





LA REVOLUCIÓN DE
JUAN ESCOPETA[®]





© *La Revolución de Juan Escopeta*, 2011

Aeroplano Films S. A. de C. V.
Fondo para la Producción Cinematográfica de Calidad-México
Producciones de Animación y Multimedia
Instituto Mexicano de Cinematografía-Conaculta

Todos los derechos reservados

Recopilación y textos **Carlos Ostos** y **Jorge A. Estrada**
Edición y dirección de arte **La Caja de Cerillos Ediciones S. A. de C. V.**
Diseño editorial y de portada **www.YosuneChamizoAlberro.com**
Primer tratamiento gráfico **Gerardo J. Levy**
Fotografías **Ricardo de la Rosa** y **Fedro Ramos**

Ciudad de México, 2011
Impreso en México

Ejemplar gratuito. Prohibida su reproducción y venta



¡TODOS SOMOS
JUAN ESCOPETA! 06

EL ORIGEN 09

LOS PERSONAJES 17

ESTILO, INVESTIGACIÓN
Y ESCENARIOS 47

LAS VOCES 61

ANIMACIÓN 69

AUDIO Y MÚSICA 79

EL FINAL DE
LA BATALLA 87

¡TODOS SOMOS JUAN ESCOPETA!

Arturo G. Aldama



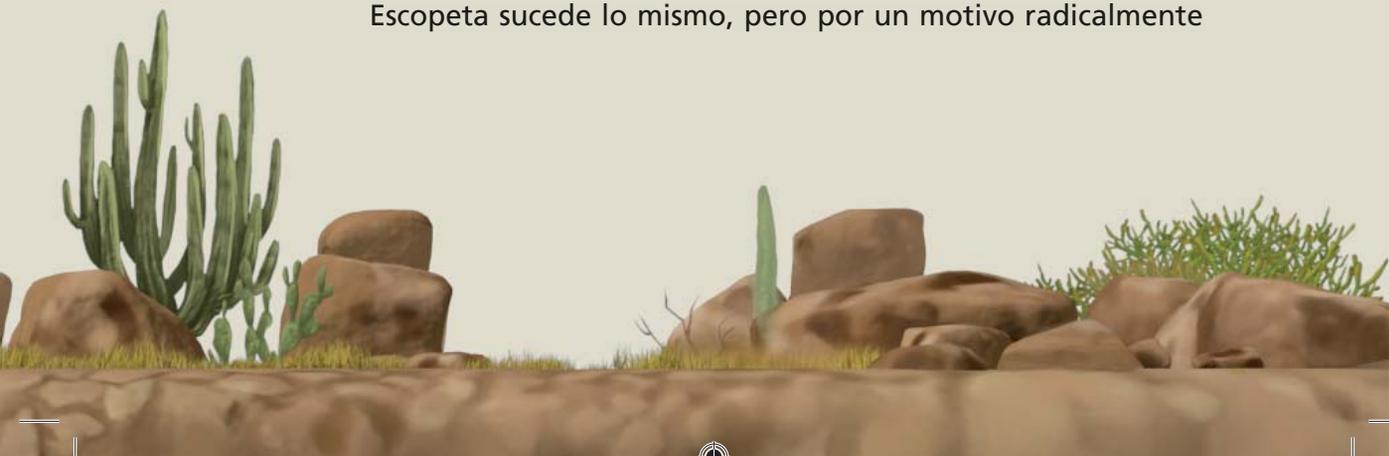
La Revolución de Juan Escopeta es un largometraje de animación hecho en México. Cuenta la historia de Gapo, un niño que se queda huérfano y sale del pueblo de Mineral de la Luz, en Guanajuato, esperanzado por cruzar el país hasta el Norte para reunirse con su hermano, un insurgente de leyenda durante la segunda etapa de la Revolución mexicana (1914, cuando es más revoltijo que revolución). Temprano en su camino Gapo se topará con Juan Escopeta, un pistolero a sueldo que alguna vez fue bragado de élite, quien, al principio a regañadientes, lo toma bajo su cuidado.

El inicio de esta película es violento. No la violencia del conflicto armado que en 2010 fue pretexto de celebraciones. Es la violencia que viene por defecto en la naturaleza. La callada violencia en el agujijón de un escorpión, que sirve al juego de un niño que aprendió a convertir sus dedos en delicadas pinzas para recoger el bicho, colocárselo en la cabeza y, continuando el juego, lanzar un desafío a la valentía de un amiguito, su semejante. Gapo emprenderá un viaje, sumergiéndose en eso que desde la Odisea constituye nuestra máxima metáfora de autodescubrimiento, que por encima de un país en guerra o el

destino de su hermano, develará algo más simple y esencial: los límites del juego; que sería lo mismo que decir: a distinguir los vivos de los muertos, que sería lo mismo que decir: la diferencia entre matar y morir. Si piensan que durante años la norma en las películas de Disney era evitar la muerte de personajes en pantalla, les sorprenderá la película tan especial que es *Juan Escopeta*. Gapo ve montones de muertos. Y personas que matan. Gapo aprende que los hombres nunca son tan iguales como cuando están enfurecidos.

A los papás que haya puesto nerviosos con lo anterior, les pido calma. Y disculpas al director por la impresión errónea que transmito de su película, pues él mismo ha explicado que se trata en realidad de “un cuento de hadas, sólo que en lugar de hadas, elfos y magos, encontramos abogados, soldaderas y revolucionarios”. Aunque para ser cuento de hadas tiene un final muy diferente, que supera la tosca división del mundo en buenos y malos. Cabría pues añadir, para esos papás sensibles, que no viene mal permitirles a sus hijos el tanteo de la imaginación fuera de las lindes idílicas de los cuentos de hadas, reconocer en la ficción un activo sustancial de la experiencia humana, el derecho a un espacio libre de responsabilidades con el “mundo real”, pero por fuerza indisoluble, que por inercia salpica chispazos de soluciones tangibles. De hecho ahí brota el postulado último de la cinta: la imaginación como remedio a todo mal.

“Si algún día necesitas una pistola, y si la pistola te necesita a ti, la pistola solita llega”, ataja Juan Escopeta luego que Gapo solicita un arma. Le ilusiona la aventura de convertirse en hombre, llegar a ser un héroe; su inocencia le impide apreciar en su justa dimensión lo que pide: una pistola otorga el poder de Dios, decidir sobre la vida de otro. Con Juan Escopeta sucede lo mismo, pero por un motivo radicalmente



distinto, porque luego de un rato cualquier trabajo se vuelve monótono, aun si tu trabajo es la guerra, aun si te ganas la vida matando gente. Él ni siquiera alcanza a ver hombres en los héroes. Esta simetría perfecta y contradictoria de un personaje a otro avanza hasta un clímax inteligente que sortea la toma de postura ideológica, un peligro latente por el tema histórico abordado, que simultáneamente rinde un efecto de complicidad que nunca tropieza con las predecibles muletillas sentimentales de cierto cine para niños.

Y digo hasta cierto punto para niños porque son expectativas legítimas frente a una película de cualquier género que atrape y proyecte alguna personalidad. Evidentemente hay un abismo de presupuesto en comparación con producciones de las casas de animación líderes del primer mundo. Pero *La Revolución de Juan Escopeta* derrocha personalidad de acuerdo a las condiciones posibles para hacer animación en el México de 2011, equilibrada entre técnicas "a la antigua" y digitales, con detalles rústicos que acentúan la sensación de época. Eso independientemente del cariño que sienta por el director. Desde nuestra amistad, aunque ambos nos hemos empeñado en ser adultos, seguido nos pasa encontrarnos a gente que nos paga por pensar como niños. Basado en esta confianza me atrevo a garantizarles que hallarán un compromiso de respeto a la niñez, no como simple discurso bien-intencionado de libre-pensador. Hablo de un respeto incondicional por la ancha ingenuidad, y la fantasía, y en ocasiones hasta el espanto que representa ser niño, que significa crecer. Hoy que grandes áreas de la industria del entretenimiento se limitan a concebir la participación infantil en moldes de pequeñas vampiresas o futuros gigolós, vale la pena jugársela por esta revolución. Si ustedes también recuerdan la sensación de morir y segundos después levantarse a comer helado... ¡todos somos Juan Escopeta!



EL ORIGEN



Tres bigotes Campbell

Dos cabezas piensan mejor que una

1914

Dulce, Ricardo

Las piezas se unen

Aeroplano + Animex

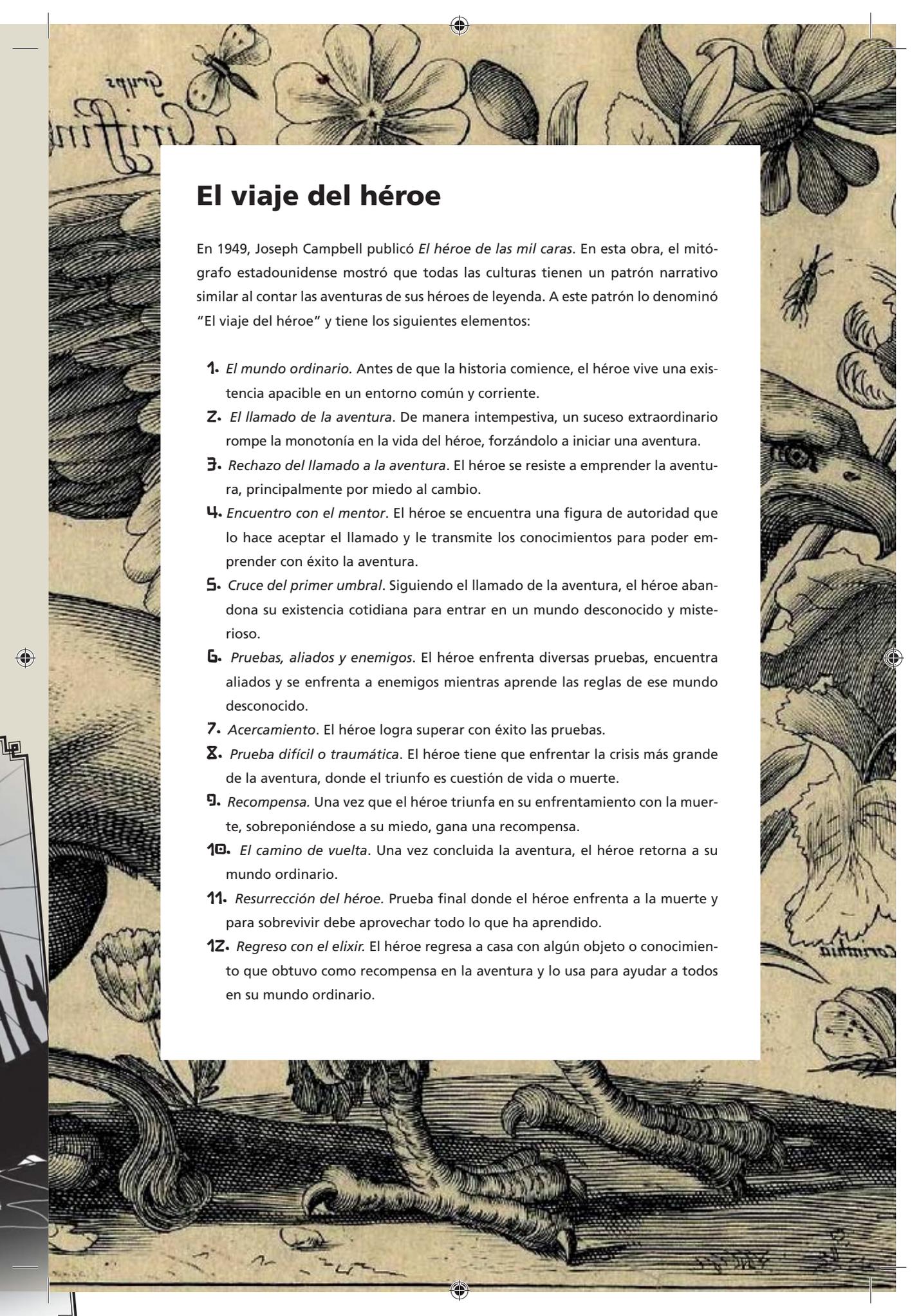
TRES PANZONES BICOTONES CANTANDO UN CORRIDO...

Ésta es una imagen tan común que ya forma parte del inconsciente colectivo del mexicano. Y fue la representación de un trío cantando un corrido durante la época de la Revolución, realizada en caricatura, lo que sembró en la mente de Jorge Estrada la idea de que *“estaría bien hacer una película animada ubicada en los días de la Revolución mexicana”*. Este fue el inicio de *La Revolución de Juan Escopeta*.

NACE LA HISTORIA

Por ese tiempo, Estrada tenía la inquietud de escribir un cuento que respetara cabalmente la estructura clásica del viaje del héroe, de las historias milenarias, de los cuentos de hadas. De pronto surgió la posibilidad de combinar estas dos ideas y el resultado fue una historia llamada *1914*.





El viaje del héroe

En 1949, Joseph Campbell publicó *El héroe de las mil caras*. En esta obra, el mitógrafo estadounidense mostró que todas las culturas tienen un patrón narrativo similar al contar las aventuras de sus héroes de leyenda. A este patrón lo denominó “El viaje del héroe” y tiene los siguientes elementos:

1. *El mundo ordinario*. Antes de que la historia comience, el héroe vive una existencia apacible en un entorno común y corriente.
2. *El llamado de la aventura*. De manera intempestiva, un suceso extraordinario rompe la monotonía en la vida del héroe, forzándolo a iniciar una aventura.
3. *Rechazo del llamado a la aventura*. El héroe se resiste a emprender la aventura, principalmente por miedo al cambio.
4. *Encuentro con el mentor*. El héroe se encuentra una figura de autoridad que lo hace aceptar el llamado y le transmite los conocimientos para poder emprender con éxito la aventura.
5. *Cruce del primer umbral*. Siguiendo el llamado de la aventura, el héroe abandona su existencia cotidiana para entrar en un mundo desconocido y misterioso.
6. *Pruebas, aliados y enemigos*. El héroe enfrenta diversas pruebas, encuentra aliados y se enfrenta a enemigos mientras aprende las reglas de ese mundo desconocido.
7. *Acercamiento*. El héroe logra superar con éxito las pruebas.
8. *Prueba difícil o traumática*. El héroe tiene que enfrentar la crisis más grande de la aventura, donde el triunfo es cuestión de vida o muerte.
9. *Recompensa*. Una vez que el héroe triunfa en su enfrentamiento con la muerte, sobreponiéndose a su miedo, gana una recompensa.
10. *El camino de vuelta*. Una vez concluida la aventura, el héroe retorna a su mundo ordinario.
11. *Resurrección del héroe*. Prueba final donde el héroe enfrenta a la muerte y para sobrevivir debe aprovechar todo lo que ha aprendido.
12. *Regreso con el elixir*. El héroe regresa a casa con algún objeto o conocimiento que obtuvo como recompensa en la aventura y lo usa para ayudar a todos en su mundo ordinario.

