



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Un Laboratorio Que Hace Cine y Animación

Tesina

Que para obtener el Título de:

Licenciado en Artes Visuales

Presenta: Hugo Orlando Álvarez López

Director de Tesis: Licenciado Álvaro Ortiz Altamirano

México, D.F., 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradecimientos

Este trabajo es el resultado de un largo proceso de años en el cual el objetivo es prepararse para sobresalir y lograr en la vida trascender de forma útil.

Gracias a mis padres al ser los creadores de esta iniciativa porque me inculcaron ser alguien de bien. Gracias por los sacrificios que hicieron, por poner todo de su parte y abrirme camino. Por tener paciencia y creer en mí todo este trayecto que fue difícil por muchas razones relacionadas con emprender un proyecto donde no se conoce el campo y contra todo pronóstico se pudo llegar a estas alturas donde muy pocos tenemos el honor de estar.

Gracias a Ariana García por estar muy presente en esta última etapa y ser parte fundamental para que esto sea posible.

Gracias a la UNAM por enseñarme que la vida se enfrenta con sabiduría y buen corazón, que hay esperanza en el mundo y que no todo debe ser arrogancia, prepotencia, egoísmo y esas actitudes que tienen al mundo en crisis por la corrupción, la gente ventajosa, la gente inculta que busca siempre acumular y robar. Aquí aprendí a que el sentido de la vida está en la nobleza y la amabilidad ante todo para así aportar mucho de lo que aquí aprendí.

EL LUGAR DE LOS SUEÑOS.

*Yo aquí dejé muchas cosas como mi esfuerzo y años de mi vida,
Pero también me llevo recuerdos diferentes de tristeza y de belleza.
Aquí lloré, me deprimí, sonreí y disfruté pero al final todo fue muy bello,
Aquí estuve algún tiempo pero los recuerdos quedan siempre en mí.*

*Yo aquí deje abrazos, diversión, buenos momentos y mi huella con amor,
Pero me llevo esos secretos y las palabras de maestros que me enseñaron.
Aquí fabriqué mis sueños conocí a la vida y viví aventuras inolvidables,
Aquí crecí, maduré, pasé mi mejor etapa, aprendí como vivir y ser feliz.*

*Yo aquí deje actitudes costumbres y amores que algunos recordarán,
Pero me llevo la alegría de que aquí conocí a mis mejores amigos.
Aquí me divertí, disfruté, compartí, y estudié a lado de mi otra familia.
Aquí aprendí a tolerar gustos y supe lo mejor de convivir.*

*Por último dejo un llanto sabiendo que nunca más lo volveré a vivir,
Pero me llevo el orgullo de saber que al final yo pude terminar.
Todo termina y esta gran etapa muy difícil y confusa también termina,
Llegué con sueños y dudas raras y al final me voy con emoción;
Esperando y pensando en el futuro, lo que vendrá para mí.*

Aquí conocí a mis sueños, aquí mis ideales nacieron y con orgullo digo que yo soy de aquí.





ÍNDICE

Introducción	6
Capítulo 1	
Antecedentes.....	12
1.1 Características del programa de Servicio Social de CCH Vallejo	13
1.2 Difusión Cultural UNAM.....	14
1.2.1 Departamento de Difusión Cultural	14
Capítulo 2: El arte y los jóvenes	16
2.1 El colectivo artístico.....	19
2.2 Características de CCH Vallejo	20
2.3 Las bases de un taller de cine en el CCH Vallejo.....	22
2.4 La Facultad de Artes y Diseño.....	24
Capítulo 3: Producción del Taller de Cine Experimental	26
3.1 El Temario del taller	29
3.2 El guión.....	32
3.3 La preproducción.....	33
3.4 La animación y la postproducción	58
Capítulo 4: Salida de los trabajos.....	62
Conclusiones.....	65
Fuentes.....	67





INTRODUCCIÓN

El presente escrito es una tesina realizada a partir del servicio social en el programa de CCH Vallejo del Departamento de Difusión Cultural. El programa de titulación ofrece la opción de obtener el título a partir de un proyecto que puede llevarse dentro del programa de servicio social en CCH. El proyecto están con base a una problemática en CCH y que la solución tenga un enlace con la Facultad de Artes y Diseño.

En la Facultad de Artes y Diseño existe un problema que afecta a quienes estudian ahí y tratan de ejercer su carrera; dicho problema no se origina en la FAD, más bien, viene desde antes. El problema presente en la FAD nace en el nivel bachillerato.

Según el portal de Internet Estadística Universitaria UNAM, en la universidad hubo un total de 337,800 alumnos del ciclo escolar 2011-2012, un aproximado de 19,000 obtendrían al final un título universitario. El problema que existe en el nivel bachillerato y que afecta a la FAD influye en la cantidad de alumnos que no logran titularse. El presente trabajo se enfoca únicamente a lo que se relaciona a la FAD y al CCH Vallejo.


Hablando en un plano más personal puedo decir que en experiencia propia fui testigo de ese problema y también parte de él. El problema consiste en las ideas falsas sobre el arte; son ideas de quienes deciden ingresar a la carrera de artes visuales en la FAD. Hay una gran cantidad de alumnos que a lo largo de su estudio tienen una actitud apática y no desarrollan como debería ser su carrera artística. Como alguien que estudió en la FAD puedo afirmar que eso es real, yo fui un alumno apático y que no se interesó como debería de ser en su carrera y eso trae consecuencias grandes al momento de egresar.

Los profesores y la comunidad estudiantil que lea este trabajo sabrá que es verdad, que la FAD constantemente está animando a los alumnos a comenzar a meterse al mundo laboral del arte y tener hábitos que forman al artista; ir a museos, a conciertos, al teatro, a festivales de arte y cultura, hacer obra de calidad, buscar espacios para exponer, meterse a talleres, buscar becas, etc. A pesar de que el panorama es muy claro el estudiante sigue encerrado en un mundo fuera de realidad que le afecta al momento de salir a buscar donde trabajar en su carrera ya que no sabe a donde ir y algunos al caer en una desilusión por la sensación de que su carrera no sirve mejor no se titulan y optan por hacer cualquier cosa alejada del arte.

Es evidente que una mayoría de estudiantes llegan con una visión muy nebulosa de lo que es en realidad la carrera de Artes Visuales, esto lo pueden corroborar los profesores y alumnos de niveles más avanzados que lean este trabajo. Muchos entran a la FAD por escapar de carreras con fórmulas matemáticas y con temas relacionados a la medicina o al capitalismo.

Hay alumnos que entran buscando algo que no existe en la FAD y durante la carrera, van cambiando sus expectativas y sus planes de vida, algunos optan por salirse de ese camino





y puede que terminen la carrera por un código moral que impide dejar todo a medio terminar. En el proceso de titulación, algunos hacen un diplomado al verse sin herramientas para llevar un proyecto a la realidad relacionado con la carrera. Si en los cuatro años que dura la carrera el estudiante se vive dormido, sin encontrar la métrica del sentido del arte, sin saber como ser un artista profesional, pasa que la carrera termina en un momento nebuloso y sale al exterior con esa actitud y pasa que no se dedica a ser artista. Así se incrementa el mito que dice que un artista se muere de hambre, queda mal en su casa, en su sociedad y es una parte fundamental para que en México se mantenga una visión muy distorsionada de lo que es el arte en el mundo occidental.

Cuando se hace un análisis real sobre esta problemática se puede apreciar que parte del problema es de alumnos de la FAD, aunque esa no es la raíz del problema. Hay varios factores que influyen para que el estudiante actúe como si odiara la carrera y que lo que menos quiere hacer es arte. Son muchos los factores, puede ser la familia, la educación sobre las artes visuales en México, la forma de ser propia del estudiante.


Dentro de todos los factores hay uno que afecta directamente a la FAD y al arte; el factor es que en el nivel bachillerato existe una muy pobre preparación previo a la carrera de Artes Visuales.

Una probable raíz del problema es que en México generalmente no existe una buena educación artística para la sociedad, el arte es visto como algo que es para vagos y locos que no les gusta trabajar, también es rebajado a manualidades y su mercado se ha vuelto artesanías que venden en mercados, plazas o ferias patronales y que la gente al momento de obtenerles quieren regatear el precio como si se tratara de algo sin un valor real.

Estos son datos importantes de Consuelo Saízar, titular de CONACULTA que revela estadísticas sobre como vive México el arte y la cultura en el año 2010:

- 27 % de los habitantes del país leyó por lo menos un libro
- 83 % Nunca han ido a un museo a ver una exposición de arte
- 6 % escribió por lo menos un texto literario
- 20 % lee el periódico o revistas
- 43 % no conoce la biblioteca
- 64 % compran películas y discos piratas
- 75 % va al cine
- 36 % va al teatro

El método de estadísticas lo celebró Ernesto Piedras de Encuesta Nacional de Prácticas como un dato real con un mínimo de error. La población está muy al margen de las actividades artísticas y culturales, en México no se sabe consumir arte.



Dentro de la UNAM existe mucho trabajo de Difusión Cultural para acercar el arte a los estudiantes de la máxima casa de estudios de todos los niveles.

En el nivel bachillerato existe un programa para inculcar las artes en los estudiantes, dentro de lo que es CCH Vallejo. El medio para llevar arte a CCH Vallejo es el Departamento de Difusión Cultural que promueve las actividades culturales. En CCH Vallejo hay una población considerable que desea estudiar o realizar alguna actividad cultural.

En CCH Vallejo no hay como tal una visión clara que muestre como es en realidad el panorama del arte a los alumnos, se les muestra como realizar actividades y como tener una técnica para poder desempeñar ciertas disciplinas; muy lejos está el acercamiento como tal al arte occidental contemporáneo.

A continuación se mostrarán los resultados de un sondeo con algunos estudiantes de CCH Vallejo sobre su concepto de arte y sus aspiraciones para el futuro en esta disciplina humanística. Se hicieron preguntas de las que se tomaron las respuestas que más tuvieron en común con otras respuestas, se pusieron las respuestas de alumnos que desean ingresar a la FAD.

¿Que es arte?

- Es un lenguaje, donde nosotros nos expresamos libremente, ya sean nuestros sentimientos, opiniones, vivencias entre otras cosas.
- Creo que es la manera en la que todos podemos expresar nuestros sentimientos, de una manera creativa y desde luego es algo que nos gusta.
- Es de las pocas cosas maravillosas que generó el hombre, creando una perspectiva personal a todo lo que nos rodea con mucha creatividad, sentimientos y clara personalidad
- Es una de las mayores expresiones que tiene el cuerpo y el alma, es entrega, desafío, amor y pasión.
- Una forma de expresar miles de cosas
- Forma de imitar a la vida.
- El arte es la capacidad de materializar... expresar y transmitir un sentimiento o una idea.

Todos coinciden en que es una expresión, en que es maravilloso, que les gusta mucho, que se requiere creatividad y que implica sentimientos. Parte de las preguntas realizadas a alumnos igualmente son:

¿Te consideras artista?

- Si, aunque no de una rama en específico.
- si, en ciertos puntos
- Claro, yo pienso que todos somos artistas



- Sí. Amo bailar y soy bailarina de danza polinesia, el baile es arte. También escribo como parte de mi arte.
- No
- Si porque expresó lo que siento de una manera que me pueda explicar y exista un feedback basado en la empatía.
- Claro ya que todos poseen un arte propio.

La mayoría se considera artista, no creen en la idea de institucionalizar el arte y que se deba tener un papel que te de el título de artista. Según ellos ya son artistas por el hecho de que buscan expresar sus sentimientos. La seguridad de que pueden ser artistas, ya lo son, según su sentir, todo se reflejaría en el taller que haría un proyecto.

¿Es importante el arte para ti

- Sí, es parte de nuestra forma de vida y nuestra cultura como humanos.
- Es muy importante ya que la mayor parte de nuestra vida cotidiana está basada en el arte.
- Bastante.
- Sí mucho.
- Sí ya que es mi principal forma de expresar lo que siento.
- Muchísimo. Me quiero dedicar a escribir y el arte es el centro de mi vida.

Como se ha analizado en este trabajo, el arte está muy presente en los alumnos, desean vivirlo y hacerlo. Los talleres en CCH Vallejo tienen popularidad porque los alumnos desean aprender una técnica que los ayude a expresarse.

¿Que aportación le puedes dar tú al arte?

- Una perspectiva diferente.
- Es una gran experiencia no sólo por el hecho de pertenecer a un proyecto artístico sino que aprendes algo de las demás personas, algo de su propio arte
- Ser uno mismo, sin importar nada.
- Quiero complementarlo con una dosis y baile y letras.
- Una forma distinta de ver... sentir y expresar cualquier cosa material o imaginaria.
- Pues no se pintar... ni cantar... ni actuar... supongo que animar un proyecto como el que hicimos.

La siguiente pregunta fue hecha a quienes integraban el taller de teatro, por eso las respuestas mencionan un proyecto que se desarrolló. La razón de la pregunta es porque los alumnos expresan una cierta necesidad de revolucionar a todo momento.



¿Que experiencia te dejó ser parte de un proyecto artístico?

- Una grata y satisfactoria experiencia, me sirvió para aprender mucho tanto de mi profesor como de mis compañeros.
- Pasión
- Aprendiendo de lo poco o mucho que las personas me enseñen, ser yo misma, expresar mis sentimientos, no rendirme nunca ni ponerme barreras hacía las cosas que haga aceptar las opiniones de los demás que son muy importantes pero no depender de ellas... hacer lo que me gusta
- Cada día se aprende algo nuevo. Es una experiencia única tener el apoyo de otras personas y poder conocer tus habilidades.
- Conocer gente muy genial y aprender varias cosas
- Darme cuenta de que se puede trabajar en equipo para construir ideas.

La constante en las respuestas es que obtienen mucho de sus compañeros de proyecto, el gusto de trabajar en equipo. La idea de haber llegado a CCH Vallejo fue impulsada por la opción que ofrece el programa de servicio social; impartir un taller.

