

Universidad Autónoma Metropolitana  
Unidad Xochimilco  
División de Ciencias y Artes para el Diseño  
Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica  
Área de Medios Audiovisuales

El capital simbólico del área de medios audiovisuales, en el área de concentración de animación.

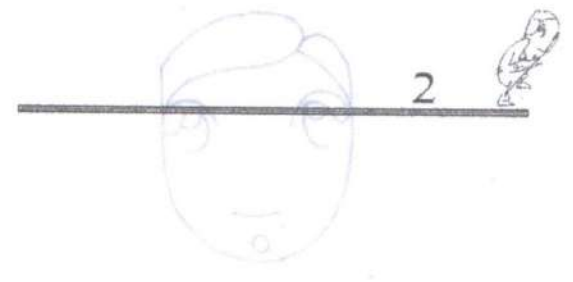
Casanova Díaz Oseí  
Martínez López Iván  
Núñez Avéytua Jesús  
Peña Alfaro Víctor  
Vicencio Cercas Israel

Asesor: Jaime Carrasco-Zanini



Work on the  
proportion of the  
features

Use the  
same proportions



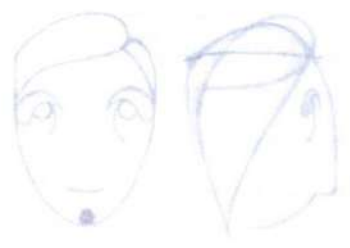
Use the  
same proportions  
of the  
features



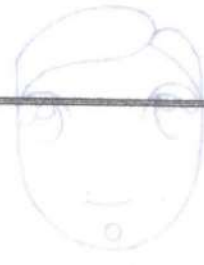
nadie



a



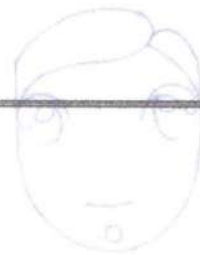
Use the same proportions  
of the features



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	5
ANTECEDENTES.....	6
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
OBJETIVOS .....	9
HIPÓTESIS .....	11
ALCANCES Y LÍMITES .....	12
MARCO HISTÓRICO.....	13
La animación.....	15
Animación 3d.....	19
Animación en México.....	25
MARCO TEÓRICO I (CAPITAL SIMBÓLICO).....	35
El área de acuerdo a Bourdieu.....	38
Construcción y Elaboración de la Historia.....	39
Poética de Aristoteles.....	41
Tres Propuestas para el Nuevo Milenio y Cinco Dificultades Adaptación y Síntesis.....	47
ENCUESTA A DIRECTIVOS DE LA UAM.....	50
EL ÁREA DE ACUERDO A LOS DIRECTIVOS .....	57
DIAGNÓSTICO: PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN.....	62
CONCURSOS .....	63
HISTORIAS PROPUESTAS.....	65

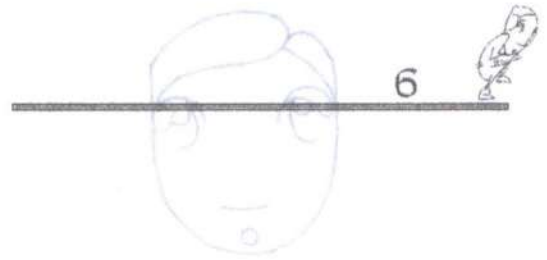




# INTRODUCCIÓN

En el año 2001, el área de Medios Audiovisuales de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Xochimilco, inició un proyecto cuyo afán es lograr incrementar el capital simbólico de los alumnos del área no solo ante las autoridades universitarias, sino además, ante agencias externas a la institución con la finalidad de ser aceptados con mayor facilidad dentro de un mercado laboral cada día más exigente y competitivo. Dicho incremento de capital simbólico tendrá repercusiones de una manera simultánea en la institución universitaria y como consecuencia, tanto ésta como los alumnos dentro de ella obtendrán un aumento en su prestigio, incrementando así la cantidad de aspirantes y de recursos asignados a la carrera. El proyecto ha consistido en la realización de una animación ya sea tradicional o tridimensional que tome en cuenta los aspectos fundamentales de una animación desde el punto de vista de concursos y festivales (nacionales o internacionales), con la finalidad no solo de ingresar a éstos, sino la de obtener alguna mención o premio, con el cual poder aumentar el capital simbólico de la universidad y de los realizadores del proyecto.

A partir de entonces, nueve generaciones han transcurrido (el presente proyecto pertenece a la novena generación), tristemente solo una de las animaciones ha participado en un concurso.

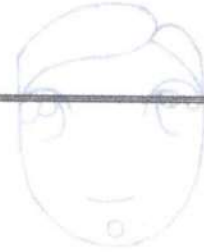


# ANTECEDENTES

Este proyecto iniciado en el 2001, como una labor conjunta de las tres áreas de concentración, ha tenido como objetivo el elevar el capital simbólico del área de medios audiovisuales de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica. La parte correspondiente al área de concentración en animación, ha considerado dos áreas principales de acción: una interna (abarcando el capital simbólico ante las autoridades de la división CyAD) y otra externa (abarcando las casas productoras de animación, de cierto tamaño e importancia, en el área metropolitana).

La primera generación elaboró la animación "ID"; eligieron el marco teórico de Bourdieu para abordar el aspecto interno, y un marco mercadológico para abordar el externo. Concluyeron que en el aspecto interno, en el campo de diseño no existen agencias sancionadoras, por lo que se tiene que recurrir al exterior para obtener un reconocimiento, y de esa manera validar en el interior de la División, el trabajo como una obra de calidad. Externamente, concluyeron que no existen empresas especializadas en el área de animación, sino que se dedican a hacer de todo, principalmente publicidad; las empresas le dan más importancia a la carpeta de trabajo que a un currículum conformado por "premios de concursos".

La segunda generación, creadora de "Giraluna", realizó la misma delimitación del problema, pero usando el marco teórico de Bourdieu tanto en el aspecto interno como en el externo. En esta ocasión, se concentraron en el problema de la obtención de prestigio externo, para lo cual realizaron una visita a doce compañías de animación. Con base en las entrevistas realizadas, elaboraron un marco teórico respecto a la calidad. Para alcanzar el nivel de calidad requerido por las casas de animación, consideraron tres aspectos básicos. El primero y de mayor interés, es la técnica (modelado de personajes, animación, render, texturización, iluminación, post-producción, audio y video). Después el aspecto formal (el concepto de diseño, el estilo,

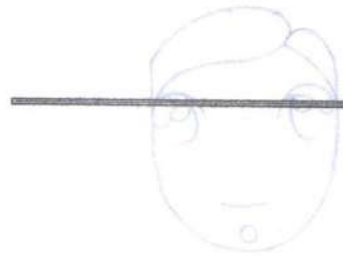


la composición, el tipo de narración audiovisual y el *storyboard*). Por último, el contenido (la historia, los personajes, el significado). Este orden prevalece al imitar a las escuelas estadounidenses, las cuales privilegian el ámbito de la técnica. Concluyeron que era indispensable hacer un proceso acumulativo para lograr incrementar el prestigio del área.

La tercera generación, realizó la animación "Diferente"; se encargó de ratificar lo obtenido anteriormente al visitar en total 21 casas de animación. Para el aspecto interno del problema, se avocaron a la selección de concursos con categorías especiales para estudiantes... Esta animación ha sido la única en participar en concursos.

La cuarta generación, creó "Ojos en la oscuridad"; realizó una evaluación de los concursos y determinó que como estrategia adicional, se podría optar por mostrar el trabajo realizado en la televisión. Concluyeron que un premio en concursos no determina una selección en el medio laboral. La quinta generación fue fallida, y la sexta optó por otra estrategia. Los creadores de "Batalla sin sentido" buscaron un proyecto externo, una campaña de promoción del Festival Cervantino para el canal 22 y utilizaron el marco teórico de Norberto Chaves sobre identidad corporativa, sin embargo, no se pudo concluir el proyecto. Retomaron lo trabajado en generaciones anteriores.

