



CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA
DEPARTAMENTO DE ARTE Y GESTIÓN CULTURAL

TRABAJO PRÁCTICO

**REPRESENTACIÓN CINEMATOGRAFICA
SOBRE EL DUELO DE UN NIÑO SORDO MAYA
A TRAVÉS DE LA ESCRITURA DE GUION
PARA LA CREACIÓN DE UNA CARPETA DE PRODUCCIÓN**

PRESENTA

DAVID FERNANDO POOT FUENTES

**PARA OPTAR POR EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTE**

TUTORA

DRA. BRENDA MARÍA ANTONIETA RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ

CO-TUTOR

MTRO. SALVADOR PLANCARTE HERNÁNDEZ

INTEGRANTES DEL COMITÉ TUTORIAL

MTRA. ROCÍO DEL CARMEN MERCADO SALAS

Aguascalientes, México, 05 de junio de 2023

CARTA DE VOTO APROBATORIO
INDIVIDUAL

DRA. EN LING. BLANCA ELENA SANZ MARTÍN
DECANA DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

PRESENTE

Por medio del presente como **TUTORA** designada del estudiante **DAVID FERNANDO POOR FUENTES** con ID 308033 quien realizó el trabajo práctico titulado: **REPRESENTACIÓN CINEMATOGRAFICA SOBRE EL DUELO DE UN NIÑO SORDO MAYA A TRAVÉS DE LA ESCRITURA DE GUIÓN PARA LA CREACIÓN DE UNA CARPETA DE PRODUCCIÓN**, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que él pueda proceder a imprimirlo así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE
"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a día 02 de junio de 2023.



DRA. BRENDA MARÍA ANTONIETA RODRÍGUEZ RODRÍGUEZ
Tutor de trabajo práctico

c.c.p.- Interesado
c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Elaborado por: Depto. Apoyo al Posgrado.
Revisado por: Depto. Control Escolar/Depto. Gestión de Calidad.
Aprobado por: Depto. Control Escolar/ Depto. Apoyo al Posgrado.

Código: DO-SEE-FO-07
Actualización: 01
Emisión: 17/05/19

CARTA DE VOTO APROBATORIO
INDIVIDUAL

DRA. EN LING. BLANCA ELENA SANZ MARTÍN
DECANA DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

PRESENTE

Por medio del presente como **CO-TUTOR** designada del estudiante **DAVID FERNANDO POOR FUENTES** con ID 308033 quien realizó el *trabajo práctico* titulado: **REPRESENTACIÓN CINEMATOGRAFICA SOBRE EL DUELO DE UN NIÑO SORDO MAYA A TRAVÉS DE LA ESCRITURA DE GUIÓN PARA LA CREACIÓN DE UNA CARPETA DE PRODUCCIÓN**, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que *él* pueda proceder a imprimirlo así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE

"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a día 02 de junio de 2023.



MTR. SALVADOR PLANCARTE HERNÁNDEZ
Co-Tutor de trabajo práctico

c.c.p.- Interesado
c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Elaborado por: Depto. Apoyo al Posgrado.
Revisado por: Depto. Control Escolar/Depto. Gestión de Calidad.
Aprobado por: Depto. Control Escolar/ Depto. Apoyo al Posgrado.

Código: DO-SEE-FD-07
Actualización: 01
Emisión: 17/05/19

CARTA DE VOTO APROBATORIO
INDIVIDUAL

DRA. EN LING. BLANCA ELENA SANZ MARTÍN
DECANA DEL CENTRO DE LAS ARTES Y LA CULTURA

PRESENTE

Por medio del presente como **ASESORA** designada del estudiante **DAVID FERNANDO POOR FUENTES** con ID 308033 quien realizó el *trabajo práctico* titulado: **REPRESENTACIÓN CINEMATOGRAFICA SOBRE EL DUELO DE UN NIÑO SORDO MAYA A TRAVÉS DE LA ESCRITURA DE GUIÓN PARA LA CREACIÓN DE UNA CARPETA DE PRODUCCIÓN**, un trabajo propio, innovador, relevante e inédito y con fundamento en el Artículo 175, Apartado II del Reglamento General de Docencia doy mi consentimiento de que la versión final del documento ha sido revisada y las correcciones se han incorporado apropiadamente, por lo que me permito emitir el **VOTO APROBATORIO**, para que *él* pueda proceder a imprimirlo así como continuar con el procedimiento administrativo para la obtención del grado.

Pongo lo anterior a su digna consideración y sin otro particular por el momento, me permito enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE
"Se Lumen Proferre"

Aguascalientes, Ags., a día 02 de junio de 2023.

MTRA. ROCÍO DEL CARMEN MERCADO SALAS
Comité tutorial de *trabajo práctico*

c.c.p.- Interesado
c.c.p.- Secretaría Técnica del Programa de Posgrado

Elaborado por: Depto. Apoyo al Posgrado.
Revisado por: Depto. Control Escolar/Depto. Gestión de Calidad.
Aprobado por: Depto. Control Escolar/ Depto. Apoyo al Posgrado.

Código: DO-SEE-FO-07
Actualización: 01
Emisión: 17/05/19



DICTAMEN DE LIBERACION ACADEMICA PARA INICIAR LOS TRAMITES DEL EXAMEN DE GRADO



Fecha de dictaminación dd/mm/aaaa: 06/06/2023

NOMBRE: DAVID FERNANDO POOT FUENTES **ID:** 308033

PROGRAMA: Maestría en Arte **LGAC (del posgrado):** Análisis del Arte y la Lengua, Procesos de Producción y Gestión Artística

TIPO DE TRABAJO: () Tesis (X) Trabajo Práctico

TITULO: Representación Cinematográfica Sobre El duelo De Un Niño Sordo maya A Través De La Escritura De Guión Para La creación De Una Carpeta de Producción

IMPACTO SOCIAL (señalar el impacto logrado): Se fomentó la participación de personas pertenecientes a distintos sectores de la sociedad, incluyendo a personas con discapacidad auditiva, dolientes y niños, con el objetivo de involucramos de manera activa en el proceso creativo de la obra. Esto nos permitió generar una representación precisa y acorde con las expectativas de los participantes. Además, se promovió la vinculación entre animadores locales, quienes intercambiaron perspectivas y establecieron lazos laborales para proyectos futuros.

| INDICAR | SI | NO | N.A. (NO APLICA) | SEGÚN CORRESPONDA: |
|--|----|----|------------------|--|
| <i>Elementos para la revisión académica del trabajo de tesis o trabajo práctico:</i> | | | | |
| SI | | | | El trabajo es congruente con las LGAC del programa de posgrado |
| SI | | | | La problemática fue abordada desde un enfoque multidisciplinario |
| SI | | | | Existe coherencia, continuidad y orden lógico del tema central con cada apartado |
| SI | | | | Los resultados del trabajo dan respuesta a las preguntas de investigación o a la problemática que aborda |
| SI | | | | Los resultados presentados en el trabajo son de gran relevancia científica, tecnológica o profesional según el área |
| SI | | | | El trabajo demuestra más de una aportación original al conocimiento de su área |
| SI | | | | Las aportaciones responden a los problemas prioritarios del país |
| SI | | | | Generó transferencia del conocimiento o tecnológica |
| SI | | | | Cumple con la ética para la investigación (reporte de la herramienta antiplagio) |
| <i>El egresado cumple con la siguiente:</i> | | | | |
| SI | | | | Cumple con lo señalado por el Reglamento General de Docencia |
| SI | | | | Cumple con los requisitos señalados en el plan de estudios (créditos curriculares, optativos, actividades complementarias, estancia, predoctoral, etc) |
| SI | | | | Cuenta con los votos aprobatorios del comité tutorial, en caso de los posgrados profesionales si tiene solo tutor podrá liberar solo el tutor |
| SI | | | | Cuenta con la carta de satisfacción del Usuario |
| SI | | | | Coincide con el título y objetivo registrado |
| SI | | | | Tiene congruencia con cuerpos académicos |
| SI | | | | Tiene el CVU del Conacyt actualizado |
| N.A. | | | | Tiene el artículo aceptado o publicado y cumple con los requisitos institucionales (en caso que proceda) |
| <i>En caso de Tesis por artículos científicos publicados</i> | | | | |
| N.A. | | | | Aceptación o Publicación de los artículos según el nivel del programa |
| N.A. | | | | El estudiante es el primer autor |
| N.A. | | | | El autor de correspondencia es el Tutor del Núcleo Académico Básico |
| N.A. | | | | En los artículos se ven reflejados los objetivos de la tesis, ya que son producto de este trabajo de investigación. |
| N.A. | | | | Los artículos integran los capítulos de la tesis y se presentan en el idioma en que fueron publicados |
| N.A. | | | | La aceptación o publicación de los artículos en revistas indexadas de alto impacto |

Con base a estos criterios, se autoriza se continúen con los trámites de titulación y programación del examen de grado:

SI _____
No _____

FIRMAS

Elaboró:

* NOMBRE Y FIRMA DEL CONSEJERO SEGÚN LA LGAC DE ADSCRIPCION:

Dr. Armando Andrade Zamarripa

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO TÉCNICO:

Dra. Cristina Eslava Heredia

* En caso de conflicto de intereses, firmará un revisor miembro del NAB de la LGAC correspondiente distinto al tutor o miembro del comité tutorial, asignado por el Decano

Revisó:

NOMBRE Y FIRMA DEL SECRETARIO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO:

Dr. Armando Andrade Zamarripa

Autorizó:

NOMBRE Y FIRMA DEL DECANO:

Dra. Blanca Elena Sanz Martín

Nota: procede el trámite para el Depto. de Apoyo al Posgrado

En cumplimiento con el Art. 105C del Reglamento General de Docencia que a la letra señala entre las funciones del Consejo Académico: ... Cuidar la eficiencia terminal del programa de posgrado y el Art. 105F las funciones del Secretario Técnico, llevar el seguimiento de los alumnos.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a la vida y a mi cuerpo que me sostiene.

Agradezco a mis padres, Genny, Carmen, David, Fernando, por su amor incondicional, su apoyo constante y su confianza. A mi hermano Dani por escucharme y leerme para el desahogo. A Peluza y Halia, los gatos, a Jaime y Nieve, los perros, por su compañía y cariño.

A mis amigos y compañeros de estudio, en especial a Photon Kid por la música, a Aimeé por su disposición de ayuda, a MARTS especialmente a Anubis, Sandra, Alejandra, James y Vitalis, por su amistad, apoyo y por los momentos divertidos (también a "La Isla" un espacio para naufragar en compañía).

Agradezco de corazón a Familia Valdés Rodríguez por recibirme, por la confianza y el sustento durante el proceso final de la universidad, a Mauricio García por su amistad y abrirme las puertas de su casa y a Mónica Cervantes por alentarme constantemente a continuar y terminar mis estudios.

A Arely, por su compañía, paciencia y amor. Por lo vivido y lo por vivir.

A la Dra. Brenda Rodríguez y al Mtro. Salvador Plancarte por su invaluable apoyo como tutores, así como a Rocío del Mercado como lectora. A Armando Zamarripa, y a su equipo técnico por colaboración y asistencia.

Agradezco a la Universidad Autónoma de Aguascalientes, así como al programa de becas CONACYT quienes me permitieron realizar este posgrado.

A todos los colaboradores y personas involucradas en el proyecto, en especial a la comunidad de Chicán, a Emilia y al equipo del cortometraje "Mishi".

Por último, quiero agradecer a Aguascalientes por recibirme y permitirme estar. Agradezco a todos aquellos que han contribuido a hacer de este lugar un hogar para mí.

A mi familia. Por la línea de vida que me ha tocado vivir

Al cine. Por quienes tenemos un sueño por cumplir

A quiénes tienen una discapacidad

A quienes han perdido a alguien

El meteorito que encalló hace 65 millones de años



ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE GENERAL.....1

ÍNDICE DE TABLAS3

ÍNDICE DE FIGURAS.....4

RESUMEN.....5

ABSTRACT.....5

PREFACIO.....6

I. INTRODUCCIÓN.....8

 1.1 Planteamiento del problema.....14

 1.1.1 Pregunta de investicreación.....16

 1.1.2 Objetivos del proyecto profesionalizante.....17

II. MARCO CONTEXTUAL.....20

 2.1 Antecedentes.....20

 2.1.1 Sobre la producción cinematográfica en Yucatán.....21

 2.1.2 Revisión fílmica de lo hecho en Yucatán | Estado del arte25

III. JUSTIFICACIÓN.....28

 3.1 Dimensión social.....28

 3.2 Dimensión artística.....31

 3.3 Dimensión metodológica.....33

IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....35

 4.1 Representación cinematográfica: construcción de estereotipos sobre la discapacidad.....35

 4.2 Los ejes temáticos de la obra.....44

 4.2.1 Discapacidad auditiva: causas, estereotipos y lengua de señas.....45

 4.2.2 Duelo: más allá de las etapas como proceso no lineal48

 4.2.3 Cultura rural de Yucatán: elementos clave en la construcción del paisaje peninsular ..51

 4.3 Cinematografía: una propuesta para el desarrollo de cortometraje animado55

V. METODOLOGÍA.....64

 5.1 Investigación artística: La investicreación.....67

 5.2 Técnicas de investigación70

VI. PROCESO CREATIVO DE LA OBRA.....75

 6.1 Exploración de campo y aplicaciones de los elementos del eje temático77

 6.1.1 Discapacidad auditiva78

 6.1.2 Duelo.....81

 6.1.3 Cultura rural de Yucatán.....83

 6.2 La carpeta de producción (bitácora de acción sobre la propuesta creativa)89

| | | |
|--------|---|-----|
| 6.2.1 | Ficha técnica..... | 90 |
| 6.2.2 | Tagline..... | 90 |
| 6.2.3 | Logline..... | 90 |
| 6.2.4 | Premisa..... | 90 |
| 6.2.5 | Sinopsis..... | 91 |
| 6.2.6 | Escaleta..... | 92 |
| 6.2.7 | Guion literario..... | 93 |
| 6.2.8 | Registro..... | 96 |
| 6.2.9 | Storyboard..... | 97 |
| 6.2.10 | Propuesta creativa..... | 98 |
| 6.2.11 | Carpeta de arte..... | 100 |
| 6.2.12 | Ruta crítica..... | 106 |
| 6.2.13 | Presupuesto..... | 107 |
| VII. | CONCLUSIONES..... | 110 |
| VIII. | BIBLIOGRAFÍA..... | 114 |
| IX. | ANEXO..... | 124 |
| 9.1 | Filmografía referenciada..... | 124 |
| 9.2 | Estados emocionales del duelo..... | 130 |
| 9.3 | Google SITES: libreta de artista digital..... | 132 |
| 9.4 | Carpeta de producción..... | 132 |

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Tabla referencial de cómo serán implementadas las técnicas y herramientas74



ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 . Imagen ilustrativa de la ficha técnica 90

Figura 2. Imagen ilustrativa de la sinopsis..... 91

Figura 3. Imagen ilustrativa de la escaleta 92

Figura 4. Imagen ilustrativa del guion literario..... 93

Figura 5. Imagen ilustrativa del certificado de registro 96

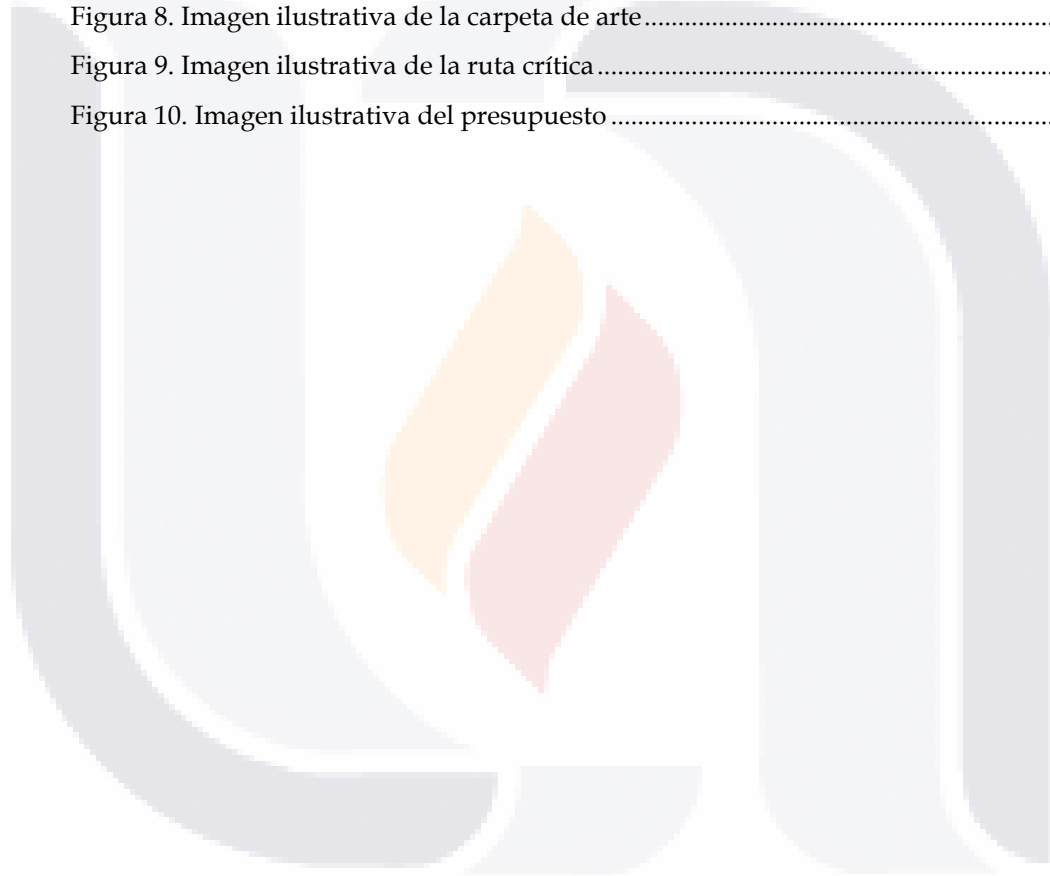
Figura 6. Imagen ilustrativa del storyboard..... 97

Figura 7. Imagen ilustrativa de la propuesta creativa 98

Figura 8. Imagen ilustrativa de la carpeta de arte..... 100

Figura 9. Imagen ilustrativa de la ruta crítica 106

Figura 10. Imagen ilustrativa del presupuesto 107



RESUMEN

Este trabajo se enfoca en el proceso creativo de la escritura de un guion de cortometraje que aborda la discapacidad auditiva, el proceso de duelo y la cultura rural de Yucatán desde la perspectiva de un niño para la creación de una carpeta de producción en etapa de desarrollo. La investigación combina metodologías académicas y artísticas, buscando evitar estereotipos y ofrecer una representación crítica. Se exploran temas como la representación cinematográfica, la generación de estereotipos y el cine en Yucatán. El alcance del proyecto es buscar financiamiento y un equipo creativo para producir y exhibir el cortometraje.

ABSTRACT

This work focus on the creative process of writting a script about hearing impairment, mourning process and Yucatán's rural culture from a kid's perspective, all of this for a production bible still in a developing stage. This research blends academic and artistic methodologies and tries to avoid stereotypes offering critic representations. It also explores topics like cinematographic representations, stereotype conformation and Yucatán's cinema. The project's reach is looking for financial support and a creative team to produce and show the short film.

PREFACIO

Me es grato haber sido electo para esta maestría profesionalizante y poder contar con asesoría profesional por parte de cineastas profesionales que puedan guiarme durante el proceso, en especial cuando de alguna manera aún es terreno poco recorrido en Yucatán -en la actualidad- pues la filmografía profesional del Estado, de cineastas locales aún está en construcción. Contar una historia inspirada por personajes, escenarios naturales y culturales únicos de mi región me parece un reto que me motiva y me insta a hacerlo de la mejor manera posible. Este proyecto profesionalizante es el “como” de todo lo propuesto en este prefacio a la creación artística. Hablar del duelo conlleva el tema de la muerte; hablar de discapacidad conlleva al tema de la inclusión y hablar de la cultura rural conlleva el tema de la región y la representación, tópicos que me han acompañado en diferentes procesos de mis proyectos de los cuáles quiero seguir profundizando.

Considero que la historia de un niño con discapacidad auditiva como personaje principal, quien reside en una comunidad indígena y se enfrenta al proceso de duelo tras la pérdida de un ser querido, es una historia que merece encontrar un espacio en las salas de exhibición, en una pantalla.

Estos temas han sido invisibilizados, pero poco a poco han ido ganando terreno en la actualidad, convirtiéndose en contenidos divergentes que transgreden las realidades encapsuladas, aquellas que impiden apreciar la diversidad existente. En la cultura, al igual que en las artes, existe una hegemonía. En el cine, es importante prestar atención y reflexionar sobre qué historias se están contando y qué narrativas presentan protagonistas con alguna discapacidad, sin que este sea el motivo principal para desarrollar la historia, sino simplemente parte de su naturaleza. Si bien esta narración no se enfoca específicamente en la inclusión, abordarla desde una perspectiva inclusiva le otorga dicha cualidad o al menos se busca lograrlo, a pesar de que no sean atributos inherentes a mi propia personalidad o experiencia de vida. No obstante, me esfuerzo por tratarlos como si lo fueran.

El género cinematográfico en el que se ubica la historia es una mezcla entre la fantasía y la ciencia ficción, también conocida como ciencia ficción fantástica. En el ámbito cinematográfico meridense dichos géneros no son frecuentes en las exhibiciones locales ya que existe la creencia que su desarrollo presenta dificultades técnicas, es el caso del director local Isaac Zambra quien en el 2019 tras los resultados del 19° concurso nacional de proyectos de cortometraje por regiones se declarara la región 8 desierta ya que los jueces consideraron que no recomendaron proyectos para su realización.

Sin embargo, es factible la creación de estos universos a partir de una idea-semilla, es decir que haga que el espectador concrete el pacto de ficción con historias que se muevan en el terreno de lo posible y lo probable sin necesidad de contar con epopeyas futuristas, es decir que su realización no requiera de una proeza de producción. Estos conceptos son importantes ya que influyen en cómo se desarrolla una historia y cómo se presenta al público. La habilidad de equilibrar lo posible y lo probable es fundamental para crear una narrativa sólida y creíble que permita a los espectadores sumergirse en el mundo cinematográfico.

La animación permite superar las complejidades técnicas que involucran el manejo de animales, el trabajo con niños y la exposición de entornos naturales como selvas, cenotes y montículos, entre otros elementos presentes en el guion. Aunque existen empresas internacionales reconocidas que utilizan la animación, en México la creación de estudios y películas animadas todavía se encuentra en desarrollo. En el caso específico de la Península de Yucatán, la información sobre la producción de ficción es escasa. Esto representa tanto un nicho prometedor como una destacada oportunidad para que los artistas de la península contribuyan al panorama del cine nacional, en el cual han estado en gran medida ausentes. Aunque existen empresas de renombre internacional que emplean la animación, la información disponible sobre la trayectoria de producción de ficción destacada en la península es escasa.

I. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo se enfoca en el proceso creativo de la escritura de un guion de cortometraje que aborda la representación de la discapacidad auditiva, el proceso de duelo y la cultura rural de Yucatán, todo ello desde la perspectiva de un niño. El guion está pensado para realizarse en la técnica de animación, a partir del cual se llevará a cabo la etapa de desarrollo del proyecto, desde la propuesta de dirección que se plasmará en una carpeta de producción con la finalidad de que posteriormente se continúe con la conformación del equipo creativo que concluya la etapa creativa de la fase de desarrollo y se inicie la búsqueda de financiamiento para las siguientes etapas: preproducción, producción, postproducción y exhibición.

Para realizar el proceso tanto académico como creativo, se ha elegido a la investicreación que integra la metodología de investigación académica y de la creación artística para generar un producto artístico con base en la rigurosidad de un esquema de investigación científica integrando lo sui generis de las artes -y la imaginación- para su elaboración. Es importante señalar que en la contemporaneidad no existe únicamente una forma de realizarlo, la metodología de la investigación artística aún se encuentra en un periodo de construcción, quiénes la están edificando son sus propios usuarios, como es el caso. Al incorporar esta metodología al proceso creativo, se establece una conexión con el enfoque de producción cinematográfica que Carlos Taibo y Martha Orozco han sistematizado en su libro "Manual de la Producción". Este libro se utiliza como referencia para el desarrollo de este proyecto.

Este proyecto tiene como génesis un microcuento o microrrelato que fue escrito en el año 2015 bajo el título de "Semilla Astral". A partir de este breve relato surge la idea de desarrollarlo como un cortometraje animado. La historia de un niño que está de luto por la muerte de su hermano, siembra un meteorito que cae a sus pies, dando lugar a un árbol alienígena, se convirtió en un guion de 13 páginas, que

permitió realizar la etapa de desarrollo del proyecto plasmada en la carpeta de producción que permitirá su continuidad posteriormente.

Desde el inicio del proyecto, se identificó una problemática en el en el cine mexicano, relacionada con la representación y la representatividad. El cine mexicano a lo largo de su historia ha estado centralizado tanto en las temáticas que aborda, como en los modos de producción. Lo cual no sólo plantea interrogantes sobre la diversidad y la inclusión dentro de la industria cinematográfica sino sobre los procesos creativos que se están siguiendo para el desarrollo de estas películas las cuales pueden llegar a generar estereotipos en el momento de crear personajes o tocar ciertas temáticas.

En la cultura, al igual que en las artes, existe una hegemonía que hace necesario prestar atención y reflexionar sobre las historias que se cuentan y las narrativas que presentan protagonistas con características específicas, como personas con alguna discapacidad. Aunque en este proyecto la inclusión no es la temática principal de la narración, se considera a partir del personaje principal, siendo parte integral del desarrollo de la historia. El enfoque se basa en la investigación, comprensión y compresión del personaje principal por parte del guionista, sin recurrir a experiencias personales.

Rodolfo Carlos Torres Gutiérrez, de la Dirección de Inclusión a Personas con Discapacidad, del Gobierno de Jalisco, durante una charla en el marco del Festival Internacional de Cine de Guadalajara, destaca: “la importancia de que los creativos y desarrolladores de producciones cinematográficas sean profesionales y hagan un trabajo de investigación, que tengan un contexto histórico, que se acerquen a las personas, porque de lo contrario se corre el riesgo de llevar a la pantalla una historia superficial o estereotipada” (Sepúlveda, 2009).

Lo anterior es un llamado para asumir con responsabilidad y fundamentación la escritura y producción de películas, evitando caer en la construcción y promoción de estereotipos que no se correspondan con la

representación y representatividad de los diferentes grupos sociales. En este sentido, el proceso investigativo y creativo de este proyecto busca impactar a través de una propuesta cinematográfica que profundice en los temas mencionados, brindando una representación que se ajuste de manera pertinente al entorno del cual surge, manteniendo una cercanía entre la representación y la realidad. También, se trata de un tema de responsabilidad, como lo menciona la productora Merle Iliná ya que existe un compromiso al narrar una historia a la cual se ha tenido acceso y en la cual las personas han compartido abiertamente sus experiencias íntimas (Sepúlveda, 2009).

La propuesta cinematográfica planteada es una obra yucateca, debido al universo narrativo que ha sido inspirado por diversos paisajes naturales y socioculturales de la península. Estos elementos permiten la inclusión de tradiciones y costumbres arraigadas en la sociedad maya-yucateca. Además, la propuesta busca contribuir al archivo del cine de Yucatán y abrirse camino en los modos de producción a través del respaldo de instancias pertinentes y la asignación de fondos específicos. De esta manera, se busca generar visibilidad y representatividad, aspectos que han sido escasos para el cine yucateco¹ a nivel nacional.

Los objetivos específicos de esta investigación en cuanto a sus características académicas y creativas son los siguientes: en primer lugar, explorar los ejes temáticos que se abordarán en el proyecto, tanto desde una perspectiva teórica como vivencial, a través de una interpretación y comprensión en profundidad de las experiencias y perspectivas de las personas involucradas. En segundo lugar, escribir un guion dentro de la estructura *kishotenketsu* para integrar la información recolectada durante el proceso de investigación. Y, en tercer lugar, conceptualizar la representación cinematográfica por medio de los temas implementados, la

¹ Estos temas han sido poco plasmados en la cinematografía, principalmente la mexicana, aunque se ha identificado que la agenda social, cultural y fílmica demandan que integran mayor presencia en la actualidad, convirtiéndose en contenidos divergentes que transgreden las realidades encapsuladas, aquellas que impiden apreciar la diversidad existente.

construcción de los personajes, el desarrollo del mundo narrativo, la técnica de animación 2D y del subgénero de ciencia ficción fantástica. Estos objetivos atienden al proceso de producción de una obra cinematográfica para la cual se ha implementado la metodología de la investicreación y el proceso de conceptualización y desarrollo del proyecto de cortometraje que conforma la carpeta de producción y se identifican los elementos indispensables para su creación en la etapa de desarrollo, siguiendo las pautas propuestas por Martha Orozco y Carlos Taibo.

La fundamentación teórica se centra en una serie de aspectos fundamentales que son relevantes para comprender el contexto y los elementos conceptuales que sustentan la propuesta investicreativa. En primer lugar, se explora la representación cinematográfica y cómo el concepto propuesto por Sergei Moscovici se ha aplicado en la producción cultural mediatizada. Además, se analiza la relación entre esta representación y la generación de estereotipos como resultado de los medios de producción hegemónicos. Los ejes temáticos abordados: discapacidad auditiva, que incluye una exploración de su naturaleza, cómo se genera y cuáles son sus diferentes tipos. En segundo lugar, se examina el tema del duelo, centrándose en las principales características de la adaptación a la pérdida según la propuesta de Elisabeth Kübler-Ross. Por último, se estudia la cultura rural de Yucatán, con una descripción detallada del entorno natural y cultural de la península, a fin de lograr un mejor entendimiento para la creación del mundo narrativo en el que se sitúa la historia. Además, se aborda el concepto de carpeta de producción y se identifican los elementos indispensables para su creación en la etapa de desarrollo, siguiendo las pautas propuestas en el “Manual de producción cinematográfica”.

Respecto a la metodología empleada en este trabajo práctico está fundamentada en los procesos de la investicreación propuestas por Pablo Parga Parga y complementadas por Rubén López Cano, quienes plantean la elaboración de un documento académico que sea formal y riguroso, tomando en cuenta las bases

de la investigación académica y la creación artística. Se utilizarán técnicas como la observación participativa, el estudio de caso y la entrevista a profundidad, respaldadas por el uso del diario de campo y el registro fotográfico.

El proceso creativo implicó una serie de pasos y ejercicios, comenzando con la adaptación del microcuento como génesis del proyecto, seguido de la documentación sobre temas que se abordan en la obra cinematográfica, dividiéndolos en las etapas de investigación, conceptualización y desarrollo, los cuales se encuentran documentados en el apartado titulado "Proceso creativo de la obra". Estos pasos se han concretado en la carpeta de producción que se incluye como anexo en este documento. En la sección de investigación, se describen las intervenciones realizadas en el campo para recopilar experiencias relevantes. En la conceptualización, se explora la forma en que se aplican tanto el trabajo teórico como los datos recopilados en el campo a la propuesta narrativa de la ficción. Por último, en la etapa de desarrollo, se aborda el proceso llevado a cabo para crear cada uno de los elementos necesarios para la generación de una carpeta de producción.

La carpeta de producción constituye los resultados obtenidos durante esta etapa de desarrollo para la creación de la obra cinematográfica en cuestión. Esta carpeta se estructura mediante un índice que organiza cada uno de los componentes esenciales de esta guía de producción. Entre los apartados más relevantes se encuentran el guion, el *storyboard*, la visión del director y la propuesta cinematográfica autoral. Asimismo, la carpeta de producción incluye elementos técnicos, como el registro de derechos de autor y la propuesta de presupuesto, así como la programación detallada del proyecto para su producción en un período de un año.

En el anexo se presenta una ampliación del tema del proceso de duelo, que fue abordado en la fundamentación teórica. Se incluye, asimismo, un catálogo de referencias cinematográficas utilizadas, clasificadas en categorías de local, nacional e internacional.

Por otro lado, la investigación pretende contribuir al desarrollo de una representación cinematográfica sensible y significativa que no contribuya a la reproducción de estereotipos. Los alcances esperados abarcan la producción y exhibición de esta obra cinematográfica, con la intención de generar un impacto positivo en la sociedad al abordar temáticas relevantes para su público objetivo. Se busca promover el cine yucateco, posicionándose como un referente para futuros procesos de investigación y creación artística, fomentando la generación de obras que aborden discursos en relación a otras subjetividades y contextos distintos a los propios. Se pretende también, así como se apuntó anteriormente buscar financiamiento y un equipo creativo que aterrice la actual conceptualización y que permita la planificación, producción y exhibición del cortometraje.

Las intenciones autorales de este proyecto cinematográfico como director es darle continuidad al proceso de desarrollo al conformar un equipo de trabajo creativo quienes puedan ocupar los cargos necesarios para generar una carpeta de producción completa.

1.1 Planteamiento del problema

"no sólo las preguntas de investigación emergen de la práctica artística, sino que también se resuelven a través de ésta, el bucle de retroalimentación práctica/reflexión juega un importante rol en las diversas aproximaciones metodológicas"
-Polifonia Research Working Group

Michael Baers, entre otros autores, plantean que los estudios en arte no necesitan en sí una problemática o una pregunta de investigación como tal, debido a que lo central en un proyecto de esta índole es el "entusiasmo en la práctica" (Haseman citado en López-Cano & San Cristóbal Opazo, 2014, pág. 69) ya que este requisito metodológico, propio de la academia, podría limitar o condicionar el libre desarrollo de la obra. En el caso de este proyecto, que tiene como objetivo salvaguardar los elementos necesarios para fortalecer su coherencia como una obra resultado de la investicreación, se planteará el problema de investigación en forma de pregunta. Esto se realizará con la intención de retomar las herramientas metodológicas de la investigación científica y aplicarlas a la investigación artística, con el fin de generar un producto respaldado por fundamentos académicos.

Autores como Kershaw et al. (citado en López-Cano & San Cristóbal Opazo, 2014, pág. 70), argumentan que existen dos métodos para comenzar el proceso de investigación artística, pese a que son ideas que se contradicen son fundamentales. El primero es con los problemas de investigación, el segundo es partiendo de corazonadas o de la intuición, que a mi parecer cuando se aplica dentro de la investigación académica podría perder credibilidad en el proyecto, sin embargo, no debemos perder de vista que este tipo de trabajos no son de carácter científico crítico pues al ser de carácter artístico nos da la flexibilidad en cuanto a su planificación. López-Cano & San Cristóbal Opazo lo mencionan de la siguiente manera "Las preguntas de investigación no constituyen un criterio coercitivo que determine todo el trabajo de principio a fin. Pueden y deben cambiar a lo largo de la

investigación” (2014, pág. 70). Es decir, que algunas preguntas que se formularon al inicio desaparecen con la intención de adecuarse las nuevas preguntas las que están mejor alineadas al presente, por ello es de suma importancia que el proceso de creación/acción-reflexión sea un ir y venir constante (2014, pág. 71).

Si bien existe una problemática en cuanto a la representación y la visibilización de los grupos minoritarios es acrecentado por las dificultades alrededor de la distribución y exhibición que atraviesa el cine mexicano en el país el cual viene arrastrando las complicaciones surgidas desde el Tratado de Libre Comercio:

El problema con dicho tratado es que desarticularon la industria cinematográfica y desaparecieron los canales de exhibición, distribución e incluso de producción. Ahora todo está en manos de capital norteamericano, y obviamente ellos dan preferencia a la circulación de sus productos y restringen la exhibición de las cintas mexicanas (Sepúlveda, 2020).

De esta manera, problemáticas como la competencia con películas extranjeras, la limitada duración en cartelera, la falta de apoyo financiero y la promoción y difusión limitada se convierten en malestares latentes en las películas locales. Por lo tanto, si esto afecta a las grandes producciones en las salas comerciales, el peso que recae en las producciones independientes es mucho mayor. Además, teniendo en cuenta que los temas que se están representando tienen poca o nula visibilización, esto genera un panorama limitado y con pocas posibilidades de alcance. Es así que la existencia de estos festivales busca promover estas miradas y brindar una plataforma para que estas producciones independientes encuentren un público interesado.

1.1.1 *Pregunta de investicreación*

De acuerdo con las recomendaciones presentadas por López-Cano & Sam Cristóbal Opazo (2014), se formula la siguiente pregunta de investigación. Se parte de la premisa de que una buena pregunta de investigación debe estar estrechamente relacionada con la acción artística, es decir, con el "qué hacer". Al leer la pregunta, se busca que esta motive e invite a la acción artística.

Pregunta:

¿Cómo se puede crear una representación cinematográfica libre de estereotipos desde una perspectiva de la discapacidad auditiva, el proceso de duelo y la cultura rural de Yucatán a través de la escritura de guion y la metodología de la investicreación, con el propósito de desarrollar una propuesta fílmica en una carpeta de producción?

La pregunta deja claro la metodología implementada, la disciplina en la que se aplica, los temas que aborda, la perspectiva teórica aplicada y el resultado del producto artístico esperado.

1.1.2 *Objetivos del proyecto profesionalizante*

“en el campo de la creación artística, los objetivos de la investigación son distintos a los científicos, si sus metodologías son distintas, y si sus productos son distintos, entonces estamos ante una investigación sui generis”
- Dra. Irma Fuentes Mata, Dr. Pablo Parga Parga

El objetivo principal de este trabajo con perspectiva profesionalizante, como parte de un proceso académico para la obtención de un título de posgrado en maestría, es –concretamente- la de una producción artística argumentada y justificada dentro de un marco metodológico en investicreación en artes, dentro de un marco teórico y contextual, con el apoyo de elementos de la investigación académica.

Es importante mencionar que este trabajo tiene un carácter aplicativo, ya que busca generar un producto artístico a partir de una investigación académica, siguiendo los principios de la investicreación. Aunque aparentemente se utilizan dos verbos, uno enfocado en la investigación académica y otro en la creación artística, es importante tener en cuenta que ambos aspectos son interdependientes. Hurtado Barrera aclara que se corre un riesgo al “estar tratando con dos o tres objetivos, que si son generales le puede implicar dos o tres tipos de investigación” (citado en Alirio Bastidas, 2019, pág. 6). Sin embargo, en el contexto de la investigación en artes, contar con más de un verbo es necesario, ya que cada disciplina artística requiere la realización de acciones concretas. En este caso, se enfoca en la cinematografía como una forma de expresión artística.

El valor de este proyecto como trabajo de investigación con objetivos de creación es algo que la investigación en artes busca, es decir, que sea reconocido con el mismo interés que cualquier otro proceso o producción en el ámbito científico y académico (Parga Parga, 2018, pág. 54). Comprender este proyecto con un único objetivo puede limitar su comprensión, es por ello que uno responde al aspecto académico y otro a la ejecución de la obra.

Objetivo general

El objetivo general de un proyecto de investigación artística, según Parga Parga, debería responder a lo siguiente: cuál es la acción fundamental de una obra o proyecto artístico, (...) los medios o procedimientos que se utilizarán para lograrlo y el propósito de la obra”, no obstante, es de suma importancia tener presente en todo momento que el fin último es “centrarse en la creación de una obra artística a través de procedimientos de creación” (2018, pág. 74), además de que la investigación artística no se ve obligada a evidenciar científicamente su cumplimiento y lo que sí está obligado a cumplir es la creación artística por sí misma demostrando que hubo un proceso investigativo (2018, pág. 75). Por tanto, este proyecto finalizará con la entrega de una carpeta de producción que se fundamenta en una investigación y un proceso creativo.

Una vez aclarado lo anterior, el objetivo general de este proyecto profesionalizante se divide en dos rubros: investigación y creación:

Objetivo:

Crear una representación cinematográfica desde la perspectiva de la discapacidad auditiva, el proceso de duelo y la cultura rural de Yucatán, a través de la escritura de guion utilizando la metodología de la investicreación, con el fin de desarrollar una propuesta fílmica en una carpeta de producción.

Entre los alcances de este proyecto se espera que la película pueda ser proyectada principalmente en espacios donde el arte para la cultura sorda sea un aspecto muy importante, como festivales específicos. Algunos ejemplos de estos festivales son el Festival Internacional de Cine Silente en México, el Festival de Cine Social de la Mancha, que se preocupa por este tipo de contenidos, y el Festival Internacional de Cine para Niños.

Objetivos específicos

Para llevar a cabo el objetivo general se proponen los siguientes objetivos particulares los cuales se han implementado de manera secuencial, esto no quiere decir que al finalizar uno inicia el siguiente ya que al ser un producto artístico irá cambiando conforme se vaya realizando. Se podría considerar cumplidos únicamente al ir concluyendo la obra en su totalidad.

Los objetivos particulares son:

1. Explorar los ejes temáticos a abordar en el proyecto, tanto desde una perspectiva teórica como empírica. Se busca adoptar una mirada crítica, sensible y empática hacia estos temas
2. Escribir un guion que tenga una estructura narrativa adecuada para integrar la información recolectada durante el proceso de investigación.
3. Conceptualizar a representación cinematográfica mediante la elaboración de una carpeta de producción, siguiendo la metodología adecuada.

Es decir:

Explorar. Implica realizar una investigación minuciosa, tanto teórica como práctica, con el fin de comprender a profundidad los temas a tratar: duelo, discapacidad y cultura rural de Yucatán. Se busca una mirada crítica, sensible y empática, abordándolos desde una perspectiva reflexiva y respetuosa, con la finalidad de generar un enfoque auténtico y evitar estereotipos.

Escribir. Implica organizar la información recabada durante la investigación y aplicarla para desarrollar una estructura narrativa coherente y afín a la historia.

Conceptualizar. Implica crear una representación cinematográfica que se materialice en una carpeta de producción. Esta carpeta comprenderá elementos como la visión, la propuesta de arte, el sonido, la fotografía, entre otros. Es esencial seguir la metodología requerida para garantizar que el proceso de preproducción esté debidamente fundamentado y organizado.

II. MARCO CONTEXTUAL

2.1 Antecedentes

La producción cinematográfica en el estado de Yucatán, México, ha enfrentado numerosos desafíos que han limitado su presencia a nivel nacional. A diferencia de otras regiones del país, la cantidad de películas registradas ha sido escasa, lo cual refleja la falta de instituciones y universidades que promuevan la formación profesional en el campo cinematográfico. El centralismo y la falta de apoyo a los proyectos locales también han sido obstáculos significativos. Sin embargo, resulta fundamental contar historias que reflejen la cosmovisión peninsular y la rica cultura regional, abordando temas relacionados con la cultura maya-yucateca. A pesar de los desafíos, se han realizado destacadas producciones cinematográficas en Yucatán, pero se reconoce la necesidad de promover una mayor diversidad de temáticas y perspectivas en el cine local. En ese sentido, áreas de oportunidad como la discapacidad, el duelo y las infancias se presentan como espacios por explorar y enriquecer con producciones que reflejen la autenticidad y diversidad de la región. A continuación, una revisión contextual acerca de la producción cinematográfica en Yucatán, así como una revisión fílmica de obras cuyos temas son afines a esta investigación y han sido reconocidos como antecedentes de la producción artística que se propone.

2.1.1 *Sobre la producción cinematográfica en Yucatán*

De acuerdo con el Instituto Mexicano de Cinematografía (IMCINE), la producción cinematográfica total hecha en México en 2019 fue de 216 películas, donde la animación sólo representa el 1% en cuestión de largometrajes a nivel nacional (2019, pág. 24); en el caso de la península de Yucatán únicamente se registraron 4 largometrajes de ficción filmados de los cuales sólo 1 fue una producción netamente local (IMCINE, 2019, pág. 40). Cada año ha habido un incremento que, aunque mínimo, ha dejado huellas a lo largo del tiempo, brindando oportunidades para que otros creadores puedan contar sus historias. No obstante, la presencia de la península de Yucatán en los anuarios de producción del IMCINE ha sido escasa en cuanto a producción local. Estadísticamente, hay muy pocos registros, lo que invita a reflexionar sobre la producción cinematográfica del estado a nivel nacional. Sin embargo, no se puede considerar esto como un referente sólido, ya que existen muchas producciones que no están debidamente registradas. Esto nos indica que la información proporcionada por el IMCINE no es representativa, aunque nos permite tener una idea general del lugar de Yucatán dentro de la institución. Es importante señalar que esta falta de registros se debe más a la falta de una dinámica de registro adecuada para las producciones realizadas fuera del sistema del IMCINE.

Yucatán comparte con otros estados del interior de la república similitudes en relación a problemáticas dentro de la producción cinematográfica, que abarcan el registro, la representación, la formación, la profesionalización, el acceso al financiamiento gubernamental del IMCINE, las políticas públicas para el desarrollo del cine en los estados, como la distribución y la exhibición. En conjunto, estas problemáticas reflejan los desafíos a los que se enfrentan no solo Yucatán, sino también otros estados, en el ámbito cinematográfico. Un caso ejemplar es el de la convocatoria de IMCINE de Cortometraje por Regiones del 2019 -la institución tomó una decisión que fue duramente criticada a nivel nacional- al declarar que para los

resultados del 19° Concurso Nacional de Proyectos de Cortometraje "la categoría de ficción en la región 6, el comité evaluador no recomendó proyectos para su producción" (2019). Y es que, de hecho, si de animación se trata, sólo había un proyecto que contó con un estímulo por parte de IMCINE, *El maestro y la flor* del director Daniel Irabién quien recibió el apoyo del XI Concurso Nacional de Producción de Cortometrajes IMCINE en el 2011, proyecto que se finalizó en 2013. Desde entonces no hubo otro apoyo a la animación sino hasta ahora que, tras ocho años, en el 2021, Mariel Buenfil ha sido acreedora.

La producción local del Estado de Yucatán ha tenido poca presencia a nivel nacional², siendo únicamente hasta el día de hoy reconocidas 2 propuestas de cortometraje de ficción en 2 de los festivales más importantes del país; el cortometraje *El venado y la niebla* del cineasta Miguel Ventura fue distinguido como cortometraje ganador del premio especial Estudio 5 de mayo del Festival Internacional de Cine de Morelia (2010); y *Boca de culebra* de la directora Adriana Otero, distinguida por el mejor cortometraje documental en el Festival Internacional de Cine de Monterrey (2020).

¿Cuáles son los motivos que han hecho que el cine en Yucatán no "trascienda" a nivel nacional? Definitivamente, no se trata de que no haya historias que contar, pues la producción independiente no solo ha dejado de existir, sino que se ha intensificado en los últimos años. Aunque los registros de IMCINE no incluyen todas las realizaciones de la península, cada año se suman más proyectos que aparecen en los anuarios. Sin embargo, a pesar de este incremento, todavía hay muchas películas que quedan fuera de estos registros, sin embargo, ¿podiera deberse a que la profesionalización cinematográfica queda corta? Esto va de la mano

² En lo que respecta sólo existen registros de dos cortometrajes premiados en festivales de cine importante como lo son Festival Internacional de Cine de Morelia y el Festival Internacional de Cine de Monterrey.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

con que en Yucatán no hay no instituciones profesionales que la promuevan, mucho menos universidades.

En los últimos años se han impartido cursos tanto formales e informales que han ido estimulando a los interesados en estudiarlo, instituciones como la Universidad Anáhuac, la UNAM, la comisión fílmica de Cine de Yucatán y/o festivales como Libre Cinema Festival y Mórbido han propiciado estos espacios. Aun así, los apoyos para la producción local no bajan a los proyectos que se realizan aquí, pudiera especularse –ya que tampoco existen estudios para conocerlo- que se debe a la falta del carácter profesionalizante de los proyectos (una cuestión meramente técnica) así también como el centralismo que se ha vivido en los Estados del interior de la República Mexicana. Esto dio lugar a la discusión que se originó en el Festival Internacional de Cine de Guanajuato 2019 donde se redactó *El derecho de acceso a los bienes y servicios culturales: tema de revisión del 22 GIFF*, emitida por el IMCINE en la que se describe que “Desde la trinchera construida en la provincia, en contra del centralismo y el deseo honesto de que el cine esté presente en todos los rincones, abrimos un espacio para el diálogo, al tiempo que exigimos categóricamente el respeto al derecho de acceso a los bienes y servicios culturales que se inscribe en el artículo 4º de la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos”, al menos esto nos hace ver que está sobre la mesa dicha situación, que hay que actuar para generar un cambio al respecto.

En Yucatán, existe la necesidad de seguir contando historias que estén vinculadas a la cosmovisión peninsular, ya sea en formato documental o de ficción, tanto en producciones *live action* como en animación. Los temas que se abordan en la pantalla grande en Yucatán reflejan fuertemente la influencia de la cultura regional, lo cual se puede apreciar en una gran parte de las producciones cinematográficas. Estos temas incluyen actividades rurales como la agricultura y la ganadería, la arquitectura y el folclore de los espacios hogareños, las vestimentas tradicionales, los juegos infantiles autóctonos de la región, la representación de la

naturaleza con la selva, los cenotes y la vegetación, así como la presencia de animales e insectos únicos que forman parte de la mitología local. De esta manera, se preservan elementos vivos de la cultura rural de Yucatán a través del cine.

Esta investicreación hizo una revisión filmográfica³ referente a la última década en ella podemos observar cómo la región forma parte del bagaje cultural, con valor de archivo, que recupera una pequeña parte de la historia del cine en Yucatán y que ha tenido réplica en la comunidad cinematográfica del Estado. Esta recopilación de distintas obras es referente de los ejes temáticos para la realización de la representación cinematográfica, por lo que han tejido camino con un aporte muy valioso haciéndonos entender un poco más sobre estos discursos peninsulares.

³ En los Anexos capturo algunos proyectos representativos y alusivos a lo que explico en este apartado.

2.1.2 *Revisión filmica de lo hecho en Yucatán | Estado del arte*

Las producciones cinematográficas que han logrado destacar en festivales y eventos culturales en la ciudad de Mérida, Yucatán, sin incorporar elementos culturales e históricos propios de la región, son escasas. En otras palabras, las producciones audiovisuales están impregnadas de la rica cultura yucateca y maya, que se distingue por su singularidad en comparación con el resto del país. A continuación, se presenta una revisión histórica que abarca desde el año 2000 en adelante, y muestra una selección representativa de las historias retratadas en la pantalla, cuyos temas están directa o indirectamente relacionados con este proyecto y cuyo eje principal es la cultura maya-yucateca.

En el Mórvido Film Fest 2012, se presentó el largometraje ómnibus titulado "Sajkil: Miedo en maya". Este proyecto se compone de varios cortometrajes que exploran distintos géneros y temáticas. Entre ellos, se encuentran:

1. "11 definitivo": Cortometraje de carácter histórico/documental que aborda el asesinato de la figura estudiantil conocida como "el Charras". Dirigido por Mario Galván.
2. "En compañía": Una historia que sigue a un hombre mayor de una comunidad maya, quien cuida de su familia convertida en zombies. Dirigido por Jairo Mukul.
3. "Makech": Una ficción inspirada en una leyenda regional sobre el insecto maquech. Dirigido por José Luis Alanis.
4. "La opresión de los oprimidos": Un metraje encontrado o estilo "Found Footage" que revela las actividades bizarras que suceden en las catacumbas debajo de la catedral de la ciudad. Dirigido por Marco Monforte.

En el marco del FICMY, se llevó a cabo la competencia Shortfilm Race, la cual sigue el formato "Really". Entre los cortometrajes ganadores se encuentran:

1. "Portal de luz" (2015): Primer cortometraje ganador. Se trata de un documental que explora la dualidad entre el estrés de la vida urbana y la calma de la naturaleza, en particular de los cenotes de la península. Dirigido por Isaac Zambra.
2. "El faisán y el venado" (2016): Segundo cortometraje ganador. Narra la historia de dos hermanos perdidos en el monte después de una cacería de venado. Dirigido por Darío Caballero.
3. "Bestias" (2020): Cortometraje ganador del Shortfilm Race del FICMY. Relata la historia de una misteriosa desaparición en el monte y las leyendas mayas que rodean el acontecimiento. Dirigido por Josafat Sierra.

La Secretaría de la Cultura de Yucatán lanzó la convocatoria "Que Nazca la Tierra", con apoyo a la producción de proyectos con temática ambiental. Entre los cortometrajes seleccionados se encuentran:

1. "Una laguna negra" (2021): Documental que aborda la historia de un poblado maya donde se ha formado una laguna a partir de los desechos fecales de una empresa porcícola, que tiene un impacto significativo en la región. Dirigido por Maricarmen Sordo.
2. "La figura en los árboles" (2021): Cortometraje animado dirigido al público infantil, que narra la vida natural y la presencia de aves en las casas de las comunidades mayas. Dirigido por Ramón Rosado.

En relación a los temas de discapacidad, duelo e infancias, se observa una escasez en la producción cinematográfica. Específicamente en el ámbito de las infancias, durante la última década se ha registrado una producción limitada, con menos de 5 películas del género que hayan obtenido reconocimiento por parte de instituciones. A continuación, se presenta una recopilación de la filmografía relacionada con estos temas.

Discapacidad

Silente (2017). Narra la vida de una mujer sorda que es afectada por la propaganda política quien le han patrocinado una operación para poder escuchar. Dirigida por Camila Balzaretti.

Una mamá joya (2021). Cortometraje sobre una madre que da a luz un bebé con síndrome de down. Dirigido por Maricruz May.

Duelo

Ánima Sola (2016). Durante las celebraciones del Hanal Pixán, sucede un hecho de ultratumba en el que una viuda artesana del bordado se debatirá entre la vida y la muerte. Dirigido por Mario Galván.

Mamá, tengo depresión" (2022). Explora la relación madre-hijo mientras el adolescente enfrenta la depresión, resaltando la importancia del apoyo y la comunicación familiar. Dirigido por Jeremías Pinto.

