

# Protocolo 10° Interior

## Índice

• Perfil profesional	3
• Objetivos de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica	3
• Nombre del proyecto	4
• Participantes y Asesoras	4
• Problemática	6
• Definición del Diseño	6
• Objetivos Generales	6
• Objetivos Particulares	6
• Delimitación espacial y temporal	6

## Proyecto de investigación y desarrollo

• Diagnóstico	7
• Pronóstico	7
• Estrategias	7
<b>10° Audiovisual</b>	<b>Trimestre: 040</b>
• Situación de la enseñanza del Diseño Gráfico en México	9
• El Reconocimiento	12
• Historia y situación del Área de Medios Audiovisuales	14
• Concurso Interno	17
• Concursos externos	21
• Desarrollo	25
• ¿Cómo hacer historias?	29
• La Poesía	29
• Géneros Dramáticos	31
• Relato Corto	33
• Perfil de la historia	34
• Historias	35
• Seguimiento	42

## Índice

• Perfil profesional	3
• Objetivos de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica	3
• Nombre del proyecto	4
• Participantes y Asesores	4
• Problemática	5
• Definición del Diseño	5
• Objetivos Generales	5
• Objetivos Particulares	6
• Delimitación espacial y temporal	6
• Delimitación conceptual:	
○ Diagnóstico	7
○ Pronóstico	7
○ Estrategias	7
• Situación del Diseño Gráfico	8
• Situación de la enseñanza del Diseño Gráfico en México	9
• El Reconocimiento	12
• Historia y situación del Área de Medios Audiovisuales	14
• Concurso interno	17
• Concursos externos	21
• Desarrollo	25
• ¿Cómo hacer historias?	29
• La Poética	29
• Géneros Dramáticos	31
• Relato Corto	33
• Perfil de la historia	34
• Historias	35
• Seguimiento	42

**Mucho antes de mencionar los puntos del trabajo que a continuación describiremos, es prioritario comentar que este es la continuación de un proyecto de cortometraje de animación; siendo el noveno cortometraje de dicho proyecto.**

Queremos comenzar este reporte de investigación citando los objetivos del Plan de Estudios de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica con el fin de llevar un proceso planificado que llegue a una conclusión congruente con lo que la carrera pretende de sus proyectos.

*“El diseño es una actividad intrínseca a la naturaleza del hombre, en la medida en que es a través del diseño como el hombre transforma la naturaleza y la hace asequible para satisfacer sus necesidades de todo tipo”*

### **Perfil profesional**

El perfil profesional del egresado de la carrera en la UAM Xochimilco se define como el de un diseñador integral, capaz de producir y organizar mensajes de comunicación gráfica, en donde se articulen los elementos teóricos y prácticos del proceso de diseño, que sirvan para la solución de problemas concretos de la realidad, desde una perspectiva crítica de compromiso social con su quehacer profesional.

### **Objetivos de la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica**

La carrera tiene como objetivo el formar profesionales en el manejo del diseño de mensajes gráficos que sean capaces de:

- 1 Comprender y aplicar los elementos teóricos, técnicos y formales del proceso de diseño, que les permitan realizar su quehacer renovararlo constantemente al situar la especificidad del diseño gráfico en la realidad social.
- 2 Producir y organizar mensajes de la comunicación gráfica de cualquier complejidad, aplicando las habilidades y los conocimientos teóricos, técnicos y expresivos del proceso de diseño para la producción y organización de los mensajes de la comunicación gráfica
- 3 Comprender y realizar mensajes de comunicación gráfica en donde se articulen los elementos teóricos y prácticos del proceso del diseño que sirvan para la solución de problemas concretos de la realidad, desde una perspectiva crítica y de compromiso social con su quehacer profesional.

## **Nombre del proyecto:**

**Contribución en la adquisición de reconocimiento para facilitar la comunicación del área de Medios Audiovisuales de la Carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-X con el campo de la enseñanza del Diseño.**

### **Participantes:**

- García Acosta Guillermo
- Huerta Valdepeña Rodrigo
- Jiménez Jiménez Josué
- Mongeotti López Luis Oscar
- Monroy Olascoaga Adrián
- Moreno Araujo Cihstian Arturo
- Robles Fouilloux Damián
- Rodríguez Moreno Ana Laura
- Romero Santibáñez Luis Rodrigo
- Sarmiento Meré Maria del Pilar

### **Asesores de proyecto:**

Jaime Carrasco Zanini

Bruno Fernando de Vecchi Espinoza de los Monteros

### **Asesores y Talleres de apoyo en el desarrollo del proyecto:**

#### **Computación, Modelado 3D y Postproducción:**

- Roberto Antonio Padilla Sobrado
- Armando Andrés Suárez Salazar
- Adriana Saldivar Baldazar

#### **Audio:**

- Hermelinda Hurtado Guzmán

#### **Animación Tradicional:**

- Antonio Gutiérrez Mendoza

#### **Teoría:**

- Alejandro Tapia Mendoza

## **Problemática**

1. Falta de proyectos en el área de medios audiovisuales de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica que cumplan con las características de calidad y coherencia, conforme a lo que debiera ser un proyecto terminal en la UAM X.
2. Desconocimiento en la división de CyAD y en la unidad de lo que se hace en el Área de Medios Audiovisuales
3. Casi nulo reconocimiento del área de Medios Audiovisuales de Diseño de la Comunicación Gráfica en el medio de los concursos de animación.

## **Definición del Diseño**

El diseño gráfico a partir de la concepción del proyecto de animación, debe permitir contribuir a la "adquisición de reconocimiento de la división de CyAD para con el área terminal de Medios Audiovisuales" a través de la realización de un cortometraje de animación respaldado por un protocolo de investigación, que actúe como fundamentación, que cumpla cabalmente con los requisitos de estructura teórica, conceptual y visual para la presentación de una investigación Terminal (tesínica).

## **Objetivos Generales**

1. Diseñar un proyecto de calidad y coherencia (tanto protocolo como cortometraje), que contribuya al reconocimiento del Área de Medios Audiovisuales a través de los fundamentos que la misma área proporciona, inscribiéndolo en el concurso interno de investigación estudiantil (demostrando lo que se puede hacer en medios audiovisuales).
2. Búsqueda de un medio externo a la universidad que respalde la calidad del proyecto ante la división y con el que obtengamos mayor reconocimiento.
3. Intentar hacer más visible al área, primero a nivel divisional, después a nivel concurso para respaldar al anterior y por consiguiente a nivel unidad.

## **Objetivos Particulares**

Como objetivos particulares del primero general tenemos:

- Aprender, comprender y aplicar la enseñanza teórica sobre la animación para realizar un producto de animación.
- Realizar un documento con hilvanación entre los apartados, con el fin de actuar por consecuencias. (Si se hace esto, se da esto, etc.)
- Presentar oportunamente el proyecto para su inscripción en el concurso de investigación estudiantil.
- Mostrar la calidad de un proyecto del Área de Medios Audiovisuales.

Los objetivos particulares del segundo general son:

- Realizar una investigación sobre los diferentes concursos de cine que incluyan la categoría de cortometraje de animación.
- Analizar a algunos de los ganadores más recientes de los concursos que se seleccionen.
- Inscribir oportunamente el producto de animación que se realizará dentro de los concursos seleccionados.

Por último los objetivos particulares del tercero general son:

- Obtener el mayor reconocimiento que merezca el proyecto en el concurso interno para tener un reconocimiento institucionalizado.
- Obtener algún tipo de reconocimiento (llegar a las finales) por parte de los concursos externos para respaldar al primero.

## **Delimitación espacial y temporal del problema.**

Encontramos el problema a tratar en el Área de Medios Audiovisuales (AMA) de la Carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-X, por ello nos ubicaremos espacialmente en esta.

Este proyecto se divide en cuatro etapas: Planeación, Desarrollo, Producción y Distribución, la fecha de inicio es Septiembre del 2004 y se estima concluir la tercera etapa en Junio del 2005, fecha a partir de la cual comenzará la distribución del producto obtenido.

## **Delimitación conceptual del problema.**

### **Diagnóstico.**

Actualmente existe un grado de desconocimiento de las actividades que se realizan dentro del área, sobretodo por parte de las autoridades de CyAD, en términos de producción de animación, esto disminuye la prioridad de nuestro trabajo frente a la universidad, lo cual se traduce en poco apoyo al área de Medios Audiovisuales.

### **Pronóstico.**

Encontramos que este es un problema de comunicación gráfica, mismo que no ha sido completamente resuelto debido a que se requiere de un producto gráfico que demuestre la calidad conceptual y técnica que el AMA puede lograr.

En este caso se trata de realizar una animación que pueda obtener reconocimiento para el AMA de parte de la división de CyAD y frente a un público especializado cuya opinión contribuya a incrementarlo y acentúe su presencia dentro de la Universidad. De esta forma, al producir esta animación se puede contar con un apoyo que facilite la comunicación del AMA con el campo de la enseñanza del Diseño Gráfico, con el resto de la Comunidad Universitaria, e incluso con el campo laboral, y de esta forma obtenga reconocimiento tanto interno como externo.

### **Estrategias.**

1. Nuestra primera estrategia para contribuir al reconocimiento del área de medios audiovisuales de la Carrera del Diseño de la Comunicación Gráfica dentro de la UAM-X, es realizar un producto de animación que tenga coherencia y calidad para cumplir cabalmente con los requisitos de un proyecto terminal dentro de la misma e inscribirlo en el concurso interno de investigación estudiantil.
2. Inscribir dicho producto de animación en 3 concursos (agencias sancionadoras), que cuentan con la categoría de cortometraje de animación y que otorgan un reconocimiento institucionalizado.
3. Promocionar nuestro producto dentro de nuestra comunidad (UAM-X) y posteriormente extender dicha promoción al área metropolitana.
4. \* Crear un itinerario para distribuir las fechas de planeación, desarrollo, producción y distribución, anexo.
5. Redactar y cumplir cabalmente con un reglamento de trabajo; el cual se incluirá como un anexo de este reporte.

