Proyecto Final

"El Pianista"

Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTONOMA METROPOLITANA - XOCHIMILCO

División de Ciencias y Artes para el Diseño

Armando Lorenzo Andrade

Alejandro Pérez Velázquez

Pablo Ivan Mora Pérez

Christian Ricalde Vazquez

Abril 2013

Tabla de contenido

Introducción

La animación en la actualidad a nivel mundial tiene una gran importancia, tiene una gran presencia en muchos medios de comunicación por su capacidad para hablar de muy variadas temáticas, de poder ser de distintos estilos, medios y su capacidad para poder persuadir, es por lo que actualmente la animación ha tenido una gran relevancia dentro de la sociedad.

Su capacidad por abordar diferentes temas de distintas índoles, tanto pueden hablar sobre historias fantásticas así como mostrarnos la forma en que se reproduce una célula, hace que sea un medio atractivo en la actualidad para ser usado de distintas formas, desde la publicidad de una marca, hasta la explicación de algo dentro de un documental o también como su uso más común realizarlas para mero entretenimiento (películas o series animadas).

También la animación tiene una capacidad para abordar a diferentes públicos, desde niños hasta adultos, esto es como ya se menciono antes por la gran variedad de temas que puede abordar. Otro punto a su favor es la forma en que se adapta a diferentes temáticas, públicos, presupuestos, intereses y necesidades ya que tiene muy distintas y muy variadas formas de realizarla, ya sea animación tradicional, stop motion, pixilación, rotoscopiado, animación por recortes, animación 3D, etc. Todas están técnicas tienen su pros y contras que fácilmente se ajustan dependiendo de lo que se necesita.

Su capacidad de persuasión es siempre ha sido muy importante por la forma en que aborda las temáticas y presenta los argumentos. Proporciona información sobre los temas de forma más atractiva que un simple discurso, ya que presenta los argumentos o la información de forma vivencial, ya que la base de la animación es contar una historia. Esta forma de contar las cosas de forma vivencial hace que el público tenga un nivel de relación con lo que se está contando de forma más personal, esto hace que la retención de los temas sea mayor.

En conclusión la animación es un medio oportuno para abordar diferentes auditorios, hablar de distintos temas y es un buen medio para persuadir, por lo tanto consideramos que la animación es un medio oportuno para realizar nuestro proyecto final, el cual consiste en crear un producto audiovisual el cual aborde una problemática social, y como modelo de investigación utilizaremos la retorica, el cual consideramos que es el más propicio para una animación. En primera instancia porque la retorica es el arte de convencer lo cual va a ser necesario en nuestro proyecto, además de que usando la retorica, podemos relacionar de forma efectiva y coherente la historia (Tema) que se va a contar con la animación, el público (auditorio) y el orador (nosotros). Y para poder relacionar todos estos elementos usaremos el triangulo retórico de Aristóteles (fig. 1.1), el cual dice que cuando un orador comienza a componer un discurso –esto es, cuando comienza el proceso de invención- éste debe tener en cuenta tres elementos: el tema, el público, y el orador, los tres elementos están conectados y son interdependientes; de ahí el triángulo.

El primer factor que el orador debe considerar es el mismo, debe conocer sus características, sus cualidades y habilidades. Otro punto importante que se toma en cuenta es la forma en que

mostrara sus argumentos y así poder elegir los más adecuados, puede ser de forma oral (como en el principio de la retórica), de forma escrita o de forma audiovisual (como en nuestro caso).

Considerar el tema significa que el orador evalúa lo que sabe bien o lo que tiene que saber sobre el tema, investiga las perspectivas, y determina los tipos de evidencia o pruebas que parecen más útiles.

Tener en cuenta a la audiencia significa especular acerca de las expectativas del lector, de sus conocimientos, y si la disposición con respecto a los temas que el autor propone explorar son los adecuados. Al comprender estos factores se llega a una serie de argumentos con los cuales se trata de convencer al auditorio de la mejor forma.

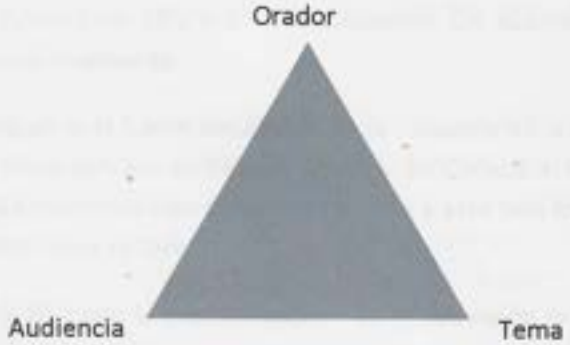


Fig. 1.1

A fin de hacer más exitosas las relaciones retóricas -de los oradores con los oyentes, de los oyentes con los temas, de los oradores con los temas- los escritores utilizan lo que Aristóteles y sus descendientes llamaron apelaciones: al logos, ethos y pathos.

Se apela al logos cuando se ofrecen premisas claras y razonables o pruebas de forma lógica. Por ejemplo cuando se dan evidencias científicas, o también cuando se dan razonamientos deductivos.

Los oradores usan el ethos cuando tratan de demostrar que son fiables, de buena voluntad, y conocedores de los temas que abordan, así como cuando conectan su forma de pensar con las propias creencias éticas y morales de su audiencia. En esta apelación el orador trata de construir cierta autoridad sobre el auditorio.

Cuando los escritores se basan en las emociones y los intereses de los lectores, utilizan el pathos, la apelación más potente y la más inmediata, de ahí que sea la dominante en los anuncios.

Considerando lo antes mencionado antes se proporcionara una breve semblanza sobre la animación.

La animación

Antecedentes

Aunque los inicios de la animación tienen su aparición antes del cine, en Francia uno de los pioneros de animación, Émile Raynaud crea el praxinoscopio a finales del siglo XIX con el cual pudo proyectar películas para un público, las cuales se acompañaban de música y efectos sonoros.

Posteriormente, durante la etapa del cine mudo estudios como Walt Disney en el continente Americano se embarcan en la producción de películas animadas comerciales; a la par entre las vanguardias artísticas surgen animaciones meramente experimentales y con un sentido de extensión de las artes. Entre los primeros largometrajes animados que surgieron en países como Alemania y Francia durante los 20´s y 30´s se encuentra Die abenteuer des PrinzenAchmed y Le roman de Renard, respectivamente.

Al periodo de la postguerra el fuerte desarrollo en la industria de la animación se vio reflejado en la consolidación del estilo cartoon en Estados Unidos. En Canadá el National Film Board promovió todo tipo de proyectos vanguardistas lo que convertiría a este país en gran exponente en cuanto a la animación experimental se refiere.

Ya para los años 60 y 70´s con la popularización de la televisión la presencia de la animación se limita casi exclusivamente al largometraje comercial teniendo al estudio Disney con el de mayor dominio en el terreno. A la par surgirían en el mundo numerosas escuelas de animación. En cuanto a animación para televisión, en América es el estudio Hanna-Barbera fue quien mayor presencia tuvo. En Europa del este y la Unión Soviética las industrias de animación se convirtieron en las más importantes de mundo con su producción de series televisivas con una propuesta artística y de vanguardia.

Sin embargo la última década de siglo XX y principios del XXI fueron de gran importancia para dar un cambio en lo que a producción de animación se refiere. El avance tecnológico permitió el paso a la animación por computadora o 3d y con esto estudios como Pixar son de gran renombre en la actualidad.

Aunque a nivel mundial las propuestas de animación varían mucho de continente a continente, en América el estilo de Disney y la animación Canadiense han dado pauta para la gran producción de largometrajes animados. En Europa la fuerte influencia que ejercen escuelas y productoras de animación han mantenido viva la tradición de la animación en especial la técnica del stop motion la cual se ha convertido en un gran referente, sobre todo para la producción de comerciales para televisión. Y por parte de Asia el estilo de animación limitada o anime japonés es el de mayor producción y proliferación a nivel mundial. Actualmente estas formas de producción dan referencia no solo para la animación comercial sino para la animación experimental o artística.

Animación en México

La animación en México en la actualidad, aunque tiene bastante tiempo en la historia nacional, se podría decir que es una producción bastante nueva. Aunque se tiene conocimiento de animaciones desde aproximadamente 1916, no fue hasta la década de los 30 cuando se formó un estudio (aunque ya se habían presentado otros intentos), que significaría mucho en la animación nacional: AVA. Conformado por Alfonso Vergara Andrade, Francisco Gómez y Antonio Chavira.

Aunque posteriormente surgieron varios estudios de animación todos tuvieron que cerrar. Y fue hasta 1952 que se fundó un estudio cuyo objetivo era maquilar animación proveniente de Estados Unidos: DASA (Dibujos Animados S. A.). Aquí se vio a la animación mexicana como un mercado barato para. Aunque el estudio también se dedicaba a la realización de comerciales y al doblaje de diversas producciones.

Posteriormente, y viendo que la maquila era una buena forma de hacer dinero, apareció el estudio Val-Mar (después conocido como Gamma) donde se realizaron muchas de las series con las que algunos de nosotros crecimos. Pero también comenzaron a aparecer animadores independientes que dieron forma a su propio grupo y a producciones originales. Tiempo después, en el estudio Kinemma, también se maquilo para caricaturas de Hanna-Barbera.

A partir de 1994, con la aparición de El Héroe de Carlos Carrera, la animación mexicana comenzó a tomar mayor fuerza. Muchos jóvenes se iniciaron en el arte de animar, lo que impulsó las producciones en el país a tal grado que los últimos años se han generado más largometrajes que en los casi setenta años anteriores (8 hasta el día de hoy). Estas producciones han comenzado a impulsar una industria representada por estudios como: Animex 2D, Ánima y Huevo Cartoon, cuyas películas aún carecen de la calidad suficiente para ser memorables. Sin embargo, son estas empresas y otras, al igual que muchos artistas independientes, quienes están luchando por construir los cimientos de una industria estable y competitiva en busca de reconocimiento internacional que ponga en alto el talento de los animadores mexicanos.

La lectura

Considerando que nuestro proyecto tiene que abordar un tema social, pensando en las cualidades de la animación en la actualidad (ya antes mencionadas) y el aumento de su relevancia en México, hemos optado por realizar una animación que ayude al "fomento a la lectura ". Así que en las siguientes paginas se mencionaran las características y beneficios de la lectura

Importancia de la lectura.

El leer actualmente como desde hace mucho tiempo es parte fundamental del desarrollo social, cultural, económico y político a nivel personal y colectivo, en la vida del hombre y del cual depende muchas veces el éxito y eficacia de éstos factores.

Estadísticamente los países más desarrollados son los que tiene una población más lectora, esto es porque a nivel personal el leer aumenta diversas capacidades intelectuales que se reflejan en los avances científicos, económicos y tecnológicos directamente.

Incluso a nivel psicofísico, estudios neurológicos comprueban que el hábito de la lectura enriquece la capacidad de atención, mantiene e incrementa la memoria, mejora la capacidad de abstracción, aumenta la motivación y reduce el estrés, además de que mejora el acervo y entendimiento de las personas.