Infancias

Diente de leche (2016). Cuenta la historia de un niño que está enamorado de su maestra. Dirigido por Mario Galván.

La figura en los árboles (2021). Mencionado en la convocatoria "Que Nazca la Tierra".

El cine en Yucatán destaca por su enfoque en la cultura yucateca y maya, pero existen áreas de oportunidad en temas como discapacidad, duelo e infancias. Festivales como el Mórbido Film Fest y el FICMY han impulsado producciones reconocidas a nivel nacional e internacional. Se necesita promover una mayor diversidad de temáticas y perspectivas en el cine yucateco.

III. JUSTIFICACIÓN

En este apartado se abordará la importancia de llevar a cabo este proyecto de investigación artística, el cual se divide en tres dimensiones: social, artística y metodológica. Se argumentará la utilidad, relevancia y originalidad que implica la realización de este proyecto, tomando como base la disciplina artística de la cual surge (Umberto Eco citado en Parga Parga, 2018, pág. 75).

3.1 Dimensión social

La representación cinematográfica que se va a construir aborda temas de suma importancia en la actualidad, como la visibilidad, la inclusión y la diversidad. Estos son contenidos que son noticia diariamente en distintas partes del mundo y en México⁴.

Llevar a la pantalla este tipo de historias, pese a que no tenga la capacidad de resolver una problemática específica de manera inmediata, tiene la intención de contribuir y aportar a la sociedad al generar conciencia, sensibilización y promover la reflexión sobre la temática abordada. Además, se alinea con los Objetivos de Desarrollo de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) en la que su agenda internacional 2030⁵ especifica la labor de garantizar “que todas las políticas de desarrollo sean inclusivas y respeten la diversidad cultural” y a pesar de que se refiere a un ámbito de una educación de calidad y cerrar brechas dentro y entre los países, también aplica en otros ámbitos de la vida pues lo que buscan estos objetivos es asegurar la “prosperidad y bienestar

⁴ Encabezados como *España, a la cabeza de Europa en iniciativas de inclusión, diversidad y equidad* de portal noticioso de Silicon con fecha del 24 de septiembre de 2021 o *Respeto, amor, inclusión y diversidad sexual, en The Prom México* del medio noticioso La Jornada del 3 de octubre de 2021.

⁵ La agenda 2030 es un plan de desarrollo sostenible adoptada por la Organización de las Naciones Unidas en el que se busca favorecer a las personas, al mundo en sí y a la prosperidad con la finalidad de favorecer la paz internacional y el acceso a la justicia (ONU, 2015).

para todas las mujeres y todos los hombres mientras protege a nuestro planeta y fortalece los cimientos de la paz” (UNESCO, 2017, pág. 8).

Cuando hablamos de inclusión o diversidad estamos hablando de la inclusión de la diversidad, es decir visibilizar, representar, o empoderar a personas y contextos que forman parte del tejido social diverso que la hegemonía cultural ha mantenido ausentes. El cine es una herramienta que permite visibilizar a estos grupos vulnerables (Sepúlveda, 2020) a través de historias profundas que se involucren directamente con los temas que aborda.

Estos grupos vulnerables conforman la diversidad cultural, la cual habla de la pluralidad de la cultura misma. Entender la cultura es una cuestión de perspectiva, ya que es un concepto muy amplio. Para fines de esta investigación, podemos definirla como los “rasgos distintivos, espirituales, materiales y afectivos que caracterizan una sociedad o grupo social, nos habla de modos de vida, derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, creencias y tradiciones.” (Molano L., 2007, pág. 72). En definitiva, se refiere a lo que nos constituye como personas. Por otro lado, la diversidad cultural se puede definir como la “multiplicidad de formas en que se expresan las culturas de los grupos y sociedades” expresiones que se transmiten (Molano L., 2007, pág. 72). En este proyecto, al hablar de inclusión y diversidad desde el cine, hacemos hincapié en la representación de un protagonista sordo (discapacidad auditiva) que experimenta la pérdida (duelo) por la muerte de su hermano, ambos pertenecientes a una comunidad indígena de Yucatán (cultura rural).

Es importante tener en cuenta que la diversidad es infinita en nuestra sociedad, ya que está en constante cambio y diferentes grupos sociales adquieren relevancia en distintos momentos históricos a través de diversos agentes de cambio. Este proyecto tiene como objetivo destacar temas como la discapacidad, centrándose en particular en las personas sordas; el manejo de las emociones en la infancia, como el proceso de duelo; y la cotidianidad en espacios rurales, específicamente en

comunidades indígenas. Cada uno de estos temas forma parte de la trama de ficción que se desea realizar y representa la inclusión y la diversidad, tanto cultural como en las etapas de desarrollo humano y habilidades psicomotrices. Estos aspectos merecen ser visibilizados en las producciones cinematográficas y en las artes en general como nuevas subjetividades.

En la actualidad, las grandes industrias cinematográficas internacionales han promovido un discurso de inclusión y diversidad que, con el paso de los años, también ha recibido críticas en las redes sociales⁶. Algunos medios de comunicación han informado que los premios Oscar no premiarán películas que no aborden temas de inclusión racial o de género, o que no representen a minorías, ya que se busca promover la diversidad⁷ de manera obligatoria.

El desarrollo de esta investigación tendrá un impacto significativo en la promoción de la conciencia, la empatía y la sensibilidad al abordar estos temas. Además, este estudio se centrará en utilizar estrategias que permitan construir la obra artística a través de la asesoría de especialistas y vivencias personales. Esto permitirá generar emociones de conexión y comprensión hacia las experiencias representadas. Esta aproximación busca fomentar una mayor apreciación y valoración de la humanidad y los valores fundamentales a través del arte.

⁶ La elección de Halle Bailey, una joven afroamericana, para interpretar a Ariel en el remake live-action de "La Sirenita" generó controversia debido a las opiniones encontradas sobre la diversidad, la representación y la fidelidad al personaje.

⁷ Medios informativos como *El Español* o *La vanguardia* hicieron publicación sobre esta noticia a mediados del 2020.

3.2 Dimensión artística

Una aportación importante del proyecto es que busca generar contenidos que traten de empatizar con los niños. En México del año 2000 al 2015 se produjo “poco más de una decena de películas para niños” que se ha mantenido así en los últimos años, en 2016 IMCINE hizo un comunicado donde demostró su interés por enfocarse y apoyar películas infantiles (Huerta Ortiz, 2016). Esta obra puede considerarse dirigido al público infantil por su contenido, no sólo por estar protagonizado por un niño o por la estética en animación -que la hace más atractiva en este caso- (Díaz-Plaja & Prats en Rodríguez Rosell & Melgarejo Moreno, 2010, pág. 171), sino por las temáticas abordadas como la fantasía, la aventura y lo fraternal pese a también tratar argumentos más serios como el perdón o el proceso de duelo. Esta ficción además de entretener pretende enseñar y propiciar valores éticos.

El tema de la muerte ha estado presente en historias infantiles, ya sea de manera más implícita o explícita, estos materiales generados para el público infantil se han manifestado en distintas obras en la literatura y en la cinematografía, ejemplo de ello son estas producciones de alcance internacional como *Bambi* (1943) o *El rey león* (1994), ambas producciones de Disney, más recientemente con *Coco* (2017) en coproducción Disney con Pixar; y *Ana y Bruno* (2017) de Carlos Carrera como referente mexicano. Películas en donde la muerte es un evento importante para el desarrollo de la trama. Pongo estos ejemplos por el alcance masivo que tienen, ya que son películas muy populares y que de una u otra manera terminan siendo consumidas por los públicos latinos y por ende públicos mexicanos.

Por consiguiente, el otro eje temático es la discapacidad, el protagonista es una persona sorda. En las últimas décadas el cine ha sido cada vez más inclusivo al representar en las historias de talla internacional a personajes y protagonistas que poseen algún tipo de condición que influya en su desempeño biológico o psicológico en distintas condiciones para la realización de sus actividades diarias más han

fungido como artefactos que hacen avanzar la trama y no como elementos orgánicos de la misma, por ello “la discapacidad no debe suponer la ausencia de otras actividades que pueden efectuar quienes la padecen. Esto que va siendo frecuente en la vida real, sin embargo, no aparece reflejado en los medios audiovisuales. Es preciso fomentar la presencia integrada de estas personas en la sociedad y, en consecuencia, que aparezcan dentro de la vida normal de la situación con sus aportaciones y deficiencias” (Cebrián Herreros, 2010, pág. 5).

En la actualidad, hay una iniciativa destacada para promover una sociedad inclusiva tanto en la realidad como en el arte. Como resultado, la comunidad sorda ha sido representada en películas exitosas como "A Quiet Place" (Estados Unidos, 2018), "La Familia Bélier" (Francia, 2014) y "I Hate Love" (México, 2012). Resulta interesante analizar si estas obras representan de manera crítica y sensible a la parte de la sociedad que representan.

El primer festival internacional de cine que busca representar a personas con discapacidad se creó en Nueva York en 2007. Este festival se replicó en México en 2019, convirtiéndose en el primer país latinoamericano en ser sede. Su objetivo es “generar una mayor conciencia con respecto a las personas con discapacidad para así eliminar las barreras existentes y con ello lograr su inclusión plena en la sociedad en igualdad de condiciones que el resto de las personas.” (Nuestra misión / Reelabilities México, s.f.). Generar cine e historias que representen a este grupo social contribuye a visibilizarlos y empoderarlos, lo cual es de suma importancia.

3.3 Dimensión metodológica

La importancia del proceso de creación de este proyecto artístico radica en su rigurosidad para abordar de manera profunda los temas. Esto se logrará a través del método de investigación artística, respaldado por referentes teóricos pertinentes en cada área, antecedentes de la propuesta, un marco teórico y el uso de herramientas metodológicas como el estudio de caso, la observación participante, la etnografía y el diario de campo acompañado de elementos multimedia como el álbum fotográfico, grabaciones de audio y vídeos. Es importante señalar que este proceso es *sui generis* ya que para la realización de una carpeta de producción para una obra cinematográfica no se solicita una investigación de este alcance, por lo que se pretende argumentar sólidamente el porqué de su desarrollo a través de la metodología de la investicreación.

Podemos considerar los procesos creativos como una combinación de objetividad y subjetividad expresadas a través del método y el estilo, ya que cada creador tiene su forma particular de realizar su obra. Sin embargo, no podemos ignorar que el arte se desarrolla dentro de un marco que requiere el uso de herramientas y técnicas para llevar a cabo dicho proceso de manera metódica. No es cuestión de priorizar uno u otro, ni discutir si el arte nace de la técnica o si determina su origen sino entendiendo que el arte se nutre tanto de la singularidad del creador como de las herramientas y técnicas que le permiten dar forma a su visión artística.

Ejemplo de lo anterior es que a principios del siglo XX las artes existentes o consolidadas recurrían a materiales y a herramientas como parte del método, “la tradición indicaba que el lenguaje del arte debía expresarse a través de técnicas y materiales con una trayectoria dentro de la enseñanza de la creación artística aceptada por el artista y su público”, y con ello, en cuanto a las innovaciones y los cambios están relacionados con el estilo donde las corrientes artísticas también contribuían al uso de materiales y herramientas (Hernández Marmolejo, 2009, págs.

55-56). Para el desarrollo de este trabajo, se emplearán tanto la metodología de investigación artística como la metodología para la elaboración de una carpeta de producción de animación. Además, se utilizarán técnicas de recopilación de experiencias con el objetivo de abordar los temas de manera fiel y sensible, buscando transmitir su esencia.



IV. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La representación cinematográfica, la carpeta de producción y los ejes temáticos son fundamentales en este proyecto artístico. En la representación cinematográfica se aborda la influencia cultural hegemónica y la falta de autenticidad en la representación de personas con discapacidad, la cual afecta la profundidad con la que puede ser tratada la historia. Los ejes temáticos que se abordan además de la discapacidad auditiva son el duelo y la cultura rural de Yucatán, buscando visibilizar y representar, también, el proceso de duelo y a la cultura maya-yucateca, de tal manera que pueda romper estereotipos y crear contenido inclusivo. En cuanto a la carpeta de producción se discute sobre el guion cinematográfico y los procesos que llevan a su elaboración, surgido de una idea que se desarrolla en torno a temas de interés y experiencias personales y cuya premisa se centra en el cuidado y su capacidad para sanarnos a nosotros mismos.

4.1 Representación cinematográfica: construcción de estereotipos sobre la discapacidad

En primera instancia, el término "representar", en su sentido coloquial, se puede entender como la acción de interpretar un papel en una obra dramática⁸. En las obras cinematográficas, la performatividad de los personajes, dícese actores, desempeña un papel fundamental en su interpretación. Además, la representación de estos personajes constituye una construcción dramática que impulsa el desarrollo narrativo de la historia que se está contando. Dicha representación de los personajes está condicionada, dirigida, llevada a cabo por quienes disponen los medios de producción, quienes escriben la obra, generan el desarrollo de las tramas y las distribuyen, especialmente de forma masiva.

Para entender la importancia de la representación cinematográfica de la discapacidad daremos unos pasos hacia atrás y traeremos a colación el concepto de

⁸ Definición del diccionario de la Real Academia Española

hegemonía cultural. Hablar de hegemonía es poner atención en las agencias como las instituciones culturales, los medios de comunicación, así como los medios de entretenimiento, de este se deriva el consumo de los productos audiovisuales los cuales son responsables de generar productos culturales⁹ que a su vez han sido mediatizados, el cine es un claro ejemplo de ello. Estas agencias poseen un discurso de un grupo de la sociedad el cual ejerce dominio simbólico sobre otros grupos o clases sociales cuyos medios ideológicos y culturales prevalecen sobre los demás (Stuart, 2010, pág. 238). Entre los grupos que se encuentran sometidos están las personas pertenecientes a minorías, es el caso de las personas con discapacidad quienes han sido representadas en el cine comercial (como parte de las agencias) y quienes no suelen figurar en las grandes historias o que si figuran suelen estar estereotipadas o presentadas de manera superficial, es decir, que su imagen ha sido sujeta de manera coercitiva a la hegemonía cultural predominante.

La hegemonía cultural de un grupo hace referencia a “que sus formas de representar la realidad, sus valores y visión del mundo se convierten en un sentido común compartido por el conjunto de la sociedad” (Amigo, Bravo, Sécaïl, Lefébure, & Borrell, 2016, pág. 155). Distintos grupos pertenecientes a minorías han representados bajo este sentido, sin embargo, no necesariamente ha sido por personas pertenecientes a estos grupos, por ello no es de extrañarse que quienes poseen o pertenecen a los medios de producción suelen ser quienes construyen los

⁹ El concepto de producto cultural proviene de la ola de pensamientos que se desprendió tras el auge de la industria cultural a mediados de 1940 en la que se resignificó el valor de una obra - independientemente de su índole- por su funcionalidad, además que los productos culturales “fueron catalogados dentro de la esfera del mercado social, lo cual abrió una discusión entre artistas y académicos del siglo XX, sobre los valores simbólicos del arte y los significados ideológicos de los productos comerciales” (Llamazares, Zawrosky, & Schnaider, 2004, pág. 59); (Luengo, 2008, pág. 321).

discursos que vemos en las producciones audiovisuales, estos grupos generan representaciones de las minorías desde su percepción -su ángulo de visión-, que muchas veces están alejados de la realidad social, llegando a reproducir valores negativos como la discriminación, el irrespeto o los estereotipos.

La representación cinematográfica tiene sus raíces en la representación social, un concepto utilizado en la psicología introducido por Sergei Moscovici en 1961 y que ha sido adoptado por varios teóricos contemporáneos en distintas disciplinas como la comunicación, la antropología o la docencia. Podemos definir a las representaciones sociales como un concepto que denomina una forma específica de conocimiento o también como:

(...) el saber de sentido común, cuyos contenidos manifiestan la operación de procesos generativos y funcionales socialmente caracterizados. En sentido más amplio, designa una forma de pensamiento social. Las representaciones sociales constituyen modalidades de pensamiento práctico orientados hacia la comunicación, la comprensión y el dominio del entorno social, material e ideal. En tanto que tales presentan características específicas a nivel de organización de los contenidos, las operaciones mentales y la lógica. (Jodelete, 2008, págs. 473-474).

Esta forma de conocimiento es aquella que va construyendo o configurando la realidad en la que nos encontramos inmersos, al mismo tiempo es un conocimiento en común que poseen los sujetos de una sociedad, se comparte y se generaliza. Jodelete (2008) agrega que cualquier representación social es representación de alguien o de algo, es decir, no es un duplicado de la realidad, tampoco de lo ideal, no es la parte subjetiva del objeto ni la parte objetiva del sujeto. Es una construcción dentro de un proceso donde se establece la relación (Jodelete, 2008, pág. 475).

Esta representación es información que los sujetos poseemos de aquello a lo que se representa, el sujeto no es consciente que la idea, imagen, conocimiento que tiene sobre ese algo proviene de un proceso complejo y que no alude a lo objetivo o real, sino a una construcción social de la realidad, como una mera interpretación. Para Araya (2002) las representaciones sociales rigen las actitudes de cómo las personas se desenvuelven en el mundo constituyendo valores, sistemas de códigos, principios interpretativos o categorías de pensamiento (Araya, 2002, pág. 11). Esta manera de actuar ante el mundo, incluso de generar juicios de valor alrededor de algo o alguien de manera inconsciente, influye fuertemente en cómo percibimos nuestra realidad inmediata y la virtualidad, el flujo de información que va en múltiples direcciones convive, incluso, como si se tratara de una sola.

Un ejemplo muy claro de la representación de minorías o grupos marginados en los inicios del cine, dentro de la hegemonía cultural, son las películas realizadas a inicios del siglo XX en Estados Unidos donde los afroamericanos eran representados por los mismos norteamericanos caracterizados con maquillaje y pelucas, Javier Cossalter lo relata de la siguiente manera:

(...) los negros no podían representarse a sí mismos siendo interpretados por actores blancos enmascarados. Luego, los actores negros pasaron a encarnar únicamente el papel de criados - estereotipo/reflejo de la realidad social que persistió con el correr del tiempo- y personajes con cualidades marcadas que visibilizaban la supuesta inferioridad de este. (Cossalter, 2018, pág. 23)

Desde sus inicios, la cinematografía ha sido una generadora de productos culturales mediatizados¹⁰ que operan con elementos estructurales hegemónicos. En

¹⁰ Este producto cultural llámese música, fotografía, escultura, o pieza audiovisual -en este caso cortometraje-, al ser mediatizado ya sea por la televisión, la imprenta o el internet, permea a la

este proceso, se crean tanto realidades como representaciones sociales. El cine posee la característica de crear estereotipos pues suele tener un alcance de audiencias masivas, produce, reproduce y crea ideología, mostrando una concepción del mundo: costumbres, tradiciones, roles, ética, creencias, cultura entre otros (Quelal, 2015, pág. 6).

En México también ocurrió algo parecido con la representación de lo “negro” en el cine del siglo XX cuyas representaciones de las mujeres rumberas como personas muy alegres, bailarinas y altamente sexualizadas (Varela Huerta, 2020, pág. 88), entre otros aspectos, reforzaban la creación de estereotipos.

Sucede algo similar con la representación de las personas con discapacidad e incluso con las comunidades indígenas, si bien quizá no se tratan temas de inferioridad, sus representaciones suelen estar estereotipadas en especial cuando son representados en los medios masivos de comunicación como la televisión, el cine o la internet, es así que estos discursos al ser mediatizados “representan la producción de una forma de pensar respecto del mundo (...) esas formas de pensar y representar la realidad a menudo adquieren la forma de estereotipos socioculturales. (Amigo, Bravo, Sécaïl, Lefébure, & Borrell, 2016, pág. 154).

Los estereotipos poseen la facilidad de generar categorías sociales ya sea sobre un individuo o un grupo, sin embargo, nuestra percepción al ser exagerada y

sociedad en la que es expuesta, por lo que, el producto que contribuye a la construcción de representaciones sociales se convierte en un objeto de conocimiento y ocupa un espacio en el pensamiento, es aquí donde los espectadores se apropian cognitivamente de él, “el poder cultural de los objetos reside en su capacidad de aportar un significado distinto a lo designado (incorporando) una serie de componentes inmateriales, ideas, valores o efectos que interpelan al conocimiento de quienes se hallan implicados en su producción y consumo” (Luengo, 2008, págs. 326,328). Es aquí donde se abre camino las representaciones cinematográficas y aquello a lo que aluden las historias narradas.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

simplista actúa de tal manera que establece una marca o distintivo para facilitar su ubicación generando lo que se conoce como «economía psíquica». Inclusive, solemos recurrir a este proceso cuando estamos en búsqueda de información, lo que a su vez acentúa el uso de las representaciones en un primer acercamiento. Además, los estereotipos forman parte de una convención social el cual es poco o nulamente cuestionado en comparación de lo que o a quien alude (Poot, 2018, pág. 34).

Desde sus inicios estas representaciones en el cine han contribuido a la creación de estereotipos, por ejemplo, a nivel internacional y con la influencia de Estados Unidos dentro de los medios de entretenimiento, a través de películas como *Blanca nieves y los siete enanos*, *Alicia en el país de las maravillas* o *Peter Pan* (producciones animadas de Disney -lanzadas entre 1937 y 1953-) reafirman que “en un gran número de películas se exponen estereotipos sociales de dependencia o villanía, de desesperación y desequilibrio muy alejados de la vida diaria de las personas con algún tipo de discapacidad” (Solís García, 2019, pág. 77).

La producción de estereotipos en el cine es una práctica recurrente que muchas veces puede ser influenciada por el trato superficial de los temas a desarrollar, por la fuerza ejercida de las estructurales sociales o inclusive porque los propios realizadores están influenciados por las representaciones sociales de este tipo de manera inconsciente. Las representaciones mencionadas pueden manifestarse no solo en estereotipos, sino también en ideas, valores, metáforas y otras formas de cognición. Estas representaciones no se limitan únicamente al conocimiento cotidiano, sino que forman parte de un sistema amplio que las integra y jerarquiza. Este enfoque permite analizar cómo los productos mediáticos están conformados y distribuidos (Rodríguez T. , 2009, págs. 30-31).

La discapacidad en el cine ha sido representada de distintas maneras a través del tiempo, pero casi siempre desde la perspectiva desde alguien que no es discapacitada, provocando que la imagen generada sea afectada aislando o creando

estereotipos que se alejan de la realidad cotidiana de estas personas limitando sus posibilidades (Alegre de la Rosa, 2002, pág. 130). No ha de extrañarse que de la misma forma en la que se genera, reproduce y distribuyen imágenes estereotipadas de las personas con discapacidad en el cine de igual manera haya alcanzado a los temas del duelo y de la cultura rural de otras comunidades.

Representar en el cine también es utilizar el lenguaje cinematográfico para generar realidades que refieren a otras realidades las cuales conocemos a través de la experiencia o por información que poseemos. No debemos perder de vista que esta representación parte de una subjetividad muy particular, en este caso dícese quien hace el guion, quien dirige o produce, quienes han decidido y determinado una selección de elementos que componen el universo de la película, hay personajes, lugares y acciones que nos son relatadas de una manera específica proporcionan al espectador un marco de referencia para interpretar esta realidad que está siendo representada (Radulescu, 2016).

He ahí la importancia de la representación en las películas ya que logra que el espectador reconozca el mundo que se le está presentando, registrando en la memoria la experiencia cinematográfica que al mismo tiempo genera realidades. La interpretación que cada sujeto haga de la obra, pese a ser única y propia, viene con un discurso que es incorporada en la representación y que ingresa en el universo cognitivo dialogando nuestro entendimiento de la realidad en la que vivimos independientemente de la distancia que cada uno tenga con aquello que es representado (Radulescu, 2016).

Como espectadores al aceptar el pacto de ficción que se nos es presentado, al mismo tiempo somos cómplices pasivos de que la representación que se ha sido preparada para su consumo como producto cultural posee tintes de verdad, aunque no sea cuestionado en algún momento, esta inmersión/lectura interpretativa la asumimos de manera consciente o inconsciente es almacenada en la memoria (Radulescu, 2016). Es así que es

sumamente importante que los creadores de las producciones cinematográficas realicen un trabajo profundo de investigación de manera profesional, donde exista conocimiento de un contexto histórico vivo, en el que las personas que sean representadas hayan participado directa o indirectamente ya que de no ser así el riesgo de generar una historia superficial o estereotipada es latente (Sepúlveda, 2020).

Entre los personajes con discapacidad que podemos encontrar en el cine tenemos desde monstruos, villanos, veteranos de guerra, etcétera y al mismo tiempo podemos hacer hincapié que para la mayoría de los espectadores pueden pasar por desapercibido la prevalencia de la discapacidad y la frecuencia con la que estos personajes aparecen en la pantalla, lo que nos invita a pensar ¿cuál es el objetivo de presentar estos personajes y con estas características? (Areces Gutierrez, 2017, pág. 101), que por lo general están asociadas a una convención cinematográfica, es decir es una característica del personaje que se utiliza para decirnos un discurso más allá de la deficiencia que padezcan, “en estos casos los estereotipos de personas con discapacidad se usan para dar una caracterización rápidamente identificable y añadir un rasgo extra a lo que sería una trama rutinaria” (Areces Gutierrez, 2017, pág. 104), lo que desemboca en representaciones asociadas a: el crimen, la maldad, los monstruos, la superación personal, aceptación, rechazo, desviación sexual entre otras.

Si bien en la actualidad ha cambiado la manera en la que ha sido representadas distintos sectores de la sociedad, en comparación con los inicios del cine, algo que hay que tomar en cuenta es que la implementación de personas estereotipos de personas con discapacidad siguen estando presentes tanto en las películas como en la representación de la sociedad que las consume, no obstante, cada vez se visibiliza a las personas con discapacidad y se le puede resignificar dentro de la disciplina artística en las que se le refiera. En el caso del cine Marta Badia Corbella expresa lo siguiente (Badia Corbella, 2010):

[...] en este sentido, los medios de comunicación, entre ellos el cine, son responsables en gran medida de la evolución de la imagen pública que la sociedad tiene de la discapacidad. Como no podía ser menos, el cine no ha estado al margen de la manera en que la sociedad ha considerado a la discapacidad. Los largometrajes reconstruyen en gran medida la percepción que tiene la sociedad de las personas con discapacidad y, desde sus inicios hasta la actualidad, las imágenes que reflejan las películas han ido evolucionado hacia perspectivas más positivas y normalizadoras.

De acuerdo con esto, quizá responsabilizar a los distintos aparatos que han mediado la comunicación masiva de la evolución de las imágenes o representaciones que la sociedad tiene de la discapacidad pueda carecer de matices, sin embargo, al ser el cine un medio que tiene alcance masivo y que es portavoz de distintos discursos, permite la repetición generando en la sociedad una idea de la discapacidad que poco tiene que ver con la realidad. Si bien en la actualidad existen perspectivas positivas o reivindicadoras que ayuden a normalizar la percepción de las personas con discapacidad es largo el camino a recorrer en comparación con los discursos obsoletos, pese a esto el futuro se ve más esclarecedor para diluir los estereotipos de las personas con discapacidad en el cine y la manera en la que la sociedad pueda comprenderlas.

Esta investigación para la creación artística se enfoca en no reproducir estas prácticas que continúan perpetuando estereotipos por lo que ha profundizado en cada uno de sus temas, en especial en el tema de la discapacidad para poder abordarla desde la consciencia y el cuidado ya que como minoría y como sociedad también merecen una representación acorde a su realidad inmediata lo que resignifica y reivindica estos temas. A continuación, se hará un análisis a profundidad de los ejes temáticos que se manejan en este trabajo.

4.2 Los ejes temáticos de la obra

Como parte de la investigación de esta obra cinematográfica es necesario identificar los temas principales de la historia para estudiarlos a través de la literatura especializada, lo que permitirá conceptualizar los temas con los que se está trabajando, sumándose así al proceso creativo y el devenir de la escritura. Esto posibilitará el desarrollo de un guion que a su vez será una carpeta de producción.

Los temas que se desarrollaron son: la discapacidad auditiva, el proceso del duelo y la cultura rural de Yucatán. El orden de estas acepciones parte de cómo se entiende la estructura de una oración: sujeto, verbo, predicado, es decir, quién es el personaje de la película, cuál es la acción que realiza y cómo se desenvuelve en su contexto.

La literatura seleccionada para la conceptualización de cada uno de los elementos del eje temático ha sido escogida de manera cuidadosa de tal manera que cada concepto implementado en la ficción propuesta esté debidamente argumentado, integrándose de manera orgánica y coherente en la historia tanto para justificar la naturaleza del guion como para fungir como guía narrativa.

Este proyecto está enfocado en conocer sus temas, investigarlos, resignificarlos e integrarlos de una manera holística, en otros términos, considerando cada uno de sus elementos como un todo que se apegue a generar un cambio positivo en la sociedad como lo es la visibilización de las personas con discapacidad como protagonistas en el cine, libres de estereotipos, historias contadas en otros escenarios como comunidades indígenas o generando incluso contenidos para las infancias.

4.2.1 *Discapacidad auditiva: causas, estereotipos y lengua de señas*

La discapacidad auditiva es el primer eje temático que se abordará, es por ello que es importante partir de lo que se entiende por discapacidad y de ahí dirigirnos de manera especializada a la discapacidad auditiva, característica principal del protagonista de la obra, además se describirá de qué manera se obtuvo información tras el trabajo de campo y finalmente de qué manera la información obtenida se incorporó al proceso creativo de la carpeta de producción.

El 19 de diciembre de 1995 en México se publica La Ley para las Personas con Discapacidad en el Diario Oficial de la Federación, la cual sufre una modificación sustancial en el 2005 donde se señala en el inciso XI del artículo dos que “una persona con discapacidad es aquella que presenta una deficiencia física, mental o sensorial, ya sea de naturaleza permanente o temporal, que limita la capacidad de ejercer una o más actividades esenciales de la vida diaria, que puede ser causada o agravada por el entorno económico o social” (Gutiérrez Brezmes, 2015, pág. 26). Estas deficiencias también pueden entenderse como una condición.

Es importante reconocer y comprender el término adecuado para referirnos a las personas con discapacidad ya que es clave en el tipo de vínculo o relación que podamos entablar o construir alrededor de lo creemos, sabemos o pensamos al respecto. Es muy común que las personas en su desconocimiento se refieran a estos como discapacitado, minusválido o persona con capacidades diferentes ya que también por otra parte no existe claridad y difusión sobre estos temas y justamente es el cine uno de los principales responsables de generar estereotipos o ideas que estén desfasadas de la realidad propiciando así un tipo de desinformación o creando mitos al redor del tópico.

En el caso de la discapacidad auditiva la podemos definir como “la falta, disminución o pérdida de la capacidad para oír en algún lugar del aparato auditivo” lo que hace que sea indistinguible de alguna característica física que la ponga en

evidencia (Sistema Nacional DIF, 2017). Las personas con discapacidad auditiva pueden deber su condición a una situación congénita, hereditaria o genética, es decir desde el nacimiento, por alguna complicación durante el embarazo, o puede ser adquirido después del nacimiento ya sea por alguna complicación en el parto, por enfermedades virales o bacterianas, por alguna infección, medicamentos. así como también ser producto de un deterioro paulatino o bien por ruidos muy intensos (Lobera Gracida, 2010). Durante la infancia esta condición tiene un fuerte impacto ya que el pensamiento, el habla, el lenguaje, la conducta, así como el desarrollo social y emocional son afectados, lo que interfiere en su desempeño escolar y más adelante en lo laboral (Sistema Nacional DIF, 2017).

Dentro del campo de la medicina se ha categorizado tres tipos distintos de pérdida auditiva (hipoacusia), más dos que están vinculadas en el momento de la pérdida, es decir si ocurre antes o después del aprendizaje de algún lenguaje, también depende de la severidad de la deficiencia la cual se mide en decibeles¹¹. El tipo de pérdida auditiva que padece el personaje principal corresponde a la hipoacusia neurosensorial prelingüística moderada lo que implica que la comunicación entre el oído y el cerebro se ve afectada por una lesión que le impide transformar las señales mecánicas en información eléctrica y que imposibilita diferenciar un sonido de otro. Además, es un tipo de pérdida que ocurre antes del aprendizaje del habla. Al ser moderada significa que sólo es posible percibir de 30 a 50 decibelios, de sonido lo que coloquialmente se traduce a no poder percibir una plática entre dos personas con una intensidad normal¹².

Como respuesta a esta condición y el deseo de la comunicación de las personas sordas nace la lengua de señas¹³ contemporánea la cual se considera como la lengua natural de las personas sordas, la cual se compone de una variedad de

¹¹ Unidad utilizada para medir la intensidad del sonido.

¹² 0-15 decibelios.

¹³ Conocida también como lengua de signos se comienza a enseñar por los monjes de la Edad Media y comienza a sistematizarse en el siglo XVI (Antón Dayas, 2020).

movimientos con las manos y los brazos acompañados de expresiones faciales y del cuerpo. La lengua de señas puede variar de país en país, en México se le conoce como Lengua de Señas Mexicana (LSM), sin embargo, existen diversas variaciones provenientes de comunidades indígenas, entre la que destaca la Lengua de Señas Maya Yucateca (Mexicana, s.f.).

En la actualidad la lengua de señas se ha considerado un derecho lingüístico que poseen las personas con discapacidad auditiva del mundo. Al ser una lengua cuyos usuarios son minoría ha surgido la urgencia de su preservación lo que responde al derecho a la información, así como a la comunicación (Meléndez-Labrador, 2022, pág. 2).

En Yucatán, se encuentra una localidad llamada Chicán¹⁴, donde en los últimos años ha surgido una lengua de señas característica de la región. Esta lengua de señas utiliza la estructura propia de la lengua indígena maya y es utilizada tanto por personas sordas como por aquellas que no lo son, como medio de comunicación. Oliver Le Guen la reconoce como “nueva lengua de señas” y se refiere a ella como lengua de señas maya yucateca quien la describe como “una lengua de señas pueblera emergente y no se relaciona con ninguna otra lengua de señas (...) en ninguna forma. Constituye, por su origen, una nueva lengua indígena mexicana” (Le Guen, 2014). Chicán es fuente de inspiración para el desarrollo de este proyecto de investicreación.

A continuación, se abordará en detalle el tema del duelo, explorando sus distintas etapas y los procesos emocionales que lo acompañan.

¹⁴ Boca de culebra en lengua maya.

4.2.2 *Duelo: más allá de las etapas como proceso no lineal*

En la actualidad, la idea del duelo se ha compartido y ha alcanzado tanto al público general como al arte y a la cultura contemporánea, que es percibida en películas, canciones, memes o publicaciones en los discursos de la internet, cada vez hay más información sobre el tema generando así un reconocimiento que se ha sintetizado en el entendimiento arbitrario del duelo como un proceso lineal. En la actualidad, la noción del duelo ha permeado tanto en el público en general como en el arte y la cultura contemporánea. Se puede observar su presencia en películas, canciones, memes y publicaciones en internet. Esta mayor difusión ha generado una mayor información sobre el tema, lo que ha llevado a un reconocimiento del duelo que a menudo se simplifica en la concepción errónea de un proceso lineal.

La operacionalización del concepto de duelo se ha ido repensando en el campo de las ciencias sociales desde que Sigmund Freud la definió en su texto *Duelo y Melancolía* de 1915 como “la reacción de un sujeto a la pérdida de una persona amada, de una idea o (...) de un proyecto cuyo valor y significación son importantes para el sujeto (León López, 2011, pág. 69). Este fue el punto de partida que abonó a las investigaciones de la psiquiatra Elisabeth Kübler-Ross en su libro *Sobre la muerte y los moribundos* publicado en 1969, en la que presentó las fases del duelo y que fue adoptado dentro de la cultura popular además de que se habría implementado en distintas índoles de una manera deliberada, es por ello que en el 2005 publica su libro *Sobre el duelo y el dolor* donde aclara que su propuesta forma parte de un proceso más complejo, argumentándolo de la siguiente manera:

Las cinco etapas –negación, ira, negociación, depresión y aceptación– forman parte del marco en el que aprendemos a aceptar la pérdida de un ser querido. Son instrumentos para ayudarnos a enmarcar e identificar lo que podemos estar sintiendo. Pero no son paradas en ningún proceso de duelo lineal (2016, pág. 23).

ESTESIS ESTESIS ESTESIS ESTESIS ESTESIS

Esto quiere decir que si bien, se reconocen estos cinco estados emocionales como etapas del duelo, no significa que deban seguir este orden, que se tengan que experimentar todos o si quiera que se lleguen a manifestar en el momento de la pérdida ya que el duelo puede llegar inclusive mucho después.

A continuación, se presentará una breve descripción de cada uno de los estados emocionales, destacando sus características más representativas. Estos estados emocionales se basan en el trabajo de Elisabeth Kübler-Ross (2016, págs. 25-49) y serán aplicados en la obra cinematográfica. El capítulo de Proceso Creativo proporcionará una exploración más profunda de estos estados emocionales.

Negación. La persona que ha perdido a alguien no ignora que su ser querido ha muerto, sino que no logra comprender que no va a volver jamás.

Ira. La ira se manifiesta es cuando nos sentimos enojados con la persona querida por habernos abandonado y no haya permanecido más tiempo con nosotros.

Negociación. Ante la pérdida queremos que aquella persona permanezca con nosotros, llevándonos incluso a pactar morir en su lugar, para convertirse en una tregua temporal. Suele ir acompañado por la culpa.

Depresión. Recurso para protegernos bloqueando el sistema nervioso para poder adaptarnos a algo que no podremos “superar”. Proceso por el cual es necesario atravesar, experimentar la pena, no negándola.

Aceptación. Se trata de aceptar la realidad de que ese ser querido ya no se encuentra con nosotros y que es una realidad permanente.

Estas etapas de duelo no tienen una duración definida, un número de semanas, meses o años. Estamos hablando de sentimientos, reacciones que pueden fluctuar entre una y otra etapa mientras se experimentan, cuya duración no es medible “no entramos ni salimos de cada etapa concreta de una forma lineal.

Podemos atravesar una, luego otra y retornar luego a la primera” al final con este texto la autora enfatiza que “Nuestro duelo es tan propio como nuestra vida” (Kübler-Ross, 2016, págs. 8,33) y somos los únicos que la podemos comprender.}

La comprensión del duelo como un proceso complejo y multifacético nos invita a reflexionar de manera individual. El trabajo creativo en el cortometraje buscará capturar esta diversidad de emociones y experiencias relacionadas con el duelo, brindando una representación cinematográfica que refleje la complejidad y la singularidad de este proceso en la vida de los personajes. En el capítulo del proceso creativo se ofrecen más detalles sobre cómo se implementarán las etapas del duelo en el cortometraje.

A continuación, nos adentraremos en una revisión de la cultura rural de Yucatán, describiendo sus tradiciones, costumbres y formas de vida características presentes en la propuesta cinematográfica.

4.2.3 *Cultura rural de Yucatán: elementos clave en la construcción del paisaje peninsular*

Cultura, rural, Yucatán, tres acepciones con una carga signífica muy fuerte que podemos relacionar con un trabajo de carácter antropológico, no obstante, la intención de este apartado es reconocer estos elementos como una característica identitaria que le otorga un universo de sentido en el que transcurren los hechos de la película, por lo que se desarrollará una cadena de sentido que, atravesando la idea desde la cultura, pasando por lo rural y terminando por una singularidad de lo yucateco en ella.

Antes de que existiera la idea de una cultura maya yucateca existieron las culturas mesoamericanas que se extendieron al sur de México, tuvieron una primera etapa de nomadismo en el que su principal fuente de supervivencia se basó en la caza de animales y de la recolección de frutos silvestres. Dichas culturas se han caracterizado porque han atesorado:

(...) un cúmulo de conocimientos y experiencias para el uso integral de los recursos naturales. Aprendiendo a utilizar los recursos vegetales y animales que la naturaleza les ofrecía, así como a producir otros para beneficio y satisfacción de sus necesidades más apremiantes (Domínguez Aké, 2015, pág. 5)

La estrecha relación de las culturas mesoamericanas con la naturaleza es un fuerte rasgo distintivo que prevalece –en menor medida– en las culturas contemporáneas, dichos conocimientos se han transmitido por generaciones y generaciones alcanzando a nuestro presente, prevaleciendo como costumbres y tradiciones principalmente en las zonas rurales.

La ruralidad forma parte del pensamiento dicotómico de las poblaciones dividiéndolas en población urbana y población rural. De manera superficial podemos entender o imaginar a las urbes como ciudades que se encuentran industrializadas mientras que, por otra parte, a las zonas rurales se les relaciona con

la naturaleza. Es importante reconocer esta diferenciación ya que para este proyecto de investigación identificar las características de la ruralidad nos permiten ubicarnos en un espacio y por consiguiente en un contexto dentro del universo de la propuesta creativa de la película. A continuación, algunos diferenciadores de ambas (Lugo, 2014):

Zona Urbana

- Densidad de población alta.
- Mayor desarrollo económico, tecnológico y científico.
- Actividad económica del sector secundario y terciario.
- Alta contaminación

Zona rural

- Densidad de población baja.
- Prevalencia de la naturaleza
- Actividad económica del sector primario.
- Espacio más amplios y limpios.

Una vez hecha esta distinción nos centraremos en el concepto de cultura rural, un vocablo utilizado en el campo de la antropología del cual, extraeremos de manera exploratoria, cómo ha sido entendida y cuál es su relación con lo referente a la ruralidad yucateca lo que nos ayudará a integrar los elementos que se vayan presentando en este apartado. Para López Casero (en García Sanz, 2003, pág. 413) la cultura rural la podemos entender como el "marco general de valores, normas, actitudes y comportamientos que orientan y definen lo que deben hacer los individuos que forman parte de una colectividad". Alguna de las características que podemos destacar de las sociedades rurales son su tradicionalismo, cierto hermetismo que se puede ver en su prevalencia endogámica, su dependencia hacia la naturaleza además de su cohesión social impetuoso (García Sanz, 2003).

En el caso de la península de Yucatán podemos identificar a las poblaciones rurales por "el cultivo de la milpa, hortalizas, cría de animales de traspatio y cultivo de diversos frutales", también, entre los cuerpos simbólicos y de identidad de las

sociedades rurales más importantes está el amplio uso de la lengua maya, como el uso de la vestimenta tradicional del hipil, (Pinkus Rendón, Lugo Pérez, & Pacheco Castro, 2012, págs. 243,249), elementos que se mantienen vigentes en los municipios, comisarías y en las pequeñas comunidades al interior del Estado, además de que las familias suelen utilizar sus solares para producir sus propios alimentos lo que también se le conoce como cultivo de traspatio (Domínguez Aké, 2015, pág. 7).

Otra característica de la cultura rural de Yucatán es el trabajo de la milpa ya que ha sido muy importante en la vida del pueblo maya yucateco. Esto se debe principalmente a que lo que se cultiva se destina para el autoconsumo. No obstante, la principal siembra a consideración es el maíz, que al ser el producto mayor consumido Domínguez (2015, pág. 9 y 10) lo describe de la siguiente manera:

La milpa practicada por los antiguos mayas es la conocida ahora como sistema Rosa tumba y quema, aunque con una diversificación de cultivos para el consumo familiar. La milpa tradicional ha sido y seguirá siendo el eje cultural del pueblo maya yucateco, porque a través de ella el campesino se relaciona con sus semejantes, los elementos de la naturaleza y sus respectivos dioses (...) no es solamente un proceso agrícola.

Estos factores sobre la cultural rural de Yucatán se complementan con el panorama natural que está implícito en ella, tanto la flora como la fauna juegan un papel importante en la trama de la historia para la ficción formando así parte de la narrativa transformándose en un personaje más. La vegetación de la península se caracteriza por poseer “selvas muy variadas”, existen terrenos extensos que están ocupados por selvas inundables, marismas, sabanas y manglares. Además de que el agua de la península proviene de las lluvias de manera natural, existe el agua subterránea que abarca toda planicie y que da cabida a la formación de cenotes y ríos subterráneos (Trejo Torres, 2014, págs. 6, 9). Los cenotes constituyen un rasgo

muy distintivo de la península, “son formaciones naturales únicas” considerados como “la principal forma de abastecimiento de agua dulce para los pueblos indígenas”, así como también “lugares sagrados y de gran relevancia a los que había que cuidar, respetar e incluso temer”, además los cenotes tienen un gran peso dentro de la cosmovisión maya, están estrechamente vinculados a sus costumbres, tradiciones, leyendas y mitos abarcando su contexto natural siendo considerados “portales de entrada al inframundo, lugar donde habitan los muertos y a donde se llega a través de un recorrido entre mundos y seres fantásticos” (Antochlw, págs. 36,37). Existen tres tipos de cenotes, abiertos, semiabiertos y cerrados según el estado en el que se encuentre la caverna que la contenga, para este proyecto se referencia a uno que se encuentre entre el semiabierto y el cerrado lo que permita la formación de un montículo.

Otro recurso natural también de gran importancia para la construcción de la ficción en cuestión son los montículos, ya que pese a que la península es una planicie existen el Puuc que es una región que se caracteriza por los cerros, los cuales son las pequeñas “montañas” de Yucatán. También estas elevaciones están recubiertas de monte, lo que se le conoce popularmente como selva o bosque tropical (Trejo Torres, 2014, pág. 45).

La interrelación de ambas esferas de significado, la cultura y la naturaleza, puede ser comprendida como el producto de un paisaje, el cual se define como "un conjunto de comunidades silvestres y humanas que se encuentran en un determinado territorio", es decir que el paisaje se conforma por “los terrenos, los montes, los cultivos, los poblados y los caminos, vistos en conjunto” y se puede observar como un mosaico que integra a la vegetación y el asentamiento humano (Trejo Torres, 2014, pág. 44), que a su vez está integrada en el universo de sentido y estético del cortometraje que se profundiza en el análisis.

En el siguiente apartado, examinaremos una propuesta cinematográfica que conjunta elementos temáticos, desafiando los límites del cine contemporáneo.

4.3 Cinematografía: una propuesta para el desarrollo de cortometraje animado

El punto de partida para el desarrollo de una carpeta de producción¹⁵ es el guion cinematográfico. El guion inicia con una idea, un tema y una premisa. Esta idea puede ser una frase que sintetice el argumento del guion, independientemente de su origen sea una experiencia personal o una mezcla de pensamientos sobre temas de nuestro interés. Los temas, a su vez, unifican a la historia que queremos contar. Por ejemplo: el deseo del poder, el amor a la familia o el miedo a la muerte por decir algunas, que a su vez se refiere a la premisa, el propósito de la historia, lo que se busca contar y que al mismo tiempo se espera que haya una opinión personal del autor alrededor de los temas que se abordan (Ruiz, 2019). En el caso de esta obra la idea nace de un microcuento, los temas que se abordan son la discapacidad auditiva, el duelo en la infancia en un contexto dentro de la cultura rural de Yucatán, cuya premisa es “el cuidado a lo que amamos nos enseña a sanarnos a nosotros mismos”.

Las obras cinematográficas como el cineminuto, cortometrajes o largometrajes están compuestas por fases estandarizadas conocidas como pre-producción, producción y postproducción, principalmente, además de procesos como el de distribución, exhibición y recepción de la obra que son necesarias en el ámbito profesional si lo que se busca es llevar un guion a la pantalla. La realización de esta película nos ubica únicamente en la pre-producción, fase que comprende el proceso de investigación, conceptualización y desarrollo de una idea.

¹⁵ Es una guía para todo el departamento de producción y el personal técnico durante la etapa de producción y se debe modificar con cada cambio o decisión artística. Está compuesta por los siguientes documentos: sinopsis, guion, nota de intención del director, propuesta y referencias del departamento de: arte fotografía y sonido, propuesta de casting y de locaciones; desgloses, listas de requerimientos y equipos por departamento, storyboard, guion técnico, plantillas de piso, plantillas sets, plan de rodaje, permisos de rodaje, contratos, listados por días y fichas técnicas del personal técnico (Quijano Puentes, 2019).

Estas fases, a su vez procesos, tienen una estructura definida pero no por ello inamovible. En el *Manual básico de producción cinematográfica* mencionan que dichas etapas tienen un orden natural y progresivo sintetizándolo de la siguiente manera:

escritura, se refiere al trabajo creativo desde la concepción de la idea hasta la escritura del guion terminado; *desarrollo*, consiste en la consolidación del proyecto (...) que concluye con la elaboración de una carpeta (...); *financiamiento*, es el periodo de búsqueda de los recursos para materializar el proyecto (...); *preproducción* (...) se procede a la preparación formal del proyecto y la incorporación paulatina de todos los departamentos involucrados; *rodaje*, realización del film; *postproducción*, edición o montaje y el acabado final de la imagen y el sonido (...). (Orozco & Taibo, 2015, pág. 39)

Por su naturalidad, en el cine, suelen entenderse tres grandes líneas narrativas dentro de la disciplina artística que son cine documental, cine de ficción y cine de animación¹⁶. Los cuáles suelen identificarse con una ponderación particular dentro de cada uno de los procesos de realización, en donde la animación y los procesos de pre-producción son muy importantes; en la ficción toma un gran peso la producción y en el documental se acentúa el proceso de post-producción. A continuación, se explicará de forma breve en qué consisten dichas líneas narrativas.

Animación. En la animación es indispensable contar con todos los elementos necesarios para generar las escenas animadas ya que cada segundo de animación puede tomar horas de trabajo por lo que todo debe estar muy bien calculado antes de iniciar el proceso de producción y a su vez de posproducción (Martínez, 2020).

Ficción. El proceso de producción de una obra de ficción suele ser la fase más corta de las tres además de que recibe el mayor presupuesto designado a la realización.

¹⁶ Esta clasificación es una forma que han adoptado inclusive las convocatorias para los estímulos de producción, así como en los anuarios que se publican en el Instituto Mexicano de Cinematografía.

Es el rodaje mismo. Es necesario contar con todas las tomas que sean necesarias para contar la historia puesto que una vez terminada esta fase difícilmente se puede repetir (Universidad de Guanajuato, 2022).

Documental. Es el proceso de posproducción donde el realizador posee control sobre el material grabado, es el montaje donde se le da voz y estilo a la narración, ya que en la mayoría de los casos se trabaja con registros que no fueron planificados, otorgándole mayor libertad que en el montaje de ficción, es aquí donde se construye la película (Iammarino, 2016, pág. 235).

Para el desarrollo de este cortometraje se hará uso de animación digital, lo que significa que durante la etapa de producción no habría salida a campo, locaciones, actores, *gaffers*, entre otros elementos indispensables en una grabación de ficción. En la animación se contempla un proceso de carácter “artesanal” en estudio, lo que conlleva una gran dedicación de preproducción para poder generar personajes y escenarios en movimiento, por lo que el tiempo requerido para su realización será mayor en comparación de una obra *live action*¹⁷.

Es muy importante dejar en claro que la animación no es un género cinematográfico ya que se le suele asociar de esta manera, en cambio la animación es una serie de técnicas que busca captar el movimiento a través del arte para expresarse a sí misma creando una ilusión al darle vida a las imágenes (Mollegas Andrade, 2012, pág. 13).

La animación no es un género; es un medio, un lenguaje, una forma de expresión: en suma, otro cine -u otro camino posible para una historia del cine alternativa- capaz de albergar todos los géneros, todos los registros temáticos, discursos simples y complejos, argumentos tanto dirigidos al público infantil como al adulto (Costa, 2010, pág. 15)

¹⁷ Acciones que requiere de personas reales o de animales o imágenes dibujadas o hechas por computadora, según el diccionario de Cambridge en línea.

Pensar en la animación como un género la limita, en cambio entenderla como un cómo, nos permite visualizar la historia a través de elementos únicos de la técnica. Se ha considerado a la animación para el desarrollo de este proyecto como el mejor camino para contar la historia por las siguientes razones:

Amplio target. Al tratarse de ilustraciones, las películas animadas son asociadas a una clasificación familiar -pese a que esto no es necesariamente así- sin embargo, para este proyecto se contempla todos los públicos haciendo énfasis al público infantil, lo que también le permite destacar en la búsqueda de financiamiento ya que es una categoría con poca demanda el de las infancias.

Libertad creativa. Si bien la animación nos permite crear mundos completamente únicos e inimaginables es esta misma versatilidad por la que se le considera una técnica costosa por sus implicaciones de realización. No obstante, la libertad que permite da pie a llevar a cabo escenas que de otra manera serían mucho más complejas o imposibles de realizar, por ejemplo, la interacción con animales, escenas riesgosas donde alguien puede resultar herido, o los efectos especiales como recrear un meteorito o un árbol que crece a velocidad vertiginosa.

Afinidad con el género. La ciencia ficción y la fantasía son géneros que se acoplan muy bien por las posibilidades que brinda la animación a través de los efectos especiales, inclusive, en la actualidad en grandes producciones se implementa la animación en 3D conocido como VFX. Mientras que la ciencia ficción suele caracterizarse por la búsqueda de desarrollo tecnológico y científico para tratar de predecir y/o proponer una forma de futuro, la fantasía se distingue por elementos mágicos relacionados con la fantasía y el folclor de un lugar o lugares específicos. En conjunto, ambos producen un género híbrido donde sus componentes típicos se mezclan. Sin llegar a un consenso, distintos autores problematizan el género, conocido en inglés como

science fantasy. Rod Serling, guionista, productor y creador de *La Dimensión desconocida*, se le atribuye la frase: “Se dice que la ciencia ficción y la fantasía son dos cosas diferentes. Ciencia ficción es lo improbable hecho posible y fantasía es lo imposible hecho probable” (Big Think, 2015) y la postura y construcción del guion que cimientan el proyecto y su carpeta de producción coinciden en esto, puesto que, por ejemplo, el meteorito como pieza común en historias del espacio, tema común de la ciencia ficción, se retoma y reconstruye con atribuciones que responden a la carga fantástica de las historias que se mezcla con la mitología de la cultura maya yucateca.

