



República Bolivariana de Venezuela

Universidad Monteávila

Facultad de Ciencias de la Comunicación e Información

Escuela de Comunicación Social

**GUIÓN ORIGINAL DE ANIMACIÓN “TAZAMA:
LA HISTORIA DE AKINLANA”**

Mario Paz Berríos C.I. 24.278.169

Michelle Sardi C.I. 21.291.973

Tutora: Malena Ferrer

Caracas, 15 de marzo de 2018

AGRADECIMIENTOS

Principalmente a Dios y a nuestra Universidad Monteávila por darnos las herramientas y los conocimientos para poder realizar este trabajo.

A nuestros padres por darnos su permanente apoyo.

A nuestra tutora Malena por darnos su apoyo y conocimiento para la realización del guion. Gracias.

INDICE

I. AGRADECIMIENTOS.....	2
1. RESUMEN.....	4
2. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	5
3. INFORME DE PRODUCCIÓN.....	7
3.1 Cronograma.....	7
3.2 Planteamiento narrativo.....	10
3.3 Influencias audiovisuales.....	12
3.4 Sinopsis.....	14
3.5 Idea.....	14
3.6 Tema.....	15
3.7 Argumento.....	17
3.8 Personajes.....	20
4. ESCALETA.....	23
5. GUION LITERARIO.....	28
6. CONCLUSIONES.....	44
7. RECOMENDACIONES.....	45
8. ANEXOS.....	46
9. REFERENCIAS.....	53

I.RESUMEN

Por muchos años, el mundo del séptimo arte, el cine, ha contribuido con la creación de grandes historias que han influido en el público. Desde las películas mudas hasta el surgimiento de piezas animadas, la parte fundamental de toda película es la historia y, para que esta se desarrolle, primero debe realizarse un sólido guion. Es por esto que para el siguiente trabajo se decidió realizar un guion de animación.

La mayoría de las veces solo se necesita de una gran acción para contar una gran historia. Siguiendo esta premisa, en el siguiente guion se omitió el diálogo. Una pieza cinematográfica animada sin conversación entre los personajes debe enganchar al espectador desde los primeros segundos. Las acciones, de igual forma, deben ser más específicas y dramáticas para poder sustituir el poder de un diálogo por simples gestos.

Este año la cultura africana ha tenido un papel principal en el cine por el estreno de la Pantera Negra, una película del mundo cinematográfico de Marvel. Esta pieza ha tenido como referencia a la cultura africana tanto en la vestimenta como en la forma de hablar y las costumbres que se pueden apreciar en la película. Una de las culturas principales que se puede ver en este filme es la de los Masáis, los guerreros africanos que cazaban leones.

La historia del guion que se presentará está inspirada en un niño llamado Richard Turere, quien es un miembro de la comunidad Masái. Turere realizó un Ted Talk explicando su invento para cambiar años de tradición. Este joven demuestra que una simple idea puede cambiar la visión del mundo.

II.PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Introducción

La guionista Anne Huet (2006), señala que la narrativa audiovisual aporta expresión, armonía y vida a las obras literarias. Mientras que para Field (1996) la narrativa audiovisual necesita de paradigmas que, al ser aplicados correctamente, den como resultado una estructura dramática que permita generar interrogantes y expectativas en el público.

En lo que sí están de acuerdo estos dos guionistas es que sin un buen guion no puede haber una buena película, pues el guion da estructura y vida a la misma. Un buen guion puede no sólo narrar una historia, sino también generar preguntas y hasta cambiar perspectivas y formas de pensar. Dicho esto, recordemos que Richard Turere cambió la perspectiva de la comunidad africana por una idea que tuvo. La historia está buscando generar un impacto en la forma de pensar del público. Tazama busca entonces ser una metáfora que describa cómo se concilió la tradición y la contemporaneidad del ritual Masái.

Justificación

En la Universidad Monteávila son muy pocos los proyectos final de carrera que trate sobre la creación de un guion animado original. De ahí que esta propuesta sea pertinente académicamente. Este proyecto tiene el objetivo de ser un pionero de animación para que futuros comunicadores que estén realizando un guion estén motivados a continuar con la elaboración de contenidos originales animados en la Universidad.

Las grandes compañías cinematográficas del mundo como *Disney*, *Pixar*, *Marvel*, *Dreamworks*, entre otras, nos han demostrado que un cortometraje animado y no animado puede ser más impactante que el común largometraje. No obstante, este trabajo no pretende criticar la importancia de un largometraje. La pregunta que se debe

plantear es la siguiente: ¿Tres minutos de película es más impactante que 120 minutos de película? Siguiendo este orden de ideas, el éxito de un cortometraje no está en sus minutos sino en su historia y cómo ésta engancha al público.

III.INFORME DE PRODUCCIÓN

Pre-producción

1.Cronograma

Fecha	Actividad
02/06/2017	Primera reunión de tesis: se escribieron las primeras ideas para el corto de animación.
08/06/2017	Primer borrador del guion.
13/06/2017	Se buscaron libros para poder utilizarlos como de apoyo en la tesis.
14/06/2017	Se habló con el profesor Luis Bond para que fuera nuestro tutor de tesis.
16/06/2017	Entrega: Propuesta proyecto final de carrera
23/10/2017	Se habló con la profesora Malena para que fuera nuestra tutora de tesis.
02/11/2017	Primera reunión con la tutora Malena.
04/11/2017	Se cambió la historia del corto de animación.
09/11/2017	Segunda reunión con la tutora Malena.
11/11/2017	Se leyó el libro de "El guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la estructura de guiones" por Robert McKee.
20/11/2017	Se le pidió asesoría al profesor Sergio de Cine.
24/11/2017	Segundo borrador del guion.
06/12/2017	Tercera reunión con la tutora Malena.
14/12/2017	Segunda reunión de tesis en donde le pedimos asesoría al profesor Bond y se

	comenzó a redactar la tesis.
21/12/2017	Tercera reunión de tesis.
08/01/2018	Se comenzó la segunda redacción del guión.
14/01/2018	Se le mandó a la tutora el segundo borrador del guión.
23/01/2018	Tercera reunión con la tutora Malena.
24/01/2018	Se vio y leyó el guión de la película "El Rey León" de Disney.
27/01/2018	Cuarta reunión de tesis, en donde se concretó la 1era escaleta.
30/01/2018	Cuarta reunión con la tutora Malena, en donde se revisó la 1era escaleta.
01/02/2018	Quinta reunión de tesis, en donde se concretó por completo la escaleta.
02/02/2018	Se hizo una investigación profunda sobre la tribu Masai.
04/02/2018	Se comenzó a redactar el tercer borrador del guion.
05/02/2018	Se terminó de redactar el tercer borrador del guion.
09/02/2018	Comenzamos a redactar el informe.
10/02/2018	Se vio y se leyó el guión de la película "The life of Pi"
15/02/2018	Se envió a la tutora Malena parte del informe para que lo fuera revisando.
23/02/2018	Sexta reunión de tesis, para redactar puntos del informe.
23/02/2018	Se vio la película "La pantera negra"
26/02/2018	Correcciones del guion por parte de la

	tutora Malena Ferrer.
28/02/2018	Se hicieron las correcciones que mandó la tutora Malena.
03/03/2018	Séptima reunión de tesis, en donde agregamos algunos puntos para el informa.
06/03/2018	Quinta reunión con la tutora Malena.
10/03/2018	Últimas correcciones del informe y el guion.
15/03/2018	Entrega del Proyecto Final de Carrera.

2. Planteamiento Narrativo

Field (1996) señala que lo más difícil de hacer un guion siempre es ¿de qué escribir? Porque las personas pueden leer miles de libros sobre cómo se estructura un guion, pero si no se tiene una idea clara, no hay manera de comenzar a escribir.

Todo guionista debe saber escribir correctamente; sin embargo, existen muchos tipos de estructura que ayudan a que en el guion se exponga un tema y madure, razón por la que en este trabajo se utilizará de guía la estructura de los paradigmas de Syd Field (1996).

Para la realización de esta pieza se siguió el paradigma y la estructura del guion dramático realizado por el autor Syd Field en su libro *El manual del guionista*, en donde da ciertos puntos, para poder escribir lo que él entiende como un buen guion. Este método es para aplicarlo en un guion dramático para cine. Field (1996) menciona que:

“La estructura es el elemento más importante del guion. Es la fuerza que lo mantiene todo unido; es el esqueleto, la columna vertebral, la base. Sin estructura no hay historia, y sin historia no hay guion” (p.21).