La experiencia en la FAD me hizo ver que el método correcto para comenzar un proyecto es hacer desde el inicio la gestión, hacer un boceto y sobre la marcha ir dando forma con ideas para llegar a un concepto y desarrollarlo.

10


Otras preguntas que respondieron algunos alumnos son:

¿Como piensas trascender en el arte?

- Con dedicación, no dejando tus sueños a un lado y enfocarte siempre en lo que quieres lograr y a lo que quieres llegar.
- Adquirir nuevos conocimientos y metas así como conocer a gente muy talentosa y aprender de aquellos que tienen más experiencia
- Con mucha dedicación a lo que más me gusta.
- Siempre he creído que la clave es perseverar y ser original...no ponerse límites...ya que en el arte no existe lo imposible.

Para concluir esta introducción resumo que en su mayoría los jóvenes llegan con una idea del arte sublime, el artista dios, innovar el arte y trascender; lo que no saben es si realmente esos conceptos existen en la vida real. Todos tienen objetivos a largo plazo aunque no saben de que manera llegar a cumplirlos y tampoco como funciona el proyecto de arte. Con esta tesina no se pretende crear una forma definitiva de hacer arte que todos deban seguir, sería más bien exponer un proyecto que tuvo como objetivo dar herramientas a los alumnos de nivel bachillerato que desean estudiar arte, para que entren con el hábito de trabajar en





colectivo y formar sus propios proyectos y crear el hábito de ir a festivales, Fabrica de Artes y Oficios, becas, concursos, galerías y todo aquello relacionado con el arte y la cultura. Así es la forma, así se hace esta carrera.

En mi propia experiencia puedo afirmar que entrar sin tener noción sobre como funciona el mundo del arte provoca una apatía por la carrera durante los cuatro años que dura. Se tiene una sensación de haber llegado a un mundo desconocido que pareciera no puede comprender al estudiante.

Tengo la hipótesis de que para tener éxito en el arte, desde el primer semestre de la carrera se debe comenzar ya con las exposiciones y los colectivos para salir con un nombre y una dirección clara sobre como ser un artista. Si desde el principio el estudiante no tiene el hábito de realizar proyectos saldrá con una cierta desilusión y que probablemente no desarrolle su carrera artística.

Capítulo 1

Antecedentes




**CURSO
DE CINE EN
ANIMACIÓN
STOP.MOTION**

**VIERNES
13:00-15:00
SALÓN**

**MIÉRCOLES
13:00-15:00
SALÓN**


**LUNES
11:00-13:00
SALÓN**




AQUÍ APRENDERÁS

- . MODELADO EN 3D
- . DIBUJO
- . FOTOGRAFÍA
- . DISEÑO DE PERSONAJES
- . DISEÑO DE ESCENOGRAFÍAS
- . ELABORACIÓN DE GUIÓN
- . TRABAJO EN EQUIPO

DIFUSION CULTURAL CCH VALLEJO





El Cuestionario de Datos Estadísticos de Primer Ingreso a la Licenciatura de los alumnos con pase reglamentado del CCH México, UNAM, DGPL. Asegura que del total de alumnos de CCH ingresa a la carrera de Artes Visuales un 0.74 %

1.1 Características del programa de Servicio Social de CCH Vallejo.

El programa de Servicio Social de CCH Vallejo dirigido por la Licenciada Fevee Montiel tiene la opción de formar un taller relacionado con la carrera estudiada por el prestador del servicio. El prestador de servicio se forma en área docente y también acerca a los alumnos a actividades extracurriculares que ayudan mejor a la formación de los estudiantes.

El Programa de Servicio Social del Colegio de Ciencias y Humanidades, se creó en octubre de 1998 a través de la Secretaría Estudiantil del Colegio, con el fin de apoyar y reforzar los programas y proyectos institucionales, a través de prestadores de servicio social.

Metas

Fortalecer y apoyar a las Secretarías, Departamentos y Programas Institucionales que conforman el Colegio de Ciencias y Humanidades a través de la recepción y ubicación de prestadores de servicio social del nivel superior y medio superior, interesados en aplicar sus conocimientos, colaborando en los proyectos y programas del Colegio, mediante actividades propias de su carrera profesional.

Visión

Que los alumnos del nivel superior y medio superior, contemplen como su mejor opción al CCH para realizar su servicio social; que los programas institucionales se enriquezcan y tengan un mayor impacto a través de la participación de los prestadores.

Objetivos

Coordinar el Programa de Servicio Social del Colegio, con el fin de lograr un funcionamiento óptimo.

Lograr un trabajo coordinado entre la instancia central de la Dirección General de Orientación y Servicios Educativos y con los planteles del Colegio.

Fortalecer los vínculos con universidades y escuelas del nivel superior y medio superior, tanto públicas como privadas.

Incorporar estudiantes que cuenten con los créditos necesarios para realizar su servicio social.

Orientar y ubicar a los prestadores de servicio en los lugares idóneos, con base a los proyectos y programas institucionales y a sus conocimientos y habilidades.



Servicios

Atiende, informa, vincula y ubica a los estudiantes con las Secretarías y Departamentos de los planteles y de la Dirección General, que solicitan prestadores de servicio social.

El horario de Servicio Social que estableció el Departamento de Difusión Cultural fue de lunes a viernes de las 13 horas a las 17 horas; los días asignados para impartir el taller fueron los miércoles en el salón T-05 y los viernes en el salón P-01, ambos días las clases se impartieron de 13 horas a 15 horas.

En el inicio del servicio social se le propuso al Licenciado Euclides Barrera Valencia, Jefe del Departamento de Difusión Cultural con base al programa y la misión del Colegio de Ciencias y humanidades crear un donde se desarrolle un proyecto artístico.

1.2 Difusión Cultural UNAM

El departamento de la UNAM como objetivo tiene que promover la creación en diferentes manifestaciones del arte, y difundir las expresiones culturales y artísticas en todos sus géneros, así como los conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos que se desarrollan en la Universidad, para enriquecer la formación de los alumnos, beneficiar lo más ampliamente posible a toda la sociedad mexicana y fortalecer la identidad nacional.

1.2.1 Departamento de Difusión Cultural

Metas

Difusión Cultural UNAM debe ofrecer un abanico de posibilidades artísticas, creativas, así como reflexiones científicas y culturales que contribuyan a la formación integral de los alumnos del Colegio.

Visión

Impulsar la formación de los estudiantes mediante una oferta cultural, creativa y artística; ofrecer a los estudiantes diversas propuestas culturales vinculadas con el área académica de forma continua; además de contar con un acervo cultural permanente y actualizado.

Objetivos

Coordinar las clases que se imparten de artes visuales, música, teatro, danza, y creación literaria entre otros; así como difundir las actividades artísticas del CCH, UNAM, INBA, Secretaría de Cultura y CONACULTA. Permitir que los jóvenes se acerquen a una educación artística. Participar en los espacios de reflexión universitarios sobre el diseño y definición de los programas de difusión de la cultura.



Metas

Fomentar el gusto por el arte, promover la apreciación crítica de diversas manifestaciones culturales, obtener conocimientos teóricos y prácticos del arte, desarrollar talleres artísticos en los planteles del Colegio, también realizar conferencias, presentaciones de libros, exposiciones colectivas, divulgación de diversos talleres, desde gráfica hasta cine.

Dentro de la visión del departamento de Difusión Cultural de CCH Vallejo existe la iniciativa por lograr coordinar proyectos escolares con las instituciones que se encargan del arte y la cultura en nuestro país, INBA, Secretaría de Cultura, CONACULTA; así se obtiene una gran oportunidad para poder comenzar a entrar de forma profesional a la carrera artística desde antes de comenzar a estudiar la carrera.

La forma de poder invitar a los alumnos de CCH Vallejo a realizar proyectos sería la misma que en la FAD; sería un taller basado en el modelo de taller que hay en la FAD. Los proyectos grandes de la FAD se dividen en dos semestres, en el primero se muestra la teoría y como hacer el boceto, en el segundo semestre se comienza con la realización física del proyecto.

Los talleres existentes en CCH Vallejo tienen como método para conocer el campo del taller la práctica. Dentro del plantel existen tres talleres de teatro, diferentes talleres de baile, dos talleres de artes marciales, dos talleres de canto, dos talleres de guitarra, el de piano, el de dibujo, de diferentes idiomas, de origami, y también algunos de medios digitales. Los talleres enfocados en disciplinas deportivas eran más bien un clubes deportivos que fomentan la competencia y asistir a eventos de la disciplina que se practica. Hay un costo en los talleres para que sean autofinanciables.

El Taller pretende enseñar a hacer arte multimedia. La cinematografía es el medio para poder desarrollar arte multimedia dentro del taller; pues contiene muchas disciplinas dentro, ya sea pintura, escultura, baile, música, fotografía, actuación y también los medios digitales. En CCH Vallejo hay muchos jóvenes actualizados en este campo que desean expresar y promover su arte. Más que enseñar cine el taller pretende promover en los alumnos el trabajo colectivo para que se hagan personas comprometidas y responsables al trabajar en un proyecto tan grande como un largometraje.

La organización del tiempo implica calendarizar los días de rodaje. La manera de aprender será teórica y práctica. Bien la experiencia y el conocimiento son el mejor medio para llegar a ser un experto.

Previo al inicio de clases el taller los alumnos tuvieron un acercamiento a Difusión Cultural a inscribirse, se les daba una explicación sobre en qué consistía en taller Preguntaban si ya había un guión, la respuesta fue que ya existía la base de un concepto, a lo largo de este semestre iríamos desarrollando una historia de acuerdo al proceso del tema y la intención, la idea es que los alumnos se organicen y hagan su propia historia.

A los estudiantes se les mostró el modelo de taller en la FAD para que entiendan desde el inicio como es un proyecto.

Capítulo 2

El arte y los jóvenes



Asamblea informativa en CCH Vallejo.

“...los adolescentes deben salir de sus casas. El grupo de amigos es lo más importante en este momento de la vida, y es el lugar donde ellos van a construir su nueva subjetividad. Los padres se hacen menos imprescindibles. Los jóvenes pasan mucho tiempo hablando por teléfono, al frente de la computadora, escuchando música o fuera de casa, lo que irrita a los padres y produce conflictos. En la etapa de la preparatoria es más evidente, experimentan un mayor número de emociones y el mundo parece extraño ante sus ojos, el adolescente de preparatoria desea salir y dominar el mundo”.¹

Edith Beatriz Burgos


En la etapa de la adolescencia pasan los años y poco a poco el entorno y las responsabilidades que van surgiendo con la edad hacen que ese “espíritu” de idealismo vaya muriendo y comience una mentalidad más calculadora y por tanto voltear a ver a los jóvenes por lo regular hace que sea difícil de comprender su forma de ver el mundo. Ellos tienen inquietudes y desean pertenecer a un círculo, ser parte de algo trascendental.

El así llamado espíritu joven podría verse reflejado de forma similar a la realidad en la cinta de Noviembre de Acheró Mañas, en la cual los personajes en su mayoría tienen un espíritu de rebeldía, deseo de “... cambiar el puto mundo”, como diría el personaje Alfredo en la cinta “Noviembre”.

CCH Vallejo tiene el espacio y brinda la oportunidad de apoyar con actividades de índole cultural, dentro de las instalaciones hay un espacio para que los estudiantes practiquen actividades, por ejemplo donde se aprecia que están “leyendo poesía, practicando canto, jugando ajedrez, hablando de cultura pop contemporánea, leyendo la cartelera del Centro Cultural de Tlatelolco”. El común denominador es la necesidad de pertenencia a algo, “lo que sea”, siempre y cuando sea trascendente, como diría Heidegger, la diferencia entre ser ahí y ser en el mundo, los alumnos en su espíritu joven desean en el alma “Ser ahí”.

Para comprender el pensamiento general de los alumnos y las tribus urbanas fue necesario recordar todo lo que implicaba en la etapa preparatoria formar parte de una tribu, en ese entonces la pregunta obligada era “¿tú que eres?”, la respuesta sería el nombre de alguna tribu urbana. Platicando con los alumnos de CCH Vallejo se puede ver que no ha cambiado el panorama, las reglas y los requisitos son los mismos, todo; sólo cambia la moda. Un análisis general de la psicología del joven estudiante del nivel bachillerato fue necesario para poder crear la forma de explicar en el taller.

¹Más información sobre el tema en el Blog de internet de Edith Beatriz Burgos con ULR <https://www.blogger.com/profile/18125794309608575347>



Constanza Caffarelli de la Facultad de Ciencias Sociales explica que a los jóvenes les importa mucho formar parte de algo que trasciende en la historia por medio de intereses, gustos, costumbres y valores en común de los adolescentes, por eso las manifestaciones juveniles se expanden cada vez más en ciudades de América Latina, así como en Estados Unidos y Europa.²

Se reúnen en torno de una visión del mundo, de una cierta ideología, de una estética (peinado, maquillaje, modo de vestir) y del gusto por determinado género musical. Toman distancia del “mundo adulto”, y constituyen espacios de encuentro y de contención, en los cuales comparten intereses e inquietudes, y se brindan protección unos a otros.

Volviendo a retomar el estudio de Constanza Caffarelli, ella habla de varias etapas históricas en el mundo sobre las tribus urbanas en los jóvenes, desde los históricos hippies y rockeros, pasando por punks, heavies y góticos, hasta los actuales indies, ravers y floggers, y los emos, se ha conformado, con una fuerte marca en común: manifestar la insatisfacción que les genera el modo en que el mundo los trata, desean gritarle al mundo que ellos están ahí. No siempre se pelean entre ellos, como aparece en los medios muchas veces. Caffarelli aclara que respecto a emos y floggers se visualiza el uso de la tecnología y las comunicaciones como denominador común, o sea estos grupos están mediados por la tecnología, el uso de internet, las cámaras y lo que se ve por el hecho de subir esas fotos a las páginas; el taller debería implicar estas tecnologías que son ahora una prótesis en nuestra vida.