En esta época en la cual los conocimientos envejecen con rapidez, es fundamental tener un hábito de lectura que nos garantice tener conocimientos frescos, actualizados pues ello nos vuelve laboral y académicamente más eficientes y competentes en el campo laboral o académico. Además de dar una autonomía en el pensamiento lo cual te hace mas critico y por lo tanto nos hace exigir más tanto a la sociedad como a nosotros mismo, lo cual se ve reflejado en el bienestar tanto colectivo como personal.

Proceso cognitivo de la lectura

La lectura se define como un proceso cognitivo y comunicativo, que dinamiza interacciones entre autor, lector y texto y pone en juego simultáneo actividades intelectuales, afectividad, operaciones de la memoria y tareas del pensamiento, todos factores estratégicos para alcanzar la comprensión.

El objetivo de la lectura es, efectivamente, alcanzar la comprensión, entendida como un proceso creador e integrador del significado. Desde esta perspectiva, el lector que comprende, lo hace a partir de los significados que le ofrece el texto escrito y es desde allí que genera un nuevo texto, lo reescribe con el autor y, de algún modo, escribe un texto propio. Cuando el lector lee y se esfuerza por comprender está realizando un verdadero trabajo intelectual que no resuelve en solitario sino en cooperación con el autor.

Estudios e investigaciones actuales realizados por la psicología cognitiva y la psicolingüística proponen un modelo de lectura que puede sintetizarse como "un proceso destinado a construir el significado de un texto escrito en el que se producen interacciones entre pensamiento y lenguaje.

Para poder comprender el proceso de lectura separaremos dos aspectos:

- Lo que el lector es y sabe en el momento de la lectura, esto sería como el capital cultural (conocimientos y experiencias) que cada lector tiene al iniciar cada lectura; también sus motivaciones, intereses, actitudes y valoraciones.(está relacionado con los conocimientos previos)
- Lo que el lector hace cuando lee, es decir, conjunto de actividades cognitivas que realiza durante la lectura y que dependen de cada lector.

El primer aspecto, lo que el lector es y sabe en el momento de la lectura, en los casos de lectores con poca experiencia, la ausencia total o parcial de conocimientos previos bloquea la posibilidad de apropiación de los textos leídos o, en su defecto, sólo se consigue articular algunas partes del texto pero el conocimiento quedara inconcluso. También influye la situación comunicativa del lector, incluidas las condiciones físicas y socioculturales de la situación de lectura, y sus propósitos, atención e intereses.

En los casos de lectores expertos, o simplemente lectores ávidos e interesados, la lectura pone en marcha procesos que activan los conocimientos previos relacionados con lo que lee.

El Problema

La reducción de la lectura.

Existen diversos factores los cuales hacen que decrezca el interés por la lectura, que desaparezca el hábito de la misma o que no haya existido, los avances tecnológicos y el ritmo de vida que se lleva hoy día parecen imposibilitar el leer.

A su vez hace poco se publicó una encuesta que realizó la UNAM acerca del nivel de lectura de los mexicanos. Los resultados en verdad son alarmantes y quedaron muy por debajo de las expectativas de los realizadores del estudio. En promedio un mexicano lee medio libro al año ni siquiera a uno completo llegamos, eso es humillante cuando los países que menos leen de América latina como Argentina, Chile y Uruguay, leen por lo menos tres libros al año. Muchas personas piensan que el problema principal que radica en México es que no se tiene el "hábito de la lectura", ¿será cierto?

Existen muchos mexicanos que no leen libros especializados o de literatura, y sin embargo tiene el "hábito" de leer el periódico todas las mañanas, ya sea en casa en el desayuno, o en el pesero o en el metro camino al trabajo (si no, ¿cómo se explican que el Universal saca al día tres tirajes de sus impresiones con su "Gráfico de la mañana, de la tarde" y la edición normal?). Existen también una gran cantidad de personas que leen revistas, no en vano el "TV y novelas" es la revista más vendida a nivel nacional. Y que decir del archifamosísimo "Libro vaquero", el libro por excelencia, más leído de muestro país

La lectura en México.

México en 2006 ocupa el último lugar en índice de lectura en los países de la OCDE. ("encuesta nacional de lectura" y es del "Consejo Nacional para la Cultura y las Artes CONACULTA")

Hay un debate sobre cuántos libros se leen anualmente en promedio. Algunos afirman que el mexicano promedio lee medio libro al año, otros dicen que dos o tres (contando los libros de texto obligatorios) pero todos concluyen una cosa: el nivel de lectura es muy bajo, y más si lo comparamos no solo con otros países cuyas economías son más avanzadas donde se leen más de 20 libros al año, sino que sigue viéndose muy pobre si lo comparamos con otras economías

similares como Brasil, donde se leen 4.7 libros al año. En otros países como España, el número de libros leídos es de 7.7.

Según un reporte de la ONU de 2006, México ocupó la posición 107 dentro de 108 países enlistados en cuanto a hábitos de lectura. De acuerdo con ese índice, Japón ha desarrollado el hábito de la lectura entre el 91% de su población, Alemania lo ha logrado con el 67% de sus habitantes y Corea del Sur con el 65%, pero en México sólo el 2% de la población tiene el hábito de la lectura.

Los datos son reveladores. Si la Encuesta Nacional de Cultura de 2006 señala que los mexicanos leen 2.9 libros al año, un estudio de la ONU de 2006 habla de que sólo son 2 libros al año los que se leen y el INEGI, en su Encuesta Nacional sobre Uso del Tiempo 2002, mostró que el tiempo promedio dedicado por la población para leer cualquier texto es de sólo 1.2 horas semanales.

Algo que es bueno mencionar es que La Feria Internacional del Libro de Guadalajara es la segunda más importante a nivel mundial, solo después de la que se lleva a cabo en Frankfurt Alemania. Esta feria logra conglomerar a varios escritores e intelectuales de talla internacional, entre ellos a Premios Nobel como Vargas Llosa, Saramago, Pamuk, Stiglitz y muchos otros que con su presencia, han hecho de esta feria una gran fiesta. Pero el problema aquí es que esta feria, a pesar de su gran importancia, no ha logrado contagiar del hábito de lectura no solo a los tapatíos, sino al país en general que sigue sumido en la pobreza literaria.

Aparte de la calidad de televisión que tenemos en el país y la evidente ineficiencia de las instituciones públicas como la SEP, los incentivos y la difusión que se le da a la lectura son muy pocos e incluso son inexistentes en varios casos, los programas que existen para promover la lectura entre los niños y jóvenes (que es en estas etapas donde se podría alcanzar una mayor y eficaz inserción en sus hábitos) son por mucho inadecuados para lograr su cometido, además de muy poco difundidos y con la principal finalidad de ejercer una presencia institucional.

La promoción de la lectura

"Leer para aprender", "Diviértete leyendo", "Menos face y más book", "Cuando despiertes vas a querer leer. Una, dos, ¡tres!", "Mi libro es más grande que el tuyo. Libros para hombres" y "Por favor lee" son algunos de los lemas que podrían quedar en el imaginario colectivo y generar el hábito de la lectura en México, donde apenas se lee 2.9 libros al año, según la Encuesta Nacional de Lectura realizada en 2005.

Existen varios lemas e ideas que giran alrededor de la lectura y el libro, y algunas de estas ideas ya han adquirido una especie de aura religiosa las cuales no se pueden cuestionar (Cuando lees la pasas mejor, Leer te ayuda a crecer Leer agranda el alma, Cuando lees te sientes mejor, Llegas más lejos, Ganas siempre, Leer abre los ojos, leer ennoblece siempre, leer eleva el espíritu y santifica al hombre), todos estos discursos apoyados por un sistema escolar que solo se preocupa por aumentar el nivel educativo básico, sin buscar el bienestar a los que escolariza. Otros que apoyan este tipo de discursos son los políticos que no suelen leer muchos libros, y que solo apoyan estos

discursos porque son políticamente correctos, solo lo hacen para aparentar un interés hacia la lectura y ser bien vistos por la sociedad.

Parece absurdo que muchos de los que promueven la lectura no son buenos lectores o por lo menos lectores, como alguien que no tiene el hábito de leer quiere crear el hábito. Y por esta razón no saben lo gratificante o lo placentero que puede proporcionar la lectura, todo esto lleva a discursos insistentes y mediocres que lo único que hacen es ahuyentar a los futuros lectores. Y si sus discursos no sirven no se culpan a sí mismos (como siempre pasa) por ser malos promotores, sino culpan a los demás por no querer leer.

Despreciar a los no lectores es algo muy común en los promotores de la lectura, consideran que los no lectores (o los lectores de libros que según él no son dignos de leer) son inferiores, carentes de criterio y con una reducida inteligencia. Esto lo único que hace es creer que leer te hace soberbio y molesto (entonces para que leer).

Las estadísticas son también una de las más erróneas formas de incentivar la lectura, hacer comparaciones de la población mexicana con otras europeas que leen tal o cual cantidad de libros más, y que son sociedades desarrolladas y la vanguardia, esto provoca un sentimiento de vergüenza, y desata incluso un racismo hacia quienes no leen o leen menos libros. Dotando a la lectura de una cualidad completamente superficial buscando solo un status de aceptación social, esto de igual manera engendra hacia los libros una idea de obligación o deber. El hecho de sacar estadísticas lo que provocan es generalizar a los lectores (algo muy equivocado ya que cada lector es un caso diferente) y esto provoca pensar acciones para un público en general, y las campañas se hacen en esa base a esas estadísticas que aunque se dirige a todos, en realidad se dirige a nadie.

Otro aspecto que no ayuda mucho es que los verdaderos lectores en vez de fomentar o contagiar este placer, solo se dedican a señalar y castigar a los no lectores. Además creen que por tener el habito de leer les da el derecho de exigir a los futuros y no lectores a que lean cierto tipo de libros e imponer sus gustos, sin importar si van de acuerdo con los intereses del futuro lector es importante saber que cada persona es diferente y lo que para nosotros puede ser interesante, importante o necesario para otro puede ser aburrido, fastidioso o indiferente.

Aburrirse con un libro es algo normal ya que ese libro no es de nuestro interés, tal vez hay millones de libros que no han sido escritos para nosotros y no es culpa nuestra, el rechazo y fascinación por un libro tiene que ver con lo que sentimos y lo que somos. Sufrir la lectura de un libro es algo absurdo y es algo que debemos tener en claro, tenemos derecho a dejar de leer cualquier libro, incluso si es un clásico, no hay que atormentarnos por dejar de leer un libro sin importar cual sea solo porque así nos lo exige la disciplina. Si disciplinas un placer pierde el carácter de placer.

Desafortunadamente los medios para incentivar la lectura a nivel mundial más utilizados son los de carácter restrictivo, selectivo y obligatorio. Lo que en realidad tiene un efecto contrario en el público, relacionan la lectura con un deber, y por convención social los deberes son relacionados con lo obligatorio, tedioso y aburrido. Una de las premisas que impulsan esta idea es la de:

"primero el trabajo y luego la diversión", a partir de esto es que se estructura de manera equívoca el desarrollo de los lectores.