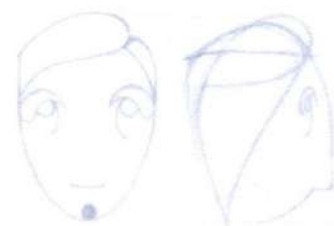
La séptima generación, realizó la animación "Cavernícolas" y un análisis más sistemático, presentando las animaciones "Diferente" y "Ojos en la oscuridad" en distintas casas de animación para evaluarlas. Intentaron conseguir demos para comparar los trabajos hechos en estas casas y las animaciones de los alumnos. Obtuvieron en general una mejor evaluación para "Diferente" por la técnica y su unificación. La octava generación se enfocó en la creación de una historia adecuada para participar en concursos internacionales, aunque no seleccionaron uno específico. Eligieron como tema "La leyenda del Quinto Sol".



Nosotros conformamos la novena generación, continuando el proyecto desde abril del 2004 hasta abril del 2005.

De las generaciones anteriores, tomamos como base para nuestra investigación los siguientes puntos:

- Existen dos áreas a considerar para la obtención de capital simbólico: la interna, que consiste en el prestigio ante las autoridades de la división, y la externa, que consiste en el prestigio ante las principales casas productoras de animación del área metropolitana.
- El marco teórico de Bourdieu funciona para abordar tanto el aspecto interno como el externo (anteriormente mencionados).
- Se deberán tomar en cuenta para la elaboración de una animación competitiva, los aspectos de técnica, forma y contenido.
- Se deberá lograr una unificación de la animación en los tres aspectos mencionados anteriormente para tener una buena participación en los concursos.



"... para la generación"

... la generación ...



# PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Realizar una animación de calidad, de manera que pueda contribuir a aumentar el prestigio (entendido como capital simbólico) ante los directivos del área de Diseño Gráfico de la división de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD), desde abril 2004 hasta julio 2005, como continuación de la labor iniciada en el 2001.

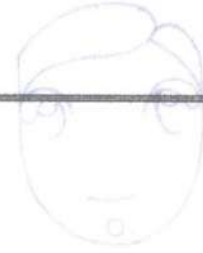
## Objetivos generales:

- Realizar un buen cortometraje de animación a partir de una historia que dé como resultado un trabajo de calidad técnica, formal y de contenido.
- Usar el diseño como herramienta para enriquecer nuestra vida social.

## Objetivos particulares:

- definir una buena historia para el concurso en el cual se vaya a participar (una temática universal)
- terminar el cortometraje de animación para inscribirlo en uno o más concursos y difundirlo en la Universidad
- dominar aspectos técnicos
- contribuir a aumentar el prestigio del área de medios audiovisuales de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica de la Universidad Autónoma Metropolitana, unidad Xochimilco
- obtener prestigio personal
- poner en práctica los conocimientos adquiridos

Se utilizará la teoría de Bourdieu, siguiendo las conclusiones obtenidas por generaciones pasadas, añadiendo un cuestionario en el



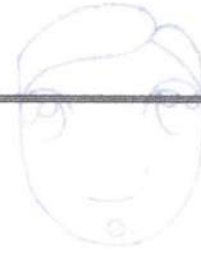
cual se evalúe la posición actual del área ante los directivos del CyAD, e identificando los cambios que hayan surgido desde el inicio del proyecto. Consideramos adecuada la estrategia de entrar a diversos concursos para obtener reconocimiento externo, y de ese modo ser reconocidos dentro de la división.

La finalidad de la realización del presente corto de animación es la obtención de reconocimientos a nivel interno y externo a la universidad, y de esa manera contribuir a mejorar el prestigio del área y tal vez conseguir mayor presupuesto para financiar los proyectos. Es por ello que nos dirigimos a los directivos del área. El motivo por el cual no sólo nos conformamos con una evaluación a nivel interno es tanto para comparar el nivel que pudiese sustentar nuestro trabajo con respecto al de otras escuelas (en aspectos dramático y técnico por mencionar algunos) y por que al no haber agencias sancionadoras dentro del área de Medios Audiovisuales consideramos que podría no haber otra instancia con la suficiente capacidad para emitir un juicio válido.

La intención de obtener dichos reconocimientos se debe a su posible utilización a manera de capital simbólico, elemento principal dentro de las demandas que fueron planteadas por nuestro "cliente": el área de Medios Audiovisuales de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, particularmente el área que se dedica a la realización de los proyectos de animación.

La exposición del producto final en algún momento podría mostrar la calidad de los trabajos del área de animación de la carrera antes mencionada, e inclusive informar sobre la existencia de una actividad de esta índole dentro de la misma, cosa que por ridícula que parezca, en ocasiones parece pasar desapercibida aun dentro de la división a la que pertenece.

Si lo anterior funciona, y esto solo se vera mediante el cumplimiento satisfactorio de los objetivos planteados por el equipo, esperamos repercuta en bienes para la carrera, beneficios para con el equipo a cargo de la realización del proyecto y por supuesto el reconocimiento



# HIPÓTESIS

hacia el área de animación y los docentes que asesoren el desarrollo del proyecto.

- Si se elabora un cortometraje de animación de calidad que obtenga algún reconocimiento en concursos, entonces tendrá reconocimiento por parte los directivos.

- Si la animación es reconocida por agentes de un campo externo al diseño gráfico, va a contribuir al aumento de capital simbólico del área.

- El cuidar exhaustivamente la parte técnica y priorizar el aspecto conceptual y formal de la animación, contribuirá a elevar el prestigio tanto en el ámbito externo (concursos, festivales nacionales e internacionales, casas de animación) como en el interno (en la división, al obtener reconocimiento externo).

- La animación ayudará a aumentar el prestigio del área si se ingresa a concursos y tiene una buena participación en ellos, si es aceptada por medios que ya son reconocidos por la Universidad (como Canal 11), o ayudando a la Universidad a resolver algún problema.

- Al tener una animación de calidad (en sus aspectos técnicos, de contenido y formal) como parte de nuestra carpeta de trabajo, obtendremos prestigio personal, apoyando indirectamente el capital simbólico del área de animación de la universidad.

- Se deberá mejorar la calidad de los trabajos que ya se han hecho, para poder obtener un reconocimiento.



# ALCANCES Y LÍMITES

El capital simbólico sólo podrá aumentarse si se logra cierta constancia tanto en los trabajos realizados por directivos, maestros y alumnos. No es suficiente con inscribir la animación a concursos, ya que los mismos directivos no saben qué tan válidas son aquellas agencias sancionadoras, habría que realizar varias estrategias de manera conjunta. Únicamente se podrá contribuir en pequeña medida al prestigio del área atacando los problemas de comunicación desde una estrategia comunicacional, ya que se necesitarían factores adicionales que se encuentran fuera del alcance de los alumnos, como por ejemplo, problemas estructurales, el nivel de escolarización de los conocimientos del campo, el establecimiento de autoridades y agencias sancionadoras reconocidas por los directivos del área y la constancia en la presentación de trabajos de calidad y funcionalidad.



# MARCO HISTÓRICO

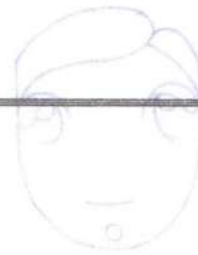
La Universidad Autónoma Metropolitana se fundó en 1974, como una alternativa más de educación pública superior dentro del área Metropolitana de la Ciudad de México. En 1979 se creó la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM-Xochimilco, y como necesidad de que los estudiantes egresaran con una mejor especialización; se crearon áreas terminales: Diseño Editorial, Gráfica Monumental (ahora Ilustración) y Medios Audiovisuales.

Se optó por seleccionar a medios audiovisuales como la línea básica de la carrera, incorporando la animación como área de concentración al ver en ella la conjunción perfecta entre imagen y sonido, convirtiendo a la universidad en una de las pioneras en este ámbito.

El apoyo técnico que ayudó al área a iniciar fue proporcionado por la escuela de artes del INBA (EDINBA) y por un taller independiente de animación en Coyoacán. Se comenzó enseñando animación tradicional a nivel técnico, sin embargo, se vio la necesidad de incorporar las bases de la construcción dramática.