18

En su análisis, entonces, surge que existe hoy en día una facilidad y una velocidad en la comunicación que va produciendo otro tipo de intercambios o que tiene que ver ya con otros soportes.


El fenómeno se ve en edades que van de los 13 a los 20 años aproximadamente. Siempre se producen estos grupos de pares, donde los jóvenes van saliendo un poco de sus casas, experimentando socialmente, viviendo en el afuera, y entonces la constitución de esos grupos ayuda a que la salida sea menos traumática y conflictiva.

Respecto a las situaciones de violencia, que suelen aparecer mediáticamente asociadas a estas tribus –sobre todo en los medianos y grandes centros urbanos del mundo– pueden encontrar alguna explicación: de algún modo tienen que ver con afirmar la identidad, de un modo exacerbado y violento. Por ejemplo es como decir: a ese otro que no es como yo, no lo tolero. De esta forma se trata de preservar la propia identidad y remarcar esa diferencia de la peor manera.

La música, la literatura, el teatro, el cine, y la cultura en general ha generado estos movimientos diferenciados, quizás hoy más visibles por el avance constante y vertiginoso de la comunicación. “Siempre se da en torno a lo que llamamos el consumo cultural, y que también tiene que ver con la vestimenta”

²Para saber más del tema léase “Tribus urbanas Cazadores de Identidad” de Constanza Caffarelli





En la cinta Noviembre de Acheró Mañas se refleja muy claramente ese espíritu idealista de los jóvenes que desean dar a notar por medio del arte. ¡Cierren las salas, el arte está en la calle! Es el eslogan de la cinta donde el protagonista Alfredo decide crear un arte más libre, hecho con el corazón, capaz de hacer que la gente se sienta viva. Un teatro que empieza más allá del escenario, se traslada a pie de calle, cara a cara con el público. Allí en una plaza cualquiera, en un parque o en la avenida más comercial de la ciudad, Alfredo y su grupo Noviembre comienzan la función: demonios que provocan a los paseantes, actuaciones de denuncia social, acciones llevadas al extremo que ponen en alerta a las fuerzas del orden público. No hay límites ni censuras, sólo hay ideas y todas valen si son capaces de conseguir que el espectador deje de ser espectador y pase a formar parte del guión; se sorprenda, se asuste, ría o llore.

“El teatro como la vida, la vida como el teatro... ya no hay diferencia”
Frase de la cinta Noviembre de Acheró Mañas

La constante es la idea de hacer algo diferente a lo ya existente, aunque en el arte ya se ha hecho de todo y difícilmente podría surgir algo que sorprenda y sea totalmente nuevo, aún así la mente de los jóvenes está casada con la idea de ir en contra de lo ya establecido. Una forma de poder hacer algo “diferente” es dar la sorpresa de lo que el espectador se espere sobre una propuesta artística. Si el taller es de cine se espera que se den los puntos clásicos de este arte como los ángulos de la cámara, la toma, elementos del guión, la historia, la escenografía y la actuación; después se haría una presentación de lo que aprendieron los alumnos con sus cortometrajes. El taller de cine daría una sorpresa y tendría un formato diferente que haría que los alumnos vean esa innovación y la aportación que le podrían dar a los talleres de CCH Vallejo, de ahí que surge la idea de agregar la palabra “experimental” al nombre del taller.

Un taller cercano a los jóvenes, un lugar donde ellos pudieran estar y saberse parte, que surja ese espíritu revolucionario y anime a los integrantes a buscar ir siempre más allá de lo que la institución establece. Los alumnos dejan de ser receptores de información y son constructores de un proyecto.

2.1 El colectivo artístico

En la Facultad de Artes y Diseño se inculca el colectivo, uno de los medios para lograrlo es los proyectos impliquen diversas disciplinas.

Al proponer un taller con un proyecto a seguir se pone sobre la mesa el tema de trabajar en colectivo e ir creando esta cultura desde esa etapa en los estudiantes.

Según el portal de internet ARTFACTS.NET un colectivo de artistas es una iniciativa que es el resultado de un grupo de artistas trabajando juntos, por lo general bajo su propia gestión, Hacia objetivos compartidos. Los objetivos de un colectivo pueden incluir casi cualquier

cosa que sea relevante para las necesidades de los artistas. Esto puede variar de compra al por mayor materiales, Equipo de distribución de espacio, o materiales, a través de los siguientes compartida ideologías, estética y política puntos de vista o incluso que viven y trabajan juntos como un familia ampliada. Compartir la propiedad, riesgos, beneficios, y el estado está implicado, a diferencia de otras estructuras, los negocios más comunes con una jerarquía explícita de la propiedad como una asociación o una empresa.

Los colectivos de artistas se han producido a lo largo de la historia, a menudo se reunieron en torno a los recursos centrales, por ejemplo los talleres de escultura antigua en las canteras de mármol en Milos en Grecia y Carrera en Italia. Colectivos destacados, tanto durante el revolución rusa cuando fueron creados por el Estado en todas las comunidades importantes, y la Revolución Francesa cuando el Louvre en París fue ocupado como un colectivo de artistas.

Los colectivos de artistas más tradicionales tienden a ser más bien pequeño grupos de dos a ocho artistas que producen trabajo, ya sea en colaboración o como individuos exhiben juntos en galerías, exposiciones y espacios públicos. A menudo, un colectivo de artistas mantendrá un espacio colectivo, para la exposición o las instalaciones de taller o estudio. Algunos colectivos incluyen redes intencionales, anónimo, conector, los grupos ocultos o anidados, y los grupos con poco convencional escalas de tiempo. Los colectivos de artistas se pueden formar: Por razones económicas, dar a los miembros volumen de compras de energía y permitir que los costos de publicidad y espectáculos para compartir. Por razones políticas, para aumentar el poder de cabildeo local para la infraestructura de las artes, para reunir por una causa o creencia. Por motivos profesionales, para desarrollar un perfil de grupo más alto que los beneficios de las personas por asociación, para crear un centro de comisarios y comisionados para localizar más fácilmente talento potencial.


Los colectivos de artistas son importantes para la práctica del artista por la mayor inteligencia colectiva posible gracias a la adhesión a la combinación de varias mentes creativas y disciplinas, la fertilización cruzada de ideas y enfoques, y también las sociales riquezas.

2.2 Características de CCH Vallejo

El Colegio de Ciencias y Humanidades en su portal de Internet explican la siguiente misión:

La misión institucional se funda en el modelo de acción educativa del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH), el cual desde su fundación en 1971, en razón de su profunda actualidad, ha constituido un modelo de bachillerato de alcance académico indudable. Su concepción de educación, cultura, enfoques disciplinarios y pedagógicos han mantenido su vigencia y adquirido en los últimos años una gran aceptación

El CCH busca que sus estudiantes, al egresar, respondan al perfil de su Plan de Estudios. Que sean sujetos, actores de su propia formación, de la cultura de su medio, capaces de



obtener, jerarquizar y validar información, utilizando instrumentos clásicos y tecnológicos para resolver con ello problemas nuevos.

Sujetos poseedores de conocimientos sistemáticos en las principales áreas del saber, de una conciencia creciente de cómo aprender, de relaciones interdisciplinarias en el abordaje de sus estudios, de una capacitación general para aplicar sus conocimientos, formas de pensar y de proceder, en la solución de problemas prácticos. Con todo ello, tendrán las bases para cursar con éxito sus estudios superiores y ejercer una actitud permanente de formación autónoma.

Además de esa formación, como bachilleres universitarios, el CCH busca que sus estudiantes se desarrollen como personas dotadas de valores y actitudes éticas fundadas; con sensibilidad e intereses en las manifestaciones artísticas, humanísticas y científicas; capaces de tomar decisiones, de ejercer liderazgo con responsabilidad y honradez, de incorporarse al trabajo con creatividad, para que sean al mismo tiempo, ciudadanos habituados al respeto, diálogo y solidaridad en la solución de problemas sociales y ambientales.

Por su trascendencia, el cumplimiento de esta misión debe determinar el rumbo de toda acción que se emprenda para construir el futuro del CCH y su aportación a la renovación de la enseñanza media superior del país.

Se espera que el conjunto de estas cualidades permita a los egresados reconocer el sentido de su vida como aspiración a la plenitud humana, según sus propias opciones y valores.


En el CCH Vallejo existe la posibilidad de salir un poco de ciertos protocolos que algunas preparatorias exigen, la visión es más redonda y libre, esto da paso a la posibilidad de limitar las enseñanzas a un programa estricto al cual seguir.

Desarrollo del alumno crítico que aprenda a aprender, a hacer y a ser.

Desde su origen el CCH adoptó los principios de una educación moderna donde consideró al estudiante como individuo capaz de captar por si mismo el conocimiento y sus aplicaciones. En este sentido, el trabajo del docente del Colegio consiste en dotar al alumno de los instrumentos necesarios para poseer los principios de una cultura científica-humanística.

El concepto de aprendizaje cobra mayor importancia que el de enseñanza en el proceso de la educación, por ello, la metodología aplicada persigue que aprenda a aprender, que la actividad receptiva y creadora no se malgaste y que adquiera capacidad auto informativa.

Para lograr el conocimiento auténtico y la formación de actitudes, el CCH trabaja con una metodología en la que participa el escolar activamente en el proceso educativo bajo la guía del profesor, quien intercambia experiencias con sus colegas en diferentes espacios académicos en su beneficio. De esta manera, el profesor no sólo es el transmisor de conociemien-



tos, sino un compañero responsable del alumno al que propone experiencias de aprendizaje para permitir adquirir nuevos conocimientos y tomar conciencia creciente de cómo proceder para que por su propia cuenta y mediante la información, reflexión rigurosa y sistemática lo logre.

Lo anterior no le quita al docente su autoridad académica respaldada por sus experiencias, habilidades intelectuales y conocimientos.

Al ser un aprendizaje dinámico el promovido por el CCH, el escolar desarrollará una participación activa tanto en el salón de clases como en la realización de trabajos de investigación y prácticas de laboratorios.

En el Colegio construimos, enseñamos y difundimos el conocimiento para ofrecer la formación que requiere el alumno y así curse con altas probabilidades de éxito sus estudios de licenciatura, por lo cual, las orientaciones del quehacer educativo del CCH se sintetizan en:

Aprender a aprender

El alumno será capaz de adquirir nuevos conocimientos por propia cuenta, es decir, se apropiará de una autonomía congruente a su edad.

Aprender a hacer

El alumno desarrollará habilidades que le permitirán poner en práctica lo aprendido en el aula y en el laboratorio. Supone conocimientos, elementos de métodos diversos, enfoques de enseñanza y procedimientos de trabajo en clase.

Aprender a ser


El alumno desarrollará, además de los conocimientos científicos e intelectuales, valores humanos, cívicos y particularmente éticos.

No se pretende hacer un trabajo de pedagogía que indique un método de enseñar, la idea aquí es hacer un reporte sobre el Servicio Social en CCH Vallejo y su razón de ser. Para poder entender a la institución fue necesario ver su misión y su filosofía, así podría de una mejor manera crear un taller que cumpliera con esa misión de dar armas y conocimientos que ayuden a los alumnos a tener un panorama más claro sobre la carrera de Artes Visuales en la Facultad de Artes y Diseño.

2. 3 Las bases de un taller de cine en el CCH Vallejo.

Escenografía es una carrera teórico-práctica que permite desarrollar las aptitudes y habilidades naturales en cuanto a creatividad, sensibilidad, gusto artístico y destrezas específicas; incentivando la integración para el trabajo en equipo.






Brinda un amplio caudal de conocimientos históricos, artísticos y técnicos, capacitando al escenógrafo para proyectar y realizar escenografías para obras de teatro, ópera, ballet, sea en teatro, cine, televisión, fiestas regionales o espectáculos musicales, también para los roles de utilero, figurista, maquillador.

Asimismo está capacitado para realizar:

- Diseño y realización de escenografías para: teatro, televisión, cine, conciertos, ballet, comedia musical, ópera, fiestas regionales y nacionales, cortos publicitarios, actos y ceremonias, eventos, espectáculos, festivales, vidrieras, stands y exposiciones.
- Ambientaciones de época y estilos. Recreaciones históricas. Instalaciones.
- Diseño y realización de vestuario teatral y de espectáculos.
- Diseño y realización de maquillaje, accesorios, máscaras y caracterización teatral.
- Proyectos y realización de mobiliario y ornamentos escénicos.
- Proyectos y realización de ambientación en luz y sonido.
- Maquetista y modeladores (Esculturas, papel maché, plásticos, acrílico, polies-tireno expandido, etc. máscaras, vitrales escenográficos, etc.)
- Dibujo y pintura escénicos.
- Asesoramiento profesional en los temas anteriormente detallados.

El campo del diseño escenográfico trasciende diferentes disciplinas artísticas y es parte de la cinematografía; esto es base para implementar un taller de cine siendo yo un artista visual. Como se ha mencionado a lo largo de este trabajo el objetivo del servicio social es dar herramientas a los estudiantes del CCH Vallejo para que logren entrar a la carrera de artes visuales con una visión más real sobre el arte dentro de la FAD; para lograrlo la propuesta fue crear un taller que tome como modelo el sistema de talleres de la FAD.

El taller de cine que se implementaría en CCH Vallejo tomaría herramientas principalmente de los talleres multimedia de la FAD como el de Diseño Escenográfico, Producción Audiovisual, y Animación. En el taller de diseño escenográfico se maneja un concepto que propone ir más allá del taller, propone un “laboratorio”, el cual consiste en experimentar con base a un tema, una propuesta para lograr un objetivo colectivo. El taller de Cine sería un laboratorio según el concepto de la FAD; el nombre del laboratorio de arte sería más bien “Taller de Cine y Animación”, se opta por la palabra “taller” para orientar a los alumnos al sentido de la propuesta. Así quedaría muy claro que dentro de este proyecto se daría lugar a propuestas que los alumnos quisieran desarrollar. El taller pudo llamarse “Taller de Arte Experimental”, así podría haber abarcado más y haber tenido más sentido en una cierta propuesta de hacer un laboratorio artístico; sin embargo, se usó la palabra “cine” para enfocar a un objetivo en concreto las actividades que se desarrollarían y así poder limitar la orientación a un proyecto común.



