

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Realización de un piloto para una serie de cortos animados en
homenaje a la animación de los años 30 con temática neo western

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Nombre de la titulación

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Héctor Xavier Barreto Barzola

Galo Basurto Mora

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2023

DEDICATORIA

El presente proyecto lo dedico a mi familia, quienes, pese a que no era lo que querían para mí, me apoyaron en la decisión de seguir el camino por el que transcurso ahora. Mis padres, Galo Basurto y Lucineira Mora, y mis hermanos, Emanuel y Zoe.

A mis compañeros de carrera que me brindaron conocimiento y consejos durante los cuatro años que duró este recorrido.

A Gino Gómez, Eduardo Farfán, Leonardo Arias y Marcos Rivera. El grupo de amigos con el que crecí y que me aún me acompañan.

Y, pese a todos los conflictos que tuvimos en el camino, a Luis Albuja. De no ser por él, no estaría siguiendo mis sueños el día de hoy.

Galo Basurto Mora

El presente proyecto lo dedico a mi familia, por siempre brindarme su apoyo incondicional siempre. A mis padres, Ivan Barreto y Maritza Barzola, y a mi hermana Ayleen Barreto.

A los compañeros que tuve el placer de conocer durante mis años de carrera con los cuales pude aprender y compartir experiencias que me han formado tanto en lo personal como lo profesional.

A mis abuelas que siempre me han mostrado y apoyo y cariño, Sonia Orozco, Ana Quimis, Betty Yopez. A mis abuelos que hoy me cuidan desde el cielo, Amable Barreto y Julio Barzola.

Héctor Xavier Barreto Barzola

AGRADECIMIENTOS

Desde lo más profundo de mi corazón, doy mi agradecimiento mi Dios por brindarme los recursos, creatividad y el apoyo en el transcurso de este proyecto.

A mi madre, Lucineira Mora, quien siempre estuvo ahí en cada momento para encaminarme. A mi padre, Galo Basurto, quien me enseñó el valor de ser responsable.

A mis hermanos, Emanuel y Zoe, por apoyarme en cada una de mis decisiones y verme crecer como artista e ilustrador.

Y mis seguidores en redes, quienes hicieron posible de forma financiera la realización de este proyecto. Gracias por gustar de mi arte y por todo su apoyo.

Galo Basurto Mora

Quiero agradecer a mi familia por siempre apoyarme en cada decisión que he tomado y me han demostrado su amor incondicional.

Mi madre, Maritza Barzola, que siempre me se preocupó de que fuera la mejor versión de mí mismo y enseñarme que

el esfuerzo siempre será la clave del éxito. Mi padre, Iván Barreto, que desde chico fue mi ejemplo a seguir, apoyándome siempre con mis pasiones y dándome la guía para poder desarrollarme como persona. Mi hermana, Ayleen Barreto, que siempre me demostró ser un ejemplo de madurez, elegancia y sabiduría.

A mis abuelos y tíos que siempre me han tendido una mano cuando necesitaba ayuda, y por brindarme su apoyo incondicional.

Y a mis compañeros de universidad que siempre me han sabido mostrar su amistad y apoyo durante todos estos años.

Héctor Xavier Barreto Barzola

DECLARACIÓN EXPRESA

Nosotros Héctor Barreto y Galo Basurto acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores. La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique los autores que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, febrero del 2023.



Héctor Barreto



Galo Basurto

EVALUADORES



Firmado electrónicamente por:
RONALD WILLIAM
VILLAFUERTE ARIAS

Ronald William Villafuerte Arias

PROFESOR DE LA MATERIA

A handwritten signature in blue ink that reads "Marcelo R. Báez M." with a long horizontal flourish extending to the right.

Marcelo Rafael Báez Meza

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

Hay dos propósitos claves en este proyecto. El primero es demostrar que es posible realizar cortos de animación a bajos costos. El segundo, crear un producto para todo público que mezcle las técnicas clásicas de animación 2D con el género *western*.

Se investigaron las técnicas clásicas y estética de la década de 1930 en animación fotograma a fotograma. y se las aplicó haciendo uso de recursos tecnológicos y software modernos. Después del trabajo de cuatro meses en el que se atravesó por todos los procesos de producción, el resultado obtenido fue el piloto de una serie de cortos de animación tradicional de una duración de cinco minutos.

Se concluyó que el proyecto es viable y que no se requieren inmensas sumas de dinero para poder invertir en la producción de series de animación mientras exista un equipo con una visión y dirección clara de a dónde dirigir el producto y cómo hacerlo.

Palabras Clave: cortos animados, producción, viejo oeste, viable

ABSTRACT

There are two key purposes of this project. The first one is to demonstrate that it is possible to make animated short films at low cost. The second one is to create a product for all audiences that blends classic 2D animation techniques with the western genre.

The classic techniques and aesthetics of the 1930s in frame-by-frame animation were researched and applied using modern technological resources and software. After four months of work that went through all the production processes, the result obtained was the pilot of a series of traditional animated shorts of five minutes' duration.

It was concluded that the project is viable and that it does not require huge sums of money to invest in the production of animation series if there is a team with a sharp vision and direction of where to direct the product and how to do it.

Keywords: animated shorts, production, western, feasible

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	2
AGRADECIMIENTOS	4
DECLARACIÓN EXPRESA.....	6
EVALUADORES.....	7
RESUMEN	I
<i>ABSTRACT</i>	II
ÍNDICE GENERAL	III
ÍNDICE DE FIGURAS	VI
ÍNDICE DE TABLAS.....	VIII
GLOSARIO DE TÉRMINOS.....	IX
CAPÍTULO 1	1
1. Introducción	1
1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual	2
1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.....	2
1.3 Objetivos	3
1.3.1 Objetivo General	3
1.3.2 Objetivos Específicos.....	3
1.4 Marco referencial.....	4
1.4.1 Concepto	4
1.4.2 Propuesta de estructura del producto (narrativa).....	4
1.4.3 Propuesta de estilo de dirección	6
1.4.4 Lista de referencias audiovisuales nacionales e internacionales	7
CAPÍTULO 2	8
2. Metodología.....	8

2.1	Preproducción	8
2.1.1	Creación de concepto	8
2.1.2	Arte conceptual	9
2.1.3	Escritura del guion	11
2.1.4	<i>Storyboard</i> y animática.....	12
2.1.5	Cronograma y organización	13
2.2	Producción	14
2.2.1	Metodología y software de animación	14
2.2.2	Proceso de animación.....	14
2.2.3	Colorización y fondos	21
2.3	Postproducción.....	22
2.3.1	Ingesta	22
2.3.2	Montaje	23
2.3.3	Sonorización y musicalización.....	24
2.3.4	Grafismos y FX	25
2.3.5	Proceso de animación.....	26
2.3.6	Exportación	26
CAPÍTULO 3		28
3.	Resultados Y ANÁLISIS	28
CAPÍTULO 4		30
4.	Conclusiones Y Recomendaciones	30
4.1	Conclusiones	30
4.2	Recomendaciones	31
BIBLIOGRAFÍA		32
5.	Bibliografía.....	32
APÉNDICES.....		34

6.	Apéndices	34
6.1	Apéndice A: Documento de producción	34
6.1.1	Premisa.....	34
6.1.2	Mundo y locaciones	34
6.1.3	Logline del piloto	35
6.1.4	Storyline del piloto.....	35
6.1.5	Logline de episodios de la primera temporada 1	36
6.1.6	Tratamiento.....	38
6.1.7	Estudio de personajes.....	40
6.1.8	Sinopsis	45
6.1.9	Escaleta	45
6.2	Apéndice B: Guion literario	48
6.3	Apéndice C: Storyboard.....	53
6.4	Apéndice D: Presupuesto	60
6.5	Apéndice E: Licencia de <i>Motion Array</i>	62
6.5.1	Factura de <i>Motion Array</i>	62
6.5.2	Listado de canciones extraídas de <i>Motion Array</i>	63
6.5.3	Licencia de uso de <i>Motion Array</i>	64
6.5.4	Enlace a las políticas de licencia de <i>Motion Array</i>	64

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2.1 Bocetos iniciales del concepto	9
Figura 2.2 (De izquierda a derecha): Bigairon y el Jefe Marty	10
Figura 2.3 (De izquierda a derecha) Don, Eug y el Oso Wal	10
Figura 2.4 El <i>Sheriff</i>	11
Figura 2.5 Storyboard Página 2	12
Figura 2.6 Storyboard Página 5	12
Figura 2.7 Edición de la animática	13
Figura 2.8 Cronograma de producción.....	13
Figura 2.9 Primera prueba de animación	14
Figura 2.10 Antes de hacer un salto, el ave se aplaste y se estira	15
Figura 2.11 Antes de lanzar, la mano retrocede.....	15
Figura 2.12 El grupo planeando el atraco	16
Figura 2.13 Se dibujó pose a pose el camino del Jefe al escombro	16
Figura 2.14 A medida que Wal baja, Eug le sigue con <i>frames</i> de diferencia	17
Figura 2.15 El Sheriff tiene una desaceleración al llegar al punto más alto.....	17
Figura 2.16 Movimiento de la mano en arco	18
Figura 2.17 El ave se comprime a medida que Don la toma	18
Figura 2.18 Hay unos segundos para contemplar la dinamita	19
Figura 2.19 El jefe sale del escombro aplastado.....	19
Figura 2.20 La pandilla completa	20
Figura 2.21 La pandilla corre al atardecer	20
Figura 2.22: Comparación de los personajes previo y después del color.	21
Figura 2.23 Ejemplo de fondo	21
Figura 2.24 Pantalla con los ajustes de exportación	22
Figura 2.25 Videos exportados subidos a la carpeta compartida de Drive	23
Figura 2.26 Timeline del primer corte	23
Figura 2.27 Timeline de la última corrección de montaje.....	24
Figura 2.28 Timeline con los efectos sonoros añadidos	24
Figura 2.29 Timeline de las bandas sonoras montadas	25

Figura 2.30 FX de explosión (izquierda) y luces con corrección de color (derecha)..	25
Figura 2.31 Animación con Keyframes (izquierda) y recolocación de frames (derecha)	26
Figura 2.32 Ajustes de exportación del producto final.....	27
Figura 6.1 Storyboard Página 1	53
Figura 6.2 Storyboard Página 2	53
Figura 6.3 Storyboard Página 3	54
Figura 6.4 Storyboard Página 4	54
Figura 6.5 Storyboard Página 5	55
Figura 6.6 Storyboard Página 6	55
Figura 6.7 Storyboard Página 7	56
Figura 6.8 Storyboard Página 8	56
Figura 6.9 Storyboard Página 9	57
Figura 6.10 Storyboard Página 10	57
Figura 6.11 Storyboard Página 11	58
Figura 6.12 Storyboard Página 12	58
Figura 6.13 Storyboard Página 13	59
Figura 6.14 Storyboard Página 14	59
Figura 6.15 Factura de compra de licencia de <i>Motion Array</i>	62
Figura 6.16 Canciones descargadas de <i>Motion Array</i>	63
Figura 6.17 Captura de licencia de uso de <i>Motion Array</i>	64

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 6.1 Presupuesto de servicios básicos	60
Tabla 6.2 Presupuesto de equipos	60
Tabla 6.3 Presupuesto de personal de trabajo.....	60
Tabla 6.4 Presupuesto de licencias y software	60
Tabla 6.5 Presupuesto de colaboración extra	61
Tabla 6.6 Sumatoria final	61

GLOSARIO DE TÉRMINOS

Alpha: Hace referencia al canal Alpha. Es la configuración que permite que el fondo de un vídeo posea transparencia.

Cast: Elenco. Conjunto de personajes principales en una obra audiovisual. Suele referirse a los actores que forman parte de esta. Sin embargo, también se llama de esta forma a los personajes que la protagonizan.

Cel: Hoja semitransparente utilizada por lo general para el dibujo previo a la animación.

Crew: Forma informal de referirse al equipo detrás de una producción audiovisual.

Deadline: Fecha de entrega de cada asignación durante el proyecto.

Frame: También conocido como fotogramas. Es la composición de cada cuadro que componen una secuencia.

h.264: Formato de compresión de vídeo en Full HD.

Head Animator: Encargado de definir el estilo de animación y supervisar que los miembros del equipo sigan esta línea.

Keyframe: Fotogramas claves. Son los dibujos clave que brindan información de la acción de cada objeto o personaje en animación.

Renderizado: Proceso en el que se exporta el producto final en postproducción.

Resolución: Número de píxeles en pulgada en un vídeo o imagen que determinará la su calidad.

Setting: Escenario, marco o ambiente en el que se desarrollan determinadas acciones. En este caso, el contexto ficticio en el que se ocurre el producto audiovisual.

Showrunner: Es el encargado de dirigir al equipo de escritores en lo que se refiere a la trama y temática de la historia. Por lo general, en series.

Storyboard: También conocido como guion gráfico. Es un conjunto de bocetos por el cual se brinda al equipo una idea general gráfica de la historia y la composición de cada frame.

Status quo: 'En el estado en que'. Hace referencia a un conjunto de condiciones que perduran en momento determinado.

Quicktime: Framework multimedia que permite la exportación y visualización de vídeos en canal Alpha.

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

Animación es un medio tan conocido y desconocido a la vez. Es asociada por lo general a proyectos de gran inversión y, paradójicamente, desvalorizada en su contenido gracias al estigma a dirigirse a público infantil.

Cuando hablamos de la animación, de forma muy equivocada lo relacionamos a uno de los géneros del cine. Y no es de extrañar. En 1895, los Hermanos Lumiere presentaron al mundo un invento que cambiaría el mundo: el cinematógrafo. Un objeto capaz de genera la ilusión de movimiento a través de una secuencia de imágenes en movimiento. El mundo quedaría asombrado con obras como “La llegada del Tren” que lograrían simular el movimiento. Sin embargo, y aunque este se conozca como el origen del cine, el estudio del movimiento data de mucho antes.

Si bien, se atribuye el título del predecesor del cinematógrafo al *Zoopraxiscopio* de Eadweard Muybridge, el cual tomaba ventaja de la pertinencia retiniana para crear la ilusión de movimiento (Muybridge, 1907), los seres humanos de hace más de veinticinco mil años atrás ya tenían una idea clara de cómo representar el movimiento sin la necesidad de fotografías.

Frank Thomas y Ollie Johnston en *The Illussion of Life* (1981) atribuyen el nacimiento del arte de a la animación siglos atrás al del cine mismo en pinturas arcaicas encontradas en cuevas en el suroeste de Europa. No solo eran pinturas con mucha detalle y fieles a las figuras animales que pretendían representar, sino que, usando técnicas de difuminado y añadiendo patas extras a los animales retratados en las cuevas, se daba la ilusión de que se movían.

La invención de los artilugios antes mencionados, fueron el catalizador para que estas arcaicas formas de ilustración pudieran cumplir su propósito, brindar la ilusión de vida (Thomas & Johnston, 1981). De esta forma, nació esta forma de arte.

Arte que dependía de la visión y creatividad del equipo involucrado tras el producto. La animación no solo se limitó a imitar el movimiento, sino también jugaba con sus recursos para dar vida a situaciones fantásticas. Pioneros de este arte como Winsor McCay traían a la vida dinosaurios y caminaban junto a ellos en las funciones de *Gertie The Dinosaur* (1914), donde el hombre proyectaba una cinta y, midiendo el tiempo, podía dar la impresión de que el animal prehistórico jugaba con él.

Pasarían menos de tres años antes de que el primer filme animado saliera a la luz. El Apóstol (1917) del italiano-argentino Quirino Cristiani fue el primer largometraje animado de la historia, una sátira política de 70 minutos en la que un hombre, tras su muerte, lanza rayos a Argentina para limpiarla de la corrupción. Su producción tomó alrededor de un año y con un equipo reducido de personas y recursos económicos (Nine, 2023). Comparando con películas de la época *20,000 Leagues Under the Sea* (1916), es un filme de duración similar y, sin embargo, requirió de alrededor de \$200,000 (The Numbers, s.f.).

Si bien es cierto que el trabajo de dibujar fotograma a fotograma puede ser tedioso, con las personas y visiones adecuadas, se pueden lograr trabajos de calidad sin contar con gran inversión económica. “La animación puede explicar lo que sea que la mente del hombre puede concebir” (Walt Disney, como se citó en Thomas & Johnston, 1981)

1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

Uno de los principales problemas durante una producción, ya sea esta de índole animada o no, es la ausencia de personal interesado en apoyar al proyecto y los constantes tropiezos que se dan en el desarrollo del mismo. Si bien, el reducido equipo de producción que se puede formar logra tener una visión clara de los objetivos y el compromiso, la falta de experiencia y organización puede llegar a ser un obstáculo para lograr la visión deseada del producto.

Estos obstáculos no son exclusivos de la producción audiovisual, sino también de cualquier proyecto grupal que se pueda llevar a cabo tanto académica como profesionalmente (Cardona & Wilkinson, 2006).

La animación es un medio que, como se aclaró antes, explica eventos difíciles de expresar. La insuficiencia para lograr un objetivo, independientemente de cuál sea este, es uno de ellos.

1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto

Este proyecto cuenta con dos propósitos a grandes rasgos, uno de forma investigativa-cualitativa y otro a través de su narrativa.

El primero es demostrar que la animación es un medio que requiere una inversión menor que las producciones de acción real. Por ello, se decidió probar que es posible hacer un piloto de animación sin una gran inversión económica, empleando

los elementos y conocimientos adquiridos en el transcurso de la carrera. Además, se realizó una investigación de técnicas y estéticas usadas en un punto en el que este arte estaba en proceso de desarrollo. Esto para probar que, con los recursos tecnológicos actuales, es posible superar los obstáculos usuales en ese tiempo.

En el segundo propósito es demostrar que, pese a los tropiezos que se puedan dar en el camino, un trabajo en equipo puede llegar a resultados inesperados que, si bien no son satisfactorios, sirven de aprendizaje para todos los involucrados. Similar al primer propósito de esta investigación, pero aplicado a la narrativa del episodio piloto que se propone desarrollar.

Entonces ¿La respuesta para esto sería realizar un cortometraje animado sobre cómo se realiza un cortometraje animado? No. La idea es tomar estos conceptos abstractos y moldearlos a un ambiente que sea identificable para todo el público independiente de su profesión. Por lo que es necesario un *setting* que la mayoría de los espectadores puedan reconocer. Por ejemplo, las películas del viejo oeste.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Producir un piloto de una serie de cortos de animación 2D humorístico que busque recuperar la escénica de las películas del viejo Oeste haciendo uso de herramientas digitales.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Investigar las técnicas clásicas de los años 30 de Walt Disney junto a sus recursos, limitantes y estética mediante la observación de cortometrajes e información recopilada en internet.
- Hacer uso del trabajo de los hermanos Fleischer como referencia histórica, intertextual y estética para brindar caracterización al producto.
- Identificar cómo la animación es usada como medio de expresión artística y cómo se diferencia de la imagen de acción real.

1.4 Marco referencial

1.4.1 Concepto

Para poder representar las problemáticas de lograr un objetivo en equipo, es necesario que los protagonistas sean uno. Aunque por lo general las historias del viejo Oeste ponen al espectador en las botas de un héroe misterioso que llega un pueblo a repartir justicia (Curcio, 2018), se decidió hacer algo diferente. Tratar de hacer que el espectador pueda empatizar con aquellos que fracasan en estos filmes: los bandidos.

