuando se toman en cuenta todos los aspectos en torno al caso particular: objetivos, auditorio, intención persuasiva, situación de comunicación; de igual manera, depende de encontrar el media y estilos más adecuados para realizarlo.

1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025

BIBLIOCRATIA

1950
1951
1952
1953
1954
1955
1956
1957
1958
1959
1960
1961
1962
1963
1964
1965
1966
1967
1968
1969
1970
1971
1972
1973
1974
1975
1976
1977
1978
1979
1980
1981
1982
1983
1984
1985
1986
1987
1988
1989
1990
1991
1992
1993
1994
1995
1996
1997
1998
1999
2000
2001
2002
2003
2004
2005
2006
2007
2008
2009
2010
2011
2012
2013
2014
2015
2016
2017
2018
2019
2020
2021
2022
2023
2024
2025

Libros

- ARISTÓTELES, *Poética*, México, Colofón, 2006.
- BERISTÁIN, Helena, *Diccionario de retórica y poética*, México, Porrúa, 2006.
- GARCÍA, Raúl, *La magia del dibujo animado*, Madrid, Mari-Ayuso Editor, 1995.
- RIVERA, Antonio, *La Retórica en el Diseño Gráfico*, México, Encuadre, 2007.
- OSIPA, Jason, *Stop staring. Facial modeling and animation done right*. Indianápolis, Wiley Publishing, 2007. (Versión en PDF).
- TAPIA, Alejandro, *El diseño gráfico en el espacio social*, México, Designio, 2004.
- TAPIA, Alejandro, *De la retórica a la imagen*, México, UAM-X, 1991.
- THOMAS, Frank y Ollie Johnston, *The illusion of life. Disney animation*, Nueva York, Disney Editions, 1981.
- WELLS, Paul, *Understanding animation*, Nueva York, Routledge, 1998

Revistas

- Arqueología mexicana, *La muerte en el México prehispánico*, vol. VII, núm. 40, México, 1999.
- Artes de México, *Día de muertos. Risa y calavera*, núm. 67, México, 2003.
- Artes de México, *Día de muertos. Serenidad ritual*, núm. 62, México,

Páginas de Internet

- elarbodelaretorica.blogspot.com
www.encuadre.org
www.rae.es