Para poder cumplir con los objetivos que se plantean en este proyecto es apropiado conocer la situación por la que el Diseño Gráfico está pasando, ya que aún se encuentra en un proceso de formación e institucionalización, lo cual puede ser un obstáculo para los fines de este proyecto, por ello describiremos algunos de los puntos principales de la situación actual del DG tanto a nivel profesional como a nivel universitario para hacer ver que, lo que se pretende con éste proyecto no es solucionar de golpe la problemática de comunicación entre el AMA y la división de CyAD antes descrita, sino ser una contribución a los avances para la solución del mismo.

### **Situación del Diseño Gráfico**

Para dar cumplimiento a la primera parte de este análisis, en cuanto a la situación del diseño gráfico como profesión, utilizaremos como base el libro "Los Demiurgos del Diseño Gráfico" de Enric Satué, con el fin de tener como referencias sobretudo los aspectos negativos de la profesión y poder actuar en consecuencia de la manera más eficiente y cercana a nuestras posibilidades. Sobre todo utilizamos una parte del texto en la que Satué cita a Abraham Moles que hace referencia a la situación difícil por la que pasan los diseñadores actuales, pero aún más importante la que pasaremos los que aspiramos a serlo.

En primer lugar Moles no otorga el estatus de demiurgo a los diseñadores como un halago, sino como un lamentable estado profesional en el que se tiene en contra a todo, tanto medios y público, como a los mismos colegas de profesión y donde las posibilidades de éxito se ven difícilmente alcanzables. Entendiéndose al diseño como una profesión poco respetable y tomada muy a la ligera, esto quizá por su corta historia y su no muy definida organización y jerarquización.

De esta manera Abraham Moles hace un grito a los diseñadores para desarrollar una "conciencia cívica" que busque reivindicar o más bien ubicar a la profesión del Diseño como una labor seria y comprometida con la sociedad, junto con Moles han existido movimientos paralelos que justifican al diseño por su trascendencia en la última década del S XX, en la cual el auge de la profesión, ha brindado al mundo una nueva cultura visual basada en las teorías formales y metodológicas y no en las teorías meramente artísticas.

De esta manera "en plena vigencia de la cultura de la imagen y gracias al poder de los medios de comunicación", la responsabilidad principal de cada proyecto ante una sociedad, debe otorgársele al diseñador gráfico, el cual debe demostrar su capacidad organizacional "defendiendo un proyecto de calidad en el campo de la comunicación visual, y en consecuencia

*reivindicar la responsabilidad del producto frente a la audiencia, cuidando así siempre que la base de nuestro sistema de trabajo, debe ser el punto de vista de la audiencia”.*

Intentando de esta manera mejorar el nivel de imagen que tiene la cultura, luchando incluso contra los principales difusores del diseño, como son los medios de comunicación masiva. Ante este hecho, se espera un reconocimiento social hacia la labor del diseñador.

Lamentablemente en la actualidad lo importante no es la calidad con que se hacen las cosas, sino la cantidad, esto ha trascendido en el medio del diseño gráfico, provocando que cada vez sea mayor el número de personas no especializadas en la práctica o con estudios teóricos lo suficientemente estructurados, como para la comprensión de lo que se hace y ¿por qué? se hace en la profesión del diseño gráfico; desencadenando una falta de calidad de los productos del diseño, luchando únicamente por obtener las ventas más altas y dejando a un lado la ética profesional.

No obstante de la precaria situación, *“el diseño gráfico es hoy una presencia inevitable”* gracias a la existencia omnipresente de los medios de comunicación y ha contribuido bastante en la eficacia de las nuevas estructuras sociales, e incluso generando algunas. Aunque difícilmente se puede hablar de un crecimiento y estructuración de la profesión debido a la *“inexistencia de una facultad universitaria que se dedique con rigor y eficacia al proyecto de la comunicación gráfica”.*

En tal caso lo poco que se ha hecho por mejorar esta situación ha sido el recorrer caminos como la investigación antropológica, la historia y teoría del diseño, la metodología y la exploración de la informática.

### **Situación de la enseñanza del Diseño Gráfico en México**

Con el fin de demostrar la inexistencia de instituciones universitarias rigurosas en cuanto a la instrucción del Diseño Gráfico en México, utilizaremos como base el artículo *“La Enseñanza de la Arquitectura, El Diseño y El Urbanismo en México...Siete años de evaluación diagnóstica y sus resultados”* publicado por CIEES (Comités Interinstitucionales para la Evaluación de la Educación Superior), ANUIES, SEP, Coordinación Nacional para la Planeación de la Educación Superior y CO NA EVA (Comisión Nacional de Evaluación de la Educación Superior) en el año 2000, hacemos una breve descripción de los problemas principales de la enseñanza de la profesión.

- Para comenzar desde un plano general tenemos que los planes de estudio son dotados por una cierta flexibilidad, lo cual no ha tenido

resultados trascendentales, sino resultados muy modestos, lo cual hace pensar en una reestructuración no sólo de los planes de estudio, sino de una re- conceptualización de la carrera de Diseño Gráfico.

- Los planes de estudio tienen inconsistencia de origen, ya que faltan estudios de factibilidad y los precedentes históricos que curricularmente han determinado los actuales perfiles profesionales; dando como resultado modificaciones o iniciativas de actualización de los planes de estudio que parten de fenómenos circunstanciales y no de experiencias previas.
- Administrativamente, los profesores con alto grado de profesionalización no son establecidos en los puestos de tiempo completo, causando un nivel de enseñanza de mediana calidad. Teniendo una producción de investigación muy escasa y sólo el 3% de los docentes a nivel nacional alcanzan el grado de maestro y doctor, generando un rezago no sólo en la enseñanza, sino en el avance de la disciplina.
- Los escenarios laborales que plantean las universidades no corresponden, necesariamente, a la demanda socio-laboral creciente, ya que están planteados desde el pasado y no están actualizados con relación al crecimiento de requerimientos de servicios.
- Los exámenes de selección no están basados en criterios académicos que vinculen al postulante con su vocación hacia el diseño gráfico.
- El propósito de orientar los cursos al desarrollo de la creatividad del alumno, objetivo que es definido por apreciaciones subjetivas por parte de los docentes, dadas las carencias de herramientas didácticas que definan la orientación y parámetros del aprendizaje.
- La inexistencia de criterios homologables para la evaluación del diseño.
- Laxitud en los grados de exigencia para los trabajos terminales en relación con el nivel de profesionalización que el egresado debe alcanzar al concluir la licenciatura.
- Pocos cursos de actualización docente.
- La adaptación de los temas por cada profesor es una constante institucional y la articulación entre teoría y práctica no guarda congruencia, en lo general, con los postulados didácticos de las materias.
- Un problema recurrente es la falta de equipo de cómputo

actualizado, así como de software acorde con la necesidad de la carrera; es grave considerando que el DCG está estrechamente vinculado al desarrollo tecnológico, el cual tiene un impacto directo en la práctica profesional.

- En el caso de los programas pertenecientes a diseño y comunicación gráfica, su propia evolución los ha llevado a modificar su objeto de estudio. A lo largo del desarrollo de esta disciplina, han surgido denominaciones relacionadas con un ámbito específico de la práctica profesional, como "diseño gráfico publicitario", o bien, enfoques en los que se enfatiza el soporte tecnológico como "diseño gráfico computarizado". Sin embargo, el enfoque con el impacto más trascendental lo representó la propuesta de "diseño de la comunicación gráfica", la cual no sólo modifica el objeto de estudio, sino que obliga a la integración de otros campos disciplinarios al elaborar los métodos y códigos que se requieren para abordar el nuevo objeto disciplinario.

Estos son algunos de los puntos que menciona el artículo respecto a la situación de la enseñanza del diseño, no obstante habría que añadir cuestiones propias del estudiante de la carrera lo que nos llevaría a un análisis socioeconómico cultural muy profundo y el cual no se tocará en este proyecto.

Concluimos entonces diciendo que la situación profesional del diseño gráfico demanda una responsabilización por parte del diseñador para con su profesión y una reivindicación con la sociedad, haciéndola tomar partido del proceso para demostrarle que el diseño es una disciplina que contribuye con el avance de un pueblo y no con su enajenación.

En cuanto a la enseñanza podemos decir que el diseño está en un proceso de asimilación como una disciplina seria y comprometida con la sociedad por lo que la enseñanza busca encaminar a los futuros diseñadores hacia una realización concisa de los proyectos de la profesión, sin embargo la inestabilidad del campo de acción del diseño, así como su naciente y desorganizada estructura traen como consecuencia una formación educativa igualmente carente de una estructura sólida que permita el crecimiento del aprendizaje de la disciplina; aunado a este factor está la situación política – social – económica en la que se encuentra el país afectándola al igual que a casi todos los campos de desarrollo profesional de la sociedad mexicana.

## El reconocimiento

Conociendo entonces las dificultades que tiene el diseño gráfico tanto a nivel profesional como en su enseñanza, retomamos el primer objetivo del trabajo, planteándonos obtener reconocimiento por parte de la universidad y por parte de instituciones externas a esta que bajo sus propios criterios juzgan en cierta forma al diseño, para ello nosotros mismos debemos tener claro que entendemos por reconocimiento, para ello retomamos la teoría de Pierre Bordieu sobre el "Capital", para formarnos una concepción clara de los que queremos obtener.

Resumiendo la teoría Bordiana en nuestras palabras tenemos que; el hombre como un ser social organiza las actividades y relaciones que lo rodean e involucran; y es debido a esta acción que ciertas acciones van formándose como prácticas sociales, o convenciones que se generan por medio de acuerdos entre los individuos de la sociedad; a esto se le llama "habitus", el cual actúa en un sistema de percepción/apreciación de los integrantes de la sociedad e incluso de los miembros de otras sociedades, que como jueces externos a estos habitus pueden ser capaces de posicionar en un nicho social a este grupo.

La forma más común, para juzgar estos actos, utilizada por el hombre es el mismo sistema de percepción/apreciación con un elemento extra que se citará como reconocimiento; estas tres partes basadas en la cantidad y calidad de conocimientos, objetos e ideas que un grupo posee; a esta medida Bordieu le atribuye el nombre de "capital".

El "capital" dependiendo de su carácter puede ser nombrado de muchos modos, como por ejemplo: "capital económico", que es la cantidad y calidad de dinero o posesiones valoradas en términos económicos que un grupo o sociedad posee; "capital cultural", que es la cantidad y calidad de conocimientos, distinciones honoríficas o posesiones con valor cultural que dicho grupo posee, "capital religioso", que es la cantidad y calidad de conocimientos u objetos religiosos que se poseen, etc.