El arte es un concepto que en la etapa de la preparatoria está de forma constante en la cotidianidad de los jóvenes, ellos consumen y buscan acercarse al arte que los identifique, por medio de las manifestaciones artísticas buscan alimentar su identidad. Existen los alumnos que tienen sus cuadernos llenos de dibujos y sueñan con ser reconocidos por medio de sus dibujos, los que son músicos, los que escriben, los que bailan, también hay quienes hacen rap y batallas, y los que son idealistas soñando con un mundo mejor y desean cambiar la clase política, van a mítines, marchas y leen todos los manifiestos políticos de la historia.


El Taller de Cine y Animación nació para acercar a los alumnos de CCH Vallejo al arte multimedia y fomentar la modalidad de hacer proyectos colectivos. El taller más que enseñar las técnicas necesarias para una disciplina, ayudaría a optimizar los talentos y dar una mejor razón a los intereses de los alumnos de CCH Vallejo. Hacer un proyecto cinematográfico acercaría a los participantes a diversas formas de hacer arte; para hacer un proyecto de cine y animación implica la intervención de escritores, dibujantes, escultores, diseñadores, fotógrafos, caracterizadores, escenógrafos, actores, músicos y artistas digitales. En CCH Vallejo hay todo lo necesario en cuanto a talento se requiere para un proyecto de cine. Todo lo mencionado anteriormente referente a las personas necesarias para el proyecto hay en CCH Vallejo; los alumnos son artistas aficionados y sueñan con trascender en el mundo por medio del arte que ellos desarrollan.

El taller sería su laboratorio, ahí podrían explotar y dar a conocer sus ideas, poner su marca a cada aspecto del proyecto. El artista aficionado que estudia el nivel bachillerato es fiel a sus ideales, es difícil que cambie de lo que cree cambiará el mundo; para esto el taller les daría un sentimiento de pertenencia y de identificación con los demás integrantes para que adoptaran la bandera del colectivo y tuvieran el mismo sentimiento que les provoca ser parte de una tribu urbana, ahora sería con un mejor sentido y verían que su nuevo grupo dedicado al arte tiene una finalidad social que no es marginada por el mundo como lo es las tribus urbanas y aparte mantendría ese sentimiento juvenil de ir luchando contra las normas ya establecidas.

En términos generales El Taller de Cine Experimental tendrá como objetivo acercar a los jóvenes estudiantes de CCH Vallejo al estudio de las artes visuales, para lograrlo se pretende dar los conocimientos que hay en la Facultad de Artes y Diseño.

2.4 La Facultad de Artes y Diseño

La Facultad de Artes y Diseño tiene como misión, la formación integral de profesionales de licenciatura y posgrado en las disciplinas de las Artes Visuales y el Diseño y la Comunicación Visual, con plena capacidad profesional para su inserción en el campo profesional y cultural de nuestra nación, como diseñadores, comunicadores visuales, como productores de arte y como docentes e investigadores, sustentados en el desarrollo de competencias dentro de los estándares internacionales, que permitan su ejercicio de alto nivel, en México y en el extranjero.





La Facultad de Artes y Diseño genera conocimientos producto de la investigación en artes y diseño que llevan a cabo principalmente sus académicos de carrera, así como programas de extensión de la cultura en el plantel Taxco de la FAD, los Seminarios y Cursos de Educación Continua, y el Taller Infantil de Artes Plásticas, que fortalecen nuestra identidad y la hacen extensiva a todos los miembros de la sociedad.

Difundir la creación y producción artística y cultural derivada de la gestión docente y custodiar, enriquecer y difundir el acervo artístico y cultural de más de 60,000 bienes históricos de las colecciones de escultura, pintura, estampa, dibujo, fotografía, numismática y bibliográfica, de la cual la Facultad de Artes y Diseño es depositaria.

Continuar y fortalecer el proyecto universitario académico de docencia, investigación, difusión y extensión de la cultura en las artes visuales y el diseño y la comunicación visual. Fomentar la producción en las artes visuales y en el diseño y la comunicación visual, con relación a la investigación que distingue a la institución como una escuela importante en estos campos. Promover la inserción de su producción académica y profesional en la cultura nacional e internacional, manteniendo un compromiso social.

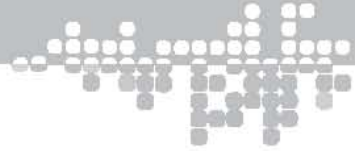


El momento de entregar constancias a los alumnos.




Capítulo 3

Producción del Taller de Cine Experimental



Fonta, Soledad y Buenrostro en una escena del rodaje



El arte de la animación Stop-motion es parte de una de las disciplinas que se enseñan en la FAD, la del diseño escenográfico donde también se debe escribir guión, diseñar personajes y escenografías; viene siendo igual al concepto del discurso artístico, primero un concepto y un discurso para poder llevarlo a lo plástico y visual. Todo ese proceso ya había sido, simplemente se haría una representación del primer trabajo de humanizar a los personajes, ahora sería plastificarlos y darles vida por medio de la fotografía en secuencia. Sería fundamental el uso de las tecnologías para poder pulir el trabajo y hacerlo congruente al dejar el énfasis en el concepto de que los personajes cambian de forma, sin embargo debía verse aún dentro de la misma realidad las dos partes del filme.


La cinematografía es considerada el séptimo arte, es visual y bien podría ser plástico. Artistas Visuales han hecho cine, un ejemplo podría ser *Frank Miller*³ que había realizado trabajos con viñetas en cómics y después trabajó con *Sin City*⁴ llevando al cine una propuesta visual similar a la de sus viñetas. Los alumnos en el taller buscaban ciertamente un acercamiento a la cinematografía y al arte, desde la promoción del taller se dejó claro que se trataría de una especie de laboratorio de arte, dentro del proyecto había en sí Pintura, Escultura y Diseño Escenográfico.

³*Frank Miller es un artista visual, guionista y cineasta estadounidense que ha elaborado las más grandes obras maestras del cómic como lo son:*

Daredevil marcado por la muerte (1980)
El Caballero de la Noche Regresa (1986)
300 (1998)

⁴*Sin City (2000)*
Batman: Año uno (2008)
Ronin (2002)

También ha ganado los siguientes premios
1987 Premio Haxtur al “Mejor Guion” por “El Regreso del Sr. de la Noche”
1987 Premio Haxtur a la “Mejor Historia Larga” por “El Regreso del Sr. de la Noche”
1993 Nominación al Premio Haxtur al “Mejor Guion” por “Sin City/Cimoc 134/148”
1993 Nominación al Premio Haxtur a la “Mejor Historia Larga” por “Sin City/Cimoc 134/148”
1994 Nominación al Premio Haxtur a la “Mejor Portada” por “Sin City/Moriria por ella#3”



El primer semestre se explicó cómo hacer un proyecto, como funciona el discurso en el arte, el concepto de una pieza y el segundo semestre vendría siendo el desarrollo de esta pieza. Es cierto que desde el inicio del proyecto se comenzó a realizar la pieza ya que el método fue la práctica con una cierta guía para saber dónde dirigir cada paso. El segundo semestre sería similar sólo que ahora los alumnos le daría dirección a base de lo aprendido anteriormente y también guiarían a los nuevos alumnos por la misma dirección, al final el profesor hace un análisis el trabajo.

Los alumnos tienen diversos talentos y también inquietudes que pueden ir encaminados a la Pintura, la Escultura, el Grabado, Fotografía o la Instalación y estos tenían el deseo de estudiar algo relacionado con las artes visuales, los alumnos aspirantes a cineastas siguieron con esa idea aunque ahora con un panorama en el que desde ahora debían ya tener una experiencia


“La proliferación de medios, el desarrollo tecnológico y la incorporación del discurso artístico como característica del arte contemporáneo hace que los creadores no sólo se limiten a hacer cine sino más bien a generar discursos artísticos, recorriendo diversas disciplinas y transgrediendo la concepción clásica de medios puros; es así que el cine se apropia de reflexiones de otras tradiciones artísticas como la música, la danza, las artes plásticas. En este sentido, se puede mencionar varios artistas que ya no creen en las disciplinas del arte, entre los cuales nos parecen importantes Matthey Barney, Peter Greenaway y José Luis Guerín, porque, además de usar como recurso la cinematografía y lograr conjugarla con su propuesta artístico-estético, han logrado mantener y sustentar su discurso a través de este medio audio-visual y articularlos con otros. Esta ruptura de barreras que el arte contemporáneo presenta no es una novedad: grandes artistas como Jean Cocteu, Andy Warhol, Salvador Dalí, Stan Brakhage y David Lynch, entre otros, han realizado cine con reflexiones y propuestas pictóricas, quebrando los límites del cine con la historia del arte plástico”⁵

Juan Miguel Fabbri y Mariel Arroyo

⁵El tema de la cinematografía como propuesta dentro de las artes visuales se profundiza más en la revista Cuarto Oscuro en un artículo escrito por Juan Miguel Fabbri y Mariel Arroyo donde exponen que el cine se está volviendo parte de las Artes Plásticas:

3.1 El Temario del taller

1. La gestión de un proyecto
El tema
La intención
2. El videoarte
Los diferentes planos y ángulos
El lenguaje de cada plano para expresar un mensaje
3. Dirección de un filme
Con base al guión y el storyboard hacer una representación
El rodaje y el guión técnico
El uso de la claqueta
4. El guión
Estructura
Características
5. La escenografía
Escenario
Puesta en escena
Elementos que forman una escenografía
6. Los personajes
Rasgos característicos de un personaje
Elementos para crear un personaje en base a la cultura y público al que va dirigido
Planos que deben llevar los dibujos para bocetar personaje
7. La preproducción
Planear el presupuesto y el material para escenografías y personajes
Preparar el antes de cada escena en base al guión
La organización de un calendario
Rasgos del calendario de rodaje
8. La postproducción
Los efectos especiales
Los clips de película
Recomendaciones para tener un orden al hora de unir todo el material



Para la mayor comprensión de los alumnos sería trabajar de la siguiente manera. Cada uno deberá cumplir con una de las funciones dentro de un filme por ejemplo:

Caracterizadores
Escenógrafos
Continuistas
Fotógrafos
Director
Postproductores

La intensión es crear un espacio de manifestaciones artísticas y hacer un proyecto colectivo que pueda fusionar diferentes talentos. Si se pone un temario y un plan de trabajo estricto sería un taller más; si se deja totalmente abierto el taller y con una libertad radical sería algo así como los llamados cubos donde hacen proyectos sin alguien que los dirija y muchas veces no logran tener seriedad ante la escuela. Habría que formar un plan de trabajo que no cruzara la línea del libertinaje ni la línea de lo cuadrado.

El plan es invitar a los alumnos a formar parte de un proyecto cinematográfico y demostrar que se necesita su talento para desarrollar una buena historia y una buena producción; ellos harían el filme y la labor del titular del taller sería explicar los pasos a seguir y pulir ideas que los alumnos por sus limitantes no podrían tener tan claras.

El plan de trabajo que había quedado definido antes de iniciar el taller es el siguiente:

1. Iniciar el taller sería explicando a los alumnos el porqué un taller que hace cine sería el ideal para que puedan explotar sus habilidades y plasmar sus ideas; explicarles sobre lo que implica el proceso de cualquier proyecto artístico. Pensar un tema, una intensión y la técnica para desarrollarlo; hacer bocetos en maqueta sobre el posible resultado final y pensar en las posibilidades del espacio; hacer propuestas y calendarizar la ruta del trabajo.
2. Explicar todo lo que implica un colectivo de arte; mostrar ejemplos históricos de grupos que en la época de las vanguardias hacían grandes propuestas que sobresalen por el trabajo en colectivo.
3. Recibir todas las propuestas de los alumnos que ellos hayan desarrollado en el inicio del taller o algunas que hayan tenido antes de ser parte de él. Darle forma a sus ideas y en base a eso definir un tema y una intensión a desarrollar en ese trabajo colectivo.
4. Comenzar los trabajos de preproducción con base a un calendario que surja en el mismo taller.





5. La producción. Llevar a cabo el rodaje.

6. Hacer la postproducción. Es la parte donde lo multimedia entra, las tecnologías entran en contacto con el arte.

7. La difusión del proyecto.

A lo largo de este trabajo se ha mencionado el objetivo del taller y la idea de un laboratorio que sirva como medio para desarrollar el talento de los alumnos de CCH Vallejo. Los integrantes del taller pasarían de la clase de educación artística en la primaria a la elaboración de un proyecto colectivo. La forma de mostrar el camino para un proyecto es sólo indicarles la dirección y dejar que vayan descubriendo en el camino la forma de poder llegar.

La idea inicial fue motivar e inspirar por medio de trabajos que han trascendido en la historia del arte, mostrarles los ejemplos y provocar ese efecto que llega cuando se ve un video motivacional, llega mucha energía y las ganas de comenzar son incontrolables; así sería la forma en la que podría ayudarles a sacar a relucir sus propuestas en las diferentes áreas que requiere un proyecto.

El taller con propuesta a ser un laboratorio no dejaría abierta totalmente la posibilidad a la creación de cualquier manifestación, estaría más cerrado limitando a cine y animación, así los integrantes tendrían un perfil más apegado al tema y se podría darle una dirección más clara a lo que se pretendía hacer. En el cartel promocional se hace la siguiente invitación: “Únete a la elaboración de trabajos de cine”.

El alumno entra con la idea de que aportará al proyecto y también que aprenderá sobre el proceso.