Partiendo de esta idea, el autor menciona que para el éxito de un guion se debe contar con tres actos (introducción, desarrollo y desenlace) y los puntos de giro que son las escenas más importantes, y son esos momentos en que la historia del protagonista cambia. Por ejemplo, en el cómic de *Spiderman*, la araña muerde a Peter Parker. Es un punto de giro porque ya Peter no es un adolescente normal, sino un adolescente con poderes. Entonces propone el autor:

1. Primer Acto: se presentará la introducción y planteamiento de la historia, ocupando un 25% de todo el guion. Durante el primer acto se detonará el Punto de Incidente, una acción o circunstancia que generará el conflicto de la historia. Éste es de suma importancia ya que es el responsable del porvenir de las circunstancias a las que se enfrentarán los personajes o el personaje.

Otro elemento importante ubicado en el Primer Acto y que ocurre justo antes de culminar, es el primer punto de giro, conocido como *Plot point*, donde el personaje tomará una acción que cambiará el rumbo de la historia.

2. Segundo Acto: ocupa un 50% del guion. En éste se desarrollará la trama y ocurrirá la confrontación entre las necesidades y motivaciones de los personajes. En el segundo acto aparece el Punto Medio conocido como *MidPoint*. Después de la mitad del *Segundo Acto*, comenzará lo que Field (1996) se refiere como la decadencia del personaje principal en su misión, debido a los obstáculos que se le presentan en su camino, siendo una meta difícil de alcanzar; razón por la que a partir del *MidPoint* la trama bajará hasta la llegada de un *Segundo Plot Point*. Este *Segundo Plot Point* debe de ser sorpresivo y tiene como objetivo mostrar la decisión del protagonista que cambiará de nuevo el rumbo de la historia.
3. Tercer Acto: en la historia ocupa un 25% del guion. En éste se expondrá la resolución de la trama, es decir, el desenlace que resolverá el problema que el Punto de Incidente causó en el Primer Acto. Durante este acto ocurrirá el Clímax que es el punto máximo de tensión y la prueba final del protagonista para llegar al final de la historia.

Aunque el siguiente trabajo sea un cortometraje, se va a tomar la estructura del autor para la creación de la misma.

Ramos y Marimón (2002) en su libro *Diccionario del Guión Audiovisual*, dictan que un cortometraje: “no es un género, porque la denominación se refiere a la duración, aunque el factor temporal obliga a un tipo determinado de narración que permite guardar temas y géneros que solo son posibles dentro del campo del corto” (p.148). De igual forma, los mismos autores establecen lo siguiente: “el dibujo animado se

caracteriza por uno de los tempos más rápido del audiovisual. Los más conocidos forman parte de series con un argumento cerrado o bien formados por capítulos de argumentos independientes protagonizados por un personaje” (p.148). Dicho esto, podemos establecer que la elaboración de un cortometraje cumple funciones que el largometraje no puede realizar. Por ser una pieza de tiempo limitado, obliga a los autores a redactar párrafos más impactantes para llamar la atención del público. El guion se puede redactar para un largometraje, pero no tendrá el mismo impacto.

3. Influencias audiovisuales

3.1 El Rey León

El Rey León (1994) es una película norteamericana de animación producida por *Walt Disney Productions*. Fue realizada en la época conocida como el Renacimiento de Disney. El argumento se desarrolla en África y está inspirada en las historias bíblicas de José y Moisés, al igual que la historia de William Shakespeare, Hamlet. Esta película sirvió de influencia para la elaboración del contexto de la historia. A continuación, una breve sinopsis del portal *FilmAffinity*:

“*El Rey León* (véase anexo D) La sabana africana es el escenario en el que tienen lugar las aventuras de Simba, un pequeño león que es el heredero del trono. Sin embargo, al ser injustamente acusado por el malvado Scar de la muerte de su padre, se ve obligado a exiliarse. Durante su destierro, hará buenas amistades e intentará regresar para recuperar lo que legítimamente le corresponde”.

La influencia que tiene esta película es el contexto o entorno, ya que la historia que se va a escribir es la de un niño que se hace amigo de un león y donde tendrá aventuras.

3.2 Cómo Entrenar a tu Dragón

La película de *Cómo entrenar a tu dragón* (2010) es de animación 3D estadounidense (véase anexo F), basada en los libros de la autora británica Cressida

Cowell y producida por *Dreamworks Animation*. A continuación, una breve sinopsis del portal *FilmAffinity*:

“Ambientada en el mítico mundo de los rudos vikingos y los dragones salvajes, esta comedia de acción narra la historia de Hipo, un vikingo adolescente que no encaja exactamente en la antiquísima reputación de su tribu como cazadores de dragones. El mundo de Hipo se trastoca al encontrar a un dragón que le desafía a él y a sus compañeros vikingos, a ver el mundo desde un punto de vista totalmente diferente”.

La influencia que tiene esta película sobre Tazama es el argumento. La siguiente historia trata sobre un niño que no está de acuerdo con las tradiciones de la tribu Masái (comunidad africana) que consisten en cazar a un león para convertirse en un hombre de la comunidad.

3.3 El Monje y el Pez

Es un cortometraje animado francés de seis minutos que fue producido en el año 1994. Según el portal *FilmAffinity*, muestra los intentos de un monje por pescar a un pez. Supuso el descubrimiento de su creador, Michael Dudok de Wit, que seis años más tarde ganaría el Oscar con *Father and Daughter*. La influencia que tiene este cortometraje sobre el siguiente trabajo es que en la historia tanto el león como el hombre tienen que llegar a un acuerdo, aun siendo enemigos, para poder superar ciertos obstáculos.

3.4 La Pantera Negra

Es una película de héroes de Marvel (véase anexo C) realizada por *Disney Production* y distribuida a mediados del 2018. Según el portal *IMDB*, T'Challa, el Rey de Wakanda, llega al trono a la abandonada pero tecnológica nación africana. Pero su reclamación por el trono es muy desafiante por los enemigos de su padre. Esta película sirve para el siguiente trabajo pues en la misma se puede ver reflejada la cultura africana, pero en versión moderna, en cuanto a idioma, vestuario, tradiciones, etc. El

siguiente guion, como se mencionó anteriormente, se inspiró en la tribu guerrera conocida como los Masáis.

3.5 La Vida de Pi

Esta pieza cinematográfica narra la historia de un joven de la India que pierde todo cuando cae una tormenta. Su aventura comienza al quedar atrapado en un bote salvavidas con provisiones limitadas y en compañía de un tigre bengala. La película fue inspiración para elaborar la relación que tendrán los personajes del cazador y león en la pieza de este proyecto. Ambos proyectos cinematográficos explican el conflicto interno y el proceso de amistad entre un humano y un animal (véase anexo E).

4. Sinopsis

Un joven cazador de la tribu Masái se encuentra entre la espada y la pared cuando se enfrenta a su enemigo mortal, el león. Este animal puede representar su triunfo, su gloria o su final. Un accidente ocasiona que el cazador y el león terminen enfrascados en una aventura que puede cambiar años de tradición.

5. Idea, Tema y Argumento

Idea

La idea original para esta pieza cinematográfica fue utilizar una historia acerca de un oso panda con su enemigo mortal que es un tigre de nieve inspirado en la película de *Dreamworks* Kung Fu Panda. El oso panda sería un personaje con mucho dinero y éxito mientras que el tigre de nieve simplemente iba ser un bebé.

Utilizando las siguientes preguntas: ¿Qué pasaría con el universo del animal si colocamos a un niño humano en vez de otro animal? ¿Quién sería el protagonista: el ser humano o el animal? ¿Qué clases de conflictos internos y externos podemos identificar en dichos personajes? Estas dudas comenzaron a tomar una estructura a la hora de cambiar la historia y su esencia. Claramente el proceso de un guion, sea de

largometraje o cortometraje, es un producto literario que cambia progresivamente. Syd Field (1996) en su libro “El manual del guionista” justifica este argumento:

“Escribir un guión es un proceso, un periodo de desarrollo orgánico que cambia y avanza continuamente; es un oficio que de vez en cuando se eleva hasta la categoría de arte. El autor pasa por una serie de etapas concretas al dar cuerpo y dramatizar una idea; el proceso creativo es el mismo para todos los tipos de escritura; sólo cambia la forma” (Field, 1996. p, 13)

Como resultado, se llegó a la conclusión que la historia iba a centrarse en la vida de un ser humano y el conflicto que tiene con su enemigo mortal en la selva africana, donde existe una de las tribus más grandes y reconocidas llamada Masái. Durante la investigación, se conoció que ellos tienen un rito en donde, para proteger su ganado y convertirse en adultos, deben cazar a un león. Se eligió de todas las tribus africanas a esta cultura Masái (ubicados en Kenia y Tanzania) por la vestimenta colorida y tradicional que estos pobladores utilizan en su vida diaria, para futuro diseño de personaje. Según el portal web Literafricanas es un pueblo estimado de 830.000 personas y su lengua principal es el maa, que es una lengua nilótica oriental.

