



UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8938-31

**CREACIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL MOSTRANDO EL TALENTO Y
TRABAJO DE ANIMADORES EN MÉRIDA**

TESINA

EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTADO POR:
CORAZÓN DEL ROSARIO SÁNCHEZ GUTIÉRREZ

MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO, 2016



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL

Mérida, Yucatán, a 06 de Junio de 2016.

Lic. Manola Giral de Lozano
Directora General DGIRE
Presente

Como Presidenta del Comité de titulación de la carrera de Diseño y Comunicación Visual,
hago constar que el trabajo recepcional denominado:

**“CREACIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL MOSTRANDO EL TALENTO Y TRABAJO DE
ANIMADORES EN MÉRIDA”,**

realizado por:

Corazón del Rosario Sánchez Gutiérrez,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

Cumple con las normas institucionales de estilo y su estructura corresponde a lo solicitado
para los trabajos de titulación en la modalidad de:

Tesina

Por lo que declaro que este documento permite al alumno, continuar con sus
trámites que correspondan al proceso de titulación.

Atentamente

M.E. Tatiana Gasca Albertos

Presidenta

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE REVISIÓN

Mérida, Yucatán, a 6 de Junio de 2016.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como revisor del trabajo recepcional:

**“CREACIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL MOSTRANDO EL TALENTO Y TRABAJO DE
ANIMADORES EN MÉRIDA”,**

realizado por:

Corazón del Rosario Sánchez Gutiérrez

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión del formato institucional del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.D.G.P Sergio Neri Gutiérrez

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE ASESORÍA

Mérida, Yucatán, a 06 de Junio de 2016.

M.E Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como asesora del trabajo recepcional:

“CREACIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL MOSTRANDO EL TALENTO Y TRABAJO DE ANIMADORES EN MÉRIDA”,
realizado por:

Corazón del Rosario Sánchez Gutiérrez,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión de redacción, ortografía y contenido, así como de la originalidad del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L. C. S. Cecilia Canseco Cruz

Hoja de advertencia

Por este medio, declaro que esta tesina titulada:

“CREACIÓN DE VIDEO DOCUMENTAL MOSTRANDO EL TALENTO Y TRABAJO DE ANIMADORES EN MÉRIDA”,

es de mi autoría, a excepción de las citas y referencias que he empleado para fundamentar este trabajo de investigación y en el que se otorga crédito a sus autores. Asimismo, afirmo que no ha sido presentado previamente con éste o algún otro nombre, para la obtención de título profesional o grado académico equivalente.

Corazón del Rosario Sánchez Gutiérrez

Agradecimientos

Solo Dios sabe cuánta entrega, esfuerzo y amor hay en este proyecto, y agradezco al Señor y a María Santísima todas sus bendiciones y dones, pues me han acompañado a lo largo de mi carrera profesional.

También retribuyo este éxito más de mi vida a mi familia y me siento llena de gratitud hacia mis Padres, Santos Sánchez y Guadalupe Gutiérrez, así como a María del Cielo y Cecilia Guadalupe, mis amadas hermanas, pues sin su apoyo y amor, nada de esto hubiera sido posible.

Gracias a todos los animadores por su tiempo y entrega para la realización del documental, en especial a Oscar Pinzón, a mi asesora Ceci Canseco, a la profesora Nelly y Tatiana por las correcciones, a mi amigo Ángel Ríos por todos los maravillosos días de rodaje, y al Profesor Roberto de Coria (q.e.p.d.) quien me inspiró a realizar un documental como este.

Por último y no menos importante, a todas las personas que se sumaron a esta grandiosa etapa de la tesina, a ti Yami, Dorly, Cin, Male, Carmelita, Magdalena, Sor Sebastiana, Sor Daisy, Sor Lucía, Sor Smitha y Sor Consuelo, muchas gracias por apoyarme, animarme y acompañarme hasta el final, sobre todo por sus oraciones, gracias a cada una de las Hijas de la Divina Providencia.

Dedico con cariño especial este proyecto de video documental a dos hermosas mujeres a quienes amo, mis abuelas, Mireya (q.e.p.d.) y Carmita (q.e.p.d.).

Resumen

Esta investigación expone el trabajo que realizan algunos animadores que residen en la capital de Mérida, mostrando así el talento diverso y prometedor que ellos poseen y desean transmitir a las futuras generaciones que se quieran dedicar a esta profesión.

La industria animada como se verá desarrollada más adelante en el capítulo uno, es una industria poco conocida y explotada, lo cual les genera una problemática, en especial a nivel local, ya que, según los animadores entrevistados, no se cuenta con suficiente información o documentos acerca de la misma y por ende es una profesión que no se valora.

Para consumir el video documental, se necesitó de una investigación previa, y de entrevistas personales con los animadores antes de las fechas del rodaje, para recabar toda la información posible, desplegada en el capítulo dos.

En el tercer capítulo se muestra el método de investigación que se llevó a cabo con base en los aspectos y recomendaciones de Gómez, las modalidades de Nichols y la metodología de Rabiger de preproducción, producción y postproducción.

El resultado final que se presenta en el capítulo cuatro, es una producción audiovisual titulada 'Quiero ser animador', y se espera sirva para muchos estudiantes e interesados en el campo animado.

Tabla de contenidos

Portada / i
Informe final / ii
Informe final de revisión / iii
Informe final de asesoría / iv
Hoja de advertencia / v
Agradecimientos / vi
Resumen / vii
Tabla de contenidos / viii
Índice de figuras / x
Índice de tablas / xi
CAPÍTULO I: Introducción / 1
Antecedentes del estudio / 1
Planteamiento del problema / 3
Preguntas de investigación / 5
Variables / 5
Objetivo general / 6
Objetivo particular / 6
Definición de términos / 6
Justificación / 8
Delimitaciones del estudio / 9
Limitaciones del estudio / 10
CAPÍTULO II: Revisión de la literatura / 12
Introducción / 12
Documental / 12

Aspectos que se deben tomar en cuenta antes de realizar un video documental / 13
Modalidades y estructuras del video documental / 16
El proceso de un video documental/ 17
Animación / 21
Breve historia de la animación en el mundo/ 21
Breve historia de la animación en México / 25
Sergio Neri / 30
Estudio Carabás / 32
Estudio Phytagoras Animation. / 33
Magic Hammer / 34
Don Porfirio / 35
Motion Graphics / 36
Conclusión / 38
CAPÍTULO III: / Método / 39
Introducción / 39
Diseño de la investigación / 39
Tipo de estudio / 39
Enfoque de la investigación / 40
Modalidad de la investigación / 40
Metodología del diseño / 40
CAPÍTULO IV: / Resultados y Conclusiones / 42
Discusión / 53
Conclusión / 56
Recomendaciones / 58
Referencias / 61
Apéndice A. Carpeta de producción / 65
Apéndice B. Derechos de la música / 86
Apéndice C. Preguntas realizadas a los animadores / 89

Índice de figuras

Figura 1. Sergio Neri, Corazón Sánchez, Gaspar Pantoja y Pilar López / 30

Figura 2. Mariel Buenfil, Corazón Sánchez y Daniel Irabién / 32

Figura 3. Oscar Pinzón / 33

Figura 4. Carlos Castro / 34

Figura 5. Esteban Covo / 34

Figura 6. Roberto Puig / 35

Figura 7. Plano a detalle / 49

Figura 8. Plano medio / 50

Figura 9. Primer plano / 50

Figura 10. Primerísimo primer plano / 50

Figura 11. Plano entero / 50

Figura 12. Plano medio largo / 51

Figura 13. Any y la mantarraya / 52

Figura 14. Los Keloides / 52

Figura 15. Pib Story / 53

Figura 16. Anfx / 53

Figura 17. Alexei / 53

Índice de tablas

Tabla 1. Universidades de la ciudad de Mérida que imparten animación / 43

Tabla 2. Animadores que participaron en el documental / 44

Tabla 3. Plan de producción / 44

Tabla 4. Escaleta del documental / 46

Tabla 5. Problemáticas mencionadas durante el rodaje / 51

Tabla 6. Preguntas realizadas a los animadores / 90

CAPÍTULO I

Introducción

El presente proyecto se basa en la creación de un video documental, a partir de una investigación y entrevistas previas a diversos animadores que trabajan desde la localidad meridana en el campo de la industria animada.

Según Grierson (s/f, en Ibáñez 2010), afirma que “el documental no es más que el tratamiento creativo de la realidad”.

En un video documental se busca reflejar la realidad de algún momento de la historia actual, “la necesidad de documentar la realidad tiene unas características propias como modelo de producción y también como modelo de representación” (Guardia, 2011, p. 114).

La intención final del documental, es la de dar a conocer el talento y trabajo de algunos animadores meridianos, exhibir las problemáticas que afrontan como nuevos estudios jóvenes e independientes en una sociedad escasa de los conocimientos acerca de la animación y exponer cómo es esta industria a nivel local.

Antecedentes del estudio

El tema de la animación es muy antiguo, pues desde la época prehistórica ya se contaba con dibujos en secuencia, la vida cotidiana del hombre en sus cavernas. “Desde la prehistoria, los humanos han empleado signos y formas para comunicar información e ideas acerca del mundo real, al igual que para expresar su cultura, ejemplo de ello son las pinturas rupestres” (Maldonado, 2015, p. 2).

Los primeros aparatos de animación y realización de imágenes en movimiento, datan del siglo XIX. “La historia de la animación comienza a principios del siglo XIX y ha estado íntimamente vinculada al desarrollo de la fotografía fija”. (Patmore, 2004, p. 48.).

Con el paso del tiempo la animación no se hizo esperar en nuestro país, y según Bermúdez, el registro de las primeras animaciones que se tienen en México suceden en 1927 por el cinefotógrafo Miguel Acosta. (2007, p. 124).

Pero la animación mexicana no comienza a ser fuerte internacionalmente y a sostenerse, si no hasta los años noventa, gracias a Carrera. “La llamada revolución animada de los noventa comenzó, como muchos saben con el cortometraje El héroe (1994) de Carlos Carrera y su Palma de Oro en el Festival de Cannes” (Vázquez, 2015, p. 1).

La animación no solo crecía a nivel internacional y nacional, si no que ya en la localidad Mérida, según Esquivel (2014), comenzaba a tomar fuerza y relevancia para el 2010.

Poder transmitir las perspectivas de animadores que trabajan desde una provincia, es una manera de compartir y aportar nueva información a futuros colegas y público en general interesado en el tema con la más fiel finalidad de enseñanza pedagógica e informativa.

Según el animador Puig (2014) las primeras generaciones de animadores que egresarán de universidades de la ciudad de Mérida, saldrán en uno o dos años de la Licenciatura o Ingeniería. A pesar de esto, ya existen varios estudios que se dedican a la animación digital y tradicional en la capital de Yucatán, los

cuales se formaron de manera autodidacta y esperan poder recibir a estas nuevas generaciones de animadores.

El animador Pinzón (2014) en una entrevista personal vía telefónica comenta que la variedad que estos estudios ofrecen en cuanto a las técnicas de animación es muy amplia y algunos empresarios aún desconocen lo que se puede realizar a través de la publicidad animada.

Para una información más amplia, en el capítulo dos se desarrolla una breve reseña acerca de la animación a nivel internacional, nacional y local.

Planteamiento del problema

“El estudio de la animación es un tema poco tratado en México. Es difícil explicar por qué un medio tan aparentemente atractivo y de tan gran interés cuenta con tan poco público y conocedores” (Vázquez, 2013, p. VII).

Como se cita, la animación en México es un tema poco tratado, sin embargo revela Rodríguez (2007) que “Este desconocimiento solo se explica por una indiferencia o ignorancia, o hasta menosprecio, para un ‘arte menor’ que únicamente se destina al entretenimiento de un público menor” (p.192).

A pesar de que la animación es poco destacada en el país, cada vez hay más animadores en esta industria, los cuales se han formado de manera autodidacta o han buscado estudiar a nivel superior esta nueva carrera.

Comenta el animador Pinzón (2014) que hay más animadores que estudios de animación, ya que se han abierto gran cantidad de escuelas en Mérida por la demanda de personas que desean estudiar esta carrera, pero que la oferta educativa en cuanto a la calidad de enseñanza, aún es muy baja.

El animador García (s/f, en mirador universitario, 2010) refiere “yo lo que si todavía veo, es un poco de confusión dentro de las instituciones académicas que tratan de enseñar animación, el cómo enseñarlo, de qué manera enseñarlo, en qué orden enseñarlo”.

El animador Carrera (2004), afirma que la animación mexicana pretendía una industria semejante a la norteamericana: “en nuestro país la pretensión era crear una industria siguiendo el ejemplo estadounidense” (p. 10).

México apenas está empezando a crecer en la industria animada, a colocar sus primeros cimientos, y si se habla de provincia el alcance que puede tener la animación es menor, no se valora ni respeta el trabajo de un animador.

En una entrevista personal el animador Neri (2014) expuso lo siguiente:

Hay problemática en la animación acerca de la falta de cultura en cuanto al conocimiento del trabajo, si de por sí en cuanto a un gráfico es difícil lograr que respeten tu trabajo, para un animador es más, la gente no sabe o no entiende a veces el tiempo, el tiempo que tardas en hacer algo así, no entiende lo especializado que es esta, la gente sigue pensando que solo es apretar un botón y que las cosas se mueven solitas y por lo mismo no le da valor, entonces, no lo puede llegar ni a respetar, ni a valorar, ni a entender del todo y pues eso se traduce luego en presupuestos, tiempos de entrega, en que piden cosas que no se podrían hacer con tantas limitantes. (Neri, Comunicación personal, 5 de Septiembre, 2014).

Con base en la escasa información que se tiene y considerando el principal problema que es la falta de registros audiovisuales, la falta de conocimientos que

se tienen acerca del tema, y de la labor de los animadores locales, se ha inspirado el siguiente documental: 'Quiero ser animador'.

Este sería el primer documental que se realiza, mostrando el trabajo y talento de los animadores que residen en la capital yucateca.