Sobre el objetivo del taller y las ideas para desarrollarlo se ha escrito en este trabajo; para ejemplificar como fue el método se hará una descripción de la bitácora de las clases del Taller de Cine Experimental en CCH Vallejo.

Al final el trabajo tendría su muestra como también se hace en la FAD y se invitaría a los alumnos a ver la manera de proyectar su obra en más espacios fuera de CCH Vallejo. Mientras quedaba ir viendo el avance de los alumnos en lo que restaba del proyecto, como trabajaban con la parte animada y la habilidad de trabajar en equipo.

Las actividades de Difusión Cultural de CCH Vallejo son muy abiertas a toda propuesta, se le da la oportunidad a toda aquella persona con propuestas artísticas y culturales.

3.2 El guión

Para elaborar el guión del proyecto a realizar hubo un proceso de varias etapas relacionadas con la construcción de una historia; por ejemplo:

- Tener una idea
- Un tema
- Una intención

Después de tener una idea aproximada sobre lo que se pretendía realizar se buscó la forma de cerrar más las ideas y ver como se podrían desarrollar dentro de un guión. El tema principal del trabajo al inicio fue “Los medios de Comunicación”. También estaba sobre la mesa la idea de una historia ficticia con situaciones ficticias, también la idea de un héroe que reuniera las características del mexicano y la política mexicana; el reto era reunir estos temas en una historia. La elección de los temas ya tenían detrás una intención; al inicio la intención era simplemente hacer una parodia de la televisión en México. Sobre la marcha surgían preguntas que traían más ideas y por lo tanto más intenciones, por ejemplo, perturbar visualmente al espectador, lograr un auténtico show morboso de televisión y algunas otras como hacer conciencia en las personas por mencionar. Antes de comenzar un proyecto las ideas en la cabeza son nebulosas, los temas son muy abiertos, las intenciones van cambiando de forma, los bocetos de la mente van y vienen.

32


Antes de comenzar a escribir el guión en un formato similar al que Robert Mckee propone debe haber una estructura en la historia, también tener las características que lleva que todo relato, introducción, desarrollo, nudo y desenlace. Las ideas que quedaron definidas antes de escribir la historia son:

Tema: El dominio de la televisión.

Intención: Por medio de una historia de personajes “oscuros” exponer cómo funciona el gobierno de México y su cooperación con los medios de comunicación para hacer conciencia.

Para comenzar a escribir la historia se tenía ya elementos definitivos a tomar en cuenta.

Dentro de la población estudiantil existe una gran aceptación por los cómics, mangas e historietas, quienes formaron parte del taller en su mayoría tienen la inclinación por realizar trabajos similares a los que hay en los cómics o mangas. Con la popularidad de Alan More en V de Vendetta entre los alumnos de CCH Vallejo se buscó hacer algo similar, un hombre con habilidades para pelear y para pensar estrategias de combate lucha contra el régimen tirano de su nación y también hacer parodia de la televisión mexicana. Entre los alumnos hubo un proceso en el que había lluvia de ideas que surgieron a partir de conceptos que se les mostraron; si ellos pretendían hacer una historia de héroes y villanos tenían que tener referencias sobre las constantes que hay en estas historias, “en todas es siempre el mismo



factor, un ser hombre poderoso que es de buenas intenciones tiene que vencer a otro ser poderoso que tiene malas intenciones, existe un proceso en el que se presenta a los personajes y a los villanos, al final hay una batalla donde luchan los más poderosos y gana siempre el bueno”.

El taller empezó el día Miércoles 19 de Agosto de 2013, las clases posteriores hasta el viernes 30 de Agosto de 2013 se abarcó este proceso de introducir a los alumnos a una idea del muy largo proceso de preproducción que hay en todo trabajo fílmico.

El guión debía estar listo antes de finalizar septiembre para comenzar los trabajos de preproducción en octubre y comenzar el rodaje iniciando en segundo semestre con ellos, aproximadamente en febrero de 2014 y finalizar todo el proceso a finales de Abril para hacer su presentación en la Sala José Vasconcelos en Mayo de 2014.


3.3 La preproducción

En las primeras clases del taller de cine se les mostró a los alumnos algunos ejemplos de películas de superhéroes como *El Caballero de la Noche Asciente*, *El Hombre de Acero*, *V de Vendetta*⁶ y *Watchmen*⁷, cada uno rescató ideas constantes y también analizamos elementos artísticos como la paleta de colores, la composición de las escenografías, el diseño de los vestuarios y los ángulos que más usan en las cámaras. Los alumnos recibían invitaciones a mirar por medio de la web el proceso sobre cómo se realizó el diseño de cada personaje, que factores tomaron en cuenta para elegir las escenografías, para elegir a los actores y que vieran que hay todo un equipo de producción con funciones específicas, ya sea dibujantes, escenógrafos, diseñadores, artistas visuales, ingenieros, animadores, etc. Los detrás de cámaras que hay en Internet o en algunas versiones en DVD de la cinta si se compra en original.

⁶ *V de Vendetta* es una serie de diez comics books escritas por Alan Mooree ilustradas por David Lloyd, quien llevaría a cabo las labores de apoyo en el concepto y en el guion de la película basada en esta novela. El argumento de la serie está situado en un futuro distópico de finales de la década de los 90 (la serie fue creada en los 80).

⁷ *Watchmen* («Vigilantes» en español) es una serie de comics books creada por el escritor Alan Moore, el artista Dave Gibbons, y el colorista John Higgins. La serie fue publicada por la compañía estadounidense DC Comics durante los años 1986 y 1987 como una serie limitada de 12 números. Ha sido reeditada varias veces y traducida a distintos idiomas, entre ellos el español, además de obtener prestigiosos premios, como el Hugo. *Watchmen* se originó a partir de una propuesta de la historia de Moore a DC presentando a los personajes superhéroes que la empresa había adquirido de Charlton Comics. Como la historia propuesta por Moore habría dejado a muchos personajes inservibles para futuras historias, el editor en jefe Dick Giordano convenció al escritor de crear personajes originales en su lugar.

La razón por la que se hace énfasis en estas dos obras es por haber sido creadas por Alan Moore Alan Moore (Northampton, 18 de noviembre de 1953) es un escritor y guionista de historietas británico, labor esta última en la que ha destacado por sus trabajos reconocidos por la crítica y aclamados por su popularidad, *Watchmen*, *V de Vendetta*, *From Hell* y *The League of Extraordinary Gentlemen*, llegando a ser catalogado como el Mejor Escritor de Historietas de la Historai. Sus obras se han llevado al cine con los mismos conceptos espaciales que él maneja en sus obras.



El día miércoles 4 de septiembre de 2013 se explicó como hacer bocetos para un relato, para ese momento ya se tenía una idea sobre que íbamos a hacer, ya se tenían a los personajes y un papel en la historia, aunque no se tenía del todo su diseño; en base a eso en la clase se fueron haciendo propuestas sobre la probable historia. Los personajes que se tenían definidos son:

Darkneos. Personaje que fue propuesto por mí ya que desde hace tiempo ya tenía toda una estructura y una historia previa que lo hacen un buen candidato a ser el héroe del relato, a los alumnos les gustó la idea y se decidió usar a este personaje como uno de los principales y salvador de los problemas. Según lo que ya tenía elaborado y los acuerdos entre los alumnos es un hombre joven de cuerpo atlético, con una estatura de aproximadamente 1.70 m, usa máscara, gabardina y traje oscuro casi toda la historia, es un perfil de héroe muy humanizado aunque aún no llega del todo al antihéroe; de perfil es alguien tranquilo aunque cuando lucha muestra un carácter violento.

Fonta. Otro personaje que yo tenía trabajado aunque no bien pulido, aparece en Bodas Negras donde muchos decían que es la muerte. También es heroína en esta historia, es uno de los personajes centrales, es una mujer de aspecto adolescente, delgada, blanca de la piel, tiene aspecto fantasmagórico, viste de forma oscura y de perfil es atrevida, agresiva y muy decidida en sus planes, el personaje debe ser muy carismático y por momentos aterrador.


La Dama Oscura (Ella): En las historias que se vieron con los alumnos se notó que una de las constantes es que siempre hay una dama en apuros, para este personaje se propuso a mujer joven de 17 años, es de cuerpo atlético, piel trigeña, su aspecto es del prototipo de belleza latina, su rostro debía tener muchas heridas, al final de la historia recibe una vestimenta similar a una guerrera y es del perfil de la adolescente insegura y soñadora, durante la historia sufre muchas crisis existenciales.

Nostginea: Ser sobrenatural en la historia, personaje secundario, en la historia es una diosa y aunque tiene infinidad de años debe lucir como si tuviera unos 20 años, es de cuerpo esbelto, piel clara, se pretende sea físicamente atractiva, perfil es de personalidad seria, sin alteraciones y sí se muestra sufriente cuando la situación es difícil.

Pandemius: Villano líder aunque no aparece mucho, durante la historia sólo lo mencionan, para este personaje se usará una marioneta.

Asco: Villano con más protagonismo en la historia, es quien carga con el peso de villano central, es obeso, usa máscara, unas vestimenta con mucha ropa sucia y colores opacos, se supone debe ser muy cruel, durante la historia hace actos violentos y sádicos, debe causar terror en el espectador.

Decadencia: Villano en la historia, es un personaje que debe tener una maldad con humor negro, físicamente es un tipo muy delgado y muy alto, su vestimenta es muy exótica por usar poca ropa, su actitud es afeminada, burlona y carnavalesca, este villano debe mostrarse imponente y muy seguro a causa de ser alguien andrógono.



Soledad: Villana en la historia, es un personaje que aparece de forma colectiva con Miedo, es un personaje deprimente, físicamente debe causar angustia, es de aspecto femenino, muy obesa a tal forma que cause mucho ruido en el impacto visual del espectador, su vestimenta muestra mucho su piel y usa máscara.

Miedo: Villano en la historia, es un personaje que aparece de forma colectiva con Soledad, es un personaje que causa ruido por su delgadez y movimientos en contorsiones, es de aspecto femenino y usa una máscara y un traje ajustado que exhibe su delgadez.

Asivelet: Personaje con un papel importante, es en la historia un ente que roba las almas de las personas, es pequeño, muy delgado y baila de formas tenebrosa toda la historia, sus bailes deben ser muy deprimentes y terroríficos.

Carmen: En la historia es ayudante de los héroes, físicamente es una mujer adulta que se ve intelectual, elegante, tiene una personalidad muy seria y habla con mucha autoridad. Debe atrapar con su forma de ser al espectador.

Buenrostro: Es de los villanos, pero su papel es de sirviente, en la historia es muy guapo y muy tonto, se viste formal y todo el tiempo se ve como drogado.


Fei: Su aspecto es muy bizarro, su cabeza es una caja y usa una vestimenta bizarra, es villano y tiene una participación muy similar a la de Buenrostro.

La Actriz: Novia de Buenrostro, debe tener el físico de una actriz clásica del prototipo de telenovela, durante la historia es humillada.

Los perfiles descritos, así como están escritos es como se hizo el registro en ese momento de las propuestas, ahora tendrían que venir poco a poco el desarrollo del diseño de escenografías y personajes, así como la historia.

El día viernes 20 de septiembre de 2013 quedó lista la impresión del primer guión, ya se tenía por fin una idea muy clara sobre que hacer, como llevar al espectador por todo un relato con giros y momentos conmovedores, así como un nudo y desenlace. El guión original es relativamente largo y con mucha dificultad para llevarlo a la pantalla.

Miércoles 25 de Septiembre de 2013 se analizaron las propuestas sobre los lugares de filmación y el trabajo que costaría realizar el filme. Se vio el presupuesto, los materiales, el tiempo, la disposición de cada uno y muy importante la seguridad, el permiso de los padres, son alumnos que en ese entonces tenían 15 años. Los alumnos comenzaron a comprender lo difícil que es hacer un proyecto así, no es simplemente citarse en casa de alguien y sobre la marcha ir improvisando, después llegar a casa y en Windows Movie Maker juntar los clips de película. Por primera vez ellos entraban al mundo del colectivo y la reproducción, todo ese largo proceso de ir planeando y haciendo bocetos, también concretar ideas y cerrar cada vez más la intención del proyecto. La historia quedó de acuerdo a las inquietudes de cada uno.



Viernes 27 de septiembre de 2013 se proyectó la película “La Mitad del Mundo” en la Zona de Teatro de CCH Vallejo, no hubo clase y lo que se hizo fue que cada uno llevó una versión impresa del primer guión, al final de la proyección hubo reunión y la tarea fue analizar el guión y ver si en verdad podrían hacer cada una de las características de la historia.

El primer guión aún existe tal como fue realizado, a grandes rasgos consiste en lo siguiente:

Darkneos es el resultado de un proceso artístico previo en el que se trabajó durante ocho años, el objetivo del personaje es crear un héroe mexicano dentro un universo que haga parodia de la realidad y pretenda hacer frente a los problemas de México de forma ficticia, como toda historia de héroes algunos villanos quedan con un sentimiento de odio para algún día poder vengarse, así queda la opción a más secuelas. Cuando se realizó el taller de Cine y Animación al dar la primer clase hubo una exposición a los alumnos sobre las obras que he realizado y les gustó la idea de Darkneos, les di una versión de la novela a cada uno y por el contenido gore y las tramas adolescentes de la historia quedaron con buena impresión y al inicio ellos proponían hacer la película de esa historia; les expresé lo difícil que sería llevarlo a cabo por la gran cantidad de sangre, violencia, escenas sexuales, escenografías demasiado grandes y lo larga que es la historia; lo mejor sería crear una historia original que de ellos saliera para que así se pudiera llevar a cabo la idea de que el largometraje debía ser en su mayoría creación de ellos. Después vino lo que anteriormente se mencionó, ese proceso de buscar el tema, la intención y el concretar ideas para un guión. Una vez que se tiene definida la intención llegó esta propuesta de usar a Darkneos tomando como base la novela que escribí.