Un grupo de bandidos fracasados que fallan en cada intento de atraco o asalto, pero que siguen intentándolo a pesar de todo. La propuesta tiene como foco al nuevo integrante de la pandilla, un pequeño e inexperimentado rufián que intentará hacer lo posible para ganarse su lugar en el grupo pese a que sus intentos de apoyar lleguen a ser contraproducentes.

1.4.2 Propuesta de estructura del producto (narrativa).

Volviendo atrás con la historia de la animación, es necesario resaltar el aporte de Walt Disney y su equipo en la década de los años 30. Un tiempo en el que el presupuesto y la economía de estados unidos era reducida (Ramos Vilalta, 2015), al igual que el cine la animación era un negocio privado que dependía de pocos para su financiación.

En este periodo, los aportes narrativos y audiovisuales se presentaron al público y luego imitados por las generaciones venideras. Si bien, existían cortos de animación dónde los protagonistas eran seres humanos, al equipo de Disney se lo relacionaba con la inclusión de protagonistas animales con rasgos antropomórficos. Antes de la mascota de orejas redondas de la gran D, *Oswald The Lucky Rabbit* se presentó al mundo con sus aventuras. Todas protagonizadas por pequeños animales en blanco y negro que tomaban el lugar y rol de los seres humanos en su sociedad. Las historias podían tomar lugar tanto en lo que para ese entonces era modernidad, como en diferentes periodos de la historia como en el corto

Oh What a night (1928), en el que el pequeño conejo se ponía en los zapatos de un caballero medieval.

Esta libertad que posee la animación de poder jugar con elementos relacionables usando animales como personajes principales y jugando con un periodo lejano de la historia es lo que se busca en este corto.

Sin embargo, antes de colocar a los personajes sobre caballos y escribirlos robando bancos, es necesario repasar los elementos característicos del western.

Por lo general, las producciones que toman un papel en el viejo oeste norteamericano transportan al espectador a parajes desolados y decadentes, tanto económica como moralmente. Por lo general, ponen al espectador en la piel de un protagonista nómada que llega a poner orden a este caos bajo un código de honor. A veces junto a un compañero quien tendría un rol importante en el desarrollo de la narrativa. Este común denominador ha servido para contar cuentos con una determinada moraleja (Curcio, 2018).

The Great Train Robbery (1903) de Edwin Porter definiría junto a muchos otros cortos las bases de este género. Así mismo, *Stategoach* (1939) les daría un toque épico y romántico a las producciones de este género.

Lucky Luke, una serie de tiras cómicas de 1946 y posteriormente adaptada a serie animada en 1984, mostró estos elementos de una forma más cómica. Un protagonista que representa lo moralmente correcto y que cuenta con la suerte de su lado para salir de situaciones de alto riesgo. Las aventuras de *Lucky Luke* son la fiel representación del humor exagerado junto con elementos surrealistas propio de los comics de ese entonces.

Lo interesante de la animación es que jugaría con estos elementos establecidos y característicos para satirizarlos con personajes que representaban lo opuesto a lo que se quería llegar. Warner presentó en 1951 un cortometraje de los *Looney Tunes* (En ese entonces *Merry Melodies*) llamado *Drip-Along Daffy*, en el que el Pato Lucas, un personaje que representa todo lo contrario a un código de honor del héroe del western, llegaría a un pueblo a establecer el orden, pero terminaría obteniendo el

resultado contrario. Este cambio, sátira de elementos y resultados poco usuales es lo que se busca usar en la propuesta de este documento.

A lo largo de las décadas posteriores, veríamos el género usado en cortos, series y películas de animación. Pero sería *Rango* (2011) la que se convertiría no solo en un referente del medio, sino también del género western.

La odisea de la lagartija, quien adoptaría el nombre de Rango, no solo es un homenaje al género en sí y a las películas protagonizadas por Clint Eastwood, la figura más recordada en lo que se refiere a héroes del viejo oeste, sino que también es una historia épica sobre la búsqueda de la identidad y un propósito. *Rango* cuenta con todas las características expuestas referentes al western animado: el protagonista no representa los valores éticos, pero tiene buenas intenciones, los animales antropomórficos viven en un ambiente humano y el resultado final sorprende al público por lo atípico que es.

Estos elementos son los que se escogieron para el piloto desarrollado. Por supuesto, no se espera tener el nivel de complejidad narrativa de *Rango*, pero sí lo que lo caracterizó y le di un lugar en el medio.

Los personajes principales del piloto desarrollado son, al igual que los usuales encontrados en el género, nómadas, pero un grupo cómico como el que propuesto en *The Ridiculous 6* (2015). Ellos no son la encarnación de los valores típicos del Western, pero buscan un objetivo en común que los llevará a tener el reconocimiento de cada pueblo. Sin embargo, todo estará en su contra, y los decadentes y moralmente cuestionables ambientes del oeste pondrán sus voluntades a prueba.

1.4.3 Propuesta de estilo de dirección.

Para poder realizar un primer corto de animación limitada para gente que empieza su carrera en la industria, es necesario dar una mirada atrás a los inicios de esta. Es decir, a un cine a blanco y negro con recursos limitados, pero con un interés en estudiar y exagerar el movimiento.

Por ello, se estudiaron las técnicas clásicas de Walt Disney en la década en los años 1930. Así mismo, tomando de referencia varios cortos de los

hermanos Fleischer como *Popeye the sailor* (1933). Se hizo énfasis en la expresión y caracterización de los personajes más que en la fluidez del movimiento. En estos cortometrajes animados, por lo general, el movimiento y los *frames* eran repetidos constantemente, pero daban vida al personaje. Así, se puede abstenerse de dibujar todo el fotograma para cubrir el tiempo sin constantes imágenes estáticas.

Si bien, no se cuentan con *cel* de animación, las técnicas modernas permiten la agilización del proceso.

La estética se refirió al diseño de personajes clásicos. Una tendencia que fue repetida durante la década de 2010 con homenajes como *The Wonderful world of Mickey Mouse* (2013). También es posible enlistar a *Hora de Aventura* (2010), en donde las articulaciones de los personajes no existían y estos se deformaban. Recientemente, *The Cuphead Show!* (2022) retomó esta tendencia y trajo a la vida a los personajes del videojuego *Cuphead* a la pantalla chica usando de referencia la estética de la animación hace aproximadamente un siglo atrás.

1.4.4 Lista de referencias audiovisuales nacionales e internacionales.

Rango (2011)

Looney Tunes – Drip-Along Daffy (1951)

Los ridículos 6 (2015)

La balada de Buster Scruggs (2018)

Lucky Luke (1946)

Mortadelo y Filemón contra Jimmy el cachondo (2014)

Oswald The Lucky Rabbit – Especialmente: Oh what a Knight (1928)

Popeye the sailor (1933)

The Wonderful world of Mickey Mouse – Especialmente: Cheese Wranglers (2020)

¡El show de Cuphead! (2022)

Flapjack (2008-2010)

Hora de aventura (2010-2018)

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

La metodología de esta investigación se dio por el método cualitativo, basado en la investigación histórica de las prácticas realizadas en la animación clásica por medio de fuentes bibliográficas o investigación de primera mano. Cabe resaltar que una de las principales inspiraciones para el proyecto fue el texto *The Illusion of Life* de Thomas & Johnston (1981) y *Animación en los años 20 y 30* de Ramos Vilalta (2015). En estos se detallan no solo la historia del arte, sino el proceso de animación.

Sin embargo, este medio no es solo técnico, sino también cuenta con una serie de principios, específicamente 12, que se detallarán más adelante en el proceso de producción. Estos son los encargados de brindarle expresión y movimiento a la animación independientemente de su número de frames.

Durante el proceso se analizaron las fortalezas y debilidades de los miembros del equipo. Partiendo desde ese punto, se asignó un cargo a cada uno y una fecha límite en la cual tendrían que trabajar. Estas debían ser realistas y lo suficientemente amplias para brindar periodos de receso a los involucrados. Los cargos durante este proceso fueron: creador/showrunner, guionista, diseñador de personajes, storyboarder, *head animator* equipo de animación, director de arte, sonidista y postproductor. Fue responsabilidad de cada miembro organizar su tiempo y equilibrar sus responsabilidades para acabar con sus tareas dentro de la fecha límite.

2.1 Preproducción

2.1.1 Creación de concepto

Durante las primeras semanas del periodo académico, se barajó ideas tomando base las referencias anteriores. En este proceso se discutió con los otros miembros del equipo no solo el foco y dirección de la historia, sino también el rol de los personajes en esta y cómo es que su interacción desarrollaría los eventos. Aunque muchas producciones crean a los personajes para que cumplan un rol específico en favor del desarrollo de la trama, el equipo consideró crear más episodios con una narrativa episódica no lineal. Por lo tanto, dichos personajes no debían tener un rol estricto ni caracterización compleja con tal de colocarlos en diferentes situaciones. En esta línea, serían sus interacciones las que dan

paso a los eventos de cada episodio y no se limitarían solo a reaccionar a ellos. De esa forma, se estableció un *setting* en el que ellos son proactivos.

Durante este proceso se decidieron roles, personalidades, se consideraron personajes extra que podrían sumar al *cast*, lo trama general del piloto y *loglines* de los episodios de una posible primera temporada.

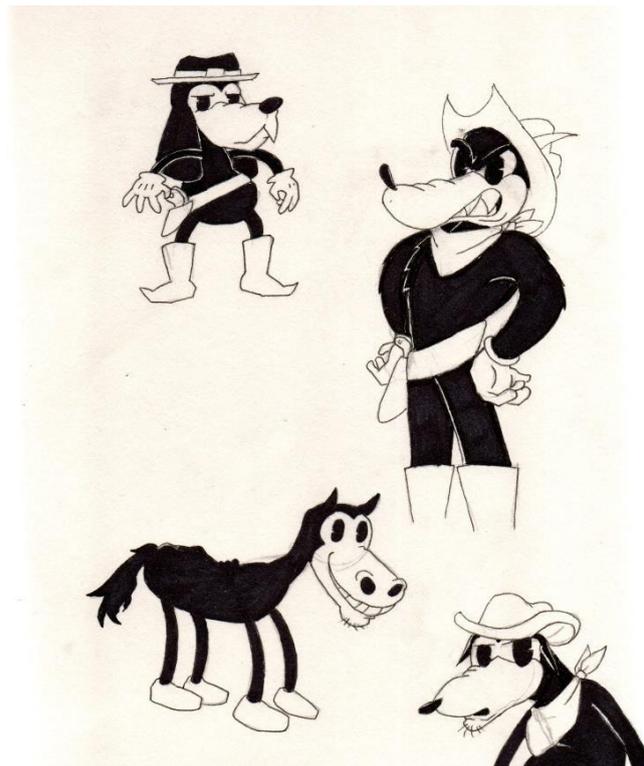


Figura 2.1 Bocetos iniciales del concepto

2.1.2 Arte conceptual

El arte conceptual es un elemento importante en la producción de material animado. Primero, porque es el que guía a los animadores para conocer la línea gráfica. En segundo lugar, porque es este el periodo en el que la caracterización de los personajes toma lugar. Era necesario no solo que sea posible identificar la personalidad y rol de los personajes con su diseño, sino que también cada uno tenga una silueta reconocible que lo diferencia del resto (Pauson & Noll, 2020), además de que se brinden diseños que

sean no demasiado detallados para que agilizar el proceso de animación. De esta forma el cast, por mucho que compartan especie de animal, se distingue entre sí.



Figura 2.2 (De izquierda a derecha): Bigairon y el jefe Marty



Figura 2.3 (De izquierda a derecha) Don, Eug y el Oso Wal



Figura 2.4 El Sheriff

2.1.3 Escritura del guion

Aunque es debatible si es que el guion es lo más importante en una producción animada ya que es el *storyboard* lo que comunica la visión del director (Bloop, s.f.), lo cierto es que es la base de cada producción independientemente del medio (Escuela Europea Des Arts, 2019). En ese caso, ¿Cómo nos fue posible realizar un guion si el corto está totalmente mudo? Conociendo que los personajes no tienen ni un solo parlamento en el desarrollo del corto, el equipo decidió enfocarse en otros elementos que se detallarán a continuación.

Los pilotos de animación son importantes tanto para los inversores como para el *crew* detrás de estos. No solo venden la idea, sino que entregan una idea general de cómo se estructurará cada episodio (Vazquez, s.f.). Por ello, el guion debía reflejar los roles de cada personaje, interacción entre personajes, tono general, humor en el caso de este piloto y las resoluciones de cada episodio. La propuesta general de guion no es un status quo y puede variar en una temporada, pero es una guía general para los involucrados de cómo se llevarán los episodios si se le dan luz verde.

2.1.4 Storyboard y animática

A diferencia de producciones en acción real, el storyboard es uno de los procesos más importantes ya que en este se establecen los cuadros y tomas a animar además de los *keyframes* o fotogramas claves que servirán de base para el resto del proceso de la animación (Bloop, s.f.).

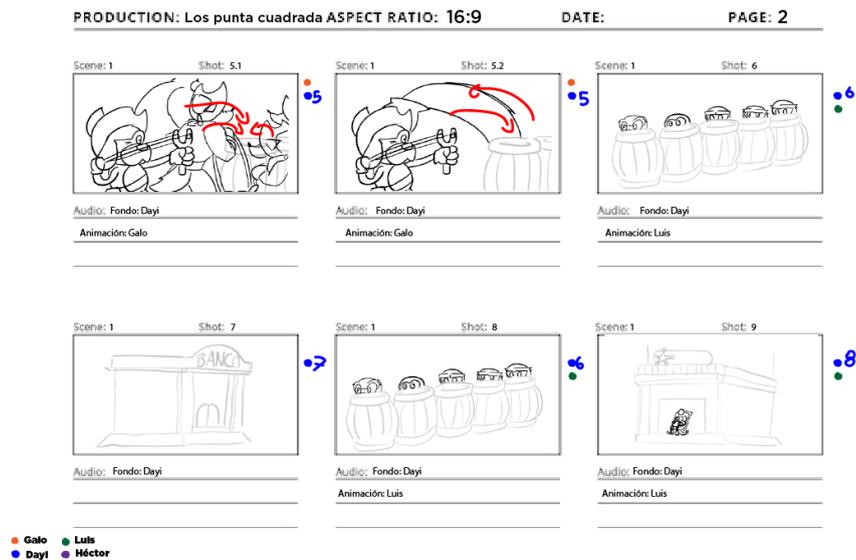


Figura 2.5 Storyboard Página 2

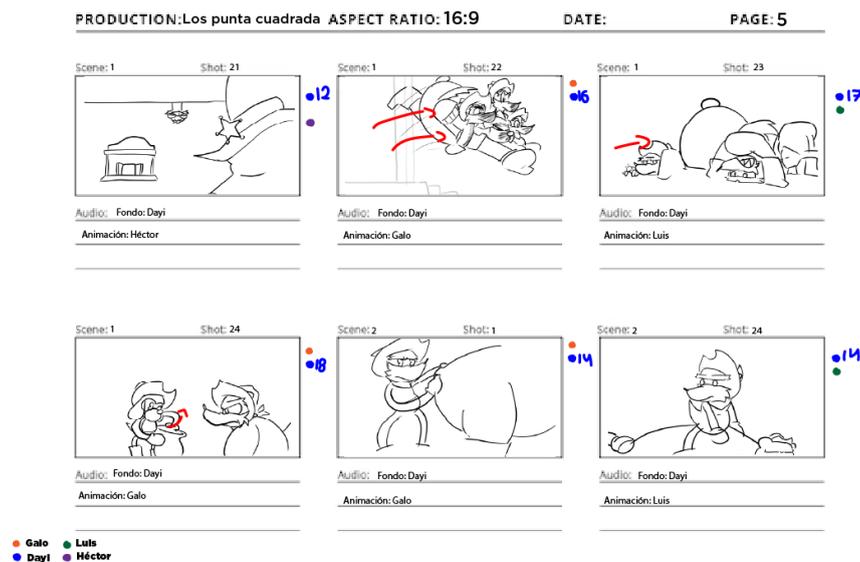


Figura 2.6 Storyboard Página 5



Figura 2.7 Edición de la animática

2.1.5 Cronograma y organización

Para finalizar el proceso de preproducción, se realizó un cronograma con las siguientes etapas. Cada una establecida dentro de una fecha límite. Durante este proceso se planificó hacer reuniones semanales para comprobar los avances y dar retroalimentación.

NOVIEMBRE							DICIEMBRE							
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
STORYBOARD							ANIMACIÓN Y RDA							
6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10	
ANIMATIC							ANIMACIÓN Y REALIZACIÓN DE ARTES							
13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17	
ANIMACIÓN Y REALIZACIÓN DE ARTES							ANIMACIÓN Y REALIZACIÓN DE ARTES						CORRECCIONES Y MONTAJE	
20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24	
ANIMACIÓN Y REALIZACIÓN DE ARTES							CORRECCIONES Y MONTAJE							
27	28	29	30				25	26	27	28	29	30	31	
ANIMACIÓN Y REALIZACIÓN DE ARTES							CORRECCIONES Y MONTAJE						CORRECCIÓN DE COLOR Y	
ENERO							FEBRERO							
Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo	
1	2	3	4	5	6	7				1	2	3	4	
CORRECCIÓN DE COLOR Y SONORIZACIÓN														
8	9	10	11	12	13	14	5	6	7	8	9	10	11	
PRIMER CORTE														
15	16	17	18	19	20	21	12	13	14	15	16	17	18	
22	23	24	25	26	27	28	19	20	21	22	23	24	25	
29	30	31					26	27	28	29				

Figura 2.8 Cronograma de producción

2.2 Producción

2.2.1 Metodología y software de animación

El programa principal usado por los miembros del equipo fue *Adobe Animate*. Si bien tiene herramientas de creación de esqueletos, el propósito del proyecto fue hacer uso del sistema de capas y de la animación cuadro a cuadro para darle vida a los personajes. La herramienta utilizada fue el Lápiz y su función de corregir la línea en cada trazo. El formato utilizado fue de 1920x1080 en relación de 16:9.

