

UACM

Universidad Autónoma
de la Ciudad de México

Nada humano me es ajeno

COLEGIO DE HUMANIDADES Y CIENCIAS SOCIALES

LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN Y CULTURA

Serie de cortometrajes animados: juguemos juntos

Producto Comunicativo

TRABAJO RECEPCIONAL

PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADA EN

COMUNICACIÓN Y CULTURA

PRESENTA

Marcela Martínez Guzmán.

Director del trabajo recepcional

Lic. Ignacio Rodríguez Ramírez.

México, D.F. Junio 2014.

SISTEMA BIBLIOTECARIO DE INFORMACIÓN Y DOCUMENTACIÓN



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE LA CIUDAD DE MÉXICO COORDINACIÓN ACADÉMICA

RESTRICCIONES DE USO PARA LAS TESIS DIGITALES

DERECHOS RESERVADOS[©]

La presente obra y cada uno de sus elementos está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor; por la Ley de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México, así como lo dispuesto por el Estatuto General Orgánico de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México; del mismo modo por lo establecido en el Acuerdo por el cual se aprueba la Norma mediante la que se Modifican, Adicionan y Derogan Diversas Disposiciones del Estatuto Orgánico de la Universidad de la Ciudad de México, aprobado por el Consejo de Gobierno el 29 de enero de 2002, con el objeto de definir las atribuciones de las diferentes unidades que forman la estructura de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México como organismo público autónomo y lo establecido en el Reglamento de Titulación de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Por lo que el uso de su contenido, así como cada una de las partes que lo integran y que están bajo la tutela de la Ley Federal de Derecho de Autor, obliga a quien haga uso de la presente obra a considerar que solo lo realizará si es para fines educativos, académicos, de investigación o informativos y se compromete a citar esta fuente, así como a su autor ó autores. Por lo tanto, queda prohibida su reproducción total o parcial y cualquier uso diferente a los ya mencionados, los cuales serán reclamados por el titular de los derechos y sancionados conforme a la legislación aplicable.

UACMA TST 576

Agradecimientos

Agradezco a Dios y a la vida, por haberme dejado bajo el cuidado de dos seres maravillosos, mis padres: *Nelly Guzmán Bravo y Rafael Martínez Zambrano*. Les agradezco infinitamente por apoyarme con su cariño, comprensión y paciencia para llegar hasta donde estoy. Los quiero mucho.

A *Mario Elias Flores Franco*, quién ha sido partícipe en esta aventura. En todo momento ha estado presente para ayudarme moralmente e intelectualmente. Elias, eres una extraordinaria persona, gracias por tu paciencia y apoyo.

A *Edgar I. Correa*, por ayudarme, desde que era niña hasta el día de hoy, en todas las dudas académicas que me surgen.

A mis hermanos, *Guadalupe, Dessy, Rafa y Janeth Hernández*, por motivarme con palabras de superación, ayudarme en mis tareas cuando era pequeña, por jugar juntos y por creer que en algún momento de la vida habrá un cambio positivo. Hoy se ha dado ese cambio.

A mis maestros, *Marco Antonio Molina, Graciela Martínez y Ruth Guzik*, quienes me apoyaron, a lo largo de la carrera, con su conocimiento, me brindaron su valiosa amistad y lograron sembrar en mí, una semilla que fortalece mis ganas de seguir cumpliendo mis metas. Gracias por ser excelentes personas y maestros.

A mi director, Ignacio Rodríguez y a mis lectores: *Fabiana Medina, Tania Barberán y Martín Hernández*, por su tiempo, conocimiento y disposición para mi crecimiento humano y académico.

Este proyecto fue un gran logro en mi vida, por ello se lo dedico a mis sobrinos: *Catherine, Rafita, Nelly, Yare* y a mi hermosísimo Erick que me dejó una huella inolvidable. Ellos fueron mi gran inspiración.

A la *Universidad Autónoma de la Ciudad de México (UACM)*, por el apoyo económico para impresión de este proyecto y por pensar y creer que todos tenemos derecho a una formación académica de calidad.

Igualmente, agradezco al *Instituto de Ciencia y Tecnología del Distrito Federal (ICyTDF)* por la beca otorgada para el desarrollo y conclusión de mi proyecto de titulación.

Gracias a todos por formar parte de este logro.

Marcela Martínez Guzmán

INDICE

Introducción.....	1
Capítulo 1. Construcción del objeto de estudio.	
1.1 Objetivos.....	5
1.2 Público	7
1.3 Promotor.....	9
1.4 Justificación.....	12
Capítulo 2. Marco teórico.	
2.1 Marco conceptual.....	16
2.2 Estado de la cuestión	
2.2.1 Revisión de cortometrajes con temas similares.....	32
2.2.2 Revisión de cortometrajes por técnica de animación.....	40
Capítulo 3. Propuesta técnica.	
3.1 Descripción del proceso de producción	
3.1.1 Sinopsis.....	43
3.1.2 Creación de personajes.....	43
3.1.3 Guión.....	45
3.1.4 Técnica para el diseño de gráficos	50
3.1.5 Audio.....	51
3.1.6 Diseño de audio.....	53
3.1.7 Animación.....	55
3.1.8 Edición de video.....	64

3.1.9 Presentación del producto comunicativo.....	64
3.2. Recursos	
3.2.1 Plan de trabajo.....	66
3.2.2 Recursos humanos.....	67
3.2.3 Recursos económicos.....	68
Conclusiones.....	70
Bibliografía.....	82
Fuentes audiovisuales.....	89
Anexo. Carpeta de producción.....	92
Sinopsis.....	93
Creación de personajes.....	96
Guión literario.....	104
Guión técnico y story board.....	123

Introducción

Este proyecto, es el sustento teórico de un producto comunicativo. Dicho producto consta de una serie de cortometrajes animados, específicamente cuatro cortometrajes, cuyo contenido se concentra en temas de comunicación intercultural. Pero ¿Qué entendemos por comunicación intercultural? La comunicación intercultural es el diálogo con otras culturas. Crea vínculos para una convivencia y aceptación del otro, generando respeto y afecto.

Dentro de la interculturalidad se tocan cuatro conflictos, los cuales son:

1. Clase social
2. Género/sexual.
3. Religioso.
4. Generacional.

En cada cortometraje se aborda un conflicto intercultural.

Las historias son protagonizadas por personificaciones de lápices. Dentro de los personajes se encuentra Edahí, quién es un lápiz de origen indígena, él es el protagonista del primer capítulo. Edahí es rechazado por sus compañeros de clase. En el segundo capítulo, la protagonista es Citlali una “lapicita” citadina que se enfrenta al conflicto de género. En el tercer capítulo se aborda el conflicto religioso, donde Andrés se enfrenta a sus compañeros ya que es practicante de una religión diferente a la de sus compañeros de clase. En el cuarto capítulo, el

protagonista es Erick. Él ve en su casa como su hermano mayor se enfrenta a su padre. Los conflictos culturales, entre estos personajes, acrecientan cada vez más.

Dichos cortometrajes, se desarrollan en un ambiente escolar, los lápices representan a niños que sufren un choque intercultural. En la trama, los protagonistas llegan a ser discriminados, viviendo cada uno un problema social vigente en la actualidad. En el desenlace se trata de cambiar la visión del espectador en relación a estos conflictos que están presentes en su entorno.

Por medio de la utilización de los medios visuales, podemos fomentar en los niños una aceptación intercultural donde las barreras de etnia, género, generacionales y religiosos, no importen para convivir. Por ello, a lo largo de las historias contadas en los cortometrajes, se llega a una posible solución. Sabemos que existen muchas soluciones a tal conflicto, sin embargo en todas las posibles soluciones se llega a una comunicación intercultural entre los personajes, para así lograr puentes interculturales a través del diálogo, del reconocimiento y aceptación de uno mismo, y del otro.

La serie de cortometrajes es animada ya que se busca llegar al público infantil de edad de 5 a 8 años. Se considera a los niños de esta edad en una etapa donde aprenden valores. Uno de los medios por los cuales los niños aprenden son los medios visuales, por ello es conveniente una animación donde se planteó la comunicación intercultural como una solución.

Como ya se mencionó, el producto comunicativo consta de cuatro cortometrajes, en esta etapa solo se elaboró la producción del primer capítulo para la presentación institucional y si son aprobados se realizaría la producción de los demás capítulos.

Por otro lado, para poder realizar un producto comunicativo es esencial contar con el sustento teórico pertinente, sustentar la idea principal y el desarrollo de dicho producto.

Se realizó un bosquejo tanto del producto comunicativo, como de la investigación documental que abarca el tema de la interculturalidad. Se vieron y leyeron, respectivamente. Este proceso se lleva a cabo antes, y durante la investigación. A la par, se desarrollaron los objetivos del producto comunicativo, así como medio y público. También, se comenzó con las justificaciones pertinentes al tema, medio y formato.

Los productos comunicativos que se encontraron se analizaron. En dicho análisis se tomaron en cuenta; los aciertos y los puntos débiles de cada producto comunicativo, de esta forma podemos visualizar formulas ya aprobadas y tener una idea de lo no propuesto relacionado al tema elegido, así se pudo generar una idea nueva.

Analizamos las necesidades del promotor para conciliar el objetivo del producto comunicativo con los objetivos de instituciones como Comunicación Comunitaria A.C. y UNICEF México, o instituciones que podrían apoyar con recursos para la producción y difusión de la serie.

Posteriormente se eligieron las historias de los cortometrajes, es decir, se escribieron las sinopsis de los primeros dos capítulos, esto para mostrar cómo se deben de realizar. Después se crearon a los personajes para continuar con el guión literario del primer capítulo, (como se mencionó, sólo se produjo el primer capítulo). Una vez terminado el guión, se continúa con la elaboración del guión técnico junto con el story board, una vez que tenemos lo anterior se realizó el story reel.

Prosigue, la elección de técnica de animación para después producir el cortometraje animado.

Durante el proceso de producción nunca se dejó de investigar sobre el tema en cuestión, así como la investigación de técnicas de animación y programas, debido a esto, se mejoró la calidad del producto comunicativo.

La realización de una animación es difícil, sobre todo si la realiza una sola persona, esto lo podemos comprobar cuando vemos los créditos de una animación de tan solo cinco minutos o una hora, es impresionante ver cuánta gente trabaja para elaborar una animación y el grado de complejidad que conlleva.

Cuando se determina realizar una serie de cortometrajes animados, en lo primero que se piensa es: "no sé utilizar bien una computadora como para hacer una animación" sin embargo, esta no fue razón para detenerse.

Capítulo 1. Construcción del objeto de estudio

1.1. Objetivos

Objetivo General

Generar un producto comunicativo que logre fomentar en los niños una aceptación intercultural donde las barreras de etnia, raza, clase social, género, religión o generacional no importen para que convivan en armonía entre ellos. Fomentar el valor de la diversidad y respeto a los niños.

Objetivos particulares

Comunicativo: lograr que el mensaje sea entendido por el público meta. Para ello se requiere del lenguaje adecuado. Éste debe ser familiar para los niños, además, visualmente debe ser atractivo para lograr captar la atención del público infantil.

El producto comunicativo cuenta con la calidad adecuada para ser acogido y difundido por algunos medios de comunicación, por ejemplo: Comunicación Comunitaria A.C. y UNICEF.

Culturales: lograr que los niños, de 5 a 8 años de edad logren reconocerse y aceptarse entre sí. A través de la comunicación intercultural se puede llegar al reconocimiento y aceptación entre niños ciudadanos y niños indígenas, entre niños y niñas, entre grupos religiosos diferentes, y entre diferentes edades.

Es posible sensibilizar a los niños residentes en las ciudades, a fin de que logren reconocerse y aceptarse para generar una armonía y equidad entre ellos mismos.

Objetivos particulares de cada capítulo animado

En cada capítulo se presenta una historia de conflicto intercultural, así mismo se visualiza una comunicación intercultural entre los personajes.

Primer capítulo: conflicto de clase social, considerando que “en sociedades de América Latina y de otras regiones, el hecho de pertenecer a una etnia significa un rasgo de inferioridad respecto a la mayoría predominante y en este sentido, se vuelve una discriminación de tipo clasista, es decir de clase social” (Pech, 2008: 135 y 136). Por lo cual, el conflicto étnico del primer capítulo, puede considerarse como un conflicto de clase social. En este capítulo se pretende lograr que no exista discriminación de los niños ciudadanos hacia los niños indígenas, a partir del reconocimiento y aceptación de sus diferencias.

Segundo capítulo: conflicto de género/sexual. Se pretende lograr que no exista discriminación por motivo de género. Debe quedar claro que ante la diferencia de géneros no hay razones para que exista discriminación de uno hacia el otro y debe existir una comunicación intercultural.

Tercer capítulo: conflicto religioso. Se pretende lograr la aceptación y reconocimiento entre diferentes grupos religiosos. Dejando claro que una religión no los hace superiores o inferiores, sino que son posturas diferentes que se complementan.

Cuarto capítulo: conflicto generacional. Para la comunicación intercultural “se pueden afrontar las diferencias comunicacionales entre los distintos grupos y, lo más importante, que entre un grupo y otro existen diferencias –que nosotras asumimos como diferencias culturales– que causan conflicto, a partir de no permitir el entendimiento” (Pech, 2008: 132). Es decir, la edad o generación marca la cultura, tradiciones, forma de comportarse, etcétera. Un joven no se

comporta igual que un adulto o un niño, y esto podría generar un conflicto generacional. Por lo cual, se pretende lograr la aceptación entre distintas generaciones. Lograr una aceptación intercultural entre personas de diferentes edades, para así lograr vínculos de comunicación entre los diversos grupos de edades llámese: niño, joven o adulto.

1.2. Público

El público meta de la serie de cortometrajes animados, son niños y niñas de 5 a 8 años. Partiendo de lo declarado en la Convención de los Derechos del Niño, donde se entiende como niño a “todo ser humano menor de dieciocho años de edad” (Convención, 1990). Sin embargo esta edad puede variar de acuerdo con la legislación de cada país, puesto que son diferentes espacios socioculturales.

Un niño es un ser humano que requiere de la protección y cuidados de un adulto, un niño no es un objeto, es un ser que tiene derechos, tales derechos son: educación, salud, vivienda, alimentación y desarrollarse en condiciones dignas. Es una persona que tiene virtudes, lenguaje y costumbres, al cual no se le debe de discriminar, cualquiera que fuese su estado económico, religioso, étnico, racial o género.

En esta etapa los niños aprenden a interpretar símbolos. Para Jean Piaget “es la etapa del pensamiento y la del lenguaje que gradúa su capacidad de pensar simbólicamente, imita objetos de conducta, juegos simbólicos, dibujos, imágenes mentales y el desarrollo del lenguaje hablado” (Santamaría, Teorías). Por lo anterior, la edad del público es acorde con el contenido del producto comunicativo, ya que se pretende fomentar en los niños ciudadanos la aceptación intercultural a temprana edad. Ésta etapa es una de la más importantes para la asimilación y formación de valores.

Considerando lo antes mencionado por Piaget, donde el niño “imita objetos de conducta, juegos simbólicos” es considerable la existencia de la sociedad en la formación del niño, debido a que, aprende de otras personas y se apropia de costumbres, lenguaje, vivencias y cultura. Como lo menciona Vigotsky “la humanidad es así porque crea, asimila y reconstruye la cultura formada por elementos materiales y simbólicos. Mediante el intercambio simbólico con el adulto” (Guerra, 1999). Es decir, la conducta del niño depende de las relaciones sociales que se dan entre niño-adulto y entre niño-niño. Ese intercambio simbólico también se da a través de los medios de comunicación con el niño, llámese; televisión, medios impresos, cine, tecnologías de información y comunicación (TIC), entre otros. Donde se incluyen medios visuales como una herramienta fundamental en el aprendizaje del niño. Es decir, por medio de los medios masivos, el niño aprende a socializar de distinta forma y aprende de los medios. Muchas de las veces los niños aprenden con los medios visuales y sin darse cuenta se introyectan en ellos, hábitos y actitudes de manera inconsciente.

Por lo anterior es pertinente el público al que va dirigido la serie de cortometrajes ya que se considera que, si al niño se le introyectan, desde temprana edad, valores vistos en esta serie de cortometrajes, el niño conforme vaya creciendo aprenderá a convivir con los otros. Es decir, llegará a una aceptación intercultural. Además los niños pueden generar un cambio en la sociedad, ya que los niños, como lo menciona Guzik son “‘sujetos’ [...] Ver a los niños como ‘sujetos’, implica concebirlos como ‘sujetos sociales’ cargados de una historia específica” (Guzik, 1997). Los niños llevan consigo cultura, costumbres y estilo de vida diferentes, pueden ser sujetos sociales de cambio, puesto que pueden transformar a la sociedad. Como lo menciona Horkheimer, se necesitan sujetos de cambio para la transformación de la sociedad, sólo así la sociedad llegará a un cambio en beneficio común, donde la sociedad sea incluyente. Donde el

niño a partir de su entorno genere una comunicación intercultural sin importarle la condición étnica, de género, religiosa y generacional entre sus compañeros de clase, para lograr una armonía y aceptación hacia el otro.

La limitación del público al que va dirigido el proyecto, es necesaria, ya que de acuerdo con ella, se definió el tipo de lenguaje y mensaje que se utilizó.

1.3 Promotor

Se consideraron dos promotores para el proyecto, esto consiste en buscar una o varias instituciones a las cuales les pueda interesar este trabajo. Los intereses de cada institución deben coincidir con los objetivos de la serie animada.

Se tomaron en cuenta dos instituciones: Comunicación Comunitaria A.C. y UNICEF. Tenemos en cuenta que son instituciones diferentes, sin embargo se consideró pertinente en primera instancia difundir el cortometraje en Comunicación Comunitaria ya que podemos darlo a conocer, así como corroborar si el mensaje es entendido por el público y ver la reacción de los mismos. En otras palabras comprobar si el cortometraje es funcional. Posteriormente presentarlo ante la UNICEF, de este modo se podrá lograr que dicha institución compre la idea y sea difundido no sólo en México, si no en todo el mundo y fomentar la aceptación intercultural.

A continuación se describe brevemente cada promotor.

Comunicación comunitaria es una asociación civil que se ha dedicado desde hace 10 años a trabajar en la democratización de los medios de comunicación, ya que crean espacios creativos para desarrollo de habilidades. Es decir, abren talleres para la comunidad con el único fin de que los ciudadanos participen y colaboren para el beneficio común “creemos que se debe

democratizar la sociedad vía los medios de comunicación apoyados en los valores de equidad genérica, étnica, política y social, en el respeto a la diversidad, y en la búsqueda incluyente de una participación lo más amplia posible” (Comunicación comunitaria, 2005). Por ello se considera vital la participación del individuo como sujeto de transformación ya que “es posible el diseño y construcción de una sociedad desde el individuo como sujeto histórico hacia su colectividad” (Comunicación comunitaria, 2005). De la misma forma lo piensa Max Horkheimer, ya que menciona que la construcción de la historia la realiza el ser humano para la transformación de la sociedad a partir de la praxis.

Comunicación Comunitaria A.C. se preocupa, también por la praxis ya que genera participación de las personas, proporciona espacios de aprendizaje para la comunidad, además busca espacios para la difusión de productos comunicativos: “espacios de producción y transmisión de materiales gráficos, cine, video, Internet, materiales editoriales, [...] Crear espacios de divulgación, distribución y enlace” (Comunicación comunitaria, 2005). Es decir, esta asociación civil se preocupa por la difusión de espacios alternos para que las personas se conviertan en los portadores de cambio, ya que muchos de los productos comunicativos son elaborados en los talleres que realiza dicha asociación.

Comunicación Comunicativa ayuda a la creación de “públicos más analíticos, críticos y participativos” (Comunicación comunitaria, 2005). Por medio de la libertad de expresión, para fortalecer el discurso de la comunidad por medio de medios comunicativos, ya sea radio, video, medios electrónicos, televisión e internet desde diferentes puntos de vista. Por lo anterior, esta asociación civil, abre las puertas a todo el público para participar como personas críticas, creadoras y transformadoras.

Comunicación comunitaria A.C. Establece una perspectiva plural, además crea espacios de divulgación, distribución y enlace. Por ello considero que el producto comunicativo, que consta de una serie de cortometrajes, puede ser difundido por esta asociación civil debido al contenido de dicho producto comunicativo, el cual puede ser considerado como relevante en la sociedad, pues pretende fomentar en los niños una aceptación intercultural donde las barreras de etnia, clase social, generacional y género no importen para que convivan. Así como fomentar el valor de diversidad y respeto. Para lograr lo anterior, se necesita de Comunicación Comunitaria A.C. ya que cuenta con las herramientas necesarias para que el producto comunicativo sea difundido.

Posteriormente se consideró: El Fondo de Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) ya que se ha dedicado desde la Segunda Guerra Mundial a ayudar a los niños. A partir de ese momento el UNICEF ha tratado de concientizar al mundo sobre la situación de los niños o, por la manera en que funcionan las sociedades y la economía mundial.

La necesidad que tiene el UNICEF es mejorar las condiciones de vida de los niños y los adolescentes, es por ello que trata de temas sobre las malas condiciones de salud, de maltrato o aún la falta de educación formal. El UNICEF “reitera su solidaridad y compromiso con las demandas de los pueblos indígenas que apuntan a la construcción de sociedades más incluyentes, donde el diálogo intercultural desplace al racismo y a la discriminación, y donde la diferencia se convierta en riqueza colectiva” (La niñez, 2007). De este modo lograremos la aceptación intercultural entre niños.

La UNICEF considera que “muchos niños y niñas indígenas dejan de ir a la escuela porque tienen que comenzar a trabajar a una edad muy joven” (“Niñez indígena”). Este hecho es

uno de los factores principales por los cuales los niños indígenas dejan de asistir a la escuela, sin embargo, se tienen que considerar otras cuestiones que van de la mano, como es el hecho de que los niños indígenas comienzan, debido al trabajo, a faltar a la escuela, lo cual provoca atraso de aprendizaje, generando rezago de conocimientos. Dicho factor provoca burlas de los niños ya que mientras unos ya saben leer o sumar, el niño indígena que no asistió a clase, no sabe leer. Además de que sufre rechazo cultural por sus compañeros. Por tanto, el niño indígena deja de asistir a la escuela, provocando alfabetización en este sector.

Es importante plantear diversos porqués de la deserción escolar de los niños indígenas en el ámbito escolar, propuestas que se deben considerar para un mejor futuro y aceptación a culturas diferentes, así como discriminación religiosa, género y generacional.

Por lo anterior es viable dicho promotor para el cortometraje animado ya que busca “unir voluntades y articular esfuerzos para cumplir con una misión central: promover el cumplimiento de los derechos de los niños, niñas y adolescentes en todo el territorio nacional” (UNICEF). Generando inclusión en todos los sentidos.

1.4. Justificación

Justificación del Tema: Comunicación intercultural entre niños pertenecientes a diferentes culturas.

Es importante establecer comunicación con otras culturas puesto que todos somos diferentes, y dentro de esas diferencias, tenemos habilidades, costumbres, lenguaje e ideología disímil, que nos hacen asumirnos como diferentes. Sin embargo, ante esas diferencias culturales, con las que contamos, considerando que “la cultura está dentro de los sujetos, es incorporada por los sujetos, y a la vez, la cultura se objetiva, se hace visible por medio de las prácticas de los sujetos” (Pech,

2008: 17). Es decir, la cultura se encuentra en nuestra propia persona, ya que pertenecemos a ella, lo cual genera que sea parte de nuestra identidad. Ante estas diferencias culturales, no debe de existir motivo alguno para generar un conflicto intercultural. Al contrario, a partir de las diferencias culturales se deben de construir puentes culturales, así como aceptación hacia el otro.

Actualmente vivimos como máquinas que favorecen un poder hegemónico, mismo que se enriquece y nos empobrece, no sólo económicamente sino que también culturalmente. Es por ello que debemos utilizar las armas necesarias para poder cambiar el mundo, tal vez suene como una utopía, pero como bien se dice, la utopía es el camino que impulsa al cambio. Partiendo de la comunicación podremos lograr un cambio.

La comunicación es un proceso que establecemos los seres humanos, para así lograr un intercambio de ideas que nos sirve para relacionarnos los unos con los otros. A su vez es una herramienta clave para la transformación, tal transformación la podemos realizar cada uno de nosotros al fomentar un cambio, tanto en los individuos que nos rodean como en nosotros mismos. Transmitir conocimientos, ya sea orales o escritos, nos servirá para cambiar la perspectiva de vida que nos ayudará a enriquecernos, de manera que logremos pactar acuerdos en beneficio común.

Si logramos compaginar el intercambio de información, de costumbres, de culturas y si logramos una comunicación intercultural, llegaremos a fines comunes; de tal manera que revolucionaremos un cambio importante en la historia y sobre todo en nuestras vidas.

Considerando lo anterior, la comunicación intercultural conllevará a la no discriminación para así generar un mundo incluyente donde los niños se acepten como iguales, es decir con los

mismos derechos, de ese modo generar un desarrollo adecuado para los niños a corto y largo plazo.

A corto plazo, porque el niño puede generar una comunicación intercultural, aprendiendo a aceptarse, y a aceptar a los otros desde temprana edad.

A largo plazo, porque enseñando a los niños desde temprana edad a aceptarse entre sí, se podría evitar problemas de conflicto intercultural cuando esos niños sean adultos. Se podría decir que la comunicación intercultural sirve para la prevención de conflictos culturales.

Justificación del medio: audiovisual

Se consideró realizar una serie de cortometrajes animados, partiendo del público al que va dirigido, ya que los niños de 5 a 8 años se encuentran en la etapa de aprendizaje.

En esta etapa los niños comienzan a familiarizarse con las vocales y las letras, es decir, comienzan a aprender a leer y a escribir. Es por ello que a los niños les atrae más un medio visual que un escrito. En la actualidad muchos niños son educados a partir de la agenda televisiva o por cualquier otro medio visual, por lo tanto, los niños aprenden de lo que ven “en una época donde la televisión, la internet, los videojuegos, el cine y dispositivos móviles como el celular, utilizan el audiovisual como medio para comunicar códigos culturales y sociales” (Mérida, “El audiovisual”). Los niños aprenden de su entorno, llámese: televisión, películas, mamá, papá, en general de la sociedad.

Los medios audiovisuales son instrumentos de la comunicación. Estos, al ser visualizados por los niños, generan apropiación de conductas similares, es decir, tienden a imitar el comportamiento visto en dichos medios, dicho comportamiento puede ser positivo o negativo.

“Las características del audiovisual es que facilita que el espectador se reconozca así mismo como protagonista en las situaciones que observa y se involucre en ellas; propiciando la problematización de los contenidos y abriendo espacios para la reflexión, fortaleciendo los conocimientos previos y favoreciendo los aprendizajes significativos al ser un recurso que permite introducir, ahondar y ampliar una temática específica” (Mérida, “El audiovisual”). Por ello, es indispensable acercarse a los medios audiovisuales para transmitir un cambio en las futuras generaciones.

Justificación del formato: cortometraje animado

El propósito de crear un cortometraje animado dirigido a los niños es que aprendan de una forma divertida y entretenida a aceptarse entre sí. Es decir, que exista una aceptación intercultural entre ellos, puesto que los niños tienden a rechazar a otros que son diferentes, a partir de prejuicios aprendidos respecto a etnia, clase social, género, diferencia generacional y religión. Estos prejuicios, los niños, los aprenden fácilmente de sus sistemas familiares, o de los medios audiovisuales masivos.

Por lo anterior, es viable este proyecto ya que los temas que se abordan en este formato pueden ser variables. Precisamente por ello, este formato, el cual es una serie de cortometrajes animados, permite una mayor libertad de expresión, por supuesto esto depende del autor/director del cortometraje animado. Además, se adecua al público infantil, ya que tiene una duración corta, lo cual permite conservar la atención del niño.

Capítulo 2. Marco teórico

2.1 Marco conceptual.

La comunicación es un término polisémico, sin embargo tomaré como referente al sociólogo Luciano Gallido puesto que define a la comunicación como “el acto de compartir significados socialmente intercambiados” (Pech, 2008: 11). Es decir, encierra todo un proceso de interacción entre el emisor, el mensaje y el receptor. “La comunicación es fundamental en toda relación social, es el mecanismo que regula y, al fin y al cabo, hace posible la interacción entre las personas. Y con ella, la existencia de las relaciones sociales que conforman lo que denominamos sociedad” (Pech, 2008: 13). Sin la comunicación ¿Cómo podríamos entendernos? ¿Cómo se conformaría la sociedad? ¿Qué cultura tendríamos? ¿Tendríamos cultura? ¿Tendríamos historia? ¿Cómo podríamos dialogar y llegar a acuerdos?

Los seres humanos nos comunicamos aún sin hablar, puesto que existe la comunicación interpersonal donde se analiza la forma en que se expresa el ser humano: la kinesia y la proxemia, lo que se dice y lo que se hace, dando lugar a otra forma de comunicarnos. Todo ser humano comunica, aunque no quiera comunicar.

Muchas de las veces los seres humanos tienden a comunicarse con personas de la misma cultura, ya que la cultura es un punto primordial para la comunicación, puesto que estamos sumergidos entre una multiplicidad de culturas que nos rodean. Para Jorge González “la cultura puede ser definida como el principio organizador de la experiencia [...] en tanto que juega un papel fundamental en la generación de esquemas cognitivos” (Pech, 2008: 15). Esta visión es un poco individualista; sin embargo no se olvida del conjunto, ya que el individuo no existe sólo en

el mundo, sino que vive con otras personas, así como también el ser humano tiene el conocimiento de la existencia de otras culturas, es decir “los participantes a menudo no comparten normas, creencias, valores y ni tan siquiera modelos de pensamiento y conducta” (Alsina, 1999: 31).