Control sobre la dirección. Al realizar un trabajo extenso de pre-producción de la obra con el debido cuidado existe la posibilidad de ir construyendo la historia de manera cronológica, algo que sería bastante complicado en una grabación tradicional por las implicaciones de producción, lo que posibilita que se pueda revisar a detalle cada aspecto en cada escena por la naturaleza del proceso de animación.

Cada de uno de estos puntos se apoyan entre sí para dar voz a la realización del guion puesto que también la sustancia de la historia y la narrativa que se busca conversan entre sí para sugerir a la animación como la mejor manera de llevar a realización el guion que se propone. Además, en la actualidad estos temas se encuentran en boga por lo que le da una posibilidad mayor de acceder algún tipo de apoyo o estímulo financiero.

El proceso de pre-producción en la animación sigue los mismos principios técnicos que en el cine de ficción tradicional. Comienza con el desarrollo de una idea que se concreta en un guion, que incluye elementos como motivaciones, personajes, un mundo definido y un marco histórico. Según la *Guía de pre producción de animación* de Andrés Mónaco (2011), una vez que se tiene este guion, se puede avanzar en la elaboración de una carpeta de producción.

De acuerdo a Martha Orozco y Carlos Taibo en su *Manual básico de producción cinematográfica* (2015, pág. 73) una carpeta de producción debe tener tres cualidades básicas y son: a) servir de guía durante el proceso de desarrollo y la preparación; b) de ella surge la carpeta de presentación que debe enaltecer y vender las cualidades del proyecto y c) la carpeta de presentación debe presentar conocimiento y control de la práctica cinematográfica, “la carpeta de producción es la conclusión de un periodo de desarrollo y debe ser una herramienta” para: convencer a terceros en participar e involucrarse en el proyecto, explicar al equipo de trabajo lo que se pretende lograr, tener un margen de referencia sobre los recursos y los resultados (Orozco & Taibo, 2015, pág. 74).

Dicha carpeta de producción a realizar constará de los siguientes elementos que están inscritos en la convocatoria *Apoyo a la producción y producción de cortometrajes y largometrajes de animación 2021* del IMCINE y que estará complementada a consideración por la tutoría de profesionales en el tema.

1. Ficha técnica
2. Tagline
3. Logline
4. Premisa
5. Sinopsis
 - 5.1. Corta
 - 5.2. Argumental
6. Escaleta
7. Guion Literario
8. Registro
9. Storyboard
10. Propuesta creativa
 - 10.1. Biofilmografía
 - 10.2. Planteamiento cinematográfico
 - 10.3. Propuesta de la fotografía
 - 10.4. Propuesta musical y sonora
 - 10.5. Propuesta de arte
11. Carpeta de arte
 - 11.1. Moodboard
 - 11.2. Paleta de colores
 - 11.3. Diseño de personajes
 - 11.4. Propuesta de locaciones
12. Ruta crítica
13. Presupuesto
 - 13.1. Carátula del presupuesto
 - 13.2. Desglose del presupuesto

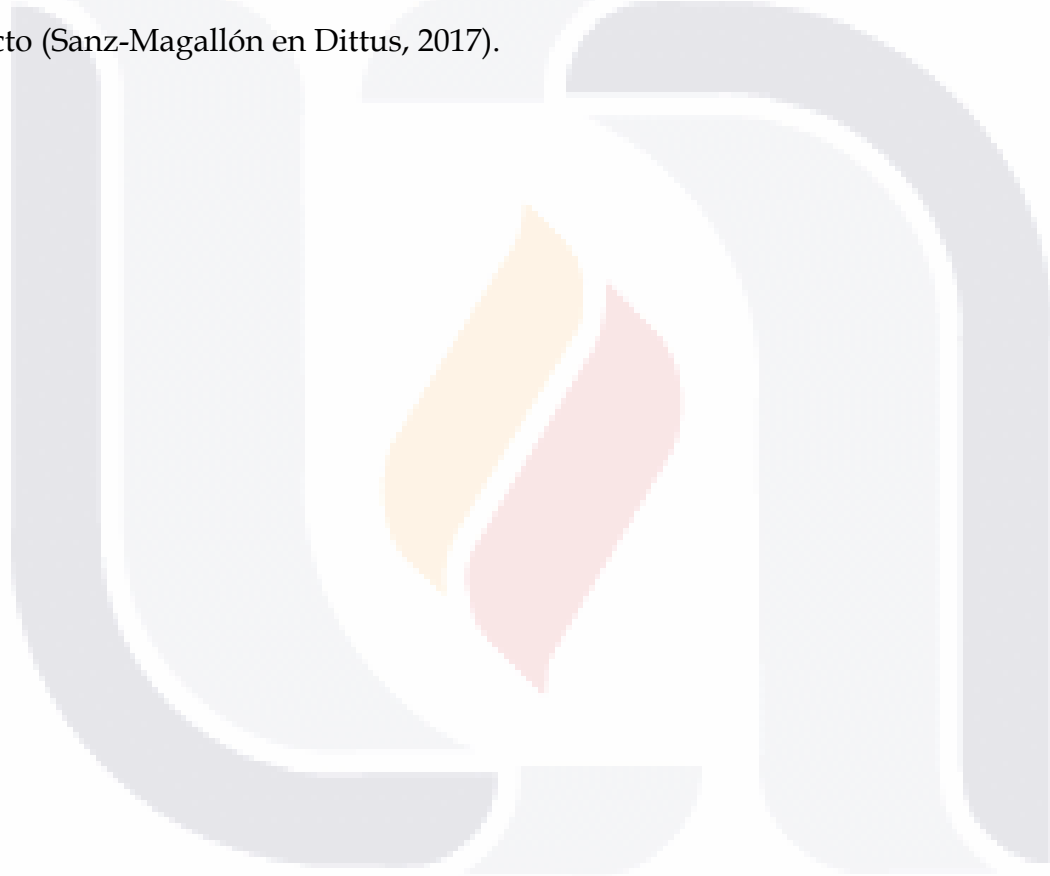
El proceso de escritura se realizará de forma paralela e intermitente a lo largo de todo el proceso, es decir, en el transcurso de la exploración temática también se estará trabajando en la escritura, puesto que, como la naturaleza de todos los proyectos, está en constante construcción, y no responde a una forma lineal consecutiva, sino más bien un vaivén, ya que el producto puede considerarse una obra viva que está cambiando todo el tiempo de acuerdo a nuevos descubrimientos que conllevan adecuaciones. Se considerará a los procesos terminados una vez se cumplan las fechas del calendario de trabajo y a partir de ahí los cambios que se hagan no serían de carácter sustancial para permitir al proyecto seguir avanzando.

Es importante destacar que en el anteproyecto ya existía una idea que se ha ido gestando con el paso del tiempo, incluso antes de iniciar el proceso de la maestría profesionalizante por lo que se contaba con material previamente escrito y que se utilizó como punto de partida del mismo, el cual se aborda de manera profunda en el capítulo de Proceso Creativo de la Obra. Los puntos de los que se parte es de una idea y una descripción narrativa de la historia de inicio a fin a manera de descripción de las acciones sin llegar a considerarlo un argumento como tal, pero con intención de que así lo fuera. Es menester, también, mencionar que el proceso de escritura estará respaldado por la tutoría de profesionales que están a cargo de la dirección de este trabajo, así como de la literatura pertinente para hacerlo, por lo que los avances de algunas secciones de la narrativa estarán sustentados en ejercicios sugeridos por los tutores y no estarán incluidos hasta que estén en su forma final.

El desarrollo de la escritura contempla todos los apartados de una carpeta de producción, no obstante, hay que entender que para ello además de la parte creativa y de investigación que se requiere, también depende de la parte técnica y del método para llevarla a cabo, así como cuestiones de administración y logística para la organización de la información a vaciar.

Finalmente, la estructura narrativa que se utilizó para trabajar en el guion es la de *kishotenketsu* conocida también como el arte de la narración contemplativa que

parte de la observación del universo, entenderlo y aceptarlo, su origen oriental radica de china y corea, exportada hacia Japón, dicha estructura cuenta con cuatro actos, en ellos se narran dos eventos secuenciales que aparentemente no guardan relación, pero es en el tercero en el que se suman y forman un todo trascendente. Es muy importante aclarar que en esta estructura no existe como tal un choque violento entre dos opuestos como está acostumbrada la narrativa occidental. Es a partir del cuarto acto que se unifica la obra a manera de yuxtaposición del primer y segundo acto (Sanz-Magallón en Dittus, 2017).



V. METODOLOGÍA

Gran parte del cuerpo y la estructura de este trabajo profesionalizante mantiene la propuesta crítica sugerida por Pablo Parga Parga en su libro "Investicreación: toda obra artística es una investigación invisible" y por Rubén López-Cano en su libro "Investigación artística en música", donde la teoría pretende ser un complemento para este trabajo y no una norma o regla inquebrantable. Detrás de la obra de ambos artistas existe una consciencia que las discierne entre sí y que no requieren de hacer explicaciones, descripciones o sistematizaciones de sus procesos de investigación para llegar a la producción artística.

Es quizá por ello que el filósofo Juan Carlos Arias, en su texto "La investigación en artes: el problema de la escritura y el 'método'", realiza una profunda reflexión y, al mismo tiempo, invita al autor de la obra artística a generar su propia escritura. Esta escritura le permitirá desarrollar su propio método, ya que es el autor quien mejor conoce la obra y la disciplina sobre la cual se habla. En su análisis, describe la investigación en artes de la siguiente forma:

Al indagar por las diversas comprensiones acerca de la investigación en artes, es común encontrar múltiples posturas dentro de las cuales, a pesar de la variedad de puntos de vista, es posible identificar una tendencia común en la que se reconocen y diferencian dos componentes del ejercicio investigativo: el trabajo de producción artística, por un lado, y las cuestiones históricas y teóricas que dicho trabajo suscita por el otro. (2010, pág. 5)

Es así que queda registro de que los artistas quienes hacemos investigación en el desarrollo de una obra artística debe poner al frente, pero de manera paralela la producción y la documentación que caracterizan de forma única nuestros proyectos.

Consciente de la necesidad del artista y de su interés en los procesos investigativos, se plantean interrogantes de este tipo “¿cómo tomar distancia de los procesos de creación y reflexión teórica de las obras para delimitarlas como objetos de investigación?” (Arias, 2010, pág. 10), la respuesta a esta incógnita es a través de la escritura durante la realización de la obra, es ahí donde el artista toma distancia puesto que la dicotomía arte/investigación se estructuran y sistematizan en su realización dando pie a la generación de nuevos conocimientos. También se reafirma que la forma en la que se entiende el objeto de investigación en la investigación científica no puede ser la misma en la investigación en las artes, pues las artes no pueden separarse en un ejercicio de *epojé*¹⁸ de sí misma como sí lo puede hacer la investigación científica y también deja en claro que no trata de reducir a la investigación en artes a un ejercicio de escritura más bien insiste en que esta relación de ambas abstracciones de entendimiento, es importante comprender enteramente la escritura en arte como una manera de construir conocimiento. Finalmente, el autor concluye:

(...) el objetivo de toda investigación en artes es, ante todo, construir ese “método”, comprendido no en el sentido tradicional de un sistema de pasos a seguir con el fin de ampliar el ámbito del conocimiento, sino como la construcción de una dinámica en la que se hagan posibles diversas réplicas en las que el movimiento creativo encuentre cierta distancia sobre sí mismo. (Arias, 2010, pág. 8).

Esta es una investigación aplicada con un enfoque en artes pues se propone que se “produzca conocimiento útil y aplicable, u orientado a un crecimiento significativo de la disciplina y a la aplicación práctica para la ciencia y la sociedad” (Gibbons et al. en Ariza Ampudia, 2012, págs. 16, 42), Frayling la denomina como

¹⁸ Entendido *epojé* como “suspensión del juicio” o de la credibilidad, como es empleado por Husserl en su método fenomenológico (Webdianoia, 2023).

investigación a través del diseño que se ha resignificado por autores como Ariza o Parga para que tenga utilidad en cualquier disciplina artística donde se emplee a la investigación, en este caso para la producción.

Esta obra no puede ser comprendida únicamente desde una perspectiva crítica racionalista, como se sugiere en la investigación. Más bien, es el resultado de una expresión artística respaldada por un trabajo de investigación que abarca el estudio, la indagación y el análisis. Su dimensión cognitiva opera de manera consciente al investigar temas que no solo son de interés individual, sino que también invitan a la reflexión sobre los resultados de la investigación. (Frayling en Ariza Ampudia, 2012, pág. 22).

El diseño del proceso de investigación para la recuperación de información de los temas y de la producción artística constará de dos intervenciones de las que partirá para generar una ruta de acción, y que están compuestos de la siguiente manera:

- a) Investigación artística: La investicreación
- b) Técnicas de investigación

La investicreación y el uso de técnicas de investigación son parte integral del proceso para la recuperación de información y la creación artística.

5.1 Investigación artística: La investicreación

La investigación artística parece estar condenada a ser “una de esas múltiples prácticas que se definen por su indefinición” que yacen en un “estado de fluctuación permanente, carentes de coherencia e identidad”
-Hito Steyer

Al embarcarse en un posgrado profesionalizante, como una maestría enfocada en el arte, puede resultar desafiante comprender la naturaleza de la investigación que implica la integración de la ciencia y el arte. El objetivo es desarrollar un proyecto que combine ambos enfoques, fusionando los aspectos académicos y creativos.

La investigación científica ha hecho uso del arte, y viceversa. Este y otros temas se dialogaron en el panel de discusión “Ciencia, sonido y filosofía”, presentado durante el “Encuentro Interdisciplinario de Ciencia, Sonido y Música (EICSM)” en el Centro de Ciencias de la Complejidad de la Universidad Nacional Autónoma de México (Gasca Torres, 2020), diálogos contemporáneos que evidencian el recorrido que han llevado ambos rubros desde la antigüedad hasta nuestros días. Sin embargo, la investigación académica en el campo de las artes aún es relativamente nueva y escasa en comparación con otros campos de estudio. A menudo, los trabajos académicos en artes no son considerados como referentes de investigación científica, a menos que se establezca explícitamente lo contrario en un artículo o documento. Esto plantea interrogantes sobre la legitimación y el manejo del discurso en este ámbito.

En la actualidad ha cambiado esta percepción, el de la investigación artística como una actividad plena y legítimamente científica desde un sentido creativo-performativo, a diferencia de lo que se ha considerado como “ciencia” en su sentido estricto (anteponiendo lo objetivo y lo empírico para consolidarse como tal), cosa que el arte no podría haber ofrecido (Zaldívar García, 2008, pág. 60).

El arte y la investigación tienen la capacidad de generar diferentes enfoques y preguntas, dependiendo de cómo se entrelacen. Por ejemplo, la combinación de arte e investigación, el enfoque de investigación aplicado a las artes o viceversa. Se

plantea la posibilidad de investigar el arte en sí mismo o de utilizar elementos de ambas disciplinas para generar nuevos paradigmas, es un avance continuo que con el paso del tiempo se habrá transformado en diversas formas de construir conocimiento y generar sensaciones. Steyerl (citado en López-Cano & San Cristóbal Opazo, 2014, pág. 30) lo señala de la siguiente manera “la investigación artística parece estar condenada a ser ‘una de esas múltiples prácticas que se definen por su indefinición’ que yacen en un ‘estado de fluctuación permanente, carentes de coherencia e identidad’”. El cruce entre arte e investigación plantea preguntas sin respuestas definitivas. A pesar de ello, la producción de obra y de literatura sobre el tema continúa creciendo. La investigación artística, en constante cambio, genera nuevas perspectivas, expandiendo los límites de este encuentro entre la academia y las artes.

En el ámbito de la investigación en artes, se busca constantemente justificar su validez y legitimidad. A través de la investicreación, encuentra un espacio para indagar nuevas formas de expresión y generación de conocimiento que trascienda los límites convencionales de la academia. Esto se asemeja a las obras de arte contemporáneas y posmodernas, donde la pieza artística se centra más en la idea abstracta que en la representación tangible, en términos de su fundamentación. Ambos campos, la producción y la investigación artística, comparten la búsqueda de sentido y reconocimiento en el mundo inteligible en el que vivimos. Es así, incluso también, que:

Argumentar que la creación artística es secreta y misteriosa, invalidaría su presencia en las universidades, pero explicarla solamente a partir de los procedimientos validados por la investigación científica, implicaría casi la muerte de la práctica artística en el contexto universitario. En este sentido es preferible referirnos a la investigación académica, en donde cabría la científica y la artística, además de otras posibilidades. (Parga Parga, 2018, pág. 14)

Considerando este entendimiento sobre la validación del trabajo del artista/investigador, sería congruente delegar los procesos a la metodología y la experiencia de cada individuo. La metodología proporciona un fundamento sólido, en este caso, a través de la investicreación, y la experiencia se basa en la especialización en disciplinas artísticas y sus procesos creativos. Esto se debe hacer sin perder de vista la necesidad de legitimación académica. Por lo tanto, la elaboración de un proyecto/producto es hasta cierto punto relativa, ya que debe cumplir con los lineamientos establecidos por cada programa universitario. Es fundamental contar con un marco regulatorio y un protocolo riguroso que justifiquen y respalden de manera sólida lo que se desea lograr, así como encontrar las herramientas adecuadas para integrar y defender el trabajo frente a la crítica objetiva. En este sentido, el objetivo principal es crear a partir de la investigación.

Finalmente, para cerrar este apartado sobre la visión de la investigación y las artes, Zaldívar deja en claro que el objeto artístico no es central en la investigación ni cualquier documento que lo explique, ni mencionar al creador en sí mismo o al público que vaya dirigido y mucho menos las consecuencias de éste, sino que su punto de interés es el propio proceso de creación (citado en López-Cano & San Cristóbal Opazo, 2014, pág. 42), por lo que “es necesario desarrollar métodos de registro del trabajo artístico propio y fomentar la reflexión continua sobre ellos” (citado en López-Cano & San Cristóbal Opazo, 2014, pág. 45), los cuales fueron ampliamente explorados y se encuentran descritos en el cuerpo de este documento, especialmente en el apartado de metodología junto con la de creación artística.

5.2 Técnicas de investigación

A continuación, se describirán las técnicas y herramientas utilizadas para recopilar información en el desarrollo de la obra cinematográfica. Al final, se proporcionará un cuadro detallando cómo se integraron estos recursos en el proceso creativo e investigativo.

Observación participativa. Uno de los procedimientos más utilizados en la investigación de carácter cualitativo por el simple hecho de incluir la observación. Se distingue y caracteriza por su naturaleza de la participación otorgándole al investigador distintos roles que puede llegar a asumir como observador el cual requiere el "dominio de una serie de habilidades sociales a las que deben sumarse las propias" (Rodríguez Gómez, Gil, & García, 1999, pág. 165). Quesedo y Castaño en su artículo "Introducción a la metodología de investigación cualitativa" (2002, pág. 20) destaca la observación participante por sus siguientes características:

- 1) La presencia prolongada del investigador en determinados espacios y momentos en el lugar en el que se producen ciertos acontecimientos, procesos, conductas (...) de forma constante.
- 2) Que haya una interacción social entre el investigador y los participantes en el contexto de estos.
- 3) Recoger datos de un modo sistemático y no intrusivo.

Estudio de caso. Comprendido también como un método de aprendizaje que se desprende de una muestra compleja la cuál es considerada como un todo en su contexto y que además se basa en la comprensión en conjunto -lo que lo hace holístico- y que parte de una descripción muy detallada. Su implementación en una investigación dentro de las ciencias sociales la entiende como una investigación empírica de un fenómeno particular contraponiéndolo con su propio contexto (Yin en Escudero Macluf, Delfín Beltrán, & Gutiérrez González, 2008, pág. 8)

Pese a que su aplicación dentro de una investigación académica representa un reto para los investigadores por su complejidad en el diseño, sustracción, presentación y análisis de la información en la elaboración de reportes, el estudio de caso se ha utilizado en distintas situaciones donde ha contribuido a generar conocimiento del fenómeno estudiado sea individual o grupal (Escudero Macluf, Delfín Beltrán, & Gutiérrez González, 2008, pág. 8).

El estudio de caso es una herramienta bastante útil pues al integrar una situación o evento de manera holística permite al investigador tener un abanico amplio de posibilidades desde dónde entender el fenómeno que se estudia (Escudero Macluf, Delfín Beltrán, & Gutiérrez González, 2008, pág. 10).

Entrevista a profundidad. Por lo general se entiende por la entrevista como un ejercicio unidireccional donde existe un entrevistado y un entrevistador donde se busca capturar información de manera específica. Sin embargo, al pensar en la entrevista cualitativas estamos ante una actividad flexible y dinámica, que no necesariamente poseen una estructura estandarizada y que son abiertas (Quecedo & Castaño, 2002, pág. 23).

En el encuentro entre el investigador y el entrevistado está de por medio la comprensión de las perspectivas que poseen los informantes donde a través de sus experiencias o situaciones de vida se recaba la información. La entrevista a profundidad se emplea para conocer a los informantes por sus historias de vida en la que el investigador invita o propicia el relato de las experiencias (Quecedo & Castaño, 2002, pág. 23).

Entre los tipos de entrevistas podemos encontrar los que están orientadas a proporcionar un amplio margen con respecto al contexto de una situación o de la persona misma –apoyándose de igual manera en el estudio de caso-. Pese a que puede ser utilizado para entrevistar a aun amplio grupo de personas en poco

tiempo, para este trabajo únicamente se recurrió a ellos para complementar la interacción social propiciada por las visitas a los lugares de interés donde lo importante es reconocer a través del informante aquellos significados, perspectivas y definiciones se encuentran en sus pensamientos y palabras, dicho de otra manera en el modo de ver y experimentar el mundo (Quecedo & Castaño, 2002, pág. 23).

Diario de campo. También conocido como bitácora o cuaderno de campo es un instrumento para poder sistematizar la información recuperada día a día al involucrarnos de manera personal en el proceso de investigación. En palabras de Bonilla y Rodríguez:

el diario de campo debe permitirle al investigador un monitoreo permanente del proceso de observación. Puede ser especialmente útil [...] al investigador en él se toma nota de aspectos que considere importantes para organizar, analizar e interpretar la información que está recogiendo (en Martínez R., 2019, pág. 77).

Para fines de este proyecto se hizo un diario de campo digital, donde los apuntes de cada visita de campo están descritos de manera detallada en una página web conocida como Google Sites, de la empresa digital Google.

Otras de las bondades de esta técnica es que permite recabar la información de fuentes primaria ya que la información teórica pasa a ser segundo plano. Además, dichos datos no se quedan meramente en la descripción, sino que trasciende al análisis (Martínez R., 2019, pág. 77).

Dentro de las características del diario de campo podemos encontrar la descripción, la argumentación y la interpretación de los datos adquiridos. La descripción se basa en precisar de la forma más objetiva posible lo que sucede en el contexto donde se desarrolla la acción -muchas veces entendida como un problema, pero que no aplica para este trabajo-, centrándose en describir eventos sustanciales

para la investigación sin centrarse en factores superficiales que no permiten apreciar la tridimensionalidad de lo que acontece. Por consiguiente, con el fin de profundizar en las relaciones y situaciones apuntaladas en la descripción, la argumentación nos pide relacionar la teoría con lo observado, de esta manera comprendemos cómo funcionan los elementos que están dentro del “problema” u objeto de estudio. Finalmente, en la interpretación se hace énfasis en la comprensión de la información a través del tamiz de nuestro juicio como espectadores ya que después de haberlo argumentado desde la teoría queda mezclarlo con la experiencia vivida para comprender lo que sucede (Martínez R., 2019, pág. 77).

Registro fotográfico. El uso de la fotografía se ha extendido más allá de plasmar imágenes ya sea a través de un proceso químico o digital, ya sea con un fin artístico o práctico, ya que, con la democratización de la información y el alcance de las nuevas tecnologías, como herramienta, puede estar al alcance de un gran número de personas.

El uso de la fotografía en la investigación permite observar, analizar e incluso teorizar sobre la realidad social, las imágenes se convierten en información obtenida que nos ayuda a contextualizar y profundizar a través del registro de lo observado. Y si bien una fotografía no es una prueba establece una relación entre lo que es fotografiado y quien fotografía generando así una huella (Bonetto, 2016, pág. 74).

Las imágenes generadas por la fotografía son consideradas como datos, los cuales poseen tres características: como respaldo de información existente, como recolección de información, y como resultado de la investigación (Bonetto, 2016, pág. 74). La fotografía como dato nos presenta el contexto en el que se desenvuelve la vida social donde el investigador se ha involucrado de igual manera contribuye a comprender desde una visión más profunda el comportamiento y las normas culturales, es por ello que en los trabajos etnográficos se utilice a la fotografía como documento y medio de estudio o de representación (Bonetto, 2016, pág. 74).

La fotografía se emplea como una poderosa herramienta de observación de la realidad, proporcionando datos visuales relevantes para el análisis contextual. En este proyecto, la fotografía desempeñará un papel clave al generar evidencias y referencias visuales para construir la ambientación ficticia de la obra cinematográfica

| | Discapacidad auditiva | Duelo en infancia | Cultura rural de Yucatán |
|---------------------------|-----------------------|-------------------|--------------------------|
| Observación participativa | X | | |
| Estudio de caso | | X | |
| Entrevista a profundidad | X | X | X |
| Diario de campo | X | X | X |
| Registro fotográfico | | | X |

Tabla 1. Tabla referencial de cómo serán implementadas las técnicas y herramientas

Durante las visitas a la comunidad de Chicán, Yucatán, se implementó la técnica de observación participante, centrándose especialmente en el acercamiento a la familia Collí Ucán. Para el estudio de caso, se realizó un seguimiento y se llevaron a cabo sesiones con E.G., quien compartió su experiencia de duelo personal. La entrevista a profundidad fue una herramienta clave en todas las exploraciones de campo, permitiendo obtener de primera mano las experiencias de los sujetos en relación a los temas de interés de la obra y su conexión con la historia. El diario de campo se utilizó como fuente para registrar en el tiempo los avances y detalles relevantes que podrían pasar desapercibidos, brindando la posibilidad de volver a consultar la información. Asimismo, se hizo uso de un registro fotográfico que, además de cumplir una función documental similar al diario de campo, también posee un valor artístico, ya que se capturaron paisajes, flora, fauna y arquitectura de los municipios y comunidades del interior del Estado. Esto se realizó con el objetivo de contar con referencias visuales para el diseño de producción del proyecto y como recurso de scouting.

VI. PROCESO CREATIVO DE LA OBRA

El nombre de la película es “Ek & Neek: Semilla Astral”. Relata la historia de Ek¹⁹ y Neek²⁰ dos hermanos, de 12 y 7 años, quienes viven en una pequeña comunidad ficticia al interior de la península de Yucatán. Neek, el protagonista, es un niño sordo que debe sobrellevar el proceso de duelo tras la pérdida de Ek al salvarle la vida.

La historia centra su atención en la evolución del personaje principal que transita por diferentes estados de ánimo relacionados con el proceso del duelo: negación, ira, negociación, depresión y aceptación siendo cada uno de estos una especie de acto entre las escenas, encaminando un final donde convergen distintas ideas planteadas durante la narración.

La idea de la cual se desarrolla el cortometraje se desprende de un microcuento que escribí en el 2015 bajo el título de “Semilla Astral”, publicado el 10 de junio de 2015 en mi blog personal “Destrucción social de la realidad”. A continuación, el microcuento:

“Cada una de las madrugadas, posterior a la muerte de su hermano mayor, Santiago iba al lugar favorito de ambos, a un cerro lejano donde miraban el campo con la frescura de la noche. Ahí en soledad con el corazón hinchado y los ojos palpitantes deseosos de regresarlo a la vida, contempló la caída de un meteorito a sus pies.

Ignoto del ser cósmico, le hizo un lugar junto él, debajo de la roja tierra. A los días un árbol frondoso y esbelto abría sus flores nocturnas cuyo destello iluminaba con cálida aura.

Santiago sabía que aquel sentimiento que lo invadía no sería para siempre, así como lo fue el de la tristeza.”

¹⁹ Estrella en lengua maya.

²⁰ Semilla en lengua maya.

Más adelante en el tiempo decidí hacerlo proyecto para participar en una convocatoria del FONCA²¹ el cual no fue seleccionado en la edición del 2019. Más tarde en el 2020 me postulo a la Maestría en arte de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en la línea de creación de obra con un anteproyecto enfocado al desarrollo de un guion cinematográfico para la realización de una carpeta de producción con la finalidad de generar una investigación profesionalizante para su preproducción.

El proceso de investigación y de creación que sigue este producto cinematográfico como Carpeta de Producción para cortometraje de animación se vale de las distintas características que conlleva una investigación académica y la creación cinematográfica. Se elabora un anteproyecto integrando cada uno de los elementos principales de una investigación, asimismo se incorporan conceptos teóricos y metodológicos tanto para comprender la propuesta artística como para realizarla. La fundamentación teórica marca la pauta de lectura, desde qué perspectiva se desarrolló el guion del cortometraje, cuáles son sus temas principales y cómo se integran en una carpeta de producción. Se determina a la investicreación como la metodología a seguir para justificar la flexibilidad de la investigación y ponderar al proceso creativo, así como la implementación de diversas técnicas y herramientas para explorar dichos temas eje de la obra. Finalmente, se sintetiza todo lo anterior en la realización de una obra cinematográfica a manera de carpeta de producción.

La implementación de la teoría de las representaciones sociales entendidas desde la cinematografía es el espacio en el que se enmarca la realización del guion de esta obra puesto que permite comprender qué significa representar en el cine, cuáles son sus alcances y limitaciones.

²¹ Fondo Nacional para la Cultura y las Artes, organismo público mexicano que forma parte de Secretaría de Cultura cuyo fin es apoyar la creación y producción artística, y cultural, de calidad (Secretaría de la Cultura, 2016).

La sustancia de la obra que funge como eje temático es la discapacidad, el duelo y la cultura rural en Yucatán vistas a través del tamiz de las representaciones cinematográficas. Una vez identificados como piedras angulares para la historia inicia un proceso de investigación, conceptualización y desarrollo para reconocerlos, interpretarlos e integrarlos en la obra. A continuación, un recorrido sobre el proceso creativo de la realización de este proyecto en cada una de estas fases.

6.1 Exploración de campo y aplicaciones de los elementos del eje temático

Se lleva a cabo una exploración de campo, donde se recurre a fuentes de primera mano, como agentes sociales involucrados en los temas tratados, empleando diversas técnicas y herramientas de investigación. Durante el proceso de investigación, se realizaron múltiples aproximaciones a la exploración de campo, totalizando un tiempo de 120 horas distribuidas en un periodo de cuatro meses. Estas actividades han contribuido a obtener una comprensión más precisa, enriquecida por la revisión de la literatura relevante. Este apartado se encuentra estrechamente vinculado con el capítulo de fundamentación teórica, ya que retoma los fundamentos conceptuales en función de la literatura utilizada en cada una de las acepciones abordadas.

De manera paralela, la investigación de los temas se intelectualiza para conceptualizar y traducir al lenguaje cinematográfico desde la elaboración del guion con su respectiva metodología de creación en un ir y venir entre un proceso y otro hasta el desarrollo de la carpeta de producción.

Cada una de estas intervenciones en la investigación fueron registradas detalladamente como parte de la exploración de campo consideradas como fuentes principales de los temas a tratar. Las capturas de estos datos se encuentran en un apartado en los anexos con acceso a una página web desde una liga o un código QR.

6.1.1 *Discapacidad auditiva*

Para la recuperación de información en este rubro de la investigación de campo se implementaron las técnicas y herramientas de: observación participativa, entrevista a profundidad, diario de campo y registro fotográfico. En seguida una descripción amplia de cada una de las intervenciones realizadas y sus subtemas.

CHICÁN. En este pequeño poblado un gran porcentaje de la población es sorda y se comunican a través de la lengua de señas mayas, el propósito fue acercarse a las familias y tras este acercamiento lograr recopilar referencias visuales de su vida diaria para que así el proyecto pudiera nutrirse y adquirir una dimensión crítica y empática sobre el tema. Durante mi estancia mantuve comunicación con la familia Collí Ucán quien me recibió y con quien mantuve relación en mis visitas en las que me compartieron sus experiencias además de que me asesoraron con dudas referentes al desarrollo de la creación de la ficción de la cotidianidad de la obra.

TOTUS. Es una consultora especializada en asesoramiento y orientación sobre cultura de discapacidad. Durante mi estancia en esta asociación tuve diversas asesorías enfocadas a la orientación sobre la cultura de la discapacidad, sobre temas de accesibilidad y sensibilización. También recibí capacitación sobre discapacidad auditiva, así como asesorías enfocadas a la revisión de mis avances de guion para el proyecto cinematográfico.

LENGUA DE SEÑAS MEXICANA. De manera intermitente me inscribí a tres cursos de LSM en un periodo de un año. El primer curso que tomé fue por parte de la ENES²² Yucatán, el curso estuvo a cargo por la ASEY²³ A.C., el segundo estuvo a cargo de la UAA, impartido por Fernando García Ledesma, finalmente de manera particular el último curso que tomé fue de nivel medio cuyo responsable fue Nathy

²² Escuela Nacional de Estudios Superiores

²³ Asociación para Sordos del Estado de Yucatán

Loria. Lamentablemente a falta de conocer gente señantes únicamente pude poner en práctica la lengua de manera personal y durante los cursos.

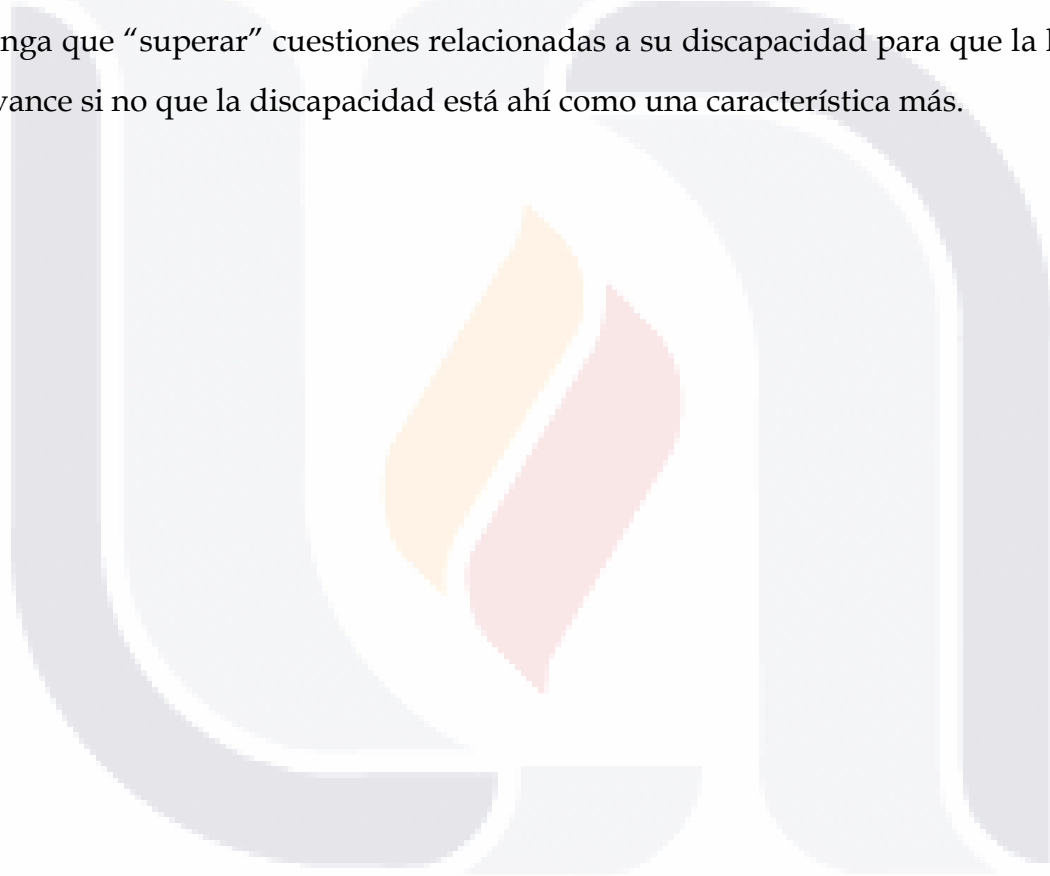
Hablar de discapacidad es hablar también de comunicación, accesibilidad, concientización y de realidades sociales que muchas veces no alcanzan a percibir las demás personas. Tener un personaje protagonista con discapacidad auditiva inmediatamente toma la atención de los personajes puesto que no es una práctica común, el interés que surge hacia el personaje es comprender cuáles serán los obstáculos que presentará la historia y cómo los va a resolver, sin embargo, los obstáculos presentados en el guion son de otra índole.

Visto desde la cinematografía el hecho de que haya un personaje con esta discapacidad al buscar generar empatía con el espectador es necesario involucrarlo en su subjetividad, es decir la condición debe poder atravesar la pantalla y ser percibida. El cine es la conjunción de la imagen con el sonido. El sonido también es protagonista en las narrativas audiovisuales, para este proyecto representa un reto sonoro recrear no sólo los ambientes de cada escenario en cuestión sino también de lograr verosimilitud en la escucha del Neek, el protagonista. Es por ello que fue importante conocer de qué manera están clasificados los problemas de audición, cómo se originan cómo afecta a la percepción de la realidad de quien posee esta condición. Al hablar de subjetividad a través del sonido irremediamente estamos hablando que también la imagen será afectada puesto que forman parte de lo mismo, y que también refiere a la percepción de la realidad de nuestro personaje.

Para generar una representación muy cercana a la realidad hubo detrás un trabajo profundo de investigación que involucró un trabajo de responsabilidad y respeto en el proceso de aprendizaje y de enseñanza, a la hora de plasmarlo en papel. Neek es una representación cinematográfica de un niño sordo, su forma de expresarse ante distintas situaciones y la toma de sus decisiones en acciones fueron pensadas desde estos conocimientos que fueron adquiridos en el proceso. Neek también conoce la lengua de señas, que, si bien existen comunidades indígenas que

la usan y la han adaptado según los pueblos originarios, como la comunidad de Chicán, en esta ocasión se implementará la lengua de señas mexicana puesto que es la lengua de este tipo más hablada en el país, lo que propiciará un mayor alcance de la historia a los espectadores, sin embargo, habrá un texto descriptivo en el cortometraje que haga mención de la existencia del maya-yucateco signado.

Finalmente, la obra presentada nos habla sobre el cuidado, es así que la condición del personaje no es un pretexto meramente narrativo, es decir en la que tenga que “superar” cuestiones relacionadas a su discapacidad para que la historia avance si no que la discapacidad está ahí como una característica más.



6.1.2 *Duelo*

Para la recuperación de información en este rubro de la investigación de campo se implementaron las técnicas y herramientas de: estudio de caso, entrevista a profundidad y diario de campo. En seguida una descripción amplia de la intervención realizada.

EMILIA GALVEZ. Tras el fallecimiento de un familiar de su progenie Emilia dedica gran parte de su vida a la divulgación y enseñanza en temas de tanatología dirigido a madres que hayan perdido a algún hijo o hija. Durante este tiempo me orientó acerca del tema del duelo relacionado con los estados emocionales de Elizabeth Kübler-Ross y de la vivencia personal, así como asesorarme en la construcción del duelo en la estructura narrativa de la ficción.

Asumiendo que el duelo puede entenderse como cinco etapas emocionales como lo describe Elisabeth Kübler-Ross, se tomaron como referencia para integrarlas de dos maneras distintas en el proyecto. Primero, se consideró como una guía narrativa en la que a partir del fallecimiento del personaje Neek, cada escena se desarrolló pensando en que corresponda a una fase del proceso, segundo, cada fase según la escena la que corresponda posee un concepto artístico²⁴ pensado en ello, en la que la imagen y el sonido se inclinen en generar estas emociones. A continuación, cada una de las fases y las escenas a las que pertenezca²⁵ en el guion.

Negación.

Escenas: 13, 14, 23, 28, 31.

Ira

Escenas: 16, 17, 31.

Negociación

²⁴ Detallado en la carpeta de producción en los apartados: Planteamiento cinematográfico (pág. 63); propuesta de arte (pág. 66); y de Carpeta de arte (pág.67).

²⁵ Neek fallece en la escena 12.

Escenas: 19, 20, 31.

Depresión

Escenas: 15, 18, 21, 22, 26, 31, 32.

Aceptación

Escenas: 24, 25, 27, 28, 29, 30, 33.

Para realizar esta categorización, se tomó en cuenta la literatura de Elisabeth Kübler-Ross y el estudio de caso de Emilia Galvez, tanatóloga y doliente, cuya experiencia contribuyó a detallar cada escena del guion.

La muerte de Ek es el primer plot, un cambio en la cotidianidad para el personaje principal, lo poco que conoce del mundo a su temprana edad y con su condición. Estas fases son representadas en la historia de distintas maneras siendo cada uno un pasaje o escena de la trama. Conforme avanza la historia, Neek va retomando poco a poco su interés por las actividades cotidianas y su relación con la familia también comienza a mejorar. Cerca del final de la historia el personaje recae por momentos, pero al mismo tiempo se va fortaleciendo. En la última escena, Neek y su madre se recuestan en el árbol que inició siendo una semilla. Se siente en paz consigo mismo y con su hermano, una manifestación de la aceptación.

6.1.3 *Cultura rural de Yucatán*

Para la recuperación de información en este rubro de la investigación de campo se implementaron las técnicas y herramientas de: entrevista a profundidad, diario de campo y registro fotográfico. En seguida una descripción amplia de la intervención realizada.

Al interior del Estado en la Península existen diversas comunidades con características similares que comparten la cultura maya-yucateca. Durante el periodo de exploración en campo la mayoría de los viajes que realicé a las comunidades fueron registrados en fotografía y vídeo. Particularmente en el poblado de Chicán donde también se trabajó el tema de discapacidad se hizo un levantamiento audiovisual amplio.

Entre otras comunidades que se visitaron se encuentran: Maní, Huechén Balam, Mucuyché, Oxkutzcab, Kinil, Maxcanú, Chumayel, Abalá, entre otros. Algunos de estos registros los realicé incluso antes de comenzar este proyecto a profundidad.

La película está ambientada en una comunidad maya ficticia basada de otras dentro del Estado de Yucatán, esto es importante porque se recurre a elementos naturales y culturales únicos de la región por lo que es sustancial para contar la historia, fuente principal para desarrollar esta obra.

Los elementos que están presentes son: los nombres de los protagonistas, la cotidianidad en las comunidades, las costumbres y tradiciones, los insectos y animales que están presentes, las formaciones naturales, la mitología, el idioma. A continuación, un desglose más profundo en relación a estos elementos.

Los nombres de los protagonistas, que además son hermanos, son un juego de palabras (en la lengua maya), no sólo porque fonéticamente suenan similares si no porque refieren a características de los personajes. Ek significar "estrella", hace alusión a los astros y al meteorito ya que al sacrificarse por su hermano es recordado por su demostración de afecto en el montículo en el que habla de las estrellas,

además de que también el cielo es una forma de analogía del lugar a donde van las personas queridas al morir. Neek significa “semilla”, además de que su familia se dedica a la siembra la trama de su historia está estrechamente vinculada con su crecimiento personal como si fuera una planta, esta es la similitud que aguarda con el cuidado que le dedica a la planta que crece de una semilla que fue caída del cielo. En el caso del nombre de la madre, Yoli –que es una forma del diminutivo de Yolanda-, se escogió este nombre ya que en los municipios y sus alrededores es bastante común escuchar nombres con fonaciones acompañadas con las letras “y” como Suleymi, Yamili, Leidy, Yarely, Yuleimi, entre otros, sin embargo, el nombre del personaje no aparece en la historia como tal sino como mero referente.

La cotidianidad de las comunidades posee rasgos compartidos como lo son la distribución de las casas, las calles, la vestimenta, las actividades que se realizan como los oficios, los juegos o incluso la manera de expresarse a través de su lengua materna, todas estas son características únicas de la región. La distribución de las casas permite que la siembra de traspatio sea común en cada hogar, que exista una zona destinada al ganado y que incluso haya pozo en los terrenos. La forma ovalada de las casas se le conoce como absidial, son piezas versátiles que pueden fungir tanto como habitación, comedor o cocina. La manera en la que las calles están acomodadas permite que el tráfico principal sea el de los transeúntes pese a que pudiera atravesarse uno que otro vehículo que por lo general serán motocicletas o triciclos de las personas que se dedican al transporte público, la caza, la venta, a la agricultura, por lo que la afluencia de los niños es bastante común pues emplean las calles como campo para jugar.

Se sabe por lo general que las raíces de las costumbres y las tradiciones yucatecas se apegan más en las comunidades que en las ciudades, por lo que puede haber alguna variación en la descripción de las actividades en el cortometraje que estén referenciadas directamente de la experiencia vivida en la ruralidad. Por ejemplo, se acostumbra en los patios de las casas a que las familias tengan árboles

frutales como tamarindo, naranja agria, limones, así como plantación de albahaca, cebollín, cebolla, perejil, orégano, apio o lechuga, entre otras. También, en los patios suele haber animales de engorda como pollos, cerdos, pavos, así como ovejas o cabras en menor medida. La comida en la región responde de manera particular a lo que se puede sembrar, cosechar y criar, los platillos yucatecos son reconocidos en el país por su variedad y sabor peculiar. Una tradición que fue heredada de los mayas es el Hannal Pixán o comida de las ánimas, la cual también se entiende como una variación del día de los muertos, por lo que al fallecimiento de un ser querido cuestiones como colocar un altar o velar a los muertos tienen sus cuidados en esta celebración como por ejemplo no colocar ni ofrendas ni fotografía el mismo año que la persona ha fallecido, o la preparación del pib que significa “que se debe enterrar” una comida especial. Entre las costumbres que se practican presentes en la película serían comer Xec “ensalada” de frutas, beber agua en un calabazo a manera de cantimplora, dormir en hamacas, jugar kimbomba.

Las ambientaciones de los escenarios forman parte del estilo visual que tendrá la animación ya que estarían conformados por flora y fauna autóctona de la región. Los animales que aparecen en la historia, así como los insectos no sólo están para crear un ambiente realista, sino que tienen un significado en la narrativa, un peso simbólico. A continuación, un listado de la fauna, escenas en las que aparecen, su significado y su aportación narrativa.

Maquech / Escarabajo

Escenas: 2,19.

Significado: Escarabajo sin alas.

Aportación narrativa: este insecto aparece al inicio de la historia, come el tallo de la planta de Neek la cual ya está muerta, nuevamente aparece más adelante para reafirmar esta acción. Es muy conocido en la zona pues es utilizado como joyería exotizándolo con adornos para fungir como un broche. Cuenta con su leyenda propia asociada al amor.

Tolok / Iguana

Escenas: 2

Significado: Iguana.

Aportación narrativa: presente en otros momentos referentes a lo que sucede en el monte puesto que es un animal muy común en el paisaje natural de la península.

Xmajaná / Mariposa

Escenas: 3

Significado: Morador de casa ajena.

Aportación narrativa: es conocida la leyenda de que esta mariposa al posarse en la entrada de las casas presagia la muerte. Neek la mira en el árbol de mandarina el cual es una referencia a su hermano quien fallece escenas más adelante.

Toh / Ave

Escenas: 7, 8, 18

Significado: Reloj.

Aportación narrativa: vinculado con la humildad y la solidaridad, esta ave orienta a Neek para encontrar el montículo que lo lleva al cenote, su habitad natural.

Sotz / Murciélago

Escenas: 9, 20

Significado: Iguana.

Aportación narrativa: ambienta el interior del cenote en el montículo.

Cocay / Luciérnaga

Escenas: 13, 32

Significado: Luciérnaga.

Aportación narrativa: manifiestan un camino de luz para guiar a Neek, este animal tiene una leyenda maya donde al encontrar una piedra mágica es recompensado con su bioluminiscencia, es vinculado con la búsqueda

Turix / Libélula

Escenas: 19

Significado: Libélula

Aportación narrativa: se posa sobre el calabazo de Ek guiando la mirada de Neek hasta que divisa el meteorito. Insecto del cual se dice que cuando entra a tu casa es porque tendrás una visita importante o alguien te vendrá a ver.

X'kau / Ave

Escenas:

Significado: Tordo

Aportación narrativa: causan confusión e intriga al personaje principal durante lapso de temor. Es un ave que por las tardes se posan en los árboles en grupos y graznan de manera muy peculiar al atardecer.

Lula / Cabra

Escenas: 6, 7, 10, 11 y 12

Significado: personaje de la historia.

Aportación narrativa: personaje detonador de la trama. Si bien no es un animal común en la región se recurrió a una cabra por su significado ambivalente entre la paz, lo bondadoso y lo oculto o temible.

La cultura maya está impregnada de elementos mitológicos. Sus antiguas leyendas y deidades han dejado una profunda huella en la cosmovisión de su pueblo. Algunas de estas leyendas están implícitas en la película, como las que involucran a los animales mencionados anteriormente. Además, existen creencias relacionadas con la selva y el monte, como se representa en la escena 8 cuando Ek pide permiso para pasar. Esta práctica forma parte de una tradición regional basada en el gesto de respeto hacia los espíritus y seres sobrenaturales, como los aluxes, que se cree que habitan en el monte y lo protegen. Adentrarse en estas áreas sin su consentimiento se considera peligroso. Otro elemento presente es el *sacbé*, conocido como “camino blanco” en la cultura maya, estructuras elevadas que conectaban las

ciudades de la antigüedad. En el cortometraje aparecen en las escenas 8, 13, 33 y representan el camino a seguir para llegar el montículo, el cual también tiene un fuerte vínculo con la cosmovisión maya. Estos caminos blancos eran utilizados en ceremonias y rituales, incluyendo aquellos relacionados con la veneración de los ancestros y los muertos. A través de sus mitos, la cultura maya nos invita a explorar los misterios de la existencia y a conectar con la naturaleza.

La formación natural más importante, clave de la historia, es el cenote. El cenote está asociado al pozo donde cae el personaje de Ek puesto que también son pozos naturales, por otra parte, están vinculados a los ciclos de la vida y la muerte, así como a portales a otros mundos. Es gracias a esta dolina que permite la existencia de la elevación del montículo, el lugar secreto de Ek que le enseña a Neek y donde le hace el regalo de la maceta con la planta, desde donde pueden ver el pueblo a la distancia y las estrellas.

Yucatán tiene elementos muy característicos de la zona que lo diferencia de otros lugares del país, como lo es sus cielos despejados y nubes pomposas, la selva plana, la planicie, la cercanía con el manto freático, los cenotes, los animales. La naturaleza es un elemento que se relaciona profundamente con el diseño de producción de la mayor parte del corto.

6.2 La carpeta de producción (bitácora de acción sobre la propuesta creativa)

El guion es el punto de partida para la elaboración de la carpeta de producción, al concluirse se desglosa de manera técnica para complementar cada uno de los apartados que éste conlleva para su desarrollo con el debido cuidado apegándose a los objetivos del proyecto.

Una vez terminado el guion se hizo una revisión general del contenido que debe llevar una carpeta de producción de animación, en especial pensando en que pueda ser postulada en alguna convocatoria para recibir apoyo financiero para su realización. Las tres referencias principales fueron: lo descrito en el *Manual Básico de Producción Cinematográfica*, la última convocatoria de apoyo a cortometrajes animados emitidos por el IMCINE hasta el 2021 y el asesoramiento de profesionales en el área.

6.2.1 Ficha técnica

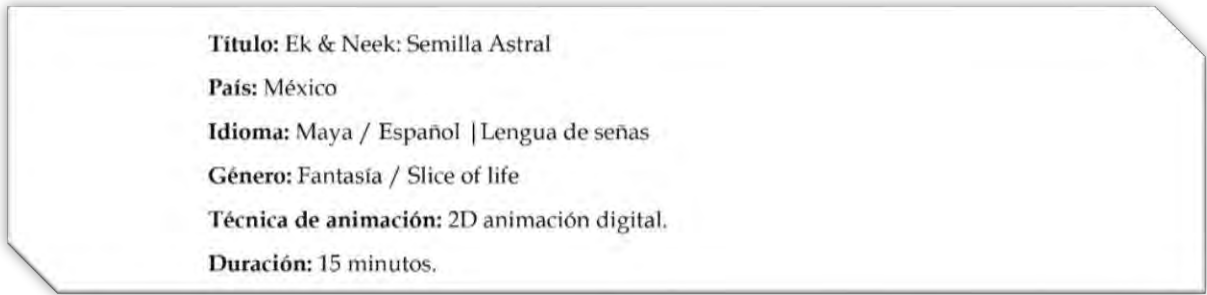


Figura 1 . Imagen ilustrativa de la ficha técnica

Hacer la descripción de la ficha técnica también sirvió como ejercicio de identificación de la obra puesto que definir el género, la técnica de animación e incluso la duración mientras iba desarrollando a la par el guion fungió como un elemento más de reconocimiento.

6.2.2 Tagline

Si bien el tagline es utilizado para promocionar una obra terminada como posters, el tráiler o anuncios para su publicidad, ha servido como un ejercicio para el desarrollo de la historia en el que en una sola frase pudiera condensar dicha información para que sea atractiva e interesante y que al mismo tiempo proporcione información de la película.

6.2.3 Logline

El logline es una forma contundente de sintetizar la trama principal de la historia en pocas palabras, la sustancia. En él se incluyen los tres temas abordados en esta investigación, los personajes principales, así como el plot point y el desenlace. Para escribir el logline, me basé principalmente en la sinopsis corta e intercambié el orden de las oraciones para crear nuevos significados.