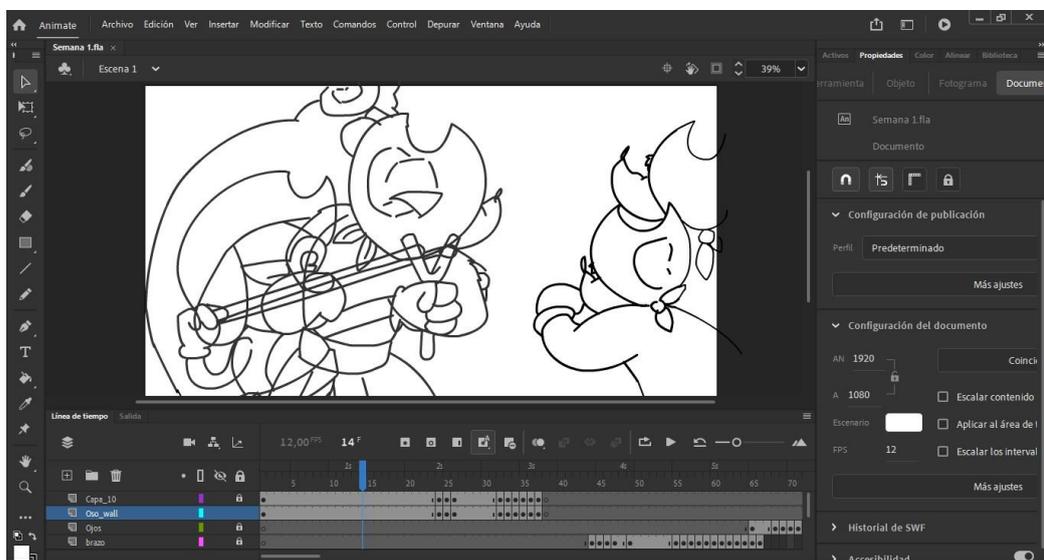


Figura 2.9 Primera prueba de animación

2.2.2 Proceso de animación

Los archivos de animación se hicieron por minuto. Es decir, cada archivo *Animate* contaba en su interior con un aproximado de 12 a 16 tomas cuyo tiempo sumado daba un total de 1 minutos. De esta forma, se tuvieron 4 archivos cada uno con una toma separada para facilitar el proceso y organización.

Durante esta etapa se optó por realizar la animación a blanco y negro y a 12 fps. Si bien esto eliminó parte de la fluidez, se compensó con una investigación basada en los principios de animación de Disney (Thomas & Johnston, 1981). Así se emulaba la apariencia de fluidez sin importar la cantidad de fotogramas. Estos principios son los siguientes:

2.2.2.1 Comprimir y estirar

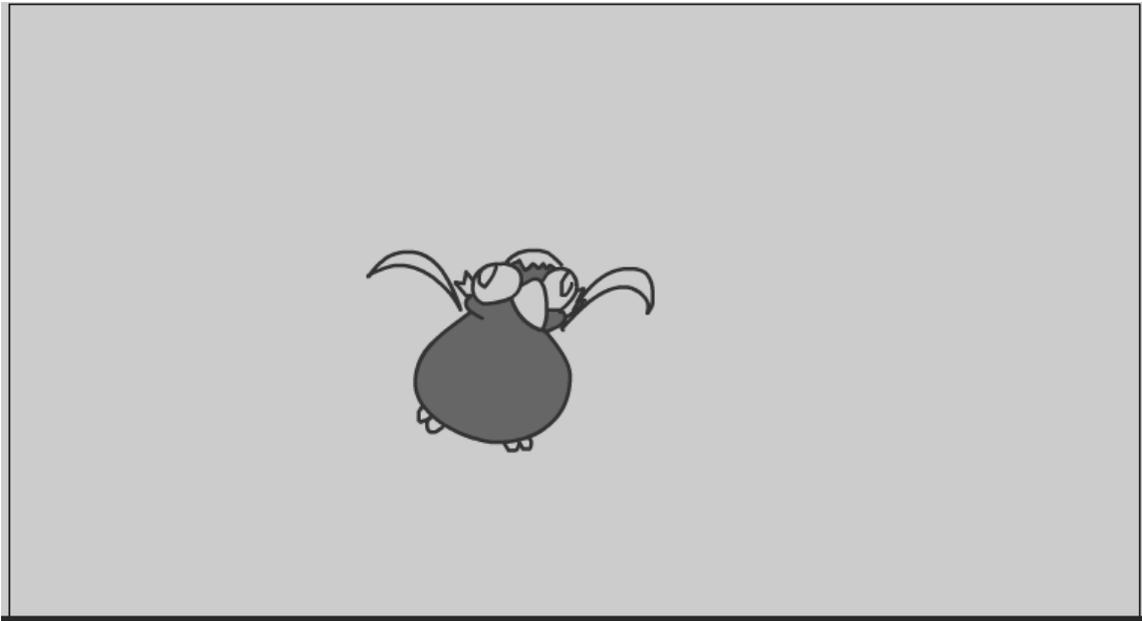


Figura 2.10 Antes de hacer un salto, el ave se aplaste y se estira

2.2.2.2 Anticipación

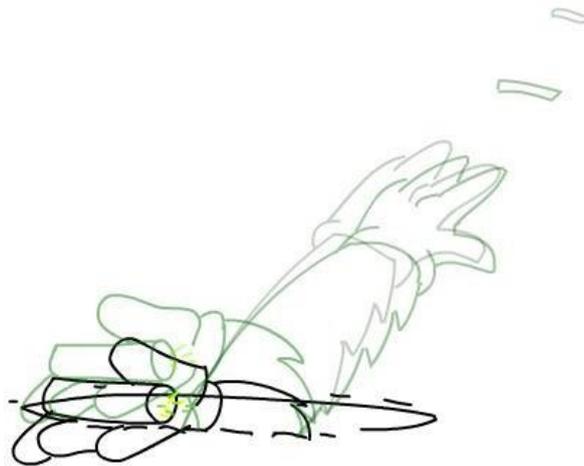


Figura 2.11 Antes de lanzar, la mano retrocede

2.2.2.3 Puesta en escena



Figura 2.12 El grupo planeando el atraco

2.2.2.4 Pose a pose



Figura 2.13 Se dibujó pose a pose el camino del jefe al escombro

2.2.2.5 Acción continuada y acción superpuesta



Figura 2.14 A medida que Wal baja, Eug le sigue con *frames de diferencia*

2.2.2.6 Aceleraciones y desaceleraciones



Figura 2.15 El Sheriff tiene una desaceleración al llegar al punto más alto

2.2.2.7 Arcos

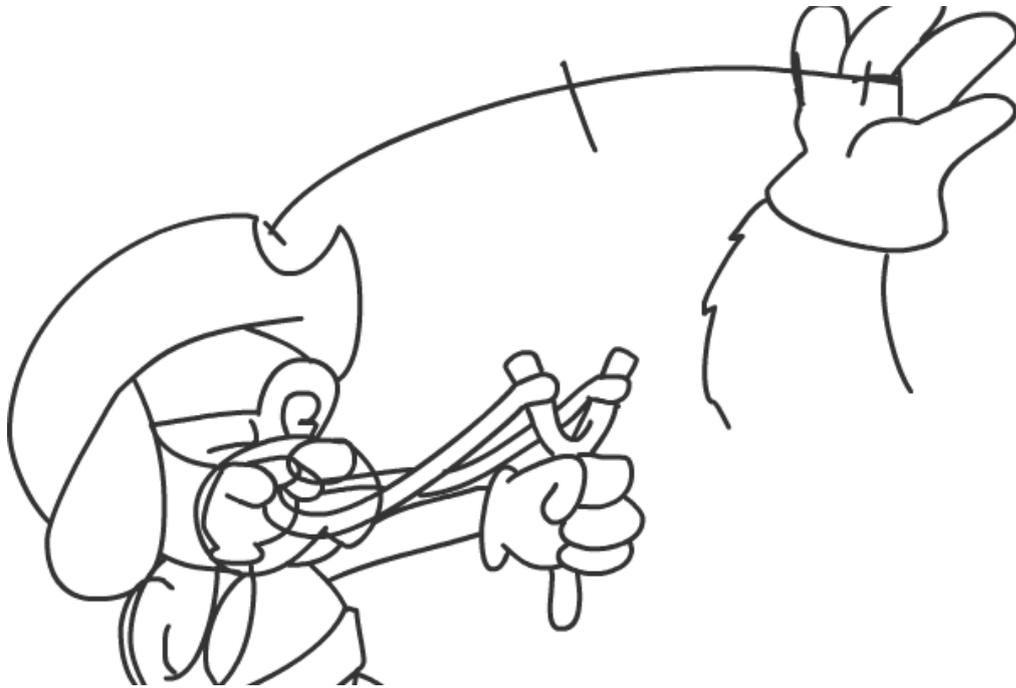


Figura 2.16 Movimiento de la mano en arco

2.2.2.8 Acción secundaria



Figura 2.17 El ave se comprime a medida que Don la toma

2.2.2.9 Sentido del tiempo



Figura 2.18 Hay unos segundos para contemplar la dinamita

2.2.2.10 Exageración



Figura 2.19 El jefe sale del escombro aplastado

2.2.2.11 Poses firmes



Figura 2.20 La pandilla completa

2.2.2.12 Atractivo visual



Figura 2.21 La pandilla corre al atardecer

2.2.3 Colorización y fondos

Si bien en el proceso de animación existe la corrección de color durante el proceso de postproducción, para este caso se usó solo escala de grises con la que se pintó a los personajes dentro del mismo archivo de animación. Por lo tanto, se puede considerar parte de la producción. Se coloreó fotograma a fotograma cada personaje y se revisó que la saturación fuera igual en todas las tomas.



Figura 2.22: Comparación de los personajes previo y después del color.

Para los fondos, se optó por un estilo más detallado usando colores claros y eliminando los bordes del dibujo. Esto se realizó para que los personajes, al ser oscuros, no se confundieran con el ambiente y puedan tener protagonismo en cada toma. Así mismo, la ausencia de detalles en el fondo evitaba que fuera un distractor para lo que sucede en escena.



Figura 2.23 Ejemplo de fondo

2.3 Postproducción

2.3.1 Ingesta

La parte de ingesta de nuestro material consistió en exportar las escenas animadas coloreadas con fondos transparentes (Alpha) para poder unir las posteriormente con los fondos. El formato que elegimos para trabajar fue *QuickTime*, con la configuración predeterminada *Animate*. La primera ingesta generó 4 videos con las animaciones de las 4 semanas de animación. Posteriormente, se hicieron correcciones en los 4 archivos, junto con 2 clips individuales.

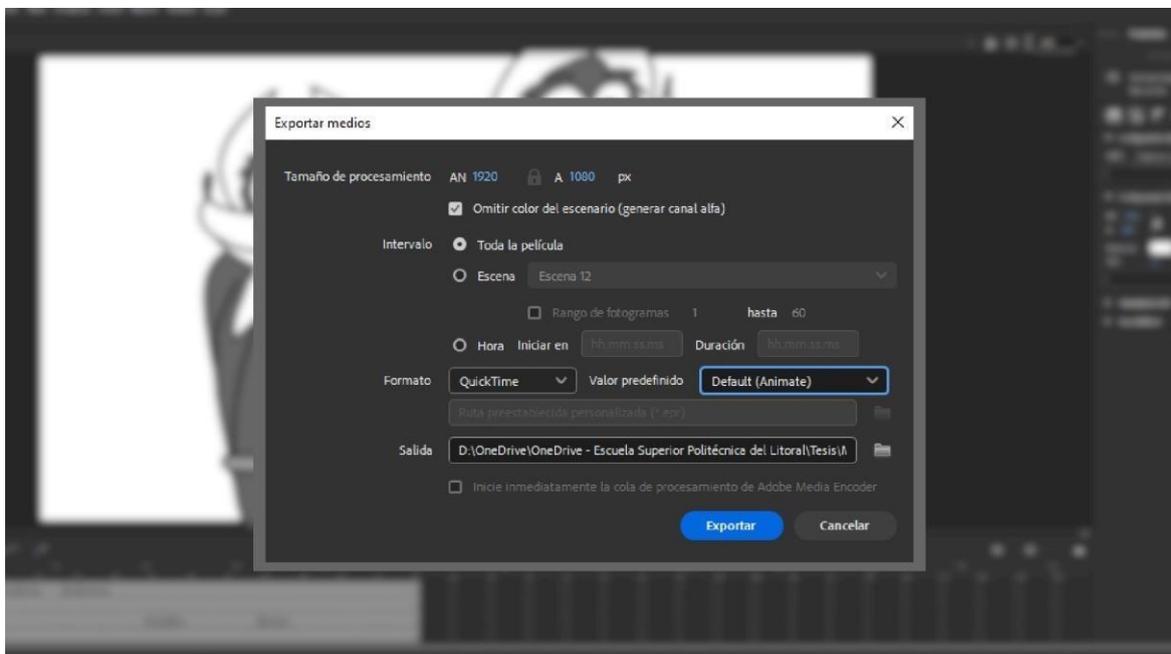


Figura 2.24 Pantalla con los ajustes de exportación

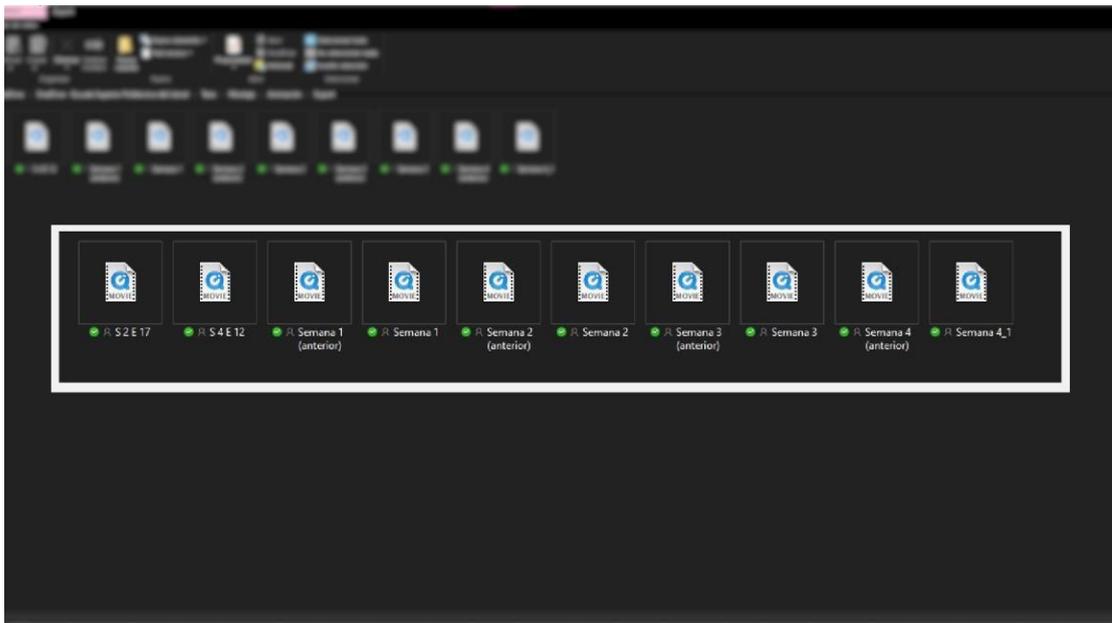


Figura 2.25 Videos exportados subidos a la carpeta compartida de Drive

2.3.2 Montaje

La primera parte del montaje consistió en unir los videos exportados con los fondos. Usando *Adobe Premiere Pro* como herramienta, se realizó el primer corte y la posterior corrección de las escenas. Se utilizó un ritmo de edición más acelerado y ágil, teniendo en cuenta que nuestro público objetivo son jóvenes que buscan estímulos continuos (Flores Vásquez, 2022).

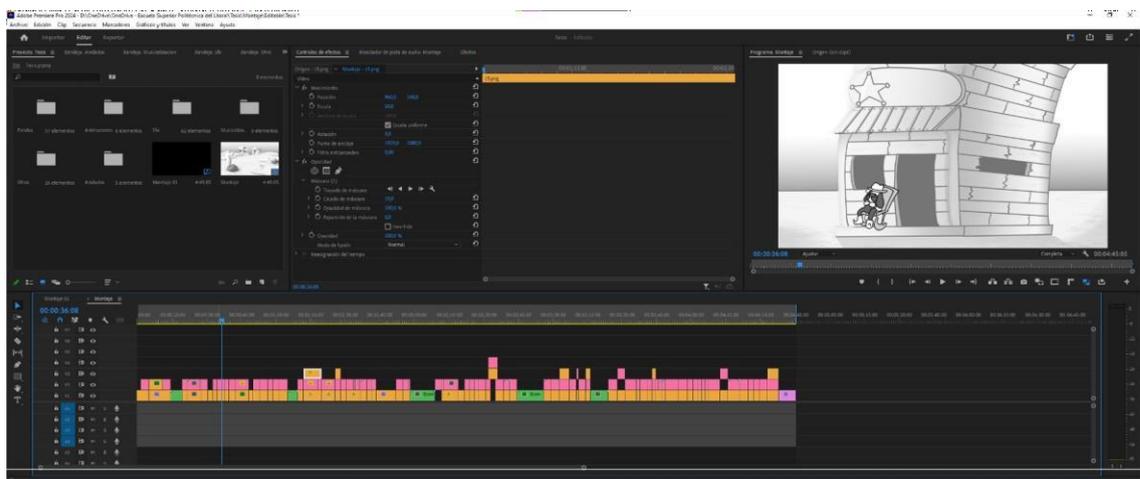


Figura 2.26 Timeline del primer corte

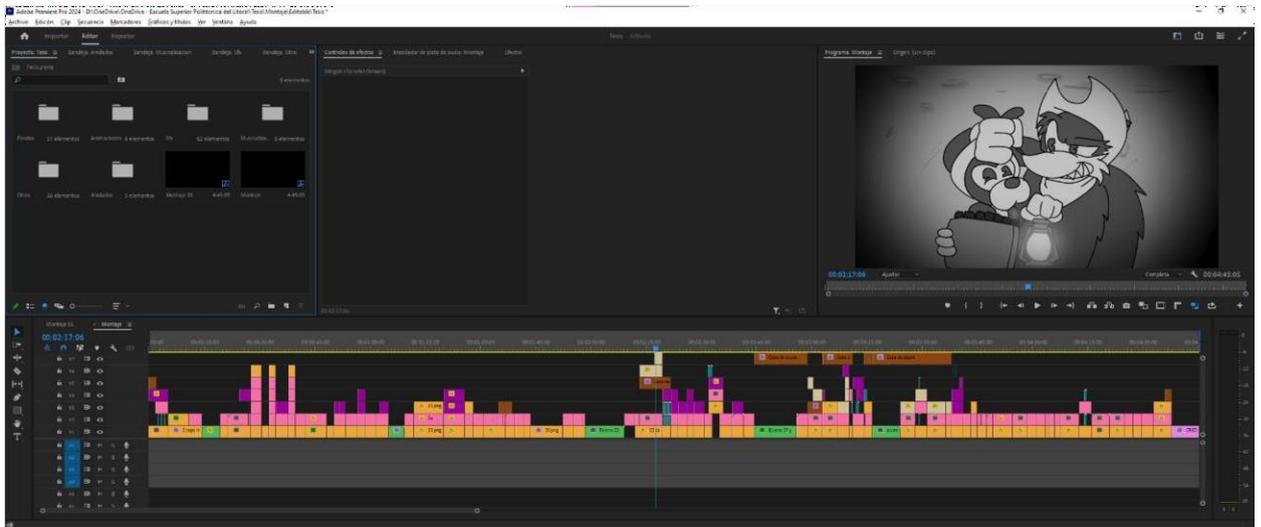


Figura 2.27 Timeline de la última corrección de montaje

2.3.3 Sonorización y musicalización

El siguiente paso fue la sonorización. Se utilizó la suscripción a la plataforma *Motion Array* para armar un banco de efectos de sonido que se adaptara y diera vida al proyecto. De la misma forma, utilizando el banco de bandas sonoras que *Motion* ofrecía, se eligieron las que se adaptaban de mejor forma a cada una de las escenas y la que mejor representaba la situación.