Lamentablemente el tema de la lectura a tomado un camino del "deber ser", en el que siempre y a cada momento se nos dice que "debemos" leer, solo porque la mayoría lo dice y lo han dicho durante mucho tiempo sin saber si quiera ellos porque hay que leer, se ha dicho desde hace tanto que ciertas frases se han convertido en supuestas verdades absolutas e indiscutibles, casi sagradas ("ningún libro es malo, leer para ser feliz, leer para ser mejor, etc.").

Y lo más importante que hay que tomar en cuenta es que todos tenemos derecho a "no leer", hay que reconocer que no a todos les interesa leer, además de que siempre los lectores se han caracterizado por ser una minoría, recordemos que vivimos en teoría en una sociedad que busca la equidad (recordando que la equidad no busca que todos seamos iguales) y que debemos respetar a los no lectores, siempre será mejor recibida una invitación a leer que una imposición. Leer es como amar, no se puede obligar a alguien a amar, así mismo es la lectura. Un problema es que la mayoría cree (como muchos lo han creído durante mucho tiempo) que una obligación se puede convertir en una pasión.

Consideraciones y un nuevo panorama.

Para poder lograr convencer o por lo menos despertar el interés en la gente para que comience a leer, hay que partir de la idea que la lectura en especial la literatura, carece por completo de argumentos que le den una practicidad o una ganancia inmediata, así que debemos descartar en absoluto todos estos medios estadísticos y preceptos sociales que la rodean. Ya que muchos de ellos son falsos y otros más dependen de otros factores, esta idea se describe mejor con la siguiente frase de Rodolfo Castro: "Es que la lectura es tan fastidiosamente importante que da vergüenza, miedo o rencor admitir que no se lee y que aún a pesar de eso se es feliz, inteligente, sensible, digno, justo...".

Actualmente en un mundo avasallado por las nuevas tecnologías de evolución estrepitosa es difícil decir los beneficios que trae la lectura en estos ámbitos, cuando existen muchos otros medios para obtener un conocimiento o simplemente entretenimiento.

La única manera de conseguir competir contra todo eso es utilizando una de las características naturales e innatas del hombre, que es la obtención del placer, si se logra capturar a las personas por éste medio que es contrario al de la obligación, mostrando el rostro que se les ha ocultado de la lectura que es aquel que no tiene usos prácticos ni beneficiados (aparentes) si no solo busca la diversión, el entretenimiento y el placer.

Menciona Gabriel Zaid: "Para tener éxito profesional, ser aceptado socialmente y ganar bien no es necesario leer libros".

Otro aspecto que debemos considerar es que el gusto por la lectura se contagia, como menciona Savater: "Si el libertino logra cómplices es por contagio no por sermones". Y así es no se lograra

convencer a la gente por medio de explicaciones de los beneficios que trae la lectura sino más bien plantando la tentación y el interés a partir de mostrar lo que personalmente podría ofrecerles el leer, cierto libro, que sería algo parecido a las táctica que se utiliza en la publicidad del cine y los videojuegos, que durante su promoción ofrecen al público fragmentos (trailers) que generen interés en conocer la historia en cuestión.

En el caso más específico de las audiencias de niños no podemos basar la persuasión como se mencionaba antes en razones sociales, culturales y demás.

Bettelheim y Zelan, para estos autores la única manera que haga que un niño se interese por un libro es por la dimensión mágica que tiene un libro. El fracaso de la lectura en las instituciones de educación es por esto mismo la socialización y escolarización despojan a los niños de sus capacidades innatas de fantasía. Asombro e interrogación de los enigmas cotidianos.

Tópicos comunes y su falsedad

Aquí citamos algunos de los tópicos más utilizados dentro la difusión y promoción de la lectura, y mencionaremos un poco la interpretación que podrían tener y que tan ciertos o falsos son, así como de que tan útiles resultan para lograr su cometido.

- Leer te hace importante

Hay mucha gente que no lee y es importante

- Leer para ser mejores, leer para ser más humano

Creer que el libro transforma y mejora a cualquiera en el mundo, es una de las grandes mentiras que es usada comúnmente por las campañas y los promotores de la lectura. Hay que saber que el simple hecho de leer no te hace mejor persona, claro que puede servir para reforzar nuestros mejores sentimientos, sí que el lector los tiene. El libro tiene el uso que el lector le dé, la lectura da conocimientos no sabiduría, cada lector usa esos conocimientos dependiendo de su inteligencia, su moral y sensibilidad.

El simple hecho de leer no te hace mejor, todo depende del lector, e incluso pasa lo contrario (los nazis), además de que el libro no tiene virtudes divinas ni sagradas por lo que es susceptible de ser manipulado a conveniencia.

Como Alberto Manguel dijo, "No es que ser lector convierta automáticamente a un personaje en un ser noble y ejemplar. Al contrario. Sabemos demasiado bien que la historia abunda en ejemplos de lectores empedernidos que luego, como si nada hubiesen leído, han sido tiranos, torturadores, criminales. El libro no es un instrumento moral. El libro no educa, no juzga, no alienta a tener un buen o mal comportamiento".

- Leer es estar vivo

¿Entonces los que leen están muertos? Es una de la grandes mentiras alrededor de la lectura, se puede vivir y vivir feliz sin tener que leer, incluso hay muchos que aunque leen parece que están muertos, ya que solo se dedican a leer y no a vivir. La lectura es solo un placer que le da en parte cierto sentido a la vida pero no constituye el fin mismo de vivir. Leer un libro debe dejarnos una huella en nuestra existencia, de tal forma que cuando terminemos de leerlo seamos mejores personas y no solo podamos decir o presumir que leímos otro libro.

La vida no se reduce a leer

Sin la vida nada tiene sentido, ni siquiera los libros

- Leer te hace más inteligente (menos estúpido)

En realidad muchos lectores piensan que los no lectores son estúpidos por no leer, pero acaso no son mas estúpidos ellos por creer esto, ya que el libro no te hace inmune a la estupidez solo te da conocimientos, y solo si la lectura la reflexionas y te apropias de ella y a partir de lo leído elaboras tu propio texto.

Medir la inteligencia por el número de libros leídos o dejados de leer es algo muy común. La razón por la que dejamos de leer un libro es porque no nos gusta, no por ser estúpidos, dejar libros no es signo de estupidez sino de desplacer.

- No hay libro malo

Claro que hay libros malos, pero el problema es que el libro lo han subido en una especie de altar que nos han hecho pensar que todo lo que está en un libro no se puede cuestionar, pero lo que no saben es que mucha de la literatura es moralmente dudosa, y que también depende del uso que se le da al libro. El libro es una obra humana, no divina, con todos sus defectos y virtudes.

Claro que existen otros tópicos, estos son los más comunes y muchos más son variaciones de estos mismos, solo mencionaremos unos mas pero con lo antes dicho durante este trabajo creemos que desmentimos la mayoría de ellos.

- Cuando lees la pasas mejor
- Leer te ayuda a crecer
- Leer agranda el alma
- Cuando lees te sientes mejor
- Llegas más lejos
- Ganas siempre
- Leer abre los ojos

Conclusiónes

Como humanos somos inseguros y tememos a la incertidumbre de la vida, por lo que nos gusta buscar soluciones mágicas o recetas para vivir la vida, como menciona, ***Juan Domingo Argüelles***

en su libro: Antimanual para lectores y promotores de la lectura y el libro "Como 'no sabemos vivir', queremos que alguien nos diga cómo hacerlo". Pero para aprender en la vida es necesario tener errores y equivocaciones, pero aun así nos enajenamos con la búsqueda de esas verdades absolutas y no hacemos ninguna acción o tomamos una decisión sin que antes un manual o alguien supuestamente experto en el tema justifique cada una de nuestras acciones.

En el caso de la promoción de la lectura no es la excepción, no existen soluciones mágicas, ni un manual para poder crear lectores, ya que todos los lectores son diferentes, tienen diferentes intereses, contextos e ideologías por lo que pensar en una solución única es absurdo.

El amor por la lectura se aprende, pero no se enseña

Una de las formas más fácil y probada para hacer lectores es por medio de la imitación, si un lector ve a sus padres leer, ellos por curiosidad leerán, no garantiza que se vuelva un placer pero por lo menos tuvieron la experiencia. Otra forma de hacer lectores es por medio de buenos promotores. Un buen promotor que además normalmente es un buen lector, es aquel que invita a leer y no obliga, además que saber transmitir de la forma más amable y sincera el placer por leer libros.

No hay que discriminar cierto tipo de libros, para crear el habito de leer es bueno empezar por decirlo así con libros comerciales, incluso muchos de los grandes lectores se iniciaron con libros triviales e historietas, aunque hay muchos que no lo admitan. Sin embargo los libros llamados obras maestras pueden ayudarnos más a lo largo de nuestra vida. Nunca pensar que a un lector le interesara más un libro con una utilidad práctica que un libro de fantasía, es más probable que alguien obtenga el hábito de leer si se le da una lectura de este tipo que una con un fin utilitario. Ya que el ser humano busca salir de la realidad e ignorar sus problemas por un momento, es por eso que la televisión, el cine y los videojuegos son tan populares. Es por eso que dar a conocer este aspecto del libro como fuga de la realidad es un tema que tendría que ser mas explotado por los promotores, es una gran razón para volverse aficionado a los libros.

Los libros son la única medicina extraordinaria para aliviar los dolores de la realidad.

No hay que engañarnos pensando que los libros pueden ocultar, borrar y aun sustituir la realidad. No hay que pensar que el libro no resolverá por arte de magia los problemas de un entorno desfavorecido. No es lo mismo leer en condiciones favorables donde las necesidades básicas están cubiertas, que cuando tienes ciertas carencias tanto económicas, sociales o culturales, proporcionados por sistemas políticos, educativos y estructuras económicas favorables, que no se dan de un día para otro.

Es necesario pensar que el problema de la lectura no es solo problema de las campañas sino del gobierno que no solo debe proporcionar libros al por mayor, sino pensar en el bienestar total (económico, social y cultural) de la sociedad.

Los niños tiene una particular fascinación por descubrir los significados y por el conocimiento, por llegar a los conocimientos, pero todo esto lo consigue mucho mejor a través de la fantasía y por medio de la magia de la lectura que propone sobre todo las historias fantásticas. El dar a la lectura

solo capacidades institucionalizadas y carentes de interés real y personal por parte de los niños, es lo que desencadena la falta de lectores, estos niños serán padres que no lean a sus hijos y el ciclo continuara. Hablar a audiencias de niños con razones y beneficios instrumentalizados y más aún cuando no son inmediatos es absolutamente inútil para persuadirlos de leer, en esta edad niños lo que buscan es un beneficio inmediato, no existe en ellos una madurez como para interesarse por asuntos de su futuro.