El primer paso para empaparse del sabor revolucionario fue leer cuentos y novelas de varios autores de la Revolución mexicana: Mariano Azuela, Rafael F. Muñoz, Nellie Campobello, Mauricio Magdaleno, John Reed, Miguel N. Lira, Francisco L. Urquizo, etc. Ahí se comenzó a formar la raíz de un primer argumento, desarrollado por Estrada en aproximadamente año y medio, avanzando entre otros proyectos y trabajos, cuando la película era algo todavía lejano e incierto.

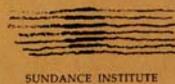
Jorge mostró este primer argumento a Alfredo Castañeda, su socio en Aeroplano Films, con quien había escrito varios guiones; a él le gustó inicialmente pero sugirió cambios, y con estas ideas se comenzó a realizar una nueva versión. Por aquel entonces se enteraron de la fecha límite para inscribir proyectos al Toscano Sundance Lab., por lo que se dieron a la tarea de acabar a tiempo para participar. A partir de ese punto, Jorge y Alfredo trabajaron como siempre lo hacen: escribieron juntos una escaleta, luego repartieron las secuencias por partes iguales, cada quien escribió su mitad y, más tarde, las relejeron juntos para hacer las primeras correcciones... después siguieron reescribiendo.

El guión ganó la invitación al taller Toscano Sundance Lab., lo que significó un impulso muy importante. En este taller ayudaron con el guión: Laura Esquivel, Marcela Fuentes, Camille Thomasson y Lisa Goldman. Más tarde se obtuvo un apoyo de "Desarrollo de proyecto"



LABORATORIO DE ESCRITURA DE GUIONES = SCREEN WRITERS LAB

LABORATO



SUNDANCE INSTITUTE



Instituto Mexicano de Cinematografía



Programa IBERMEDIA



FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE MORELIA

SALAMANDRA

SALAMANDRA PRODUCCIONES, S. de RL. C. de CV



Michoacán un gobierno diferente

TOSCANO IAP

por parte del IMCINE, donde recibieron dos asesorías más, una histórica con el Dr. Alberto Castillo y otra de guión con Ignacio Ortiz. Más adelante hubo refuerzo en la asesoría histórica por gente como Leonardo Tenorio, Susana Sosenski, Edgar Trinidad, Carlos Ostos, Lorena Sánchez y el maestro Isauro Rionda.

En el transcurso de más o menos dos años, la historia experimentó numerosos cambios, al grado que ya en el tratamiento catorce se perdió la cuenta del número de versiones realizadas, esto sin tomar en cuenta los cambios posteriores elaborados durante el proceso de preproducción, producción y hasta postproducción.

¡A LA PANTALLA GRANDE!

Aunque muchas personas (Castañeda, entre ellos) tenían la idea de que esta película debería ser filmada en acción viva, con actores de carne y hueso, Jorge Estrada siempre creyó que eso reduciría su fuerza y potencial; después de todo, la imagen que había dado origen a este proyecto era una caricatura de tres panzones con bigotes entonando un corrido, así que lo mejor era serle fiel a los instintos.



La intención era realizar la producción precisamente con Aeroplano Films. Con esto en mente y la más reciente versión del guión, Jorge se acercó a Dulce Kuri por su gran trayectoria como productora, le presentó el guión y a ella le gustó. Aceptó ser la productora y se dieron a la tarea de elegir la mejor opción entre las casas de animación más importantes. Como Dulce conocía bien el trabajo de Ricardo Arnaiz, director de *La leyenda de la Nahuala* y *Nikté* y director general de Animex, este estudio desde el inicio se perfiló como la mejor opción.

Arnaiz aceptó de buen grado que la realización de la película se llevara a cabo en Animex; le gustaba la idea de producir un proyecto que no fuera de su autoría y que tuviera un carácter diferente,



más fuerte y con una narrativa y personajes como nunca se habían mostrado en una película de animación. Sin embargo, Arnaiz hizo algunas peticiones para aceptar por completo el proyecto, sobre todo pensando que una película de animación tiene como audiencia principal el público infantil: la primera, eliminar groserías —antes de ese cambio el guión siempre tuvo sus buenas malas palabras—; también pidió reducir la violencia, o al menos no mostrarla de forma tan explícita.

El nombre fue también algo a tratar. El guión se llamaba *1914* pero el equipo de producción no lo consideraba atractivo ni comercial pues argumentaba que hay una larga lista de películas con el título de algún año que no han tenido buena aceptación entre el público. Ricardo sugirió *El corrido de Juan Escopeta*, pues siempre consideró



que el nombre de Juan Escopeta debía incluirse en el título. Por meses se buscaron variedades de nombres sin éxito, hasta que un día, por urgencia (se necesitaba mandar una información sobre la película), Juan Manuel Apam, el director de diseño, sugirió incluir la palabra *revolución* para englobar el contexto histórico. *La Revolución de Juan Escopeta* no sonaba mal, era un buen nombre tentativo, al menos mientras se encontraba algo mejor... sobra decir que ese nombre fue el definitivo.

Cuando se tomó la decisión de que Animex realizaría la película, el estudio estaba trabajando a todo vapor para concluir la película *Nikté*, por lo que el inicio no tuvo propiamente un día de arranque, sino que se dio en muchas pequeñas etapas donde se avanzaba a jalones.

Hubo, de hecho, varios momentos en que el equipo estuvo a punto de rendirse y olvidarse de Juan Escopeta... La falta de recursos y el panorama incierto fueron una constante al arranque del proyecto. De este modo la película estuvo en el paredón de fusilamiento al menos en cuatro ocasiones. Por suerte siempre hubo algún hecho fortuito que la rescatara y permitiera seguir adelante.

LOS RECURSOS

La forma en que se reunió el financiamiento es una buena muestra de la suerte que tuvo el proyecto para cristalizarse.

El primer ingreso de recursos fue gracias al IMCINE-CONACULTA. Ellos aportaron fondos a través del apoyo denominado "Desarrollo de proyecto". Esta figura otorga un monto para realizar una carpeta de producción con la cual se pretende apoyar al productor para que salga a buscar el financiamiento.





Este monto permitió financiar el desarrollo de los personajes y el armado de las primeras presentaciones con las que se salió a buscar los recursos.

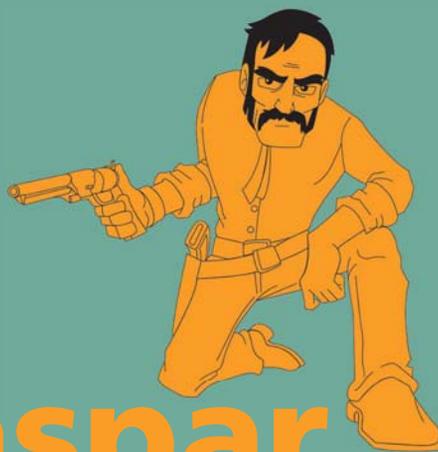
La siguiente aportación la realizó Animex, mediante un convenio previo con el gobierno del estado de Puebla quien, debido al éxito de *La leyenda de la Nahuala*, creyó en esta joven empresa y decidió apoyarlos en nuevos proyectos.

Rogelio Prior, director comercial de Animex, fue una pieza importante para conseguir un acercamiento al gobierno del estado de Guanajuato, quien más tarde decidiría también apoyar la cinta.

Sin embargo, todas las partes estaban comprometidas a dar su parte siempre y cuando se consiguiera el monto total de la película. En este escenario, las últimas dos piezas de este complejo rompecabezas llegaron, en último momento, gracias al FOPROCINE (Fondo para la Producción Cinematográfica de Calidad), otorgado por primera vez a una cinta animada, y el EFICINE 226.



LOS PERSONAJES



Gaspar Minas Guanajuato El Gamba rediseña

Se requieren refuerzos: aparecen los animadores



UN PEQUEÑO NIÑO EN UN PEQUEÑO PUEBLO MINERO

Desde un principio, el guión se creó alrededor de un personaje: Gapo. Siempre fue claro que la historia sería contada a través de sus ojos.

El universo minero resultó ideal como muestra de las injusticias a las que eran sometidos todos los trabajadores a lo largo de nuestro país. La imagen de un lugar sin hombres, pues casi todos se habían marchado a *la bola*, dejaba un pueblo de mujeres, niños y lisiados (donde resultaba muy interesante plantear una historia). Se pensó en varias opciones de locación (sugeridas por el gran guanajuatense Alejandro Reza) como El Cubo, Valenciana, Sangre de Cristo, Mineral de Pozos o Marfil, pero al final se eligió Mineral de la Luz como pueblo natal de Gapo.

LO QUE LOS TRATAMIENTOS SE LLEVARON

Carmen, la mamá de Gapo, y su amigo Timo estuvieron desde el primer argumento. Durante mucho tiempo la familia tuvo una sirvienta, Rutina, la cual desapareció en el transcurso de los tratamientos. Ella también fallecía tras la entrada de los federales, pero el personaje era tan entrañable que cuando moría, todos sufrían más por Rutina que por la propia Carmen.

En las primera versiones, Celedonio era un borracho violento. Durante varios tratamientos la película iniciaba con una batalla nocturna que concluía en el momento en que a Celedonio le explotaba un rifle en el rostro, lo que lo dejaba ciego. El perro Chucho era suyo y en



un principio tuvo tres patas (más tarde esta característica fue cedida al líder de los perros del Pueblo de Perros, detalle que al final también se abandonó). Otro momento que se desechó fue una emotiva despedida entre Timo y Gapo.

El Pueblo de Perros permaneció sin seres humanos durante muchos tratamientos, pues La Monja llegó hasta después. El Gordo, que antes era un personaje intrascendente, un villista con bigotes de aguacero, ahora representa a los políticos corruptos y oportunistas que hemos padecido en este país desde entonces. La Soldadera fue por buen tiempo prostituta en una cantina y mutó en una mujer que representa la esperanza activa. Los últimos en tomar forma fueron Jacinto, que representa al revolucionario promedio, El Coronel Muñoz, mercenario que se integra a la lucha buscando únicamente su beneficio económico, y los Colorados, que antes eran un padre y su hijo y que al final dieron forma a esta banda de seguidores de Pascual Orozco, que encarnan el lado más salvaje de la Revolución.

Al final del proceso de la creación de los personajes, y con el objetivo de darles la mayor credibilidad posible, se crearon biografías detalladas de todos y cada uno de ellos, ubicándolos en un espacio y tiempo muy reales. Carlos Ostos, diseñador de producción, colaboró en esta parte con algunas ideas para que todos estos personajes pudieran ser un fiel reflejo de la situación del México revolucionario. De esta forma, aunque Gapo y sus compañeros son producto de la fantasía, nada impide que hayan podido existir en la realidad.





DÉSARROLLO GRÁFICO DE LOS PERSONAJES

Gabriel Cortés, *El Gamba*, fue el encargado de bocetear las primeras propuestas de personajes. Él fue el primero en trabajar propiamente en el aspecto gráfico de la película. Proveniente del medio de la ilustración y el diseño, *La Revolución de Juan Escopeta* fue su primer trabajo para cine; al principio se intimidó al ver la magnitud del proyecto y, sobre todo, al constatar la enorme diferencia que había entre realizar el arte para un libro y hacerlo para una película porque, a diferencia de la libertad creativa y de la capacidad de decisión que tiene un artista al ilustrar una obra impresa, para realizar el diseño de personajes de un filme se debe tener en cuenta que el ilustrador es únicamente el primer eslabón en una larga cadena de producción, y que los diseños que haga deben cumplir una serie de requisitos técnicos para ser funcionales en una película animada.

Pero “hay que perderle el miedo al miedo”, y después de leer el guión como 40 veces comenzó a trabajar. Armado con referencias fotográficas de apoyo y oyendo los *soundtracks* de Nick Cave, Neil Young y Brian Eno para inspirarse, *El Gamba* pasó alrededor de seis meses diseñando personajes y sometiéndolos a la revisión de Jorge Estrada.

Al principio, debido a la inercia de las anteriores películas de Animex —que tenían un estilo muy infantil—, los bocetos estaban muy alejados de lo que Jorge deseaba para esta película, pero de entre todas las propuestas hubo un dibujo del *Gamba* que por accidente se coló en una presentación. En él se veía a Juan Escopeta todo de negro sobre un fondo rojo. Ese trazo afortunadísimo fue como una pepita de oro que permitió encontrar la mina que sería más tarde la forma, personalidad y aspecto finales de *La Revolución de Juan Escopeta*.

REDISEÑANDO

Poco a poco los diseños del *Gamba* se fueron acercando más a la versión que Jorge Estrada quería para la película. Sin embargo, esos trazos sueltos y libres tenían un gran problema: los personajes por sí solos estaban bien hechos, pero al juntarlos no había coherencia entre ellos; es decir, no parecían pertenecer al mismo universo, como podemos ver en este ejemplo:



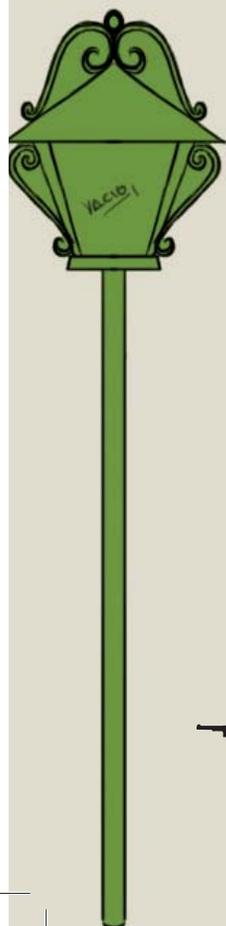
Afortunadamente, en esos tiempos el arduo trabajo de realización de la película *Nikté* fue llegando a su fin y más dibujantes, coordinados por Óscar Aragón, se fueron integrando a la hasta entonces solitaria labor del *Gamba*. Su trabajo consistió en rediseñar los personajes sin alterar demasiado sus características originales, de manera que fueran congruentes entre sí y que sus trazos, simplificados al máximo, permitieran su uso para la animación.

Finalmente, una vez concluida la producción de *Nikté*, el equipo de animadores de Animex en pleno, coordinados por Alex Reyes, realizaron la versión final de los personajes, tomando en cuenta las características necesarias para que éstos fueran "animables".



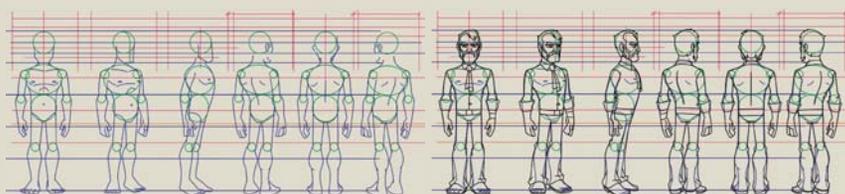
El mayor problema que tenían los personajes es que carecían de una estructura básica y de articulaciones bien definidas, así que la primera labor de Alex Reyes, Hugo Rojas, Matías Kopistinski y Jorge Arellano fue dotarlos de una estructura hecha de formas geométricas.