Para poder generar la aceptación entre grupos diferentes, las personas se deben reconocer como pertenecientes a una cultura con su propia identidad. Es decir, la identidad es un sentido de pertenencia a cierto grupo; ya sea de género, generacional, étnico, racial, mujeres, hombres, niños, niñas, etcétera. La identidad es una construcción simbólica de ¿cómo somos y quién somos?

En la actualidad existe menos tolerancia y más discriminación hacia la otredad, ya que la discriminación en “nuestro país ocupa la posición 53 de una lista de 177 países, según el Informe sobre Desarrollo Humano 2005, del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo”(Carpeta, 2011: 26). La CONAPRED (Carpeta, 2011: 33-37) considera dos tipos de discriminación: la visible y la no visible. En la primera, la discriminación es evidente, donde los indígenas, adultos mayores y discapacitados son los más afectados. El segundo tipo de discriminación se refiere a la discriminación que no es legítima y de cierta forma las personas no se dan cuenta que están realizando un tipo de discriminación, sin embargo existe. En esta categoría se encuentra la discriminación hacia grupos religiosos, homosexuales y a mujeres. Estos grupos no “aparecen como uno de los 10 grupos que la sociedad mexicana considera como más desprotegidos en México. Sin embargo, cuando se les pregunta a las personas que profesan una religión diferente a la católica, el 80% de ellas dicen que sí existe discriminación en su contra” (Carpeta, 2011: 36). Esto provoca intolerancia hacia lo diferente y el problema se

agrava cada vez más. En México los conflictos interculturales van en aumento, tal vez porque no existe una comunicación intercultural.

La individualidad del ser humano se refiere a que el “propio sujeto reconoce con necesidad lógica un Ego que se cree autónomo. Es esencialmente abstracto, y su principio es una individualidad tan inflada que se toma a sí misma como fundamento del mundo o incluso como el mundo mismo en general” (Horkheimer, 2000: 45). Es decir, el sujeto, el ser humano se preocupa por sí mismo, le interesa el bien propio y no el bien común, no le preocupa lo que le suceda a los demás, mientras el individuo esté satisfecho, lo demás no le importa. Es difícil cambiar esta visión y replantear una visión humanista, o lo que es lo mismo, una visión incluyente, donde el ser humano no sólo se preocupe por sí mismo, sino también que incluya a la sociedad como parte de él, de tal forma que el mundo pueda ser transformado por el ser humano. Es decir “los hombres son un resultado de la historia no sólo en sus vestidos y en su conducta, en su figura y en su forma de sentir, sino que también el modo en que ven y oyen es inseparable del proceso vital social” (Horkheimer, 2000: 35). Los seres humanos somos producto de la historia y por lo mismo el ser humano puede transformar la realidad y dejar huella en la historia. Esa huella se generará transformando la perspectiva hacia lo diferente, donde los seres humanos no realicen algún tipo de discriminación hacia los demás y acepten las diferencias, no es el hecho de saber que existe una multiculturalidad en México sino que se genere una interculturalidad.

La multiculturalidad hace “referencia a situaciones estáticas, esto es, el referirse a espacios geográficos en donde coexisten” (Pech, 2008: 21) las culturas pero no existe interacción entre ellas mismas, lo cual implica una falta de comunicación. La interculturalidad “implica no sólo el reconocimiento de la diversidad de actores y grupos sociales que conforman

una sociedad, sino, [...] la creación de vínculos – a través de lo común y lo distinto- entre los diferentes grupos” (Pech, 2008: 22). Cuando decimos interculturalidad, nos referimos a la aceptación del otro a través del diálogo y convivencia mutua. Como lo mencionan las autoras Pech, Rizo y Romeu “la interculturalidad implica no sólo el reconocimiento de la diversidad de autores y grupos sociales que conforman una sociedad, sino, y de forma más importante, implica la creación de vínculos -a través de lo común y lo distintivo- entre estos diferentes grupos. Por tanto, no trata de captar lo estático de la coexistencia de diversas matrices culturales, sino de construir puentes que vinculen lo diverso” (Pech, 2008: 22). De esta forma se podrá llegar a una relación mutua entre interlocutores.

La interculturalidad es una relación respetuosa entre grupos culturales, donde se reconoce a otra cultura, a su vez se conoce la propia cultura, se eliminan prejuicios para así empatizar con el otro. La interculturalidad “no puede ser más que otra cosa que comunicación intercultural, y apuesta tanto a la competencia como a la cooperación y la disposición que nos permitan compartir saberes y acciones, poner en común la urdimbre de significados que dan sentido a nuestra vida cotidiana, a nuestras prácticas y representaciones simbólicas” (Pech, 2008: 20). Es decir la comunicación intercultural es la interacción comunicativa que se da cara a cara entre personas que se asumen como pertenecientes a culturas distintas, donde se genera conocimiento y aceptación del otro. “Es antes que todo la disposición hacia lo diferente y por ello se trata de una actitud, aunque esta actitud no se debe confundir con voluntarismo, ni con libertad de elección a fuerzas” (Pech, 2008: 133). Sencillamente, es aceptación de la otredad.

La comunicación intercultural “es la comunicación interpersonal entre pueblos con diferentes sistemas socioculturales, y/o la comunicación entre miembros de diferentes subsistemas -por ejemplo grupos étnicos- dentro del mismo sistema sociocultural” (Alsina, 1999:

25). Se divide en relaciones armónicas y relaciones en conflicto. En este proyecto se consideran las relaciones en conflicto a través de la reflexión y por estrategia buscar una relación armoniosa, por ello se abordan los conflictos interculturales como lo son: clase social (entre los conflictos de clase social se encuentra el conflicto étnico), género (sexual), religioso y generacional.

A continuación se explica en qué consiste cada conflicto intercultural en cuestión. En los primeros dos conflictos interculturales se realizó un breve contexto histórico, en cuanto a los dos restantes, no se desarrollaron, ya que es una propuesta. Para la realización de dichos capítulos, se tendrían que plantear los temas requeridos.

Clase social

El conflicto intercultural étnico. Se considera que etnia¹ es “el conjunto de individuos vinculados por el uso de una lengua o dialecto particular [...] puede darse entre individuos o pequeños grupos de inmigrantes en grandes ciudades, que han perdido relación con su territorio de origen” (Villoro, 1998: 19). Existen una serie de elementos que marcan a los grupos étnicos “la lengua, la religión, la raza y la indumentaria, sin duda diferencias que son totalmente aprendidas y que son utilizadas a la hora de establecer diferencias entre grupos humanos con lenguajes, historias y formas de vida propias, usualmente distintas a los de las sociedades anfitrionas o hegemónicas” (Pech, 2008: 118). El conflicto intercultural étnico tiene sus antecedentes a partir de la colonialidad, es decir, de “los contactos entre las culturas prehispánicas y la cultura occidental se ubican en el origen que configura las relaciones sociales, económicas, políticas y culturales desde el siglo XVI” (Czamy, 1995). La colonialidad es un concepto que se refiere a una

¹ Etnia es un término empleado para la identidad de ciertos grupos inmigrantes suele entenderse como el conjunto de símbolos que están en común.

dimensión cultural del colonialismo², lo cual implica: poder y dominación cultural e intelectual sobre los colonizados³. Es decir, se modifican ciertas costumbres de los colonizados, puesto que el poder cultural hegemónico se le impone. Se les van inculcando nuevas costumbres así como formas de vida, logrando así, el poder dominante, no sólo de territorio y político sino que también la forma de pensar, poder cultural. Para Aníbal Quijano, la colonialidad “se funda en la imposición de una clasificación racial/étnica de la población del mundo como piedra angular de dicho patrón de poder, y opera en cada uno de los planos, ámbitos y dimensiones, materiales y subjetivas, de la existencia cotidiana y a escala social” (Castro, 2007: 93). Esta problemática es evidente ya que la cultura occidental llegó a México e impuso otra forma de vida así como costumbres diferentes a las que existían. Por tal motivo “pertenecer a una etnia significa un rasgo de inferioridad respecto a la mayoría predominante y en ese sentido, se vuelve una discriminación de tipo clasista, es decir, de clase social” (Pech, 2008: 135y 136).

Con la colonialidad, las culturas no convivían sino que las relaciones sociales eran jerarquizadas ya que “no era un diálogo simétrico, era de dominación, de explotación, de aniquilamiento” (Dussel, 2000: 7) de las culturas prehispánicas. Conforme ha pasado el tiempo, esa perspectiva se ha ido reproduciendo hasta el día de hoy. Por ello, dejamos a un lado nuestra cultura, porque la cultura occidental así lo ha impuesto. Lo cual remite a un olvido y segregación hacia las culturas indígenas, ya que se ha interiorizado esa ideología.

Con lo anterior no se pretende analizar la historia del colonialismo, sino, más bien se expusieron los antecedentes más antiguos del surgimiento de una ideología intolerante y discriminatoria hacia los grupos indígenas que en la actualidad se vive. Prueba de ello,

² es un control económico-político y territorial de los países hegemónicos/colonizadores sobre otros países, los cuales logran imponer sus reglas para así generar mayor poder y control logrando subordinación de los países colonizados.

³ Entendiendo por colonizado, a las personas que fueron dominadas por la cultura occidental.

CONAPRED da resultados sobre la encuesta que realizó en 2005 sobre discriminación, donde “revela datos sumamente preocupantes de intolerancia: por ejemplo, el 40% de las personas encuestadas estarían dispuestas a organizarse para impedir el establecimiento de comunidades indígenas cerca de su domicilio” (Carpeta, 2011: 34). La presencia de grupos étnicos en la Ciudad de México es cada vez más numerosa, aunque para muchas personas la presencia de indígenas sea invisible. Sin embargo en “las dos últimas décadas la presencia indígena se hace cada vez más visible en varias ciudades como México, Lima, Santiago de Chile y Quito e incluso Buenos Aires. Tales ciudades albergan números crecientes de indígenas que a menudo llevan consigo sus lenguas y culturas y las reproducen en el espacio urbano. Si bien por el tamaño de tales ciudades los indígenas pueden a veces pasar desapercibidos, su presencia resulta mayor en algunos barrios o microciudades de estas mega conformaciones urbanas” (López, 1999: 33). En México existe una gran diversidad de cultura, de lenguas y de costumbres. México es multicultural, ya que en él existen “68 agrupaciones” (Catálogo, 2010) indígenas.

México cuenta, como ya lo sabemos, con un Distrito Federal, dentro de este existen dieciséis colonias, si sumamos la población total existente en las colonias da un resultado de 8,295,664 (Censos y conteos, 2010) habitantes indígenas. Ese número de habitantes indígenas han tenido que aculturarse . Es decir, se lleva a cabo un proceso de aprendizaje hacia la nueva cultura. Sin embargo, la presencia de grupos étnicos que migran a la Ciudad de México provoca discordancia con los residentes ciudadanos, ya que las disimilitudes de costumbres, estilos de vida, cultura, lenguaje, entre otros, provocan conflictos interculturales étnicos.

Los conflictos interculturales se presentan tanto en adultos como en niños, sin embargo este proyecto, se concentra en la situación de niños indígenas que residen en la Ciudad de México y que asisten a escuelas urbanas.

Los niños indígenas viven una serie de problemas tanto culturales y económicos a los cuales se enfrentan, basta ver que: “según cifras oficiales todavía hay más de 3 millones de niños, niñas y adolescentes entre 5 y 17 años de edad que no asisten a la escuela. La inequidad en las oportunidades de acceso se da particularmente en zonas rurales e indígenas, donde la probabilidad de asistir a la escuela se reduce por las condiciones de pobreza y marginación. Por otra parte, la tasa de deserción en primaria a nivel nacional es de 1.5%” (Modulo, 2009: 5). No obstante, la inequidad de oportunidades no es ajena a la población indígena que reside en la Ciudad de México, ya que existen niños indígenas que buscan una mejora en sus condiciones de vida asistiendo a la escuela.

Existen una serie de factores por los cuales un niño indígena no asiste a la escuela, en primera, por que las instituciones nacionalizan el español:

cuando de la educación formal se trata, el contexto indígena en general se caracteriza por su aguzada pobreza educativa, producto, entre otras cosas, de la insensibilidad de los sistemas educativos que, hasta hace muy poco, no tomaban en cuenta las particularidades lingüísticas, culturales y sociales de los educandos que hablan una lengua distinta a la hegemónica, desde y en la cual se organizan los currículos escolares. Tal pobreza es consecuencia también de la incapacidad de los sistemas educativos para tomar en cuenta las experiencias, saberes y conocimientos de los educandos a los que atienden, pese al discurso bastante extendido de las necesidades básicas de aprendizaje y a la asunción, a menudo acrítica, de perspectivas pedagógicas constructivistas (López, 1999: 35).

Es decir, se olvidan de que los niños indígenas traen consigo una serie de símbolos interiorizados. Viven en un ambiente completamente distinto al de la Ciudad de México, además tienen otra lengua “de acuerdo con datos del censo de 2010 de México, 6,695,228 personas de cinco años o más hablan lengua indígena. Casi un millón de ellos, no habla español” (Taniguchi, 2011). Es por ello que los niños indígenas en muchas ocasiones no entienden el español o

hablan un español específico, lo cual genera que el mensaje⁴ no sea entendido por el niño. Pongamos un ejemplo; si un niño indígena asiste a una escuela urbana y dan por hecho que el niño entiende el español, y el niño no habla español, entonces el mensaje no llega completo al niño, por lo tanto el aprendizaje se dificulta. Dicho en otros términos, se presenta un conflicto lingüístico. Los profesores no se preocupan, mucho menos las instituciones, si el niño entiende lo que se está enseñando. Las escuelas son instituciones que segregan a ciertos grupos; “el sistema educativo mexicano reproduce la inequidad, la exclusión y el autoritarismo del sistema político y cultural vigente, sobre todo en las regiones más pobres, donde habitan los pueblos indígenas” (López, 1999: 33). No obstante esta exclusión no es particular de las regiones más pobres donde habitan los pueblos indígenas sino que está presente en el Distrito Federal.

En segundo lugar, los niños indígenas no asisten a la escuela ya que padecen “en su interior - al menos en muchos casos – la discriminación de maestros y alumnos, así como no recibir una educación que se vincule con los elementos culturales de su comunidad” (López, 1999: 32). Muchas de las veces los niños indígenas son discriminados por su aspecto físico, así como su vestimenta y su cultura⁵. Es por ello que los niños indígenas dejan de ir a la escuela, “los pueblos y comunidades indígenas representan el grueso de las personas que no acceden al sistema educativo, y entre ellos existe mayor rezago escolar y precariedad, además de la ineficiencia terminal que se encuentra por arriba de la media nacional” (Carpeta, 2011: 31). Además los niños indígenas reciben burlas de sus compañeros de escuela, a veces también los profesores no aceptan a niños indígenas ya que también los discriminan. La cultura de cada persona influye en la construcción de ser de cada uno. Sin embargo la cultura de los niños

⁴ Entendiendo por mensaje “ traducción de ideas, propósito e intenciones en un código, en un conjunto sistemático de símbolos” (Berlo,2000, p. 27) el mensaje es la información que es transmitida por el emisor.

⁵ Sabemos que “cultura” es un término polisémico y depende del sentido con el que se use, en este proyecto se entenderá como los conocimientos, costumbres, creencias, arte y capacidades adquiridas por el individuo a partir de su sociedad.

ciudadinos, las costumbres y vivencias varían. Ese hecho no es una barrera para que convivan entre sí, ya que se pueden establecer vínculos de comunicación intercultural. De esa manera podemos generar “la construcción de sociedades más incluyentes, donde el diálogo intercultural desplaza al racismo y a la discriminación, y donde la diferencia se convierte en riqueza colectiva” (La niñez, 2007).

Es conveniente dejar atrás esas barreras étnicas que nos sitúan como personas intolerantes a nuestra propia gente, debemos dejar atrás esa perspectiva y debemos formular un cambio, tanto en nosotros como en las generaciones nuevas.

Por ello, el hecho de realizar un cortometraje animado para concientizar a los niños urbanos y generar aceptación hacia los niños indígenas. Es decir, algunos niños tienden (no siempre) a rechazar a otros niños que son diferentes, partiendo de prejuicios étnicos, ya sea por la forma de hablar, de expresarse, de vestirse, o por la disimilitud de costumbres y formas de vida, que no son cotidianos en la vida de un niño ciudadano. De esta forma se les hará reflexionar a los niños ciudadanos para aceptar la diferencia y se aceptarse a sí mismos, puesto que reconocerán que son diferentes. Esas diferencias van a hacer que compartan saberes y sobre todo cultura.

La realización de un cortometraje que aborde dicha problemática promoverá interculturalidad entre niños de diferentes lugares, ya que todos los niños tienen el mismo derecho a desarrollar su potencial, en todas las situaciones tanto en la escuela, en la familia, en la sociedad, en sí, tienen el mismo derecho a desarrollarse en todos los ámbitos sociales.

La comunicación intercultural genera diálogo entre las distintas formas culturales para lograr una aceptación y respeto hacia el otro; la comunicación intercultural se fue desarrollando a

partir de los procesos de migración donde los sujetos lograban contacto con los otros. En dicho contacto se comenzaron a reflejar los cambios en la forma de ver a los demás, no como alguien a quien dominar, sino con quien convivir.

Género/sexual

Género es el “espacio para indagar en el tipo de consecuencias que se ponen en juego en una interacción tanto como los factores y dispositivos que la permiten y/o la dificultan. Si tenemos en cuenta que la interacción entre los géneros se realiza en condiciones asimétricas y con capitales desnivelados entre las partes, no es difícil admitir la presencia de ámbitos de conflicto” (Pech, 2008: 135). Puesto que desde tiempos muy remotos la diferencia de géneros ha originado la sumisión de las mujeres y ha enaltecido a los hombres.

Históricamente la construcción del género se ha establecido con gran poder donde la mujer es la que debe ser subordinada ante el hombre. Dicha construcción, es un modelo patriarcal en nuestra sociedad mexicana que promueve la superioridad del hombre, el control y el dominio de los débiles, o lo que representa lo femenino. Este sistema ha sido avalado por una serie de instituciones que dan sentido a esta manera de ver el mundo, tanto la iglesia, la familia, el Estado, la escuela y la cultura, que juegan un papel central en la construcción de la subjetividad en los individuos.

En la actualidad se presenta un choque intercultural entre los valores que sustentan el modelo patriarcal y los avances culturales, sociales y políticos que se han ido dando entre las mujeres. Lo anterior, lo podemos notar desde que la mujer no tenía derecho a votar, a estudiar, a ser escuchada, a divorciarse, a defenderse ante los abusos violentos que sufría desde sus padres hasta con la pareja. La mujer no tenía derecho a hablar ya que, desde tiempo atrás, se le ha

inculcado a quedarse en casa, así como ser buena esposa obediente ante su marido; también debe de cocinar, planchar, educar a sus hijos y realizar todas las actividades domésticas de casa. Mientras que al género masculino se le ha inculcado hacerse responsable del sustento económico, a no realizar actividades domésticas, a ser atendidos por la madre, o en su defecto, por las hermanas.

En muchas ocasiones las personas dicen: “detrás de cada hombre exitoso hay una buena mujer” ¿por qué no decir? “a lado de un hombre exitoso, existe una mujer exitosa”. También hacen referencia “eso es para hombres” o “eso no porque es para mujeres”. En el mejor de los casos dicen, mujeres. A veces dicen; “eso no, porque eso es pa viejas”. Este rol de género es debido a que “los hombres siempre han tenido autoridad sobre las mujeres y han dominado patriarcalmente el ámbito doméstico; por tanto, ellos mandan y las mujeres obedecen” (García, 2006: 55). En la actualidad el maltrato a las mujeres forma parte de una problemática social, no sólo de México, también en todos los países del mundo y, por supuesto, en el Distrito Federal; prueba de ello es que “de acuerdo con la ENDIREH 2006, 67 de cada 100 mujeres de 15 años y más han padecido algún incidente de violencia ya sea en su relación de pareja, o en los espacios comunitario, laboral, familiar o escolar. La violencia más frecuente es la ejercida por el actual o último esposo o compañero, declarada por el 43.2 por ciento de las mujeres” (Mujeres, 2008). En algunas ocasiones la inequidad es evidente y otras tantas veces se esconde, sin embargo es un problema vigente que ataca a nuestra sociedad.

En México, “los ideales de supremacía masculina, se conocen como machismo. En toda Latinoamérica, a los hombres se les exige ser macho, es decir, valientes, sexualmente agresivos, viriles y dominantes sobre las mujeres. En casa, controlan el dinero, a sus mujeres, comen primero, esperan obediencia inmediata de sus hijos especialmente de sus hijas, van y vienen a su

antojo, y toman decisiones que la familia entera debe seguir sin discusión *llevan los pantalones*” (Martínez, 1993: 17). Es por ello que los hombres demuestran día con día esta serie de hábitos. Entendiendo como hábitos a la interiorización que hace cada individuo respecto a una idea o a un tema, como lo menciona Pierre Bourdieu “una forma interiorizada o incorporada que dispone al individuo a percibir, pensar, valorar y actuar de una manera en función de una serie de incorporaciones heredadas o adquiridas a lo largo de su experiencia de vida” (Pech, 2008: 18). Por lo tanto, el machismo se sostiene sobre una serie de mecanismos sociales muy complejos. Estos mecanismos, a su vez, se organizan ideológicamente desde normatividades, pero también desde el imaginario. Son precisamente las significaciones sociales imaginarias que organizan también las formas de dominación masculina.

El machismo según Carmen Lugo “aparece con el mestizaje, transculturación dramática por la forma violenta que los españoles imprimían en su unión con las indias. Sin embargo, en el mundo prehispánico también la mujer era considerada un ser devaluado, inferior, sin derechos. Con la conquista, la mujer es devaluada en tanto indígena; el hombre, en cambio, es sobrevalorado en la medida en que se le identifica con el conquistador, el dominador, el vencedor” (Lugo, 1985). Es por ello que sigue existiendo la idea errónea de que el hombre es el que debe de mantener a su familia, de que el niño debe jugar “juegos de niño” porque si juega juegos de niña, se presta a otras interpretaciones por la sociedad, ya que ser hombre implica “una serie de conductas, actitudes y valores que se caracterizan fundamentalmente por una autoafirmación sistemática y reiterada de la masculinidad o de una actitud propia de un hombre, es la expresión de la magnificación de lo masculino en menoscabo de la constitución, la personalidad y la esencia femenina; la exaltación de la superioridad física, de la fuerza bruta y la legitimación de un estereotipo que recrea y reproduce injustas relaciones de poder” (Lugo,

1985). Tales relaciones de poder conllevan a cualquier uso de violencia de género con el fin de mantener un control emocional y jerárquico sobre las mujeres, ya que la mujer debe dedicarse a las labores del hogar, y si es niña, debe jugar a las muñecas, y todos los “juegos de niña”, de no ser así es catalogada como “machorra”. Lo anterior, lleva a un desequilibrio entre la relación hombre-mujer o de niña-niño, provocando conflictos interculturales que pueden llegar a la violencia.

La palabra violencia indica una manera de ofender y perjudicar a alguien mediante el uso exclusivo o excesivo de la fuerza física, psicológica, económica, entre otras. Para que una persona domine a la otra y forzarlo de cualquier manera a hacer lo que no quiere, es decir, obligar a cualquier sujeto mediante cualquier tipo de coacción, aun en contra de su voluntad, como lo establece la Ley Federal de Asistencia de la Violencia Familiar del Distrito Federal “la violencia doméstica es aquel acto de poder u omisión, recurrente o cíclico, dirigido a dominar, someter, controlar o agredir física, verbal, psicoemocional o sexualmente a cualquier miembro de la familia dentro y fuera del domicilio familiar [...] que tienen por efecto causar daño” (García, 2006: 62). La violencia se coloca en un lugar preponderante dentro de la sociedad, a su vez, se alcanza a percibir como natural, así como consecuencia de la cotidianidad y del proceso de transmisión generacional de lo permisible y lo prohibido, de la institución de creencias, valores y funciones sociales. En el ámbito de las relaciones interpersonales, la conducta violenta es sinónimo de abuso de poder. La violencia implica siempre el uso de la fuerza para producir un daño. Se puede dar en diferentes formas, psicológica, física, económica y sexual, como lo

enuncia Corsi (Corsi, 1984: 11-12). A continuación se sintetiza la manera en que explica estos tipos de violencia⁶.

Violencia física: se manifiesta en actos intencionales que arriesgan a otro, dañando la integridad corporal de una persona mediante la utilización de algún objeto, arma, e inclusive sustancias peligrosas que el victimario puede utilizar para someter a la víctima (bofetadas, empujones, pellizcos, puñetazos, patadas, armas cortantes, armas de fuego, actos de tortura, privación de la libertad, envenenamiento o hasta el homicidio).

Violencia económica: son todas las medidas que afecten el desarrollo económico de la persona, así como el despojo o destrucción de sus bienes personales (negación del sustento, sustracción de artículos, etc.).

Violencia sexual: son las acciones que obligan a una persona a mantener contacto sexual o participar en otras interacciones sexuales mediante el uso de la fuerza, intimidación, chantaje, amenaza o cualquier otro mecanismo que no le solicite la voluntad personal (violación, abuso sexual, estupro, hostigamiento sexual, etc.)

Violencia psicológica: son actos u omisiones, destinados a degradar o controlar las acciones, comportamientos, creencias y decisiones de otras personas, por medio de intimidación, manipulación, amenazas en forma directa o indirecta, humillación, el aislamiento o cualquier otra conducta que implique un perjuicio en la salud psicológica, en la autodeterminación o en el desarrollo personal. A su vez la ley de Asistencia y Prevención de la Violencia Familiar del Distrito Federal, declara que un maltrato psicoemocional es un “patrón de conducta consistente en actos u omisiones repetitivos, cuyas formas de expresión pueden ser: prohibiciones,

⁶ Cabe destacar que cualquier tipo de violencia se puede encontrar en cualquier conflicto intercultural: clase social, género, generacional o religioso.

coacciones, condicionamientos, intimidaciones, amenazas, actitudes devaluatorias, de abandono y que provoquen en quien las recibe deterioro, disminución o afectación a su estructura de personalidad” (Ley de asistencia, 1996: 2). Lo que implica una subordinación y degradación a la persona afectada.

Las actitudes socioculturales demarcan los roles que cada persona tiene que asumir, las “mujeres y hombres viven estereotipos de género a partir de las representaciones mentales que tienen incorporados como individuos, así como las creencias socioculturales e históricas que las sostienen” (Pech, 2008: 135). Es por ello que se marca el rol que debe desempeñar un hombre y una mujer y se delinea la forma en que cada individuo debe comportarse ante la sociedad para así formar una sociedad estructuralmente definida; la mujer en el hogar, el hombre en los negocios, y conforme pasa el tiempo, los estereotipos se reproducen: un niño se convierte en un hombre de negocios, que manda, que tiene el poder; una niña se convierte en una mujer obediente y sumisa al servicio del hogar. Esto coloca a la mujer en una posición desigual ante el hombre.

Por lo anterior, es importante transformar esta perspectiva, a partir de una comunicación intercultural, como lo mencionan las autoras Pech, Rizo y Romeu: “El estudio de las relaciones entre hombres y mujeres desde una perspectiva intercultural plantea la necesidad de estudiar la relación entre los géneros desde una perspectiva comparativa y dialógica a través de la articulación que, desde el discurso, pueda ser objetiva” (Pech, 2008: 133). Es decir, se estudian a los sujetos que se encuentran interactuando entre ellos mismos, se compara la postura de cada sujeto para así poder analizar las actitudes socioculturales que los ha llevado a tal conflicto, posteriormente se busca una solución a dicho conflicto, dicha solución se encuentra intrínseca en

la aceptación entre los unos a los otros, no estar por debajo y arriba de alguien, sino estar en el mismo nivel a través de la reciprocidad y respeto.

Los dos conflictos restantes: generacional y religioso, se tendrían que desarrollar de la misma forma para la producción de los capítulos correspondientes.

2.2 Estado de la cuestión

2.2.1 Revisión de cortometrajes con temas similares

Se realizó una búsqueda de cortometrajes animados que abordaran problemas similares de comunicación intercultural. De cada uno sintetice la historia, y señalo los aspectos positivos, así como también los aspectos que me parecen que no funcionan tanto desde el punto de vista comunicativo o estético.

A continuación se revisan uno por uno.

- Un minuto por mis derechos, *Lápices*. Centro Cultural Casa del Tantanakuy Argentina, 2006.

Duración: 1 minuto, 14 segundos.

Ubicación: <http://www.youtube.com/watch?v=77TglYZNhpY&feature=related>

Una comunidad de colores azules se horroriza ante la presencia de un color igual a ellos pero sin punta. Después el color se saca punta, para así ser igual a los demás colores azules. Comienzan a realizar un dibujo, el cual es dibujado sólo en color azul. Más tarde llega un color verde y pinta el pasto, pero los colores azules lo corren, y así consecutivamente corren a los demás colores hasta que los colores azules se dan cuenta que el dibujo se ve mejor con diferentes colores e

invitan a todos los colores del mundo a iluminar. Aprendieron a convivir con los demás aunque sean diferentes.

Aciertos: La forma en que cuentan la historia, puesto que es una narración amena y contada por la voz de niños.

- Racismo “La igualdad de derechos”, Cregestrada, 2007.

Duración: 22 segundos.

Ubicación: <http://www.youtube.com/watch?v=Zw0XZU4Fius&feature=related>

Es un proyecto privado de la Carrera de Diseño Gráfico y publicidad, cuyo fin es concientizar a los niños de 8 a 11 años de escuelas de Quetzaltenango para que tengan igualdad de derechos. En esta historia los personajes son seis crayolas. Cinco de ellas, que son de colores, rechazan a una de color café. Los personajes se dan cuenta de que todos los colores son necesarios e incorporan al color café al grupo. Este cortometraje propone la aceptación de lo diferente.