Se realizó la siguiente pregunta al animador Pinzón (2014) ¿Existe ya un documental sobre el talento y el trabajo de animadores que residan en la localidad meridana? A lo que él contesto por vía e-mail:

Actualmente no existe un documental sobre el trabajo que realizamos cualquiera de los involucrados en la industria de la animación, desde Motion Graphics, hasta Character Animation (y todas las ramas de la animación). El único material que existe son entrevistas en medios de comunicación (revistas, periódicos y/o televisión) aisladas a algunos de los representantes de la industria... Esto quiere decir que han sido entrevistas individuales y muy breves, que no retratan ni reflejan como tal la historia ni el desenvolvimiento de los animadores en conjunto.

Pregunta de investigación

¿Qué elementos se requieren al crear un video documental para mostrar el talento y el trabajo de animadores en Mérida?

Variable independiente

Crear un video documental.

Variable dependiente

Mostrar el talento y el trabajo de animadores en Mérida.

Objetivos de la investigación

Objetivo general

Crear un video documental para mostrar el talento y el trabajo de animadores en Mérida.

Objetivos particulares

1. Recabar información para determinar los tipos de documentales que existen.
2. Sintetizar el número de estudios y animadores que se verán en el video documental.
3. Aplicar los procesos de preproducción, producción y postproducción para la realización del video documental.
4. Exponer los trabajos y perspectivas de los animadores meridianos en el video.

Definición de términos

Animación: En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.

Animador: Especialista en animación.

Banner: Espacio publicitario insertado en una página de internet.

Carpeta de producción: Es una carpeta con información detallada sobre la producción de una película. Es necesario para buscar financiamiento, una vez que ya se cuenta con un guion en último tratamiento.

Character animation: Es el desarrollo y creación de personajes animados.

Cinematógrafo: Aparato que permitía la grabación y proyección de películas cinematográficas.

Copión: Copia de trabajo de una filmación revelada en blanco y negro y empleada durante el montaje.

Cortometraje: Película de corta e imprecisa duración.

Guion: Escrito en que breve y ordenadamente se han apuntado algunas ideas o cosas con objetivo de que sirva de guía para determinado fin.

Documental: Dicho de una película cinematográfica o de un programa televisivo: Que representa, con carácter informativo o didáctico, hechos, escenas, experimentos, etc., tomados de la realidad.

Largometraje: Película cuya duración sobrepasa los 60 min.

Montaje: Acción y efecto de montar (seleccionar y ajustar los elementos de una filmación).

Motion graphic: Es la aplicación del diseño gráfico al espacio audiovisual mediante el uso de herramientas digitales, para dar con un sentido predeterminado, movimiento a la gráfica.

Parafrasear: Hacer la paráfrasis de un texto o escrito.

Postproducción: Fase posterior al rodaje o a la realización de un producto audiovisual o radiofónico, en la que se llevan a cabo las operaciones que dan su forma definitiva.

Preproducción: Fase primera del rodaje o filmación.

Producción: Acción de producir. Segunda fase del rodaje o filmación.

Rodaje: Proceso de grabación de una acción televisiva o cinematográfica.

Spot: Anuncio (soporte en que se transmite un mensaje publicitario).

Vfx: Efectos visuales.

Video: Sistema de grabación y reproducción de imágenes, acompañadas o no de sonidos, mediante cinta magnética.

Justificación

“Vemos imágenes del mundo y lo que éstas ponen ante nosotros son cuestiones sociales y valores culturales, problemas actuales y sus posibles soluciones [...] y modos específicos de representarlas” (Nichols, 1997, p. 13).

La capacidad de dar vida a dibujos, muñecos u objetos inanimados es toda una expresión artística de los animadores, a pesar de ser ‘poco conocido’, como explicaba Vázquez (2013).

“Yo creo que uno de los problemas que tiene la región es que precisamente no conoce las ventajas de la animación, lo que se puede hacer a través de la animación y como puede funcionarle a un servicio o producto, es un mercado que todavía no lo entiende, todavía no lo conoce y por lo mismo todavía no lo busca” (Puig, Comunicación personal, 5 de Septiembre, 2014).

Un punto sobre la elección del tema, es que no existe en la capital meridana un video documental que explique y muestre el talento y labor de los animadores que se encuentran trabajando en esta profesión animada.

A través del documental se darán a conocer sus logros, como iniciaron en este ámbito, la manera correcta de cobrar, los tiempos y procesos detrás de unos minutos de animación, las vivencias, los avances e inclusive sus carencias y problemáticas a las que deben enfrentarse en su profesión.

Muchas personas prefieren mirar y escuchar un video que leer un libro, desde los inicios del cine, la gente estaba maravillada con los inventores del movimiento “La imagen en movimiento era algo que fascinaba a los científicos, pero también a todo tipo de gente” (Benet, 2004, p. 27).

El lenguaje visual que rodea a las personas las nutre de nuevas ideas e imágenes día a día, como indica Acaso (2009) “La primera es la necesidad de tomar conciencia de que el lenguaje visual es algo cotidiano que nos rodea y con lo que entramos en contacto todos los días de nuestra vida” (p.19).

Mostrar, colaborar y proyectar información en un video documental acerca de los animadores que comienzan a destacar en la capital, será un buen aporte para futuros profesionistas de la animación.

Del Toro (s/f, en Vázquez, 2013) refiere el destacar la labor animada en México como “La memorialización de la animación moderna en México es un acto de justicia y esperanza para una labor ingrata, solitaria y mayormente invisible dentro de nuestras fronteras” (p. IV).

Sería de mucho atrevimiento suponer que esto impulsará o motivará el desarrollo y crecimiento de la animación en la capital antes mencionada, eso es improbable, sin embargo el aporte estará hecho de alguna manera.

Delimitaciones del estudio.

La población determinada para la tesina proyectual y la realización del documental estará delimitada a la ciudad de Mérida, donde solo se entrevistará a 7 personas que se dedican a la profesión de la animación y que residen en la capital del estado, estos fueron elegidos por los avances y aportes que han demostrado en

la rama de la animación digital y tradicional, tanto para cortometrajes, como para la publicidad y mercadotecnia de empresas locales, nacionales e internacionales, todos cuentan con trayectoria, trabajos e historia en su lucha por salir adelante en el mundo de la animación, al igual que con estudios de animación propios.

Los aspectos que se abordarán en el documental serán las animaciones y trabajos de los entrevistados, sus opiniones acerca de esta profesión, los procesos y tiempos que emplean, las problemáticas a las que se enfrentan en la sociedad meridana desde la cual trabajan y sus recomendaciones y motivaciones para futuros animadores.

El tiempo estimado para realizar la investigación será de aproximadamente de poco más de un año, de Agosto del año 2014, hasta Noviembre del 2015.

Se utilizará como modelo para las etapas de preproducción, producción y postproducción, los del documentalista Rabiger (2005), ya que comparte una serie de libros de investigación acerca de cómo hacer documentales, junto con autores como Mora (2007), Bordwell y Thompson (2003), Gómez (2008) y Nichols (1997), en este último autor se basará la modalidad del documental.

Limitaciones del estudio.

Una principal limitante al realizar la tesina, fue que no se encontró suficiente material para un mejor contenido del tema, puesto que la animación en la región es prácticamente nueva, apenas están surgiendo estos primeros estudios animados en Mérida y sus trayectorias no rebasan los diez años de antigüedad, a excepción del animador Sergio Neri y Roberto Puig.

No hay un libro donde se narre acerca de la historia y las bases que utilizan los animadores locales para realizar su trabajo, por ende es importante poder recopilar toda la información que estos creativos profesionales puedan aportar a la rama de la animación para futuros estudiantes y colegas.

Por último se encontró que algunos animadores invitados a formar parte de esta investigación se negaron a participar, pues no contaban con el tiempo suficiente y en otros casos con el interés.

CAPÍTULO II

Revisión de la literatura

Introducción

En este capítulo se presentan los resultados de la revisión bibliográfica, en donde se da a conocer toda la información recabada y requerida del documental y la animación, para poder realizar adecuadamente el proyecto de video.

Se describe los aspectos, modalidades y procesos del documental, así como su definición.

Posteriormente se presenta la historia de la animación de manera breve, a nivel internacional, nacional y local, para terminar con los motion graphic, que es la animación que más se realiza en la capital meridana actualmente.

Documental

“La argumentación acerca del mundo, o representación en el sentido de exponer pruebas con objeto de transmitir un punto de vista particular, constituye la espina dorsal [...] del documental” (Nichols, 1997, p. 169).

El documental es un género de cine y para comprender mejor la clasificación de cine documental, se definirá el concepto de género.

Según el diccionario de la Real Academia Española: “Género, en las artes, es cada una de las distintas categorías o clases en que se pueden ordenar las obras según rasgos comunes de forma y contenido” (Real Academia Española, 2001).

Por consiguiente, y basándose en la definición anterior, un género cinematográfico es la categorización de películas de acuerdo a sus temáticas o elementos comunes, que los hacen únicos en forma y contenido.

En el libro de Barnouw (1996) titulado el documental historia y estilos, se menciona que desde los inicios del cine, el documental hizo su aparición desde que los hermanos Lumière inventaron el cinematógrafo, ya que con la ayuda de este artefacto, lograron documentar pequeñas escenas de la vida cotidiana.

A diferencia de cualquier otro género, en el documental no existe un ensayo de escenas, por ende su característica principal es la de registrar la realidad, de una manera directa, simple y espontánea, lo cual lleva a una gran ventaja y desventaja.

La ventaja es que no se necesitan de actores ni grandes presupuestos para la puesta en escena, pero la desventaja es que la acción solo sucede una vez, es única e irrepetible y si no se logró capturar algún momento específico de la realidad, este ya no se repetirá jamás.

“El documental tiene su origen en los mismos inicios del cinematógrafo. Se entiende por documental aquel cine que restituye la realidad, que muestra o describe, [...] una realidad existente” (Sánchez, 2002, p. 115).

Aspectos que se deben tomar en cuenta antes de realizar un video documental

La realidad de los hechos, así se puede parafrasear lo que comenta Gómez Segarra. “en el mundo real no ocurren historias ocurren hechos, y nuestro trabajo es construir las historias con hechos” (Gómez, 2008, p. 15).

A través de un documental se puede narrar cualquier tipo de hecho histórico y lo más importante para muchos documentalistas como Ivens (s/f en Loridan, 2006), es la manera en que se pueden contar estos acontecimientos desde el trabajo de la observación, ya que el video debe desarrollarse de forma auténtica e interesante, manteniendo siempre el contenido básico de la idea que se desea proyectar. (p. 8-10).

En primer término, antes de realizar las grabaciones de un documental, se debe recabar toda la información posible acerca del mismo, para poder alcanzar un buen proceso creativo en el momento del rodaje y montaje “el prepararse para esto, requiere de un proceso de dos niveles. El primero incluye la ideación y el segundo implica no perder su foco de atención durante el agotante proceso de filmación” (Mora, 2007, p.35).

No se debe dejar de lado la manera creativa de narración y montaje, comenzando por atrapar al espectador desde los primeros minutos del video, sino se perderá su atención y se convertirá en algo aburrido “Si uno no arriesga nada... puede uno terminar haciendo el tipo de películas que ha hecho que la palabra documental signifique para el público aburrimiento” (Mora, 2007, p. 23).

Si se tiene una idea y se quiere contar, solo hay que pensar cómo se llevará a cabo la narración, en especial si no se trata de ficción, sino de un hecho real en donde no existe un guion y puestas en escena actuadas, Rotha (s/f en Sánchez, 2002) refiere “Creo que la tarea primordial del documentalista consiste en encontrar los medios que le permitan aprovechar el dominio que posee de su arte

de persuasión de la multitud para enfrentar al hombre con sus propios problemas, trabajos y condiciones”.

En segundo término, se podría llegar a pensar que un obstáculo para el realizador sería el de un bajo presupuesto, si una producción no cuenta con altos presupuestos ¿no sirve? “Ser un buen pintor o poeta genial no depende del precio de los materiales” (Gómez, 2008, p. 22).

La siguiente tesina proyectual fue realizada por una estudiante de diseño y comunicación visual, que contó con un presupuesto mínimo, el cual fue solventado por la misma “el problema no es el precio de la cámara o de la edición, el problema al que nos vamos a enfrentar en primer lugar es si tenemos algo que contar y después como lo contamos” (Gómez, 2008, p. 22).

Como un tercer aspecto, la observación es muy importante, ya que se deben estudiar muchas otras películas y nutrirse de todo tipo de información que te inspire y gusten “ver películas y documentales, decidir cuáles son los que no gustan y, atención, mucho más importante saber decir, por qué nos gustan unos y otros no” (Gómez, 2008, p. 23).

Todo esto será útil para la realización del documental y al momento de realizar los encuadres, pues se habrá generado una cultura visual en el realizador que podrá aplicar al momento del rodaje.

Por último el escribir y plantear una lluvia de ideas, lo que se quiere ver y proyectar en pantalla valdrá de mucho para el momento de la edición “y mediante el trabajo de montaje [...] se pone de manifiesto el carácter fabricado del texto fílmico” (Vertov, s/f, en Sánchez, 2002).

Llevar los métodos básicos de cualquier plan de producción servirá al documentalista para dar una buena estructura y bases a la realización de dicho documental y evitar los más tropiezos posibles en la realización “los ingredientes del buen drama: personajes atrayentes, situaciones tensas, las ambigüedades de los seres humanos, son también las características de los mejores documentales, y puesto que la vida humana tiene más ciclos predecibles que impredecibles, hay mucho de que escribir” (Mora, 2007, p. 29).

A pesar de ser un tema poco conocido, el documental ‘Quiero ser animador, se pudo llevar a cabo hasta el final, sobre todo que contó con la colaboración de los animadores, cumpliendo su propósito principal, el de documentar y transmitir información real de la animación local “el propósito del documental es presentar información real sobre el mundo fuera del cine” (Bordwell, et al., 2003, p. 110).

Modalidades y estructuras del video documental.

Nichols (1997), refiere que el documental puede dividirse en cuatro modalidades, de acuerdo a la manera en que el autor desee reflejar su idea.

La clasificación de Rabiger (2005) es llamada de manera diferente, en su caso no las nombra modalidades sino visualizaciones, y Bordwell, et al. (2003), les llama categorías o clasificaciones, cada autor puede proponer nombres distintos de mencionarlos, pero su fin es el mismo, sirven para identificar el tipo de documental que se está realizando.

Para comprender mejor la clasificación de Nichols deberán definirse lo que son las modalidades: “enfoques característicos de la representación de la realidad” (Nichols, 1997, p. 66).