En el dibujo anatómico, la manera de medir la estatura de una figura humana es basándose en el tamaño de su cabeza respecto a su cuerpo; así, en un ser humano, el promedio de estatura es de 7 cabezas. Para crear las estructuras de todos los personajes se tomó como prototipo a Juan Escopeta, y se decidió que su altura sería de 5 cabezas. En el mundo real, una persona con esas proporciones



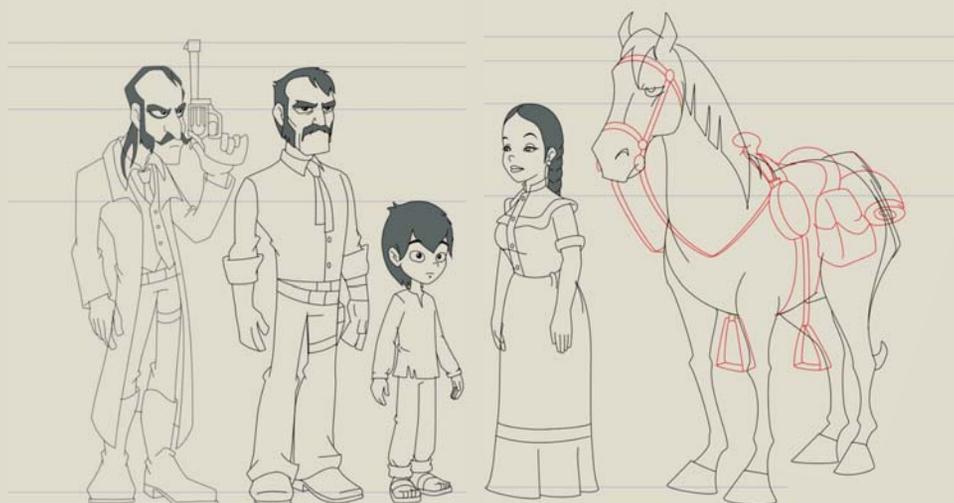
sería muy bajita, pero en el universo de caricatura de la película Juan Escopeta es un tipo bastante alto. De la misma forma, la estructura de Gapo (de 3 ½ cabezas de alto) sirvió de base para todos los personajes infantiles y la de Carmen para todos los personajes femeninos.

El siguiente paso fue “vestir” esa estructura básica con todos los elementos característicos del personaje en lo que se llama *hoja de giro*, donde se muestra al personaje en una pose rígida que le permite al animador saber cómo se verá desde cualquier ángulo.

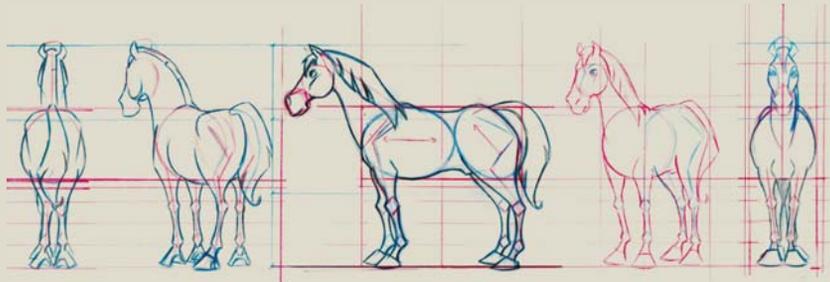


En esta etapa del proceso se hizo la valoración final del grado de estilización que deberían tener los elementos de los personajes, buscando un equilibrio entre la sencillez y la riqueza gráfica (ya que, al tratarse de una película animada, tendrían que hacerse miles de dibujos con ellos pero debía cuidarse que no resultaran simplones). Así, mediante diversas pruebas, se llegó al diseño más apropiado para la animación de todos y cada uno de los personajes.

Como puede verse en este dibujo, la estructura geométrica básica logra que todos los personajes sean coherentes entre sí, sin que quepa duda de que pertenecen al mismo universo.

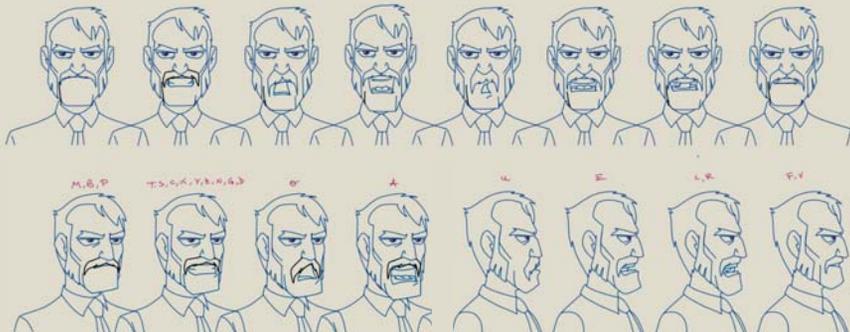


La parte más compleja de todo este proceso fue realizar las estructuras de los animales que aparecen en la película, ya que debían mantener el mismo estilo y proporciones que los personajes humanos.



Una vez definidos los personajes, se realizaron tres muestrarios que funcionan como guía para el animador:

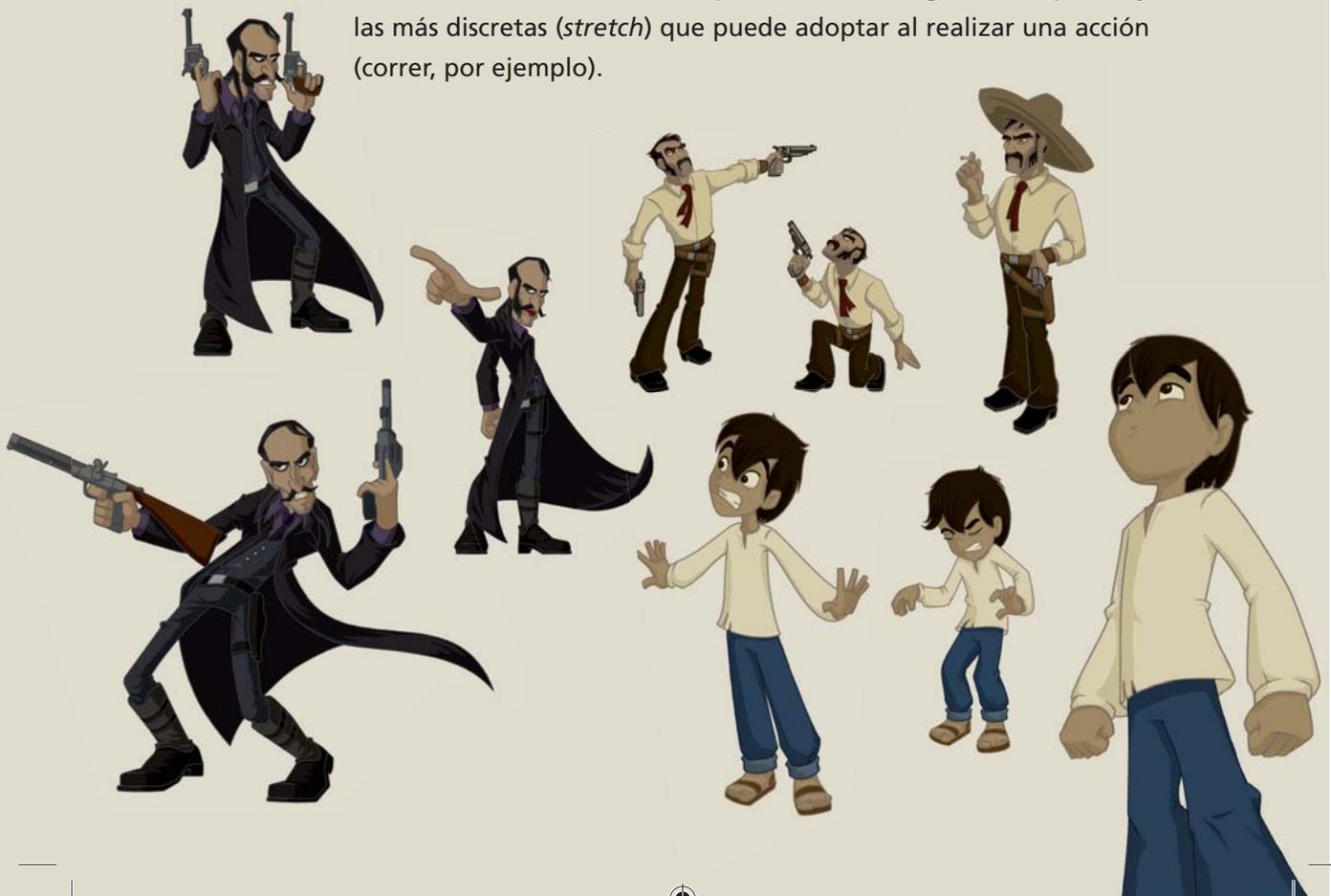
La *hoja de vocalizaciones* muestra cómo deben verse los labios cuando el personaje pronuncia las letras más comunes del alfabeto; esto le permite al animador sincronizar los labios del personaje de acuerdo a las palabras que dice.



La *hoja de expresiones* contiene ejemplos de cómo reacciona el personaje ante las emociones más comunes (alegría, miedo, coraje, enojo, tristeza, seriedad, sorpresa).



Por último, las *hojas de acción* muestran las poses más comunes que puede adoptar el personaje de acuerdo a su carácter y forma de ser. Al igual que en la hoja de expresiones, dentro de estos movimientos deben incluirse las posturas más exageradas (*squash*) y las más discretas (*stretch*) que puede adoptar al realizar una acción (correr, por ejemplo).



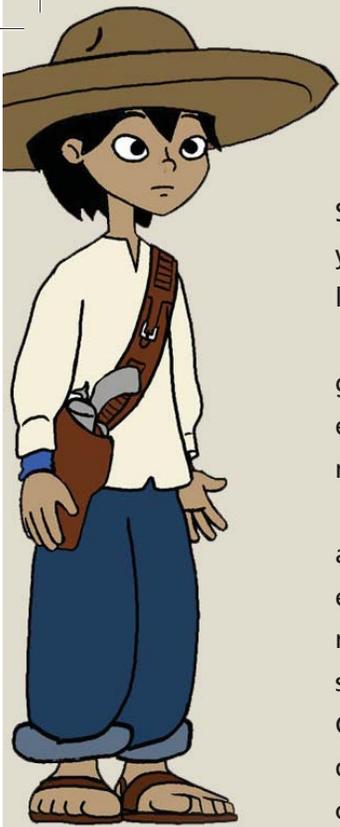
GAPO

A Gaspar Tena nadie le dice Gaspar Tena, ni siquiera Gaspar: todos lo llaman Gapo. Él nació en 1904 en Mineral de la Luz, Guanajuato; su padre murió tiempo atrás, por lo que Gapo no tiene recuerdos de él. Ni siquiera una imagen. Las únicas dos fotografías que conserva la familia son de Carmen, Santiago y Gaspar: una que se tomaron en su primera visita a Guanajuato y la otra, un verdadero tesoro, tomada por el prestigiado fotógrafo Romualdo García, en su estudio particular.

Sin un padre, la figura paterna es reemplazada por Santiago, el hermano mayor. Debido a circunstancias ajenas, Santiago tampoco vive con ellos pues tuvo que abandonar a su familia y salir huyendo del pueblo cuando Gapo apenas cumplía cuatro años. Pero de Santiago, Gapo sí mantiene recuerdos: del viaje a Guanajuato, de una vez que lo acompañó a las minas de San Bernabé, de cuando Santiago tocaba la trompeta; pero el más vívido es de cierta vez que







Santiago le permitió encender la mecha de un cartucho de dinamita y, sobre todo, de la tremenda explosión que le dejó un zumbido en los oídos por varios días.

Desde que Gapo se quedó solo con su mamá ha desarrollado el gusto por el dibujo. Es bueno con el carboncillo y cuando está solo en casa puede pasarse toda la tarde dibujando caballos o a su hermano tocando la trompeta.

El primer encuentro que tuvo con la Revolución se dio el 13 de abril de 1911, cuando el general revolucionario Cándido Navarro entró a Mineral de la Luz tras cinco horas de combate con la guarnición federal. Aquella tarde la pasaron encerrados en casa, Gapo y su madre: fue entonces cuando el niño vio llorar por primera vez a Carmen. Eso le provocó una sensación de incomodidad imposible de describir. Mientras escuchaba los sonidos de los disparos, en silencio descubrió que, sin su papá ni su hermano, él era el hombre del hogar y debía cuidar a su mamá. Así, lo único que se le ocurrió fue abrazarla hasta que dejó de llorar.



En los días siguientes se enteró de los motivos por los cuales esos hombres entraron a su pueblo, y cómo lo que buscaban rebasaba por mucho a Mineral de la Luz. Gapo comenzó a comprender entonces que la lucha tenía que ver con todo un país que él no lograba imaginar, pues la distancia máxima que podía calcular era el viaje a León, y resultaba que México era mucho más grande que cien viajes a León juntos.

Más tarde se enteraría de la Revolución y de que su hermano era también revolucionario. En esas pláticas, un nombre se le quedó grabado: Pancho Villa. Para Gapo la amistad entre su hermano y Pancho Villa era algo natural. De este modo comenzó a imaginar las aventuras que los dos tendrían juntos. Si su hermano luchaba se trataba entonces de una lucha justa que tendría que ganar algún día y, cuando eso pasara, regresaría a Mineral de la Luz triunfante y juntos volverían a hacer estallar cartuchos de dinamita en la veta de San Bernabé.



 28



JUAN ESCOPETA

El pasado de Juan Escopeta está envuelto por la gruesa capa del misterio y recubierto por el precioso brillo de la leyenda. Ni siquiera se sabe a ciencia cierta si Juan Escopeta es su nombre real o si es algún apodo obtenido por su pericia con las armas. Se cree que nació por el año de 1869 (varios son los estados que se atribuyen este nacimiento).

Se deduce que su infancia y primera juventud fueron muy duras. Nada sabemos de sus padres. Con apenas lo básico para subsistir, fue criado por un anciano herrero de duro carácter. Este hombre lo educó en el uso de las armas y le regaló su primera pistola, una que él mismo tardó años en moldear sobre el carbón ardiente. De modo que a los siete años Juan Escopeta ya tenía un arma y sabía lo que era disparar, mientras el resto de los niños de su edad se preparaban para realizar su primera comunión.







La siguiente etapa de su vida es por completo inédita. Para cuando volvemos a saber de él, el viejo herrero ya no figura más. Tendría Juan alrededor de veinte años cuando fue agarrado por la leva y se convirtió en soldado federal. Como nunca le gustó servir a nadie, desertó, pero fue capturado de nuevo, y cuando se le dio a escoger entre irse a pudrir como esclavo en los campos de henequén en Yucatán o unirse al cuerpo de Los Rurales, decidió que en Yucatán hacía mucho calor y, sobre todo, que le quedaba muy lejos.

Gracias a su notable habilidad con las armas, los puños y su sangre fría, fue ascendido varias veces hasta que lo eligieron como uno de los escoltas personales del mismísimo presidente Porfirio Díaz. Juan, fiel a sus convicciones y poseedor de un código del deber inquebrantable, jamás falló a su trabajo, fue leal a José de la Cruz Porfirio Díaz Mori hasta el último momento, antes del exilio, y lo escoltó hasta Veracruz. En el instante en que aquél zarpó en el *Ipiranga* con dirección a Europa, Juan se quedó sin trabajo y sin razones de peso para guardar lealtad a alguien más.