Iniciando la investigación, se encontró un *Ted Talk* de un habitante de la misma comunidad (véase anexo G). Richard Turere es un joven africano que explica la creación de un dispositivo de luces que ahuyenta a los leones para que no ataquen al ganado de la comunidad. Asimismo, el joven establece que su invento no solo salvó a su ganado, sino que cambió la tradición violenta de cazar leones a una tradición más pacífica. Por ende, partiendo de esa premisa, se toma la experiencia y argumentos de Turere para construir el nuevo guion literario basado en los conflictos entre los leones y los seres humanos.

Tema

Para entender mejor el tema de esta pieza audiovisual, primero se debe explicar detalladamente las características fundamentales que se investigaron de esta comunidad africana para la elaboración de dicho guion. En primer lugar, Tazama

explica el rito que debe pasar un joven de comunidad Masái para convertirse en un hombre, la explicación de esta iniciación a la madurez de un miembro de esta comunidad africana lo plantea la siguiente cita de Florián Yubere (2009) en su artículo web Los Masáis, el histórico pueblo africano:

“Su vida cultural está llena de celebraciones. La versión masai de los grupos de edad consta de infancia, guerrero menor (*moran*), guerrero mayor, adulto menor y adulto mayor. Cada generación de hombres constituye un grupo que pasa sucesivamente por cada grado de edad. Tras la circuncisión, los chicos se convierten en guerreros menores. Al crecer, los jóvenes aprenden las costumbres y ceremonias que marcarán el paso de la infancia a la madurez, como los rituales de enfermedad, mala suerte, matrimonio y muerte. Los masai creen que, si no siguen tales ceremonias, incurrirán en maldiciones. Los muchachos, a medida que crecen, se va estrechando su relación con los varones de su generación, una relación para toda la vida. Juntos dejarán de ser jóvenes inexpertos y se convertirán en guerreros que asumirán las tareas de proteger la casa, velar por el suministro de agua de la comunidad y defender el rebaño de animales salvajes y ladrones. Famosos por su valentía, siempre van acompañados de su lanza. Los padres instruyen a sus hijos el conocimiento de las medicinas tradicionales y les enseñan los rituales y tradiciones masai, que abarcan todo aspecto de su existencia” (2009).

La etapa del “*moran*” consta de cazar leones y el joven que logre dominar a estos animales deberá lucir la melena del león con el fin de ser reconocido como un miembro de la sociedad y respetado por triunfar en la caza. La celebración de esta comunidad según Yubere (2009) se basa en:

“Las danzas, se hacen en la noche a la luz de la hoguera, se preparan en círculo y las mujeres comienzan a moverse cadenciosamente. Al intensificarse el ritmo, los pesados collares de cuentas de las muchachas golpean sus hombros al compás de la danza. Después de uno en uno, los guerreros masai se sitúan en el centro y dan unos espectaculares saltos verticales. Pueden seguir bailando hasta que queden exhaustos”.

Esta comunidad luce una vestimenta muy colorida, que para la realización de este guion aporta para el diseño de personajes, tal como, se explica en dicha pieza

audiovisual. De igual forma Yubere (2009) explica detalladamente la vestimenta del Masái:

“Su holgada indumentaria es de telas atractivas teñidas de vivos tonos rojizos y azulados envuelven sus ágiles cuerpos. Las mujeres suelen adornarse con cintas del pelo y con grandes collares de cuentas, en ocasiones se ciñen los brazos con gruesos brazaletes de cobre”.

El tema de esta pieza se desarrolla en los tiempos de lucha que enfrentan a la comunidad Masái con los leones de África. Se debe aclarar que esta lucha lleva años de tradición al establecer que la cola y melena de un león son partes sagradas de dicho animal que los nativos deben llevar a la aldea cuando triunfan en una cacería. Esta historia se basa en un cazador de la comunidad Masái que está persiguiendo a un león para traer consigo la melena y cola del animal y convertirse en un hombre de la tribu. No obstante, este joven tiene sus propias razones al convertirse en cazador, su mejor amigo fue asesinado por uno de estos animales. El protagonista de esta historia deberá descubrir si quiere continuar esta tradición por respeto a las costumbres o por venganza.

Argumento

Para entender eficientemente el argumento de esta historia utilizaremos a Syd Field, el cual plantea la estructura de una buena historia utilizando un “paradigma” que es dividida de la siguiente manera:



Figura 1 Estructura de una historia

En el “principio o acto I” se encuentra el planteamiento del problema que el protagonista debe resolver siguiendo del primer punto de giro, el cual es una acción importante que cambia la estructura de la historia. En esta pieza, el cazador Akinlana está con un compañero de la tribu Masái en unos arbustos preparándose para cazar a un león. Akinlana experimenta un breve flashback de su mejor amigo cuando mira el brazalete que antes le pertenecía a este. El recuerdo es sobre la muerte de su compañero cuando es asesinado por un león. Es importante mencionar que el niño que murió no tenía deseos de matar a un león. Después de haber terminado dicho recuerdo los dos cazadores se enfrentan al león y Akinlana no se da cuenta que él está ubicado en el filo de un río agresivo, el animal salta atacando al cazador y estos caen en la fuerte corriente del río.

Después de una pausa en la historia, Akinlana se despierta y mira que el depredador tiene una pata atrapada en las rocas. El joven de la comunidad Masái levanta una roca para matar al león, pero no lo hace cuando recuerda a su amigo mirando el brazalete. El primer punto de giro es cuando Akinlana no decide cumplir su objetivo de acabar con la vida del león ya que esto llevará consigo una serie de acciones que tienen la función de cambiar la perspectiva de este cazador.

En el “medio o acto II” está la confrontación y el segundo punto de giro que cambia la estructura de la historia por segunda vez. La confrontación en las aventuras de Akinlana se basa en la nueva vida de los dos cuando el cazador decide cuidar al león con su pata atrapada y cómo este animal trata de hacer lo imposible por liberarla. El joven de la comunidad Masái decide cazar peces para poder tener comida antes que caiga la noche en la selva, observa como el león trata de liberarse y se burla imitando las acciones del animal. La furia del depredador se observa cuando lanza un fuerte rugido que agita a toda la selva, dejando al pobre Akinlana desnudo por la magnitud del sonido. Se aprecia la primera interacción graciosa entre ambas partes. Al caer la noche, Akinlana está comiendo peces y el león lo observa salivando con cada mordisco que el cazador da a su presa. Sin embargo, el cazador decide compartir su

comida con su enemigo. Mientras que el animal devora su nueva presa, el cazador termina la noche acostándose con una sonrisa al escuchar los mordiscos del león.

Al día siguiente el cazador está construyendo una nueva vivienda para él pero lo hace de una manera fatal al colocar las piezas en lugares incorrectos. El león destruye esta estructura con un mínimo rugido y Akinlana se pone furioso. Se escuchan gritos de frustración por parte del joven Masái. No obstante, este momento es interrumpido cuando una tormenta se acerca y deja a estos dos personajes con temor por lo que sigue.

Akinlana, junto con su compañero felino, tratan de sobrevivir a la tormenta, pero sus acciones son en vano. El joven pierde su brazalete, el león daña su pata atrapada y una roca golpea la cabeza de Akinlana, dejándolo completamente inconsciente. Pareciera que el destino del cazador está marcado, pero el león lo logra salvar cuando alcanza al cuerpo del inconsciente Akinlana, luego se acuesta encima del cazador mientras la tormenta cumple su ciclo.

Akinlana se despierta nuevamente y observa que su nuevo amigo lo salvó de un destino oscuro. Los dos intercambian miradas, pero el momento es interrumpido cuando se escucha sonidos de tambores representando nuevos cazadores de la cultura Masái acercándose a ellos. Akinlana logra liberar a su compañero y los dos intercambian una última mirada antes de ir a sus caminos respectivos. El segundo punto de giro es reflejado cuando Akinlana decide liberar a su enemigo felino, ya que eso lleva consigo la formación de una nueva amistad y el cambio de perspectiva que tendrá este joven guerrero hacia los leones.

El (final o acto III) tiene la resolución de cualquier cuento. En esta pieza, el joven guerrero al regresar a su aldea que está celebrando su retorno, observa cómo nuevos guerreros de la tribu regresan con la melena y cola del león, simbolizando el triunfo en su caza. Al presenciar el acontecimiento, Akinlana decide retirarse de la fiesta para estar solo mientras la imagen de su amigo león sigue plasmada en su cabeza.