Por la índole de este trabajo, uno de los capitales primordiales es el cultural, debido a que el reconocimiento escolar se da dentro de estos términos; este capital tiene según Bordieu tres estados primordiales:

Estado incorporado; respecto al saber

Estado objetivado; respecto al tener

Estado institucionalizado; respecto al reconocimiento formal por parte de una institución.

Cada uno de estos estados nos lleva a una formalización del capital cultural, en una de sus relaciones por ejemplo nos da la siguiente fórmula:

Capital cultural = estado incorporado + estado institucionalizado + estado objetivado = capital cultural formalizado

Como consecuencia principal, los proyectos anteriores a éste y de la misma Donde no han podido ser reconocidos en su propio campo a falta de éste.

Luego de obtener y acrecentar un conocimiento, éste se pone a prueba frente a algún "juez" (al que llamaremos agencia sancionadora), éste al reconocer su calidad brinda un reconocimiento institucional que puede devenir en la obtención de un objeto, el cual puede ser intercambiable por otro(s) o por un beneficio.

Ahora bien la relación entre dos o más tipos de capital da como resultado lo que Bordieu llama "capital simbólico", que es el grado de representación o valor adquirido al ser legitimado como propio y representativo, esto es, que es reconocido como bueno o malo por otras sociedades o agentes sociales.

Forzosamente ésta derivación de ideas nos lleva a la delimitación del término prestigio el cual es un *Proceso de acumulación de capital simbólico*. Este se puede entender de la siguiente manera:

A más conocimiento obtenido y demostrado, más reconocimiento por una agencia sancionadora, que puede institucionalizarlo (darle valor formal); más obtención de objetos premio, que pueden ser intercambiados por beneficios, que traen consigo un incremento de ganancias de capitales (económicos, sociales, etc.) que al relacionarse forman un capital simbólico que al acrecentarse generan un prestigio reconocido por los demás.

Pero todo este proceso debe accionar en alguna parte, para ello Bordieu nombra el concepto de "campo" que es un espacio social estructurado delimitado por la índole de actividades que se practican, esto es, un lugar específico de acción de un grupo social que tiene habitus comunes.

Sin embargo cada campo se va formando a medida que el capital simbólico se incrementa, éste proceso lleva tiempo, y luego de estar bien establecido, el campo puede volverse autónomo, si cumple a bien las condiciones objetivas y materiales para su existencia, es decir, una historia constituida, así como con la existencia de acciones pedagógicas internas o procesos de institucionalización dentro del campo; para ello son necesarios especialistas de una cierta disciplina o agentes del campo, capaces de sancionar o "juzgar" las acciones que produce tal sociedad.

De esta manera se tiene un campo formalizado capaz de incrementar su capital simbólico formando un prestigio.

Esta cuestión no ha sido bien lograda por los proyectos anteriores a éste, debido a que no hay una formalización del campo y por lo tanto no hay agentes especializados internos capaces de sancionar las acciones que

realiza la sociedad (estudiantes del AMA).

Como consecuencia principal, los proyectos anteriores a éste y de la misma índole no han podido ser reconocidos en su propio campo a falta de éste.

## Historia y Situación del Área de Medios Audiovisuales

Con relación a este reconocimiento que nombra Bordieu, ¿cuál ha sido el contexto en el que los proyectos anteriores a este se han desarrollado y porque no se ha obtenido dicho reconocimiento?

A mediados de los años setenta, surge la UAM como solución a la sobre demanda de estudios de aquella época. Para finales de esa década, se implanta la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica en Xochimilco, dentro de la cual se definieron las áreas de Diseño Editorial, Gráfica Monumental (hoy Ilustración) y Medios Audiovisuales, por iniciativa de algunos docentes capacitados en cine y comunicación.

En el inicio del área, la preocupación se debía a la falta de profesionalización de la animación en México por la carencia de infraestructura. Ésta situación, como ya se describió con anterioridad, no ha cambiado mucho. La Escuela de Artes del INBA y un taller independiente de Coyoacán dieron apoyo técnico para que se iniciara el área, y la UAM Xochimilco se convirtió en pionera en impartir animación. Intentando formar un campo auto sustentable con miras a institucionalizarse.

Cuando surge el área se impartía animación tradicional, a la par se comenzó a enseñar al alumno a crear historias y diaporamas.

Era un momento de un gran auge presupuestal en la universidad, por lo que al contar con el equipo y un gran entusiasmo por parte de los alumnos y docentes, se planteó la posibilidad de trabajar en un proyecto mucho más ambicioso que la elaboración de pequeños ejercicios; buscando incrementar lo que Bordieu llama capital cultural y capital económico para obtener un capital simbólico que conllevara al prestigio. Por tal motivo se trabajó por un par de años en un cortometraje de nombre "Vámonos Recio", con personajes de la historia homónima al héroe "Torbellino" del guión de Jorge Orlando Ortiz, quien participó en el guión del corto.

En 1983 dentro del festival de la Habana, Cuba, el cortometraje es galardonado con mención honorífica, otorgándole prestigio a la institución y al área. Gracias a este acontecimiento, hubo un aumento en el presupuesto y se creó otro corto: "A toda costa". Ambos cortos tocaron temas sociales de su momento. Como resultado, el AMA podía entonces comenzar a producir proyectos de animación que tuvieran la ambición de acrecentar el

prestigio del área y brindarle mayores beneficios para formar diseñadores especializados en la rama de la animación, capaces de aportar productos de calidad para la estructuración y validación de la profesión del diseño gráfico

Sin embargo, la crisis llegó a la universidad, y por consiguiente la falta de presupuesto. Esto provocó que no siguiera avanzando debidamente el área. La falta de apoyo a proyectos del área, de cierta forma, obligó a dos alumnas con una propuesta interesante a buscar apoyo en la CONAFE, logrando realizar dos cortos: "El dueño del pozo" y "El conejo que quería visitar la luna". Este último obtuvo mención honorífica en el Primer Encuentro Nacional de Video en México 1990.

Para 1988, debido al cambio tecnológico que se dio globalmente, un nuevo grupo de profesores se vio en la necesidad de un replanteamiento del área. La computadora cambió la manera de trabajar la animación, pues ya no se necesitaban tantos recursos humanos como antes, y los costos eran relativamente más bajos. A pesar de esto, la producción de la animación fue nula los años siguientes. Con bajo presupuesto era imposible actualizar el equipo y las computadoras que se tenían se volvieron obsoletas.

Remando a contra corriente, en una búsqueda de cumplir con los objetivos de la carrera y con la convicción de incrementar el prestigio del AMA, se crea el proyecto "La historia de las Geometrías" con el empleo de programas de cómputo, éste tuvo la participación de varias generaciones, pero desafortunadamente no pudo ser concluido. Aún así, los egresados del área estaban capacitados en la animación tanto en la teoría como en la parte técnica, resultando un buen perfil que los egresados poseen para el ámbito laboral.

Bajo la dirección del Arquitecto Emilio Pradilla Cobos de la División de Ciencias y Artes Para el Diseño, la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica se vio afectada drásticamente en el presupuesto. Varios docentes decidieron tomar su año sabático para la investigación y el avance tecnológico se presentó vertiginoso, todo esto daba como resultado que proyectos de animación se vieran más lejanos.

Desde hace unos cinco años, gracias a que los profesores del área tienen experiencia tanto docente como laboral, se está dando un auge en la animación dentro del área, para cubrir de alguna forma el boom que se está dando en el mercado y buscar dar mayor reconocimiento a la universidad y al área, con alumnos capacitados y con bases para entrar al área laboral, y con el fin último de formalizar la profesión.

Esto último muestra que la UAM Xochimilco ya tiene experiencia en cuanto a la animación y se ha comprobado que el egresado es capaz de resolver problemas y crear estrategias necesarias y adecuadas para el campo o

medio en el que se desarrolle.

Recientemente, en el trimestre 01I, egresó la primera generación que concluyó un corto de animación, de aproximadamente dos minutos, completamente realizado con un programa de animación tridimensional (3D). El nombre de la animación es "ID". Siendo un producto de calidad regular tanto a nivel de trama, como a nivel técnico, con un objetivo muy ambicioso de dar prestigio al AMA, no lográndolo finalmente al no incrementar sus capitales.

Una segunda generación egresada en el trimestre 01P logró una animación de aproximadamente cuatro minutos, también en 3D, la cual fue titulada "Gira luna". Cuyas deficiencias no le permitieron contender en ningún concurso y por lo tanto no cumplir con sus propios objetivos.

En el trimestre siguiente, se produjo una animación realizada con la misma técnica. El cortometraje se tituló "Diferente". Esta producción ha sido una de las mejor realizadas dentro de la Universidad por su tema y su realización con calidad. Obteniendo un reconocimiento en el concurso de la Feria de Texcoco de no mucho renombre, pero que la división aceptó con alegría.

"Batalla sin sentido" se titula el cuarto cortometraje animado realizado en el Área Audiovisual. En él podemos apreciar un tablero de ajedrez donde los personajes (las diferentes piezas del juego) llevan a cabo una batalla sin propósito bajo órdenes de su respectivo rey.

La quinta animación en 3D realizada en el AMA se titula "Ojos en la Oscuridad"; esta animación pensada en un contexto social de los atentados terroristas a EUA del 2001 y su relación con una futura guerra, sin terminar de lograr el cumplimiento de sus objetivos.

El sexto corto se llama "En ayunas" y sin incluir demasiado una problemática social sino con un fin más comercial narra un chiste con un final un tanto predecible, sin embargo para este proyecto se realizó un análisis muy interesante sobre el medio de las agencias profesionales de animación, llegando a conclusiones como:

- El nivel técnico que se requiere profesionalmente es elevado y en la actualidad se le da prioridad a ello en lugar de a la trama.
- La narrativa actual no está totalmente estructurada y una historia de mediana calidad sobresale del resto.
- El campo de la animación al igual que el del diseño gráfico no están formalizados aún y por lo tanto no cuenta con un reconocimiento institucionalizado, ni en muchos casos el del público.