De aquella experiencia que le duró unos cuantos años, conservó sólo tres cosas: su pistola con la cruz tallada en la cacha, su caballo (un precioso pura sangre "enguantado" con un diamante blanco en la frente) y una cicatriz en la nuca que, al igual que una cerradura vieja, guarda un montón de secretos.

Resulta irónico que Juan Escopeta, que siempre quiso dedicarse en secreto a curar, haya puesto fin a tantas vidas, pero a él no le interesaba aferrarse a una causa noble, le era imposible apostar su vida por la de alguien más. Los tiempos que le tocaron vivir estaban repletos de ricachones con muchas ganas de venganza y dinero para pagar por desquitarse; en este universo él encaja bien. La cuestión de la sanación siempre podría esperar. Lo que a Juan nunca le comentaron, es que nadie vive por siempre. Por más bravo que uno sea, hay una tumba esperándonos a todos. ¿O será que él se cree tan hábil como para ganarle en duelo a la mismísima muerte?



EL ZOPILOTE

Cuenta el propio Zopilote que el día en que él nació, salieron de sus escondites alacranes, culebras y arañas ponzoñosas que picaron a miles de personas provocando la muerte de cientos de ellas. Verdad o no, es imposible saberlo: al menos eso es lo que le gusta contar a sus víctimas, segundos antes de asesinarlos con tres balazos en el corazón.

José María Guadalupe de la Asunción Trinidad Herrera Urquiza, *El Zopilote*, es un ser repugnante, de rostro cadavérico, con dos pequeños ojos esquivos y traicioneros. Su nariz apunta hacia abajo, al infierno. Su voz aguardientosa raspa y es tan molesta como el lamento de un cuervo agonizante.







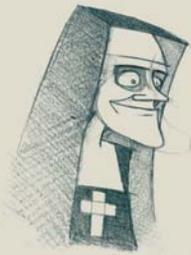
Se cree que nació en 1871. Desde niño, su muy especial forma de ser le atrajo problemas con la ley. Al cumplir los 14 años ya había pisado más de diez cárceles y asesinado a un buen número de cristianos. Para 1908, mientras pasaba unos días en la prisión de Santiago Tlatelolco, escuchó que buscaban fulanos desalmados para ir a combatir los desmanes que los campesinos comenzaban a hacer en Morelos, comandados, entre otros, por un caballerango de Anenecuilco, un tal Zapata.

El Zopilote no se lo pensó dos veces y tras matar a uno de los tres elegidos, tomó su puesto fingiendo ser él y partió hacia el Sur a pelear. Ahí descubrió, sin querer, que gracias a su artimaña ahora pertenecía a la élite de Los Rurales, a quienes además de darles armas y un sueldo, les regalaban un bonito uniforme con botonaduras de plata. Esto lo convenció pues él siempre fue un zopilote vanidoso.

La brutalidad con la que se distinguió para meter en cintura a los campesinos lo convirtió en uno de los elegidos para formar parte del cuerpo de élite que protegería a Porfirio Díaz, y cuando éste tuvo que partir hacia el exilio, El Zopilote fue miembro del equipo de seguridad que lo acompañó a Veracruz. El general a cargo de la comitiva era Victoriano Huerta, y como el gusto por el coñac de inmediato identificó a ambos personajes, El Zopilote se convirtió en uno de los hombres de confianza del torvo general, al grado que, una vez consumado el golpe de Estado a Madero, formó parte del grupo al mando del mayor de Rurales, Francisco Cárdenas, que asesinó al presidente y a Pino Suárez atrás de la prisión de Lecumberri.

Así, mientras Victoriano Huerta se esmeraba en controlar al país por medio del terror, El Zopilote asesinaba con lujo de crueldad a quienes osaban desafiar la autoridad del usurpador. De esta forma la lista de víctimas del Zopilote, entre los que se cree aparece el senador Belisario Domínguez, fue aumentando día con día, hasta que Huerta, en medio de una creciente paranoia, mandó al Zopilote en una misión especial, la más importante y arriesgada que tendría en su carrera de asesino.





se encerró. Tomó un rosario y le prometió a Dios que si su hermana sanaba, ella estaría dispuesta a entregar su vida a la Iglesia.

De manera inexplicable, Silvia abrió los ojos y lo primero que hizo fue preguntar por Irene.

Los caminos de las hermanas se separaron conforme crecieron. Mientras que Silvia se casó con un hacendado honesto y trabajador, Irene ingresó a un convento en San Miguel de Allende.

Tras ser violentado el convento de San Miguel, la hermana Irene decidió continuar su servicio a Dios de manera personal y nuevamente tomó sus escasas pertenencias y viajó sin rumbo fijo. Así llegó a Mineral de Pozos, un pueblo en decadencia que más parecía un pueblo fantasma. Le gustó tal vez porque ahí se escuchan voces, murmullos, ecos. Sonidos que se vuelven recuerdos y que a Irene la transportan a su infancia, a los días en que gustaba de perseguir susurros en el bosque de Las Musas.



TIMO

Cuentan los chismes de Mineral de la Luz que Doña Ceferina Domínguez, la madre de Timo, era una solterona medio amargada que vivía rumiando sus recuerdos en una casona que se localiza a espaldas de la iglesia.

Su historia comienza cuando, en 1905, llegó al pueblo el circo Beas Modelo. La presencia de esta caravana rompió la rutina del pueblo y alborotó a todos los habitantes, pero más que a nadie a Ceferina, quien quedó perdidamente enamorada del encantador de serpientes.

Los rumores sobre el fugaz romance de Doña Ceferina y Valentín (así se llamaba el valiente, poseedor además de un bigote cautivador) van desde el más inocente roce de manos hasta las más audaces escenas de pasión vividas en los campos que crecen detrás del cementerio.

Al final de aquella calurosa semana, la caravana continuó su viaje y Doña Ceferina volvió a encerrarse en su refugio. Nueve meses





más tarde, para ser precisos, el 4 de enero de 1906, nació Timoteo Domínguez.

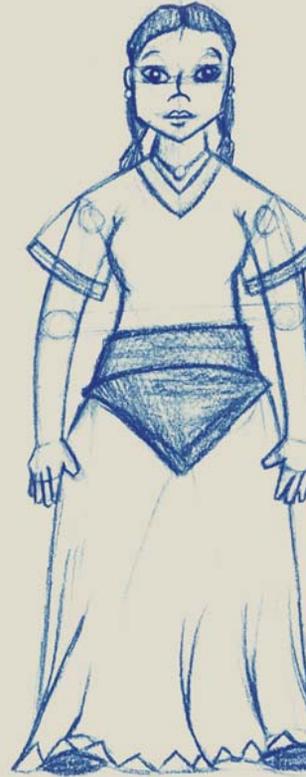
Agradecida por el milagro, Doña Ceferina se fue hasta su natal Veracruz para presentar al pequeño con su familia. A esto se debe que Timo sea el único niño de Mineral de la Luz que conoce el mar.

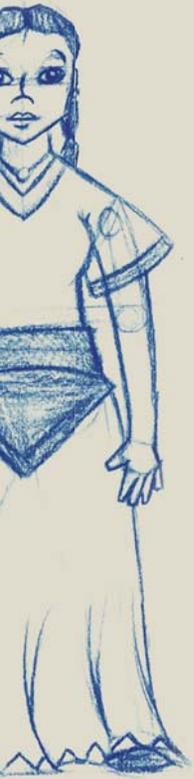
Desde aquel 4 de enero, Dona Ceferina ha cuidado a Timo de manera obsesiva. Por eso incluso se deshizo de las tres serpientes que el entrenador del circo le había dejado de recuerdo. El juguete favorito de Timo es un cocodrilo de madera que lleva a todas partes. Cosa curiosa pues jamás ha visto uno en su vida. Es raro pero de alguna forma tiene cierta afición por los anfibios y reptiles: *"Pero qué culpa tiene el chamaco, si es la herencia paterna"*, susurran las chismosas a espaldas de Doña Ceferina.



CARMEN HERRERA DE TENA

Carmen Herrera de Tena es la menor de ocho hermanos, hijos todos de don Rosendo Herrera Nieto y doña Enriqueta Solís de Herrera. Carmen es originaria de Silao, Guanajuato. A los 14 años conoce a Santiago Tena Espejel, un joven minero originario de Mineral de la Luz. El amor es instantáneo, por lo que Santiago se presenta ante la familia para formalizar la relación; sin embargo, los padres de Carmen no lo ven con buenos ojos por ser un joven con poco futuro. El marido destinado para Carmen es don Manuel Quiroz, panadero poseedor de tres panaderías en Silao, que aunque viejo y amargado, resultaba perfecto para brindar estabilidad económica a la hija menor de los Herrera.





Ante la perspectiva de resignarse, como lo hicieron sus hermanas mayores, Carmen huye a caballo y llega a Mineral de la Luz. Ahí se sienta afuera de la mina aguardando a que Santiago salga de su jornada. Una vez que éste sale cubierto de polvo y barro, ella lo reconoce y corre a abrazarlo.

Por este acto de rebeldía pierde contacto con su familia pero junto a Santiago vive una existencia feliz y juntos procrean dos hijos: Santiago Tena y Gaspar Tena. Pero como un aguacero que no avisa, la desdicha se ciñe sobre la familia. Santiago, el padre, muere de leucemia (causada por el duro e insalubre trabajo en la mina). Más tarde, su hijo mayor, Santiago, debe salir huyendo del pueblo tras confrontarse ante el capataz de la mina. Así, Carmen se queda sola con su hijo menor, Gapo.

Carmen reza todas las noches pidiendo al Cristo de Villaseca tres favores. El primero es que tenga descansando a Santiago, su compañero. El segundo es que proteja a su hijo mayor y lo cuide en medio de la guerra que pelea. Y el tercero, suplica por Gapo, para que él jamás se vea envuelto en la ola de violencia que se distribuye a lo largo del país.

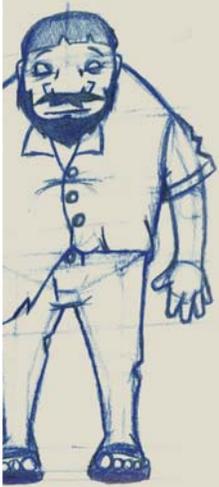


CELEDONIO

Celedonio nació en medio de una de las más tremendas tempestades que hayan azotado jamás a Guanajuato. Esa noche, su madre comenzó a resentir los dolores del parto prematuramente. Su nacimiento se complicó al grado que debió llamarse a Natividad, la partera de Sangre de Cristo (pueblo vecino). Finalmente ella salvó al pequeño aunque la madre no pudo sobrevivir. Natividad, que nunca fue madre, adoptó a Celedonio y desde pequeño lo llevó a partos, limpias, lecturas de manos y cartas, por lo que él cultivó una inclinación por la naturaleza oculta, al grado de que entre los niños de la zona era respetado y temido, pues entre otras cosas, adivinó las fechas exactas en que ocurrieron dos temblores.

A los quince años, cayó desmayado en el interior de una mina abandonada; de milagro no perdió la vida. Si regresó a este mundo





fue gracias a un maullido lejano que lo guió en su camino hacia la superficie. Después de esta experiencia, además de ser imán natural de gatos, aprendió a respetar a la mina.

Una tarde desafortunada, a Celedonio le estalló un cartucho de dinamita cerca del rostro y perdió la vista. Cuenta la gente del pueblo que mientras eso ocurría en la mina, en el centro de Mineral decenas de gatos maullaron tristemente, provocando un sonido lamentable que erizó los cabellos del más valiente.

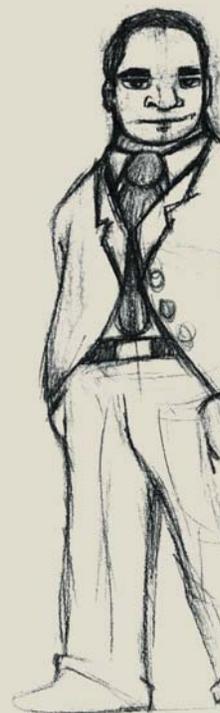
A partir de aquel día, a Celedonio *le apagaron la vela*. Por eso se volvió huraño, se refugió en sus sueños y rodeado de gatos comenzó a vivir de la compasión de la gente, cantando corridos. Cuando Celedonio anda tomado dice que aunque a veces puede ver el futuro, eso lo angustia y no le sabe, que sin duda cambiaría aquello por ver un segundo el presente, las montañas de Mineral, los ojos de sus gatos, una veta de oro en la mina o el cielo azul repleto de nubes.



EL GORDO

Uno de los hechos más sorprendentes del siglo XIX es que El Gordo haya concluido la carrera de Derecho. Tramposo, flojo, distraído, con mala memoria, pésimo para los números, pero sobre todo, poseedor de una de las más terribles ortografías que el idioma español recuerde, se dice que si aprobó fue gracias a que un cuñado suyo, muy amigo del compadre de un primo de Justo Sierra, le dio una ayudadita "por debajo del agua".

Con este sospechoso título como escudo, logra hacerse de un puesto modesto en las oficinas del Partido Nacional Antireeleccionista. Allá sobrevive como rata gorda que vive de las moronas que otras arrojan. El estallido de la Revolución no le importa en lo más mínimo, aunque pronto cae en cuenta que es mejor apoyar a los rebeldes y olvidarse del viejo régimen. Por eso, el 7 de junio de 1911 se para en primera fila vitoreando a Francisco I. Madero en su entrada triunfal a la ciudad de México, y llora lágrimas de emoción ante el futuro prometedor de éste, su maltratado país.





Gracias a otro cuñado consigue trabajo en Palacio Nacional, puesto que aprovecha para ofrecer sus servicios de abogado al montón de desdichados que caían en la cárcel (así fue como conoció a Juan Escopeta en la cárcel de Belén: el gordo era su abogado; con tan malos resultados que Juan tuvo que ingeniárselas para salir de allí por sus propios medios).

Cuando Victoriano Huerta toma posesión como presidente, El Gordo no pierde el tiempo y va a expresarle su "más sincero apoyo". Pero como con Huerta no consiguió chamba, gracias a otro cuñado decide irse al Norte para unirse a las fuerzas de Carranza como tinterillo. Nadie sabe bien cuántas hermanas tiene El Gordo, pero en cuanto a cuñados, se asegura que son tantos como políticos corruptos hay en éste, nuestro maltratado país.

MUÑOZ

Nace en 1867. Desde pequeño tuvo claro su futuro: al montar un caballo en un desfile militar supo que su vida estaría para siempre ligada al ejército. Por aquellos días conoce su otro gran amor: el dinero; esto gracias al tiempo que fue acólito y aprendió lo sencillo que era robar la limosna.

Su ingreso a la milicia se logró gracias a un coronel retirado que lo ayudó a incorporarse a las filas desde los quince años. Todavía era muy joven cuando, con el cuerpo de Rurales a los que pertenecía, fue enviado a Sonora para ayudar a apagar las últimas brasas de la rebelión Yaqui en 1887. En aquellos días, Muñoz traba amistad con varios miembros de la milicia, siendo sus mejores amigos, siempre y últimamente: la baraja, el dinero, la copa, las mujeres y la comida.