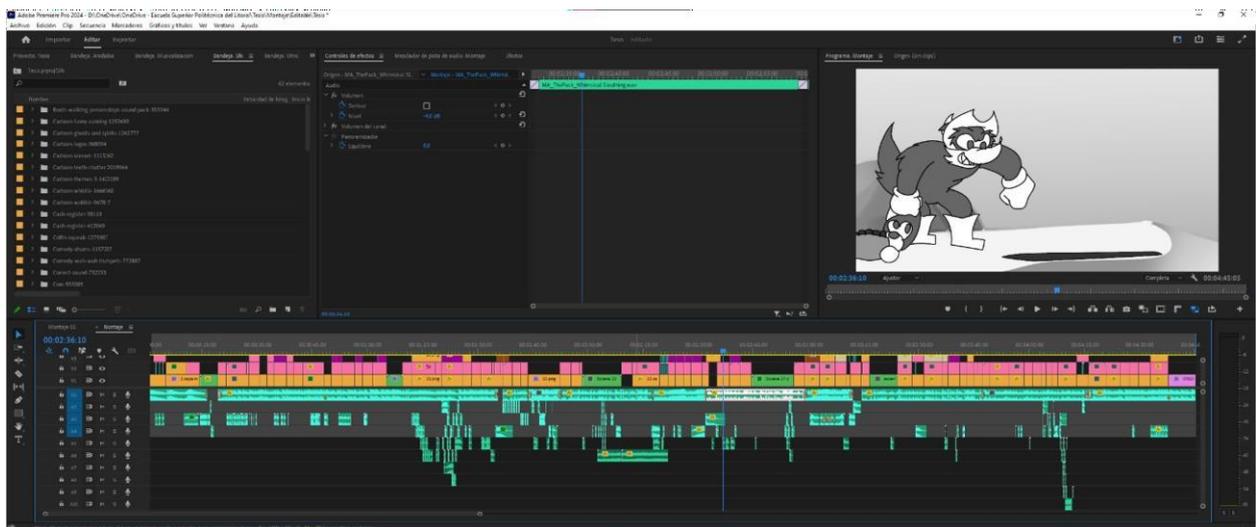


Figura 2.28 Timeline con los efectos sonoros añadidos

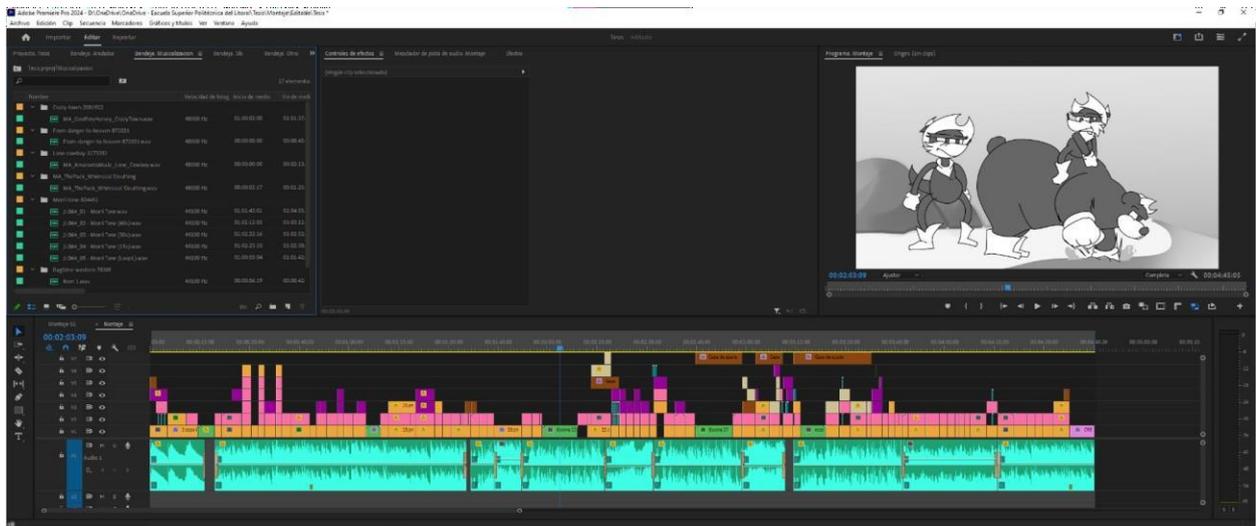


Figura 2.29 Timeline de las bandas sonoras montadas

2.3.4 Grafismos y FX

En el apartado de Grafismos y FX, se añadieron elementos visuales que aportaron detalles al producto final. Entre estos se encuentran los efectos de luz, viñetas, efectos de explosión, animación de polvo y correcciones de color.

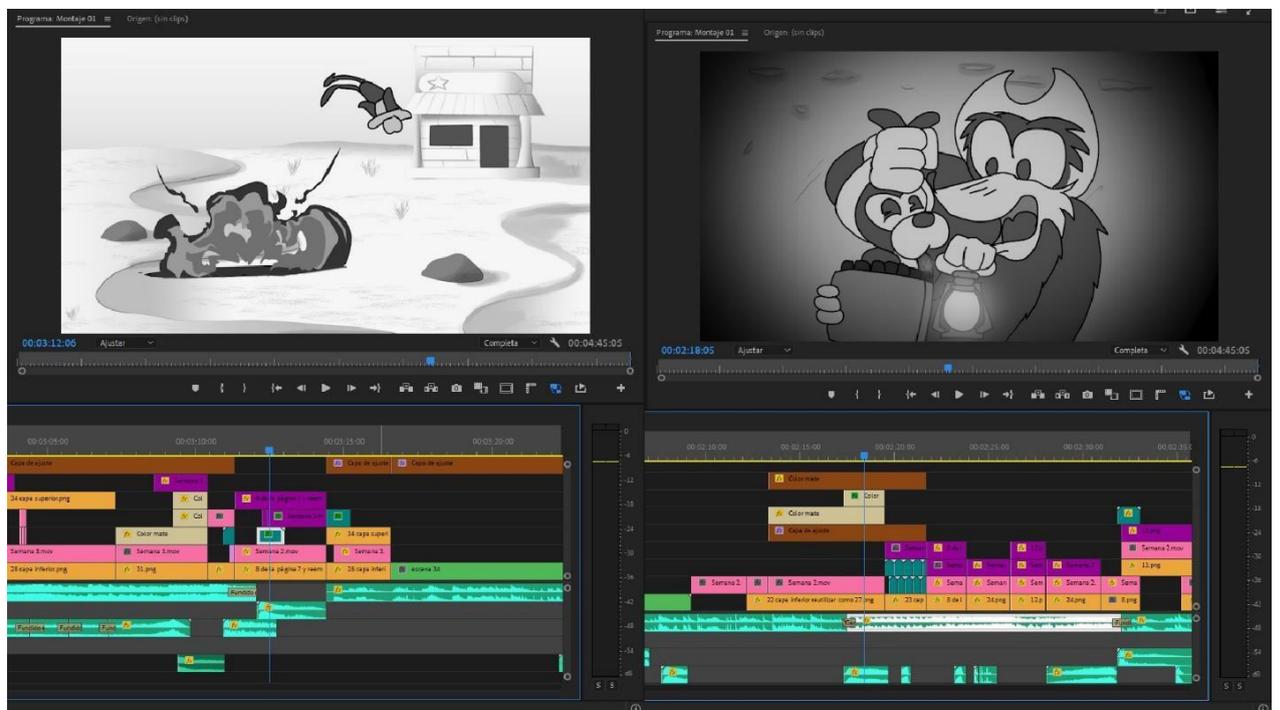


Figura 2.30 FX de explosión (izquierda) y luces con corrección de color (derecha)

2.3.5 Proceso de animación

Durante el montaje, se realizaron animaciones de elementos estáticos y se recolocaron fotogramas para generar fotogramas faltantes. Los elementos a los que se aplicó animación con *keyframes* en el software de *Premiere Pro* consistieron en objetos simples que se movían en una sola dirección.

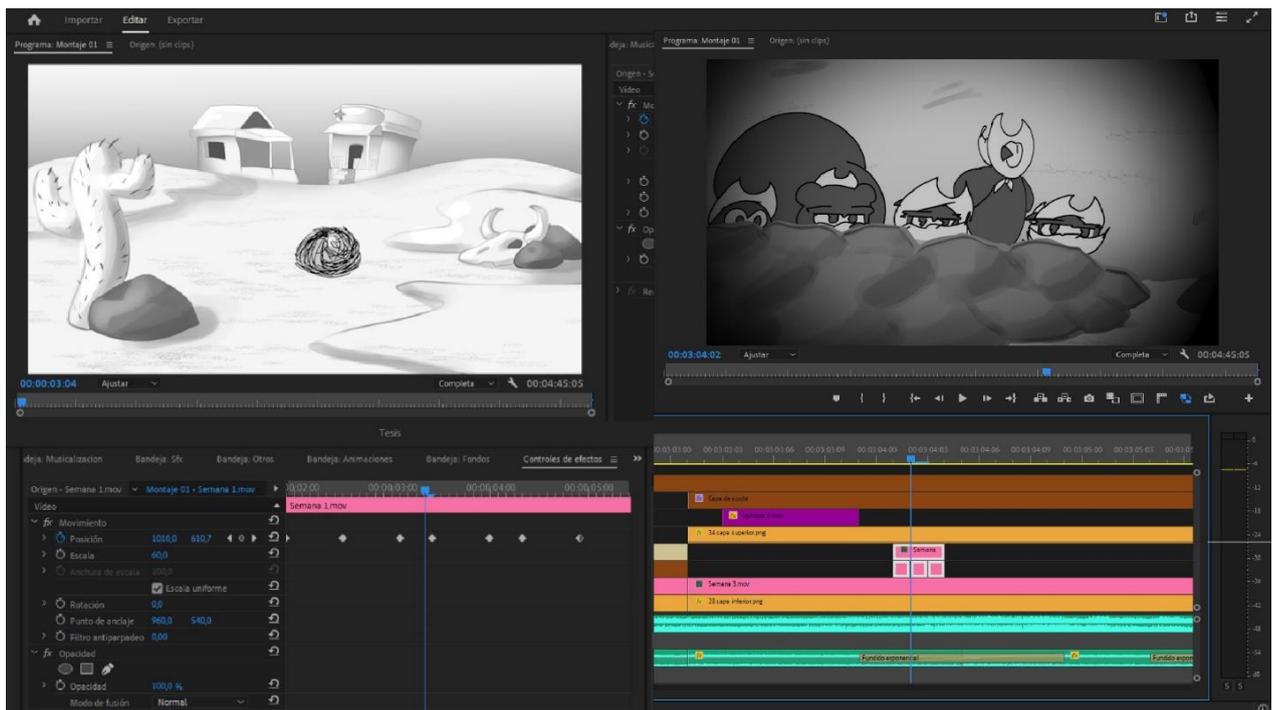


Figura 2.31 Animación con Keyframes (izquierda) y recolocación de frames (derecha)

2.3.6 Exportación

Para exportar el producto final se decantó usando el formato h.264 considerando que es el formato más estandarizado con una velocidad de bits de 2mbps, y usar el renderizado de 2 pasos para evitar los pixeles en las toman donde más colores se observaban en pantalla.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

El análisis de los resultados se realizó de forma técnica como narrativa. Se comprobó si se lograron los objetivos técnicos y de calidad durante el proyecto, sino también si se logró un sincretismo y combinación correcta entre los temas tratados regularmente en el género del western como en la animación.

Por el lado técnico, durante los cuatro meses de trabajo se logró finalizar un piloto de animado de 5 minutos y 15 segundos, superando por más de un minuto las expectativas deseadas, esto claro, incluyendo la carta de título y los créditos. El formato de compresión escogido fue h.264 y resolución de 1920x1080. Pese a que se animó con una baja velocidad de fotogramas por segundo, el uso de las técnicas clásicas recopiladas a lo largo del documento permitió que la animación creara la ilusión de fluidez de forma decente y que mantuviera el dinamismo de los personajes.

Si bien, el acabado no es el más pulido, se limpiaron todos los detalles posibles para que eliminar errores y que no distraigan la atención. La atención al detalle y el nivel de ilustración, sin embargo, se dirigió más que todo a los fondos. De esta forma se consiguió, en primer lugar, darle una apariencia mucho más profesional. En segundo lugar, evitar que estos fueran una distracción y quitaran foco de atención a los personajes.

Los archivos de animación fueron realizados en *Animate*. Cada uno nombrado por su semana de trabajo correspondiente. Al entrar a un archivo, este se dividía en el número de tomas realizadas en ese periodo. Todas animadas de forma no secuencial. Se guardaron dos versiones de cada *file*, una con los personajes animados y otra con los personajes a color. Los fondos fueron agregados durante la post-producción.

Si bien la banda sonora no es de autoría propia, las licencia de *Motion Array* y, por lo tanto, de estas piezas y efectos de sonido, consideradas en el presupuesto. Pese a que en un inicio se llegó a pensar que esto aumentaría el precio de producción, el resultado fue todo lo contrario.

Para acabar, con los detalles técnicos, el ritmo del corto es lo suficientemente dinámico para no distraer ni aburrir al espectador, pero con el tiempo necesario para que se

puedan apreciar los detalles. Esto debido a la experiencia de uno de los miembros de nuestro equipo en la post-producción de material enfocado a la comedia.

Por el lado narrativo, es posible afirmar que se aplicaron de manera exitosa las convenciones y reglas del *western* en el contexto de la animación. Como se remarcó en el capítulo 1 de este documento, los escenarios y temas del género recurren a las mismas figuras y las mismas situaciones. Sin embargo, al realizar la mezcla con los personajes característicos de este nuevo formato, se obtuvo un resultado diferente pero armonioso y que no llega a contradecir las bases del género.

Los bandidos cuyos planes complejos fracasaron por la intervención del primero fueron los protagonistas del piloto. De esta forma se subvirtió la expectativa, lo que dio paso a situaciones donde se privilegió el humor, la creatividad y los giros inesperados.

Todo lo anterior se logró en un tiempo record, con escasos recursos económicos y de personal.

Para finalizar, La inversión proyectada para una producción como esta es de \$5.410. En esta se incluyen gastos personales de cada uno de los miembros del equipo, depreciación, contrato de personal, licencias y comisión a un compositor profesional. La inversión real de este piloto fue de unos 314 dólares, aproximadamente el 6 % de la inversión proyectada, ignorando los gastos personales por cada mes de trabajo y enfocándose en las licencias y la mano de obra extra para apoyar en detalles técnicos del cortometraje.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

El resultado está listo para presentarse a ejecutivos de producción interesados en producir una primera temporada de cortos. Ya sea para plataformas de *streaming* como lo pueden ser *Netflix* o *Youtube*, como para televisión. El producto obtenido es resultado de la investigación y el apoyo conjunto de los miembros del equipo que aportaron a su creación.

Es posible considerar viable un producto de este tipo. Lo cual se evidencia en el presupuesto. Pues del proyectado, como se hizo referencia en el capítulo anterior, se usó tan solo el 6% y se pudo llegar a resultados de calidad en tan solo 4 meses.

Se enfatizó, aunque no a la historia, a la caracterización y roles de cada personaje en el producto final. Si bien, esto no es un factor para que el producto sea un éxito comercial o que tenga una larga duración, facilita en gran manera su exportación y el disfrute sin que existan barreras culturales e idiomáticas.

La organización y el interés, no solo de cada miembro del equipo, sino de la persona al frente, es crucial y la ausencia puede retrasar el flujo de trabajo de forma considerable. Sin mencionar imprevistos externos fuera de las manos de los involucrados que puedan dar origen a obstáculos o incluso a la deserción del proyecto.

La revisión periódica de avances con el equipo es vital y no debe descuidarse. Si surgen inconvenientes, la comunicación constante abre paso a la planificación.

Sin embargo, siendo la animación un proceso creativo que depende de la ilustración, es pertinente decir que una visión clara basada en trabajos y experiencias previas es uno de los aspectos más importantes. Pues esto guía al resto del equipo a que su trabajo no difiera el uno del otro y, pese a tener el apoyo de diversas personas con diversos estilos, el resultado final sea armonioso.

Con todo esto explicado, podemos dar por concluido el proyecto. Si bien, no resulta revolucionario en los aspectos técnicos y narrativos, es un aporte a un mercado mínimamente explotado en el país y que se encuentra sobrestimado en términos de inversión, pero subestimado en términos de distribución. El país tiene muchos creativos

preparados que pueden hacer un aporte a la industria. Es solo cuestión de dar el primer paso para que este medio florezca.

4.2 Recomendaciones

La comunicación entre los involucrados es vital. No solo en lo referente a revisión de avances, sino que también para la planeación de estrategias y resolución de problemas. Al trabajar de forma remota, las condiciones en las que cada miembro del equipo cumple su rol no son las mismas, por lo tanto, es inevitable que surjan imprevistos. Es necesario comunicar con antelación a todo el equipo, o en su defecto a la persona que se encuentra a cargo, en caso de que surja un retraso o no se pueda seguir participando en el proyecto. Esto brinda un margen de tiempo considerable para la planificación de vías alternas que permitan cubrir aquellas ausencias temporales o definitivas y no generen más obstáculos durante la producción.

También hay que asignar cargas laborales basadas en las fortalezas y debilidades del personal. De esta forma, la carga de trabajo puede ser compartida y no se le exigirá más de lo esperado al individuo en cuestión. Aunque es cierto que el proyecto no requirió extensas jornadas de trabajo, la animación puede ser tedioso y requiere de gran esfuerzo y atención de los animadores. Por lo cual, es necesario que los encargos y *deadlines* sean realistas y tomen en consideración un periodo de descanso.

Para finalizar, el respaldo de archivos es sumamente importante. Ya sea en la nube para poder compartirlo con el personal o en discos duros externos. La capacidad de almacenamiento de los equipos no es infinita y su tiempo de vida puede llegar a su fin de un momento a otro. Tener copias de seguridad de cada archivo sin excepción es una de las mayores recomendaciones que se pueden realizar en este documento. Si hay cambios considerables que cambien la estructura del proyecto, no se considera sobre escribir los archivos. Por ejemplo, durante el proceso de color, se realizó una copia de la animación en bruto y otra del color, si se perdía contenido al realizar este agregado.

Para concluir, es necesario manejar el tiempo. No se recomienda iniciar este tipo de proyectos si no se cuenta con la disponibilidad necesaria. Esto para tener un flujo de trabajo constante. La visión es importante en lo que se refiere a estética, pero el tiempo es vital y es el elemento máspreciado de este tipo de proyectos. Descuidarlo podría tener un precio alto en el resultado final.

BIBLIOGRAFÍA

5. BIBLIOGRAFÍA

Bloop. (s.f.). *¿Qué es un guión gráfico?* Obtenido de Bloop Animation:
<https://www.bloopanimation.com/es/what-is-storyboarding/>

Cardona, P., & Wilkinson, H. (2006). Trabajo en Equipo. *IESE Business School*, 1-8.

