



Universidad Autónoma Metropolitana

Unidad Xochimilco

Ciencias y Artes para el Diseño

Diseño de la Comunicación Gráfica

Área Terminal

Medios Audiovisuales

Cortometraje de Animación

“Tas viendo y no ves”

Asesor

Jaime Carrasco Zanini Rincón

Alumnos

García Galindo Juan Carlos

García Galindo Misael

Prado Cortés Erwin

López Vega Juan Manuel

Enciso Mejía Brenda Beatriz

Reyes Medina José Francisco

González Madrigal Carlos Francisco

Rosas Ramírez Fernando Rafael

Proyecto de Animación

INTRODUCCIÓN

El Propósito de este trabajo es realizar un cortometraje de animación, que concientice de un problema social, presente en México, a un sector específico de la población.

El trabajo constará de una estructura sistematizada, explicando el proceso creativo y herramientas empleadas para hallar la solución de dicha problemática social.

Tema:

La relación entre el espectador y los mensajes televisivos. Caso particular: el sesgo informativo.

¿Por que un proyecto de animación?

Actualmente existe una incipiente industria de animación en México. Los problemas más importantes que los productores de películas animadas mexicanas exaltan son: poca capacitación técnica, escasos apoyos para el desarrollo de largometrajes animados, altos costos de producción, dificultad para encontrar historias interesantes y falta de identidad en los diseños.

No obstante, las producciones más taquilleras en la cinematografía mexicana son, en su mayoría, largometrajes animados. Es claro que existe una mayor expectativa sobre esta clase de películas por parte de las audiencias nacionales.

Pretendemos investigar sobre los procesos de producción, diseño, conceptualización y animación de un cortometraje con la técnica 3D porque estamos concientes que es un área poco explorada en nuestro país debido a las dificultades técnicas que implica.

Anexo a lo anterior, sabemos que la técnica de animación 3D es un medio que bien utilizado puede generar un alto impacto en la audiencia, con lo cual pretendemos presentar la problemática social seleccionada a un auditorio específico.

Breve historia de la animación

La idea de recrear la ilusión del movimiento con una serie de dibujos es más antigua que el nacimiento del cine. Algunos historiadores se remontan a la prehistoria, en la que, mediante pinturas rupestres, se intentaba expresar movimiento, para que se mantengan estáticos. Otros descubrimientos posteriores, en Egipto y en Grecia corroboran esta tendencia a representar diferentes fases del movimiento en su arte.

El primer intento que se conoce de una animación mediante la proyección de imágenes data de 1640, cuando el alemán Athanasius Kircher inventó el primer proyector de imágenes, la «linterna mágica», en la que, mediante grabados en cristales, era capaz de proyectar diferentes fases

consecutivas del movimiento, cambiando los cristales de forma mecánica. En una de sus proyecciones representaba a un hombre mientras dormía, abriendo y cerrando la boca.

El incipiente mundo de la animación estuvo estancado hasta 1824, cuando Peter Mark Roget descubrió el principio de persistencia de la visión, fundamento en el que se basan todas las imágenes proyectadas que conocemos hoy en día. Demostraba que el ojo humano retiene la imagen que ve durante el tiempo suficiente para ser sustituida por otra, y así sucesivamente, hasta realizar un movimiento completo, como se ve en su «taumatropo».

Aunque fueron muchos los inventos nacidos a la sombra del principio de persistencia de la visión, ninguno pasó de la categoría de juguete hasta la llegada del «Phenakistoscopio» de Joseph Antoine Plateau, en 1831, en el que conseguía plasmar un movimiento completo mediante el uso de dibujos.

Entre las bases del origen de la animación está el mismo juego de sombras y la proyección de siluetas de papeles recortados creados por la cultura china.

Surgimiento en Francia

La animación apareció antes que el propio cinematógrafo. En 1888 el francés Émile Reynaud, padre del cine de animación, inventó el praxinoscopio, uno de los muchos juguetes ópticos de la época, en el cual se utilizaba una técnica pre-cinematográfica de animación. Posteriormente lo perfeccionó con su teatro óptico, que permitía proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla para un público y, acompañadas de música y efectos sonoros, mantuvo un espectáculo de dibujos animados desde 1892 hasta finales del siglo XIX. De su producción, en la actualidad se conserva *¡Pobre Pierrot!*, de 12 minutos de duración.

El siguiente pionero del cine de animación fue el francés Émile Cohl, que desde 1908 realizó los primeros cortometrajes de dibujos animados, entre los que se destaca *Fantasmagorie*, de un minuto y veinte segundos de duración. Otro pionero fue George Méliès, el cual utilizó en sus filmes abundantes efectos realizados con técnicas de animación.

Durante el cine mudo

Durante la época del cine mudo y los primeros años del cine sonoro aparecieron las principales formas del cine de animación.

Por un lado, las películas más comerciales, destinadas al público masivo, como las producidas por Walt Disney o las que incluían personajes como Popeye o Betty Boop, y por otro lado artistas de vanguardia que contemplaron la animación como una extensión de las artes plásticas y realizaron obras experimentales (Oskar Fischinger, Len Lye, etc.).

Entre medias, infinitas modalidades, desde los cuentos tradicionales en siniestros muñecos animados por Ladislaw Starewicz hasta el "reportaje animado" sobre el hundimiento del Lusitania de Winsor McCay.

Largometrajes de animación

El primer largometraje de animación fue mudo y argentino *El apóstol* (1917) de Quirino Cristiani, película que se ha perdido porque el celuloide en el que había sido revelado fue utilizado posteriormente, siguiendo la costumbre de la época, en la fabricación de peines.

Otros largometrajes tempranos (que sí están a disposición del público actual) fueron *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (Alemania, 1926) de Lotte Reiniger y *Le roman de Renard* (Francia, concluida en 1930 pero estrenada en 1937) de Starewicz. Finalmente, en 1937 Walt Disney estrenó *Blancanieves y los siete enanitos*.

Previamente a la II Guerra Mundial, la animación era utilizada como arma política, en la que se ridiculizaba a los grandes dictadores de la época. Durante la guerra, eran populares entre los soldados americanos las proyecciones y las tiras cómicas de "Ducktators", una serie de cortometrajes de Warner Brothers. Los soldados decoraban las bombas y los aviones con dibujos de "Ducktators".

Después de la Segunda Guerra Mundial hubo un enorme desarrollo de lo que ya era la Industria del Cine de Animación.

En Estados Unidos, se consolidó el *cartoon* clásico con los largometrajes de Disney y los cortometrajes de la Warner Bros. (con artistas como Chuck Jones y Friz Freleng; personajes como Bugs Bunny, el pato Lucas, Elmer, Porky, etc.), de la Metro Goldwyn Mayer (con Tex Avery), y posteriormente el nuevo estilo de la UPA.

El National Film Board of Canada promovió todo tipo de experimentos vanguardistas, lo que convertiría a Canadá en una potencia de primer orden. Destaca el trabajo de uno de los principales animadores experimentales y abstractos de todos los tiempos: Norman McLaren. Aún hoy se pueden ver conceptos que inventó McLaren hasta en anuncios y videoclips. Hasta nuestros días, el NFB ha producido la obra de numerosos artistas, entre los que se puede destacar a Frédéric Back, Ryan Larkin, Ishu Patel, Caroline Leaf, Chris Landreth, etcétera.

En los países del bloque comunista, el Estado promovió intensamente la animación. Esto permitió a muchos animadores trabajar sin presiones comerciales y crear obras de inmensa variedad y riesgo (y en muchos casos realizaron películas contra el régimen político que sufrían, en clave para pasar la censura). La primera gran figura de este desarrollo fue la del animador checo de marionetas Jiri Trnka, un artista popular y delicado.

En estos años también empezaron a realizarse películas animadas en China y Japón.

La animación y la televisión

En los años 1960 y 1970, con la popularización de la televisión, los cortometrajes de animación desaparecieron definitivamente de los cines, a partir de entonces limitadas a los largometrajes comerciales, terreno dominado por Disney hasta los años 1990. A pesar de ello el cortometraje floreció en otros canales de distribución (festivales, circuitos especializados, etc.), sobre todo con la aparición de numerosas escuelas de animación en todo el mundo.

En Estados Unidos, Hanna-Barbera dominó la animación para televisión y Disney la animación para cine. Sin embargo, en los años 70 algunas alternativas gozaron de favor del público. El más conocido puede ser Ralph Bakshi, con sus primeras películas pertenecientes al movimiento underground (*Heavy Traffic*, *Fritz el gato caliente*) y posteriormente sus películas de fantasía (*El*

señor de los anillos, Wizards, Tygra). Entre los cortometrajistas destacaron John y Faith Hubley. Las industrias de Europa del Este y la Unión Soviética, se convirtieron en las más potentes del mundo: la producción fue enorme en volumen y variedad, desde las series de televisión para niños hasta los cortometrajes artísticos más vanguardistas y radicales. De entre los muchos artistas importantes, el más famoso es el checo Jan Švankmajer, que utiliza el *stop-motion* y la plastilina para crear mundos surrealistas. Otros nombres que se pueden mencionar son los de Marcell Jankovics, Sándor Reisenbüchler, Yuri Norstein, Walerian Borowczyk, Jan Lenica, etcétera. Osamu Tezuka protagonizó la explosión de los dibujos animados nipones, en lo sucesivo conocidos como anime. Autor de historietas prolífico, adaptó varias de sus propias obras, consiguiendo el primer éxito con la serie de televisión *Astroboy*, que definió los rasgos habituales del anime: rasgos faciales de los personajes, animación limitada, narración semejante al cine de imagen real, vínculo entre la industria de la animación y la del cómic. Tezuka, un huracán creativo, también realizó largometrajes y hasta cortometrajes experimentales. Durante los años 60 el anime fue habitual en las salas de cine, pero en la década siguiente quedó confinado a la televisión. También hubo notables animadores independientes como Yoji Kuri y Kihachiro Kawamoto. En Europa occidental los logros fueron más puntuales: películas como *El submarino amarillo* de George Dunning, *Allegro non troppo* de Bruno Bozzetto o *El planeta salvaje* de René Laloux tuvieron repercusión. En el cortometraje destacaron artistas como Raoul Servais, Jean-François Laguionie o Paul Driessen

Definición de tipos de animación

La **animación** es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados (figuras de plastilina, por ejemplo). Existen numerosas técnicas para realizar animación que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Concebir una animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación que se han encargado de organizar esta labor. Aun así existe la animación de autor. Ésta surge del trabajo personal de uno o de unos pocos artistas. Algunos se valen de las nuevas tecnologías para simplificar la tarea. Se comienza el proceso de animación al hacer un modelo del personaje o la cosa que se va a animar. Este modelo puede ser un dibujo, o puede ser también en plastilina.

tipos de animación

Dibujos animados

Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas o papel de acetato inventada por Bray y Hurd en la década de 1910.

Stop motion

Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala. Se utiliza la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro" (frame a frame).

El stop-motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop-motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop-motion: la animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés claymation, y las animaciones de objetos (más rígidos).

La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación; o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso del film.

El *go-motion* es una variante de la animación de "stop motion" por el que aplicando un sistema de control a los muñecos (animatronic) se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a fotograma. Como resultado se produce un "efecto de blur" sobre las partes en movimiento que aumenta la sensación de realismo.

Pixilación

Es una variante del *stop-motion*, en la que los objetos animados son personas y auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas). Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado *Neighbours*. Es ampliamente utilizada en los video-clips.

Rotoscopía

Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó en Disney algunas escenas de Blancanieves, protagonista del primer largometraje animado de Disney.

Su análoga infográfica puede considerarse la captura de movimiento (*motion capture*). Existe cierto grado de controversia sobre si el rotoscope es auténtica animación, y sobre su valor artístico como tal.

Animación de recortes

Más conocido en inglés como *cutout animation*, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de

sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.

Otras técnicas

Virtualmente cualquier forma de producir imágenes, cualquier materia que pueda ser fotografiada, puede utilizarse para animar. Existen muchas técnicas de animación que sólo han sido utilizadas por unos y que son desconocidas para el gran público. Entre éstas se incluyen: pintura sobre cristal, animación de arena, pantalla de agujas, pintura sobre celuloide, *tweening*. Pero también es posible reproducirlo por ordenador.

Ventajas de la trabajar un proyecto de animación

Facilita la representación explícita de las ideas, explora en totalidad las capacidades de un espacio, minimiza los costos que se producen en las modificaciones de diseño, explota las tecnologías virtuales y paramétricas para obtener información valiosa en las siguientes etapas de construcción. La tecnología 3d proporciona herramientas de narrativa visual difíciles de obtener con técnicas tradicionales.

CAPÍTULO I Marcos teóricos

Marco teórico general

Como marco teórico general de este proyecto hemos seleccionado el de la retórica, debido a que es una herramienta que apoya directamente en el proceso de producción de contenidos audiovisuales, en comparación con otras disciplinas como la semiótica, la cual parte de un punto de vista más académico.

Retórica en el Diseño Gráfico

Las figuras retóricas se definen como un desvío, una transgresión conceptual o formal producida en un enunciado con el objeto de que el receptor lea una significación más allá de lo literal. Usualmente se considera que su terreno es la poética o el lenguaje figurado; sin embargo, estas

operaciones atraviesan todo tipo de discurso y lenguaje. Para que las operaciones retóricas se perciban como tales es necesario que existan reglas o normas de enunciación, de las cuales las operaciones retóricas constituyan alteraciones o contravenciones creativas. Las figuras retóricas nacen en la antigua Grecia como una parte de la técnica retórica o arte de persuadir. La *Retórica* de Aristóteles (350 a.C.) es la obra más antigua que aún se conserva sobre el tema. Para argumentar en favor o en contra de algo o sobre la utilidad o inconveniencia de determinada cosa, era necesario apelar a una técnica para encontrar qué decir (los argumentos apropiados) y cómo expresar esas ideas. Durante mucho tiempo se generalizó y extendió el análisis de los *tropos* (figuras) para explicar los usos estéticos (creativos) del lenguaje, su función poética. Los desvíos que aparecen en los textos creativos respecto de los usos ordinarios del código se corresponden con un nutrido repertorio de figuras retóricas que los estudios de la poética fueron acuñando. Roland Barthes (1970) recuperó para sus contemporáneos el espíritu original de la retórica aristotélica, revalorizando la potencialidad persuasiva de la técnica retórica. Las figuras retóricas en tanto recurso poético, trabajan sobre el mensaje abriendo y multiplicando los sentidos de la obra; paralelamente, al transgredir patrones establecidos (en poesía y artes plásticas) contribuyen en la configuración de nuevos cánones estéticos.¹

En la antigüedad, la finalidad de la retórica era didáctica y buscaba la persuasión con la expectativa de que el orador conseguiría la adhesión del público a la tesis propuesta. La retórica está dividida en tres categorías:

- El discurso.- No se delibera en los casos en los que la solución es necesaria ni se argumenta contra la evidencia. Se deduce entonces que la argumentación se circunscribe a los ámbitos de lo verosímil, lo admisible y lo probable. Ante la evidencia todo espíritu normal no puede menos que ceder (Pelerman, 1989,30). Lo obvio no necesita ser probado para adherirse al discurso; por el contrario, lo que no es obvio trata de buscar alguna prueba o intenta pasar por prueba a todo aquello que es una ingeniosa construcción lingüística.
- El orador.- La eficacia del discurso depende en gran medida del conocimiento que el orador pueda tener sobre el público al cual se está dirigiendo. De este modo se puede decir que la configuración del discurso es influenciada por el auditorio.
- El auditorio.- En la argumentación lo importante es conocer la opinión del público: razonamientos que acepta, sentimientos que festeja, oradores a los que escucha, programas de televisión que frecuenta y discursos que acaparan su atención.

El diseño gráfico es un juego de lenguaje, también llamado traducción intersemiótica que tiene un grado importante de rigor de reglas. La descripción y el conocimiento a profundidad de dichas reglas permiten al diseñador dar respuesta a las demandas de sus clientes. La materia prima del diseñador es el lenguaje; las necesidades de los clientes siempre se expresan de manera oral o escrita y es por eso que los signos que utiliza el diseñador como punto de partida son más bien

¹ Caivano, José Luis. Color: Arte, Diseño, Tecnología Y Enseñanza: Argencolor 2002, Actas Del Sexto Congreso. Argentino Del Color / José Luis Caivano, Rodrigo Hugo Amuchástegui Y Mabel Amanda López..1ª. Ed. – Buenos Aires: Grupo Argentino Del Color, 2004. 500 P.

lingüísticos. Una vez que el mensaje es interpretado, de esta forma, se lleva a su manifestación gráfica. Las principales herramientas que utiliza el diseño gráfico son la retórica (la persuasión), la sintaxis (el orden), la semántica (el significado) y la pragmática (la interpretación). (Esqueda)

El diseño gráfico es categorizado como un tipo de acción retórica. La retórica es un arte o *tekné* para la invención de argumentos orientados a la persuasión de auditorios particulares. El arte o *tekné* se obtiene a partir de la experiencia, de la sistematización teórica sobre dicha experiencia y de la facultad de utilizar la teoría en la solución de un problema específico. Se deriva del esfuerzo continuo por abstraer los conceptos y las reglas generales de las acciones particulares y esto permita que la comunicación de la experiencia propia pueda adquirir sentido para los aprendices. (Rivera) Es una forma de traducir la experiencia en términos teóricos. El diseño se convierte en arte o *tekné* cuando se tiene conciencia de las razones que originan su procedimiento.²

Puede definirse la retórica, por lo menos rápidamente, como "el arte de la palabra fingida". En literatura, desde el romanticismo, reina el culto de lo "natural" y la "sinceridad". La publicidad se presenta por el contrario como artificio, exageración voluntaria, esquematismo rígido. Pregona sus convicciones y el público entra en el juego, discerniendo de modo claro lo que es verdad de lo que es fingido. El descrédito de la retórica puede explicar, en parte, el descrédito de la publicidad. Hoy, en la corriente estructuralista, se manifiesta un nuevo interés por la retórica. Se percibe entonces que, si la publicidad tiene un interés cultural, se lo debe a la pureza y riqueza de su estructura retórica: no a lo que puede aportar como información verdadera, sino a su parte de ficción.³

Intellectio, inventio y dispositio (RES)

La inventio y la dispositio, precedidas por la intellectio, son operaciones retóricas fundamentales para la creación textual. La intellectio, bien considerada como una operación retórica, bien como una "anteoperación" que precede a la inventio, evidencia, en primer lugar, que sin conocimiento de lo comunicado —y de lo comunicable— no es posible el intercambio lingüístico. Aquí el productor del discurso debe realizar un examen detenido de la realidad sobre la que operará la inventio, encontrando ideas o elementos que luego intensionalizará en la dispositio.

La operación retórica de inventio puede relacionarse con la semiótica en su dimensión semántica y, más concretamente, con la dimensión semántico-extensional que se relaciona con el referente del texto literario.

La finalidad de la inventio es establecer los contenidos del discurso seleccionando el material, fundamentalmente, del inventario o catálogo de *topos* o "*loci*" (el conocimiento ya adquirido). El orador también ha de determinar si va a tratar de un problema de orden o de un problema de orden particular o situación precisa o persona concreta según). El orador delimitará el asunto sobre el que va a hablar en el establecimiento de la causa, y elegir los medios de que va a disponer para convencer al auditorio: utilizar la argumentación y demostración probando lo que dice (*probare*); tratar de ganarse al receptor apelando al sentimiento (*conciliare, delectare*),

² Esqueda, Román. El Juego Del Diseño Gráfico.

³ Duran, Jacques. Retórica E Imagen Publicitaria.

apelando al sentimiento; o apelar a la pasión y suscitar odio o piedad (movere). Además, decidirá los elementos que va a emplear y en qué orden los va a presentar, aunque en esas cuestiones, como casi todas las que afectan a la inventio, la vinculación con la dispositio es prácticamente indisoluble.

La dispositio está en íntima relación con lo que en lingüística textual se da en denominar macroestructura, que pertenece al ámbito de la sintaxis en el sentido semiótico del El orador, tras la operación de inventio —lo que no supone una necesaria sucesión temporal en la elaboración del discurso— se plantea la necesidad de disponer y ordenar los argumentos para sacar el mayor rendimiento posible de su exposición. En esta parte cualitativa de la retórica es donde cabe el estudio de las partes orationis divididas en exordium, narratio, argumentatio y peroratio. Roland Barthes delimitó perfectamente las funciones de las partes orationis retóricas. Según el crítico francés, el exordium y la peroratio cumplían una función afectivo-pasional, mientras que las otras partes cumplían una función demostrativo-argumentativa. Cicerón lo expresaba perfectamente cuando asignaba a la narración y la confirmación las funciones de expresión del hecho, y al exordio y la peroración las funciones de conmover el ánimo.⁴

1.1 Fuentes de persuasión (triángulo retórico)

Ethos: Lógica del mensaje (Carácter)

En el diseño debe proyectar fiabilidad y confianza, las mismas que refleja una empresa en su identidad gráfica simboliza por caracteres y representaciones visuales que configuran la esencia que quiere mostrar de sí misma, es decir como la empresa quiere que la conozcan, podría decirse que a través de hacerse “fama” de una buena empresa la gente lo reconocerá por ese motivo.

Pathos: Impacto emocional (Emoción)

Es la cualidad que tiene el discurso para que los oyentes sean movidos por una pasión y provocar el convencimiento, pues la retórica, por medio de una prueba artística, también afecta las emociones moviendo la voluntad de los hombres para persuadirlos y no sólo por el raciocinio. Aristóteles menciona que “se persuade por la disposición de los oyentes, cuando éstos son movidos a una pasión por medio del discurso”, es decir que dependiendo el estado de ánimo del público y disposición a escuchar se puede convencer o persuadir, en lo cual interviene la “emoción” del oyente y la “emoción” que transmita el orador.

Logos: Credibilidad del autor (Hechos, datos y razón)

Es aquello de lo que versa el discurso mismo y demuestra verdad o al menos lo aparenta; resulta ser. Pues, una prueba lógica de la que se infiere virtud. Aristóteles menciona: “se persuade por el

⁴ Fernández López, Jorge. Pectora Mulcet: Estudios De Retórica Y Oratoria Latinas. Logroño, Instituto De Estudios. Publicado En Trinidad Arcos Pereira.

discurso cuando se muestra la verdad (conocimiento lógico), o lo que parece serlo, a partir de lo que es convincente en cada caso".⁵

Intellectio

Marco Teórico para el tema de Investigación

Teorías comunicativas - Teoría hipodérmica

En esta teoría se sostenía la siguiente afirmación "cada miembro del público de masas es personal y directamente atacada por el mensaje" (Wright 1975). Para entender mejor esta teoría hay que tener en cuenta su contexto histórico. Se desarrolló en el transcurso de las dos guerras mundiales y sumando a esto el aumento de la difusión a gran escala de las comunicaciones de masas. Esta teoría representó la primera reacción suscitada por el fenómeno de difusión mediática.

En esta teoría surge un principal elemento: una teoría de la sociedad de masas. En su vertiente comunicativa opera una teoría psicológica de la acción, también podría describirse el modelo hipodérmico como una teoría de y sobre la propaganda.

En realidad habría que hablar de una teoría de la acción, la elaborada por la psicología conductista. En la compleja relación entre organismo y ambiente, el elemento crucial está representado por el estímulo: este comprende los objetos y las condiciones externas al sujeto, que producen una respuesta.

La teoría hipodérmica mantenía, por tanto, una conexión directa entre exposición a los mensajes y comportamientos: si una persona era alcanzada por la propaganda, puede ser controlada, manipulada, inducida a actuar.

Teorías comunicativas - Estudios empíricos o de los efectos limitados

La perspectiva que caracteriza el comienzo de la investigación sociológica empírica sobre las comunicaciones de masas afecta a todos los medios desde el punto de vista de su capacidad de influencia sobre el público: aquí se halla presente la atención a la posibilidad de cada uno de los medios de ejercer influencias específicas.

El problema sigue siendo el de los efectos. La etiqueta de efectos limitados no sólo indica una distinta valoración de la cantidad de efecto sino de la misma cualitativamente diferente. Si la

⁵ Gutiérrez Martínez, Daniel. Aristóteles, Una Teoría Práctica Para El Diseño. Publicado En Diseño Y Sociedad, División De Ciencias Y Artes Para El Diseño De La Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, Núm. 22-23. México, 2007

Teoría Hipodérmica hablaba de manipulación y propaganda, y si la teoría psicológico-experimental se ocupaba de la persuasión esta teoría habla de la influencia.

Esta teoría trata de relacionar los procesos de comunicación de masas con las características del contexto en el que se producen. Viéndolo así se completa la revisión crítica de la Teoría Hipodérmica.

Se pueden ver dos líneas de estudio en esta teoría: el primero se relaciona al estudio (su composición) de los públicos y de sus modelos de consumo de comunicaciones de masas; el segundo comprende las investigaciones sobre las mediaciones sociales que caracterizan dicho consumo.

PACTO COMUNICATIVO EN LA TELEVISION

pacto: unas partes, con una relación constituida o extinta-entre ellas; unas reglas a las que las partes en su relación se adecuan, y una finalidad a la que tienden; y un acuerdo, o consenso, o convención, o convenio que funda la relación de las partes.

-formación del pacto: partes
relación

pacto: acuerdo

-contenido del pacto: reglas
finalidad

complejidad del pacto:

el acuerdo entre los locutores implica procesos, sea de atención (ligados a percibir), sea de tipo cognitivo (ligados al saber), sea de confianza (ligados a creer), y que en aquel la relación entre los diversos planos no es siempre ni lineal ni unívoco.

Problemas de tipología

la primera cosa que debe resaltarse es la existencia de una especie de polaridad entre los que opera el pacto. En televisión la reciprocidad del acuerdo es en apariencia negada por la unidireccionalidad del canal; la respuesta parece corresponder solamente al emisor; y al receptor parece que le corresponde únicamente la aceptación.

la segunda observación hace referencia a un problema tipológico. Los pactos en televisión no se distinguen solo por la orientación hacia el emisor o hacia el receptor, si no también por el acento puesto, ya sobre ciertas modalidades, ya sobre otras. Hemos echo notar como algunos acuerdos movilizan sobre todo el eje del saber, otros sobre el eje de la confianza, otros a su vez exaltan el "poder hacer" cuando esta en juego una tecnología la aceptación es motivada por el aprovechamiento de una posibilidad.

La tercera observación hace referencia al alcance de la extensión del pacto en televisión, se va del acuerdo que va de una sola transmisión, al acuerdo relativo a una serie homogénea de programas, hasta el acuerdo referido a un canal o cadena. La propuesta, el mandato, juegan a su vez sobre diversos grados de compromisos.

La cuarta observación es sobre los niveles de funcionamiento del acuerdo la que se establece entre el emisor y su representante y de forma especular entre la audiencia y sus figurativizaciones

Para una guerrilla semiológica

Hoy en día la evolución del ser humano toca entidades que no se habían contemplado, las ideologías y las nuevas formas de comunicarnos trascienden a las sociedades en toda forma, ahora vemos que para adueñarse del poder político en un país era suficiente controlar el ejército y la policía. Hoy, un país pertenece a quien controla los medios de comunicación.

Como ha sugerido el profesor McLuhan¹, la información ha dejado de ser un instrumento para producir bienes económicos, para convertirse en el principal de los bienes.

Por ejemplo un redactor en un periódico, ya no es parcial en su forma de transmitir el mensaje, su principal base para difundir el mensaje será por la accesibilidad del auditorio por sus gustos, clase social y educación diferentes y en todo el territorio nacional, la libertad del que escribe ha terminado: los contenidos del mensaje no dependerán del autor, sino de las determinaciones técnicas y sociológicas del medio.

« Los medios de comunicación de masas no son portadores de ideología: son en sí mismos una

ideología.»

No importa lo que se diga a través de los canales de comunicación de masas. Lo que cuenta es el bombardeo gradual y uniforme de la información, en la que los diversos contenidos se nivelan y pierden sus diferencias.

Marshall McLuhan, partiendo de las mismas premisas, llega a la conclusión de que, cuando triunfan los medios de masas muere el hombre gutenberiano y nace un hombre diferente, habituado a «sentir» el mundo de otra manera. La acción sobre la forma y sobre el contenido del mensaje pueda modificar a quien lo recibe; desde el momento en que quien recibe el mensaje parece tener una libertad residual: la de leerlo de modo diferente.

El significado del mensaje cambia según el código elegido para interpretarlo. los códigos se establecen de antemano. Pero hay también casos extremos como, en primer lugar, la comunicación estética, donde el mensaje es intencionalmente ambiguo con el fin preciso de estimular la utilización de códigos diferentes por parte de aquellos que estarán en contacto con la obra de arte, en lugares y en momentos diferentes.

Los mensajes parten de la fuente y llegan a situaciones sociológicas diferenciadas, donde actúan códigos diferentes.

«El medio no es el mensaje», sino que «el mensaje depende del código», «El medio transmite las ideologías a las que el destinatario puede recurrir en forma de códigos que nacen de la situación social en la que vive, de la educación recibida, de las disposiciones psicológicas del momento.»