Por último, se está llevando a cabo una animación titulada "El quinto Sol", el

cual no ha podido ser finalizado por las grandes exigencias del corto, y por deficiencias técnicas que ha tenido el equipo.

Ahora bien todas las generaciones han logrado demostrar su interés y capacidad para persuadir a las autoridades a un aumento presupuestal del área (incrementar el capital económico del área), y conseguir así mayor infraestructura para que demás alumnos puedan seguir no solo en este tipo de proyectos, sino también en los de su interés (buscando acrecentar el capital cultural y por consecuencia, formalizar el capital simbólico). Estas generaciones han conseguido una animación con calidad para mostrar como Demo en el medio laboral y así poder incursionar en él como profesionales y otorgar mayor prestigio a la universidad y al Área de Medios Audiovisuales.

Como conclusión podemos decir que en relación con el texto de Satué vemos que el problema del diseño gráfico difícilmente podrá ser resuelto si no hay una reestructuración de la manera de atacar los proyectos desde niveles universitarios hasta niveles profesionales, así existe una disparidad entre la primera etapa del AMA, en la que los proyectos eran más consistentes y la etapa actual.

En relación con el artículo de la Enseñanza del Diseño, la situación por la que ha pasado el AMA es una constante que en ocasiones ha mejorado un poco, pero que sigue recayendo en los mismos errores por la flexibilidad del programa de la carrera, que no establece criterios homologables para la realización y/o evaluación de los proyectos terminales. Así como la escasez de recursos técnicos para facilitar dichos trabajos.

## Concurso Interno

En consecuencia notamos que para contribuir a la mejora del AMA, un reconocimiento institucional por parte de la universidad misma sería un facilitador de apoyos por parte de la División de Ciencias y Artes para el Diseño, donde se estimaría que existen proyectos terminales de calidad, con coherencia, estructura y fundamentación y no meramente artísticos y "bonitos".

Lamentablemente ningún proyecto de la carrera ha sido inscrito en el concurso de investigación estudiantil hasta la fecha; así que nos dimos a la tarea de investigar un poco el porque no. Para ello, entrevistamos tanto al coordinador de la carrera de DCG Gerardo Kloss del Castillo como a algunos ex integrantes de equipos de animación de generaciones anteriores que realizaron el mismo proyecto de cortometraje que abordamos nosotros.

En resumen el DCG Gerardo Kloss nos comento que ningún proyecto se ha inscrito según su juicio en principio porque el tipo de investigación de DCG no tiene nada que ver con el de Sociales o Biológicas, por lo que el estudiante de DG no se siente capaz de lograr una buena investigación, tiene miedo a la crítica o simplemente no le interesa, además que a nivel de la carrera esta tiene un plan de estudios que nadie comprende en su totalidad y por lo tanto falta aterrizar la metodología práctica lo que lleva a que el resultado de un proyecto no corresponde al principio del mismo.

Existen a parte problemas inherentes de la carrera en general en casi todas las escuelas de DG del país (como ya se comentó en el apartado de la situación de la enseñanza de DG en México).

Pero comentó también que siempre que un proyecto de la carrera se ha inscrito en algún concurso, por lo general le va muy bien, y al parecer en muchas ocasiones no se trata de que el producto sea malo, sino que hay una inconsistencia en la decisión de los estudiantes sobre si es bueno o malo, de esta manera y para finalizar nos recomendó tres puntos principales para obtener un producto de calidad:

1. Tener buena presentación gráfica
2. Contar con un documento coherente
3. Ser defendible y sustentable

Ahora bien, siendo éste proyecto un seguimiento de los antiguos proyectos realizados en el área de medios audiovisuales, y con el conocimiento de que no partíamos de cero, era pertinente conocer las causas del porque la mayor parte de los proyectos anteriores no habían concluido completamente con su propósito final.

Para ello, se trato de contactar a la mayor cantidad de integrantes posibles de cada proyecto, obteniendo respuesta por lo menos de uno por cada proyecto, exceptuando al corto de batalla sin sentido del que no se ha podido contactar a ningún integrante del proyecto hasta ahora. A los que se les realizaron las siguientes preguntas por las siguientes razones:

- 1¿Cuál fue su participación en el proyecto? Para saber que peso tenía su comentario.
- 2¿Cual fue el objetivo de su proyecto? Para saber que tan claro lo tenían.
- 3¿Cuales fueron las dificultades que se presentaron durante la realización del proyecto?
- 4¿Hicieron participar su animación en algún concurso? Ya que en teoría era el medio del proyecto.
- 5¿Si, si que lograron y si no cual fue la razón?
- 6¿Plantean hacerlo después? Para ver la perspectiva hacia futuro.
- 7¿Se logro el objetivo del proyecto? Su opinión respecto a el.

8 ¿Como les ha ayudado el proyecto individualmente? Para conocer los beneficios.

De las cuestiones anteriores se obtuvieron las siguientes conclusiones:

Por la misma organización del área y por la falta de organización dentro de los equipos la mayor parte de integrantes tuvieron que hacer de todo un poco, habiendo casos en los que se dividieron el trabajo para agilizar las cosas, sin embargo al final tuvieron que participar en todo.

En resumen todos los entrevistados coinciden en que el objetivo de su proyecto era contribuir –aunque algunos lo proponían más como aseveración que como proposición– a aumentar el prestigio del área de medios audiovisuales y por ende de los alumnos de la misma, sin embargo no se determinó bien ¿ante quién?, ya que algunos abogaban hacia el campo laboral y otros al campo educacional y proyectos más recientes hacia la división de CYAD. El medio para llegar a este fin es en todos los casos la realización de una animación tridimensional que se inscribiera en un concurso.

Para la mayoría de los entrevistados, las dificultades principales para realizar el proyecto fueron básicamente tres:

- Desorganización interna del equipo.- por tener un gran número de participantes, la organización y los acuerdos se tornaron difíciles, problemas de puntos de opinión o personales y falta de disposición; Pues en algunos casos los equipos se desintegraron hasta quedar muy pocos elementos.
- Falta de equipo.- La falta de equipo en el área para uso del proyecto y de los alumnos que en algunos casos no contaban con las condiciones óptimas en sus equipos, o con los programas necesarios.
- Falta de conocimientos.- Desconocimiento o conocimiento básico de los programas que se utilizaron para realizar las animaciones.

Sólo una animación de todas las realizadas se ha inscrito a concurso como ya se mencionó con anterioridad, ésta fue Diferente, la cual obtuvo mención en el festival de animación de la Feria de Texcoco, el cual dentro de los parámetros Bordianos no está posicionado como una institución sancionadora con alto capital simbólico, ya que es un festival que busca más la calidad estética que el contenido, aunque más que por seguimiento del proyecto fue por iniciativa personal de un integrante ya que el resto del equipo no se entero sino hasta después.

La razón por la que las demás animaciones no se inscribieron a concurso tuvo mucho que ver con las dificultades que existieron para la realización de cada proyecto. Pues las animaciones no se finalizaron del todo; en voz de los propios alumnos faltan escenas, o hay huecos en las historias, la calidad no les pareció tan buena al final, y hay detalles que falta afinar.

La mayor parte de los equipos creen que es difícil que actualmente se pueda inscribir su animación a concurso pues cada uno de los integrantes de los equipos por ahora tiene intereses diferentes, y no cree tener tiempo para terminar con los detalles de las animaciones. Sólo la última generación (En ayunas) cree posible hacerlo participar dentro de poco tiempo.

Muchos coinciden en que aunque no se concluyó enteramente con el proyecto (someterlo a concurso), los resultados no son desfavorables y que cada proyecto es un grano de arena y que el objetivo se va logrando poco a poco.

El beneficio que creen que obtuvieron del proyecto fue el conocimiento adquirido, algunos han utilizado la animación como parte de su portafolio, algunos realizan proyectos similares actualmente o relacionados con el campo audiovisual.

En conclusión de ambos puntos de vista, tanto del coordinador como de los ex alumnos, tenemos que la falta de decisión es la que ha llevado a los proyectos a no cumplir con sus objetivos y por lo tanto no lograr incrementar sus capitales y no alcanzar el estado de capital objetivado y el reconocimiento de los trabajos realizados en el área; a su vez que no existe una especialización en la escuela para poder evaluar las animaciones como tales, sino en tal caso los protocolos, como material de investigación, y aún así no son inscritos a concurso.

Como consecuencia decidimos darnos a la tarea de buscar al igual que los anteriores agencias sancionadoras externas que puedan acreditar institucionalmente a las animaciones como tales; y retomando los análisis de concursos de los proyectos anteriores, identificamos los que demostraban el perfil que buscábamos para participar.

## Concursos Externos

El perfil de concurso que buscamos tiene que ver con su trascendencia, su reconocimiento y valía además de las facilidades que se tienen para participar en ellos, así se seleccionaron tres concursos de los cuales se intentó una recopilación de datos de los ganadores de tales concursos o festivales.

Siguiendo los conceptos y objetivos que nos hemos planteado para que este proyecto llegue a un buen resultado y tenga coherencia con los objetivos de la carrera, así como con la metodología Bordiana y la situación del Diseño, analizamos algunos concursos que podrían ayudar a la apertura del campo de medios audiovisuales de la UAM-X.

Así y a sabiendas de que en proyectos anteriores se han fijado ciertos concursos que no salen de un círculo determinado. Por esto hemos decidido incursionar en "nuevos" concursos que den apertura a las temáticas y oportunidades de competencia.

Para esto también nos hemos planteado elegir concursos con una cierta diversidad geográfica, es decir, un concurso de la zona metropolitana, uno de la República Mexicana y otro internacional. Sin embargo esto no excluye que en los tres concursos haya competencia internacional. Con el fin de posicionarnos en el campo de los concursos de animación con una presencia importante.

### Expresión en Corto

Para el concurso de la zona metropolitana hemos elegido "Expresión en Corto" ya que nos percatamos de que existe una apertura en la realización de las animaciones, pues se sanciona de una manera equitativa en todos los aspectos que la engloban, ya sea desde la técnica, pasando por la temática, hasta llegar a la forma del relato. De este concurso además sabemos que el jurado es cambiado constantemente por lo que sus tendencias suelen ser diferentes en cada una de las ediciones del concurso, por lo que aventurarnos a decir que nuestro proyecto no tiene posibilidades ante el jurado que exista en el momento de su incursión en el concurso no es válido. Estas cuestiones hacen que este concurso tenga valor dentro de la propuesta de Bordieu, con un capital simbólico formado a partir de la relación del capital económico y una especie de capital comercial, que si bien no es de valor netamente cultural en cuanto a la animación, tiene reconocimiento por parte de los medios de comunicación más populares en el D.F.