Generalmente los niños se resisten a leer porque lo que les dan a leer los maestros y los padres de familia es completamente ajeno a los intereses infantiles y, por tanto, lo encuentran mortalmente aburrido, les resulta una tarea impuesta que no les proporciona placer ni ninguna otra satisfacción o bien una actividad que aunque pudiesen comprender que será útil para el futuro, exige, a cambio, sacrificar las alegrías del momento. Y el niño vive para disfrutar, precisamente, ese momento.

Lo que se necesita para hacer que un niño lea no es darle a conocer la utilidad práctica de la lectura, sino la firme creencia de que leer abrirá ante él un mundo de experiencias maravillosas y que le permitirá comprender el mundo.

También es bueno mostrar que el placer de leer no te niega otro tipo de placeres, no porque leas significa que puedas ver televisión, ir al cine, jugar videojuegos, etc.

Hay que conocer los intereses específicos de cada quien y relacionar los libros con la vida, con los vínculos sociales, con las formas de compartir y socializar.

Auditorio

Ahora que sabemos la importancia de la lectura, la situación en la que se encuentra y los diferentes puntos de interés, esto nos lleva a reflexionar sobre que auditorio se puede abordar y de qué forma.

Descripción y justificación del auditorio

Tomaremos como auditorio a niños de escuela primaria pública de 8 a 10 años, de nivel socioeconómico medio dentro del DF.

Se toma la edad de 8 a 10 años primordialmente porque la animación seria un medio adecuado para esta edad, además se considera que a esa edad el infante es más susceptible a ser persuadido hacia la lectura, su experiencia con la lectura es reciente y por lo tanto aun no tienen un juicio específico sobre la lectura. Se descartaron edades mayores principalmente porque la mayoría tiene un juicio especifico sobre la lectura al considerarla aburrida, no es su prioridad u otros juicios que dificultarían la capacidad persuasiva del corto. Con lo anterior no se pretende decir que los adolescentes, jóvenes o adultos no puedan ser persuadidos si no que se considera que el hábito de la lectura puede adquirirse con mayor facilidad en una edad temprana.

La muestra es dada por infantes en un nivel socioeconómico medio ya que si la misma muestra fuera de un menor nivel socioeconómico no se tendría las necesidades básicas completamente cubiertas, esto dificultaría el acceso a este tipo de medios de comunicación, además de que la lectura no sería su prioridad y esto dificultaría persuadirlo, y se podría considerar un mayor nivel socioeconómico pero la mayoría tiene el habito de leer o se forma el habito de leer y no tendría caso convencerlos de algo que ya hacen.

Escala de valores

- Diversión
- (Individualidad-competencia)Lo propio es mejor contra lo de los demás
- Mínimo esfuerzo

Argumentación

Es bueno mencionar que en este caso no se apelara al logos (ver pág. 2) ya que todos saben los beneficios de la lectura pero aun así nadie lee, por lo que en este caso nuestra argumentación apelara primordialmente al phatos.

Primordialmente la línea de argumentación se basara en la imaginación, aunque sabemos que la imaginación es un tópico muy usado dentro de las campañas de publicidad, la forma en que lo abordan es inadecuada. La forma en que abordaremos el tema es dar a entender que la imaginación individual es mejor que un contenido ya preestablecido mostrado por los medios audiovisuales y esta capacidad de imaginación es desarrollada mediante la lectura. De esta manera se contrapone lo propio contra lo hecho.

Se podría pensar que un gran limitante con este argumento es el de la aceptación de los niños hacia otros que tienen el hábito, al poder señalarlo como un nerd, matado u otros apodos, la mayoría de la veces solo se relaciona a un niño con estos apodos solo cuando leen cosas relacionadas con la escuela, así que básicamente a esta edad les es indiferente si alguien lee o no algo como un acto de entretenimiento.

Sabiendo que en esta edad existe un especial gusto por los acontecimientos emocionantes, así que utilizando la narración dramatizada se puede provocar la creación de vivencias emotivas. Los hechos y acontecimientos deben presentarse en forma anecdótica, sin sentido de tiempo ni espacio. Para una mayor eficacia los temas deben ir dirigidos más hacia la imaginación y la sensibilidad que a la inteligencia misma.

Línea de argumentación

- Elogiar la imaginación propia que es dada por la lectura, su capacidad de ser individual, flexible y única.

- Vituperar la imaginación pre digerida de los medio audiovisuales, que es monótona y homogénea
- Confrontar los dos imaginarios
- Hacer uso de temas como la magia, fantasía o el misterio que desarrollan la imaginación y por consiguiente generar interés por la lectura.

Objetivos

Dar una alternativa a todo el bombardeo de información a nuestra consideración mal guiada, sobre el fomento a la lectura, aclarando que nuestra intención no es convencer si no que recomendar o comentar, ya que hemos visto que las frases de autoridad así como los lemas autoritarios no sirven en este caso específico

Crear un material audiovisual, el cual intente despertar en el infante la curiosidad de descubrir que existe detrás de las pastas de un libro. Este material solo será de apoyo, la posibilidad de un cortometraje para poder incidir realmente en la población no puede ser mayor sin el apoyo de otros medios de comunicación.

Mostrar beneficios personales relacionados con la lectura y con el placer de leer.

¿Cómo escribir una historia?

Después de haber pensado detenidamente y haber concebido las ideas que consideramos originales y adecuadas para empezar a redactar una primera historia, tenemos que saber los pasos y consideraciones principales para poder pulir y estructurar la historia a manera de que cumpla con los objetivos previamente definidos, así como la correcta interpretación de las figuras retóricas planteadas dentro de ella.

Para poder hacer que nuestra persuasión se efectiva necesitamos considerar una de las cualidades de la animación, que es el hecho de presentar los argumentos de forma vivencial, lo cual se traduce en una historia. Por esta razón en el siguiente apartado se mencionara de forma básica y concisa la forma en que se realiza una buena historia.

Este temas es muy complejo y a diferencia de lo que muchos creen hacer historias no solo es para aquellos que tienen talento, claro que tenerlo facilita las cosas, pero cualquiera puede hacer buenas historias. Antes de proseguir hacer buenas historias no tiene una formula exacta, a continuación se darán puntos a considerar pero todos estos cambian dependiendo de muchos factores y se debe saber que todos los puntos que se van a tratar a continuación deben de tener relación entre todos.

Lo básico

Para empezar hay que saber que el principal fin de contar una historia es el entretener, sino no divierte no sirve la historia, otro punto muy importante es el de que te permita escapar de la

realidad, por más real que quieras hacer una historia debes de salirte de lo normal, porque si haces una copia exacta de la realidad tendrás una historia aburrida, si copias la realidad solo contaras lo que la gente ya sabe, el truco esta en contar lo normal de forma extraordinaria. Otro punto que hace que una historia sea recordada por el espectador o sea solo otra historia es que al final de la historia te haga entender el mundo de una forma mejor, o por lo menos te haga ver el mundo de forma diferente.

Una buena historia debe de tener trama y una buena trama necesita:

- Debe haber mínimo 2 protagonistas, el hecho de que sean 2 es porque así se presentan las relaciones humanas que es un punto muy importante dentro de una historia. Claro que el protagonista puede estar solo, pero debe haber una representación de algo humano (ya sea un delirio, pensamiento, etc.)
- Debe haber una meta (algo que el protagonista quiera alcanzar), ya sea algo físico como un objeto, dinero, etc. o algo abstracto amor, estatus, etc.
- Cada meta debe de tener obstáculos para el protagonista y dificultar llegar a su meta
- La resolución del conflicto debe ser creíble e interesante, no importa si la resolución es fantástica, pero si debe estar dentro de las reglas que la misma historia plantea, por ejemplo: si en una historia de magos el conflicto se resuelve con magia, dentro de las reglas de la historia es creíble a pesar de ser algo imposible en la realidad. Si la resolución no es creíble el espectador se siente defraudado y la historia pierde fuerza, ha esto se le llama deus ex. Hay 2 formas de resolver el conflicto: que el protagonista tome una decisión por cuenta propia sin presiones y la otra es que las circunstancias lo obliguen a decidir.
- Debe haber un antagonista, hay 3 tipo de antagonista:
    - Interno al protagonista (sentimientos o pensamientos) usado mas en historias cortas
    - Interpersonal, el protagonista quiere A y el antagonista quiere B, el conflicto es mas entre humanos
    - Entrono como una pared, una compañía, una puerta, un hoyo, etc. o la sociedad, las leyes, etc.

Arco de 8 puntos

Para lograr estructurar la historia, de manera coherente y cronológicamente correcta, y a fin de resaltar los aspectos determinantes para la comprensión de la misma.

Dentro de los tipos de arcos narrativos elegimos el de 8 puntos ya que es el que mas se adaptaba a nuestras necesidades narrativas y comunicativas, este arco narrativo puede contener muchas variantes pero a continuación se mencionan cuales son los principales puntos en su orden general:

- Estasis: es un día normal para el protagonista, se establece la ubicación y el contexto de la historia, es la parte que se explica la condición del protagonista.
- Gatillo: un evento (normalmente fuera del control del protagonista) fuera de lo común que desata el conflicto y saca al protagonista del estasis, debe ser algo con lo que el protagonista no pueda volver a ser el de antes, si para algo que le molesta pero puede vivir con eso ahí termina la historia.
- La búsqueda: el protagonista trata de volver al estasis , es la búsqueda de algo que lo regrese a la normalidad.
- Sorpresa: son los obstáculos y eventos que dificultan o ayudan al protagonista en su búsqueda, deben ser inesperados pero plausibles y concretos, pueden ser producidos por alguien o por una serie de eventos.
- Decisión crítica: como su nombre lo dice es cuando el protagonista debe realizar una decisión que dará fin al conflicto.
- Clímax: la acción que lleva la decisión critica, el clímax no necesariamente debe ser espectacular pero si visible.
- Reversal: la consecuencia del clímax (acción-reacción) debe dar un cambio significativo en el protagonista, el reversal debe ser inevitable y probable, inevitable no significa irreversible
- Resolución: cuando se vuelve a otro estasis (las cosas vuelven a la normalidad)

Como ya se menciono esto es solo una guia se pueden hacer modificaciones dependiendo de la complejidad y el tipo de historia, algo que es importante recordar para que este arco funcione es que "nada pasa por ninguna razón".

Personajes

Una parte muy importante dentro de una historia son los personajes, una característica que deben tener todos los personajes es que deben ser humanos no necesariamente morfológicamente, tal vez pueden ser animales u objetos pero deben tener condiciones humana. Dos aspectos que son buenos tomar en cuenta para los personajes son 2 puntos:

- Empatía: es reconocer un rasgo del personaje en ti o algo que te podría pasar o te paso
- Simpatía: cuando un rasgo del personaje te gusta

Otro aspecto que hay que tomar en cuenta es que deben ser auténticos, es bueno tomar referencias pero no copiar.

Los personajes deben ser tridimensionales, esto se refiere a que debe abarcar 3 aspectos, el físico, psicológico y social.