En fenómeno de las comunicaciones de masas sería inmutable, podrá llegar hacer un medio que será incontrolable ni por la voluntad privada ni por la de la colectividad.

Habitualmente, los políticos, los educadores, los científicos de la comunicación creen que para controlar el poder de los mass-media es preciso controlar dos momentos de la cadena de la comunicación: la fuente y el canal. De esta forma se cree poder controlar el mensaje; por el contrario, así sólo se controla el mensaje como forma vacía que, en su destinación, cada cual llenará con los significados que le sean sugeridos por la propia situación antropológica, por su propio modelo cultural.

Frente a la divinidad anónima de la Comunicación Tecnológica, nuestra respuesta bien podría ser: «Hágase nuestra voluntad, no la Tuya.»ⁱⁱ

EFFECTOS DE LA COMUNICACIÓN TELEVISIVA

La reacción de los espectadores ante los efectos de la televisión ha generado una gran controversia. Aunque en un principio se piensa que la televisión tiene una gran influencia, se ha argumentado que no es tan fácil imponer actitudes o cambios de conducta pues cada individuo cuenta con conjuntos de conocimientos, experiencias, conceptos y creencias que pueden actuar como filtros ante dicha información. En este sentido se defiende la idea de que la televisión tiene mayor influencia en cuanto la información que transmita este más alejada de la experiencia del espectador.

McQuail, define el mass media como una institución que produce, reproduce y distribuye conocimiento que nos permite dar sentido al mundo, modelar nuestra percepción del mismo, contribuye al conocimiento del pasado y da continuidad a nuestra comprensión presente.

Wolf, en su teoría de construcción de la realidad por los medios, considera que los medios funcionan como contextos de percepción de la realidad social.

La información emitida en los medios no es tan relevante por si misma, pero sí lo es la forma en que el cerebro la procesa. La cantidad de estímulos visuales y auditivos produce la ilusión de estar frente a situaciones reales (independientemente de la naturaleza de la información recibida) a tal grado que puede llegar a conmover al espectador. Y no se limita al momento en el que las percibimos si no que se extiende en el tiempo y puede influir en tomas de decisiones de consumo, preferencias y actitudes frente a situaciones reales. El campo de investigación que se encarga de descifrar los procesos que realiza el cerebro al recibir estos estímulos es el procesamiento de la información visual y auditiva por la mente humana. Incluye procesos psíquicos como la percepción, la imaginación, la memoria, las emociones, el pensamiento y el lenguaje. Y a su vez estos procesos implican procesos neurobiológicos.

La representación del mundo de cada individuo es fruto de la interacción entre varias dimensiones: los datos sensoriales sobre la realidad exterior pero también los datos fisicoquímicos del medio interior. Esta representación del mundo regula las entradas mediante los espectros selectivos de la percepción y las salidas mediante la acción encaminada hacia objetos concretos. Atención e intención son los atributos básicos del deseo. La primera regula la vinculación con el objeto elegido y la segunda el objeto a alcanzar (Vincent, 1987).

Proceso cognoscitivo de la información

El universo conocido es el resultado de una serie de procesos mentales basados en informaciones sensoriales que reflejan la realidad objetiva. Entre el estímulo original y la sensación final hay una serie de procesamientos de la información en los que intervienen factores puramente subjetivos.

La percepción capta la información; la imaginación, transforma y sintetiza las informaciones percibidas. Y mientras la percepción permite el acceso de la conciencia a lo real objetivo, la imaginación amplía la conciencia a lo fantástico; puede ser utilizada para ampliar el campo de conciencia a lo "irreal", a lo que no precisa de un soporte material para dotarse de una existencia

inconsistente, difusa, pero ampliamente generalizada en la mente de los hombres. Es decir, el hecho de que un objeto no tenga una existencia física, como un ser mítico, no impide que su representación imaginaria ocupe la mente de las personas.

La percepción tiene bastantes influencias subjetivas en la elaboración de información en la imaginación. Siempre se da una interrelación entre percepción, imaginación y pensamiento, y por lo tanto la influencia subjetiva es constante en el tratamiento de la información.

La función del proceso cognoscitivo es reflejar la realidad objetiva, aunque sólo una parte de ella, y de una manera subjetiva. La conciencia es una representación interna de los fenómenos y propiedades del mundo subjetivo, una imagen subjetiva de la realidad objetiva, susceptible de materializarse mediante diversas formas de representación externa, fundamentalmente el lenguaje verbal y la imagen.

El conocimiento es indispensable para la actividad práctica y por lo tanto quien puede influir sobre la conciencia de la realidad, puede influir y determinar la actividad de los hombres, y puede dirigir su conducta individual y social. El discurso audiovisual contribuye a la conformación de la conciencia colectiva, a construir una determinada representación de la realidad.

Fuente: Jiménez Segura, Jesús "Los efectos de la televisión y el proceso cognoscitivo de la información"

LA TELEVISIÓN, ESE FENÓMENO "MASIVO" QUE CONOCIMOS, ESTÁ CONDENADA A DESAPARECER

Entrevista a Eliseo Verón realizada por Carlos Scolari y Paolo Bertetti.⁶

⁶ **Herbert Marshall McLuhan** (21 de julio de 1911 – 31 de diciembre de 1980) fue un filósofo, erudito y educador canadiense.

Profesor de literatura inglesa, crítica literaria y teoría de la comunicación, McLuhan es reconocido como uno de los fundadores de los estudios sobre los medios, y ha pasado a la posteridad como uno de los grandes visionarios de la presente y futura sociedad de la información. Durante el final de los años 60 y principios de los 70, McLuhan acuñó el término *aldea global* para describir la interconexión humana a escala global generada por los medios electrónicos de comunicación. Es famosa su sentencia "*el medio es el mensaje*".

Todo este resumen analítico se basó textualmente, en su gran mayoría en el ensayo de Umberto Eco "Para una guerrilla semiológica"

⁶Publicada en
MEDIAMERICA. Semiotica e analisi dei media a AmericaLatina
Cartman Edizioni, Torino (Italia), 2007. Versión en castellano para Digitalismo.co

Si los medios ya dejaron de "representar la realidad" para "construir la realidad"... ¿Cómo juegan los medios digitales -pienso sobre todo en Internet, pero no nos olvidemos las experiencias video lúdicas, chats, mensajerías, etc.- en ese proceso de mediatización?

La semiótica se interesa en las condiciones de producción en la medida en que afectan las gramáticas de producción, que a su vez definen las propiedades de esos paquetes de operaciones semióticas que serán percibidos-consumidos en recepción (¡¡de muy distintas maneras!!). El que hoy se interesa en la mediatización debe interesarse por ejemplo en: ¿cómo se explica la extraordinaria emergencia de la textualidad oral, disociada de la textura musical armónico-melódica (que se vuelve una especie de fondo icónico-indicial de memoria social), en el hip-hop?

¿Cómo están afectando a la TV los (multi)medios interactivos y las nuevas textualidades/formas de consumo? ¿Hasta dónde no entra en crisis la semiótica de la TV fundada en la oposición "paleo televisión / neo televisión"?

La discusión paleo/neo-televisión que introdujo con tanta exactitud y pertinencia Umberto Eco en 1983, sirvió como una primera toma de conciencia de que la televisión empezaba ya a tener una "historia". No creo que la semiótica de la TV entre en crisis en términos de un contraste entre esa distinción entre los dos primeros períodos de su historia y la situación actual; simplemente creo que, en lo que respecta a la televisión histórica, hemos entrado en un tercer período, que será el último. Quiero decir: la televisión, ese fenómeno "masivo" que conocimos, materializado en ese mueble enronizado en el living-room de nuestras casas, que activaba la socialidad familiar, etc., está condenada a desaparecer. Hemos entrado en el período final, en el período de la televisión del destinatario.

¿La aparición de formatos híbridos (como el reality show) a mitad de camino entre el espectáculo televisivo y el video juego, tiene algo que ver con eso?

En la primera etapa (que Umberto llamó la paleo-televisión), el contexto socio-institucional extra televisivo proporciona el interpretante fundamental: la televisión es una "ventana abierta al mundo". En la segunda etapa (la neo-televisión de Umberto) la propia televisión como institución se transforma en el interpretante dominante. En lo que yo considero una tercera (y última) etapa, una configuración de colectivos definidos como exteriores a la institución televisión y atribuidos al mundo individual, no mediatizado, del destinatario, opera como interpretante básico. Por supuesto que no se trata de etapas que se suceden ordenadamente una a otra: en la televisión actual hay todavía figuras audiovisuales de los tres períodos. Pero el tiempo histórico de esos cincuenta años de televisión tiene una lógica interna que culmina, me parece, en la muerte de la televisión que conocimos. La "pantalla chica" no es sólo cada vez más grande, sino que además deja de ser un espacio faneroscópico, como diría Peirce, para transformarse en una superficie operatoria multi-mediática controlada por el receptor. Esa superficie operatoria abarcará todo: información, entretenimiento, computación, telefonía, comunicación interpersonal.

Cuáles serían las "urgencias teóricas" de la semiótica de los medios? ¿Cuál debería ser la agenda de investigación? ¿Hacia dónde orientar nuestras investigaciones y conversaciones?

Las urgencias teóricas están hoy sin duda concentradas en las consecuencias de la evolución de las tecnologías de la comunicación en los últimos veinte años. Los "estudios de recepción", que dominaron la escena de la investigación en comunicación en ese mismo período (los últimos veinte años) fueron pensados en el contexto de un mercado esencialmente estable, en el que los productores de los medios eran también programadores del consumo. El receptor no es meramente activo: será el operador-programador de su propio consumo multimediático. Desde un cierto punto de vista, podríamos decir que asistimos a la culminación natural, en el mercado de los medios, del individualismo de la modernidad. Como ya algunos autores lo han señalado, nuestras sociedades se transforman en "post-mass-media societies"

El concepto peirciano de la "semiosis social" es indiferente a esa oposición entre reduccionismo y holismo. Desde su origen en los textos de Peirce, la semiosis social fue concebida como un tejido infinito de operaciones

Política y medios televisivos

Desde sus orígenes la televisión se ha subordinado a las necesidades políticas en México. Esta afirmación toma fuerza con una declaración hecha por Emilio Azcárraga Milmo quien declaró "Soy soldado del PRI y del presidente" ⁷(citado por Carlos Monsiváis, Proceso, 20 de abril, 1997, p. 58). Los noticieros se subordinan ante agendas parciales que favorecen a la imagen de determinados entes políticos a tal grado de llegar a la desinformación en una sociedad en donde las mayorías se informan de política a través de la televisión pues además es el medio más accesible. Lorenzo Meyer, en su análisis político sostiene que la prensa "es para una elite" y que alrededor del 65% de la población se informa principalmente por la televisión.

El poder de los medios

Lorenzo Meyer afirma también que en los últimos años, el mando parece haber cambiado de dueño pues diferentes factores, como la caída del sistema priista, la privatización, la desigualdad neoliberal y el consecuente aumento de los excluidos y de la concentración de la riqueza a nivel global, han producido una gran concentración de capital monopólico en los medios masivos como la televisión.

Marco Teórico sobre narrativa

Para la elaboración del guión literario, hemos utilizado la teoría narrativa de Greimas apoyada del libro de Mieke Bal "Teoría narrativa" en el cual se conjuntan diversas estructuras para la creación de historias. Con este marco pretendemos encontrar las herramientas que nos permitan elaborar una historia coherente y fundamentada en una base teórica de roles actanciales de los personajes.

Mieke Bal presenta 6 puntos fundamentales para estructurar una narrativa.

⁷ El Tigre. Emilio Azcárraga y su imperio Televisa, México: Grijalbo-Mondadori, 2001, pp. 381-417 y 483-510).

1. Los acontecimientos se ordenan en una secuencia que puede diferir de la cronológica. 2. La cantidad de tiempo que se asigna a los diversos elementos se determina sobre la base de la cantidad de tiempo que estos elementos ocupan en la fábula. 3. Se dota a los actores de rasgos distintivos. De esta forma se individualizan y transforman en personajes. 4. Los espacios en los que suceden los acontecimientos reciben también unas características distintivas y se transforman en lugares específicos. 5. Además de las relaciones necesarias entre actores, acontecimientos, lugares y tiempo, todos los cuales eran descriptibles ya en el estrato de la fábula, pueden existir otras relaciones (simbólicas, alusivas, etc.) entre los diversos elementos. 6. Se lleva a cabo una elección entre los diversos «puntos de vista» desde los que cabría presentar los elementos.

Para entender la forma en la que los personajes se desarrollan en el espacio narrativo, Mieke Bal utiliza el concepto de roles actanciales desarrollado por Greimas en el libro "Análisis estructural del relato".

Historia

⁸La primera etapa de entendimiento de una historia es la siguiente: Un Personaje desea obtener un objeto, el cual puede ser representado por algo, alguien o una circunstancia particular, alguien o algo se opone a que el personaje obtenga el objeto.

Esa intención es el logro de algo agradable o favorable, o la huida de algo desagradable o desfavorable.

A las clases de actores les denominamos actantes. Un actante es una clase de actor que comparte una cierta cualidad característica. Ese rasgo compartido se relaciona con la intención de la historia en conjunto. Un personaje se parece a un ser humano mientras que un actor no tiene por que.

Hay algunos puntos que deben considerarse acerca de los roles actanciales:

Objeto

El objeto no es siempre una persona. El sujeto puede aspirar también a alcanzar cierto estado. Por ejemplo, se puede detectar el esquema siguiente: Hugo - quiere amasar - poder; o: Hugo - aspira a - llegar a ser un hombre poderoso. Otros objetos de intención que se encuentran en las historias son: riquezas, posesiones, sabiduría, amor, felicidad, un lugar en el cielo, un lecho donde morir, un aumento de sueldo, una sociedad justa, etc. Con ello el actante, y también el actor -su encarnación concreta-, están, en teoría, desconectados de la encarnación en una persona. Esto se implica en nuestra aproximación estructural. Sin embargo, ya que el principio de la fábula reside, como se dijo antes, en su aspecto de intención, el resultado práctico es que el sujeto es normalmente una persona o un animal personificado (en las fábulas de animales), o un objeto.

Dador y receptor

⁸ BAL, Mieke, *Narratologie. Essais sur la signification narrative dans quatre romans modernes*, Paris, 1977, Utrecht, Hes, 1980.

La intención del sujeto es en sí misma insuficiente para alcanzar el objeto. Hay siempre poderes que o bien le permiten que alcance su meta, o bien se lo imposibilitan.

El dador, es todo aquel personaje que apoya al sujeto en la realización de su intención, provee el objeto o permiten que se provea.

Sobre los personajes

Es posible también que actúen varios poderes a un tiempo. La combinación de un rasgo de un sujeto (la ambición) y un poder social (obsesión) un mismo personaje puede cumplir cada rol actancial.

Podría suceder que en una fábula encontremos sólo un actor que, por ejemplo, esté en guerra consigo mismo, con sus pasiones, con su locura, etc. Por otro lado, es también posible que grandes cantidades de actores, ejércitos, o grupos universitarios formen en conjunto un solo actante entre ricos y pobres) puede dar lugar a un dador positivo y a otro negativo.

Ayudante y oponente

El sujeto se encuentra con resistencias y recibe ayuda por el camino. Podemos distinguir una tercera relación que determina las circunstancias bajo las que la empresa llega a su fin.

Estos actantes son en muchos sentidos distintos de los demás. No están en relación directa con el objeto, sino con la función que relaciona al objeto con el sujeto.

Dador -Tiene poder sobre toda la empresa -Es a menudo abstracto -Suele permanecer en segundo plano -En general es sólo uno

Ayudante -Sólo puede prestar una ayuda no esencial. -Es normalmente concreto. -Con frecuencia salta al primer plano. -Suelen ser múltiples.

Se pueden señalar los mismos puntos de diferencia entre un remitente negativo, un poder que evita que el sujeto alcance su objeto, y un oponente.

Es la presencia de ayudantes y oponentes lo que hace que una historia tenga interés y sea reconocible.

El ciclo narrativo

⁹Cabe considerar una historia como agrupamiento específico de series de acontecimientos. La fábula como conjunto constituye un proceso, aunque a cada acontecimiento se le puede también denominar proceso, o por lo menos, parte de un proceso. Cabe distinguir tres frases en toda fábula: la posibilidad (o virtualidad), el acontecimiento (o realización) y el resultado (o conclusión)

⁹ BREMOND, Claude, «La logique des possibles narratifs», Communications, 4, 1977.p186

del proceso. Ninguna de estas tres frases es indispensable. Una posibilidad se puede o no realizar. E incluso si se realiza el acontecimiento, no está asegurada siempre una conclusión satisfactoria. El ejemplo que sigue ilustra estas posibilidades:

a) Elsa quiere obtener un diploma. Son posibles las siguientes alternativas:

1. Elsa quiere obtener un diploma. (posibilidad) 2.a) Se prepara para el examen. (realización) b) No se prepara para el examen. (no realización) En b) el ciclo narrativo se completa de forma prematura; en a) comienza la tercera fase:
- 3.a) Aprueba el examen. (conclusión) b) Suspende el examen. (conclusión negativa que puede conducir al reinicio del ciclo).

No siempre se pueden encontrar estas frases explícitas en el texto, como se demuestra en el ejemplo b):

b) Juan quiere ofrecerle una cena encantadora a su novia. El filete Stroganoff tiene un delicioso sabor. (La carnicería estaba cerrada así que Juan sirve un bocadillo.) (El filete era excelente, pero, por desgracia, se quemó.)

Una narración consiste en un acto del lenguaje por el que una sucesión de acontecimientos con interés humano se integra en la unidad de este mismo acto.

Marco Histórico

Del canal 4 a Televisa

Inicia con la aparición del primer canal concesionado que operó en el territorio nacional – XHTV Canal 4, creado en 1950 y se desarrollan las dos empresas Telesistema Mexicano y Televisa. Sin embargo, todo esto se remonta a los orígenes de la televisión mexicana en los años treinta y cuarenta.

Los pioneros

Los primeros experimentos corrieron a cargo de dos profesores de la Escuela Superior de Ingeniería Mecánica y Eléctrica (ESIME) y del Instituto Técnico Industrial, Francisco Javier Stavoli y Miguel Fonseca. Trajeron a nuestro país el primer equipo de televisión y efectuaron las transmisiones pioneras apoyados económicamente por el Partido Nacional Revolucionario (PNR).

Las primeras pruebas de campo se llevaron a cabo con la transmisión inicial del rostro de la señora Fonseca, esposa del Ingeniero Stavoli, sentada a 70cm de la cámara, siendo la primera imagen transmitida en México por televisión.

El patrocinio de las primeras experiencias televisivas por el PNR formaba parte de un ambicioso proyecto propagandístico de ese partido, en el que se planeaba otorgar a los medios electrónicos un papel central.

Obra de Guillermo González Camarena

Guillermo González Camarena realizó investigaciones y experimentación en materia televisiva, como:

-El 19 de agosto de 1940, patenta en México su sistema de televisión tricromático, basado en los colores verde, azul y rojo; y en 1942 en Estados Unidos.

-El 7 de septiembre de 1946, inaugura la estación experimental XHTCC, instalada y operada por él mismo.

-En 1947, el presidente Miguel Alemán comisiona a Camarena a formar parte de una comisión de análisis de los dos sistemas de televisión predominantes en el mundo Estadounidense (comercial-privado) y el Británico (monopolio estatal) y recomendar cual era el más conveniente para México. Y por su parte recomienda que México adopte el sistema Estadounidense por razones técnicas y económicas.

-En 1948 se realiza la primera demostración de televisión en blanco y negro con fines educativos.

Los primeros canales

-Canal 4 (XHTV).- Propiedad de Romulo O'Farril padre, transmitió el IV informe de gobierno del presidente Miguel Alemán Valdéz.

-Canal 5 (XHGC).- Guillermo González Camarena obtuvo la concesión para explotar comercialmente este canal. Y lo inauguró formalmente transmitiendo un festival organizado por el periódico Excelsior con motivo del día de las madres.

-Canal 2 (XEW TV).- Propiedad de Emilio Azcárraga Vidaurreta, que inauguró con un encuentro de Baseball.

Difícil inicio

El pequeño número de pantallas de televisión obligaba a las estaciones televisoras a reducir las tarifas de publicidad a tal grado que el "tiempo" en TV era vendido a la mitad de precio que las buenas estaciones de radio. Dejando muy claro que solo una cobertura masiva podría hacer que la TV mexicana se desarrollara.

Telesistema mexicano

En 1955 las empresas concesionarias de los canales 2, 4 y 5 anunciaron su decisión de fusionarse en una sola entidad llamada Telesistema Mexicano, S.A. (TSM). Los señores Azcárraga, O'Farril y

Camarena, firmaron un convenio mediante el cual los canales 4 y 5 instalarían sus oficinas y su equipo técnico en el edificio de Televisión.

Expansión acelerada

La fusión de los canales pioneros en TSM tuvo como objetivos dar por terminada una competencia que amenazaba con volverse ruinoso para los canales 2, 4 y 5; y expandir la TV por todo el territorio nacional. Para 1959, TSM cubría ya 20 estados de la República con sus señales, utilizando diversos canales como repetidoras de señal y sólo en ese año gastó más de 20 millones de pesos para ampliar su red televisiva.

Durante casi una década, las transmisiones televisivas estaban excesivamente centralizadas, ya que en el Distrito Federal se generaban la mayor parte de las imágenes que se difundían y en caso de que fuesen generadas en otro estado, eran transmitidas al D.F. para después repetir la señal hacia el resto de la República. Fue hasta el 16 de octubre de 1966 que se ejecutó la primera "transmisión autónoma" con motivo del encuentro Atlas-Monterrey, es decir, que no tocaba el Distrito Federal.

Más allá de las fronteras

En 1966 TSM se fortaleció a con la emisora KMEX TV Canal 34 de Los Angeles, que aunque requería comprar un aditamento especial para la televisión, la noticia de que había un canal de TV que transmitía en español, era demasiado atractiva para los mexicanos aledaños en el área de Los Angeles. Así, el proceso de exportación de programas hacia América Latina y Estados Unidos fue impulsado por la empresa Teleprogramas Acapulco, haciendo entre las primeras telenovelas: María Isabel, Amor y orgullo, Lupe Reyes y El despertar.

El boom tecnológico de TSM

Gracias a la competencia dada por primera vez en México con los canales 8 y 13, aparecieron los avances tecnológicos de TSM, tales como la grabación en videotape, las transmisiones en color, las transmisiones internacionales en vivo y los enlaces vía satélite (con el cual, las transmisiones internacionales se descentralizarían de Estados Unidos para recibir la señal directamente en México).

TV a colores

En 1960, Camarena obtuvo la patente del kaleidoscopio, que utilizaría para generar efectos luminosos a color en televisiones de blanco y negro. En 1962, consiguió la patente de otro sistema de televisión cromática: el bicolor simplificado, que se establece a base de los colores verde-

naranja y verde-azul. Siendo éste patrón el que lograría reducir el costo de los televisores en México hasta en un 50% que los producidos e importados desde Estados Unidos. Pero Camarena falleció en un accidente automovilístico en 1965 y por ello se decidió seguir importando los televisores de color.

Televisa

En 1968 el canal 8 Grupo Alfa y TSM, que se veían afectados por su mutua competencia, decidieron fusionarse para formar el consorcio Televisión Vía Satélite, S.A. (Televisa), dejando como presidente a Emilio Azcárraga Milmo, que inauguraron con la transmisión del informe presidencial, seguido de otras transmisiones de prueba como las elecciones presidenciales en Estados Unidos y la pelea por el campeonato mundial de peso completo entre Joe Frazier y Oscar Bonavena.

Grupo Alfa sufrió una fuerte crisis financiera por lo cual decidieron vender su participación accionaria en Televisa del 25% y la cual adquirió Emilio Azcárraga Milmo y su familia.

Expansión nacional, Internacional y global

Una de las principales preocupaciones de Televisa, fue la de hacer honor a su nombre, utilizando la comunicación vía satélite como vehículo fundamental para difundir sus señales tanto en México como en el extranjero. A lo largo de los años, siguió creciendo y expandiéndose a través de sus distintas filiales y empresas, tales como Cablevisión, Sky Entertainment Services, Equipos de Fútbol como el América y Necaxa, publicaciones diversas como TV y Novelas, Eres, etc.

GLOBALIZACIÓN, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y CULTURA EN MÉXICO A PRINCIPIOS DE SIGLO XXI

I.- Los medios de información colectivos como centro del poder contemporáneo

¹⁰Con la presencia de los medios de información y las nuevas capacidades tecnológicas que han conquistado en México a lo largo del siglo XX, como son su amplia cobertura informativa, su gran penetración mental, su rápida capacidad de difusión, su enorme versatilidad semiótica, su gran perfeccionamiento técnico, etc.; estos se han convertido en el centro del poder contemporáneo de nuestra nación. En este sentido, de haber sido instrumentos de difusión relevantes en 1920 en México y de convertirse en el cuarto poder político a partir de 1960 como corresponsales del poder, en la década de los años 90s se transformaron en el vértice del poder actual. Es decir, ya no

¹⁰ Esteinou Madrid, Javier (2001): Globalización, medios de comunicación y cultura en México a principios de siglo XXI. Revista Latina de Comunicación Social, 42. Recuperado el 20 de junio de 2012 de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/2001/latina42junio/44esteinou.htm>

sólo son instituciones importantes o el cuarto poder, sino que ahora son "el primer poder" que existe en nuestra sociedad.

Así, las ágiles potencialidades avanzadas de las nuevas tecnologías de información para producir, difundir e internalizar datos y sentidos sobre nuestras conciencias, han modificado las reglas y dinámicas tradicionales con las que nuestra sociedad antaño se articulaba, organizaba y participaba colectivamente. Con ello, se ha producido un profundo cambio en la jerarquía de poderes que conforman el esqueleto del poder y de la movilización cotidiana de nuestra sociedad donde los medios de información ahora son el centro del poder.

Este creciente poder de los medios sobre la comunidad y los individuos ha creado, cada vez más, una sociedad mediática que ha producido una nueva atmósfera cultural colectiva de naturaleza "comunicósfera" que ha ocasionado que el conjunto de las principales instituciones de gobernabilidad ahora funcionen a distancia por intermediación de los canales de información, especialmente electrónicos y las nuevas tecnologías de información. La expansión de esta realidad mediática ha modificado la estructura y frontera del estado mexicano y de la cultura nacional creando una nuevo tejido en la esfera del poder que ha dado origen al estado mexicano ampliado. Así, observamos el surgimiento de la tele administración pública, el tele deporte, la telepolítica, la tele banca, la tele oración, la tele medicina, la tele venta, la telediversión, la telepolítica, la radio asistencia psíquico-emocional, la radio orientación vial, la radio iglesia, la radio orientación sexual, etc.

Con ello, el funcionamiento de los medios ha atravesado la operación práctica de todas las instituciones sociales básicas para la dirección del país, al grado que ha substituido en algunos períodos o reubicado en otros a los órganos de administración social más débiles o que están en crisis de funcionamiento y legitimación. Por ejemplo, ante la baja de credibilidad de la población en los partidos políticos, los órganos públicos y la iglesia, la capacidad persuasiva y seductora de los medios han construido nuevas credibilidades y hegemonías basadas en estrategias de mercado a partir del raiting.

Incluso, profundizando sobre la tarea histórica central que realizan los canales de difusión, podemos decir que debido a su capacidad altamente educativa y persuasiva, al final del milenio los medios de difusión no sólo son el centro del poder político contemporáneo, sino que son, cada vez más, las instituciones de conformación del cerebro social de los habitantes del país. En este sentido, cada vez más, son elementos medulares del proceso de construcción social del cerebro humano y, por lo tanto, de conformación de la humanidad.

De esta forma, la construcción o destrucción de la realidad masiva cotidiana, es decir, de lo que existe o no existe, de lo que es bueno o es malo, de lo que hay que recordar o hay que olvidar, de lo que es importante o no, de lo que es verdad o es mentira, de lo que son valores o antivalores, de lo que es la opinión pública o de lo que no es, de lo que es virtuoso o no, de lo que hay que hablar o hay que silenciar, de lo que hay que admirar o rechazar, de lo que es el éxito o el fracaso,

etc., se elabora, cada vez más, especialmente en las grandes ciudades, desde los medios colectivos de difusión

No son la política, pero hoy no se puede hacer política sin la acción persuasiva de los sistemas de información colectivos.

Como demostración del alto grado de penetración de las industrias culturales en la vida cotidiana de los mexicanos, constatamos, por ejemplo, que en 1998 existen en la República Mexicana 595 estaciones de televisión divididas entre canales nacionales, repetidoras, televisoras locales y televisoras de los gobiernos estatales. En cuanto a la radio, existen 1.332 emisoras en el país, divididas en 875 estaciones en A.M. y 479 en F.M. En cuanto a los sistemas de satélites se cuenta con el complejo de satélites Morelos II, Solidaridad I y Solidaridad II que cubren todo el territorio mexicano y otras partes del continente americano (El sistema de satélites Morelos I ya terminó de operar con vida útil). En cuanto a los medios escritos, México cuenta con 400 periódicos de circulación local y 192 revistas, la mayoría de circulación nacional y de periodicidad variable. En cuanto a las agencias de información, existen 59 agencias de noticias, de las cuales 14 son nacionales y 45 internacionales, con 64 corresponsales extranjeros, 57 de periódicos y 7 de revistas.¹¹

Esta asombrosa expansión tecnológico material de los medios de información ha creado a finales del siglo XX una sociedad mexicana altamente mediatizada en sus procesos colectivos de interacción masiva por las tecnologías de información. De aquí, la importancia central de efectuar una profunda reforma del estado en materia de comunicación y cultura colectiva que permita que el funcionamiento público de las industrias culturales se encuentre ética y responsablemente orientado y supervisado por el estado y la sociedad civil mexicana.