Se enseñaba de manera simultánea la elaboración y concepción de historietas y diaporamas como elementos didácticos, debido a que los formatos de cine y video resultaban muy costosos para los fines de aprendizaje de la época. En un momento de auge presupuestal en la Universidad, se planteó trabajar en un proyecto mucho más ambicioso, y después de dos años de intenso trabajo fue posible concluir el cortometraje *¡Vámonos recio!*

Fue una época de movimientos sociales y la gente de la universidad se encontraba estrechamente vinculada a grupos de lucha social como el Movimiento Popular Urbano. Los personajes, un héroe llamado Torbellino y otros sacados de la historieta homónima del guionista Jorge Orlando Ortiz, defendían las ideas de la organización. Jorge Orlando participó directamente en el guión del corto al tiempo que

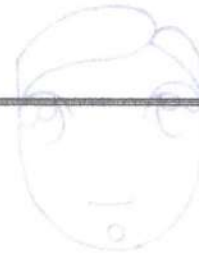


maestros y alumnos colaboraban de diferente manera en la realización.

El contenido social de la obra, le valió al cortometraje una mención honorífica en el Festival de la Habana, Cuba en 1983. Este reconocimiento otorgó en su momento un importante prestigio a la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM-Xochimilco. Con ello se permitió realizar un segundo cortometraje: A toda Costa, para el cual se seleccionó un tema que abordara la problemática Centroamericana. Súbitamente, la crisis económica afectó a la Universidad reflejándose en la salida de la institución de muchos docentes fundadores del área y consecuentemente, de una disminución en los proyectos de animación de gran magnitud.

En 1987, dos alumnas, al verse sin apoyo por parte de la Universidad, buscaron un financiamiento externo en la CONAFE y con la asesoría de los profesores del área, sacaron adelante un proyecto de cuentos cortos mexicanos. El dueño de El pozo y el conejo que quería visitar la Luna, concursaron en el primer encuentro nacional de video de México, 1990. Obtuvieron una mención honorífica y desde entonces contaron con el CONACULTA para su difusión.

Tiempo después, se anexó el uso de multimedia e Internet, debido a los avances tecnológicos, convirtiéndose rápidamente en campos naturales del diseño audiovisual. Muchos proyectos se orientaron a capacitar a los alumnos dentro de estos aspectos y al aparecer programas de animación en 3D, se incrementaron las facilidades del área. El siguiente proyecto fue La historia de la geometría, la cual se realizó como animación en 3D, pero que por su complejidad, larga duración y la participación de varias generaciones, no fue posible concluir. Finalmente, el acelerado cambio tecnológico alejó las posibilidades de trabajar en grandes proyectos. Hasta ahora que se realizan proyectos para dar un nuevo impulso a la animación dentro de la Universidad y dar a conocer a la UAM-Xochimilco y al área de Medios Audiovisuales de la carrera de Diseño de la Comunicación



Gráfica como una institución forjadora de profesionales preparados para insertarse en el campo de trabajo.

Con esto se pretende lograr un mayor prestigio (capital simbólico) para la Universidad y sus egresados, específicamente en el área de animación, complementándose con los proyectos de post-producción y web, esperando que se incremente el presupuesto destinado al área y a la carrera.

## La Animación

El ser humano siempre ha tratado de captar el movimiento en su arte. Algunos expertos en animación afirman que el antecedente del comic puede encontrarse en decoraciones murales en Egipto (que datan de alrededor del año 2000 a.c.) en paneles sucesivos que ilustran dos luchadores en varias posiciones. Leonardo Da Vinci, ilustrando proporciones de la figura humana, mostraba cómo las extremidades aparecerían en diversas posiciones y los japoneses utilizaban rollos de papel para contar una historia de forma continua, pero la verdadera animación no podía lograrse hasta que la gente entendiera el principio fundamental del ojo humano: la persistencia de la visión. Las caricaturas y los dibujos animados tienen un estilo humorístico, aunque con frecuencia son representaciones dramáticas; muchas veces caricaturizando y distorsionando los personajes, su ambiente y movimientos, para mostrar cómo las cosas se ven emocionalmente en la mente del que las percibe, a diferencia de la manera en que el ojo las percibe. Artísticamente hablando las caricaturas pueden y deberían ser diferentes de las cintas "reales", como las pinturas lo son de las fotografías.

La animación no es solamente una serie de dibujos graciosos en movimiento. En su forma mas creativa, son una expresión artística de belleza única. Sin embargo, la tradición de dibujar en animación es relativamente pequeña comparada con otras artes visuales. Hace



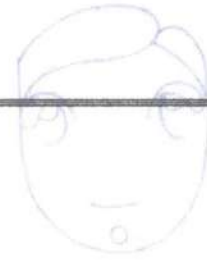
apenas un poco más de 100 años que existe la tecnología para producir una película, dejando a un lado el film de animación. La animación ha ido tomando forma por la tecnología, las demandas de la industria de entretenimiento y la publicidad. Se ha vuelto tan familiar, que forma parte de nuestra vida cotidiana. Difícilmente hacemos alguna reflexión en cuanto a su historia, técnica y todo lo que hay detrás de ella; se ha vuelto parte del lenguaje visual de los medios. En video, anuncios, comerciales, caricaturas para niños y sofisticadas películas para adultos, la animación llena las pantallas de cine y televisión. Las imágenes de animación están por todos lados a nuestro alrededor.

La realización de cine de animación, en su expresión más amplia no es tradicionalmente una forma de arte de genialidad individual. Un gran equipo de talentosos y dedicados artistas es requerido para completar una película de animación de alta calidad. En su mejor faceta es un fascinante y diverso medio que potencialmente no tiene limitaciones en cuanto a la imaginación y la técnica. Los artistas de animación son también artesanos y como en todo oficio, hace falta tiempo para que los aprendices lleguen a dominarlo.

La animación es un proceso costoso en cuanto a tiempo y dinero. Ya sea que se trate de producir una cinta de 30 segundos para un comercial de televisión o de un largometraje, el proceso de animación deberá seguir ciertos pasos de una estructura específica.

Cualquiera que sea la técnica utilizada, realizar un film de animación implica construirlo cuadro por cuadro, de tal forma que al ser proyectado, los fotogramas crean una ilusión de movimiento. Esta peculiaridad de la percepción humana causa que veamos una continuidad donde no existe.

Las historias están construidas con tal autenticidad que son percibidas como reales, a pesar de que sabemos que son sólo caricaturas o dibujos animados. Los animadores son narradores, cuenta cuentos y



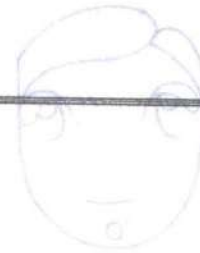
magos que nos transportan a nuevos mundos, transformando la base de sus objetos de dibujo y modelos en entes vivientes.

El arte de la caricatura está basado en un diseño abstracto y en una elegante y sutil combinación de formas geométricas. La animación se construye pieza por pieza, muchas veces a lo largo de un extenso periodo de tiempo. En cada etapa nuevos elementos son introducidos, algunos directamente relacionados con la animación; otros pertenecientes a la producción de cine y video en general. Todo empieza con la planeación de una película, armar el guión y desarrollar el *storyboard*, sincronizando el sonido y la imagen, dándole forma y ritmo a las secuencias.

La animación nace con el humano; como punto de partida tenemos la era del Paleolítico, donde el hombre realizaba diversos trazos con los cuales expresaba las actividades cotidianas. En la cueva de Altamira se han hallado animales policromos tratados con estilo naturalista, entre los que predominan los bisontes con actitudes diversas que además constituyen escenas que connotan movimiento. Éste es el primer indicio de que el ser humano tenía un gran anhelo por plasmar el movimiento.

Por otro lado, Miguel Ángel, el genial artista del Renacimiento, ya esbozaba en muchos de sus dibujos diversos movimientos de labios al emitir sonidos. Podemos ver que el concepto de movimiento está presente en el subconsciente de los seres humanos. La esencia del ser humano está en crearse a sí mismo, es nuestra naturaleza darle movimiento a lo que pareciera estar muerto. Es una forma de demostrar que estamos vivos y que tenemos la capacidad de transmitirlo.

Cada vez se ha ido buscando una manera de hacer representaciones más realistas, no siempre estilísticamente, sino cinéticamente. Dos de los pioneros en el desarrollo de la maquinaria que después sería usada para animación son Plateau y Ritter. Construyeron el

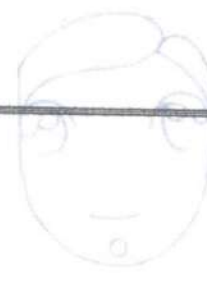


fenaquistoscopio tras la presentación del trabajo de Peter Roget (1824) La persistencia de la visión respecto a los objetos en movimiento, en la *British Royal Society*; este invento creaba una ilusión de movimiento mediante dos discos giratorios.