El primer boceto del guión quedaría de esta manera:

Darkneos conoce a Nostginea que es la diosa del Horizonte Oscuro, Nostginea le ayudó contra Luzbel, ahora Darkneos debía regresar el favor a Nostginea ayudándola a vencer a Pandemius que es el líder de toda la red de maldad en el Horizonte Oscuro, le sirven cuatro demonios de nombres Asco, Soledad, Decadencia y Miedo, quienes pretenden robarse toda la energía vital que mantiene vivas a las personas del Horizonte Oscuro, para lograrlo deciden crear un ser de nombre Buenrostro y ponerlo como gobernante para facilitar el saqueo. Darkneos conoce a Ella, una joven insegura que desea acabar con el mal, también conoce a Fonta que es un ser sobrenatural que también ayudaría a Darkneos a luchar contra los demonios. Darkneos, Nostginea y Fonta hacen un plan para evitar que Buenrostro llegue al poder, vencer a los cuatro demonios y también a Pandemius, cuando Pandemius muera Ella debía ocupar su lugar. Para vencer a los demonios era necesario lograr que la gente del Horizonte Oscuro cambiara sus vicios destructivos por la idea de progreso y luchar contra el sistema opresor.



Los alumnos hicieron un storyboard, cada uno con sus propuestas sobre las peleas y las secuencias que tienen cierto dinamismo.

La historia con un tono oscuro y ambientación terrorífica fue muy bien recibida por terceros que la leían, los alumnos en ese momento tenían la emoción de poder llevar a cabo esa historia a la pantalla. Terminó el mes de septiembre de 2013, el primer pasó ya estaba dado, el guión de la historia estaba definido, se tenía una idea del aspecto de los personajes y de las escenografías.

En octubre de 2013 comenzaría el proceso de realización de los previos al rodaje. El proceso de crear el guión es parte de la preproducción.

El día viernes 4 de octubre de 2013 se le dio a cada alumno un personaje.

Cada alumno con base a su inquietud y habilidad podrían aportar para el filme, se hicieron cuatro equipos, el de caracterización, el de escenografía, el de postproducción y el de dirección; durante el mes de septiembre había quedado claro que alumno tenía talento en las diferentes áreas que se necesitan, fue a los alumnos de dirección que les dio un boceto de cada personaje para darle un diseño final, ese viernes se dedicó la clase a formar los equipos y que los alumnos que volverían a realizar el diseño de los personajes quedaran de acuerdo con los de caracterización para idear como realizar los vestuarios y como llevar a cabo la materialización de cada personaje.





Miedo: Nohely Álvarez, Soledad: Paola Muñoz, Asco: Álvaro España, Decadencia: Ricardo Castillo y Fei Melina Liceaga.





Darkneos, interpretado por Armando Castruita



Fonta, Interpretada por Magaly López



Ella: Interpreta por Sarahy Martínez



Nostginea, Interpretada por Ema Mendoza

Los equipos quedaron de la siguiente forma:



Equipo de Utilería y Continuistas:



Equipo de Postproducción y Dirección:



Equipo de Caracterización y Escenografía

42

Miércoles 9 de Octubre en la clase se les mostró algunos ejemplos de realización de vestuarios y de diseño de los sets de grabación, ese día después de una lluvia de ideas de todos se acordó que materiales se usarían para poder hacer a los personajes y también la utilería de las escenografías. Para hacer el vestuario de cada personaje quedaron definidas las siguientes ideas:

Darkneos:

- Una máscara de luchador
- Una gabardina negra
- Unas botas negras
- Pantalón negro
- Camisa negra
- Tela roja

Fonta:

- Corsé negro
- Falda negra
- Maquillaje de moda Dark
- Botas largas con broches
- Brazaletes



La Dama Oscura (Ella):

Tela negra
Short ajustado de piel color negro
Corsé negro
Botas largas
Maquillaje de moda Dark
Tinte para cabello

Nostginea:

Tela verde
Tela roja
Short ajustado
Corsé guinda
Maquillaje de colores complementarios del rojo
Zapatos altos para mujer

Pandemius:

Alambre galvanizado
Tela negra
Masa flexible
Acrílicos rojo y negro
Pinzas para cortar alambre
Pinceles

Asco:

Tela café
Pantalón descolorido
Chaleco descolorido
Playera rota de color oscuro
Botas negras

Decadencia:

Chaleco negro
Tela negra
Calcetines con rayas negras y blancas
Botas estilo vaquero
Maquillaje de payaso

Soledad:

Tela negra
Sombrero negro
Rama grande de árbol



Miedo

Tela café
Corsé café
Pintura roja
Calzado especial para baile

Asivelet:

Alambre galvanizado
Tela negra
Masa flexible
Acrílicos rojo y negro
Pinzas para cortar alambre
Pinceles

Carmen:

Falda formal de mujer
Saco de mujer
Blusa de mujer
Zapatos altos
Anteojos

Buenrostro:

Camisa de vestir
Pantalón de vestir
Corbata

Fei:

Vestido largo y ajustado
Mayas negras
Maquillaje de moda Dark

La Actriz:

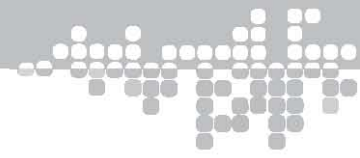
Vestido elegante color blanco

Se usarían en todos los personajes, tijeras, silicón líquido, hilo, aguja y accesorios que venden en las mercerías para modificar los vestuarios.

El equipo de caracterización se encargaría de conseguir todo el material para cada personaje y de realizar las modificaciones necesarias para lograr un el máximo parecido al diseño final realizado por los alumnos de dirección.

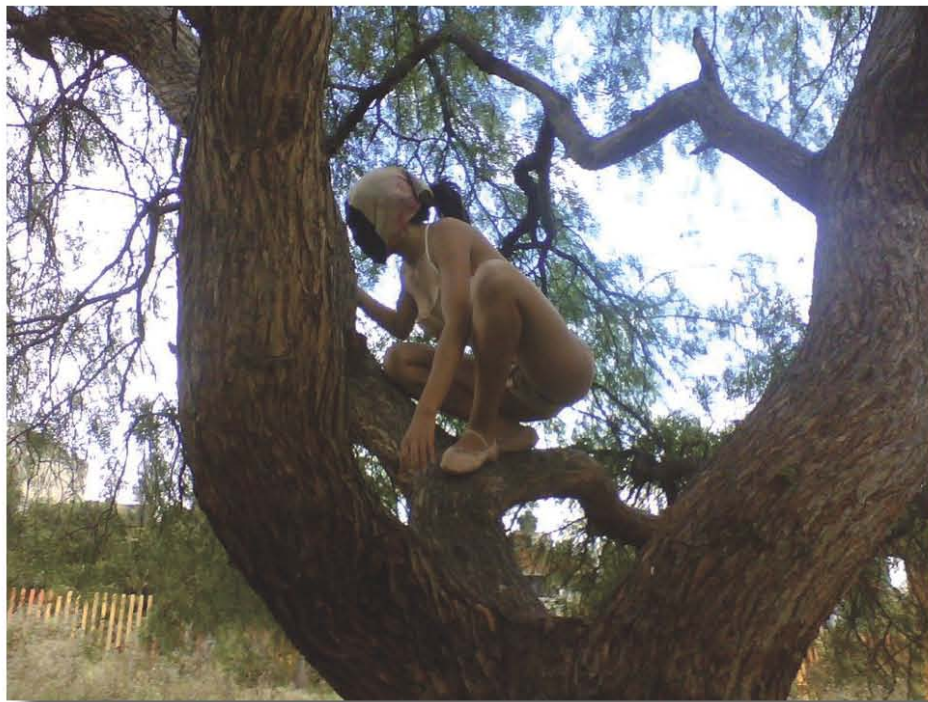
El mes de octubre de 2013 en cada clase se les veía a los alumnos de caracterización realizando los vestuarios y haciendo las medidas a cada uno de los alumnos que actuarían en el






proyecto. Los alumnos de caracterización también se encargaron de hacer el casting final; el proceso de elegir a los alumnos que interpretarían a los personajes se hizo la segunda mitad del mes de septiembre a cargo de todos los alumnos, ya al final sólo quedó en los alumnos de caracterización por medio de convocatorias y pruebas en el plantel. En la etapa en que se acordaba que materiales se usarían para los personajes fue cuando quedó definido el elenco.

Los trabajos de escenografía fueron realizados por el equipo de escenografía. Se tenía una idea sobre las locaciones que podrían adaptarse para representar los lugares ficticios que menciona la historia. Al mismo tiempo que los alumnos que estaban en el equipo de caracterización comenzaron las labores de realización de los personajes, los alumnos de escenografía comenzaron con los sets de grabación. Al inicio fue un proceso de dibujar cada uno como se imaginaba cada lugar de la historia, entre ellos hicieron un análisis de cada propuesta y seleccionaron la que mejor creían según ellos sería lo mejor para la historia y por tanto el filme. Al principio se les recomendó llevar imágenes sobre como podrían ser los lugares, ya sean dibujos o fotografías de alguna escena de película o una postal, el fin era dar una idea sobre la propuesta.



El personaje Miedo durante el rodaje.





Las escenografías que se debían elaborar eran muchas hasta ese momento, según las propuestas elegidas por los alumnos y los lugares propuestos para filmar se hicieron las siguientes propuestas sobre qué lugares podrían adaptarse para su realización:

El Horizonte Oscuro: Por el contenido de la historia se planteó un lugar de aspecto marginal, una colonia sin pavimentar, otras zonas con muchas llanuras, también algún parque, deportivo, etc. Los alumnos en las clases posteriores fueron proponiendo lugares, algunos de los lugares propuestos fueron: Bosque de Aragón, Chapultepec, la hacienda de Sierra Hermosa, un pueblo de nombre San Pedro Atzompa.

Laberinto de las Perversiones: Uno de los estudiantes propuso su casa, “es muy grande” nos decía en ese momento, también se propuso una casa abandonada en Tecámac.

Realidad 1: Se acordó que elaboraría una escenografía con fondo blanco.

Realidad 2: Una escenografía oscura con fondo blanco.

Otra Dimensión: Una simple habitación, la idea también, según las propuestas de los alumnos fue igualmente hacer un espacio oscuro para dramatizar.

La Montaña del Lienzo: Ellos propusieron ir a algún lugar con aspecto de montaña, sería simplemente un cerro del norte de la ciudad.

El Jardín de Pandemius: Se elaboraría un set miniatura, el diseño y su propósito aún no estaban definidos.

Oficina de Carmen: La misma habitación que se decoraría se planteaba ambientar para volverlo oficina, esta habitación sería la de uno de los alumnos que vive en Ciudad Nezahualcoyotl.


Casa de Buenrostro: La habitación que sería nuestro set en varias escenas, ahora se ambientaría.

Habitación de castigo de Los Cuatro Males: La casa abandonada propuesta sería también otro set.

Zona de mítines: La explanada de CCH Vallejo, cerca de la cabina de radio, una alumna estaba en los cubos y conseguiría el apoyo de sus compañeros para tener muchos extras en la escena.

En el tiempo que los alumnos de caracterización realizaban los ajustes en los vestuarios, los alumnos de escenografía se reunían para comenzar a fabricar objetos que se utilizarían, por ejemplo en la historia mencionan un bebé lleno de sangre, instrumentos de tortura y algunas

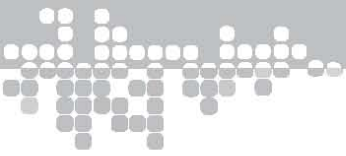




herramientas que usan los delincuentes. También buscaban de que forma un mismo lugar podría servir como set para diferentes escenas. Los materiales que se ocuparían para la realización de los sets fueron los siguientes:

Telas de colores oscuros y rojizos
Cartón
Lámparas de luz potente
Artículos de limpieza
Flexómetro
Acrílicos
Brochas
Pintura vinílica

En el mes de Octubre de 2013 los alumnos de escenografía visitaron los lugares elegidos para los sets de grabación y vieron de que formas podrían intervenirlos. Las escenografías sufrirían muchos cambios a lo largo del proceso de realización, conforme los alumnos se daban cuenta de lo grande del proyecto las ideas cambiaban. Igualmente los alumnos de dirección se fueron dando cuenta que el calendario sería muy difícil de cumplir y el guión tendría muchas dificultades para poder abarcarlo todo y lograr su objetivo visual. Después de modificaciones a la propuesta inicial y al guión se acordaron otras escenografías que ya terminadas quedaron de la siguiente forma cuando comenzó el rodaje.