- El aspecto físico, como lo dice, se refiere a el aspecto morfológico de los personajes, claro q cuando usas actores la parte física no puedes hacer mucho, pero en el caso de

personajes animados la construcción física de este debe ser más profunda y el diseño físico de este debe denotar cierto tipo de características que se quieren dar a entender.

- El aspecto psicológico, se refiere a los sentimientos, ideologías y pensamientos, esto se ve reflejado en sus relaciones con otros personajes y conocer este aspecto es muy importante ya que esto determina sus motivaciones a hacer las cosas y esto nos ayuda a saber qué es lo que quiere el personaje y lo más importante lo que no quiere y así poner buenos obstáculos para el personajes. Es bueno saber que todo personajes asi como las personas tienen mascaras y solo en las decisiones críticas es cuando muestran su verdadera cara. "No conoces a tu personaje hasta que sabes que hace bajo presión"
- El último aspecto pero no menos importante es el social, es la forma en que se relaciona con su entrono, como se lleva con los que están a su alrededor, como interactúa con ellos y como lo ven los demás. Este aspecto puede determinar muchas cosas en el aspecto psicológico.

Tomar en cuenta estos 3 aspectos es muy importante ya que hace que un personaje este bien construido, lo hace creíble y lo más importante te hace pensar que no solo es un personaje sino una persona real.

Diálogos

Otro punto importante dentro de una historia son los diálogos, los diálogos dentro de una historia son lo que normalmente guían al espectador dentro de la historia. Claro q hay buenas historias sin diálogos, pero es bueno saber cómo hacer un buen dialogo.

Los diálogos tienen 3 funciones:

- Hacer avanzar la historia (pocos diálogos de relleno)
- Dar información (dar lo necesario y no mas)
- Contribuir a la caracterización, se debe tener en cuenta que cada persona habla diferente y esto depende de la construcción del personaje

Es bueno tener subtextos en los diálogos, es algo así como disculpen el pleonasmo "decir más de lo que se dice" (leer entre líneas).

Los diálogos debe de ir acompañados de expresiones o tonos, que ayuden a dar una idea de lo q está pasando y que ayuden a construir a los personajes.

Guion

Ahora que conocemos las características y beneficios de la animación, sabemos sobre los tópicos, el contexto y la situación actual sobre la lectura y conocemos a nuestro auditorio y sus características, además de tener una línea de argumentación concreta.

Y que también tenemos los puntos básicos para poder realizar una buena historia, se llego a este guion:

"El Pianista."

Draft 2

18 de marzo de 2012

Por: Pablo Ivan Mora Pérez.

1.-Narrador en OFF: Hubo una vez un zepelín hecho de nubes que volaba por los cielos, transportando un gran piano de cola y a su pianista. Sus melodías dotaban de color y sonido a todas las cosas mientras pasaba por encima de los campos y ciudades.

1.-Descripción: Zepelín sobrevuela por escenario urbano y rural de noche y de dia, mientras el pianista toca.

2.-Narrador en OFF: El pianista interpretaba las melodías de su partitura y todas ellas eras siempre variadas. Esto se debia a que todo aquello que era imaginado por los niños se convertía en notas musicales y llegaban volando hasta él. Desde las cosas más grandes y complejas, hasta las mas pequeñas y simples, todas eran notas para su partitura.

2.-Descripción:

-Parque Dia soleado. Dos niños corren y juegan con espadas de madera y sabanas como capas, imaginan un dragón naranja y un castillo verde, estos se desintegran en notas musicales.

-Habitación noche. Madre lee a su hijo acostado en la cama, niño imagina pequeñas luciérnagas que vuelan por el aire, después salen por la ventana convirtiéndose en notas musicalesy se elevan al cielo hasta la partitura del pianista.

3.-Narrador en off: Un dia una niña llamada Cora mientras leía e imaginaba, logro ver al pianista que cruzaba el cielo por encima de ella y quedo maravillada.

3.-Descripción: Patio atardecer. Cora acostada en el pasto junto a su bicicleta lee un libro, imagina un león azul, ruge y se desvanece en notas musicales, después imagina un toro alado color azul que corre y salta para para convertirse en notas musicales igualmente. Niña deja de leer y mira hacia el cielo, observa como las notas que creo vuelan hacia el zepelín del pianista, al que mira conatención y asombro, se levanta y hace señales con la

mano,mientras escuchaba su melodia, el pianista continua y Cora suspira.

Fade.

4.-Narrador en OFF: Por varios dias Cora seguia imaginando mientras estaba atenta al cielo por si veia al pianista, hasta que un dia mientras leia escucho la melodia de un piano y rápidamente salió al patio, era el pianista de nuevo y esta vez estaba decidida a conocerlo. Así que usando su imaginación creo una gran libélula azul y en ella voló hasta él. El pianista se alegró de su visita, y por horas volaron por los cielos, mientras Cora escuchaba con atención sus melodias y miraba desde las alturas como daban color y sonido a todo a su paso.

5.-Narrador en OFF: Al anochecer el pianista llevo de regreso a Cora a su habitación y continuó su camino.

Elipsis:

6.-Narrador en OFF: Cora subió en más ocasiones hasta el zepelin del pianista acompañándolo en sus viajes por el cielo, algunas veces Cora llevaba su libro y leia mientras volaban para ayudar a componer la música del pianista con su imaginación.

Fade.

7.-Voz en off: Esto fue asi, hasta que de pronto Cora dejó de ver al pianista, habia pasado tiempo sin que aquel zepelin de nubes se pudiera ver por ningún lado.

Fade.

8.-Narrador en OFF: Una mañana lluviosa Cora despertó, y se asomo por la ventana de su habitación buscando al pianista, y de pronto se dio cuenta que no podia escuchar el canto de las aves y que todo a su alrededor se habia perdido su color y sonido. Preocupada por ello salió rápidamente para buscar al pianista.

9.-Narrador en OFF: Como antes Cora de nuevo imagino su libélula azul y en ella voló por horas sin ver rastro del pianista, hasta que por fin a la lejania logra ver el zepelin y rápido se dirige hacia él.

10.-Narrador en OFF: Cora logro subir al zepelin, y observo al pianista que estaba aburrido y muy triste mientras tocaba la misma melodia vacia una y otra vez.

Cora se acerca a él e intenta hacerlo reaccionar, pero no funciona, todas las notas que ahora subían hasta su partitura eran monótonas y sin color, así que Cora decide bajar a investigar que era lo que sucedía.

11.-Narrador en OFF: Cora desciende a la ciudad montada en su libélula, mira a su alrededor y se da cuenta que todos los niños que veía imaginaban las mismas cosas grises y sin vida cuando miraban los televisores, los anuncios de peliculas y los videojuegos.

12.-Narrador en off: Cora se acerca a los niños para tratar de convencerlos para ayudar al pianista, ella insiste pero la siguen ignorando.

13.-Narrador en off: Decepcionada y triste, Cora se sienta en una banqueta en medio de la lluvia, su libélula se acerca para cubrirla de la lluvia con sus alas, Cora agacha la cabeza y mira su reflejo en un charco, y de pronto observa también unas notas que resaltaban de las demás por su color, de inmediato mira hacia el cielo y sigue su rastro, hasta llegar a una biblioteca.

Fade.

14.- Narrador en off: Cora entra a la biblioteca, corre entre los estantes y encuentra a un niño leyendo, que es la fuente de las coloridas notas.

Y es en ese momento cuando Cora se da cuenta que los libros podían cambiar la imaginación de los niños, así que se acerca al niño para pedirle su ayuda.

15.-Ambos toman todos los libros que pueden, y montados Cora en su libélula y el niño de la biblioteca sobre una gran mantaraya vuelan por la ciudad repartiendo los libros desde las alturas.

16.-Narrador en off: Los niños de la ciudad miran los libros que cayeron cera de ellos desde los cielos, y se acercan a ellos, algunos comienzan a leer, y su imaginación comienza a cambiar poco a poco así como las notas que vuelan hacia le pianista.

17.-Narrador en off: Cuando Cora y su amigo terminan de repartir los libros, suben al zepelín, y convencen al pianista de acercarse a la orilla para asomarse, y como cascada de nuevo las notas de color llegan hasta la partitura, el pianista se alegra mucho, agradece a ambos y de nuevo comienza a tocar la nueva melodía que recupera al color y el sonido de todo como antes, y así juntos siguieron su camino hacia el horizonte.

Fade.

18.-Fogata de un campamento de niños.

La imagen del sol de la escena pasada se convierte en la llama de una fogata.

Los niños alrededor de la fogata miran con especial atención y asombro a una niña.

Erica.- FIN!

Niño1.-Wow ¿como es que se te ocurrió todo eso? estuvo genial.

Niño2.-Si muy buena historia Érica

Niña3.-Si, cuéntanos otra

Erica.- (se levanta y toma su mochila) Mejor luego ya tengo sueño.

Niño1.-¡Oye espera!, pero ¿que paso con Cora y el pianista?

Erica.- (saca un libro de su mochila) Pues no se, ¿porque no te lo imaginas tu? (le da el libro)

Niño1.-(toma el libro y lo mira)

Corte

Niño1.- dentro de su tienda saca el libro y lo abre.

Desde fuera se ve que sale luz de la tienda el niño1, se abre la toma y en el cielo se puede ver el zepelín del pianista de la historia volando por el cielo cerca de la luna.

FIN

Narración final

El pianista

Mmmmmmmmmmmmmmmmmmmm... ¡ya sé!

Había una vez un pianista, pero no era cualquier pianista; este viajaba en un zepelín sostenido por una nube, y sus melodías llenaban de color y sonido a todas las cosas a su paso, mientras volaba sobre los verdes campos y las grandes ciudades.

Toda la música que tocaba era única y jamás una de sus melodías era igual a otra, ya que todo lo que era imaginado por los niños se convertía en coloridas notas que volaban hasta su partitura, desde las cosas más increíbles y grandes hasta las más pequeñas y sencillas todas se transformaban en parte de su mágica composición.

Un día una niña llamada Cora mientras leía a la sombra de un árbol, logro ver al pianista que atravesaba el cielo sobre ella y quedo maravillada.

En los días siguientes Cora siguió leyendo e imaginando, atenta al cielo o, a escuchar la música de aquel fantástico pianista, hasta que un día por fin escucho de nuevo esa melodía desde el cielo y salió corriendo, esta vez estaba decidida a conocer al pianista así que usando su imaginación creo una gran libélula azul, montada en ella voló hacia el zepelín.

El pianista se alegró de su visita, Cora subió con el pianista y por horas volaron por los cielos, mientras escuchaba con atención sus melodías y miraba desde las alturas como daban color y sonido a su alrededor.

Al anochecer el pianista llevo a Cora de regreso hasta su casa, se despidió de ella y continúo su camino.

Después de ese momento se hicieron amigos y Cora acompañó al pianista en más ocasiones en sus viajes por el cielo.

Y así fue hasta que comenzaron a pasar los días sin que Cora pudiera ver a aquel zepelín de nubes pasando por el cielo, y a su tripulante.