El siguiente paso fue en 1834 con el invento de Plateau, el zootropo, desarrollado luego por Horner. Cincuenta y tres años más tarde, Thomas Alba Edison comenzó su investigación sobre las películas animadas. Consecuentemente realizó el anuncio sobre el kinetoscopio (nuevo aparato capaz de proyectar 50 pies de film en aproximadamente 13 segundos). Ese mismo año, George Eastman (Kodak) comenzaría la manufactura de rollos de película fotográfica usando una base de nitrocelulosa.

En 1895, los hermanos Louis y Augustine Lumiere, registraron su patente del cinematógrafo, aparato capaz de proyectar imágenes en movimiento. Uno de los inventos que sería de gran importancia para el desarrollo del arte de la animación sería creado por Thomas Armat, quien logró proyectar las películas de Edison. Este artefacto se llamó el vitascopio.

J. Stuart Blackton hizo la primera película animada llamada Fases humorísticas de caras chistosas, en 1906. Dos años más tarde, Emile Cohl produjo una película mostrando figuras blancas en un fondo negro. Mientras, McCay produjo una secuencia animada usando su personaje de las tiras cómicas *Little Nemo* (uno de las mejores animaciones del siglo XX). Sin embargo, el genio de McCay lució su más brillante creación un año más tarde, tras presentar *Gertie* el dinosaurio. Esta animación dejó a todos atónitos, ya que la soltura del trazo y la inclusión de un final tan bien logrado y original, hizo que fuera considerada como una de las piezas maestras para la animación actual. *Gertie* es el primer dibujo pensado para ser proyectado sobre una pantalla, logrando además tener interacción con su autor. Windsor McCay realizaba un *performance* en el escenario donde era proyectada



la película; le daba órdenes al dinosaurio y hasta le daba de comer una manzana, asombrando a la gente.

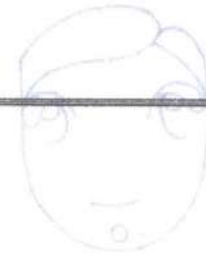
Luego del gran Windsor McCay, se desarrollaron una serie de animaciones como las de Pat Salivan, El gato Félix.

En 1915, Earl Hurd desarrolla la animación de celdas, avance que permitiría la evolución de la animación hasta ese entonces conocida. La animación por celdas les daba a los animadores la posibilidad de reducir el tiempo que invertían en redibujar los objetos permanentes en un cuadro, y así dibujarlos solo una vez. Es decir, si en un encuadre se necesita la imagen de un pato dentro de un estanque, el animador procedía a dibujar el paisaje del estanque en una celda y al pato en otra. Posteriormente, el animador simplemente, dibujaba los movimientos del pato para ser animados luego.

A partir de 1920 las técnicas de animación empezaron a evolucionar. Un ejemplo perfecto de esta búsqueda es el avance logrado por los hermanos Fleischer, desarrollando técnicas que retomaría exitosamente Walt Disney. A partir de allí, la búsqueda por el realismo, la sonoridad, y sobre todo el contenido de las películas de animación, ha ido variando.

### **Animación 3D**

En 1946 inicia el proyecto Whirlwind (Torbellino) dentro del laboratorio de Servomecanismos del Instituto de Tecnología de Massachusetts (MIT). Consistía en una computadora digital creada por Jay Forrester; sus sistemas de almacenamiento incorporaban un sistema de memoria magnética revolucionaria para la época. Para 1951, la computadora Whirlwind estaba compuesta por más de 5,000 bulbos y ocupaba una superficie de 1,000 metros cuadrados, y su costo era de 3 millones de dólares.



En 1958, John Whitney inicia experimentos con una computadora analógica que constaba con un dispositivo externo que pertenecía a una ametralladora anti-aviones para crear "arte digital"; con este sistema creó algunos segmentos de la película *Vértigo* de Alfred Hitchcock. Hacia 1957 Kenneth Olsen funda Digital Equipment Corporation (DEC) en Maynard, Massachusetts. Creó circuitos electrónicos de alta velocidad, y en 1961 introduce la computadora PDP-1 con capacidad modular, alta velocidad y relativo bajo costo.

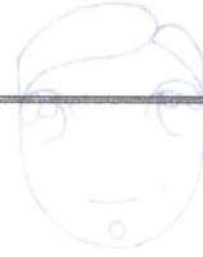
Tuvo éxito gracias a su manejo interactivo con una pluma de luz sobre la pantalla en la cual un sólo usuario podía utilizar el sistema de principio a fin.

Poco después DEC dona una PDP-1 al MIT y debido a su gran demanda por parte de los estudiantes, en 1961 Steve Russell desarrolla uno de los primeros videojuegos de la historia: *SpaceWar*. En 1960 se crea Motion Graphics, Inc. y en 1962 surgía Information International, Inc., dando pie a la primer competencia de arte por computadora en 1963.

Los investigadores del Laboratorio Lincoln del MIT crean la computadora TX-0 en 1956 para probar la viabilidad de la tecnología de transistores. Gracias a su gran rapidez y confiabilidad, se trabajó en la TX-2; una de sus características más notorias fue su desempeño gráfico, ofreciendo un despliegue de hasta 1024 x 1024 puntos en pantalla de 7 pulgadas.

Entre 1960 y 1962, Lawrence Roberts inventó un sistema de manejo de imágenes usando uno de los primeros sistemas de fax, digitalizando fotografías y desplegándolas en el monitor de la TX-2.

En 1963, Ivan Sutherland escribe su tesis *Sketchpad*: un sistema de comunicación gráfica entre hombre- máquina, abriendo el campo del uso útil y real para los gráficos generados en computadora. Era un programa que representaba grandes ventajas, como la manipulación de objetos sencillos a través del monitor de la computadora y una



pluma con un sensor fotoeléctrico que permitía su uso. Pero el punto que marcó el verdadero inicio del cómputo gráfico fue la creación del DAC-1 por parte de General Motors e IBM, primera computadora orientada al dibujo que permitía utilizar la información 3D de un automóvil y posteriormente manipularla de manera sencilla.

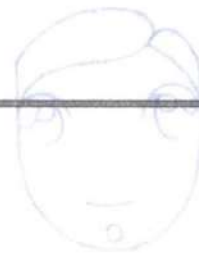
Posteriormente, Sutherland diseñó y fabricó el primer dispositivo controlado y usado a través de la cabeza humana. Este aparato proyectaba una imagen en *wireframe* para cada ojo, copiando el efecto de la visión estereoscópica.

Al final de la década de 1960, hay un primer gran avance en los gráficos 3D al crearse en la Universidad de Utha el algoritmo de la superficie oculta, permitiendo representar objetos tridimensionales en la pantalla de la computadora y ocultar las partes de esos objetos que se encontraban fuera de la perspectiva del observador. Para 1970, *Computer Image Corporation* (CIC) desarrolla un sistema de hardware y software denominado ANIMAC, SCANIMATE y CAESAR que permitía escanear trabajos existentes en papel, darles volumen y animarlos en la pantalla de la computadora. *CBS Sports* y *Bell Telephone* empezaron a utilizar estos nuevos sistemas.

En 1974, se inventa el microprocesador y se crea la primera computadora personal llamada *Altair*, de la empresa MITS.

Simultáneamente, Nolan Kay funda ATARI, y en 1972 lanza su primer videojuego llamado PONG. En California se crea el *Information International Incorporated* conocido como ILLI, George Lucas inicia *Lucasfilm*, *Digital Effects* surge en los Ángeles, y la lista crece exponencialmente en los siguientes años.

Por estas fechas, Ed. Catmull finaliza su doctorado y su tesis cubre los temas de mapeo de texturas y Z-Buffer. Catmull define que si se aplica una textura 2D sobre un objeto tridimensional como un papel tapiz, se logra un mayor realismo.



En 1974 Phong Bui Toung, programador del UU desarrolló un nuevo método de texturización sobre objetos 3D denominado *Phong Shading*, aplicando de manera precisa los colores sobre superficies poligonales, dando efectos de brillos y reflejos.