6.2.4 Premisa

Como se mencionó con anterioridad, la premisa fue el aspecto más complejo de realizar. Estaba consciente de que este factor debería englobar toda la esencia de la

historia en una sola frase, al mismo tiempo que pudiera aplicarla a cada aspecto de los personajes y las escenas en sí.

6.2.5 *Sinopsis*

En la cima del montículo está la abertura de un cenote el cual en su interior observan pájaros tho. Más adelante está el borde del montículo desde donde se mira el pueblo más cercano. Mientras comen, Ek le habla a Neek del cielo y de la tierra. Al atardecer Ek le regala una nueva planta con una maceta que tiene dibujados sus rostros. En el cielo una estrella se mira más brillante.

Figura 2. Imagen ilustrativa de la sinopsis

La sinopsis argumental inicialmente fue escrita como una lluvia de ideas para generar plots con base en los temas deseados. Se hizo en dos ocasiones: la primera para establecer acciones de los personajes como impulsores de la historia -tomas de decisiones-, aunque algunas exploraciones no se incluyeron en la versión final; la segunda, se escribió basándose en la última versión de la escaleta. Por otro lado, la sinopsis corta es una síntesis de la trama, abstrayendo los plots más relevantes en orden cronológico.

6.2.6 *Escaleta*

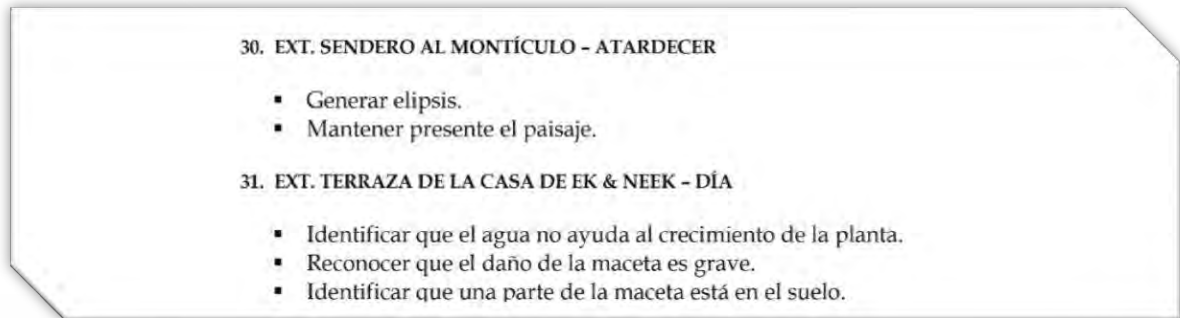


Figura 3. Imagen ilustrativa de la escaleta

Para desarrollar la escaleta comencé basándome en la sinopsis argumental, la cual desglosé en secuencias y luego en escenas, enumerándolos de tal manera mantuviera un orden claro. A continuación, subdividí cada escena en acciones específicas, detallando los momentos clave y las interacciones entre los personajes.

Para asegurar la coherencia narrativa, utilicé los objetivos de cada escena como un filtro, seleccionando las acciones más relevantes que permitieran vincular todas las escenas de manera fluida. Además, tuve presente la importancia de estructurar cada escena con un inicio, un desarrollo y un desenlace que permitiera dar pie a la escena siguiente, creando así un ritmo narrativo que mantuviera el interés del espectador a lo largo de la historia.

fundamento teórico del proyecto y no contaba con alguna intervención de campo, más bien fue un primer acercamiento.

El argumento se dividió en escenas para reconocer cada uno de los plots más importantes. Inmediatamente se generaron diferentes tipos de escaleta que permitieran tener una visión simplificada de las acciones y un aproximado de número de escenas. La primera contó con encabezados generales y posibles acciones que los personajes desempeñarían, en este punto se visualizaron 16 escenas, luego se hizo una versión en la que se describió la escena además de ir acompañada del objetivo de la misma, esto con la finalidad de que la trama pudiera avanzar, más adelante se reestructuró la línea temporal y se agregaron escenas para generar un camino narrativo más acorde a lo que se buscaba. Finalmente, la escaleta quedó de 34 escenas a manera de encabezados, cada una señalando en acciones objetivos claros del porqué se incluyeron.

La escaleta final y el proceso de investigación contribuyeron a ir construyendo un primer borrador de guion el cual a lo largo de este camino atravesó un proceso de reescritura en la que se obtuvieron siete versiones distintas de la historia, cada una reescrita después de observaciones señaladas en las tutorías, la lectura de la literatura especializada, el trabajo de campo, así como de retroalimentación de lectores externos. Entre los ejercicios de escritura que aportaron al desarrollo del guion se encuentran:

Descripción de personajes. Texto de no más de 150 palabras que ayuden a describir lo más característico de cada uno y su relación con los demás.

Primera persona. Exploración redactada en primera persona del personaje principal, Neek, una reflexión sobre su cotidianidad y su condición.

Carta. Exploración sobre los pensamientos y sentimientos de Yoli como madre.

Escena. Recrear una escena a manera de *flash back* en la que el personaje de la madre da cuenta por primera vez de que su hijo es sordo.

Vínculos. Descripción general de cómo son los vínculos del resto de los personajes hacia Neek como protagonista. Qué conocen y desconocen.

Papeles invertidos. Si los roles de los hermanos se invirtieran, ¿cómo sería la historia?

Personajes implícitos. Tras la ausencia de un personaje de papá se realizó un texto explicando el origen de su ausencia.

Al mismo tiempo que el guion se iba desarrollando se escribió la ficha técnica, el *tagline*, *logline*, premisa, sinopsis corta y argumental en un vaivén de información en el que ambas partes se iban nutriendo y complementando. La premisa²⁶ fue el elemento que más trabajo conllevó puesto que se buscaba una con la que la trama se sintiera identificada para mantener una dirección, un eje que cuidara el norte en cada aspecto de la historia. El proceso de escritura desde la primera versión hasta la séptima tomó 10 meses. En este tiempo se llevó a cabo de manera paralela la parte más sustancial del cuerpo de la investigación, así como las debidas intervenciones del trabajo de campo.

Cada uno de estos ejercicios contribuyeron a la creación de la trama y el universo del cortometraje dotando de tridimensionalidad la historia.

²⁶ El cuidado a lo que amamos nos enseña a sanarnos a nosotros mismos.

6.2.8 Registro



Figura 5. Imagen ilustrativa del certificado de registro

Para el registro del guion, se utilizó la plataforma en línea Indarelín de INDAUTOR, lo cual permitió realizar el trámite de manera ágil y conveniente. A través de esta plataforma, se completaron todos los pasos necesarios para registrar el guion, proporcionando la información requerida y adjuntando el archivo correspondiente. Además, se efectuó el pago correspondiente en ventanilla en el banco, siguiendo las indicaciones proporcionadas por INDAUTOR. El proceso completo de registro tomó aproximadamente 10 días hábiles, durante los cuales se recibió confirmación de la recepción del guion y se otorgó el correspondiente número de registro, brindando protección legal a la obra cinematográfica.

6.2.9 Storyboard

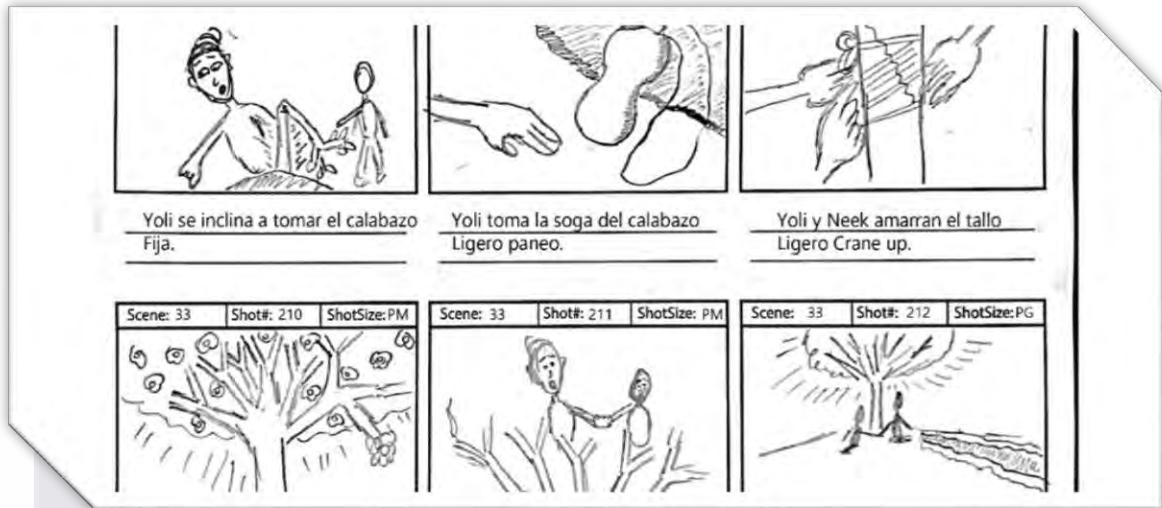


Figura 6. Imagen ilustrativa del storyboard

El Storyboard de esta obra contiene 218 planos acomodados en 37 páginas con 6 frames en cada uno. Cada frame contiene un boceto del plano referenciado, el número de la escena a la que pertenece, el tipo de plano que se implementa y una descripción de lo que ocurre en ella. Los dibujos los realicé a mano en una libreta a base de figuras sencillas con perspectiva insinuada de lo que se espera que posteriormente fueron escaneadas para completarse en un *software*²⁷. Generar los dibujos tomó alrededor de un mes, algunos trazos fueron más complicados que otros. He de mencionar que conforme iba avanzando el lenguaje cinematográfico aplicado cada vez iba tomando más complejidad por lo que al inicio es un poco más sencillo el planteamiento de lo que sucede en cada escena. También, conforme iba avanzando algunas ideas surgieron por lo que se incluyeron algunos cambios en la versión final del guion, así como algunos apuntes a tomar en cuenta cuando entre en proceso de producción.

²⁷ Se utilizó Adobe Illustrator 2019.

6.2.10 Propuesta creativa

La cultura maya-yucateca está llena de diversos valores de producción poco explorados en el cine mexicano. Cada uno de los elementos presentes en la película, como el uso del agua, los insectos o la vegetación, no sólo forman parte de un discurso estético, sino que otorgan una carga simbólica que refuerzan el sentido de los temas abordados en la historia, lo que construye la directriz narrativa.

Figura 7. Imagen ilustrativa de la propuesta creativa

La dirección que toma este proyecto se describe en la propuesta creativa. Cada uno de los elementos presentados en los anteriores apartados toman un rumbo a través de los distintos aspectos que se exploran en este texto: la biofilmografía, el planteamiento cinematográfico, la propuesta de la fotografía, la propuesta musical y sonora, y la propuesta de arte. Todos ellos son pilares fundamentales en la creación de cualquier obra cinematográfica.

Biofilmografía

Descrito en tercera persona, presento mi trayectoria como realizador audiovisual y cineasta, así como mis credenciales en la disciplina. La trayectoria que he formado a través de los años y los trabajos previos realizados relacionados con las temáticas que justifican el tipo de proyecto que estoy realizando.

Planteamiento cinematográfico

De manera general, sin caer en superficialidades, se presentan los elementos más significativos de la obra, resaltando la temática central de la historia como la conexión con la naturaleza y la importancia de la familia, así como la exploración de los estados del duelo, la discapacidad auditiva y la inclusión de la cultura maya-yucateca. Además, se destaca la intención de utilizar la técnica de animación 2D como la más apropiada al proyecto.

Propuesta de la fotografía

Proporcionando una visión amplia que describa cómo se planea presentar visualmente la historia, en este apartado se exploran las técnicas y herramientas

propuestas para generar una experiencia estética inmersiva, resaltando la conexión con la naturaleza y creando una atmósfera que refuerce la narrativa y represente los estados emocionales del protagonista.

Propuesta musical y sonora

Se destaca cómo se utilizarán los elementos sonoros para enriquecer la experiencia audiovisual de la obra, tanto en el diseño de sonido como en la música que se ha pensado para el cortometraje. Especialmente, se pretende crear una conexión emocional con el espectador considerando la perspectiva del personaje principal, quien es sordo.

Propuesta de arte

En esta sección se presenta la visión estética de la obra, mencionando los escenarios inspirados en la península de Yucatán. Se busca mantener la esencia de la cultura y lograr una representación fiel del entorno en el que se desarrolla la historia. Asimismo, se destaca la elección de la paleta de colores para transmitir las emociones y crear las atmósferas propias de la narrativa.

6.2.11 Carpeta de arte



Figura 8. Imagen ilustrativa de la carpeta de arte

Durante dos años recopilé y registré diversas referencias relacionadas con aspectos visuales, estéticos, así como historias y narrativas vinculadas de alguna forma al proyecto. Cada una de estas aportaciones configuraron la compilación de la carpeta de arte en la que integré: moodboard, paleta de colores, diseño de personajes y propuesta de locaciones. Las imágenes recabadas se tomaron principalmente de Pinterest²⁸, Google imágenes²⁹ y fotografías hechas por el guionista.

Moodboard

Este apartado consiste en referencias visuales de otras obras animadas y de *looks* específicos para algunas escenas, así como decorados y *props*.

Una parte de las referencias visuales se incluyeron en los anexos y otra en la carpeta de arte. Las que están en los anexos son cortometrajes y largometrajes cuyas tramas están asociadas a alguno de los temas manejados. Las que se incluyeron en el moodboard, principalmente series, poseen características visuales (estéticas) que

²⁸ Plataforma en línea donde los usuarios pueden encontrar y guardar imágenes inspiradoras en tableros virtuales. Se utiliza para descubrir ideas en diferentes temas y guardarlas para referencia futura.

²⁹ Función de búsqueda de Google que permite a los usuarios encontrar y explorar imágenes en línea para obtener información visual sobre diversos temas, personas, lugares y objetos.

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

también se busca que tenga esta obra. Estas referencias son: Over the Garden Wall, Hilda, La Tumba de las Luciérnagas, Ranking of the Kings.

Para los decorados y los props se utilizaron tanto imágenes descargas de internet como stills de cortometrajes yucatecos, al igual que de fotografías que se tomaron durante algún viaje de campo. La mayor parte de estas imágenes corresponden específicamente al contexto de la península pese que hayan sido obtenidas de la internet.

Las otras referencias que se encuentran en el moodboard son: sci-fi, elementos naturales, introducción, limbo y créditos. En las referencias de Sci-fi encontramos fotografías e ilustraciones donde se muestren meteoritos y naturaleza bioluminiscentes como plancton o luciérnagas, esto debido a que en el guion la caída de la semilla es parte más significativa de la historia en la que se ve representados elementos de ciencia ficción con fantasía puesto que la iluminación de los insectos dota de un ambiente místico que al ser combinado con el crecimiento de una planta alienígena. Los elementos naturales, en cambio, son imágenes alusivas a algunos de los animales o lugares presentes de la cultura maya-yucateca el cual se exploró al inicio del capítulo.

La introducción, tendrá un estilo de sombras del teatro chino en la que los contornos definidos de distintas figuras ayudarán a ilustrar la voz en *off* del inicio en la que Ek habla de la naturaleza y el ciclo de la vida. Se busca generar un ambiente que remita a los mitos o leyendas al mismo tiempo que es una referencia a una de las escenas en las que Ek juega con su hermano de esta forma. El limbo es otra escena peculiar por la estética que se busca además de ser clave en la trama ya que es el punto en la historia en la que Ek muere al salvar a su hermano. Pese a ser una historia sobre el amor fraternal entre hermanos, la muerte de uno de ellos es detonante para el desarrollo del argumento, es aquí cuando el personaje principal experimenta la pérdida de su ser querido siendo representado por una especie de alucinación, en la que por medio de una alegoría se representa la pérdida con una estética surrealista

propio de lo que se puede lograr con la animación. Finalmente, en los créditos, se incluyen algunas animaciones que se consultaron, en las que de manera muy sutil se cuenta una especie de epílogo que ayuda a la resolución de la trama principal. Durante la exploración de otros cortometrajes y largometrajes este recurso parece propio de la animación. En este caso se recurrirá a imágenes fijas como si de fotografías se trataran.

Continuando con la carpeta de arte, a continuación, el apartado de paleta de colores, seguido del diseño de los personajes y la propuesta de las locaciones.

Paleta de colores

En esta sección se incluyen cinco referencias en cuanto a los colores utilizados para la película: colores monocromáticos, la hora azul, la cotidianidad y lo sci-fi. El primero, colores monocromáticos, se refiere a una selección de colores que se basa en una sola tonalidad principal utilizando diferentes niveles de saturación o brillo. En el caso de la hora azul³⁰, pese a ser poco conocida en comparación con la hora dorada, es una de las tonalidades principales, su paleta monocromática incluye desde los tonos más claros hasta los más oscuros, creando una armonía visual en el diseño o la composición que va de acorde con la narrativa ya que la paleta de color monocromática representa tanto las etapas del duelo como la ausencia del sentido de la escucha, una característica principal del personaje. Los colores que se emplearán en trama hasta antes de la escena 13 del fallecimiento de Ek, siempre en un estilo monocromático serán el azul, el verde y el café, colores característicos de la paleta de colores de las fotografías tomadas en las visitas a las comunidades. Finalmente, las referencias a lo sci-fi, sin bien no existe como tal los “colores de ciencia ficción” existen tonos que se han implementado en otras obras del tema,

³⁰ La "hora azul" es un término utilizado para describir un breve período de tiempo durante el amanecer o el atardecer. Es un momento especial en el que la luz natural del ambiente se equilibra entre la oscuridad de la noche y la luminosidad del día, creando una atmósfera única.

como por ejemplo los colores neones. En este caso en particular que se ha considerado a la naturaleza como el escenario principal en el que se desarrolla la historia es entonces que los colores fríos neones vibrantes se les atribuyen a elementos orgánicos bioluminiscentes como la planta que crece de la semilla caída del cielo. Algunos de estos colores son: magenta, aguamarina y cian.

Diseño de personajes

En la historia hay siete personajes que aparecen con cierta constancia a lo largo de la trama, según su relevancia estos son: Ek, Neek, Yoli, Abuelo, Planta, Lula y Sásil. Para finalidad de avances en la carpeta se incluyen únicamente los primeros cinco personajes mencionados. Estos diseños se realizaron con base en la descripción hecha por el autor de la obra además de referencias visuales contenidas en la carpeta, así como del guion mismo. Se trabajó con un ilustrador externo con las habilidades adecuadas para generar los dibujos. Las características físicas de los personajes responden principalmente al fenotipo de la región al interior del estado de Yucatán en las zonas en las que se habla maya-yucateco. Estos rasgos pueden incluir tonos de piel que van desde el moreno claro al moreno oscuro, cabello oscuro y lacio, ojos oscuros y en algunos casos rasgos faciales distintivos, como pómulos pronunciados, nariz recta y labios prominentes. En lo que respecta a la planta se tomó de referencia a las flores de las mandarinas, se pretende en el futuro complementar este diseño con asesoramiento de floricultores y biólogos especialistas en bioluminiscencia.

Propuesta de locaciones

Con base en el guion se proponen ocho referencias de locaciones: terraza/patio, comunidad, casa, milpa, sendero, montículo, monte, cenote, en orden de aparición. Todas las imágenes, a excepción del montículo, son fotografías o *stills* de otros cortometrajes hechos en Yucatán. La representación visual de la terraza/patio corresponde a la comunidad de Chicán y de Huechén Balam, sin embargo, estas

TESIS TESIS TESIS TESIS TESIS

disposiciones de los espacios aún pueden encontrarse en algunas zonas de la ciudad, es una imagen aún bastante común en las casas yucatecas con tu tierra roja, árboles frutales, sogas colgadas por orquetas y animales.

La locación de la comunidad, también refiere a las calles de Chicán, cuya descripción que aparece en el guion está inspirada en ellas, con las albarradas decoradas de macetas recicladas, las calles de terracería con amplia vegetación a los costados. La casa maya original es una construcción absidial hecha de madera y techada con huano, existen variaciones en la actualidad con materiales como bloques y láminas, frecuentemente se puede encontrar variaciones de estas casas en las comunidades entre casas con un estilo más contemporáneo, este tipo de casas es representativa de la zona. La milpa, puede encontrarse tierras destinadas para la siembra en todas las comunidades de Yucatán conocidas como ejidos al cual tienen acceso las personas de las poblaciones aleñadas. En esta ocasión se recurrió a imágenes tomadas de otros cortometrajes, específicamente de “Semilla” de Pepe Perruccio y “El Pib” de Miguel Ventura, en ellos se logra apreciar de una manera cinematográfica plantaciones de maíz, mismas que son representadas en esta obra. Si bien como autor de la obra he tenido acceso a milpas, durante mi trabajo de campo no pude acceder a alguna y tampoco cuento con fotografías.

Sendero, conocidos también como “los caminos del deseo” aparecen en la trama de dos formas distintas, primero está el sendero en la selva, hecho por lo el paso de las personas y que conecta a la comunidad con la milpa, también están los *sacbé* que son vestigios arqueológicos de los asentamientos mayas que también comunicaba a las personas entre ciudades, templos o estructuras importantes. Estos caminos guardan relación con el culto a los antepasados y los difuntos. Dichos caminos conducen al montículo, otro escenario cuyas referencias son imágenes tomadas de internet. Lo que se busca representar es la baja elevación producida por la bóveda del cenote cubierto por la selva, así como la vista del atardecer desde un

sitio alto en el que también se puedan ver las estrellas, un lugar especial ya que Yucatán es más reconocido por ser una planicie. Así como el sendero que está internado en la selva, el monte es otra locación intrínseca de estos espacios naturales. El monte es como los locales se refieren a la selva en Yucatán, las referencias que se implementaron son adquiridas de la internet, en ellas vemos desde distintos ángulos a la naturaleza, por dentro y por encima, así como los caminos que se pueden formar en su interior y de qué manera se ve la luz proyectada, asimismo es un ejemplo de una paleta de colores monocromática con los distintos tonos de verde que posee.

Finalmente, como parte de las locaciones naturales, están los cenotes. Aunque no hay escenas donde las acciones de los personajes se desarrollen directamente en ellos, los cenotes representan un elemento cultural e identitario de la península. Por otro lado, su presencia crea una atmósfera mística y ayuda a sumergir al espectador en el universo del cortometraje. Los cenotes evocan una conexión con la naturaleza y la espiritualidad, aportando profundidad y significado a la historia.

6.2.12 Ruta crítica

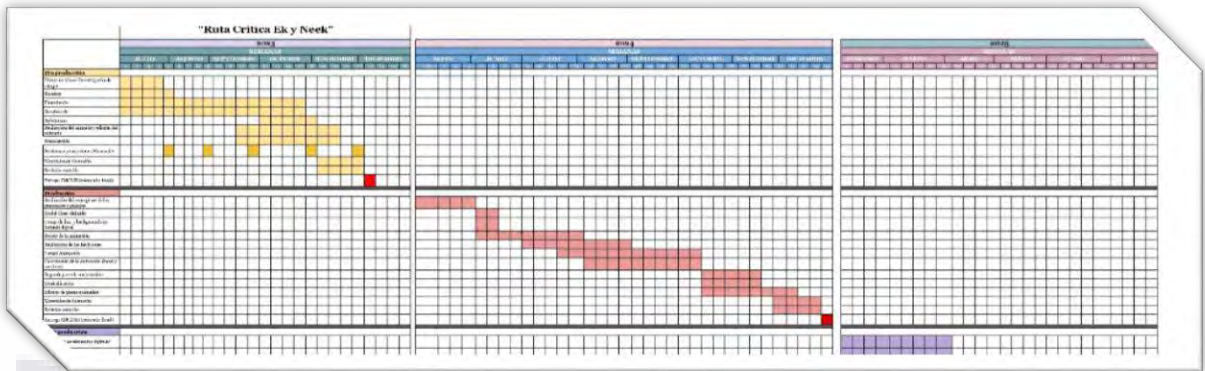


Figura 9. Imagen ilustrativa de la ruta crítica

La ruta crítica es una herramienta utilizada principalmente para la administración de proyectos, para planificar y programar actividades en un calendario. En el campo de la producción audiovisual se utiliza para visualizar los procesos de pre-producción, producción y pos-producción, de esta manera se puede gestionar los plazos y presupuestos establecidos.

Para generar la ruta crítica, me basé principalmente en tablas utilizadas en otros proyectos cinematográficos previos, proporcionadas en cursos pasados enfocados a producción. Mi experiencia en estos diagramas está fundamentada en cortometrajes de ficción, así que esta es la primera vez que generé una ruta crítica enfocada en animación. Es por ello que me involucré durante mi trabajo de campo en una casa productora VV Casa Creativa, en la que estuve ocho meses de manera voluntaria aprendiendo los procesos. En esta productora me pidieron escribir un guion para un proyecto animado y con base en él involucrarme con los procesos en el desarrollo de una animación. Es así que mediante asesorías con profesionales en animación hice la propuesta presentada en la carpeta de producción con los tiempos señalados en ella: seis meses para la preproducción, seis meses para la producción y tres meses para la posproducción. Cabe señalar que este es una duración de tiempo aproximada con base en la experiencia de los animadores y en referencia de los tiempos de otras obras que se revisaron.

6.2.13 Presupuesto

| PREPRODUCCIÓN | | | | |
|------------------------|-------------|-------------|-----------|-------------|
| CUENTA | DESCRIPCIÓN | SUBTOTAL | IVA | TOTAL |
| 1000 | Desarrollo | \$ 1,500.00 | \$ 240.00 | \$ 1,740.00 |
| 1100 | Guión | \$ 500.00 | \$ 80.00 | \$ 580.00 |
| 1200 | Producción | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 |
| 1300 | Dirección | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 |
| TOTAL DE PREPRODUCCIÓN | | \$2,000.00 | \$320.00 | \$2,320.00 |

| PRODUCCIÓN | | | | |
|------------|-----------------------|--------------|-------------|--------------|
| CUENTA | DESCRIPCIÓN | SUBTOTAL | IVA | TOTAL |
| 2000 | Oficina de producción | \$ 50,000.00 | \$ 8,000.00 | \$ 58,000.00 |

Figura 10. Imagen ilustrativa del presupuesto

El presupuesto es una estimación de los recursos financieros que se necesitan para realización de la película los cuales fueron calculados a partir de referencias de otras obras a las que se tuvo acceso además de contar con la asesoría de profesionales en el tema. Los costos que aparecen en la carpeta de producción incluye gastos previstos, como los honorarios del equipo humano, alquiler de espacios y equipos, música, derechos y licencias entre otros distribuidos en las tres etapas de producción contemplados.

Preproducción. Se incluye en el presupuesto las siguientes cuentas: desarrollo y guion. El desarrollo comprende la fase de investigación. El guion comprende aspectos técnicos como por ejemplo los honorarios de la traducción. Aunque esta etapa requirió inversión de tiempo y dinero, especialmente en la investigación para la creación de la obra, dichos gastos no se incluyen en el presupuesto final debido a que este documento se enfoca en obtener fondos para los procesos posteriores de realización, ya que son los que suelen recibir apoyos financieros.

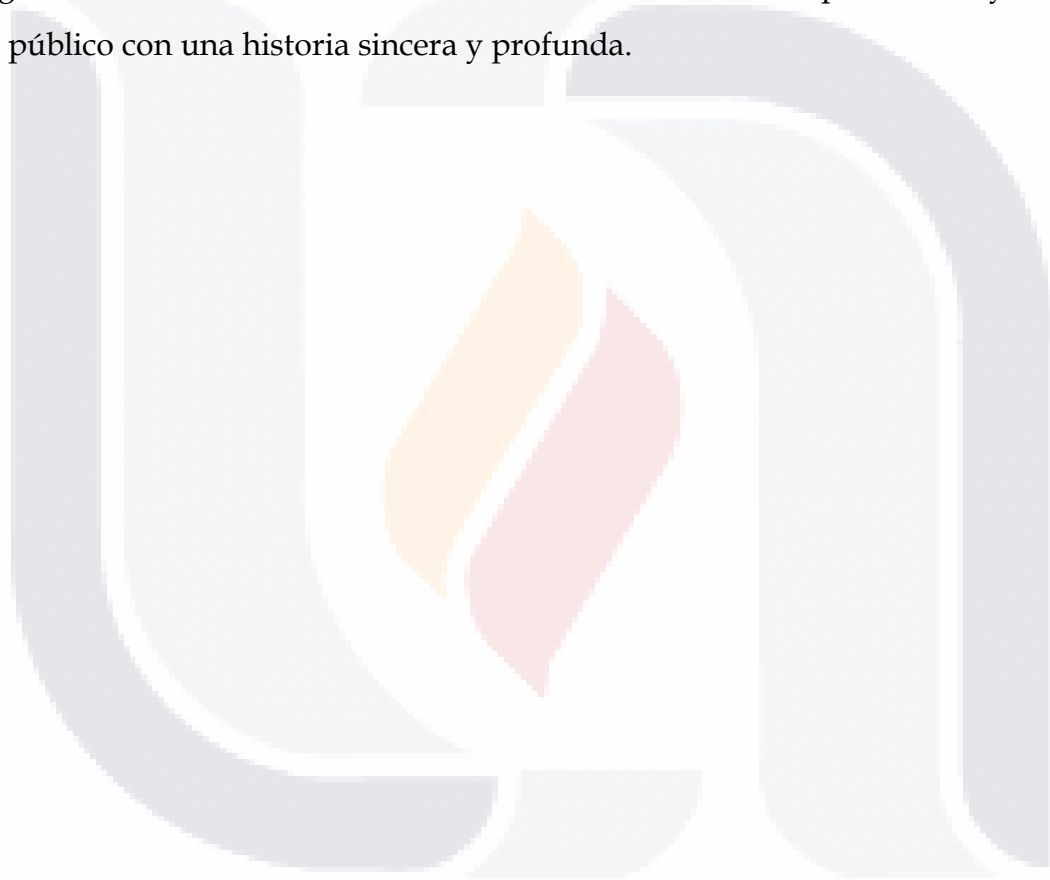
Producción. Se incluyen en el presupuesto las siguientes cuentas: oficina, equipo de producción humano, equipo, salud y seguridad, y derechos y licencias. La mayor parte del flujo financiero está destinado para este apartado. Los gastos de oficina son para cubrir la renta de un espacio de trabajo que permita la comunicación

instantánea y planificación con los elementos del equipo de producción humano, el cual está conformado de once elementos (director de animación, dirección de arte, artista concept art, diseñador de personajes, artista de fondos, animador, colorista) los cuales tendrán su participación en distintos momentos durante la producción del cortometraje, esto sin contar al productor y director de esta fase. Además, se contempla la renta de una estación de trabajo la cual fungirá como computadora “madre” para el armado de la composición final del cortometraje. En temas de salud y seguridad se considera necesario que en el espacio de trabajo exista un botiquín y medicinas para usos generales como dolores de cabeza, malestares estomacales o sueros. No menos importante, la cuenta correspondiente a derechos y licencias incluye los procesos legales, como los registros de derechos de autor, así como el uso de software pertinente para la elaboración de la obra.

Posproducción. Se incluyen en el presupuesto las siguientes cuentas: sonido, créditos. El sonido a su vez contiene los procesos de grabación de voces, el editor de diálogos, el diseño de sonido, la edición de sonido, la composición y producción musical, la mezcla 5.1, la sala de edición THX y el master. Antes de esta etapa, es fundamental tener en consideración que la animación se va generando con base en un audio preliminar que sirve como borrador del audio final, proporcionando una referencia para que los animadores puedan guiarse. La cuenta que pertenece a los créditos es un presupuesto designado a generar ilustraciones que acompañe el texto que da a conocer a los realizadores de la película, al mismo tiempo que sirve como epílogo de la historia.

En conclusión, la carpeta de producción para la animación de esta obra es una herramienta fundamental que reúne y organiza todos los elementos necesarios para llevar a cabo el proyecto de manera clara y concisa. Funciona como una carta de presentación para su futura postulación a la obtención de financiamiento. Cada etapa de la preproducción, desde el desarrollo del guion hasta el desglose del presupuesto, desempeña un papel crucial en la creación de una obra en la que un

equipo de artistas tomará lo descrito como guía para hacerlo realidad. La investigación y el guion sientan las bases de la historia, el diseño de personajes y la dirección de arte dan vida a los protagonistas, y la descripción de los planos y el color añaden movimiento y emoción. El sonido, incluso como un protagonista más, complementa la experiencia audiovisual. Aunque solo hemos mencionado algunas etapas como ejemplo, es importante reconocer que cada una contribuye de manera significativa al resultado final, creando una obra animada que cautiva y emociona al público con una historia sincera y profunda.



VII. CONCLUSIONES

La creación de una representación cinematográfica desde la perspectiva de la discapacidad auditiva, el proceso de duelo y la cultura rural de Yucatán fue el objetivo central de este proyecto de investicreación. A través de la escritura de guion y el empleo de la metodología de la investicreación, se buscó desarrollar una propuesta fílmica que abordara estos temas y que pudiera ser plasmada en una carpeta de producción.

La importancia de la creación de una representación de este tipo, auténtica y significativa, radica en la representatividad que se genere sobre estos temas, es decir que puedan figurar y ser percibidas como algo relevante de prestar atención, en lugar de superficial, como ocurre con los estereotipos.

Se logró cumplir el objetivo de crear un guion cinematográfico considerando los aspectos esenciales desde la perspectiva de la discapacidad auditiva, el proceso de duelo y la cultura rural de Yucatán, a través de la escritura de guion utilizando la metodología de la investicreación. Este logro permitió desarrollar una propuesta fílmica que fue incluida en una carpeta de producción. Sin embargo, en términos de la representación cinematográfica de una propuesta audiovisual, su verdadero cumplimiento solo se puede determinar cuando se lleve a la realización y exhibición, donde se puede medir si los espectadores se sienten identificados con los personajes y las circunstancias planteadas

El resultado obtenido va en dos vertientes, en cuanto al impacto social se fomentó la participación de personas pertenecientes a distintos sectores de la sociedad, incluyendo a personas con discapacidad auditiva, dolientes y niños, con el objetivo de involucrarnos de manera activa en el proceso creativo de la obra. Esto nos permitió generar una representación precisa y acorde con las expectativas de los participantes. Además, se promovió la vinculación entre animadores locales, quienes intercambiaron perspectivas y establecieron lazos laborales para proyectos futuros.

Durante el proceso de elaboración del guion cinematográfico y el desarrollo de la carpeta de producción, se identificó un hallazgo significativo relacionado con los procesos de producción. Se observó que, al trabajar desde la visión del guionista-director, era necesario establecer un límite de tres temas para abordar en la propuesta audiovisual. Esto permitió definir y establecer la dirección y las intenciones creativas del proyecto, así como facilitar el trabajo de conceptualización por parte de las áreas que se incorporarán posteriormente al proyecto. No obstante, la exploración teórica de los temas y la intervención en el trabajo de campo a través de diversas técnicas y herramientas permitieron recopilar experiencias para crear una representación cinematográfica justificada bajo la metodología de la investicreación

Generar la mayoría de los requerimientos para la carpeta de producción únicamente desde la perspectiva autoral puede considerarse una de las limitaciones de este proyecto, ya que el cine se reconoce como un arte colectivo. Por lo tanto, se reconoce que funciona muy bien en un nivel de desarrollo conceptual y propuestas, pero puede resultar contraproducente para el desarrollo de una carpeta de producción. Por otro lado, la falta de recursos para el trabajo de campo limitó el alcance de la investigación, como la participación de especialistas en áreas pertinentes para la elaboración de la carpeta de producción.

Se sugiere que, al abordar temas relacionados con la representación cinematográfica, se tenga en cuenta la proporcionalidad entre el tiempo disponible y la profundidad con la que se trabajen dichos temas. Es importante evitar abarcar más de lo que se puede desarrollar adecuadamente, ya que esto podría generar resultados contraproducentes. En lugar de intentar cubrir una amplia gama de temas de manera superficial, es recomendable centrarse en unos pocos temas y explorarlos a fondo, permitiendo así un análisis más exhaustivo y una representación cinematográfica más sólida.

En cuanto a la recopilación de experiencias relacionadas con la discapacidad auditiva, se intentó establecer contacto con personas sordas cinéfilas; sin embargo, lamentablemente no se logró debido al hermetismo de la comunidad sorda. Solo en una ocasión se pudo preguntar a una mujer sorda si se sentía representada por los personajes sordos en pantalla, a lo que respondió negativamente.

En cuanto al reconocimiento de la metodología aplicada, se destaca una clara distinción entre los procesos seguidos por los artistas que utilizan otras metodologías, incluso autorales, en contraste con el desarrollo de una escritura académica que cumpla con los requisitos universitarios. Esto aporta rigor al proyecto. Por otro lado, la investicreación implica el desarrollo simultáneo de investigación y creación, por lo que en el ámbito de la creación es importante tener en cuenta el bagaje teórico y la metodología de la disciplina en la que se trabaja. La creación de un guion desde estas perspectivas temáticas requirió la minuciosidad propuesta por el formato académico, al mismo tiempo que las evidencias respaldan el proceso. Aunque no todas las obras cinematográficas requieren un proceso exhaustivo de investigación, es necesario desentrañar la complejidad de las subjetividades y entornos al representarlos, en especial cuando son realidades a las que no pertenecemos, siendo conscientes de nuestras limitaciones.

A nivel personal, se reflexiona sobre cómo la pregunta de investigación se resuelve en la práctica artística, y la respuesta se encuentra en la obra terminada, teniendo en cuenta sus limitaciones. El desafío principal como investigador y artista fue encontrar un equilibrio entre ambos aspectos, ya que se percibía como un proceso doble en la ejecución práctica y en la búsqueda de información y construcción de marcos contextuales. A pesar de que este trabajo fusiona ambos caminos, la parte de la investigación académica sigue predominando sobre la artística, incluso cuando la motivación principal era la creación misma.

Lo que corresponde a las contribuciones, este trabajo de investicreación se destaca como una obra única en su tipo, al propiciar una película con un respaldo

de investigación académica aplicada a la escritura de un cortometraje y centrada en un contexto cultural específico, la cultura maya-yucateca. Además, al abordar el concepto de representación y representatividad en el cine, se pone una atención especial en la forma en que los temas se tratan, especialmente aquellos relacionados con grupos sociales minoritarios, como los tratados en este trabajo. La carpeta de producción también se convierte en una guía estructurada que puede ayudar a otros creadores a comprender procesos a los que generalmente no están acostumbrados.

Finalmente, la representación de grupos sociales en la cinematografía contribuye a construir una imagen alrededor de lo que se habla, en este caso de la discapacidad, y estas imágenes a su vez generan estereotipos al ser signos sintetizados en una expresión mínima de entendimiento para que el espectador pueda asociarlo y recordarlo, sin embargo, al tener desconocimiento de los temas que se abordan, al no profundizar y buscar la especialización en ello debe haber un cuidado clínico al declarar discursos a través de estos medios pues existe el riesgo latente de que pueda caer en lo trivial o contribuir a repetir discursos superficiales, estereotipados y vacíos.

Una historia con este tipo de compromiso acorta la distancia entre los personajes representados y los diferentes espectadores, por lo que se espera que el acceso a apoyos para su realización sea más factible debido a la calidad de la historia y la rigurosidad con la que se puede presentar como proyecto artístico. Así, en el futuro, obras que compartan similitudes con esta pueden contrastar el trabajo que existe en el trasfondo, incentivando la creación de otros cortometrajes con procesos que permitan plasmar el corazón de la obra en pantalla.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- Alegre de la Rosa, O. M. (2002). La discapacidad en el cine: propuestas para la acción educativa. *Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación*(18), 130-136. doi:1134-3478
- Alirio Bastidas, J. (2019). *Fundamentos para la redacción de objetivos en los trabajos de investigación de pregrado*. Pasto: Universidad de Nariño.
- Amigo, B., Bravo, M. C., Sécaïl, C., Lefébure, P., & Borrell, A. (2016). Televisión, diversidad y hegemonía cultural: un estudio comparado de los estereotipos étnicos dominantes en los sistemas televisivos de Chile y Francia. *Cuadernos.info*, 39. Recuperado el 3 de octubre de 2021, de <https://www.scielo.cl/pdf/cinfo/n39/art10.pdf>
- Antochlw, M. (s.f.). Cenotes y grutas de Yucatán. En G. Gómez Chacón, *Cenotes y grutas de Yucatán*.
- Antón Dayas, I. (10 de Agosto de 2020). *El renacimiento y la invención de la lengua de signos*. Obtenido de National Geographic España: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/renacimiento-y-invencion-lengua-signos_13360
- Araya, S. (2002). Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión. *Cuaderno de Ciencias Sociales*(127). Recuperado el 23 de Noviembre de 2022, de Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales: <http://www.flacso.or.cr/index.php/publicaciones-jb-br-jb-i-labor-editorial-jb-i/cuadernos/336-cuaderno-no-127>
- Areces Gutierrez, R. (2017). *La discapacidad en el cine*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Arias, J. (2010). La investigación en artes: el problema de la escritura y el "método". *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas*, 5(2), 5-8. Recuperado el

29 de septiembre de 2021, de
<https://www.redalyc.org/pdf/2970/297023500001.pdf>

Ariza Ampudia, S. V. (2012). *La investigación en diseño, una visión desde los posgrados en México*. México: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Badia Corbella, M. (2010). La imagen de la discapacidad en el cine ¿rompiendo estereotipos? *Revista de Medicina y Cine*, 6(2), 39-39.

Big Think. (10 de julio de 2015). *'The Twilight Zone's' Rod Serling on the Difference Between Science Fiction and Fantasy*. Obtenido de Big Think: <https://bigthink.com/words-of-wisdom/the-twilight-zones-rod-serling-on-the-difference-between-science-fiction-and-fantasy/>

Bojórquez Acevedo, M. (2017). El hábitad en grutas y cuevas de Yucatán. En G. Gómez Chacón, *Cenotes y grutas de Yucatán* (pág. 128). Mérida: Compañía Editorial de la Península, S.A. de C.V.

Bonetto, M. J. (septiembre de 2016). El uso de la fotografía en la investigación social. *Revista Latinoamericana de Metodología de la Investigación Social*, 6(11), 71-83. doi:1853-6190

Cabodevilla, I. (2007). Las pérdidas y sus duelos. *Anales del Sistema Sanitario de Navarra*, 30(3), 163-176. Recuperado el 2020 de octubre de 10, de http://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1137-66272007000600012&lng=es&tlng=es

Cebrián Herreros, M. (. (2010). *Percepción de la imagen de las personas con discapacidad por los profesionales de los medios de comunicación*. Madrid: Fundació ONCE. Recuperado el 2021 de octubre de 2021, de <https://sid-inico.usal.es/documentacion/percepcion-de-la-imagen-de-las-personas-con-discapacidad-por-los-profesionales-de-los-medios-de-comunicacion/>

- Cossalter, J. (2018). La omnipotente blancura: el tratamiento de los Derechos Civiles en el cine norteamericano de Hollywood. Tres ejemplos paradigmáticos de éxito comercial. *Ética y Cine Journal*, 8(3), 23-32. Recuperado el 3 de octubre de 2021, de <https://www.redalyc.org/journal/5644/564462900005/html/>
- Costa, J. (2010). *Películas clave del cine de animación*. Barcelona: Robin Book.
- Dittus, R. (06 de Septiembre de 2017). El guionista chileno: análisis cuantitativo sobre el. *Cuadernos Info*, 41, 15. doi: ISSN 0719-3661
- Domínguez Aké, S. (2015). *La milpa tradicional y el uso de traspatio: fuente de salud y vida*. Mérida: Secretaría de la Cultura y las Artes.
- Escudero Macluf, J., Delfín Beltrán, L., & Gutiérrez González, L. (2008). *El estudio de caso como estrategia de investigación en las ciencias sociales*. Obtenido de Universidad Veracruzana: <https://www.uv.mx/iiesca/files/2012/12/estudio2008-1.pdf>
- Festival internacional de Cine de Monterrey. (10 de octubre de 2020). *Monterrey Film Fest*. Obtenido de <http://monterreyfilmfestival.com/programacion/movies/boca-de-culebra/>
- Festival Internacional de Cine de Morelia. (2010). *Morelia Film Fest*. Recuperado el 10 de octubre de 2021, de <https://moreliafilmfest.com/peliculas/el-venado-y-la-niebla/>
- García Sanz, B. (2003). *Sociedad rural y desarrollo*. Madrid: Ministerio de agricultura, pesca y alimentación.
- Gasca Torres, M. (28 de febrero de 2020). *El arte para la ciencia*. Obtenido de Centro de Ciencias de la Complejidad: <https://www.c3.unam.mx/noticias/noticia168.html>

- Gutiérrez Brezmes, J. L. (2015). *Accesibilidad: Personas con discapacidad y diseño arquitectónico*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana Ciudad de México Biblioteca Francisco Xavier Clavigero.
- Hernández Marmolejo, C. A. (2009). La técnica en las artes plásticas del siglo XX. En C. Olvera Romero, *Los límites del arte* (pág. 147). Aguascalientes: Instituto Cultural de Aguascalientes.
- Huerta Ortiz, C. (19 de 07 de 2016). Imcine apuesta por películas para niños. *El Universal*. Recuperado el 15 de octubre de 2021, de <https://www.eluniversal.com.mx/articulo/espectaculos/cine/2016/07/19/imcine-apuesta-por-peliculas-para-ninos>
- Iammarino, J. (2016). Guion de documentales. De la preproducción a la posproducción. *Revista Cine Documental*, 229-238. doi:ISSN 1852-4699
- IMCINE. (2019). *Resultados del 19° Concurso nacional de proyectos de cortometraje por regiones 2019*. Ciudad de México: IMCINE. Recuperado el 10 de octubre de 2020, de <http://www.imcine.gob.mx/resultados-del-19-concurso-nacional-de-proyectos-de-cortometraje-por-regiones-2019/>
- IMCINE. (2019). *Anuario estadístico de cine mexicano 2019*. Ciudad de México: Secretaria de la Cultura. Recuperado el 10 de octubre de 2020, de <http://www.imcine.gob.mx/cine-mexicano/anuario-estadistico/>
- IMCINE. (2019). *El derecho de acceso a los bienes y servicios culturales: tema de revisión del 22 GIFF*. Ciudad de México: IMCINE. Recuperado el 14 de octubre de 2020, de <http://www.imcine.gob.mx/el-derecho-de-acceso-a-los-bienes-y-servicios-culturales-tema-de-revision-del-22-giff/>
- Jodelete, D. (2008). Representación social: fenómenos, conceptos y teoría. En S. Moscovici, *Psicología Social II*. México: Paidós.

Kübler-Ross, E. (2016). *Sobre el duelo y el dolor*. Barcelona: Ediciones Luciérnaga.

Le Guen, O. (marzo de 2014). La documentación de una nueva lengua indígena en Yucatán: la lengua de señas maya yucateca (LSMY). *ICHAN Tecolotl*, 24(283), 30. doi:ISSN1405-1931

León López, P. (2011). El duelo, entre la falta y la pérdida. *Desde el jardín de Freud*, 11, 67-76.

Llamazares, K., Zawrosky, M., & Schnaider, R. (2004). *Comunicación para principiantes*. Buenos Aires: Era naciente.

Lobera Gracida, J. (2010). *Discapacidad auditiva. Guía didáctica para la inclusión en educación inicial y básica*. México, D.F.: Consejo Nacional de Fomento Educativo.

López-Cano, R., & San Cristóbal Opazo, Ú. (2014). *Investigación artística en música*. Ciudad de México: FONCA.

Luengo, C. (Mayo de 2008). El producto cultural: claves epistemológicas de su estudio. *Zer*, 13. Recuperado el 23 de noviembre de 2022, de <http://www.ehu.eus/zer/es/hemeroteca/articulo/El-producto-culturalclaves-epistemolgicas-de-su-estudio/358>

Lugo, Z. (2014). *Zona rural y zona urbana*. Recuperado el 1 de marzo de 2023, de Diferenciador: <https://www.diferenciador.com/zona-rural-y-zona-urbana/#:~:text=Zona%20rural%20hace%20referencia%20principalmente,e st%C3%A1n%20establecidas%20las%20grandes%20ciudades.&text=Predom inan%20las%20actividades%20econ%C3%B3micas%20del,Espacios%20ampl ios%20y%20m%>

Martínez R., L. A. (01 de 2019). *La observación y el diario de campo en la definición de un tema de investigación*. Obtenido de Unidad de Gestión Educativa Local:

<https://www.ugel01.gob.pe/wp-content/uploads/2019/01/1-La-Observación-y-el-Diario-de-campo-07-01-19.pdf>

Martínez, M. (4 de mayo de 2020). *Preproducción para animación: ¿En verdad es tan complicado?* Obtenido de Creative Society: <https://creativesociety.mx/blog/preproduccion-para-animacion-en-verdad-es-tan-complicado>

Meléndez-Labrador, S. (2022). El lugar de la lengua de señas como lengua minoritaria en la accesibilidad comunicativa universal. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 1-21. Obtenido de <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.10127>

Mexicana. (s.f.). *Lengua de señas mexicana*. Obtenido de Mexicana: Repositorio del patrimonio cultural de México: <https://mexicana.cultura.gob.mx/es/repositorio/x2abesp3qm-4>

Ministerio de Educación. (s.f.). *¿Cómo avanzar en inclusión desde la diversidad cultural?*

Molano L., O. L. (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. *Revista Opera*, 69-84. Recuperado el 3 de octubre de 2021, de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67500705>

Mollegas Andrade, N. E. (2012). *Del Sepelio a la Cuna Cortometraje animado basado en el estulo de Tim Burton*. Caracas: Universidad Católica Andrés Bello.

Monaco, A. (2011). *Guía de pre producción de animación*. Santiago, Metropolitana de Santiago, Chile. Obtenido de https://drive.google.com/open?id=1KA3z4UAqUi_5BITZSkY5nGRbsIPPHD0v&authuser=igneas27%40gmail.com&usp=drive_fs

- ONU. (25 de septiembre de 2015). *Naciones Unidas*. Recuperado el 3 de octubre de 2021, de <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/2015/09/la-asamblea-general-adopta-la-agenda-2030-para-el-desarrollo-sostenible/>
- Orozco , M., & Taibo, C. (2015). *Manual básico de producción cinematográfica*. Ciudad de México: CONACULTA.
- Padilla Navidad, N. (2021). *Duelo, psicología y cine*. Jaén: Universidad de Jaén.
- Parga Parga, P. (2018). *Investicreación: Toda obra artística es una investigación invisible*. Querétaro: Universidad Autónoma de Querétaro.
- Pinkus Rendón, M. J., Lugo Pérez, J. A., & Pacheco Castro, J. (diciembre de 2012). Las poblaciones rurales de Mérida y sus relaciones interétnicas con esta ciudad capital de la entidad yucateca de México. *Revista Pueblos y fronteras digital*, 6(12), 236-267. doi:1870-4115
- Poot, D. (2018). *Construcción de representaciones sociales como consecuencia de la mediatización de los productos culturales: representaciones sociales virtuales*. Mérida: Universidad Autónoma de Yucatán.
- Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*, 14, 5-39. doi:ISSN: 1136-1034
- Quelal, D. (2015). *El cine como medio de comunicación y los estereotipos de género en la representación de a mujer en las películas ecuatorianas "La tigra, el facilitador y sin otoño, sin primavera"*. Quito: Pontificia Universidad católica del ecuador. Recuperado el 3 de octubre de 2021, de repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/9023/Daniela_Quelal.El_cine_como_medio_de_comunicación_y_los_estereotipos_de_género_en_la_representación_de_la_mujer_en_las_películas_ecuatorianas_La_Tigra%2c_El_Facilitador_y_Sin_Otoño%2c_Sin_Primavera..pdf

Quijano Puentes, S. (2019). *Método de ruta crítica para la preproducción de un cortometraje de ficción en el ámbito académico*. Santiago de Cali: Universidad Autónoma de Occidente.

Radulescu, M. (04 de Abril de 2016). *La representación cinematográfica*. Obtenido de Lenguaje cinematográfico: <http://lenguajecinematografico.blogspot.com/2016/04/la-representacion-cinematografica.html#:~:text=La%20representaci%C3%B3n%20de%20una%20realidad,interpretaci%C3%B3n%20de%20la%20realidad%20representada>.

ReelAbilities. (s.f.). *ReelAbilities Film Festival*. Recuperado el 5 de octubre de 2021, de <https://reelabilities.org/mexicocity/about/#about>

Rodríguez Gómez, G., Gil, F. J., & García, J. E. (1999). *Metodología de la investigación cualitativa*. Málaga: Ediciones Algibe. doi:84-87767-56-7

Rodríguez Rosell, M., & Melgarejo Moreno, I. (2010). Cine infantil: aproximación a una definición. *Doxa Comunicación: revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales*(10), 167-181. Recuperado el 2020 de octubre de 15, de https://repositorioinstitucional.ceu.es/bitstream/10637/5882/1/n%20ba10_pp167_181.pdf

Rodríguez, C. (10-12 de julio de 2013). El cine social: Problemas sociales del mundo contemporáneo en la filmografía de Ken Loach. (H. Cairo Carou, & L. Finkel Morgenstern, Edits.) *Crisis y cambio. Propuestas desde la Sociología: actas del XI Congreso Español de Sociología*, 2, 716-723.