Dentro de este marco estructural, el margen de participación de los movimientos sociales a través de los medios de comunicación no ha sido monolítico, sino que ha oscilado formando una gama de intervención que varía desde los canales escritos, hasta los electrónicos. Así, encontramos que las vías a través de las cuales los movimientos sociales mexicanos han participado con mayor fuerza desde principios de siglo hasta la fecha para expresar sus intereses y demandas, se concentra con gran peso en los medios impresos y se cierra casi por completo en los canales electrónicos, particularmente, audiovisuales.¹²

De esta forma, la naturaleza social de los medios de comunicación desde un principio ha quedado determinada por la presencia de un fuerte contexto económico

¹¹ Información Relevante Sobre Medios de Comunicación en México, Documento estadístico de apoyo preparado para la Conferencia Internacional sobre "El Derecho a la Información en el Marco de la Reforma del Estado en México", Cámara de Diputados, LVII Legislatura, mayo de 1998, México, D.F., 27 páginas.

¹² Giordano, Eduardo y Zeller, Carlos; Europa en el Juego de la Comunicación, Colección Impacto, Los Libros de Fundesco, Fundación Para el Desarrollo Social de las Comunicaciones (FUNDESCO), Madrid, España, 1988, p-250.

Esta situación ha alcanzado su mayor esplendor en el caso de la televisión mexicana, tanto pública como privada, pues es el medio que más ha llegado a ser monopolizado por el poder nacional al grado de que vía éste se ha construido otro proyecto cultural contrario al proyecto de los grandes grupos que sostienen nuestra nación.

En síntesis, podemos decir que al funcionar como primer poder, los medios han construido por décadas un modelo dominante de comunicación que se ha caracterizado por dar voz y participación a una minoría; y silencio y marginación a la mayoría social.

De esta forma, derivado del orden social darwinista que ha impuesto el neoliberalismo con la práctica del TLC para que la sociedad funcione libremente beneficiando al más fuerte, se ha comprobado la inclinación progresiva del estado mexicano para reducir o abandonar el financiamiento del modelo de medios de comunicación de servicio público a través de permitir la veloz privatización y la adopción del nuevo esquema comercial que dirigen los principios del mercado, "lo que no deja dinero a nivel cultural, no sirve".

Por ejemplo, esta situación se comprueba en el campo laboral de nuestra sociedad, cuando, paradójicamente, constatamos que contrariamente a los precedentes que caracterizaban a nuestras culturas madres donde el "hombre viejo" era más valorado como sabio para participar y dirigir al conjunto social; ahora con la introducción creciente de la lógica del mercado en las relaciones contractuales, presenciamos que en el momento en que el ser humano se acerca a los 40 o 45 años de edad y está en su fase más madura y experimentada de la vida, ya no es contratado por la mayoría de las empresas por no ser competitivo. Esto comprueba que cada vez más el valor de lo humano está determinado por el mercado y no por los procesos sociales.

La comunicación, como aceleradora del capital. A partir de la aplicación de las reglas del Tratado de Libre Comercio, los procesos de comunicación se han concebido crecientemente como instrumentos aceleradores del proceso de realización de capital y no como herramientas para la elevación de la conciencia y el cambio colectivo para resolver nuestros problemas de crecimiento nacional. Esto ha contribuido a producir una nueva valoración estratégica del campo de las telecomunicaciones y de la industria audiovisual que ha desatado una lucha nacional y continental por la concentración privatizada de las cadenas de difusión sin ningún precedente histórico en el país y la región.

La Anarquía Cultural. La aplicación de la dinámica de la "Mano Invisible" del mercado sobre los procesos de comunicación y cultura ha generado en la sociedad mexicana un fuerte desorden informativo que ha producido una anarquía cultural al permitir que estemos altamente informados sobre lo secundario y no sobre lo fundamental para sobrevivir.

Comunicación social y reforma del estado mexicano.

Ejemplo de la poca voluntad por regular los espacios comunicativos es la no actualización de las estructuras regulatorias de los medios de comunicación. La Ley de Imprenta data de 1917 cuando fue promulgada por el entonces presidente Venustiano Carranza en un marco de conflicto social posrevolucionario y conlleva un espíritu represivo hacia la libertad de expresión. Por otra parte, pese a que la radio empieza a funcionar desde la década de los años 30s. y la televisión desde los años 50s., la Ley Federal de Radio y Televisión no se creó hasta el 19 de enero de 1960 con el gobierno del Presidente Adolfo López Mateos y quedó atravesada por el vicio de la discrecionalidad política, especialmente presidencial, para ejercer los procesos informativos. De igual forma, el Reglamento de la Ley Federal de Radio y Televisión y de la Ley de la Industria Cinematográfica Relativo al Contenido de las Transmisiones en Radio y Televisión, no se aplican hasta el 4 de abril de 1973.

La presencia de espacios de participación social permitieron la exposición pública de múltiples diagnósticos y propuestas de todos los sectores sociales para la transformación del programa de comunicación y cultura del Estado mexicano. Así, a lo largo de la celebración de los 11 eventos públicos nacionales para la discusión del proyecto de comunicación colectiva del país, se presentaron en conjunto más de 15.349 diagnósticos y propuestas de todos los sectores de la sociedad civil, política, gubernamental, empresarial y estatal de la República Mexicana para la transformación del Estado en materia de información colectiva. Dichas propuestas oscilaron desde la instauración del derecho de réplica en los medios, la formación del Código de Ética Periodística, la creación de la figura del Ombudsman de la Comunicación Colectiva, el aprovechamiento democrático del 12,5 % del tiempo oficial en los medios, prohibir la existencia de monopolios comunicativos, suprimir los mecanismos directos y velados de censura, los procesos de autorregulación empresarial; hasta la revisión del otorgamiento de las concesiones, la apertura de los espacios comunicativos para la participación de la sociedad civil, la creación de un Consejo Nacional de Medios de Comunicación, la modificación total de la actual normatividad en materia de comunicación social, la ampliación de la red de medios culturales, el fortalecimiento de los medios de servicio público, etc.

Sin embargo, para evitar avanzar en este terreno estratégico de reglamentación al Derecho a la Información el sector más conservador del Estado y los empresarios de los medios de información en conjunto crearon a través de sus propios canales de difusión masiva campañas permanentes de satanización y boicot a dichas iniciativas democráticas de la sociedad civil, argumentando artificialmente la existencia de un conflicto entre libertad de expresión y reglamentación de la misma. Dicha campaña constó de dos fases de desinformación y manipulación. La primera fase se concentró en no difundir por los medios de información masivos aquellas posiciones ideológicas contrarias a las tesis de la autorregulación. En los pocos casos en que se consideraron, siempre se relegaron a lugares de 5 o 6 nivel informativo para que se perdieran en el océano de datos que diariamente se transmitieron.

De esta forma, aunque el gobierno ha creado una gran campaña propagandista para difundir que el Estado mexicano se ha transformado en todos sus niveles, hasta el momento podemos afirmar

que la reforma del Estado mexicano no se ha realizado, pues por falta de voluntad política no se ha establecido un nuevo pacto de relación entre medios de comunicación y sociedad a través de la creación de una nueva normatividad jurídica sobre los mismos.

Debemos tener presente que la construcción de la democracia no se puede alcanzar sin la profunda democratización de los medios de información: democracia social es sinónimo de apertura y pluralidad de los canales de información. Por consiguiente, un Estado moderno tiene que generar una sociedad permanente y ampliamente informada sobre sus problemas fundamentales y no sobre las simples "frivolidades modernizantes" que crea el ciclo de la moda occidental o las curvas del rafting

¿Qué hacer?: Hacia una nueva política de comunicación social en el marco de la globalización.

Es imperativo elevar a rango constitucional el acceso a la información como un bien y un derecho público al cual han de acceder y ejercer todos los mexicanos.

Bajo estas circunstancias la sociedad mexicana estará avanzando con los "ojos vendados" por un precipicio muy peligroso y dentro de algunos años veremos y sufriremos las consecuencias devastadoras que habrá dejado sobre nuestra conciencia y comportamientos colectivos la presencia del funcionamiento desregulado de la lógica de mercado en el terreno cultural y espiritual de nuestro país.

De otra forma, teniendo posibilidades de sobra para comprender hacia donde tiende a evolucionar el proyecto cerebral de nuestra sociedad ante el fenómeno de la globalización cultural y de aplicar las medidas correctivas necesarias para mantener el rumbo de comunidad autónoma; habremos elegido el camino de la incondicionalidad ideológica que nos lleva a convertirnos en "siervos" que no buscan alternativas ante el proyecto de la "modernización"; sino a someternos dócilmente a ésta: Entonces habremos entrado por propia voluntad en el "Fast Track de la desnacionalización y el extravío Mental".

CAPÍTULO II Caso particular

Sabemos que la inventio se entiende como un viaje que el diseñador realiza hacia los lugares donde se encuentran las ideas. Una vez que hemos esbozado el fenómeno de la comunicación televisiva nos disponemos a pasar a la etapa de la dispositio y elocutio que son operaciones retóricas útiles para tomar decisiones sobre cómo utilizar el lenguaje.

Ahora sabemos que la TV es un medio donde convergen las funciones de entretenimiento (programas Magazine, caricaturas, etc.); información (noticiarios) y ficción (Novelas). Lo que convierte al sistema televisivo en un universo de mensajes que el espectador interpreta en función de sus propios códigos y contexto.

La inteligencia nos dio información sobre el comportamiento de las audiencias nos mostró que son las personas, a través de sus códigos de interpretación, las que le dan un sentido eufórico o disfórico a los mensajes emitidos por TV. Además estas personas funcionan como retransmisores del mensaje y le otorgan su propio significado, causando que se cree una variación del mensaje original. Por lo tanto, si el sujeto expuesto al mensaje decodifica el significado como "malo"; de la misma forma lo retransmitirá como "malo", y, además, dotará de modalizadores al mensaje para reafirmar este valor.

La situación de comunicación:

El corto se proyectará en un festival de cortometrajes animados, además se pretende distribuirlo a través de internet.

Orador:

El cortometraje de animación será realizado por estudiantes de la carrera Diseño de La Comunicación Gráfica del Área Terminal: Medios Audiovisuales; y de la carrera Comunicación Social, de la Universidad Autónoma Metropolitana.

Intención Persuasiva:

Que los jóvenes se cuestionen sobre el proceso de información mediática y la veracidad de la información de los medios televisivos.

Se plantea la idea de que la TV evade información inconveniente para grupos determinados y la oculta con información sensacionalista (sesgo informativo).

Auditorio

Después de revisar el proyecto en la réplica del trimestre 10 y de tomar diversas asesorías, se tomó la decisión de acotar el auditorio de la siguiente manera:

El discurso se dirige a un auditorio del campo de la producción restringida de cortometrajes animados en festivales de animación. Sin embargo, la estructura persuasiva tiene como objeto a los jóvenes entre 15 y 18 años de edad pertenecientes a la clase media baja. Acotado a aquellos que no estudian, que trabajan por decisión propia y consideran que la información que aparece en la televisión es 100% confiable.

La selección de este auditorio se basó en los siguientes criterios:

- Son estos sectores los que tomarán las decisiones futuras del país.
- El mayor porcentaje de la población en el país se ubica en esta clase social.
- Muchos de los jóvenes en este rango de edad se enrolan en la estructura laboral sin continuar con sus estudios.

-Los jóvenes que tienen acceso a la educación media superior y superior, se encuentran expuestos a diferentes aparatos académicos que les permiten desarrollar, en mayor o menor medida, una postura frente a la información que se les presenta.

Acuerdos previos

-Según la Encuesta Nacional de Juventud 2010 publicada el 18 de noviembre del 2011 impulsada por el gobierno federal y el IMJUVE; el 15.4% de los jóvenes de entre 12 a 29 años viven con su pareja y hijos.

-Más de la mitad de los jóvenes que decidieron vivir solos fueron motivados principalmente por el objetivo de formar una familia (31.5%)

-Las dos causas principales para vivir solos en el rango de edad de 12 a 19 años fueron:

Para formar una familia con el 23% y trabajar con el 15.1%

-Alrededor del 21.3% de los jóvenes entre 12 y 17 años trabajan sin estudiar, del resto del porcentaje existen muchos que no estudian ni trabajan.

-Las 2 principales actividades que realizan en su tiempo libre los jóvenes de 12 a 29 años fueron: La primera salir con los amigos con el 22.2% y la segunda ver TV con el 12.9%.

-Los adolescentes de este grupo, tienen como referente social cercano, la experiencia de la escuela secundaria.

-La ausencia de una formación académica dificulta el desarrollo del aparato crítico de los jóvenes frente a la exposición de los mensajes televisivos.

-Los adolescentes se encuentran en la búsqueda de sí mismos y de una identidad. En esta etapa es cuando comienzan a tener la necesidad de tomar decisiones propias que los acerquen a alcanzar sus metas. Sin embargo, como muchas otras personas, no son conscientes de que la televisión es un medio que ha influido a lo largo de su vida pues está forma parte de su realidad cotidiana. En algunos casos se percibe que los adolescentes son parcialmente conscientes de este fenómeno, pero reaccionan con indiferencia por apatía o por negación a confrontar esta realidad.¹³

Vulnerabilidad de los adolescentes frente a la información de los medios

La adolescencia constituye la última etapa antes de llegar a la madurez. En esta transición existen las transformaciones biológicas, psicológicas y sociales. Es en esta etapa cuando se construye la personalidad pero está influenciada por diversos factores.

El estudio realizado por el Dr. Javier Esteinou, revela que la información recibida a través de la televisión genera mayor memorabilidad y relevancia frente a otros medios. Pone como ejemplo de

¹³ Vigía NÚMERO 3 • AÑO 2 • AGOSTO DE 2006

su estudio que el 63% de los niños asocia fácilmente el tema de la tarjeta de crédito "Carnet" y sólo el 43% reconoce la frase "El respeto al derecho ajeno es la paz".

El 67% de los niños identifican los días y horarios en que se transmiten sus programas favoritos de televisión, mientras que sólo el 19% enuncia las fechas en que ocurrieron los acontecimientos más significativos de la historia nacional. Los super héroes de la televisión como "El hombre araña", son más conocidos por los pequeños (98%) que los héroes de la Revolución mexicana (33%).¹⁴ "El Chapulín Colorado" es más evocado por los infantes (96%) que los Niños Héroes de Chapultepec (82%). "Supermán" está más presente en la mente de los pequeños (97%) que Don Benito Juárez.

¹⁵Entre los diversos valores que un adolescente busca se encuentran la construcción de un mundo propio, búsqueda de nuevas maneras de relacionarse, nuevas experiencias y nuevas visiones, construcción de la independencia y actitud crítica, deseos de bienestar. Existen además tres ámbitos que pueden modificar estos valores: la familia, en donde el adolescente espera contar con la confianza de sus padres; la escuela, es en donde se desarrolla con mayor facilidad pues cuenta con los medios necesarios para expresarse y aprender, y en general, representa la forma más adecuada para desarrollarse; el entorno social, es un lugar de esparcimiento donde puede relacionarse con otros individuos que compartan sus gustos como la música, el arte y el deporte.

Riesgos a los que se exponen los adolescentes

¹⁶Estas son algunas situaciones a las que los adolescentes se enfrentan en esta etapa de la vida: la discriminación, que se recibe de la misma sociedad por considerarlos una amenaza, situación que los mismos medios de comunicación propagan; falta de orientación, existen pocas instancias especializadas dirigidas a escuchar sus inquietudes; irse del hogar, producida por el maltrato o la necesidad de trabajar; *no asistir a la escuela, Su aprendizaje es predominantemente callejero y sus capacidades y oportunidades son drásticamente recortadas (3 de cada diez adolescentes no asisten a la escuela en nivel medio superior)*; padecer pobreza, según la Encuesta Nacional de Hogares de 2004, uno de cada 5 adolescentes mexicanos tiene ingresos familiares y personales tan bajos que no le alcanzan siquiera para la alimentación mínima requerida. Uno de cada 3 no tiene ingresos que le permitan estudiar. 7 millones, que representan más de la mitad del total de adolescentes, son pobres de patrimonio. **Necesidades**
Los jóvenes en el rango de edad de los 15-18 se encuentran, en su mayoría, en una etapa de búsqueda de su propia identidad. Intentan definir aquello que los hace únicos.

¹⁴ ÁMBITOS. Nº 5. 2º Semestre de 2000 (pp. 7-49) (42)

¹⁵ Resiliencia en adolescentes mexicanos
Enseñanza e Investigación en Psicología, Vol. 13, Núm. 1, enero-junio, 2008, pp. 41-52
Universidad Veracruzana
Xalapa, México

¹⁶ REVISTA CIENTÍFICA ELECTRÓNICA DE PSICOLOGÍA ICSa-UAEH No.8

CAPÍTULO III Proyecto diseñado

Construcción narrativa

A continuación presentamos el proceso que se siguió para la creación del guión literario. En esta etapa de diseño pretendemos obtener una historia que cumpla con nuestra intención persuasiva; misma que culminará con la producción del cortometraje final.

Primera etapa

En la parte final del trimestre 10 se estructuró una historia que presentaba diversas complicaciones.

Complicaciones técnicas

La historia requería de muchos personajes y la duración excedía las capacidades de producción del equipo.

Problemas narrativos

Los roles de cada personaje no cumplían con las reglas narrativas.

No se tenía un conflicto claro.

La historia no contemplaba ciertos acuerdos previos de nuestro auditorio.

Segunda etapa

Observamos cuales eran las desventajas de trabajar sobre la misma historia; teníamos como requerimiento presentar un guión para el periodo de recuperación por lo que recopilamos las correcciones que cada profesor habían aportado durante la réplica.

De lo anterior surgieron 3 vertientes claras.

La historia debe tener un número corto de locaciones y personajes.

Es indispensable estructurar un conflicto sencillo que se apegue a nuestra intención persuasiva.

El conflicto debe ocasionarse por la intervención directa o indirecta de la TV.

Con base en estas vertientes construimos un tratamiento que abordaba la historia de un hombre atrapado en una habitación. Esta habitación sólo contaba con una TV. El personaje antagónico utilizaba el trabajo físico del personaje principal para obtener dinero por la venta de agua

sujetoobjeto destinatario

Relación ayudante – oponente: en el texto se producen acontecimientos que permiten o impiden que el sujeto alcance su objetivo. Tanto el ayudante como el oponente son las circunstancias a las que debe enfrentarse el sujeto.

Esta etapa nos dotó de herramientas para plantear una historia mejor estructurada, sin embargo, también fue complicado empezar a escribir debido a que encontrábamos fallas en cualquier intento de historia.

De manera general, la primera historia que construimos después de esta investigación tenía los siguientes elementos:

Caperucita roja era inculpada por haber matado al lobo feroz. Los medios de comunicación sesgaban la información dando a entender que caperucita roja era un peligro para la sociedad; todo esto con el objeto de ocultar un conflicto político.

Esta idea fue desechada debido a que existe un comercial en Gran Bretaña que utiliza una estructura muy parecida, pero con el cuento de los tres cochinitos.

Cuarta etapa

Sabíamos que la adecuación viene del reconocimiento de las particularidades de cada situación retórica. Teníamos definidas dichas particularidades, pero no encontrábamos una historia que fuera concreta, y que cumpliera con los objetivos planteados.

Lo que utilizamos entonces fue una lluvia de ideas con los conceptos encontrados durante la investigación y las características fundamentales que debía tener nuestra historia. Extrajimos las partes funcionales de cada boceto y empezamos a estructurar una línea de argumentos.

Obtención de los argumentos

-Presentar la idea del hombre cansado que llega a su hogar deteriorado por una realidad exterior. Busca un espacio para evadir su realidad en la TV. Se identifica con la programación presentada y progresivamente encuentra confort y placer.

[Existen dos realidades la exterior y la que te presenta la TV]

Tras revisar en las asesorías nuestra intención persuasiva nos formulamos la siguiente pregunta:

¿De qué le sirve a nuestro auditorio ser crítico?

Observamos entonces, que la actitud crítica es una decisión que el individuo toma en función de su contexto y que no siempre significa que esto lo beneficiará directamente. Sin embargo, es menester sembrar la idea de que una postura crítica te dota de libertad para tomar decisiones propias.

Por esta razón encontramos factible que en la historia se presentara la relación entre un padre y su hijo.

Tanto el padre como el hijo son dos polos que delimitan el origen y el destino del auditorio seleccionado, y se presentan como personajes que abandonan su realidad para disfrutar de un momento de entretenimiento intrascendente.

En este punto debíamos definir las causas del conflicto el cual es detonado por la TV.

Planteamos las siguientes opciones:

- 1- La TV informa de algo de manera sesgada lo cual ocasiona que el papá reprenda sin motivo a su hijo.
- 2- El niño llega a la casa y la TV, a través de un noticiero, informa que el niño estuvo involucrado en actos vandálicos razón por la cual el padre lo reprende.
- 3- Un comercial provoca que el papá compre un producto ; el producto ocasiona lesiones en el niño.
- 4- El conflicto se genera porque ambos quieren ver la TV.

La opción 4 se ajusta a nuestro objetivo debido a que el conflicto es sencillo y fácilmente reconocible para nuestro auditorio.

No obstante aún debía enfatizarse la acción directa de la TV sobre nuestros personajes. Se requería remarcar la división entre la realidad exterior y la realidad televisiva. Además, debíamos crear un entorno que nuestro auditorio reconociera dado que no basta con que los discursos sean gramaticalmente correctos para lograr la persuasión, sino que deben realizarse en adecuación a las condiciones de enunciación o al contexto en el que se desarrolla la comunicación.

Fue en este momento que tomamos 2 decisiones fundamentales para la historia.

- 1- Una forma de penetrar en nuestro auditorio es a través de la comedia ya que el ritmo que esta presenta es más ameno y dinámico.
- 2- Las animación debe presentar un diseño que diste de los referentes televisivos dado que es esto lo que pretendemos vituperar.

Presentación de la disposición argumentativa

Sé parte una situación adversa que se genero fuera del departamento (en la realidad exterior); el personaje esta desgastado y se percibe en su aspecto desalineado y desganado. Sin embargo, aun es ambigua la causa de su desaliento; solo se nota que quiere evadir lo que le sucedió. Un indicio es que se deshace de un objeto que lo vincula con la causa real.

El niño regordete, es el resultado de un niño que come con abundancia pero sin control y es producto del descuido de sus padres.

A través de la pantalla de alta definición y algunos objetos inútiles, productos del consumismo, se pretende dar la idea de que la familia tiene posibilidades económicas pero se encuentran desorientados por la influencia de la TV.

La presencia de la TV es a través del resplandor parpadeante de la programación; se convierte en parte de la iluminación del entorno.

El examen reprobado del hijo y el despido del padre por su insuficiente nivel de estudios, están conectados con las causas que conducen a los personajes a su infortunio.

Orden argumentativo

[Un niño sólo en su casa concentrado en un programa de la TV-descuido de sus padres]

[En los retratos observamos una familia que se quiere, son dos papás jóvenes y un niño regordete]

Es importante saber que el niño está descuidado por necesidad y no por que sus papás no lo quieran. Asumimos que la mamá está fuera por trabajo al igual que el papá . Situación común en la sociedad mexicana.

[El papá llega cansado, con un claro desgaste físico]

[El hijo, trata de ocultar su realidad escolar al abandonar sus tarea y preferir la diversión que le brinda la TV]

[El papá se enfrenta al objeto de estudio, (el libro de historia de su pequeño hijo) lo evade y decide encender la TV]

Esta etapa del guión es fundamental debido a que el eje del conflicto es el control de la TV . Además posteriormente sabremos que el papá fue despedido por no cumplir la educación media superior.

[El papá intenta evadir su realidad a través de la programación de la TV- Dentro de la realidad televisiva puede ser quien el desee]

[Descubrimos que el niño pretende evadirse de un examen reprobado de historia de México]

[El papá continúa adentrándose en la realidad televisiva]

[El niño interrumpe al papá, terminó su tarea, pero está mal echa]

[Empieza la lucha por evadirse]

[Ambos salen del apartamento a través de la ventana con lo que abandonan la realidad televisiva y chocan con la realidad del exterior]

[La TV presenta una noticia sensacionalista ocultando conflictos importantes para el país]

[La mamá atiende a su familia y termina asumiendo su propia evasión de la realidad]

En este punto es claro que el papá ha sido despedido, que el niño tienen lesiones por su caída y que la mamá iniciará el ciclo de nuevo, pero están en una armonía familiar y utilizando la opinión de Schopenhauer "En la comedia debe apurarse a bajar el telón en el momento de la alegría, a fin de que no veamos lo que ha de suceder luego"

[Al cierre del corto, se expone la frase de "El tigre Azcárraga" sobre la miserable situación del país y su responsabilidad para dar alivio a este mal]

Roles actanciales

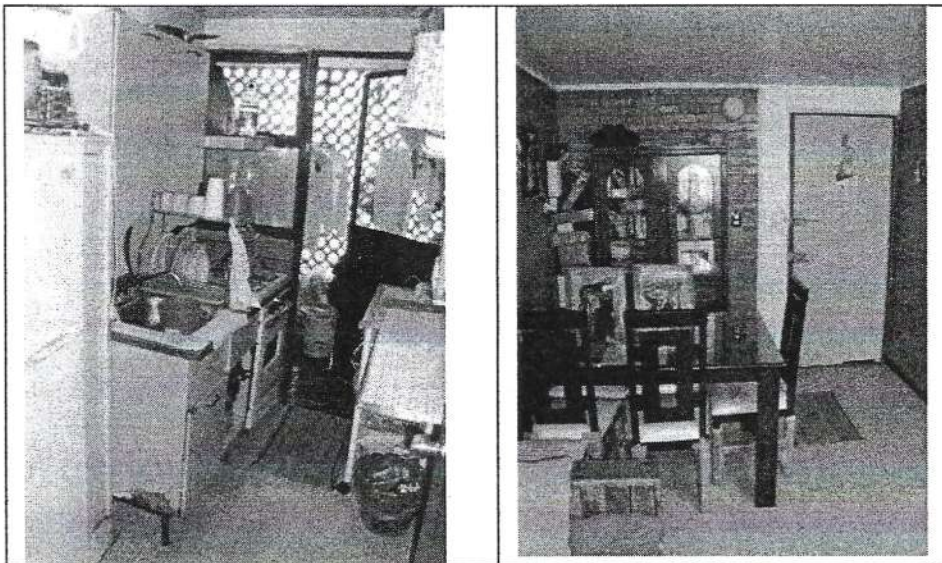
[Papá] [quiere evadirse de su realidad] [con la TV].

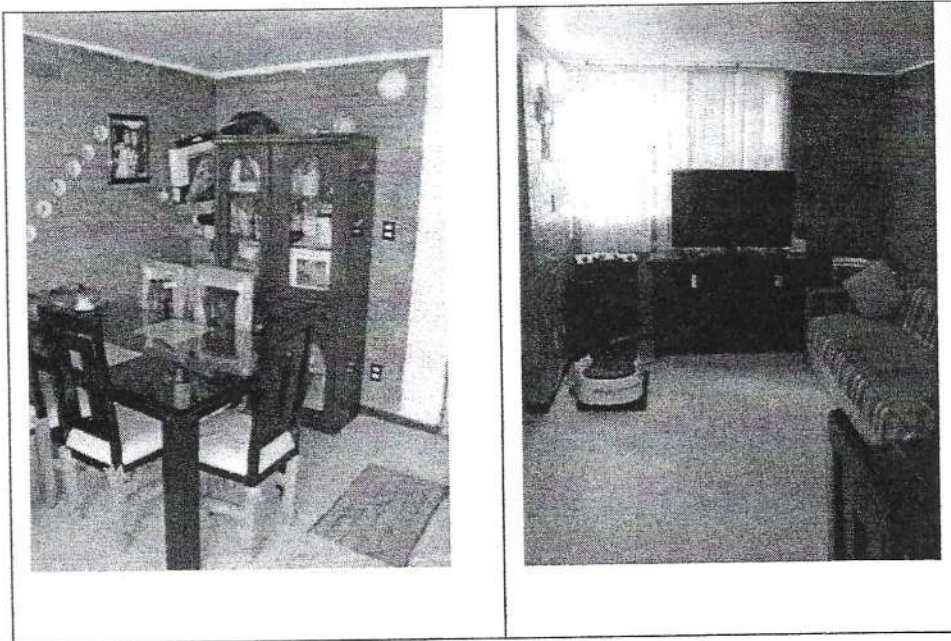
sujeto objeto destinatario

Oponente: Su propio hijo le impide alcanzar su objeto Ayudante: Realidad televisiva

Diseño del entorno

La familia pertenece a una clase media baja, debíamos ubicarlos en un entorno que nuestro auditorio identificara. Por esta razón seleccionamos la estética de los departamentos del INFONAVIT. Utilizamos algunas imágenes de referencia que nos dieran una idea más cercana de cómo se conforma dichos departamentos.