## **Festival Internacional de Cine de Morelia**

Este festival fue elegido en el área de concurso dentro de la República Mexicana. Lo que podemos destacar de él es su, hasta cierto punto, reciente aparición como concurso, ya que hasta el momento solo se han realizado dos jornadas, aunque no por esto ha llegado a ser un concurso de menor relevancia que otros, luego de ser reconocido por otros festivales de gran índole como lo es el Festival Internacional de Cannes. Este concurso inicialmente no tenía un criterio de diferencia entre un cortometraje y una animación corta por lo que en su primera edición todos entraron a concurso como una sola categoría. En su segunda edición aparecieron las categorías como individuales por lo que se logra un punto de vista más crítico al calificar a los cortometrajes y a las animaciones como tales. En este concurso también encontramos un jurado susceptible a una heterogeneidad por lo que no podemos causarnos un prejuicio a cerca de su manera de calificar (sancionar) a las animaciones; pero de este jurado podemos destacar la aparición de personajes importantes tanto en el mundo de la farándula como en el mundo de la dirección cinematográfica.

Por último debemos mencionar la poca aparición de productos mexicanos (en especial universitario) que existe en este concurso, por lo que creemos de vital importancia tener un acto de presencia con una buena animación.

Con relación al prestigio que Bordieu toca, este festival a pesar de tener poco tiempo, cuenta con relaciones dentro del campo de la producción cinematográfica (en casi todos sus niveles) con las agencias sancionadoras con mayor capital simbólico y prestigio acumulados en el medio, es por tanto una plataforma importante para la acumulación de capitales en caso de obtener un reconocimiento o mención institucionalizada.

## **Festival de Huesca**

Finalmente encontramos un concurso internacional en el cual consideramos prudente contender. Este festival es realizado en España, pero lo interesante de él es que consiste en dos etapas. La primera es una etapa de concurso a nivel iberoamericano, en la cual como su nombre lo dice, solo son aceptados proyectos de Ibero América, la segunda etapa es la etapa internacional en la que participan tanto los ganadores de la etapa iberoamericana, como las animaciones de todo el mundo.

Otra gran ventaja que le vemos a este concurso es su gran cantidad de premios en los cuales es recompensado un corto o animación por las distintas facetas que lo conforman, finalmente así obtener un reconocimiento es más probable que en cualquier otro concurso de esta índole. Sin embargo no por esto su capital simbólico es despreciable, inclusive podríamos estar hablando de uno de los mejores concursos de

Europa en cuanto a cortos y animaciones se refiere.

El jurado es un jurado de vastos conocimientos en sus áreas gráficas por lo que cualquier juicio emitido por ellos es realmente un juicio confiable.

En el caso de este festival, es quizás el más establecido y con un capital simbólico dentro del campo de la animación muy grande y por lo tanto es reconocido y respetado, por lo que cualquier reconocimiento que venga de su parte sería un gran aditivo a la causa del proyecto, posicionándolo a nivel del campo de la animación en un lugar digno de tomarse en cuenta y en consecuencia con un gran reconocimiento por parte de la universidad y por lo tanto del área.

A continuación se mencionan algunos de los ganadores de origen mexicano que han obtenido reconocimiento dentro de estos tres concursos ya mencionados, con el fin de contextualizar nuestro proyecto dentro del campo de la animación mexicana.

Titulo: LA FIESTA AJENA (Cortometraje)

Director: Andrea Eduardina Casar

País: México

Edición: 32

Centro de Capacitación Cinematográfica

Titulo: LA HISTORIA DE TODOS (Animación en plastilina, hecha por niños mixtecos, tlapanecos, triquis, nahuas y mestizos. Los niños cuentan su historia desde que migran

con sus familias para

trabajar en el cultivo del jitomate, su vida en los albergues. Hablan de sus

pueblos y de los motivos

que les obligan a irse, de sus miedos y anhelos... )

Director: Blanca Aguirre

País: México

Edición: 32

Alejandra Guevara y Blanca Aguirre con la colaboración de

CEDETEC-SEP/CONACULTA-ALAS Y RAICES A LOS NIÑOS/  
EDUCACIÓN POR EL ARTE

Titulo: LA LUNA DE ANTONIO (Cortometraje)

Director: Diana Cardozo

País: México

Edición: 32

Centro de Capacitación Cinematográfica

**Título:** TROMBA D'ORO (Cortometraje)

**Director:** Patricio Serna

**País:** México

**Edición:** 32

**Pakidermo films**

**Título:** UN VIAJE (Cortometraje)

**Director:** Gabriela Monroy

**País:** México

**Edición:** 32

**Premio:** PREMIO CASA DE AMÉRICA, PREMIO "FRANCISCO GARCÍA DE PASO"

**Centro de Capacitación Cinematográfica**

De esta lista es muy importante comentar que la trascendencia de los ganadores radica en que son proyectos realizados por escuelas especializadas en estudios cinematográficos, en los que se destacan temas relacionados con la situación contextual de la sociedad en el momento de su realización, además de darle prioridad a cuestiones propias de México, su país de origen, sin dejar de ser universales e inherentes al carácter humano.

Así hay que decir que estos trabajos, ganaron su respectivo reconocimiento en base sobretodo a la calidad de su trama y de su narrativa y no tanto por su calidad técnica, siendo un llamado de atención al campo entero del diseño a pensar en la mejor solución a los problemas y no sólo para salir del paso.

Al notar esto, como equipo decidimos tomar esta ruta, en la que el peso y la calidad del discurso visual (cortometraje de animación) debían de radicar principalmente en la narrativa, siendo esta apoyada por el mejor trabajo técnico que se pueda realizar, con tal de asimilar el ejemplo puesto por los ganadores mexicanos antes citados y desarrollar el producto de una manera similar, más no imitativa, para poder desarrollar al diseño por el camino que Satué ha marcado y poder atacar algunos de los problemas expuestos en el artículo de los CIEES y formalizar al diseño dentro del campo de la animación.

## Desarrollo

Para comenzar a actuar en consecuencia de lo antes analizado y de la línea de acción que seguiremos basados en la calidad narrativa, volvimos primero a los objetivos de la carrera en los que se destaca que todo proyecto debe tener un enfoque social y hacer participe a la gente de la sociedad. De esta manera y para tener una base más fuerte y un punto de ataque crítico que sea de interés, no sólo para los participantes del proyecto y no tener como público único y exclusivo a un jurado de por sí muy variante y heterogéneo, nos dimos a la tarea de hacer una especie de encuesta a un público general, importante para que el proyecto tuviese un valor agregado de contribuir a la solución de alguna problemática, o en su defecto para hacer mella en los intereses más comunes de la sociedad.

Y es que la industria comercial cinematográfica, no pone atención a las problemáticas más comunes y cotidianas con las que la gente lucha, dándole así espacio a la expresión de una sociedad a la que sólo se le utiliza como compradores de productos y no como personas, por ello categorizamos al público a ser encuestado únicamente de ser personas de nivel socioeconómico medio, para tener una cierta homogeneidad de preferencias, además de ser el más numeroso y el observador más frecuente de este tipo de productos.

Para ello se plantearon dos sencillas preguntas que se hicieron de manera oral, tratando de no hacerlas parecer una encuesta, con el fin de obtener los resultados más sinceros de cada una de las personas. Las dos preguntas fueron:

¿Qué temas le gusta ver en el cine o TV, o leer en revistas, cuentos y/o periódicos?

Y

¿Cuáles son sus problemas o preocupaciones personales?

Estas preguntas se le hicieron como se dice líneas arriba a un público general de clase media en cualquier parte de la ciudad y se obtuvieron los siguientes resultados, en los cuales se citan los diez temas más recurrentes así como los diez problemas más mencionados.

De 400 personas encuestadas los resultados fueron los siguientes:  
(debido a las respuestas dispares del público se categorizaron sus respuestas en temas generales)

12. Humor negro
13. Amistad
14. Discapacidad
15. Enfermedades degenerativas
16. Humor
17. Alimentación

Temas	#personas	Problemas	#personas
Humor	150	no saber quien soy	
94			
Suspense	140	no he podido realizar	
Esperanza	50	mis sueños	
83			
Humor negro	22	estoy solo(a)	
60			
Drama	10	enfermedades de padres	
40			
Intriga política	5	y abuelos	
Amor	4	la educación de mis hijos	
36			
Sexo	3	mi economía	
25			
Autoestima	3	una violación	
5			
Acción	3	alguna discapacidad	
5			
3		drogas	
3		alcoholismo	

Mucho antes de tener toda la información y los conocimientos sobre el capital simbólico y lo que significa, el equipo había propuesto una serie de temas que por interés personal, pensamos que tendrían trascendencia; dicho listado de temas sin orden alguno, es el siguiente:

1. Soledad
2. Perdida de identidad
3. Genética
4. Violencia intrafamiliar
5. Contaminación
6. Suspense
7. Nacionalismo
8. Muerte
9. Discriminación
10. Recursos no renovables
11. Libertad de expresión
12. Humor negro
13. Amistad
14. Discapacidad
15. Enfermedades degenerativas
16. Humor
17. Alimentación

Luego de establecer ciertos criterios personales como fueron: la capacidad de trascendencia de un tema, originalidad, su contextualidad a un nivel más generalizado que la Ciudad de México, esto es un tema que sea recurrente y reconocible en diferentes países o inherente al carácter del ser humano, así como los diferentes enfoques para atacar cierto tema y su posible representación visual.

De esta manera, la lista de temas propuestos se simplificó hasta quedar de la siguiente manera:

1. Pérdida de identidad
2. Violencia intrafamiliar
3. Enfermedades degenerativas
4. Humor
5. Humor negro en la mala calidad educativa
6. Sueños incumplidos
7. Suspenso

Tiempo después contando con una encuesta pública, con resultados con alto valor objetivo, nos dimos cuenta que algunos de los temas que propusimos tiempo antes de todo este análisis eran recurrentes en los resultados de la encuesta, por lo que tomamos nuestra opinión en cuenta y unificamos nuestra lista con la de la encuesta pública.