Una mañana lluviosa Cora despertó y como todos los días se asomó a su ventana buscando algún rastro del pianista, y de pronto se dio cuenta que algo extraño sucedía, no podía escuchar el canto de las aves. Todo estaba perdiendo su color y su sonido.

Así que salió corriendo y preocupada miraba al cielo tratando de encontrar al pianista.

No pudo verlo entre la lluvia y las nubes, así que de nuevo imagino a su libélula azul y se dirigió hacia el cielo para buscarlo desde el aire.

Cora y su libélula volaron por horas buscando al pianista sin suerte, hasta que a la lejanía logro ver el zepelín de nuevo y entre la lluvia fue hasta él.

En cuanto subió al zepelín se acercó al pianista, lo vio muy triste y ausente, no podía hacerlo reaccionar solo seguía tocando la misma vacía y deprimente tonada una y otra vez.

Las notas que ahora llegan a su partitura eran todas iguales y son color. Así que Cora decidió bajar en su libélula a investigar que era lo que pasaba con la imaginación de los niños.

Descendió hasta las calles de una gran ciudad, y mirando a su alrededor descubrió que los niños imaginaban las mismas cosas grises y sin vida mientras miraban los televisores, los anuncios en las paredes y los videojuegos.

Cora se acercó a los niños para convencerlos de ayudar al pianista y recobrar de nuevo el color y el sonido, pero es ignorada.

Decepcionada y triste camina hacia la banqueta y se sienta en medio de la lluvia, su libélula se acerca para cubrirla con sus alas. Resignada agacha la cabeza y mira su reflejo en un charco cuando de repente también ve unas notas y éstas eran coloridas como las de antes, de prisa de levanta, mira hacia el cielo y corre siguiendo el rastro de las notas, que la guiaron hasta una biblioteca.

Cora entro a la biblioteca tratando de encontrar la fuente de esas notas, corre entre los estantes y encuentra a un niño leyendo, y en ese momento se da cuenta que los libros son los que podían cambiar la imaginación de los niños y hacerla única de nuevo, así que se acercó a pedir la ayuda del niño.

Ambos comienzan a tomar todos los libros que pueden y salen de la biblioteca Cora sobre su libélula y el niño sobre una gran mantaraya anaranjada, y así vuelan por la ciudad repartiendo los libros desde las alturas.

Los niños de la ciudad miran los libros que cayeron a su alrededor desde los cielos, y se acercan a ellos, algunos comienzan a leer, y su imaginación comienza a cambiar poco a poco así como las notas que vuelan hacia el pianista.

Cuando Cora y su nuevo amigo terminan de repartir los libros, suben hasta el zepelín, y convencen al pianista de asomarse a la orilla, y como cascada las notas de color vuelan alrededor del zepelín y llegan hasta la partitura, el pianista se alegra mucho, agradece a ambos y comienza a tocar la nueva melodía que recupera el color y el sonido de todo como antes. Y así los tres juntos siguieron su camino por el cielo.

Los niños alrededor de la fogata miran con especial atención y asombro a una niña.

Erica.- FIN!

Niño1.-Wow ¿como es que se te ocurrió todo eso? estuvo genial.

Niño2.-Si muy buena historia Érica

Niña3.-Si, cuéntanos otra

Erica.- (se levanta y toma su mochila) Mejor luego ya tengo sueño.

Niño1.-¡Oye espera!, pero ¿que paso con Cora y el pianista?

Erica.- (saca un libro de su mochila) Pues no se, ¿porque no te lo imaginas tu? (le da el libro)

Niño1.-(toma el libro y lo mira)

Corte

Niño1.- dentro de su tienda saca el libro y lo abre.

Desde fuera se ve que sale luz de la tienda el niño1, se abre la toma y en el cielo se puede ver el zepelín del pianista de la historia volando por el cielo cerca de la luna.

Diseño

Parte importante para que nuestra historia funciones es el diseño en general de la animación, ya que este debe apoyar y reforzar la argumentación, también es un aspecto que se debe tomar en cuenta para la realización de una buena historia, ya que el diseño de los personajes principalmente debe tener relación y coherencia con la historia.

Tomando en cuenta todo lo antes mencionado considerando las necesidades de la animación pensamos que una animación en 2D sería lo más conveniente. Ya que la animación en 2D se presta más para transformaciones y cambios en la forma de los objetos, lo cual es primordial considerando lo que menciona el guion.

Lineamientos conceptuales

- Confrontación de estilos para diferenciar los imaginarios
- El estilo debe favorecer a la imaginación propia por lo que debe denotar flexibilidad, originalidad y diversión
- El estilo debe vituperar la imaginación pre digerida por lo que debe denotar rigidez y monotonía.
- El ritmo de la animación debe reforzar la argumentación favoreciendo la imaginación propia (divertido) y vituperando la imaginación colectiva o pre digerida (monotonía)
- La diferenciación entre los imaginarios también debe darse a través del sonido y en especial la música.
- Debe diferenciarse a través del estilo la parte de la fantasía con la parte real (final) de la animación.
- Los fondos deben cambiar de acuerdo a la situación, apoyar a la imaginación propia y vituperar la imaginación pre digerida.
- Los fondos del final deben ser poco llamativos y no quitar la atención a los diálogos finales.

A continuación se mencionaran los puntos generales de todos los personajes:

- Los personajes principales y los que tienen un imaginario propio deben ser fácilmente diferenciados entre sí.
- Los personajes con poca imaginación deben de ser poco diferenciados entre sí, sin llegar a ser iguales.
- Los personajes principales deben de causar empatía, carisma, flexibilidad y originalidad.
- Los personajes que tienen poca imaginación deben denotar rigidez y monotonía.
- Los personajes que salen al final deben denotar flexibilidad, carisma pero poca originalidad.

Personajes principales:

Cora:

- Debe generar empatía, denotar inocencia, alegría, diversión, extroversión y flexibilidad

Pianista:

- Debe generar empatía, denotar juventud, alegría, cortesía y elegancia (pero sin llegar a ser muy serio).

Estilo gráfico

- Pensando en la narración en general las partes donde se hacen los elogios consideramos que las tomas deben de ser coloridas, el ritmo debes ser fluido y rápido. Y en las parte del vituperio se tendrían colores poco saturados sin llegar al gris total, el ritmo debe ser un poco más lento pero sin llegar a que sea aburrido.
- La música en los momentos de elogio debe ser alegre y divertida, a diferencia de la parte del vituperio en la que se usara una canción monótona y sin grandes diferencias tonales, pero sin llegar a ser aburrida.
- El estilo donde la animación está más cerca de la realidad (el final), la animación cambiara a una animación 3D.