Rodríguez, T. (2009). *Sobre el potencial teórico de las representaciones sociales en el campo de la comunicación*. Recuperado el 23 de noviembre de 2022, de Scielo: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2009000100002&lng=es&nrm=iso

Ruiz, V. (8 de enero de 2019). *3 conceptos de guion: idea, tema y premisa*. Obtenido de CPA ONLINE: <https://www.cpaonline.es/blog/direccion-y-guion/3-conceptos-de-guion-idea-tema-y-premisa/>

Secretaría de la Cultura. (11 de abril de 2016). *Fondo Nacional para la Cultura y las Artes*. Obtenido de Gobierno de México: <https://www.gob.mx/cultura/acciones-y-programas/fondo-nacional-para-la-cultura-y-las-artes-fonca>

Sepúlveda, L. (10 de marzo de 2009). *Distribución y difusión, principales desafíos del cine mexicano*. Obtenido de UDG.

Sepúlveda, L. (25 de noviembre de 2020). *Promueve el cine el cambio de pensamiento e inclusión*. Obtenido de Universidad de Guadalajara: <https://www.udg.mx/es/noticia/promueve-el-cine-el-cambio-de-pensamiento-e-inclusion>

Sistema Nacional DIF. (19 de junio de 2017). *¿Qué es la discapacidad auditiva?* Obtenido de Gobierno de México: <https://www.gob.mx/difnacional/articulos/que-es-la-discapacidad-auditiva#:~:text=La%20discapacidad%20auditiva%20la%20podemos,caracter%3%ADsticas%20f%C3%ADsica%20que%20la%20evidencien.>

Solís García, P. (2019). La visión de la discapacidad en la primera etapa de Disney: Blancanieves y los 7 enanitos, Alicia en el País de las Maravillas y Peter Pan. *Revista de Medicina y Cine*, 73-79.

Stuart, H. (2010). La cultura, los medios de comunicación y el “efecto ideológico”. En H. Stuart, *Sin garantías: Trayectorias y problemáticas en Estudios Culturales* (pág. 33). Bogotá: Envión editores. Obtenido de <http://www.ramwan.net/restrepo/hall/la%20cultura,%20los%20medios%20de%20comunicacion%20y%20el%20efecto%20ideologico.pdf>

Trejo Torres, J. (2014). *Vegetación y paisaje del Puuc de Yucatán*. Mérida: El Programa de Pequeñas Donaciones - FMAM-México - PNUD.

UNESCO. (2017). *La UNESCO avanza: La agenda 2030 para el desarrollo sostenible*. Paris: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado el 3 de octubre de 2021, de https://es.unesco.org/creativity/sites/creativity/files/247785sp_1_1_1.compressed.pdf

Universidad de Guanajuato. (1 de abril de 2022). *Clase digital 6. Fases de la producción cinematográfica*. Obtenido de Contenidos didácticos de experiencias de aprendizaje | Universidad de Guanajuato: <https://blogs.ugto.mx/rea/clase-digital-6-fases-de-la-produccion-cinematografica/#:~:text=Las%20fases%20de%20la%20producci%C3%B3n,del%20proceso%20de%20una%20pel%C3%ADcula>.

Varela Huerta, I. A. (2020). Nuevas imágenes, viejos racismos: la representación de los pueblos negros-afromexicanos en La negra. *Alteridades*, 30(59), 87-97. Recuperado el 3 de octubre de 2021

Webdianoia. (23 de mayo de 2023). *Epojé*. Obtenido de Webdianoia: <https://www.webdianoia.com/glosario/display.php?action=view&id=116>

Zaldívar García, Á. (2008). Investigar desde el arte. *Anales de la Real Academia Canaria de Bellas Artes de San Miguel Arcángel*, 57-64.

IX. ANEXO

9.1 Filmografía referenciada

En el siguiente apartado se presentan una serie de obras cinematográficas utilizadas como referencias en el trabajo de investigación, divididas en obras locales, nacionales e internacionales, mayormente animaciones. Estas películas exploran temáticas similares a las abordadas en el proyecto, brindando diferentes perspectivas y contextos culturales sobre el duelo, la discapacidad o la cultura rural de Yucatán. Estas películas enriquecen el análisis y la comprensión de las temáticas del proyecto, sirviendo como inspiración y referencia para la creación de una representación cinematográfica con perspectiva. A continuación, se presentan las obras seleccionadas en cada categoría, junto con el tema que aborda, el título de la película, el año de realización, el género al que pertenece, la dirección, productora, cuál es la relevancia de la obra por lo que está incluida, así como la sinopsis y notas con comentarios.

a. Películas con eje temático

Yucatán



| | |
|-------------------|---|
| Temas | Discapacidad auditiva. Personas sordas. |
| Título | Boca de culebra |
| Año | 2020 |
| Género | No ficción - Documental |
| Dirección | Adriana Otero |
| Producción | Alberto Palomo Torres |
| Relevancia | - Ganador del Festival Internacional de Cine de Monterrey. - En línea en Filmin Latino. |
| Sinopsis | Chicán (chi´kaan), que significa Boca de Culebra, es una pequeña comunidad maya donde por generaciones sus pobladores han nacido con una característica particular y comparten los mismos apellidos. |
| Notas | Esta obra narra la vida de una familia cuyos miembros son sordos y que viven en una comunidad al interior del Estado y cuya historia está vinculada a esta discapacidad pues las familias que la conformaban desde sus inicios lo padecían. |



| | |
|-------------------|--|
| Temas | Discapacidad auditiva. Personas sordas. |
| Título | Silente |
| Año | 2017 |
| Género | Ficción - Drama |
| Dirección | Camila Balzaretta, Paolo G. Novaro |
| Producción | Ernesto Arteaga Cote |
| Relevancia | - Resultado de Polos Audiovisual 2017 de IMCINE. - En línea en la plataforma Filmin Latino. |
| Sinopsis | Una mujer con sordera de nacimiento recupera el oído después de una operación patrocinada por el gobierno, esto le abre las puertas a un mundo sonoro que pondrá a prueba la vida que conocía. |
| Notas | En este cortometraje se representa a una mujer sorda que no es usuaria de la lengua de señas, y explora las sensaciones de los espacios a través del sonido que comienza a percibir como algo completamente nuevo. |

| | |
|-------------------|--|
| Temas | Cultura, naturaleza de la península. Duelo. Hermandad. Familia. |
| Título | El faisán y el venado |
| Año | 2016 |
| Género | Ficción - Fantasía |
| Dirección | Darío Caballero |
| Producción | Diego Alejandro Cantú |
| Relevancia | - Ganador en el Short Film Race del Festival Internacional de Cine de Mérida y Yucatán. - En línea en la plataforma Filmin Latino. |
| Sinopsis | La leyenda del faisán es una pieza icónica de la tradición oral maya. Esta historia nos habla de dos hermanos y un vínculo que trasciende las fronteras y se convierte en algo profundo difícil de entender, aun después de la muerte. |
| Notas | La historia transcurre fuera de la ciudad y el personaje principal es un niño el cual tiene un gran aprecio hacia su hermano, el cual fallece. También la historia cuenta elementos fantásticos relacionados con la muerte. |



| | |
|-------------------|---|
| Temas | Cultura, naturaleza de la península. Duelo. Familia. Infancia |
| Título | El Pib |
| Año | 2017 |
| Género | Ficción - Fantasía |
| Dirección | Miguel Ventura |
| Producción | Jairo Mukul |
| Relevancia | - Apoyado por el gobierno municipal de Mérida 2018-2021 |
| Sinopsis | Este trabajo es una receta de 'El Pib', platillo de gran tradición entre la comunidad yucateca, para poner en el altar de los muertos. |
| Notas | Ambientado en una familia tradicional maya, a las afueras de la ciudad, esta historia nos relata sobre la cultura que rodea al platillo maya, el Pib. A través de la narración de una niña que falleció y convive con su familia le explica al espectador sobre esta comida especial que se realiza en la región en día de muertos, llamado Hannal Pixán. |





| | |
|-------------------|--|
| Temas | Duelo. Familia. Infancia. Animación |
| Título | Lluvia en los ojos |
| Año | 2011 |
| Género | Ficción - Drama - Fantasía |
| Dirección | Rita Basulto |
| Producción | IMCINE |
| Relevancia | - Mejor Cortometraje de Animación, Ariel - En línea en la plataforma Filmin Latino. |
| Sinopsis | Sofía tiene siete años y recuerda el día que se fracturó el brazo en una persecución por el bosque, una historia llena de fantasía que oculta un momento desgarrador en su vida. |
| Notas | Realizado con la técnica de stop motion o clay motion, cuenta la historia de una niña que pierde a su abuelo, un ser querido y a cambio llega a su vida un rinoceronte que crece lo suficiente como para dejar su hogar, como una metáfora del duelo de la niña. |

Internacional



| | |
|-------------------|--|
| Temas | Duelo. Familia. Infancia. Animación |
| Título | Negative Space |
| Año | 2017 |
| Género | Ficción - Drama - Fantasía |
| Dirección | Ru Kuwahata, Max Porter |
| Producción | Edwina Lliard, Nidia Santiago |
| Relevancia | - Nominado a mejor cortometraje animado por los Premios Oscar. |
| Sinopsis | La historia agri dulce de la relación entre un padre y su hijo, Sam. Con viajes de negocios constantes, el padre forja vínculos con su hijo enseñándole a hacer las maletas con eficacia. |
| Notas | Realizado con la técnica de stop motion o clay motion, cuenta la historia de una niña que pierde a su abuelo, un ser querido y a cambio llega a su vida un rinoceronte que crece lo suficiente como para dejar su hogar, como una metáfora del duelo de la niña. |

| | |
|-------------------|---|
| Temas | Duelo. Familia. Discapacidad auditiva. Animación |
| Título | Canvas |
| Año | 2020 |
| Género | Ficción - Drama - Fantasía |
| Dirección | Frank E. Abney III |
| Producción | Netflix Animation |
| Relevancia | - En línea en la plataforma Netflix. |
| Sinopsis | Un afligido abuelo lucha por recuperar su pasión por la pintura tras sufrir una pérdida y encuentra la inspiración para volver a crear. |
| Notas | Este cortometraje se centra en el dolor, el enojo y la aceptación de la pérdida a través de la familia, además el personaje principal además de ser una persona de la tercera edad también tiene una discapacidad, por lo cual utiliza una silla de ruedas. |



Excepción (largometraje)

| | |
|-------------------|--|
| Temas | Duelo. Familia. Infancia Animación |
| Título | If anything happens I love you |
| Año | 2020 |
| Género | Ficción - Drama - |
| Dirección | Will McCormack, Michael Govier |
| Producción | Netflix Animation |
| Relevancia | - En línea en la plataforma Netflix. |
| Sinopsis | Después de un trágico tiroteo escolar, una pareja en duelo intenta procesar el vacío emocional que le dejó la muerte de su hija. |
| Notas | El contexto de este cortometraje son las balaceras que hay en las escuelas de Estados Unidos, los personajes principales son una familia, padre, madre e hija. El ambiente de la película es triste, pese que hacia el final busca una resolución de tranquilidad. |



| | |
|-------------------|--|
| Temas | Discapacidad auditiva. Animación |
| Título | Una voz Silenciosa |
| Año | 2020 |
| Género | Ficción - Drama |
| Dirección | Naoko Yamada |
| Producción | Eharu Ōhashi, Shinichi Nakamura, Mikio Uetsuki, Toshio Iizuka, Kensuke Tateishi |
| Relevancia | - Mejor animación del año de la Academia Japonesa de Cine |
| Sinopsis | Shōko Nishimiya, una estudiante de primaria sorda, empieza a sentir el bullying de sus nuevos compañeros cuando se cambia de colegio. El peor de todos es Ishida Shōya, quien termina por forzar que Nishimiya se cambie de escuela. Años después, Ishida buscará la redención de sus malas acciones. |
| Notas | Protagonizado por una chica y un chico, cuenta la historia de una niña sorda, usuaria de la lengua de señas que recibe bullying en la escuela en la que estudia por parte del co-protagonista quien al crecer se sensibiliza y empatiza con la chica por lo que busca aprender el idioma para comunicarse y disculparse. |



9.2 Estados emocionales del duelo

Negación. La negación, más simbólica que literal, se manifiesta cuando una persona que ha perdido a alguien no puede aceptar el hecho de que esa persona no regresará nunca más. Durante esta etapa de conmoción, tendemos a negar los hechos y nos volvemos insensibles como mecanismo para sobrevivir y mitigar el dolor de la pérdida. La negación implica cuestionar la realidad alterada y hacernos preguntas como “¿esto realmente está sucediendo?” y “¿esa persona realmente se ha ido?”. Sin embargo, lo fundamental es aprender a vivir sin olvidar a esa persona que ya no está a nuestro lado (Kübler-Ross, 2016, págs. 25-26).

Ira. La ira puede ser una emoción ambivalente, la podemos experimentar tanto en nosotros por no cuidar a la persona querida o hacia la persona por no haberse cuidado mejor. Que no vimos venir lo ocurrido para evitarlo. Estar enfadados con los médicos por no considerarlos competentes o inclusive algo menos racional como enojarnos de que a alguien que consideramos tan significativo le haya pasado algo. Otra forma en la que la ira se manifiesta es cuando nos sentimos enojados con la persona querida por habernos abandonado y no haya permanecido más tiempo con nosotros (Kübler-Ross, 2016, págs. 27-32).

Negociación. La negociación nos pone en una situación como seres humanos en donde estaríamos dispuestos a cualquier cosa con tal de que la persona que queremos permanezca con nosotros, ante la pérdida puede convertirse en una tregua temporal. Quien pierde a alguien vive pensando en él hubiera y suele ir acompañado por la culpa, solemos buscar una manera de pactar con el pasado para liberarnos del dolor imaginando cómo hubieran sido las cosas si las hubiéramos hecho de otra forma, llevándonos incluso a pactar morir en su lugar (Kübler-Ross, 2016, págs. 32-35).

Depresión. La depresión, en el contexto de la pérdida, no debe ser considerada como un síntoma de enfermedad mental, sino como una respuesta natural y adecuada. Surge una sensación de vacío que cuestiona el sentido de la vida, lo que dificulta

encontrar motivación para seguir adelante. Aunque hay diferencias entre la depresión clínica y la depresión asociada al duelo, esta última es un mecanismo de protección que bloquea el sistema nervioso para facilitar la adaptación a la pérdida, sin la intención de superarla. Afrontar la depresión implica atravesar un proceso necesario, experimentar el dolor y no negarlo. (Kübler-Ross, 2016, págs. 35-39).

Aceptación. La aceptación no implica sentirse bien o estar de acuerdo con lo sucedido, sino aceptar la realidad de que esa persona querida ya no está y que es una realidad permanente. A partir de ese momento, comienza un proceso de curación y reintegración en el que aprendemos a vivir en un mundo sin esa persona. Esta curación implica recordar y reorganizarse, esforzándonos por vivir sin esa persona y establecer nuevas relaciones. Aunque pueda haber una sensación de traición por disfrutar la vida, somos conscientes de que no podemos reemplazar a esa persona, pero podemos acercarnos a otras y formar parte de sus vidas, retomando la vida una vez hemos dedicado tiempo al duelo. (Kübler-Ross, 2016, págs. 39-42).

Estas etapas de duelo no tienen una duración definida, un número de semanas, meses o años. Estamos hablando de sentimientos, reacciones que pueden fluctuar entre una y otra etapa mientras se experimentan, cuya duración no es medible “no entramos ni salimos de cada etapa concreta de una forma lineal. Podemos atravesar una, luego otra y retornar luego a la primera” al final con este texto la autora enfatiza que “Nuestro duelo es tan propio como nuestra vida” (Kübler-Ross, 2016, págs. 8,33) y somos los únicos que la podemos comprender.

9.3 Google SITES: libreta de artista digital

En esta sección, se incluye un código QR que enlaza a una página web creada en Google Sites, donde se registran las experiencias recopiladas durante las intervenciones en el trabajo de campo. Esta página web contiene materiales multimedia, como fotografías, grabaciones de voz, entrevistas, entre otros. Podría describirse como una especie de libreta de artista digital, que permite explorar de manera interactiva y visual las vivencias y hallazgos obtenidos en el proceso creativo.



Link:
<https://shorturl.at/nCZ79>

9.4 Carpeta de producción

A continuación, se presenta el compilado completo de la propuesta creativa para el desarrollo de la Carpeta de Producción.



CARPETA DE PREPRODUCCIÓN

ÍNDICE

| | | |
|-------|------------------------------------|-----|
| 1. | FICHA TÉCNICA | 135 |
| 2. | TAGLINE | 135 |
| 3. | LOGLINE | 135 |
| 4. | PREMISA..... | 135 |
| 5. | SINOPSIS..... | 136 |
| 5.1. | Corta..... | 136 |
| 5.2. | Argumental..... | 137 |
| 6. | ESCALETA..... | 140 |
| 7. | GUION LITERARIO | 146 |
| 8. | REGISTRO..... | 162 |
| 9. | STORYBOARD | 164 |
| 10. | PROPUESTA CREATIVA | 202 |
| 10.1. | Biofilmografía | 202 |
| 10.2. | Planteamiento cinematográfico..... | 203 |
| 10.3. | Propuesta de la fotografía..... | 204 |
| 10.4. | Propuesta sonora..... | 205 |
| 10.5. | Propuesta de arte..... | 206 |
| 11. | CARPETA DE ARTE | 207 |
| 11.1. | Moodboard..... | 207 |
| 11.2. | Paleta de colores | 217 |
| 11.3. | Diseño de personajes | 223 |
| 11.4. | Propuesta de locaciones | 229 |
| 12. | RUTA CRÍTICA..... | 239 |
| 13. | PRESUPUESTO | 244 |
| 13.1. | Carátula del presupuesto | 245 |
| 13.2. | Desglose del presupuesto | 246 |

1. FICHA TÉCNICA

Título: Ek & Neek: Semilla Astral

País: México

Idioma: Maya / Español | Lengua de señas

Género: Fantasía / Slice of life

Técnica de animación: 2D animación digital.

Duración: 15 minutos.

Productor: Jairo Román Mukul Alcocer

Director: David Fernando Poot Fuentes

2. TAGLINE

Siembra una semilla de amor para que florezca el cuidado.

3. LOGLINE

Un niño sordo de una comunidad indígena, cuidará de un misterioso árbol que brotó de un meteorito, motivado por las enseñanzas de su hermano quien murió inesperadamente al salvarle la vida.

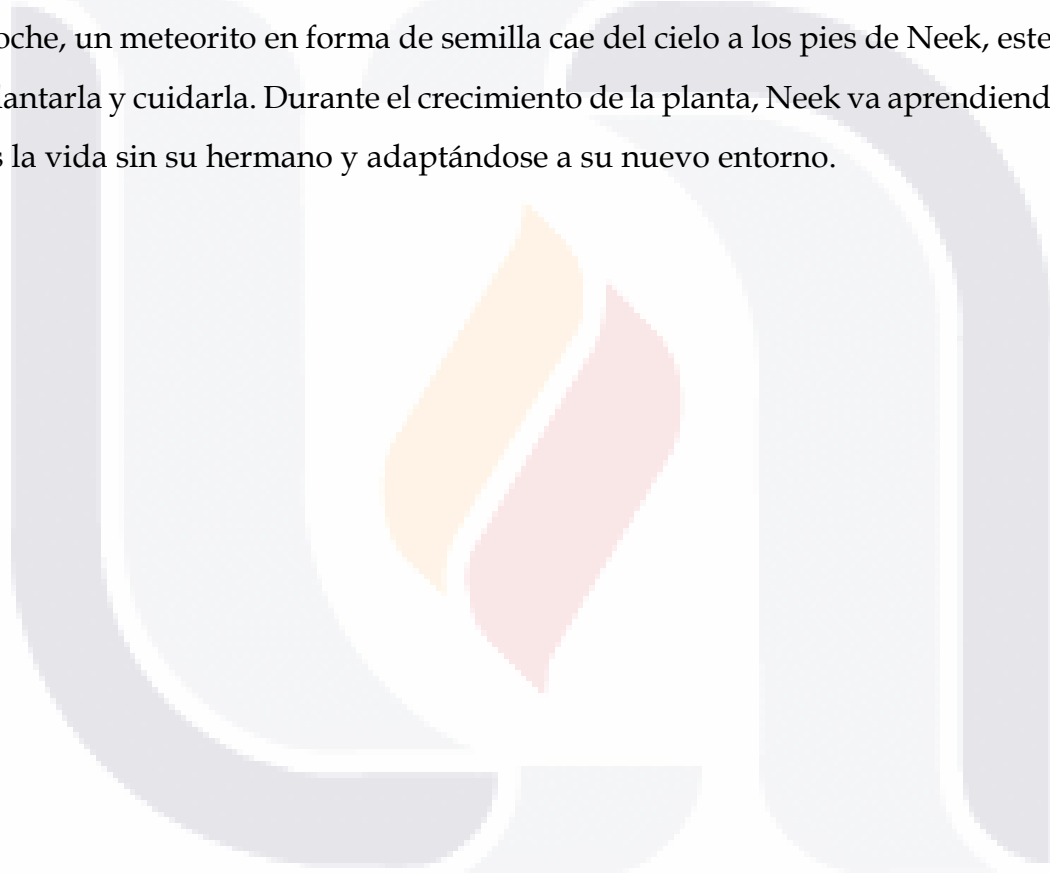
4. PREMISA

El cuidado a lo que amamos nos enseña a sanarnos a nosotros mismos.

5. SINOPSIS

5.1. Sinopsis Corta

Neek es un niño sordo que vive con su familia en una comunidad maya. Junto con su mejor amigo, su hermano Ek -y con quien ha establecido una comunicación en lengua de señas- realiza distintas actividades del campo. Una tarde se les escapa una cabra del corral, cuya búsqueda provoca accidentalmente la muerte de Ek. Una noche, un meteorito en forma de semilla cae del cielo a los pies de Neek, este decide plantarla y cuidarla. Durante el crecimiento de la planta, Neek va aprendiendo cómo es la vida sin su hermano y adaptándose a su nuevo entorno.



5.2. Sinopsis argumental

Neek, el único niño sordo de una comunidad maya, está triste en el patio de su casa ya que la planta que sembró murió. Ek, su hermano mayor y quien le enseñó lengua de señas, le explica la importancia de la muerte en la vida. Ambos van al patio, Ek a sacar agua del pozo para llenar su calabazo y Neek a recoger mandarinas. Su madre, Yoli, trasplanta una sábila, se acerca a Neek, le da una flor de mandarina y le pregunta por su planta que acaba de morir. Ek interpreta para ambos pues Yoli no sabe la lengua de señas. Neek se pone incómodo y se va, Yoli se entristece por no poder comunicarse con su hijo.

En la calle Ek y Neek juegan con otros niños busca-busca, Sásil los encuentra pues Neek no deja de hacer ruido. Más tarde la familia se reúne a comer, Ek, Neek, Yoli y el abuelo. Yoli les dice que deberán ayudar a su abuelo en la milpa y que lleven consigo a las cabras, entre ellas a Lula, Ek se muestra algo preocupado.

Mientras Neek hace dibujos en la tierra con un palito Ek abre el corral de las cabras, Lula sale aprisa para embestir a Neek que al no escuchar no se mueve, Yoli detiene a Lula para que no lastime a Neek.

En la milpa el abuelo le pide a Ek que le enseña a sembrar a Neek, Ek le habla a Neek sobre los pájaros tho y su relación con los cenotes. Ek le pide a Neek que lo siga. Caminan por un sendero en el monte hasta llegar a un camino blanco enterrado en la tierra que sube un montículo, lo siguen adentrándose a la selva.

En la cima del montículo está la abertura de un cenote el cual en su interior observan pájaros tho. Más adelante está el borde del montículo desde donde se mira el pueblo más cercano. Mientras comen, Ek le habla a Neek del cielo y de la tierra. Al atardecer Ek le regala una nueva planta con una maceta que tiene dibujados sus rostros. En el cielo una estrella se mira más brillante.

Ek y Neek regresan a casa, devuelven a las cabras a su corral, con mucho trabajo logran meter a Lula, Neek no cierra bien la puerta del corral. Al interior de su casa mientras juegan a las sombras con una vela en la pared las cabras se escapan. Yoli llega a la casa y discute con Ek por el incidente, Ek sale a buscar a las cabras con Yoli, Neek se queda en la cocina por orden de su mamá. Más tarde, Neek ve pasar a Lula y la sigue. En el patio de noche, Neek va detrás de Lula y sin que se dé cuenta se perfila para embestirlo por las espaldas, Ek aparece para salvar a su hermano y cae al pozo. Neek tiene visiones de su hermano muerto. Neek se queda solo en el patio. Yoli entra a la casa y ve a la vela con la que jugaban apagarse.

Ek es velado por su familia en su casa, algunos niños miran a Neek por la puerta, algunos adultos consuelan a Yoli afuera. Neek lanza su maceta contra el piso, luego se percató que un niño toma una mandarina del altar, Neek se pelea con el niño, Yoli llega a separarlos y regaña fuertemente a Neek, Neek huye de casa.

Neek se pierde en el monte, mira a unos pájaros tho y los sigue hasta el cenote del montículo. En la cima del montículo Neek encuentra el calabazo que dejó Ek la última vez que fueron, llora con su maceta en las manos. En el cielo una estrella brilla muy intensa, esta cae en forma de semilla sobre el montículo. Neek lo recoge y la siembra en la maceta que le dio Ek, una de sus lágrimas cae sobre la tierra y la planta germina. Neek se queda dormido alrededor de ella, su abuelo lo encuentra y lo regresa a su casa. Su madre lo recibe con lágrimas, ambos se reconcilian.

Por la mañana Neek trata de recoger agua del pozo para regar la planta pero no puede por temor, Yoli, también temerosa, se acerca a ayudarlo, Neek le regala una flor de mandarina. Neek se acerca a su planta que está entre otras, escondida en el follaje está Sásil jugando busca-busca, Neek se asusta, pero Sásil lo calma y luego se va sonriéndole. Neek corre detrás de ella, pero se detiene.

Una tarde lluviosa mientras Yoli cocina, Neek toma una mandarina del altar de Ek, la planta está en la ventana y comienza a agrietarse el plástico que la contiene.

Pasan los días. Neek está en el patio, se ha percatado que su maceta se está rompiendo. Le pide ayuda a su madre para que le dé agua, Yoli lo toma de la mano para que lo hagan juntos. Neek riega la planta, Yoli nota que la maceta se está rompiendo, decide ayudarlo cambiando la maceta pero Neek se aleja.

Neek y su abuelo cosechan maíz mientras intercambian señas. La planta crece, pero se daña nuevamente la maceta.

En el patio de la casa Neek un fragmento de la maceta se ha roto y ha caído al suelo. Yoli se acerca a Neek, intenta ayudarlo nuevamente pero Neek se niega, en un forcejeo la maceta cae al suelo y se rompe. Neek toma la planta con las raíces por fuera y se la lleva, Yoli mira y toma un fragmento de maceta con un dibujo.

Neek corre por el sendero con la planta en sus manos, trastabilla y cae quebrando su tallo, en una raíz cuelga un fragmento de un dibujo. Se levanta buscando pájaros en el cielo, pero no ve ninguno. Se sienta sobre una piedra y reconoce el camino de piedra que lleva al montículo, lo sigue.

En la cima del montículo Neek se sienta donde estuvo con Ek, llora. Mira el calabazo que habían dejado y se lo cuelga en el cuello. Su madre le toca el hombro, Neek confunde su sombra con la de Ek, la reconoce y se abrazan. La planta se ilumina levemente llamando su atención. El cráter detrás también se ilumina, ambos se acercan, siembran la planta, el tallo lo amarran con la cuerda del calabazo de Ek, colocan cada uno el fragmento del dibujo que encontraron y lo entierran. El árbol florece mágicamente iluminándose y asemejándose a los árboles de mandarina. Yoli y Neek contemplan.

Fin.

6. ESCALETA

1. INTRODUCCIÓN/CRÉDITOS - ANIMACIÓN ESTILO TEATRO DE SOMBRAS

- Explicar acotación en pantalla
- Presentar la alegoría de la sustancia de la historia.

2. EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA

- Introducir a los personajes principales (Ek y Neek), personalidad y características.
- Reconocer su cotidianidad y la relación entre ellos.
- Reconocer el deseo de Neek y su vínculo con las plantas.

3. EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK / POZO - DÍA

- Identificar el espacio, así como el pozo.
- Identificar las actividades de los personajes.
- Presentar el elemento de la mandarina.
- Presentar el elemento de la mariposa que presagia la muerte.
- Presentar el *planting* del accidente en el pozo con la chancleta.
- Introducir el personaje de la madre (Yoli), su oficio con las plantas y su relación no muy buena con Neek.

4. EXT. COMUNIDAD / CALLE - DÍA

- Presentar el contexto en el que viven, calles aledañas.
- Presentar la relación que tiene Ek y Neek con otros niños.
- Introducir al personaje de Sásil.
- Reconocer que Neek se adapta a los juegos gracias a Ek.

5. INT. CASA DE EK & NEEK - DÍA

- Presentar el interior de la casa de los personajes.
- Reconocer el espacio de la cocina.
- Introducir al personaje del abuelo
- Presentar el juego de sombras con las manos.
- Reforzar el desinterés de Neek por la madre.
- Presentar el elemento de las cabras que pastan.
- Visibilizar el personaje de Lula.

6. EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK / CORRAL - DÍA

- Presentar el elemento de corral.
- Introducir al personaje de Lula y la amenaza que representa.
- Reforzar la idea de que Neek es vulnerable al no escuchar.
- Reafirmar el *planting* del accidente en el pozo con la embestida.

7. EXT. MILPA - DÍA

- Presentar el espacio de la milpa.
- Reafirmar el *planting* del accidente en el pozo con la agresividad de Lula.
- Reconocer el interés del Abuelo por Neek.
- Identificar la época del año.
- Identificar al pájaro tho y su característica con los cenotes.
- Reafirmar la enseñanza de Ek a Neek con la semilla.

8. EXT. SENDERO AL MONTÍCULO - DÍA

- Reconocer el espacio del sendero.
- Reconocer el camino blanco enterrado.
- Reafirmar el *planting* del pájaro tho.

9. EXT. MONTÍCULO - ATARDECER

- Presentación del espacio.
- Reconocer los pájaros tho en el cenote.
- Reconocer el espacio y el paisaje.
- Reconocer el *planting* del calabazo.
- Reconocer la maceta con la planta.
- Identificar la estrella que brilla mucho (meteorito)

10. EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - HORA AZUL

- Identificar que Neek no cierra bien la puerta del corral.

11. INT. CASA DE EK & NEEK - HORA AZUL

- Reconocer el juego de sombras.
- Presentar *planting* de accidente en el pozo.
- Presentar la emergencia tras la salida de las cabras.
- Enfatizar la intervención de Neek en el accidente.

12. EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK / POZO - HORA AZUL

- Presentar el *pay off* del accidente.

13. LIMBO. ANIMACIÓN CAMBIA

- Presentar la alegoría de la muerte de Ek.

14. EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK / POZO - NOCHE

- Reafirmar la soledad de Neek.

15. INT. CASA DE EK & NEEK - NOCHE

- Reafirmar la muerte de Ek con una alegoría.

16. INT. CASA DE EK & NEEK - TARDE (1 AÑO DESPUES)

- Presentar el funeral de Ek.
- Reafirmar la muerte de Lula.
- Identificar la tristeza de Neek.
- Reconocer a Sásil como un personaje empático.
- Presentar el conflicto de Neek con el niño.

17. EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - TARDE

- Presentar el conflicto de Yoli con Neek.
- Reconocer la huida de Neek.

18. EXT. MONTE - ATARDECER

- Reconocer el duelo de Neek.
- Reconocer el espacio en el que Neek se desplaza.
- Reconocer que Neek está perdido.
- Identificar el *pay off* de los pájaros tho al guiarlo.

19. EXT. MONTÍCULO - ATARDECER

- Reafirmar el espacio como de Ek y Neek.
- Identificar el calabazo olvidado.
- Presentar la caída del meteorito.
- Identificar la semilla y la tierra.
- Reconocer el actuar de Ek al sembrar la semilla.
- Reconocer el vínculo entre la planta y Ek.

20. INT. CENOTE - ANOCHECER

- Contemplar el ambiente.
- Generar una elipsis.

21. EXT. MONTÍCULO - NOCHE

- Identificar cómo regresa Neek a casa.

22. EXT. TERRAZA DE LA CASA EK & NEEK - NOCHE

- Reafirmar el duelo por Ek
- Reconocer que Neek y Yoli se reconcilian.
- Reafirmar el amor de Yoli por Neek.
- Reafirmar a la familia como unidad.
- Identificar la bioluminiscencia de la planta ante ciertas acciones.

23. INT. CASA DE EK & NEEK - DÍA

- Generar una elipsis.

24. EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA

- Presentar el temor de Neek al pozo.
- Presentar su sentimiento de responsabilidad para con la planta.
- Reafirmar la fortaleza de la relación entre Yoli y Neek.

25. EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA

- Recordar la presencia de los niños en la calle.
- Reconocer la bioluminiscencia de la planta ante ciertas acciones.
- Reconocer a Sásil como un personaje empático.
- Identificar el deseo de Neek por integrarse a los demás.

26. INT. CASA DE EK & NEEK - DÍA

- Mantener la cotidianidad.
- Reafirmar el paso del tiempo.
- Mantener presente a Ek.
- Presentar el daño de la maceta.

27. EXT. TERRAZA DE LA CASA EK & NEEK - NOCHE

- Generar elipsis.

28. EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA

- Mantener presente el personaje del abuelo.
- Reafirmar el daño de la maceta.
- Reafirmar el miedo de Neek por el pozo.
- Reafirmar el fortalecimiento de la relación de Yoli con Neek.
- Reafirmar la bioluminiscencia de la planta.
- Presentar que Yoli se ha percatado del daño en la maceta.
- Presentar que Yoli quiere ayudar a Neek con la maceta.

29. EXT. MILPA - DÍA

- Reafirmar el paso del tiempo.
- Reafirmar el crecimiento de Neek.
- Reafirmar el fortalecimiento de la relación del Abuelo con Neek.
- Reafirmar la bioluminiscencia de la planta.
- Reafirmar el daño de la maceta.

30. EXT. SENDERO AL MONTÍCULO - ATARDECER

- Generar elipsis.
- Mantener presente el paisaje.

31. EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA

- Identificar que el agua no ayuda al crecimiento de la planta.
- Reconocer que el daño de la maceta es grave.
- Identificar que una parte de la maceta está en el suelo.
- Reafirmar la insistencia de Yoli por querer ayudar a Neek.
- Presentar el conflicto entre Yoli y Neek.
- Presentar la maceta destruida.
- Reafirmar interés de Yoli por Neek y la planta.

32. EXT. SENDERO AL MONTÍCULO - ATARDECER

- Presentar el punto de quiebre de Neek.
- Reafirmar el daño que ha sufrido la planta.
- Reafirmar el camino hacia el montículo.

33. EXT. MONTÍCULO - HORA AZUL

- Solventar la relación de Neek con el espacio.
- Solventar la ausencia de Ek para Neek.
- Solventar el daño de la planta.
- Solventar la relación de Yoli con Neek.

34. CRÉDITOS / SÓLO MÚSICA - DIBUJOS ESTÁTICOS

- Solventar evolución de los personajes.



7. GUIÓN LITERARIO



EK & NEEK (Semilla Astral)
Cortometraje animado

Por

David Fernando Poot Fuentes (David Igneas)

* Todos los diálogos están en maya.
**Cuando los personajes hablan en lengua de señas estará
subtitulado en la pantalla al español y en maya.

Mérida, Yuc. 14-03-23

1 **INTRODUCCIÓN/CRÉDITOS - ANIMACIÓN ESTILO TEATRO DE SOMBRAS**

1

TEXTO EN PANTALLA - Fondo negro.

Del maya, "Ek: "Estrella". Neek: "Semilla".

FUNDIDO A NEGRO

Una semilla de maíz fosforescente aparece de entre las nubes y cae lentamente, penetra la tierra. Germina una planta y sus raíces van extendiéndose por debajo, ahora la tierra se ha convertido en un manto de estrellas. Brilla más una que otras, las siluetas oscuras van adquiriendo color hasta ser un cielo azul con nubes.

EK (V.O)

Cualquier lugar a donde miremos encontraremos vida, sin importar si es pequeña o si está escondida en el fondo del mar o más allá de las estrellas. Aunque sabemos dónde comienza desconocemos dónde termina, sin embargo, lo importante es cuidar de ella, entre todos para seguir creciendo juntos.

2 **EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA**

2

Algunos pájaros pían. A un lado de la casa maya están apilados pequeños recipientes con plantas. El suelo es de tierra y el viento sacude las ramas de los árboles.

NEEK (6), un niño sordo con rasgos mayas, vestimenta casual short y playera, con los pies descalzos, mira una maceta hecha con la mitad de una botella de plástico. Dentro hay una planta de mandarina. Un insecto termina de comerse el tallo que sostiene a su última hoja. Neek se entristece.

EK (12) su hermano, con rostro muy amigable vestido con uniforme de la escuela, toma el insecto y lo aleja de la planta.

EK

(lengua de señas)

Así que, aunque la vida de esta planta termine aquí, continuará en la tierra de esta otra, ayudándole a crecer.

Ek toma la tierra de la maceta de Neek y la vierte en otra, hecha con una lata. Toma una jícara con agua y se la da a Neek para regar la planta mientras le acaricia la cabeza.

EK
 (lengua de señas)
 ¡Muy bien! Pronto podrás hacerlo solo.
 Acompáñame al pozo, mientras recoges
 algunas mandarinas.

Un *tolok* en una *albarrada*.

3 **EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK / POZO - DÍA**

3

Al fondo del patio entre árboles frutales está el pozo rodeado de distintas cubetas de pintura que tienen agua.

Ek jala con una sogá una cubeta de metal algo oxidada que sale del pozo que apenas tiene un metro de altura.

Neek recoge mandarinas en las faldas de un árbol no muy alto, las guarda en su *sabucán*.

YOLI (32), su madre, usa un *huipil* bordado, su cabello es muy largo. Trasplanta sábila, mira a sus hijos con una sonrisa.

Ek saca otra cubeta del pozo y la deja en la orilla. Toma un poco de agua con la jícara y la vierte en su *calabazo*. Se resbala sin caer, mira debajo, hay un charco de lodo.

Neek mira absorto la copa del árbol donde una gran mariposa negra está posada, intenta llamar la atención de Ek aplaudiendo, pero cuando lo logra la mariposa ya no está.

Una mandarina le cae en la cabeza. Ek sacude las ramas para que caigan más, ambos ríen. Neek las cacha con su *sabucán*.

Yoli se acerca a Neek sin agacharse, recoge una flor de mandarina del suelo, acomoda su cabello y le hace ademanes.

YOLI
 ¿Dónde está tu plantita?

Neek se muestra incómodo apartándose lentamente.

EK
 Se le murió... otra vez.

Yoli escucha a Ek, le coloca a Neek la flor en su oreja y se dirige a él con expresiones exageradas.

YOLI
 Pronto, lo que siembres, florecerá.

Ek interpreta para Neek. Neek toma una mandarina del suelo y

se va corriendo, la flor se le cae. Yoli suspira.

4 **EXT. COMUNIDAD / CALLE - DÍA**

4

Calle angosta. A los costados las *albarradas* forman un camino largo. Sobre ellas hay macetas con plantas. Un par de perros callejeros descansan en el piso.

Niños y niñas de distintas edades platican, andan en bicicleta, corren y se persiguen entre ellos.

Ek y Neek juegan *Busca Busca*. SÁSIL (7), una niña de la comunidad, con los ojos tapados con su brazo termina de contar. Al abrir los ojos, ve la calle vacía.

Al final de la calle, en una esquina se observa un arbusto que se mueve y se escucha un *cuchicheo*.

Ek, Neek y un niño están en el interior del arbusto. Neek se ríe, se divierte y el otro niño intenta callarlo haciendo la seña y el sonido del silencio "Shh".

Sásil los ve dentro del arbusto y corre. Ek sonrío apenado.

5 **INT. CASA DE EK & NEEK - DÍA**

5

La casa, hecha de *bahareque*, es una única pieza absidial. Se filtran rayos de luz entre las ramas del muro.

La cocina está a un costado, del techo cuelgan algunos insumos. Sobre la estufa de leña hay unas ollas ennegrecidas.

Yoli, calienta tortillas hechas a mano, en la mesa hay comida yucateca. El ABUELO (70), camisa azul, pantalón café, está en la mesa pero no se mueve.

Ek le enseña figuras de animales a Neek con las manos.

Yoli sirve mandarina en un vaso de plástico traslúcido. Se acerca para darle un beso a Neek pero este lo rechaza. Yoli se queda pensativa y un poco triste.

La familia está comiendo. Ek le sirve jugo a su abuelo.

YOLI

Cuando terminen de comer acompañen a
su abuelo a la milpa y de paso
llévense a las cabras a pastar.

Ek deja de masticar y deja caer su cuchara en su plato.

EK
 ¿A LULA también?

Neek observa confundido a Ek y a su mamá.

6 **EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK / CORRAL - DÍA** 6

Se escuchan ovejas, corderos y campanas. Neek hace dibujos en la tierra con un palito.

La puerta de madera es golpeteada fuertemente por LULA, tiene una correa roja con una pequeña campanita, es la cabra más agresiva. Ek abre la puerta con cuidado pero Lula la empuja bruscamente tirando a Ek al piso, Lula sale corriendo.

EK
 ¡Neek!

Lula corre para embestir a Neek por la espalda cuando Yoli la detiene de frente y le coloca una soga en su correa.

Neek se da la vuelta sin saber lo que pasó.

El resto de los animales sale tranquilamente.

7 **EXT. MILPA - DÍA** 7

Un pequeño sembradío de maíz entre el monte. Las ovejas y cabras pastan en un campo abierto. Lula trata de agredir a las demás pero está atada a un palo, su campana resuena.

El Abuelo amarra unos costales en su triciclo, junto a Ek, con ademanes le pide a su nieto que se acerque y con las manos temblorosas le da unas semillas en su mano y le señala con el dedo a Neek que juega cerca de ellos.

Neek está mirando un pájaro Toh sobre la rama de un árbol.

EK
 (lengua de señas)
 Toh, es un ave muy hermosa. Hay agua cerca, por eso está aquí... Mira.

Ek le pone un grano de maíz en la mano y le enseña a Neek cómo usar las herramientas para abrir la tierra y meterlas.

EK
 Hazlo usando tus manos, siente la tierra.

Neek hace un hueco en la tierra y mete la semilla.

EK

Es un trabajo en equipo con la naturaleza.

(vierte agua de una jícara)

Ven, sígueme, quiero enseñarte algo.

El pájaro Toh levanta el vuelo.

8 **EXT. SENDERO AL MONTÍCULO - DÍA**

8

Los hermanos caminan por el sendero hasta que Ek señala un camino blanco enterrado que se adentra al monte. Neek se adelanta pero Ek lo toma por la mano para evitar que avance.

Ek mira el monte y cierra los ojos, Neek lo secunda. Silencio. Abren los ojos, unos pájaros toh pasan volando. Continúan su camino entre la flora.

9 **EXT. MONTÍCULO - ATARDECER**

9

Encima del montículo hay una abertura, es parte del techo de un cenote semiabierto, por dentro se ve muy oscuro, sólo un rayo de luz entra reflejando el agua turquesa en la bóveda. Neek mira a unos pájaros Toh posados en una raíz al interior.

NEEK

(lengua de señas)

Parece un pozo gigante.

EK

(lengua de señas)

Es un cenote, un lugar sagrado, vincula a la vida y la muerte... Vamos, aún falta lo mejor.

Al llegar a la cima del cerro se observa que el municipio más cercano se ilumina poco a poco al atardecer.

Ek y Neek están sentados pelando mandarinas para preparar el Xec que esta en la jícara. Ek saca un calabazo, bebe de él y se lo da a su hermano para que beba.

EK

(apuntando con el dedo)

Ese es el pueblo donde nacimos tú y yo, se ve lejos pero es el lugar más cercano, en cambio, ahí...

(apuntando al cielo)

Es un lugar muy lejano... quizá ahí es a donde iremos cuando ya no estemos...

Ambos observan el cielo.

EK
(lengua de señas)
Me gustaría saber cómo se ve la Tierra
desde allá afuera... !Mirai

Ek apunta a una estrella que brilla mucho, Neek la mira. Ek saca de su *sabucán* la maceta de plástico de Ek pero ahora tiene dibujos (un niño con una semilla y un niño con una estrella) y una pequeña planta dentro. Se la da a Neek.

EK
Este eres tú...
(apunta a los dibujos)
Y este soy yo. Toma, para que puedas
empezar de nuevo. Cuídala mucho.

Neek abraza a su hermano.

La estrella señalada se ve cercana.

10 **EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - HORA AZUL**

10

El sol se ha ocultado pero aún hay suficiente luz para ver bien, las sombras pintan de azul el entorno.

Neek sostiene la puerta del corral mientras Ek mete a las ovejas y cabras.

Ek forcejea con Lula para meterla. Lula intenta salir empujando la puerta, Ek la retiene y le pide a Neek con señas que ponga el seguro que la mantiene cerrada. Neek se pone de puntas para cerrar la puerta pero no lo hace correctamente.

Lula se resigna y se aleja de la puerta. Ek y Neek se meten a su casa. El seguro se cae, nadie se percata.

11 **INT. CASA DE EK & NEEK - HORA AZUL**

11

Ek y Neek están sentados en las sillas donde comen, hay una vela en el centro y en la pared hay sombras de animales que Ek hace con sus manos, entre ellas la sombra de un pájaro. Neek se divierte.

Ek hace la figura de una cabra justo en el momento que suena una de las cabras del corral acompañado de un estruendo, el corral se ha abierto y los animales han salido.

Yoli llega de recoger ropa, está confundida. Discute brevemente con Ek, Neek no entiende. Ek se acerca a Neek.

EK
 (lengua de señas)
 Quédate aquí. Voy a ayudar a meter a
 Lula. Cuando regrese jugamos.

Ek le da una mandarina partida que estaba comiendo y se va. Neek, hace una pequeña rabieta a Yoli mientras va saliendo.

Más tarde.

Neek tiene su nueva maceta entre las manos. Aburrido y apoyando la cabeza sobre la mesa, Neek mira de reojo a Lula pasar en dirección al patio, se levanta y sale tras ella.

12 **EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK / POZO - HORA AZUL** 12

Neek aplaude de manera desesperada sin perder de vista a Lula. Busca a alguien que le escuche mientras sigue a Lula.

Lula se acerca al pozo, Neek la sigue pero la pierde de vista. Lula está a espaldas de Neek y se perfila para embestirlo arando la tierra del suelo con su pezuña.

EK
 ¡Neek, hazte a un lado!

Lula corre hacia Neek para empujarlo. Ek embiste a la cabra de frente y forcejea con ella. Con el codo empuja una cubeta con agua que está sobre el pozo, cae y se forma un charco. Ek se resbala poco a poco con sus chancletas en la tierra mojada. La cabra bufa mientras se sacude la campana. Neek continúa caminando detrás del pozo.

EK
 ¡Neek!

13 **LIMBO. ANIMACIÓN CAMBIA** 13

Una fuerte ventisca recorre a Neek quien rodea el pozo. En el piso ve mandarinas formando un camino que lo lleva a Ek quien de pie saca agua del pozo. Neek se acerca y comienzan a caer flores de mandarinas creando una cortina. Ek ya no está.

Ek, en otro lugar, riega su sembrado. Neek se acerca. Ek corre a la calle, con ademanes le dice a Neek que lo siga, Neek va tras él. Muchos niños salen y se atraviesan, los niños dejan de pasar, Neek se queda solo.

Al girar su cuerpo Neek ve su casa, por la ventana está Ek con su familia en la mesa, lo están esperando para comer. Neek se acerca, se sienta y su familia va desapareciendo,

primero Ek, luego su abuelo y de último su mamá.

Por la ventana ve pasar a Ek con las ovejas y cabras. Neek sale de la casa y al abrir la puerta está en la milpa, un campo amplio de maíz. Los tallos se mueven de un lado a otro como si diferentes cuerpos los sacudieran a su paso. Neek ve a Ek persiguiendo a Lula entre las hojas. Comienza a llover.

La lluvia aplana la cosecha. Ahora es un campo vacío que descubre un camino blanco que emerge de la tierra. Ek espera sonriente donde inicia, Neek se acerca y lo sigue. Al avanzar el camino se ilumina con llamas flotantes.

Ek y Neek sentados en el montículo mirando las estrellas. Ek le entrega la maceta con la planta y le dice "te amo" en lengua de señas, le acaricia la cabeza y se desvanece, en polvo sube al cielo y se pierde entre las estrellas. La planta que tiene en su maceta se va también. Neek se pone de pie intentando tocar las cenizas.

El cielo estrellado se vuelve agua de cenote y el cenote se vuelve el agua de un pozo, vemos subir a la superficie.

14 **EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK / POZO - NOCHE** 14

Neek está junto al pozo, en un charco está la chancla de Ek.

15 **INT. CASA DE EK & NEEK - NOCHE** 15

Yoli entra. Se apaga la luz de la vela con la que jugaban.

16 **INT. CASA DE EK & NEEK - TARDE (1 AÑO DESPUÉS)** 16

La foto de Ek en una mesa decorada a manera de altar de difunto con juguetes, mandarinas y flores.

El listón rojo con la campana de Lula está en una mesa junto a condimentos de cocina. En un plato hondo a medio comer hay caldo y carne con una que otra mosca caminando.

En la fotografía se refleja Neek sentado con la maceta vacía entre las manos. Su abuelo está a un lado.

Por la ventana se ve a Yoli en la terraza llorando, algunas personas tratan de consolarla, otras miran hacia la casa.

Algunos niños miran con curiosidad y murmuran en la puerta. Neek hace sonidos intentando comunicarse pero se ríen al no entender, Sásil está entre ellos mirando a Neek con duda.

Neek cambia su semblante, frunce el ceño y lanza su maceta al

piso, regresa la mirada al altar donde está la foto de Ek y cambia su expresión a sorpresa.

17 **EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - TARDE** 17

El ruido de niños forcejeando llama la atención de quienes están afuera, en especial de Yoli. Neek pelea contra unos niños.

Yoli se acerca inmediatamente a Neek, este le arrebató una mandarina a uno de los niños. Yoli los separa.

Neek sobresaltado y con un moretón en la mejilla trata de explicar con señas y balbuceos a su mamá.

NEEK
(lengua de señas)
¡Esos niños le quitaron a Ek su mandarina!

Yoli no le entiende. El niño con quien forcejeó está llorando así que le quita a Neek de la mano la mandarina y se la da al niño para calmarlo. Neek está confundido.

Yoli de pie, le da un golpe a Neek en su pantorrilla con la palma de la mano. Neek cambia su expresión y con unas ganas contenidas de llorar se aleja corriendo con su maceta.

18 **EXT. MONTE - ATARDECER** 18

Neek corre en el monte. Está oscureciendo. Las formas de las sombras lo asustan, está perdido. Mira hacia arriba, ve un par de pájaros Toh pasar y se mueve en esa dirección.

19 **EXT. MONTÍCULO - ATARDECER** 19

Neek sale de entre las plantas y encuentra la abertura del cenote semiabierto. Algunos pájaros se van metiendo.

El cielo es más negro que azul pero aún es visible el horizonte, hay nubes que parecen pinceladas de colores.

Una estrella sobresale por su brillo y tamaño. Neek llora con su maceta entre las manos.

NEEK
(lengua de señas)
¿Y cómo se ve desde allá arriba?

Se seca las lágrimas, cuando abre los ojos mira el calabazo que dejó Ek y encima una estrella que se acerca.

Un meteorito se desintegra al surcar el cielo hasta convertirse en una pequeña piedra.

El meteorito cae junto a Neek y rebota entre las piedras hasta detenerse dentro de unos arbustos.

El pequeño astro se ilumina de una tonalidad naranja fosforescente como si fuera un corazón palpitante.

Neek se pone de pie y se acerca lentamente.

La luz del meteorito se apaga por completo.

La tierra alrededor parece escarcha dorada. Neek intenta tomar el meteorito pero es muy caliente. Vierte el agua del calabazo. El meteorito saca humo y se parte por la mitad.

Al interior hay una piedra en forma de semilla. Neek la toma y recuerda la semilla que le dio Ek. Usa su maceta para recoger la tierra del cráter. Siembra la semilla.

Una de las lágrimas de su mejilla cae en la tierra y la ilumina. Inesperadamente germina una planta fosforescente.

Neek se frota los ojos para verla más de cerca, un *maquech* ha llegado al pequeño tallo y muerde un pedacito de la hoja. Neek se asusta y retira al insecto con un dedo.

Neek abraza la planta para protegerla y se queda dormido.

20 **INT. CENOTE - ANOCHECER** 20

El cenote se ha oscurecido. Los murciélagos duermen.

21 **EXT. MONTÍCULO - NOCHE** 21

Unas chanclas merodean el área. El Abuelo de Neek lo recoge del suelo y se lo lleva con la maceta entre los brazos.

22 **EXT. TERRAZA DE LA CASA EK & NEEK - NOCHE** 22

Neek despierta lentamente reconociendo el rostro de su madre. Busca a Ek con la mirada y balbucea su nombre. Cambia su semblante de sueño a tristeza. Ambos, Yoli y Neek lloran.

Yoli, acaricia la frente de Neek, lo pone de pie y se agacha a la altura de sus ojos. Improvisa señas-

YOLI
(lengua de señas)
Te amo.

Yoli abraza a Neek. Neek toma el dedo de su Abuelo que está a un lado de ellos, triste y en silencio. La planta se ilumina.

23 **INT. CASA DE EK & NEEK - DÍA** 23

La plantita está en la ventana. Neek la toma y se la lleva.