Estas modalidades o estructuras son: expositiva, de observación, interactiva y representación reflexiva.

A continuación se explicarán de manera breve las cuatro modalidades de acuerdo a la definición que describe Nichols (1997), la modalidad expositiva es cuando se puede percibir directamente hacia el espectador la voz omnisciente de la voz en off.

La modalidad de observación “hace hincapié en la no intervención del realizador” (Nichols, 1997, p. 72). Simplemente se ve de manera directa todas las escenas, el montaje es importante, pues debido a que no habrá títulos que expliquen lo que sucede, entrevistas o voz en off, con la ayuda del montaje se podrá armar la historia que se transmitirá al público.

La modalidad interactiva es el “intercambio conversacional entre el realizador y los agentes sociales” (Nichols, 1997, p. 79). Esto implica la interacción del documentalista con las personas que serán entrevistadas.

Por último la modalidad de representación reflexiva, es aquella que “hace hincapié en el encuentro entre realizador y espectador en vez de entre realizador y sujeto” (Nichols, 1997, p.97). Como su nombre lo indica es el que busca la reflexión acerca del tema a tratar y poner la problemática y la interacción entre los sujetos entrevistados y los espectadores.

El proceso de un video documental.

El documental, tendrá tres etapas que lo conformarán “La mayoría de las películas pasa por tres fases de producción” (Bordwell et al., 2003, p. 14).

Rabiger (2005) refiere lo siguiente “el periodo de preproducción de cualquier película es aquel en el que se adoptan todas las decisiones y se efectúan los preparativos para el rodaje” (p. 91).

Esta parte es una de las más importantes, ya que es el inicio y la base para poder iniciar el documental, sin este, y sin una preparación previa de la carpeta de producción, podría no tener éxito “La creencia de que es resultado de una improvisación del momento, no es tanto un proceso de investigación espontánea, sino más bien una actuación basada en las conclusiones que se derivaron durante los trabajos de investigación” (Rabiger, 2005, p. 91).

Para el caso de este futuro documental, se llevará una estructura de acuerdo a lo que plantea Rabiger (2005) y una modalidad reflexiva de acuerdo a las que plantea Nichols (1997).

El método de preproducción que propone Rabiger (2005) se compone de varias etapas, lo primero es la idea, el tema que se desea tratar, lo que se desea transmitir o capturar, todo esto conlleva a realizar una investigación acerca del tema para lograr un mejor tratamiento.

Benet (2004) refiere “la fase de preproducción comprende desde la puesta en marcha del proyecto, tanto en la vertiente de financiación como en la creativa, hasta el inicio del rodaje, momento para el que todos los elementos que se utilizarán han de estar preparados hasta el último detalle” (p. 270).

Rabiger (2005) también propone entrevistas previas con quienes serán los participantes del documental, siempre serán útiles para conocer sus cualidades,

su trabajo previo y romper el hielo con el documentalista, logrando así un mensaje mejor y fluido.

Otro aspecto a tomar en cuenta, es la realización de un plan de rodaje, que se describe como la organización y la distribución de las actividades que se realizarán para llevar a cabo la grabación “Reúne todas las distintas piezas de información que durante semanas se ha conseguido de cada aspecto del rodaje” (Maceratesi, 2005, p.10).

En cuanto al guion, Rabiger (2005) no propone en su libro realizar un guion literario o uno técnico, sino una sucesión de ideas lógicas que corresponderán al orden de aparición de todo aquello que formará parte de la documentación, es decir, una escaleta.

Al igual que las estructuras que propone Rabiger, también se pueden llegar a dar los productos audiovisuales espontáneos, sin la realización de un guion, ni ideas en sucesión, como los que realizaba el documentalista holandés Ivens (s/f en Loridan, 2006).

Por último, las personas que desean realizar un documental deben de contar con un cierto perfil, o al menos así lo propone el autor de dirección de documentales, “en los miembros de su equipo debe buscar: a) que sean realistas b) que sean fiables c) que puedan mantener el esfuerzo y la concentración durante periodos prolongados y d) que conozcan y valoren las mismas películas de usted” (Rabiger, 2005, p. 110).

La segunda etapa es la producción, que se refiere a la realización del producto audiovisual, se trata de llevar a cabo lo establecido en el guion, “Lo

verdaderamente importante en este caso es estar menos pendiente de mantener el control y ocuparse más de conseguir que las personas expresen sus sentimientos y su manera de pensar” (Rabiger, 2005, p. 133).

Benet (2004) describe que “el rodaje es la fase más cara de la producción de un filme [...] se pueden resumir en una serie de tareas rutinarias que se prolongan durante varias semanas”. (p. 276-275).

Todo lo realizado en el carpeta de producción se lleva a cabo, comienza la grabación “Aunque producción es el término para designar el proceso completo de realización de una película, los directores hollywoodenses también lo utilizan para referirse a la fase de rodaje” (Bordwell et al., 2003, p. 20).

La tercera y última etapa es la postproducción, “es la etapa de la realización en cine o video durante la cual se transforman en material filmado al que se denomina copión, en la película que posteriormente se presenta ante la audiencia” (Rabiger, 2005, p. 186).

Si se tiene material que no sirva para la narración audiovisual, esta se elimina “el editor puede disponer de cualquier toma, pegarla junto con otras, ajustarla o desecharla” (Bordwell et al., 2003, p. 25).

El resultado conclusivo de esta etapa, será el producto que se presentará en pantalla a todo el público al que va dirigido, Benet (2004) señala “una vez finalizado el rodaje, es necesario organizar el material para producir la copia definitiva que verá el público” (p. 277).

El video está listo para la proyección “Es a menudo en ese momento que un nuevo proyecto nace, como el fénix elevándose” (Mora, 2007, p.38).

Con esto se concluyen las tres etapas que se deben de cumplir al momento de realizar el video documental y que fueron aplicadas en el desarrollo del proyecto: 'Quiero ser animador'.

Animación

Chris Patmore (2004) lo define como, "el arte de capturar una serie de movimientos individuales, ya sea en película o en formato digital, y repetirlos en rápida sucesión para dar la ilusión de movimiento" (p.6).

Hay muchas otras definiciones como la de Rodríguez, quien se basa en dar una definición en cuanto a lo estipulado por la asociación del cine de animación: "Una realización cinematográfica realizada imagen por imagen" (Rodríguez, 2007, p. 29).

El diccionario de la lengua española en línea, lo define como "procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos" (Real Academia Española, 2001).

Sea cual sea la definición de cualquiera de los autores e investigadores de la animación, todos llegan a la misma conclusión que es: dar vida a objetos inanimados, a través de diversos procedimientos y técnicas, con la finalidad de crear movimiento donde antes no lo había, ya que "la animación consiste en imaginar una acción y representarla" (Taylor, 2004, p. 7).

Breve historia de la animación en el mundo.

Existe una gran creatividad y mucha observación por parte del hombre sobre el movimiento detrás de la historia animada. "La animación no consiste en

hacer que los dibujos adquirieran movimiento, se trata, fundamentalmente de dibujar el movimiento” (Taylor, 2004, p.7).

En el libro ‘Una perspectiva desde México’ de Manuel Rodríguez Bermúdez (2007), se puede encontrar un capítulo completo acerca de los antecedentes de la animación en el mundo, no obstante, no se abordará demasiado en cuanto al tema de la historia animada a través del tiempo, ya que el objetivo general de la tesina proyectual es producir un video documental, delimitándose a la localidad meridana.

En el trayecto del crecimiento de la animación, los inventos que surgen como juguetes que proyectaban el movimiento no se hicieron esperar.

En el año de 1640 se tiene la primera proyección de imágenes que intentan representar el movimiento a través de la llamada ‘linterna mágica’ esto es gracias a Atanasio Kircher, un sacerdote Jesuita que en sus tiempos libres intentaba animar. “Kircher dibujaba cada figura por separado en pedazos de vidrio, los colocaba en su aparato y los proyectaba en la pared. Luego, movía los vidrios desde arriba con cuerdas” (Williams, 2002, p. 13).

En 1824 aparece el taumátropo, el cual era un simple juguete que aparentemente producía el movimiento mediante dos imágenes distintas al girarlo. “un disco de cartón con los extremos atados a un par de cuerdas. Una jaula dibujada en un lado y un pájaro en el otro. Cuando los extremos de las cuerdas son jalados, el disco gira, las imágenes se mezclan y el pájaro parece como si estuviera en la jaula” (Williams, 2002, p.13).

El fenaquitiscopio surge en el año de 1829, “era un disco que incluyó una secuencia de ocho dibujos que se veían a través de unas ranuras y se reflejaban en un espejo” (Patmore, 2004, p.48).

El zootropo inventado en 1834, “utilizaba imágenes vistas a través de ranuras, excepto que en este caso estaban dibujadas en la parte interior de un tambor giratorio” (Patmore, 2004, p.48). Con secuencias breves y repetitivas, que conseguían cautivar al espectador.

El fasmatrope creado en 1870, permitía una proyección de fotografías en las que podía apreciarse una pareja de bailarines. “un mérito más de este invento, fue el acompañar la proyección de los bailarines con una orquesta, en un esfuerzo de sincronización con la imagen” (Rodríguez, 2007, p.35).

Edward Muybridege para 1872 realizó varias tomas de un caballo en movimiento, con la finalidad de saber si el caballo al correr levantaba las cuatro patas del piso “Algunos de los resultados de estos primeros experimentos que muestran fases sucesivas ilustradas de la acción de los caballos al caminar, trotar, galopar, fueron publicadas en 1878 con el título de movimiento del caballo” (Muybridege, 1887, p. 6).

Después de esto y sorprendido del resultado, Muybridege se dedicó a estudiar el movimiento de los seres humanos y animales, aportando así diversos conocimientos a la animación. “Mediante el montaje de un banco de cámaras, Muybridge fue capaz de captar secuencias de movimiento humano y animal” (Patmore, 2004, p.48).

Con la invención y uso de la fotografía, las imágenes en movimiento dieron un paso adelante, fue así como Emile Reynault, tomo el concepto de zootrópo y uniéndolo a un proyector de linterna mágica, crea la primera película animación a través de fotografías en secuencia, bautizándolo después como Praxinoscopio. “Después de varios ensayos, construyo un aparato al que llamó praxinoscopio, patentado en 1877” (Rodríguez, 2007, p.50).

Thomas Alva Edison tiempo después patenta el quinetoscopio en el año de 1891, comercializando su producto “como había fracasado en su busca del cine hablado, proyectando personajes de tamaño natural, se decidió a lanzar al comercio, en 1894, sus quinetoscopios, aparato de anteojos, grandes cajas que contenían películas perforadas de 50 pies” (Sadoul, 2004, p. 8-9).

Los hermanos Lumiere aportan la proyección cinematográfica al mundo desde Francia y a medida que el cine y la fotografía crecía, también lo hacía la animación. “Cuando Auguste y Louis Lumière, padres del cine, inventan el cinematógrafo en 1895, las posibilidades ramifican hacia otros rumbos, sin olvidar los aportes que sobre las imágenes en movimiento también desarrollan Edison y Dickson”. (Arteaga, 2011, p. 67).

Así es como siguen surgiendo más animadores e inventores a lo largo de la historia, todos con un profundo interés por representar el movimiento de objetos inanimados y transmitir la ilusión de vida de los mismos.

“La historia de la animación es más larga que la del cine de acción real y presenta tantas variaciones estilísticas como animadores hay en este medio” (Patmore, 2004, p. 49).

No solo en países como Europa o Estados Unidos el trabajo animado ya tomaba gran auge, en México ya habían personas interesadas en explorar y conocer este nuevo campo, como se describirá a continuación.

Breve historia de la animación en México.

Rodríguez (2007) describe que es algo escasa la información que se tiene acerca de los inicios de la animación en México, hay datos que no son muy precisos y varios cortometrajes y cintas se han perdido.

Según Sandoval (1996) citado por Rodríguez (2007), el interés por animar en el país surge a causa de otros dibujos animados del extranjero, películas como las del ratón Mickey Mouse, resultaban atractivas para algunas personas, las cuales deseaban aprender a darle vida a dibujos y cosas inanimadas, pues era maravilloso ver como los personajes se movían, parecían personas, bailaban, actuaban e inclusive se estiraban y encogían de formas imposibles para un ser humano y de una manera muy graciosa.

Para el año de 1927 el cinematógrafo Miguel Acosta logra realizar películas animadas con duraciones aproximadas de 30 segundos y produciendo más de 200 copias de las mismas. Así lo describen Nuñez y Ocampo (1996) al citar a Luis Strempler “[...] El más capaz de manejar como camarógrafo de aquel tiempo la manivela de las cámaras pathé [...] realizó las primeras películas animadas con duración de 30 segundos haciendo más de doscientas reproducciones” (p. 34).

Otro gran animador que menciona Bermúdez (2007) en su libro una perspectiva desde México, es Salvador Pruneda, el cual fue un periodista y caricaturista, que viajó a Hollywood para aprender de cine.

Al volver a México, comienza una serie de tiras cómicas, de nombre 'Don Catarino y su apreciable familia'. Pero su estudio desaparece, sin saber si logró terminar sus animaciones. "El director del Herald, llama a Salvador Pruneda para que dibuje una historieta y llenar el espacio que han dejado los comics norteamericanos, y se crea el personaje de Don Catarino que llega a ser muy popular" (Castillo, 2011, p. 134).

Para el año 1934 un otorrinolaringólogo llamado Vergara Andrade, interesado en la realización de dibujos animados, convoca a un grupo de dibujantes y se asocia con Antonio Chavira y Francisco Gómez para iniciar una compañía animada a la cual llamaron producciones AVA. "Alfonso Vergara Andrade, médico otorrinolaringólogo con inquietudes artísticas como el dibujo, la pintura y la fotografía, emprendió la formación de una productora de cine de animación en México" (Rodríguez, 2007, p.126).

El gran éxito fue 'Paco perico en premier' la cual tenía una duración de cinco minutos. La empresa AVA pasa por problemas financieros y se ve en la necesidad de cerrar "Después de estas producciones, AVA-Color suspendió sus labores" (Rodríguez, 2007, p.129).