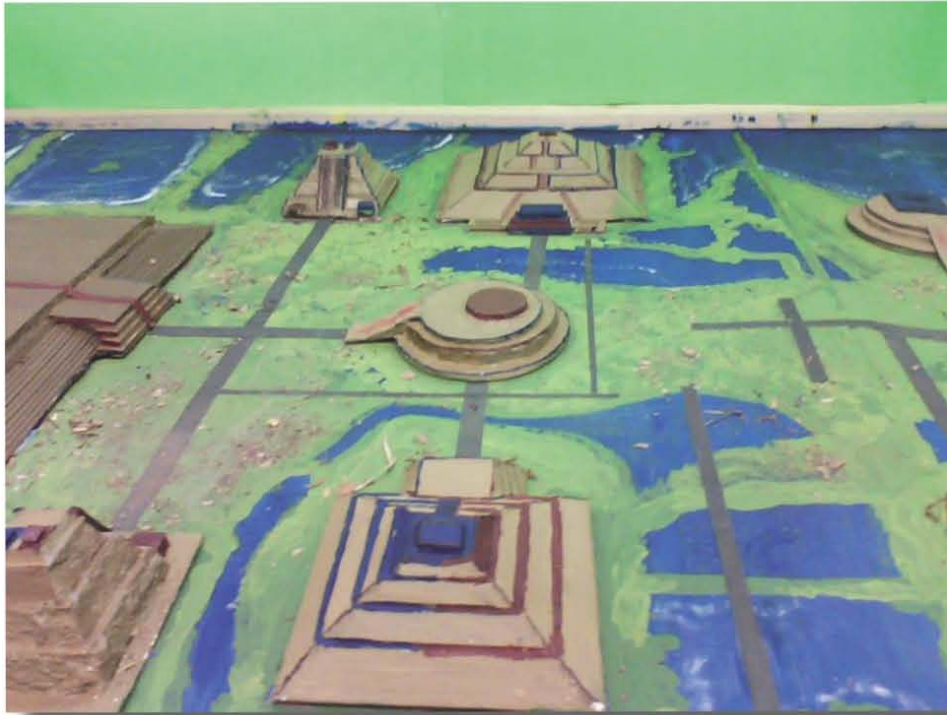
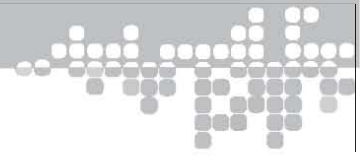


El Horizonte Oscuro



Laberinto de las Perversiones





Realidad 1



El show de Decadencia






Otra Dimensión



Escenografía correspondiente





Paralelo a los trabajos de escenografía y caracterización estaban los alumnos de dirección postproducción. Dos equipos que trabajaron como si fuesen uno aunque cada quien tenía claro el límite de área.

Los alumnos platicaban sobre que cámara usarían para grabar, como harían que el sonido fuese claro, la música que utilizarían, los programas de edición y ponerse de acuerdo para fijar fechas y horarios de trabajo. En el proceso, los alumnos de dirección que también fueron parte fundamental en el guión comenzaron a entrar en una etapa que es normal a la edad de la preparatoria, cada vez fueron descubriendo la magnitud del proyecto y el gran trabajo que sería poder realizarlo. Durante el mes de octubre de 2013 en ellos estuvo presente la idea de la realización de un filme y fue tema que comentaron mucho con sus profesores y compañeros alumnos, en esa etapa fueron entrando al mundo del concepto y la formalización de las intenciones del artista al hacer un proyecto; como es normal en adolescentes entraron en crisis que expresaban en clase, querían abandonar el proyecto, hacer otra historia más fácil o simplemente aprender teoría del arte del video y olvidarse de hacer un proyecto grande. Se les mostró que en la etapa de preproducción puede haber giros en la idea, ese es el momento del boceto, cuando se comienza la producción es cuando se debe respetar el concepto propuesto después de todo un proceso de reflexiones y propuestas.

La historia original tenía a los alumnos casados con esa idea, querían conservarla y que la comunidad CCH conociera su creación, algunos expresaban su inconformidad con la idea de cambiar el guión, también su forma de pensar sobre quienes proponían esa idea, también hubo alumnos que abandonaron el taller con la idea de que habían perdido el tiempo en las clases iniciales porque sus propuestas fueron ignoradas por los demás. La mayoría se mantuvo en el taller aunque fuese con actitud apática.

El momento difícil del proyecto había llegado, el trabajo en equipo estaba en crisis, y después, otro fenómeno que pasa mucho en los proyectos, la falta de compromiso. Cuando se están en el nivel bachillerato es muy fácil dejar todo y seguir la vida, es muy fácil dejar a los demás esperando y abandonados. No existe esa idea de cumplir y quedar bien con uno mismo. Mostrar a los alumnos experiencias similares donde al final los proyectos pudieron salir adelante les fue dando un panorama más claro sobre el cargo que tenían ahora.

La historia original no sería desechada, lo mejor para todos fue realizar de un ángulo diferente de la historia, la idea que todos abrazaron y los motivó a seguir fue sacarle provecho al arte del video y explotar su objetivo inicial; el acuerdo fue hacer ahora sí una parodia de la televisión como ellos querían desde el inicio. Se tomó la historia original e hicieron de cuenta que fue un hecho real, ahora harían un show similar al de Laura Bozzo que expondría en su programa el caso principal de la historia. La idea emocionó a los alumnos y de nuevo comenzó ese ánimo en la realización del proyecto que comenzaría su rodaje en noviembre de 2013.

Ahora como discurso artístico cada vez más abstracto e interesante los alumnos definieron como por fin realizar el nuevo guión a partir de la idea propuesta sobre el show televisivo. La idea sería que la historia original serviría como principal recapitulación de sucesos.

Antes de la batalla final hay una conversación entre Darkneos y Fonta donde preparan su plan final para vencer a Pandemius, después Darkneos sale a batalla y enfrenta a Pandemius, así acaba la historia. Se decidió comenzar el filme con ese momento, donde Fonta y Darkneos están reunidos y planean vencer a Pandemius, después ellos comienzan a recordar lo vivido y en esos recuerdos aparece cuando se transmitió ese programa de televisión, durante el desarrollo del programa se expondría la trama de la historia original y por medio de flashback revivir los momentos más significativos en escena; cuando termina esa etapa de conversación y de motivación Darkneos iría a su batalla final contra Pandemius, esto lo harían con marionetas y escenografías miniatura.

Esa sería la estructura del nuevo guión; para realizar los testimonios del programa en el momento de hacer el rodaje los alumnos en su papel de actores improvisarían sus testimonios con base a lo que leyeron y ensayaron de la historia original, así se lograría el sentido real de una especie de juicio televisado. Sin saberlo los alumnos lograban un performance en video, los diálogos y los discursos tendrían un sentido real a partir de una experiencia aunque esta fuese escrita.

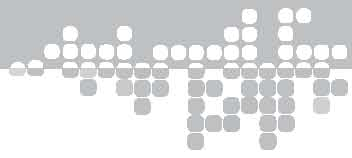
Así fue como se conformó el guión y en conjunto se logró una historia y una interpretación, habría ahora dos obras, un relato largo y una película que habla sobre ese relato. Teniendo el guión definido, los lugares de filmación, los vestuarios y los alumnos que interpretarían a los personajes vendría el rodaje, el equipo de dirección comenzaría su labor.

En el mes de noviembre de 2013 hubo mucho trabajo en el Departamento de Difusión Cultural a causa de un calendario muy saturado de actividades relacionadas con la celebración del día de muertos.

El día viernes 25 de octubre de 2013 por medio de una actividad dinámica en el taller se acordó un calendario para hacer el rodaje del proyecto. Antes de definir un calendario primero había que ver los días en los que se haría el rodaje en los lugares propuestos. La técnica para el rodaje sería grabar las escenas de ese lugar en una sesión y otro día las escenas de otro lugar, al final en la postproducción se acomodaron las escenas en el orden del guión.

En la escuela se reunían los alumnos para acordar como sería la siguiente grabación en base al calendario y lo planeado para cada secuencia, por tanto seguiría teniendo sentido el asistir al taller. Así sería hasta concluir el rodaje que sería paralelo al final del semestre y vendrían nuevas cosas en la etapa del proyecto.

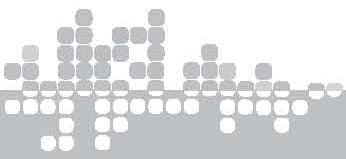
El día que se grabarían las secuencias elegidas se llevarían los vestuarios y las caracterizaciones necesarias que se ocuparían en las grabaciones de ese día. Todos los domingos se grabarían las secuencias en los lugares elegidos para representar cada escenografía.



Domingo 27 de Octubre de 2013: Rodaje 1



Rodaje 1. Personaje Miedo.

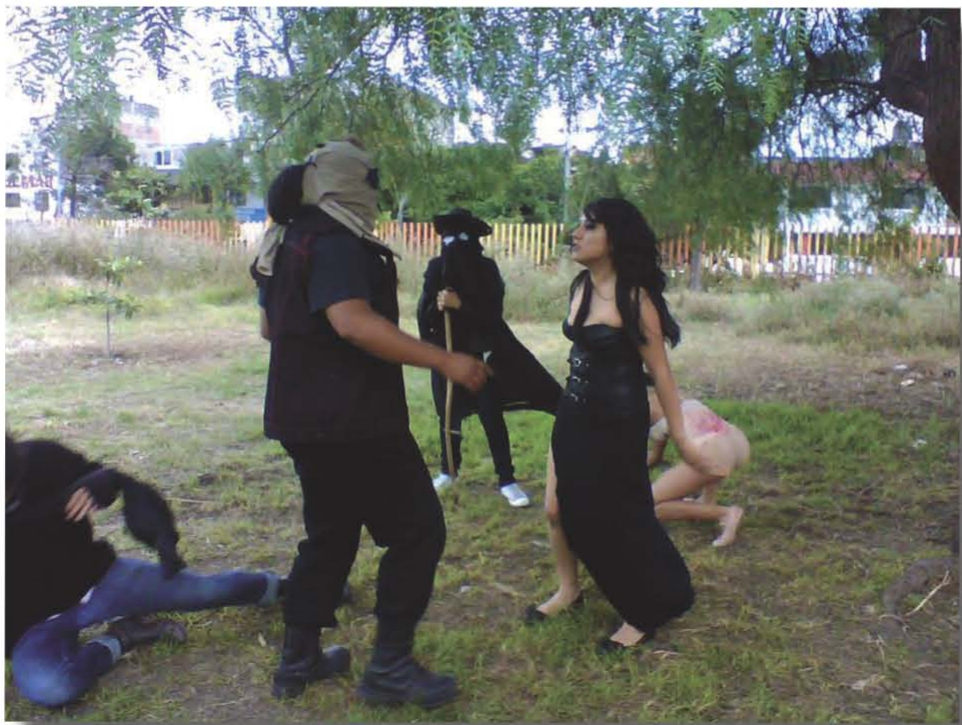




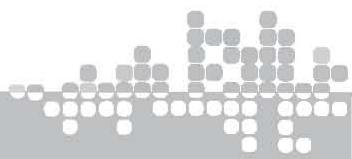
Domingo 10 de Noviembre de 2013: Rodaje 2



Darkneos y Ella en una escena del rodaje



Domingo 17 de Noviembre de 2013: Rodaje 3



Viernes 22 de Noviembre de 2013: Rodaje 4



La escena del show de Decadencia



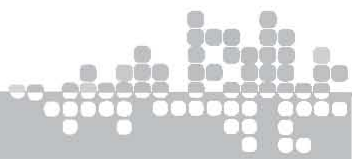
Domingo 24 de Noviembre de 2013: Rodaje 5



Domingo 9 de Febrero de 2014



Con el personaje Asco





El personaje Buenrostro durante el rodaje.

Después del rodaje viene la postproducción y la animación. El semestre había terminado en 2013 y al iniciar el 2014 comenzaba un nuevo semestre y por tanto comenzaba una vez más la promoción del taller y el ingreso de nuevos alumnos, la primer semana no hubo clases hasta el miércoles 19 de Febrero de 2014 iniciaba el taller ya con el rodaje terminado en lo que sería la parte actuada, como el taller desde el inicio tenía plantado el concepto animación, por tanto ahora vendría la etapa en la que los alumnos tendrían que entrar a ese mundo adaptado a sus posibilidades.

En el segundo semestre con los alumnos se pudo comenzar más a fondo el concepto de llevarlos al mundo de las artes, ahora comenzarían nuevas dinámicas en las que compartirían links de páginas de animación, algunos eventos del Tlatelolco, también recomendar películas y compartir experiencias con el arte.

Comenzaría la construcción de marionetas stop-motion, los mismos personajes de la cinta ahora sería realizados en una versión marioneta, cada grupo de cierto número de alumnos realizaría una marioneta a base de algunas recomendaciones sobre como modelar figuras antropomorfas, y también darles efectos para darle un cierto realismo sin llegar a imitar la realidad del todo. Mientras realizaban sus muñecos compartían todo aquello que anteriormente fue mencionado.

Las estuvieron enfocadas en la realización de marionetas, escenografías y para posteriormente hacer la animación del filme.

3.4 La animación y la postproducción



Elaboración de marionetas para la parte animada.

Dentro de la cinematografía la parte con menor dificultad es el rodaje, es hasta cierto punto la razón por la cual algunos alumnos viven en el proyecto, por fin el momento había llegado, estar en la cámara y comenzar a aplicar todo lo que hubo en preproducción. El rodaje es donde se hace en sí el filme, sin embargo en la preproducción es donde se realizan los trabajos del rodaje ya que sin una buena preproducción el rodaje se vuelve un desastre al estar improvisando cada aspecto que no se haya tomado en cuenta. La preproducción fue relativamente buena y el rodaje fue una actividad que los alumnos disfrutaron y llevaron también con mucha seriedad el trabajo. Es otra fase de la producción artística, la realización. En el rodaje se trabaja para que quede bien todo lo relacionado con historia, libreto, actuaciones, cinematografía, música, ritmo, edición y dirección. Es aquí donde el artista comienza a trabajar en el objeto y deja de trabajar en la idea.