Caminando por su aldea Akinlana sigue muy pensativo, pero observa a unos niños jugando con una linterna y también puede ver cómo las estrellas se iluminan de una manera impresionante. En ese momento se le ocurre una nueva idea. A la noche siguiente, el cazador instala unos dispositivos de iluminación que se mueven constantemente y logran ahuyentar a los leones trayendo consigo la salvación por ambas partes, pues ya no habría necesidad de cazar leones. Akinlana, satisfecho, decide retirarse, pero es detenido por el rugido de su compañero felino que se encuentra a la distancia. Los dos se sonríen y luego se separan nuevamente a sus hogares respectivos.

6. Personajes

Akinlana es un joven de 18 años, delgado, con piel negra, ojos marrones claros, pelo corto negro, estatura de 1.75 m de estatura y con ropa colorida proveniente de la cultura Masái. No obstante, la verdadera estructura de un personaje viene con el conflicto que posee en la historia. Su nombre es nigeriano, que significa *valiente* (“Todos Papas,” 2018). Se decidió por este nombre pues es una de las cualidades más importantes de Akinlana: encontrar quién es él realmente.

Sharik, quien es el mejor amigo de Akinlana cuando tenían 8 años; su nombre es de origen africano y significa “hijo de Dios, uno a quien el sol brilla” (“Todos Papas,” 2018). Sharik tiene este nombre, ya que él en la historia tiene que demostrarle algo a su amigo y esto lo hace a través de un gran sacrificio. Se decidió por estos nombres africanos porque la historia transcurre en África.

Ramos y Marimón (2002) en su libro *Diccionario del Guión Audiovisual* mencionan que: “el león es un emblema de poder, de fuerza y de majestuosidad...” (p.352). El león en la historia representa todo lo dicho por los autores, pero Tazama es una historia que mezcla ficción con realidad y muestra el conflicto de los personajes. Aunque el león sea un animal de poder, en el guion se muestra su vulnerabilidad. El león cuenta con una melena marrón oscura, gran físico, con una personalidad carismática y orgullosa.

Aunque el diseño de personaje tridimensional sugerido por Egri es el que utilizan muchos guionistas, se decidió por la estructura de Robert McKee para elaborar a los personajes debido al diagrama de conflicto que presenta este autor en su libro. Esta historia muestra el conflicto que experimentan todos los personajes y es importante entender la problemática que puede presentar este tema.

Robert McKee en su libro *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (2013) comparte un cuadro que explica los conflictos que puede tener un personaje en su trayecto:

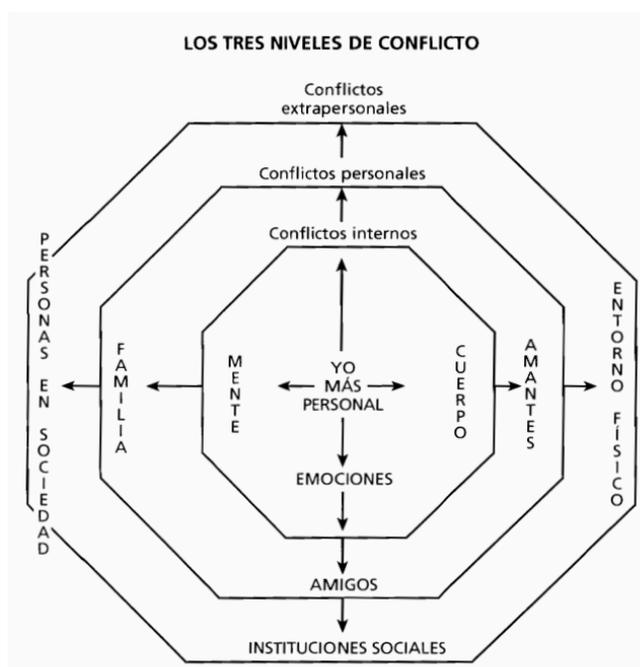


Figura 2 Los tres niveles de conflicto de un personaje

“Por lo tanto, el nivel de antagonismo más cercano en el mundo de un personaje es su propio ser: sentimientos y emociones, mente y cuerpo, todos o cada uno de ellos podrían reaccionar o no de un momento a otro como él espera.”
(McKee, 2013. p, 184)

Utilizando este primer nivel para explicar el conflicto que se desarrolló dentro de este personaje, se debe especificar la división que posee Akinlana en matar o no al

león, si es que este cazador decide convertirse en otro cazador. No obstante, el recuerdo de las imágenes de su amigo impide que realice su cometido.

“El segundo nivel incluye las relaciones personales, las uniones de una intimidad superior a las desempeñadas por la función social. Las convenciones sociales asignan los papeles externos que asumimos.” (McKee, 2013. p,184)

Akinlana y la relación/conflicto que posee con el león es de obligación por cumplir la tradición de su comunidad y también de venganza por la muerte de su mejor amigo. El recuerdo de su amigo hace que este personaje se encuentre en una balanza de conflictos al perdonarle la vida al león.

“El tercer nivel corresponde a los conflictos extrapersonales. Todas las fuentes de antagonismo que se encuentran fuera de lo personal: los conflictos entre las instituciones sociales y las personas; los conflictos con personas; y los conflictos con los entornos tanto artificiales como naturales.” (McKee, 2013. p,184)

El joven cazador experimenta no solo conflictos consigo mismo, su entorno lo desafía de una manera constante. La naturaleza lo somete a cambios emocionales cuando pierde el brazalete de su amigo, el conflicto del recuerdo de su amigo que impide que tome acción ante la muerte del león, la presión que ejerce su pueblo para que continúe con la tradición, etc.

III. ESCALETA

Ramos y Marimón (2002) en su libro *Diccionario del Guión Audiovisual* mencionan que: “la escaleta es un esquema estructural de un guión de un film, que consta el inicio de cada escena y de una síntesis de ésta” (p.218). La importancia de una escaleta se basa en que es una guía que permite que el realizador, junto a su equipo, esté claro en cuál es la estructura de la historia junto a la duración de cada escena. Si no hay una organización antes de emprender dicho proyecto, el formato audiovisual caerá por la ausencia de orden.

Para explicar mejor la importancia de una escaleta se compartirá a continuación un ejemplo del cortometraje del *Monje y el pez* (p.167):

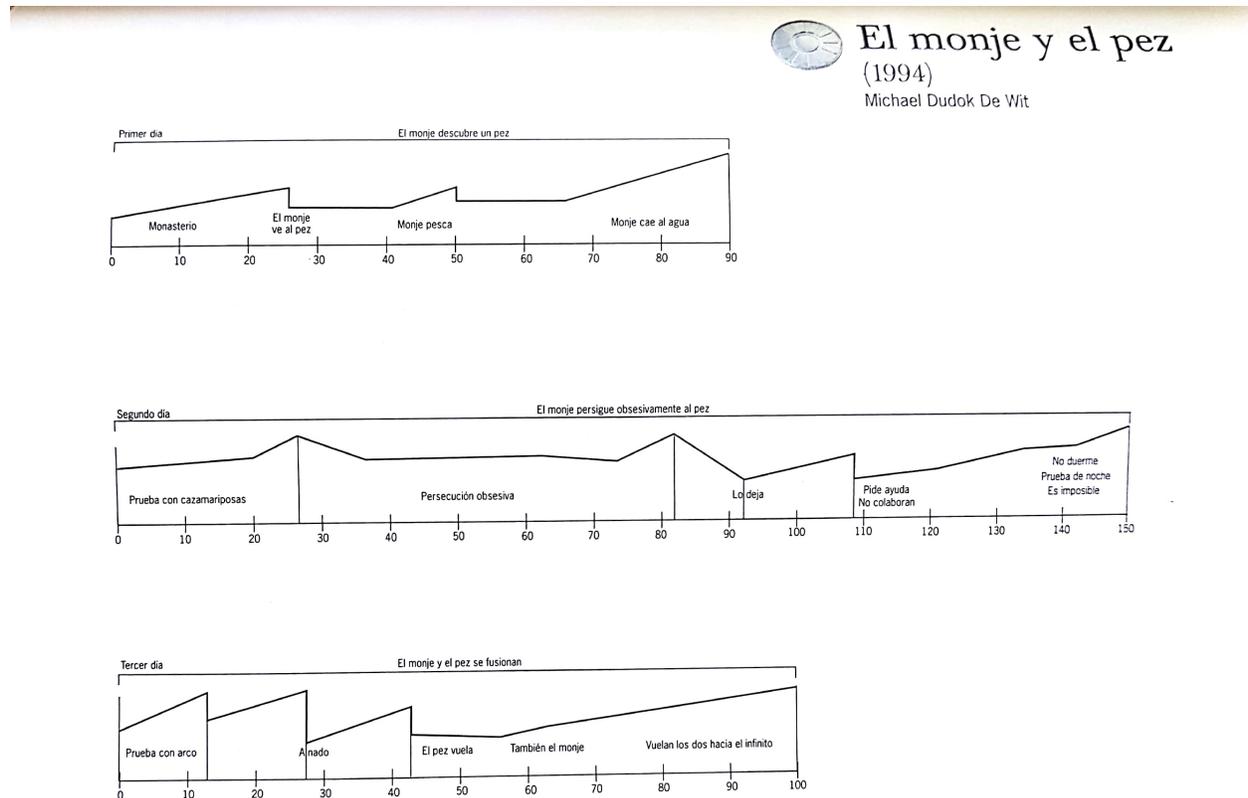


Figura 3 Escaleta del Monje y el pez

La siguiente escaleta está inspirada en el cortometraje del *Monje y el pez*. Dicho lo antes mencionado, se explicará a continuación la escaleta de Tazama, cumpliendo los parámetros para elaborar una escaleta eficiente.