Curcio, M. (07 de 10 de 2018). *Western, historia de un género clásico americano*. Obtenido de Crítica.cl: <https://critica.cl/cine/western-historia-de-un-genero-clasico-americano>

Escuela Europea Des Arts. (16 de Mayo de 2019). *Guion cinematográfico: importancia, características y cómo hacer uno*. Obtenido de Escuela Des Arts: <https://www.escueladesarts.com/blog/guion-cinematografico/>

Flores Vásquez, M. E. (2022 de Marzo de 2022). *Atención y concentración en jóvenes y adolescentes*. Universidad Nacional Federico Villarreal, Facultad de Psicología. Obtenido de https://web.unfv.edu.pe/facultades/faps/images/faps/Revistas/Folletos/FOL_1/Atencion_y_Concentracion_en_Jovenes_Adolescentes.pdf

Muybridge, E. (1907). *Animals in Motion*. Londres: Chapman & Hall, L.D.

Nine, L. (11 de Septiembre de 2023). *El primer largometraje animado se filmó en la Argentina (en realidad fueron cuatro)*. Obtenido de Clarín: https://www.clarin.com/revista-n/primer-largometraje-animado-filmo-argentina-realidad_0_NLhIBNnMP2.html

Pauson, M., & Noll, B. (5 de Marzo de 2020). GOOD vs BAD Character Design: Tips and Tricks! [Vídeo]. Youtube. Obtenido de <https://www.youtube.com/watch?v=8wm9ti-gzLM>

Ramos Vilalta, I. (2015). *Animación en los años 20 y 30*. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

The Numbers. (s.f.). *20,000 Leagues Under the Sea (1916)*. Obtenido de The Numbers:
[https://www.the-numbers.com/movie/20000-Leagues-Under-the-Sea-\(1916\)](https://www.the-numbers.com/movie/20000-Leagues-Under-the-Sea-(1916))

Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The Illusion of Life*. Nueva York: Disney Editions.

Vazquez, M. J. (s.f.). *¿Qué es y por qué deberías desarrollar un capítulo piloto de tu proyecto audiovisual?* Obtenido de Domestika:
<https://www.domestika.org/es/blog/2219-que-es-y-por-que-deberias-desarrollar-un-capitulo-piloto-de-tu-proyecto-audiovisual>

APÉNDICES

6. APÉNDICES

6.1 Apéndice A: Documento de producción

6.1.1 Premisa

Bigairon y la pandilla de coyotes es una propuesta de varios cortos animados e historietas cómicas de formato episódico con temática *western* que centran su historia en contar la vida y obra de Bigarion (Referencia a la canción Big Iron de Marty Robbins), un bobo e inocente perro *basset hound* que acaba de unirse a la pandilla de coyotes, un grupo de ladrones a los que nada les sale bien y liderados por el Jefe Marty. Con la llegada del cachorro, sus ya de por sí fallidos planes saldrán aún peor, lo que terminará en cómicas e inesperadas soluciones que le dará al grupo la reputación de la pandilla más peligrosa del oeste.

La serie es un homenaje a la animación clásica. Con humor *Slap stick* y protagonizada por animales antropomorfos, el fuerte de este proyecto es el humor gráfico, situacional y visual, siendo poco dependiente de los diálogos. Al igual que en los cortos de *Mickey Mouse* o los *Looney Tunes*, la dinámica entre los personajes y las situaciones que viven en cada aventura será lo que los volverá carismáticos y entrañables.

6.1.2 Mundo y locaciones

Mundo

Al igual que en las caricaturas de los años 30's, las historias ocurren en un mundo en dónde los animales hablan y son parte de la sociedad. Donde las heridas de balas y cañones no causan ningún daño y los personajes pueden volver de la muerte. Para este proyecto, las aventuras suceden en diversos pueblos sin nombres de temática *western* con los típicos clichés de estas películas: un banco fácil de robar, un bar en que los criminales se juntan, una comisaría del sheriff, una granja con ganado vacuno y, por último, kilómetros y kilómetros de desierto.

6.1.3 Logline del piloto

Una banda de bandidos torpes intenta robar un banco en un pequeño pueblo, pero sus planes se complican cuando el sheriff se despierta y los persigue.

6.1.4 Storyline del piloto

La banda de bandidos del jefe Marty llega al pueblo de Río Seco en busca de un buen botín. Su plan inicial es entrar al banco por la puerta principal, pero son expulsados por los empleados.

Al ver que su plan inicial ha fallado, Marty decide poner en marcha un plan de contingencia. El oso Wall cava un túnel hasta la bóveda del banco, mientras los gemelos Don y Eug colocan dinamita para abrir un agujero.

Sin embargo, el plan sale mal cuando Bigairon enciende accidentalmente un explosivo con una lámpara de aceite. La explosión destruye la comisaría y alerta al sheriff, que comienza a seguir a los bandidos bajo el túnel.

Los bandidos logran su objetivo y roban la bóveda desde el túnel, pero, al salir, los espera el Sheriff. Con toda esperanza perdida, Bigairon dispara con su resortera. El proyectil rebota en el cartel de la comisaría y golpea al sheriff en la cabeza.

La banda de bandidos escapa del pueblo, sin darse cuenta de que dejan un rastro de billetes que se caen de las bolsas agujereadas.

6.1.5 Logline de episodios de la primera temporada 1

Episodio 1 (Piloto):

Bigairon y toda la pandilla compuesta por el jefe Marty, el oso Wall y los gemelos Don y Eug llegan al pequeño pueblo de Río Frío. Su misión: robar el banco local sin despertar al guardia del pueblo. El primer intento de entrar a la fuerza no sale bien, por lo que el grupo decidirá tratar el problema desde otro ángulo.

Episodio 2:

La pandilla llega a un rancho con el único propósito de robarse todo el ganado del despistado granjero. Sin embargo, debido a un descuido por parte de Bigairon, todas las vacas escapan despavoridas salvo una. Una enorme y tonta vaca gorda que podría darles millones si tan solo pudieran sacarla del corral.

Episodio 3:

Bigairon no ha demostrado ser lo suficientemente malvado para ser parte de la pandilla. No obstante, el cachorro está decidido a probar su valor para formar parte del grupo, lo que lo lleva a ejecutar su más perverso plan: secuestrar a la hija del alguacil del pueblo y pedir rescate. Ahora el jefe Marty debe solucionar el problema antes de que sean encerrados de por vida.

Episodio 4:

Los gemelos Don y Eug no dejan de pelear entre sí, lo que está resultando en un problema para los planes del jefe Marty. Así que toma la decisión de turnarlos en su más reciente plan: el robo de un vagón de tren. Lo que el jefe no sabe es que, si eran una molestia juntos, lo serán aún más separados.

Episodio 5:

El oso Wall se ha convertido en estrés constante para el grupo. Su fuerza es útil, pero tiene el cerebro de una nuez. Así que el jefe toma la decisión de despedirlo. Sin embargo, Bigairon decide irse con él para hacerle compañía. Ahora con el miembro más fuerte del grupo lejos, el resto de la pandilla está a la merced de aquel que llaman... *El hombre sin nombre*.

Episodio 6:

En su último robo, Bigairon y el jefe Marty son atrapados y llevados a prisión, por lo que depende del resto de la pandilla sacarlos a como dé lugar. Tras las rejas, el dúo

tiene problemas para poder mantener la cordura, ya que Bigairon es demasiado tonto como notar que molesta al jefe ¿Podrán salir de prisión antes de que la locura los lleve a destruirse el uno al otro?

Episodio 7

El jefe Marty ya no puede soportar los fracasos de su equipo y decide renunciar. Así que el grupo decide nombrar a Bigairon el nuevo jefe, pero ¿Será lo suficientemente malvado para poder liderar a la pandilla? Por su parte, Marty descubre lo que es una vida sin propósito como el conserje de un bar.

Episodio 8

Cansados de su constante racha de fracasos, el grupo asiste a un bar a tomar algunos batidos. Sin embargo, la fama de Bigairon lo ha puesto en la mira del bandido más rudo del pueblo. Sin quererlo, el pequeño cachorro provocará su ira, lo que desembocará en su primer y más mortal duelo.

6.1.6 Tratamiento

Se ve una extensa llanura árida. Cactus y cráneos de vaca, rocas decoran el lugar. Una planta rodadora atraviesa el paisaje. En lo más lejano es posible ver un pequeño pueblo de una sola senda rompiendo en el horizonte. Un grupo de jinetes cabalgan a sus poderosos caballos hacia aquel poblado.

En una pared de vieja madera se pueden ver un grupo de cinco carteles de SE BUSCA. Quienes muestran a la pandilla del jefe Marty compuesta por él mismo, un alto y amenazante coyote; los gemelos Don y Eug, dos coyotes malhumorados, el primero alto y delgado y el segundo bajo y gordo; el gitanesco oso pardo Wall; y, por último, Bigairon, un pequeño perro Basset Hound. Los jinetes junto a sus bestias equinas atraviesan el pueblo dejando atrás la comisaría junto a una inmensa nube de polvo. El grupo se pierde a la distancia. Detrás de ellos, aparecen los verdaderos bandidos. El grupo del jefe Marty entra en escena sobre un grupo de delgados, sedientos, cansados y moribundos caballos. Los caballos colapsan en el suelo y cada jinete los amarra junto a una cerca de madera. Excepto el pequeño Bigairon, quien saca su resortera y empieza a estirla como si practicara un lanzamiento. El resto del grupo interrumpe sus actividades inmediatamente y se esconden detrás de una conveniente fila de cinco barriles. Bigairon sigue distraído. El jefe Marty estira su mano y arrastra al cachorro con ellos. El grupo asoma sus ojos por encima de los barriles y miran hacia su derecha. Se ve el viejo edificio de comisaría. En el frente, se encuentra el Sheriff del pueblo, un sabueso de San Umberto dormido sobre una mecedora. El grupo dirige sus ojos a su izquierda. Se muestra el edificio del banco. Un mediano edificio de madera maltratado. La pandilla vuelve a esconderse. Con todos los bandidos reunidos en un círculo, el jefe Marty extiende su mano hacia el coyote Eug, quien saca de una jaula que sostiene su hermano Don una desplumada y cansada Garza Tricolor. El jefe Marty la toma y la levanta, provocando que esta vuele y aterrice justo en la parte superior de la comisaría. El ave baja la cabeza y vigila al alguacil. Bigairon extiende al jefe Marty dos pequeñas bolas de lana. Se puede ver que, detrás de ellos, una oveja pueblerina tiene dos agujeros en pelaje y su piel es visible. El jefe, con delicadeza, extiende sus brazos hacia las orejas del Sheriff, colocando las dos bolas de lana bajo las orejas del comisario como tapones de oído. El jefe Marty mira atrás a todo su escuadrón. El jefe Marty asiente. Inmediatamente todos asienten. El grupo va directo hacia la escalera de entrada al banco. Todos caminando con las piernas abiertas y los cuerpos

encorvados, salvo Bigairon, quien da pequeños pasitos para entrar. Con la vista desde la comisaría. Se puede ver al ave dormida. Se escucha una ráfaga de disparos. El ave apenas si se inmuta. El grupo, chamuscado, es mandado fuera del banco de una patada y aterrizan frente a la comisaría. El último en salir es Bigairon, quien carga una pequeña bolsita de dinero en sus manos. Sin embargo, al sacar el contenido de su interior, solo se muestra un solitario billete.

Don se encuentra sentado sobre Wall mientras Eug le da vueltas a la cola del oso como si de un juguete de cuerdas se tratara. El jefe Marty revisa un pequeño papel arrugado que muestra un pobre dibujo del grupo atravesando un túnel cavado por Wall por debajo del banco hacia la bóveda. Bigairon pasa junto al jefe Marty. El cachorro carga una caja de dinamita. Por accidente, deja caer una. El jefe Marty se molesta y toma a Bigairon de las orejas y le gruñe antes de recoger el cartucho de explosivo y lo coloca devuelta en la caja. Eug golpea el trasero de Wall y este empieza a sonar como un motor mientras cava bajo tierra con la velocidad de un taladro. El grupo salta al interior del túnel.

Está completamente oscuro. Solo se ven los ojos de los protagonistas. Bigairon enciende una lámpara de aceite, pero accidentalmente la pasa por uno de los cartuchos de dinamita y este se enciende. El jefe Marty entra en pánico y toma el cartucho. Corre a toda velocidad y lanza el cartucho fuera del túnel.

La dinamita que lanzó el jefe Marty aterriza justo en la parte superior de la comisaría, en donde el ave dormía. El cartucho revienta, volando la mitad del establecimiento y solo deja el cartel de Sheriff débilmente colgando de un clavo. Las bolas de lana caen de los oídos del Sheriff. El ave aterriza junto al Sheriff y suelta un grito ahogado. El Sheriff bosteza, se estira y golpea al ave como si fuera un despertador. Una vez abiertos los ojos, el Sheriff nota el agujero.

Los bandidos llegan a la posición esperada, justo debajo de la bóveda del banco. Los gemelos Don y Eug empiezan a colocar los cartuchos. Chocando repetidamente el uno con el otro y provocando que estos dos peleen. Don tira el sombrero al suelo y Eug lo empieza a morder. Mientras tanto, el jefe Marty, Bigairon y Wall construyen un pequeño refugio con los restos de la excavación. Los gemelos ruedan hacia la posición en la que se encuentran el resto del grupo y el jefe Marty enciende la dinamita y, junto a sus bandidos,

se esconde. No muy lejos del lugar. El Sheriff, iluminando su camino con la tenue luz de una vela, recorre el túnel. Sin embargo, no nota la presencia de la dinamita antes de que esta explote. El Sheriff sale disparado fuera del túnel. Una tenue luz se filtra sobre el túnel. El jefe Marty, emocionado de su logro, corre hacia la posición por debajo de la bóveda. Emocionado, extiende sus brazos, esperando que el dinero caiga sobre él, pero un inmenso escombros lo aplasta. Sobre él, se encuentra una inmensa cantidad de fajos de billetes. Don, Eug y Wall empiezan a llenar las bolsas con el dinero. Bigairon jala la mano del jefe Marty que apenas se asoma por debajo del escombros. De un tirón, saca al coyote, quien se encuentra plano como una alfombra. Wall toma las bolsas llenas de dinero y camina junto al resto de los bandidos hacia la salida. Sin embargo, ambas bolsas son rasgadas por las rocas sin que el oso se diera cuenta.

El grupo asoma su cabeza del agujero de entrada del túnel. Sin embargo, el Sheriff, completamente chamuscado, los amarra a todos con un lazo. El Sheriff sonríe victorioso. Sin embargo, Bigairon, quien era demasiado bajito para el lazo, se queda viendo al Sheriff desde abajo sin hacer nada. El Sheriff baja la mirada y empieza a reírse del pequeño cachorro. Bigairon no teme y saca su resortera. El Sheriff ríe aún más. Bigairon estira la goma de su resortera y, antes de que el Sheriff termine de reír, dispara una piedra. El grupo queda completamente en silencio. La piedrita roza al alguacil y se aleja de la escena. Rebota en una viga de madera, en un tanque de agua, en un techo de lámina, en el trasero de una vaca, en un barril y finalmente impacta con el debilitado letrero de Sheriff que colgaba del parcialmente destruido edificio de la comisaría. El cartel gira sobre sí mismo hasta que se desprende y cae sobre el Sheriff aplastándolo. Los bandidos celebran y levantan a Bigairon en lo alto. El jefe Marty toma a Bigairon y lo coloca en la montura de su caballo como agradecimiento. Todos los bandidos se suben a sus caballos y empiezan a cabalgar hasta perderse en la distancia, sin darse cuenta de que los fajos de dinero caen de sus sacos rasgados. ☹️

6.1.7 Estudio de personajes

Bigairon

Apariencia: Es un pequeño perro *basset hound* antropomorfo. Orejas largas, cabeza grande, hocico redondo y cuerpo pequeño. Sus brazos y piernas son delgadas, pero usa unas grandes botas vaqueras y porta un pequeño sombrero del oeste que deja ver dos

pequeños cabellos que asoman de su cabeza. Usa un cinturón que, en lugar de un arma, transporta una resortera.

Personalidad: Tonto y algo despistado. Es incapaz de leer las emociones de sus compañeros y no logra comprender las razones por las que se molestan con él, en especial su jefe. Inocente e ingenuo. Hasta cierto punto es fácil de engañar. Falta malicia alguna. Sin embargo, está decidido a siempre aportar al grupo y a ganarse su lugar sin importar si a veces los planes salen mal por culpa de ese entusiasmo.

Relaciones:

- **Jefe Marty:** Constantemente se enoja con el pequeño cachorro a pesar de lo mucho que este último lo admira. Siempre gruñe cada vez que Bigairon arruina sus esquemas. El basset hound nunca desaprovecha una oportunidad para ayudarlo.
- **Don y Eug:** Por lo general es menospreciado por los gemelos coyotes. Sin embargo, estos admiran su estupidez, ya que puede lanzarse al peligro para ayudar sin decidir nada a cambio.
- **Wall:** Se lleva bien con el gigantesco oso. Ambos son de corto razonamiento, pero es esa falta de sentido común lo que hace que se entiendan fácilmente.
- **Sheriff:** Si bien no tiene un conflicto personal con el Sheriff, lo considera un obstáculo para poder lograr los objetivos del grupo, por lo tanto, es necesario quitárselo de encima.

Jefe Marty

Apariencia: Inmenso coyote. Brazos largos y anchos. Hocico extenso y lleno de filosos dientes. Al igual que el resto de su pandilla, usa guantes blancos y porta unas cuadradas botas vaqueras. Sombrero del oeste que deja ver sus dos orejas puntiagudas por encima de él. Porta un pañuelo amarrado a su cuello y usa un cinturón en el que transporta su arma.

Personalidad: De corto temperamento, paciencia escasa. El jefe Marty es quien se dedica a trazar todos los maquiavélicos planes del grupo. Suele rabieta cuando estos empiezan a salir mal. Si bien es alto y de apariencia fornida, es cobarde y escapar siempre es su primera opción. Es codicioso. Siempre busca llevarse todo el crédito y la gloria, aunque esta llega a aplastarlo.

Relaciones:

- **Bigairon:** Es el nuevo miembro del grupo y su más reciente dolor de cabeza. No sabe cómo evitar que este eche a perder toda la operación. Sin embargo, admite cuando este último hace un buen trabajo y hasta lo premia. Lástima que este sentimiento no suele durar mucho.
- **Don y Eug:** Son a quienes se les encarga los trabajos de inteligencia y estrategia. No obstante, le moleste que constantemente se estorben el uno al otro y peleen por ello. Sin embargo, entiende que serían aún más inútiles el uno sin el otro.
- **Wall:** Aunque casi se le considera el soldado perfecto, ya que sigue las órdenes de forma inmediata, el jefe tiene problemas con Wall porque no se percata de los errores que comete en el camino.
- **Sheriff:** Puede ser más alto y fornido que él, pero le aterra la idea de enfrentarlo. Hasta el punto de no oponer resistencia una vez este está frente a él.

Don

Apariencia: Es el coyote más alto de la pandilla. Es delgado, aunque una pequeña panza sobre sale de su panza inferior. Es quien tiene los brazos y piernas más débiles del grupo. Al igual que todos, porta guantes, botas y un cinturón en el que porta su arma.