Aciertos: es un cortometraje donde se logra transmitir el mensaje, el cual es la interculturalidad.

Puntos débiles: es un cortometraje muy breve y no alcanza a explicar el problema.

- El pequeño Bill (Little Bill), Bill Cosby, Estados Unidos, 1992.

Duración: media hora cada capítulo.

Ubicación: Es transmitida por Nick Junior, canal 29 de MasTV.

Es una caricatura creada por el comediante Bill Cosby diseñada para niños de cinco años, aproximadamente.

En esta caricatura se fomenta el amor a la familia así como también se pretende aumentar el autoestima del niño. En cada capítulo se narra una vivencia de la vida cotidiana de Bill. La historia de la caricatura se concentra en una familia de color, donde el pequeño Bill, mantiene una comunicación intercultural con otros niños: latinos (Dorado, hombre) y chinos (Kiku, mujer).

Aciertos: El pequeño Bill rompe con estereotipos vistos en caricaturas anteriores, donde los protagonistas son niños caucásicos. Además se genera la aceptación entre niños de diferentes orígenes étnicos.

- Niños y escuela, AndaLuna y Samir, unión Europea, 2008.

Duración: 1 minuto, 18 segundos.

Ubicación: <http://www.youtube.com/watch?v=yDfeCCUektY>

La historia se desarrolla en un ambiente escolar. La narración es contada por una niña pelirroja donde ella va cantando una canción. Dicha canción, trae consigo el mensaje de una educación para los niños donde les enseñen que todos son iguales.

Aciertos: se visualiza la aceptación intercultural entre niños ya que interactúan entre ellos. Es atractivo para los niños.

- Iguales o diferentes, Arena Martínez, 2008.

Duración: 8 minutos

Ubicación: <http://www.youtube.com/watch?v=Skh4Y5z4hN4>

La historia inicia con fotografías de dos niños: un afroamericano y un caucásico. Cada personaje se presenta y responde a preguntas que les hacen. Cuando se les pregunta lo siguiente: ¿creen que son diferentes? Ellos no responden, quizá porque se asumen como iguales. En este cortometraje existe una comunicación intercultural entre los niños, ya que comparten vivencias juntos.

Aciertos: es un cortometraje que parte de la realidad misma. Además logra plasmar el mensaje.

Puntos débiles: es un cortometraje poco atractivo para los niños.

- Derecho a la igualdad, Maharex, 2009.

Duración: 37 segundos

Ubicación: <http://www.youtube.com/watch?v=DIDg9oCW5co&feature=fvst>

Los protagonistas de la historia son los cinco dedos de una mano. Cada dedo tiene una ideología y forma de vida diferente. La diferencia entre cada personaje forma una unidad, la cual es la mano. Los elementos visuales forman un papel importante ya que cuando se presenta cada dedo aparecen frases que aluden a la discriminación social. En este cortometraje se plasma la idea de la interculturalidad puesto que un todo es formado por personas diferentes que se asumen como iguales.

Aciertos: la originalidad y creatividad. Es una historia donde los protagonistas son los dedos, además fue realizada con bajo presupuesto y la esencia no se pierde.

- Kogepan, Anime Japonés, Japón, 2007.

Duración: de 3 a 4 minutos cada capítulo.

Ubicación: <http://www.youtube.com/watch?v=fPki4iqs53I>

Esta serie animada narra la historia de un pan quemado, por ello nadie lo ha querido comprar. Kogepan ha vivido la discriminación de los propios panes, ya que no se quieren juntar con él porque es diferente. Termina la serie y no se ve la interculturalidad.

Aciertos: la creatividad y la forma en se cuenta la historia.

Puntos débiles: no se ve una interculturalidad sólo se ve la diferencia entre panes, sin embargo plasma los procesos por los cuales pasa un pan quemado sin ser aceptado.

- Las tribus perdidas de la Ciudad de New York (The lost tribes of New York city) Andy y Carolyn London, New York, 2009.

Duración: 2 minutos 59 segundos

Ubicación: http://www.youtube.com/watch?v=wS_nfKuis1E

Es un cortometraje contado por objetos inanimados. El autor convierte a esos objetos inanimados en animados con sentido de ser. Cada objeto representa una tribu (o lo que es lo mismo, una etnia) a su vez cada objeto es diferente. La voz que está en off de cada personaje pertenece a personas reales que viven en Nueva York, cada personaje cuenta una pequeña historia.

Aciertos: la animación es buena, puesto que le dan vida a objetos comunes de una ciudad. La historia es narrada por personas que vivieron ciertos procesos de adaptación cultural en la Ciudad de Nueva York.

Puntos débiles: la visibilidad de una ciudad multicultural, sin embargo no se genera una comunicación intercultural.

- Dora la exploradora, Nick. Jr. Estados Unidos, 2000.

Duración: media hora cada capítulo.

Ubicación: Nick Jr. y Televisión abierta.

En un principio, la serie original era en inglés, en esta serie Dora enseñaba palabras en español, así como algunos elementos de la cultura latinoamericana a sus televidentes Estadounidenses. Después, la serie fue doblada al español y fue transmitida por primera vez en México en 2008.

Dora la exploradora es una niña latina de 7 años que convive constantemente con su amigo “botas”. Muestra en cada capítulo una aventura distinta, sin embargo los clichés de la misma historia son evidentes. En los capítulos, Dora se propone ir a un lugar en particular, también realiza la búsqueda de algunos objetos que se le pierden durante su camino, la historia termina cuando llega al lugar indicado.

El objetivo de esta caricatura es en primera instancia enseñar de forma amena a los niños de habla hispana a hablar algunas palabras en inglés, así como enseñarles los colores, formas, números y letras. Ya que los niños tienden a aprender de lo que ven en el televisor.

Acieros: es una niña latina que rompe con los estereotipos establecidos; ser delgada, de piel clara, ojos de color y estar a la moda. Mantiene una amistad con un chango “botas”, lo cual indica la interculturalidad entre estos dos personajes. Aprendes algunas palabras en inglés. Mantiene una interacción con los niños televidentes puesto que se dirige a ellos, pareciera que

Dora esta platicando con ellos, es decir, en el diálogo que establece Dora en la caricatura deja algunos espacios entre pregunta y pregunta para que el niño responda.

Puntos débiles: la interacción no es recíproca.

- **Comunicación Comunitaria**

Ubicación:http://www.comunicacioncomunitaria.org/index.php?option=com_content&view=article&id=92

Es una asociación civil sin fines de lucro donde participan comunicadores, artistas y ciudadanos comprometidos en colaborar en la democratización de los medios de comunicación, partiendo de la necesidad de la comunidad. Generan espacios para el aprendizaje de los ciudadanos. Buscan que la sociedad, por medio de los medios de comunicación, apoyen valores de equidad de género, étnica, política y social, se forje el respeto a la diversidad, y en la búsqueda incluyente de una participación lo más amplia posible.

Comunicación Comunitaria A.C. cuenta con diversos documentales, reportajes y talleres, dentro de los reportajes se destacan, principalmente los siguientes:

- Manitas mágicas, Xalitla, Guerrero. Fondo Nacional para el desarrollo de la Artesanías y Comunicación Comunitaria A.C., México, 2009.

Duración: 10 minutos.

Ubicación:http://www.comunicacioncomunitaria.org/index.php?option=com_content&view=article&id=98

En este reportaje se visualiza parte de la cultura de Xalitla, un pueblo de Guerrero. Donde los detalles, colores y creatividad del niño son elementos que caracterizan la artesanía de pintura en papel amate. Los niños de Xalitla muestran que la fusión de materiales de otras regiones y el empleo de pigmentos naturales dan como resultado una hermosa artesanía. Esta cultura y tradición se ha transmitido de generación en generación.

- Otomíes en la Roma, Enlace comunitario de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y Comunicación Comunitaria de A.C., México, 2009.

Duración: 9 minutos.

Ubicación: http://www.comunicacioncomunitaria.org/index.php?option=com_content&view=article&id=98

Este reportaje cuenta, por voz propia de algunos Otomíes como viven en la Ciudad de México. Los padres de familia buscaron mejores oportunidades de trabajo para ellos, así como un mejor patrimonio para sus hijos. Por ello muchas familias indígenas emigran a la Ciudad de México esperando mejorar sus condiciones de vida.

En la colonia Roma existe una unidad habitacional que desarrollaron 35 familias otomíes. Niños que habitan ahí nos platican de su vida en la Roma y presentan la historia de cómo se formó este proyecto de vivienda, así como las costumbres que hasta el día de hoy prevalecen entre ellos, como el idioma otomí y la elaboración de muñecas.

- De Oaxaca al Ajusco, Enlace comunitario de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y Comunicación Comunitaria de A.C., México, 2009.

Duración: 10 minutos

Ubicación:http://www.comunicacioncomunitaria.org/index.php?option=com_content&view=article&id=104

Este reportaje cuenta cómo viven las familias mazatecas que emigraron a la ciudad de México y ahora viven en la zona del Ajusco. La historia es contada por la voz misma de los Mazatecos, ellos platican cómo es su vida en la ciudad y hablan de algunas costumbres que prevalecen como la lengua, las manualidades (el bordado) y el tejido tradicionales. También muestran la cultura que han adquirido en la ciudad, tales como la danza.

Aciertos: los cortometrajes tratan historias reales. Los personajes narran su propia cultura e historia en la Ciudad de México.

Puntos débiles: todos estos cortometrajes hablan de una cultura, sin embargo no hablan de una comunicación intercultural.

2.2.2 Revisión de cortometrajes por técnica de animación

Se realizó una búsqueda de cortometrajes, donde se visualizaron diversas técnicas de animación así como formas de narrar y lograr que el mensaje sea transmitido. Sinteticé la historia, y señalo los aspectos positivos, así como también los puntos débiles.

- Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE).

Es un organismo público que impulsa el desarrollo de la actividad cinematográfica nacional: a través del apoyo a la producción, el estímulo a creadores, el fomento industrial y la promoción, distribución, difusión y divulgación del cine mexicano.

Este organismo ha apoyado a muchos creadores, por lo cual IMCINE cuenta con una variedad de cortometrajes dentro de esa variedad se encuentran los siguientes:

- Santo golpe
- Hasta los huesos
- El héroe
- Pronto saldremos del problema
- El camino hacia el cielo
- Sin sostén

Técnica: diversas formas de animación, principalmente Stop motion.

Aciertos: los cortometrajes antes mencionados, cuentan con una narración y lenguaje audiovisual exquisito, propia de expertos en la materia.

Puntos débiles: animaciones técnicamente muy complicadas y con altos presupuestos.

- National Film Board of Canada.

Ubicación:<http://www.nfb.ca/>

Es una organización pública canadiense que tiene el objetivo de producir y distribuir películas, cortometrajes animados y documentales por todo el país, para después promoverlos alrededor del mundo. El NFB es reconocido por sus documentales y sus cortos animados, muchos de los cuales han ganado premios.

La oficina nacional de Canadá contiene una gran variedad de cortometrajes, de los cuales quiero destacar dos; “Louise” y “Madame Tutli –Putli.

- Louise, Anita Lebeau.

Duración: 10 minutos.

Ubicación: cortometrajes extranjeros de animación, compilación 1.

Técnica: animación por ordenador 2D.

Narra la historia de una persona de la tercera edad que vive sola, su única compañía son los insectos voladores, es decir, las moscas. Ella espera la visita de sus familiares ya que es su cumpleaños, pero nunca llegan.

Aciertos: La narración es una historia de vida contada por los propios labios de quién la vivió, a su vez se van visualizando fotografías de ella. Nos muestra a una anciana abandonada por sus familiares.

- Madame Tutli-Putli. Chris y Lavis Maciek Szczerbowski, Canadá, 2007.

Duración: 17 minutos, 15 segundos.

Ubicación: http://www.nfb.ca/film/madame_tutli_putli_en/

Técnica: Stop motion

Parece un corto tan real, puesto que se dedicaron a visualizar cada escena minuciosamente además de que se cuidó cada detalle, como son las luces que van pasando sobre los rostros de los personajes. La realización de este cortometraje tuvo una duración de años. Se logró impresionar con algunos efectos especiales como lo es el movimiento de los ojos.

Aciertos: Narrativa y lenguaje audiovisual.

Capítulo 3. Propuesta Técnica

3.1 Descripción del proceso de producción

A continuación se describe la propuesta técnica empleada para la realización del primer capítulo de esta serie.

3.1.1 Sinopsis.

La sinopsis es un resumen de lo que veremos en la historia contada en la animación. (véase anexo p. 93). Para poder realizarla se considera: lo que se quiere contar, qué tipo de historia queremos. Sirve para que el guionista oriente su trabajo en una dirección, y no pierda el sentido de la historia. Este punto es el primer acercamiento para poder realizar el guión.

3.1.2 Creación de personajes.

Los personajes de la animación juegan un papel importante ya que son los actores de la historia o del relato, por ello deben de contar con una personalidad muy definida. La personalidad la constituyen diversos factores: pasado, presente, futuro, clase social, vivencias y el entorno en el que se desarrolla.

Primero se crea la biografía del personaje donde se hace una descripción tanto física, psicológica y sociológica. En la descripción física, se mencionan los rasgos característicos del personaje: color de piel, cabello, ojos, estatura y vestimenta. En la descripción psicológica se mencionan los sentimientos, pensamientos, actitudes y valores del personaje. En la descripción sociológica, se menciona el contexto donde se sitúa el personaje. Este dato proporciona gran información, puesto que revela el origen del personaje, es decir, ¿dónde nació? ¿de dónde viene?

¿con quién vive? ¿en dónde vive? etcétera. También se menciona el nombre, la edad, sexo y rol que juega el personaje en la historia (véase anexo p. 96).

El nombre de cada personaje es fundamental puesto que es parte de la personalidad, es por ello que los nombres deben ser elegidos minuciosamente y realizar una investigación acerca de los nombres y su significado.

En primera instancia se eligieron nombres de origen indígena, unos son conocidos (Citlali, lengua náhuatl) y otros no lo son (Italivi, mixteco, y Edahí, tolteca-otomí). También se buscaron nombres que fuesen comunes en la Ciudad de México (Andrés) así como los de los personajes secundarios (Erick, Luciana y Ángela).

En toda animación, es imprescindible saber la edad y sexo del personaje, puesto que de acuerdo con estos puntos, será el grado de madurez y forma de actuar. A su vez, se menciona el papel que tiene cada personaje en la historia, es decir, su función: amigo, hermano, padre, etc.

En esta animación los personajes son lápices antropomorfizados. “En la elaboración para medios audiovisuales, se tiende normalmente a pensar en personajes naturalistas, es decir, en seres que imiten a las personas reales, dotándoles de una identidad psicológica y moral; creando personajes como personas” (Galán, 2007). En este caso, se eligieron objetos inanimados, los lápices, porque visualmente podrían ser más atractivos para el público al que va dirigido el corto. Se pensó en objetos con los cuales los niños (entre 5 y 8 años de edad) estuviesen en constante interacción. A dichos objetos se les dieron cualidades humanas: brazos, boca, ojos, además de la voz, pensamientos y sentimientos.

La creación de un personaje es de vital importancia por dos cuestiones: la primera, ayuda a definir al personaje en su forma de actuar. La segunda, sirve para crear visualmente al

personaje de manera coherente con su personalidad. Es importante que estas características sean adecuadas con el personaje y la historia contada, para que el resultado sea verosímil.

3.1.3 Guión

Una vez realizada la sinopsis y creación de personajes, se procede a escribir el guión. Existen dos tipos de guión: el literario y el técnico.

El guión literario, es una herramienta de trabajo que se escribe para ser interpretado y no leído. Es aquí donde se narra la historia que va a ser contada y se mencionan los escenarios en los cuales sucederán las acciones (veáse anexo p. 104).

Se redactan los diálogos de manera clara, con una correcta gramática. Deben contener ideas cortas, donde cada personaje refleje sus sentimientos, sus motivaciones y su propia educación. Si se realizó una excelente creación de personajes, así como el planteamiento de la función que juega cada uno, y la relación que existe entre los personajes, el diálogo será coherente con la historia contada. Esto a su vez se reflejará a la hora de la interpretación de los actores, pues éstos entenderán la historia y la lógica del personaje, lo que les facilitará su trabajo.

El guión define en dónde inicia una escena y en dónde termina. Antes de continuar, es necesario saber, ¿qué es una escena? y ¿qué es una toma?

Escena es un fragmento de la historia, que persigue un propósito narrativo predeterminado, susceptible de ser valorado en relación con otras escenas posteriores, “una escena es una unidad de la narración de la película, como son toma, y secuencia. Una escena es una entidad activa sucediendo en un escenario [...] una escena cambia cuando hay un brinco” (Escena, 2000). Es decir, se puede identificar una *escena* cuando se encuentran los personajes en

un mismo escenario, si la *escena* cambia de escenario, o si cambia de día a noche, o si los personajes cambian, entonces se dice que es otra escena.

La *escena* “también puede significar una serie de tomas o incluso, la posición individual de una cámara. Entonces, la escena es una serie de tomas” (Escena, 2000). Por lo tanto, la toma es uno o varios cortes que se encuentran integradas en una escena, se distingue cuando visualmente hay una imagen en *plano general* y pasa a *close up*, o cualquier otro plano, es decir, los personajes pueden estar en el mismo escenario pero el lenguaje audiovisual es continuo y no estático. La toma puede tener una duración de segundos o minutos, los cuales conforman una *escena*.

Las escenas se escriben en el guión literario respetando la siguiente estructura:

Una o dos líneas con margen cargado a la izquierda donde se anota : número de escena, interior o exterior (siempre con abreviaturas Int. Ext. según sea el caso) día o noche y lugar. Las anteriores indicaciones se ponen siempre con mayúsculas subrayadas y es conocido como encabezado de escena. En algunas ocasiones se coloca una pequeña instrucción abajo del encabezado de escena, esto depende del estilo del guionista. Posteriormente se pone el nombre del personaje (con mayúsculas, negritas y en el centro de la página). Abajo del nombre se coloca el diálogo (va con minúsculas, al centro y sin justificar), algunas veces se escribe una acotación abajo del nombre o al inicio del diálogo (siempre va en paréntesis y se refiere a una acción determinada). Al término de cada escena, se pone la palabra “CORTE A:” (con mayúsculas y dos puntos, siempre con margen cargado a la derecha) esto marca el fin de una escena. Al término de la última escena, se debe marcar el final, por ello se escribe “CORTE:” (siempre con mayúsculas, margen cargado a la derecha y dos puntos).

Cada cuartilla se enumera, el número es colocado en la parte superior derecha. Actualmente hay programas para la creación de un guión, en estos se respeta el lenguaje audiovisual pertinente, sin embargo el guión de este producto fue elaborado en Word.

Existen tipografías concretas con las cuales se escribe un guión, en este caso se usó la tipografía; Courier New número 12.

A continuación, el siguiente ejemplo es para poder comprender mejor lo anterior.

1. INT. CASA DE CITLALI.

Citlali se encuentra en el comedor con su madre. Sobre la mesa hay un cuaderno.

CITLALI

Ay... mamá, yo no quiero este cuaderno,
no me gusta ¿me compras otro?

ÁNGELA

¿Por qué no te gusta?

CITLALI

(triste)

Ya no me gusta el color rojo,
¡yo lo quiero verde!

ÁNGELA

Está bien, hoy te lo compro, pero
apúrate.

CORTE A:

El guión literario tiene su propio formato de presentación, de este modo el lenguaje audiovisual es entendible a la hora de producirlo. Por ello, el guión, es una herramienta de trabajo y consta de la sucesión de escenas que narran una historia. Es la base de la producción de cualquier medio audiovisual.

Posteriormente se realiza el guión técnico. En él se registra la planeación concreta de la manera de como se realizará el producto final. Incluye los detalles de la grabación, o filmación, en caso de un rodaje, las escenas, así como los planos, ángulos y el desplazamiento de los personajes. En sí, se desmenuza el guión literario para visualizar los encuadres deseados. El director es quién decide los encuadres, ya que él concibe la forma visual de la narración. Hay diversas formas de realizar un guión técnico, éste dependerá de las necesidades de cada director.

El guión técnico de este proyecto consta de cuatro apartados: el primero, marca el número de escena y toma. El segundo, muestra la imagen (*story board*). En el tercero, se anota el diálogo de los personajes en cuestión; por último, en el cuarto apartado se incluyen las indicaciones técnicas requeridas, es decir, los encuadres, planos y efectos de sonido (veáse anexo p. 123).

El guión técnico facilita la realización del producto. Es una secuencia en la que, si el proceso anterior se ha hecho correctamente, esto facilita el siguiente paso en la creación.

El *story board* es el conjunto de viñetas que narran la historia. "Consiste en la utilización de una serie de pequeños dibujos o bocetos que muestran el desarrollo de las acciones que se tienen que filmar. Sirve de esquema para el personal de producción" (El story, 2014). Es visualizar gráficamente la toma, desde el ángulo, la perspectiva, la postura del personaje, el vestuario, escenario y los elementos importantes que queremos destacar a la hora de animar.

La creación del *story board* es cuestión de imaginación. Existen un sin fin de posibilidades para crearlo, ya sea dibujándolo nosotros mismos o contratar a un ilustrador. Sea cual sea la decisión, el director no debe deslindarse del proceso de producción del *story board*, al contrario, debe estar al pendiente y trabajarlo en conjunto, para generar tomas increíbles.

El *story board* no tiene que ser una obra de arte, el punto más concreto del *story board* es entender los encuadres para poder realizar la producción de las escenas sin problema.

Es trascendente considerar "el número de plano o escena, el encuadre, los indicadores cinéticos, el tiempo de duración del plano y las transiciones [...]. Otros, como la indicación del diálogo, del sonido o de los efectos especiales son optativos" (El story, 2014). No necesariamente tiene que llevar todos los puntos anteriores, pero debe contar con un orden, desde el inicio hasta el final, para lograr el entendimiento a la hora de producirlo.

Los pasos anteriores ayudan a calcular la duración aproximada del producto comunicativo, para esto se realizó un *story reel*.

El *story reel* consiste en leer el guión y grabarlo, dejando las pausas pertinentes de lectura. Es recomendable utilizar el *story board* de la siguiente manera: fotografiar dibujo por dibujo, o lo que es lo mismo, cuadro por cuadro, posteriormente leer el texto y grabarlo, así se calcula el tiempo de duración. Para lograr mayor precisión, se colocan las fotografías en una línea de tiempo, es decir, en un programa de video, (Adobe Premiere). Así como también importar el audio que se grabó. Para poder realizar este proceso se utilizaron 164 fotografías del *story board*. Se acomodan las imágenes de acuerdo con el audio. Se va visualizando y escuchando cómo podría quedar la animación. De esta forma se determina el tiempo aproximado de la animación.

El *story reel* quedó con un tiempo de 15 minutos 30 segundos. La duración en ocasiones puede variar, ya que cuando se está en la etapa de producción, se puede reducir o aumentar. Esta es una decisión del director.

3.1.4 Técnica para el diseño de gráficos

Aún cuando no se termina de escribir el guión: ya sea el literario o técnico, el creador/director tiene que visualizar todos los procesos: preproducción, producción y postproducción.

En la preproducción se realizan los gráficos que serán animados. Existen diversas formas de creación de gráficos en un ordenador, en este caso se empleó la técnica de *foto-real*, la cual es animar sobre escenarios reales. El primer paso, es tener en cuenta los escenarios que se necesitan.

Los escenarios que se consideraron fueron los siguientes: interior de una casa, locales donde venden muebles de madera, el exterior de una casa, la fachada de una escuela así como el interior y exterior de un salón de clase.

8 El segundo paso es, fotografiar los escenarios que parten de la realidad. Para poder realizar esta animación se tomaron 510 fotografías, de ahí se revisaron y seleccionaron las adecuadas para cada escenario.

Una vez que se cuenta con el material seleccionado se produce el gráfico. La técnica de *foto-real* consiste en utilizar la fotografía como guía o boceto e importarla a un ordenador, colocarla en una capa. Esta capa debe estar hasta abajo de todas las demás capas que se crean. Posteriormente, se utiliza la técnica más antigua para dibujar, la cual es calcar el dibujo. Se va dibujando el escenario en otra capa, por ejemplo: se calcan las escaleras de una foto real, entonces se tiene que utilizar las líneas, los colores o la textura necesaria para poder hacerlo.

También se empleó un dibujo iluminado por niños indígenas de Michoacán. Dicho dibujo es una artesanía elaborada en papel amate y pinturas de color, son los dibujos típicos que se pueden encontrar en este tipo de trabajo.

3.1.5 Audio

Los siguientes dos puntos: audio y programa a elegir, se fueron realizando a la par.

Para poder elegir las posibles voces de los personajes se necesita encontrar un color de voz que se apegue a la personalidad de cada personaje. En primera instancia se requiere saber: ¿Cuántas voces se necesitan?, ¿Qué tipo de voces queremos?, ¿Cuántas voces de hombre se necesitan?, ¿Cuántas voces de mujer se requieren?

Se consideraron 8 voces en total: 3 principales, 4 secundarias y una *voz en off*, de éstas, 4 voces son femeninas y 4 masculinas. Se toma en cuenta el color de voz, en cuanto a las voces masculinas, deben ser con un timbre de voz agudo, puesto que los personajes son niños, y cuando son pequeños tienden a tener voz delgada.

Una vez que se cuenta con los locutores, se necesita organizar los tiempos de cabina. Los tiempos quedaron de la siguiente forma:

Personaje	Locutor	Llamado	Horario
Ándres	Karina Altamirano	25 de Enero de 2012	16:00 hrs
Citlali	Naivi Jiménez	25 de Enero de 2012	16:00 hrs
Ángela	Karina Altamirano	25 de Enero de 2012	16:00 hrs
Luciana	Patricia Rojas	25 de Enero de 2012	16:00 hrs
Edahí	Arizbeth Martínez	25 de Enero de 2012	16:00 hrs
Erick	Elias Flores	25 de Enero de 2012	16:00 hrs
Italivi	Marcela Martínez	25 de Enero de 2012	16:00 hrs
Voz Off	Arturo Cano	25 de Enero de 2012	16:00 hrs
Producción	Cargo	Llamado	
Arturo Cano	Grabación de audio	25 de Enero de 2012	15:30 hrs
Elias Flores	Asistente de dirección	25 de Enero de 2012	15:30 hrs
Marcela Martínez	Director	25 de Enero de 2012	15:30 hrs

Antes de grabar se tomaron en cuenta dos puntos importantes: saber dirigir y estar al pendiente en controles.

Un director sabe dirigir, ordenar y tiene claro lo que desea ver y escuchar, sabe organizar. El director es el encargado de explicarles a los locutores el porqué del comportamiento de cada personaje e indicarles la intención o entonación deseada.

El director debe contar con un asistente, ya que el asistente se encarga de hacer anotaciones, así como estar pendiente de que cada locutor esté en el momento y la hora de llamado. El asistente de producción cuida a detalle el funcionamiento de la producción.

Es necesario contar con un ingeniero de audio, éste se encargará de estar en controles y de hacer la grabación. Se requiere que el ingeniero este a cargo de nivelar el audio, buscar los niveles de audio adecuados a cada voz, a su vez, el nivel de audio debe ser similar a todos los audios de los personajes, puesto que todos los personajes tienen un color distinto de voz, es decir uno no se parece al otro. También debe conocer el programa de grabación así como la mezcladora.

El programa de grabación utilizado fue *Abode Audition Cs4*. Después de contar con todas las voces de los personajes grabados se debe realizar la edición de audio. A esto se le llama limpiar el audio.

3.1.6 Diseño de audio

Diseño de audio: “la grabación y el diseño de sonidos es una forma de arte en sí misma y un trabajo encargado típicamente a editores de sonido con una capacidad natural para editar, mezclar y elaborar sonidos en trabajos de arte audible” (Georgenes, 2008: 182). La realización de un buen diseño de audio enriquece el audiovisual y le da fuerza en la proyección. Este proceso se realiza al final, ya que se debe contar con la animación completa, puesto que los efectos de sonido se deben escuchar de acuerdo con lo que se ve.

El diseño de audio se realizó en *Digital Performer*. Este programa es para grabación, edición, diseño de audio, masterización y creación de efectos especiales.

En primera instancia se importa el cortometraje que se generó en *Premiere* para después musicalizar. Dicho de otra, forma se colocan los temas musicales en tiempo y se editan según se requieran. Por último, se posicionan los efectos de sonido, tales efectos fueron proporcionados por la librería de *Nitro Studio*. Los efectos que hacían falta, fueron grabados especialmente para esta animación; se grabaron en las cabinas de la empresa *Nitro Studio*.

En total se utilizaron 13 *tracks* (véase abajo imagen A). Así se le llama a cada línea donde se coloca un audio. Es necesario ordenar y colocar nombre a cada línea de audio, de esta forma la edición será más sencilla y rápida. En este proceso, se puede sustituir cualquier audio cuantas veces sea necesario.