El Dr. Benoit Mandelbrot (1975), publica su libro *La Naturaleza de la Geometría con Fractales*, donde habla de los principios del uso de los fractales sobre la generación de objetos tridimensionales. Steve Wozniak y Steve Jobs, desarrollaron la primera computadora de Apple. William Gates y Paul Allen fundan Microsoft.

Alrededor de 1976, James Blinn desarrolló una técnica similar al mapeo de texturas. La diferencia del método de Blinn radicaba en el uso de imágenes monocromáticas que se proyectaban sobre los objetos tridimensionales, donde las áreas blancas representaban elevaciones y las áreas negras, depresiones. Este método se denominó *Bump Map* por las características que mostraba, ofreciendo un nuevo nivel de realismo para la simulación de superficies rugosas. Blinn desarrolló el primer método de mapeo de reflejo en el entorno (*environment mapping*) y durante la década de 1980, la iniciativa para el desarrollo de la técnica *metaballs*.

En esta época, Turner Whitted publica un documento que sirve como base de lo que hoy conocemos como *Ray Tracing*, técnica que le indica a la computadora que trace cada rayo de luz que surja desde la perspectiva del observador, y alcance cada uno de los objetos tridimensionales de la escena. En caso de que el objeto tenga características de reflexión, el rayo rebotará y seguirá sobre los demás objetos hasta que encuentre una superficie opaca.

Steven Lisberg y Donald Kushner presentan a Disney su idea de realizar una película, donde el personaje principal viva una aventura en el interior de una computadora, *Tron* (1982), volviéndose el primer film con animación en 3D. La primera imagen *renderizada*



completamente por ordenador pertenece a La ira de Khan, esa segunda parte de *StarTrek* que se hizo por el mismo año.

En 1982, Jim Clark funda *Silicon Graphics Inc.*, enfocándose a la creación de computadoras con el mejor rendimiento gráfico del mercado. Un año después, introduce al mercado la IRIS 1000. Ese mismo año, John Walker y Dan Drake crean *Autodesk, Inc.* y liberan la primera versión de *AutoCAD* acercando los gráficos sofisticados a la computación personal.

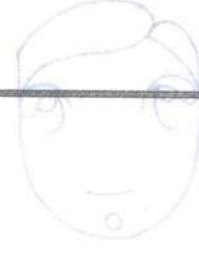
Tom Brigham presenta en SIGGRAPH un video de una mujer convirtiéndose en la figura de un cristal. Dando inicio a la técnica de *morphing* (transformación.)

En 1984 surge *Wavefront Technologies, Inc.*, en Santa Bárbara, compañía que crea el primer software comercial para animación tridimensional por computadora. Ese mismo año, *Apple Computer* liberaba su primera computadora Macintosh, la primera en utilizar una interfase gráfica.

Alrededor de 1985, la Organización Internacional de Estándares daba la entrada al CD-ROM y en 1986, Daniel Langlois fundaba en Montreal la compañía *Softimage*. En ese momento Jim Henson creador de *los Muppets* mostró en *Digital Productions* la idea de crear una marioneta digital. La idea fue tomada por los programadores de D.P, y lograron conectar el personaje a la computadora para crear animaciones. Este hecho dio origen a la Captura de Movimiento o *Motion Capture*.

En 1986, *Industrial Light and Magic* se divide para formar *Pixar*. En 1987, Jeff Kleiser, animador en *TRON* y *Flash Gordon*, forma una nueva compañía con Diana \Walzack. Kleiser-Walzack es una compañía especializada en la simulación de figuras humanas utilizando técnicas como *Motion Capture*.

En 1989, Pixar hace historia ganando un Oscar de la Academia por su cortometraje animado "*TinToy*", creado con *Renderman*; otra película

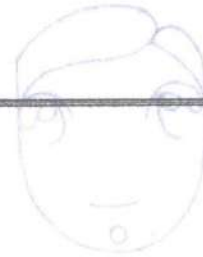


impresionante de ese mismo año fue *El Abismo*, donde una criatura en forma de reptil surgía del agua e interactuaba con personajes reales; este personaje fue realizado por *Industrial Light and Magic* (ILM), marcando el lanzamiento de una serie de películas donde los gráficos por computadora participaron ampliamente.

En la década de 1990, *Alias Research* firmó un contrato con ILM para intercambiar sistemas de gráficos 3D. En 1990, *NewTek* liberaba el sistema *Video Toaster*, que constaba de una combinación de hardware y software para la producción de animación 3D, *paint box*, efectos digitales y generación de caracteres. Se lanza el *3D Studio* de *Autodesk*, hoy en día, uno de los líderes en el mercado. Para 1991, *Disney* y *Pixar* firman el contrato para crear el primer largometraje totalmente generado por computadora, "*Toy Story*". En este mismo año; James Cameron presentaba *Terminator 2*, donde el personaje del T100 es producto de una combinación de la realidad con animación en 3D, provocando una gran impresión por su nivel de realismo.

A principios de 1993, James Cameron, Stan Witson y Scott Ross formaba en Los Ángeles el estudio de producción llamado *Digital Domain*, pretendiendo arrebatarse el mercado de ILM. Pero en Abril de ese año, ILM anuncia una alianza con *Silicon Graphics*, denominada *JEDI* (*Joint Environment for Digital Imaging*). Con este convenio, ILM tendría acceso a lo último en hardware de SGI. Otra alianza importante es la de *Nintendo* con *Silicon Graphics* para producir un nuevo sistema de videojuegos para el hogar, *Ultra64*, planeado para surgir en la segunda mitad de los 90's.

También a principios de los 90's, Steven Spielberg comenzó a trabajar en *Jurassic Park*. Spielberg pensaba trabajar creando modelos automatizados de cada dinosaurio, pero los animadores de ILM mostraron trabajos sobre animación, incluso sobre una estampida de dinosaurios que Spielberg había descartado por su complejidad. ILM ganó otro Oscar por mejores efectos especiales.



En febrero de 1994, Microsoft adquiere Softimage por 130 millones de dólares. Los planes eran portarlo a Windows NT; como consecuencia, *Silicon Graphics* compra en ese mismo año *Alias Research* y *Wavefont Technologies* formando una nueva división de software llamada *Alias/ Wavefont*.

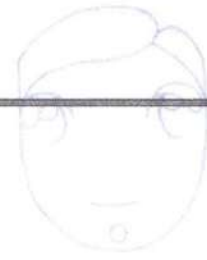
## Animación en México

La animación en México es resultado de un largo proceso de investigaciones y esfuerzo que no podemos situar solo en el siglo XXI. Muchos, en su momento hicieron una aportación a la animación y hubo varios intentos por lograr lo que ya en otros países era una industria sólida, sin embargo no es hasta 1919 que se deja ver una secuencia animada en México fue en la cinta *El Rompecabezas de Ruanillo*, dirigida por Juan Arthenack, donde un personaje desplazaba unas letras hasta formar la palabra *Excélsior*.

En 1929 Alcorca crea animaciones de no más de tres o cuatro segundos, utilizando recortes articulados que tenían la finalidad de mostrar anuncios comerciales en los intermedios de las exhibiciones.

En 1934, Alfonso Vergara Andrade, Antonio Chavira y Francisco Gómez, interesados en los dibujos animados deciden contactar dibujantes como Roberto Marín, Jorge Aguilar y Leopoldo Zea Salas, para formar una compañía: *Producciones AVA*, un año más tarde realizan su primer cortometraje animado con una duración de cinco minutos titulado *Paco Perico*. Por problemas económicos cierran el estudio por un tiempo para abrir nuevamente con el nombre de *AVA Color*, y producen inicialmente *Los cinco cabriitos*, y con la ayuda del productor y distribuidor Roberto Morales, realizaron producciones como *La cucaracha*, *El jaripeo*, *La vida de las abejas*, *El tesoro de Moctezuma* y *Una noche de posada*, todas ellas entre los años 1935 y 1937. Después *AVA Color* suspende sus trabajos.