Escena	Imagen	Tiempo aproximado
ESCENA I	Hombres de 18 años de la tribu Masái están cazando en África Kenia.	30 seg.
FLASHBACK	FLASHBACK	FLASHBACK
ESCENA II	Niños de 8 años cuidan ganado. Llegan guerreros de la tribu a la aldea para celebrar su retorno. Escuchan el sonido de un león entrando a la granja, los niños tratan de pelear con el león y fallan.	1 minuto.
FIN DE FLASHBACK	FIN DE FLASHBACK	FIN DE FLASHBACK
ESCENA III	Los cazadores pelean con el animal, hieren a uno y otro cae en un río con dicho animal.	30 seg.
FADE IN	FADE IN	FADE IN
ESCENA IV	Se despierta el cazador, mira al león atrapado, trata de matarlo, pero no lo hace porque cae en una disyuntiva. Deja vivir al león por los	30 seg.

	momentos.	
FADE IN	FADE IN	FADE IN
ESCENA V	El cazador está en el río buscando peces mientras el león trata de liberar su pata. No logra cazar comida y el león se burla del humano. El animal no logra liberarse y el humano se burla de él.	1:30 minutos.
CROSS DISSOLVE	CROSS DISSOLVE	CROSS DISSOLVE
ESCENA VI	El cazador cocina los peces que logra atrapar, el león tiene hambre, el humano se apiada del animal y le da comida.	1 minuto.
CROSS DISSOLVE	CROSS DISSOLVE	CROSS DISSOLVE
ESCENA VII	Cazador trata de armar una tienda, pero no lo hace bien y el león lo destruye con un rugido. El humano se frustra y se rinde. De repente, el león se agita, el humano trata de calmarlo y cuando mira al cielo viene una gran tormenta.	1:30 minutos.
ESCENA VIII	La tormenta agita la selva, el león con el cazador tratan de	1 minuto.

	sobrevivir, pero el humano cae inconsciente por una roca que le pega en la cabeza. El león salva al cazador antes que llegue al río.	
FADE IN	FADE IN	FADE IN
ESCENA IX	Se despierta el cazador, le agradece al león por salvarlo. Se escuchan tambores a la distancia, el cazador libera al león y los dos se despiden.	1 minuto.
FADE IN	FADE IN	FADE IN
ESCENA X	El cazador está con su tribu celebrando su retorno, pero se va de la celebración cuando mira a dos cazadores con la melena y cola de un león. El masai camina por su aldea, mira las estrellas y a dos niños jugando con una linterna. Se le ocurre una idea.	30 seg.
CROSS DISSOLVE	CROSS DISSOLVE	CROSS DISSOLVE
ESCENA XI	El cazador admira su obra que es un sistema de iluminación y ha logrado que la aldea deje de cazar leones. El	30 segundos.

	humano se reencuentra con su amigo felino y se despiden por última vez.	
FADE IN	FADE IN	FADE IN

TAZAMA: LA HISTORIA DE AKINLANA
Escrito por: Michelle Sardi y Mario Paz

EXT.NOCHE. KENIA, SELVA PROFUNDA

En una noche estrellada, en alguna parte de la selva africana, se encuentran algunos cazadores de la tribu Masái de unos 18 años de edad, con lanzas en sus manos, escondidos en unos arbustos vigilando a su presa, un león solitario que toma agua de un río.

Tienen la vestimenta típica de los guerreros que consiste en unas telas de color rojo marrón oscuro que cubre todo el cuerpo y además tienen collares de diferentes colores y texturas de la tribu. Mientras vigilan al león, uno de los cazadores que se encuentra adelante y al centro debe pasar por un ritual de iniciación. En su cara hay una gota de sudor y por su inquietud pasa la lanza de una mano a otra porque se acuerda de lo que pasó hace años con un león.

FLASBACK

EXT.NOCHE. ALDEA DE LA TRIBU MASÁI

Se puede ver a AKINLANA (8 años) y SHARIK (8 años) sentados en la cerca mientras AKINLANA está jugando con un palo lanzándolo a todas partes mientras SHARIK observa todo frunciendo el ceño. Están cuidando al ganado, mientras que los guerreros van a cazar.

Un sonido hace que los dos paren de jugar. A lo lejos se ven unos guerreros cantando y tocando tambores. Ven que los guerreros vienen triunfantes de su caza porque caminaban en zigzag y cantaban, además que el que los lideraba llevaba puesta la melena del león en su cabeza mientras la agita y ruge exageradamente como si fuera fuera el león (cuando un cazador logra atrapar al león sin matarlo, le quita la melena y se la pone en la cabeza como símbolo de orgullo).

El líder del grupo se acerca con mucho orgullo al jefe de la tribu que está sentado. El jefe se levanta, lo agarra de los hombros, le sonríe, voltea hacia los aldeanos, alza el brazo de este guerrero y todos celebran con un fuerte grito.

Las mujeres salen de sus casas emocionadas y saltando de felicidad rodean a los guerreros para darles besos y abrazos, porque sus hijos pasaron el rito y eso los transformó en hombres.

La tribu comienza a reunir madera para encender una gran fogata en medio de toda la aldea mientras que las mujeres entran en sus casas nuevamente para buscar carne, verduras y utensilios para cocinar un festín, pues están celebrando el triunfo de estos nuevos hombres. El jefe de la tribu enciende la fogata con una antorcha y todos los aldeanos bailan alrededor de esta.

AKINLANA junta sus manos para cantar con los demás miembros de la tribu, golpea levemente el brazo de SHARIK y corre a la fogata para ir a celebrar con su familia. SHARIK se queda parado y no se mueve, no muestra ningún tipo de emoción, mira como los guerreros alaban al masai con la melena del león. En la cara de SHARIK se ve como cae una lágrima. De pronto, SHARIK escucha como algo salta la cerca y cuando se voltea ve que es un león, de color marrón oscuro, con una melena negra, quien le ruge con todas sus fuerzas.

AKINLANA se voltea para ver qué está pasando, porque también escuchó el ruido. Cuando ve que es un león corre hacia donde están las lanzas, agarra una y comienza a pelear con el león, pero el feroz animal es muy fuerte y en un solo ataque hace que se le caiga la lanza. Al mismo tiempo, AKINLANA reacciona de una manera rápida y vuelve a agarrar su lanza. Se pone detrás del animal tratando que la atención del león vaya hacia él pues SHARIK se encuentra petrificado de pies a cabeza. La túnica de SHARIK se está comenzando a mojar lentamente en la parte

inferior al ver como su mejor amigo trata de defenderlo del león, mientras está atrapado contra la pared del establo.

AKINLANA sube la lanza, con el mayor miedo, para atacar al león, pero SHARIK aún petrificado le levanta la mano para detenerlo, lo único que puede ver AKINLANA es la mano de su amigo temblando con una pulsera (está hecha con cuentas de color anaranjado y dos rayas negras por el medio), mueve sus ojos hacia los de su amigo. El rostro de SHARIK muestra temor, tiene miedo, caen lágrimas, pero mueve la cabeza de un lado a otro, hace una pequeña sonrisa y cierra los ojos.

En eso el león salta para atacar al niño y se escucha un grito de miedo y dolor.

FIN DE FLASHBACK

EXT.NOCHE. KENIA, SELVA PROFUNDA

El cazador cierra los ojos y agita su cabeza, porque no es el momento de acordarse de una tragedia que ocurrió hace mucho tiempo, pero con el recuerdo fresco en su memoria agarra la lanza con más determinación.

Se voltea a ver a su compañero y este le asienta con la cabeza, esto hace que AKINLANA dé la señal a los demás para comenzar la caza.