Estas imágenes son tomadas de anuncios de venta de departamentos con la liga "Vendo apartamento del Infonavit"

Diseño de personajes

Para construir el diseño de nuestros personajes primero definimos los siguientes lineamientos conceptuales basándonos en los acuerdos previos de nuestro auditorio y la intención persuasiva. En un primer momento se pretendía retomar referencias del cine para el diseño, pero tras investigar distintas posibilidades encontramos que la línea conceptual de la caricatura política se adecuaba mejor al auditorio y a la intención persuasiva.

Lineamientos conceptuales

Diseño general

- Realidad sin TV
- Austeridad
- Resignación
- Bochorno
- Bondad Vs (apatía, ira, desprecio, ...)
- Consumismo en baja escala (aparatos de infomerciales)
- Desorden
- Falta de identidad

Realidad en TV

- Desmesura
- Evasión
- Enajenación
- Fantasía
- Idealización
- Intrascendencia
- Aislamiento

Entorno

- Se muestra un nivel socio-económico de clase media que se comporta como clase baja, con pocas expectativas, con sueños guajiros y la necesidad de desprenderse de la realidad, pero se percibe la idea de que pudiera ser diferente su situación económica (esta apatía es producida más por la fatiga que por la mediocridad)
- El niño aprovecha su situación de descuido para adaptar el entorno a sus necesidades
- Los personajes muestran una actitud de incomodidad mientras están “desconectados de la TV”.
- Los conflictos son generados por la necesidad de confort que brinda la TV.
- La televisión es parte de la realidad al interior del hogar y produce confort.
- La programación televisiva modifica la atmosfera del cuarto.
- De la ventana hacia afuera, se muestra una realidad diferente a la del interior del departamento; es una realidad seria y ligeramente hostil.
- La tv es un mundo sin consecuencias
- El noticiero modifica el sentido de la noticia y se desea transmitir la sensación de que hay un proceso en curso de reestructuración de un objeto que funcionara como una cortina de humo.

Personajes

- Familia unida que funciona con normalidad; con conflictos pueriles (por la inmadurez del padre)
- El padre muestra una actitud de aflicción y fatiga.
- El niño aún no tiene la conciencia para entender las consecuencias de abandonar los estudios.
- Los personajes no responden a un ideal de cuerpo. Sus pansas connotan un descuido alimenticio. Cuerpos delgados con el vientre inflado.
- Las manos del papá están ligeramente más grandes para connotar fuerza laboral (mano de obra).
- Los ojos de los personajes son ligeramente más grandes para connotar que predomina su percepción visual pero su vista es cansada con los ojos entrecerrados.

- Bocas pequeñas en los personajes de la familia para connotar el poco uso que le dan al sentido del habla.
- Nariz como referente cultural de los mexicanos.
- En el papá las ojeras marcadas para mostrar un desgaste físico, agotamiento.
- El niño es gordito para connotar un descuido alimenticio. Descalzo, uniforme y calcetines percutidos.
- Articulaciones sin huesos para connotar flacidez.
- El papá es un hombre bueno, pero está sumamente agotado del trabajo. Su actitud es sumisa no cae en lo agresivo , ni en lo tonto.

Lineamientos de las caricaturas políticas (en general)

- Ironía
- Sátira
- Ridiculización
- Crítica
- Humor
- Burla
- Exageración
- Identidad
- Monocromía (austeridad)
- Proporcionar una sensación de realismo dentro de nuestro mundo diegético.
- La principal base de las caricaturas es la libertad de expresión (conservadores vs liberales).
- Chisme, chistes, dibujando, hablando y burlándote
- Advertir sobre las cosas
- Plantear necesidades (formación académica)
- Cuestionar, criticar, advertir, para construir a futuro
- Al final de cuentas dejar testimonio
- Necesariamente todos deben saber de qué se ríen, la tragedia la cual están viviendo de lo contrario no entenderían bien el chiste.
- Todo lo que te gusta de alguna manera te influencia, uno trata de asimilar esas influencias y trata de aprovecharlo
- El dibújate aísla el defecto del personaje dibujado y lo plasma, donde hay una mentira hay una paradoja y hay un chiste, sacarlo a la luz
- Sacar información secreta, textos ocultos en los mensajes, descifrarlo y hacerlo evidente.

“Lineamientos que coinciden con la intención persuasiva”

Usamos de referencia las caricaturas de Rafael Barajas “El Fisgón” renovando el diseño a través del uso de nuevas formas de representación como es en este caso la animación en 3d.

- El Fisgón tiene una línea más formal que otros caricaturistas – lo que sirve en animación para no causar interferencia o molestia a la hora de proyectar-.

-los "supe machos" su guía

-Rius, modelo a seguir, no callaba lo que los demás hacían

-Gabriel Vargas, mexicano

-Abrel quesada, cuentos, fabulas ilustradas

También tiene un estilo clásico de caricatura política, con uso de textos y mucha referencia a temas específicos a diferencia de otros donde la tradición de caricatura política es de un formato menos gráfico y con uso de mensajes escritos – lo que en nuestro corto se ve reflejado mas en las acciones que en lo que dicen los personajes-.

* La caricatura política, más que una simple imagen que convoca al humor y sirve de entretenimiento, es una creación intelectual que busca formar opinión pública y crear conciencia social de la realidad.

* No puede haber cartón político sin crítica porque hacia esa dirección se orienta su propósito y sus objetivos pueden ser las instituciones, las personas, las situaciones, pero sobre todo aquellos asuntos relacionados con el poder.

* El humor busca la percepción afectiva que junto con el dibujo permite una crítica devastadora e inmediata

*La lucha por poderse expresar con libertad, la lucha por la libertad de pensamiento alentó a todo el bando liberal durante el siglo 19, permitió establecer una herramienta que fue el principal vehículo de difusión de las ideas dl bando liberal, es una libertad muy importante que se va conquistando en México por etapas, no se dio de golpe si no que se tuvo que luchar por ella.

Sin libertad de pensamiento no hay posibilidades de crecimiento intelectual

La libertad de expresión se conquista cuando sube Juárez al poder 1861

La libertad de expresión se hace costumbre ya que nosotros nos acostumbramos a pensar y escribir, leer las cosas con libertad

Las personas no asocian los problemas con su realidad hasta un momento de crisis.

Tesis, teorías, fuerzas económicas de ambos lados

Tragedia-comedia, los géneros más buscados son los que liberan emociones, principalmente los que hacen llorar y reír, los temas de base de estos son siempre los mismos, la locura (don quijote).

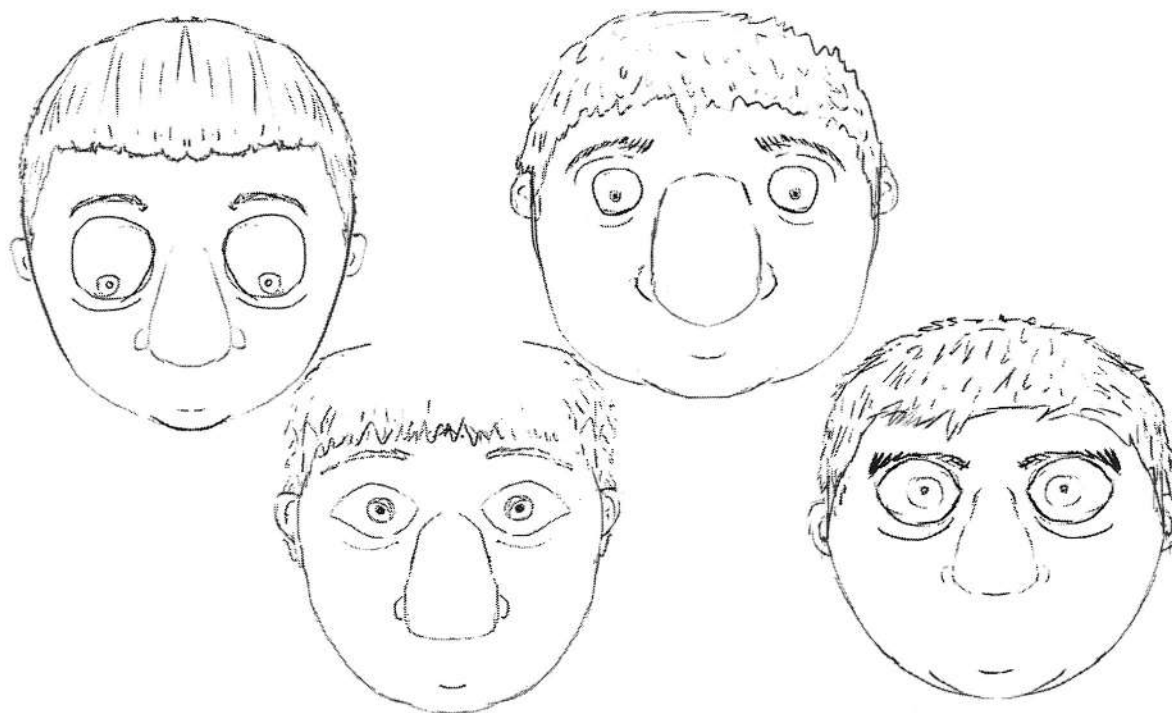
El pueblo se ríe de sus propias tragedias por que no le queda de otra más que llorar, decide pasarla bien, burlarse, la velocidad con la que salen los chistes a la hora de alguna tragedia, el humor es una válvula de escape.

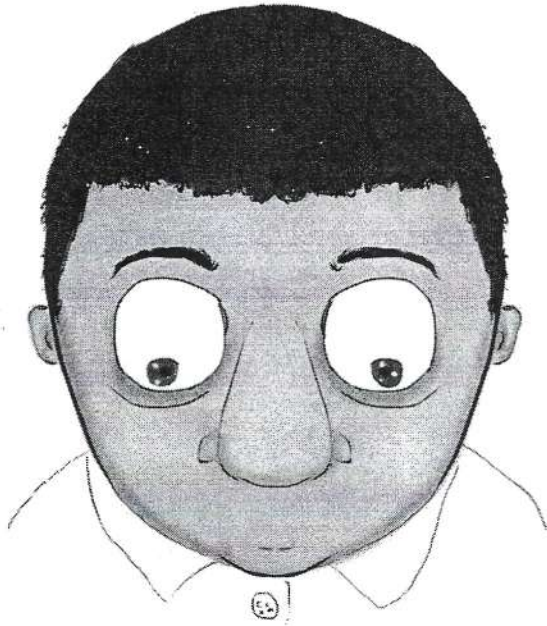
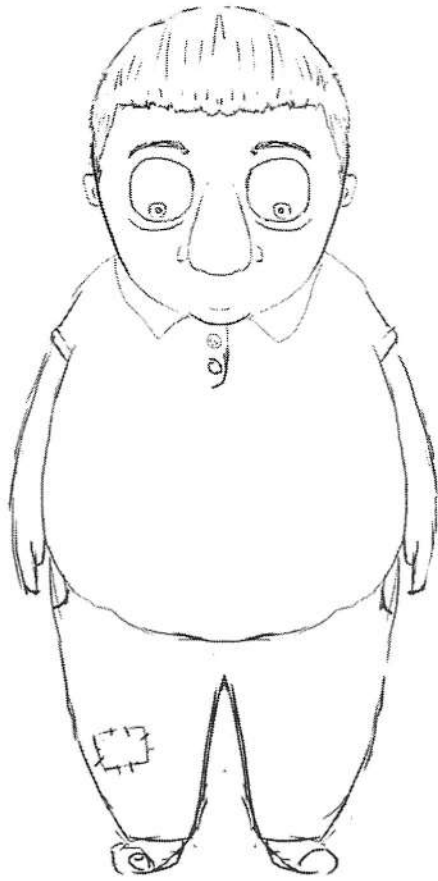
John Lennon cita que la gente que mas sentido del humor tiene es la que más sufre, si esto es cierto México es una potencia humorística mundial, se sufre en serio, la cultura humorística en México es muy rica y compleja

Los controles son diferentes, esta libertad se da entre otras cosas porque las nuevas tecnologías hacen imposible un régimen de censura, con el internet, Facebook, hacen que sea imposible que se establezca un régimen de censura, lo que sucede es que hay conglomerado de medios que logran establecer la agenda nacional y eso es una forma de controlar la libertad de expresión.



El hijo con un físico deteriorado producto del desorden de sus padres. Tiende a la falta de identidad. Descuido de la imagen personal. Porta el uniforme de la escuela.



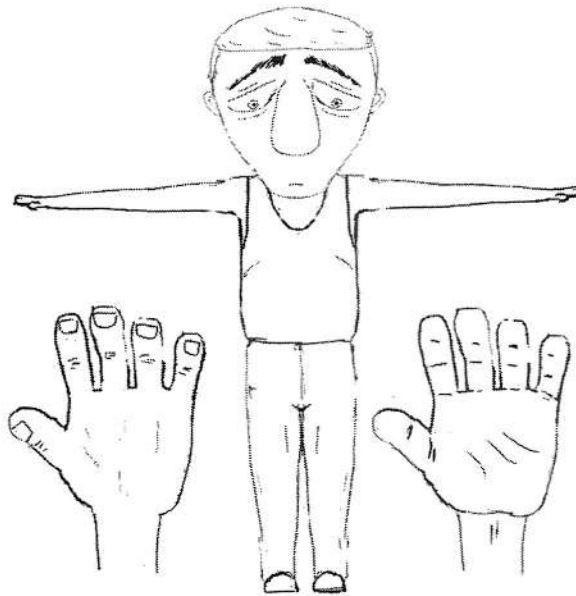


Papá

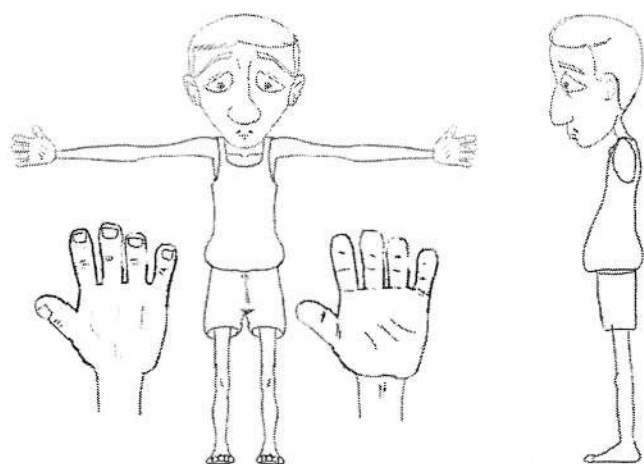
Padres jóvenes e inmaduros, desorden, identidad con la fisonomía indígena.



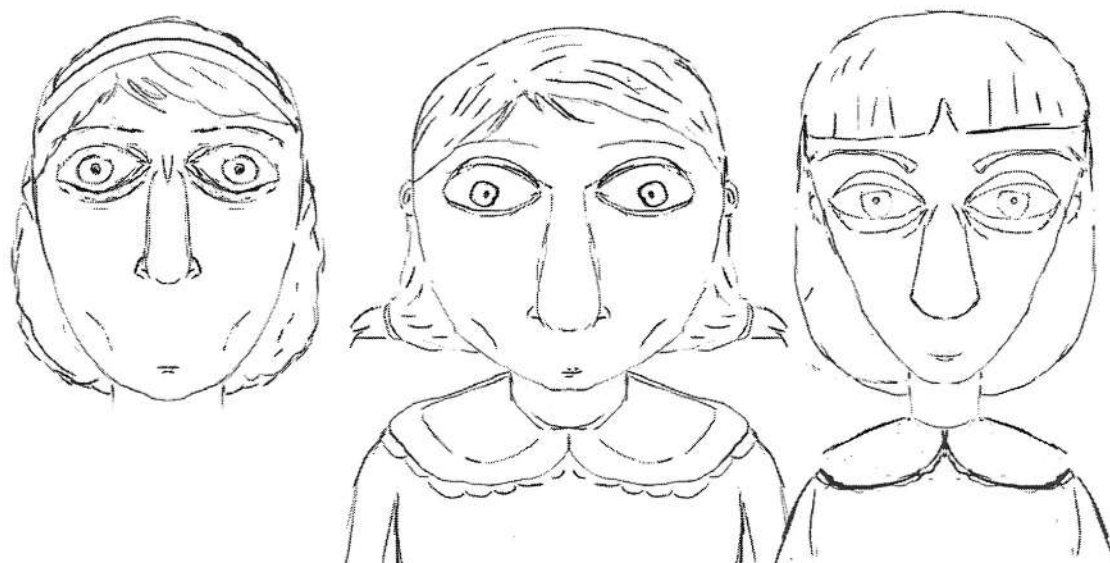
El objetivo era mostrar un padre joven con desgaste físico, pero los modelos anteriores aparentaban una edad mayor. Manos ligeramente más grandes.



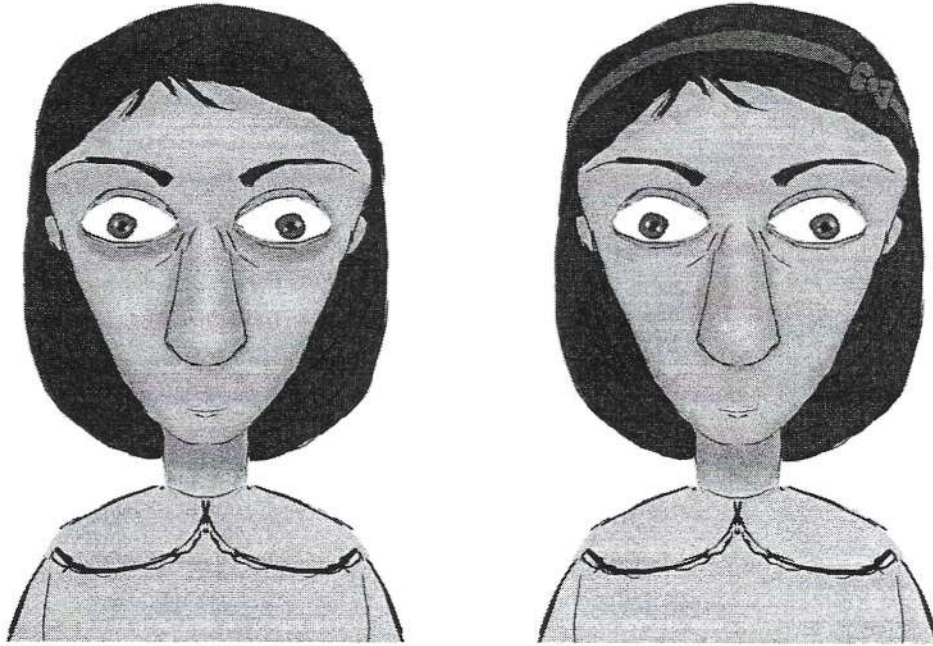
Se adelgazó el cuerpo y se incluyó la panza ligeramente más inchada.



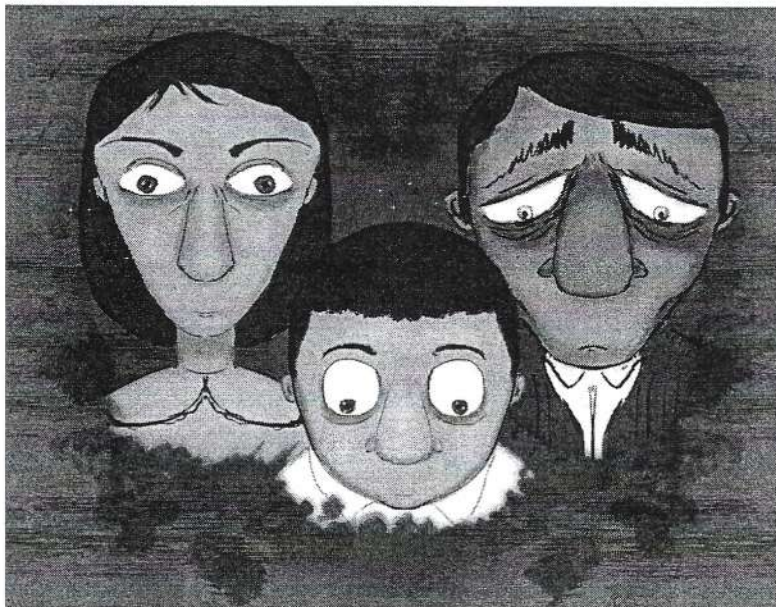
Mamá

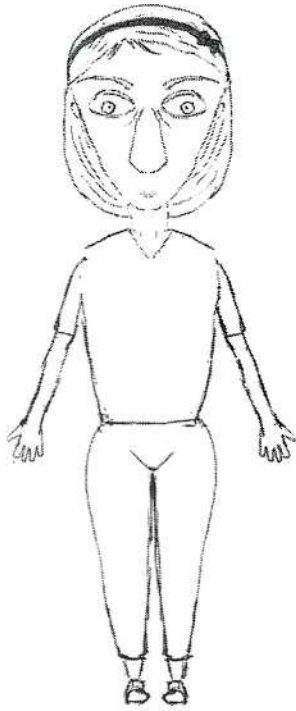


Se agregó un detalle que redujera la edad de la mamá

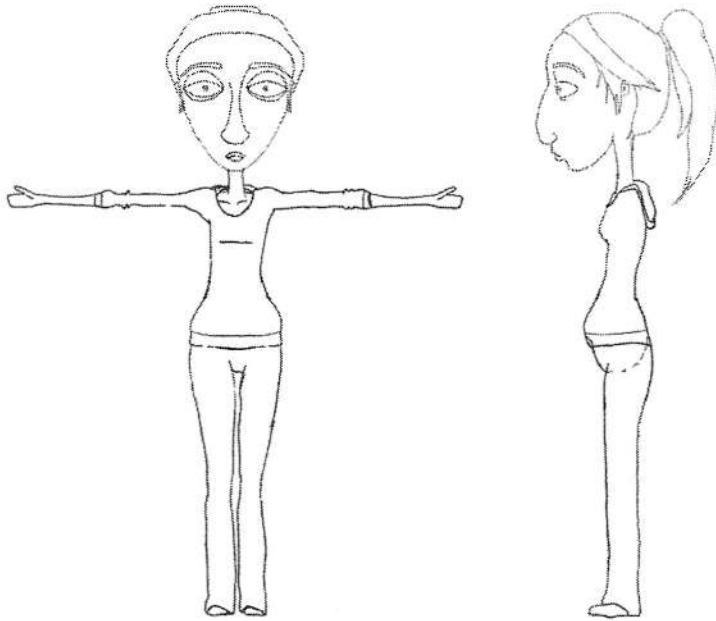


Comparativa con la caricatura política mexicana; el cómo se presenta a la clase humilde en la caricatura.





En esta etapa se caracterizó la ropa de la mamá con jeans y una blusa casual.

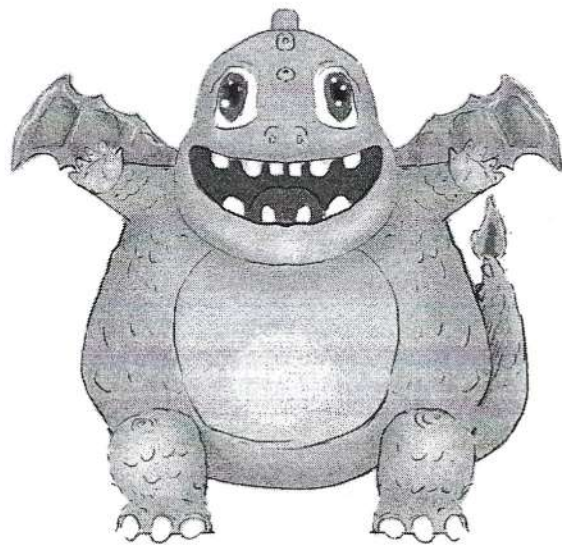


Se estilizó el cuerpo y redujo edad.

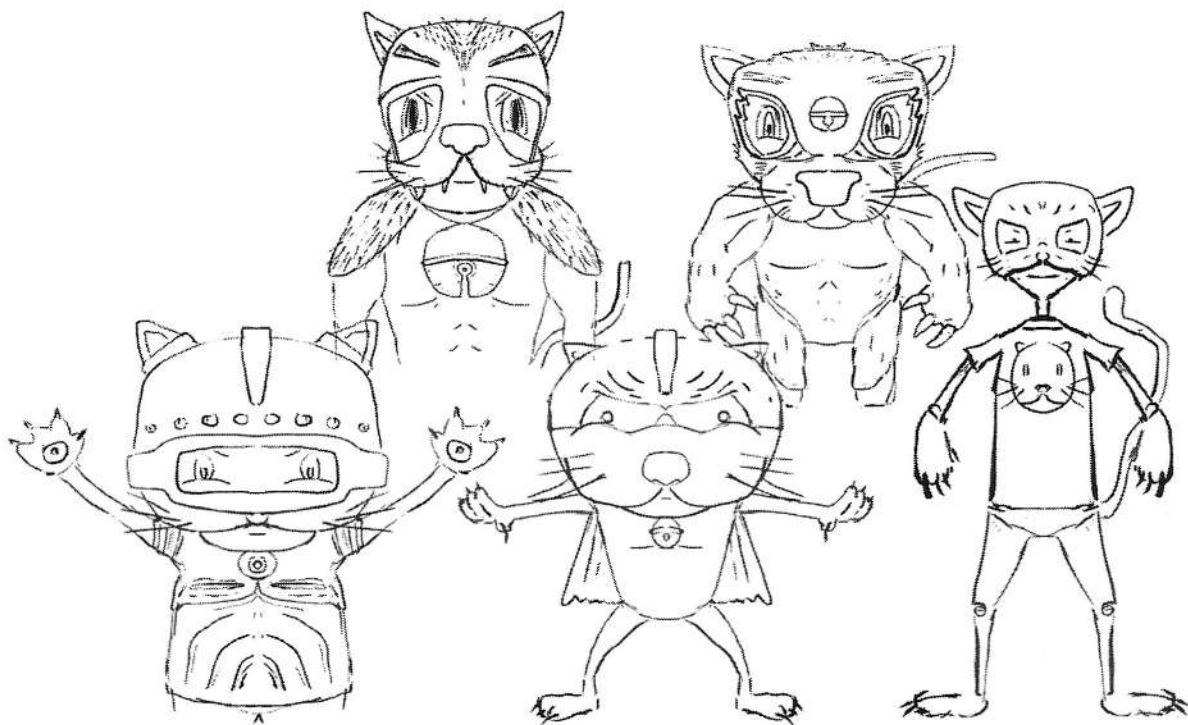
Caricatura



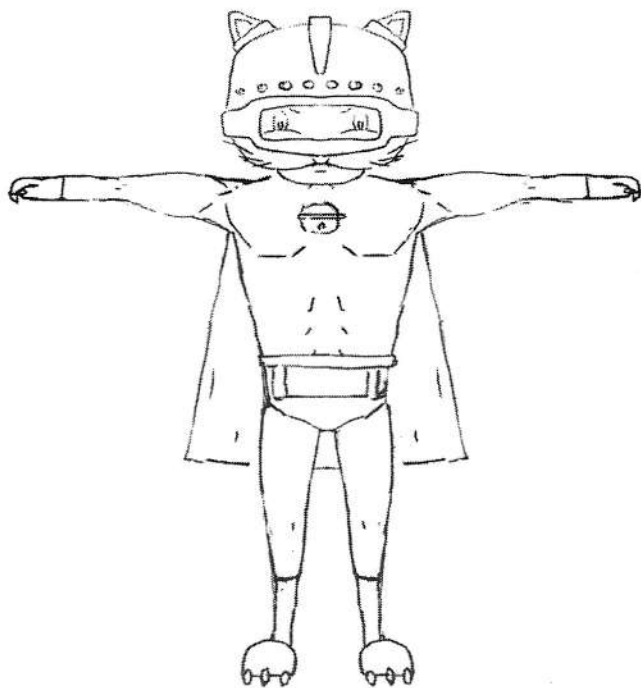
En un principio la caricatura iba a ser un pequeño dragón.



EL resultado final fue un dragón que apelaba a una caricatura para niños más chicos. Debíamos seleccionar un personaje ameno para un niño de 8 años. Decidimos apegarnos a la figura heroica.



Finalmente se diseñó un felino.