México se ve afectado en los años cuarenta por la inestabilidad mundial y varias compañías no logran consolidarse. Al principio de



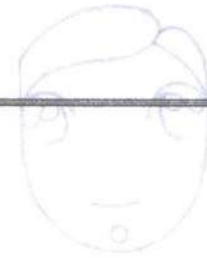
esta década surge la compañía de publicidad y dibujos animados, llamada Producciones Don Quijote, dirigida por Julian Gamoneda en la que trabajaron Bismark Mier y Carlos Sandoval en los proyectos *Una corrida de toros en Sevilla* y *El charro García*, poco tiempo después desaparece sin concretar proyecto alguno.

En 1943 se inicia el Estudio Caricolor (caricaturas a color) fruto de los trabajos de Santiago Richi quien decide importar talento de los Estados Unidos y consigue a un veterano de los estudios Disney, Rudy Zamora, y de la MGM a Peter Burnes y Carl Urbano, con la intención de que capacitaran al personal mexicano. La dirección de animación y fotografía recayó en Manuel Mario Moreno, quien había trabajado por varios años en diferentes estudios de animación en Estados Unidos. La llegada de la Segunda Guerra Mundial afectó enormemente al estudio Caricolor pues el personal americano se tuvo que ir dejando sin concluir los proyectos de la compañía provocando el cierre del estudio, sin embargo el personal capacitado no se quedaría con las manos cruzadas.

En 1947 se funda la primera compañía con mayor experiencia que las anteriores: Caricaturas Animadas de México, integrada por los señores Claudio Baña, Jesús Saenz Rolon, Leonardo Galicia y los animadores formados en Caricolor, realizaron su primera producción parodiando los noticieros cinematográficos, sin embargo les tomaba de 3 a 4 meses hacer un capítulo, perdiendo actualidad a la noticia y la parodia causaba menos efecto que el que produciría con una noticia actual.

Para el año de 1949 se logra la más significativa aportación de diseño y animación en México al conjuntar la acción viva con la animación de un mosco, en el largometraje titulado *El diablo no es tan diablo*

En 1952 el señor Richard K. Tompkins, inicia sus trabajos al frente de Dibujos Animados de México S.A., contando con la colaboración de Edmundo Santos y de Ernie Terrazas, consiguen un contrato por una compañía norteamericana para producir una serie de doce



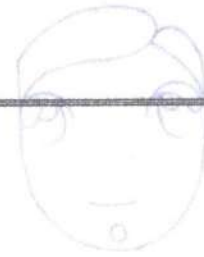
cortometrajes animados con una duración de ocho minutos cada uno y la temática estaría orientada a contrarrestar la influencia soviética en el mundo libre, según la teoría de la guerra fría que en ese momento campeaba en los Estados Unidos y en el llamado mundo libre. El diseño de los personajes protagónicos fue responsabilidad de Ernie Terrazas, quien crea el ingenuo gallito Manolín, el burro Bonifacio y al cuervo Armando Líos.

Esta compañía contaba con más de sesenta trabajadores por lo que significó una gran competencia de trabajo al producir en ocho meses la mitad de los cortos pactados en el contrato. Se planeó distribuir las películas en México, con una versión doblada al español, sin embargo el proyecto no se concluyó, así que solo se mostraron en Estados Unidos.

Para el año de 1957 se crean los estudios Val-Mar, S.A., fruto de la asociación del arquitecto Jesús Martínez y el ingeniero Gustavo Valdez, quien logra dos años después un provechoso contrato con la compañía *Producers Associates of TV inc.* de la ciudad de Nueva York, para la producción de grandes series infantiles para la televisión, estas series fueron: *Rocky y sus amigos*, *Dudley*, *cuentos de hadas resquebrajados*, *los beagles*, *profesor hoopy*, *hopity-hop*, *wualdo y el oso fillmore*, *Mr. Peabody*, *tuzas a go-go*, *las fábulas de Esopo*, entre otras. Después de casi una década de trabajo el contrato termina y la compañía también.

En 1961 empieza a funcionar el estudio de producciones Omega, de Fernando Ruiz, quien previamente había realizado la animación de una película que incluía secuencias animadas con acción viva: *El duende y yo*.

En 1965 Adolfo García realiza el cortometraje animado *¡Viva la muerte!* utilizando muñecos de la artesanía tradicional de la celebración del día de muertos, con esta producción consigue el primer festival internacional de Guadalajara de cine de cortometraje,



organizado por el gobierno del estado de Jalisco y el instituto jalisciense de cultura.

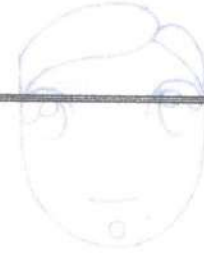
Al terminar las actividades de la compañía Gamma Producciones, surgió un conflicto laboral que termino con la adjudicación del equipo de la compañía a los trabajadores que habían demandado. Esta fue la base para crear en 1967 la cooperativa producciones animadas, S.A., su trabajo se baso en un principio en la creación de spots publicitarios, poco después comienza a trabajar en un corto animado con una duración de tres minutos basado en los personajes de la historieta mexicana *Los supermachos* de Eduardo del Río, Ríos, se concluye el trabajo hasta 1972, dando por terminada la cooperativa.

En 1968, año en el que se celebraba la XIX olimpiada en México, Fernando Ruiz aprovecha el momento propicio y presenta un documental animado para televisión de veinticinco minutos, titulado *El deporte clásico*.

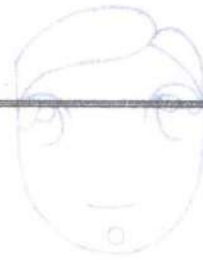
En 1969 se hace la adaptación de la popular historieta semanal *Memín pingüín*, escrita por Yolanda Vargas Dulche, la animación de tres minutos fue realizada por el caricaturista Alfredo Gutiérrez y el animador Carlos Sandoval, pese a la buena acogida, el proyecto no se concreta.

Ante la imposibilidad de lograr una producción para las pantallas de cine, la televisión se vuelve una oportunidad para crear una vía de difusión y un posible productor de series. En esta época la totalidad de las series animadas que se veía en las pantallas eran estadounidenses, alguna europea y ya se dejaban ver algunas japonesas.

En 1972 se diseña y realiza la primera seria mexicana especialmente pensada para este medio: *La familia Telemiau*, serie de seis cortos de quince minutos, realizada con una técnica de animación poco elaborada y sin un diseño de personajes definidos, sin embargo estas características no podían competir con series clásicas de los sesenta.



Al principio de los setentas, algunos sobrevivientes de Gamma production, fundan el estudio Kinema S.A., se hace un contrato con la compañía estadounidense mas grande en producción de series animadas para televisión, *Hanna-Barbera*, comprometiéndose a desarrollar los proyectos de la compañía, trabajo que quedo concluido en 1980, pese a eso se pudo hacer las series de *Los Pica piedra*, *Los súper amigos*, *Jossy* y *las melódicas*, *Scooby doo* y maquilaron como 50 series, durante diez años, para cumplir con los planes de entrega de los trabajo se tuvo que alquilar un estudio y la compañía creció. En 1974, se realiza el primer largometraje de animación mexicano: *Los tres reyes magos* dirigida por Fernando Ruiz y Adolfo Torres Portillo. Dos años después Fernando Ruiz desarrolla el proyecto de *La Oruga Pepina*, pero por desacuerdo con la guionista, es terminada en 1981 en España cambiándole el titulo a *Katy la Oruga* . A mediados de la década de los setenta, el productor Anuar Badín retoma una propuesta que no había cuajado en el cine mexicano, adaptando a cine de animación una historieta mexicana de nombre *Los Supersabios*, creada por Germán Butze. La película se termina en un año y se estrena en 1979, aunque con muy poca difusión pero bien aceptada por el público y por los nostálgicos de la historieta. Es al inicio de la década de los ochenta, cuando se da uno de los ejemplos más interesantes de animación hecha en nuestra nación, un mediometraje de 35 min. con el título de *Crónicas del caribe* estrenada en 1982. Jaime Cruz y Luis Fuentes, estudiantes de la UAM, realizan en 1983 con equipo de segunda el cortometraje titulado *Vámonos recio*, una animación de recorte y planos fijos con personajes del primer comic comercial en México llamado *Torbellino*, mismo que fue censurado por ser de carácter político. En colaboración de sus creadores Jorge Orlando Ortiz como guionista y Cardozo como dibujante, lograron una mención en el Festival de la Habana, siendo éste uno de los pocos ejemplos de cine producido por una



universidad en el rubro de la animación y resultado de una enorme organización.