Personalidad: Por lo general es un tipo obediente ante las órdenes del jefe, sin embargo, pierde los estribos cuando se trata de su hermano, ambos se entorpecen constantemente el uno al otro. Sin embargo, le hace falta independencia, pues es incapaz de cumplir la más mínima orden sin ayuda.

Relaciones:

- **Jefe Marty:** Siempre obediente ante las órdenes del jefe. No obstante, lo que hace que tenga conflictos con él es su incapacidad de cumplir una orden antes de pelear con su hermano.
- **Bigairon:** Aunque lo ve como un pequeño cachorro tonto y despistado que no sabe en lo que se está metiendo, admira su falta de sentido común para lanzarse al peligro, lo que los ha sacado de muchas malas situaciones.
- **Eug:** Es un dolor de cabeza para él. Constantemente se mete en su camino. Así ha sido toda su vida. Sin embargo, entiende que necesita de su cerebro para poder terminar cada misión.
- **Wall:** Lo ve como un gigantesco personaje del que se puede aprovechar de su fuerza más que a un compañero.

- **Sheriff:** Al igual que el resto, lo considera un problema para la pandilla, pero no es capaz de enfrentarlo directamente.

Eug

Apariencia: El coyote más bajito del grupo. Pequeño, gordo y con cara de pocos amigos. Brazos y piernas robustos y cortos. Porta un pequeño sombrero. Viste al igual que el resto de la pandilla.

Personalidad: Es quien se encarga de las acciones que requieren algo más de cerebro. Puede encontrar soluciones más rápidas y hacerlas funcionar. Por lo general, es tranquilo. Sin embargo, su hermano lo suele sacar de sus casillas. Por su altura, suele requerir el apoyo de este último para cualquier cosa.

Relaciones:

- **Jefe Marty:** Nunca desobedece una orden, sin importar qué tan tonta le parezca. Él podría ser el jefe, pero sabe que no intimida con su apariencia. Por eso deja que Marty tome el liderazgo del grupo.
- **Bigairon:** Comparte la misma opinión que su hermano. El cachorro es muy inocente como para ser un bandido, pero no niega su valor ante el peligro y como, a su manera, es mucho más útil de lo que parece.
- **Don:** Si no fuera porque necesita de la altura de su hermano y su fuerza, se lo habría quitado de encima hace mucho tiempo. Tiene una relación difícil con él y, aunque trabajan mal juntos, trabajarían peor separados.
- **Wall:** Es casi como una máquina de inmensa utilidad para Don. No descansa, no opina y es siempre obediente. Siempre piensa en mejores formas de usarlo en cada atraco.
- **Sheriff:** Su pequeña estatura y baja condición física le gritan que corra en cuanto vea a un individuo con la autoridad para arrestarlo.

Wall

Apariencia: Un enorme, fornido y aterrador oso pardo. Tiene todo el músculo de la pandilla, pero nada del cerebro. Es fuerte. Es a quien se le encargan los trabajos pesados y es quien tiene, por lo general, que quitarle los obstáculos de encima al grupo.

Personalidad: Es tonto e indolente. No puede razonar por su cuenta y no se da cuenta del peligro cuando lo tiene al frente. Es quien le genera menos dolores de cabeza al jefe

porque es quien más obedece las órdenes sin rechistar, pero su falta de sentido común le impide notar que puede estar cometiendo errores en el proceso.

Relaciones:

- **Jefe Marty:** Obediente completamente a su palabra. Wall no cuestiona ni opina al momento de recibir una orden. No siente dolor. Incluso cuando el jefe lo regaña por no pensar al momento de actuar.
- **Bigairon:** El cachorro y él tienen mucho en común, lo que hace que disfrute su compañía y su presencia en el grupo. No le molesta que lo acompañe o que de vez en cuando se monte en su lomo.
- **Don y Eug:** Aunque no entiende por qué, los gemelos suelen usarlo como una máquina para cumplir los objetivos del jefe. Sin embargo, no siente dolor, solo continúa adelante.
- **Sheriff:** Lo único que entiende y qué le importa es que es un problema para la misión. Por lo tanto, debe ser evitado.

Sheriff

Apariencia: Un sabueso de San Umberto. Mejillas caídas y orejas largas. Ojos cansados. Es alto e imponente, pero de brazos delgados y débiles. Es su estatus lo que le da la seguridad. Porta un gran sombrero decorado con una cinta y una estrella. Usa un pañuelo amarrado en su cuello. Porta un chaleco que lo distingue del resto y su insignia. Botas más puntiagudas y adornadas con estrellas en los tobillos.

Personalidad: Pese a ser quien vela por la ley, le es fácil quedarse dormido. Es flojo e indolente. Es muy difícil despertarlo de su siesta. Despistado e incompetente, pues no puede percatar el peligro a primera vista. Sin embargo, cuando está despierto y activo, hace bien su trabajo. Funciona como el antagonista del piloto.

Relaciones:

- **Jefe Marty y toda su pandilla:** Otra de las tantas escorias que deben ser encerradas en prisión, así es como lo ve. Un ladronzuelo de muchos que debe estar tras las rejas.
- **Bigairon:** Pequeño e insignificante. Se echa a reír cuando lo ve. No lo considera una amenaza real y no ve que daño pueda hacer con esa resortera que porta.

6.1.8 Sinopsis

La pandilla del jefe Marty llega al pueblo “Rio seco” en busca de perpetrar sus infames crímenes. Al llegar al lugar encuentran al Sheriff dormido, por lo que hacen preparativos para que este no se despierte mientras realizan sus atracos. Una vez terminan, el grupo se adentra al banco desde la puerta principal. A los pocos segundos de entrar al establecimiento se escuchan una serie de gritos y golpes que concluyen cuando todos los bandidos son echados del lugar.

El jefe Marty, al ver el fracaso de su plan inicial, decide iniciar su plan de contingencia. Saca un dibujo donde grafica al oso Wall cavando un túnel hasta la bóveda y los gemelos Don y Eug revientan el lugar con dinamita. Dentro del túnel, Bigairon enciende por accidente uno de los explosivos con una lampara de aceite. Marty bota la barra de dinamita fuera del túnel, cayendo al lado de la comisaria. La explosión destruye medio establecimiento y manda volando al ave, la cual cae al lado del sheriff. El sueño del sheriff se ve interrumpido cuando, con sus últimas fuerzas, el ave de vigilancia hace un sosegado quejido de dolor. El alguacil se levanta y se dispone a explorar el agujero en el suelo al lado del banco. El San Umberto entra con una lampara de aceite, la cual enciende uno de los cartuchos y lo manda volando fuera del túnel.

El grupo del jefe Marty, que estaba escondido en un agujero festeja que la explosión expulsa al sheriff e hizo un agujero en la bóveda del banco, dando su plan por exitoso. Los cinco vaqueros meten el dinero en dos fundas, las cuales carga Wall, sin darse cuenta de que la tela se quedó atorada en unas piedras.

El grupo sale del túnel contentos hasta que se encuentran con el sheriff, el cual empieza a girar su lazo mientras los observa con autoridad. Bigairon le apunta con su resortera, el alguacil se empieza a reír al darse cuenta lo pequeño que se ve el Basset Hound. Bigairon dispara, pero falla. El sheriff se empieza a reír más por esto, hasta que el proyectil rebota con un cartel que le cae en la cabeza dejándolo noqueado. El grupo celebra al cachorro mientras se suben a sus caballos. El grupo se aleja del pueblo sin darse cuenta de que están dejando un rastro de billetes que se caen de los agujeras de las bolsas.

6.1.9 Escaleta

- Presentación

- Stablishing shot. Llanura árida, cactus, bolas del desierto, cuernos de vacas. A la distancia un pequeño pueblo.
- Un grupo de jinetes montan unos poderosos caballos hasta llegar al pueblo.
- Toma de un grupo de cinco carteles de Se busca pegados a una pared de madera: El jefe Marty, Bigairon, el oso Wall y los gemelos Don y Eug.
- Los caballos pasan de largo la comisaría y se pierden en el horizonte. Detrás de ellos, quedan otro grupo de jinetes montando unos delgados, tristes y cansados caballos: la pandilla del jefe Marty. Los caballos colapsan y caen rendidos al suelo.
- La pandilla se baja de los pobres animales y se disponen a amarrarlos. Sin embargo, todos salvo Bigairon, quien revisa su resortera, saltan a esconderse detrás de unos barriles al percatarse de algo. La mano del jefe sale detrás de estos y agarra al cachorro para esconderlos.
- Los ojos de cada miembro y asoman los barriles para dirigir la mirada del espectador.
- Un viejo alguacil sabueso de San Umberto duerme en una mecedora sin preocuparse de nada.
- Los ojos del grupo se dirigen a la dirección contraria.
- A su izquierda, está el banco del pueblo, un pequeño edificio de madera maltratado.
- El grupo se reúne en círculo, extiende su mano hacia los gemelos. Donald saca de su bolsa a una desplumada y cansada garza tricolor. El jefe la levanta y esta automáticamente vuela a la parte superior del edificio. Bigairon extiende a su jefe dos pequeñas bolas de lana, que resultan venir de la espalda de una oveja pueblerina que iba pasando. El jefe coloca ambas debajo de las orejas del sheriff con delicadeza.
- Inmediatamente el grupo entran en fila india al banco uno tras otro. Se escucha una ráfaga de disparos. El ave, que se había quedado dormida, apenas si abre los ojos antes de que el grupo salga completamente chamuscado del banco. El último en salir es Bigairon, quien tiene una bolsita de dinero en sus manos, el jefe se sorprende, pero, cuando el cachorro saca lo que hay en su interior, solo muestra un pequeño billete.
- Don se encuentra sentado sobre el Oso Wall mientras Eug gira su cola como si le diera cuerda.
- El jefe Marty ve una hoja de papel en la que se encuentran dibujados el grupo entero. En este se muestra como planean usar la fuerza del oso para cavar un túnel por debajo del banco hacia la bóveda.
- Bigairon pasa con una caja llena de dinamita, de la cual una se cae de un lado. El jefe lo sostiene de las orejas y lo levanta para gruñirle, advirtiéndole que tenga cuidado.
- El oso empieza a cavar y el resto del grupo salta al interior del túnel.
- En el interior, no se puede ver absolutamente nada. Enseguida, Bigairon enciende una lámpara tipo candelabro y la sostiene junto al jefe. Sin darse cuenta, enciende uno de los cartuchos de dinamita. Marty entra en pánico, toma el cartucho y lo lanza fuera del túnel.
- El cartucho cae en la cima de la comisaría, destruyendo la parte superior del edificio dejando solo colgando de un clavo el letrero de Sheriff. El ave cae de cabeza

junto al Sheriff. El ave despierta y suelta un grito ahogado. El sheriff se levanta, bosteza, se estira y golpea la cabeza del bandido como si fuera un despertador. Lo primero que hace es notar el agujero en el suelo y decide investigarlo.

- El grupo llega a la ubicación deseada. Una vez ahí, los gemelos coyotes encienden los cartuchos mientras Marty, Wall y Bigairon construyen un mini refugio con los restos del túnel. Una vez prendida la dinamita, todos se esconden.
- El inocente Sheriff sigue el rastro iluminando con una débil vela, sin darse cuenta de la dinamita. Esta explota frente a él expulsándolo fuera del túnel.
- Con el plan siendo un completo éxito. El jefe se coloca debajo de la grieta y abre los brazos para recibir su paga. Cae sobre él un pedazo del piso, pero junto a un montón de billetes que el resto del grupo empieza guardar.
- Bigairon ayuda al jefe Marty a salir. El oso Wall, carga las bolsas y el grupo se retira. Sin darse cuenta, la tela de las bolsas es rasgada por una de las piedras.
- Ya afuera, el grupo se da cuenta de que un chamuscado guardia los espera afuera.
- Sin embargo, debajo de él y con una mirada decidida, Bigairon clava sus ojos ante el alguacil. Esta baja su cabeza para ver al cachorro y se ríe. El cachorro no teme y saca su resortera. Aun siendo mofa de su adversario, el perro dispara.
- Todos se quedan en silencio. Al ver, la piedrita solo rozó al alguacil, este simplemente rompe a reír. Sin embargo, la bala rebota en una viga, en un tanque de agua, en un techo de lámina, en el trasero de una vaca y finalmente en uno de los barriles hasta impactar finalmente con el ya inestable cartel de alguacil. El cual da vueltas sobre su eje, se desprende y cae sobre el sheriff.
- El grupo celebra la victoria del cachorro y el jefe Marty le cede su asiento en su caballo. Todos montan sus caballos victoriosos sin darse cuenta de que Wall no había sujetado bien las bolsas. Dejando atrás un rastro de billetes que nunca notarán.

6.2 Apéndice B: Guion literario

1. EXT. LLANÚRA DESÉRTICA-TARDE

1

Se ve una extensa llanura árida. Cactus y cráneos de vaca, rocas decoran el lugar. Una planta rodadora atraviesa el paisaje. En lo más lejano es posible ver un pequeño pueblo de una sola senda rompiendo en el horizonte. Un grupo de jinetes cabalgan a sus poderosos caballos hacia aquel poblado.

2. EXT. PUEBLO DE RÍO SECO-TARDE

2

En una pared de vieja madera se pueden ver un grupo de cinco carteles de SE BUSCA. Quienes muestran a la pandilla del JEFE MARTY compuesta por él mismo, UN ALTO Y AMENAZANTE COYOTE; los gemelos DON y EUG, dos coyotes malhumorados, EL PRIMERO ALTO Y DELGADO y EL SEGUNDO BAJO Y GORDO; EL GITANESCO OSO PARDO WALL; y, por último, BIGAIRON, UN PEQUEÑO PERRO BASSET HOUND.

Los jinetes junto a sus bestias equinas atraviesan el pueblo dejando atrás la comisaría junto a una inmensa nube de polvo. El grupo se pierde a la distancia. Detrás de ellos, aparecen los verdaderos bandidos. El grupo del jefe Marty entra en escena sobre un grupo de delgados, sedientos, cansados y moribundos caballos.

Los caballos colapsan en el suelo y cada jinete los amarra junto a una cerca de madera. Excepto el pequeño Bigairon, quien saca su resortera y empieza a estirla como si practicara un lanzamiento.

El resto del grupo interrumpe sus actividades inmediatamente y se esconden detrás de una conveniente fila de cinco barriles. Bigairon sigue distraído. El jefe Marty estira su mano y arrastra al cachorro con ellos.

El grupo asoma sus ojos por encima de los barriles y miran hacia su derecha. Se ve el viejo edificio de comisaría. En el frente, se encuentra el Sheriff del pueblo, un sabueso de San Umberto dormido sobre una mecedora.

El grupo dirige sus ojos a su izquierda. Se muestra el edificio del banco. Un mediano edificio de madera maltratado. La pandilla vuelve a esconderse.

Con todos los bandidos reunidos en un círculo, el jefe Marty extiende su mano hacia el coyote Eug, quien saca de una jaula que sostiene su hermano Don una desplumada y cansada Garza Tricolor. El jefe Marty la toma y la levanta, provocando que esta vuele y aterrice justo en la parte superior de la comisaría. El ave baja la cabeza y vigila al alguacil.

Bigairon extiende al jefe Marty dos pequeñas bolas de lana. Se puede ver que, detrás de ellos, una oveja pueblerina tiene dos agujeros en pelaje y su piel es visible.

El jefe, con delicadeza, extiende sus brazos hacia las orejas del Sheriff, colocando las dos bolas de lana bajo las orejas del comisario como tapones de oído.

El jefe Marty mira atrás a todo su escuadrón. El jefe Marty asiente. Inmediatamente todos asienten.

El grupo va directo hacia la escalera de entrada al banco. Todos caminando con las piernas abiertas y los cuerpos encorvados, salvo Bigairon, quien da pequeños pasitos para entrar.

Con la vista desde la comisaría. Se puede ver al ave dormida. Se escucha una ráfaga de disparos. El ave apenas si se inmuta.

El grupo, chamuscado, es mandado fuera del banco de una patada y aterrizan frente a la comisaría. El último en salir es Bigairon, quien carga una pequeña bolsita de dinero en sus manos. Sin embargo, al sacar el contenido de su interior, solo se muestra un solitario billete.

FADE TO BLACK:

3. EXT. PUEBLO DE RÍO SECO-TARDE

3

Don se encuentra sentado sobre Wall mientras Eug le da vueltas a la cola del oso como si de un juguete de cuerdas se tratara.

El jefe Marty revisa un pequeño papel arrugado que muestra un pobre dibujo del grupo atravesando un túnel cavado por Wall por debajo del banco hacia la bóveda.

Bigairon pasa junto al jefe Marty. El cachorro carga una caja de dinamita. Por accidente, deja caer una. El jefe Marty se molesta y toma a Bigairon de las orejas y le gruñe antes de recoger el cartucho de explosivo y lo coloca devuelta en la caja.

Eug golpea el trasero de Wall y este empieza a sonar como un motor mientras cava bajo tierra con la velocidad de un taladro.

El grupo salta al interior del túnel.

4. INT. TÚNEL-TARDE

4

Está completamente oscuro. Solo se ven los ojos de los protagonistas. Bigairon enciende una lámpara de aceite, pero accidentalmente la pasa por uno de los cartuchos de dinamita y este se enciende.

El jefe Marty entra en pánico y toma el cartucho. Corre a toda velocidad y lanza el cartucho fuera del túnel.

5. EXT. PUEBLO DE RÍO SECO-TARDE

5

La dinamita que lanzó el jefe Marty aterriza justo en la parte superior de la comisaría, en donde el ave dormía. El cartucho revienta, volando la mitad del establecimiento y solo deja el cartel de Sheriff débilmente colgando de un clavo.

Las bolas de lana caen de los oídos del Sheriff. El ave aterriza junto al Sheriff y suelta un grito ahogado. El Sheriff bosteza, se estira y golpea al ave como si fuera un despertador. Una vez abiertos los ojos, el Sheriff nota el agujero.

6. INT. TÚNEL-TARDE

6

Los bandidos llegan a la posición esperada, justo debajo de la bóveda del banco. Los gemelos Don y Eug empiezan a colocar los cartuchos. Chocando repetidamente el uno con el otro y provocando que estos dos peleen. Don tira el sombrero al suelo y Eug lo empieza a morder.

Mientras tanto, el jefe Marty, Bigairon y Wall construyen un pequeño refugio con los restos de la excavación. Los gemelos ruedan hacia la posición en la que se encuentran el resto del grupo. Se empiezan a escuchar pasos. Todos entran en alerta. El jefe Marty y el resto de la pandilla se esconden.

El Sheriff, iluminando su camino con la tenue luz de una vela, recorre el túnel. Sin embargo, no nota la presencia del cartucho de dinamita que acaba de encender antes de que este explote. El Sheriff sale disparado fuera del túnel.

Una tenue luz se filtra sobre el túnel. El jefe Marty, emocionado de su logro, corre hacia la posición por debajo de la bóveda. Emocionado, extiende sus brazos, esperando que el dinero caiga sobre él, pero un inmenso escombros lo aplasta. Sobre él, se encuentra una inmensa cantidad de fajos de billetes.

Don, Eug y Wall empiezan a llenar las bolsas con el dinero. Bigairon jala la mano del jefe Marty que apenas se asoma por debajo del escombros. De un tirón, saca al coyote, quien se encuentra plano como una alfombra.