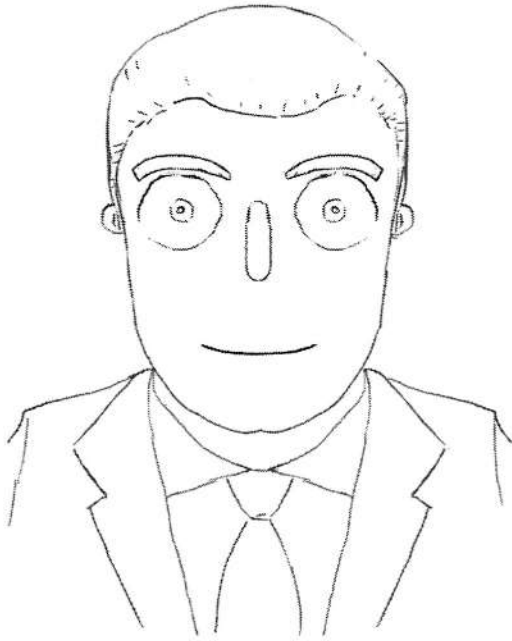
SuperGato es un personaje que resulta de la mezcla de la estética anime, la idealización del superhombre norteamericano y la agilidad urbana de los felinos. El estilo anime fue elegido por ser uno de los pocos estilos que utilizan la figura infantil en personajes heroicos; esto aplica para las proporciones del personaje.

Comunicador



Se modificó debido a que aparentaba una imagen más cordial y pretendemos mostrar una mirada perdida por el telepunter.





El comunicador es un personaje robótico que denota una pre programación para enunciar las noticias con un intento de humanizar su discurso mediante gesticulaciones artificiales. El rasgo mas significativo es su mirada perdida en el infinito.

PRODUCCIÓN

El proceso de producción del cortometraje fue de 17 meses a lo largo de este tiempo surgieron diferentes necesidades; debido a esto se llegó a la conclusión de nombrar encargados de diferentes departamentos que atendieran las necesidades específicas.

Se nombraron encargados de puesta en cámara, dirección de animación, texturización, producción, lipsync, animación facial, mapeado, rig, binding, pre visualización, investigación para shader, backup, producción de audio, edición.

A lo largo del proceso todo el equipo se involucró en los diferentes departamentos pero siempre respetando las decisiones del encargado de cada departamento, esto nos permitió avanzar de mejor manera.

En producción se realizaron llamados, se sacaron permisos, realización de documentos de producción, se negociaron los pagos de los actores de doblaje, y se realizaron citas. Nuestra intención en todo momento fue establecer roles de producción lo más cercanos a la realidad.

Producción de voces

Las recomendaciones de los profesores en la réplica del trimestre 11 apuntaban a la implementación de voces para los personajes. Analizando las variaciones que se harían a los lineamientos conceptuales iniciales decidimos que los personajes hablaran en el corto; para esto se tuvo que diseñar un guión que incluyera diálogos incidentales.

Al incluir voces teníamos que realizar un análisis de qué tipo de voz sería adecuada para cada personaje, ya que hasta entonces sólo el "comunicador" tenía voz.

Se tomó la decisión de contratar actores profesionales de doblaje, para lo cual se utilizó un catálogo de voces de doblaje.

Del catálogo se seleccionaron 3 voces por personaje.

Proceso de selección de voces

Voz Tedy

Empezamos seleccionando la voz del Tedy el cual debía concordar con las características específicas del personaje. La voz tendría que ser caricaturizada, que no se escuchara de barrio, pero que mantuviera relación con la jerga nacional. La voz seleccionada fue Raúl Carballida, actor de doblaje y director de doblaje de Disney. Seleccionamos a Raúl Carballida debido a su amplia trayectoria y al timbre de voz que se apegaba a los lineamientos conceptuales del personaje.

Voz Niño

El personaje del niño presentó una complicación particular; a pesar de la disponibilidad de niños que trabajan profesionalmente en la industria del doblaje, los costos se elevaban y la dicción no siempre era la mejor. Por otra parte las mujeres que doblan niños no siempre realizaban voces que se apegaran al lineamiento conceptual del Bodoque, un niño regordete.

Durante el proceso de producción contactamos con Laura Torres, voz original de Goku en "Dragón Ball", sin embargo no disponía de mucho tiempo para grabar por lo cual se decidió utilizar su voz sólo en la parte de "Bodoku".

Mamá

La Mamá no estaba contemplada para hablar, pero se decidió incluir su voz para que no se percibiera extraña la relación con su familia. Para esta voz seguimos los lineamientos de una mamá con autoridad, pero que al igual que el Tedy mantuviera un comportamiento pueril.

Comunicador

Este personaje debía tener una voz relacionada con la TV, que fuera calidad, debido a que es un personaje persuasivo, pero que también se notará poco confiable. Después de meses de selección se decidió que fuera la voz de Alejandro Mayén, actor de doblaje conocido por su voz del personaje Jal en Malcom el de en medio.

Perro Bermúdez

Para la voz del Perro Bermúdez utilizamos un actor de doblaje que tuviera el mismo timbre de voz que el personaje. Se seleccionó de entre varios imitadores al "Tiritito".

Producción de voces en estudio

Uno de los principales problemas a los que nos enfrentamos fue que la mayoría de los trabajos de voz en nuestro país son de doblaje, existe muy poca producción de personajes primigenios; debido a eso se tuvo que realizar una estructuración detallada de cada personaje con los actores de doblaje.

Se utilizó un render de cada personaje y la versión 2 del animatic para que los actores de doblaje pudieran estructurar los diálogos del guión.

Todas las voces se grabaron en las cabinas de radio de comunicación salvo la voz de Laura Torres la cual se grabó en su propio estudio. Se difirieron los llamados para que cada actor grabara los días que se le facilitaran más.

Todo el material sonoro fue capturado y procesado en ProTools 9, se mezclo, masterizó y edito en las cabinas.

Las pistas de voz se trabajaron con el timing del animatic 2, bloking y finalmente con el render final. En cada proceso se ajustó el tiempo de las voces debido a que con la implementación de animación el timing del audio requería reajustes en cada etapa.

Una de las cosas más importantes que aprendimos en este proceso fue que el audio de las películas de animación se termina primero antes que el animatic, después se realiza el animatic y posteriormente se hacen ajustes. El problema en nuestro caso fue que el audio se modificó incluso en etapas avanzadas de producción lo cual se tradujo en mayor tiempo de producción.

Puesta en cámara

Para la dirección de cámaras se realizaron varios procesos. El primero fue construir un story board que narrara de manera sencilla la historia, este documento tenía alrededor de 70 cortes.

Posteriormente se construyó un story reel que pretendía acoplar los tiempos de cada cuadro para darnos una mejor idea de cuál sería el tiempo total del cortometraje, con esto el tiempo aproximado fue de 5 minutos.

Basándonos en el story reel se diseñó una mezcla de imágenes de story board y animaciones bocetadas en 3D. Posteriormente nos daríamos cuenta que este proceso seria innecesario ya que prácticamente ninguna cámara se rescató del render 3D y los tiempos de producción se alargaron. No obtente el beneficio directo de este proceso fue visualizar los primeros espacios tridimensionales del set y acercarnos de mejor manera al proceso de producción en maya.

Animatic ver 2

El segundo animatic que se realizó dejó mejores resultados, los tiempos se aproximaban más a la realidad y los espacios 3D nos dieron una visión general de cada secuencia. Fue en esta etapa que el corto se dividió en 7 secuencias que nos permitían tener un mejor orden de producción, además a cada corte se le asignó un número en el animatic y un tiempo específicos, el número total de cortes ascendió a 140 cortes.

Bloking

Se realizó una visualización que denominamos bloking en la cual se incluía animación por bloque para cada personaje, y una visualización final de cada cámara. El número total de cortes ascendió a 168.

Complicaciones en la etapa de layout de cámaras

Un factor importante para el reajuste de tiempos fue la modificación de encuadres en procesos finales de producción; teóricamente el layout de cámaras debe quedar anclado apartar de la realización del animatic, sin embargo, se modificaron incluso en la etapa final, se agregaban cortes dependiendo de las necesidades narrativas y se modificaban ejes de acción según convenía a cada acción. Estas modificaciones complicaron la realización debido a que con cada cambio de cámara el animador debía modificar igualmente su trabajo. No obstante estas modificaciones de debían a la necesidad de ajustar cosas de la narrativa en el proceso de puesta en cámara.

Lineamientos para la colocación de cámaras

El lineamiento principal para la colocación de Cámaras en cada escena se basó en una narrativa cinematográfica. Nuestra intención en todo momento fue crear un cortometraje profesional; sin cámaras que se percibieran digitales, sin movimientos de cámara animados de manera lineal y que mantuviera relación con las normas cinematográficas.

Una constante fue respetar los ejes de acción y mantener, en la medida de lo posible, la relación de espacios entre los personajes y el set.

Las cámaras tienen diferentes estructuras según la intención dramática de la toma. Por ejemplo las cámaras utilizadas para las transformaciones de los personajes son más dinámicas, las persecuciones incluyen movimientos de cámara bruscos y los estados de relajación de los personajes tienen cámaras con poco movimiento.

Para mejorar la sincronización en las secuencias importantes se relazaron renders adicionales al animatic que nos permitían pre visualizar el orden de sincronía de las tomas entre si.

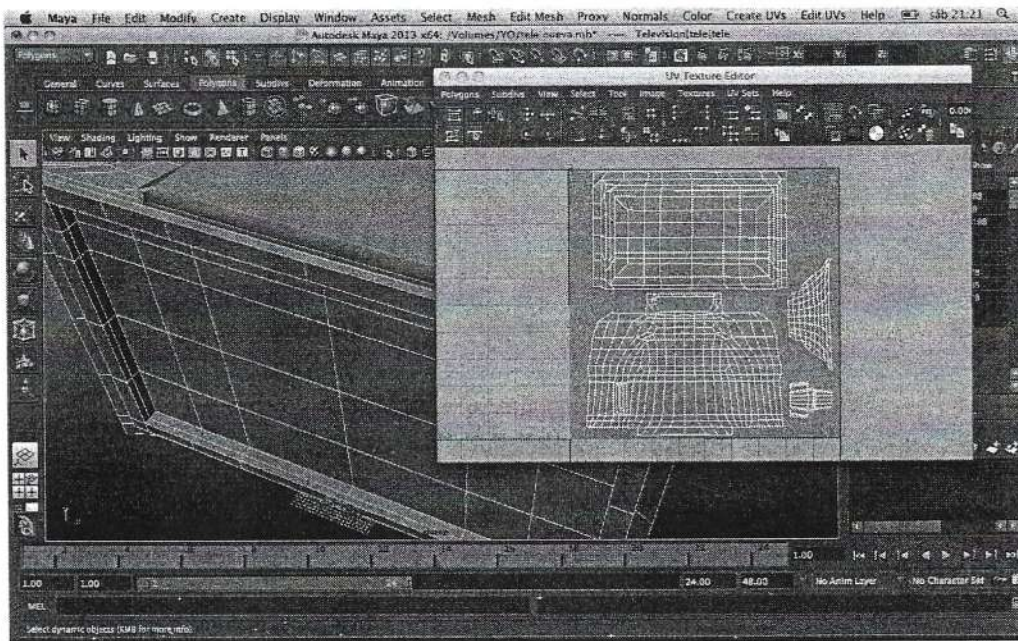
Puesta en cámara persecución

Para esta secuencia del corto fue necesario realizar varias pre visualizaciones que nos permitieran ver cada acción de los personajes sin romper el eje de acción y cuidando la complejidad de la acción. Cada proceso nos permitió conocer los espacios y tiempos que los personajes utilizarían para cada acción. Fue una secuencia muy compleja de realizar debido a la interacción entre personajes y la gran cantidad de cortes que se requerían para darle dinamismo.

Mapeado

El mapeado de texturas es un método para añadir detalles, colores o texturas exteriores a un modelo 3D. El mapa de la textura es aplicado a la zona exterior de la figura o el polígono. Este proceso es similar a aplicar papel de regalo a una caja. Con un buen mapeado es más fácil que se entienda la figura del personaje para aplicarle una textura

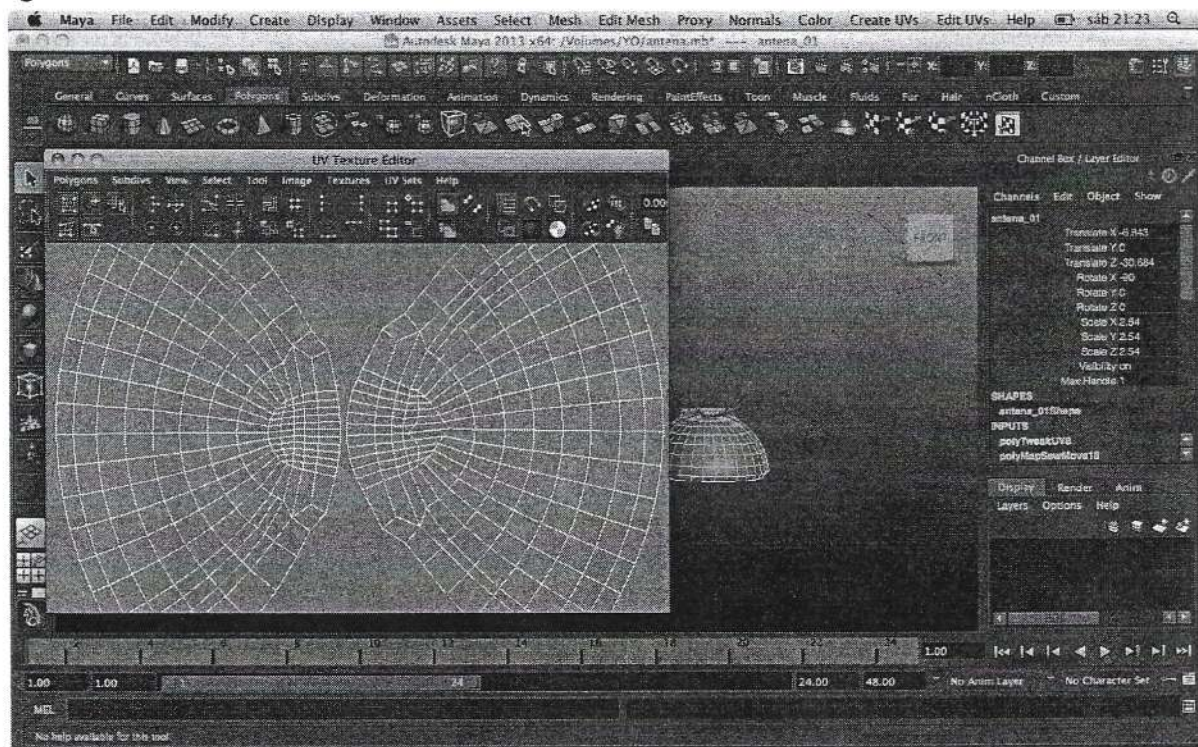
El proceso que se utiliza para el mapeado es muy sencillo, se selecciona la figura por hacer en object mode, después en UV Texture Editor se podrá pre visualizar el mapa que por default ha hecho maya de la figura, si desde aquí aplicamos una textura se verá irregular por lo cual debemos empezar a mapearlo bien



Dependiendo de la forma de esta tendremos que seleccionar la forma en que deseamos que se realice el mapa como son las opciones de automatic mapping, planar mapping (que es ideal utilizarlo cuando solo deseamos que se vea una sola cosa) entre otras.

Ya seleccionadas estas podremos empezar a mapear nuestra figura acomodando los uvs que hayan quedado desordenados para darle un mejor acabado. A veces nuestra figura quedara de una forma extraña por lo cual podemos cortar algunas edges y después pegarlas en el lugar que correspondan

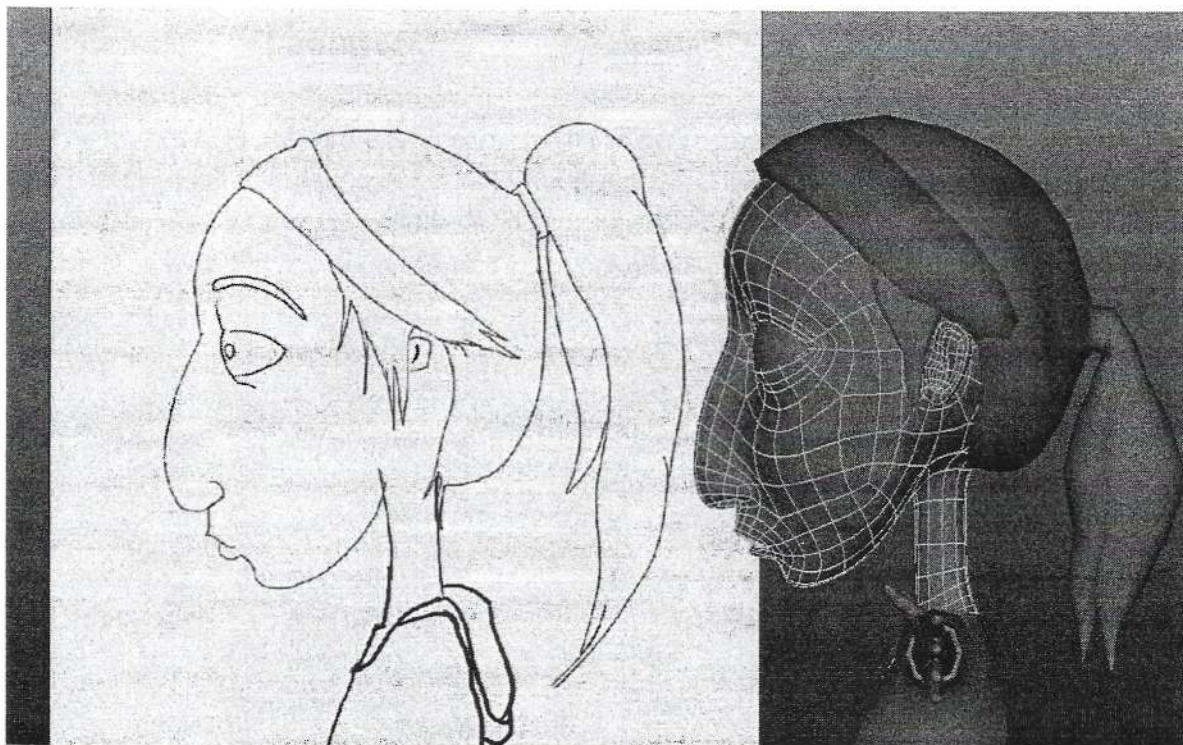
Todo esto nos ayuda para que la textura quede mejor acomodada en la superficie de nuestra figura.



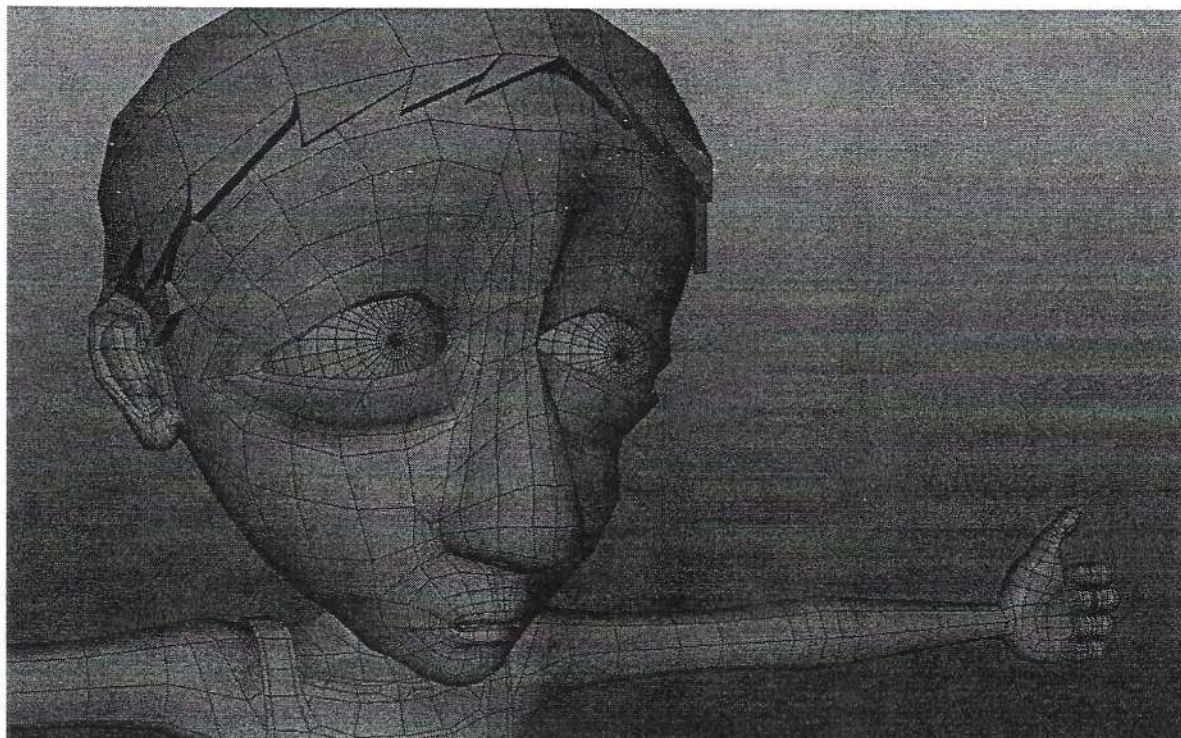
En el mapeado por ejemplo de un cubo es favorable dividir las caras, en este corto se dividieron algunas cosas en formas que se entendieran para el texturizado

Modelado de personajes

El modelado de figuras orgánicas, en este caso de formas humanas, depende totalmente de las plantillas creadas a partir de los bocetos. Son necesarias al menos dos vistas de los personajes que son la frontal y la lateral. Pero es posible agregar más vistas como la superior, posterior, ortogonal a 45° de lateral a frontal y de frontal a superior; entre más vistas se tengan del personaje, menor será el trabajo de modelado en el refinamiento del volumen.

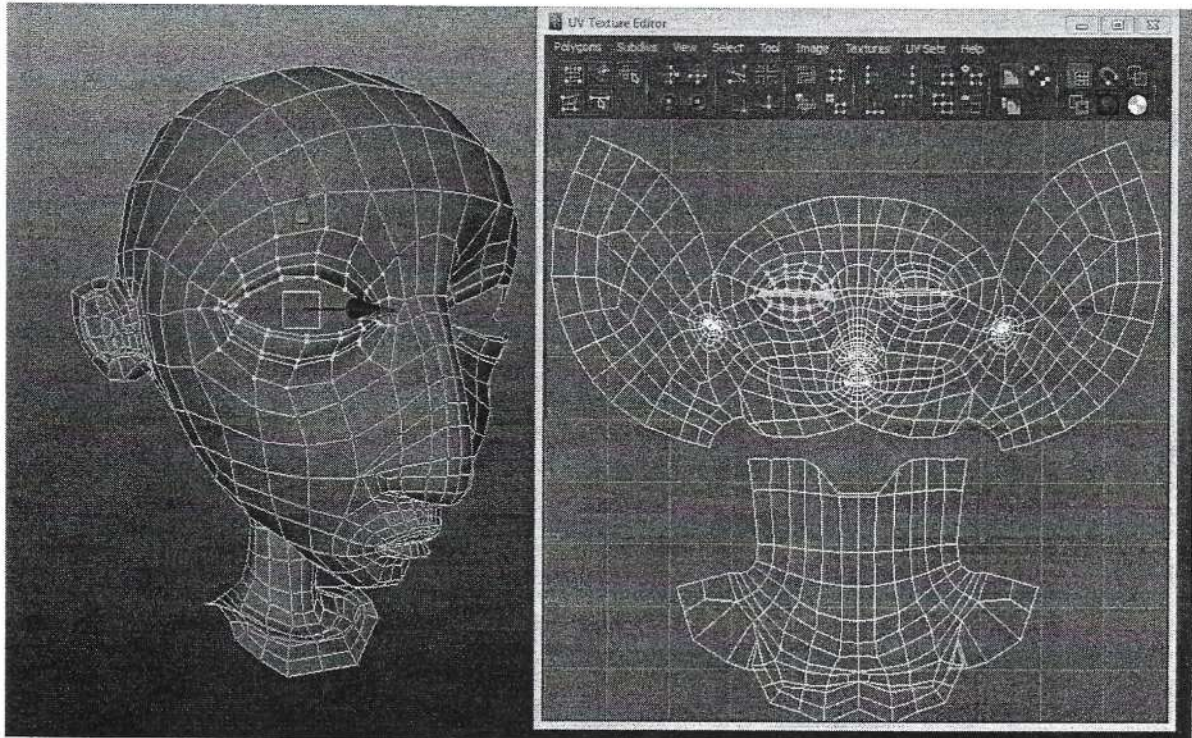


No menos importante es la topología de la geometría, pues se debe tener un buen flujo de la malla para conseguir mejores pliegues y zonas suaves en donde es necesario. Además, el uso de caras cuadrangulares permite generar cálculos más precisos en el proceso de mapeado, en el suavizado y en el binding. No obstante, es posible corregir problemas de geometría y facilita la adición de loops en las caras del objeto para pulir el modelado.

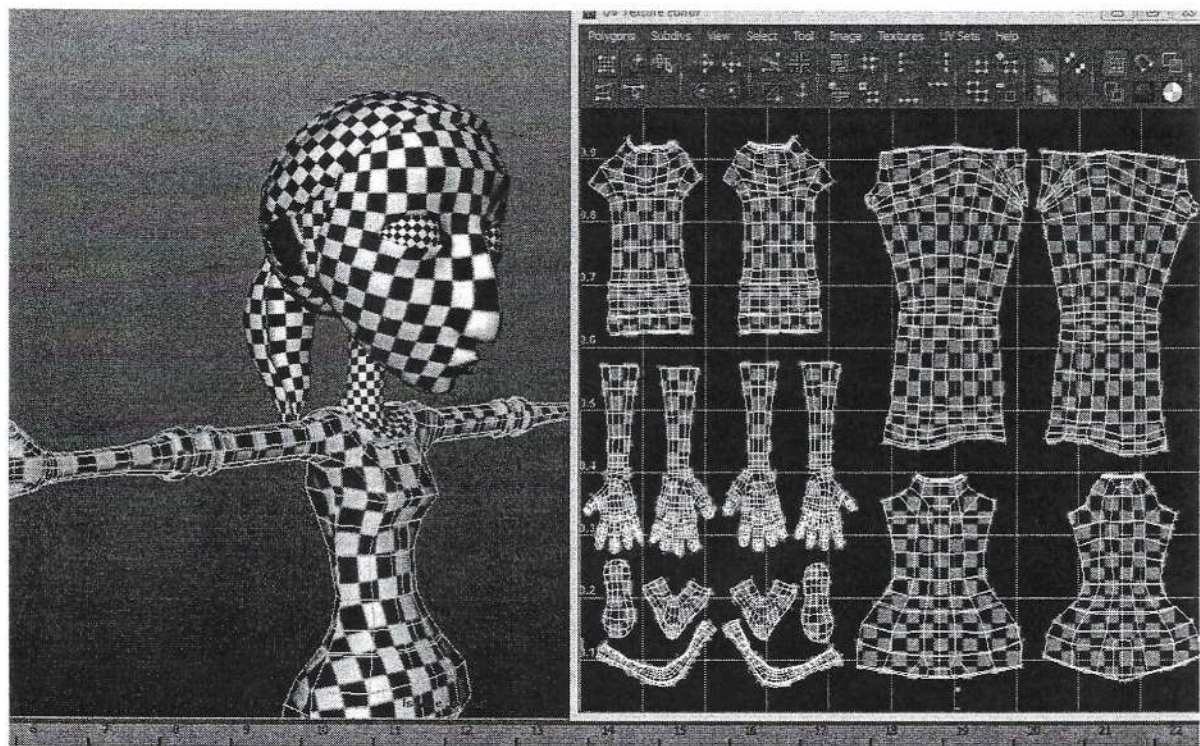


Mapeado de personajes

La herramienta más eficiente para este proceso es pelt o peleteo. De esta manera es posible generar cortes en la geometría en zonas específicas para estirla en una proyección UV. En el caso particular del rostro es importante cuidar zonas como los ojos, la boca, la nariz y las orejas. Si se genera una base aplanada estable de cada una de estas zonas solamente resta coser el resto de la geometría para evitar deformación indeseada principalmente en la forma de los ojos y la boca.