Tras la caída de la dictadura porfirista, mientras en el país reina una total confusión, Muñoz se enlista en el ejército regular bajo el mando del general Aureliano Blanquet. A las órdenes de Blanquet, participa en la matanza de maderistas que esperaban a su caudillo en la plaza de toros de Puebla.

Años más tarde, Muñoz fue de los militares que intentaron tomar Palacio Nacional para dar un golpe de Estado y que después se



refugiaron en la Ciudadela, desde donde bombardearon impunemente el centro de la ciudad de México, matando cientos de civiles inocentes durante la Decena Trágica.

Lo que muy pocos saben del bravo Muñoz es que tiene una debilidad que lo atormenta y avergüenza. Esta es que cuando escucha el vals *Sobre las olas*, se suelta a llorar como una Magdalena. Y aunque nadie ha conocido jamás el motivo, se especula que se debe a un amor pasado. Pero a Muñoz ni modo de preguntarle, porque él es incapaz de responder puesto que nomás no para de llorar.



CHUCHO

Pocos perros han sufrido tanto como Chucho. Este noble can de color amarillento es tan fiel como corriente. El sexto de una camada de ocho, nació entre periódicos a espaldas del mercado Hidalgo en Guanajuato capital. A pesar de que llevó una buena relación con sus hermanos, en especial se identificó con la más pequeña de sus hermanas, una cachorrita pinta que cojeaba un poco por tener una ligera deformación de la pata izquierda trasera.

Aunque pasearon juntos por un tiempo, no les duró mucho la complicidad porque a la cachorrita la adoptaron unos niños que le dieron hogar y comida. Chucho se alegró por ella a pesar de quedarse solo.

El pobre Chucho recibió sus primeras patadas apenas pudo ladrar. Para evitar problemas, se alejó del mercado Hidalgo (con todo el dolor de su corazón, sobre todo por tener que separarse de la cecina que tanto le gustaba). Intentó instalarse en algún túnel, pero ahí tampoco encontró acomodo. Un tiempo vivió en Mellado pero extrañaba la cecina del mercado y regresó al centro de Guanajuato.

Solo celebró su primer año de vida vagabundeando entre callejones y calles de la ciudad, buscando entre la gente el rostro de aquél que algún día sería su dueño. Chucho poco entiende de la Revolución, nada sabe de héroes ni de villanos, mucho menos de dictadores. La única tierra de la que puede opinar es sobre la que duerme, la cual, eso sí, prefiere que esté fría, porque eso le refresca la panza.



JACINTO

Nació en Durango en 1885. Desde niño le encantaban los cuentos que contaba el viejo Meme, quien siempre inventaba historias donde la justicia se imponía. Aunque Jacinto se perdía en esas historias, entendía que la realidad era muy diferente pues lo cotidiano era dormir con la panza vacía porque no había centavos pa tragar. Pero en aquellos días eso no le importaba, era un chamaco, y encima flaco; ya comería de grande.

Así pasaron los años y Jacinto se hizo hombre. Un día, mientras araba bajo el implacable sol, dos hombres se detuvieron y mientras le compartían un poco de comida, le hablaron de la Revolución y de cambios en el país, hablaron de tiempos modernos y justicia, esa palabra que a Jacinto le gustaba tanto.

Los hombres reanudaron su camino pero Jacinto no volvió a ser el mismo. A los pocos días, unos soldados asesinaron al anciano Meme, que fue por revoltoso. El pobre viejo se tragó sus historias mientras la sangre de sus heridas regaba los surcos secos.

Ese día Jacinto supo del odio, el coraje y la impotencia. Por la noche, a sus hijos les contó cuentos tristes. Más tarde, mientras todos dormían, él pensaba y pensaba. Para cuando amaneció ya tenía una decisión tomada. Estaba harto, la idea de tener tierra buena para sembrar y que a su mujer y a sus hijos no les faltara de comer lo convenció para irse a pelear, total, peor no podrían estar.

Así se fue buscando al señor Madero. Duro como era, pronto se ganó el respeto de otros que como él se levantaron en armas. Tan alto llegó, que se convirtió en la mano derecha de otro valiente joven, un minerito descriado pero bravo, y honesto como la fregada; un tal Santiago Tena, el cual nomás no lograba que le dijeran por su nombre pues todos lo llamaban *El Damián*.





ESTILO, INVESTIGACIÓN Y ESCENARIOS

Arte conceptual

Los colores del desierto

Investigación

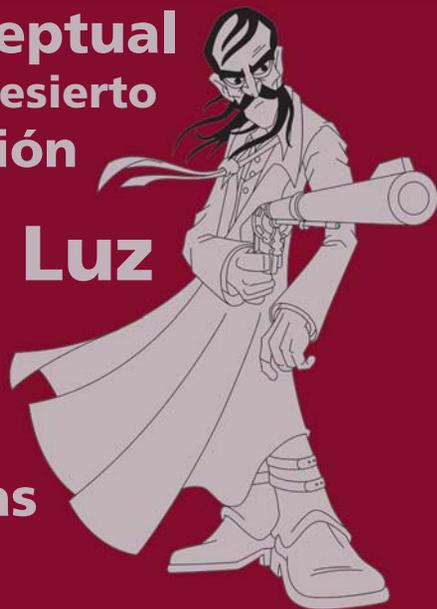
CGI

Mineral de la Luz

Trenes

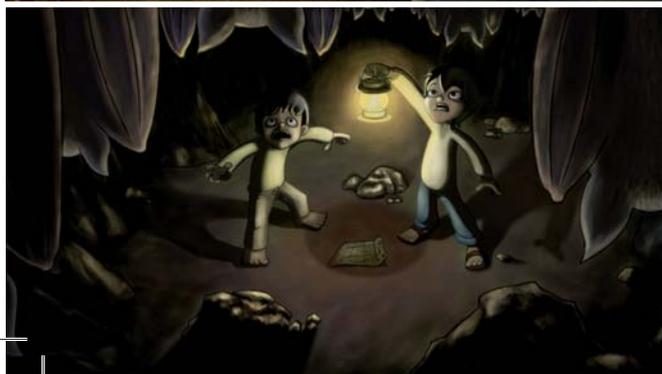
Dos iglesias

La Toma de Zacatecas



ARTE CONCEPTUAL

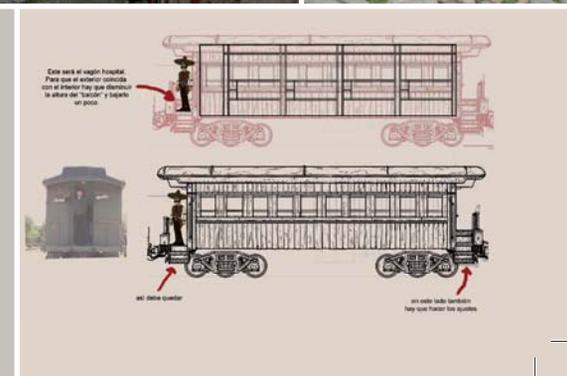
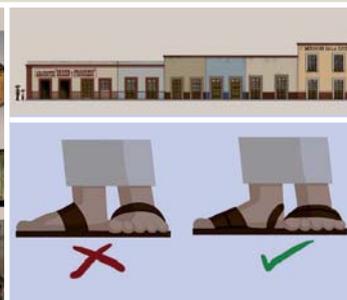
Definir el estilo visual de una película es una tarea fundamental antes de comenzar el largo camino de la producción. Para esto, en una película animada se realiza el proceso llamado arte conceptual. En esta etapa se eligen quince momentos clave de la historia y se pide a quince ilustradores que libremente propongan un estilo (de colores, contrastes, sombras y líneas) para la película. Es trabajo del director escoger el que más convenga a la película o, acaso, combinar algunos.



INVESTIGACIÓN

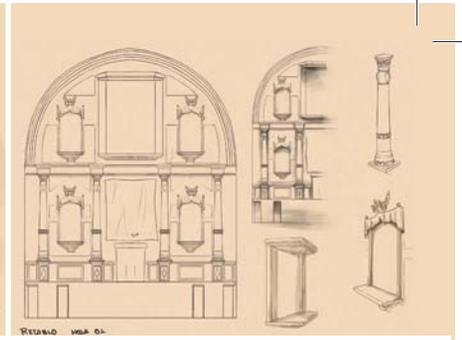
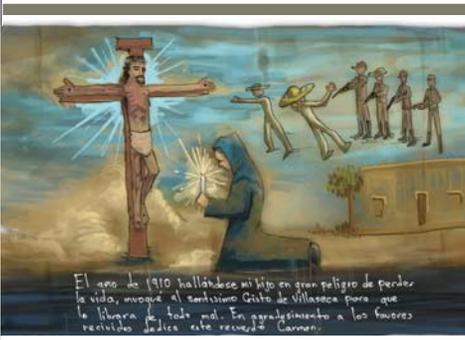
En la película se narra un viaje por distintos puntos de la República Mexicana y siempre se buscó respetar la apariencia de los espacios tal y como lucieron en la época en que ocurre la historia. Para conseguirlo, se realizó un trabajo de investigación iconográfica encabezado por Carlos Ostos y Edgar Trinidad. Ellos fueron los encargados de conseguir no sólo fotografías de las ciudades por las que atravesarían los personajes, sino también de investigar las formas en que vestía la gente en esa época, los ornamentos que utilizaban, cómo se decoraban los espacios, qué vegetación existía en las diferentes zonas y el léxico que se empleaba. Además, aportaron ciertos detalles históricos que enriquecieron el guión en su tratamiento final.

Desde el momento en que el gobierno de Guanajuato apostó por este proyecto, también apoyó con sugerencias de sitios que podrían recorrer los personajes en su trayecto. En esta etapa, el maestro Isaura Rionda fue de gran apoyo, pues él, tras leer el guión, sugirió lugares desde los que se podría "Guanajuatizar" más a la historia. Gracias a estas sugerencias, se incluyeron salidas de minas reales, haciendas y aspectos de Guanajuato que hoy lucen en la cinta.



De forma paralela al arte conceptual y al desarrollo de personajes, debía pensarse en otro reto: los escenarios donde se moverían los personajes. En las anteriores producciones de Animex, los escenarios se realizaban de manera ilustrada sobre un lienzo bidimensional. En este proceso se alcanzaron logros importantes que confirman muchos de los elaborados fondos de *Nikté*. Sin embargo, cuando ya se había logrado determinar una metodología funcional para la elaboración de dichos escenarios, surgió un nuevo reto: la realización de los escenarios completamente en 3D para la nueva película, *La Revolución de Juan Escopeta*.

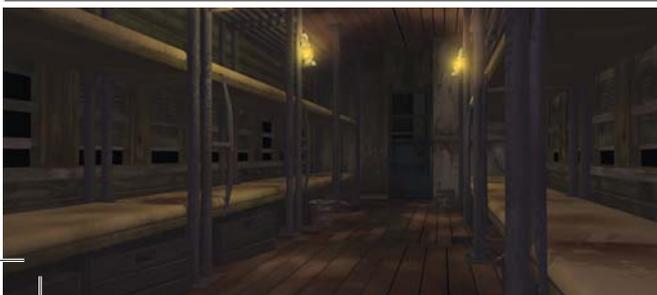
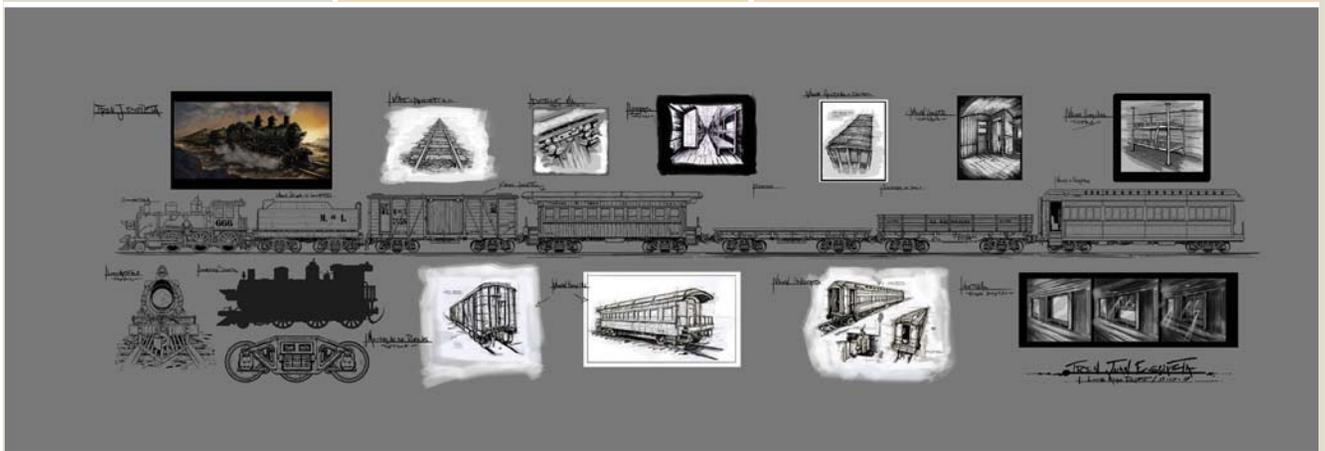




Paul Rodoreda sería el encargado de darle rumbo a este nuevo reto. Muchas fueron las pruebas y poco el tiempo para entrenar a la gente. Edgar Martínez, parte del equipo, cuenta: *“El trabajo fue arduo, cansado y muchas veces frustrante. En varias ocasiones no salía como lo deseaba y había que repetirlo [...] Después de muchas horas de tutoriales, muchas otras de pruebas, luego otras tantas de render y algunas noches sin dormir, finalmente logramos concluir la misión.”*

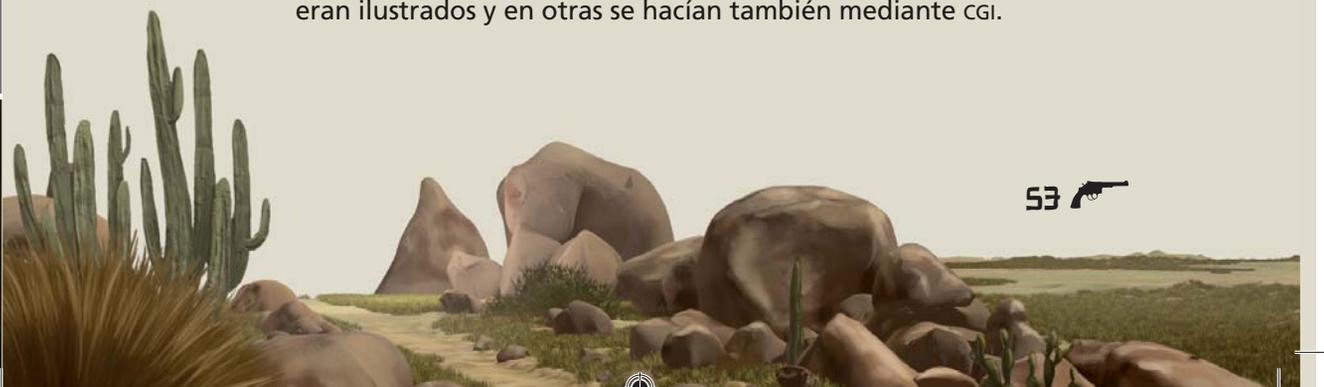


El equipo de CGI (imágenes generadas por computadora) se enfrentaba ahora a la construcción de los escenarios. Se decidió actuar de esta manera para ser más fieles a escenarios reales tales como iglesias, acueductos, casas específicas, etc. Además, este tipo de trabajo evitaría los fondos estáticos que limitan los movimientos de la cámara. Así, el equipo de CGI "construiría" los escenarios virtuales y esto permitiría realizar correcciones de emplazamiento, si fuera necesario, además de una riqueza visual que le otorgaría una personalidad especial a la película.