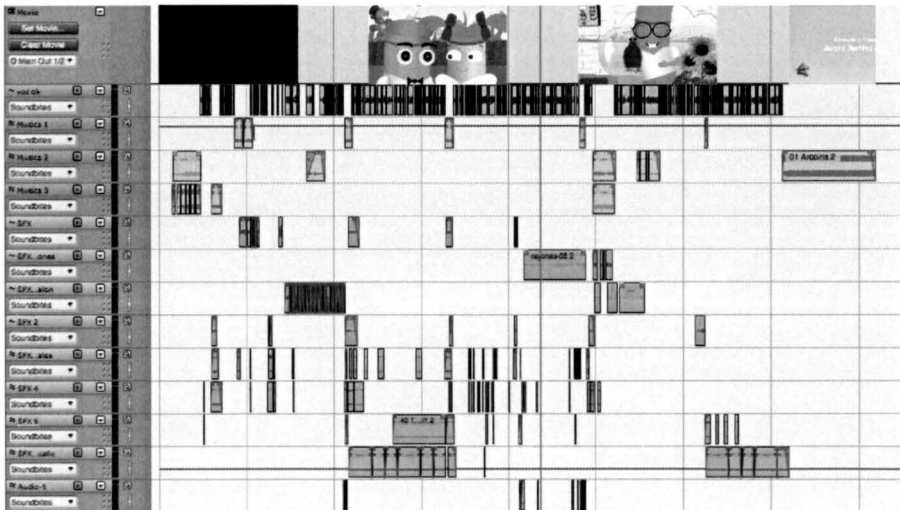


Imagen A

El siguiente paso es sincronizar el audio con el video. Al hecho de tener en posición los audios, es decir, que los audios se encuentran ubicados de acuerdo con la animación, se le llama “síncresis”. La **síncresis** “hace referencia a la percepción de dos estímulos concretos y simultáneos como si de uno sólo se tratase. En el ámbito cinematográfico, esto alude directamente a la percepción de una imagen y un sonido de forma conjunta y unitaria” (Cuadrado, 2002: 306). Es decir, cada imagen cuenta con un sonido en particular, propio de la realidad misma.

Una vez que se tienen sincronizados los efectos, música y la *voz en off* con el video, el ingeniero de audio los tiene que mezclar; a este proceso se le llama **masterizar**. Esto es, realizar una mezcla de todos los **tracks** que se ocuparon. Todos estos **tracks** pasan por una mezcladora de audio virtual, con la que cuenta el mismo **digital performer**. En ella se pueden colocar **plugins** que amplíen el audio sin llegar a saturarlo. De este modo el audio se escucha a un volumen adecuado sin que suba de repente el volumen y llegue a lastimar nuestros oídos.

El sonido es vital para todo audiovisual, aunque siempre se tiende a minimizar su importancia. El audio es el que viste y crea un ambiente de realidad a la hora de sentarse a ver un video, una película, un cortometraje o cualquier otro audiovisual.

3.1.7 Animación

La animación “me permite dar poderes mágicos a las cosas” (Rodríguez, 2007: 28). Ya que es un conjunto de imágenes o gráficos que son colocadas a una velocidad adecuada y considerable, para así lograr movimiento y realidad. Charles Solomon y Ron Stark coinciden con la siguiente definición, “El diccionario dice que animación es derivada de ánima, el vocablo latino para referirse a ‘alma’ o ‘espíritu’, que es el verbo animar’ significa literalmente ‘dar vida a’; que este

término es usado para describir una variedad de técnicas de animación cuadro por cuadro” (Rodríguez, 2007: 28).

Existen diversos objetos, marionetas, muñecos de plástico o de plastilina, dibujo por dibujo, foto por foto, creación de animación multimedia, etcétera, a los cuales se les puede dar la sensación de movimiento, para así dar vida a un personaje. Como se vio, animar es dotar de alma a todo aquello que no la tuviera. Es por ello que se le da vida a un personaje inanimado utilizando imágenes fluidas colocadas cuadro por cuadro para así lograr movimiento.

En el caso de este cortometraje, se utilizó un ordenador para generar la animación. En primera instancia se utilizó *Flash Cs4*, el cual “es un programa de animación en dos dimensiones y edición multimedia [...] Este programa permite tanto la utilización de gráficos vectoriales como imágenes de mapa de bits, sonido, video y un lenguaje de programación propio llamado Actionscript” (¿qué es flash, 2006: 8). Perteneció a *Adobe Creative Suite*. Flash es un software que permite enriquecer un proyecto a nivel gráfico y multimedia ya que podemos hacer animaciones, aplicaciones, interactivos y juegos. Este programa está diseñado, principalmente, para web.

Antes de comenzar a animar se debe contar con los gráficos que se utilizarán. Dichos gráficos deben ser creados por un diseñador. Primero se realizaron los gráficos de los personajes, después los gráficos del escenario.

Se comenzaron a diseñar los personajes a partir del *story board* y psicología de los mismos. El primer personaje que se diseñó fue: Citlali. El diseño fue a partir de figuras geométricas o formas básicas. Hablando en términos de flash: rectángulos y círculos. También se utilizó la herramienta de pincel, pluma, añadimos colores, degradados, texturas, curvas, contornos. En fin, se utilizaron las herramienta de *Flash* para poder crear el cuerpo del personaje.

Posteriormente se realizaron los gráficos de los brazos, las manos, el vestuario: falda y blusa, para después realizar los ojos y boca. Cada gráfico se encuentra en una capa diferente puesto que se necesitan gráficos independientes para poder ser animados.

Para los ojos necesitamos 3 pares de gráficos: ojos abiertos, entreabiertos y cerrados, ya que el movimiento real al cerrar los ojos consiste en tres tiempos.

Para realizar los gráficos de la boca primero debemos preguntarnos ¿cómo deseamos hacer el *lip sync*? (por su nombre en inglés). El *lip sync* o sincronización de labios es “el arte de hacer que un personaje pronuncie una banda sonora grabada previamente. Esta técnica implica crear varias formas de boca y emparejarlas al diálogo apropiado” (Georgenes, 2008: 96). Es decir, es una técnica que se utiliza en la animación para mejorar una sincronía labial, basándose en la sincronía fonética. “Para mejorar el efecto de la técnica de sincronización, se utiliza el sistema de las vocales abiertas y de las labiales, es decir, las consonantes articuladas con los labios. Su aplicación se basa en lograr que, cada vez que el actor original junte los labios al hablar, el actor que lo dobla emita, al mismo tiempo, no una letra vocal, sino una consonante labial como, por ejemplo, una M, una P, o una B. Junto a éstas, existen también las que pueden considerarse como medias labiales o labiales suaves, que son las consonantes labiodentales, como la F y la V” (Arias, 2012).

Existen dos tipos de *lip sync*: básico y complicado. La primera, consiste en la creación de 2 o 3 gráficos de boca: cerrada, abierta y una mostrando los dientes, ejemplo de este *lip sync*, es la caricatura de *Los Picapietra*. La segunda, consiste en elaborar 10 gráficos, mostrando una forma más real de cómo habla el ser humano. Cuando se comienza a realizar el *lip sync*, se tiene que tomar en cuenta los tiempos de cada expresión fonética de acuerdo al diálogo. De esta forma el *lip sync* se muestra con mejor calidad.

Una vez que están elaborados dichos gráficos: las bocas, los ojos, las manos y el cuerpo de frente, necesitamos los gráficos del mismo personaje, pero de espalda y de perfil, ya que nuestro *story board* nos muestra escenas donde nuestros personajes están de perfil o de espalda.

La elaboración de nuestro personaje en la perspectiva de espalda, no tiene gran complicación, es la más sencilla de todas, lo contrario a la perspectiva de perfil, puesto que se requiere el mismo número de gráficos que realizamos en la perspectiva de frente.

Después de diseñar al primer personaje, se continúa con el mismo proceso de realización con cada personaje, se elaboraron consecutivamente: Andrés, Ángela, Luciana, Erick, Italivi, Edahí, y a los extras, los cuales ya no fueron diseñados como tal, más bien fueron una copia y combinación de los anteriores.

En la creación de Italivi y Edahí se emplearon texturas de madera para que el lápiz se viera real, para esto se tomaron fotografías de diferentes texturas así como: mesas, puertas, pisos, muebles, etcétera, hasta encontrar la ideal, la cual fue de un mueble de madera.

Cada personaje cuenta con la perspectiva: frente, perfil y espalda. Está compuesto por los siguientes elementos: manos, brazos, cuerpo (punta y goma) 3 o 4 pares de gráficos para los ojos, 10 gráficos para la boca, y por supuesto el vestuario, que caracteriza a cada personaje, además de estar diseñados en la dimensión 2.5D.

Se conoce la animación en 3D y 2D, pero ¿Cuál es la 2.5D? es un engaño al ojo humano, ya que “genera lo que algunos consideran efecto en 3D. Lo más alucinante es nunca se abandona el entorno de Flash; permanecemos en todo momento en el ámbito de 2D” (Dehaan, 2011: 14). Esta técnica se consigue por medio de sombras, luz y gradientes en el personaje. Si el gradiente (ya sea ovalado o lineal) se coloca adecuadamente, se conseguirá una dimensión que se encuentra entre 2D y 3D, generando la dimensión 2.5D. Esto provoca una ligera ilusión óptica,

que ayuda a mejorar una animación. Esta técnica fue empleada sólo para los personajes del cortometraje, quedando en una dimensión 2.5D, mientras que los escenarios se encuentran en 2D.

Posteriormente se elaboran los gráficos de los escenarios, en este proyecto los gráficos de los escenarios se elaboraban conforme se requerían.

Como ya se mencionó anteriormente, la técnica de animación que se utilizó fue la de foto-real, la cual consiste en importar la imagen al programa *Flash*. Una vez importada, tenemos que convertirla en gráfico. Esta técnica consiste en que la fotografía se utiliza como guía y con el ordenador, la calcamos línea por línea, eligiendo los colores adecuados y utilizando las herramientas necesarias para generar el gráfico.

Es muy importante que cada gráfico se encuentre en diferente capa, ya que de esa forma cada gráfico se podrá mover independientemente.

Para poder animar los gráficos se utilizó el programa *After Effects*, este pertenece a *Adobe Creative Suite*, es un ordenador que crea escenarios en 2D y 3D. Para poder trabajar en *after effects* todos los gráficos tienen que estar en formato *Ai*. Es decir, se utilizan gráficos vectorizados. “Un vector es un objeto definido de manera matemática [...] Este tipo de gráfico se caracteriza por ser muy moldeable y escalable” (¿qué es Flash, 2006: 15). Son creados en *Adobe Illustration*. Esta herramienta “trata esencialmente de una aplicación de creación y manipulación vectorial en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como ‘*mesa de trabajo*’” y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para Ilustración (Ilustración como rama del Arte digital aplicado a la Ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros)” (Introducción, 2012). Con esta herramienta se pueden crear gráficos que, aunque se agranden o se disminuya su tamaño, no se deforman.

Los gráficos fueron realizados en *Flash*, así que se convirtieron al formato *FXL*, el cual es un formato aceptado por *Adobe Illustration*, consecutivamente, dichos gráficos se vectorizan automáticamente al importarlos a *Illustration*.

Una vez que contamos con los archivos en *Ai* y con las modificaciones pertinentes, se prosigue a animar. Considerando que *After effects* es un ordenador capaz de dar vida a un escenario. En este programa se trabaja por medio de composiciones. Una composición es un espacio, llamado “evento”, dentro del que se colocan imágenes o elementos gráficos con los que se hará la animación. Dichos eventos pueden corresponder con una escena. A su vez, una composición puede estar constituida por composiciones más pequeñas. Se puede tener un sin número de composiciones dentro de otras composiciones. Como por ejemplo en este corto, el escenario del salón de clases, está formado por 4 composiciones, cada una de estas composiciones está constituida por otras 8 a 10 composiciones. En este ejemplo, cada imagen o composición está armada por aproximadamente de 8 a 14 capas, que son imágenes fijas.

Tenemos que ordenar nuestro espacio de trabajo, poner un nombre pertinente para poder ubicar cada composición y ubicarla en la línea de tiempo. La línea de tiempo es el espacio donde podemos ver en qué fotograma animamos, aquí se colocan los *keyframes*, o *fotogramas clave*, estos contienen indicaciones específicas que marcan el movimiento, son “fotogramas con un contenido específico, se crean, por tanto, para insertar en ellos un nuevo contenido no existente en la película” (Unidad, 2012). Los *keyframes* se identifican como puntos en forma de diamante de color gris, cuando se coloca uno, quiere decir que en ese fotograma inicia un movimiento, por ende, cuando se coloca uno al final significa que ahí termina el movimiento. Podemos poner incontables *keyframes*, ya que estos mostrarán al objeto en acción puesto que “una animación no es más que una sucesión de fotogramas” (Unidad, 2012). Dicha sucesión de imágenes genera en el ojo del humano la sensación de movimiento.

After effects cuenta con una herramienta llamada: *puppet o movimiento libre*, la cual ayuda a que el movimiento de brazos sea más sencillo así como la flexibilidad que se logró implementar en el cuerpo de los personajes al caminar.

Para comenzar a realizar la animación, se tomó en cuenta el siguiente orden:

1. **Lip sync** del/los personaje/s en cuestión.
2. Animar cuerpo del/los personaje/s en cuestión.
3. Animar brazos del/los personaje/s en cuestión.
4. Encuadre
5. **Renderizar**

La animación de boca, se realizó con el mayor cuidado partiendo de los sonidos fonéticos al pronunciar cada palabra. Por mencionar un ejemplo: en una escena de 5 segundos se utilizaron 20 capas con diversos gráficos de bocas.

Animar el cuerpo antes de los brazos es importante, ya que al animarlo sabemos qué movimiento se realizará, es decir, en este caso, los personajes son lápices, se les implemento un movimiento que simula la flexibilidad en su cuerpo, con movimientos ligeros de izquierda a derecha cada vez que caminan. Una vez que contamos con este movimiento se animan los brazos.

Los brazos deben seguir al cuerpo, se logró que los brazos no se separen del cuerpo, además se utilizó la herramienta *puppet* para lograr flexibilidad en brazos.

Es muy importante mostrar el encuadre deseado para que el lenguaje audiovisual sea dinámico. Existen dos formas de realizar el encuadre: escalamos la composición general o utilizamos una cámara. En este caso se emplearon los dos según la escena.

Para escalar una composición, se tiene que hacer más grande o más pequeña la imagen, es decir, la posicionamos como se muestra en el guión técnico y obtendremos el encuadre ideal.

Para poder realizar un encuadre, a partir de escalar la composición, necesitamos trabajar en un escenario 2D, donde los gráficos son planos. En los escenarios 2D se trabajan con coordenadas X , Y . Las cuales se manejan como si estuviésemos trabajando en un plano cartesiano (véase imagen B).

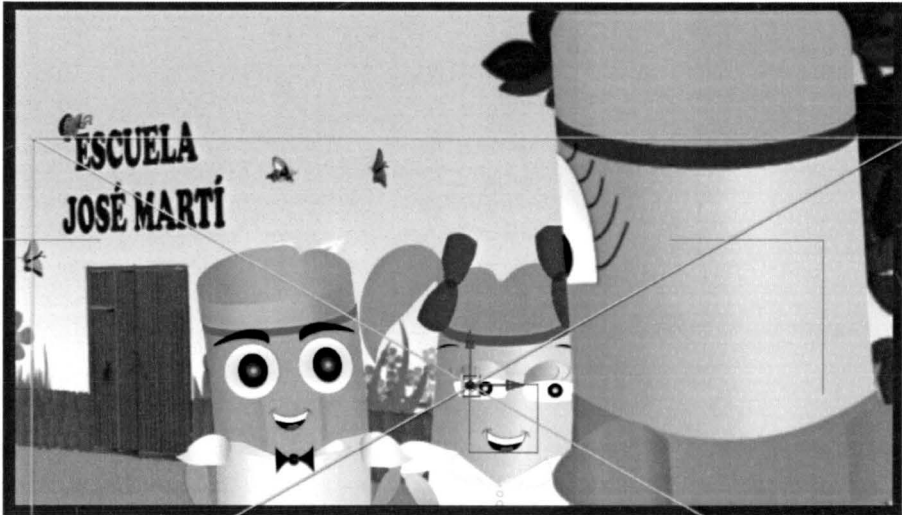


Imagen B

En la imagen anterior se puede ver dos flechas cada una corresponde a una coordenada. La roja es la coordenada X y la verde es la coordenada Y .

También podemos hacer un encuadre partiendo desde perspectivas diferentes, aquí se utiliza una cámara. El hecho de usar una cámara implica que las composiciones deben estar en 3D, tal paso consiste en, ir a la línea de tiempo, ahí se encuentra un ícono; capa 3D, la cual permitirá manipular en 3 dimensiones.

Al animar en un escenario 3D, se ocupan coordenadas X , Y y Z . Representadas con los colores: rojo, verde y azul, respectivamente (véase imagen C).

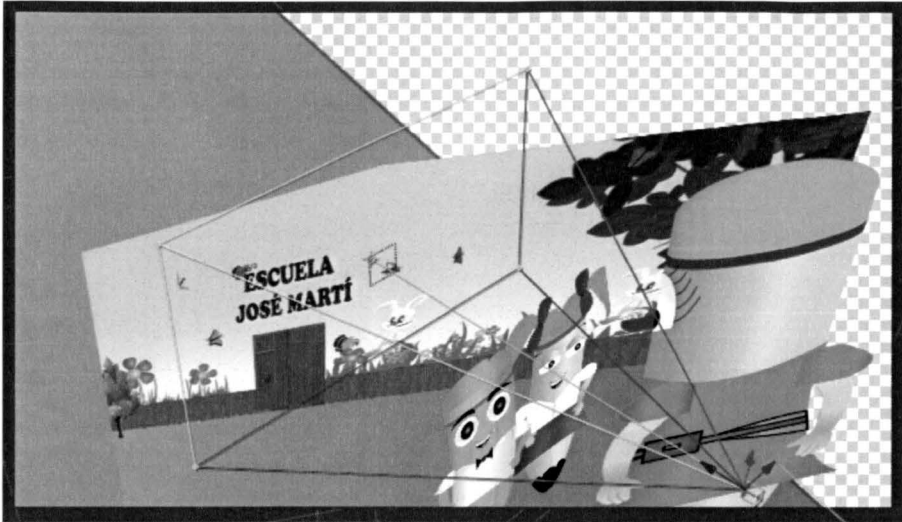


Imagen C

La coordenada Z es la que marca la dimensión 3D. El encuadre es el último paso que se realiza en cada toma.

Posteriormente se **renderiza**, esto es “el proceso de generar una imagen desde un modelo. Este término técnico es utilizado por los animadores o productores audiovisuales [...] La palabra renderización proviene del inglés render, y no existe un verbo con el mismo significado en español, por lo que es frecuente usar las expresiones renderizar o renderear” (“Renderización”, 2013). Se entiende que al hacer un **render**, el ordenador genera una película que tiene la duración de la toma que realizamos. Conforme se termina cada toma se van generando archivos de video en formato **.mov**, los cuales se fueron nombrando, según la escena y toma, para después, realizar la edición final en un programa de edición de video.

3.1.8 Edición de Video

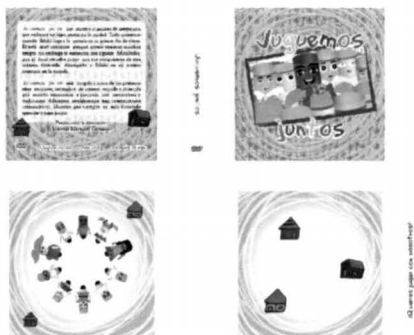
Para la realización de la edición de video se utilizó *Adobe Premiere Pro*. Este ordenador pertenece a *Adobe Suite Creative*. En este proceso se realiza la edición de imagen, es decir, se ordenan los *renders* conforme el guión técnico, para ir formando las escenas. Esto consiste en ubicar cada toma que se realizó en *After*. Se genera una línea de tiempo con las medidas adecuadas a los *renders* realizados en *After effects*, el tamaño del archivo es: 1280x720, esta medida es *HD*.

El audiovisual esta conformado por fragmentos de video que se fueron uniendo, generando un cortometraje de 15 minutos. El cual fue armado con un total de 11 escenas, 164 tomas.

Una vez que se cuenta con esta edición, se origina el *render* final, es decir, la mezcla de todos los *renders* en un sólo video, mismo que se realiza en el mismo programa; Premiere.

3.1.9 Presentación del producto comunicativo.

La presentación del producto comunicativo debe ser pertinente al público, es decir, se debe generar el diseño de la caja del DVD con estructura, colores y tipografía adecuados para que sea atractivo para los niños. Se eligieron elementos mismos del cortometraje.



Los anteriores procesos están estructurados para poder realizar una animación, un paso lleva al otro, no es recomendable saltarse un proceso ya que causaría dificultades para la conclusión de un cortometraje animado.

3.2 Recursos

A continuación se muestran tres tablas: la primera muestra el plan de trabajo, esto es, el tiempo de elaboración del cortometraje. La segunda, refiere a los recursos humanos. La tercera, muestra el costo total de dicha animación.

3.2.1 PLAN DE TRABAJO								
	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
Investigación del tema	█							
Creación de personajes		█						
Guión literario		█						
Guión técnico			█					
Story board			█					
Story reel				█				
Gráficos				█				
Grabación de audio				█				
Diseño de audio								█
Animación				█				
Edición de video							█	
Presentación del producto								█

3.2.2 RECURSOS HUMANOS

	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio	Julio	Agosto
Investigación del tema 1 persona	█							
Ilustrador creativo		█						
Guionista		█						
Ilustrador			█					
Editor de video y audio				█				
2 Diseñadores				█				
1 Ingeniero de audio				█				█
2 Animadores 2D				█	█			
Editor de video							█	
Diseñador gráfico								█
Asistente de producción	█	█	█	█	█	█	█	█

3.2.3 RECURSOS ECONÓMICOS

	Unitario	Subtotal
Investigación del tema - 1 persona	8,000.00 por proyecto	8,000.00
Creación de 6 personajes - Ilustrador	10,000.00 por proyecto	10,000.00
Guión literario - 1 Guionista	8,000.00 por proyecto	8,000.00
Guión técnico y story board - 1 ilustrador	120.00 por viñeta (164 viñetas)	19,680.00
Story Reel - 1 editor de video y audio	1,000.00	1,000.00
Gráficos - 2 diseñadores	32,000.00 por mes	64,000.00
Grabación de audio		
- 5 horas de cabina con ingeniero de audio	2,300.00 por hora	11,500.00
- Edición de audio	2,000.00 por proyecto	2,000.00
- 7 Locutores (por proyecto)		
Karina Altamirano (Andrés y Ángela) Cabe destacar que esta voz es comercial, ya que es la voz de Gohan, Dragon Ball Z, por lo cual tiene un costo más elevado.	5,600.00	5,600.00
Naivi Jiménez (Citlali)	2,000.00	2,000.00
Patricia Rojas (Luciana)	2,000.00	2,000.00
Arizbeth Martínez (Edahí)	2,000.00	2,000.00
Elias Flores (Erick)	2,000.00	2,000.00
Marcela Martínez (Italivi)	2,000.00	2,000.00
Arturo Cano (Arturo Cano)	2,000.00	2,000.00

Diseño de audio		
- Ingeniero de audio		
- Musicalización (tracks proporcionados por el cliente).	900.00	900.00
- Efectos especiales de librería y creación de los faltantes en cabina.	1600.00	1600.00
La masterización en formato .wav 24 khz 16 bits, incluida en el costo.		
Animación	15,000.00	
- 2 Animadores 2D	mensual	120,000.00
Trabajara lunes a viernes 8 horas de trabajo	cada uno	
Edición de video		
- Editor e Isla de edición con master digital en formato .mov .mp4	1,600.00	1,600.00
	por proyecto	
Presentación	100.00	2,000.00
- 20 cajas para DVD	c/u	
Incluye DVD, diseño de portada e impresión.		
Asistente de producción	9,500.00	
- 1 persona	mensual	76,000.00
Trabajara de lunes a viernes 9 horas por 8 meses de producción		
Otros recursos	6,500.00	
- Renta de lugar donde se desarrollara el proyecto	mensual	52,000.00
- Luz	3,000.00	24,000.00
- Papelería	5,000.00	5,000.00
(hojas carta, lapices, plumas, gomas, libretas, folders, marcadores.)	pago único	
- 3 Computadora	12,000.00	24,000.00
- 1 impresora con escaner	2,000.00	1,333.33
- Enceres	2,000.00	6,000.00
(agua, café)	trimestral	
Director	Por proyecto	72,994.13

Total 529,207.46

*Precios fundamentados en *Guía internacional para saber como y cuanto cobrar por tu trabajo creativo (2010)* dicho artículo está basado en *la Guía de Precios del Gremio de Artistas & Manual de Pautas Éticas 12ª Ed. 2007*, fecha de consulta: 22 de enero de 2014, disponible en: <http://67.19.107.250/~acartoon/?p=2413>

Conclusiones

El objetivo principal de la serie de cortometrajes *Juguemos juntos* es fomentar en los niños urbanos una aceptación intercultural donde las barreras de etnia, raza, clase social, generacional o género no importen, para que convivan en armonía con los otros. A su vez, concientizar a los niños desde temprana edad para aceptarse entre sí. Para ello, debía pensar en “algo” que a los niños de 5 a 8 años de edad les llamará la atención. Por ejemplo, si se realizaba una tesis los niños no la leerían; en cambio, es más sencillo y digerible que les atraiga un audiovisual. Por lo tanto, determiné realizar una serie de cortometrajes animados. Lo primero que pensé fue "no sé utilizar bien una computadora como para hacer una animación". Sin embargo, ésta no fue razón para detenerse. Desde un inicio tuve en cuenta el grado de trabajo que conllevaría un proyecto así, lo que no preví, fue todo el aprendizaje que ahora he adquirido en la elaboración de este proyecto.

La base fundamental de un proyecto es la investigación del tema en cuestión, puesto que debemos conocer el tema para poder hacer una propuesta adecuada. Entre más investigación del tema tengamos, más sencilla será la forma de proyectar la idea. En este caso se trató del tema comunicación intercultural.

La comunicación intercultural es el intercambio de información, de costumbres, de culturas. Si todos logramos aceptarnos, llegaremos a fines comunes: a la no discriminación para poder generar un mundo incluyente. Como lo mencioné anteriormente, revolucionaremos un cambio importante en la historia y sobre todo en nuestras vidas.

Durante la elaboración del producto comunicativo, realicé invariables procesos. Unos me costaron más trabajo que otros, otros definitivamente fueron fallidos y los tuve que realizar de nuevo. A continuación, describo los procesos de producción a los que me enfrenté.

La elaboración del *story board* es cuestión de imaginación. La pregunta clave es ¿cómo me lo imagino? Este proceso para muchos es el más sencillo, pero... ¿qué pasa cuando no sabemos dibujar? Quizá sea un proceso complicado puesto que nos podemos imaginar muchas cosas pero no dibujarlas. Lo anterior, en un principio, fue un impedimento para poder realizar el *story board*. Sin embargo existen muchas opciones para poder hacerlo: conseguir a una persona que sea experta dibujando o sencillamente hacerlo nosotros mismos. Por fortuna, tuve quien me apoyara en este punto. No es un experto ni mucho menos un ilustrador, pero dibuja mejor que yo. Lo mejor de todo es que sus dibujos son entendibles, además, visualiza y deja impregnado el dibujo con las perspectivas de cada toma, tal cual se las imagina. Esto no significa que nos debemos deslindar del proceso de producción del *story board*, al contrario, debemos estar al pendiente y trabajarlo en conjunto, para generar tomas increíbles.

Posteriormente, se tenían que generar los gráficos en un ordenador, pero ¿cómo crear los gráficos en un ordenador si no sé dibujar? Otro problema más para la creación de la animación. Fue entonces cuando apareció la gran técnica de animación, la cual es animar sobre escenarios reales; a esta técnica se le llama foto-real. El primer paso es tener muy en cuenta los escenarios que se necesitan.

Para esta animación, por ejemplo, se necesitaron los siguientes escenarios: interior de una casa, locales donde venden muebles de madera, el exterior de una casa, la fachada de una escuela, así como el interior y exterior de un salón de clase. El segundo paso es fotografiar los

escenarios reales. Comencé por el escenario que tiene más apariciones en la historia, así que elegí una escuela. Además de ir a fotografiar los escenarios, decidí grabar los efectos especiales que ocuparía de ese mismo lugar.

Para poder sacar fotografías de la escuela, se requiere la autorización de la Directora, y para llegar a este punto se requiere una serie de escritos para lograr el permiso. En fin, este proceso me llevó 15 días. Durante estos 15 días fui planeando y desarrollando un pequeño guión, el cual me ayudó para poder grabar los efectos de sonido que requería.

Para esto me apoyé del guión técnico, de la siguiente forma: sólo se transcriben los efectos que se necesitan, es decir, leemos el guión y extraemos todas las notas de efectos especiales como: aplausos, risas, burlas, algunas palabras de niños, bullicios en salón de clase, etc. Esto facilitó el proceso de producción de audios.

Después, ¡a tomar fotos! Tomé fotos de todo, hasta el mínimo detalle del salón. Es mejor tener miles de fotografías a que falte una. Acomodé el salón justo como me imaginé a los personajes interactuando en él. Coloqué las mesas en diferentes posiciones, tomé fotos con diversas perspectivas tanto de muros, paredes, mesas, sillas, etcétera. También tomé fotografías de la fachada. Al final del día tomé 400 fotografías y grabé 15 audios de este escenario. En esta ocasión la grabación de audios fue un fracaso rotundo, ya que los audios no contaban con buena calidad, puesto que utilicé una herramienta, que sí es funcional, pero no para esta ocasión, use una grabadora de reportero. ¡Grave error! ningún audio pude rescatar, se escuchaban con ruidos, no se distinguía lo que decían los niños, etc. Prueba fallida. Posteriormente se resolvió este problema, el cual se explica en el apartado “diseño de audio”. En cuanto a las fotografías, fueron sumamente útiles.

Continúe con el siguiente escenario, el interior de una casa. Esa casa tenía que ser como me la había imaginado, unas escaleras cortas con un descanso. Una vez encontrado el escenario a tomar fotos desde diferentes perspectivas. Por último, buscar el escenario de un local donde algunas personas indígenas se encontraran vendiendo muebles. Ya que encontramos el escenario idóneo para la animación, nos dispusimos a tomar fotografías. En total se tomaron 506 fotografías, las cuales se revisaron y seleccionaron para poder utilizarlas en la animación.