Diversas compañías para los años cuarenta comienzan a surgir después, como es el caso de Don Quijote, Caricolor y caricaturas animadas de México. Sin embargo ninguna fue sustentablemente sólida económicamente para seguir trabajando, "A pesar de sus esfuerzos y a diferencia de los historietistas, los animadores nunca encontraron la respuesta de un público amplio" (Carrera, 2004, p. 10).

Entre los cincuentas y setentas surge la compañía Caleidoscopio, la cual realiza animaciones de Memín Pingün y la familia Telemiau, pero debido a diversos conflictos, todos los estudios antes mencionados se ven forzados a cerrar sus puertas como muchos otros. “En 1969 se adoptó la popular historieta Memín Pingüín escrita por Yolanda Vargas Dulché [...] la familia Telemiau conformada por 6 cortos de 15 minutos realizada con una técnica de animación poco elaborada” (Rodríguez, 2007, p.135).

También llega el estudio de Caricaturas Animadas, la cual emprendió varios proyectos novedosos en esa entonces, como un noticiero animado. Este estudio pretendía hacer largometrajes animados. “La industria cinematográfica de México cuenta con una nueva rama, ósea lo que México esperaba, películas de dibujos animados, con sabor a nopalitos compuestos, moles, memelas y todo el encanto nacional” (Aurrecoechea, 2004, p. 42).

Surge para 1976 el primer largometraje animado, llamado ‘Los tres reyes magos’ con una duración de ochenta minutos y dirigido por Fernando Ruiz. Seguidamente el segundo largometraje se da para 1980, llamado ‘Los súper sabios’ de Anuar Badín y los estudios Kinemma.

Siempre vi la animación mexicana con simpatía, desde los comerciales, hasta Los Tres Reyes Magos y Los Supersabios. Recuerdo como la noticia del estreno del primer largometraje de animación me llenó de orgullo y me dio la confianza de que existía la posibilidad de hacer animación en México. Me hubiera gustado haber visto más animación mexicana en esos tiempos. (Carrera, 2004, p. 11).

Los animadores independientes no se hicieron esperar, las universidades ya comenzaban a involucrarse en el mundo animado y algunas empresas como filmographics hacían pequeñas animaciones en la serie de plaza sésamo. “En 1983 Filmogrphics participó en la producción de plaza sésamo, con un total de casi 45 minutos de animación de marionetas” (Aurrecoechea, 2004, p.103).

Para 1985 surge un animador mexicano, muy conocido por su gran talento, Carlos Carrera, quien realizó sus estudios superiores en la CCC. “Durante los años ochenta hizo varios cortometrajes de animación, de manera totalmente artesanal, que llamaron la atención por su excepcional calidad, y uno en particular, Malayerba nunca muere, obtuvo varios premios internacionales” (CONACULTA, 2012).

Además de Carrera, aparece René Castillo animador autodidacta que comienzan a impartir cursos en universidades y es un gran creador de cortometrajes animados con plastilinas, es el gran creador de ‘hasta los huesos’. “Hasta los huesos es quizá el cortometraje más caro de la historia de la animación mexicana. El proyecto comenzó con un presupuesto de un millón 400 mil pesos, pero en el transcurso de la realización los productores tuvieron que conseguir otro millón 800 mil pesos” (Aurrecoechea, 2004, p.137).

Rodríguez Bermúdez (2007) escribe en su libro que para la década de los noventa ya contaba México con más animadores destacados, sobre todo en el estado de Guadalajara, como es el caso de Rita Basulto, José Medina y Cecilia Navarro (p. 175-180).

El año dos mil fue aún más prometedor, pues surgen famosos estudios que hasta la actualidad siguen funcionando, y que han hecho lanzamientos de largometrajes y cortometrajes, así como de series animadas y comerciales publicitarios o culturales para la televisión.

“En este año del nuevo milenio, en la rama animada, se encuentran los estudios de Huevo Cartoon, Ánima Estudios y Animex Estudios” (Jiménez, Comunicación personal, 7 de Septiembre, 2010).

El animador y maestro Vázquez (2013), se encuentra en la realización del lanzamiento de su libro ‘Panorama del cine de animación mexicano’ (2013) “quizá le cambie el título, me gustaría algo más poético, es mi tesis de posgrado de la academia de San Carlos de la escuela nacional de artes plásticas de la UNAM” (Vázquez, Comunicación personal, 8 de Octubre, 2014).

Vázquez realizó una investigación acerca de los estudios animados y animadores independientes que existen en diversos estados de México.

En su visita a Yucatán en el año 2012 pudo encontrar grandes talentos como Sergio Neri, Mariel Buenfil, Daniel Irabién y Juan Fleites.

No se puede dejar de mencionar lo que en Mérida se produce más en cuanto a la animación digital para marcas y productos, ligados al campo de la mercadotecnia y sobre todo del diseño, como son los ‘motion graphics’, y a lo que la mayoría de los estudios animados en Mérida se dedican, refiere Puig (2015) que ellos lo que hacen es ‘Diseño en movimiento’.

“Esta el motion graphics, que es animar cosas para comerciales, marcas, productos” (Pinzón, Comunicación personal, 8 de Septiembre, 2015).

Sergio Neri.



Figura 1. Sergio Neri, Corazón Sánchez, Gaspar Pantoja y Pilar López (Ríos, 2015).

Etiquetado como Licenciado en Diseño Gráfico por profesión, e ilustrador y animador por decisión, gusto y chiripa, he navegado con bandera de freelance ya desde hace algún tiempo con afortunada aceptación (Neri, 2011).

De todas las entrevistas realizadas, los animadores de la capital ya mencionada, coinciden en que Sergio Neri hizo los primeros pininos de la animación en Mérida, con ‘la gruta del Alux’.

Por mencionar alguno, está la entrevista personal llevada a cabo al animador yucateco Joaquín Esquivel. “Lo primero de animación yucateca, la gruta del Alux, que yo lo veía, y me llamaba la atención como hacía el flash, de ahí, ellos mismos hicieron los comerciales de Bevi” (Esquivel, Comunicación personal, 26 de Diciembre, 2014).

A pesar de que Neri actualmente ya se dedica más a la ilustración, sin duda alguna, la gruta del Alux marcó un paso fundamental en la pequeña historia animada, no solo yucateca, sino en el país.

El animador Vázquez (2013) menciona que mucha gente considera que ‘El chavo animado’ fue la primera serie animada con capítulos diseñados para programas de 30 minutos.

Sin embargo, el título se lo ganó una serie yucateca que manejó el mismo formato, y que hizo una primera temporada de 52 capítulos, transmitidos semanalmente por un año, desde julio de 2004. “

“Esta serie fue La Gruta del Alux (2004-2005), basada en un programa hecho inicialmente para la radio por el talentoso escritor y locutor de programas infantiles radiofónicos Iván Ramírez Gamboa. Su versión audiovisual fue ilustrada y animada completamente por el defenido radicado en Mérida Sergio Neri, y fue llevada a la televisión local yucateca por la productora local Tópicos” (Vázquez, 2013, p. 125).

Además de la gruta del Alux, Neri también realizó unos cortos animados para la empresa de pollos Crío, el cual se estuvo transmitiendo en la feria X’matkuil 2013 y 2014, dichas animaciones de Crío se pueden encontrar en su blogspot.

Actualmente Neri realiza una serie llamada ‘Los keloides’ con guion de su propia autoría, esta serie está realizada en flash, pensada para la web, la cual puede verse a través de youtube.

Estudio Carabás.



Figura 2. *Mariel Buenfil, Corazón Sánchez y Daniel Irabién (Ríos, 2015).*

Mariel Buenfil y Daniel Irabién son los fundadores de estudio Carabás, ellos por su parte y de manera independiente están incursionando en el mundo de la animación tradicional, creando historias, personajes y cortometrajes que han sido ganadores de diferentes premios.

Los meridianos Daniel Irabién y Mariel Buenfil, son ganadores en 2010 del concurso hazlo en corto de BBVA Bancomer, con el cortometraje animado en técnica 2d: ‘De adentro hacia fuera’, al igual que ganadores del Ariel con la animación de dibujo acuareleado a mano ‘El maestro y la Flor’ (2013). “Éste último fue ganador del 11° Concurso Nacional de Proyectos de cortometraje de IMCINE” (Vázquez, 2013, p. 49).

‘El maestro y la Flor’ (2013) fue presentado en el festival de Morelia de México en el año 2014, con buena aceptación, comenta el profesor Irabién (2015) en una entrevista realizada personalmente.

Ahora, estos talentosos animadores se preparan para seguir realizando cortometrajes, la publicación de un libro sobre los pasos a seguir si deseas hacer animación, así como también imparten clases de animación en diferentes universidades de la ciudad de Mérida. Todo esto ha sido comentado por Irabién y Buenfil (2015) en entrevistas personales.

Estudio Phytagoras Animation.



Figura 3. Oscar Pinzón (Sánchez, 2015).

Este estudio nace en el año 2014, se especializa en la realización de 'Motion Graphics' más que en personajes, y vende una animación digital en 3D.

Su fundador, es el animador Oscar Pinzón, quién afirma que su empresa es la más joven de entre todas las existentes que trabajan de manera profesional los motion graphics en la ciudad de Mérida.

Actualmente son tres personas las que laboran en el estudio, más la participación importante de dos artistas foráneos. A pesar del giro de la empresa, estos jóvenes animadores se preparan para un proyecto muy interesante enfocado

exclusivamente en animación de personajes en 3D, el llamado ‘character animation’.

Su fundador también se dedica a impartir pláticas en diferentes simposios y universidades. Por mencionar alguna, está la Universidad Anáhuac, donde participó en el primer congreso de animación y vfx.

En Phytagoras animation también se imparten cursos sobre motion graphic, vfx y modelo de personajes y objetos en 3D.

La meta de Pythagoras para el 2015 es conseguir cada vez más aportaciones al mercado local: “Somos Yucatecos, y estamos muy orgullosos de serlo. Es por esto, que no queremos descuidar el mercado local, queremos poner una mejor imagen en pantalla de la que los clientes están acostumbrados a recibir. Al mismo tiempo, que nuestras redes se extienden a realizar alianzas de amistad con el centro y norte del país” (Pinzón, comunicación personal, 17 de Septiembre, 2014).

Magic Hammer.

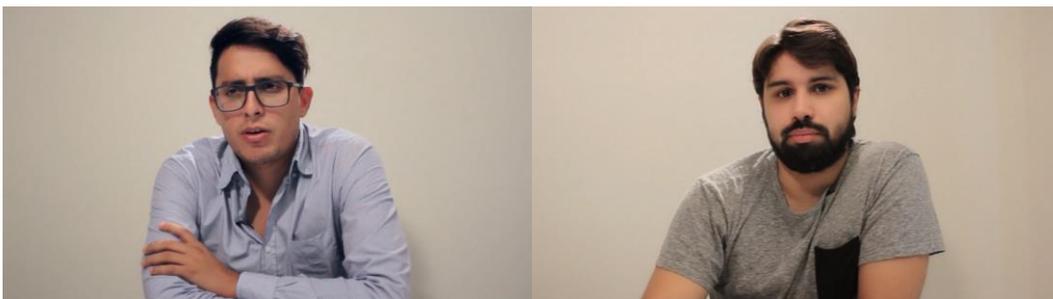


Figura 4. *Carlos Castro* (Sánchez, 2015).

Figura 5. *Esteban Covo* (Sánchez, 2015).

El estudio de Magic Hammer surge en el año 2012, en la ciudad de Mérida, bajo la dirección de Esteban Covo y Carlos Castro.

El estudio se especializa en animación de personajes, vfx, creación de nuevos software e ilustración y modelado en 3d.

Desde su fundación, Magic Hammer ha colaborado en proyectos de comunicación para marcas importantes como la Coca Cola, Ado, Bepensa, Museo de la Ciudad de México, la rentadora de coches Avis de México, Galletera Dondé, Grupo Boxito, Carflex, Megaempack, Agua Purificada Cristal, entre otras; “hemos colaborado con las agencias publicitarias más importantes de la península” (Castro, Comunicación personal, 27 de Noviembre, 2014).

Actualmente el estudio está conformado por seis artistas, todos trabajando de manera conjunta en sus diversos proyectos, entre ellos una próxima serie animada para Japón.

Don Porfirio.



Figura 6. Roberto Puig (Sánchez, 2015).

Roberto Puig es el fundador del estudio Don Porfirio, el cual no solo atiende a empresas locales, si no también nacionales e internacionales, es actualmente el estudio animado más grande de todos los que hay en Mérida, y el primero en

formarse como tal en el año 2010, especializándose principalmente en Broadcast Design y Motion Graphics.

Roberto Puig (2014) comenzó como animador en el extranjero, trabajando para empresas como: Ghostmilk Studios, Big Studios Ing, Playstation, entre otras, incluyendo el desarrollo de toda la imagen del Superbowl XLIV en el año 2010.

En una entrevista personal comentó que desde el 2012 es docente en la Universidad Anáhuac y en la Universidad Marista de Mérida, impartiendo los talleres de Motion Graphics y Efectos Visuales.

Además de esto, “he impartido múltiples conferencias y talleres en todo México y he sido jurado en importantes eventos de diseño y animación como el Cut Out Fest México en 2011, el premio Quorum en 2013 y los Promaxbda Awards en 2014” (Puig, comunicación personal, 25 de Noviembre, 2014).

Actualmente en Don Porfirio se trabaja para lanzar una serie animada propia llamada ‘Any y la mantarraya’, la cual fue presentada en el Mipcom 2015, que se realiza en Francia.

Sus trabajos se pueden seguir a través de su página web y redes sociales como el Facebook.

¿Qué es un motion graphic?

El uso de las computadoras y la era digital ha influido también en el avance de la animación. “La era digital permite trabajar la animación más en detalle, reducir equipos y, sobre todo, democratizar el arte de dar vida a dibujos y objetos” (Rolle, 2011, p.179).

Muchos de los animadores que se presentaron en el documental emplean una animación 3D para la realización de comerciales y banners de publicidad, esto se debe a que el nuevo mercado lo exige, “Este tipo de trabajo es un reflejo de lo existente en el sector comercial, en el sentido que los animadores y especialistas en efectos especiales deben dar respuestas a unas demandas claras dentro del ámbito televisivo” (Wells, 2007, p. 132).