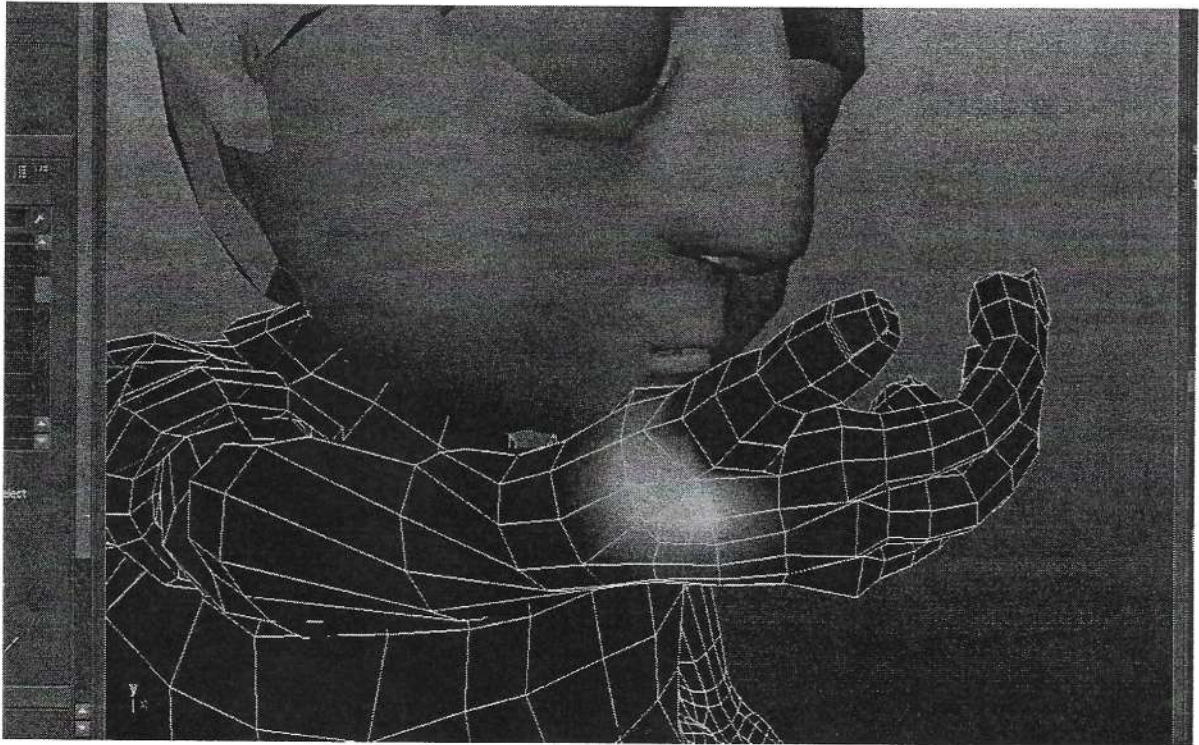


Una vez terminado el proceso es primordial crear una buena distribución de los aplanados pero sobre todo una proporción lo más semejante posible entre cada una de las partes. En el caso de 'Tas viendo y no ves, el mapeado de los objetos careció de unidad en la proporción y esto genero achurados de diversas calidades en toda la escena. Lo ideal para conseguir un buen resultado es utilizar una textura como el checker por default o conseguir por la red una plantilla denominada "checker UV". Este tipo de texturas permiten tener una visualización de las proporciones del mapeado mientras se generan. De este modo, objeto por objeto es comparado con el resto para cerciorarse de que la escala del mapeado es correcta. Si algún objeto luce diferente basta con escalar sus UVs hasta conseguir la proporción deseada. Esto puede crear demasiado espacio en las proyecciones UV, para eso es recomendable juntar varios objetos pequeños en un mismo espacio para funcionar con una misma textura.



Binding de personajes

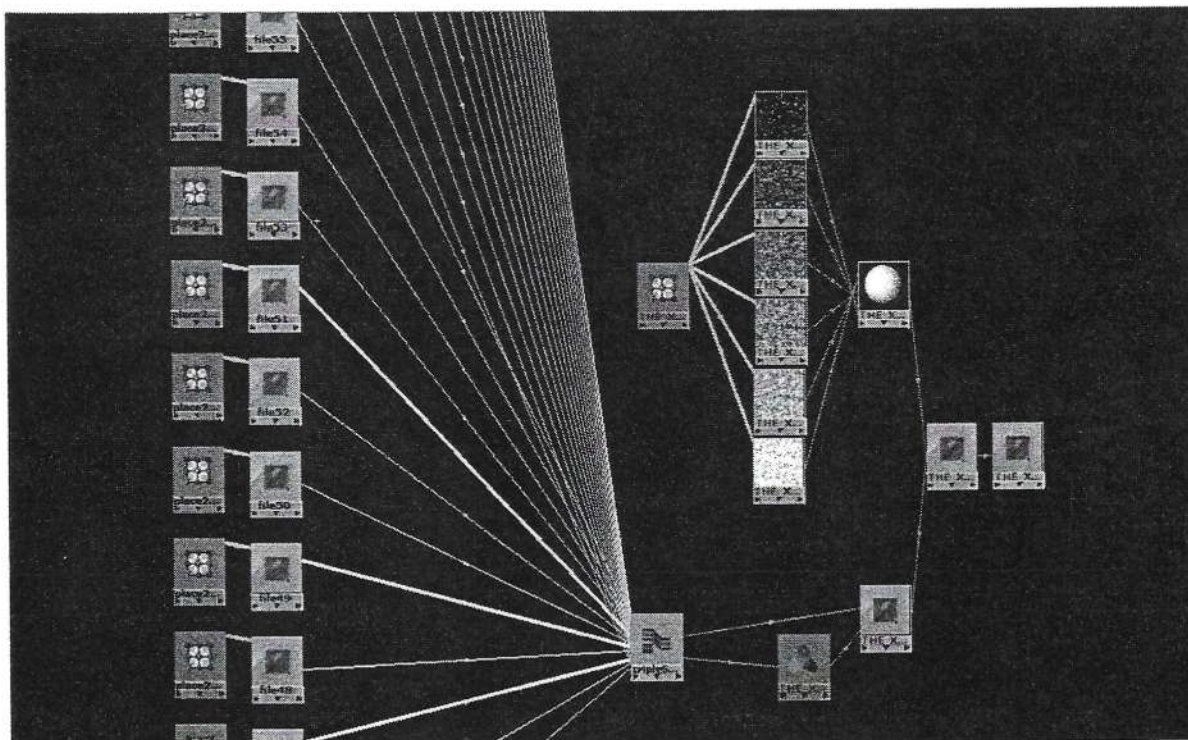
El binding es el proceso que determina que tan bien puede funcionar la geometría con el movimiento de los joints. Pero, en definitiva, depende mucho de la complejidad del rig. Entre mejor articulado este un personaje, menor será el refinamiento en el binding. Lo más recomendable en este proceso es utilizar la herramienta de paint skin weights en conjunto con el component editor.



La parte más problemática de este proceso es lidiar con aquellos vértices que comparten influencias no deseadas con Joints demasiado lejanos en la jerarquía. Para esto basta con seleccionar estas regiones y eliminar en el Component Editor toda influencia lejana.

Shader

Hypershade es posiblemente la herramienta más poderosa de Maya, ya que permite tener una representación visual de cada conexión entre todos los nodos dentro de la escena. Las conexiones entre los Shaders, las texturas y las herramientas son más claras cuando se despliegan en un diagrama. Para la construcción del Shader Achurado se utilizó una ramificación entre Ramp Shaders, Layer Textures, y utilidades como Triple Switch y Remap Color.



La conexión del primer Ramp Shader, se encarga de administrar el sombreado. En esta parte, se indica que se proyectara en la rampa de degradado, si es un color solido o si es una textura gradual. El degradado se configuro de tal manera que, dependiendo el valor de la luz, es la textura que se proyectara. Para este corto se utilizaron seis grados de saturación de líneas hasta llegar al tono blanco que es equivalente al color del papel.

Debido a que todos los objetos compartían el mismo tipo de material, fueron agrupados por textura mediante la herramienta Triple Switch, la cual permite aplicar un único Shader para todos los objetos conectados a su respectiva textura. De aquí, la textura es enviada a un segundo Ramp Shader, de manera directa para la parte de la luz y procesada con Remap Color para la sombra. De esta forma se obtiene un tono más saturado en zonas de sombra tal y como se aplica en el Cartoon.

Color y sombra se mezclan finalmente en un Layered Texture; pero se utiliza un Ramp Shader más de salida final para generar una zona de luz configurada de tal manera que responda a valores de sobre exposición.

El resultado es un Shader que genera la apariencia de objetos de papel sombreados a mano en un entorno tridimensional. Si bien el concepto fue inspirado en la técnica del monero, es importante recalcar que el hecho de adaptar una técnica 2D al entorno 3D implica realizar propuestas que armonicen y que sean novedosas.

Fotografía y render

Debido a la complejidad del sombreado, fue necesario utilizar luces spot para controlar con mayor precisión la dirección de la luz. Además, se utilizó el sistema de conexiones entre luces y objetos para separar la iluminación del fondo con la de los personajes. Así, el Shader, las luces y la profundidad de campo permitieron generar una atmósfera más cinematográfica.

Para mejorar la calidad de las sombras se utilizó el sistema de sombreado de Light Trace que a diferencia del Depth Shadow Map genera suavizado más realista de las sombras.



Finalmente y para dotar de mayor relevancia visual a los personajes, se aplicó un Outline al cuerpo y al rostro de estos.



El Render final de las escenas se configuro con salida de 720p a 30fps en formato Targa. La secuencia de imágenes permite tener un Render sin compresión con la capacidad de dividir y reanudar el render de manera controlada.

Acting

El acting fue reforzado con cientos de referencias que van desde capturas de video de los propios animadores, estudio del comportamiento de las personas en el entorno, estudio películas y cortometrajes de animación, películas y comediantes mexicanos.

Las animaciones con mayor acción suelen resolverse en un lapso de tiempo corto. En este caso el Acting tiene que ver con la actitud con la que un personaje salta, corre o da piruetas y el realismo de estos movimientos depende totalmente del peso y las fuerzas físicas que lo afectan (gravedad, inercia, fricción). El desafío más grande es el Acting en poses estáticas, como cuando un personaje está quieto abriendo una puerta o leyendo una nota; los personajes corren el riesgo de quedarse inmóviles por completo en lapsos largos de tiempo. En este caso el Acting recae de manera importante en el rostro; pero también son de gran importancia los movimientos secundarios pues cuando el cuerpo está en reposo tiende a acomodar el peso para relajar los músculos y dependiendo del estado de ánimo del personaje será la frecuencia con la que cambia de posición.

Otro elemento que refuerza la actitud o estado de ánimo del personaje, son las manos. Es posible ver las manos con la misma pose durante un tiempo considerable, pero siempre deben acompañar

la actitud del personaje pues, después del rostro, las manos son la parte del cuerpo más expresiva del ser humano.

Modelado Personajes

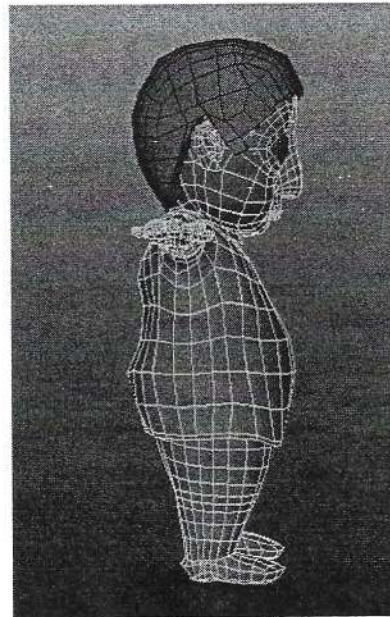
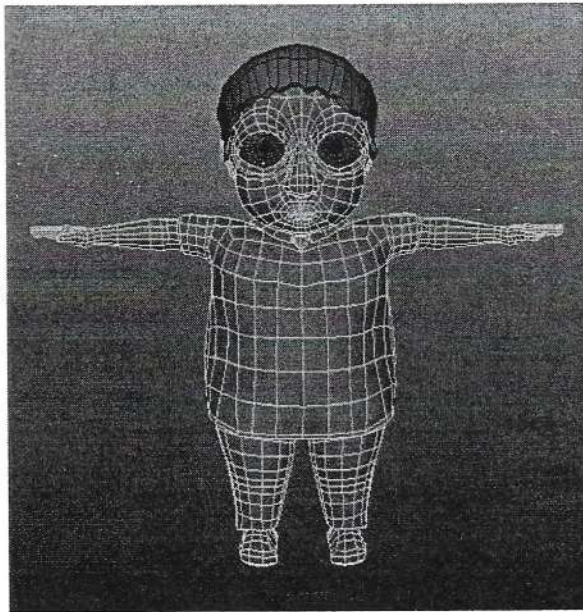
Bodoque

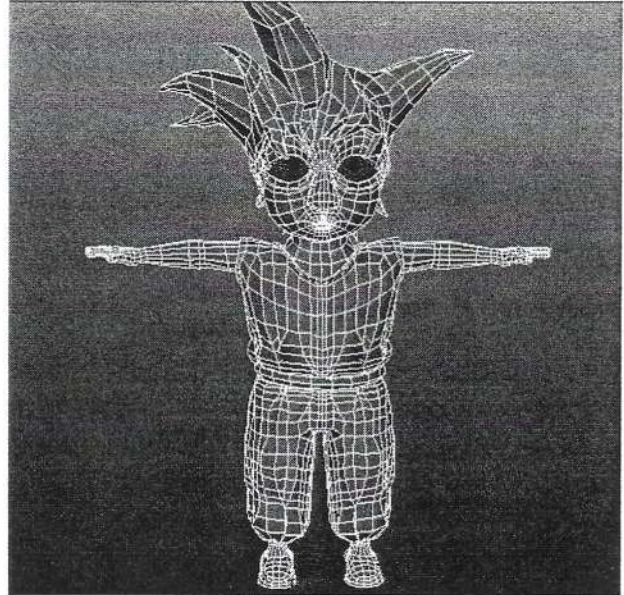
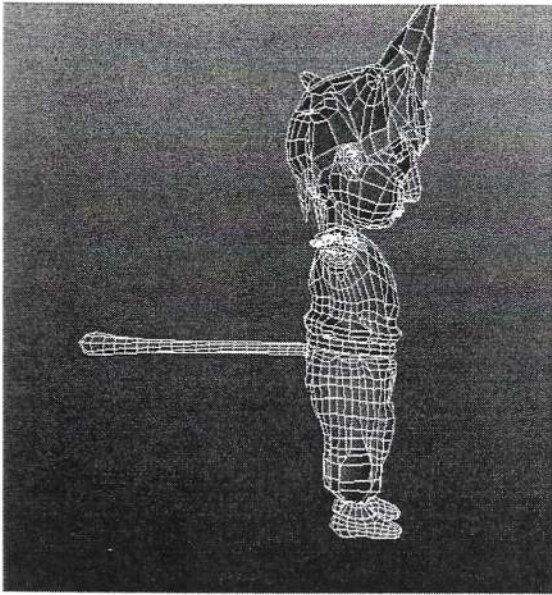
El modelado del bodoque es muy similar al de Tedy, pues fue la base para iniciar el modelado de la cara del niño, de esta manera la cara del padre es muy similar a su hijo, lo cual nos ayuda a que el auditorio relacione a los dos personajes, sin embargo, el niño es un personaje independiente y con rasgos propios.

La complejidad en el modelado del niño se encuentra en sus líneas curvas, pues el niño al tener sobrepeso requiere un cuerpo redondo, así como su cara. Para conseguir estas formas redondas primero fue necesario tener la topología completa, bien estructurada y con las necesidades para ser animado, después, usando la herramienta de relax y smooth junto con la de pull and push de Maya, se fue dando forma redonda al cuerpo del niño, tratando de evitar zonas cuadradas o con esquinas. Este proceso se llevo a cabo tanto en el cuerpo del niño, torax, brazos, piernas e inclusive manos, así como en la cara y cuello.

Para su transformación en Bodoku, se usó como base el modelado del bodoque y se modifico para satisfacer las necesidades del personaje.

En este caso Bodoku tiene un cuerpo más delgado, aunque no esbelto, más alargado que el del niño. Bodoku si muestra el cuello, cuestión que con el niño no pasa. Bodoku, a pesar de ser más delgado que el niño, mantiene su rostro intacto, pues era necesario que el espectador no confundiera al niño con algún otro personaje, justo como sucede con Tedy, que mantiene su



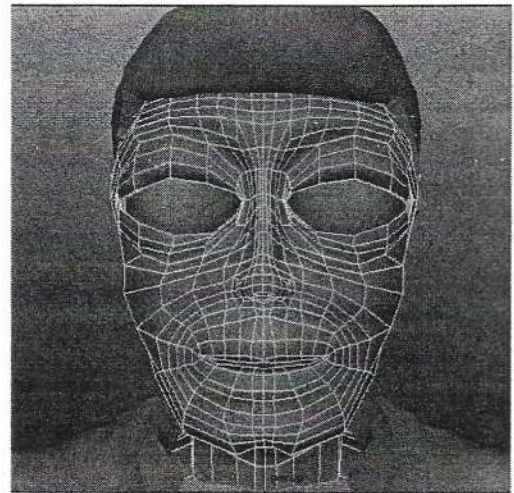
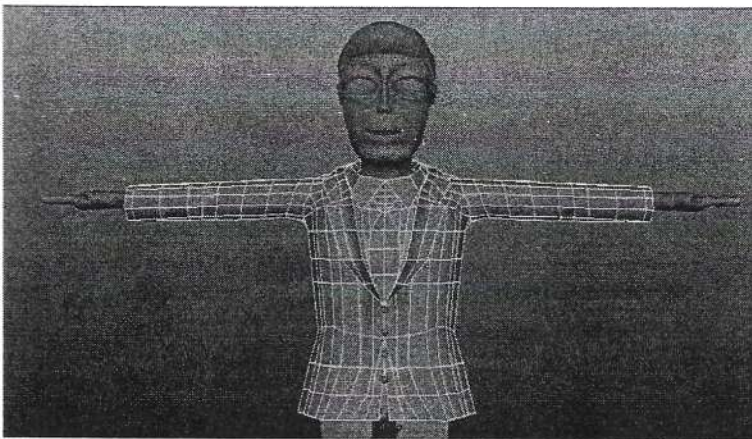


rostro a pesar de los cambios que realiza.

Para el traje de Bodoku se buscó que tuviera pliegues en la ropa, así como su cinturón, y fue necesario crear una cola que estuviera unida a la geometría. Para finalizar, su cabello son extracciones de la malla del cabello.

Leo Zavala

Este personaje, a diferencia de los demás personajes, requirió modelado de torax y cara únicamente, pues sus piernas no saldrían en ningún momento, sin embargo, esto no significa que haya sido más fácil ni más sencillo el modelo.



Al ser un personaje que debería tener expresiones faciales muy exageradas y visibles, fue necesario hacer una maya más detallada en la cara que con los demás personajes, esto se puede observar a simple vista, además de ser el único personaje con una boca de esas dimensiones. Con rasgos faciales muy exagerados, de grandes líneas faciales, aunque tampoco podían ser muy

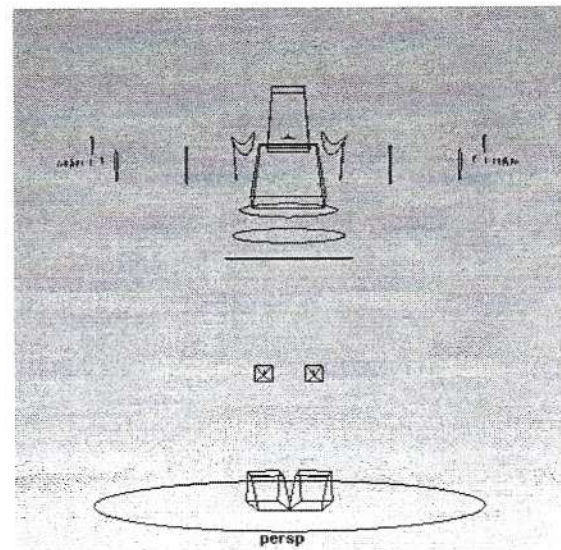
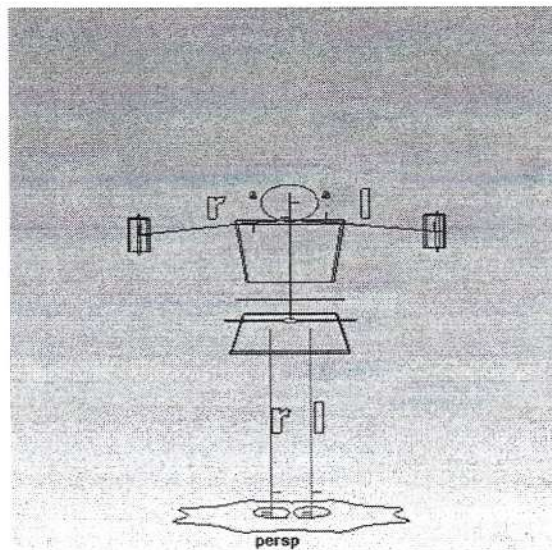
marcadas, pues se busca la idea de plasticidad, un personaje que ha pasado por muchas cirugías faciales, y con cara de telenovela.

El traje por otro lado requirió que fuera completo, con una camisa y corbata, parte de una misma geometría, así sería más fácil crear un binding correcto.

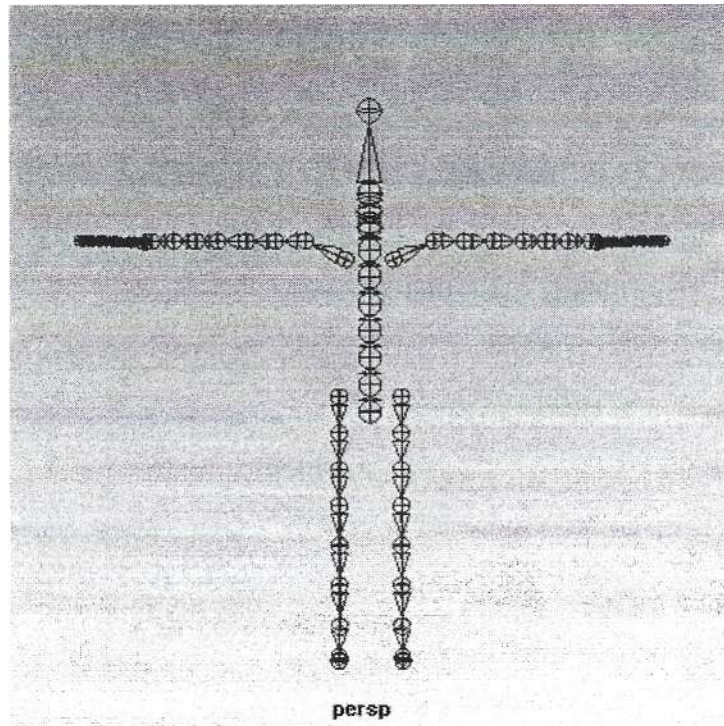
Otra parte clave de Leo Zavala son sus manos grandes, pues es el segundo elemento importante en su acting, pues al contar con un rango limitado de movimientos por estar sentado, debía tener manos grandes, expresivas y con suficiente rango de movimiento para expresar mucho más con las manos.

RIGG

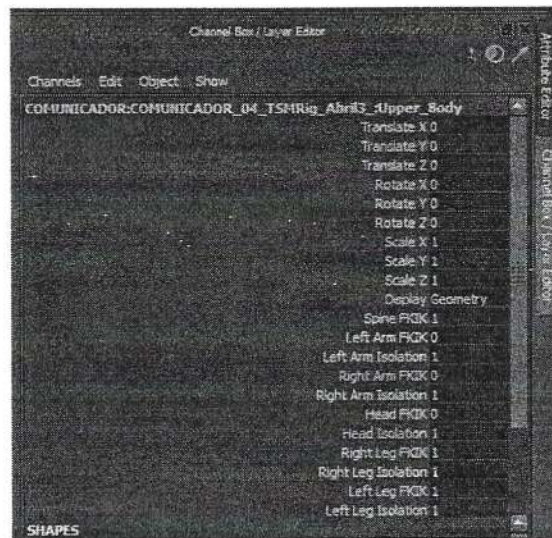
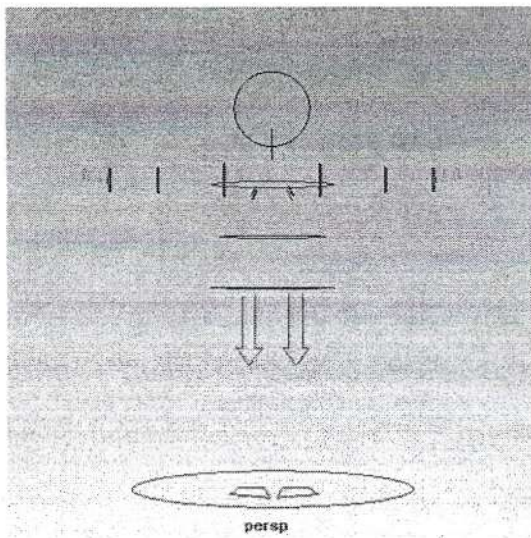
Se comenzó investigando y haciendo pruebas de rigg en varios de nuestros personajes modelados, eligiendo de estos el que mejor se acomodara a nuestros lineamientos y forma de trabajo.



Para el rigg corporal elegido se debió utilizar más joints de los que comúnmente se ocupan en los brazos, piernas y torso de los personajes para trabajar mejor el binding y así tener una manipulación eficiente de los personajes.



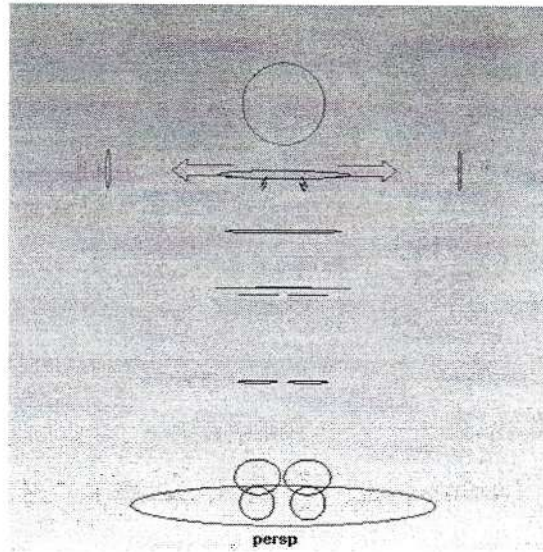
Los controles principales están hechos con curvas que se visualizan alrededor del modelo, esto permite una rápida selección y sirven para los movimientos básicos del personaje, otros controles sirven para movimientos más complejos y varían dependiendo del control principal seleccionado en el momento, estos se podrán visualizar en el Channel Box.



Los controles más básicos que se utiliza para mover el personaje entero son:

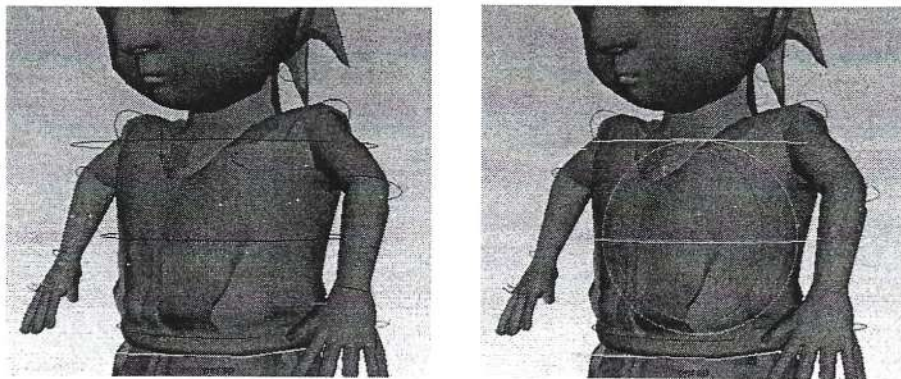
- Character (color morado) es utilizado principalmente para posicionar y escalar todo el carácter.

- Upper_Body (color amarillo) se utiliza para mover la totalidad del personaje superior del cuerpo, manteniendo los pies plantados, contiene también un control para cambiar los interruptores de FK / IK que permiten la combinación entre los dos tipos de sistemas de forma manual. También está un interruptor FK / IK inteligente que cambia entre FK e IK, manteniendo la posición de la extremidad.

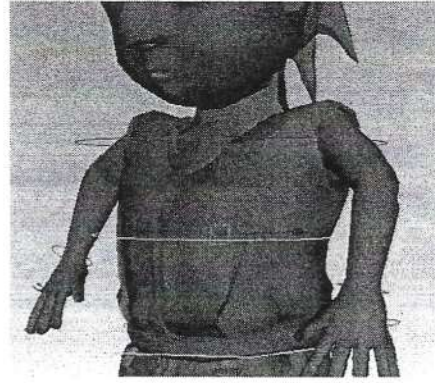
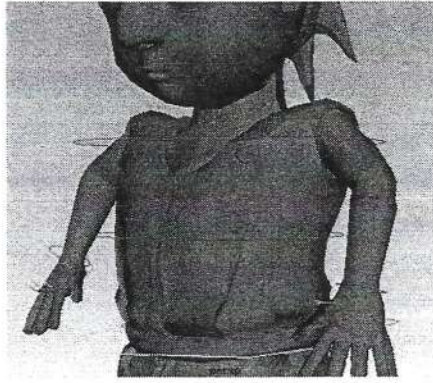


Cada control tiene un color correspondiente al tipo de movimiento asignado:

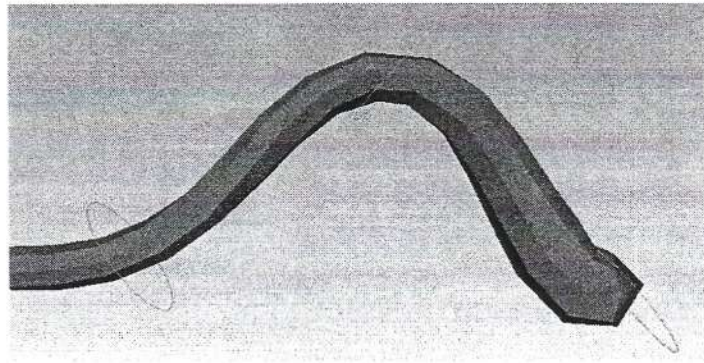
- Controles de FK (forward kinematics) son azules



- Controles de IK (inverse kinematics) son de color rojo



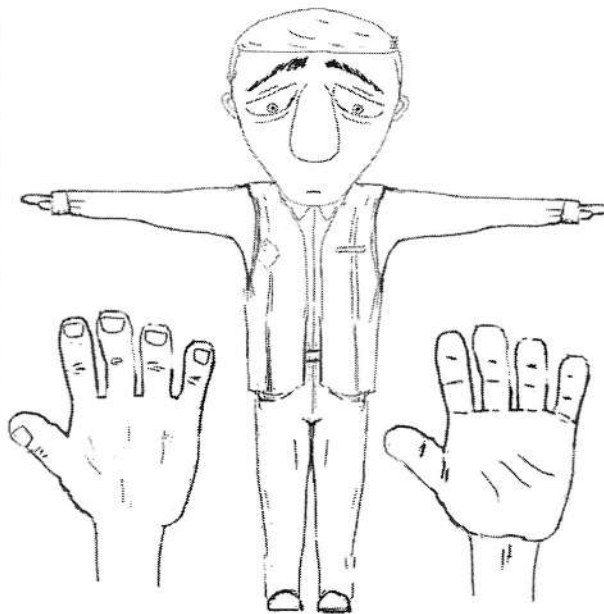
- Los controles verdes se utiliza para los controles que son tanto FK como IK (por ejemplo, los dedos y los controles de la cola).