Desde mi experiencia, podemos regresar a los procesos anteriores una y otra vez, cuantas veces sea necesario para lograr un mensaje más claro, o un encuadre que deseemos cambiar. Por lo anterior, me regresé al guión literario puesto que encontré un elemento que me hacía falta para concretarlo. Un dibujo pintado por niños indígenas. Este dibujo se utilizó para la descripción que hace Edahí de las fiestas de su pueblo. Desde un inicio quise mostrar un dibujo realizado por niños; un dibujo real, para que los niños que vean este capítulo cambien su perspectiva respecto de los niños indígenas. Quise mostrar una artesanía elaborada en papel amate y pinturas de color. Este tipo de artesanía fue elaborada por una familia del Estado de Michoacán. El padre elabora el dibujo y sus hijos lo iluminan de colores vivos. Consideré necesario incluir elementos propios de culturas pertenecientes a México.

Prosigue la grabación de audio. Para esto se deben tomar en cuenta las voces que necesitamos. Se consideraron 8 voces: 3 principales, 4 secundarias y una voz en Off. 4 voces femeninas y 4 masculinas. Una vez que contamos con lo anterior, necesitamos acordar con las personas que interpretaran a los personajes de la animación, si desean participar en este proyecto.

Antes de hacer la grabación debemos estar seguros de que elegimos las voces adecuadas, así que se realizó una pequeña prueba, la cual consistió en grabar la voz de cada persona

interpretando al personaje en cuestión. La grabación no tiene que ser complicada (podemos utilizar una grabadora de reportero) puesto que sólo es una referencia y análisis de timbre de voz.

Considerando que las personas para grabar las voces de los personajes no son locutores ni profesionales en la materia, podemos calcular el tiempo de grabación, de acuerdo a su desembolvimiento ante una grabadora. Es decir, si a mi personaje “X” le costó trabajo cuando presioné REC en la grabadora, entonces me costaría un poco más de trabajo a la hora de grabar en cabina. Y si a mi personaje “Y” no lo inhibió el hecho de ser grabado, entonces la grabación en cabina sería más sencilla. Esto nos ayuda para poder definir el tiempo de grabación en cabina, el cual fue de 9 horas, quizá el tiempo que se estimó no fue el exacto pero sí una aproximación.

En este punto te puedes dar cuenta de quién está realmente comprometido con el proyecto: si los actores (cabe destacar que no son actores, sin embargo comenzaré a nombrarlos así) son puntuales al llamado, si llegan al llamado, si leyeron el guión (antes de presentarse), porque la lectura de guión es muy importante para la excelente interpretación del personaje, en fin... En este proceso así como se seleccionaron las voces, también se descartaron algunas, principalmente por la falta de compromiso.

Es un proceso complicado puesto que tienes que organizar varios puntos simultáneamente: organizar tiempos de cabina, tiempos de los actores que darán vida a los personajes de la animación. Uno de los puntos complicados es organizar los tiempos a partir de los horarios disponibles en las cabinas de la Universidad con los actores y hacer que coincidan.

Además de organizar los tiempos, debemos considerar otros aspectos de la preproducción como: la atención hacia los actores, ofreciendo, agua o refresco y bocadillos. Organizado lo

anterior, nos disponemos a grabar. El tiempo total de grabación en cabina fue de once horas y media.

El programa que se utilizó para poder realizar la grabación del audio fue *Adobe Audition Cs4*. Después de contar con todas las voces de los personajes grabados debemos realizar edición de audio. Es decir, se limpia el audio, tardé un mes completo para tener dicha edición. También se realizó un montaje de música pero sin efectos de audio. Para este punto ya debía de haber contado con los efectos de sonido, sin embargo todavía no solucionaba este problema, puesto que no sabía cómo grabarlos. Este proceso se explica en “diseño de audio”.

Posteriormente, se monta el audio en una línea de tiempo (utilizando el programa Vegas 10). Con la primera escena que realicé, me di cuenta de que el audio tenía muchos errores; desde la grabación hasta en el modo de dirigir. El audio tenía variaciones de sonido, la voz del personaje Edahí junto con la del personaje Citlali, y Luciana, se escuchaban diferentes: diferente volumen, en unos se escuchaba eco en otros no, además la pronunciación no era tan clara. Este audio fue un fracaso. Tenía dos opciones: la primera, hacer una gran edición de audio para que el audio se escuchara similar, lo cual implicaría un gran trabajo porque los audios estaban muy mal grabados, o la segunda, volver a grabar todo.

Se decidió volver a grabar todo. Consideré los errores del anterior audio y reflexioné sobre el más grande problema al que me enfrenté: ¿Por qué se escuchan diferentes los audios?

Los audios se escuchan diferentes porque se deben grabar en las mismas condiciones, es decir, el sonido de una cabina varía un poco al de otra cabina. Este hecho marca mucho la diferencia, y no fue el mayor de mis problemas. Otro problema fue que se debe nivelar el audio, buscar una *ganancia* o *niveles de audio* adecuados a cada voz. También se debe buscar el

volumen ideal o similar a todos los audios de cada personaje, puesto que todos los personajes tienen un color distinto de voz. Es decir, uno no se parece al otro. Este fue uno de los principales problemas, ya que no soy experta en audio y por lo tanto no tenía el conocimiento para nivelar el sonido, para manipular la mezcladora. En sí, no contaba con el suficiente conocimiento para realizar un audio de calidad.

Otro problema, (me atreví a decir, es el más importante) es saber dirigir. Saber explicarle y mostrarles a tus actores, cómo deben de interpretar al personaje. Es una tarea muy complicada, sobre todo si tus actores no son profesionales en la materia. Un director sabe dirigir, ordenar y tiene claro lo que desea ver y escuchar, sabe organizar. Es cuestión de adoptar el papel de director. Entonces, como guionista, creadora y directora, tenía clara la idea y lo que quería mostrar, sólo era cuestión de hacérselos ver a mis actores. Explicarles el porqué del comportamiento de cada uno. Y a la hora de grabar, decirles la intención o entonación deseada.

La siguiente grabación debía de estar mejor organizada, debía cuidar cada detalle. Ya que no soy experta en audio, debía estar pendiente de dos aspectos: dirigir y grabar. Decidí grabar con el apoyo de una persona, él se dedicó a estar al tanto de grabar. También me apoyé en otra persona que conocía a detalle este proyecto, él me ayudó y formó parte de la producción del audio. El tiempo que utilicé para grabar a todos mis personajes fue de cuatro horas.

A todos los actores los cité en el mismo horario, precisamente para solucionar los errores anteriores, además el diálogo de algunos actores era pequeño. Una vez que terminaba un actor con la locución, ya estaba el otro actor dispuesto a grabar.

Después de la grabación, se procede a realizar la edición del audio. Tardé un mes en este proceso. Contaba con las voces de los personajes en frío, con una calidad de audio que superaba

a la primera: mejor intensión, pronunciación y mejor dirección. Cabe mencionar que no estaba completo el audio, ya que faltaban los efectos de sonido, la musicalización (aunque ya tenía los temas musicales no era el momento de incorporarlo a la edición) y la masterización. A este proceso se le llama diseño de audio, el cual fue elaborado hasta el final.

El diseño de audio es un proceso complicado ya que se tienen que sincronizar los efectos de acuerdo con la imagen. Además no contaba con los efectos especiales. Los primeros que grabé fueron un fracaso. También necesitaba el cortometraje final para poder colocar adecuadamente los efectos especiales y no trabajar doble. Necesitaba generar una mezcla de audios para que el audio se escuchara de buena calidad.

Para este proceso se decidió cambiar a otro programa de audio el cuál es: ***Digital Performer***. Este programa es para grabación, edición, diseño de audio, masterización y creación de efectos especiales. Decidí cambiar a este programa porque aprendí a manejar esta herramienta en mi trabajo, lo cuál me ayudó a desarrollar un audio de calidad. En este punto se resolvió el problema de los efectos especiales, ya que fueron proporcionados por la librería de ***Nitro Studio***. Los efectos con los que no contaba la librería, los tuve que grabar en las instalaciones de ***Nitro Studio***. Una vez que se cuenta con los efectos de sonido, la ***voz en off***, se tiene que realizar una sincronía entre imagen y audio, para después ***masterizar*** el audio. Esto es, realizar la mezcla adecuada donde los niveles de audio no saturan al espectador. El audio debe contar con fuerza, armonía y realismo.

La animación es el proceso más complicado de la producción, ya que se utilizó un ordenador. Para muchos puede parecer un proceso relativamente fácil, si se sabe utilizar un programa de animación pero, si no sabemos utilizar ningún programa, es imposible. Pero, si se

tienen las ganas de hacer una animación, se buscan los medios para hacerlo aunque el tiempo de espera sera mayor. Es decir, te puedes apoyar en tus maestros, en un especialista en la materia, o simplemente, en la actualidad, se puede recurrir a internet y buscar documentos o tutoriales que explican cómo se usa un programa.

En primera instancia comencé a utilizar *Flash Cs4*. Después de un par de meses me mudé a la versión *Cs5* que, para ser sincera, no cambia mucho. Por último, terminé utilizando *Cs6*, el cual es la actualización más reciente de la *Suite*.

Antes de comenzar a animar debemos contar con los gráficos que utilizaremos. Decidí crear primero todos los gráficos de los personajes, después los gráficos del escenario; estos los iba creando conforme se iban requiriendo. Se comenzaron a diseñar los personajes a partir del *story board* y psicología de los mismos.

Una vez que se cuenta con los gráficos de los personajes, se tienen que crear los gráficos de los escenarios de la animación. En este proyecto los gráficos de los escenarios se iban creando conforme se requerían.

El punto de partida para poder comenzar es desde donde nosotros consideremos conveniente, así que se comenzó con la escena 3, la cual era una de las escenas más complicadas. Consistía en que Citlali bajara de las escaleras de su casa, mostrando visualmente una camara subjetiva. Esta toma tiene una duración de 8 segundos, sin embargo tarde cerca de 4 meses, debido a que no sabía utilizar el programa. La imágen se veía pausada y resultaba visualmente poco agradable. Apenas comenzaba el principio del aprendizaje, puesto que tan sólo llevaba 8 segundos de una animación de 15 minutos.

Conforme pasaba el tiempo conocí otro programa para animar, se llama *After effects*. Quise animar con este programa pensando en que quizá sería más rápido y fácil, así que decidí hacer una prueba: realizar la misma escena.

Los gráficos que ya tenía realizados estaban en *Flash*, así que tuve que convertirlos al formato *FXL*, el cual es un formato aceptado por *Adobe Illustration*.

Una vez que se convierten los gráficos a *FLX*, los importamos a *Illustration*. En este paso me encontré con un grave problema, cuando importamos los archivos *FXL* a *Illustration* pierden la gama de colores o los transforma perdiendo el color original. Es decir, algunos archivos *FLX* los deja en la gama de grises, en otros archivos me genera un color distinto al que ya tenía establecido en *Flash*. Así que ahora tenía que solucionar el problema. La solución que encontré fue volver a seleccionar el color que me pareciera adecuado.

Es necesario mencionar que con *After effects* tardé cerca de un mes para realizar esta escena, con una duración de 8 segundos. Es mucho tiempo para una escena de tan poco tiempo, pero debemos considerar que apenas estaba aprendiendo a utilizar este ordenador.

Una vez que animé en *After effects* y *Flash*, me pareció más fácil *After effects* y más rápido. No quiere decir que *After effects* sea mejor que *Flash*, sencillamente son herramientas diferentes que se pueden utilizar en diversos proyectos. Considerando que *Flash* es más funcional cuando la animación contiene una interacción, mientras que *After*, se especializa en efectos especiales y montaje de video, así como la creación de escenarios animados en 2D y 3D, sin interacción alguna.

La ventaja que encontré en *After effects* es la practicidad, ahorro de tiempo y la maravillosa herramienta de *puppet*, la cuál me ayudó a que el movimiento de brazos sea más

BIBLIOTECA UACM

sencillo, así como la flexibilidad que logré imprimir en el cuerpo de los personajes al caminar. En cambio con *Flash* me costó mucho trabajo hacer este tipo de movimientos.

Se debe considerar un orden para animar. En primera se debe realizar el *lip sync*, la animación de boca. Es un paso fácil de hacer y a su vez el más tedioso, puesto que debemos encajar el audio ya grabado con las bocas, dependiendo del sonido. Para mejorar el *lip sync* se recomienda vernos en un espejo y pronunciar lo que tenemos en el audio. De inmediato ir colocando las bocas de acuerdo con nuestro movimiento de boca. De esta forma será más rápido el *lip sync*. Es un proceso tedioso, ya que es tardado. Por mencionar un ejemplo: en una escena que tiene la duración de 5 segundos se utilizaron 20 capas con diversos gráficos de bocas.

En este ordenador se tiene que aprender a animar en coordenadas. La coordenada Z es la que marca la dimensión 3D. Al principio fue incomprensible este escenario de trabajo, pero conforme lo fui explorando me di cuenta de cómo se puede manipular la cámara. En ocasiones es más fácil manipular los movimientos en dos vistas: frente y horizontal, para que así por un lado, se visualice la cámara y por el otro, como veríamos la imagen de frente.

Antes de animar se tiene que tener en cuenta el tipo de encuadre o perspectiva que queremos mostrar, sin embargo se realiza este paso al final de cada toma.

Cabe destacar que gracias a que se estuvo utilizando *Flash* antes de *After effects*, se pudo entender el funcionamiento del programa, puesto que se ya conocían los fotogramas clave, la línea de tiempo y algunas herramientas, así como términos que son similares en todos los programas de *Adobe Creative Suite*.

Desde un inicio tenía muy claro que yo quería realizar todo lo que conlleva la realización de una animación desde la idea hasta la creación. Sin embargo, conforme fueron avanzando los

procesos, me di cuenta de que es necesario el apoyo de alguien. Basta ver los créditos de alguna película o cortometraje para darnos cuenta del grado de dificultad que tiene la elaboración de una animación. Por ello son equipos de producción muy grandes.

La creación de una animación es un gran reto, desde la idea hasta la realización. He aprendido a manejar algunos programas de audio, video y animación, así como a realizar investigación del tema en cuestión. Entrelazar el sustento teórico con el producto comunicativo, es una parte complicada que al final se logró plasmar.

A partir de la producción de este cortometraje me adentré en el mundo real de lo que conlleva un proyecto así. Aprender siempre. Día a día se tiene que investigar el tema y la forma de llevar a cabo la idea, para que cuando sea proyectada la animación, el mensaje sea entendido, así como lograr captar la atención del público meta. Eso es lo importante. Generar en el público un cambio y aceptación hacia lo diferente, donde todos los niños jueguen juntos sin importar su clase social, grupo étnico, género o religión.

La comunicación intercultural es un puente comunicacional que sirve para el intercambio de saberes, de costumbres, tradiciones, vivencias, posturas políticas, religiosas, etcétera, entre personas pertenecientes a diferentes grupos. La comunicación intercultural logra, a partir del diálogo, una aceptación a lo diferente, a lo que no conocemos. Si cada persona se permitiera conocer a otra persona sin importar de dónde es, qué lengua habla, de qué clase social o grupo étnico es, se generaría un cambio. Destruyamos esos conflictos interculturales y entablemos un diálogo y aceptación hacia la otredad.

Considero que esta serie de cortometrajes, *Juguemos juntos*, puede generar en la sociedad, concretamente en los niños, una transformación en el futuro. Esa es mi utopía.

Bibliografía

Albertani, Claudio (1999), *Los pueblos indígenas y la ciudad de México. Una aproximación*, México, UAM-X, fecha de consulta: 27 de abril de 2011, disponible en:
(<http://redalyc.uaemex.mx/pdf/267/26701211.pdf>)

Alsina, Miquel Rodrigo (1999), *La comunicación intercultural*. Barcelona, Anthropos.

Arias, Sebastian (2012), *¿Lipsynch? ¿Lipsync? ¿Labiales? ¿Sincro? Parte 1*, fecha de consulta: 30 Agosto de 2013, disponible en:
<http://doblajeenargentina.blogspot.mx/2012/08/lipsynch-lipsync-labiales-sincro.html>

Berlo, David K., (2000), *El proceso de la comunicación: introducción a la teoría y a la práctica*, Buenos Aires, El Ateneo.

Carpeta de información básica (2011), CONAPRED, fecha de consulta: 13 de Mayo de 2011, disponible en: <http://i.guerrero.gob.mx/uploads/2011/03/conapred.pdf>

Castro Gómez, Santiago y Ramón Grosfoguel (2007), *El giro de colonial. Reflexiones para una diversidad epistémica más allá del capitalismo global*, Bogotá, Siglo del hombre editores.

Catálogo de las lenguas indígenas nacionales. Variantes lingüísticas de México con sus autodenominaciones y referencias geoestadísticas. (2010), INALI, fecha de consulta: 7 de marzo de 2014, disponible en: <http://www.inali.gob.mx/clin-inali/>

Censos y conteos (2010), INEGI, fecha de consulta: 27 de Abril de 2011, disponible en:

<http://www.censo2010.org.mx/>

Comunicación comunitaria (2005), consultado: 13 de Mayo de 2011, disponible en:

http://www.comunicacioncomunitaria.org/index.php?option=com_content&view=article&id=56.

Convención sobre los Derechos del niño (1990), ONU, fecha de consulta: 10 de Mayo de 2010,

disponible en línea: <http://www2.ohchr.org/spanish/law/crc.htm>

Corsi, Jorge (1984), *Violencia familiar: una mirada interdisciplinaria sobre un grave problema social*, Buenos Aires, Paidós.

Cuadrado, Francisco José (2002), *Lo Sonoro Cinematográfico: una Percepción Acusmática, Comunicación (Sevilla)*. Vol. 1. Núm. 1, pp. 299-311.

Czarny, Gabriela (1995), *Acerca de los procesos de interculturalidad: niños de origen mazahua en una escuela pública en la ciudad de México*, México, Tesis de maestría del DIE-CINVESTAV.

Dehaan Jean, (2011). *Diseño y animación de caracteres en Flash 8*, fecha de consulta: 23 de Noviembre de 2011, disponible en:
http://solutionpartners.adobe.com/es/devnet/flash/articles/design_character_print.html

Dussel, Enrique (2000), *Transmodernidad e interculturalidad*, México, UAM-I.

“El story board” (2014), *Todografico*, fecha de consulta: 1 de enero 2014, disponible en:
<http://todografico.wikispaces.com/El+storyboard>

“Escena” (2000), *Cinemprensencia*, fecha de consulta: 26 de agosto 2013, disponible en:
http://elokuvantaju.uiah.fi/spanish/study_material/screenplay/kohtaus.jsp

Galán Fajardo, Elena, “Fundamentos básicos en la construcción del personajes para medios audiovisuales”, *Enlaces*, número 7 (Junio 2007), fecha de consulta: 25 de agosto de 2013, disponible en: <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2007b/ElemaGalan.pdf>

García, Ana Lidia (2006), *El fracaso del amor. Género e individualismo en el siglo XIX mexicano*, México, El colegio México-Universidad Autónoma del Estado de México.

Georgenes, Chris (2008), *Trucos con Adobe Flash CS3*, México, Alfaomega Grupo Editor.

Guerra, María Margarita (1999), *Comunicación educativa en el aula en: Anuario de investigación 1999. Educación y educación*, México, UAM-X.

Guzik, Ruth (1997), *La participación de los niños en la construcción de las relaciones en el aula*, México, Tesis maestría del DIE-CIENVESTAV.

Horkheimer, Marx (2000) *Teoría tradicional y teoría crítica*, Barcelona, Paidós.

“Introducción illustrator” en *Definición de illustrator CS5*, Cs5 (2012), fecha de consulta: 12 Septiembre de 2013, disponible en: <http://introillustrator.blogspot.mx/>

La niñez, clave para el diálogo intercultural y el respeto a los pueblos Indígenas, (2007), UNICEF, fecha de consulta: 5 de abril de 2010, disponible en: [http://www.unicef.org/mexico/spanish/mx_pr_dia_pueblos_indigenas\(1\).pdf](http://www.unicef.org/mexico/spanish/mx_pr_dia_pueblos_indigenas(1).pdf)

Ley de asistencia y prevención de la violencia familiar del distrito federal (1996), fecha de consulta: 5 de mayo de 2010, disponible en: (http://www.provecino.org.mx/pdfs/leyes/Ley_asistencia_prevenion_violencia_DF.pdf).

López, Luis Enrique y Wolfgang Küper (1999), “*la comunicación intercultural bilingüe en América Latina: balance y perspectivas*”, Revista Iberoamericana, No. 20, páginas 85.

Lugo, Carmen (1985), *Machismo y violencia*, fecha de consulta: 5 de mayo de 2010, disponible en: http://www.nuso.org/upload/articulos/1288_1.pdf

Martínez, Griselda (1993), *La mujer en el proceso de modernización en México*, Revista El Cotidiano, No. 53, páginas 76.

Marvin, Harris (1982), *Introducción a la antropología general*. Madrid, Alianza.

Mérida Velarde, Maribel (2014), “El audiovisual: recurso educativo facilitador de aprendizaje significativo”, *CETE. Temas de educación*, fecha de consulta: 25 de mayo de 2014, disponible en: <http://www.televisioneducativa.gob.mx/cete/index.php/mapa-de-sitio/articulos/546-el-audiovisual-recurso-educativo-facilitador-de-aprendizaje-significativoz>

Modulo de Trabajo Infantil de la Encuesta Nacional de Ocupación y Empleo y Sistema Nacional de Información Educativa, (2009), UNICEF, fecha de consulta: 25 de mayo de 2010, disponible en: http://www.unicef.org/mexico/spanish/informeUNICEF2009_final.pdf

Mujeres en México, las cifras de la inequidad (2008), *Cimacnoticias*, fecha de consulta: 10 de mayo de 2010, disponible en: <http://www.cimacnoticias.com/site/08030804-Mujeres-en-Mexico.32373.0.html>

Niñez indígena en México, UNICEF, fecha de consulta: 2 de enero de 2014, disponible en:

http://www.unicef.org/mexico/spanish/ninos_6904.htm

Pech, Cinthya, Martha Rizo y Vivian Romeu (2008), *Manual de comunicación intercultural*,

México, Universidad Autónoma de la Ciudad de México.

Peter, L. Berger (2005), *Introducción a la sociología*, México, Limusa.

Poblaciones Indígenas, UNICEF, fecha de consulta: 1 de junio de 2010, disponible en:

http://www.cinu.org.mx/temas/p_ind.htm

¿Qué es Flash y para qué sirve? Slide Share (2006), fecha de consulta: 7 de Septiembre de 2013,

disponible en: <http://www.slideshare.net/SergioJaimes1/para-que-sirve-flash>

“Renderización” (2013), *Ecu Red. La enciclopedia cubana en la red*, fecha de consulta: 21 de

Septiembre de 2013, disponible en:

<http://www.ecured.cu/index.php/Renderizaci%C3%B3n>

Rodríguez Bermúdez, Manuel (2007), *Animación desde México*, México, UNAM

Santamaría, Sandra, *Teorías de Piaget*, fecha de consulta: 1 de junio de 2010, disponible en:

<http://www.monografias.com/trabajos16/teorias-piaget/teorias-piaget.shtml>

Taniguchi, Hanako (2011), *INEGI: Cada vez más mexicanos hablan una lengua indígena*, fecha de consulta: 13 de Mayo de 2011, disponible en:

<http://mexico.cnn.com/nacional/2011/03/30/inegi-cada-vez-mas-mexicanos-hablan-una-lengua-indigena>

UNICEF en México, UNICEF, fecha de consulta: 2 de enero de 2014, disponible en:

<http://www.unicef.org/mexico/spanish/unicefenmexico.html>

Unidad 3. Avanzado. La Línea de Tiempo – Fotogramas (2012), fecha de consulta: 18 de Septiembre de 2013, disponible en: http://www.aulaalic.es/flash/a_3_2_1.htm

Villoro, Luis (1998), *Estado plural, pluralidad de culturas*, México, Paidós-UNAM.

Fuentes audiovisuales

AndaLuna y Samir (2008), *Niños y escuela*, Europa, disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=yDfcCCUcktY>

London, Andy y Carolyn (2009), *Las tribus perdidas de la Ciudad de New York (The lost tribes of New York city)*, New York, disponible en:

http://www.youtube.com/watch?v=wS_nfKuis1E

Kogepan (2007), Japón, disponible en:<http://www.youtube.com/watch?v=fPki4iqs53I>

Centro Cultural Casa del Tantanakuy (2006), *Un minuto por mis derechos*, Argentina, disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=77TglYZNhpY&feature=related>.

Cosby, Bill (1992) *El pequeño Bill* (Little Bill), Estados Unidos. [Caricatura de Nick Junior]

Lavis, Chris y Maciek Szczerbowski (2007), *Madame Tutli-Putli*, Canadá, disponible en:

http://www.nfb.ca/film/madame_tutli_putli_en/

Cregestrada (2007), *Racismo “la igualdad de derechos”*, disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=DIDg9oCW5co&feature=fvst>

Enlace comunitario de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y Comunicación

Comunitaria de A.C., (2009a), *De Oaxaca al Ajusco*, México, disponible en:

http://www.comunicacioncomunitaria.org/index.php?option=com_content&view=article&id=104

Enlace comunitario de la Universidad Autónoma de la Ciudad de México y Comunicación

Comunitaria de A.C., (2009b), *Otomies en la Roma*, México, disponible en:

http://www.comunicacioncomunitaria.org/index.php?option=com_content&view=article&id=98

Fondo Nacional para el fondo de la Artesanías y Comunicación Comunitaria A.C., (2009),

Manitas mágicas, Xalitla, Guerrero. México, disponible en:

http://www.comunicacioncomunitaria.org/index.php?option=com_content&view=article&id=92

Lebeau, Anita, *Louise*, Disponible en: Cortometrajes extranjeros de animación, compilación 1, México, Cinemafilms (77 min).

Maharex (2009), *Derecho a la igualdad*, disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=DiDg9oCW5co&feature=fvst>

Martínez, Arena (2008), *Iguals o diferentes*, disponible en:

<http://www.youtube.com/watch?v=Skh4Y5z4hN4>

National Film Board of Canada, disponible en: <http://www.nfb.ca/> [Página que contiene varios de los cortometrajes citados].

Nick Junior (2000), *Dora la exploradora*, Estados Unidos.

ANEXO

Carpeta de producción

Sinopsis

Primer capítulo. Conflicto étnico.

Esta historia nos muestra el proceso de adaptación que tiene que enfrentar un lápiz indígena con sus compañeros citadinos, para que se pueda generar una comunicación intercultural.

Todo comienza cuando Edahí, quien es un lápiz de origen indígena, va muy contento a su primer día de clases. Él espera conocer a gente nueva para que sean sus amigos, sin embargo se encuentra con algunas dificultades con sus compañeros de clase, ya que por su aspecto físico y su cultura no es aceptado.

Edahí es rechazado por Andrés, un lápiz que no le gusta hablar con lápices que son diferentes a él. Andrés aconseja a su amiga Citlali de que no le deben de hablar a Edahí. Citlali se encuentra confundida ya que no sabe si debe hablarle o no, a pesar de ello, Citlali tiene curiosidad por conocer a su compañero nuevo.

Edahí es excluido por sus compañeros y entre su soledad comienza a dibujar, dicho dibujo es el reflejo de su cultura. Los compañeros de clase se sorprenden al ver que Edahí tiene habilidades y vivencias que son diferentes a las de ellos, por ello Andrés, Citlali y sus compañeros quieren ser amigos de Edahí, puesto que quieren compartir vivencias, y sobre todo, aceptan sus diferencias.

Segundo capítulo. Conflicto de género.

Esta historia nos muestra el proceso al que se enfrenta un lápiz del género femenino para ser aceptada por sus compañeros del género masculino.

Citlali quien es una niña de carácter amigable y respetuosa con los demás, sueña con ser futbolista y participar en las ligas femeniles de futbol soccer cuando sea grande. Este deporte le gusta debido a que ve todos los partidos de futbol junto a su hermano, quien es aficionado al futbol.

Citlali tiene una amiga (Mariana) con la que comparte cosas, a ella le cuenta sus sueños. Un día Mariana le aconsejo que jugara futbol con sus compañeros, ya que ellos juegan futbol todos los días en el recreo. Cuando Citlali les dijo -¿puedo jugar con ustedes? Fue rechazada por sus compañeros, además Erick le dijo -que el futbol era para hombres/niños y no para mujeres/niñas- A partir de ese momento se puso triste y le conto a su amiga.

Después de unos días Citlali le conto a Mariana que ya jugaba futbol ya que su mamá la inscribió en un curso donde enseñan futbol, también le conto que su papá se enojo porque dijo -que el futbol no es para mujeres. A pesar de ello, Citlali estaba muy contenta.

Cada vez que Citlali ve a sus compañeros jugar futbol ella se emociona, también se acerca a jugar, pero nunca aceptan jugar con ella, por el hecho de ser niña, además recibía burlas de sus compañeros.

Tiempo después la escuela convoco a todos los lápices para que participaran en la selección que jugara en el campeonato de futbol, en el cual participaran varias escuelas de la zona. Citlali asistió, y comenzó a platicar con Erick, quien poco a poco fue aceptando que una niña podía jugar con ellos. Después todos los lápices de su salón vieron jugar a Citlali y muchos se sorprendieron. Citlali fue seleccionada y sus compañeros terminaron por aceptar que una mujer y un hombre pueden jugar futbol.

Tercer y cuarto capítulo de la serie de cortometrajes animados. Estos dos capítulos se tendrían que desarrollar de la misma manera que los anteriores.

Creación de personajes

Nombre: Edahí.

Edad: 8 años.