Actualmente no solo se entiende por animación a los dibujos y caricaturas que se mueven en los largometrajes, cortometrajes o la televisión, sino también a las marcas animadas, pues cuando un diseño gráfico cobra vida y se anima, este se convierte en algo llamado ‘motion graphic’.

“Es la aplicación del diseño gráfico al espacio audiovisual mediante el uso de herramientas digitales, para dar con un sentido predeterminado, movimiento a la gráfica. El motion graphic o la animación digital se ha posicionado a nivel mundial como un sector fundamental en el desarrollo de productos audiovisuales” (Santana, 2012, p.3).

Pronto la animación hecha en 3D y los vfx comenzaron a invadir las pantallas de cine y de televisión. “La animación por ordenador ha cambiado la faz de la animación y se ha convertido en el formato dominante del cine y televisión” (Wells, 2007, p. 125).

Los spots televisivos de la actualidad, muestran el uso recurrente de los motion graphics para promocionar sus productos. “Las empresas, nuevamente recurren a la animación como estilo para sus comerciales, produciéndose un aumento de los spots que se crean bajo esta forma” (Rodríguez, 2009, p.59).

Un motion Graphic permite plasmar al animador lo que imagina, de una manera creativa y nueva, con resultados en términos de calidad muy atractivos al espectador, porque inclusive va acompañado de vfx.

“En Mérida predomina sin duda el motion graphic, en realidad, es como un boom. Muchos animadores se dedican a hacer motion graphics, debido a la cantidad de material para autodidactas que existe en línea, sin embargo existen gente con grandes habilidades en la región para: modelado & animación de personajes, animación 2D, y animación 3D” (Pinzón, comunicación personal, 22 de Septiembre, 2014).

Conclusión

El mundo de la animación ha tenido grandes avances a través de la historia, los cuales cabe destacar y seguir documentando.

Ya autores como Bermúdez y Vázquez han generado un aporte de información acerca de la animación en México para ayudar a su crecimiento, por lo tanto se debe seguir nutriendo esta labor creativa.

Como se había mencionado antes, no se pretende que después de esta investigación la animación local genere más ingresos o crezca de manera exponencial, pero si se pretende que este aporte de conocimientos a futuros animadores, ilustradores, diseñadores o público en general que desee incursionar o saber más acerca del trabajo y talento de los animadores a nivel local, tenga a la mano este proyecto, no solo en forma escrita, si no de manera audiovisual también, a través del mediodocumental realizado con éxito.

CAPÍTULO III

Método

Introducción

A continuación en el presente capítulo se presentará toda la metodología de la investigación que se llevó a cabo para la realización de la tesina, basada en los términos dados por Hernández, Fernández y Baptista.

Diseño de la investigación

El diseño de investigación es no experimental, pues el investigador tiene que limitarse a la observación de situaciones existentes, refieren Hernández, Fernández y Baptista, “en un estudio no experimental no se genera ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza” (2010, p.149).

Al igual que es un diseño de investigación transversal ya que los datos se recolectaran en un tiempo único. Como señalan Hernández, *et al.*: “Los diseños de investigación transaccional o transversal recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado” (2010, p. 151).

Tipo de estudio

En cuanto al tipo de diseño de investigación, este será descriptivo, ya que permite visualizar un panorama del estado en que se encuentra la animación en la capital yucateca mediante la recolección de datos del problema suscitado y trabajar con base en ello el documental, pues de acuerdo con Hernández, *et al.* :

Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis. Es decir, únicamente pretenden medir o recoger información de manera independiente o conjunta sobre los conceptos o las variables a las que se refieren, esto es, su objetivo no es indicar cómo se relacionan éstas (2010, p. 80).

Enfoque de la investigación

En cuanto al enfoque que se utilizará en esta investigación, será cualitativa, pues como menciona Hernández, *et al.* (2010), “define los datos cualitativos como descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones” (p. 9).

Modalidad de la investigación

Esta investigación tiene una modalidad de tesina proyectual, ya que se realizará un video documental con base en una metodología específica.

Metodología de diseño

Para llevar a cabo la realización del video documental acerca del talento de los animadores yucatecos, se utilizará como método el modelo propuesto por Rabiger (2005) para la creación de videos documentales, expuesto en su libro ‘dirección de documentales’ que está conformado por tres etapas: preproducción, producción y postproducción. Cada etapa posee un importante contenido a realizar, para el desarrollo del documental, las cuales serán descritas brevemente a continuación.

Preproducción

Esta es la etapa del video documental en donde se recabó la información necesaria, y la más importante para llevar a cabo el documental, pues es en donde nació la idea de lo que se grabó durante el rodaje.

Se necesitó realizar una carpeta de producción, en donde el plan de producción sirvió de guía y base para poder terminar en tiempo y forma todo el video.

Producción

En esta etapa del documental se llevó a cabo todo lo descrito en la escaleta. Se rodó de manera oportuna en todas las locaciones con ayuda de dos cámaras Canon, una iluminación básica y micrófonos patrocinados por la Universidad Anáhuac.

Las grabaciones y las entrevistas a los animadores estuvieron bajo la dirección de Corazón Sánchez y como segunda cámara y apoyo se contó con la colaboración del Lic. Ángel Ríos.

La duración de las entrevistas duró aproximadamente de una a dos horas y media, donde los animadores participaron con mucho entusiasmo.

Postproducción

La etapa final, consistió en la selección del material grabado, se realizó toda la edición y montaje de los vídeos en el programa de Adobe Premier y se trabajaron las cintillas y el menú en el programa de after effects. En cuanto a la corrección del sonido, se trabajó en el programa de Adobe Audition.

CAPÍTULO IV

Resultados y conclusiones

En este capítulo se exponen los resultados tomados de la elaboración del video documental 'Quiero ser animador'.

Al momento de organizar los elementos que se necesitaron para iniciar el video, se requirió llevar un proceso de creación bajo los estándares de la preproducción, producción y postproducción.

También se obtuvo de las entrevistas realizadas a los animadores, las perspectivas y las principales problemáticas acerca de cómo está el campo laboral en cuanto a la profesión de la animación en Mérida.

Para poder recabar información acerca de los tipos de documentales que existen se necesitó de visitas a diversas bibliotecas, consultas por internet, compra de libros y observación sobre películas documentales. Fue después de esto que se decidió que tipo de documental se efectuó.

El proceso de preproducción inició con la elección del tema, seguido de la indagación de los datos, acerca de los animadores que contaban con estudios de animación profesionales en Mérida.

Debido a que la información es escasa, se llevó a cabo la investigación de todas las universidades que imparten animación en Mérida en el año 2013, fecha en que inicia la primera etapa, la de preproducción.

A través de la visita a los departamentos de las carreras en animación se pudo encontrar la mención de dichos animadores por parte de los directores de las licenciaturas o ingenierías en animación, todo en comunicación personal.

A continuación se presenta una tabla de algunas de las universidades que imparten la carrera en Mérida (2013):

UNIVERSIDAD	LICENCIATURA O INGENIERIA	ANIMADOR-PROFESOR	DIRECTOR DE LA CARRERA
CELA	ANIMACIÓN DIGITAL EN SÉPTIMO SEMESTRE, OPTATIVA.	SERGIO NERI	NO HAY
TEC MILENIO	LIC. EN DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN.	IVÁN ESCALANTE	FERNANDO RODRÍGUEZ
TECNOLÓGICO DE PROGRESO	INGENIERÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL Y EFECTOS VISUALES.	CARLOS MOTA	FRANCISCO CARRILLO
UNIVERSIDAD ANÁHUAC MAYAB	INGENIERÍA EN DISEÑO Y ANIMACIÓN DIGITAL.	ROBERTO PUIG CARLOS CASTRO	SERGIO ARJONA
UNIVERSIDAD MARISTA	OPTATIVA EN ANIMACIÓN EN SEMESTRE: VI, VII, VIII.	ROBERTO PUIG	ILEANA SIMÓN SALES
UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN	DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL: OPTATIVA EN ANIMACIÓN 1,2 Y 3.	MARIEL BUENFIL	TATIANA GASCA
UTM	DISEÑO DIGITAL ÁREA ANIMACIÓN.	DANIEL IRABIÉN	ERIKA GÓNGORA

Tabla 1. Universidades de la ciudad de Mérida que imparten animación (fuente. Elaboración propia).

Se invitó a participar a diez animadores renombrados por los directores de las universidades ya mencionadas.

Sin embargo de los diez animadores, solo se contó con la respuesta de siete de ellos, quienes colaboraron hasta el final de la etapa de producción.

A continuación se presenta una tabla con los animadores elegidos para el documental:

Animador	Nombre del estudio
Carlos Castro	Magic Hammer
Daniel Irabién	Estudio Carabás
Esteban Covo	Magic Hammer
Mariel Buenfil	Estudio Carabás
Oscar Pinzón Marrufo	Phytagoras Animation Studio
Roberto Puig	Don Porfirio
Sergio Neri	Ilustrador y animador Freelance

Tabla 2. Animadores que participaron en el documental (fuente. Elaboración propia).

La siguiente fase del proceso era iniciar la carpeta de producción en donde se estipuló todo el plan de rodaje que se presenta a continuación:

Documental: "Quiero ser animador"

Por: Corazón Sánchez Gutiérrez

Jueves, 15 de Enero del 2015	
De 2:00 a 6:00 pm	Carpeta de producción.
Viernes 16 de Enero del 2015	
De 4:00 pm. A 7:00 pm.	Comienza la realización del plan de producción.
Jueves, 22 de Enero del 2015	
3:00 pm.	Asesoría con Cecilia Canseco.
Viernes, 23 de Enero del 2015	
De 4:00 pm. A 6:00 pm.	Correcciones sobre la asesoría.
Lunes, 26 de Enero del 2015	
De 4:00 pm. A 7:00 pm.	Realización del guion.

Viernes, 30 de Enero del 2015. 2:20 pm.	Revisión de la carpeta de producción.
Jueves, 5 de Febrero del 2015	
De 9:0 am. A 11:00 am.	Llamar a los entrevistados para pedirles que preparen sus trabajos que mostrarán en el documental.
Viernes, 6 de Febrero del 2015	
De: 4:00 pm. – 6:00 pm.	Reunión con el cinefotógrafo.
Sábado, 7 de Febrero del 2015	
De: 9:00 am. – 11:00 am.	Listado del equipo técnico y material diverso previo a las entrevistas.
Lunes, 9 de Febrero del 2015	
De: 9:00 am. – 11:00 am.	Confirmación de todos los entrevistados con fecha y hora para las entrevistas.
Martes, 10 de Febrero del 2015	
De: 4:00 pm. – 6:00 pm.	Comenzar el intro animado del documental.
Lunes 16 de Febrero-Lunes 16 de Marzo del 2015	
Horarios diversos.	En estas fechas se debe grabar el documental de acuerdo a los horarios que los animadores puedan disponer.
Lunes 1 de Abril al jueves 22 de Mayo del 2015	
Horarios diversos	Edición y música del documental. Diseño de Menú y portada.
Lunes 1 de Junio al Miércoles 1 de Julio	
Horarios diversos	Revisión del capítulo 1,2 y 3.
Lunes 10 de Agosto del 2015	
De: 3:00 pm. – 3:40 pm.	Asesoría con Cecilia Canseco
Lunes 17 de Agosto al Lunes 14 de Setiembre	
De: 3:00 pm. – 7:00 pm.	Conclusiones y resultados (4to capítulo)

Lunes 5 de Octubre a Jueves 5 de Noviembre 2015	
Horarios diversos.	Última revisión de la tesina completa. (Pedir en dirección el formato de inicio).
Viernes 27 de Noviembre 2015	
10:00am.	Entrega de la tesina.

Tabla 3. *Plan de Producción* (fuente. *Elaboración propia*).

Gracias a la ayuda del plan de producción, se llevó dentro de los tiempos las siguientes etapas que fueron las de producción y postproducción.

Como se indicó en la revisión de la literatura, los documentales no requieren de guiones complejos, pues se deben realizar lo más apegado a la realidad y de la manera más espontánea posible.

A continuación se presenta la escaleta y una lista ilustrada de los planos pensados para la narración del documental que se utilizaron al momento de la grabación:

<p>Escaleta: 'Quiero ser animador'</p> <p>1.-Intro del documental.</p> <p>2.-Interior/ Don Porfirio / Día</p> <p>Vemos a Roberto Puig hablando de lo poco que las empresas conocen la animación.</p> <p>3.-Interior / Magic Hammer /Día</p> <p>Carlos Castro nos habla de la falta de cultura audiovisual en Yucatán.</p> <p>4.-Interior/ Pythagoras /Tarde</p> <p>Oscar Pinzón nos dice que hay que romper los paradigmas antes mencionados.</p> <p>5.- Todos los animadores se presentan.</p> <p>6.-Interior / Magic Hammer / Día</p> <p>Esteban Covo nos dice que significa para él la animación.</p> <p>7.- Exterior / Café / Tarde</p>

Daniel Irabién y Mariel Buenfil nos hablan de que es la animación para ellos y se presenta parte de su trabajo.

8.-Interior / Don Porfirio / Día

Roberto comienza a hablar de las técnicas de animación que existen.

9.- Seguidamente lo hacen Oscar, Sergio y Mariel.

10.- Interior / Pythagoras / Día

Oscar nos comienza a contar de cómo ve la gente a un animador, la perspectiva que tienen sobre su profesión.

11.- Seguidamente da su opinión sobre lo mismo, Roberto, Mariel, Carlos y Sergio.

12.-Interior / Magic Hammer / Día

Esteban covo nos comenta de su opinión acerca de estudiar animación de manera profesional, llevar una licenciatura o ingeniería en animación.

13.- Seguidamente da su opinión sobre lo mismo Daniel, Roberto, Oscar, Carlos, regresamos a Esteban, Sergio, Oscar, regresamos a Daniel y terminamos con Oscar.

14.-Interior / Magic Hammer / Día

Estaban y Carlos hablan de cómo fue su inicio, de cómo decidieron fundar este estudio.

15.-Interior / Don Porfirio / Día

Roberto nos cuenta como inicio su carrera como animador.

16.-Interior / pythagoras / Tarde

Oscar nos habla de cómo inicia su carrera de animador.