Wall toma las bolsas llenas de dinero y camina junto al resto de los bandidos hacia la salida. Sin embargo, ambas bolsas son rasgadas por las rocas sin que el oso se diera cuenta.

CUT TO:

7. EXT. PUEBLO DE RÍO SECO-TARDE

7

El grupo asoma su cabeza del agujero de entrada del túnel. Sin embargo, el Sheriff, completamente chamuscado, los amarra a todos con un lazo.

El Sheriff sonrío victorioso. Sin embargo, Bigairon, quien era demasiado bajito para el lazo, se queda viendo al Sheriff desde abajo sin hacer nada. El Sheriff baja la mirada y empieza a reírse del pequeño cachorro.

Bigairon no teme y saca su resortera. El Sheriff ríe aún más. Bigairon estira la goma de su resortera y, antes de que el Sheriff termine de reír, dispara una piedra. El grupo queda completamente en silencio.

La piedrita roza al alguacil y se aleja de la escena. Rebota en una viga de madera, en un tanque de agua, en un techo de lámina, en el trasero de una vaca, en un barril y finalmente impacta con el debilitado letrero de Sheriff que colgaba del parcialmente destruido edificio de la comisaría.

El cartel gira sobre sí mismo hasta que se desprende y cae sobre el Sheriff aplastándolo.

Los bandidos celebran y levantan a Bigairon en lo alto.

El jefe Marty toma a Bigairon y lo coloca en la montura de su caballo como agradecimiento.

Todos los bandidos se suben a sus caballos y empiezan a cabalgar hasta perderse en la distancia, sin darse cuenta de que los fajos de dinero caen de sus sacos rasgados.