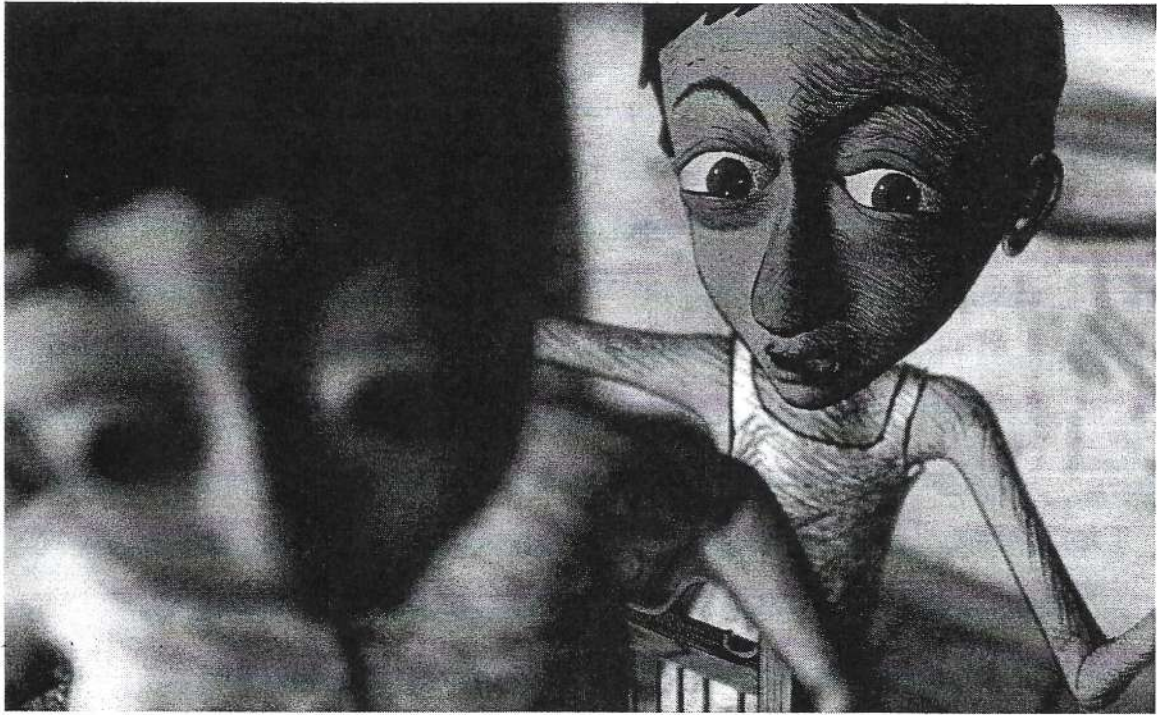
Por último, en el Channel Box se visualizan los controles Twist, han sido colocados en los hombros, las muñecas y las caderas permitiendo cambiar la dirección de rotación de algo que se vea mal y no puede solucionarse con los controles generales.

Proceso de Texturizado y Mapeado de Escenario y Props

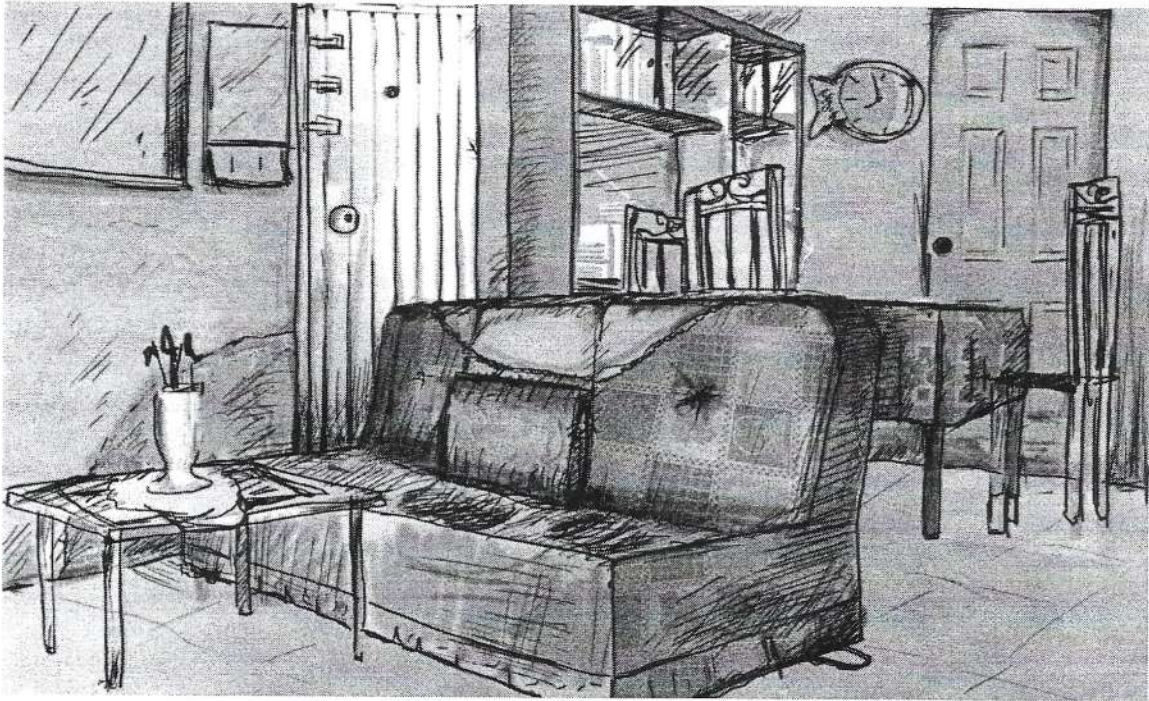
El proceso de texturizado, o "coloreado" de los personajes, escenario y props, se realizó siguiendo el estilo y los lineamientos conceptuales, ya establecidos según nuestra propuesta visual.



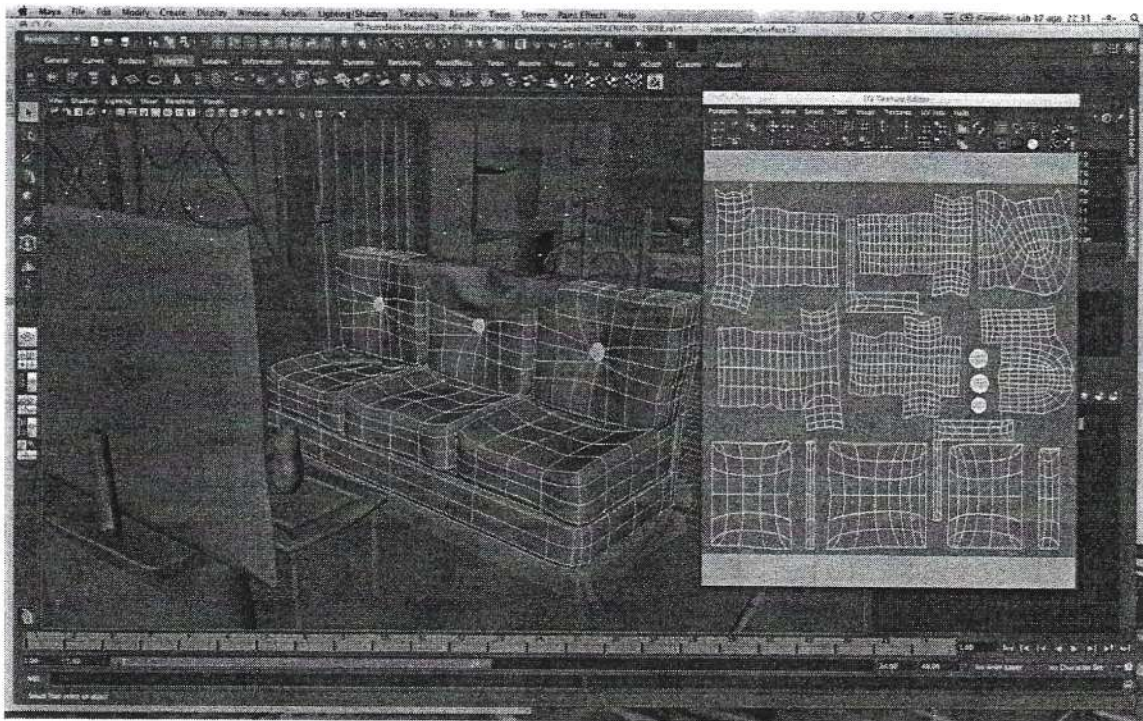
Ya se tenía definido que tendría que ser una simulación de ambientes 2D, especialmente un estilo muy característico usado en la caricatura política (personajes delineados, exagerando defectos o virtudes, con trazos descuidados y orgánicos), usando técnicas similares de coloreado, delineado y sombreado.



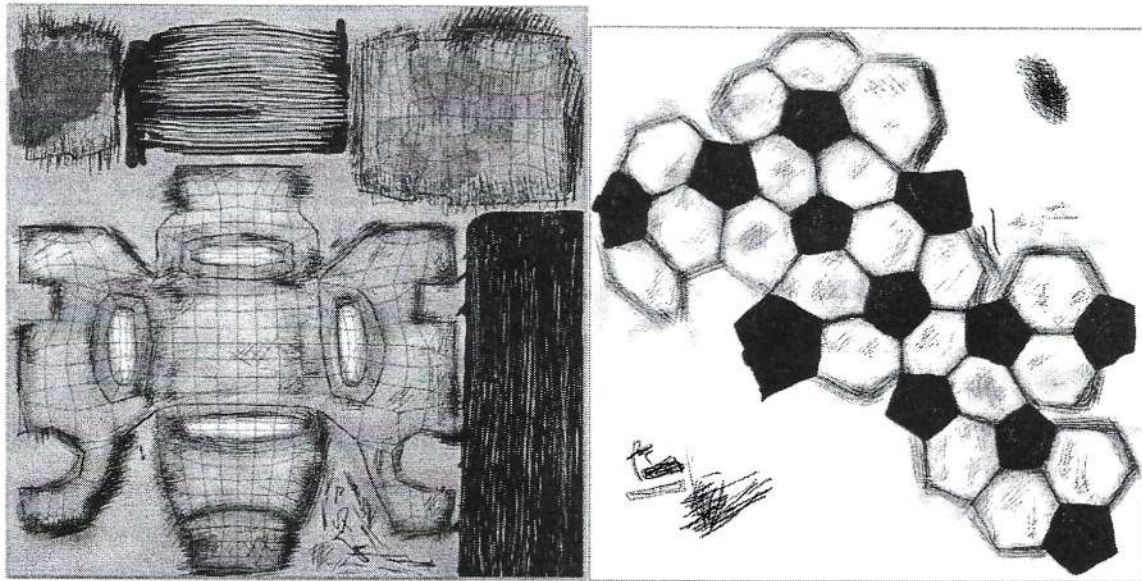
La caricatura política tiene ciertas particularidades de estilo, regularmente trazos de plumilla sobre papel blanco empleado la técnica de achurado como sombreado, otra particularidad es el color, cuando este se usa es muy sutil de tonos pastel o desaturados, normalmente se colorea de forma selectiva.

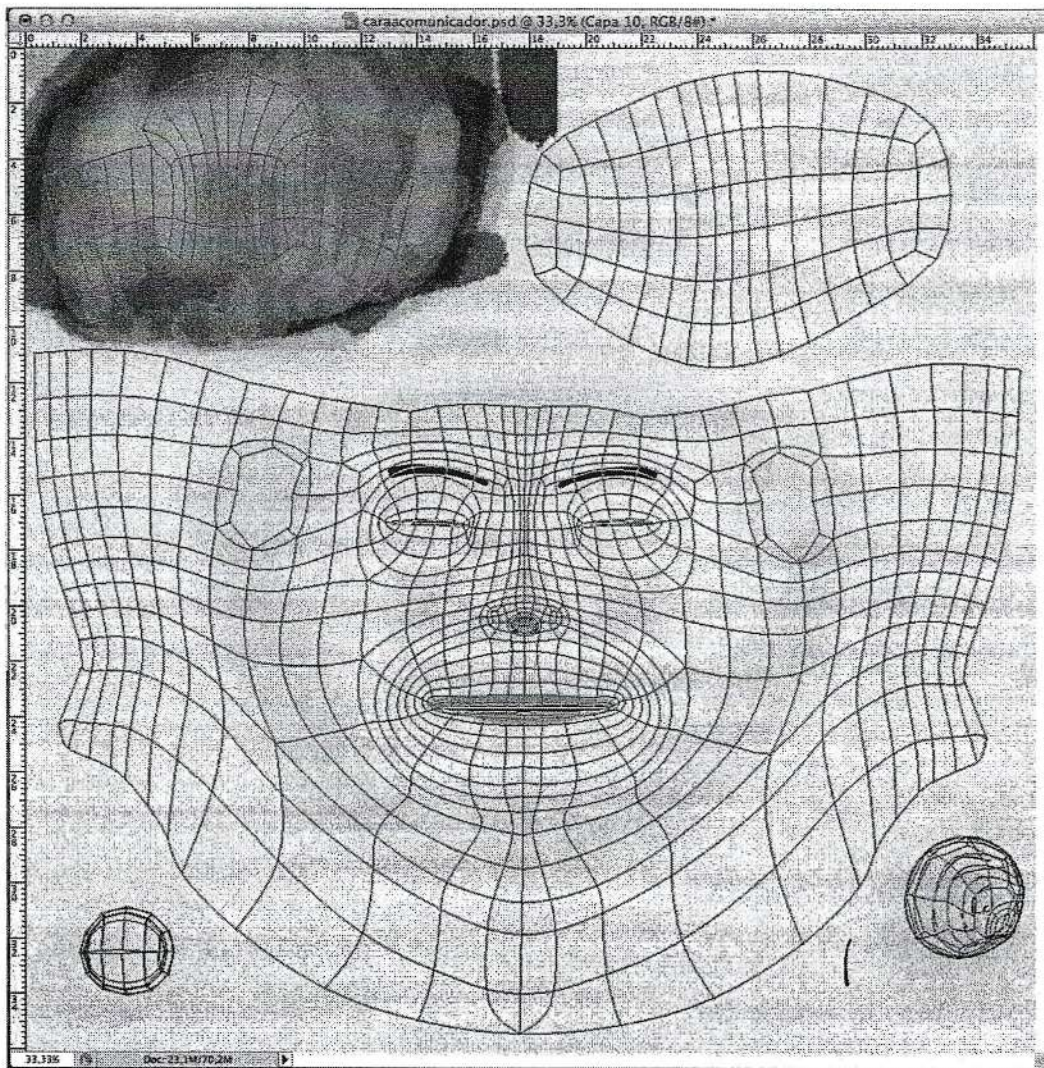


Teniendo todas estas reglas en cuenta, y teniendo un estilo definido, lo siguiente es transportar toda esta técnica de ilustración, al mapeado de toda la geometría generada en Maya.



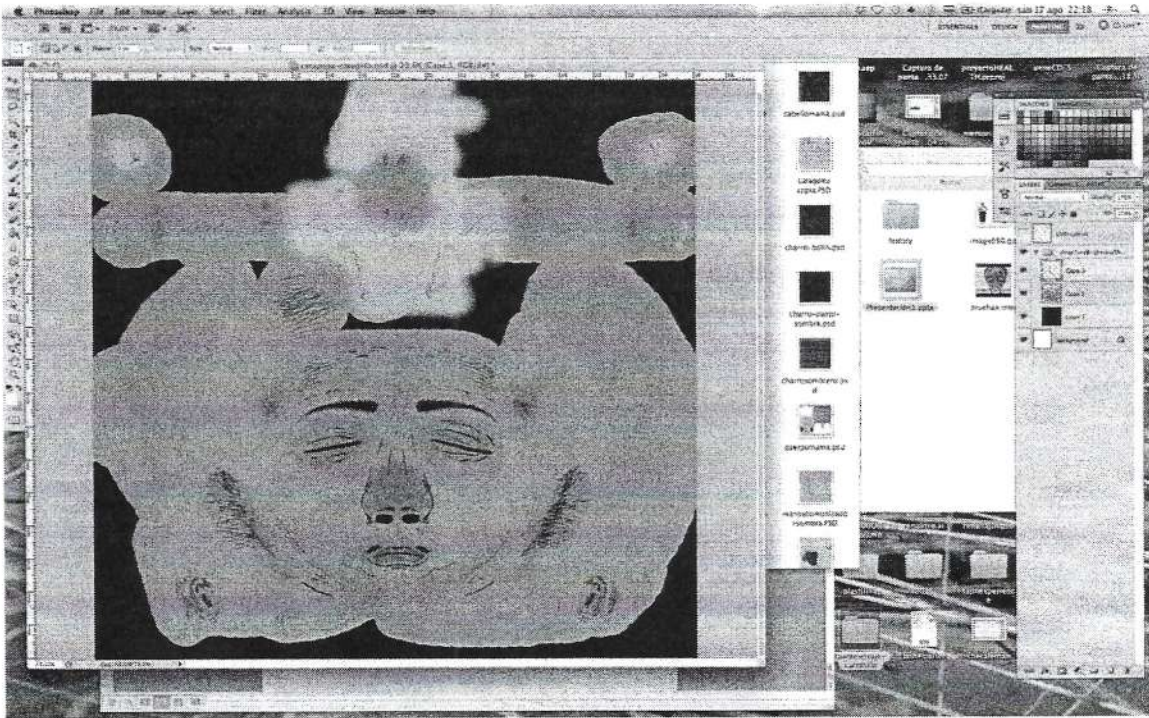
Los props, escenario, y ambiente, se mapearon según sus características físicas en cuanto a tamaño, forma etc. Los props, y escenario se mapearon con una técnica geométrica, ya sea planar, cilíndrica, cubica y esférica. Los personajes por sus formas antropométricas, el mapeado fue más cuidadoso, usando técnicas de Pelting, separando en partes importantes y abrir la geometría como si se tratara de la piel.





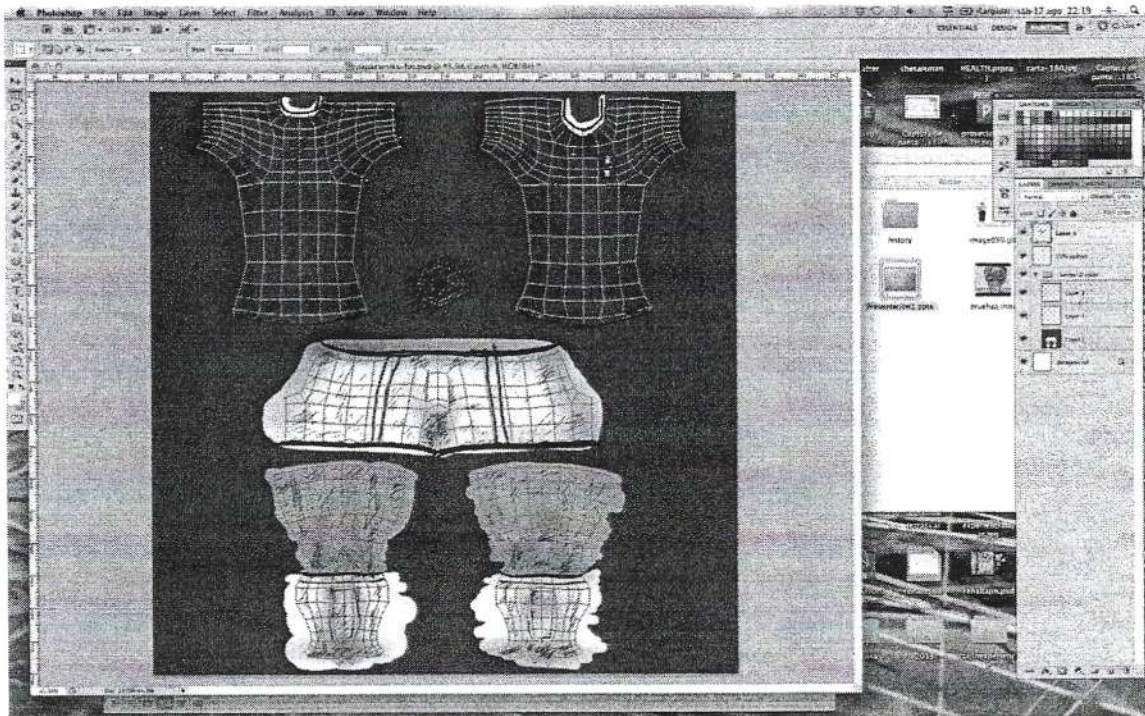
Teniendo toda esta información en el Uv texture editor, se generaron los PSD's

Los archivos PSD, se crearon con altas resoluciones, teniendo en cuenta acercamientos de cámara y evitar pixels en la imagen.



El nivel de detalle que se le dio a cada objeto texturizado, se clasifico por su importancia y puesta en escena; personajes, escenario, muebles, atrezos y props solo para generar el ambiente.

Todo se trabajó en layers facilitando su edición, en cualquier momento, según lo requiera la fotografía, y atmosfera deseada.



Fue un gran proceso de ilustración, ya que se cuidó hasta el último detalle.

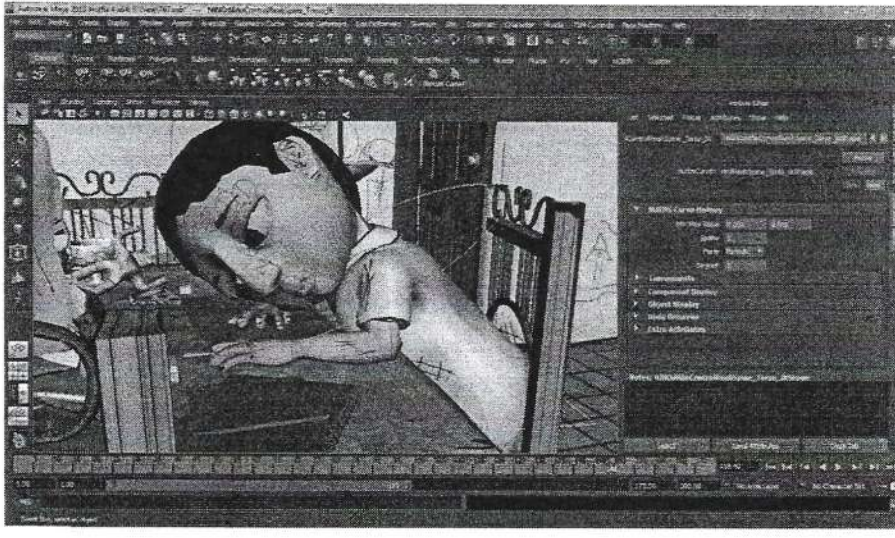
Animación

Animación

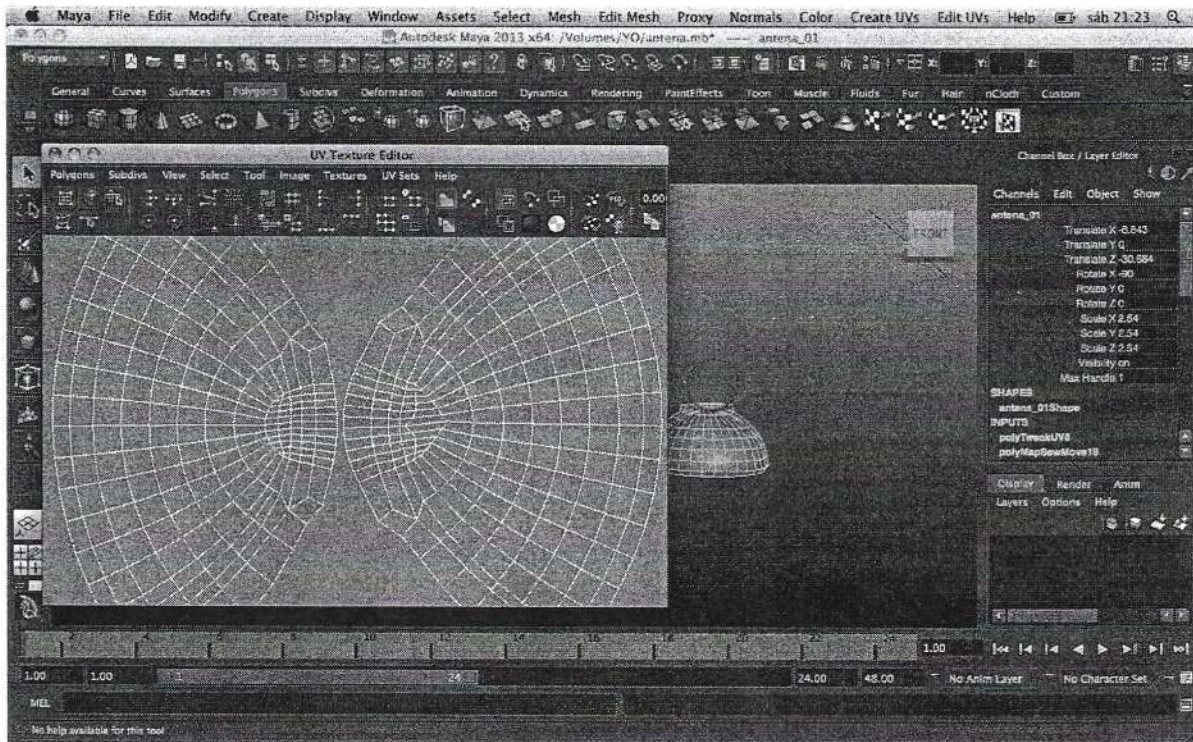
En la animación lo primero a lo que nos enfrentamos fue a la diferencia de niveles que teníamos cada uno como animadores, así que lo que decidimos fue poner al más avanzado como líder de animación el que chequearía nuestras animaciones y las aprobaría, de este modo se reduciría el brinco entre animador y animador, una vez resuelto esto necesitábamos todos tener un estándar de cómo debía moverse cada personaje, así que nos grabamos actuando según nosotros como debía moverse el personaje (excepto para el niño para eso se usó a un niño que tuviera las proporciones aproximadas de nuestro personaje), ya teniendo todas las referencias aprobadas procedimos a la repartición de escena, las escenas se dividieron teniendo en cuenta la duración y la dificultad y se clasificaron dependiendo de esto último (por ejemplo si interactuaban 1 o 2 personajes, si eran largas o cortas etc.) ya que cada animador tenía sus escenas se procedió a hacer un layout para esto se ponía a los personajes en poses importantes de cada escena y solo bocetadas, esto es para chequear el staging y las el movimiento de cámaras, encuadres y la duración de cada secuencia, una vez terminado el layout de cada escena se entregaba al líder de animación en los que aprobaba o indicaba las correcciones necesarias, debido a que había secuencias compartidas se comenzaron a dar problemas de continuidad sobre todo en los props con los que interactuaban los personajes, al darnos cuenta de eso, los animadores con secuencias compartidas tenían que ponerse de acuerdo en base al animatic, sobre donde estarían o dejarían los objetos con los que interactuaban los personajes.

El siguiente paso fue hacer el blocking de cada escena, se recomendó hacer el blocking cada 10 cuadros poniendo keyframes en todos los controles, así cada pose estaba en una distancia de 10 cuadros el timing desde luego estaba mal pero para el momento no era problema pues en ese momento nos interesaba ver que las poses que teníamos funcionaran, así pues dividimos el blocking en dos la primera parte consistía en poner nuestras poses y la segunda parte nos enfocaríamos a corregir el timing, para la primera parte teníamos que tener muy en cuenta la silueta, a pesar de que para este entonces aun había tomas sin cámaras aprobadas y con alto porcentaje de ser cambiadas procuramos que la silueta funcionara, una vez que la primera parte de nuestro blocking estaba aprobada por el líder de animación, se pasó a corregir el timing esto debido a como hicimos la primera parte fue muy fácil ya que se seleccionaban todos los controles y como todos tenían keyframes en el mismo cuadro solo se movían la distancia requerida, para

probar que el timing fuera correcto se sacaba un playblast, esta etapa a pesar de ser sencilla fue echa a prueba y error.