17.- Interior / Sergio / Tarde

Vemos a Sergio Neri y nos habla acerca de la gruta del Alux y la evolución de su trabajo, como fue su inicio.

18.-Exterior / Estudio Carabás / tarde

Daniel y Mariel nos hablan de su historia, de cómo fue su inicio.

19.- Interior / Don Porfirio / Día

Roberto cuenta de que es lo que se hace en don Porfirio, como ve su trabajo.

20.-Interior/ Magic Hammer / Día

Carlos nos habla de que es lo que él hace en su trabajo.

21.- Interior / Sergio / Tarde

Sergio Neri nos hablara que es lo que él hace en su trabajo.

22.- Seguidamente Daniel nos comenta acerca de lo que hacen.

23.- Oscar comenta que es un trabajo bastante satisfactorio.

24.-Interior / Magic Hammer / Día

Carlos comienza a contar como es su proceso creativo.

25.- seguidamente lo hace Esteban, Roberto, Oscar, regresamos a Carlos, Daniel, regresamos a Oscar, regresamos a Roberto y terminamos con Sergio.

26.- Interior / pythagoras / Tarde

Oscar nos dice que siempre que hay que poner un plus en el trabajo, un valor agregado.

27.- Exterior / Estudio Carabás / tarde

Daniel nos habla de que es mejor hacer animación en equipo.

28.- Interior / Magic Hammer / Día

Carlos nos comenta que es muy difícil encontrar a gente bien preparada en la capital.

29.- Interior / pythagoras / Tarde

Oscar comienza a hablar de las problemáticas a las que se enfrenta un animador local.

30.- Seguidamente comenta acerca de lo mismo Roberto, Sergio, Daniel y regresamos a Roberto.

31.-Interior / Magic Hammer / Día

Carlos y Esteban nos hablan de quienes son sus clientes.

32.- Seguidamente nos habla de sus clientes Oscar, Roberto, Sergio y Mariel.

33.- Interior / pythagoras / Tarde

Oscar nos implica los tiempos que lleva hacer animación.

34.- Seguidamente opina de los mismo Roberto, Daniel, Mariel, Sergio, Esteban y terminamos con Carlos.

34.- Interior / Magic Hammer / Día

Esteban nos dice como se debe de cobrar el trabajo animado.

35.- Seguidamente comentan sobre como cobrar el trabajo Sergio, Roberto, Carlos y terminamos con Oscar.

36.- Interior / Don Porfirio / Día

Roberto nos habla de cómo se divide su estudio y cuáles son las técnicas y programas que utilizan para trabajar.

- 37.- Luego nos habla de lo mismo Sergio, Carlos y Esteban.
- 38.- Exterior / Estudio Carabás / tarde
Daniel nos habla acerca del corto de adentro hacia afuera.
- 39.- Interior / pythagoras / Tarde
Oscar nos habla acerca de cómo ve el futuro de animación en Mérida.
- 40.- Carlos y Esteban nos comentan lo mismo, seguidamente Roberto y Daniel.
- 41.- Interior / Magic Hammer / Día
Carlos nos da consejos para llegar a ser buenos profesionistas de la animación.
- 42.- Interior / Don Porfirio / Día
Roberto nos cuenta de hacia dónde va Don Porfirio, cuales son los planes a futuro.
- 43.- Seguidamente habla sobre lo mismo Sergio y Daniel.
- 44.- Exterior / Estudio Carabás / tarde
Mariel habla acerca de que las generaciones están perdiendo el querer trabajar mucho para llegar a la meta.
- 45.- Seguidamente nos comenta sobre lo mismo Roberto y Esteban.
- 46.- Interior / pythagoras / Tarde
Oscar nos da consejos para seguir adelante.
- 47.- Sergio Neri comenta sobre lo mismo.
- 48.- Vemos trabajos de los animadores de manera aleatoria.
- 49.- Escuchamos que es lo que Cambiaría Roberto, Carlos y Oscar acerca de esta problemática.
50. Créditos finales.

Tabla 4. *Escala del documental (fuente. Elaboración propia).*

A continuación se presentan los planos que se utilizaron para esta producción:



Figura 7. *Plano a detalle (Sánchez, 2015).*



Figura 8. Plano medio (Sánchez, 2015).



Figura 9. Primer plano (Sánchez, 2015).



Figura 10. Primerísimo primer Plano (Sánchez, 2015).

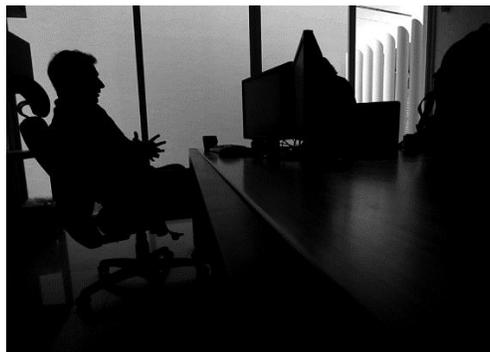


Figura 11. Plano entero (Sánchez, 2015).



Figura 12. *Plano medio largo* (Sánchez, 2015).

Si se desea conocer la carpeta de producción que se elaboró para el documental, esta se puede encontrar de forma completa en el apéndice A.

Durante la etapa de la producción se encontró con varias problemáticas, que según los animadores, impiden el crecimiento de la animación en la localidad meridana.

A continuación se muestra una tabla con las diversas problemáticas encontradas, referidas de los animadores entrevistados:

Problemáticas	Animador
1.-En Mérida no hay una cultura de broadcast, no hay un público exigente de contenidos en alta calidad con gráficos animados.	Carlos Castro
2.-Es importante el prepararse y ser autodidacta, no basta solo con ir a la universidad.	Daniel Irabién
3.-Es muy difícil encontrar animadores muy bien preparados para esta labor.	Esteban Covo

4.-Existe la falta de referencias, explorar y conocer la animación más a fondo por parte de los estudiantes que se quieren dedicar a ello.	Mariel Buenfil
5.-En Mérida se realizan muchos oferteos, y algunos animadores no cobran de manera correcta su trabajo.	Oscar Pinzón
6.-Las empresas desconocen acerca de la animación como medio publicitario, es algo que apenas se está empezando a conocer en Mérida.	Roberto Puig
7.-Son conceptos totalmente nuevos para las personas y por lo mismo no lo entienden ni valoran.	Sergio Neri

Tabla 5. *Problemáticas mencionadas durante el rodaje. (Fuente. Elaboración propia).*

A la par, fue en la etapa de producción donde se dio a conocer el trabajo de estos animadores. A continuación se muestran figuras del trabajo que actualmente se encuentran realizando:



Figura 13. *Any y la Mantarraya. Don Porfirio (Puig, 2015).*



Figura 14. *Los Keloides, Sergio Neri (Neri, 2015).*



Figura 15. *A Pib Story*, Estudio Carabás (Buenfil e Irabién, 2015).



Figura 16. *ANFX, Pythagoras* (Pinzón, 2015).



Figura 17. *Alexei, Magic Hammer* (Covo y Castro, 2015).

Finalmente las perspectivas que expusieron los animadores en cuanto a la animación que se desarrolla en la ciudad de Mérida, es la de un futuro prometedor, tanto para ellos, como para futuras generaciones.

Discusión

Autores como Rabiger, Grierson, Rotha, entre otros, coinciden en afirmar que los documentales siempre retratan o representan la realidad de los hechos para llevar a cabo una historia o trama, desde el punto de vista del autor.

El proceso que brindó la primera etapa, permitió encontrar los elementos que se requirieron para llevar a cabo de manera satisfactoria el documental.

Al comenzar una nueva producción se precisa de la investigación, según Rabiger, Mora y Gomez.

Se encontró en la exploración, que para el documentalista Ivens, el uso de guiones no era necesario, el hacía 'un plan de ataque', era más espontáneo al momento de la producción y se basaba en una observación previa antes de comenzar los rodajes.

Rotha refiere un método de análisis del tema más profundo y más inteligente para poder ofrecer al espectador una buena representación de la realidad, sin dejar de lado la observación.

Para el documental 'Quiero ser animador' si fue necesario llevar a cabo una escaleta y no solo la observación previa junto con la espontaneidad, sino que se requirió un tiempo de preparación y trabajo de indagación antes de comenzar a grabar.

Loridan explica, si se puede ofrecer algo más para la puesta en escena que no esté en el guion, pero que ya se observó y causará buenos efectos en el espectador, hay que dejar de lado el guion para hacer la toma improvisada.

Al inicio de la producción, se dio más información de la que estaba planeada, ya que se habían planteado diez preguntas iniciales, pero se notó necesario agregar cinco preguntas más, lo cual fue de manera espontánea como Ivens y se ofreció un extra al espectador como explica Loridan.

Para la elección del material de filmación como refiere Gómez, no son necesarios ni grandes presupuestos, ni un gran equipo, sino el ingenio.

'Quiero ser animador' se realizó con dos cámaras Canon, un micrófono lavalier y un equipo de iluminación básico patrocinado por la Anáhuac Mayab.

Bordwell et al., refiere que la mayoría de los directores planean la fase de edición desde el momento de preparación del video, pues así todos los planos que se efectúan están bajo una opción preliminar que se ajustará en la etapa final, la de edición.

En este caso, los lineamientos de la edición se ajustan más a los de Rabiger, pues él sugiere la elaboración de una escaleta que servirá no solo para el momento de la producción, sino como referencia para la postproducción, mientras que Bordwell sostiene que los directores de documentales no necesitan ni guiones, ni storyboards, solo necesitan saber en qué momento cortar.

En cuanto al equipo se utilizó una computadora y los programas de: photoshop, after effects, premier y audition.

Como colaboración se contó con la ayuda de un comunicólogo para el momento de la grabación (cámara 2) y de la edición (Revisión del montaje).

En síntesis los elementos que se necesitaron fueron los siguientes: a) La idea, b) La investigación, c) La carpeta de producción d) El equipo de filmación y edición e) El presupuesto f) Los animadores G) Colaboración de un colega.

Dentro de la búsqueda de los tipos de documentales, se encontró las cuatro modalidades que presenta Nichols, de las cuales se utilizó la reflexiva, pues la autora no interviene, sino deja que el espectador actúe con el animador entrevistado, para así poder crear una reflexión personal acerca del tema.

De igual forma se pudo sintetizar en la preproducción, el número de animadores que se verían en pantalla, los planos y lo que se quería transmitir al espectador al momento de llevar a cabo el rodaje.

Se alcanzó lo que se quería mostrar en el documental y se logró desarrollar él trabajo de acuerdo al método de Rabiger, quién tiene un proceso de creación estructurado en la preproducción, producción y postproducción.

Benet sostiene que desde los años veinte se mantienen convencionalmente estas tres etapas que intervienen en la creación del filme.

Al seguir el proceso establecido, el documental consiguió exponer no solo los procesos, los conocimientos y la muestra del talento y el trabajo de los animadores, sino que también expuso recomendaciones y perspectivas de cómo se encuentra actualmente la capital en cuanto a la animación y que se espera a futuro de esta profesión.

Conclusión

Después de realizar las entrevistas, se llega a la conclusión final, de que la profesión de ser animador, es algo que ha ido ganando terreno en el mercado, y a pesar de las pocas empresas meridanas que se han atrevido a renovar y a incursionar con publicidad en este mercado local, los resultados han sido satisfactorios para esta minoría, de tal manera que cabe la posibilidad de que más empresarios quieran también renovar su imagen a través de algún spot animado en 3D.

Por otra parte se esperaba encontrar la participación de más animadores, que al final, por diversas causas no pudieron participar.

No se encontró mayor número de estudios que se dedicaran a la animación para cine y de cortometrajes a excepción de estudio Carabás.

Los animadores a pesar de dar completa accesibilidad al momento de llevar a cabo la producción del documental, al finalizar esta etapa, no hubo mayor interés por la difusión y el seguimiento del mismo, a excepción de Pythagoras Animation Studio.

Sin embargo, se encontró la pasión con la que ellos se referían a su labor, expusieron que la animación es una profesión en la cual se puede crecer, es totalmente viable ser un animador, pues no solo se requieren animadores para realizar comerciales, sino también se necesitan en televisión, casas productoras, medios del cine, series animadas, cortometrajes, largometrajes entre otros.

Las tecnologías avanzan, y ellos tienen la total confianza y capacidad para demostrar e invitar al medio local meridano a conocer más a fondo lo que pueden llegar a ofrecer a diferentes marcas y productos, así como a los futuros estudiantes animarlos a creer que ellos pueden llegar a realizar grandes proyectos dentro del medio animado a nivel local y expandirse a niveles nacionales e internacionales.

Entre lo que no se esperaba y se encontró, fue la calidad de sus gráficos, que rebasó las expectativas de la autora, todos los clientes para los que trabajan y abarcan, así como sus estudios, que a pesar de que son estudios nuevos, están bien ubicados y acondicionados para seguir produciendo su increíble trabajo.

A pesar de que los resultados de este estudio se basan en una pequeña muestra, la mayoría coincidió con atreverse a enfrentar el reto a futuro para el

desarrollo de la animación en la localidad de Mérida, que a pesar del lento avance, se ve un buen porvenir.

Ya se había mencionado antes que el documental no pretende que el número de estudiantes incrementará en las carreras de animación digital o tradicional, que renovará con un giro de trescientos sesenta grados la visión de las personas de cómo ven al animador, o que esto disparará el desarrollo de la animación en Mérida, sino que, pretende hacer pequeños aportes de la profesión de la animación que se genera dentro de la ciudad y mostrar información.

Recomendaciones

Se recomienda a los futuros animadores la dedicación y la disciplina constante en esta profesión. El trabajo duro y constante como menciona Roberto Puig en el documental, es lo que puede llegar a forjar a un buen animador y así lograr posicionarse entre los mejores, abrir competencia y mercado dentro y fuera de su localidad, tener mucha paciencia para ir creciendo poco a poco en el medio y saber que llevará horas de entrenamiento el buen resultado de su trabajo.

Hacer animación, es dar vida y personalidad a lo que se anima. Realizar la ilusión del movimiento requiere de mucho esfuerzo, incluso conlleva el poner cierta efusión en el movimiento de objetos y personajes.

No es solo mover por mover, hay mucho que comprender e indagar, es muy indispensable el saber por qué se mueve de una u otra manera, el tomarse el tiempo para estudiar el movimiento del cuerpo humano, de algún cierto animal que se desee animar o inclusive conocer el ambiente de los objetos que se están animando para crear buenas atmósferas.