Sexo: masculino

Rol: personaje principal

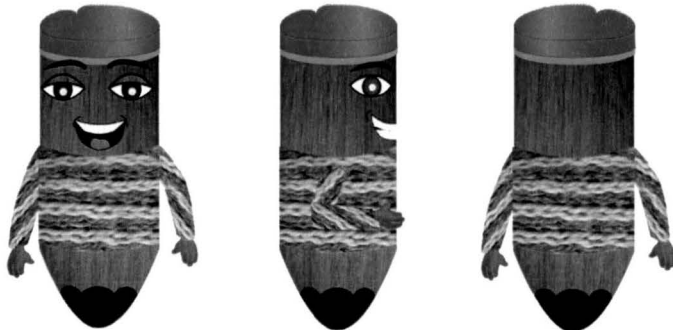
Descripción física: rasgos indígenas; ojos semi-rasgados, boca grande, cejas negras, goma roja, textura color café.

Vestimenta: Suéter tejido a mano de color gris con blanco, de manga larga.

Descripción psicológica: Se caracteriza por ser noble, amigable, feliz, sereno y apacible. Le gustaría llegar a ser maestro para enseñarles a los niños a leer y a escribir.

Descripción sociológica: Hijo de una familia indígena que migro al Distrito Federal. Es el tercero de cinco hermanos. Sus dos hermanos mayores no estudiaron, uno de ellos aprendió a leer y a escribir. Aunque sólo un poco. Sus dos hermanos menores tienen uno y tres años, mujer y hombre, respectivamente.

Los padres de Edahí aprendieron a leer y a escribir. Actualmente no tienen una vivienda fija, ya que viven en la calle. Se dedican a realizar muebles de madera, los cuales venden. Los ingresos que obtienen con la venta de los muebles, es el único sustento económico de la familia. Edahí se dedica a lijar muebles, en ocasiones ayuda a barnizarlos. Actualmente asiste a la primaria, cursa primer año y le ayuda a su madre en labores hogareñas.



Nombre: Citlali.

Edad: 6 años.

Sexo: Femenino.

Rol: compañera de Edahí.

Descripción física: ojos grandes, boca delgada, cejas negras, pestañas largas, goma rosa y textura amarilla. Su peinado siempre es de dos colitas.

Vestimenta: blusa blanca, falda y monos azules.

Descripción psicológica: De carácter amigable, respetuosa, noble y temerosa, en algunas ocasiones.

Descripción sociológica: Nació en la ciudad de México. Su madre se dedica al hogar. Su padre es abogado. Es la tercer hija; su hermano está por salir de la secundaria, su hermana se encuentra cursando el cuarto año de primaria y Citlali se encuentra cursando el primer año de primaria. Son de clase media y viven en una casa propia. Citlali tiene su propia habitación. Le gusta dibujar, jugar fútbol y videojuegos en su tiempo libre.



Nombre: Andrés.

Edad: 6 años.

Sexo: Masculino.

Rol: compañero de Edahi.

Descripción física: ojos grandes, cejas negras, boca mediana, goma rosa.

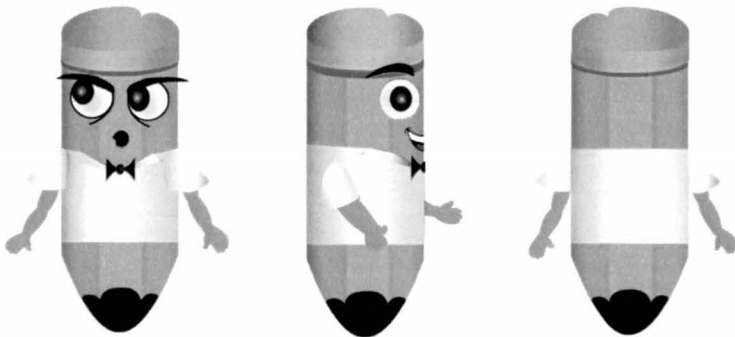
Vestimenta: camisa blanca con un mono negro.

Descripción psicológica: De carácter frío, calculador, prepotente, creído y selectivo para elegir a sus amistades. Le gusta ser perfecto y propio en lo que hace.

Descripción sociológica: Originario de la Ciudad de México, de clase media. Sus padres trabajan arduamente para ofrecer a sus hijos una vida llena de comodidades.

Ándres tiene una hermana de dos años que va a la guardería. Vive en una casa propia, cercana a la escuela.

La mayor parte de su tiempo lo dedica a ver caricaturas y películas.



Nombre: Erick.

Edad: 6 años.

Sexo: Masculino.

Rol: compañero de Edahi.

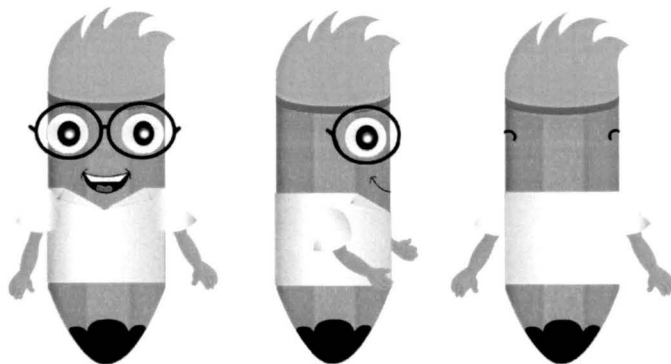
Descripción física: ojos grandes, boca mediana, goma rosa, su peinado es un tanto alborotado.

Vestimenta: camisa blanca y usa lentes.

Descripción psicológica: Es un lápiz inquieto, sincero y amigable. Le gusta jugar mucho con su amigos.

Descripción sociológica: Nació en la Ciudad de México. Sus padres trabajan gran parte del día ya que tienen un local donde venden comida. Erick es el segundo hijo. Su hermano se llama Elias y tiene 14 años, actualmente cursa el tercer año de secundaria.

Erick juega fútbol y le encanta salir al parque. Esta familia es de clase media y vive en una casa propia.



Nombre: Ángela.

Edad: 35 años.

Sexo: Femenino.

Rol: Madre de Citlali.

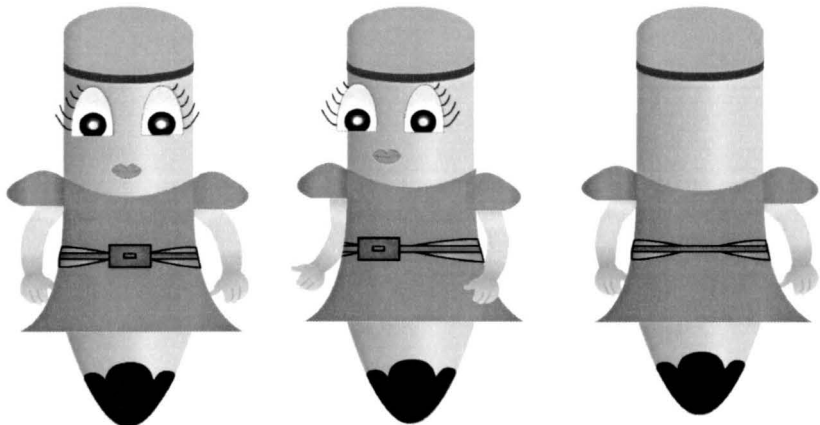
Descripción física: ojos grandes, boca pequeña de color rosa, goma rosa, textura amarilla.

Vestimenta: vestido color rosa y cinturón rosa con gris.

Descripción psicológica: Es una madre amorosa, se preocupa por el bienestar de sus hijos. Procura aconsejar a sus hijos diciéndoles - que no deben de discriminar a las personas sin antes conocerlas.

Descripción sociológica: Nació en la Ciudad de México. Terminó la preparatoria. Durante un tiempo trabajo en una empresa donde desempeñe el cargo de asistente. En ese trabajo conoció a su esposo, se casaron y tuvieron tres hijos; dos varones y una mujer. Ellos tienen 14 y 9 años, mientras que su hija tiene 6 años.

Actualmente solo trabaja el padre. Ella se dedica al hogar y al cuidado de sus hijos.



Nombre: Italivi.

Edad: 33 años.

Sexo: Femenino.

Rol: Mamá de Edahí.

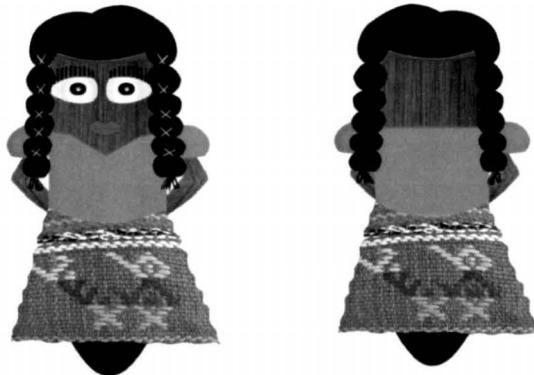
Descripción física: ojos grandes semirasgados, boca mediana, pestañas largas, un poco robusta, textura color café. Siempre se peina de trenzas.

Vestimenta: blusa violeta y falda violeta con adornos naranja, morados y azules.

Descripción psicológica: mujer amorosa, sincera, preocupada por el bienestar de sus hijos.

Descripción sociológica: Nació en un estado de la Republica Mexicana. Se dedicó a cultivar verdura junto a sus padres. Aprendió a leer. Curso hasta cuarto año de primaria. Conoció a un hombre amoroso y cariñoso con quien se casó. Tuvo cinco hijos, cuatro varones y una mujer. Toda la familia tuvo que emigrar a la ciudad de México por las condiciones de vida que se suscitaban en su estado natal. Actualmente viven en el D.F., en la calle. En una especie de locales, con la siguiente descripción; una estructura de metal, estos cumplen la función de muros. Dicha estructura se encuentra envuelta con lonas para cubrirse de las inclemencias del tiempo.

La familia trabaja en la elaboración de muebles para el sustento económico de la familia.



Nombre: Luciana.

Edad: 40 años.

Sexo: Femenino.

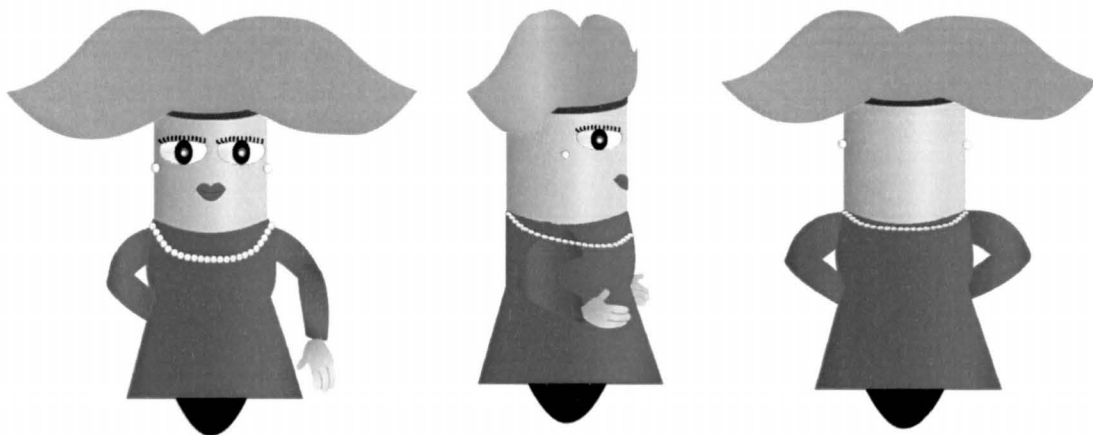
Rol: Maestra

Descripción física: ojos grandes, pestañas cortas, boca mediana de color rojo, textura amarilla, goma rosa y tiene un corte de goma que la caracteriza.

Vestimenta: vestido color rojo, collar de perlas.

Descripción psicológica: amable, feliz, amigable y le interesa estar actualizada en los temas actuales que acontecen el ámbito de la educación.

Descripción sociológica: Nació en la Ciudad de México. Desde pequeña asistió a cursos de ballet y danza. Ella quería estudiar la carrera de Ingeniera Civil, pero sus padres no la dejaron. Sus padres la incitaron a estudiar una carrera para mujeres por lo que estudio; para ser maestra. Tiempo después obtuvo el grado de maestría con una especialidad en investigaciones educativas. Actualmente aplica los conocimientos adquiridos para el beneficio de la comunidad y principalmente para sus alumnos de primaria. Considera que los niños son el cambio para un mejor país incluyente.



Guión literario

GUIÓN LITERARIO

1. EXT. CASA DE CITLALI.2. INT. CASA DE CITLALI.

Citlali despierta, baja escaleras. Citlali en el comedor, sobre la mesa hay un cuaderno nuevo.

CITLALI

Ay... mamá, ya no quiero este cuaderno,
no me gusta ¿me compras otro?

ÁNGELA

¿Por qué no te gusta?

CITLALI

(triste)

Ya no me gusta el color rojo,
¡yo lo quiero verde!

ÁNGELA

Está bien, hoy te lo compro, pero ya
apúrate.

CORTE A:

3. INT. CASA DE CITLALI/ESCALERAS.4. EXT. CASA DE EDAHÍ.

Se visualizan tres dibujos en la mesa, mismos dibujos son de Edahí. Edahí y su mamá están juntos.

EDAHÍ

¡Mira mamá mi dibujo!

ITALIVI

Qué bonito. Oye, te tengo una sorpresa para tu primer día de escuela, tu cuaderno nuevo.

EDAHÍ

Gracias, mamá, está bonito, con él voy a estudiar mucho. Estoy emocionado por mi primer día de escuela. Vámonos ya para no llegar tarde (sonríe).

CORTE A:

5. EXT. ESCUELA

6. INT. SALÓN DE CLASES.

EDAHÍ

¡Wau!

LUCIANA

Adelante. A ver, niños, hoy entra un compañerito nuevo.

Citlali y Andrés murmuran.

ANDRÉS

¿Quién es?

CITLALI

No sé...

LUCIANA

Diles tu nombre en voz alta para que todos te escuchen.

EDAHÍ

Yo... me llamó Edahí.

LUCIANA

Que bonito nombre. Yo soy tu maestra y me llamo Luciana. Bueno, niños, denle la bienvenida a su compañero con un fuerte aplauso.

Todos aplauden y observan a Edahí.

LUCIANA

Pasa a tu lugar, mira ahí hay un lugar libre.

Edahí camina hacia su lugar.

LUCIANA

Vamos a empezar ¿en qué nos quedamos..?

VOZ EN OFF DE LA DIRECCIÓN

Maestra Luciana, favor de pasar un momento a la dirección.

LUCIANA

Espérenme un momento, niños, no tardo.

Comienza a escucharse el bullicio de los niños. Andrés comienza a platicar con Citlali. Mientras que Edahí observa.

ANDRÉS

Ayer fui con mis papas a ver una película y está bien padre.

CITLALI

¡Órale! ¿Cuál fuiste a ver?

ANDRÉS

La nueva, la de las gomas que se convierten en dragones.

CITLALI

Yo quiero ir a ver esa película, pero mi mamá no me ha llevado, ojala y me lleve hoy.

ANDRÉS

Ojala, porque cuando el dragón vuela...

Edahí se levanta de su lugar y se acerca a Citlali y Andrés.

ANDRÉS

Ah... en qué me quedé... ah sí, abre sus alas y están bien grandotas... y luego... sus patas...

Edahí regresa a su lugar. En ocasiones voltea a ver a los demás lápices. de nuevo se acerca a ellos.

ANDRÉS

se veían del tamaño de la escuela.

Oye, el compañero nuevo está feo, ¿verdad?

EDAHÍ

¿De qué hablan?

CITLALI

Pues de películas...

ANDRÉS

¡Ay de nada! mejor vete, (lo ve despectivamente).

Edahí regresa a su lugar.

CITLALI

¿Por qué le dijiste eso?

ANDRÉS

ay Porque sí, míralo... es de otro color, además su brillo no es el mismo que el de nosotros. Mira su punta y su goma.

CITLALI

Mmmm...

ANDRÉS

Oye ¿y si jugamos?

CITLALI

Bueno

ELIPSE.

Pasa el tiempo. Edahí sigue sólo hasta que termina la clase. Suena el timbre que anuncia la hora de salida.

CORTE A:

7.EXT. ESCUELA

Salen corriendo los lápices. Ángela está esperando a su hija.

CITLALI

Mamá, ¿qué crees? Hay un niño nuevo en el salón, ¿verdad, Andrés?

ANDRÉS

Sí... pero la verdad se veee... muuuy... muy raro.

ÁNGELA

Ah, sí ¿Por qué dices eso?

ANDRÉS

Pues... se ve diferente, no es igual a nosotros.

CITLALI

Sí, mamá, es que está... pues raro.

ANDRÉS

(Interrumpiendo a Citlali) Sí, señora, mire es que está como... no es de nuestro color, además ni habla, no sé... es tan distinto a nosotros.

ÁNGELA

Y... ¿Cómo sabes que no habla? ¿Ya le hablaron? o ¿Ya jugaron con él?

ANDRÉS

Ay no, ¿Cómo cree? Si ni siquiera le queremos hablar, mucho menos jugar con él.

CITLALI

Si, mamá, la verdad es que nadie le habla. Hoy se quedó sólo todo el tiempo.

ÁNGELA

¿Entonces por qué dicen que es raro? Pues conózcanlo, qué tal si es divertido y les enseña juegos nuevos.

ANDRÉS

Ay no, señora, mi mamá dice que no debo de jugar con lápices diferentes, sólo debo jugar con lápices iguales a nosotros, además con sólo verlo ni me dan ganas de hablarle.

ÁNGELA

Como quieran niños.

ANDRÉS

Bueno me voy porque mi mamá ya llegó por mí y quedó de llevarme a comer mi comida favorita, (se va corriendo) adiós.

CITLALI

Mamá, ¿Entonces?

ÁNGELA

¿Entonces qué, Citlali?

CITLALI

¿Le puedo hablar al lápiz nuevo?

ÁNGELA

Claro que sí, bueno, si tú quieres puedes hablarle y platicar con él. Tal vez él podría ser otro de tus amiguitos.

CITLALI

Mmm... sabes, mami, es que... se ve muy diferente a nosotros... y ¿qué tal si no me quiere hablar? Creo que hasta me da miedo cuando lo veo.

ÁNGELA

Ay, Citlali, no tienes que tener miedo, si es un lápiz al igual que tú. Oye, hija ¿y si él está pensando lo mismo que tú, y por eso no le habla a nadie?

CITLALI

Mmm... tienes razón...

ÁNGELA

Bueno, ya vámonos, que se hace tarde.

CORTE A:

8. EXT. CASA CITLALI.

Día/Noche/día

CORTE A:

9. INT. SALÓN DE CLASES.

Al siguiente día.

LUCIANA

Hola, buenos días niños,

TODOS

Buenos días, maestra, Luciana.

LUCIANA

¿Cómo están? El día de hoy vamos a platicar de nuestra mascota ¿les gusta la idea?

TODOS

¡Sí!

LUCIANA

Nos van a decir el nombre de su mascota, ¿qué come? y ¿cómo es? ¿Están de acuerdo?

TODOS

¡Sí!

LUCIANA

Bueno, que comience... Citlali.

CITLALI

Mmm... yo tengo un gato, se llama Misifús. A él le gusta tomar leche. Él tiene cuatro patas, tiene una cola larga, su cuerpo es peludo y suave y le gusta brincar... mmm... y ya.

LUCIANA

Ahora nos va a platicar de su mascota... Andrés.

ANDRÉS

Bueno... mi mascota es un perro, es de color café con blanco, con unas orejotas grandototas. Se llama Oster, y dice mi mamá que es un perro muy fino y come croquetas y agua. En las mañanas mi hermano lo saca a pasear al parque.

LUCIANA

Qué bueno que lo saquen a pasear. Bueno... ahora... platícanos de tu mascota, Edahí.

EDAHÍ

Bueno... es que yo no tengo.

LUCIANA

Pero ¿sí tenías mascota?

EDAHÍ

Sí, maestra.

LUCIANA

Pues cuéntanos ¿cómo era tu mascota?

EDAHÍ

Pues era grande, grandísima, tenía unos ojotes negros, su pelo era suave y me llevaba a donde yo quería, ah, y se llamaba Maravilla.

LUCIANA

Muy bien ¿Y qué animal era?

EDAHÍ

¡Ah! Era una vaca grandísima.

ANDRÉS

¿Una vaca?

Se escuchan risas, otros se sorprenden.

ERICK

¡Wuuuu!

LUCIANA

A ver, niños ¿por qué se ríen? Edahí tenía de mascota una vaca, y cualquier animal puede ser una mascota.

ANDRÉS

Sí, maestra ¿pero una vaca? (se burla).

LUCIANA

Cualquier animal puede ser la mascota de alguien, desde un pequeño gatito hasta una enorme vaca. Pero él tuvo otro tipo de mascotas porque vivió en otro lugar, donde las mascotas son otras.

CITLALI

¿Y por qué nosotros no tenemos vacas?

LUCIANA

No las podemos tener como mascotas porque son animales que son muy grandes y viven en el campo, no cabrían en una casa.

ERICK

Nunca he visto una vaca en persona. (se ríe)
bueno, nunca he visto una vaca de cerca.

LUCIANA

Quizá muchos de ustedes no han visto una vaca de cerca, pero Edahí sí, y tuvo una que era su mascota, porque él vivió en el campo, ¿verdad, Edahí?

EDAHÍ

Sí, maestra.

LUCIANA

Bueno, continuemos... a ver cuéntame, Erick, de tu mascota.

ERICK

mmm... pues yo tengo... un periquito... es de color verde, tiene sus alas largas, largas, a veces habla pero poquito. Come semillas de girasol, y solo se deja acariciar por mí.

ELIPSE. Pasa el tiempo.

10.INT. SALÓN DE CLASES.**LUCIANA**

A ver, lápices, preparen sus puntas porque vamos a dibujar.

TODOS

¡Yujuuuu! ¡Qué divertido!

LUCIANA

Vamos a dibujar algo que nos recuerde una fiesta, ¿les parece?

TODOS

¡Sí!

Los lápices comienzan a dibujar.

LUCIANA

Hay, qué bonito dibujo, Edahí.

ANDRÉS

(Murmura con Citlali) ¿Qué estará haciendo el lápiz feo?

CITLALI

¿Creo que es un..? No se ve... a ver deja veo;Wau! Es un dibujo y está bien bonito, (Andrés ya está viendo el dibujo) ¿verdad, Andrés?

ANDRÉS

Mmm... bueno... pues más o menos... no se ve tan mal...

Los lápices comienzan a acercarse a Edahí

ERICK

¿Qué es?

CITLALI

No sé pero se ve bonito. ¿Qué dibujas?

EDAHÍ

Mmm... pues el pueblo en donde vivía. Allá hacemos muchas fiestas, muchas corridas de toro. Desde que el sol aparece la gente se reúne para la fiesta, nos vestimos con nuestros trajes típicos, los hombres usamos sombrero y las mujeres se peinan de trenza. Algunas personas montan a caballo mientras que los demás sólo observamos la corrida. Y... este dibujo es lo que recuerdo de la última fiesta a la que fui en mi pueblo.

ERICK

¡Ah, sí! mira ese es un toro...

ANDRÉS

Oye pero en ¿dónde aprendiste a iluminar tan bonito?

CITLALI

¿Y con tanto color?

EDAHÍ

Mi mamá me enseñó a iluminar porque ella hace muchos dibujos como este y los vende

ERICK

Nosotros sabemos dibujar pero no sabemos iluminar así como tú.

ANDRÉS

Oye ¿y si nosotros te enseñamos a hacer dibujos de la ciudad y tú nos enseñas a hacer dibujos de donde tú vienes?

CITLALI

¡Sí! para que nos quede algo padrísimo entre todos.

ANDRÉS

¿Quieres dibujar con nosotros?

EDAHÍ

Bueno... Vamos a dibujar juntos

ANDRÉS

Oye, Edahí, también podemos compartir juegos juntos.

CITLALI

¿y cómo era donde vivías? Cuéntanos.

EDAHÍ

Pues es un lugar muy bonito, donde hay muchos animales, muchos árboles... yo jugaba en la tierra con una pelota, y a veces iba al río y me mojaba con mis amigos, me divertía mucho.

ELIPSE. Pasa a negro.

CORTE A:

11.EXT. ESCUELA

Ángela se encuentra afuera de la escuela. Llegan, Citlali y Andrés.

CITLALI

Hola, mamá, ¿qué crees?

ÁNGELA

¿Qué hija? ¿Ahora qué hiciste

CITLALI

Nada, mamá, lo que pasa es que hoy hablamos con Edahí.

ÁNGELA

¿Y quién es Edahí?

CITLALI

¿Te acuerdas que te platique de un lápiz nuevo, que nadie le hablaba?

ANDRÉS

¡Del niño que no se parece a nosotros! ¿Se acuerda, señora?

ÁNGELA

Ah sí, ¿cómo me dijeron que se llama?

ANDRÉS Y CITLALI

¡Edahí!

CITLALI

Hoy platicamos con él y nos contó que vivió en el campo y conoce muchas cosas que aquí no conocemos ¿verdad, Andrés?

ANDRÉS

Si, además dibuja bien bonito, dibujó una rueda donde un señor estaba montado en un toro y mucha gente estaba viendo.

CITLALI

El dice que se llama corrida de toros. Y nos conto que tenía una vaca cuando vivía en el campo.

ÁNGELA

¿Y entonces, ya es su amigo?

ANDRÉS

Ya, señora, la verdad nos cayó muy bien. Ya hasta jugamos juntos.

CITLALI

Lo bueno es que ya le hablamos, ¿verdad, mamá?

ÁNGELA

Si, hija. Escúchenme... algunos lápices somos diferentes; unos son de otro color, otros vestimos distinto a los demás, también hablamos diferente, sin embargo todos somos lápices y podemos platicar con otros lápices diferentes a nosotros para compartir cosas.

ANDRÉS

Ya entendí, señora, así como nuestro amigo Edahí, que es diferente a nosotros.

ÁNGELA

Así es, Andrés. Tiene un aspecto distinto y costumbres diferentes a las nuestras, pero debemos conocer a otros lápices para aprender a aceptarnos los unos a los otros

CITLALI

Oye, mamá, ¿me dejas invitarlo a comer mañana para que lo conozcas?

ÁNGELA

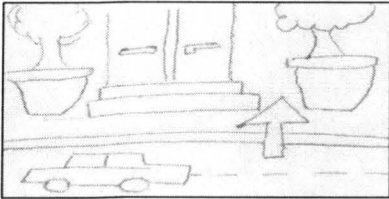
Sí, dile que venga con su mamá. Están los dos invitados.

CORTE:

Guión técnico y story board

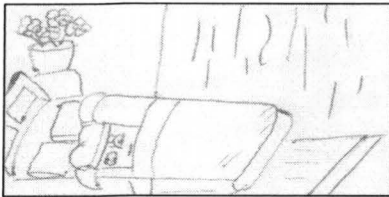
Cortometraje animado: Juguemos juntos
 Producción y Dirección: Marcela Martínez Guzmán
 Duración: 15 min.

1. EXT. CASA CITLALI



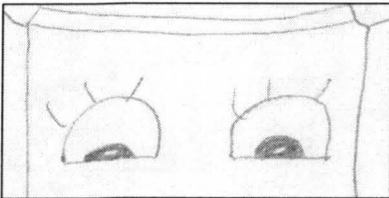
Cámara fija. Tilt Down. Música de fondo track 1, se mantiene.

2. INT. CASA CITLALI/RECAMARA



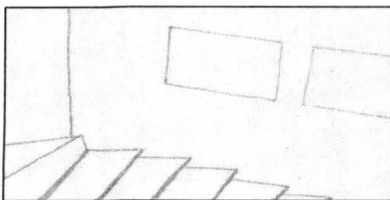
Plano general.

2.1



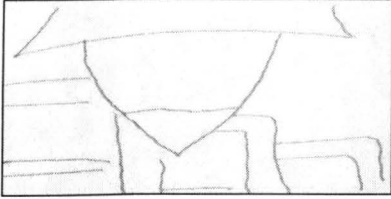
Close up ojos

3. INT. CASA CITLALI/ESCALERAS



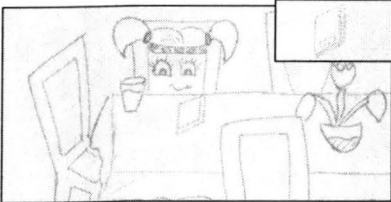
Cámara en movimiento bajando las escaleras, encuadre descentrado cargado al margen lateral izquierdo de la pantalla, se ven los Cuadros.

3.1



Citlali bajando escaleras, regresa a cámara subjetiva.

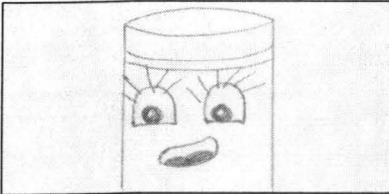
3.2



CITLALI Ay... mamá, yo no quiero este cuaderno, no me gusta ¿me compras otro?

Plano completo. Plano a detalle del cuaderno. FADE IN música.

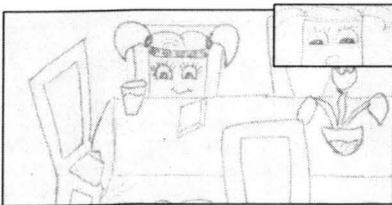
3.3



ÁNGELA -¿Por qué no te gusta?

Close up.

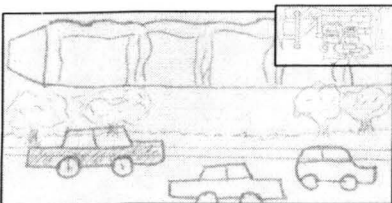
3.4



CITLALI -Ya no me gusta el color rojo, ¡yo lo quiero verde!
ÁNGELA -Está bien, hoy te lo compro, pero ya apúrate.