Una vez que teníamos nuestro blocking (las dos etapas) aprobado prosiguió poner los inbetween como para este entonces ya se tenía

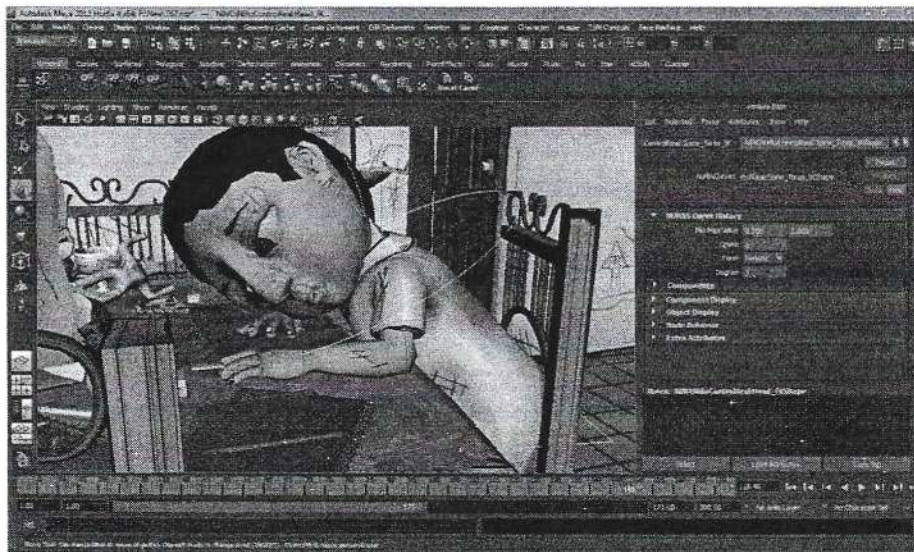
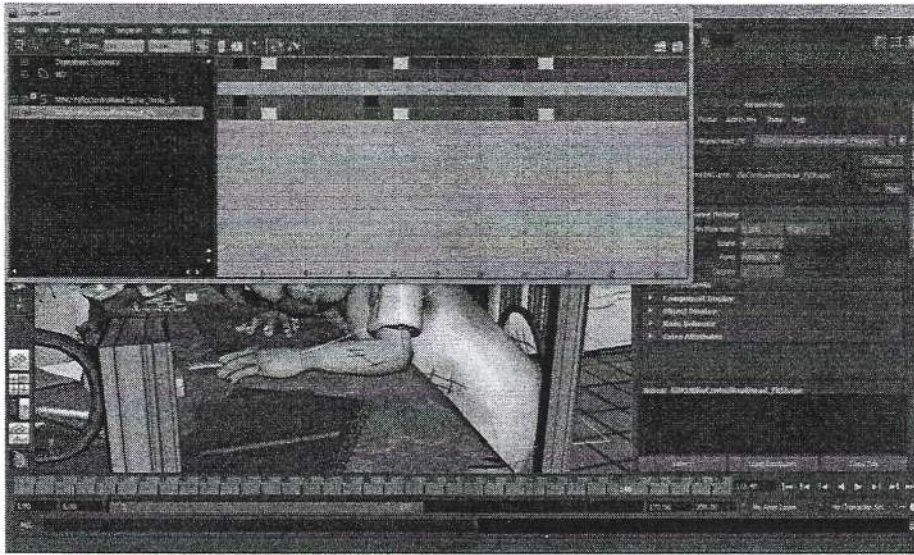


audio final hubo algunas tomas que se tuvieron que reajustar debido al que no se ajustaban al tiempo del audio, también en este punto se empezó con animación facial y lipsync (pero eso se

explica en su apartado) también se aprovecho aquí para corregir siluetas, debido a que era una etapa antes de polish se tenía que tener lo más refinado posible, en esta parte se puso especial atención a las manos que estuvieran en una posición de descanso o que fueran de acuerdo con la expresión que el personaje tuviera en ese momento



Una vez aprobado todo lo anterior se comenzó con el polish como ya se tenía una base fuerte de animación las correcciones de timing y de silueta fueron mínimas así que ya solo teníamos que agregar el follow through, para esto nos apoyamos en el panel dope sheet seleccionábamos los controles a trabajar por ejemplo cadera, espalda y torso y en el panel dope sheet se seleccionaban los keyframes de cada control y se movían uno o dos cuadros dependiendo de la acción que estuviera haciendo nuestro personaje, después se ponía el movimiento de la cabeza con el torso, ya esto se paso a hombros, codo, muñeca, piernas y pies, ya que se tenía el desplazamiento de los keyframes se mandaba un playblast y se checaba que el desplazamiento fuera correcto en caso de corrección se seleccionaba el control correspondiente y en el panel dope sheet se seleccionaban los keyframes y se movían dependiendo que necesitara si frames atrás o delante, una vez aprobado el follow through se mandaba un último playblast para corroborar que todo estuviera como se deseaba, una vez que ya todo estaba aprobado por el líder de animación la escena estaba lista y se guardaba en un nuevo archivo con la nomenclatura final.



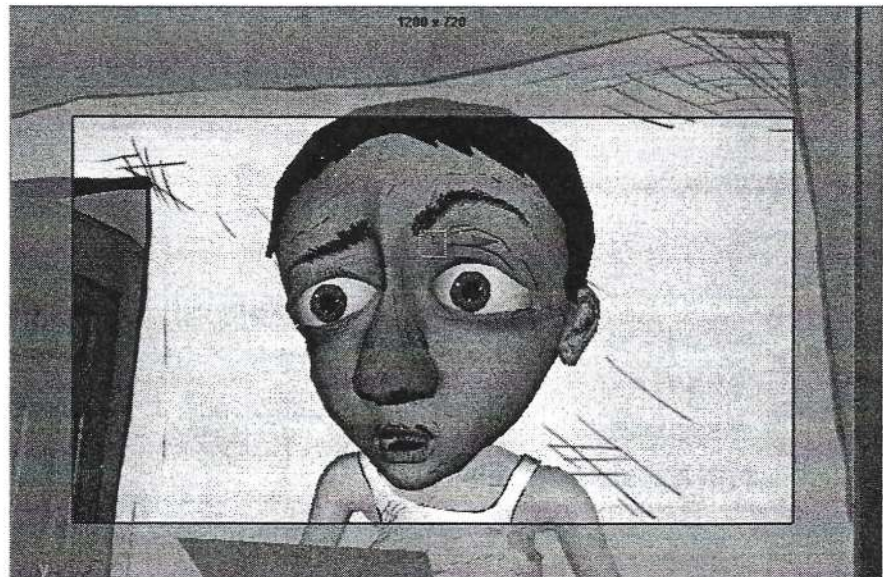
Animación Facial

Parte vital del acting en la animación, es la animación facial, pues no obstante se pueden expresar ideas y sentimientos mediante gestos y movimientos corporales, la cara demuestra con mayor facilidad los sentimientos de un personaje. Frank Thomas y Ollie Johnston tomaron esto en cuenta, poniendo un ejemplo muy claro; mientras un pintor podía mostrar determinada expresión o emoción en sus pinturas, solo podía mostrar una emoción a la vez, en donde el animador en

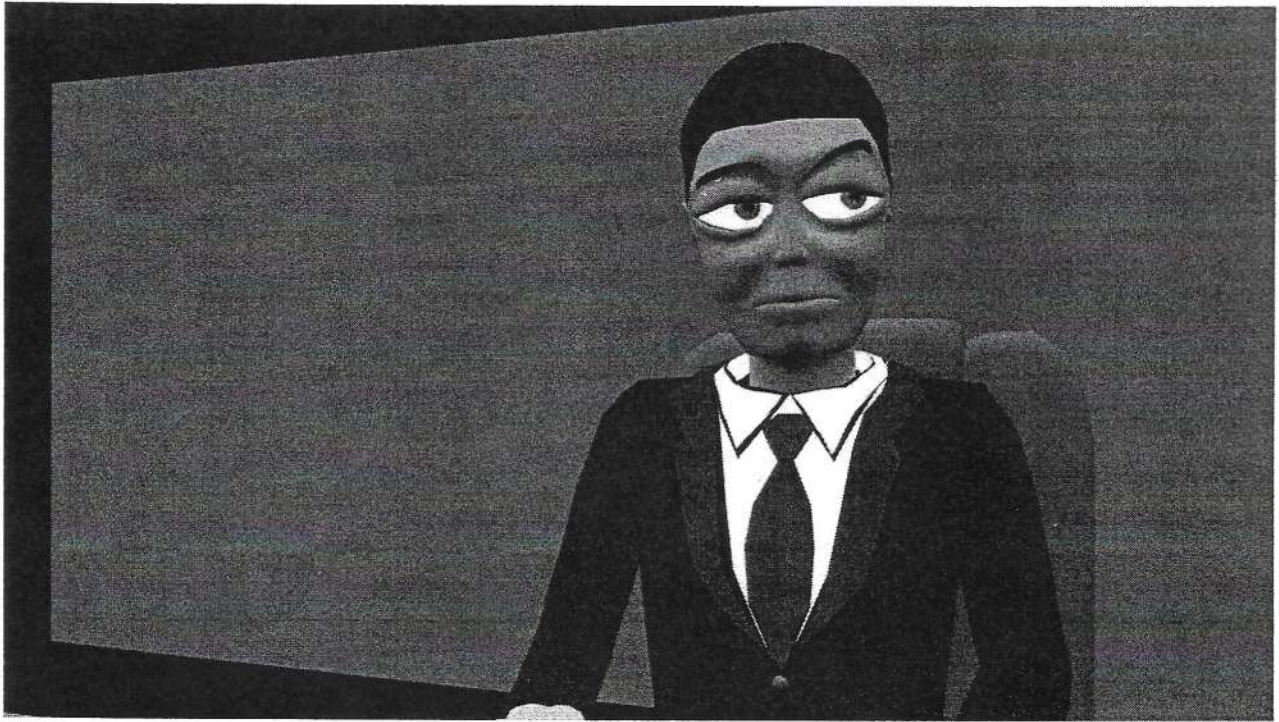
pocos cuadros, puede mostrar 2 emociones, y más aun, puede mostrar el proceso del personaje al momento de pensar.

Los ojos juegan un rol de gran importancia en este proceso de pensamiento que hace que el personaje tenga vida y el espectador pueda conectarse con él fácilmente. El espectador lo primero que busca en un personaje son sus rasgos humanos, algo con que identificarse y que de cierta manera exprese lo que está pensando el objeto, es por esto que una animación facial bien hecha es primordial para lograr una conexión con la gente.

Los personajes de “tas viendo y no ves” resaltan por tener ojos grandes que ocupan gran parte de



su cabeza, precisamente por estas razones, para poder expresar la mayor cantidad de emociones sin necesidad de recurrir a los gestos corporales todo el tiempo, lo cual nos da una mayor libertad a la hora de escoger los encuadres, y no limitarnos por la necesidad de que el cuerpo salga todo el tiempo y en su totalidad.



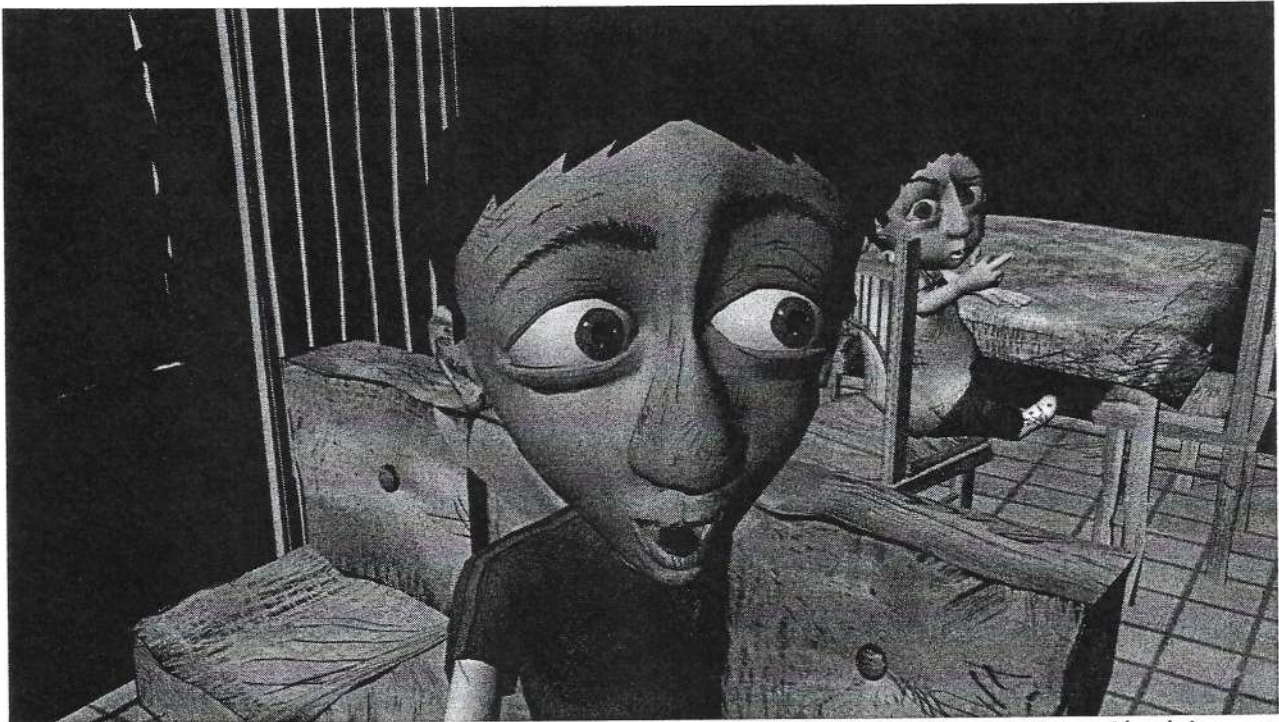
La boca es otra manera de mostrar emociones en el rostro humano, y que complementa muy bien la expresión mostrada en los ojos, de esta manera nuestra expresión y la sensación de pensamiento queda muy clara, y más aun, si agregamos el lenguaje corporal, que también sirve de apoyo, y en su conjunto logramos un acting más sólido y con mayor fuerza que logre congeniar con la audiencia.

Aunque no fue nuestro primer acercamiento con las expresiones faciales y/o con el acting en general, si fue un reto muy grande lograr que la psicología de los personajes se viera reflejada en su totalidad a través del corto. Tomemos el ejemplo de "Teddy", pues al tener un rol vital en el desarrollo de la historia, pasa por distintas emociones en muy poco tiempo, por lo que una animación facial, en especial en sus ojos, era de vital importancia, pues aunque se podría resolver usando lenguaje corporal en su totalidad, le tomaría más tiempo expresar una idea que con un simple cambio de mirada en 30 cuadros puede resolver. Esto queda muy bien ejemplificado cuando Teddy mira el football en la televisión, pues pasa de la alegría al enojo en una misma toma, incluso llegando a la tristeza, y todo esto se hizo más fácil al tener unos ojos tan expresivos.

Lo mismo sucede con el niño, pues nos enfrentamos con el problema que al ser un niño gordo de extremidades pequeñas y torso muy grande, había expresiones que su cuerpo no puede mostrar con tanta facilidad, poses que se dificultaban por su complexión física. Es aquí donde la animación facial nos ayudo a resolver el personaje, pues con poco movimiento corporal, pudimos resolver escenas enteras con un simple cambio de expresión, sin tener la complejidad de mover todo el cuerpo.

Por último, Leo Zavala, el comunicador, ejemplifica perfectamente lo dicho antes, el cuerpo refuerza las emociones expresadas con los ojos, al solo aparecer la mitad de su cuerpo, y estar sentado en una silla, su rango de movimiento es más limitado, que con los otros personajes, y ser el personaje que aparece en una secuencia muy larga sin apoyo de algún otro personaje, el espectador pondría toda su atención sobre el personaje, por lo que era de vital importancia hacerlo lo más expresivo posible, y de esta manera evitar caer en la monotonía en poco más de un minuto de animación.

Cabe resaltar que al ser 8 animadores en el proyecto, lo más fácil hubiera sido crear blend shapes para cada uno de los personajes, de esta manera no habría diferencias entre los animadores, sin embargo, si no son usados correctamente, los blend shapes dan una sensación de monotonía, y



cambios de expresión muy mecánicos y hasta predecibles; Por lo que fue mejor opción dejar un rig facial, que nos diera la libertad de experimentar con distintas poses y expresiones, y nos da un resultado más natural. Incluso aun con las variables entre los estilos de animación de los integrantes, todos estábamos conscientes de la psicología de cada uno de los personajes, por lo que la diferencia entre animadores no fue un problema y si aportó mucho a la creación de personajes entrañables.

LipSync

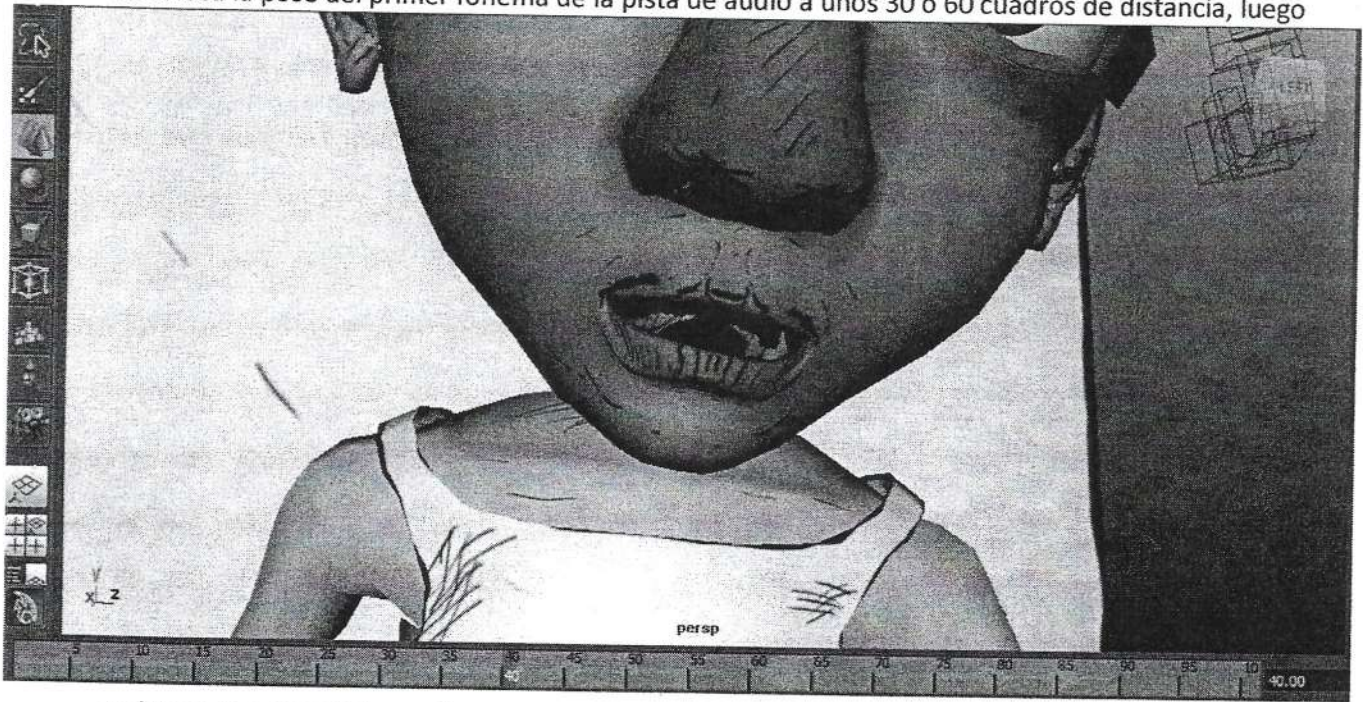
LipSync requiere un apartado especial distinto al de animación facial, pues es un proceso distinto al de los demás, que a su vez requiere su etapa de blocking, inbetween, refinamiento de curvas y polish. Es por esto que distintos proyectos de animación realizados por estudiantes carecen de diálogos en los personajes, y usan un narrador. Es un proceso que sin ser exactamente complejo, si requiere tiempo y paciencia para realizarlo.

Al inicio se había planteado realizar un corto en el cual no fuera necesario diálogos para llevar la narrativa, donde se usaran pequeños reacts donde fuera necesario, pero al mostrar el animatic a personas ajenas a la producción, nos dimos cuenta que había partes de la historia que no quedan claras sino es con un dialogo que reafirme lo que sucede en pantalla.

Una vez más el equipo se encontró con un nuevo problema, LipSync, técnica que por distintas cuestiones no se imparte en clases, y la cual fue necesaria para la realización del cortometraje.

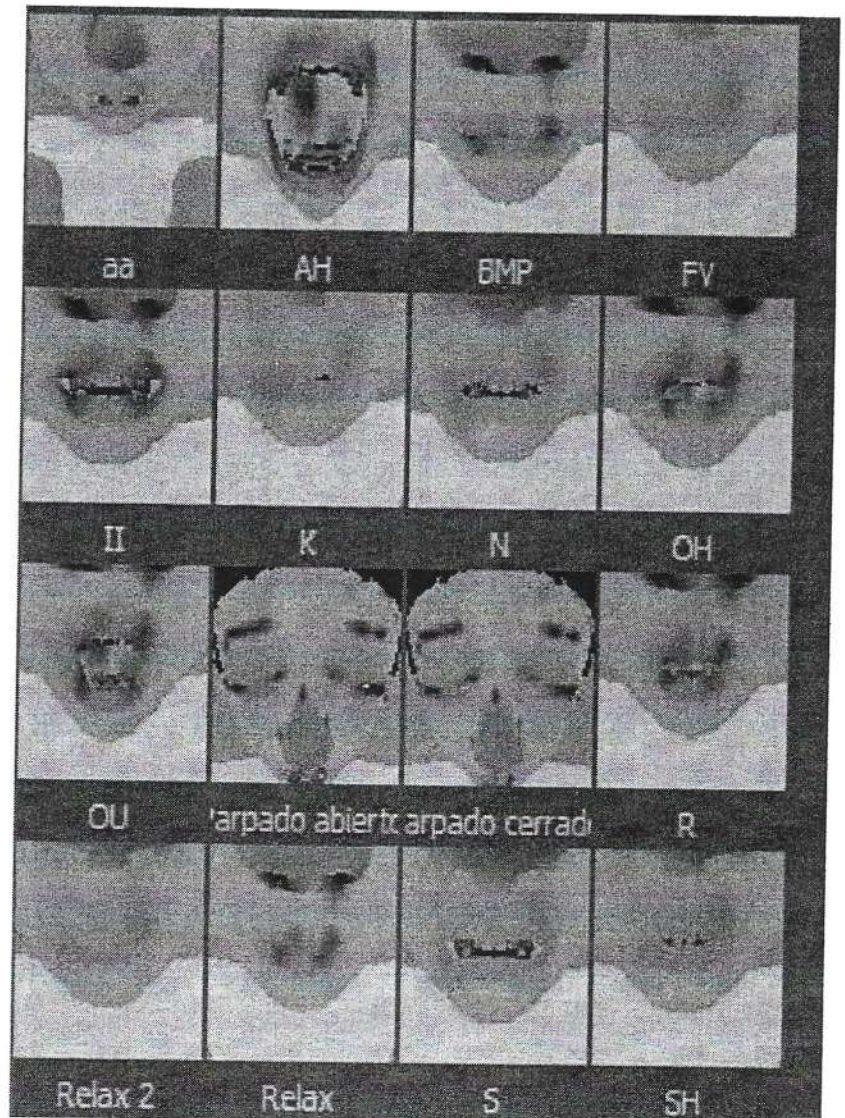
Usando las poses clásicas de fonemas usadas en animación, si hicieron las poses para cada uno de los personajes, creando una librería para los personajes, con 12 fonemas en total, de esta manera cubrir todos los sonidos que pudiera emitir la boca en el dialogo. Cada pose fue exagerada tanto como el modelo y rigg lo permitieran.

Usando el método de David Latour, en el cual se coloca una pose inicial con la boca relajada, luego se coloca la pose del primer fonema de la pista de audio a unos 30 o 60 cuadros de distancia, luego



se busca una pose intermedia menos exagerada, pero que no perdiera la forma del fonema, y se usa esta pose más relajada como keyframe. Salvo casos aislados, en general se usaron las vocales como base para el lipsync, y usando las poses de consonantes cuando fuera completamente necesario, tal es el caso de la pose BMP que no se podía evitar. Después de muchos intentos fallidos, descubrimos que lo ideal es que entre pose y pose hubiera, como mínimo, 2 cuadros de diferencia, intentando usar la menor cantidad de poses, sin perder la esencia del dialogo.

Los labios son de vital importancia para comprender un dialogo, sin embargo, no es el único elemento que entra en juego a la hora del lipsync. Como ya habíamos mencionado antes, las consonantes se dejaron a un lado, salvo que fuera completamente necesarias, sin embargo las puras bocales no bastan para que el lipsync sea creíble; La



lengua requiere una especial atención en el proceso, pues es un elemento de transición entre vocal y vocal, que a su vez, marca las consonantes y evita el uso de una pose de labios aparte. De esta manera podíamos animar "Hola" con solo 2 keyframes, una pose de labios para la "O" y otra para la "A", y con el uso de la lengua en la "L", la transición se hace más fluida.

Al final del proceso pasábamos a revisar las curvas de animación de la mandíbula, intentando que fueran lo más compactas posibles, y evitar movimiento excesivo en la mandíbula que creara distracción de otros elementos. Y en una etapa final hacer lo mismo con cada uno de los controladores de la boca, evitando así, un gran salto entre pose y pose.

En conclusión, el lipsync no es un proceso tan complejo como pudiera parecer en un principio, y requiere su práctica, pero, bien ejecutado, puede aumentar la credibilidad de los personajes, ayuda a complementar una buena animación facial y corporal.

BIBLIOGRAFÍA

- 1-Caivano, José Luis. Color: Arte, Diseño, Tecnología Y Enseñanza: Argencolor 2002, Actas Del Sexto Congreso. Argentino Del Color / José Luis Caivano, Rodrigo Hugo Amuchástegui Y Mabel Amanda López...1ª. Ed. – Buenos Aires: Grupo Argentino Del Color, 2004. 500.
 - 2-Esqueda, Román. El Juego Del Diseño Gráfico.
¹ Duran, Jacques. Retórica E Imagen Publicitaria
Fernández López, Jorge. Pectora Mulcet: Estudios De Retórica Y Oratoria Latinas. Logroño, Instituto De Estudios. Publicado En Trinidad Arcos Pereira.
 - 3-Gutiérrez Martínez, Daniel. Aristóteles, Una Teoría Práctica Para El Diseño. Publicado En Diseño Y Sociedad, División De Ciencias Y Artes Para El Diseño De La Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, Núm. 22-23. México, 2007
 - 4-Herbert Marshall McLuhan (21 de julio de 1911 – 31 de diciembre de 1980) fue un filósofo, erudito y educador canadiense.
 - 5- Grijalbo-Mondadori, 2001, pp. 381-417 y 483-510).
 - 6-BAL, Mieke, Narratologie. Essais sur la signification narrative dans quatre romans modernes, París, 1977, Utrecht, Hes, 1980.
 - 7-BREMOND, Claude, «La logique des possibles narratifs», Communications, 4, 1977.p186
 - 8-Esteinou Madrid, Javier (2001): Globalización, medios de comunicación y cultura en México a principios de siglo XXI. Revista Latina de Comunicación Social, 42. Recuperado el 20 de junio de 2012 de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/2001/latina42junio/44esteinou.htm>
 - 9-Información Relevante Sobre Medios de Comunicación en México, Documento estadístico de apoyo preparado para la Conferencia Internacional sobre "El Derecho a la Información en el Marco de la Reforma del Estado en México", Cámara de Diputados, LVII Legislatura, mayo de 1998, México, D.F., 27 páginas.
 - 10-Giordano, Eduardo y Zeller, Carlos; Europa en el Juego de la Comunicación, Colección Impacto, Los Libros de Fundesco, Fundación Para el Desarrollo Social de las Comunicaciones (FUNDESCO), Madrid, España, 1988, p-250.
 - 11-Vigía NÚMERO 3 • AÑO 2 • AGOSTO DE 2006
 - 12-ÁMBITOS. Nº 5. 2º Semestre de 2000 (pp. 7-49) (42)
 - 13-Resiliencia en adolescentes mexicanos
 - 14-Enseñanza e Investigación en Psicología, Vol. 13, Núm. 1, enero-junio, 2008, pp. 41-52...

 - 15-ENCUESTA NACIONAL DE JUVENTUD 2010
Resultados generales
-