El caso de las texturas no sólo aplica a paredes sino también a elementos o *props*. Éstos pueden estar en el escenario, en contacto o no con los personajes. En este último caso, se convierten en simples elementos de utilería que deben respetar el estilo elegido. Con esta idea se comenzaron a hacer pruebas sobre bancas, jarras, campanas, espejos, trenes, vías y demás elementos. En ocasiones los objetos eran ilustrados y en otras se hacían también mediante CGI.



El reto sería ahora lograr la integración de los personajes realizados en 2D con los fondos 3D. Los primeros personajes diseñados se empezaron a montar sobre los escenarios. Este choque de técnicas permitió definir la cantidad de detalles que requerirían, por ejemplo, las paredes, las telas, el cielo, el polvo, las sombras, el agua, los cristales o las piedras para conseguir un mejor resultado para que, una vez terminada la cinta, el público no notara las diferencias. Una vez definido el camino, se pasó a trazar los escenarios en las computadoras.





Si bien existen espacios inventados (el Pueblo de Perros está inspirado en Mineral de Pozos, pero la iglesia es deliberadamente falsa), otros son ciudades reales que fueron fielmente representadas. Una vez listo este proceso, se iluminaron los escenarios a partir de las fuentes de luz que existirían en los horarios de las escenas. En el caso de las noches, se valoró si la fuente de iluminación serían velas, luz de luna o fuego.







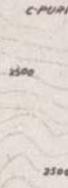
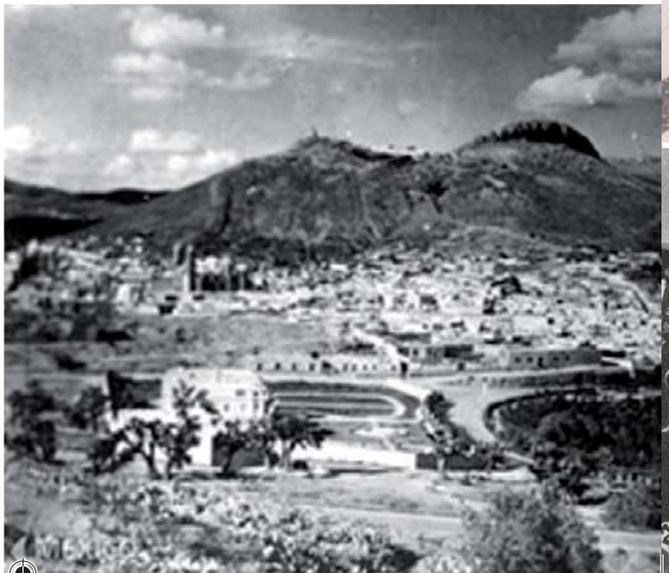
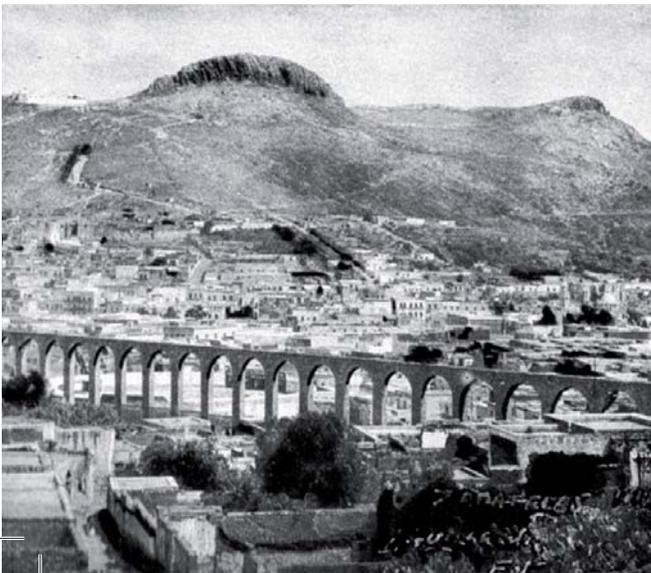


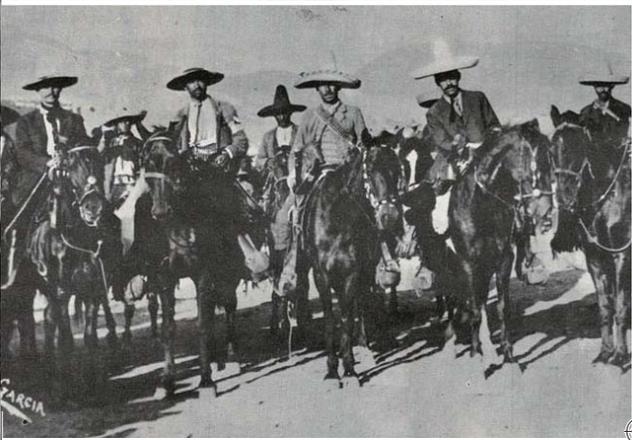
LA TOMA DE ZACATECAS

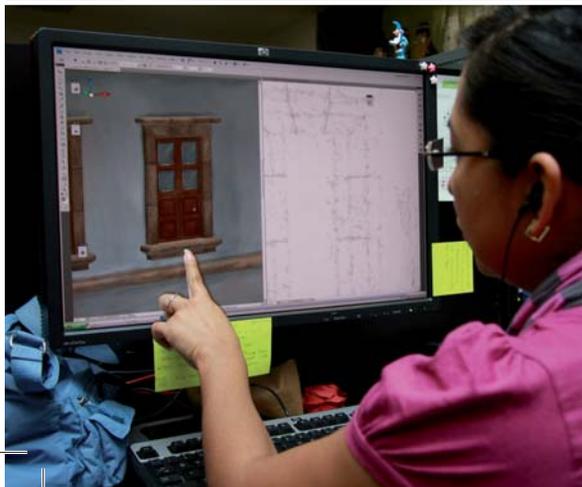
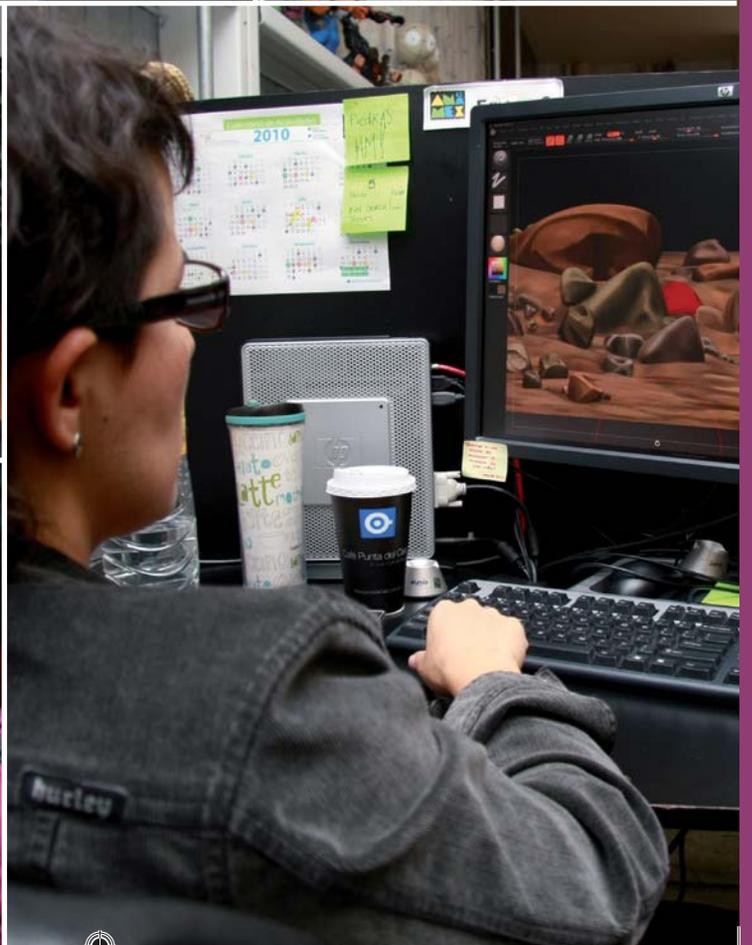
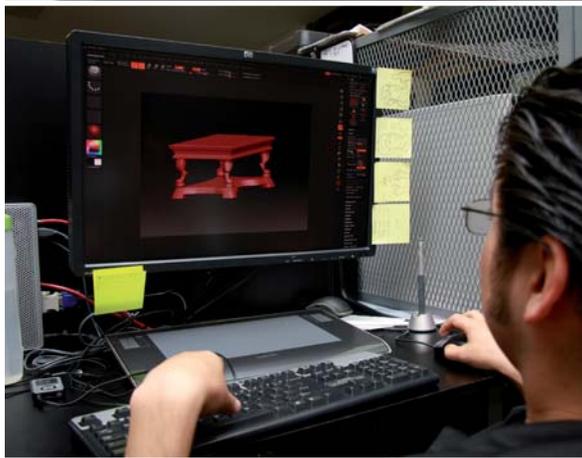
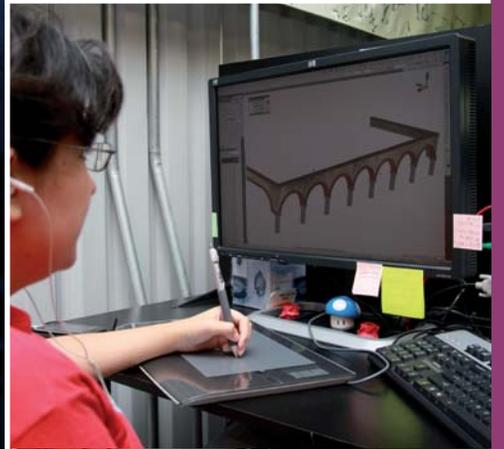
Esta secuencia implicó un reto muy especial, pues la intención de este fragmento fue recrear, al menos en parte, la gloriosa Toma de Zacatecas que tuvo lugar el 24 de junio de 1914. Por eso aquí, aunada a la investigación de arquitectura y distribución de la ciudad, se realizó una investigación cronológica de la famosa batalla.

En primer lugar, se trazó la trayectoria de Gapo y Juan Escopeta, quienes debían venir desde Guanajuato en dirección a Torreón; es decir, llegarían cabalgando a la ciudad por el Sur y así se incorporarían a las fuerzas encabezadas por Pánfilo Natera (personaje histórico que al final se decidió incluir también). Por lo anterior resultó imposible reunir a nuestro héroes con Pancho Villa, como muchos deseaban, pues el Centauro del Norte entró por el Norte de la ciudad. Fue entonces que, a partir de la ruta que Natera y sus hombres siguieron, se delineó el recorrido de Gapo y Juan dentro de la batalla, y que no es sino el que aparece en la cinta: primero El Cerro del Padre, luego el panteón, después la estación del tren y finalmente la ciudad, que es donde ocurre la tremenda explosión que efectivamente tuvo lugar en aquel célebre enfrentamiento.

La batalla, como se le llamó al interior de la producción a esta larga secuencia, fue desde el principio la parte más compleja de la película para todas las áreas: *storyboard*, diseño de audio, animación, composición, edición y efectos especiales; y hasta la música que acompaña la batalla fue una de las composiciones más complejas que interpretó la orquesta.







LAS VOCES

Cosío
Nieto

Julieta

Dolores

El muñeco

Niños

Carlos Cobos

Blanca Guerra

Toda la tropa

y Bruno Bichir



GAPO Y JUAN

Una peculiaridad de esta película es que cuenta, en esencia, la relación entre dos personajes: Gapo y Juan. Por ello, nos enfrentamos al reto de buscarles voces excepcionales. En el caso de Juan, se pensó en varios actores que podrían dar al personaje dimensiones interesantes, y en el caso de Gapo la pregunta era: ¿qué niño era el adecuado para hacer la voz del personaje principal?

Se buscaron niños que tenían cierto reconocimiento como actores en aquel entonces, y también nos acercamos a los pequeños que habían trabajado en *La leyenda de la Nahuala* o en *Nikté*. Sin embargo, varios de estos niños ya habían crecido y sus voces no eran las mismas.



Así nos dimos a la tarea de buscar la voz de Gapo mediante *castings*. En Puebla nos acercamos a la academia de Regina Torné, estupenda actriz que ha apoyado siempre los proyectos de Animex.

Al mismo tiempo, en la ciudad de México fue Ana Zepeda quien, con su experiencia en Once TV, nos organizó un *casting* de niños actores, justo del que salió un niño moreno, delgado y muy amable, llamado Ulises Nieto, quien a la postre sería la voz de Gapo. Con la tranquilidad de tener una muy buena voz en Ulises, nos dedicamos entonces a reunir las voces de los personajes secundarios.



PARECIDOS

No han sido pocos los que han notado similitudes físicas entre ciertos diseños de personajes y los actores que prestaron su voz para interpretarlos. Es curioso, pero si acaso se dio este fenómeno nunca fue intencional; se trató, en todo caso, de afortunadas coincidencias. Gamba, quien realizó los primeros diseños de los personajes, no supo de las propuestas de voces sino hasta que ya tenía un avance de trabajo considerable.



DOLORES HEREDIA



JULIETA ECURROLA



ALFONSO BRAVO



BLANCA CUERRA



PROCESO DE SELECCIÓN

Mucho tiempo antes de que existiera un acercamiento con Animex, Estrada hizo un primer desglose de posibles voces para la película. El criterio de selección fue simple: pensó en actores o actrices que admira y con los cuales siempre había querido trabajar. Al final, por buena fortuna, de aquella primera lista se quedaron prácticamente todos los actores como voces finales.

LAS GRABACIONES

Las grabaciones con los actores se realizaron a principios de 2010, pues la animación requería trabajar sobre voces finales. Febrero fue el mes en que tuvimos el privilegio de trabajar con los actores y actrices que siempre aportaron a sus personajes una riqueza especial. Fueron buenos días llenos de recuerdos gratos.



Hubo actuaciones intensas como las de Joaquín y Bruno, quienes además de brindar riquísimos matices en sus interpretaciones, plantearon una serie de propuestas físicas que enriquecían al Zopilote y a Juan Escopeta. Otros, como Julieta Egurrola, proyectaron actuaciones más contenidas físicamente pero que transmitían sensaciones que desbordaban la cabina de grabación.