Así al contrastar ambas listas, la de nuestro interés y la de un interés más o menos público (debido a que la muestra de personas entrevistadas es meramente representativa). Se tomaron los cinco temas principales de la lista pública y se revisó si dentro de la lista del equipo se encontraba alguno situado, si ese era el caso, se cancelaban de la lista de equipo, de esta forma tres temas fueron recurrentes en ambas listas:

- 1 Humor
- 2 Suspenso
- 3 Esperanza
- 4 Humor negro
- 5 Drama

Ya seleccionados estos cinco temas obtenidos de una encuesta pública y con la cual el equipo tenía parecido se analizaron los resultados de las problemáticas de la gente, en donde había ciertos acuerdos, gracias a los cuales se pudieron unificar con 2 o más temas tanto de la lista pública como de la propia del equipo; facilitándonos la tarea de selección, siendo mezclados estos puntos por los miembros del equipo tomando en cuenta tanto los criterios de la capacidad de trascendencia de un tema, originalidad, su contextualidad a un nivel más generalizado que la Ciudad de México, esto es un tema que sea recurrente y reconocible en diferentes países o inherente al carácter del ser humano, así como los diferentes enfoques para atacar cierto tema y su posible representación visual como el

interés personal de expresión del equipo y por último pero no de menor importancia la poca difusión de la temática en el cine comercial; quedando de la siguiente manera:

- \*El suspenso y la falta o pérdida de identidad
- \*El drama en la violencia intrafamiliar y la discapacidad
- \*El humor y la esperanza en los sueños incumplidos
- \*El humor negro en las enfermedades degenerativas y el mal nivel educativo

Como una conclusión podemos deducir lo siguiente:

Si Pierre Bourdieu dice que la relación de capitales, no importando de que clase sean, da como resultado un capital simbólico que lleva al prestigio, actuaremos de modo en que un incremento de capital cultural del equipo, de la teoría adquirida, y el incremento de capital sociológico en cuanto a conocimiento de las problemáticas y formas de percibir de la sociedad, se relacionen con el fin de ameritar una formación de cierto capital simbólico.

Con relación a la situación del diseño descrita por Satué citando a Moles, actuaremos tomando a consideración las necesidades reales de la sociedad, traduciéndolas a una representación audiovisual con el fin de contribuir a la solución de dichas necesidades, demostrando que un diseñador existe para ayudar a la sociedad y no para destruirla.

Por último atacaremos ciertas problemáticas de la enseñanza del diseño al menos en la UAM X, intentando llevar un proceso racional y congruente con sus objetivos, con miras a comprender un proyecto de características similares a los de la vida profesional y buscar y encontrar las mejores soluciones para su culminación.

Por lo tanto y con la firme convicción de que todos los temas eran importantes, ricos en contenido y forma, de alta capacidad comunicativa y tomando en cuenta la cantidad de integrantes del equipo, se decidió tratar los cinco temas por separado.

Entonces se escribirían cinco historias distintas por los diferentes integrantes del equipo, según su perspectiva.

#### 1. Mito (Trama)

Es la historia en sí, donde se narra una serie de acontecimientos

## ¿Como hacer historias?

Pero antes de escribir y para seguir con los objetivos de la carrera, así como con los principios de la enseñanza del diseño, se debe conocer el ¿Cómo? Antes de hacer cualquier cosa, se debían conocer los principios del Drama y de cómo escribir una historia. Para ello retomamos tanto las clases y asesorías sobre los géneros dramáticos del Mto. Jaime Carrasco Zanini, asesor de este proyecto, como los textos de "La Poética" de Aristóteles", revisados con el Mto. Alejandro Tapia, otro asesor del proyecto de donde pudimos simplificar los siguientes conceptos.

### La Poética

Dentro de La Poética de Aristóteles, hacia el S. IV A.C. se mencionan las características de las Artes Miméticas, con diferentes aspectos formándolas, los cuales son:

- 1 Medios
- 2 Objetos
- 3 Métodos
- 4 Función

Los cuales se pueden explicar de la siguiente manera.

#### **Medios**

Esta es la estructura formal que cobra un relato, y puede ser en forma de ritmo, canto o verso; para los cuales se establece un lenguaje o estilo propio, el cual se descompone en "lexis" o expresión verbal y en una composición del canto o montaje.

#### **Objetos**

Este es el aspecto con más relevancia para este proyecto, ya que conlleva una estructuración formal de las partes trascendentales del relato.

Dentro de la concepción de Aristóteles, el aspecto objetual de las Artes Miméticas hace referencia al hombre en acción – modo dramático, esto es, el modo de actuar del hombre bajo diferentes circunstancias.

Este modo de actuar está circunscrito en acciones que representan las insuficiencias del hombre dividiéndose de la siguiente manera:

##### 1. Mytos (Trama)

Es la historia en sí, donde se narra una serie de acontecimientos

relacionados que llegan a una conclusión. Esta a su vez se divide en tres partes:

- Peripetia.- cambio de fortuna (suerte) del personaje principal, la cual puede tener dos caracteres uno negativo y uno positivo.
- Anagnósis.- el cual es el reconocimiento de situaciones ya sea pro peripetia, a través de objetos o por azar.  
\*cuando ocurren la peripetia y la anagnósis al mismo tiempo, desencadenan un relato de mayor interés.
- Pathos.- ocurre una catástrofe irremediable, ya sea intencional, accidental, evitada conscientemente o evitada después de que hay un reconocimiento.

## 2. Ethos (Carácter)

Es la forma de actuar de los personajes, y su identificación con el espectador, este comportamiento puede ser: bueno, apropiado, semejante a nosotros o coherente

## 3. Dianoia (Juicios)

Las reacciones y conclusiones con base en un pensamiento ético que apela a nuestro juicio, ya sea por medio de pruebas o refutaciones o por emociones o "pathos".

## 4. Oasis (Espectáculo visual)

Es la forma visual de representar cada uno de los componentes del relato.

## **Métodos**

Son el modo dramático de representación de emociones desempeñado por personas, es decir, su manera de actuar en sentido artístico.

## **Función**

La purificación a través del miedo y la piedad con el fin de suscitar las emociones del público. Dejarles una enseñanza o aprendizaje o denunciar un tema de interés general.

Ahora bien teníamos la teoría de la estructura de un relato así como de sus partes principales, entonces procedimos a la revisión de los géneros dramáticos para tener entonces un marco referencial del tipo de historias que se podían hacer.

## Géneros Dramáticos

Tomando en cuenta las asesorías del Mto. Jaime Carrasco, formamos una síntesis de los géneros dramáticos, sus partes principales, su diferenciación y su función.

Desde el punto de concepción clásico del drama, el género depende de los mecanismos que usa el autor dramático para apelar al espectador.

También desde este punto son cinco los géneros dramáticos los existentes:

- Melodrama
- Farsa
- Tragedia
- Comedia
- Tragicomedia

A continuación se describen brevemente cada uno de los géneros con miras de razonar cual es el más conveniente para las historias que se deben realizar.

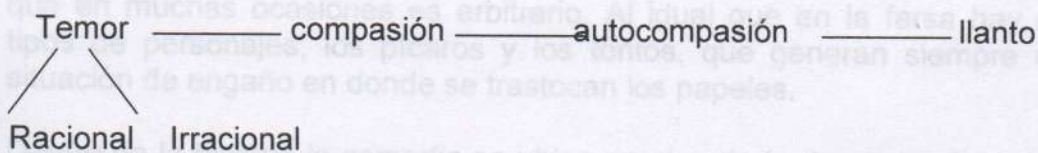
### **Melodrama**

El melodrama se compone básicamente por dos personajes principales que llevan a la trama por un camino más o menos recto, son el héroe y el villano, este último funciona como motor de la historia y actúa con maldad.

Este género tiene sus raíces en la Revolución Industrial, guiado principalmente por la corriente positivista surgida en el seno de la recientemente erigida clase media que queriendo diferenciarse del "populacho" y no adoptando las costumbres de los ricos, que contradecían los postulados positivistas, forman al melodrama que tiene como espectador prototípico a todos los individuos.

Este género se mueve con base a la compasión que el público desarrolle hacia el héroe, el cual sufre las peripecias de la trama; esta compasión es en realidad la autocompasión que el público siente por sí mismo al pensarse en una situación parecida a la de la trama.

De esta manera el mecanismo de acción del melodrama se puede resumir de la siguiente manera:



## **Farsa**

Es un género que viene desde los tiempos de la grandeza griega y romana, en la que los personajes son estereotipos que actúan en un mundo de tontos.

La principal característica de este género es que muestra agresiones sin consecuencias, que buscan ridiculizar el carácter humano de la sociedad.

Sus personajes principales son un tonto y un pícaro que actúa con malicia, y el cual no es más que otro tonto que se cree listo.

## **Tragedia**

La tragedia se basa en hacer sentir culpa al héroe trágico o protagonista de la trama. Este género muestra que la desgracia es provocada por el hombre mismo y sus actos, siendo así que todo hombre produce tragedia.

Su función principal es hacer pensar al público en ser capaz de hacer lo que el protagonista hace, ya que es un hombre igual a todos, lo que hace al público temer de sí mismo.

En muchas ocasiones la tragedia tiene como base la "Hamartía", término aristotélico que refiere a una creencia u opinión errónea que lleva a acciones equivocadas.

La tradición trágica viene desde los griegos donde se fundamentaron los mecanismos universales que operan en el hombre. Con los "Ditirambos" o representaciones Dionisiacas que representaban un culto a la vida, poniendo énfasis en lo que se destruye. Siendo posteriormente apoyada por la visión pesimista del mundo de Nietzsche.

## **Comedia**

Este género basa sus argumentos en el hecho de hablar algo en serio diciendo que es broma, es decir mantener el tono de risa a pesar de hablar de un tema serio. También muestra las consecuencias de los actos y los personajes son más complicados a comparación de la farsa.

Este es un género ácido que no puede terminar con un final que no sea feliz que en muchas ocasiones es arbitrario. Al igual que en la farsa hay dos tipos de personajes, los pícaros y los tontos, que generan siempre una situación de engaño en donde se trastocan los papeles.