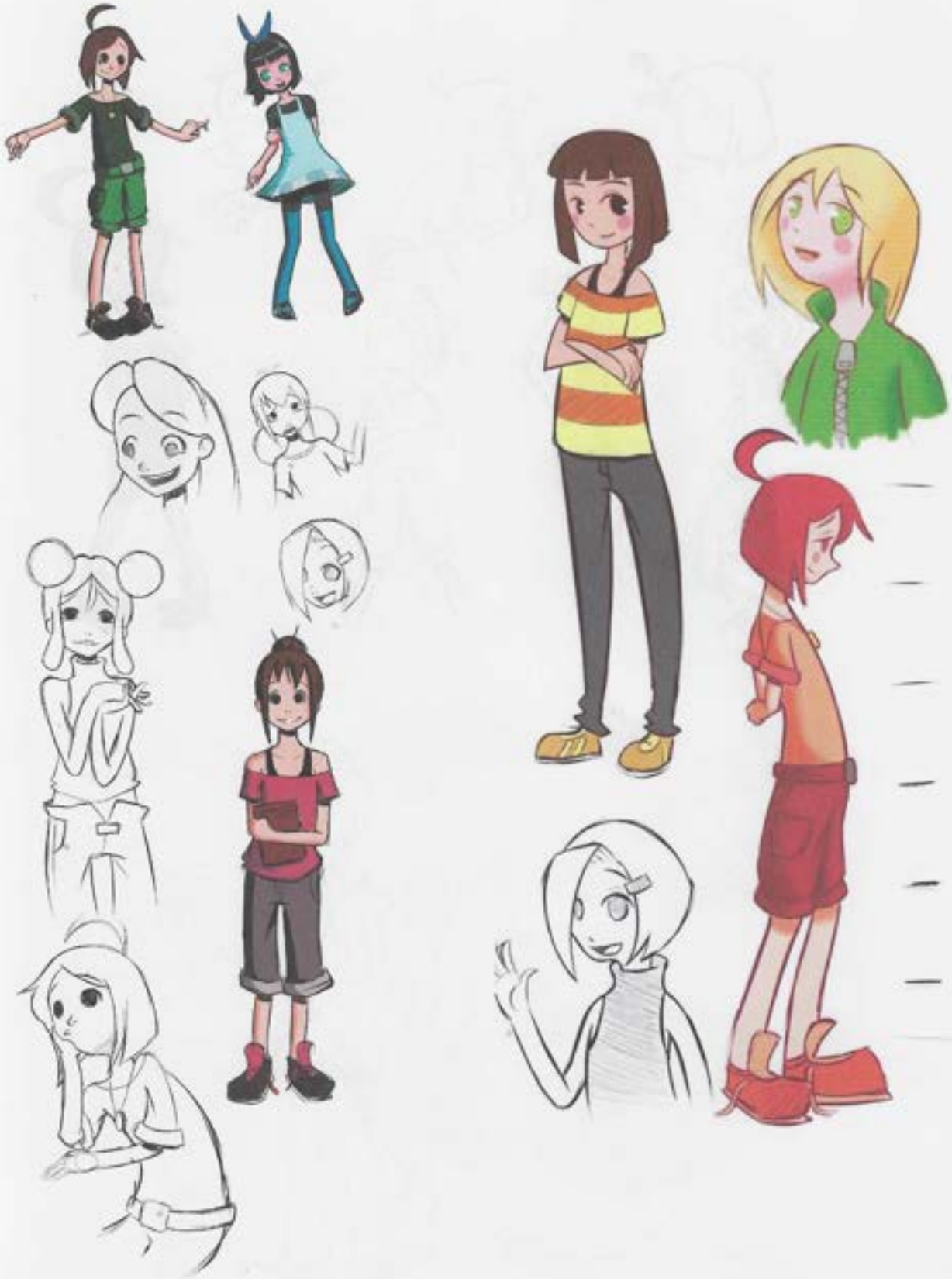
Estilo Fondos

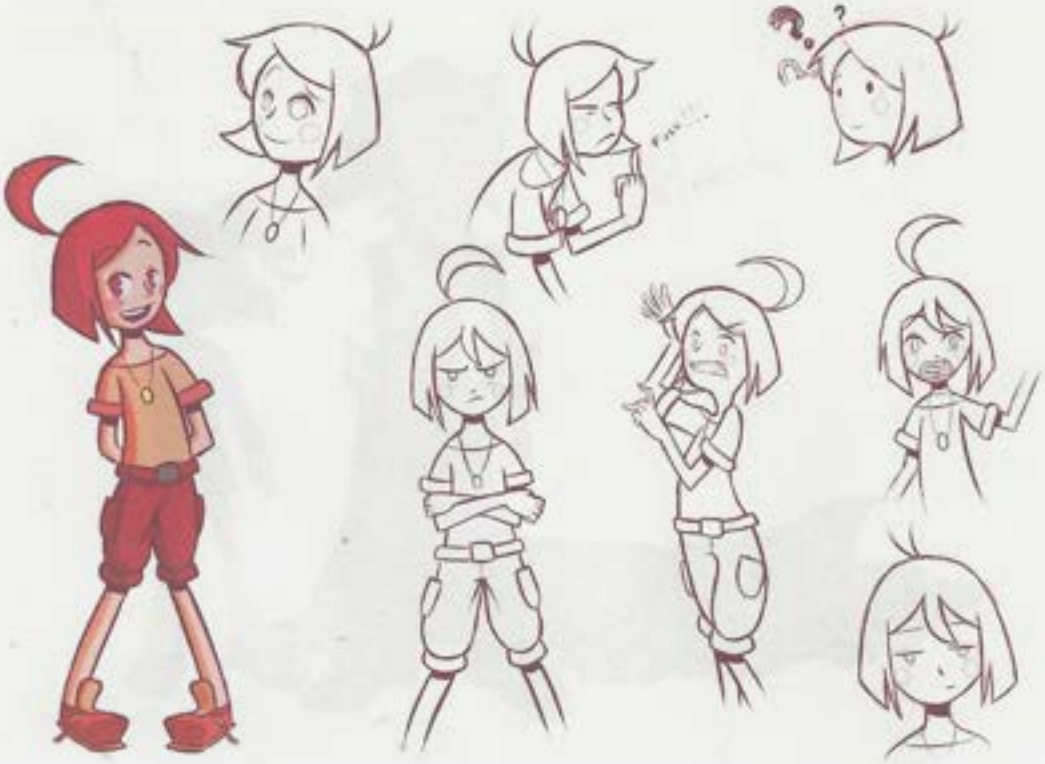
- En los momentos donde se favorece la imaginación propia debe dar prioridad a líneas curvas y deben ser muy coloridos, en especial en la casa de Cora. Al contrario de los momentos donde se vitupera la monotonía de la imaginación pre digerida donde se dará prioridad a formas cuadradas y colores deslavados o poco saturados, en especial las tiendas y la publicidad del cine.

Estilo Personajes

- Los personajes deben ser caricaturizados y poco realistas, por lo tanto las proporciones no deben ser reales
- Los personajes deben ser un poco cabezones.
- Los personajes deben ser expresivos
- En los personajes principales se dará prioridad a usar formas curvas y deben ser coloridos.
- Los personajes deberán tener un elemento que los haga fácil de distinguir, ya sea con la vestimenta o una parte de ellos
- Los personajes con poca imaginación serán con facciones un poco cuadradas y de colores des saturados y deben cambiar su color cuando lean un libro.
- Los personajes del final deben ser parecidos morfológicamente pero con elementos que los distingan y con formas curvas.

Considerando todos estos lineamientos se llego a los siguientes bocetos:






Pianista.

Después de tener varias propuestas se llego a 5 propuestas que fueron las que junto con el maestro se consideraron las más adecuadas.

Propuestas 1:

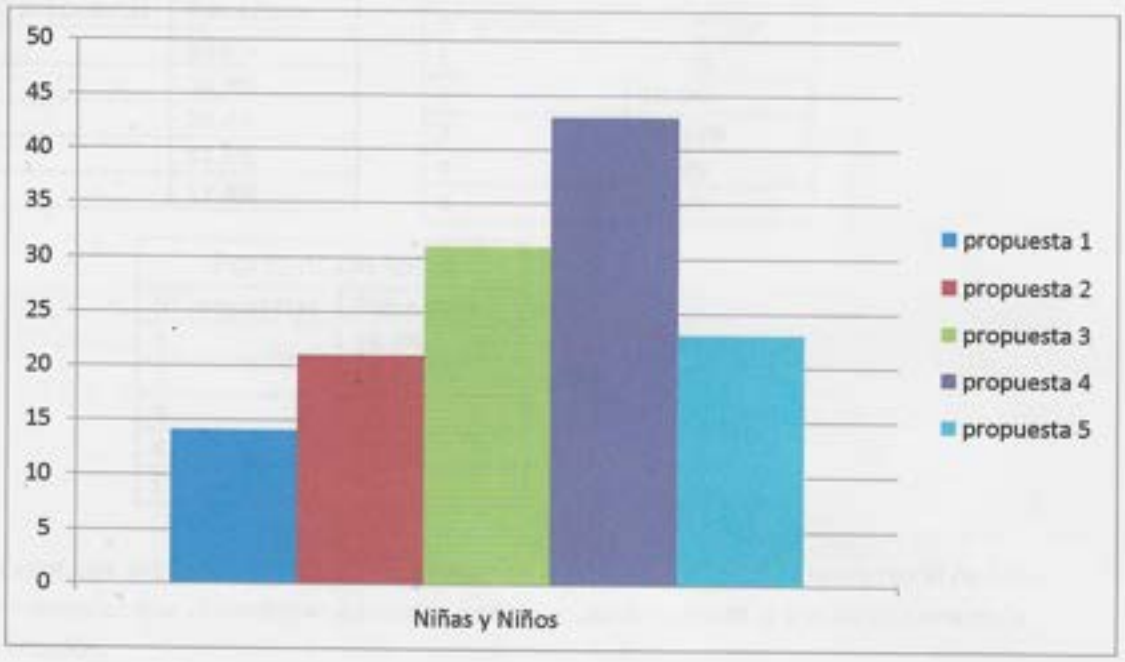
Propuesta 2

Propuesta 3

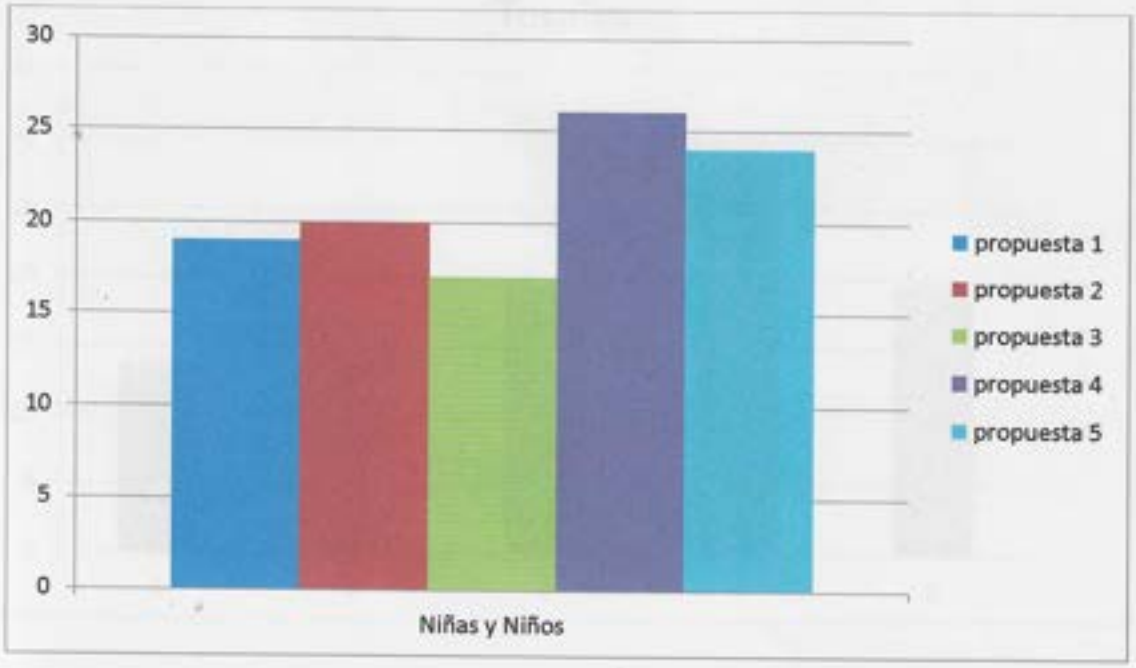
Propuesta 4

Propuesta 5

Para elegir el diseño de personajes se encuestaron un total de 238 niños de 2 escuelas primarias públicas del DF, las primarias fueron José Santos Valdés ubicada en la Delegación Coyoacan y Niño Artillero Narciso Mendoza ubicada en la Delegación Tlalpan. La encuesta se realizo a 7 grupos de edades entre 8 a 10 años, 4 grupos correspondientes a 2° grado de primaria y 3 a 3° grado de primaria.



2° grado



3° grado

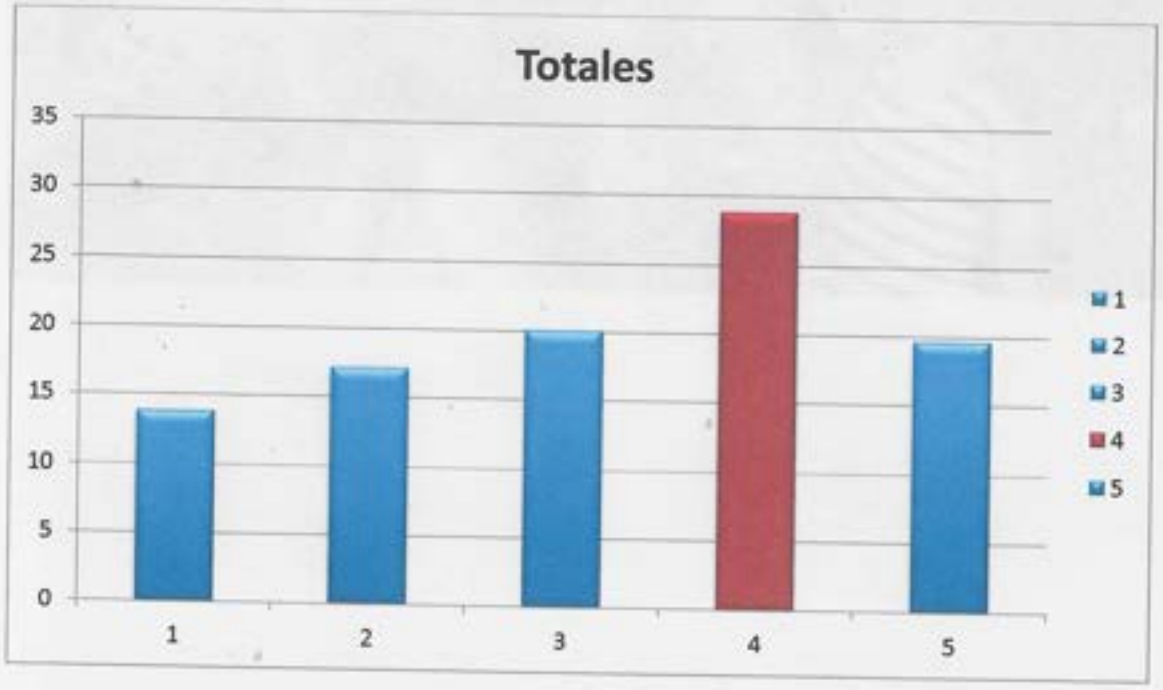
Resultados

Grupos de 2° grado	
N° propuestas	Porcentaje
1	10.6%
2	15.9%
3	23.4%
4	32.5%
5	17.4%