24 **EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA** 24

Neek está junto a los sembradíos de Ek con una jícara en la mano. Frente a él está el pozo tapado con una madera, al rededor hay cubetas de pintura llenas con agua. Trata de acercarse pero está paralizado y nervioso.

Yoli corta las hojas y ramas dañadas de las plantas.

Neek da algunos pasos, una mandarina cae del árbol y rueda hasta sus pies. Neek se detiene y echa un paso para atrás.

Yoli se acerca, le acaricia la cabeza, toma la jícara por él, respira hondo, camina hacia el pozo para llenar la jícara. Neek la jala de su ropa, teme que se acerque al pozo, Yoli lo tranquiliza. Continúa, toma el agua y se la da a Neek. Neek levanta del suelo una flor de mandarina y se la da.

25 **EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA** 25

Afuera los niños juegan.

La planta de Neek se ilumina y crece sin que lo note. La planta está en una esquina del patio junto a otras, la riega pero no pasa nada por lo que Neek se muestra extrañado.

De entre las plantas sobresalen los ojos de Sásil, Neek se asusta, Sásil hace un ademán de "silencio". Neek voltea, afuera hay niños jugando *Busca Busca*, Neek imita el ademán.

Sásil sale lentamente y se va corriendo saludando a Neek, Neek corre detrás de ella pero alenta el paso y se detiene dudando de salir a jugar, mira a Sásil alejarse.

26 **INT. CASA DE EK & NEEK - DÍA** 26

Está nublado. En la olla de la cocina burbujan los frijoles.

Neek toma una mandarina del altar de Ek.

Junto a Neek está la planta, ahora es más grande, algunas de sus raíces están perforando el plástico.

Afuera llueve.

27 **EXT. TERRAZA DE LA CASA EK & NEEK - NOCHE** 27

Un gallo duerme en el techo de la casa.

28 **EXT. PATIO DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA** 28

Un galló sobre el techo canta.

El Abuelo llega en triciclo, acaricia la cabeza de Neek.

La plantita ha comenzado florecer mientras una pequeña grieta se va abriendo en la maceta.

Neek sostiene en su mano una jícara vacía, se acerca a Yoli, la toma de la mano y señala al pozo. Yoli toma la jícara con una de sus manos y con la otra toma la mano de Neek.

Caminan juntos pero Neek se resiste, Yoli se agacha, lo abraza, lo mira a los ojos y asiente con la mirada, se incorpora y continúan hasta el pozo. Yoli sumerge la jícara junto con la mano de Neek, le sonrío para tranquilizarlo.

La planta se ilumina y crece.

Neek riega la planta, Yoli nota las grietas al ver que gotea de los costados. Yoli se va y regresa con una nueva maceta pero Neek toma la suya y se va. Yoli queda confundida.

29 **EXT. MILPA - DÍA** 29

Ovejas y cabras pastan. Neek ayuda a su Abuelo a cosechar el maíz. El Abuelo retira las mazorcas y las vierte en un saco que Neek sostiene. El abuelo hace ademanes de la lluvia y Neek le contesta con la seña de florecer.

La plantita esta en el triciclo del Abuelo, se ilumina y crece dañando un poco la maceta. Comienza a lloviznar.

30 **EXT. SENDERO - ATARDECER** 30

Los pájaros *kau graznan* al atardecer. Se hace de noche.

31 **EXT. TERRAZA DE LA CASA DE EK & NEEK - DÍA** 31

Neek sentado en un tronco sostiene su jícara que gotea, un pedazo de la maceta con dibujo está en el suelo, la planta ha dejando entrever la tierra y su raíz. Neek está triste.

Yoli acomoda plantas en macetas, mira a Neek y se acerca.

Extiende su mano pidiendo la maceta. Neek la abraza. Yoli

improvisa señas para decirle que necesita cambiarla de maceta, Neek está asustado. Yoli toma la maceta pero Neek no la suelta y en el movimiento esta se rompe.

La maceta y la planta caen al piso, Yoli trata de ayudar pero Neek la recoge y se va corriendo con las raíces expuestas. Una parte de la maceta con un dibujo queda en el piso.

32 **EXT. SENDERO AL MONTÍCULO - ATARDECER** 32

Neek corre despavorido, se tropieza y cae arrojando la planta al piso. El tallo está roto, sus raíces desnudas. Neek se para. Le salen lágrimas y mocos. De una raíz cuelga un fragmento de la maceta con su rostro dibujado en él.

Mantiene la vista en alto buscando un pájaro Toh, sin éxito. Se sienta sobre una piedra, se resigna y baja la mirada al suelo, nota en el piso el camino enterrado que ya conocía.

33 **EXT. MONTÍCULO - HORA AZUL** 33

Neek carga en sus brazos a la planta moribunda. Llega a la cima y se sienta en el mismo lugar donde estuvo con Ek.

Neek llora, mira el calabazo que había dejado, lo toma con sus manos y se lo cuelga en el cuello. Silencio.

Una mano toca el hombro de Neek, voltea y ve a Ek a contra luz, al aclarar su vista distingue a Yoli. Yoli lo abraza, se sienta a su lado y le entrega la parte de maceta que quedó.

El sol se oculta lentamente.

La planta se ilumina débilmente, detrás el cráter también, llamando su atención. Ambos se levantan y se acercan.

Yoli le pide a Neek la planta, quien la abraza, con temor la entrega, ella la siembra en el cráter, juntos la cubren de tierra. Neek se detiene, agrega el pedazo que encontró en la raíz. Yoli agrega el pedazo que se encontró en el patio.

Lentamente la planta se aviva de un naranja fosforescente. El tallo roto no permite que la luz llegue hasta la punta.

Neek se quita el calabazo del cuello y junto con su madre amarran el tallo para que pueda sostenerse.

La plantita florece y se va convirtiendo en un árbol similar al de las mandarinas. Neek y Yoli miran atentos.

FIN.

34 **CRÉDITOS / SÓLO MÚSICA - DIBUJOS ESTÁTICOS**

34

1. Yoli y Neek cuidan del sembradío/ Decoran el altar de Ek .
2. Neek saca a las ovejas y cabras a pastar.
3. Neek llega con su abuelo desde la milpa en el triciclo.
4. Neek juega canicas con otros niños.
5. Neek y Yoli ven el atardecer junto al árbol fosforescente.





8. REGISTRO

CERTIFICADO

Registro Público del Derecho de Autor

Para los efectos de los artículos 13, 162, 163 fracción I, 164 fracción I, y demás relativos de la Ley Federal del Derecho de Autor, se hace constar que la **OBRA** cuyas especificaciones aparecen a continuación, ha quedado inscrita en el Registro Público del Derecho de Autor, con los siguientes datos:

AUTOR: POOT FUENTES DAVID FERNANDO
TÍTULO: EK & NEEK
RAMA: LITERARIA
TITULAR: POOT FUENTES DAVID FERNANDO

Con fundamento en lo establecido por el artículo 168 de la Ley Federal del Derecho de Autor, las inscripciones en el registro establecen la presunción de ser ciertos los hechos y actos que en ellas consten, salvo prueba en contrario. Toda inscripción deja a salvo los derechos de terceros. Si surge controversia, los efectos de la inscripción quedarán suspendidos en tanto se pronuncie resolución firme por autoridad competente.

El presente certificado se expide con fundamento en el Decreto por el que se reforman, adicionan y derogan diversas disposiciones de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal, así como de otras leyes para crear la Secretaría de Cultura, publicado el 17 de diciembre de 2015 en el Diario Oficial de la Federación; artículos 26 y 41 Bis, fracción XVIII de la Ley Orgánica de la Administración Pública Federal; artículos 2, 208, 209 fracción III de la Ley Federal del Derecho de Autor; artículo 69-C de la Ley Federal de Procedimiento Administrativo, de aplicación supletoria de acuerdo con lo establecido por la Ley Federal del Derecho de Autor en su artículo 10; artículo 84 de la Ley General de Mejora Regulatoria; artículos 2, apartado B, fracción IV, 26 y 27 del Reglamento Interior de la Secretaría de Cultura; artículos 103 fracción IV y 104 del Reglamento de la Ley Federal del Derecho de Autor; artículos 1, 3 fracción I, 4, 8 fracción I, 9, 16 y 17 del Reglamento Interior del Instituto Nacional del Derecho de Autor; ACUERDO por el que se establecen los Lineamientos para el uso de la Firma Electrónica Avanzada en los actos y actuaciones de los servidores públicos del Instituto Nacional del Derecho de Autor, publicado en el Diario Oficial de la Federación el 19 de mayo del año dos mil veintiuno; y Acuerdo por el que se establecen las reglas para la presentación, substanciación y resolución de las solicitudes de registro de obras, fonogramas, videogramas y edición de libros en línea ante el Instituto Nacional del Derecho de Autor, publicado el 8 de diciembre de 2021 en el Diario Oficial de la Federación.

El presente documento electrónico ha sido firmado mediante el uso de la firma electrónica avanzada por el servidor público competente, amparada por un certificado digital vigente a la fecha de su elaboración, y es válido de conformidad con lo dispuesto en los artículos 7 y 9, fracción I, de la Ley de Firma Electrónica Avanzada y artículo 12 de su Reglamento.

Número de Registro: 03-2023-020711205700-01

Ciudad de México, a 07 de febrero de 2023

EL DIRECTOR DEL REGISTRO PÚBLICO DEL DERECHO DE AUTOR

JESÚS PARETS GÓMEZ



IKNDn5jg0S0+2immnjx0pJ3QCgNgsl4va7qtAuARpFQvC6GKreVvk7P/jbcfZB0/dc+GV9BHeJ4swpLQnPcloR2qN97p4V7UARkkjBmSYbiowRcxs6PLf+WJTOn6YY1/qkUnSLGL0+TLjZAcB931eVv8qFcB2lp//3fMonBRINK/WarGdvsM41VKHpLF5OyJ33/0DNg1qBpdrme/RZB8doCh1x7q+PC055DgpdYd60KaRsSfi7Gh+BHG0izgXAL4Y1CuyV3hl+4s3+2nJeemsDZ+maGGqyRpGtqkUa6NweU8++WdO0sMvLQEMsr1Q3QjE31CVmVjqux/yFjvKbQ=



CULTURA
SECRETARÍA DE CULTURA



INDAUTOR
INSTITUTO NACIONAL DEL DERECHO DE AUTOR



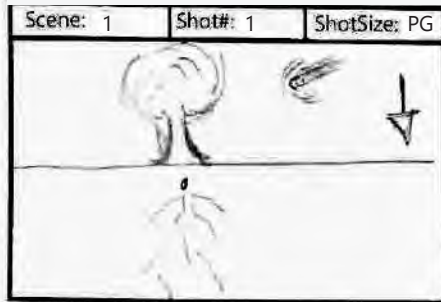
9. STORYBOARD

No. 1

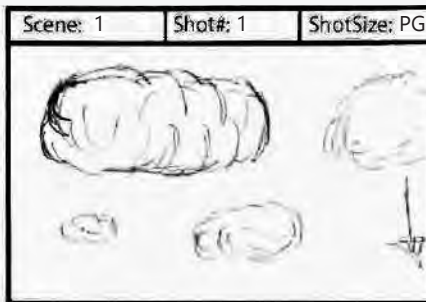
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 1

OCTAVOS: 7/8



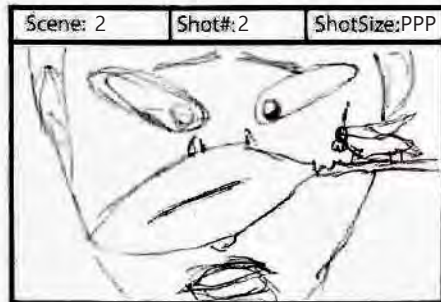
Introducción. Teatro de sombras
Crane down.



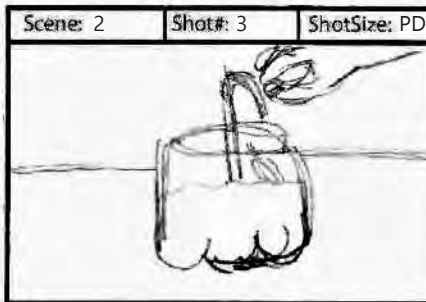
Introducción. Teatro de sombras
Crane down.



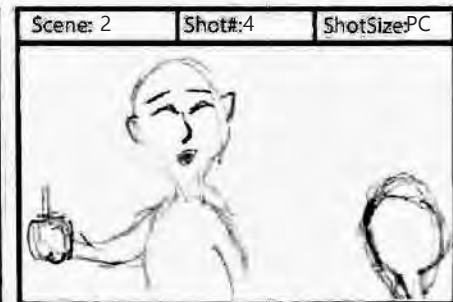
Ek y Neek hablando
Dolly in.



Neek mira un insecto sobre un tallo
Fija. Nivel de los ojos.



Ek retira al insecto del tallo
Fija. Ligero picado.



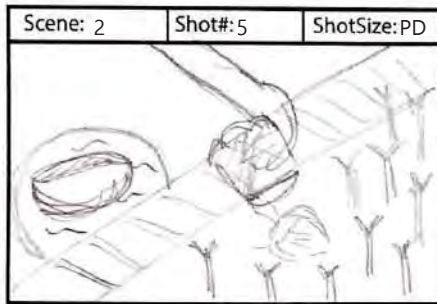
Ek le explica a Neek sobre la muerte
Fija.

No. 2

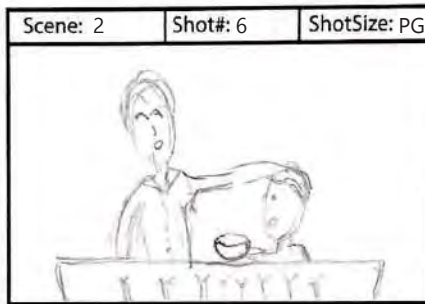
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 1, 2

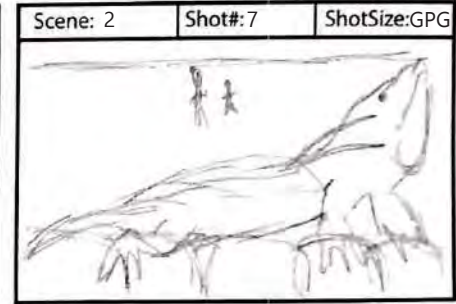
OCTAVOS: 4/8



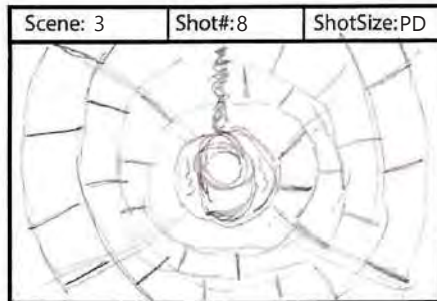
Ek vierte la tierra en un sembradío
Fija. Picada.



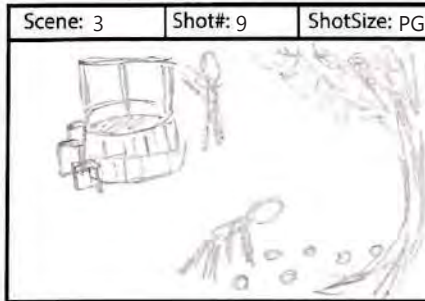
Ek acaricia a Neek en la cabeza
Dolly out.



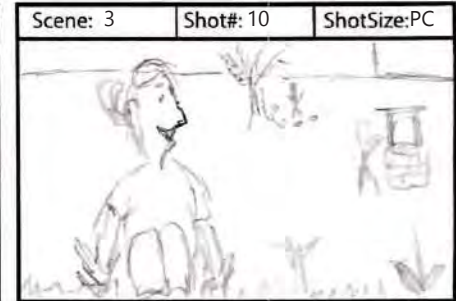
Ek y Neek caminan al patio.
Travelling.



Ek baja una cubeta de metal al pozo
Fija. Cenital.



Ek y Neek con actividades
Travelling. Nivel del suelo.



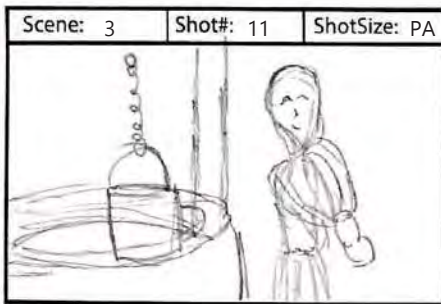
Yoli mira mientras trabaja
Fija.

No. 3

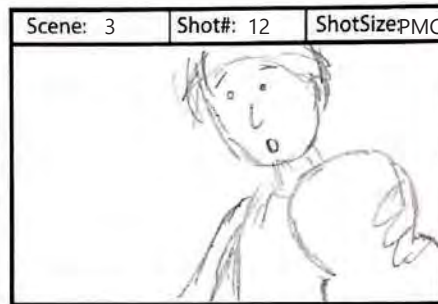
ROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 2

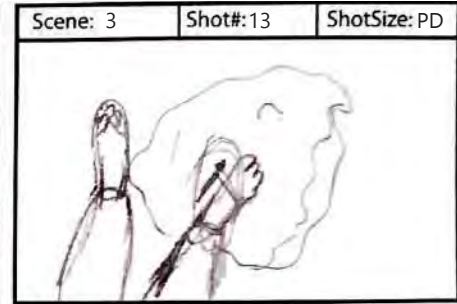
OCTAVOS: 2/8



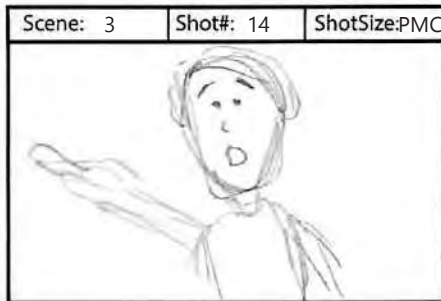
Ek llena su calabazo de agua
Fija.



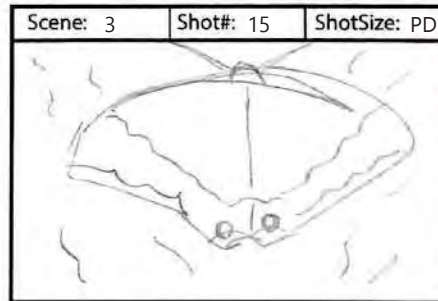
Ek mira el suelo
Fija. Contrapicada.



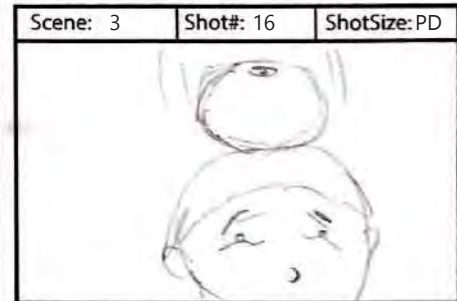
Un charco debajo de sus alpargatas
POV. Nadir.



Neek apunta a una polilla (Xmajaná)
Fija. Ligero picado.



Xmajaná
Ligero Crane up. Ligero contrapicado.



A Neek le cae una mandarina
Fija.

No. 4

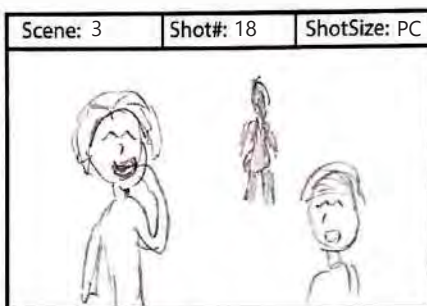
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 2, 3

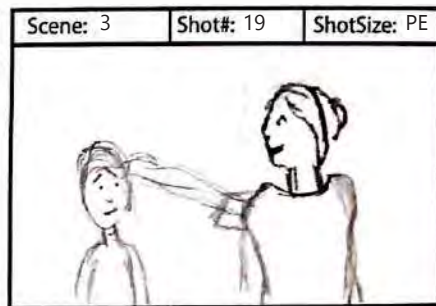
OCTAVOS: 5/8



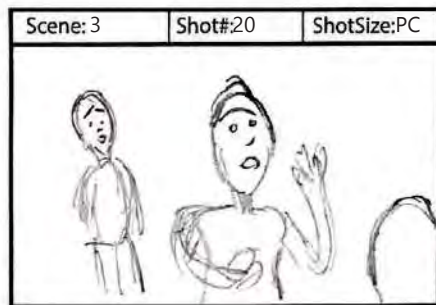
Neek nota que el árbol se mueve
Fija. Contrapicada.



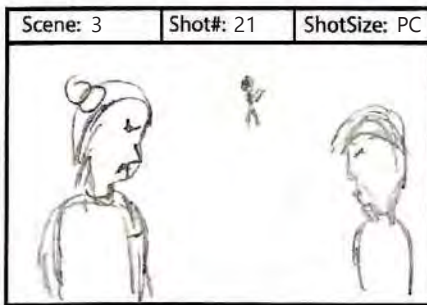
Ek y Neek se ríen, Yoli se acerca
Fija.



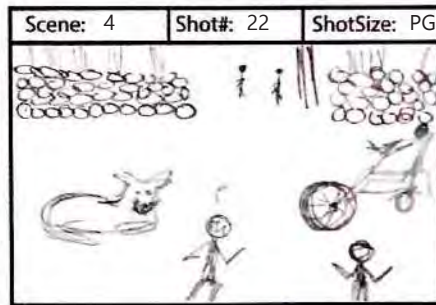
Yoli acaricia a Neek
Fija. Nivel de los ojos de Yoli.



Yoli trata de acercarse a Neek
Ligero travelling. Nivel ojos Neek



Neek se va corriendo
Fija.



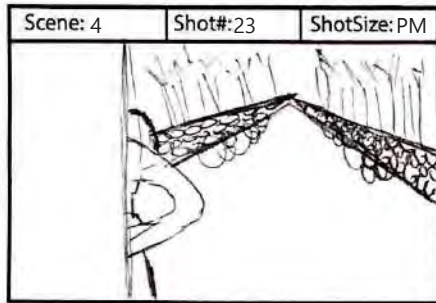
Niños jugando en la calle
Travelling.

No. 5

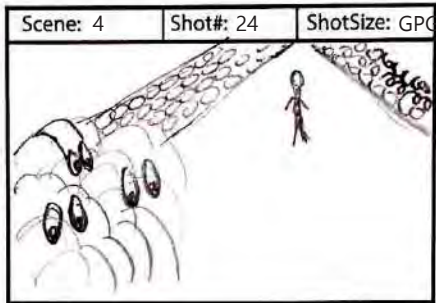
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 3

OCTAVOS: 4/8



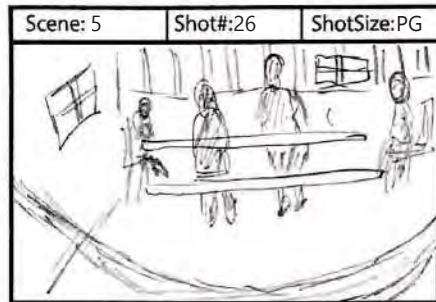
Sásil contando jugando busca-busca
Dolly in.



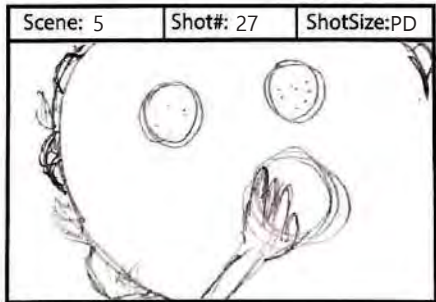
Sásil caminanso en la calle
Ligero travelling.



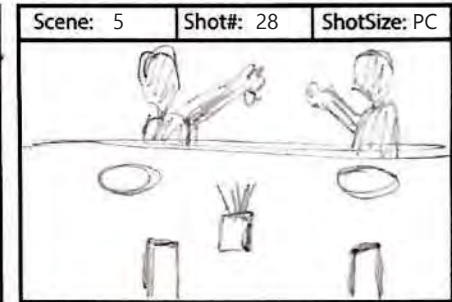
Sásil se mete al arbusto
Fija.



Familia sentada a la hora de la comida
Fija.



Yoli está calentando tortillas
Nadir.



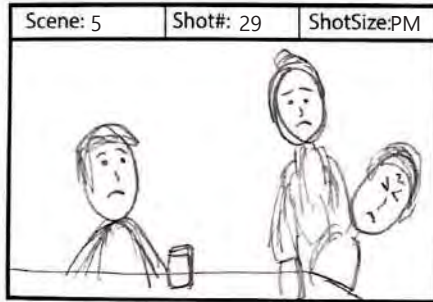
Ek y Neek platicando
Dolly in.

No. 6

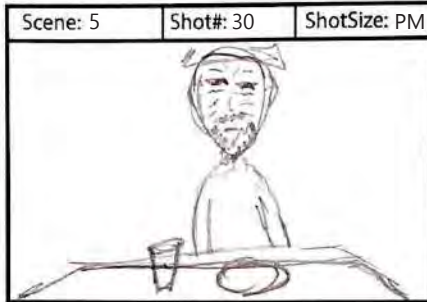
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 3, 4

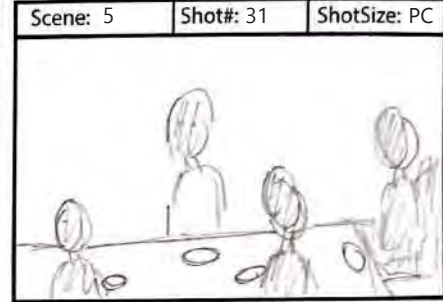
OCTAVOS: 4/8



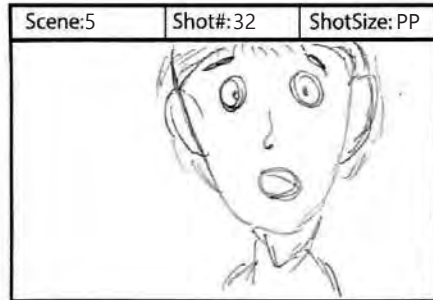
Yoli trata de besar a Neek
Fija.



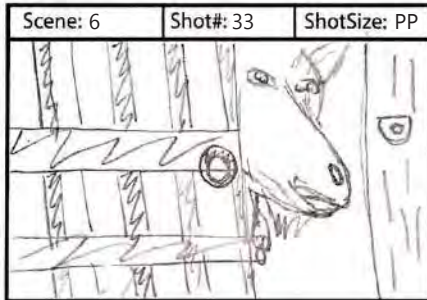
Abuelo sentado sin moverse
Fija.



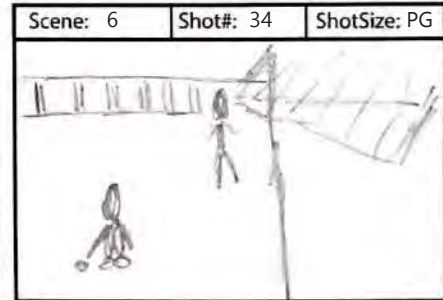
Familia comiendo y hablando
Ligero travelling.



Ek se muestra asombrado
Fija.



Lula asoma la cabeza de la reja
Ligero Crane up.



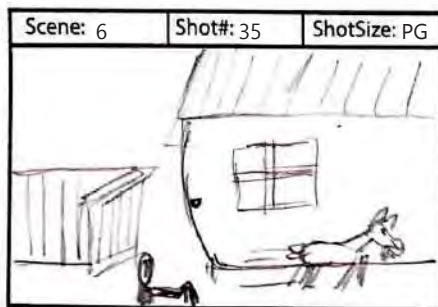
Neek espera a Ek y a las cabras
Fija. Nivel de los ojos de Neek.

No. 7

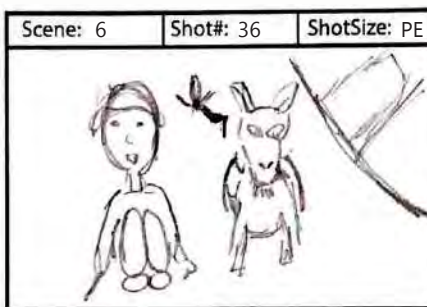
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 4

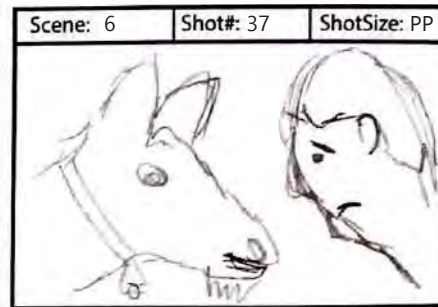
OCTAVOS: 4/8



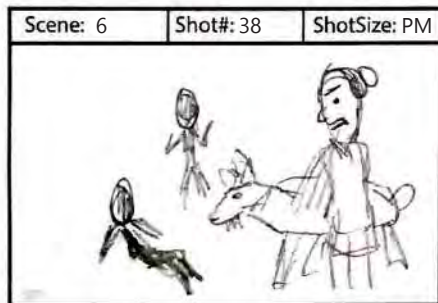
Lula se escapa del corral
Fija.



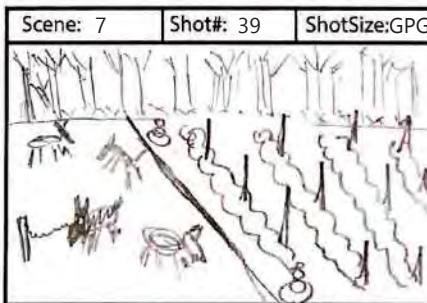
Lula a punto de embestir a Neek.
Travelling.



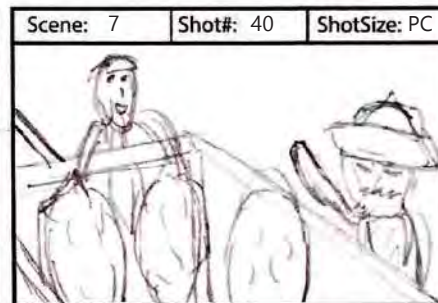
Neek de frente a Lula
Paneo.



Yoli sostiene a Lula de la correa.
Fija.



La milpa, las cabras y el sembrado
Travelling.



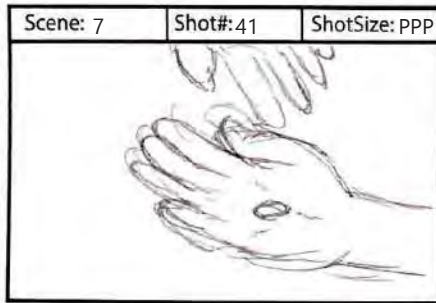
El abuelo habla con Ek
Fija.

No. 8

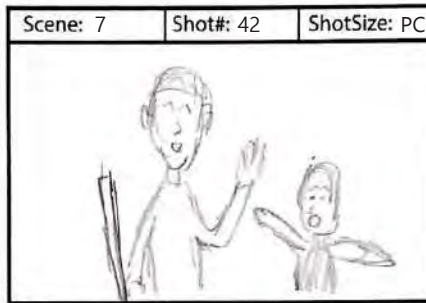
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 4, 5

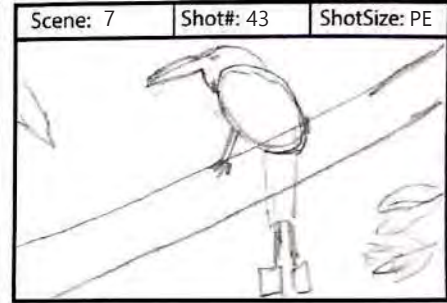
OCTAVOS: 4/8



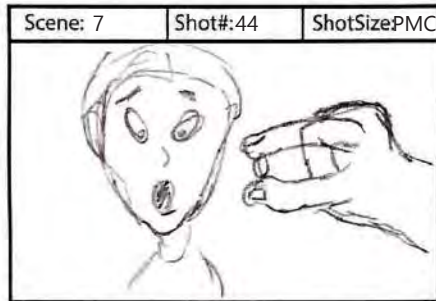
Ek le da una semilla a Neek
Fija. Ligerico picado.



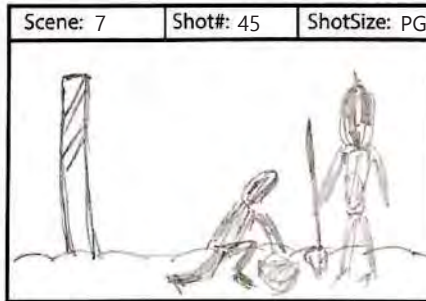
Ek le habla a Neek de los pájaros tho
Fija.



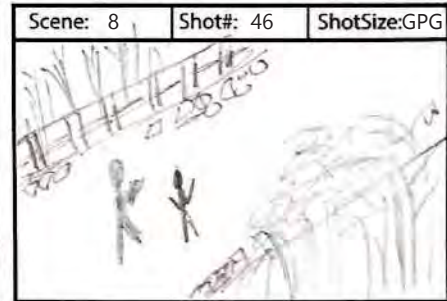
Pájaro tho
Fija. Contrapicada.



Ek le enseña a Neek a sembrar
Fija.



Ek le enseña a Neek a sembrar
Fija.



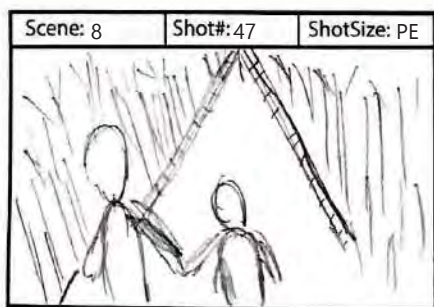
Ek y Neek caminan por un sendero
Travelling. Picada.

No. 9

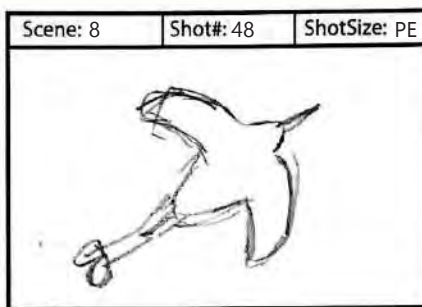
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 5

OCTAVOS: 3/8



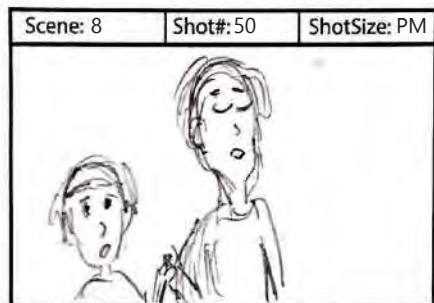
Ek y Neek caminan por el sendero
Travelling in.



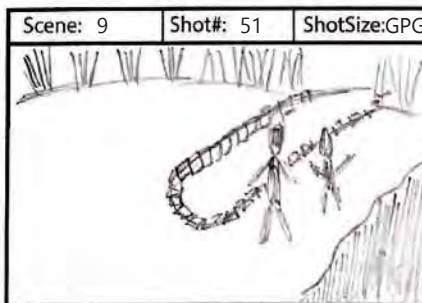
Un pájaro tho volando
POV. Travelling. Cenital.



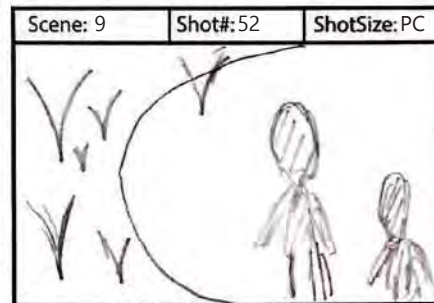
Neek caminando de la mano de Ek
Travelling.



Ek pide permiso al monte
Fija. Contrapicada.



Ek y Neek suben al montículo.
Fija. Picada.



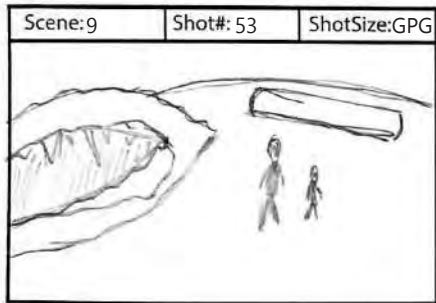
Ek y Neek miran dentro del cenote
Dolly out. Contrapicada.

No. 10

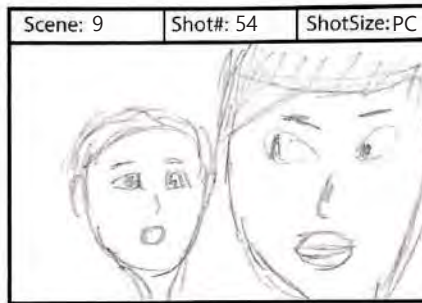
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 5, 6

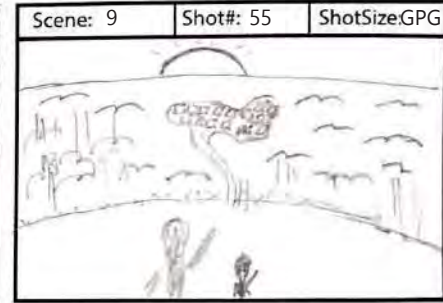
OCTAVOS: 4/8



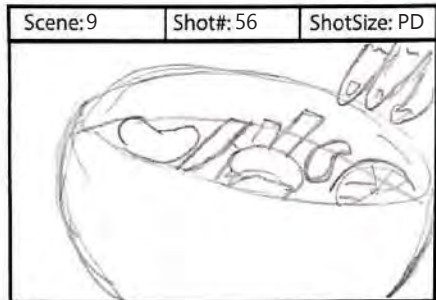
Ek y Nek caminan hacia el tronco
Fija. Picada.



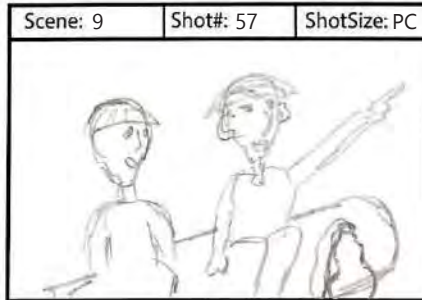
Ek y Neek hablando
Fija.



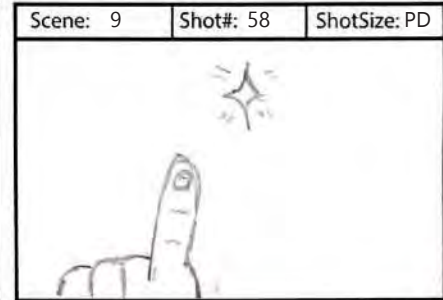
Ek enseñándole a Neek el pueblo
Ligero Crane up.



Comiendo de la jícara
Fija. Ligero picado.



Ek le enseña las estrellas a Neek
Fija. Ligero picado.



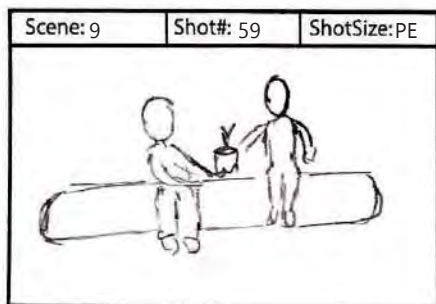
Ek apunta a una estrella
POV. Contrapicada.

No. 11

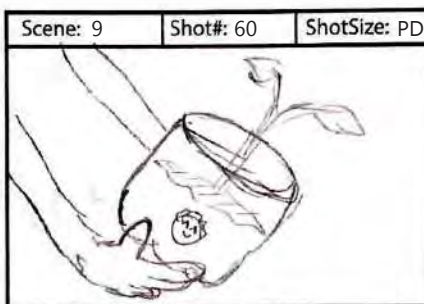
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 6

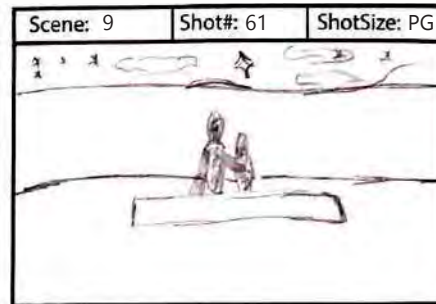
OCTAVOS: 5/8



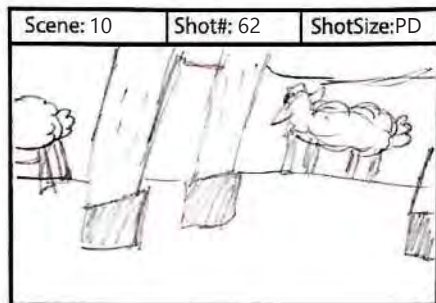
Ek le entre a Neek la masetta
Dolly in.



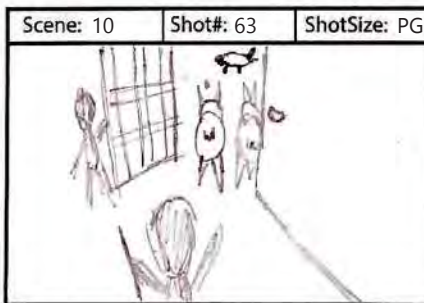
Neek recibe la masetta.
Fija. Ligero picado.



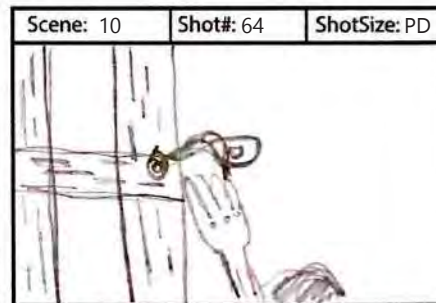
Ek y Neek contemplan las estrellas
Dolly out.



Las cabras pasan caminando
Fija. Nivel del suelo.



Ek mete a las cabras al corral
Fija. Picada.



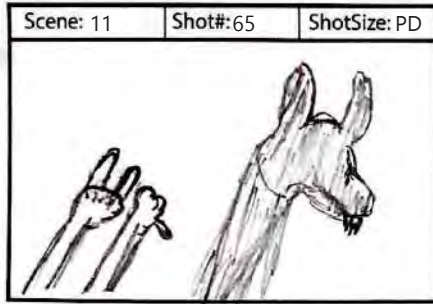
Neek cierra la puerta y pone seguro
Fija.

No. 12

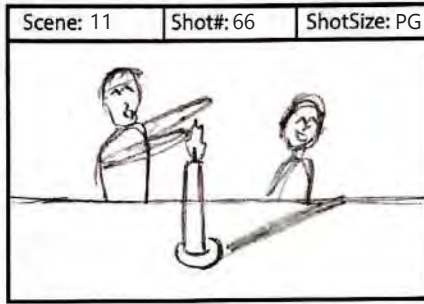
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 6, 7

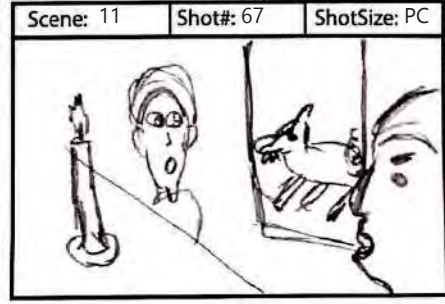
OCTAVOS: 4/8



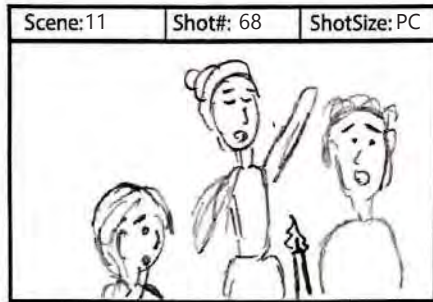
Ek hace sombras de animales a Neek Fija.



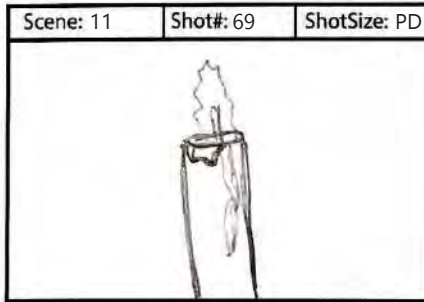
Ek hace sombras de animales a Neek Dolly in.



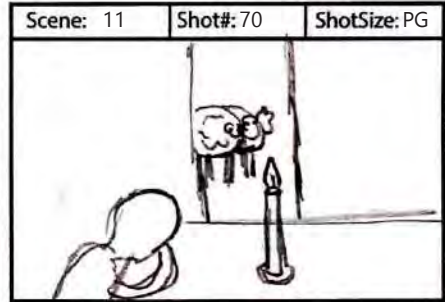
Ek y Neek ven a las cabras escaparse Fija.



Yoli le pide a Ek que vaya por Lula Fija.



La vela muestra el paso del tiempo Fija.



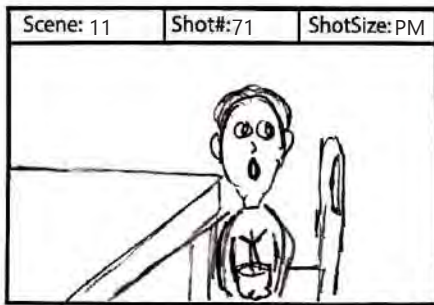
Neek ve pasar a Lula Fija.

No. 13

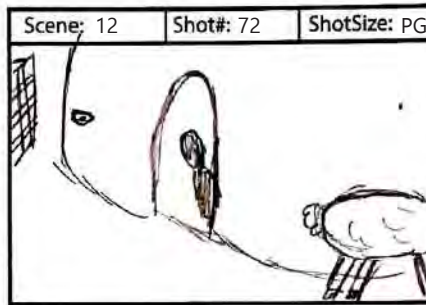
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 7

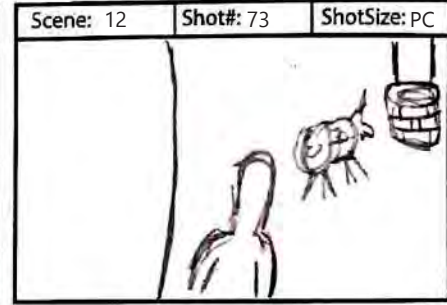
OCTAVOS: 2/8



Neek ve pasar a Lula, se levanta Fija.

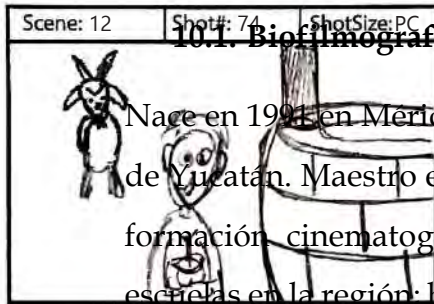


Neek se asoma afuera y ve a Lula Fija.

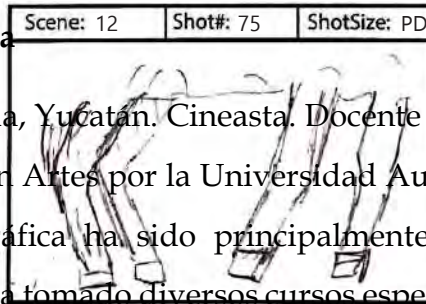


Neek sigue a Lula hasta el pozo Travelling.

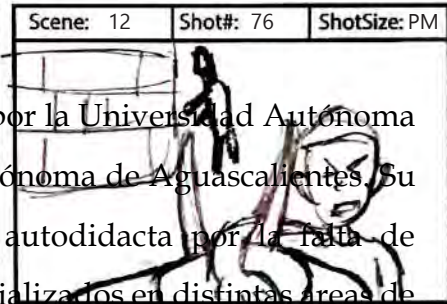
10. PROPUESTA CREATIVA



Lula se perfila detrás de Neek. Travelling



Lula arrastra las patas en la tierra Fija. No se deslice



Ek se atraviesa para deter a Lula body cut

audiovisual artística y comercial como creativo, director y productor.

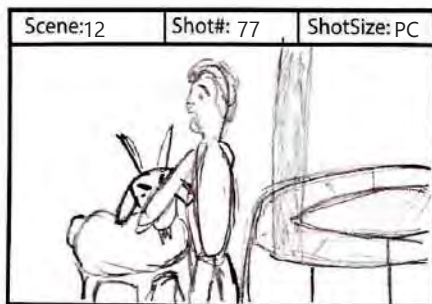
Profesional en fotografía, producción audiovisual, apreciación

No. 14

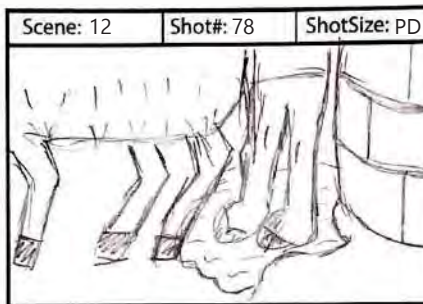
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 7

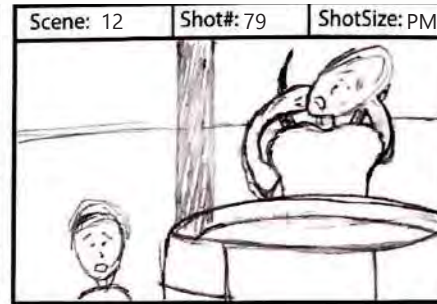
OCTAVOS: 3/8



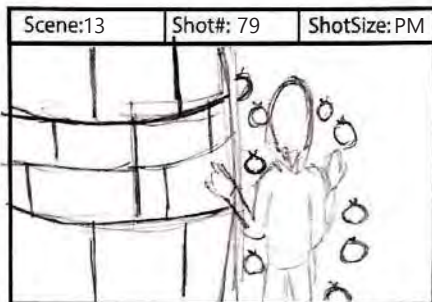
Lula empuja a Ek cerca del pozo
Fija.



Ek pisa un charco y se resbala
Fija. Nivel del suelo.



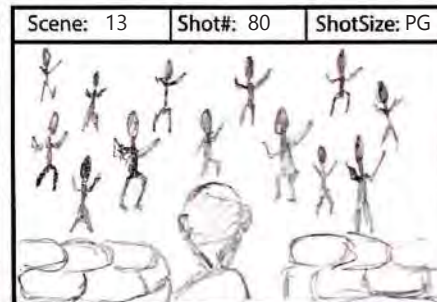
Neek rodea el pozo y Ek forcejea
Crane down.



Neek rodea el pozo y ve mandarinas
Travelling in. Escorso.



Neek ve a Ek, llueven mandarinas
Fija.



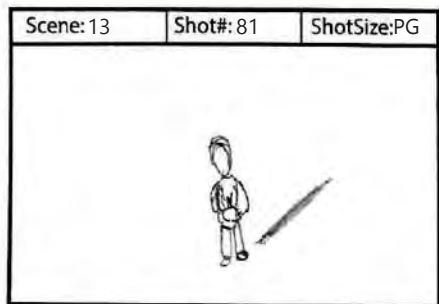
Neek ve a muchos niños jugar
Body cam. Escorso.

No. 15

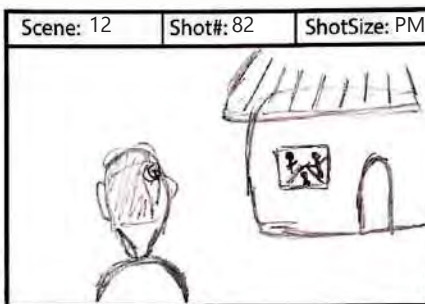
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 7, 8

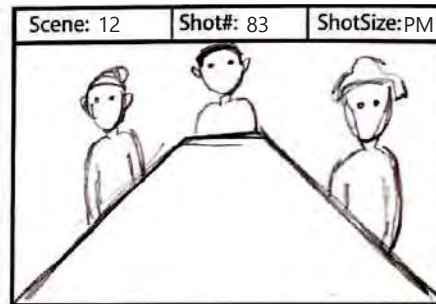
OCTAVOS: 2/8



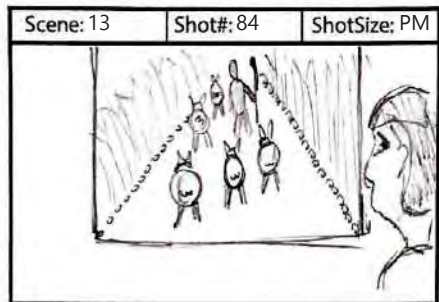
Neek se queda solo en la calle
Dolly out. Picada.



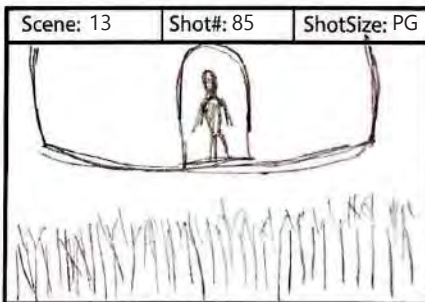
Neek ve su casa frente a él
Travelling in. Over the shoulder.



La familia de Neek sentada
Dolly out.



Neek mira a Ek irse con las cabras
Body cam 360°



Neek sale de su casa y está en la milpa
Dolly out.



Neek ve la milpa moverse
Ligero Dolly out.

No. 16

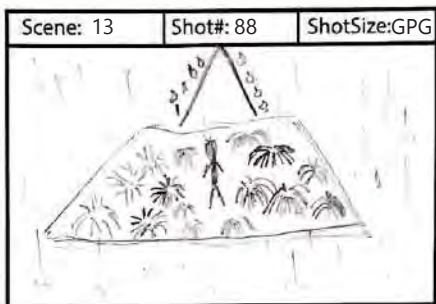
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 8

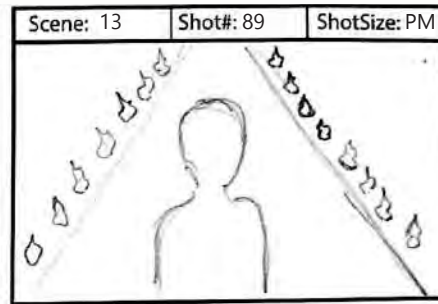
OCTAVOS: 2/8



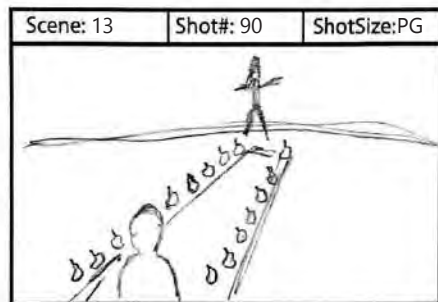
Neek camina entre el trigo
Travelling out.