AKINLANA y su compañero corren hacia el león, quien está sorprendido de verlos porque no los sintió, pero ruge con todas sus fuerzas porque no tiene miedo de pelear con ellos. Comienza la pelea entre el humano y el león, mientras pelean el animal logra darle un rasguño a la pierna del compañero de AKINLANA. Cae con dolor y sujetándose la pierna derecha. Antes de que el león logre matar a su compañero, AKINLANA lo agarra de la melena y lo lanza al río.

El Masái y el animal son arrastrados por el río. AKINLANA trata de conectar su lanza al cuerpo del león, pero la corriente hace que la lanza se pierda, los demás cazadores aparecen, comienzan a seguir a AKINLANA y al león, tratando de sacar a su compañero del río utilizando palos de madera, pero AKINLANA niega la ayuda, porque está determinado a convertirse en guerrero y esto hizo que la corriente se lleve a los dos a alguna parte de la selva africana.

FADE IN

EXT.DÍA. KENIA, SELVA PROFUNDA

AKINLANA abre los ojos y ve el cielo azul, la cabeza le da vueltas, pero se acuerda de todo lo que pasó; esto hace que se pare bruscamente y vea a su alrededor. Ve que se encuentra al borde del río, en una parte rocosa de la selva africana.

En eso, escucha un rugido y cuando voltea ve que es el león con el que estaba peleando. Esto hace que automáticamente agarre una piedra para protegerse, pero se da cuenta que una de las patas del león está atrapada entre dos piedras.

AKINLANA no pierde el tiempo y busca la roca más grande, se acerca al león y levanta la piedra para matarlo de una vez. Pero en eso, el sol se refleja en la pulsera que tiene en la muñeca y esto hace que recuerde a su amigo que dijo que no. Entonces, AKINLANA bruscamente lanza la piedra lejos del león.

AKINLANA agarra su cabeza con mucha frustración y caminando de un lado a otro, golpea su cabeza con sus manos, patea las piedras que están en el piso, se arrodilla al suelo con la cabeza inclinada hacia delante y se queda estático; lo único que se puede escuchar es el sonido del río. AKINLANA

se siente avergonzado de sí mismo por haber traicionado a su tribu y a su mejor amigo. Nuevamente mira el brazalete de su amigo, lo tapa con su otra mano para no verlo, desvía la mirada y conecta con los ojos del león. Sin saber qué hacer con el león, decide dejarlo vivir por los momentos.

FADE IN

EXT.DÍA. KENIA, SELVA PROFUNDA

El joven cazador está sentado en la orilla del río sosteniendo una lanza de madera que fabricó. Con una fuerte expresión en la cara y mucha determinación, se para y entra al río para atrapar peces. Levanta los brazos alzando la lanza de madera, arroja un primer golpe al agua. Medio sonriendo, decide levantar las manos para ver su presa, pero se da cuenta que en la punta de la lanza no hay un pescado.

AKINLANA tiene una cara de asombro y pena por haber pensado que logró capturar comida para él, agita la cabeza y comienza nuevamente a tratar de atrapar peces.

Por el otro lado, el león sigue tratando de liberar su pata atrapada entre las piedras, salta, se agita, golpea y muerde las rocas, pero no logra llegar a nada. El rey de la selva lanza un fuerte rugido de frustración al ver que no ha liberado su pata.

AKINLANA se asombra por el sonido del león y voltea a ver al animal tratando de liberar su pata. El cazador suelta una fuerte carcajada cuando ve la expresión del león que muestra fastidio.

Los pelos del león se paran, voltea lentamente su cabeza hacia donde esta AKINLANA riéndose del animal. El rey de la selva se asombra, pero cambia rápidamente al ver la burla del humano que está imitando la pata del animal con su pierna e interpretando las acciones del león para liberarse. Con ira,

el león se inclina levemente hacia atrás, sus pelos se erizan y cierra los ojos. AKINLANA no tiene tiempo de reaccionar cuando el león suelta un segundo rugido mucho más fuerte que el primero directamente hacia el cazador.

Al no tener equilibrio, AKINLANA cae al agua asustado por el sonido. Los pájaros salen volando de sus nidos, también asustados por el sonido, las cebras comienzan a temblar pensando que tienen a un león por detrás, hasta las piedras se mueven, toda la selva está agitada por el rugido.

De pronto, el león para de rugir. Puede ver los desastres que causó su fuerte rugido. Árboles caídos y sus hojas, están rodeando el terreno sobre el que está el león. Lo que no puede ver el león es al humano. Hay unas burbujas en el centro del río que son pequeñas, pero van creciendo hasta formar una pequeña explosión de agua con una figura humana saliendo de ella.

AKINLANA sale del río arrastrándose. Cuando está en tierra firme se toca el pecho. Su respiración está muy agitada, trata de respirar más pausado. Intenta pararse lentamente, pero sus piernas y brazos están temblando; busca una forma de apoyarse con los codos para levantarse. Con mucho esfuerzo, logra ponerse de pie, mientras el león lo observa con una sonrisa. AKINLANA se fija en la pequeña sonrisa de su enemigo, sorprendido de esa pequeña mueca. El cazador empieza a temblar cuando pasa una pequeña brisa y en ese momento AKINLANA se da cuenta que está completamente desnudo.

Otro grito se escucha por la jungla muy distinto al anterior, un sonido que se parece mucho a una mujer gritando. AKINLANA se lanza nuevamente al río en busca de su ropa. Lo que no puede ver AKINLANA es a su enemigo mortal riéndose con fuerza en su prisión rocosa.

EXT.NOCHE. KENIA, SELVA PROFUNDA

AKINLANA todavía tiembla un poco, está sentado frente a una fogata que hizo. Agarra un palo de madera que contiene varios pescados que logró atrapar. Le tiemblan los dientes, su ropa está mojada y su dignidad destruida, pero AKINLANA sonrío mostrando porque finalmente puede comer. Gira el palo con su comida para que se cocine bien, lo deja enterrado cerca del fuego y se frota fuertemente para tener más calor. AKINLANA, mientras trata de calentarse, levanta la cabeza y puede ver las hermosas estrellas del cielo africano que se iluminan una por una. En los ojos de AKINLANA se pueden ver reflejadas las estrellas.

El cazador despierta de su trance cuando escucha otro rugido del león, pero está vez muy leve. AKINLANA ve cómo el animal trata nuevamente de librar su pata atrapada pero no lo logra. El cazador apenas sonrío al escuchar al león y continúa cocinando su cena. De pronto, otro sonido interrumpe el silencio de AKINLANA, un pequeño sonido que viene del estómago del león. El animal tiene la mirada fija en los pescados de AKINLANA, abre la boca y mueve su lengua de un lado a otro, salivando, mientras sigue admirando la presa de su enemigo.

AKINLANA se levanta de su puesto y se sienta frente a sus pescados, pero dándole la espalda al león para que no mire su comida. Con una fuerte expresión facial, el cazador decide continuar cocinando los pescados. Saca el palo de madera del fuego, retira uno de los pescados y lo muerde alegremente. Con comida en la boca y una sonrisa, AKINLANA continúa observando las estrellas mientras come.

Lo único que puede hacer el león es observar cómo el cazador

come. De la lengua del león caen pequeñas gotas de saliva cada vez que AKINLANA da otro mordisco a su comida.

Cuando queda un solo pescado, el cazador decide ponerlo en el fuego para que se caliente, pero nuevamente el sonido del estómago del león acecha la tranquilidad de AKINLANA. Con un fuerte suspiro, AKINLANA ignora los sonidos y quejas del león. Cuando agarra el palo para terminar su última comida, cae su mirada sobre el brazalete de su amigo. AKINLANA queda con la boca abierta mirando el brazalete.

El león decide acostarse para no seguir viendo la comida que no tendrá. Trata de dormir, pero siente que algo le golpea la cabeza y reacciona rápidamente mostrando los dientes, pensando que está en peligro. Pero cuando mira el objeto que lo golpea, se trata simplemente de un pescado asado. El león levanta la cabeza, pero AKINLANA ya está echado tratando de dormir. El león se acerca lentamente y con duda al pescado, pero otro sonido de su estómago fue suficiente para impulsarlo a devorarlo.

Con los ojos cerrados, AKINLANA escucha cómo el león mastica y traga el pescado. Una leve sonrisa se ve en la cara de AKINLANA, pero desaparece cuando se queda dormido.

La luna ilumina todos los rincones de la selva, pero se va moviendo poco a poco dando paso al sol para el inicio de un nuevo día.