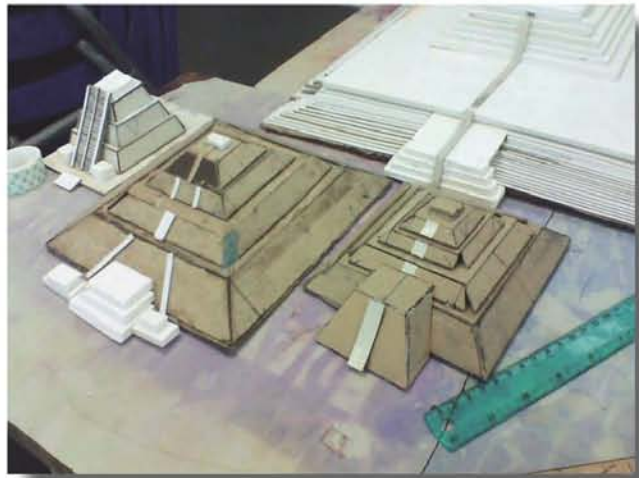
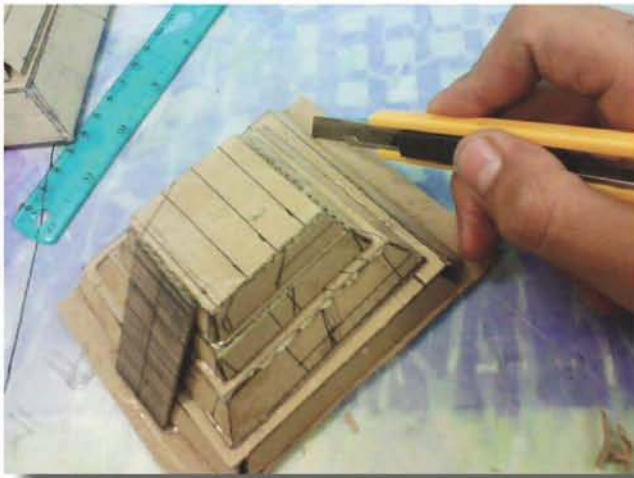
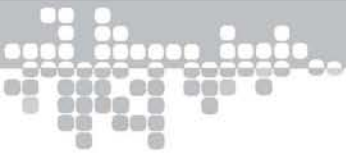
El alumno Armando Castruita llevó una Laptop para poder hacer la postproducción en el aula, los clips se unieron y se acomodaron de acuerdo a la trama, todo estaba en carpetas enumeradas para llevar un orden, después las fotografías de la animación fueron puestas con el mínimo de tiempo por fotografía y se hicieron clips para al final formar la animación y unirla con los clips de acción real.



Elaboración de las escenografías de la animación.



Las marionetas de la animación.



Estas son imágenes donde se muestra la elaboración de marionetas y de escenografías





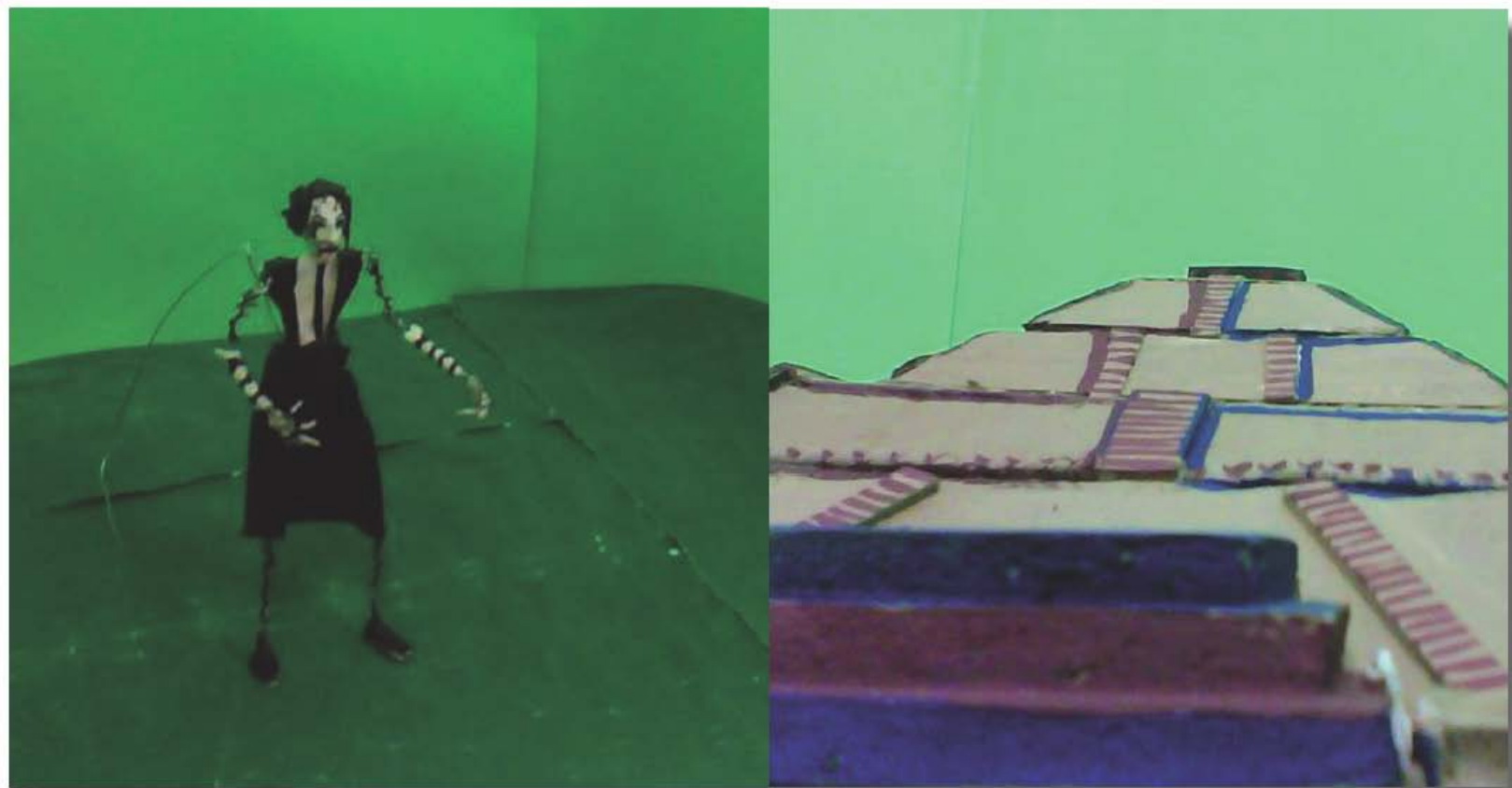
Las marionetas de la animación terminadas


El proceso se completó el día miércoles 7 de mayo de 2014, los clips ya editados y ordenados fueron puestos en una carpeta y así quedaría guardado para poder proyectarla el viernes 9 de mayo en la sala José Vasconcelos de CCH Vallejo. Desde el día 1 de mayo se había ya diseñado el cartel promocional y repartido en el plantel, las paredes y mamparas anunciaban el estreno, un film hecho en CCH Vallejo, el primero, el taller de cine mostraba su fruto.

La compañera de servicio social que impartía el taller de fotografía Ariana García diseñó los carteles, también los alumnos hicieron invitaciones a su amigos, de igual forma se invitó al director del plantel Dr Ceja Pizano J. Jesús y al jefe del departamento de Difusión Cultural Euclides Barrera para hacer un testimonio del trabajo que se realiza dentro del taller y así ver el producto final del taller.

Capítulo 4

Salida de los trabajos





Antes de darle salida al proyecto comenzaban estas ideas de cambiar el mundo, trascender, comerse todo rápido porque un largometraje salía a luz; está bien buscar siempre ir más allá, ahora se debe poner los pies en la tierra y ver la forma, ver las estadísticas y comenzar a ser formales para llenar papeles, recolectar firmas, reunirme con la gente necesaria para poder tener un foro donde proyectar el trabajo final.

El creativo se cree tanto el concepto de crear que olvida el lado formal y la realidad, algunos alumnos así lo plasman, trabajaban tanto en la idea de cómo hacer el proyecto que por momentos perdían el piso y querían llevar a cabo acciones que pueden salirse las posibilidades de realización. Algunos alumnos viven con esta idea de los mitos sobre el artista, como lo escribe tanto Felipe Ehrenberg en la muy conocida por estudiantes de arte, “El Arte de Vivir del arte”, el artista que no tiene los pies en la tierra se cree es como niño, tiene los bolsillos sin fondo, no tiene noción del tiempo, algún día lo van a descubrir, es despeinado y desarreglado, está loco, etc. Así se educa que debe ser el artista y por tanto los estudiantes de nivel bachillerato ya van con esa idea de llevar sus ideas en ese mundo de fantasía, el barco de la locura, el artista dios. En la misma obra Felipe expresa que el artista también hace trámites burocráticos, paga impuestos, viste de traje, tiene horario de trabajo, en fin, es un miembro más del capitalismo, cosa que suena muy lejana para los estudiantes de bachillerato y más a quienes quieren el área 4 de artes y humanidades.

El día jueves 8 de mayo de 2014 en la Zona de Teatro del Colegio de Ciencias y Humanidades se llevó a cabo la proyección de Darkneos y el Horizonte Oscuro como parte de las muestras de trabajos de los talleres que se imparten en la institución. La Sala José Vasconcelos fue el recinto que albergó dicho evento en otra fecha a causa de la expectación generada en los alumnos, la segunda función fue el día viernes 9 de mayo de 2014. El evento contó con la presencia de los alumnos del taller, del personal de Difusión Cultural CCH Vallejo y alumnos del plantel.

Como parte del programa de enseñanza del taller, se inculcó el hábito de buscar foros y espacios para la proyección de los trabajos, buscar festivales de cine, becas, convocatorias para productores de videoarte.

Tomando en cuenta la edad y el contexto de la etapa del bachillerato en los alumnos hace falta la iniciativa para hacer las cosas por sí mismos, necesitan aún la guía de alguien que les esté insistiendo el cómo hacer las cosas.

En el final del curso hubo una plática donde se trataron temas relacionados con la iniciativa para tener una proyección en el ámbito artístico.

Darkneos y el Horizonte Oscuro fue presentado en CCH Vallejo y también tuvo una proyección en un ciclo de cine en Reyes Acozac Tecámac en el CEDAC. El objetivo de este trabajo llega hasta esta parte. La propuesta es crear talleres obligatorios en las escuelas de nivel bachillerato para poder dar herramientas a los estudiantes antes de entrar a las facultades;

el tema principal de este trabajo es las Artes Visuales y el poder desde una etapa temprana inculcar las artes y poder tener una mejor educación artística que ayude a un mejor desempeño en quienes desean estudiar arte y formar los vienes culturales de nuestro país.



Conclusiones

El objetivo principal de esta tesina es mostrar cómo fueron las actividades que se desarrollaron dentro del programa de servicio social para el CCH Vallejo. El objetivo del proyecto desarrollado dentro del servicio social es preparar a los estudiantes que aspiran a estudiar arte en la FAD desde el nivel bachillerato para que se puedan lograr mejores egresados.

Aclarado el objetivo realizado con base a la hipótesis de que si el estudiante comienza desde el primer semestre a desenvolverse en el campo laboral del arte visual. Al momento de terminar la carrera tendrá un mejor desempeño como artista profesional.

En el tiempo presente de esta tesina aún existe toda la mitología sobre el arte y el artista, se cree erróneamente que el artista nace y no necesita de una institución para poder tener ese título, al final según su opinión somos todos artistas. Se dice que el arte es sinónimo de expresar sentimientos y que realizar obras plásticas miméticas te vuelven un gran artista. Estando dentro del CCH Vallejo pude conocer la perspectiva de los aspirantes a estudiar artes visuales, pues ellos fueron quienes se inscribieron al taller. Pude ver que tienen muy presentes los mitos sobre el artista y así es como entran a la facultad.


En el tiempo del servicio social aprendí a entender el trabajo en equipo. La idea de que el arte es sinónimo de locura me hizo difícil sacar adelante este proyecto artístico de la forma en lo hice en la FAD.

Durante el desarrollo del proyecto algunos alumnos se dieron cuenta de la importancia de practicar el hábito de trabajar en colectivo y de terminar los proyectos. Según mi perspectiva algunos alumnos con ideas falsas sobre la FAD replantearon su perspectiva y confirmaron que sí desean desarrollar proyectos de un año con todo lo que implica el proceso.

Darkneos y el Horizonte Oscuro considero yo que no es una obra maestra que pueda entrar en el canon de un proyecto de nivel licenciatura. Es un trabajo que si se considera que fue realizado por estudiantes de CCH Vallejo que tenían una prácticamente nula preparación artística y que jamás habían hecho un proyecto artístico largo. Después del proyecto que es tema central de esta tesina hubo otro proyecto con ellos llamado Crónicas de Un Ser Deforme que tuvo una mejor organización y fue parte de una función de cine en Centro Cultural Futurama.

Como parte del programa de enseñanza del taller, se inculcó el hábito de buscar foros y espacios para la proyección de los trabajos, buscar festivales de cine, becas artísticas y convocatorias para concursos.

Tomando en cuenta la edad y el contexto de la etapa del bachillerato en los alumnos hace falta la iniciativa para hacer las cosas por sí mismos, necesitan aún de alguien que les está insistiendo el cómo hacer las cosas.



Al final del curso hubo una plática para los alumnos donde se trataron temas relacionados con la iniciativa para tener un nombre en las artes visuales.

Darkneos y el Horizonte Oscuro fue presentado en CCH Vallejo y también tuvo una proyección en un ciclo de cine en Reyes Acozac Tecámac en el CEDAC (Centro de Arte y Cultura). El objetivo de este trabajo llega hasta aquí. La propuesta es crear talleres obligatorios en las escuelas de nivel bachillerato para poder dar las herramientas a los estudiantes antes de estudiar la carrera de artes visuales en la FAD. Antes de ingresar a la licenciatura debe haber una buena educación artística para lograr un mejor desempeño en los estudiantes de artes visuales y así formar los bienes culturales de nuestro país.



Fuentes

Blog de internet de Edith Beatriz Burgos

Tribus urbanas Cazadores de Identidad” de Constanza Caffarel. 2008

Blog de internet ARTFACTS.NET

El Caballero de la Noche Regresa. 1986

V de Vendetta. Alan Moore. *Cómic book* 1982-1988

Watchmen Alan Moore. *Cómic book* 1986

El cómic y el arte secuencial Will Eisner. 2002

El arte de vivir del arte Felipe Ehrenberg. 2001

Revista digital Cuarto Oscuro en su edición No. 1 artículo escrito por Juan Miguel Fabbri y Mariel Arroyo llamado El cine como espacio discursivo en las Artes Plásticas

www.fad.unam.mx/

www.cultura.unam.mx/

www.cch.unam.mx/estudiantil/serviciosocial