6.3 Apéndice C: Storyboard

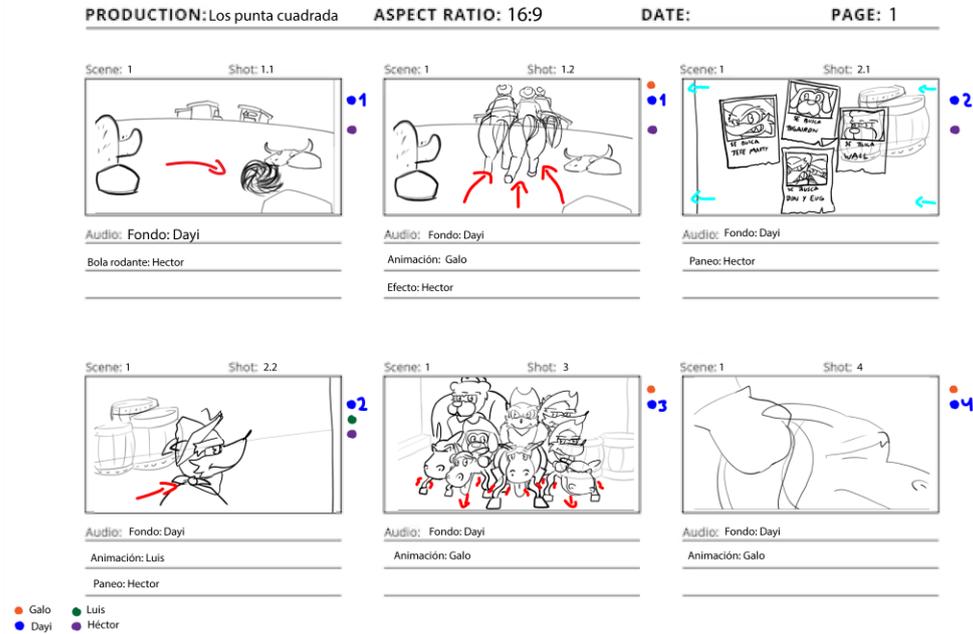


Figura 6.1 Storyboard Página 1

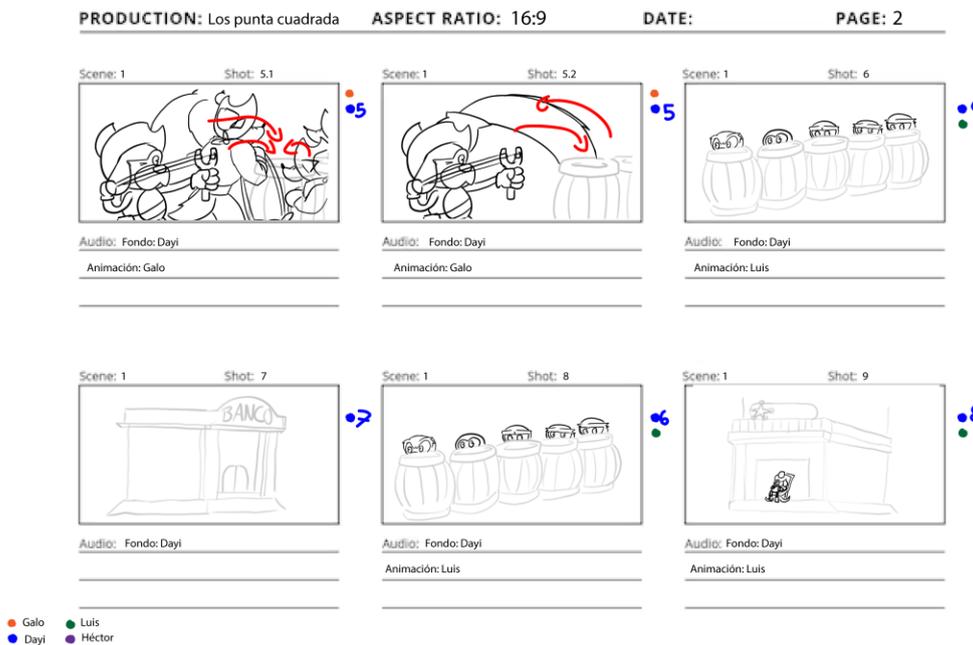


Figura 6.2 Storyboard Página 2

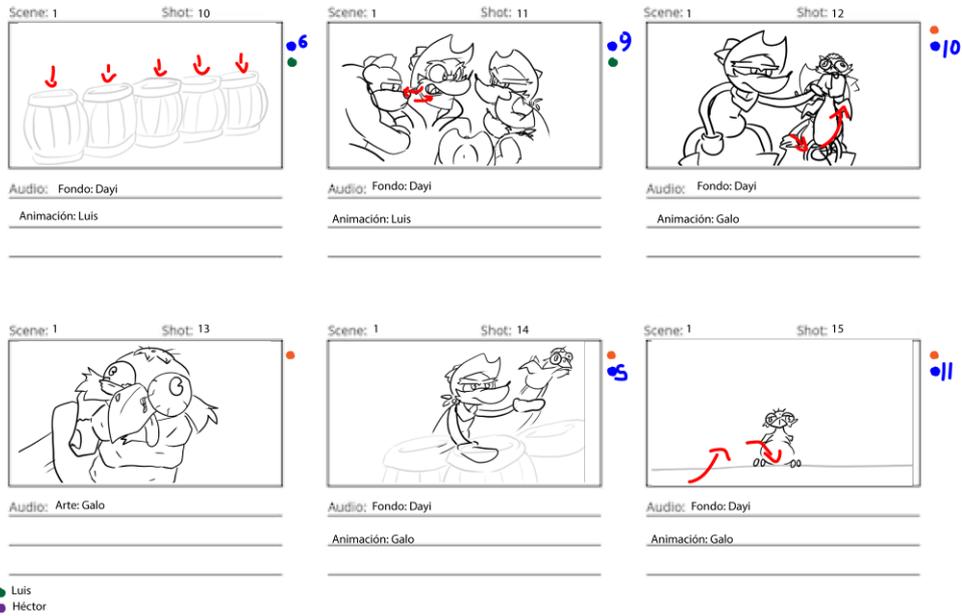


Figura 6.3 Storyboard Página 3

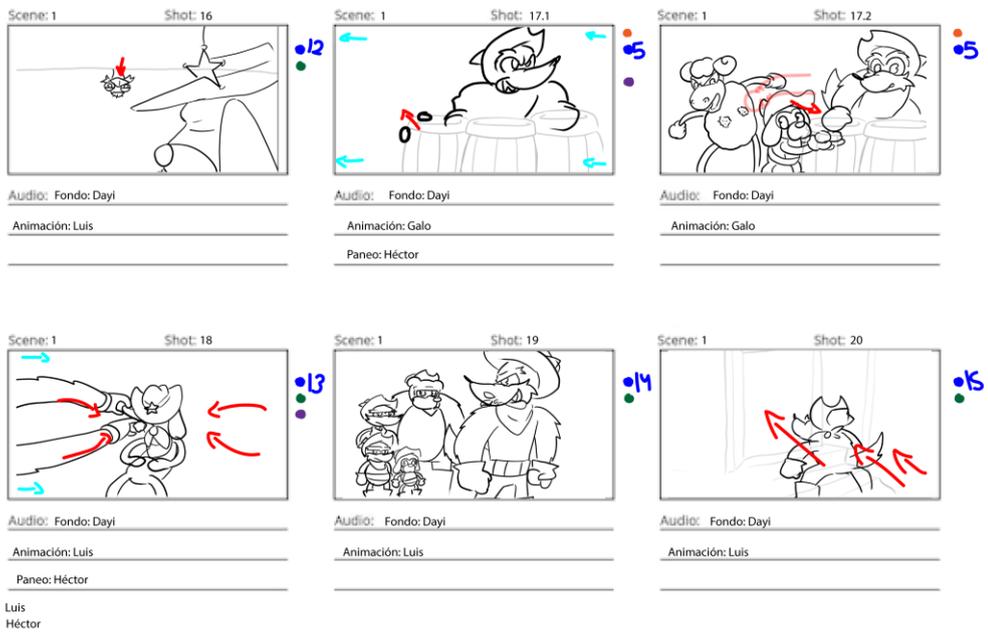


Figura 6.4 Storyboard Página 4

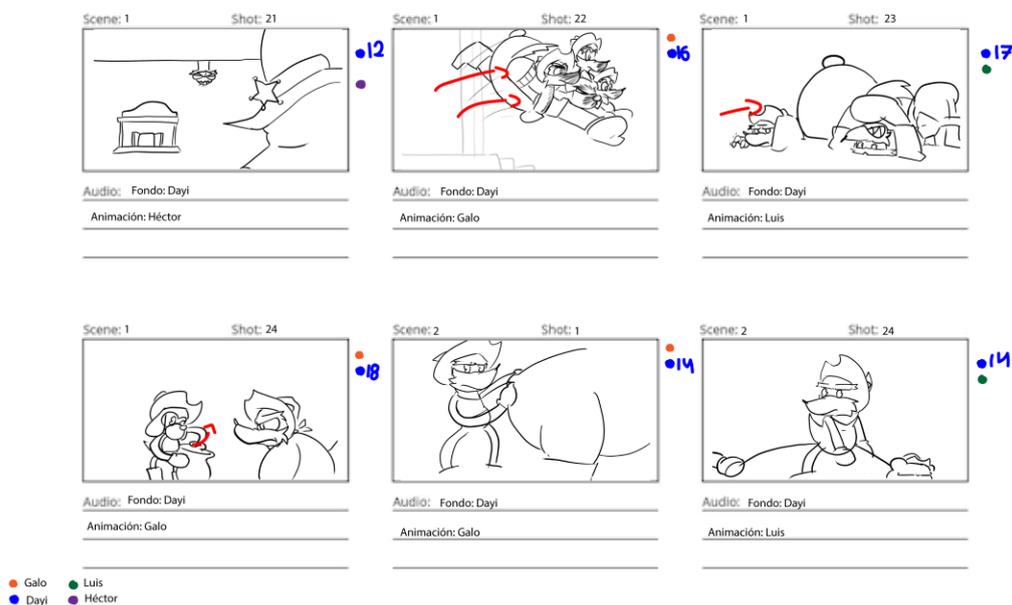


Figura 6.5 Storyboard Página 5

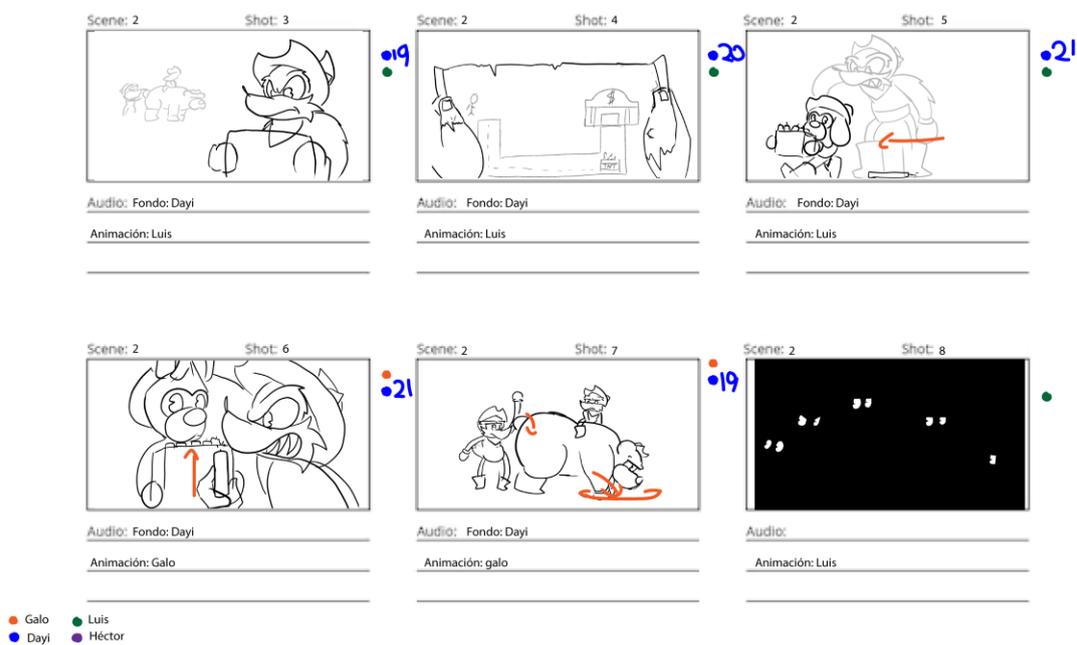


Figura 6.6 Storyboard Página 6

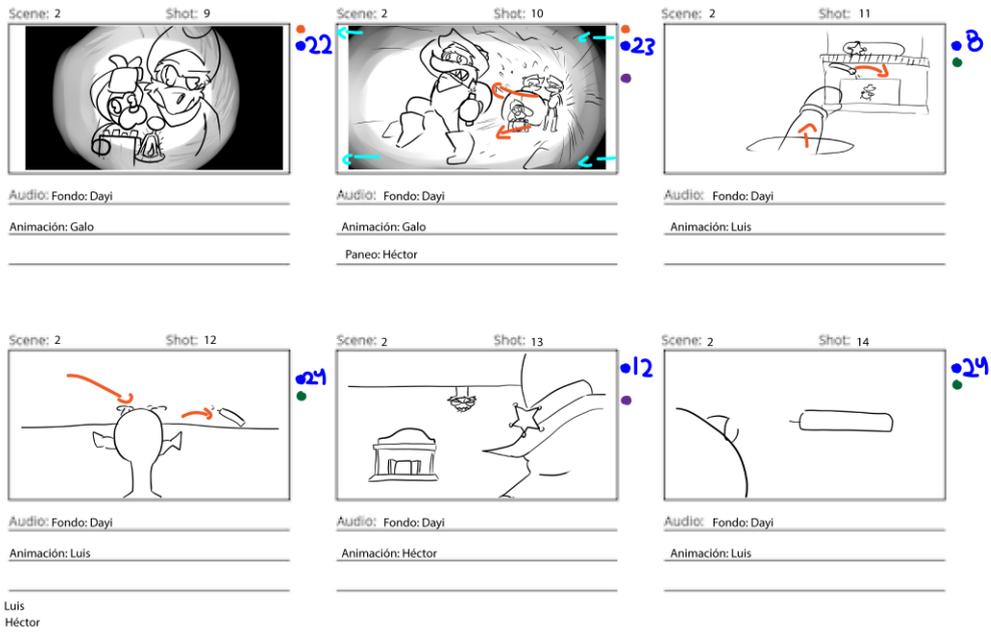


Figura 6.7 Storyboard Página 7

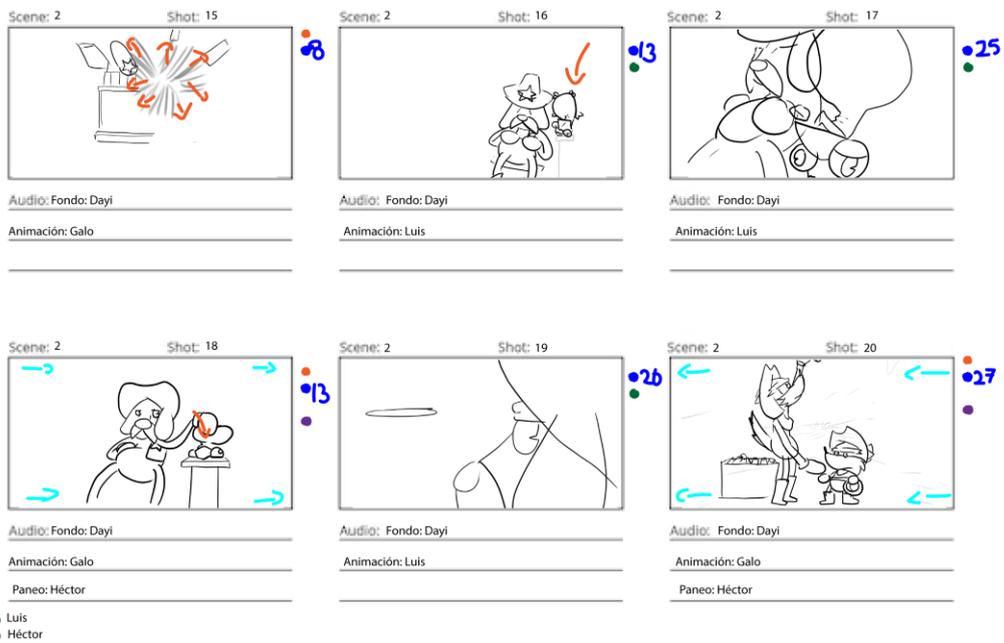


Figura 6.8 Storyboard Página 8

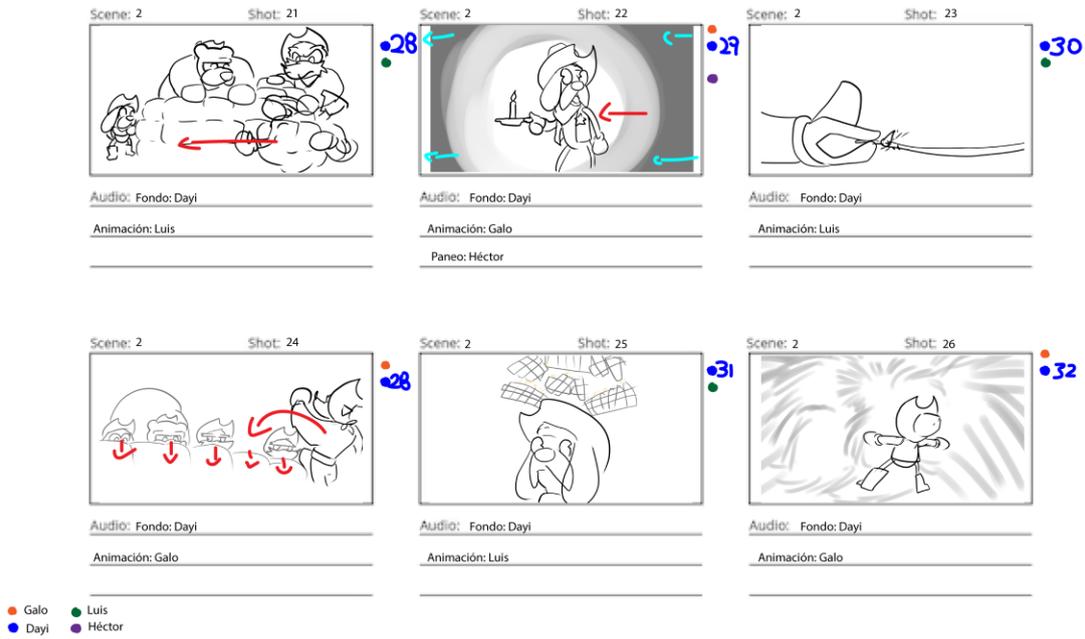


Figura 6.9 Storyboard Página 9

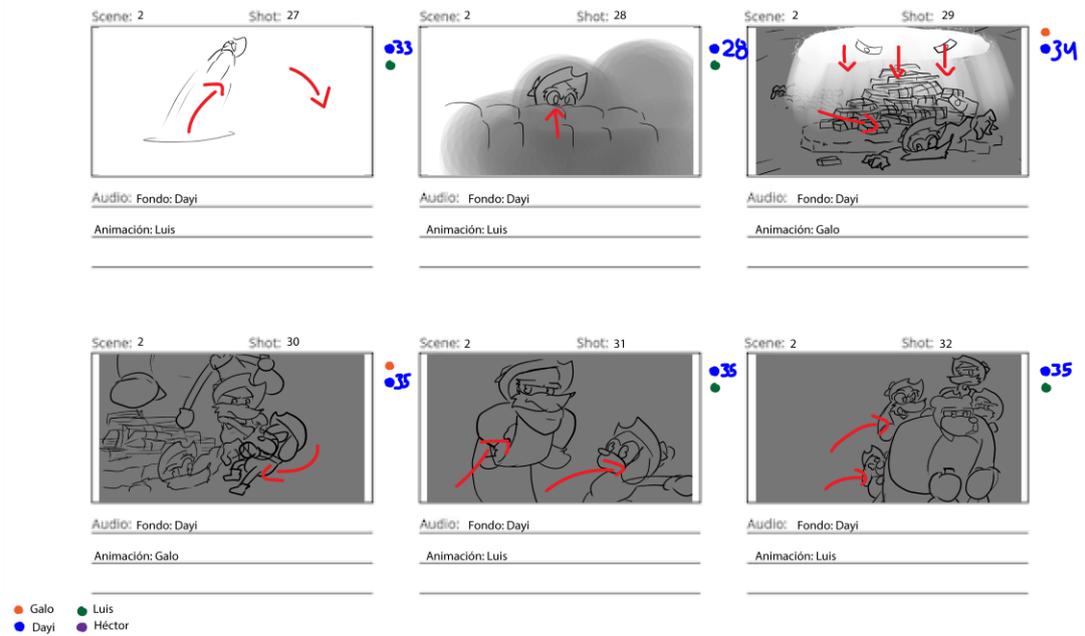


Figura 6.10 Storyboard Página 10

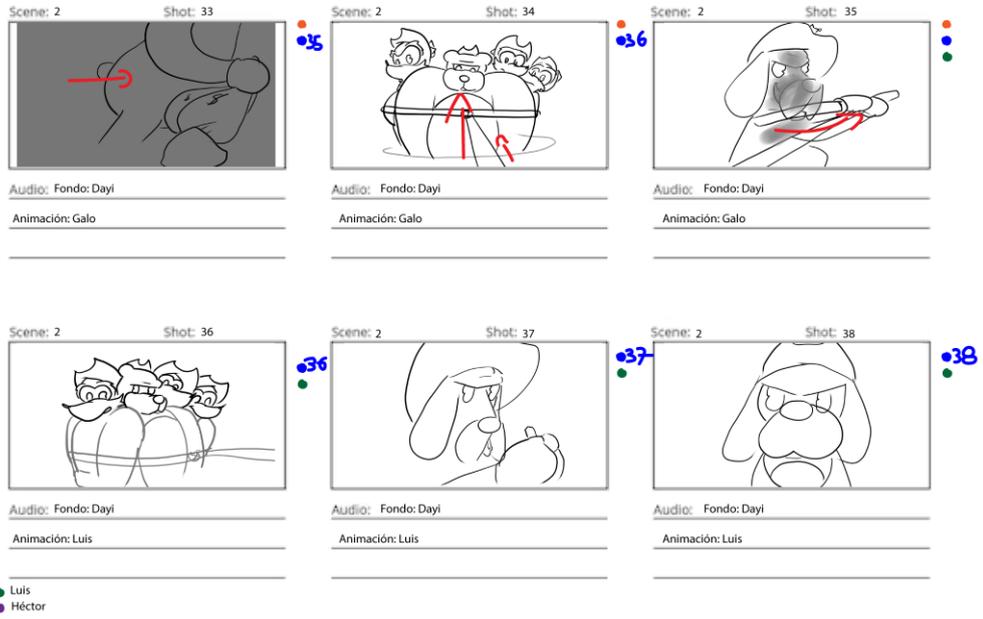


Figura 6.11 Storyboard Página 11

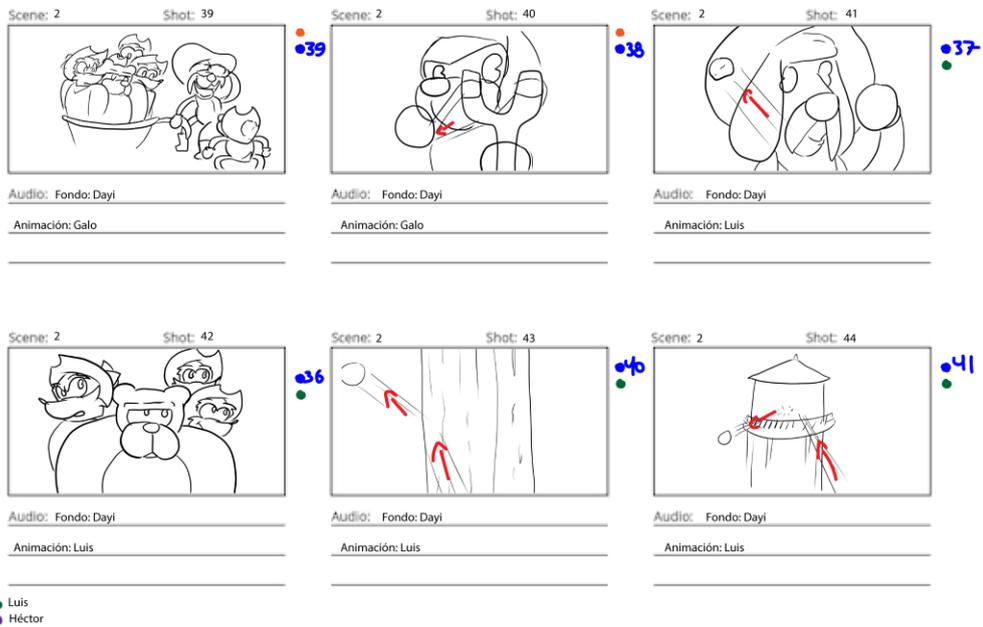


Figura 6.12 Storyboard Página 12

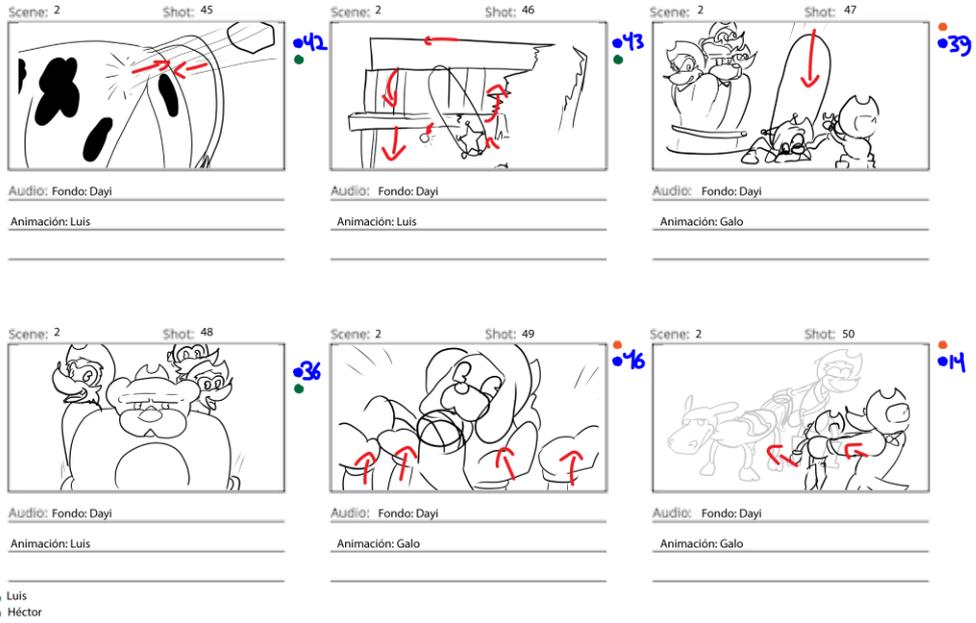


Figura 6.13 Storyboard Página 13

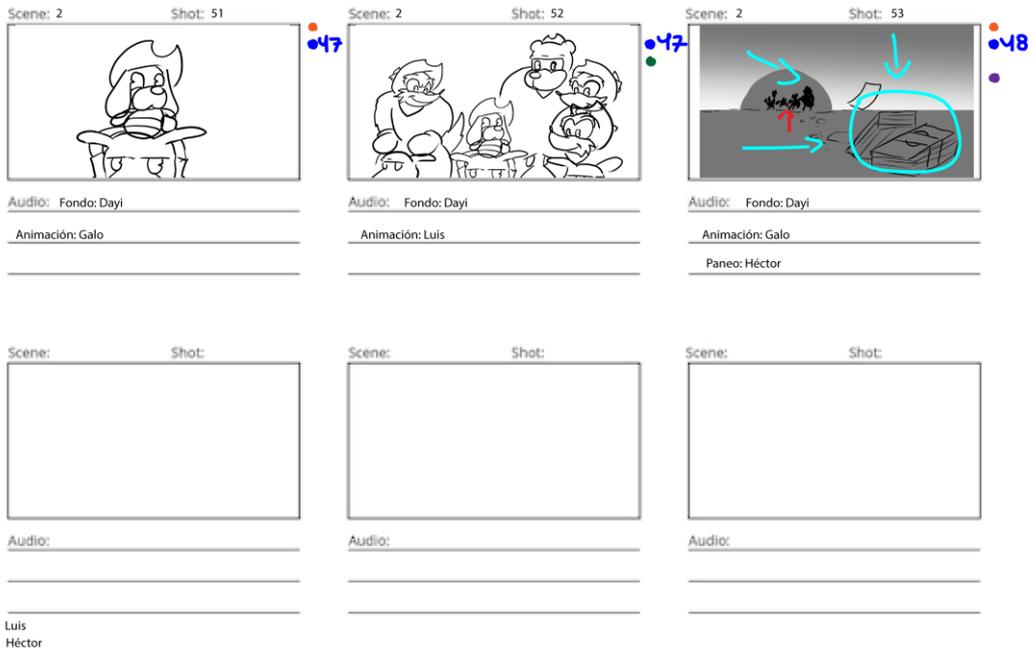


Figura 6.14 Storyboard Página 14

6.4 Apéndice D: Presupuesto

Tabla 6.1 Presupuesto de servicios básicos

Presupuesto - servicios básicos				
Razón	Unidad de medida	Cantidad (duración)	Costo unitario	Costo total
Agua	Mensual	2 (3 meses)	\$ 13,00	\$ 78,00
Electricidad	Mensual	2 (3 meses)	\$ 40,00	\$ 240,00
Internet	Mensual	2 (3 meses)	\$ 28,00	\$ 168,00
Alimentación	Mensual	2 (3 meses)	\$ 90,00	\$ 540,00
Total				\$ 1.026,00

Tabla 6.2 Presupuesto de equipos

Presupuesto - Equipos				
Razón	Unidad de medida	Cantidad (duración)	Costo unitario	Costo total
Procesador (I3-8100)	(Depreciación) 1 mes	2 (3 meses)	\$ 2,75	\$ 16,50
Xp-pen artist 12	(Depreciación) 1 mes	2 (3 meses)	\$ 5,25	\$ 31,50
Total				\$ 48,00

Tabla 6.3 Presupuesto de personal de trabajo

Presupuesto - Personal de trabajo				
Razón	Unidad de medida	Cantidad (Tiempo de trabajo)	Honorario (Mensual)	Costo total
Ilustrador	Personal	1 (2 meses)	\$ 490,00	\$ 980,00
Animador	Personal	3 (2 meses)	\$ 490,00	\$ 2.940,00
Editor	Personal	1 (1 mes)	\$ 150,00	\$ 150,00
Sonidista	Personal	1 (1 mes)	\$ 150,00	\$ 150,00
Total				\$ 4.220,00

Tabla 6.4 Presupuesto de licencias y software

Presupuesto de licencias y software				
Razón	Unidad de medida	Uso de duración	Costo unitario	Costo total
Suite de Adobe CC	Mensual	3 meses	\$ 8,00	\$ 24,00
Clip Studio Paint	Mensual	2 meses	\$ 1,05	\$ 2,10
Motion Array	Mensual	1 mes	\$ 29,99	\$ 29,99
Total				\$ 56,09

Tabla 6.5 Presupuesto de colaboración extra

Presupuesto - Colaboración extra				
Razón	Unidad de medida	Uso de duración	Costo unitario	Costo total
Pista musical	Por minuto	3 minutos	\$ 20,00	\$ 60,00
Total				\$ 60,00

Tabla 6.6 Sumatoria final

Presupuesto final	\$ 5.410,09
-------------------	-------------

6.5 Apéndice E: Licencia de *Motion Array*

6.5.1 Factura de *Motion Array*

Motion Array

Artist Ltd
PO Box 84, Afikim 1514800, Israel
Company ID: 515449023

BILLED TO
HECTOR BARRETO
Ecuador

INVOICE

Invoice # 8000000001013123
Invoice Date Feb 01, 2024
Invoice Amount \$29.99 (USD)
Customer ID ma_10228787

PAID

SUBSCRIPTION
ID BTTvAPU33VXoB2fqQ
Billing Period Feb 01 to Feb 29, 2024
Next Billing Date Mar 01, 2024

DESCRIPTION	AMOUNT (USD)
Motion Array Monthly	\$29.99
Total	\$29.99
Payments	(\$29.99)
Amount Due (USD)	\$0.00

PAYMENTS

\$29.99 was paid on 01 Feb, 2024 19:08 IST by Visa card ending 2456.

Figura 6.15 Factura de compra de licencia de *Motion Array*

6.5.2 Listado de canciones extraídas de *Motion Array*

The image displays two screenshots of the 'My Downloads' section in the Motion Array interface. The top screenshot shows a grid of six music tracks, each with a green waveform visualization and a download icon. The tracks are: 'From Danger To Heaven', 'Lone Cowboy', 'Crazy Town', 'Ragtime Western', 'Morri Tone', and 'Whimsical Sleuthing'. The bottom screenshot is a zoomed-in view of the 'Can Can' track, showing its waveform and the download icon.

Welcome Back, Hector!
You are on the **Monthly Plan**. Your plan will renew on **February 29, 2024**

My Downloads

SHOW ME: ROYALTY FREE MUSIC 24 PER PAGE

- From Danger To Heaven MUSIC
- Lone Cowboy MUSIC
- Crazy Town MUSIC
- Ragtime Western MUSIC
- Morri Tone MUSIC
- Whimsical Sleuthing MUSIC

Welcome Back, Hector!
You are on the **Monthly Plan**. Your plan will renew on **February 29, 2024**

My Downloads

- Can Can MUSIC

Figura 6.16 Canciones descargadas de *Motion Array*

- Whimsical Sleuthing - The Pack

- Morri Tone - Joel Loopez
- Ragtime Western – djselsky
- From Danger To Heaven - Heaven Music
- Crazy Town - Geoff Harvey
- Lone Cowboy – AmarantaMusic
- Can Can – Andy Warner (Música del trailer)

6.5.3 Licencia de uso de *Motion Array*

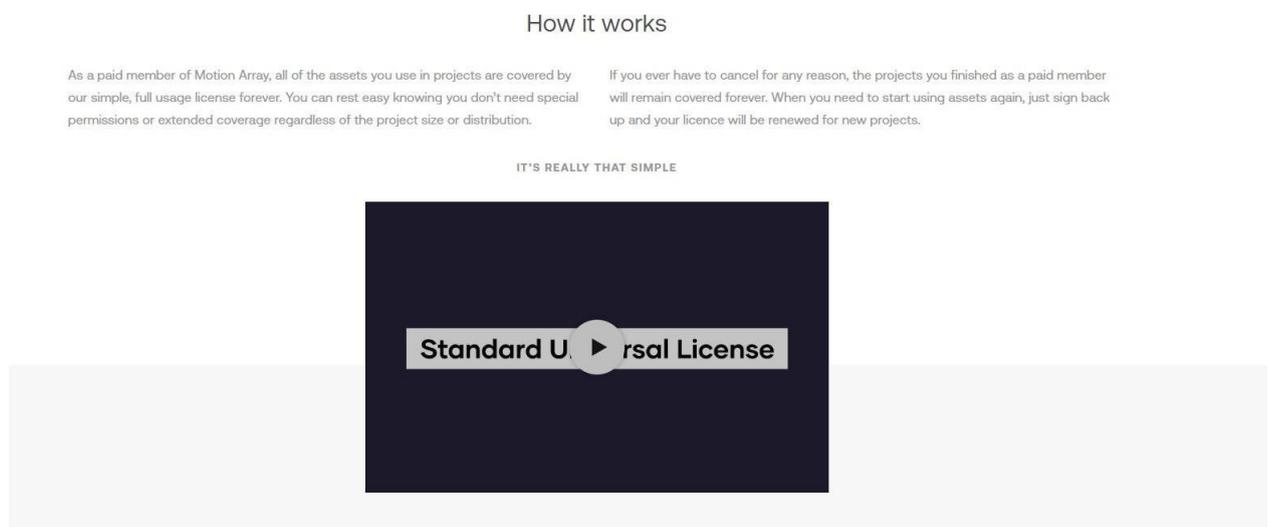


Figura 6.17 Captura de licencia de uso de *Motion Array*

6.5.4 Enlace a las políticas de licencia de *Motion Array*

<https://motionarray.com/license/>