CROSS DISSOLVE

EXT.DÍA. KENIA, SELVA PROFUNDA

Hay hojas, maderas, sogas y piedras esparcidas por todos lados. El león mira con curiosidad al cazador tratando de armar una pequeña carpa para que pueda vivir. AKINLANA, mordiéndose la lengua y con mucha concentración, está amarrando las esquinas de su nueva casa. Agarra una piedra

para comenzar a clavar unas maderas en el suelo que mantengan la carpa de pie.

AKINLANA, con cara de satisfacción, se aleja de su obra y se la enseña al león como si estuviera vendiendo un producto con una sonrisa triunfadora. Esa casa improvisada no tiene una buena estructura, no está derecha, las hojas que forman el techo tiene huecos, hay unas maderas podridas a los lados de la carpa que pueden romperse en cualquier momento pero AKINLANA piensa que esa es su casa ideal.

El león levanta ligeramente un párpado mirando a AKINLANA al ver la nueva casa del humano. El animal se para de su descanso, acumula aire en sus pulmones y sopla ligeramente por su hocico una pequeña ráfaga de aire hacia la carpa. En ese preciso momento, toda la estructura se vino para abajo. AKINLANA voltea rápidamente hacia la casa destruida, se queda parado mirando la carpa por unos momentos sin mostrar alguna expresión. Comienza a acercarse al hogar temporal y agarra una de las maderas que eran de soporte.

AKINLANA sonrío levemente al león, va caminando hacia una roca grande y se pone detrás de ésta para que el animal no lo vea.

El león ve que un palo de madera es lanzado hacia el cielo, seguido por unos gritos con palabras desconocidas para el león. También ve como rocas salen volando por todas partes. Incluso, una roca cae sobre la cabeza del animal, pero no hace nada al respecto, solo mira con curiosidad a la roca donde se encuentra el cazador.

AKINLANA sale de su escondite, va hacia la casa destruida agarra otras sogas con madera y comienza a reconstruir la carpa. El león se ríe en silencio del tonto humano que intentó cazarlo en el pasado. Agarra un pescado que AKINLANA le

dejó a un costado para comérselo y deja al cazador que continúe con su misión imposible. Cuando el león da el primer mordisco a su comida, se le levantan las orejas y su cuerpo comienza a estar en alerta repentinamente. El animal mira al cielo, asustado, y comienza a mover la pata atrapada para liberarse.

AKINLANA escucha el movimiento agitado del león, deja de hacer su construcción para poder ver qué le pasa al animal. AKINLANA trata de lanzarle más pescado al león para que se tranquilice. En uno de los movimientos bruscos, el león mueve su pata atrapada de una manera incorrecta y se hace daño. El animal grita de dolor y se detiene. AKINLANA trata de acercarse, pero el león le gruñe para que se aleje, el cazador trata de entender la acción del león. Levanta su mirada y cuando ve al cielo se da cuenta del miedo del león y él también comienza a temblar.

En el horizonte las nubes están negras; se pueden ver truenos dentro de esas nubes. Las aves y otros animales se van alejando rápidamente. Se está acercando una tormenta.

EXT.NOCHE. KENIA, SELVA PROFUNDA

Los animales buscan refugio de la tormenta que está arrasando con el ecosistema de la selva africana. Los árboles caen alrededor del cazador y del león. AKINLANA busca la forma de protegerse de la tormenta; su carpa nuevamente se derrumba, pero ya no están las piezas para armarla porque el viento se las llevó. El cazador está agachado en el piso tratando que el viento no se lo lleve. AKINLANA está completamente mojado, mira hacia el cielo y solo puede ver nubes negras y una lluvia feroz que está aumentando la intensidad del río.

El león aún sigue tratando de liberar su pata de las rocas

pero el viento y las lluvias no lo dejan. Ve que el humano está haciendo todo lo posible para mantenerse firme pero AKINLANA cada vez que se pone de pie cae nuevamente al piso.

El joven cazador trata de pararse una vez más pero no puede ver nada por la fuerza de la lluvia. Las gotas de agua lo golpean fuertemente como si fueran piedras. Los collares y accesorios de AKINLANA se esfuman con el viento; el cazador tiene una mano apretando fuertemente el brazalete de su amigo para que no se vaya con las demás cosas.

Un relámpago cae entre AKINLANA y el león que rompe la concentración de ambos. La mano que está protegiendo el brazalete pierde su fuerza. AKINLANA solo puede ver cómo el recuerdo de su mejor amigo se pierde en la jungla. AKINLANA grita con ira al cielo, levanta las manos con fuerza tratando de pelear con la tormenta.

El león ve cómo AKINLANA ha perdido todo sentido de razón, igualmente, el animal no puede ver bien al humano, su visión está tapada por las gotas de agua que están cayendo del cielo. Pero lo que sí puede ver asustado es una roca que golpea la cabeza de AKINLANA dejándolo inconsciente. Ve cómo el cazador cae lentamente al suelo y no da señales de movimiento. El león ruge con fuerza para que se despierte el humano porque puede morir si continúa inconsciente.

El agua del río va aumentando y se rebalsa. Poco a poco, el agua va abrazando el cuerpo de AKINLANA, arrastrándolo hacia donde está el león. El animal intenta de alcanzar el cuerpo que se acerca, pero no lo logra. El león decide dar un intento más a su pata, le sangra más cada vez que intenta liberarse. Rugiendo fuertemente y jalando su pata logra liberarse un poco de su prisión.

El cuerpo de AKINLANA está a punto de llegar al río, pero una

pata del león logra agarrar el costado del cazador y, con ayuda del agua que lo rodea, el animal aprovecha la oportunidad y se abalanza hacia su enemigo, para devolverse y abrazarlo y así protegerlo de la tormenta.

FADE IN

EXT.DÍA. KENIA, SELVA PROFUNDA

Los ojos de AKINLANA se abren por la luz del sol que cae en toda su cara. Trata de pararse, pero no logra hacerlo. El cuerpo del león lo está abrazando como un escudo, AKINLANA mira fijamente al león y se da cuenta que su enemigo mortal lo salvó. El león aún tiene la melena mojada y su cuerpo está golpeado, pero la pata está peor que antes, tiene muchos rasguños.

AKINLANA se para con esfuerzo y revisa las heridas del león. El animal abre lentamente los ojos y mira a AKINLANA, los dos se quedan mirando uno al otro sin moverse. Sus ojos no se separan en ningún momento, pero el león decide bajar su mirada hacia el piso. AKINLANA lo imita. El león levanta una pata y muestra el brazalete de su amigo. AKINLANA coge el brazalete con asombro, regresa su mirada al león, acerca lentamente su mano a la melena del animal, comienza a acariciarlo mostrando gratitud.

El león cierra sus ojos por un momento tratando de calmarse pero nuevamente su cuerpo se pone en alerta. AKINLANA siente la rigidez del león y observa alrededor de ellos para ver el nuevo peligro. No hay nada, pero se escucha una armonía de tambores y una canción muy conocida por AKINLANA. La canción de la caza, su pueblo está cerca.

AKINLANA comienza a sonreír, pero para cuando ve al león inquieto, se da cuenta del miedo de este animal ante la canción. El cazador y el león conectan los ojos nuevamente,

las miradas de los dos son de miedo y duda.

El cazador rompe la mirada y se adentra en la selva. El león trata de moverse, pero su pata atrapada no lo deja, trata de rugir, pero no sale nada de su boca. Mira al cazador retornar con un palo de madera en las manos. AKINLANA se acerca al león, levanta los brazos con su arma y el león cierra los ojos esperando la muerte. AKINLANA baja los brazos con fuerza, pero no conecta al león; el animal abre los ojos y mira que AKINLANA está tratando de levantar las piedras que abrazan la pata del león.

Con toda su fuerza levanta las piedras lentamente mientras que los tambores y los cantos se van acercando cada vez más a donde está. Finalmente, el cazador libera a su enemigo mortal de su prisión. El león mueve la pata, la apoya en el piso, pero la levanta rápidamente por el dolor. Cazador y animal conectan miradas por tercera vez, ninguno de los dos se mueve, el león se acerca a AKINLANA y pone su cabeza en los hombros de AKINLANA. El cazador lo abraza con fuerza.

La música está más cerca de los dos, deciden separarse y el león con dificultad logra moverse. AKINLANA ve cómo su nuevo amigo escapa a la jungla dejándolo solo. Se para y se dirige hacia donde se escucha la música de los cazadores.

FADE IN

EXT.NOCHE. KENIA, SELVA PROFUNDA

Una fogata está encendida en el centro de la aldea, los nativos Masái están bailando alrededor de ella. Es una danza muy alegre celebrando el regreso de su cazador perdido. AKINLANA está en el centro de la mesa. Es el punto de atención, con un atuendo rojo y collares coloridos, rayas negras, pintura facial de distintos colores y su brazalete de siempre. AKINLANA sonríe cada vez que habla con otra

persona.