Dentro de la historia la comedia se ubica en el periodo de esplendor griego y fue retomada durante el Renacimiento.

## **Tragicomedia**

Su origen está en la Revolución Industrial en esa visión clasista del mundo en la que la clase media en su visión positivista hacen tragedias rehuídas en las que el final trágico se anula creando lo que también se conoce como comedia lacrimosa, en las que hay una aspiración a la normalidad y donde puede haber villanos que en el desarrollo de la historia dejan de serlo.

Este género pretende también entender con la razón y rehusarse a la agresión o a la venganza, presentando entonces personajes en su dimensión humana sin ir al extremo.

Teniendo estas nociones básicas de cómo hacer una historia y de cuales son los géneros y sus principales características, se procedió a aplicarlas en la formación de un relato corto, pero antes se hizo una pequeña revisión de cómo componer uno.

## **Relato corto**

Pensando que la representación que se busca es un cortometraje, es decir un relato corto, se retomaron algunas reglas generales del libro de Anthony Weston "Las Claves de la Argumentación".

Reglas para la composición de un argumento corto:

- 1 Distinguir entre premisas y conclusiones ¿Qué estoy tratando de probar? ¿Cuál es mi conclusión?
- 2 Presentar las ideas de forma natural. Reordenar varias veces el argumento de manera que el definitivo se aprecie como algo sencillo.
- 3 Partir de premisas fiables, si la premisa es débil o poco creíble la conclusión será débil.
- 4 Usar un lenguaje concreto, específico y definitivo
- 5 Usar términos consistentes, ósea usar un solo conjunto de términos para cada idea.
- 6 Usar un único significado para cada término.

Una vez asimilada la teoría sobre la narrativa, sus formas y sus modos, así como la carrera define un perfil de estudiante y uno de egresado, tenemos que definir un perfil de historia con el firme propósito de encadenar nuestras acciones a lo ya estudiado y asimilado, con esto estaríamos cumpliendo en parte con algún objetivo del proyecto, así como siguiendo con las metodologías que hemos estado aplicando.

Es en esta parte, donde los proyectos anteriores han tenido problemas que desencadenaron su falta de éxito completo, por la que ponemos seria atención a lo que se escribe a continuación.

## **Perfil de la historia**

Con relación a todo lo antes descrito, buscamos que la historia a ser narrada esté basada en una problemática común y cotidiana que no sea tomada en cuenta por la industria profesional cinematográfica, con una temática social ubicada en el contexto de la gente común, no idealizada ni satanizada; que cuente con un argumento corto y sencillo, pero dirigido inmediatamente al tema.

Buscamos que narre una trama en no más de tres tiempos donde haya una presentación del conflicto, un desarrollo con altibajos y una conclusión consistente que de redonde al tema y en cierta forma lo vuelva elíptico, para dar la sensación de que esa clase de problemas continuarán hasta que la sociedad se decida a solucionarlos.

La historia también debe tener fluidez en su narración, para evitar fatiga (a pesar de su corta duración), por lo que una cantidad reducida de personajes y la simplificación a un solo conflicto es primordial para ello.

Debe contar con pocos diálogos debido a que se pretende una cierta internacionalización, y estos deben ser concisos y representativos del español, para su contextualización.

No obstante de su brevedad el conflicto debe tener un desarrollo sostenido y creciente.

Por último pero no poco importante, debe ser capaz de hacer que el público se sienta identificado tanto con la situación, como con los personajes; para que pueda tener aceptación, ya sea reflejando, rescatando o destacando un valor o condición humana.

Contando entonces con este perfil y con un conocimiento de los géneros y las partes de una historia, se escribieron ya no cinco, sino siete historias (debido a una convicción del equipo, pensando en otra posibilidad de un tema frente al público) que se presentan a continuación.

## **Historia 1.**

### **Las Máscaras (sin definir)**

#### *Storyline.*

Una adolescente está deprimida en su cuarto, algo la molesta y no sabe que es, al mirarse frente al espejo profundiza en su mirada y se siente extraña, de pronto se da cuenta de que su cuarto está en completa oscuridad, salvo por un poco de luz que se filtra por debajo de la puerta, temerosa decide abrirla.

Al cruzarla llega a un pasillo donde hay muchas puertas, al acercarse a una, escucha voces y siente curiosidad por entrar. Ingresa a este sitio con una actitud diferente y encuentra a un grupo de chicos que no conoce conversando entre ellos, se acerca para socializar y entre la conversación escucha que uno le pregunta: ¿Quién eres?, ella cierra los ojos pensativa y abrirlos nota que se encuentra de nuevo en el pasillo.

Desconcertada sigue caminando y llega a otra puerta, al igual que en la primera, escucha voces, sólo que esta vez las reconoce. Decide entrar y muestra una actitud diferente pues se trata de sus amigas, se acerca con naturalidad y descubre que más que una conversación es una discusión, en esa discusión una de las amigas le pregunta a otra: ¿Qué es lo que quieres?, nuestra protagonista escucha la pregunta y mira hacia un lado pensativa. Al volver la mirada, sus amigas ya no están y ella se encuentra de nuevo en el pasillo.

Ahora sí está confundida, pero sigue caminando por el pasillo y detrás de una de las puertas escucha las voces de su familia, entra sin dudar, nuevamente con una actitud diferente se acerca a ellos, cuando todos voltean a verla, alguien le pregunta: ¿Qué tienes?

Ella baja la mirada y al subirla se encuentra frente al espejo, horrorizada nota que no tiene rostro, inmediatamente da la vuelta y ve su cuarto con las paredes repleta de máscaras, permanece estupefacta frente a ellas mirándolas y reconociéndose en cada una de ellas.

De repente las máscaras comienzan a hablar y preguntan al unísono aquellas cuestiones planteadas en los cuartos anteriores, asustada se cubre la cara y corre hacia la puerta, la cruza y corre por el pasillo.

Sin saber que hacer, se arrodilla y pide su rostro, finalmente se descubre y frente a ella se encuentra una máscara que es su verdadero rostro, levanta su mano para tocarlo. Al contacto la máscara cierra los ojos y al abrirlos se ve sonriente frente al espejo tocando el rostro que no se atrevía a mostrar.

**Tema:** La falta de identidad

## Historia 2.

### El niño

#### Storyline.

En un departamento de un tercer piso viven un niño y su madre, el niño es sordomudo de nacimiento y percibe las cosas muy diferentes.

Pasa la mayor parte del tiempo mirando a través de la ventana de la sala, viendo el edificio de enfrente donde se imparten clases de guitarra, a pesar de que él no puede escuchar se divierte observando a los otros niños mientras tocan su instrumento, viendo que esto parece hacerlos muy felices, el desea poder tener uno de esos en sus manos y compartir esa experiencia que tanta alegría trae a los demás.

Cuando intenta decir a su madre lo que quiere, ella ve hacia afuera, lo mira a él y le dice que eso no le es útil a alguien en su condición, obviamente él no entiende esto y se pregunta que hay de malo en que vaya a ese lugar.

Un día mientras su madre habla por teléfono se distrae y él aprovecha la oportunidad para ir al edificio de enfrente, baja y al cruzar la calle ve a algunas personas que le hacen señas agresivas, cuando de repente es golpeado por un auto.

Por fortuna el accidente no es muy grave y sólo tiene que descansar algunos días, al regresar al departamento encuentra una guitarra en la ventana, sorprendido mira a su madre quien le sonríe.

Tiempo después lo vemos frente a la ventana cargando en sus manos aquello que tanto deseó y que no tiene mayor utilidad para él que la de hacerlo feliz.

**Tema:** Capacidades diferentes permiten apreciar las cosas de forma diferente

### Historia 3. Día de Vuelta

#### *Storyline.*

Es un día normal en la vida cotidiana de un simpático anciano que se mece tranquilamente en su silla, cuando se acuerda que tiene que ir la farmacia por su medicina. Sale a la calle camina sin prisa hasta que llega a un parque.

Repentinamente se detiene y se pregunta a sí mismo a donde iba, al no poder recordarlo se sienta y se distrae con las palomas, después de un buen rato recuerda su propósito y sigue caminando, pasa frente a la farmacia, se pasa de largo y llega a una panadería donde pide su medicina, desconcertados y un poco divertidos, los encargados le explican que eso solamente puede obtenerlo en la farmacia y le indican que dirección tomar para llegar a ella. Continúa caminando, llega a la farmacia y nuevamente se pasa de largo, sigue así durante un rato hasta que fastidiado por no poder encontrar la farmacia decide regresar a su casa.

Es un día normal en la vida cotidiana de un simpático anciano que se mece tranquilamente en una silla, cuando se le acerca un extraño, lo mira, agradece su preferencia por esta mueblería y le explica que si desea comprar algo con gusto el lo puede orientar, el anciano simplemente responde: ¿Quién eres tú?

El anciano vaga sin rumbo tranquilamente (Él cree que se dirige a casa) cuando en la calle alguien lo toma del brazo y le dice - ¡Qué bueno que te encontré! me preocupé mucho, vamos a casa-.

Finalmente vemos de nuevo al simpático anciano que se mece tranquilamente en su silla, parece que no ha pasado nada, cuando súbitamente se acuerda que tiene que ir la farmacia por su medicina.

**Tema:** El Alzheimer

Al estar cerca esto toca el hombro del ciego para avisarle que han llegado con unos ruidos (que no son palabras).

La cara del ciego se pone triste y desolada, baja los hombros y camina cabizbajo hasta salir. Desde fuera lo vemos entrar al siguiente vagón.

Desde dentro vuelve a pararse al centro del pasillo, enderezándose y sonriendo. Nos acercamos a su cara mientras las ovaciones se oyen cada vez más fuertes.

**Tema:** Los sueños incumplidos

## Historia 4. Concierto de Vagón

### Storyline

Un hombre ciego con una guitarra entra en un vagón del metro. Se para en el centro del pasillo divisando el horizonte, se endereza, aclara la garganta, se acomoda el cabello y divisa una sonrisa.

Nos acercamos a su rostro hasta traspasar sus gafas oscuras, giramos y vemos su perspectiva. Vemos una sala de conciertos con luces muy fuertes que nos impiden ver claramente a la gente. Se escuchan ovaciones.