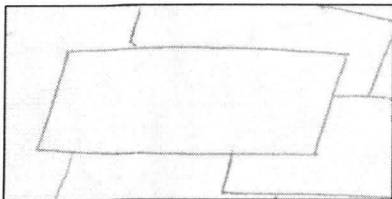
Plano completo. Pasa a close up Citlali, regresa a plano completo. Disolvencia. FADE OUT track 2, se mantiene.

4. EXT. CASA EDAHÍ



Gran plano general con zoom in Edahí, quedando en plano completo.

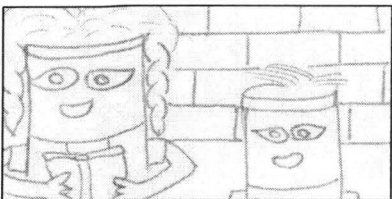
4.1



EDAHÍ -¡Mira mamá mi dibujo!
ITALIVI -Qué bonito.

Plano a detalle dibujos Edahi.

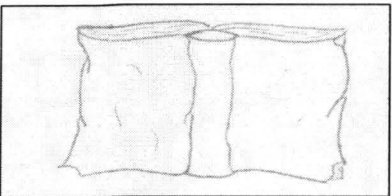
4.2



ITALIVI -Te tengo una sorpresa para tu primer día de escuela, tu cuaderno nuevo.

Plano medio. FADE IN track.

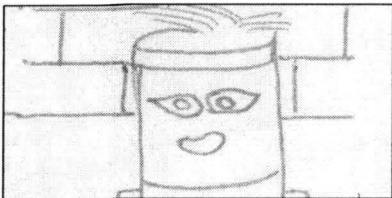
4.3



EDAHÍ -Gracias, mamá, está bonito...

(El cuaderno se ve viejo). Plano a detalle del cuaderno.

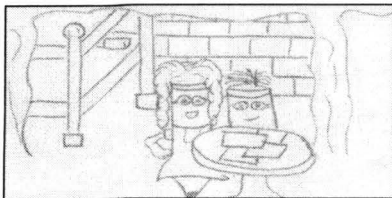
4.4



EDAHÍ ...con él voy a estudiar mucho. Mamá, estoy emocionado por mi primer día de escuela.

Plano medio Edahi.

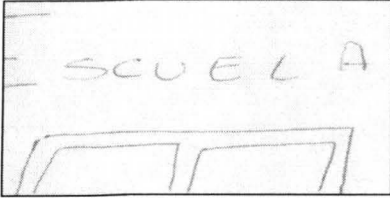
4.5



EDAHÍ -Vámonos ya para no llegar tarde (se pone feliz).

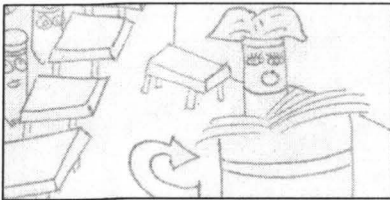
Plano completo. FADE OUT track 3, se mantiene.

5.EXT. ESCUELA



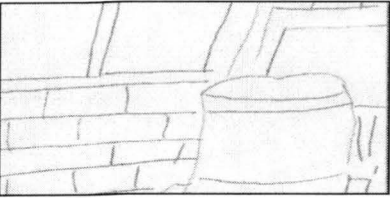
Plano a detalle nombre de escuela zoom out quedando en plano completo.

6. INT. SALÓN DE CLASES



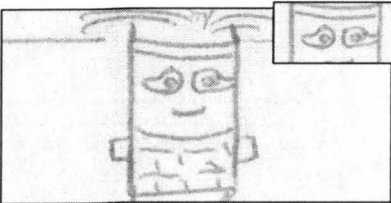
Toma overshoulder con Traveling izquierda a derecha dentro del salón.

6.1



Cámara espalda Edahi, siguiendolo.

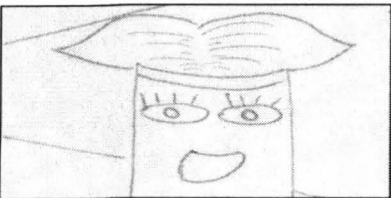
6.2



EDAHÍ -¡Wau!

Plano americano, se abre puerta. Plano detalle ojos Edahi. FADE IN track.

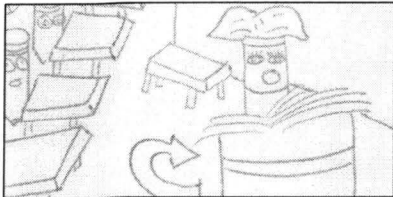
6.3



LUCIANA -Adelante.

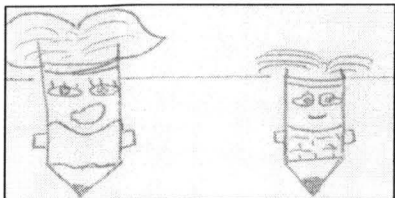
Plano medio

6.4



Se repite toma 5.

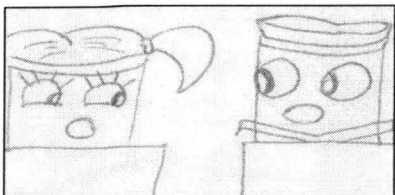
6.5



LUCIANA -A ver, niños, hoy entra un compañerito nuevo

Plano completo.

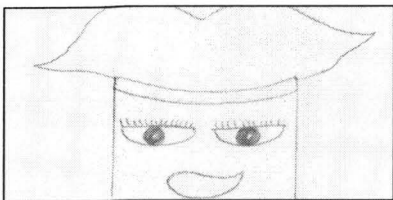
6.6



ANDRÉS -¿Quién es?
CITLALI -No sé...

**Citlali y Andrés murmuran. Two shot plano medio.*

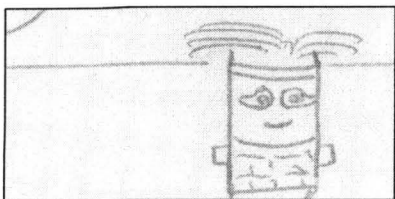
6.7



LUCIANA -Diles tu nombre en voz alta para que todos te escuchen.

Close up.

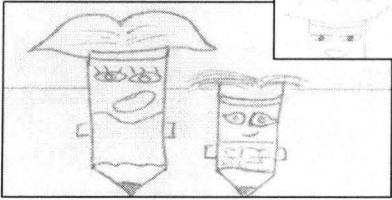
6.8



EDAHÍ -Yo me llamó Edahí.

Plano americano.

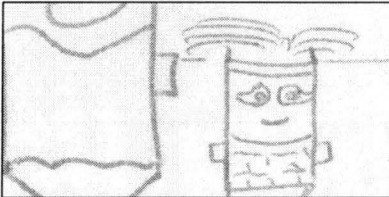
6.9



LUCIANA -Ah, qué bonito nombre. Yo soy tu maestra y me llamo Luciana. Bueno, niños...

Plano completo. Close up Luciana.

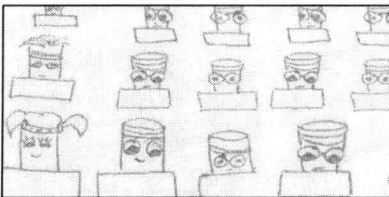
6.10



LUCIANA -...denle la bienvenida a su compañero con un fuerte aplauso.

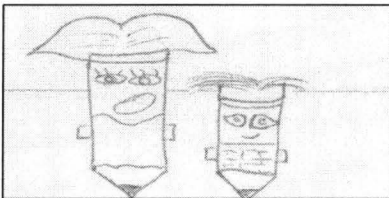
Plano medio.

6.11



**Todos aplauden y observan a Edahí.*

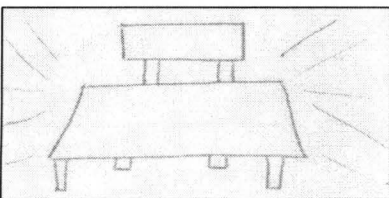
6.12



LUCIANA -Pasa a tu lugar, mira ahí...

Plano completo.

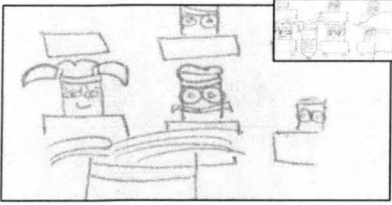
6.13



LUCIANA -... hay un lugar libre

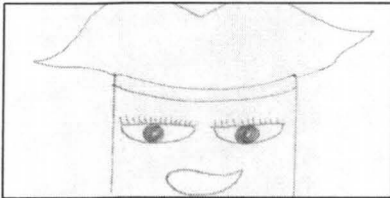
**Se visualiza la silla de Edahí, con pequeños destellos de luz.*

6.14



**Edahi camina hacia su lugar: Oversould.*

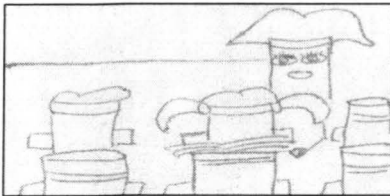
6.15



LUCIANA -Bueno, niños, vamos a empezar ¿en qué nos quedamos..?

Plano medio.

6.16

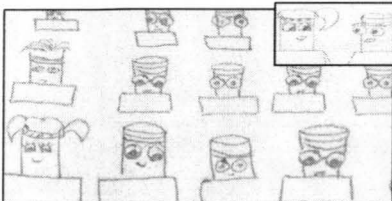


VOZ EN OFF DE LA DIRECCIÓN -Maestra Luciana, favor de pasar un momento a la dirección.

LUCIANA -Espérenme un momento niños, no tardo.

Plano completo. Luciana sale de cuadro.

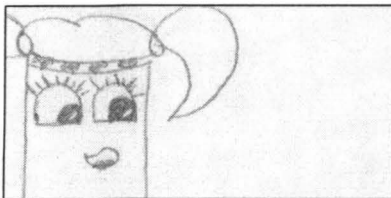
6.17



ANDRÉS -Ayer fui con mis papas a ver una película y está bien padre.

Plano general frente a lápices con zoom in quedando en plano medio Citlali Andres.

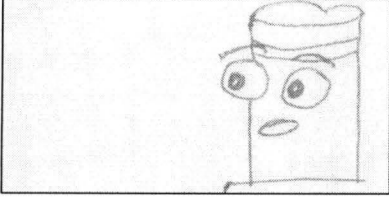
6.18



CITLALI -¡Orale! ¿y cuál fuiste a ver?

Close up.

6.19



ANDRÉS -La nueva. La de las gomas que se convierten en dragones.

Close up.

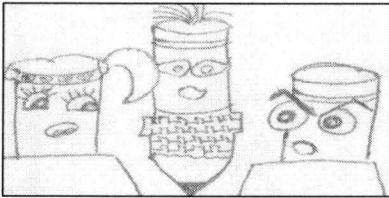
6.20



CITLALI -Yo quiero ir a ver esa película, pero mi mamá no me ha llevado...

p.

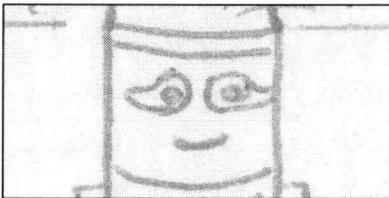
6.21



CITLALI -...ojala y me lleve hoy.
ANDRÉS -Ojala. Porque cuando el dragón vuela

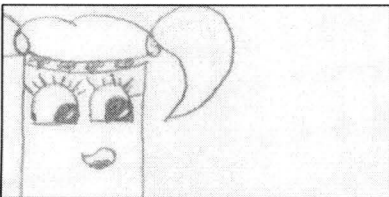
Plano completo.

6.22



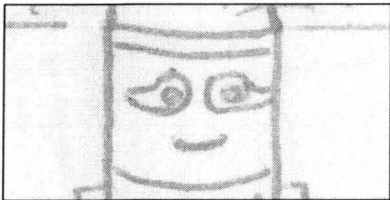
Close up Edahi (alegre).

6.23



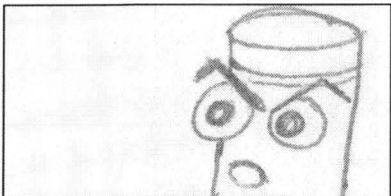
Close up Citlali (sonriendo).

6.24



Close up Edahi (alegre).

6.25



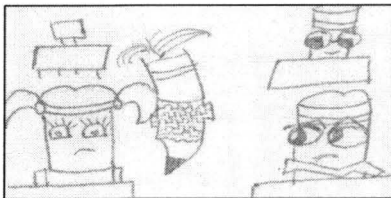
Close up Andrés (enojado).

6.26



Close up Edahi (triste).

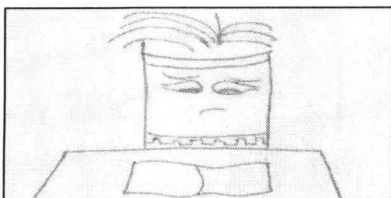
6.27



ANDRÉS -...Ah en que me quede... ah sí, abre sus alas y están bien grandotas... y luego sus patas...

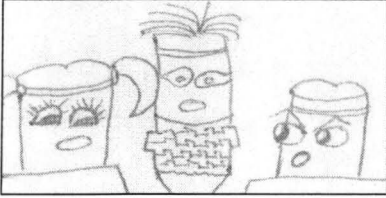
*Three shot: Citali, Andrés y Edahi. Edahi regresa a su lugar.
FADE OUT track 4, se mantiene.*

6.28



Close up. FADE IN track.

6.29



ANDRÉS -Se veían del tamaño de la escuela. Oye, el compañero nuevo está feo, ¿verdad?

EDAHÍ -¿De qué hablan?

CITLALI -Pues de películas...

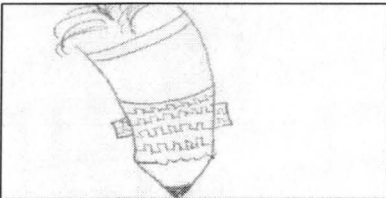
ANDRÉS -¿De nada! mejor vete, (lo ve despectivamente).

CITLALI -¿Por qué le dijiste eso?

ANDRÉS -Ah... porque sí, miralo...

Three shot

6.30



ANDRÉS VOZ OFF -...es de otro color...

Plano completo.

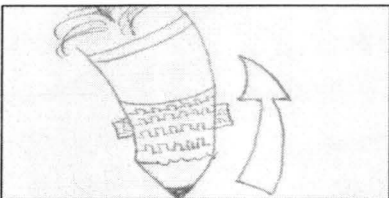
6.31



ANDRÉS -...además su brillo no es el mismo que el de nosotros...

Big close up.

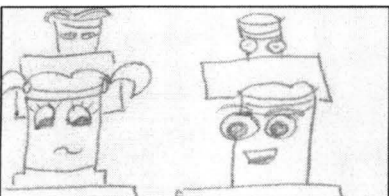
6.32



ANDRÉS -...mira su punta y su goma.

Till Down a Edahí.

6.33



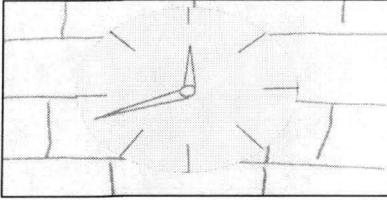
CITLALI -Mmmm...

ANDRÉS -Oye ¿y si jugamos?

CITLALI -Bueno

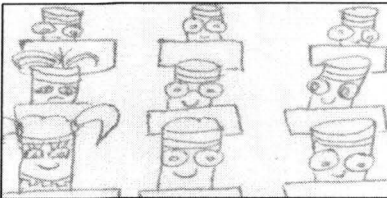
Plano medio.

6.34



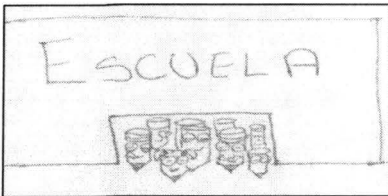
Plano a detalle. Manecillas de reloj. Timbre que anuncia el término de clases. FADE OUT track 3, se mantiene.

6.35



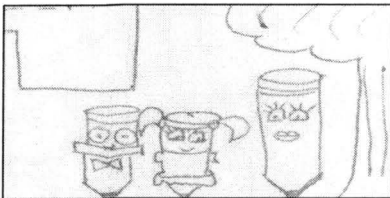
Plano general del salón frente a lápices. Bullicio de niños.

7. EXT. ESCUELA



Plano general. Música de fondo. Salen corriendo los lápices.

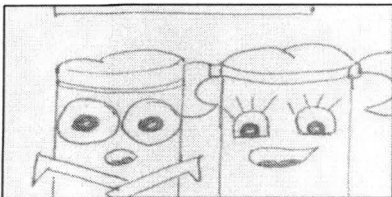
7.1



CITLALI -Mamá, ¿qué crees? Hay un niño nuevo en el salón...

Plano general. Ángela esperando a su hija. Llega Citlali y se va cerrando toma en plano completo three shot. FADE IN track.

7.2



CITLALI -...¿verdad, Andrés?

Two shot.

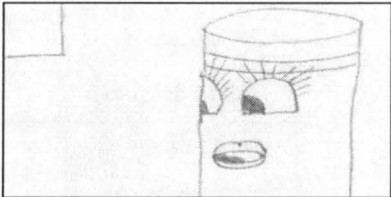
7.3



ANDRÉS -Sí... pero la verdad se ve... muy... muy raro.

Two shot.

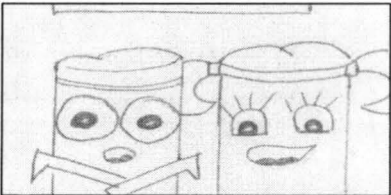
7.4



ÁNGELA -Ah, si ¿Por qué dices eso?

Plano medio.

7.5



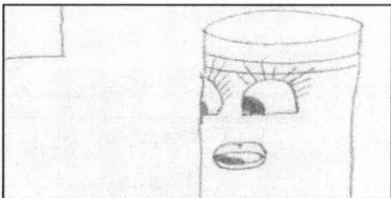
ANDRÉS -Pues... se ve diferente, no es igual a nosotros.

CITLALI -Sí, mamá, es que está... pues raro.

ANDRÉS -(Interrumpiendo a Citlali) Sí, señora, mire es que esta como... no es de nuestro color, además ni habla, no sé... es tan distinto a nosotros.

Two shot.

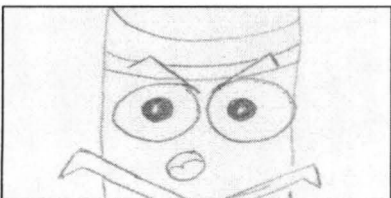
7.6



LUCIANA -Y... ¿Cómo sabes que no habla? ¿Ya le hablaron? o ¿Ya jugaron con él?

Plano general frente a lápices con zoom in quedando en plano medio Citlali Andrés.

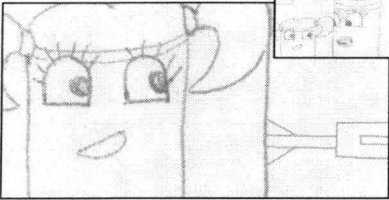
7.7



ANDRÉS -Ay no. ¿Cómo cree? Si ni siquiera le queremos hablar, mucho menos jugar con él.

Plano medio.

7.8

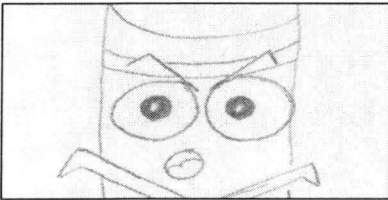


CITLALI -Si, mamá, la verdad es que nadie le habla. Hoy se quedó sólo todo el tiempo.

ÁNGELA -¿Entonces por qué dicen que es raro? Pues conózcanlo, qué tal si es divertido y les enseña juegos nuevos.

Plano medio Citlali, se abre la toma.

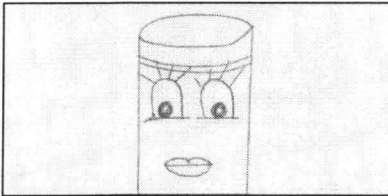
7.9



ANDRÉS -Ay no, señora, mi mamá dice que no debo jugar con lápices diferentes, sólo debo de jugar con lápices iguales a nosotros, además con sólo verlo ni me dan ganas de hablarle.

Plano medio.

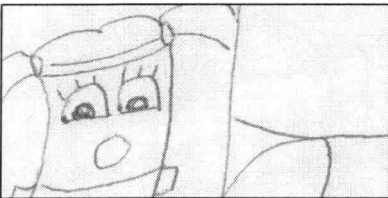
7.10



ÁNGELA -Mmm... como quieran niños...

Plano hombros.

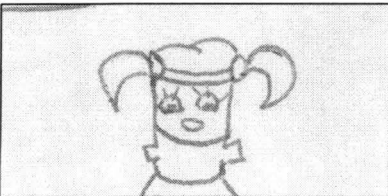
7.11



ANDRÉS -Bueno me voy porque mi mamá ya llegó por mí y quedó de llevarme a comer mi comida favorita, (se va corriendo) adiós

Plano medio.

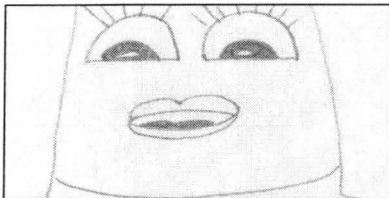
7.12



CITLALI -Mamá, ¿Entonces?

Plano americano.

7.13



ÁNGELA -¿Entonces qué, Citlali?

Close up.

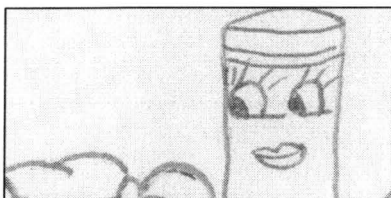
7.14



CITLALI -¿Le puedo hablar al lápiz nuevo?

Plano medio.

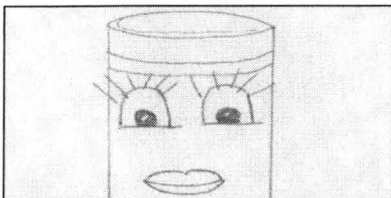
7.15



ÁNGELA -Claro que sí, bueno, si tú quieres puedes hablarle...

Plano medio. Se agacha Ángela.

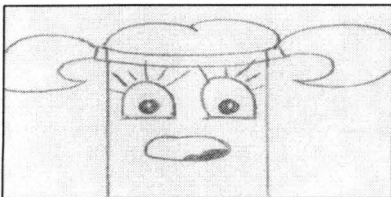
7.16



ÁNGELA -...y platicar con él. Tal vez él podría ser otro de tus amiguitos.

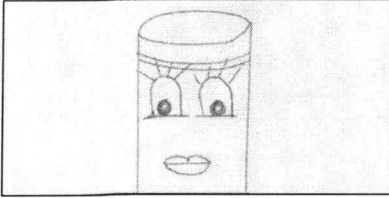
Plano hombros.

7.17



CITLALI -Mmm... sabes, mami, es que... se ve muy diferente a nosotros... y ¿qué tal si no me quiere hablar? Creo que hasta me da miedo cuando lo veo.

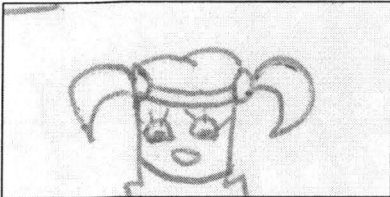
7.18



ÁNGELA -Ay, Citlali, no tienes que tener miedo, si es un lápiz al igual que tú. Oye, hija ¿y si él está pensando lo mismo que tú, y por eso no le habla a nadie?

Plano hombros.

7.19



CITLALI - (se queda pensando) Mmm... tienes razón...

Plano medio.

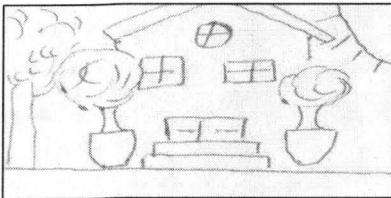
7.20



ÁNGELA -Bueno, ya vámonos, que se hace tarde.

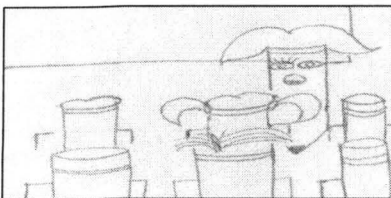
Plano medio. Comienzan a caminar hacia el frente de la pantalla. FADE OUT track 3, se mantiene.

8.EXT. CASA CITLALI



Plano general. Elipsis: Día-noche-día

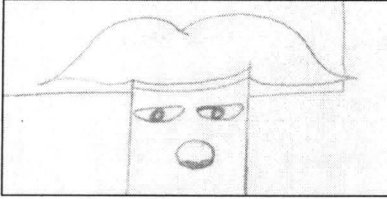
9.INT. SALÓN DE CLASES



LUCIANA -Hola, buenos días niños
TODOS -Buenos días, maestra, Luciana.
LUCIANA -¿cómo están?

Cámara a espalda de lápices con zoom in a Luciana, quedando en plano completo (Luciana). FADE IN track.

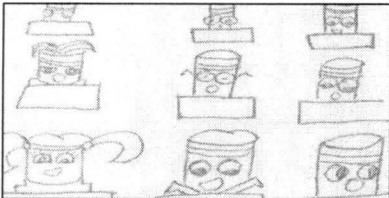
9.1



ÁNGELA -El día de hoy vamos a platicar de nuestra mascota ¿les gusta la idea?

Plano hombros.

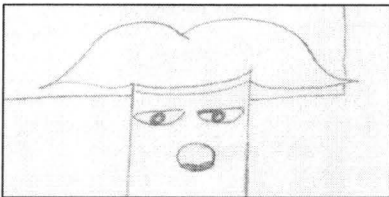
9.2



TODOS -¡Sí!

Plano general frente a los niños.

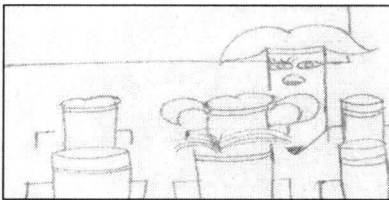
9.3



ÁNGELA -Nos van a decir el nombre de su mascota, ¿qué come? y ¿cómo es? ¿Están de acuerdo?

Plano medio. Comienzan a caminar hacia el frente de la pantalla.

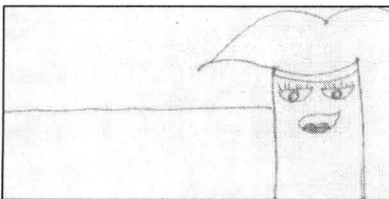
9.4



TODOS -¡Sí!

Cámara a espalda de lápices.

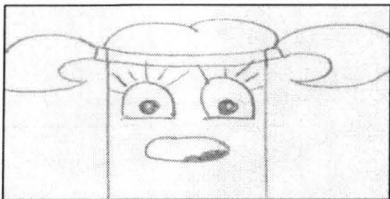
9.5



LUCIANA -Bueno, que comience... Citlali.

Plano americano.

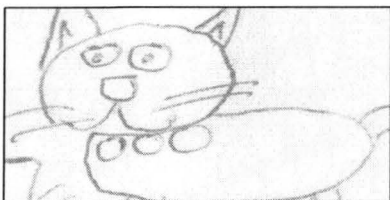
9.6



CITLALI -Mmm... yo tengo un gato...

Plano hombros, con movimiento de cámara a la nube.

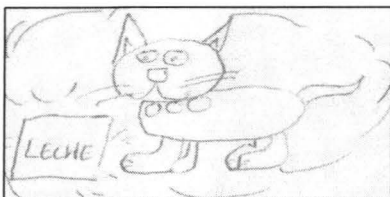
9.7



CITLALI -...se llama Misifús...

Plano completo nube.

9.8



CITLALI -...A él le gusta tomar leche...

Plano completo nube.

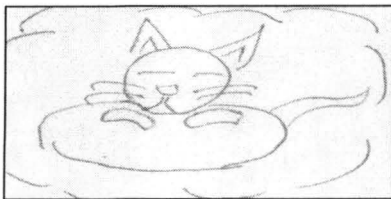
9.9



CITLALI -...Él tiene cuatro patas, tiene una cola larga...

Plano completo nube.

9.10



CITLALI -...su cuerpo es peludo y suave...

Plano completo nube.

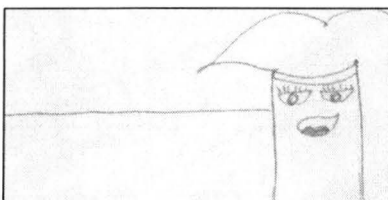
9.11



CITLALI -...ahh... y le gusta brincar... y ya.

Plano completo nube.

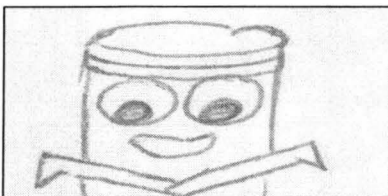
9.12



LUCIANA -Ahora nos va a platicar de su mascota Andrés.

Plano completo.

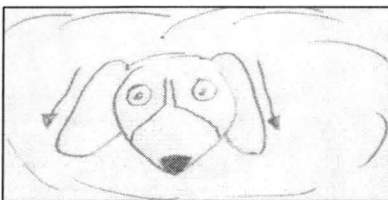
9.13



ANDRÉS -Bueno...

Plano hombros, con movimiento de cámara a la nube.

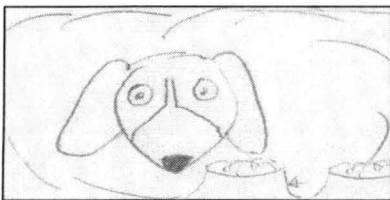
9.14



ANDRÉS -...mi mascota es un perro, es de color café con blanco, con unas orejotas grandotas...

Plano completo nube.