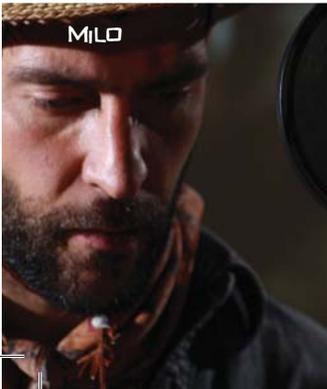
El gran Carlos Cobos nos regaló una divertidísima tarde de grabación que nadie quería que terminara. Blanca Guerra estaba saliendo de una gripa que tocó ligeramente el timbre de su voz, lo cual terminó siendo una ventaja pues dotó la voz de La Soldadera de una textura rasposa peculiar.

Lalo Tex, como todo un profesional, se fumó varios cigarros antes de lograr el tono de voz requerido para Celedonio, además de cantar "El tecolote" en varias versiones. Dolores Heredia, recién salida de las grabaciones de *El atentado*, dotó de una ternura regañona y medio nortea a la mamá de Gapo.

No se quedaron atrás otros actores como Alfonso Bravo y Milo Covelo, viejos conocidos, o las esquizofrénicas grabaciones de los Colorados, donde todos los actores hicieron varias voces para luego seleccionar las que mejor convendrían al aspecto final de sus cuerpos animados.

También resultó muy divertido grabar extras, sueltos o en multitudes, niños, villistas, federales o soldaderas. En todos los casos el resultado final es extraordinario, de modo que ésta es una de las partes más sólidas de la película. Vaya un agradecimiento infinito a todos ellos por aportar tanto a *La Revolución de Juan Escopeta*.





ANIMACIÓN

Storyboard

Las 1,100 escenas

Animatic

Rough

Clean

Animación

Color

Compositing

EsComic!

Los Hijos de su Madre





Shot	Panel	Duration
01_02_02	1/1	05:00



Dialogue:

Gapo lo toma. Gira Over lap.

Continua... la cámara lo sigue como en dolly circular y vemos pasar el pedazo de pared destruida en primer plano y fuera de foco y descubrimos a Gapo quien gira acompañado de la cámara, llegando hasta el MS frontal y Gapo dice su línea

Shot	Panel	Duration
01_02_03	1/1	05:00



Dialogue:

GAPO: A que no te lo pones en la frente.

continua... la cámara lo sigue como en dolly circular y vemos pasar el pedazo de pared destruida en primer plano y

Shot
01



Dial

TIMP
GAPO
TIMO

Vemo

Vemo
timo



Shot	Panel	Duration
03_32_02	1/1	05:00



Action Notes:

Cuadro vacío. Entran en F.S. caballo con Juan y Gapo, perro a derecha. TRAVELLING A DER. En primer plano pasan bardas, paredes derruidas, esto nos funciona como cortinilla para cortar a...

Slugging:

El sonido del viento aumenta en intensidad.

Camara:

FULL SHOT
TRAVELLING A DER.

Shot	Panel	Duration
03_32_03	1/1	05:00



Action Notes:

C. U. Juan. EL TRAVELLING continúa a la misma velocidad que en la anterior escena. Bardas en primer plano.

Slugging:

EL viento aumenta en intensidad.

Camara:

CLOSE UP
TRAVELLING DER.

Shot	Panel	Duration
03_32_04	1/1	05:00



Action Notes:

Perro bueno se inquieta, siente la presencia de algo maligno.

Slugging:

Gruñidos alertas. Su primer ladrido nos da el corte a...

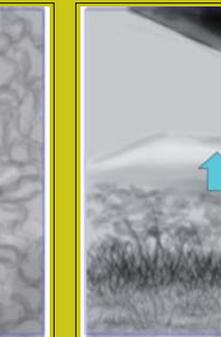
Camara:

INSERT
CLOSE UP perro
PICADA

Acti

En p
agit
segu

Shot
01_02



Dialogue
TIMPO: A
GAPO: ¿Q
TIMO: Te

Vemos sa

Vemos sa
timo lo

Action N
En prime
agitando
segundo,

PROCESO DE PRODUCCIÓN

En una película animada, como en cualquier otra, las etapas de preproducción, producción y postproducción están entrelazadas de modo tal que cada una debe facilitar el proceso de la que sigue. En este esquema, la fase de preproducción abarca el desglose del guión, el arte conceptual, el desarrollo de personajes y, paso fundamental para una película animada, la creación del *storyboard*.

STORYBOARD

Podría decirse que el *storyboard* es la traducción del guión, originalmente escrito en palabras, a su equivalente en imágenes. El reto es hacer una primera visualización de las acciones descritas para la versión cinematográfica. Es trabajo del director elegir la posición y movimientos de la cámara, los tamaños de cuadro y los desplazamientos de los personajes. Asimismo, al desarrollar el *storyboard* se empieza a planear el sonido y la música que habrá de usarse.

Primero se dibuja cada escena y se hace una breve descripción de ella. Así queda claro si van a existir movimientos de cámara y se puede calcular la duración de cada escena, todo lo cual provee ya de un primer ritmo a la película. En esta película hay alrededor de 1100 escenas sobre las que se trabajó

Concluida una versión satisfactoria del *storyboard* y con éste como base, se procede a realizar la columna vertebral de una película animada: el *animatic*.



Dialogue:
Cruzan río y se adentran en los arbolitos. Perro los sigue



Dialogue:
GAPO
Señor, ¿usted dispara mucho?
JUAN
No. Entre más viejo, menos.
GAPO
¿Por qué?
JUAN
Mejorando la puntería, te ahorras mucha bala.

Action Notes:
CONTRAPICADA CON TRAVELLING
Entran a un camino arbolado. Sombras con agujeros de luz, árboles pasando en primer plano.



Dialogue:
GAPO
Señor?
JUAN
No me digas señor, me llamo Juan.

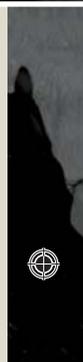
Action Notes:
SIGUE TRAVEL A NIVEL DE PATAS. SIGUEN ARBOLES en primer plano.

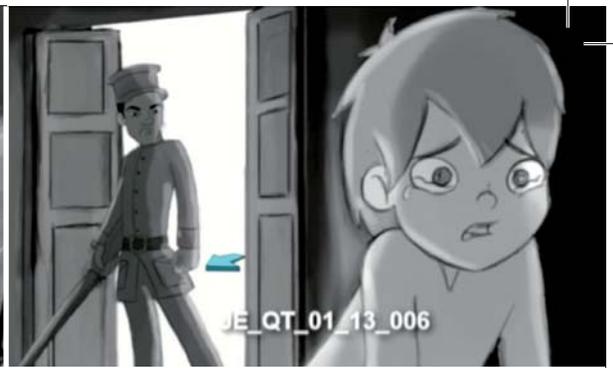
ANIMATIC

La primera parte del *animatic* consiste en grabar los diálogos de la película con voces guía, es decir, sin actores profesionales. El mismo equipo de Animex e invitados realizaron las voces para esta etapa. Con esta larga "radionovela" se comienza a tener una duración aproximada de la película, y nuevamente del ritmo, detalle fundamental.

Tras escuchar varias veces esta línea sonora y realizar los cambios necesarios, se le montan las imágenes del *storyboard* y se obtiene así una primera línea de video de toda la película completa. A esta versión nuevamente se le ajustan escenas, detalles de diálogos, cosas que no se entiendan, y se comienza a trabajar un primer diseño sonoro. Una vez lista la versión revisada, se llama ahora sí a los actores para que graben sus voces.

Ya con las voces finales de los actores, se monta nuevamente un *animatic* y se revisa entre todo el equipo, como última oportunidad de hacer ajustes a las escenas, ya sea añadir algunas o quitar otras, y además se le da una nomenclatura (un número especial) a cada una. Y así, con un *animatic* final, ahora sí es tiempo de comenzar a animar.







el perro se asoma
Gapo le avienta comida y el perro se esconde
EN QT_01_16_003
Gapo avanza hacia él



JE_QT_01_15_002



JE_QT_01_16_006



JE_QT_01_17_003



JE_QT_01_14_001



JE_QT_01_04_002



JE_QT_01_17_030



JE_QT_01_06_002

Toma cigarro del altar (escondidos)
lo prende con una veladora



JE_QT_01_06_013



JE_QT_01_05_013



JE_QT_01_03_018



JE_QT_01_03_020



JE_QT_01_03_009





REPARTIENDO EL "PARQUE"

Antes de comenzar, Nathan Sifuentes, el director de producción, dividió junto con el director toda la película en secuencias y le otorgó un número por su importancia dentro de la historia. Después fue perfeccionando la separación de escenas, ya pensando en que el mejor ritmo de animación se consigue a varios meses de iniciar el trabajo, pero cuidando de no dejar lo más importante al final de la producción. Este proceso toma al menos un par de meses, y las secuencias son fundamentales y deben trabajarse desde el inicio.

Otro detalle importante es que una animación de 90 minutos es demasiado trabajo, por lo cual se recurrió a dos estudios de apoyo: EsComic!, ubicado en León, Guanajuato (con el que ya existía una relación de trabajo previa), y Los hijos de su Madre, ubicado en la ciudad de México. En consecuencia, Sifuentes dividió y asignó las secuencias por estudio, definiendo tiempos de entrega y calculando la postproducción.

ANIMACIÓN

Cada estudio distribuyó a su vez las secuencia entre sus animadores, una por cada uno. Ya que un animador tiene su plano o escena, lo primero que hay que hacer es analizarla y preguntar al director cualquier duda que se tenga sobre actuación, movimientos, posiciones de cámara o desplazamiento de la misma. Estas dudas se resuelven en juntas realizadas con los animadores, presenciales o a distancia, que son muy importantes para que todo quede claro y pueda iniciarse el proceso de animación, el cual se explica brevemente a continuación:



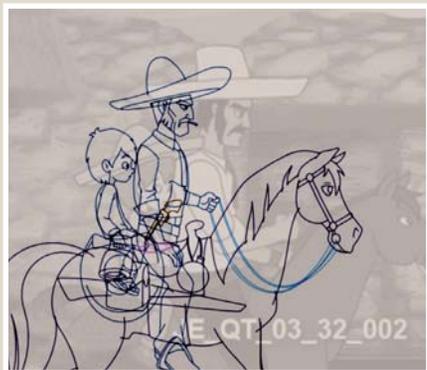
➤ **Animación en rough:** Aquí el animador decide en dibujos clave (*key-frames* y *breakdowns*) el movimiento del personaje; es el momento de establecer la idea general de las acciones que realiza el personaje así como su lenguaje corporal. El director revisa esta fase del trabajo y hace aclaraciones pertinentes.



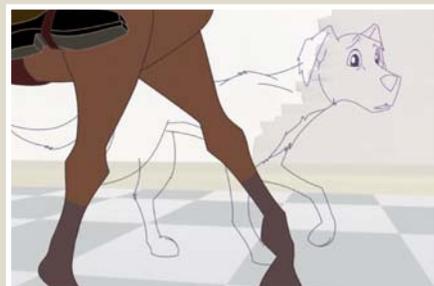
➤ **Asistencia:** Ya que el animador decidió los dibujos principales, un asistente de animación llena los huecos que pudieran haber quedado para completar todos los fotogramas de la escena.



➤ **Clean up:** Un artista de *clean up* se encarga de revisar todo, corroborar la claridad y calidad de cada dibujo y pasarlo todo en limpio.



➤ **Color:** Del mismo modo que los dibujos se hicieron uno a uno, deben colorearse uno a uno y estrictamente según la paleta que, durante la preproducción, se le asignó a cada personaje con base en su diseño.



BLOCKING

En *La Revolución de Juan Escopeta* quisimos hacer uso de las ventajas tanto de la animación tradicional como del software 3D; por ello, el resultado incluye escenarios tridimensionales que nos permiten hacer movimientos de cámara especiales y donde los personajes se animan respecto a su posición relativa al escenario. Para lograr esto implementamos la fase de *blocking*, comúnmente usada en animación 3D, y que consiste en realizar el *animatic* para saber la longitud de las tomas y para ubicar a los personajes en un escenario preliminar. Esto permite tener una idea general de las perspectivas y los cambios de tamaño, si los hubiera; si el personaje se mueve y la cámara también, en esta fase se marca el desplazamiento del personaje para que les sirva de referencia a los animadores.



EFECTOS ESPECIALES

Usando la animación *rough* o en asistencia, un equipo aparte genera los efectos visuales que se necesiten, tales como explosiones, polvaredas, efectos climáticos, etc. Esto se logra ya sea a través de animación o de software.



COMPOSITING

Cuando la animación, efectos y escenarios están listos, es hora de reunir todo en una sola imagen: esta es la fase de *compositing*, en la que se establecen diferencias de planos y se integra todo a través de filtros de color.



AUDIO Y MÚSICA



Cañonazos

Gabo toma las riendas del sonido

El tren de Cuautla

Jorge Calleja compositor

La Orquesta Filarmónica de Toluca



LOS SONIDOS DE LA ANIMACIÓN

Una característica muy especial en una película animada es que los sonidos no existen. Mientras que en una película de acción viva hay un sonidista que registra sonidos directos (tales como pasos, diálogos, acciones y ruido ambiental), en una película animada todo lo que se escuche (los caballos y sus pisadas, los balazos, los ladridos) tiene que generarse. Es pues una labor exhaustiva, en especial si los sonidos que se tienen que “inventar” son, entre muchos otros, ametralladoras, cañonazos, locomotoras, fogatas y una batalla que ocurrió hace casi cien años.

El encargado de coordinar este proceso desde la planeación, desglose, grabación, selección y mezcla, fue Gabriel Villar, apoyado por Marcos Bonilla y Fedro Ramos. Ellos grabaron, por ejemplo, en zonas aledañas a Puebla, diversos sonidos de caballos: sus pisadas contra piedra, arena y pasto a varias velocidades, con micrófonos colocados tanto en los animales (para registrar los ruidos propios de la montura), como en puntos cercanos, sobre tierra y a la distancia. Grabaron también pistolas y rifles de diferentes calibres (en salones de tiro y al aire libre), también desde variadas distancias para conseguir un amplio rango de disparos, tal como lo requerían distintos momentos de la película. De este modo, todos y cada uno de los sonidos que se escuchan en la película pasaron por los oídos de Villar, Bonilla y Ramos.





I 03,57 tema de gapo I

Revolución de Juan Escopeta

Jorge Calleja
2010

Flauta

Tambor

5

5

LA MÚSICA

Si bien la música de una película ubicada en la época de la Revolución mexicana puede sugerir temas rancheros o corridos, se necesitaría mucho más que eso para ilustrar ciertos momentos dramáticos. En palabras de Jorge Calleja, compositor de la música de la película: *"La Revolución de Juan Escopeta es una película de grandes emociones, emociones que van desde la alegría infantil hasta la tristeza, la tragedia, la aventura. La música tendría que apoyar esas emociones, al tiempo de ajustarse en un contexto situado en la Revolución mexicana y sin caer en tradicionales clichés. Es por eso que se trabajó con elementos tonales mexicanistas o neo-nacionalistas, sin oponerse a la utilización de vez en vez de alguna disonancia."*

El motivo para elegir a Jorge Calleja como compositor de esta película fue una decisión del director. Estrada y Calleja habían ya trabajado juntos en cortometrajes y otros proyectos: entre los dos existía un entendimiento que resulta fundamental en una parte tan importante como es la música de una película. Aun así, componer la música de esta película se convirtió para Calleja en una experiencia sin precedente en su carrera.