Llueve y el trigo se aplana
Fija. Picada.



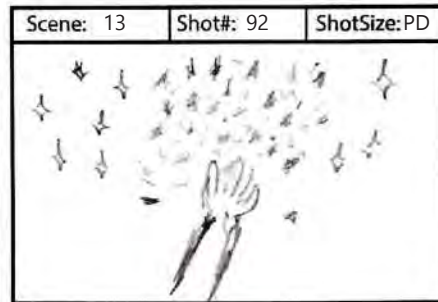
Neek avanza por el camino iluminado
Travelling in. Dorsal.



Neek llega a la cima del montículo
Travelling.



Ek acaricia la cabeza de Neek
Ligero Crane up.



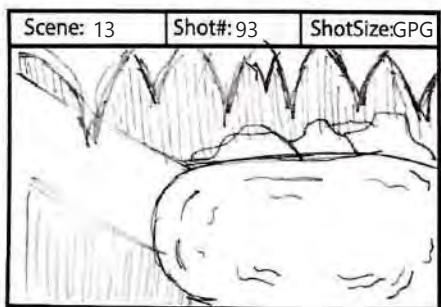
Ek se vuelve cenizas y se desvanece
Crane up.

No. 17

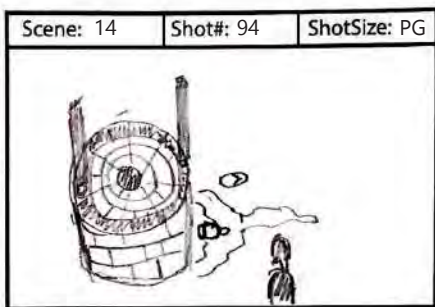
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 8

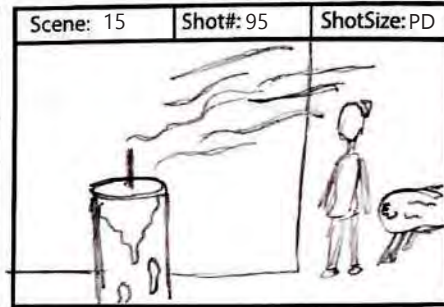
OCTAVOS: 3/8



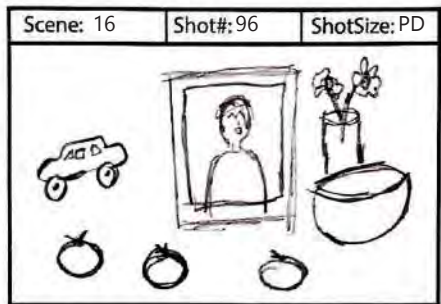
Del interior de un cenote al agua
Travelling in.



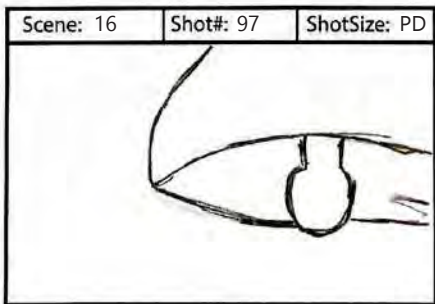
El pozo y Neek a un lado
Travelling out.



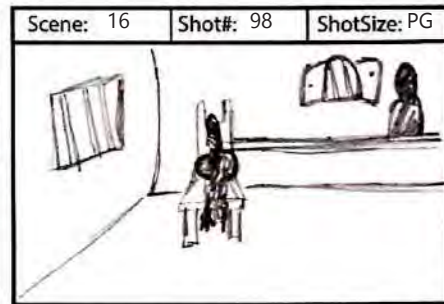
La vela se apaga, Yoli pasa
Fija.



El altar de Ek
Fijas. Dolly out.



La campana del collar de Lula
Crane down.



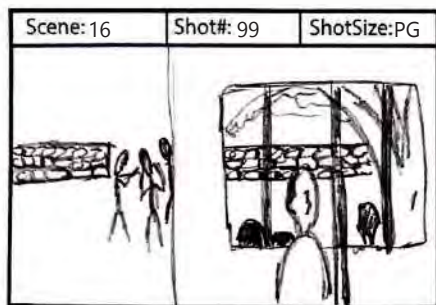
Neek en la casa junto a su abuelo
Dolly out.

No. 18

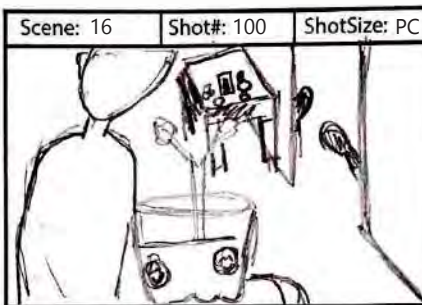
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 8, 9

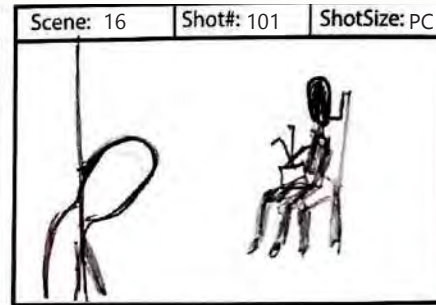
OCTAVOS: 3/8



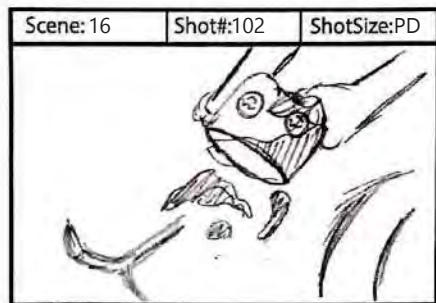
Neek mira gente fuera de la casa
Travelling.



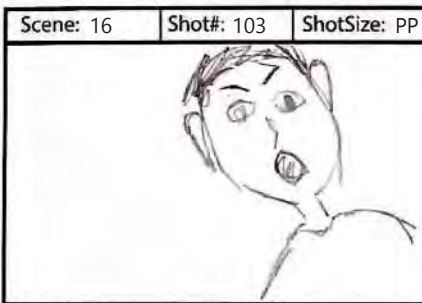
Unos niños miran a Neek sentado
Fija.



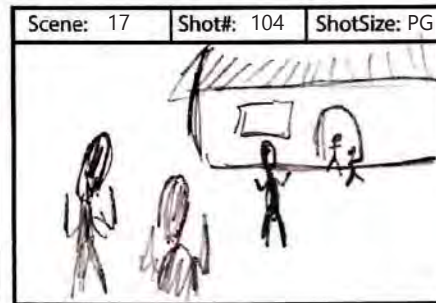
Sásil mira a Neek desde la puerta
Fija.



Neek lanza la planta que le dio Ek
Fija.



Neek mira en dirección al altar
Fija.



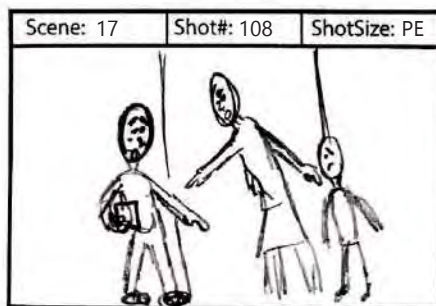
Yoli camina hacia la puerta
Fija.

No. 19

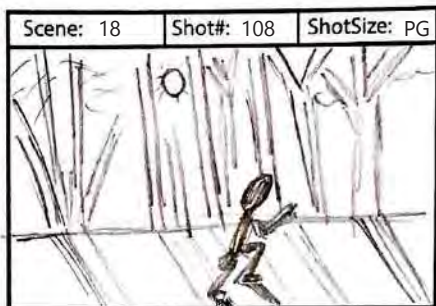
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 9

OCTAVOS: 6/8



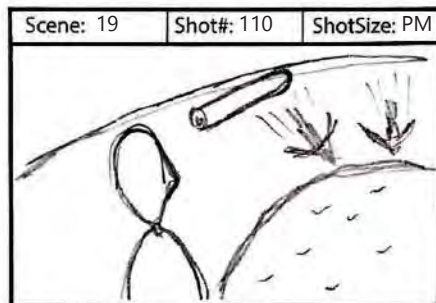
Yoli regaña a Neek
Fija. Nivel de ojos de Yoli.



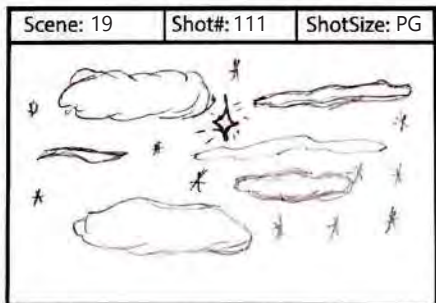
Neek corriendo por la selva
Travelling.



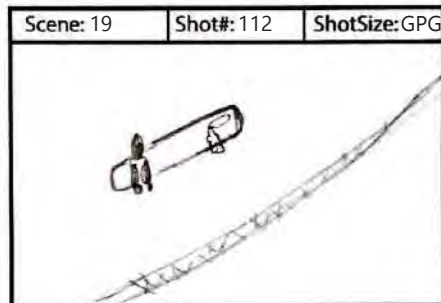
Neek ve pasar sobre él un pájaro tho
Paneo up. Contrapicada.



Neek llega al montículo
Travelling.



Las estrellas, anochece
Fija.



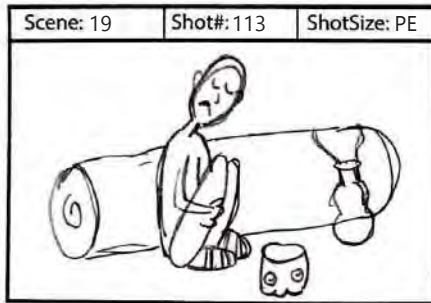
Neek sentado en un tronco
Dolly in. Picada.

No. 20

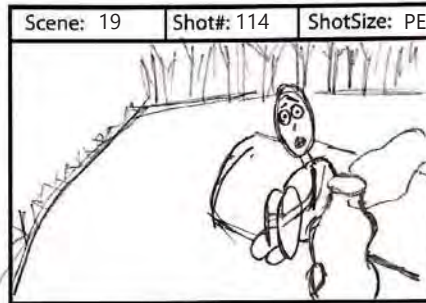
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 9, 10

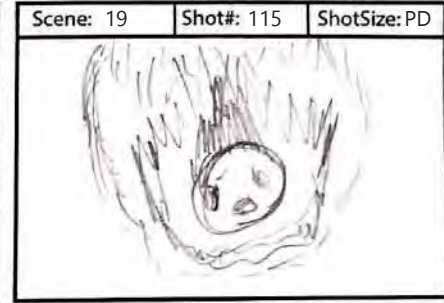
OCTAVOS: 2/8



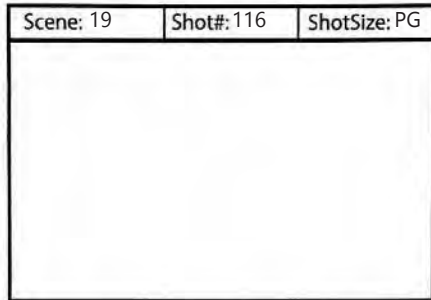
Neek sentado junto al tronco
Dolly in.



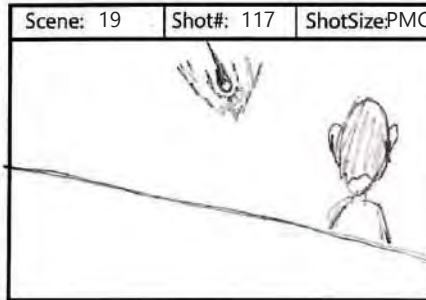
Neek toma el calabazo, ve meteorito
Dolly out.



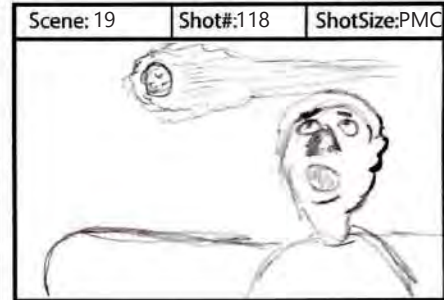
El meteorito cayendo velozmente
Travelling out.



El meteorito acercándose
Fija.



Neek ve pasar el meteorito por encima
Travelling. Nádir.



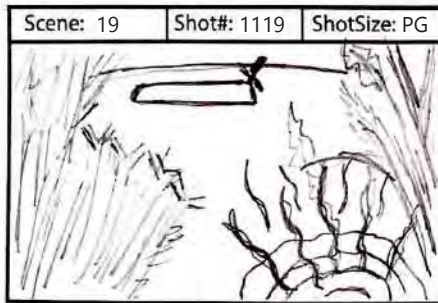
El meteorito pasa y cae
Fija.

No. 21

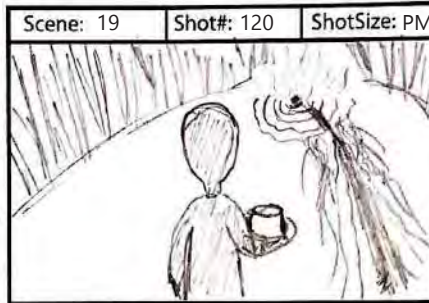
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 10

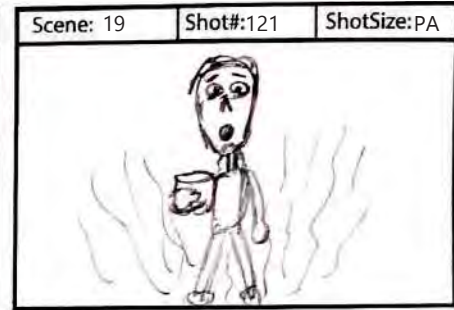
OCTAVOS: 2/8



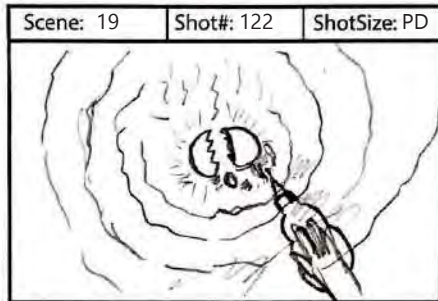
Neek mira desde el tronco el cráter
Crane down.



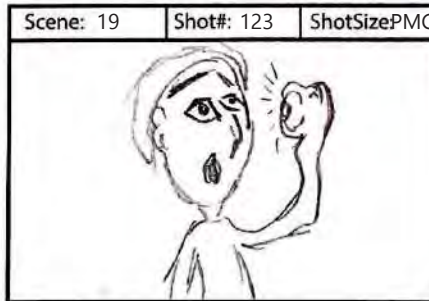
Neek se acerca al cráter
Travelling in. Dorsal.



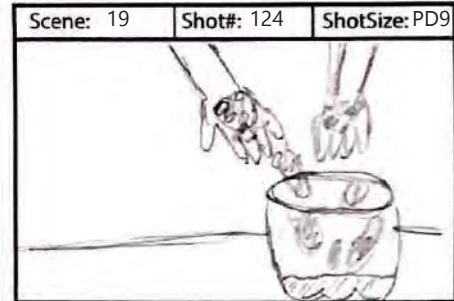
Neek mirnado el meteorito
Crane down.



Neek vierte el agua del calabazo
Fija. Cenital.



Neek toma la semilla del interior
Fija.



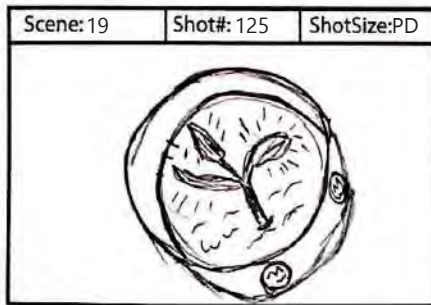
Neek siembra la semilla
Fija.

No. 22

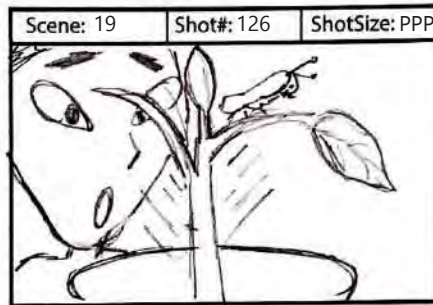
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 10

OCTAVOS: 3/8



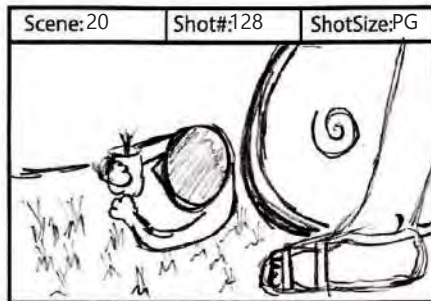
Una planta crece de la semilla
Cenital.



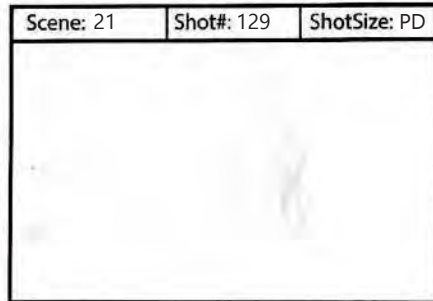
Neek mira un maquech en el tallo
Fija.



Neek abraza la planta y se duerme
Fija.



Pájaros tho durmiento en cenote
Fija.



El abuela se acerca
Travelling. Nivel del suelo.



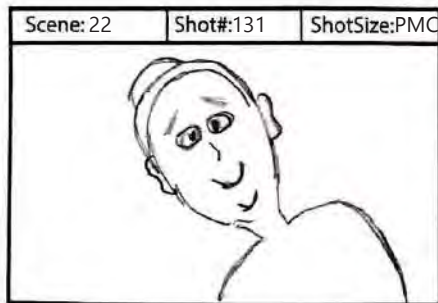
Abuelo se lleva cargando a Neek
Travelling. Nivel de ojos de Neek

No. 23

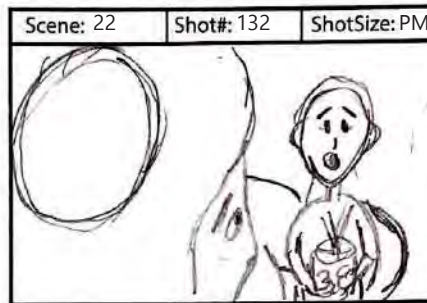
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 10, 11

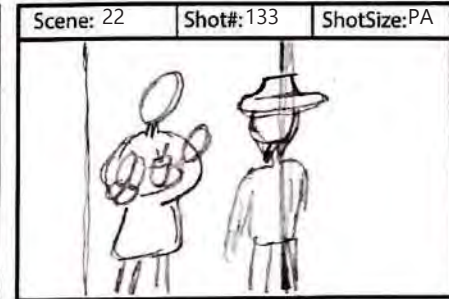
OCTAVOS: 3/8



Yoli mirando a Neek despertarse
POV. Fija. Contrapicada.



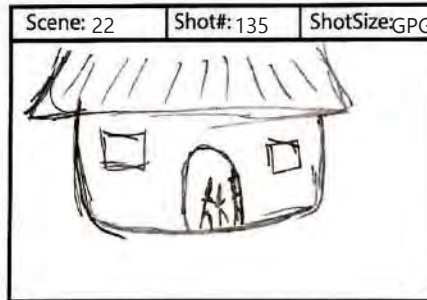
Neek despierta, mira a Yoli
Over the shoulder. Picada.



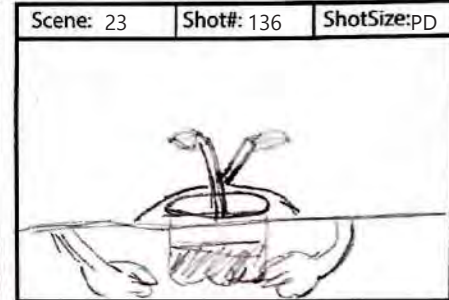
Yoli sostiene a Neek junto al abuelo
Fija.



Yoli hace señas a Neek
Crane down. Nivel de ojos de Neek.



La casa con su familia.
Dolly out.



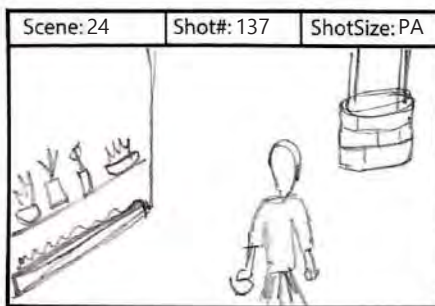
Neek toma su planta de la ventana
Fija.

No. 24

PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 11

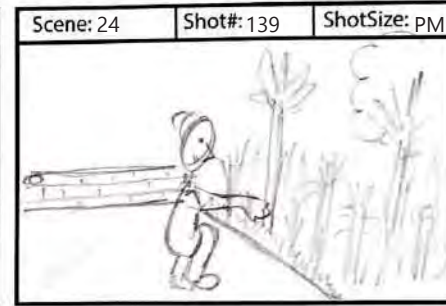
OCTAVOS: 2/8



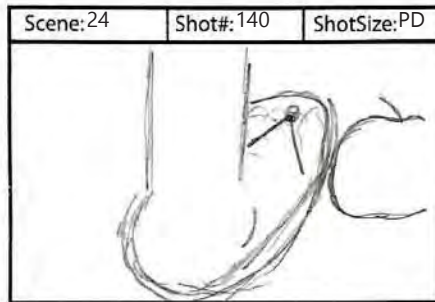
Neek en el patio con jícara en mano
Fija.



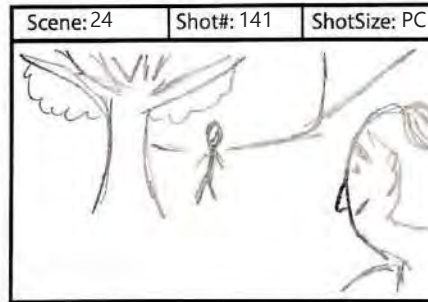
Neek cierra los ojos
Fija.



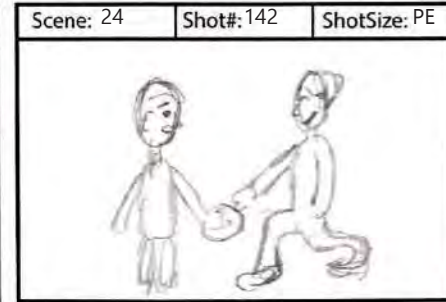
Yoli poda sus plantas
Fija.



Cae una mandarina al pie de Neek
Travellin. Nivel del suelo.



Yoli mira a Neek y se acerca
Fija.



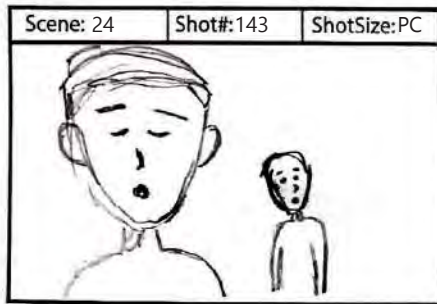
Yoli toma la jícara de Neek
Fija.

No. 25

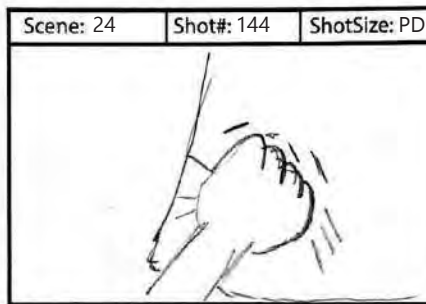
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 11

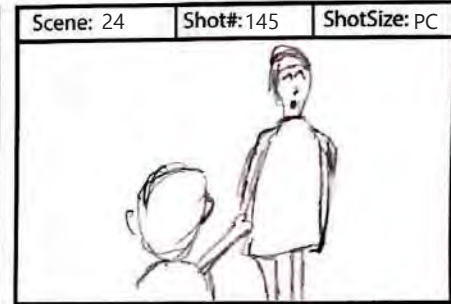
OCTAVOS: 1/8



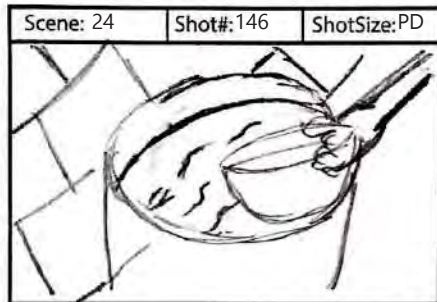
Yoli se da la vuelta y cierra los ojos
Fija.



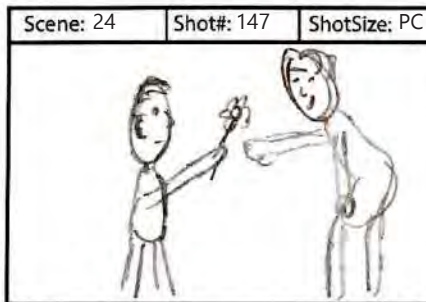
Neek jala a Yoli de la ropa
Fija



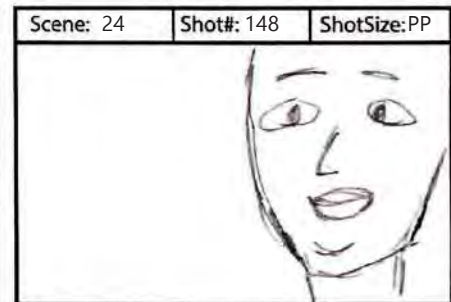
Yoli le sonr e a Neek y se da la vuelta
Fija. Contrapicada. Nivel de Neek.



Yoli saca agua de una cubeta
Fija. Picada.



Neek le da una flor a Yoli
Fija. Nivel de ojos de Neek.



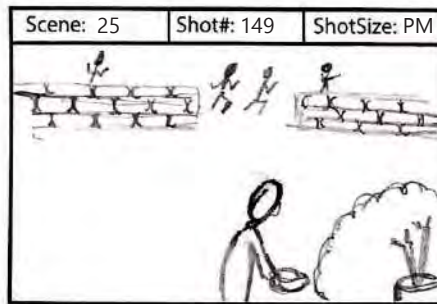
Yoli sonr e
Fija.

No. 26

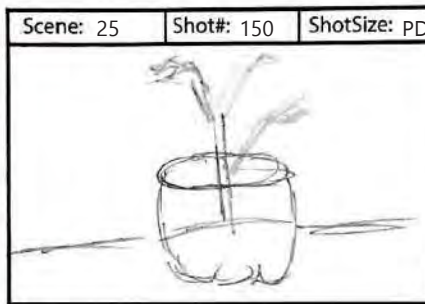
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 11

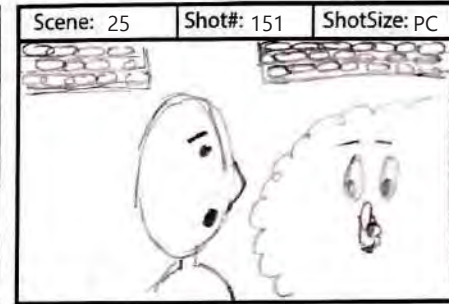
OCTAVOS: 2/8



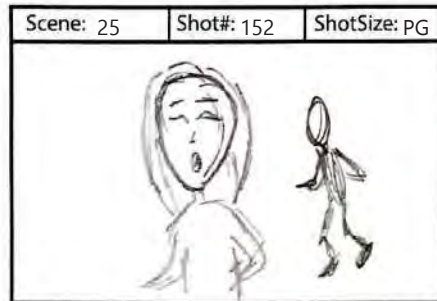
Neek lleva la jícara a su planta
Fija.



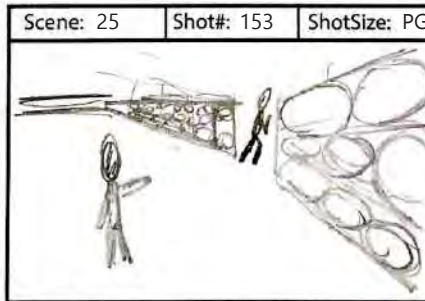
La planta crece
Fija.



Neek ve a Sásil escondida en arbustos
Fija. Ligero picado.



Sásil sale del arbusto y corre
Dolly out.



Neek se detiene detrás de Sásil
Travelling.



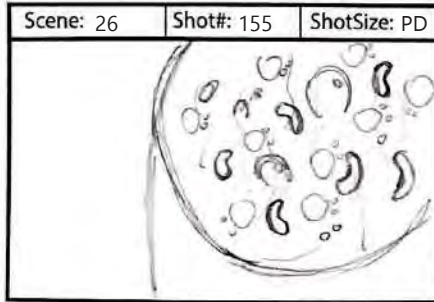
Neek mira con tristeza
Ligero Dolly out.

No. 27

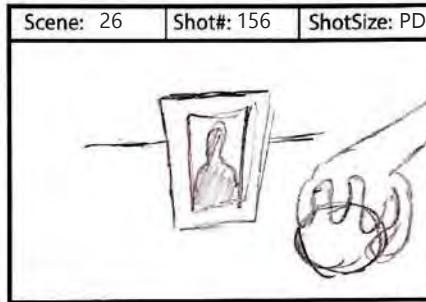
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 11, 12

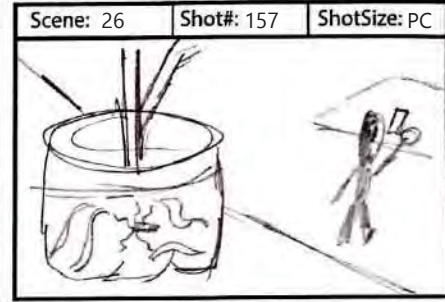
OCTAVOS: 3/8



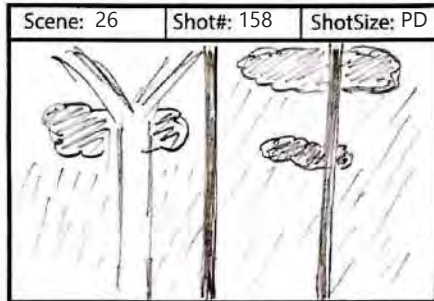
Frijoles hierven en la olla
Fija. Cenital.



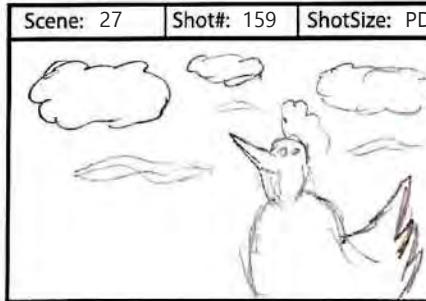
Neek deja una mandarina en el altar
Fija.



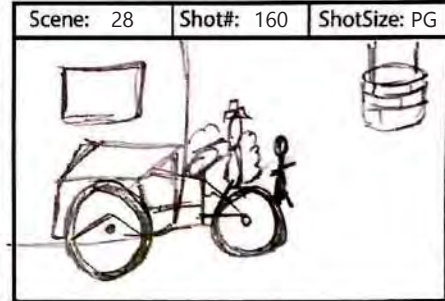
La planta, de fondo Neek en el altar
Fija. Picada.



Llueve por fuera de la casa
Fija.



Un gallo canta en el techo
Fija. Contrapicada.



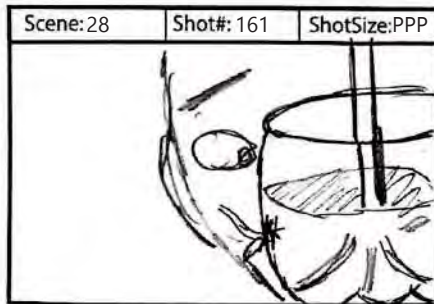
El abuelo llega a casa
Fija.

No. 28

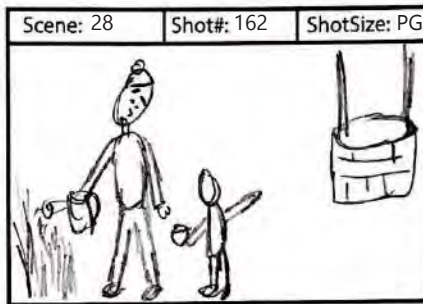
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 12

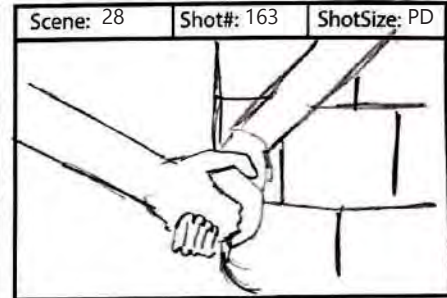
OCTAVOS: 3/8



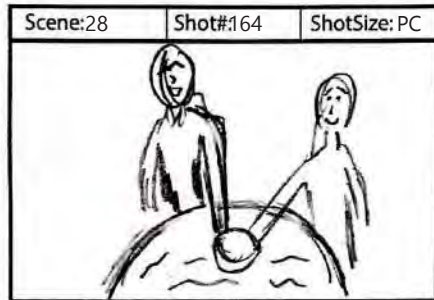
Neek mira la abertura en la maceta
Fija.



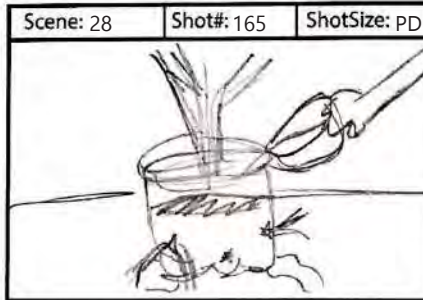
Neek busca ayuda de Yoli
Fija. Ligero travelling.



Yoli toma de la mano a Neek
Ligero tilt up.



Yoli y Neek sacan agua de una cubeta
Fija. Ligera contrapicada.



Neek vierte el agua en la planta
Ligero Crane down.



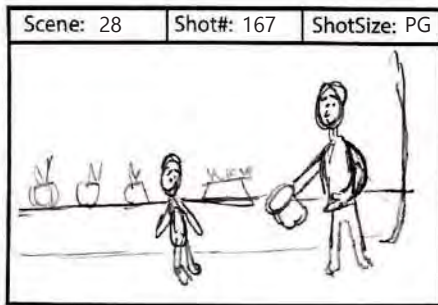
Yoli nota la abertura de la maceta
Fija.

No. 29

PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 12

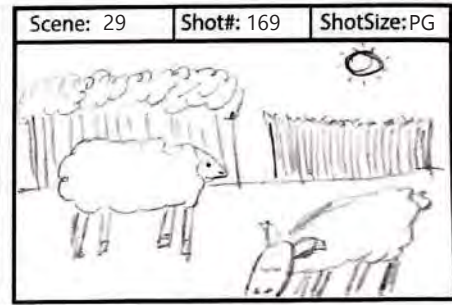
OCTAVOS: 2/8



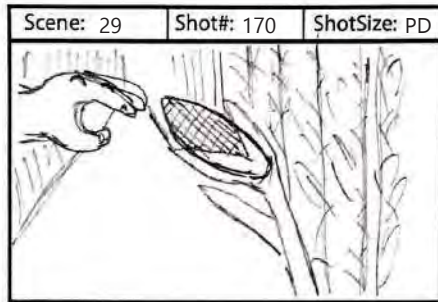
Yoli regresa con una maceta nueva
Fija.



Neek se asusta y se va
Dolly out.



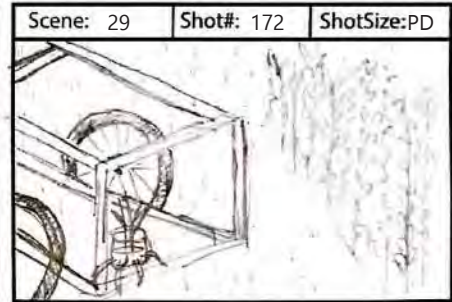
Las cabras pastan cerca del a milpa
Ligero travelling.



El abuelo toma una mazorca
Fija.



Abuelo le señala el cielo a Neek
Fija. Contrapicada. Nivel de Neek.



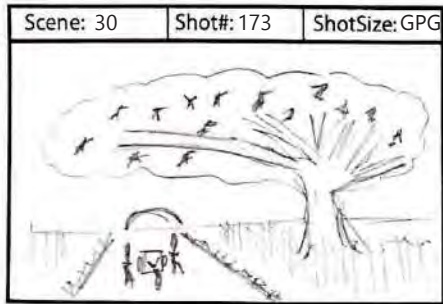
La planta en el triciclo crece
Fija.

No. 30

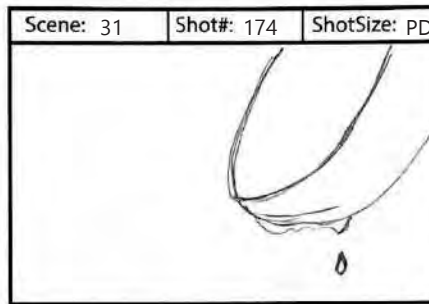
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 12

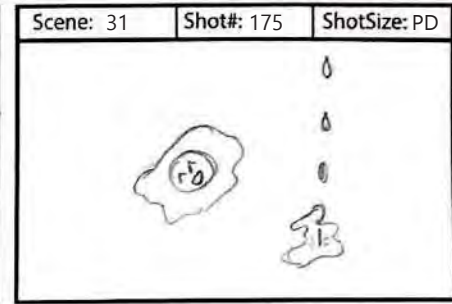
OCTAVOS: 2/8



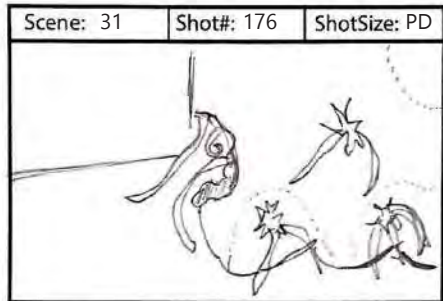
Neek y su abuelo regresan a casa
Fija.



Una jícara gotea
Fija.



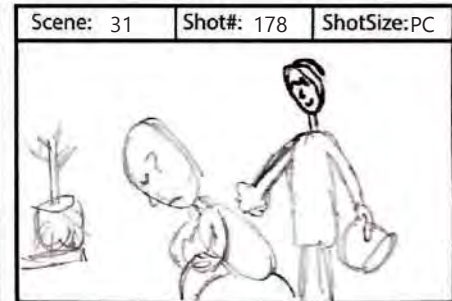
Goteo junto a fragmento de maceta
Fija. Picada.



Raíces perforando la maceta
Fija. Nivel del suelo.



Neek está triste, Yoli se percata
Fija. Nivel del suelo.



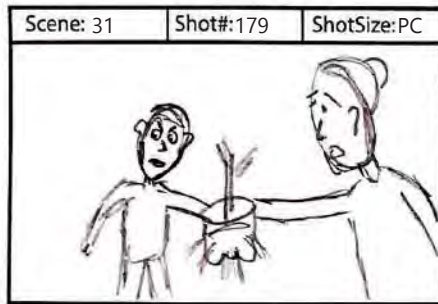
Yoli se acerca a Neek con una maceta
Fija. Nivel de Neek.

No. 31

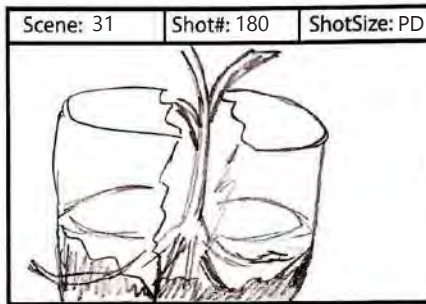
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 13

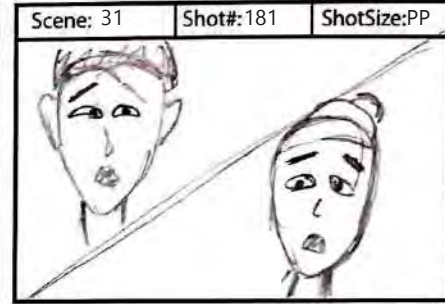
OCTAVOS: 1/8



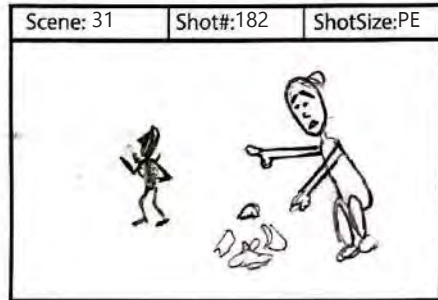
Neek evita que Yoli tome la planta
Fija.



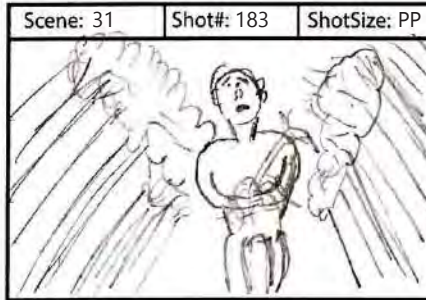
La maceta se parte a la mitad
Tilt up/down.



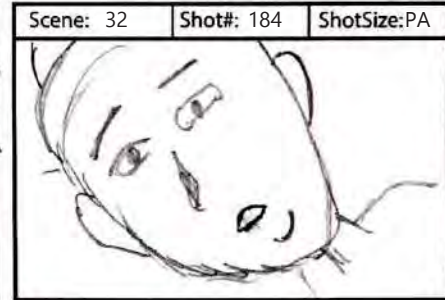
Ek y Yoli miran asustados
Fija.



Neek levanta la planta y huye
Paneo y Tildeo.



Yoli mira fijamente al piso
Ligero Dolly out.



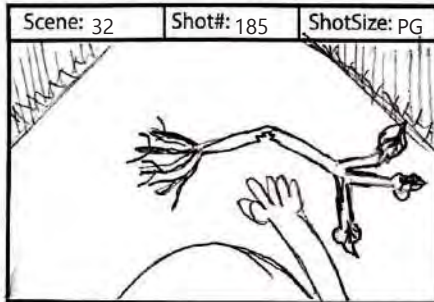
Neek corre por la selva
Travelling out. Contrapicado.

No. 32

PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 13

OCTAVOS: 1/8



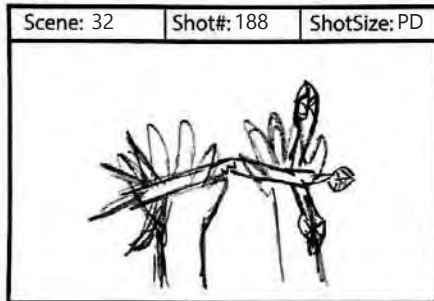
Neek se cae con la planta y se parte
POV. Nivel del suelo.



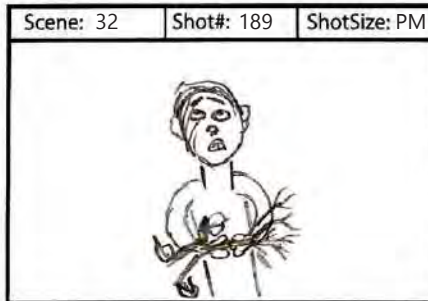
Neek se pone de pie
Dolly out.



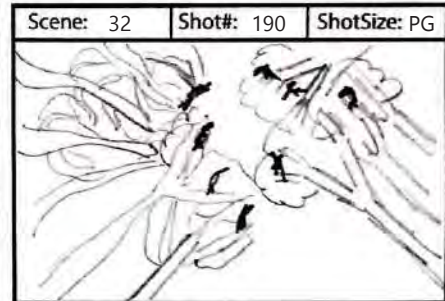
Neek llora
Fija. Ligera contrapicada.



Neek sostiene las raíces de la planta
POV. Picada.



Neek mir al cielo
360°



Pájaros en la copa de los árboles
Rolling. Nádir.

No. 33

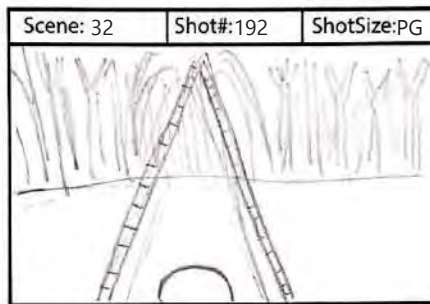
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 13

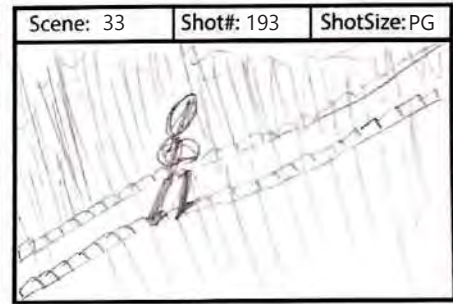
OCTAVOS: 2/8



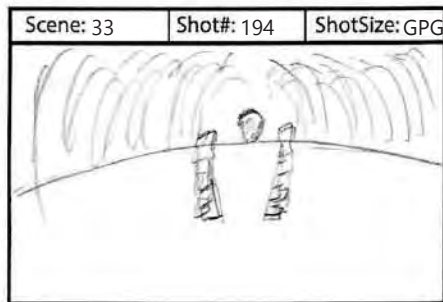
Neek mira el camino frente a él
Dolly in.



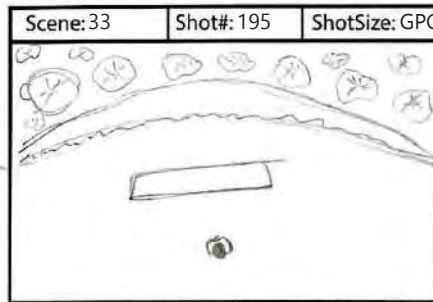
Neek se acerca al camino
Travelling in. Ligero picado.



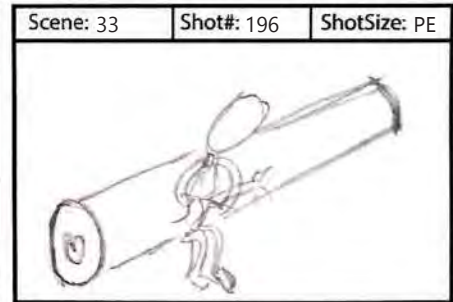
Neek sube el montículo
Fijas.



Neek llega a la cima del montículo
Fija. Nivel del suelo.



Neek camina hasta el tronco
Ligero tilt. Cenital.



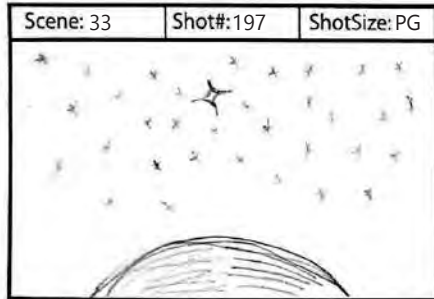
Neek sentado en el tronco
Fija.

No. 34

PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 13

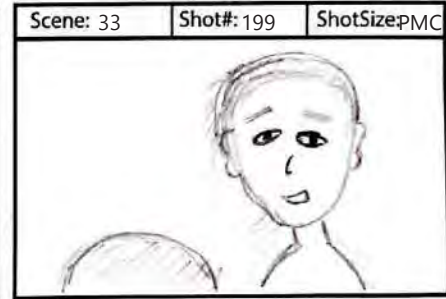
OCTAVOS: 1/8



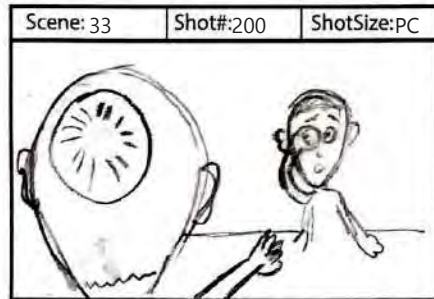
El cielo y las estrellas
Fija. Contrapicada.



Neek es tocado del hombro
Fija.



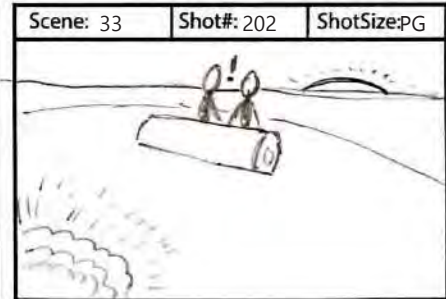
Ek se convierte en Yoli sonriendo
Ligero Tilt up. Contrapicado.



Neek se frota los ojos
Fija. Over the shoulder.



Yoli se sienta junto a Neek
Ligero Travelling. Ligera picada.



Yoli y Neek notan el destello detrás
Fija. Nivel del suelo

No. 35

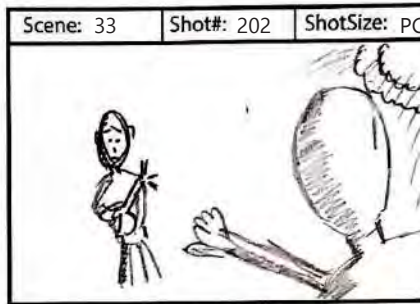
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 13

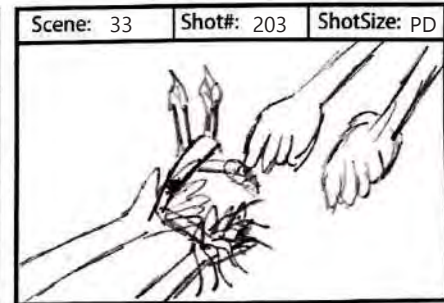
OCTAVOS: 1/8



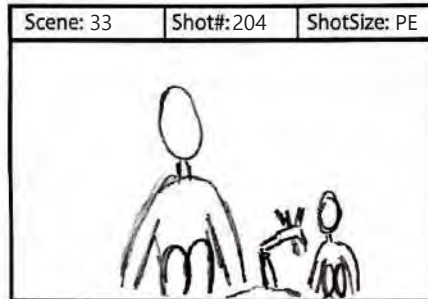
Yoli y Neek se acercan al cráter
Dolly out. Contrapicada. Nivel suelo.



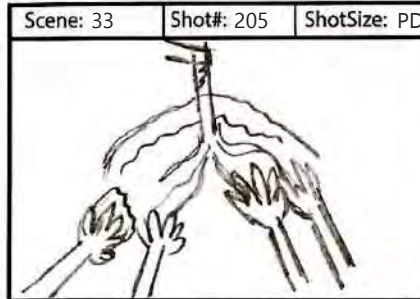
Yoli le pide la planta a Neek agachada
Over the shoulder.



Neek le entrega la planta a Yoli
Paneo y Tilt



Yoli siembra la planta en el crater
Fija. Nivel del suelo.



Yoli y Neek echan tierra a las raíces
Travelling. Picada.



Yoli le muestra un fragmento a Neek
Fija.

No. 36

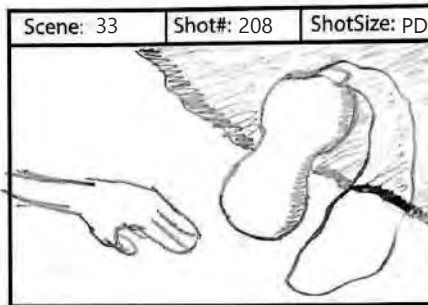
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA: 13

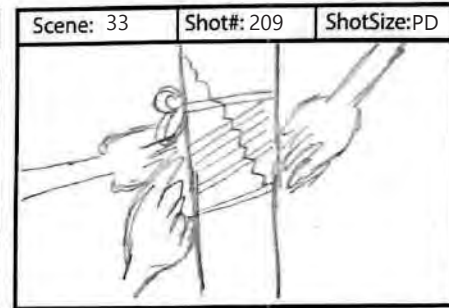
OCTAVOS: 2/8



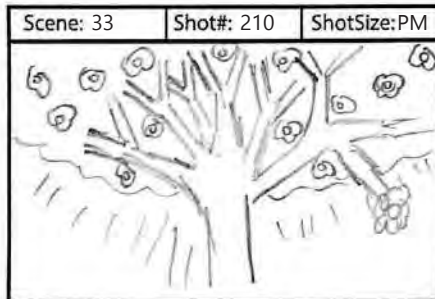
Yoli se inclina a tomar el calabazo
Fija.



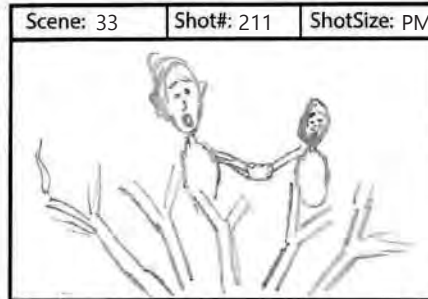
Yoli toma la soga del calabazo
Ligero paneo.



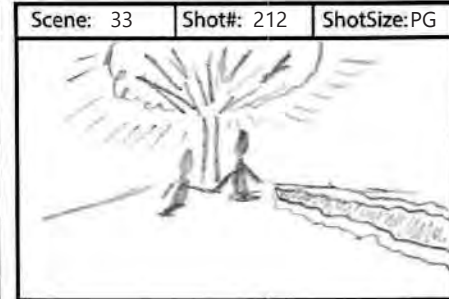
Yoli y Neek amarran el tallo
Ligero Crane up.



La planta crece y se convierte en árbol
Dolly out. Tilt up. Contrapicada



Yoli y Neek ven crecer la planta
Crane up. Picada.