En el año de 1984 aparece un repunte en la actividad de la animación cinematográfica, pues Carlos Carrera realiza la animación *El hijo pródigo* con el apoyo del CCC y de la UIA en donde conjunta animación de muñecos con acción viva; y Jaime Cruz presenta *A toda costa* como continuación de la experiencia del taller de la UAM Xochimilco, filmada en acetatos y con mejores resultados que el anterior, en donde se aborda el tema de la guerrilla latinoamericana. Carlos Carrera, egresado de la UIA en ciencias de la comunicación realiza de manera independiente *Mala hierba nunca muere* y *Amada* durante el año de 1988. Poco después, Carrera emprende la realización de tres cortos de animación, proyecto de educación sexual que tuvo una amplia distribución por todo el mundo, producidos por las empresas Kinam S. C. L., productora de películas educativas, Mexfam y la empresa japonesa Sakura Motion Company.

Rigo Mora y Guillermo del Toro comienzan a trabajar en forma conjunta para desarrollar proyectos de plastilina. Fundan la compañía Anfisbena A.C., a la que poco tiempo después le cambian el nombre por Necropia S.A. de C.V. En esta compañía realizan proyectos de animación como promocionales para la Feria del libro de Guadalajara en 1987 y 1988 con animación en plastilina y otras figuras de látex; desarrollan trabajos de efectos especiales, sobretodo de maquillaje protésico (como en la serie de televisión *La hora marcada*), el efecto de un perro asado no usado en el montaje definitivo de *Solo con tu pareja* 1990, y en las películas *Cabeza de Vaca* (maquillaje y efectos especiales) y en 1991 en *El bicho de Cronos* aplica todo su arte. Los proyectos de animación se incrementan en número, técnicas y variedad de estilo. Dominique Jonard realiza cortometrajes de animación en torno a la problemática de las comunidades de los indígenas, basados en tres cuentos donde se reflejan las tradiciones purépechas: *El carero Don Chi*, *Itziguari* y *Tembucha xepiti* (el novio



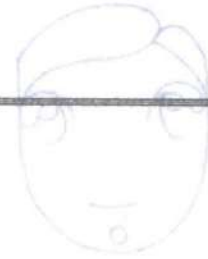
flojo) todos estos cortos de 16mm en el año de 1990. Después realiza un corto de 10 minutos en formato de 16mm titulad *Tierra adentro* (1992), siendo ésta una critica a la destrucción del medio ambiente. *Las broserias de Brozito* (1993) es un cortometraje de 17 minutos basado en el personaje de Víctor Trujillo, Brozo. Es una animación realizada por Héctor Arellano y José de Jesús Durán del estudio Nímatica.

En 1994 aparece el cortometraje de Carlos Carrera, *El héroe*; su éxito mas logrado, reconocido y premiado por el Festival de Cannes recibiendo la Palma de Oro en la categoría de cortometraje.

Entre 1994 y 1995 se organiza el curso de animación impartido por Skip Bataglia en donde se conjuntan José Ignacio Solórzano, conocido como Jis, José Trinidad Camacho, Trino, Claudia Lozano Alveru, Laura Olivia Pérez Varela y Rigo Mora, desarrollando una especie de cadáver de distinguida animación titulado *Los ángeles de fin de milenio*.

Cecilia Navarro, con una técnica de animación en látex adapta en 1995 *la fábula del tío Monterroso*, a la que le da el nombre de *Buenas conciencias*, trata sobre unas plantas carnívoras que se vuelven vegetarianas y terminan devorándose entre ellas mismas, aplicando en éstas los conocimientos adquiridos en un curso que tomó en Nueva York. Originalmente este curso era el inicio de un intento por crear la especialidad de efectos especiales en la U de G, esfuerzo que estaba organizando Guillermo del Toro, pero que desafortunadamente no se concretó.

En 1995 se forma un taller de animación en la UIA, en el que se animan *Cuatro maneras de tapar un hoyo*, codirigido y animado por Jorge Villalobos y Guillermo Rendón, con la producción de José Luis Rueda quien posteriormente crea una compañía con otros egresados de la UIA con el nombre de Maria Negra Productions, estudio en donde realizan una serie de cortos para CONAFE, para quien



producen *Los changuitos* en 1995, corto de animación con propósitos educativos.

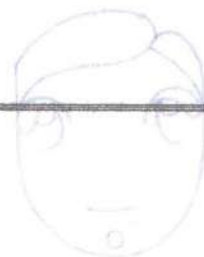
En ese mismo año se produce un corto de manera colectiva, resultado del trabajo de Dominique Jonard, Luis Téllez, Alejandra Ávila y Ulises Guzmán, quienes colaboran conjuntamente para terminar el corto *Mis sentidos en tu espera*.

En Morelia, Dominique Jonard trabaja con los menores infractores de un albergue tutelar, la animación *Desde adentro*, es el reflejo de las vicisitudes de la vida de los pequeños que viven en la calle, violencia y deseos de trascender su marginación por la vía de la expresión artística.

En 1997 realiza *Santo Golpe*, un cuento creado por los niños tzotziles y tzetzales de Zinacatán y otras comunidades de Chiapas. Cabe mencionar que los diálogos y el tema son las propuestas argumentales de los niños además de prestar sus voces a los personajes de la animación. Por otro lado Cecilia Navarro realiza *Filofobia*, proyecto en donde maneja cuatrocientas figuras de plástico y con el que participa en el Festival de mujeres directoras de cine en Chicago, obteniendo el primer lugar de la categoría de video experimental de la ANUIES; el corto despierta tal interés que es adquirido por una distribuidora de Berlín, exhibido en España y por el canal 22 en México.

Otro egresado de la UIA de la carrera de Diseño Gráfico, Enrique Navarrete se incorpora a la empresa Piánica, dedicada a la producción y postproducción, ahí plantea crear una extensión de la compañía especializada en animación 2D y 3D, ante la demanda de un mercado creciente de productos de esta naturaleza, demanda que lo lleva a fundar en 1998 la compañía La mamá de Tarzán, en donde se dedica a la animación en 2D y 3D, desarrollando proyectos para el mercado publicitario, contando con una planta permanente.

Una de las sorpresas en el campo de la animación mexicana fue el corto *Sin sostén* (1998), la animación estuvo a cargo de Rene Castillo



estudiante del ITESO, que anteriormente había producido su primer trabajo de animación de cuatro minutos *Gitamorfosis* y *Ojo por ojo*, con técnica de animación de plastilina.

Este corto es visto por Antonio Urrutia, quien le plantea trabajar en equipo en el proyecto de *Sin sostén*. Después de éste, entra en relación con el animador Luis Téllez, con quien colaborará en un proyecto basado en las calaveras de Posada, *Hasta los huesos*, animación compleja que utilizó mas de 80 personajes, maquetas complicadas en su realización y trabajo con la animación, la música es de Café Tacaba y la voz de Eugenia León, Queriendo siempre escalar un peldaño más en cuanto a técnicas de animación. Se estrenó con gran éxito en la muestra de Cine de Guadalajara. Ya en el 2000 Rita Basulto y José Medina animadores jaliscienses, egresados de la Escuela de Artes Plásticas de Guadalajara, realizan un corto de animación titulado *El octavo día*, historia basada en un viejo gordo y fofo que apoyado en una andadera con la que se desplaza arrastrando los pies, toma los restos de una creación anterior para dar vida a nuevas criaturas las cuales como cuervos lo mutilaran sacándole los ojos y terminaran crucificándolo en una de las paredes de su cochambroso taller.

Si la animación se ha dado en algún lugar del país con verdadera fuerza, ha sido en la ciudad de Guadalajara, puesto que concentra una alta actividad económica y cultural, considerándola por tradición como la capital cultural de occidente. Desde hace más de una década la Universidad de Guadalajara ha auspiciado las actividades de estudios, enseñanza y difusión de la cultura cinematográfica, cabe mencionar también las instituciones preocupadas por brindar un conocimiento de vanguardia en cuanto a los medios audiovisuales, como sería el caso de la ITESO y de otros centros educativos.