Vemos al hombre parado en el centro del escenario sonriendo y moviendo nerviosamente los dedos. Las ovaciones se detienen y se hace un silencio sepulcral. Se oye alguien aclarando la garganta y alguien más susurrando.

El hombre hace una caravana, agita sus manos y comienza a tocar. Luego de unas notas comienza a cantar (sonidos guturales, no hay articulación fonética). Camina a la derecha y luego a la izquierda, hace una pausa. Se oye las ovaciones incrementándose y el hombre sonríe. Grita un "epa" y reanuda la música.

Camina por la tarima a través de las butacas, lo vemos de su lado izquierdo, hace una pausa y las ovaciones del público crecen, reanuda la música. Hace otra pausa y reanuda con un Solo en el que a la mitad todos aplauden. Continúa caminando por la tarima.

El sueño se transforma en la realidad y desde fuera del vagón y a través de las ventanillas los vemos avanzando por el vagón, cantando y tocando desafinado pero muy gracioso.

Lo vemos de frente cuando se escucha el "tu-ru-ruru" al llegar a la estación, el tren se detiene, se abren las puertas derechas. Sube un tipo que se detiene súbitamente, ve el vagón vacío y suelta una risa.

Al estar cerca este toca el hombro del ciego para avisarle que han llegado con unos ruidos (que no son palabras).

La cara del ciego se pone triste y desconsolada, baja los hombros y camina cabizbajo hasta salir. Desde fuera lo vemos entrar al siguiente vagón.

Desde dentro vuelve a pararse al centro del pasillo, enderezándose y sonriendo. Nos acercamos a su cara mientras las ovaciones se oyen cada vez más fuertes.

**Tema:** Los sueños incumplidos

## **Historia 5.** **El castigo**

### *Storyline*

Traspasando la puerta de un salón de clases, vemos muchas bancas vacías, salvo la que está frente al escritorio del maestro, a contraluz está ahí sentado un niño, escribiendo en un papel.

Nos acercamos a él hasta que podemos ver lo que hace:

Está dibujando unos paisajes y personajes lindos en su cuaderno mientras tararea una canción.

De pronto los personajes dibujados cobran vida y comienzan a moverse en la hoja de papel de manera amistosa, linda y tierna. Vemos el rostro del niño sonriendo muy feliz por lo que hace; mientras los personajes comienzan a bailar en el papel mientras tararean la misma canción, entonces vemos al niño feliz uniéndoseles en el canturreo y moviendo la cabeza con el ritmo de un lado al otro.

Súbitamente entra una maestra frígida, erguida y de muy mala cara con una regleta de madera en la mano. Se acerca rápido y duramente mientras el niño intenta cerrar su cuaderno; la maestra se para frente a él y abre el cuaderno del pequeño. Se ven las páginas con es castigo sin terminar, da la vuelta a la página y ve los dibujos del niño; lo ve muy enojada, el niño la ve con miedo.

La maestra arranca la hoja con los dibujos, la arruga y la tira. El niño la ve con pánico cuando ella levanta la regleta y luego comienza a golpearlo (se ve a contraluz).

La maestra le indica severamente que se siente y termine su castigo. El niño se sienta lloroso y amoratado, toma el lápiz y comienza a escribir, la maestra con cara de satisfacción sale del salón.

El niño da la vuelta a la página y dibuja unos monstruos que atacan a la maestra, con un gesto de enojo tararea la canción en tono agresivo.

De pronto se escuchan ruidos extraños en el pasillo y se ve a través de la puerta que la maestra cae gritando atacada por los monstruos. El niño se sorprende y voltea a ver el cuaderno donde uno de los monstruos le guiña el ojo y le sonríe. Vemos que el niño le devuelve la sonrisa, se pone a tararear feliz la canción mientras dibuja.

Vemos un plano general del niño dibujando y la maestra siendo atacada por los monstruos.

**Tema:** la mala calidad educativa

## **Historia 6.** **Luz Roja**

### *Storyline*

Una niña está sentada frente a un espejo arreglándose, de repente un hombre le avisa que tiene que salir, se levanta y se encamina hacia la puerta que esta a su espalda.

Camina por un pasillo semi oscuro que la conduce al centro de un escenario, voltea y al frente ve sólo negro por la penumbra, pero se escucha una ovación impresionante, de pronto tres luces se encienden, la niña sonríe y saca cuatro pelotas, con las que hace malabares, la ovación crece y vemos su rostro feliz.

A continuación, aparece con la cara maquillada como un mimo realizando mímica como si limpiara un parabrisas, la ovación crece y vemos su rostro. Entonces saca un pañuelo y aparece una flor, de esta manera termina su acto haciendo una caravana. Al frente las luces son tan fuertes que no puede distinguir nada frente a ella.

Se encamina al fin del escenario y baja de él recorriendo el pasillo entre la gente mientras recibe flores y dulces. Vemos su rostro cuando aparece un brillo mágico de los regalos, y la vemos en el camerino del principio. Está sentada frente al espejo hipnotizada por el brillo de los obsequios, mientras su reflejo la mira feliz.

De pronto aparece el tipo que le había dado el aviso y luego de agitarla del hombro para llamar su atención y el reflejo asustado, el tipo la gira hacia él.

La niña ve primero el prominente abdomen del tipo hasta su cara difusa, hasta enfocar y descubrir a un tipo mal vestido en un camellón. Vemos como le arrebató las cosas de la mano y guardárselas en el bolsillo del pantalón mientras la niña se da cuenta de que está sucia y en un camellón y se pone triste.

El tipo desde lejos le señala la calle, a donde la niña se dirige triste, cuando de repente vemos un semáforo en luz roja y a la niña saltando feliz al centro de la calle, donde gira hacia los autos y sonríe, nos alejamos hacia arriba y de golpe nos acercamos hasta fundirnos en el negro de sus ojos.

**Tema:** Los sueños incumplidos y los niños de la calle

## **Historia 7.**

### **Día del Padre**

#### *Storyline*

Una niña pequeña llega de la mano de una mujer a una puerta, les abre un hombre que toma a la niña de la mano, quien carga una muñeca, ambos se dirigen muy sonrientes y felices al interior de la casa, en la sala, podemos ver varias fotografías donde aparece mucho un hombre.

Ambos juegan un rato y al final se dirigen a una habitación, donde el hombre toma a la muñeca y juega con ella, la niña sonríe muy contenta, el hombre ríe.

Luego de un rato el hombre abre un baúl de donde saca a un muñeco masculino, con el que juega y la niña ríe, entonces toma a ambos muñecos y los mueve al unísono hasta representar una cópula. La niña inconsciente de lo que el hombre hace, ríe pensando que es un juego nuevo.

Entonces el hombre deja de lado los juguetes y toma las manos de la niña, es cuando vemos su rostro y descubrimos que es el sujeto de las fotografías, es decir, el padre de la pequeña, usando lentes en los que vemos reflejada la cara de la niña sonriente mientras el sonríe maléficamente.

**Tema:** la violencia intrafamiliar

## Seguimiento

De esta manera ya con los guiones literarios (narración de la historia dividida en secuencias o actos), se procedió a presentarlas a revisión con el Mto. Jaime Carrasco, asesor del proyecto, para su revisión con el fin de tener relación con la situación de la enseñanza del diseño atacando la problemática de los docentes, apoyándonos en ellos para la realización de un trabajo bien estructurado, a la vez de comprobar si los conocimientos adquiridos habían sido bien asimilados.

Luego de tener la evaluación y críticas a cada una de las historias escritas, salvo por la historia "El castigo", la cual no fue presentada por cuestiones de tiempo, procedimos a la elección de tres de ellas para trabajarlas en sub-equipos; tanto el guión técnico como el storyboard; basándonos en los criterios establecidos en la Poética de Aristóteles, así como en la anatomía del Relato Corto de Anthony Weston, esto por si al escribirlas no se había puesto la atención debida en estos puntos o inclusive en el perfil de la historia que se señaló con anterioridad.

De esta manera basada en estos criterios, aunada a las principales problemáticas destacadas por la gente en la encuesta que se realizó, las tres historias seleccionadas fueron: "Máscaras" (aún sin nombre definitivo), "Luz Roja" y "Día de Vuelta".

Para continuar con el proceso y la elaboración tanto de guión técnico, como de storyboard, se retomaron las clases impartidas por los docentes Jaime Carrasco, Bruno de Vecchi y Hermelinda Hurtado en el trimestre 04P y 04O en el caso del Mto Jaime Carrasco, así como una pequeña explicación extra del Mto. Antonio Gutiérrez en el mismo trimestre.

De este modo, la primera entrega de guión técnico y storyboard se realizó aproximadamente en la novena semana del trimestre, siendo evaluados por el asesor principal del proyecto, el Mto. Jaime Carrasco, quien realizó observaciones a cada uno de ellos, dando como resultado correcciones que se realizaron durante la siguiente semana y aún en la segunda posterior, limitando de este modo el tiempo para la realización de un "animatic" (esto es una prefiguración de la animación, en la cual se ajustan los tiempos de toma, la relación imagen y sonido y el "timing" o duración de cada acción para que parezca lo más convincente posible), el cual debe ser entregado en la duodécima semana del trimestre para su evaluación.

Antes de esto, se realizó el diseño de caracteres y de personajes (como actúa el personaje y como es físicamente, respectivamente), para la previsualización de la historia en imágenes y sonido.

Durante la duodécima semana del trimestre se estima terminar cada uno de los tres animatics para presentarlos ante los docentes y con base en sus comentarios, evaluaciones y críticas y respetando el valor que necesita la historia conceptualizada en el perfil que demarcamos párrafos arriba, así como la valoración de los concursos de animación, poder finalizar este trimestre con la elección de la historia que será la que se trabajará con el equipo completo para su configuración.

Por el momento esto es todo lo que como equipo podemos argumentar para el proyecto, con miras a afinar este documento para lograr un buen texto, pensando en el concurso de investigación estudiantil y con miras a afinar tanto la historia que se seleccione tanto a nivel narrativo y diseñístico, como a nivel técnico.

Sin más por el momento, agradecemos su pronta atención.

Atte. 10º Audiovisual trimestre 040