Llega la comida a las mesas y AKINLANA es el primero en devorar un plato típico de su comunidad, el cocodrilo.

Unos tambores interrumpen el festín de AKINLANA y ve a unos cazadores regresando de otra caza con la melena y cola del león. AKINLANA mira esto, se disculpa, se para de la mesa y se va a otro lado.

Su cara es de confusión. Cuando mira a ese cazador con la melena de león su expresión cambia a una cara indignación. AKINLANA sigue con su caminata, termina en el establo de las vacas. Hay unos niños que están cuidando la puerta del establo. AKINLANA no puede dejar de sonreír cuando mira a estos dos chicos.

El joven levanta la cabeza para observar el cielo estrellado. Las estrellas brillan fuertemente. AKINLANA mira las estrellas con atención, se van iluminando permanentemente, una brilla y luego otra, como si estuvieran en movimiento. AKINLANA baja la cabeza pensando, se pone la mano en el mentón. Los niños del establo están jugando con una linterna que no funciona. Golpean la linterna con sus manos y se prende con cada golpe, pero luego se apaga. Está siguiendo el mismo brillo y sincronía de las estrellas.

AKINLANA mira el cielo una vez más y a los niños, con una sonrisa se dirige a ellos y les pide la linterna. Ellos se la dan y AKINLANA se dirige a su casa con una nueva idea.

CROSS DISSOLVE

EXT.NOCHE. KENIA, SELVA PROFUNDA

AKINLANA se aleja de su obra maestra. En el establo de las vacas encontró más linternas. Mira a un compañero y le

indica que encienda el dispositivo. Las luces comienzan a brillar, una linterna se prende y luego se apaga y otra se prende. Estas luces parecen a las estrellas que AKINLANA vio en el cielo. Sus compañeros lo felicitan y se van a sus casas, pero AKINLANA se queda en el establo para ver las luces.

El joven cazador está sentado en el establo jugando con el brazalete de su mejor amigo, pensando en él constantemente. Su recuerdo se rompe cuando escucha rugidos en el horizonte. AKINLANA agarra su linterna e investiga los sonidos. AKINLANA puede ver a una manada pequeña de leones tratando de entrar hasta el ganado, pero las luces en movimiento los aturden y espantan. Un león se acerca con la luz apagada pero se aleja cuando se prende nuevamente. La manada decide dejar la caza de las vacas.

El joven cazador mira cómo los animales se retiran, pero cuando se va el último león, hay un rugido familiar que capta la atención de AKINLANA. Otro león sale de la manada. AKINLANA mira la pata del animal y puede ver una herida familiar. El joven cazador conecta su mirada con la del animal y los dos se sonríen mutuamente. El león regresa con su manada y AKINLANA con su pueblo.

FADE IN

IV. CONCLUSIONES

Para concluir en el presente Proyecto Final de Carrera hemos podido apreciar tanto el proceso artístico como el metodológico a la hora de construir un guion cinematográfico, sin importar que sea un largometraje o un cortometraje. Esta historia explica las tradiciones de la tribu Masái, pues la caza de leones por parte de esta comunidad ya no se realiza. Ahora cambiaron esa tradición por una nueva, la cual es la de defender a los leones. Es muy importante recordar siempre la cultura del pasado para entender como una sociedad, comunidad o asociación fue creada. De igual forma, este cuento está inspirado por la acción de un miembro de la comunidad Masái que construyó el sistema de luces que ahuyenta a los leones del ganado y salva tanto a las personas como a los leones que están en peligro de extinción. Este joven se llama Richard Turere. También se puede decir que las acciones de una persona pueden cambiar las tradiciones de toda una comunidad, lo importante es ser el cambio para que haya un cambio.

De todas las culturas africanas que se pudieron utilizar para este guión de animación, la comunidad Masái fue la que se eligió por la tradición de estos individuos. Recordemos que dicha tradición ha cambiado con el tiempo. Los Masáis son los más utilizados en el mundo cinematográfico por su misma cultura. Este proyecto final de carrera pretende de igual forma explicar las raíces de esta comunidad que se omiten en el mundo de la cinematografía.

Para el siguiente trabajo las materias que ayudaron a su realización fueron Introducción a la imagen, Teoría y práctica de cine, Cine de animación y la electiva de Guion. Todas estas materias ayudaron a que analizáramos las películas más profundamente y que entendiéramos como se estructura un guion y el trabajo que conlleva hacer el mismo. Con este proyecto quisimos lograr reflejar una cultura distinta que es la cultura africana. También hemos aprendido lo importante que es trabajar en equipo, porque estamos en una carrera en donde no importa el área que uno elige, siempre se va a trabajar con alguien más.

V. RECOMENDACIONES

La Universidad Monteávila es una institución que educa a los futuros Comunicadores Sociales de Venezuela. Posee un pensum amplio y fructífero. Por ende, cualquier estudiante proveniente de la UMA será un profesional exitoso. Dicho esto, consideramos que la institución debería tener cursos y charlas de la mención audiovisual con el fin de formar futuros guionistas, ya que en la Universidad no se brindan cursos que preparen a estos estudiantes como futuros guionistas. Por otro lado, consideramos que la Universidad debería comenzar a dar especializaciones y no ser únicamente comunicadores generales.

Con estas recomendaciones se está tratando de que la Universidad amplíe su plan de estudios para poder desarrollar a los interesados en cinematografía. Como se ha mencionada anteriormente, la Universidad nos ha dado las herramientas necesarias para poder crear un guion de animación desde cero.

Para finalizar, queremos mencionar que estamos orgullosos de formar parte de esta institución porque ha permitido nuestro desarrollo no solo académico sino personal y siempre llevaremos el nombre de la Universidad en alto.

VI. ANEXOS

Anexo A. Guerreros de la tribu Masái



Anexo B. Mujeres de la tribu Masái con vestimenta típica



Anexo C. Guerreras de la película La Pantera Negra, representando a la tribu Masái.



Anexo D. Película de Disney El Rey León



Anexo E. Película La vida de Pi



Anexo F. Película Como entrenar a tú dragón



Anexo G. Ted Talk Richard Turere de la tribu Masái



Link cortesía de Tedtalk:

https://www.ted.com/talks/richard_turere_a_peace_treaty_with_the_lions?language=es

VII. REFERENCIAS

Fuentes bibliográficas:

Field, S, (1996), *El manual del guionista*, Plot Ediciones.

Hernández, T, (1993), *Objeto Visual*, Caracas, Venezuela.

Huet, A, (2006), *El guión*, Grupo Planeta.

Mckee, R, (2013), *El guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*, Alba Editorial.

Ramos, J; Marimón, J, (2002), *Diccionario del Guión Audiovisual*, Editorial Océano, S.L., Barcelona, España.

Documentos audiovisuales:

Arnold, B (Productor). (2010). Cómo entrenar a tu dragón [Online]. De: <http://www.anitoonstv.com/pelicula/como-entrenar-a-tu-dragon-1>

Dudok de Wit, M (Productor). (1994). El monje y el pez [Online]. De: <https://youtu.be/K2u96bMm0Os>

Feige, K (Productor). (2018). La pantera negra.

Hahn, D (Productor). (1994). El Rey León [Online]. De: <https://www.pelispedia.tv/pelicula/the-lion-king-el-rey-len/>

Lee, A (Productor). (2012). La vida de Pi.

Ted talk, (2013). Richard Turere: Mi invento que hizo la paz con los leones [Online]. De: https://www.ted.com/talks/richard_turere_a_peace_treaty_with_the_lions?language=es

Páginas web:

Cómo entrenar a tú dragón. (2018, marzo 01). Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film992704.html>

El Rey León. (2018, marzo 01). Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film419029.html>

El monje y el pez. (2018, marzo 01). Recuperado de: <https://www.filmaffinity.com/es/film114424.html>

La Pantera Negra. (2018, marzo 10). Recuperado de:
<http://www.imdb.com/title/tt1825683/>

La Vida de Pi. (2018, marzo 09). Recuperado de: <http://www.imdb.com/title/tt0454876/>

Todo Papás. (2018, marzo 11). Recuperado de: <https://www.todopapas.com/>

Yubero, F. (2018, marzo 10), *Los masáis, el histórico pueblo africano*. Recuperado de:
<https://lanaveva.wordpress.com/2009/05/13/los-masais-el-historico-pueblo-africano/>

Sin autor. (2018, marzo 10), *Maasai (Maa), la lengua de los que no quieren pedir*.
Recuperado de: <https://literafrica.wordpress.com/2014/08/09/maasai-maa-la-lengua-de-los-que-no-quieren-pedir/>