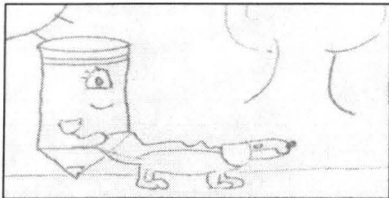
9.15



ANDRÉS -...Se llama Oster, y dice mi mamá que es un perro muy fino y come croquetas y agua...

Plano completo nube.

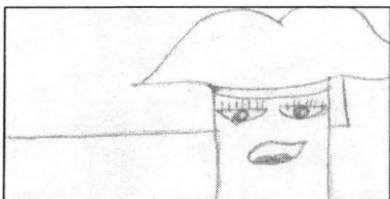
9.16



ANDRÉS -...En las mañanas mi hermano lo saca a pasear al parque.

Plano completo nube.

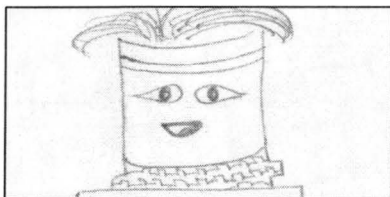
9.17



LUCIANA -Qué bueno que lo saquen a pasear. Bueno ahora... platicanos de tu mascota, Edahí.

Plano medio.

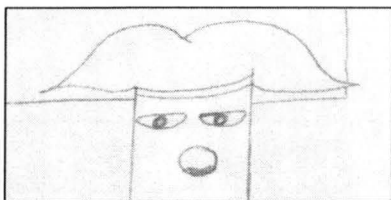
9.18



EDAHÍ -Bueno... es que yo no tengo.

Plano medio.

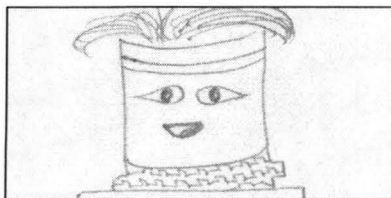
9.19



LUCIANA -Pero ¿sí tenías mascota?

Plano medio.

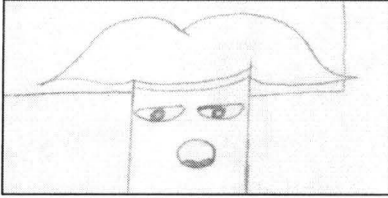
9.20



EDAHÍ -Sí maestra.

Plano medio.

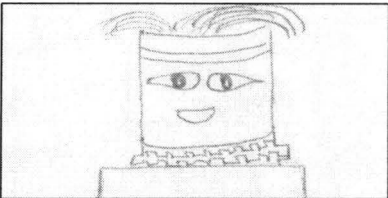
9.21



LUCIANA -Pues cuéntanos ¿cómo era tu mascota

Plano medio.

9.22



EDAHÍ -Pues era grande, grandísima...

Plano medio, con movimiento de cámara a la nube.

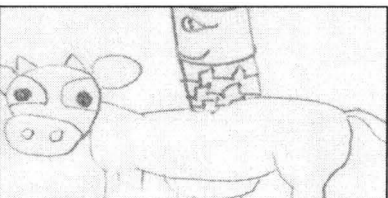
9.23



EDAHÍ -...tenía unos ojotes negros, su pelo era suave...

Plano completo nube.

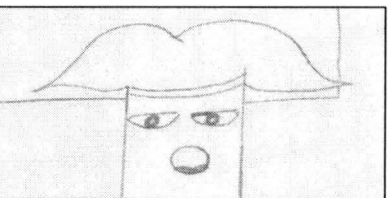
9.24



EDAHÍ -...y me llevaba a donde yo quería, ah, y se llamaba Maravilla.

Plano completo nube.

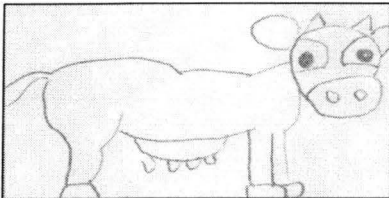
9.25



LUCIANA -Muy bien ¿Y qué animal era?

Plano hombros.

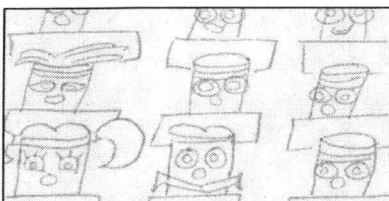
9.26



EDAHÍ -¡Ah! Era una vaca grandísima.

Plano completo nube.

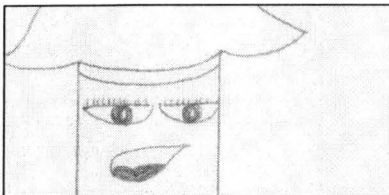
9.27



ANDRÉS -¿Una vaca? (se escuchan risas, otros se sorprenden)
ERICK -¡Wuuuuu!

Plano completo.

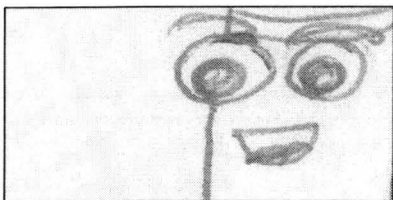
9.28



LUCIANA -A ver, lápices ¿por qué se ríen? Edahí tenía de mascota una vaca, y cualquier animal puede ser una mascota.

Plano completo con zoom in a Luciana, quedando en plano medio.

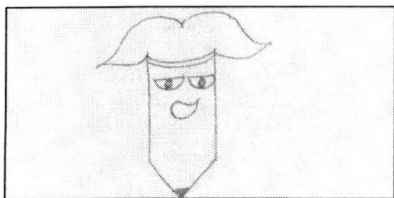
9.29



ANDRÉS -Sí, maestra ¿pero una vaca? (se burla).

Close up.

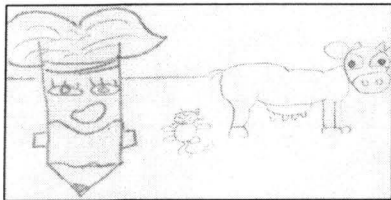
9.30



LUCIANA -Cualquier animal puede ser la mascota de alguien...

Plano completo con zoom in a Luciana, quedando en plano medio.

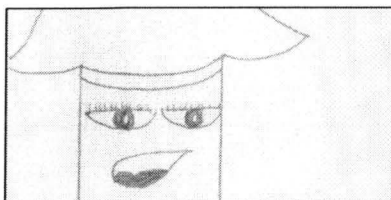
9.31



LUCIANA -...desde un gatito hasta una vaca.

Plano completo.

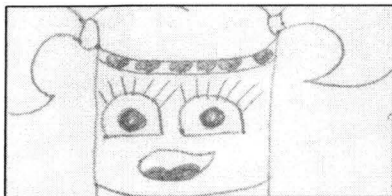
9.32



LUCIANA -Pero él tuvo otro tipo de mascotas porque vivió en otro lugar, donde las mascotas son otras.

Plano medio.

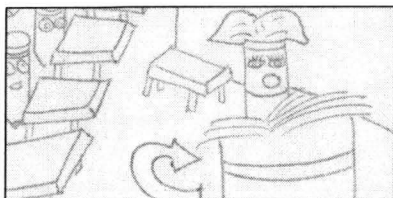
9.33



CITLALI -¿Y por qué nosotros no tenemos vacas?

Plano medio, al fondo se ven otros lápices.

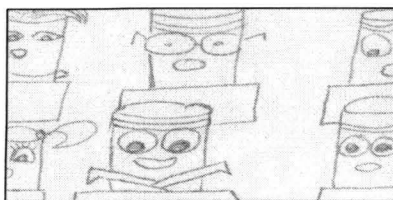
9.34



LUCIANA -No las podemos tener como mascotas porque son animales que son muy grandes y viven el campo, no cabrían en una casa.

Paneo de derecha a izquierda, costado bancas.

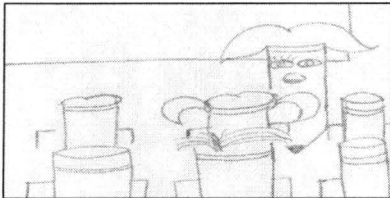
9.35



ERICK -Nunca he visto una vaca en persona. (se ríen) bueno, nunca he visto una vaca de cerca.

Plano completo con acercamiento.

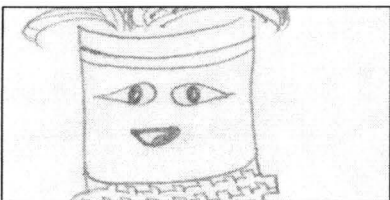
9.36



LUCIANA -Quizá muchos de ustedes no han visto una vaca de cerca pero Edahi sí, y tuvo una que era su mascota porque él vivió en el campo, ¿verdad, Edahi?

Plano general a espaldas de lápices. Zoom in a Luciana quedando en plano completo.

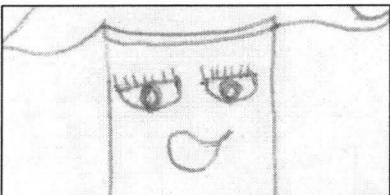
9.37



EDAHÍ -Sí, maestra.

Plano medio.

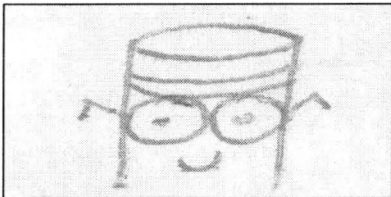
9.38



LUCIANA -Bueno, continuemos... a ver cuéntame, Erick, de tu mascota.

Close up.

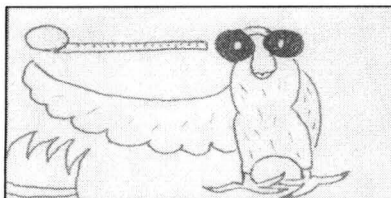
9.39



ERICK -Mmm... pues yo tengo... un periquito...

Plano medio, con movimiento de cámara a la nube.

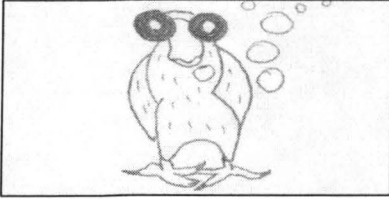
9.40



ERICK -...es de color verde, tiene sus alas largas, largas...

Plano completo.

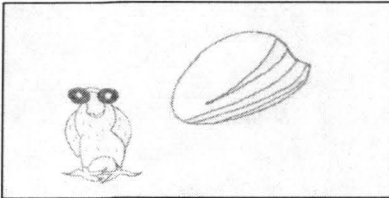
9.41



ERICK -...a veces habla pero poquito...

Plano completo.

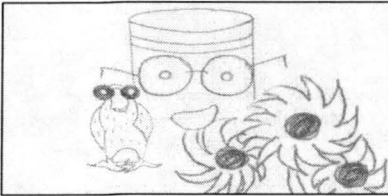
9.42



ERICK -...Come semillas de girasol...

Plano completo.

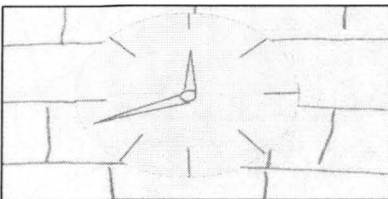
9.43



ERICK -...y solo se deja acariciar por mí.

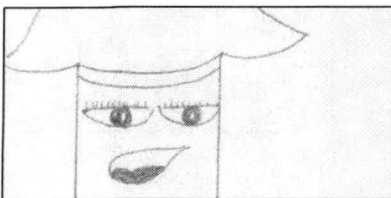
Plano completo. FADE OUT track 3, se mantiene.

9.44



Plano completo. SFX manecillas de reloj. Para marcar transición.

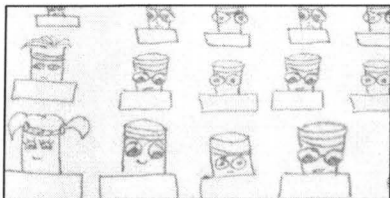
10. INT. SALÓN DE CLASES



LUCIANA -A ver, lápices, preparen sus puntas porque vamos a dibujar.

Plano medio. FADE IN track.

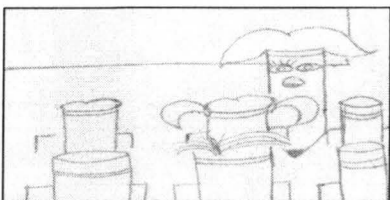
10.1



TODOS -¡Yujuuuu! ¡Qué divertido!

Plano general.

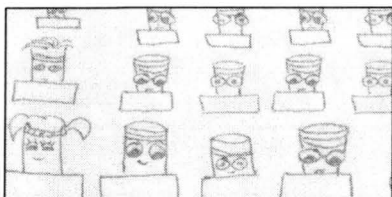
10.2



LUCIANA -Vamos a dibujar algo que nos recuerde una fiesta, ¿les parece?

Plano general, a espalda de lápices.

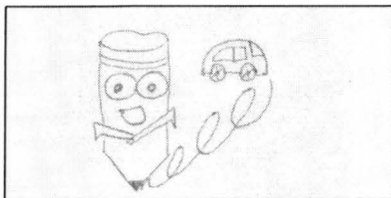
10.3



TODOS -¡Si!

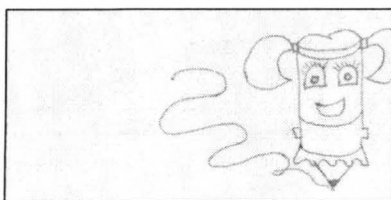
Plano general.

10.4



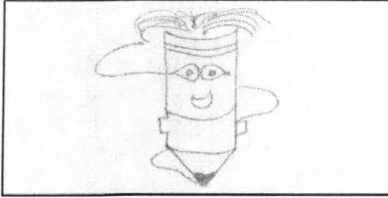
Plano general. Andrés dibuja. Puente musical.

10.5



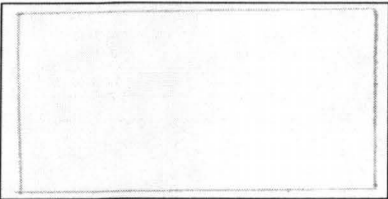
Plano general. Citlali dibuja. Sigue puente musical.

10.6



Plano general. Edahi dibuja. Sigue puente musical.

10.7



Plano general dibujo Edahi.

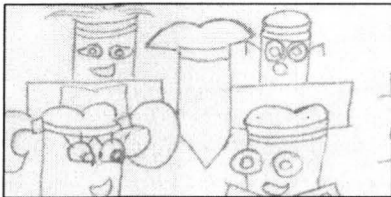
10.8



LUCIANA -Hay, qué bonito dibujo, Edahi.

Close up.

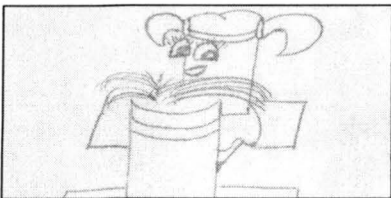
10.9



ANDRÉS -¿Qué estará haciendo el lápiz feo?

Plano Completo Group Shot. Luciana de espaldas.

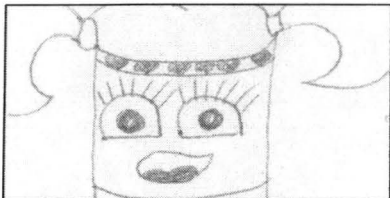
10.10



CITLALI -¿Creo que es un...? No se ve... a ver deja veo.

Plano Medio Edahi de espaldas.

10.11



CITLALI -¡Wau! Es...

Close up.

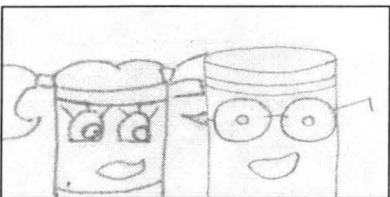
10.12



CITLALI -...un dibujo y está bien bonito, ¿verdad, Andrés?
ANDRÉS -Mmm... bueno... pues más o menos... no se ve tan mal...

Plano general a espalda de Edahi.

10.13

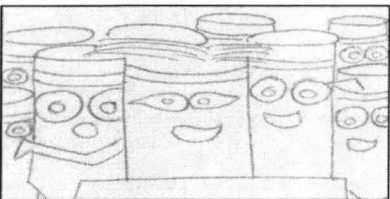


ERICK -¿Qué es?

CITLALI -No sé pero se ve bonito. ¿Qué dibujas?

Two shot.

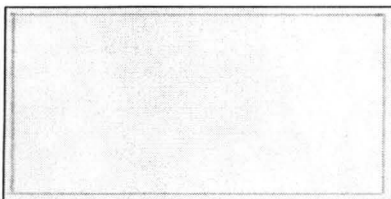
10.14



EDAHÍ -Mmm... pues es el pueblo en donde vivía. Allá hacemos muchas fiestas...

Plano general zoom in Edahi, quedando en plano medio. Los lápices se van acercando.

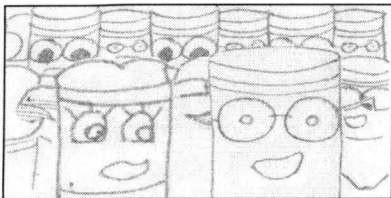
10.15



EDAHÍ -...muchas corridas de toro. Desde que el sol aparece la gente se reúne para la fiesta, nos vestimos con nuestros trajes típicos, los hombres usamos sombrero y las mujeres se peinan de trenza. Algunas personas montan a caballo mientras que los demás sólo observamos la corrida. Y este dibujo es lo que recuerdo de la última fiesta a la que fue en mi pueblo.

Plano completo, zoom in a diversas partes del dibujo, según descripción. FADE OUT track 4, se mantiene.

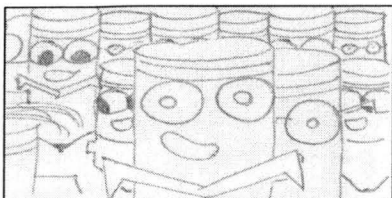
10.16



ERICK -¡Ah, sí! mira ese es un toro...

Two shot: Erick y Citlali.

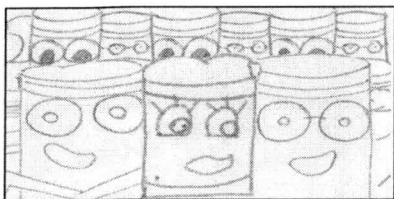
10.17



ANDRÉS -Oye pero en ¿dónde aprendiste a iluminar tan bonito?

Group shot, Andrés al centro.

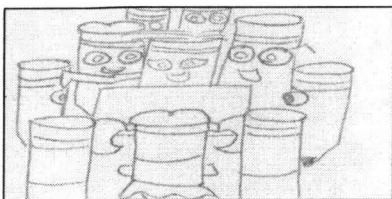
10.18



CITLALI - ¿Y con tanto color?

Group shot, Citlali al centro.

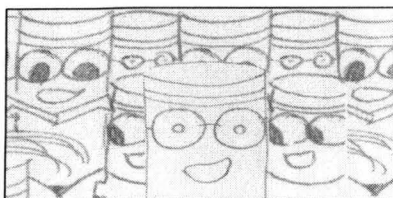
10.19



EDAHÍ -Mi mamá me enseñó a iluminar porque ella hace muchos dibujos como este y los vende.

Plano general Group shot, Edahí al centro..

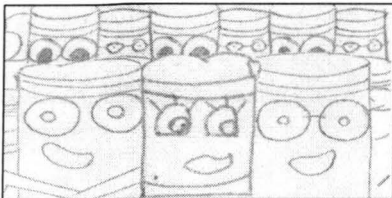
10.20



ERICK -Nosotros sabemos dibujar pero no sabemos iluminar así como tú.

Plano medio.

10.21

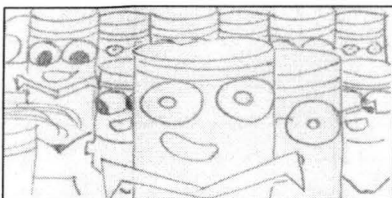


ANDRÉS -Oye ¿y si nosotros te enseñamos a hacer dibujos de la ciudad y tú nos enseñas a hacer dibujos de donde tú vienes?

CITLALI -¡Sí! para que nos quede algo padrisimo entre todos.

Plano medio Andrés y se abre toma quedando en group shot.

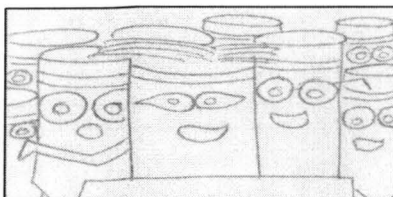
10.22



ANDRÉS -¿Quieres dibujar con nosotros?

Plano general Group shot.

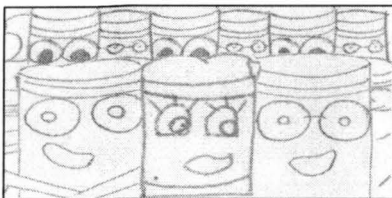
10.23



EDAHÍ -Bueno... Vamos a dibujar juntos.

Group shot, Citlali al centro.

10.24



ANDRÉS -Oye, Edahí, también podemos compartir juegos juntos.

CITLALI -¿Y cómo era donde vivías? Cuéntanos.

Group shot.

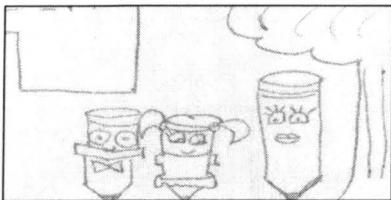
10.25



EDAHÍ -Pues es un lugar muy bonito, donde hay muchos animales y muchos árboles...yo jugaba en la tierra con una pelota y a veces iba al río y me mojaba con mis amigos, me divertía mucho...

Plano medio zoom out quedando en plano general. SFX ambiente de acuerdo a descripción. Elipsis a negro.

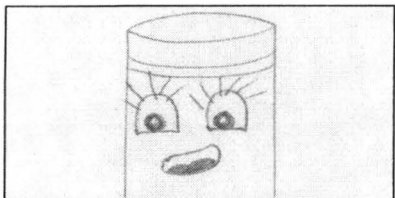
11. EXT. ESCUELA



CITLALI -Hola mamá, ¿qué crees?

Plano general con zoom in three shot quedando en plano americano.

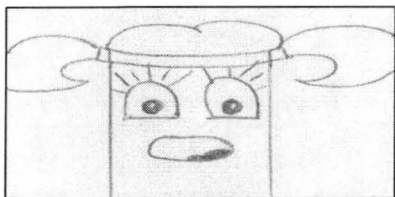
11.1



ÁNGELA -¿Qué hija? ¿Ahora qué hiciste?

Plano medio.

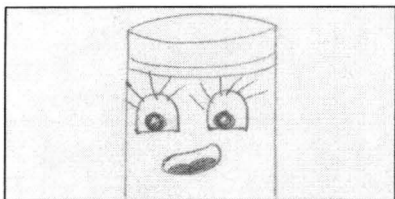
11.2



CITLALI -Nada, mamá, lo que pasa es que hoy hablamos con Edahí.

Close up.

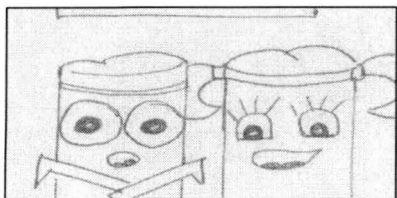
11.3



ÁNGELA -¿Y quién es Edahí?

Plano medio.

11.4

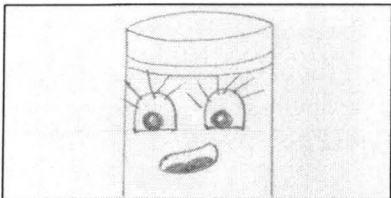


CITLALI -¿Te acuerdas que te platique de un lápiz nuevo, que nadie le hablaba?

ANDRÉS -¡Del niño que no se parece a nosotros! ¿Se acuerda, señora?

Close up Citlali, se abre toma a two shot. Cámara a $\frac{3}{4}$ espalda de Ángela.

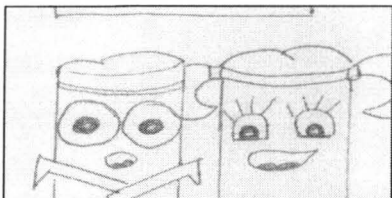
11.5



ÁNGELA -Ah sí, ¿cómo me dijeron que se llama?

Plano medio.

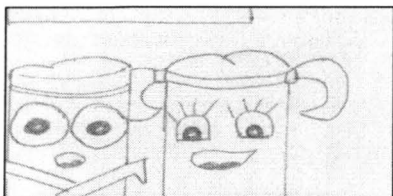
11.6



ANDRÉS Y CITLALI -¡Ehahí!

Plano medio.

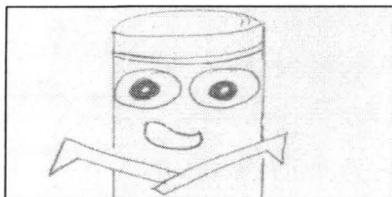
11.7



CITLALI -Hoy platicamos con él y nos contó que vivió en el campo y conoce muchas cosas que aquí no conocemos ¿verdad, Andrés?

Plano medio.

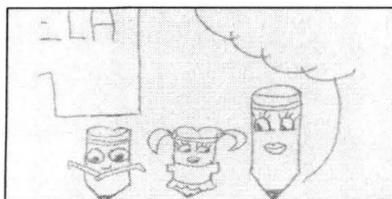
11.8



ANDRÉS -Sí, además dibuja bien bonito, dibujó una rueda donde un señor estaba montado en un toro y mucha gente estaba viendo.

Plano medio.

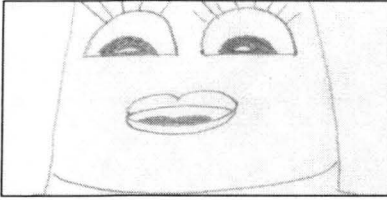
11.9



CITLALI -El dice que se llama corrida de toros y nos contó que tenía una vaca cuando vivía en el campo.

Plano general.

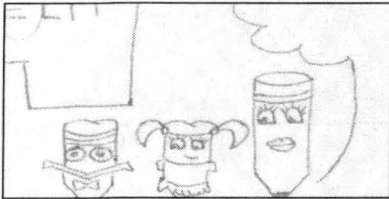
11.10



ÁNGELA -¿Y entonces, ya es su amigo?

Close up.

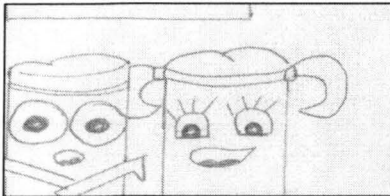
11.11



ANDRÉS -Ya, señora...

Plano americano.

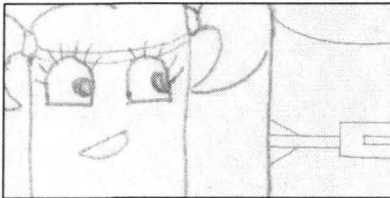
11.12



ANDRÉS -...la verdad nos cayó muy bien. Ya hasta jugamos juntos.

Plano medio.

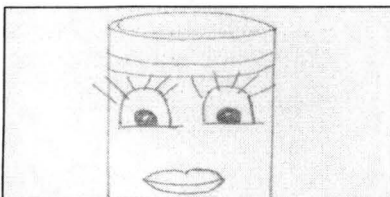
11.13



CITLALI -Lo bueno es que le hablamos, ¿verdad, mamá?

Plano medio.

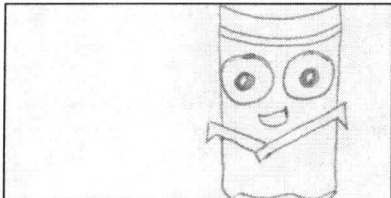
11.14



ÁNGELA -Sí, hija. Escúchenme... algunos lápices somos diferentes; unos son de otro color, otros vestimos distinto a los demás, también hablamos diferente, sin embargo todos somos lápices y podemos platicar con otros lápices diferentes a nosotros para compartir cosas.

Plano medio.

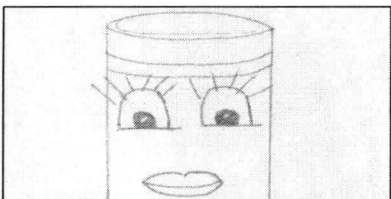
11.15



ANDRÉS -Ya entendí, señora, así como nuestro amigo Edahí, que es diferente a nosotros

Plano americano.

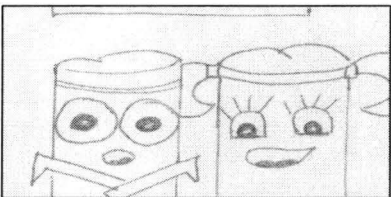
11.16



ÁNGELA -Así es, Andrés. Tiene un aspecto distinto y costumbres diferentes a las nuestras, pero debemos conocer a los otros lápices para aprender a aceptarnos los unos a los otros.

Close up.

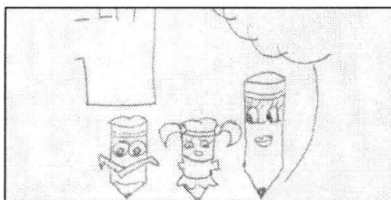
11.17



CITLALI -Oye, mamá, ¿me dejas invitarlo a comer mañana para que lo conozcas?

Plano medio.

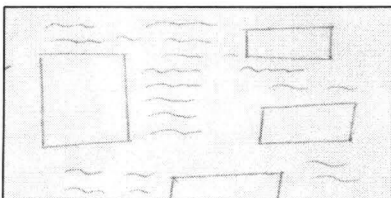
11.18



ÁNGELA -Sí, dile que venga con su mamá. Están los dos invitados.

Close up Ángela, zoom out en three shot. Zoom in pared escuela. Fade out track 1, se mantiene.

11.19



Créditos. Se mantiene música hasta el CORTE: con FADE IN.





www.azulprint.com

65505385

65824560

Art & Design