Grupos de 3° grado	
N° propuestas	Porcentaje
1	17.9%
2	18.8%
3	16.03%
4	24.5%
5	22.6%

Porcentaje total	
N° propuestas	Porcentaje
1	13.8%
2	17.2%
3	20.1%
4	28.9%
5	19.7%

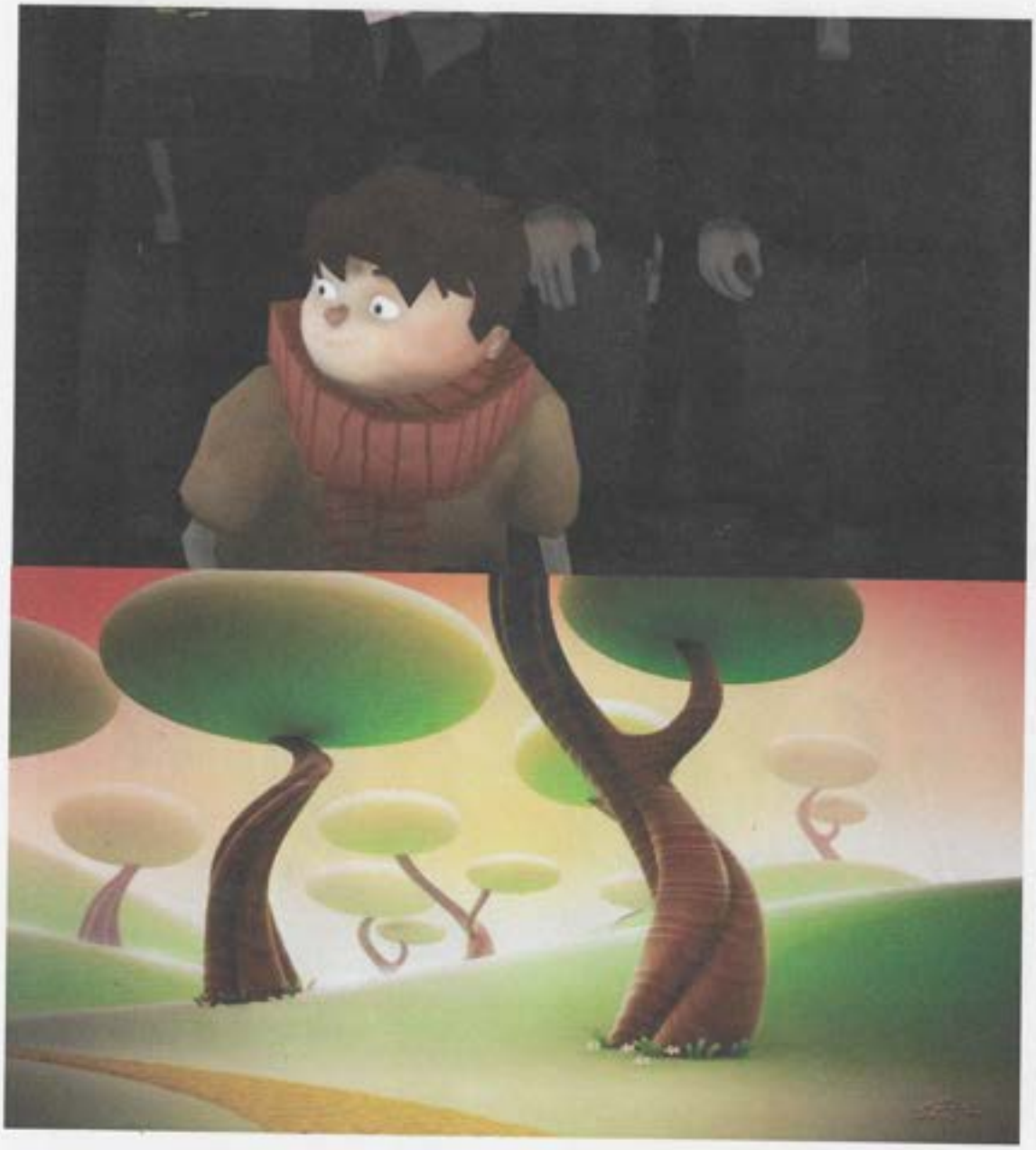
Se concluye según lo anterior que la propuesta 4 es la más aceptada entre el total de niños encuestados que representan a nuestro auditorio, por lo tanto es la que se utilizara en la animación.



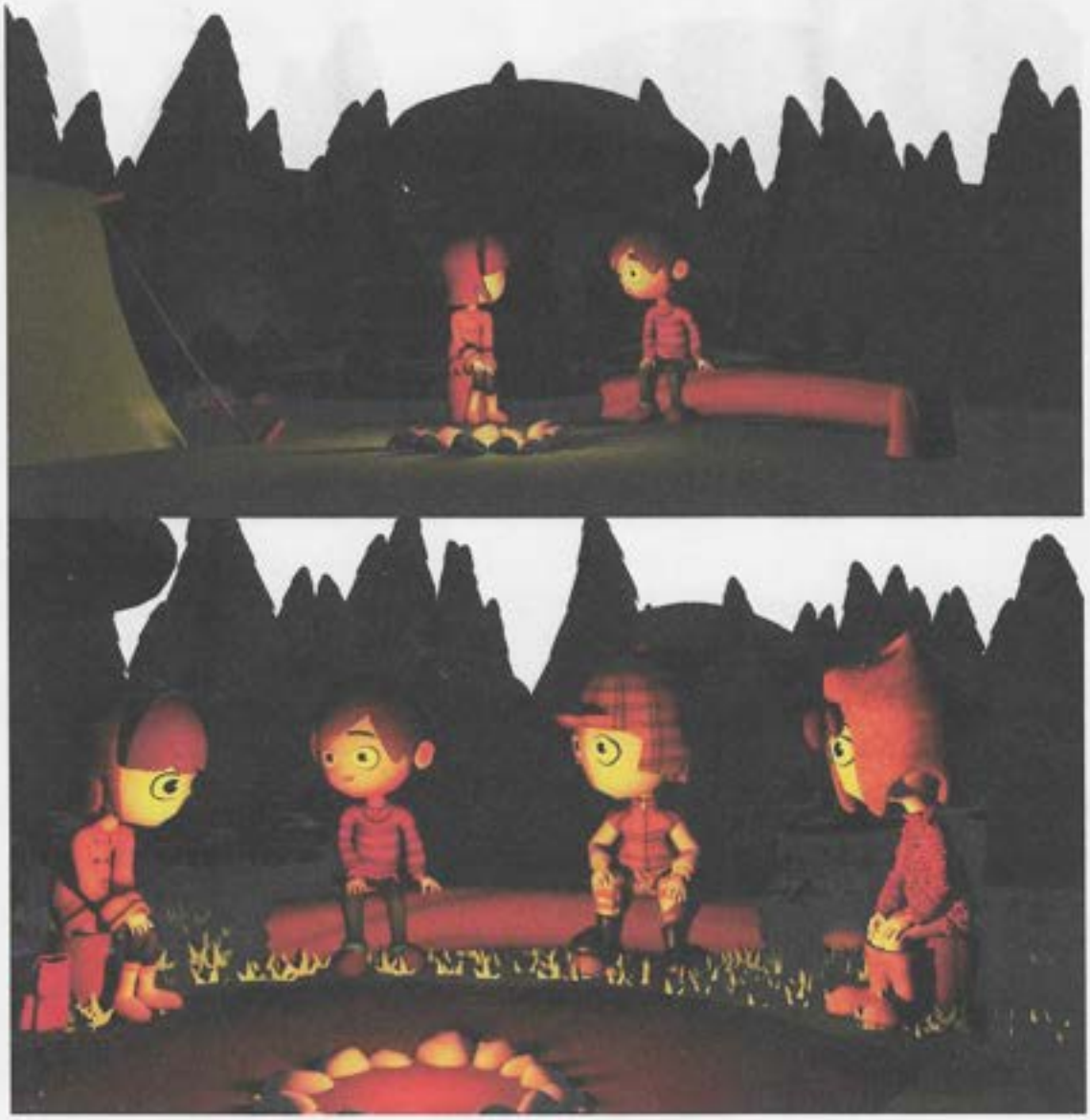
Estilo 3D

El estilo 3D se realizo basándonos en estilo del 2D por esta razón también los personajes y entorno están basados en figuras geométricas simples. Y es la razón por la que la animación de la cara se hizo con textura y no con geometría, para que congeniara con la animación 2D.

Referencias



Personajes y entrono 3D



Conclusión

Tenemos claro que el tema de la promoción de la lectura es algo muy complejo. Y que en la actualidad y desde hace años dentro del país no se ha atendido de una manera concreta y correcta, no ha existido ningún intento conciso de hacer algo diferente para lograr tener una eficaz respuesta de la población en general.

Nuestro proyecto es un intento por lograr esto, mostrar uno de los beneficios más inmediatos e importantes como lo es la imaginación individual y única de cada quien, que es a fin de cuentas la base para la creación de las ilustraciones, películas, animaciones y videojuegos así como las demás expresiones plásticas y artísticas, que divierten, entretienen, comunican y maravillan a sus espectadores.

En ningún momento pensamos en poner en conflicto los medios audiovisuales y la lectura, en realidad estos dos trabajan en conjunto uno apoyado en el otro cuando así se desea, y esa es parte de la critica que hacemos los medios audiovisuales masivos cuyo su único objetivo es el interés monetario no dejando lugar para la lectura.

Así que el objetivo principal de nuestro proyecto es crear una brecha para que la lectura tenga lugar dentro de la vida diaria y en comunión con los nuevos medios y avances tecnológicos, ya que la imaginación es una herramienta fundamental para el avance y la creación personal y social, y ésta no es solo un atributo humano nato si no que se cultiva y se alimenta como cualquier otra habilidad.

Bibliografía

- Argüelles Juan Domingo, ¿Qué leen los que no leen?, México, Paidós Croma, 2003
- Argüelles Jaun Domingo, Antimanual para lectores y promotores de la lectura y el libro, México, Oceano, 2003
- Luis Felipe Lomelí, ¿Por qué no leen los que no leen?
- Lloyd F. Bitzer, The Rhetorical Situation
- Hepzibah Roskelly, What Do Students Need to Know About Rhetoric?, California E.U.A.
- Dra. Emilia Ferreiro, Leer y escribir en un mundo cambiante. Ediciones Novedades Educativas, Buenos Aires, Centro de Investigación y Estudios Avanzados. México, 2000
- Nigel Watts, Write a novel, E.U.A., 2010