COMIENZA EL TRABAJO

La primera etapa del proceso de composición inicia desde la lectura del guión. Calleja realizó esta primera lectura con mucho tiempo de anticipación, antes incluso de tener la versión definitiva, y la hizo sin ningún comentario por parte del director, de modo que desarrollara sus propias anotaciones. Sólo posteriormente se realizó una junta entre los dos para intercambiar ideas musicales, en la cual se aterrizaron los elementos que deberían incluirse; qué instrumentos podrían usarse y cuáles no; los momentos clave, musicalmente hablando, y la posibilidad de componer temas por personajes. Si bien el director tiene una idea de lo que desea, es el compositor quien añade o propone hasta dejar un esquema general de lo que tendrá que componer.

A partir de ese momento, y mientras la producción seguía avanzando con su parte, Calleja comenzó a trabajar algunas de las ideas acordadas y a reunirse con Estrada para presentarle los primeros bocetos musicales, aún grabados en sintetizador. En esta etapa Calleja ya compone contra una versión avanzada del *animatic*, la cual le permite calcular la duración de los temas que deberá crear. Es en estas largas sesiones de trabajo en las que se aprueban algunos temas y se reescriben o hasta se cambian otros. En ese sentido, hubo algunas de las ideas musicales iniciales que se descartaron o modificaron por el bien de la película.



SOLISTAS

Una vez que la composición estuvo lista y se tenían todas las partituras, quedaba el reto de grabar la música. Conforme a lo planeado, se tendrían dos tipos de grabación: los temas interpretados por solistas (aquéllos donde únicamente participarían, por ejemplo, una flauta, una voz, un clarinete, un cuarteto de cuerdas o dos guitarras) y los temas que requerían de la orquesta completa.

El tema de los solistas se resolvió en las instalaciones de Animex, que cuentan con una sala de grabación. Este proceso inició desde la selección de los músicos, todos ellos de gran calidad, algunos provenientes de Puebla y otros del Distrito Federal.

La grabación de la orquesta, por su parte, fue muy importante también, pues tanto Calleja como Estrada decidieron hacerla en vivo para evitar simular sonidos con sintetizador y así privilegiar el elemento humano, con la intención de magnificar las sensaciones y las emociones.





LA ORQUESTA FILARMÓNICA DE TOLUCA

Director y compositor se dieron a la tarea de encontrar una orquesta; y aunque no pocas de las varias escuchadas se mostraron interesadas en participar, la cuestión de los tiempos impedía que a varias de ellas les fuera posible. Fue gracias a Tania Govea, amiga personal de Calleja, que hubo un primer acercamiento con la Orquesta Filarmónica de Toluca (OFT). Govea, quien toca las percusiones en esa orquesta, presentó el proyecto al maestro Gerardo Urbán y Fernández, el director, quien desde el principio se mostró entusiasta.

La OFT es una orquesta joven, nacida el 11 de noviembre de 2008, integrada por 68 músicos y dirigida por el antes mencionado Urbán y Fernández, quien siempre ha tenido la inquietud de acercar la música al público (de ahí que grabar la música de una película se presentaba como una buena oportunidad de cumplir con las metas iniciales del proyecto de la OFT). El primer paso para la orquesta fue ensayar con las partituras de Calleja, para que músicos y director se familiarizaran con los temas que más tarde grabarían. Ya en los últimos ensayos el compositor supervisó personalmente, a lado del maestro Urban, que la música sonara como debía sonar.

Todas las grabaciones se realizaron gracias al esfuerzo y al apoyo de las entidades culturales y municipales de Toluca. Se grabó durante el mes de junio de 2010, en el auditorio donde la OFT suele ensayar, localizado en las instalaciones del Hospital Materno Infantil, ISSEMYM, donde se nos permitió montar el equipo de grabación requerido para registrar la tres sesiones necesarias para grabar los más de treinta temas compuestos para orquesta.





Nuevamente, la titánica responsabilidad del registro recayó sobre Gabriel Villar, Marcos Bonilla y Fedro Ramos, de Animex. Ellos llevaron el equipo de grabación desde Puebla, en una camioneta que también fungiría como estudio; en ella trasladaron dos computadoras, micrófonos, bases, cables, mezcladoras y todo lo necesario para que el registro fuera de la mejor calidad. Así, tras viajes, grabaciones, pruebas y una dramática noche de montaje e instalación del equipo, pudo concluirse la grabación del score original.



EL FINAL DE LA BATALLA



Postproducción
Diseño
Página web
Fan art
Gracias

POSTPRODUCCIÓN

Es la última fase del proceso de producción, en la que se requiere un laboratorio especializado para transferir la información digital en una copia cinematográfica. LaboDigital estuvo a cargo de concluir esta parte.

En esta etapa se afinan los detalles para concluir la película. Para ello se trabaja paralelamente con las partes visuales y las partes sonoras que integran la cinta. En la parte visual se realiza la corrección de color, que consiste en la revisión y ajuste de todas las escenas de la película, la optimización mediante filtros, mascarillas o efectos y, en su caso, la corrección de cualquier posible error. Esta corrección de color se hace pensando sobre todo en la copia final de 35 mm que se verá en los cines. Los coloristas que trabajaron esta parte fueron Randy Coonfield y Jonathan Buenrostro; ellos, junto con el director, revisaron durante dos semanas las escenas tal cual venían de las computadoras y realizaron las correcciones pertinentes para mandar más tarde al laboratorio.

Mientras ellos avanzaban en esta área, en la sala de sonido se trabajaba la mezcla final de audio, un trabajo realizado entre Carlos Cortés y Gabriel Villar. En esta parte se revisó la premezcla de Villar, previamente distribuida en canales independientes (música, diálogos, efectos, ambientes). Del mismo modo, se hicieron los ajustes necesarios para que la copia final en el cine suene de forma adecuada, ya incluyendo el sonido Dolby Digital.

Una vez que se tiene la primera copia de la película, la copia 0, se revisa nuevamente todo para verificar que las correcciones hayan funcionado, comprobando que los ajustes del laboratorio son efectivos, y se autoriza para realizar las copias que se distribuirán para su proyección en salas.



LA REVOLUCIÓN DE JUAN ESCOPETA

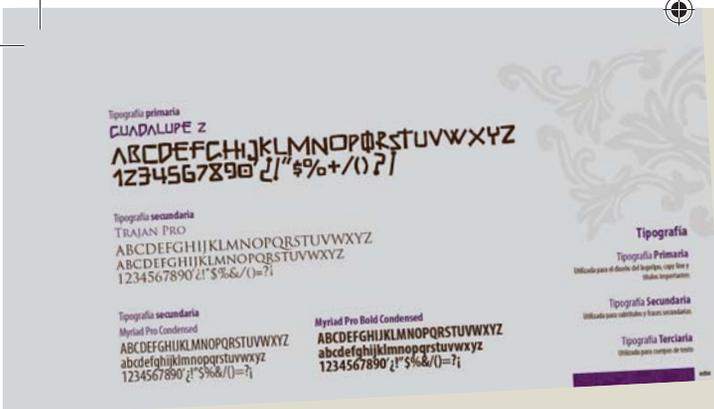


DISEÑO

Si bien podría pensarse que la etapa de diseño promocional (publicidad general, cartel, camisetas, mantas o artículos diversos) tiene más que ver con las fechas de estreno, este aspecto se contempló y trabajó desde el inicio del proyecto.

El área de diseño e imagen, encabezada por Juan Manuel Apam, y apoyada por Saúl Bazán, buscó desde la primera lectura del guión un estilo visual que acompañara el proyecto en todas sus facetas: desde





la búsqueda de financiamiento, hasta las promociones en medios y publicidad para así generar una imagen integral que incluyera tipografías, logotipo, estilo y colores que habrían de aplicarse también en la página web, la promoción en redes sociales, etcétera.

Apoyados por Gerardo J. Levy, diseñador de Aeroplano Films, esta área también se hizo cargo de algunos elementos específicos de la película, tales como los créditos, los fragmentos en los que se anima el mapa de México, los movimientos en las partes ilustradas y los créditos finales.

Otra parte fundamental de esta área fue la creación del sitio web de la película: www.juanescopeta.com.mx, una atractiva página que incluye la ficha técnica del filme, la biografía de los personajes, una muestra del arte conceptual, descargas gratuitas y un breve resumen del momento histórico por el cual atravesaba nuestro país durante el tiempo en que está planteada la película. Una sección especial dentro del sitio es la de Fan Art, un espacio donde se expone el trabajo de amigos, integrantes del equipo y público en general que envió su visión personal de los personajes de la película. A continuación, algunas de las imágenes que llegaron.





JUAN ESCOPETA
HAZ CLICK

ELIGE UN PERSONAJE



LA REVOLUCIÓN DE JUAN ESCOPETA. COPYRIGHT 2010. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS AEROPLANO FILMS S.A. DE C.V. PRODUCCIONES DE ANIMACIÓN Y MULTIMEDIA S.A. DE C.V.

REGRESAR



Si no propones de diseño de las escenas de la historia, para encontrar la apariencia final se buscan fotografías de cosas, estilos de dibujo, personajes y fondos.



REGRESAR



LA REVOLUCIÓN DE JUAN ESCOPETA. COPYRIGHT 2010. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS AEROPLANO FILMS S.A. DE C.V. PRODUCCIONES DE ANIMACIÓN Y MULTIMEDIA S.A. DE C.V.

- LA MONJA
- CELEDONIO
- CARMEN
- MUÑOZ
- LA SOLDADERA
- TIMO
- EL GORDO
- JACINTO
- COLORADOS
- CHUCHO



TIMO
ES PEDRO PLASENCIA

REGRESAR

Cuentan las mujeres chismosas de Mineral de la Luz que Doña Ceferina Domínguez (madre de Timo) era una solterona medio amargada que vivía rumiando sus recuerdos en una casona repleta de orquídeas secas que se localiza a espaldas de la iglesia en Mineral de la Luz.

Lo peculiar de su historia comienza cuando en medio del verano de 1905 llegó al pueblo el circo ambulante: Beas Modelo. La sola presencia de esta caravana que rompía con la rutina del pueblo alborotó a todos los habitantes pero más que a nadie, a Ceferina quien quedó perdidamente enamorada de uno de los más destacados miembros del circo: el encantador de serpientes venenosas.





Michel Guzmán
(Digital)

Axo Ortega
(Ilustración digital)



Hugo Rojas
(Ilustración digital)



Alex Reyes
(Modelado en plastilina)



Estrella y Ricardo
(Tela y fotografía)



J. Manuel Apam C.
(Fotografía)



Akary Guevara
(Digital)



Fernando Gil
(Digital)



Nicolás Menge
(Dibujo)



Neo el feo
(Digital)



Hugo Rojas
(Ilustración digital)



Axo Ortega
(Ilustración digital)



Daniel García Ortiz
(Ilustración digital)



Gabriel Cortés
(Tinta china y digital)



Hugo Rojas
(Ilustración Digital)

Darío Juárez
(Ilustración digital)



Alfredo Hinojosa
(Ilustración digital)



Louis Marc
(Ilustración digital)



Jorge Arellano
(Ilustración digital)



Eder Luna
(Ilustración digital)



Louis Marc
(Ilustración digital)



Jorge Arellano
(Ilustración digital)



Matias Kopistinski
(Modelado en plastilina)



Jorge Estrada
(Fotografía)



Gabriel Cortés
(Digital)



Jorge Arellano
(Ilustración digital)



Ernesto Aguirre
(Mod. plastilina)



Hugo Rojas
(Ilustración digital)



Alex Reyes
(Mod. plastilina)

Hugo Rojas
(Mod. plastilina)



Linea **Michel Guzmán**
Color **Leslie Lamadrid**



Rey Badesan
(Mixta)

Louis Marc
(Ilustración digital)



Ricardo de la Rosa
(Fotografía)



Oscar Aragón
(Ilustración tradicional)



Jorge Acevedo
(Ilustración digital)



Eder Luna
(Ilustración digital)



Bruno Díaz
(Digital)



Nicolás Menge
(Dibujo)

Milo Covelo
(Fotografía)



Ricardo García
(Acrílico sobre papel)



Michel Guzmán
(Ilustración Digital)



Nicolás Menge
(Dibujo)



Jorge Acevedo
(Ilustración digital)



Hugo Rojas
(Ilustración digital)

Cuando *La Revolución de Juan Escopeta* no era todavía una película, ni siquiera una revolución, podría decirse que aquellas ideas tenían un autor. Hoy que la cinta se ha concluido y proyectado en salas de cine, no es tan fácil afirmar que esa obra es de la misma persona. En estos años el proyecto ha pasado por muchas manos, manos que contribuyeron para que todo esto fuera posible.

Comenzando tal vez por las primeras manos que corrigieron diálogos, sugirieron cambios de estructura, aprobaron apoyos. Luego se sumaron hábiles manos que dibujaron personajes, colorearon pacientemente o detallaron los fondos. A éstas, se sumaron manos que dirigieron una orquesta o tocaron violines, chelos, arpas, flautas y percusiones para imprimir emociones en la música original que otras manos compusieron, grabaron y mezclaron. Más manos firmaron convenios de coproducción, autorizaron un presupuesto o acercaron el proyecto a la vista de aquéllos que decidieron finalmente apoyarlo. A todo este esfuerzo, se le unieron las voces de actores, de músicos, de apoyo de familiares y amigos.

Al final se contó con el talento de diseñadores, investigadores, administrativos, editores y un montón de gente que en algún momento aportó más. Así, seguir enumerando





a los que ayudaron es un esfuerzo inútil condenado irremediablemente a ser un recuento incompleto pues la memoria no abarca semejante empresa. Sin embargo, resulta más que pertinente agradecerle a todas las personas que de alguna u otra forma permitieron que esta película exista. El entusiasmo que todos imprimieron en este trabajo es la mejor recompensa que cualquier director puede pedir. Mi trabajo fue encauzar tal energía conjunta y puedo afirmar que la experiencia resultó intensa y sumamente satisfactoria. Más allá de la película que hoy podemos ver, el acercamiento con personas desconocidas que se volvieron amigos, momentos que permanecerán indelebles en la memoria y al final, la película que hicimos juntos. Yo sólo desearía que todos reconozcan su parte de autoría en esta obra. Tal vez hubiera sido más apropiado darles las gracias en persona, y en muchos casos espero haberlo hecho, por desgracia sé que me fue imposible cumplirlo con todos. Como al inicio de esta aventura, me refugio nuevamente en las palabras, y aprovecho este espacio para darles un infinito y sincero agradecimiento: Muchas Gracias por haber sido parte de la enorme y valiente tropa que peleó con coraje y ganó contundente esta gran revolución, *La Revolución de Juan Escopeta*.

Jorge A. Estrada
General y Director





La Revolución de Juan Escopeta se terminó de imprimir en el mes de septiembre de 2011 en los talleres de Offset Santiago, S. A. de C. V., Río San Joaquín 436, Col. Ampliación Granada, C. P. 11520, México, D. F. Para su composición se utilizaron las fuentes GuadalupeDos y Frutiger (T1). El tiraje fue de 500 ejemplares para distribución gratuita.