El inquirir sobre dibujo, iluminación, fotografía, historia y diseño complementaran las herramientas del animador “La investigación es necesaria para añadir credibilidad a su historia” (Patmore, 2004, p.18).

Por tanto el leer mucho, investigar, salir y conocer nuevos lugares, otras culturas, harán que el animador se llene de muchísimas imágenes para el momento de llevar a cabo el proceso de creación, así que el viajar y leer, no solo sobre animación, sino sobre cultura en general.

Igualmente importante, es que el artista, no se limite a crear y modificar sus procesos, que no se limite en técnicas o en experimentar, de repente se puede llegar a creer que hay cosas imposibles de animar y desde allí se puede partir para crear algo diferente y proponer nuevos proyectos animados. “Tan pronto como uno ha comenzado a decir ‘la animación no puede...’ alguien aporta un ejemplo para demostrar que sí puede hacerse” (Taylor, 2004, p.14).

No se puede dejar de lado la actualización constante y el ser autodidacta, pues esto ayudará de manera notable al crecimiento del animador, el seguir estudiando de manera independiente o en escuelas de posgrados. “En un mundo tan competitivo como este, muchas veces no es suficiente haber finalizado con éxito los estudios de licenciatura u otros cursos superiores [...] los cursos de posgrado pueden ser de utilidad” (Wells, 2009, p.180).

La manera en que un artista se vende y se da a conocer, es presentando su trabajo, por ende, se necesita de un buen portafolio, pues allí es donde él puede mostrar su trabajo a futuros clientes.

Por último y no menos importante, se recomienda poner entrega en lo que se hace, creer en sí mismos les ayudará a poder realizar animación o desarrollar alguna otra profesión del ámbito creativo, en donde se pueda expresar al público algún sentimiento.

Plasmar su trabajo con mucha originalidad, habla de cuanto el artista pone entrega en lo que hace, efectuar animaciones que puedan transmitir emociones al espectador, habla del gran trabajo que hay detrás, que más que un trabajo, se llega a convertir en algo apasionante que se hace casi todos los días. “Debemos proporcionarles no solo un entretenimiento visual, sino también un entretenimiento para la mente y el corazón” (Patmore, 2004, p. 13).

REFERENCIAS

- Acaso, M. (2009). *El lenguaje visual*. (1ª. ed.). Ediciones Paidós Ibérica S. A. Barcelona.
- Augustinus, A. (354-430). *San Agustín*. Consultado el 26 de Octubre de 2015.
Recuperado de: <http://www.proverbia.net/citasautor.asp?autor=7>
- American Psychological Association. (2010). *Manual de publicaciones de la American Psychological Association (versión resumida)* (3ª ed.). México: El Manual Moderno, S.A. de C.V.
- Arteaga, L. (2011). Escuela para Animadores de Rosario. *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. Rosario, Santa Fe, Argentina.
- Aurrecoechea, J. (2004). Cineteca nacional. *El episodio perdido, historia del cine mexicano de animación*. (1ª. ed.). México, D.F.
- Barnouw, E. (1996). *El documental historia y estilo*. (1ª. ed.). Editorial Gedisa S. A. Barcelona, España.
- Benet, V. (2004). *La cultura del cine, introducción a la estética y la cultura del cine*. Ediciones Paidós, Ibérica, S. A. Barcelona.
- Bordwell y Thompson (2003). *Arte Cinematográfico*. (6ª. ed.). Editorial Mc Graw Hill Interamericana S.A. de C.V. México, D.F.
- Castillo, C. (2011). *Historia de la imagen de los dibujos animados en el siglo XX y la recepción estética de los niños de 5 años en la primera década del siglo XXI*. Tesis de doctorado. CCCL.
- Castro, C. *Director de producción en Magic Hammer*. Mérida, Yucatán 27 de noviembre 2014. (Comunicación personal).
- CONACULTA (2012) *Carlos Carrera, director*. Consultado el 26 de noviembre de 2015. Recuperado de:
http://sic.conaculta.gob.mx/ficha.php?table=cineasta&table_id=1238
- Esquivel, J. *Animador en Zoic Studios*. Mérida, Yucatán, 26 de Diciembre 2014. (Comunicación personal).
- Feldman, S. (2002). *La realización cinematográfica*. (7ª ed.). Editorial Gedisa, S. A. Barcelona.

- García, J. (2009). *La animación en México hoy*. Consultado el 7 de julio de 2015.
Recuperado de: <http://mediacampus.cuaed.unam.mx/node/772>
- Gómez, M. (2008). *Quiero hacer un documental*. Ediciones Rialp, S. A. Madrid. España.
- Guardia, I. (2011). *El documental de intervención y su relación con la realidad histórica. Variaciones en el tiempo*. Consultado el 18 de noviembre de 2015.
Recuperado de:
http://www.academia.edu/1809452/EL_DOCUMENTAL_DE_INTERVENCION_CON_LA_REALIDAD_HISTORICA_VARIACIONES_EN_EL_TIEMPO_INTERVENTION_DOCUMENTARY
- Gutiérrez, M. *Animador en Don Porfirio*. Mérida, Yucatán, 4 de Septiembre 2014.
(Comunicación personal).
- Hernández, S. R., Fernández, C. C. y Baptista, P.L. (2010). *Metodología de la investigación (5ª ed.)*. México, D.F.: McGraw-Hill / Interamericana editores, S.A. de C.V.
- Ibáñez, A. (2010). *John Grierson: el hombre documental*. Consultado el 18 de noviembre de 2015. Recuperado de: <http://www.guioteca.com/cortos-y-documentales/john-grierson-el-hombre-documental/>
- Jiménez, E. *Director general de Péek-Paax Estudio de Animación*. Puebla, 7 de septiembre 2010. (Comunicación personal vía telefónica).
- Loridan, M. (2006). *Documental. Cuadernos de estudios cinematográficos*. UNAM. México D.F.
- Maceratesi, A. (2005). *Programa para la producción cinematográfica local*. Tesis de licenciatura. UAI.
- Mora, J. (2007). *Cineastas en conversación, entrevistas y conferencias. (1ª. ed.)*. CUEC, México, D.F.
- Muybridge, E. (1887). *Descriptive Zoopraxography or the science of animal locomotion*. University of Pennsylvania.
- Neri, S. (2011). Sergio Neri blog. Consultado el 7 de julio de 2015. Recuperado de: http://blog.sergioneri.com/?page_id=22

- Neri, S. *Ilustrador y animador independiente*. Mérida, Yucatán, 5 de Septiembre 2014. (Comunicación personal).
- Nichols, B. (1997). *La representación de la realidad. Cuestiones y conceptos sobre el documental*. (1ª. ed.). Editorial Paidós. Barcelona.
- Núñez, L., y Ocampo M. (1996) *El Cine de animación en México*. Tesis de licenciatura. UNAM.
- Patmore, C. (2004). *Curso completo de animación, los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa*. Barcelona. Editorial Acanto S.A.
- Pinzón, O. *Animador y director de Phytagoras Animation Studio*. Mérida, Yucatán, 8 y 17 de Septiembre 2014. (Comunicación personal).
- Pinzón, O. *Animador y director de Phytagoras Animation Studio*. Mérida, Yucatán, 19 de Septiembre 2014. (Comunicación personal vía e-mail).
- Puig, R. *Animador y director general de Don Porfirio*. Mérida, Yucatán, 5 de Septiembre 2014. (Comunicación personal).
- Puig, R. *Animador y director general de Don Porfirio*. Mérida, Yucatán, 25 de noviembre 2014. (Comunicación personal vía e-mail).
- Rabiger, M. (2005). *Tratado de dirección de documentales*. (3º ed.) Neografis S.L. Madrid.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la Lengua Española*. (22º ed.) [En Red]. Consultado el 27 de junio de 2015. Recuperado de: <http://www.rae.es/recursos/diccionarios/drae>
- Rodríguez, M. (2007). *Animación, una perspectiva desde México*. (1ª. ed.). CUEC, México, D.F.
- Rodríguez, I. (2009) *La publicidad animada en España en los últimos años. (Desde los 90 hasta nuestros días)*. Madrid, España.
- Rolle, D. (2011). *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*. Escuela para animadores del Rosario. Santa Fe, Argentina.
- Sadoul, G. (2004). *Historia del cine mundial, desde los orígenes*. (19ª. ed.). Editorial Siglo XXI S.A. de C.V. Buenos Aires, Argentina.
- Sánchez, J. (2002) *Historia del cine, Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. España, Alianza Editorial, S.A. Madrid.

- Santana, N. (2012). *Animación digital: la emergente industria del motion graphics en Chile*. Tesis de licenciatura. UNIACC.
- Taylor, R. (2004) *Enciclopedia de Técnicas de animación*. (2ª. ed.). Editorial Acanto S.A. Barcelona.
- Vázquez, L. (2013) *Panorama del cine de animación mexicano: 2000-2012*. Tesis de posgrado. UNAM.
- Vázquez, L. *Animador, Autor y Profesor investigador independiente*. Guadalajara, Jalisco, 8 de Octubre 2014. (Comunicación personal vía Skype).
- Wells, P. (2009) *Fundamentos de la animación*. (1ª. ed.). Parramon Ediciones S. A. Barcelona, España.
- Williams, R. (2002). *Kit de supervivencia del animador. Manual de métodos, principios y formas*. Faber & Faber. New York.

APENDICE A

CARPETA DE PRODUCCIÓN

QUIERO SER ANIMADOR

Por: Corazón Sánchez Gutiérrez

Ficha técnica

Nombre: Quiero ser animador.

Duración: 48 minutos aproximadamente.

Dirección y Guion: Corazón Sánchez Gutiérrez.

Producción: Corazón Sánchez y Ángel Ríos.

Fotografía: Ángel Ríos Ortigoza

Edición: Corazón Sánchez y Ángel Ríos.

Música: Bendsound

Sinopsis

“Quiero ser animador”, es un documental acerca de siete animadores yucatecos, algunos trabajando desde su propio estudio y otros de manera independiente. El documental pretende transmitir cómo es el trabajo que realizan, desde sus procesos y dificultades, hasta sus propias perspectivas acerca del panorama yucateco en cuanto a la animación. Un mediodocumental que espera servir posteriormente de manera académica a futuros animadores y al público en general, que deseen conocer más sobre el trabajo que realiza un animador, ya sea de manera tradicional o digital.

Presentación del proyecto

La animación es un tema poco abarcado en México. Apenas existen dos libros que nos hablen de animación mexicana y el tercero aún viene en camino.

Sin embargo en la última década han surgido diversos estudios animados, algunos con mucho éxito y otros tantos han desaparecido debido principalmente al factor económico.

En el estado de Yucatán han surgido diversas universidades que imparten la materia de animación entre sus materias, tales como la Universidad Mesoamericana de San Agustín, con la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, en donde, durante tres semestres se lleva una materia de animación tradicional.

También la Anáhuac ha creado una Ingeniería en animación y efectos visuales, entre otras universidades, como la UTM y la UVM.

Este documental no pretende cambiar la perspectiva de los maestros y alumnos, no se puede asegurar que al verlo, los alumnos que se encuentran estudiando animación crean que serán los más exitosos animadores del estado o que el trabajo para ellos aumente de manera rápida.

El principal objetivo del documental es mostrar el talento de animadores que viven en este estado y que se encuentran haciendo animación para diversas empresas y que han tenido muy buenos avances en cuanto al ramo. Que se conozca su trabajo, la historia de los animadores, sus técnicas, series, comerciales, procesos, perspectivas, problemáticas y cuál es el futuro que esperan para ellos mismos y sus colegas.

Propuesta artística

Un documental es un tratamiento creativo de la realidad, nos muestra y refleja cosas que acontecen de manera verídica, ya sean del pasado, presente y quizá de cómo podría ser nuestro futuro.

Basándose en la búsqueda de lo que se quiere transmitir al espectador, se utilizara una mezcla de dos corrientes artísticas, las cuales son muy similares entre sí.

Uno es el naturalismo. Este estilo artístico se basa en reproducir la realidad con una objetividad documental en todos sus aspectos, tanto en los más sublimes, como en los más vulgares.

El naturalismo en la pintura está dirigido a la representación de objetos realistas en un ambiente natural.

En cuanto a la literatura el naturalismo tenía como objetivo explicar los comportamientos del ser humano.

Esta corriente artística del arte presta atención a detalles muy precisos y apropiados.

La segunda corriente que fue elegida, es el realismo, ya que se procura mostrar una reproducción fiel y exacta de la realidad.

El realismo y el naturalismo son muy parecidos en el sentido de reflejar la realidad tal y como es, pero la diferencia radica en que el realismo es más descriptivo.

El realismo en el teatro tiene la voluntad de representar una imitación lo más cercanamente posible a la realidad. El naturalismo apareció después de 1880

y tiene la misma función que el realismo en el teatro, pero muestra una realidad que acepta lo determinista y hostil al hombre, casi como si fuera una fotografía, donde la realidad es puramente observable.

El cine de realidad trata los problemas sociales reales tanto objetiva como subjetivamente.

Ambas corrientes definen mucho de lo que se quiere presentar en el documental, ya que se desea tener mucho énfasis en la realidad tal y como es.

Solo se perderá un poco la realidad cuando se muestre el trabajo animado de los entrevistados, o en las cortinillas.

El montaje será narrativo y los planos que más se utilizarán serán: plano medio, el plano a detalle, plano en profundidad y el plano general corto.

Propuesta sonora

El sonido y la música son importantes para muchos productos audiovisuales, en especial porque toda la música que se utilizará en el video documental, es música original, se han adquirido los derechos de autor al comprar la música de Bendsound.

Cuando los entrevistados estén hablando y se requiera poner música de fondo se pondrá, sin embargo, la idea es utilizar muy poco la música, a excepción de los comerciales, cortos o series que presenten, esto es en el caso de la muestra de sus trabajos, se tendrá el sonido o música original que ellos han colocado a su animación. Eso no será modificado, se dejará su sonido, aunque éste sea solo de fondo, para no opacar la voz en off del entrevistado. Por tanto y en general deberá utilizarse esta música de derechos adquiridos para cuando ellos no hablen, para el intro animado, inicio, conclusión y los créditos finales.