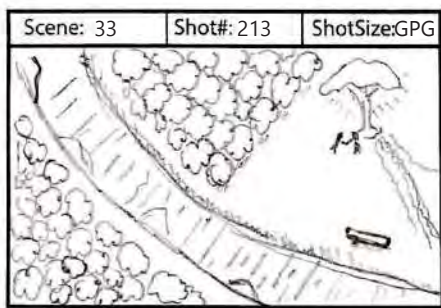
Yoli y Neek ven al árbol
Fija. Ligera contrapicada.

No. 37

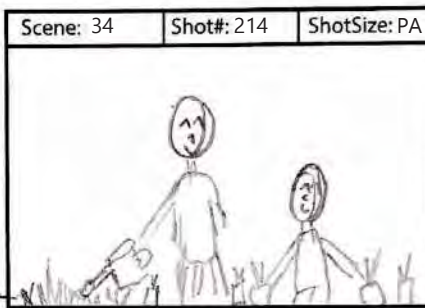
PROYECTO: Ek & Neek: Semilla Astral

PÁGINA:

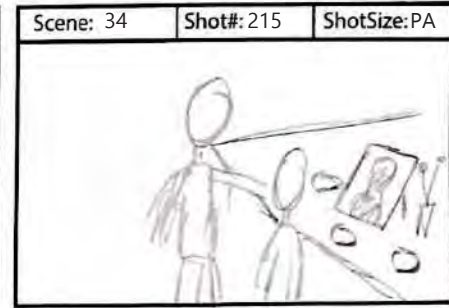
OCTAVOS: 1/8



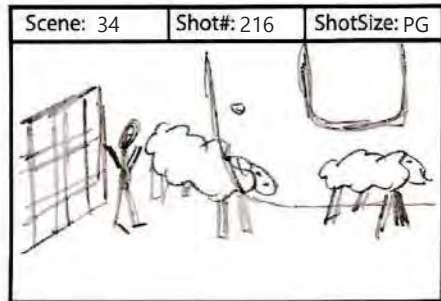
Yoli y Neek junto al árbol
Dolly out. Cenital.



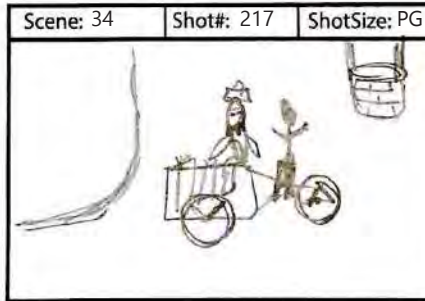
Yoli y Neek riegan las plantas
Fija.



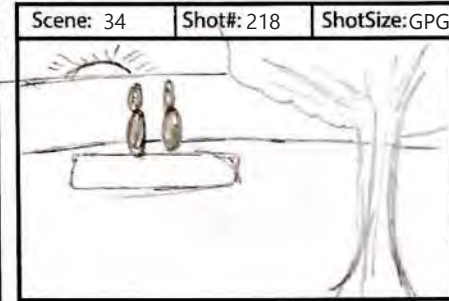
Yoli y Neek atienden el altar
Fija. Ligero picado.



Neek saca a las cabras
Fija.



Neek lleva a su abuelo en triciclo
Fija.



Neek y Yoli sentados al atardecer
Fija. Ligero picado.



Neek ve pasar a Lula, se levanta Fija.



Neek se asoma afuera y ve a Lula Fija.



Neek sigue a Lula hasta el pozo Travelling.

10. PROPUESTA CREATIVA

| Scene: 12 | Shot#: 74 | ShotSize: PC | Scene: 12 | Shot#: 75 | ShotSize: PD | Scene: 12 | Shot#: 76 | ShotSize: PM |
|---|-----------|--------------|---|-----------|--------------|---|-----------|--------------|
| 10.1. Biofilmografía | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| Lula se perfile detrás de Neek, Travelling. | | | Lula arrastra las patas en la tierra Fija. No se deslice. | | | Ek se atraviesa para detener a Lula Travelling. | | |

audiovisual artística y comercial como creativo, director y productor.

Profesional en fotografía, producción audiovisual, apreciación cinematográfica y escritura de guion; tiene un manejo amplio en softwares de postproducción de la imagen.

Ha participado en diversos festivales a nivel regional y nacional, recibido menciones honoríficas y ganado concursos de cortometraje, algunos de los cuales han sido exhibidos en salas de cine comercial.

Su principal interés como director y guionista es contar historias en donde los temas de la añoranza, la búsqueda de la verdad y el anhelo estén presentes, acompañados de un tinte de ciencia ficción con fantasía ambientados en el contexto cultural de la península de Yucatán. Entre las películas que ha realizado se encuentran *Atajo* (2017), cuenta la historia de un fotógrafo que al perderse en el monte viaja en el tiempo, ganador del segundo lugar en la muestra de cortometrajes CINECON; *Astral* (2019), un niño híbrido humano y extraterrestre vive aislado cerca de una estación de trenes abandonada en las afueras de la ciudad, cortometraje que conforma el largometraje *ómnibus Vacío Urbano* presentado en Cinépolis.

Además, ha impartido un taller de animación para niños en la Biblioteca Brenda María Alcocer donde se produjeron 5 cineminutos desde la creación de las ideas hasta su exhibición, con la técnica stopmotion.

Finalmente, ha desarrollado el guion para animación *Mishi* para niños en Dobleve Casa Creativa, el cual se encuentra actualmente en preproducción.

10.2. Planteamiento cinematográfico

Ek & Neek (Semilla Astral), es una historia de amor por la familia, la naturaleza y la vida. Nos cuenta la relación entre dos hermanos que son separados por la muerte, cuyo duelo se convierte en el camino hacia el cuidado y la sanación. Mi propósito es presentar una experiencia audiovisual apacible a través de la contemplación de escenarios naturales únicos de la Península de Yucatán y la vida rural que la rodea.

El protagonista es un niño sordo de una comunidad maya quien atravesará cada uno de los estados del duelo presentados por Elisabeth Kübler-Ross, los cuales estarán representados por el lenguaje cinematográfico (imagen, música, arte, sonido, montaje) que refuerce cada uno de ellos: negación, ira, negociación, depresión y aceptación.

Los personajes están inspirados en las comunidades al interior de la península, principalmente de Chicán donde sus pobladores desarrollaron su propia lengua de señas para comunicarse y cuyas tradiciones y costumbres están implícitas en su cotidianidad.

La cultura maya-yucateca está llena de diversos valores de producción poco explorados en el cine mexicano. Cada uno de los elementos presentes en la película, como el uso del agua, los insectos o la vegetación, no sólo forman parte de un discurso estético, sino que otorgan una carga simbólica que refuerzan el sentido de los temas abordados en la historia, lo que construye la directriz narrativa.

La ciencia ficción se entrelaza con los ambientes naturales presentados a través de la técnica de animación 2D mediante la cual se busca explorar psicológica y sensorialmente un mundo que se adapte a las circunstancias del protagonista y su discapacidad al manipular los colores, las texturas y las formas de su entorno generando una experiencia de fantasía especialmente dirigida a un público infantil.

10.3. Propuesta de la fotografía

Imágenes panorámicas con escenarios naturales a través de los distintos cambios de la luz del día presentado en colores monocromáticos, son lo más característico de los elementos visuales de la obra, incorporándose de manera orgánica con el arte. El cortometraje consta de 4 momentos importantes que destacan entre sí:

Introducción. Como si de teatro de sombras se tratara se apoya de figuras planas contrastando el fondo y la forma para remitir a los cuentos o leyendas mitológicas.

Historia general. En ángulo de visión dominante es la altura de los ojos del protagonista por lo que los ambientes al lucir desde una perspectiva agrandada crean profundidad en las escenas de soledad o miedo. Para reforzar la sensación de cercanía entre los protagonistas se usan planos *two shot* con objetivos de retrato. Por otra parte, al ser una historia de descubrimiento se implementa de manera constante los planos *over the shoulder* con seguimientos para enmarcar al sujeto y al ambiente. Los escenarios naturales, en cambio, son presentados en tomas panorámicas para acentuar la solemnidad del entorno, realizadas con objetivos angulares ya que la selva es un personaje más. Finalmente, al ser las plantas y elementos pequeños como la semilla y los insectos importantes para la trama, se hace uso de objetivos macro para representarlos de manera majestuosa.

La alegoría. Después de la muerte de Ek, el personaje principal transita por una especie de sueño en el que las imágenes se desdibujan y generan un ambiente onírico donde las figuras se distorsionan, tanto de manera esférica como en la nitidez del movimiento al generar barridos, utilizando menos cuadros por segundo para generar la idea de aletargamiento tras el shock de la pérdida.

Los créditos. Los créditos están acompañados de 5 imágenes como fotografías que emula a los recuerdos, mostrando así un guiño hacia el futuro del personaje.

10.4. Propuesta musical y sonora

La historia está protagonizada por una persona sorda por lo tanto el sonido adquiere un especial interés es así que el espectador le dará seguimiento a la narrativa desde la subjetividad del personaje ante los distintos escenarios a los que se ha de enfrentar, haciendo uso de silencios, distorsiones o trabajando en el espectro de las frecuencias bajas para generar ambientes ahogados u opacos.

El diseño sonoro refuerza el ambiente de naturaleza de manera envolvente. El sonido del viento en los árboles, los animales y de la cotidianeidad de las comunidades son un recurso constante y latente en la historia por lo que hay un especial cuidado siendo así un protagonista más de la historia.

En las escenas donde los elementos de ciencia ficción están presentes como el meteorito o la planta alienígena es reforzado por recursos instrumentales de la familia de los idiófonos remitiendo a la magia por su vibración percursiva ya que utiliza el cuerpo entero para resonar aludiendo al crecimiento de la planta.

En cuanto a los diálogos, el doblaje es grabado en estudio con por personas de la comunidad maya en su lengua original y que correspondan a las edades de los personajes. Es así que la interpretación del protagonista será la de un niño sordo.

La música que acompaña el cortometraje es minimalista y está presente únicamente en escenarios donde se aprecia los panoramas naturales, en los amaneceres y atardeceres, generados por instrumentos idiófonos y percusivos para remitir al tacto de los objetos.

Las emociones que se buscan generar y resaltar son la tranquilidad, la magia y el misterio, en último plano se usará para acentuar los momentos negativos o tristes ya que se busca resaltar la sensación de fantasía y alejarse de recursos que pudieran inclinarse al drama o realismo.

10.5. Propuesta de arte

El estilo visual que caracteriza a la obra es su paleta de colores ya que cada escenario está constituido por tonalidades monocromáticas que están asociadas a los distintos momentos del día (mañana, tarde, noche, la hora dorada y la hora azul), valiéndose de matices claros y oscuros para generar profundidad en la imagen, tiñendo la pantalla de algún tono dominante, verde, amarillo, anaranjado o azul. En las escenas de fantasía la paleta de colores en cambio predomina el morado. En cuanto a la distinción entre tonos cálidos y fríos se implementan de la siguiente manera:

Cálidos. Los tonos cálidos están presentes en escenas que representen la cotidianidad de las actividades del campo, durante la riega y cuidado de las plantas para reforzar el amor y cariño de los personajes, también estarán presentes para destacar algún elemento importante familiar en los escenarios donde prevalezcan los tonos fríos. Particularmente el color anaranjado está relacionado directamente con el personaje de EK y su gusto también por las mandarinas, este color es el color de la planta al generar su bioluminiscencia al final de la película.

Fríos. Los tonos fríos además de estar presentes en las escenas nocturnas también se utilizan para las escenas del limbo, la aparición del meteorito y en la escena final en la que el árbol crece y genera su propia bioluminiscencia. Estos momentos están representados en escenas donde la interacción entre la naturaleza y los personajes produce revelaciones, como por ejemplo las escenas señaladas como la hora azul.

La construcción de los escenarios está inspirada en las casas de los pueblos del Yucatán contemporáneo, una mezcla de la cultura tradicional maya-yucateca con las casas mayas absidales contemporáneas con los techos de huano, patios arbolados, pozos, animalitos de traspatio entre otros. Es así que es de suma importancia que los props y los decorados mantengan su esencia orgánica y natural de cómo están dispuestas en su cotidianidad.

11. CARPETA DE ARTE
11.1 Moodboard

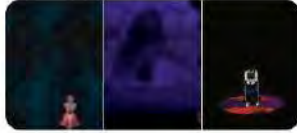




Créditos
5 Pines



Introducción
5 Pines



Limbo
5 Pines



Sci-Fi
9 Pines



Naturaleza
9 Pines



Montículo
9 Pines



Milpa
10 Pines



Comunidad
8 Pines



Sendero
6 Pines



Patio
9 Pines



Casa
6 Pines



Referencias Visuales
10 Pines



Props
14 Pines



Decorados
6 Pines



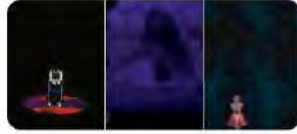
Personajes
5 Pines



Naturaleza
9 Pines



Sci-Fi
9 Pines



Limbo
9 Pines



Introducción
3 Pines



Créditos
3 Pines



Patio
9 Pines



Sendero
8 Pines



Comunidad
8 Pines



Milpa
10 Pines



Montículo
9 Pines



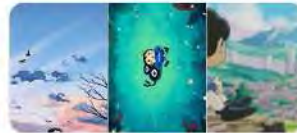
Personajes
5 Pines



Decorados
6 Pines



Props
14 Pines



Referencias Visuales
10 Pines



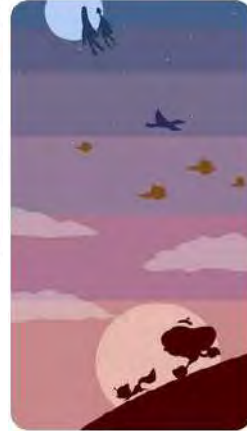
Casa
6 Pines

REFERENCIAS VISUALES



Over the Garden Wall

Personajes. Un viaje de dos hermanos por el bosque. Personalidades afines para la trama.



Hilda

Arte. La paleta de colores es de matices monocromáticos. Los escenarios son paisajes naturales



La Tumba de las Luciérnagas

Trama/Estilo. Dos hermanos sobreviven juntos tras la IIGM. La textura de la animación tradicional ilustra con cierto realismo y fantasía a los personajes y la naturaleza.



Ranking of the Kings

Personajes/Estilo. El personaje principal es un niño sordo que emprende un viaje. El diseño de los personajes y la textura de la animación embonan de manera orgánica.

DECORADOS



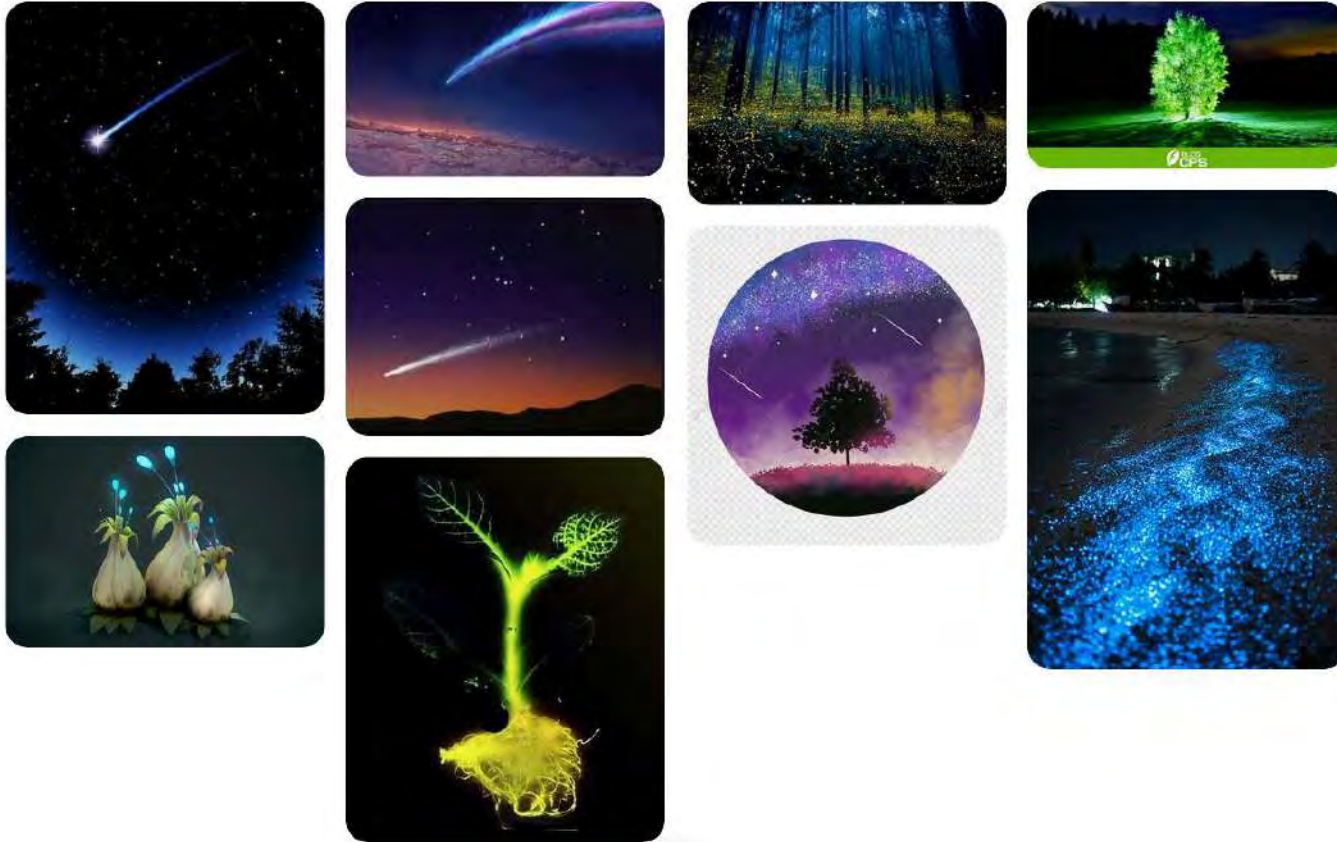
De izquierda a derecha en columnas los decorados son: cocina maya e insumos para la cocina; sembrados en latas y macetas sobre maderas o albarradas; batea de lavado en patio y altar de muerto para niño.

PROPS



Cada uno de estos elementos son importantes para la trama de la historia y la mayoría forma parte de la cultura yucateca como lo son: el sacbé, el calabazo, la jícara, el morral y el triciclo. También figuran: el maíz, una vela, herramientas de jardinería, plantas en botellas de plástico, costales, fotografías, cubetas de metal. Finalmente recursos orgánicos como la mandarina y el mix de frutas conocido como *xec*.

SCI-FI



Tres grupos de imágenes. El meteorito, con su estela iridiscente cruzando el cielo. Organismos bioluminiscentes como las luciérnagas y el plancton, presentes en la trama de la historia. La planta alienígena y su forma de árbol. Todos recursos de color, iluminación y que representan un aporte visual al concepto de ciencia ficción.

ELEMENTOS NATURALES



Todos seres vivos presentes que aportan tanto elementos narrativos a la trama como para generar ambientes que retraten el contexto en el que se desenvuelve la trama.

INTRODUCCIÓN



Al inicio de la película el personaje de Ek habla sobre el ciclo de la vida, al mismo tiempo vemos una representación de la trama del cortometraje con una estética de teatro de sombras.

LIMBO



Distintas escenas de películas en las que es representado elementos oníricos o surreales, así como estéticas que generan la misma sensación visual. En el caso de Tierra de Osos, de Disney, la trama está vinculada a una relación de hermanos y al proceso de duelo en donde la fantasía está presente. Los fondos amplios que ocupan gran parte de la pantalla ya sean colores sólidos o difusos son clave.

CRÉDITOS

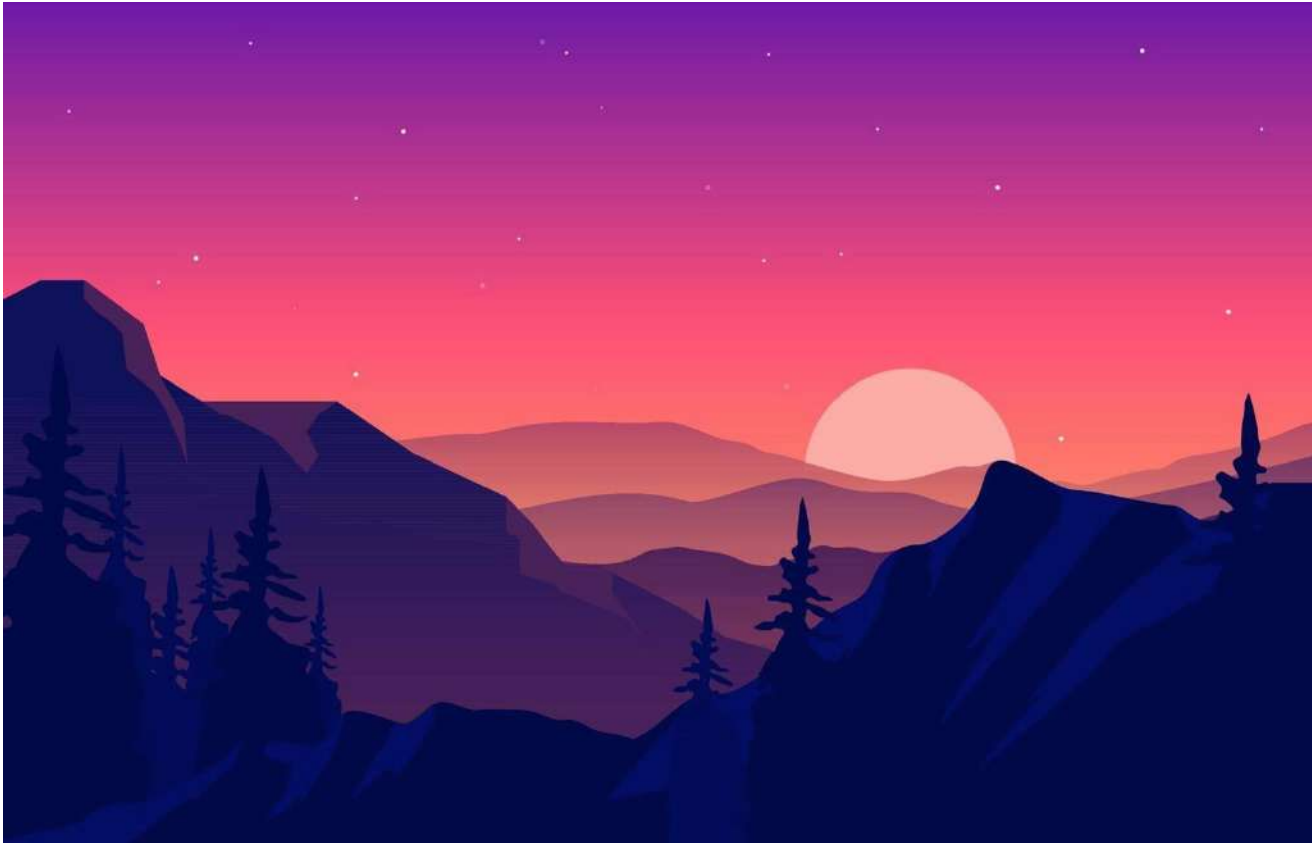


Créditos al final de algunos cortometrajes utilizan imágenes fijas para complementar la historia que se visualizó. En el caso de la película el estilo de las imágenes remiten a la idea de fotografías, a manera de flash fowards que terminan de contar la historia.



11.2. Paleta de Colores

Colores monocromáticos



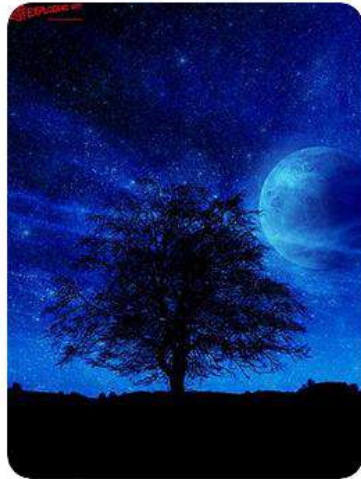
Este paisaje natural está compuesto por distintos matices de 2 tonos fríos, el morado y el azul, el primero para el cielo y el segundo para las montañas y los árboles. Esta combinación hecha de forma monocromática representa los colores utilizados para generar una atmósfera fantástica al mismo tiempo que se concentra en una gama particular para generar una emoción asociada a un sentido, en este caso de la magia y los sueños.

Colores monocromáticos



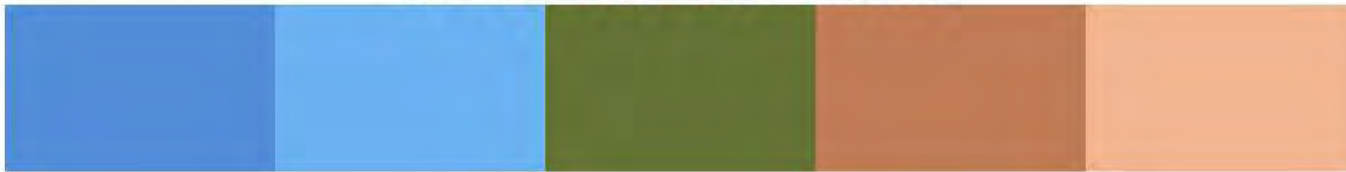
Estos son distintos escenarios naturales compuestos por matices monocromáticos en un solo tono: café, anaranjado, verde, azul, amarillo. El manejo de la luminosidad y la saturación en cada matiz ayuda a generar profundidad en la imagen pese a que el tono en cuestión sea uno solo.

La hora azul



Estos son ejemplos de fotografías en las que ya sea por la edición acentuada o por el momento en el que fueron tomadas se logra apreciar “la hora azul”, ese momento seguido de la hora dorada, en la que se tiñe todo de este color. También se logra apreciar la idea de los matices monocromáticos. En la película este momento del día es muy importante pues ocurren tres escenas clave: El regalo de Ek, la llegada del meteorito y el final con el árbol.

Cotidianidad



#528DD9

#6BB3F2

#657334

#BF7D56

#F2B591

Esta fotografía fue tomada en la comunidad de Chicán, lugar del cuál se inspira en gran parte la historia. Los colores presentes son: cafés, verdes y azules. Estos colores estarán presentes en el cortometraje pero en degradados de distintos matices de cada tonalidad. Al mismo tiempo son los colores que estarán presentes en la cotidianidad de los personajes, en la mayor parte del tiempo.

Sci-fi



#D75FD9

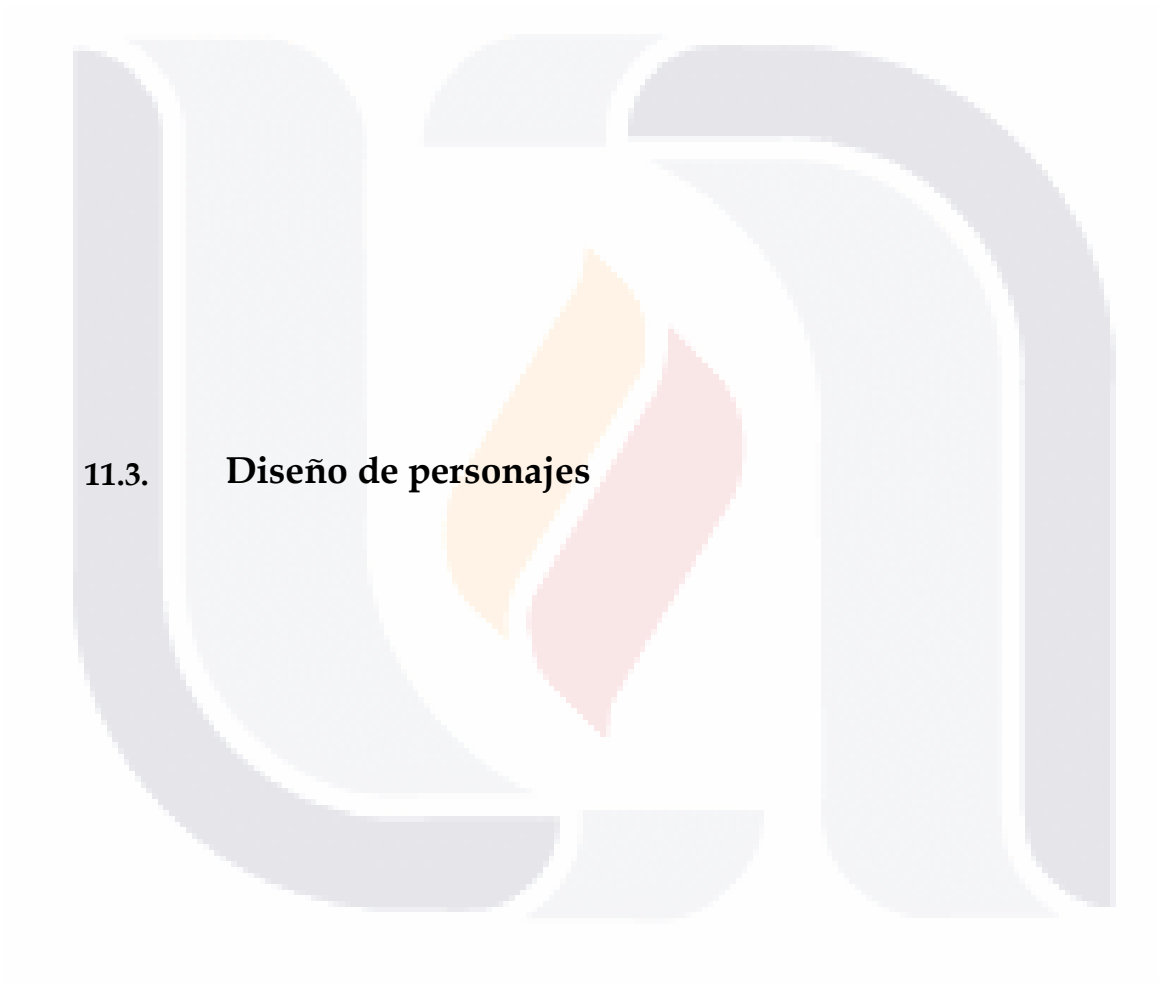
#1F0726

#1BA673

#F2CA80

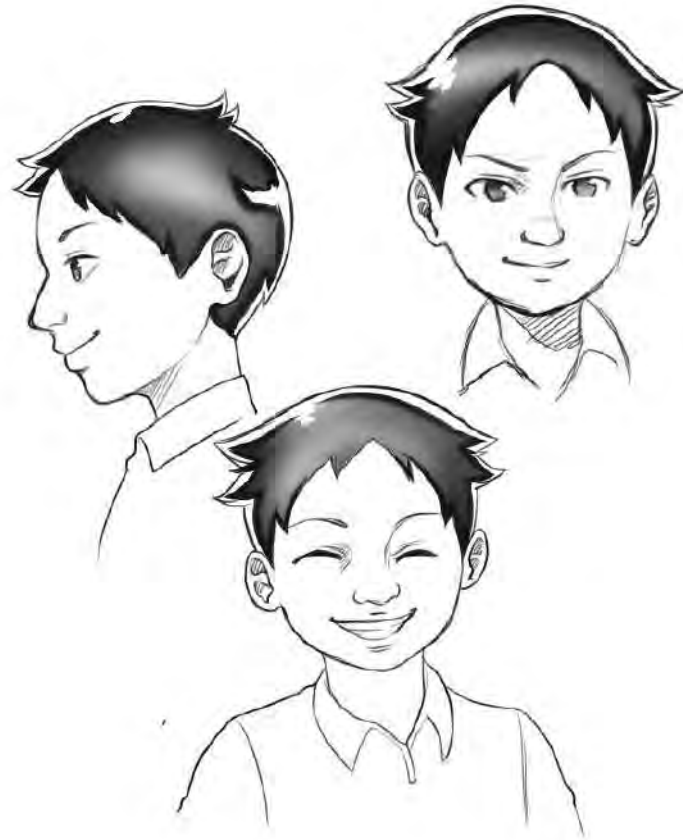
#D95555

Esta ilustración se asemeja a la idea en la que un meteorito cae en un paisaje rodeado de vegetación de la zona, en la que se aprecia el cielo, las estrellas con tonalidades frías que remiten a lo onírico o lo mágico, como el magenta, el aguamarina o los tonos azules.



11.3. Diseño de personajes

EK



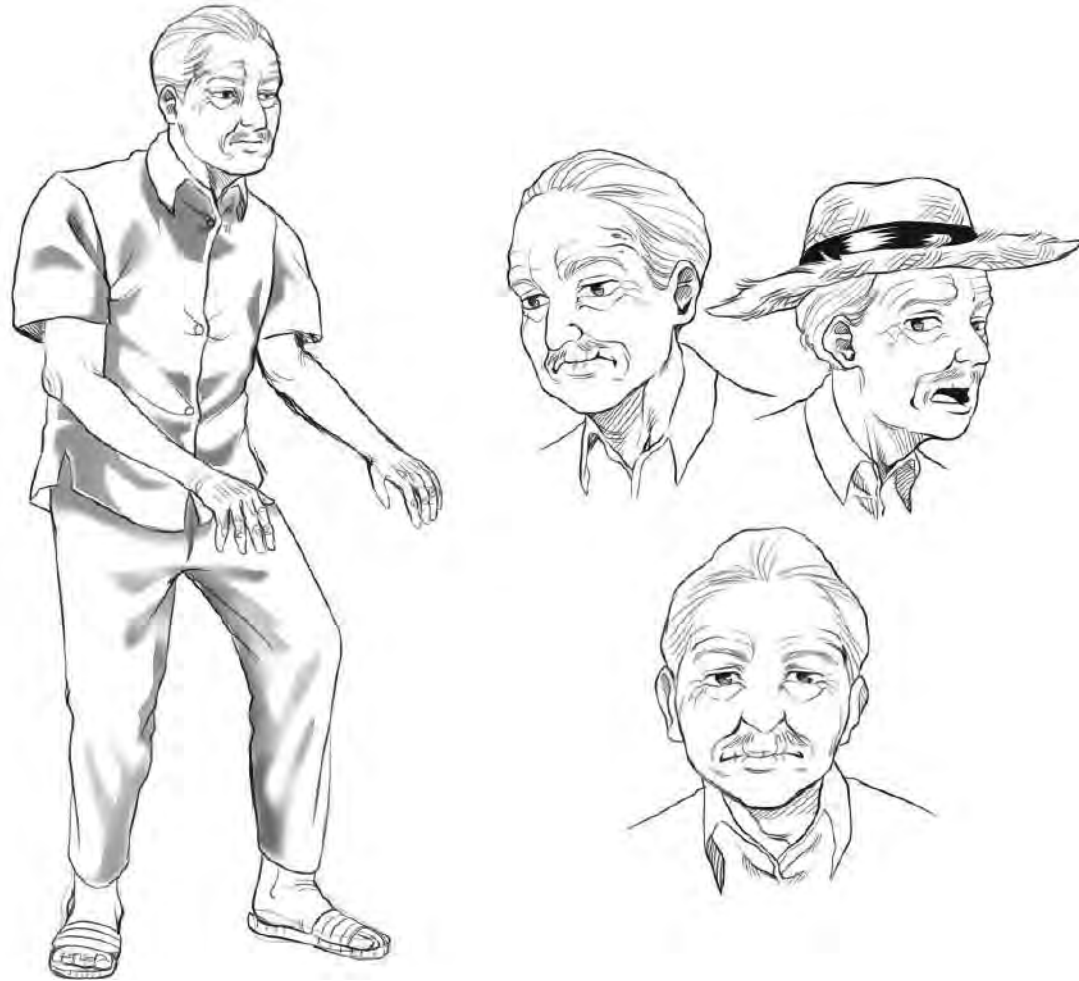
NEEK



YOLI



ABUELO



PLANTA ASTRAL





11.4. Propuesta de locaciones



Montículo

9 Pines



Milpa

10 Pines



Comunidad

6 Pines



Casa

6 Pines



Sendero

6 Pines



Patio

9 Pines



Cenote

7 Pines



Monte

6 Pines

TERRAZA / PATIO



Estas fotografías son de la comunidad de Chicán y de Huechén Balam. Están señaladas como 2 locaciones ya que las casas mayas suelen estar en el centro de un gran terreno que es utilizado para el cultivo de traspatio y para los animalitos que se crecen. Son espacios amplios de tierra roja con árboles frutales y que por lo general suelen tener un pozo, además de estar rodeada por la albarrada.

COMUNIDAD



Estas calles son de Chicán. No siempre suelen estar pavimentadas. A los costados están las casas delimitadas por sus albarradas donde se asoma la vegetación tanto de los plantíos de las familias como de los árboles al interior de las terrazas. Es usual ver pasar algunos animalitos de los patios o inclusive a los perros o gatos.

CASA



Estas casas son distintas variaciones de la casa tradicional maya que se encuentra en la esquina superior izquierda. Su forma absidial como un óvalo está techado por huano o cartón. En las variaciones se aprecia otros materiales, ya sea de madera, de barro o de concreto. En las comunidades convergen distintos tipos de casas. Su interior es amplio, con hamacas. Por lo general en un terreno hay más de una pieza, y en otra suele estar la cocina.

MILPA



Estas capturas son tomadas de los cortometrajes "Pib" de Miguel Ventura y de Semilla de Jorge Perruccio, ambos filmados al interior del Estado. Se puede apreciar los entornos donde está el cultivo, la milpa tanto en actividades de siembra como se muestra en la primera fila, como de paisajes.

SENDERO



Aquí vemos dos tipos de caminos. El conocido “Sacbé” en Yucatán, que significa *Camino Blanco* y son vestigios que se encuentran en la península, y un sendero común y corriente que se abre paso entre la selva para conectar las comunidades con otras, con las milpas o con caminos más accesibles.

MONTÍCULO



El montículo es un escenario muy importante en la trama del cortometraje. En Yucatán no hay cerros como tal, es una llanura, sin embargo hay algunas formaciones elevadas, como se puede apreciar en la línea inferior de las imágenes. En la línea superior está representada la soledad del personaje principal y su relación con las luces del pueblo cercano y del cielo estrellado. En las imágenes del atardecer se asemeja a lo que se busca para el escenario.

MONTE



El monte es parte del personaje de la naturaleza, es conocido también como la selva o bosque, pero popularmente en Yucatán es *El Monte*. Es un escenario en el que predomina el misterio y lo solemne de sus entrañas. En la historia el Monte aparece como un ser noble en las escenas de los hermanos, pero también como un ser al que se le teme, en las escenas de desesperación y soledad.

CENOTE



Los cenotes se clasifican según su abertura. Para este escenario se ilustrará uno cerrado con una pequeña abertura e inspirado en el cenote Suytún. La altura desde la cueva es profunda y el agua al fondo es iluminada por la luz que entra de ella. En la bóveda están los murciélagos y debajo de algunas raíces de los árboles están los pájaros tho.



12. RUTA CRÍTICA

| "Ruta Crítica Ek y Neek" | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---------------|---|---|---|----|-------------------|----|----|----|----|----------------|----|----|----|----|------------------|----|----|----|----|------------------|--|--|--|--|
| 2023 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| SEMANAS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| JULIO | | | | | AGOSTO | | | | | SEPTIEMBRE | | | | | OCTUBRE | | | | | NOVIEMBRE | | | | | DICIEMBRE | | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | | | | |
| Pre producción | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| LLuvia de ideas e Investigación de campo | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bocetaje | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Thumbnails | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Storyboards | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Styleframes | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Realización del animatic y edición del animatic | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Sonorización | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Revisiones y correcciones Mensuales | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Materiales de liberación | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Revisión contable | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega IMCINE (tercer año fiscal) | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | 2024 | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|---------|----|----|----|----|------|----|----|----|----|-------|----|----|----|
| | | SEMANAS | | | | | | | | | | | | | |
| | | ABRIL | | | | | MAYO | | | | | JUNIO | | | |
| | | 3 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 |
| Post producción | | | | | | | | | | | | | | | |
| Animación de elementos digitales | | | | | | | | | | | | | | | |
| Composición | | | | | | | | | | | | | | | |
| Edición final de pieza | | | | | | | | | | | | | | | |
| Bocetaje de propuesta para poster promocional | | | | | | | | | | | | | | | |
| Realización de la propuesta final del poster | | | | | | | | | | | | | | | |
| Materiales de liberación | | | | | | | | | | | | | | | |
| Revisión contable | | | | | | | | | | | | | | | |
| Entrega IMCINE (tercer año fiscal) | | | | | | | | | | | | | | | |



13. PRESUPUESTO

13.1. Carátula del presupuesto

| |
|--------------------------------------|
| Desglose del presupuesto |
| Ek & Neek: Semilla Astral |

| PREPRODUCCIÓN | | | | |
|-------------------------------|-------------------|-------------------|-----------------|-------------------|
| DESCRIPCIÓN | SUBTOTAL | IVA | TOTAL | |
| 1000 | Desarrollo | \$ 1,500.00 | \$ 240.00 | \$ 1,740.00 |
| 1100 | Guión | \$ 500.00 | \$ 80.00 | \$ 580.00 |
| 1200 | Producción | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 |
| 1300 | Dirección | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 |
| TOTAL DE PREPRODUCCIÓN | | \$2,000.00 | \$320.00 | \$2,320.00 |

| PRODUCCIÓN | | | | | |
|----------------------------|------------------------------------|---------------------|--------------------|---------------------|--|
| CUENTA | DESCRIPCIÓN | SUBTOTAL | IVA | TOTAL | |
| 2000 | Oficina de producción | \$ 50,000.00 | \$ 8,000.00 | \$ 58,000.00 | |
| 2100 | Equipo de producción humano | \$ 468,000.00 | \$ 74,880.00 | \$ 542,880.00 | |
| 2200 | Equipo | \$ 12,000.00 | \$ 1,920.00 | \$ 13,920.00 | |
| 2300 | Salud y seguridad | \$ 1,100.00 | \$ 176.00 | \$ 1,276.00 | |
| 2400 | Derechos y licencias | \$ 32,404.14 | \$ 5,184.66 | \$ 37,588.80 | |
| TOTAL DE PRODUCCIÓN | | \$563,504.14 | \$90,160.66 | \$653,664.80 | |

| POSPRODUCCIÓN | | | | | |
|-------------------------------|----------------------|---------------------|--------------------|---------------------|--|
| CUENTA | DESCRIPCIÓN | SUBTOTAL | IVA | TOTAL | |
| 3000 | Posproducción | \$ 40,000.00 | \$ 6,400.00 | \$ 46,400.00 | |
| 3100 | Sonido | \$ 100,000.00 | \$ 16,000.00 | \$ 116,000.00 | |
| 3200 | Créditos | \$ 8,000.00 | \$ 1,280.00 | \$ 9,280.00 | |
| TOTAL DE POSPRODUCCIÓN | | \$148,000.00 | \$23,680.00 | \$171,680.00 | |

| PROCESOS | SUBTOTAL | IVA | TOTAL |
|-----------------------------|---------------|--------------|-----------------------|
| PREPRODUCCIÓN | \$2,000.00 | \$320.00 | \$2,320.00 |
| PRODUCCIÓN | \$ 563,504.14 | \$ 90,160.66 | \$ 653,664.80 |
| POSPRODUCCIÓN | \$ 148,000.00 | \$ 23,680.00 | \$ 171,680.00 |
| Contingencia | \$ 21,405.12 | \$ 3,424.82 | \$ 24,829.94 |
| Seguro de producción | \$ 35,675.21 | \$ 5,708.03 | \$ 41,383.24 |
| GRAN TOTAL | | | 893,877.986592 |

13.2. Desglose del presupuesto

Desglose del presupuesto
Ek & Neek: Semilla Astral

| PREPRODUCCIÓN | | | | | | | | |
|-------------------------------|-------------------------|-------|--------|---|-------------|--------------------|------------------|--------------------|
| CUENTA | DESCRIPCIÓN | CANT. | UNIDAD | X | COSTO | SUBTOTAL | IVA | TOTAL |
| 1000 | Desarrollo | | | | | | | |
| 1001 | Investigación | 1 | Único | 1 | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 |
| 1002 | Elaboración de carpeta | 1 | Único | 1 | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 |
| 1003 | Diseños y bocetos | 1 | Único | 1 | \$ 1,500.00 | \$ 1,500.00 | \$ 240.00 | \$ 1,740.00 |
| TOTAL | | | | | | \$ 1,500.00 | \$ 240.00 | \$ 1,740.00 |
| 1100 | Guión | | | | | | | |
| 1101 | Impresión de materiales | 1 | Único | 1 | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 |
| 1102 | Engargolado | 1 | Único | 1 | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 | \$ 0.00 |
| 1103 | Traducción al maya | 1 | Único | 1 | \$ 500.00 | \$ 500.00 | \$ 80.00 | \$ 580.00 |
| TOTAL | | | | | | \$ 500.00 | \$ 80.00 | \$ 580.00 |
| TOTAL DE PREPRODUCCIÓN | | | | | | \$ 2,000.00 | \$ 320.00 | \$ 2,320.00 |

| PRODUCCIÓN | | | | | | | | |
|----------------------------|-------------------------------------|-------|----------|---|--------------|----------------------|---------------------|----------------------|
| CUENTA | DESCRIPCIÓN | CANT. | UNIDAD | X | COSTO | SUBTOTAL | IVA | TOTAL |
| 2000 | Oficina | | | | | | | |
| 2001 | Renta de espacio de trabajo | 1 | Mes | 6 | \$ 4,000.00 | \$ 24,000.00 | \$ 3,840.00 | \$ 27,840.00 |
| 2002 | Telefonía/Internet | 1 | Mes | 6 | \$ 1,000.00 | \$ 6,000.00 | \$ 960.00 | \$ 6,960.00 |
| 2003 | Luz | 1 | Bimestre | 3 | \$ 800.00 | \$ 2,400.00 | \$ 384.00 | \$ 2,784.00 |
| 2004 | Agua | 1 | Mes | 6 | \$ 100.00 | \$ 600.00 | \$ 96.00 | \$ 696.00 |
| 2005 | Impresiones y copias | 1 | Mes | 6 | \$ 500.00 | \$ 3,000.00 | \$ 480.00 | \$ 3,480.00 |
| 2006 | Papelería | 1 | Mes | 6 | \$ 1,000.00 | \$ 6,000.00 | \$ 960.00 | \$ 6,960.00 |
| 2007 | Mantenimiento | 1 | Mes | 6 | \$ 1,000.00 | \$ 6,000.00 | \$ 960.00 | \$ 6,960.00 |
| 2008 | Caja chica | 1 | Único | 1 | \$ 2,000.00 | \$ 2,000.00 | \$ 320.00 | \$ 2,320.00 |
| TOTAL | | | | | | \$ 50,000.00 | \$ 8,000.00 | \$ 58,000.00 |
| 2100 | Equipo de producción humano | | | | | | | |
| 2001 | Productor | 1 | Mes | 6 | \$ 10,000.00 | \$ 60,000.00 | \$ 9,600.00 | \$ 69,600.00 |
| 2002 | Director | 1 | Mes | 6 | \$ 8,000.00 | \$ 48,000.00 | \$ 7,680.00 | \$ 55,680.00 |
| 2003 | Director de animación | 1 | Mes | 6 | \$ 6,000.00 | \$ 36,000.00 | \$ 5,760.00 | \$ 41,760.00 |
| 2004 | Dirección de arte | 1 | Mes | 2 | \$ 8,000.00 | \$ 16,000.00 | \$ 2,560.00 | \$ 18,560.00 |
| 2005 | Artista Concept Art | 1 | Mes | 1 | \$ 8,000.00 | \$ 8,000.00 | \$ 1,280.00 | \$ 9,280.00 |
| 2006 | Diseñador de personajes | 1 | Mes | 1 | \$ 8,000.00 | \$ 8,000.00 | \$ 1,280.00 | \$ 9,280.00 |
| 2007 | Artista de fondos | 1 | Mes | 2 | \$ 8,000.00 | \$ 16,000.00 | \$ 2,560.00 | \$ 18,560.00 |
| 2008 | Animador | 3 | Mes | 5 | \$ 10,000.00 | \$ 150,000.00 | \$ 24,000.00 | \$ 174,000.00 |
| 2009 | Colorista (luces y sombras) | 3 | Mes | 5 | \$ 10,000.00 | \$ 150,000.00 | \$ 24,000.00 | \$ 174,000.00 |
| TOTAL | | | | | | \$ 492,000.00 | \$ 78,720.00 | \$ 570,720.00 |
| 2200 | Salud y seguridad | | | | | | | |
| 2201 | Botiquín | 1 | Único | 1 | \$ 600.00 | \$ 600.00 | \$ 96.00 | \$ 696.00 |
| 2202 | Medicinas | 1 | Único | 1 | \$ 500.00 | \$ 500.00 | \$ 80.00 | \$ 580.00 |
| TOTAL | | | | | | \$ 1,100.00 | \$ 176.00 | \$ 1,276.00 |
| 2300 | Derechos y licencias | | | | | | | |
| 2301 | Registro de guion | 1 | Único | 1 | \$ 300.00 | \$ 300.00 | \$ 48.00 | \$ 348.00 |
| 2302 | Derechos de música | 1 | Único | 1 | \$ 3,000.00 | \$ 3,000.00 | \$ 480.00 | \$ 3,480.00 |
| 2303 | Abogado / Elaboración de contratos | 1 | Único | 1 | \$ 5,000.00 | \$ 5,000.00 | \$ 800.00 | \$ 5,800.00 |
| 2304 | Licencia Dolby | 1 | Único | 1 | \$ 10,000.00 | \$ 10,000.00 | \$ 1,600.00 | \$ 11,600.00 |
| 2305 | Licencia Adobe Creative Cloud | 1 | Único | 3 | \$ 1,150.00 | \$ 3,450.00 | \$ 552.00 | \$ 4,002.00 |
| 2306 | Licencia de Clip Studio Paint PRO X | 1 | Único | 3 | \$ 3,551.38 | \$ 10,654.14 | \$ 1,704.66 | \$ 12,358.80 |
| TOTAL | | | | | | \$ 32,404.14 | \$ 5,184.66 | \$ 37,588.80 |
| TOTAL DE PRODUCCIÓN | | | | | | 575,504.14 | \$ 92,080.66 | \$ 667,584.80 |

| POSPRODUCCIÓN | | | | | | | | |
|----------------------------|----------------------------------|-------|----------|---|--------------|---------------------|---------------------|----------------------|
| CUENTA | DESCRIPCIÓN | CANT. | UNIDAD | X | COSTO | SUBTOTAL | IVA | TOTAL |
| 3000 | COORDINACIÓN DE POST | | | | | | | |
| 3001 | Posproductor | 1 | Único | 1 | \$ 20,000.00 | \$ 20,000.00 | \$ 3,200.00 | \$ 23,200.00 |
| 3002 | Subtitulaje abierto | 1 | Único | 1 | \$ 2,000.00 | \$ 2,000.00 | \$ 320.00 | \$ 2,320.00 |
| 3003 | Edición (ensamblaje) | 1 | Único | 1 | \$ 5,000.00 | \$ 5,000.00 | \$ 800.00 | \$ 5,800.00 |
| TOTAL | | | | | | \$ 20,000.00 | \$ 3,200.00 | \$ 23,200.00 |
| 3100 | SONIDO | | | | | | | |
| 3101 | Grabación de voces | 1 | Único | 1 | \$ 2,000.00 | \$ 2,000.00 | \$ 320.00 | \$ 2,320.00 |
| 3102 | Editor de diálogos | 1 | Único | 1 | \$ 2,000.00 | \$ 2,000.00 | \$ 320.00 | \$ 2,320.00 |
| 3103 | Talentos | 1 | Personas | 3 | \$ 2,000.00 | \$ 6,000.00 | \$ 960.00 | \$ 6,960.00 |
| 3104 | Diseño de sonido | 1 | Único | 1 | \$ 20,000.00 | \$ 20,000.00 | \$ 3,200.00 | \$ 23,200.00 |
| 3105 | Edición de sonido | 1 | Único | 1 | \$ 20,000.00 | \$ 20,000.00 | \$ 3,200.00 | \$ 23,200.00 |
| 3106 | Composición y producción musical | 1 | Único | 1 | \$ 20,000.00 | \$ 20,000.00 | \$ 3,200.00 | \$ 23,200.00 |
| 3107 | Mezcla Estéreo | 1 | Único | 1 | \$ 15,000.00 | \$ 15,000.00 | \$ 2,400.00 | \$ 17,400.00 |
| 3109 | Master | 1 | Único | 1 | \$ 3,000.00 | \$ 3,000.00 | \$ 480.00 | \$ 3,480.00 |
| TOTAL | | | | | | \$ 88,000.00 | \$ 14,080.00 | \$ 102,080.00 |
| 3200 | CRÉDITOS | | | | | | | |
| 3201 | Diseño de créditos | 1 | Único | 1 | \$ 8,000.00 | \$ 8,000.00 | \$ 1,280.00 | \$ 9,280.00 |
| TOTAL | | | | | | \$ 8,000.00 | \$ 1,280.00 | \$ 9,280.00 |
| TOTAL DE PRODUCCIÓN | | | | | | 116,000.00 | \$ 18,560.00 | \$ 134,560.00 |

| PROCESOS | SUBTOTAL | IVA | TOTAL |
|-------------------------|---------------|--------------|-----------------------|
| PREPRODUCCIÓN | \$ 2,000.00 | \$ 320.00 | \$ 2,320.00 |
| PRODUCCIÓN | \$ 575,504.14 | \$ 92,080.66 | \$ 667,584.80 |
| POSPRODUCCIÓN | \$ 116,000.00 | \$ 18,560.00 | \$ 134,560.00 |
| Contingencia 3% | \$ 20,805.12 | \$ 3,328.82 | \$ 24,133.94 |
| Seguro de producción 5% | \$ 34,675.21 | \$ 5,548.03 | \$ 40,223.24 |
| GRAN TOTAL | | | 868,821.986592 |