Paleta de colores

El documental debe reflejar por ratos calidez, cuando sea necesaria la calidez, como en las tomas en exterior que habrán. Pero también debe reflejar seriedad, pues a pesar de que parece ser un trabajo relajado, tiene mucha responsabilidad y disciplina esta profesión.

Se debe apegar mucho a las atmosferas reales y naturales de cada estudio o personalidad de los animadores. En resumen cada paleta de colores se creará a partir del ambiente realista que pueda producirse.

La armonía por lo tanto será trial. Sabemos en el círculo cromático que el cian, y su complementario el amarillo, es usado en paralelo al rojo, los cuales son los colores primarios que derivan a los demás. Se utilizará el balance de blancos durante la producción y la corrección de color en la etapa de postproducción.

Plan de producción

Documental: "Quiero ser animador"

Por: Corazón Sánchez Gutiérrez

Jueves, 15 de Enero del 2015	
De 2:00 a 6:00 pm	Carpeta de producción.
Viernes 16 de Enero del 2015	
De 4:00 pm. A 7:00 pm.	Comienza la realización del plan de producción.
Jueves, 22 de Enero del 2015	
3:00 pm.	Asesoría con Cecilia Canseco.
Viernes, 23 de Enero del 2015	
De 4:00 pm. A 6:00 pm.	Correcciones sobre la asesoría.
Lunes, 26 de Enero del 2015	
De 4:00 pm. A 7:00 pm.	Realización del guion.
Viernes, 30 de Enero de 2015. 2:20pm.	
Viernes, 30 de Enero de 2015. 2:20pm.	Revisión de la carpeta de producción.
Jueves, 5 de Febrero del 2015	
De 9:0 am. A 11:00 am.	Llamar a los entrevistados para pedirles que preparen sus trabajos que mostrarán en el documental.
Viernes, 6 de Febrero del 2015	
De: 4:00 pm. – 6:00 pm.	Reunión con el cinefotógrafo.

Sábado, 7 de Febrero del 2015	
De: 9:00 am. – 11:00 am.	Listado del equipo técnico y material diverso previo a las entrevistas.
Lunes, 9 de Febrero del 2015	
De: 9:00 am. – 11:00 am.	Confirmación de todos los entrevistados con fecha y hora para las entrevistas.
Martes, 10 de Febrero del 2015	
De: 4:00 pm. – 6:00 pm.	Comenzar el intro animado del documental.
Lunes 16 de Febrero-Lunes 16 de Marzo del 2015	
Horarios diversos.	En estas fechas se debe grabar el documental de acuerdo a los horarios que los animadores puedan disponer.
Lunes 1 de Abril al jueves 22 de Mayo del 2015	
Horarios diversos	Edición y música del documental. Diseño de Menú y portada.
Lunes 1 de Junio al Miércoles 1 de Julio	
Horarios diversos	Revisión del capítulo 1,2 y 3.
Lunes 10 de Agosto del 2015	
De: 3:00 pm. – 3:40 pm.	Asesoría con Cecilia Canseco

Lunes 17 de Agosto al Lunes 14 de Setiembre	
De: 3:00 pm. – 7:00 pm.	Conclusiones y resultados (4to capítulo)
Lunes 5 de Octubre a Jueves 5 de Noviembre 2015	
Horarios diversos.	Última revisión de la tesina completa. (Pedir en dirección el formato de inicio).
Viernes 27 de Noviembre 2015	
10:00am.	Entrega de la tesina.

Escaleta

1.-Intro del documental.

2.-Interior/ Don Porfirio / Día

Vemos a Roberto Puig hablando de lo poco que las empresas conocen la animación.

3.-Interior / Magic Hammer /Día

Carlos Castro nos habla de la falta de cultura audiovisual en Yucatán.

4.-Interior/ Pythagoras /Tarde

Oscar Pinzón nos dice que hay que romper los paradigmas antes mencionados.

5.- Todos los animadores se presentan.

6.-Interior / Magic Hammer / Día

Esteban Covo nos dice que significa para él la animación.

7.- Exterior / Café / Tarde

Daniel Irabién y Mariel Buenfil nos hablan de que es la animación para ellos y se presenta parte de su trabajo.

8.-Interior / Don Porfirio / Día

Roberto comienza a hablar de las técnicas de animación que existen.

9.- Seguidamente lo hacen Oscar, Sergio y Mariel.

10.- Interior / Pythagoras / Día

Oscar nos comienza a contar de cómo ve la gente a un animador, la perspectiva que tienen sobre su profesión.

11.- Seguidamente da su opinión sobre lo mismo, Roberto, Mariel, Carlos y Sergio.

12.-Interior / Magic Hammer / Día

Esteban covo nos comenta de su opinión acerca de estudiar animación de manera profesional, llevar una licenciatura o ingeniería en animación.

13.- Seguidamente da su opinión sobre lo mismo Daniel, Roberto, Oscar, Carlos, regresamos a Esteban, Sergio, Oscar, regresamos a Daniel y terminamos con Oscar.

14.-Interior / Magic Hammer / Día

Estaban y Carlos hablan de cómo fue su inicio, de cómo decidieron fundar este estudio.

15.-Interior / Don Porfirio / Día

Roberto nos cuenta como inicio su carrera como animador.

16.-Interior / pythagoras / Tarde

Oscar nos habla de cómo inicia su carrera de animador.

17.- Interior / Sergio / Tarde

Vemos a Sergio Neri y nos habla acerca de la gruta del Alux y la evolución de su trabajo, como fue su inicio.

18.-Exterior / Estudio Carabás / tarde

Daniel y Mariel nos hablan de su historia, de cómo fue su inicio.

19.- Interior / Don Porfirio / Día

Roberto cuenta de que es lo que se hace en don Porfirio, como ve su trabajo.

20.-Interior/ Magic Hammer / Día

Carlos nos habla de que es lo que él hace en su trabajo.

21.- Interior / Sergio / Tarde

Sergio Neri nos hablara que es lo que él hace en su trabajo.

22.- Seguidamente Daniel nos comenta acerca de lo que hacen.

23.- Oscar comenta que es un trabajo bastante satisfactorio.

24.-Interior / Magic Hammer / Día

Carlos comienza a contar como es su proceso creativo.

25.- seguidamente lo hace Esteban, Roberto, Oscar, regresamos a Carlos, Daniel, regresamos a Oscar, regresamos a Roberto y terminamos con Sergio.

26.- Interior / pythagoras / Tarde

Oscar nos dice que siempre que hay que poner un plus en el trabajo, un valor agregado.

27.- Exterior / Estudio Carabás / tarde

Daniel nos habla de que es mejor hacer animación en equipo.

28.- Interior / Magic Hammer / Día

Carlos nos comenta que es muy difícil encontrar a gente bien preparada en la capital.

29.- Interior / pythagoras / Tarde

Oscar comienza a hablar de las problemáticas a las que se enfrenta un animador local.

30.- Seguidamente comenta acerca de lo mismo Roberto, Sergio, Daniel y regresamos a Roberto.

31.-Interior / Magic Hammer / Día

Carlos y Esteban nos hablan de quienes son sus clientes.

32.- Seguidamente nos habla de sus clientes Oscar, Roberto, Sergio y Mariel.

33.- Interior / pythagoras / Tarde

Oscar nos implica los tiempos que lleva hacer animación.

34.- Seguidamente opina de los mismo Roberto, Daniel, Mariel, Sergio, Esteban y terminamos con Carlos.

34.- Interior / Magic Hammer / Día

Esteban nos dice como se debe de cobrar el trabajo animado.

35.- Seguidamente comentan sobre como cobrar el trabajo Sergio, Roberto, Carlos y terminamos con Oscar.

36.- Interior / Don Porfirio / Día

Roberto nos habla de cómo se divide su estudio y cuáles son las técnicas y programas que utilizan para trabajar.

37.- Luego nos habla de lo mismo Sergio, Carlos y Esteban.

38.- Exterior / Estudio Carabás / tarde

Daniel nos habla acerca del corto de adentro hacia afuera.

39.- Interior / pythagoras / Tarde

Oscar nos habla acerca de cómo ve el futuro de animación en Mérida.

40.- Carlos y Esteban nos comentan lo mismo, seguidamente Roberto y Daniel.

41.- Interior / Magic Hammer / Día

Carlos nos da consejos para llegar a ser buenos profesionistas de la animación.

42.- Interior / Don Porfirio / Día

Roberto nos cuenta de hacia dónde va Don Porfirio, cuales son los planes a futuro.

43.- Seguidamente habla sobre lo mismo Sergio y Daniel.

44.- Exterior / Estudio Carabás / tarde

Mariel habla acerca de que las generaciones están perdiendo el querer trabajar mucho para llegar a la meta.

45.- Seguidamente nos comenta sobre lo mismo Roberto y Esteban.

46.- Interior / pythagoras / Tarde

Oscar nos da consejos para seguir adelante.

47.- Sergio Neri comenta sobre lo mismo.

48.- Vemos trabajos de los animadores de manera aleatoria.

49.- Escuchamos que es lo que Cambiaría Roberto, Carlos y Oscar acerca de esta problemática.

50. Créditos finales.

Propuesta para inversionistas

Dirigido a casas productoras de cine, a IMCINE, CONACULTA cine, CCC, CUEC o empresas que apoyan el cine. Es una propuesta que pretende mostrar la labor y el talento de animadores en el estado de Yucatán.

El documental está dirigido a cualquier persona que desee conocer del tema, ya sean estudiantes, maestros, profesionistas de cualquier área y público en general.

Quizá después de terminar el documental se pueda buscar la manera de difundir en las cinetecas o cines de México, en festivales de cine y foros de cine.

Los beneficios que se recibirían serían los de promocionar a los talentosos animadores en Yucatán, así como la difusión de la propia autoría, siendo el primer documental de su autoría.

Se espera en un futuro no muy lejano, que el documental pueda llegar a varias partes del país, para que la gente se ilustre y conozca acerca del trabajo de animar. Incluso por qué no, sería maravilloso que en el extranjero también conozcan acerca de los estudios que existen en Mérida Yucatán, aunque todo este proyecto es a parte del objetivo general de la tesina.

Esquema financiero

Toda la inversión que se llevará a cabo para producir el documental “Quiero ser animador” será solventada por la pasante de la Lic. en Diseño y Comunicación Visual Corazón del Rosario Sánchez Gutiérrez, con el apoyo de sus padres.

Será la única productora financiera y se pondrá de acuerdo en los costos de los materiales que se necesiten y de los servicios de música y renta de luces y cámaras con colegas conocidos.

El fin último de todo es poder realizar con éxito el documental, que es una tesina proyectual, para poder alcanzar el título de Licenciada en Diseño y comunicación Visual.

Crew List

Puesto	Nombre	Teléfono celular	Correo electrónico
Director y productor	Corazón Sánchez Gtz.	9993-43-26-44	crsg@hotmail.com
Fotografía	Ángel Ríos	9993-22-56-88	arioso@gmail.com

Contact list

Empresa	Persona a cargo	Teléfono
UMSA	Cecilia Canseco Tatiana Gasca	9284546
Teléfono de emergencias		066
Estudio Phytagoras Animation.	Oscar Pinzón	9992-733445
Don Porfirio	Roberto Puig	9999-25-52-39
Magic Hammer	Carlos Castro y Esteban Cobo	9991-61-64-91
Sergio Neri	Sergio Neri	yo@sergioneri.com

Estudio Carabás	Daniel Irabién y Mariel Buenfil	9992-23-83-38
Animador	Marco Valera	9991330534
Anáhuac	Laboratorio de Comunicación.	999 942 4800

Equipment list

Equipo	Costo
Cámara Canon T3i (2)	\$8000
Micrófono Lavalier	\$3100
Iluminación	Patrocinio
Laptop	\$7500
Computadora de escritorio	\$9000
Extensiones (2)	\$85

APENDICE B

DERECHOS DE LA MÚSICA

Bensound.com
12 Rue Principale
39240 Cernon
France

Bensound

Royalty-Free Music Certificate

License certificate #39593

Purchase date: 2015-10-14

- ROYALTY FREE MUSIC LICENSE FOR THE TRACK: **Adventure**

Composer / Arranger: **Bensound**

Performed by: **Bensound**

- License owner:

telcel - Corazón del Rosario Sánchez Gutiérrez

- License: **Standard License**

Benjamin TISSOT



Bensound.com
12 Rue Principale
39240 Cernon
France

Bensound

Royalty-Free Music Certificate

License certificate #39947

Purchase date: 2015-10-15

- ROYALTY FREE MUSIC LICENSE FOR THE TRACK: **Buddy**

Composer / Arranger: **Bensound**

Performed by: **Bensound**

- License owner:

telcel - Coraz n del Rosario S nchez Guti rrez

- License: **Standard License**

Benjamin TISSOT



APENDICE C

PREGUNTAS REALIZADAS A LOS ANIMADORES

Preguntas individuales para el rodaje:

- 1.- Nombre completo y estudio.
- 2.- ¿Que significa la animación para ti? ¿Qué tipos de animación conoces?
- 3.- Desde tu punto de vista, ¿consideras importante estudiar la animación a un nivel de profesión o es mejor ser autodidacta?
- 4.- ¿Cuál crees que sea la imagen que tienen las personas de un animador en Mérida?
- 5.- ¿Cómo comenzó tu carrera en este ámbito?
- 6.- ¿Cuál es tu proceso creativo?
- 7.- ¿A qué retos se enfrenta un animador en Mérida?
- 8.- ¿Cuáles son las dificultades y problemáticas que se encuentran en el mercado Meridano?
- 9.- ¿En qué proyectos y para qué empresas has participado?
- 10.- ¿Cuántas horas se le dedica a un proyecto de animación aproximadamente?
- 11.- ¿Cuáles son las técnicas y programas que utilizas para animar?
- 12.- ¿Cómo se debe de cobrar el trabajo de un animador?
- 13.- ¿Hacia dónde va tu estudio, cómo pinta su futuro?
- 14.- ¿Cómo ves el futuro de la animación en Mérida?
- 15.- ¿Qué consejo le podrías dar a las personas que quieren dedicarse a la animación?

Tabla 6. Preguntas realizadas a los animadores. (Fuente. Elaboración propia)