En México, desde hace ya un tiempo, existe una importante demanda de comerciales en animación. Actualmente existen varias casas productoras de animación que en su mayoría se encuentran en el



Distrito Federal. Algunas de ellas hacen animación en 2D y otras están especializadas en 3D, efectos visuales y postproducción.

La presencia de México en festivales internacionales de animación ha existido desde hace poco más de una década con las primeras cintas de Carlos Carrera, ganador de la Palma de Oro en Cannes en 1994, y René Castillo quien en el Festival de Annecy 2001 recibió el premio a la primera obra en la categoría de cortometrajes de ficción, con su obra fílmica *Hasta los Huesos*

El trabajo innovador de animadores independientes aún tiene dificultad para encontrar lugar en cualquier pantalla, fuera de las de festivales, sin embargo, al ver anuncios publicitarios y videos musicales, el público general está aceptando imágenes que son tan complicadas como cualquier animación experimental. La animación por computadora en 3D está ganando terreno importante en la industria cinematográfica a nivel mundial. Los largometrajes con CGI (imágenes generadas con computadora) están rompiendo records en taquilla. El campo del video de animación 3D, los juegos interactivos y de computadora, han crecido muchísimo y continúan expandiéndose día con día.

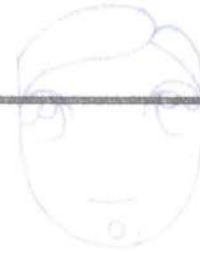
# MARCO TEÓRICO

Pierre Bourdieu intenta combinar en sus teorías sociológicas la parte objetivista o estructuralista (que incluye la constitución de las relaciones sociales a partir de la estructura en un sistema social) con la parte subjetivista o constructivista (que considera que las relaciones sociales se constituyen a partir de los agentes sociales, su percepción y su voluntad).

- Bourdieu define los siguientes conceptos básicos para describir el funcionamiento de una sociedad: *hábitus*, *capital simbólico*, *campos sociales o de producción*, *capital cultural*, *ilusio* y *dispositivo*.

El *hábitus* es la forma de interiorización de las estructuras mentales a través de las cuales se aprehende el mundo social. A través de él tenemos un mundo de sentido común y somos capaces de designar disposiciones de manera sistemática, adquiridas por medio del aprendizaje individualizado. Esto se debe a que es una estructura estructurante, el principio de estructuración y generación de prácticas sociales, posibilitando una mediación de orden en los aspectos cognitivo, perceptual y corporal, introduciendo la anticipación y el retardo (que actuarán para que reaccionemos parecido en situaciones similares, de modo que sabemos qué hacer).

El *capital simbólico* es un crédito, una mezcla de capitales; es el poder impartido a aquellos que obtuvieron reconocimiento para estar en condiciones de imponer el reconocimiento. Es el producto del valor instituido de la composición de capitales, reconocido en función de las posiciones de fuerza del campo considerado. Es el prestigio, incluso *post-mortem*, que puede ser parte del trabajo colectivo (*collusio*), heredándolo, por acumulación, invirtiendo tiempo en la adquisición de capital económico y cultural y por las formas de socialización (desenvolverse en sociedad). Establece una escala de valores con un grado de universalidad. Al adquirir capital simbólico, la gente lo ve a uno de diferente manera, adquiriendo poder simbólico.

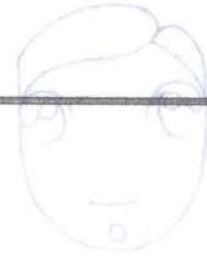


El espacio social no es homogéneo, hay una constante lucha de los dominados por formar parte de los dominantes. Los campos sociales son un sistema especializado de relaciones en conjunto, espacios sociales localizados, que poseen orden y jerarquía. Las prácticas y las creencias se explicarán por el interés de los productores y consumidores, construida desde la *ilusio* (creencia colectiva en el valor absoluto de la apuesta). Se forma definiendo aquello que está en juego y los intereses, imperceptibles para quien no haya sido instituido para entrar en ese campo. Las relaciones de fuerza se irán constituyendo como una región del universo social en función de su capacidad para producir y reproducir su lógica específica de funcionamiento. El campo puede emitir su propia moneda; la autonomía de un campo reside en su capacidad de funcionar como mercado interno. No puede progresar sino por rupturas acumulativas con los modos de expresión anteriores.

Dentro de los *campos sociales* encontramos los de gran producción y los de producción restringida. Los campos de gran producción están subordinados a una demanda externa; su lógica principal obedece a los imperativos de la competencia por la conquista extensiva del mercado. Dependen de la función de inculcación y conservación de un discurso social que realiza el campo de la reproducción y conservación, no se restringe a un público en específico, y le es necesario incrementar la dispersión de la composición social y cultural del público.

El campo de producción restringida se encuentra subordinado al sistema de enseñanza, que es el que les dará acceso e impondrá normas de legitimidad y consagración. El sistema productor de bienes e instrumentos de apropiación de estos bienes está dirigido a los agentes pertenecientes al mismo campo.

En cualquier campo hay una lucha entre el recién llegado y el dominante ya establecido. Dentro de los campos de producción



cultural se da la creación de subcampos, como producto de la especialización. Esto crea un sistema de esquemas de percepción y apreciación. Hay que creer que un campo vale la pena para que éste pueda existir; tiene que haber apuesta y creencia en ella (*Illusio*). Para establecer las relaciones de dominio es necesaria la existencia de mecanismos de sanción, llamados *dispositio*. Los concursos funcionan como mecanismos de sanción, ya que reconocen y juzgan aquellos que tienen poder simbólico. En estos mecanismos hay agentes y agencias sancionadoras, ubicados dentro de su campo respectivo. Éstas pueden ser revistas, medios de comunicación e instituciones. Para que exista una autonomía en el campo de producción cultural tiene que haber tanto una acción pedagógica interna, como las condiciones históricas como materiales y objetivos.

El capital cultural está determinado por la estratificación cultural provocada por la distribución irregular de los recursos económicos y los bienes culturales. La inversión cultural puede ser convertida en capital económico, permitiendo definir la cultura como una especie de capital. El sistema de los saberes-hacer crea un mercado en capital cultural, en el cual los títulos actúan como moneda, que se puede acumular e intercambiar.

### **Hay 3 formas de capital cultural:**

1. Estado Incorporado = es el más encubierto; son las disposiciones durables del organismo. Se mide en tiempo de adquisición o escolarización. Es el capital personal, es intransferible de modo instantáneo y funciona como capital de prestigio simbólico. No es posible convertirlo en capital económico hasta objetivarlo.
2. Estado Objetivado = es la forma de posesiones culturales tales como cuadros, libros, instrumentos y maquinaria como huella o realización de teorías y problemáticas. Requiere de un *hábitus*



adecuado para apropiárselo y usarlo correctamente. Puede intercambiarse por capital económico, pero todavía no es tan fácil.

3. Estado Institucionalizado = constituye la culminación del proceso de autonomización; la legitimación como forma de objetivación, en la medida en que confiere al capital cultural una garantía con propiedades originales. Tiene un valor convencional, constante y garantizado jurídicamente; permite la comparación y por lo tanto, su intercambio por capital económico, al ser certificado por una institución. El rendimiento de la acción escolar depende del capital cultural previamente invertido por la familia y de la red de relaciones sociales que permitirán hacer rendir la acción cultural. La precocidad del inicio de la acumulación de capital económico al permitir disponer de un máximo de tiempo libre, no destinado a la producción de recursos de supervivencia, proporciona una ventaja.

El capital objetivado aunado al capital incorporado, se demuestran en la capacidad de escritura.

## El área de acuerdo a Bourdieu

Nuestra área de concentración pertenece al campo de producción de la animación, un mercado muy pequeño dirigido principalmente a la publicidad (campo de gran producción). Es una práctica social que en nuestro país todavía no se consolida como un campo de producción autónomo.

Para obtener capital simbólico podemos recurrir como agencias sancionadoras externas, a concursos nacionales e internacionales, festivales, asociaciones de publicistas y casas productoras de animación, cuya *dispositio* (o criterios de los mecanismos de sanción) constituyen el contenido, el aspecto formal y el técnico. Como agencias sancionadoras internas, fungirían la Coordinación de la carrera de DCG, profesores, Departamentos, Consejo divisional y las



Comisiones dictaminadoras. Esta sería una opción de "control de calidad" del ejercicio que se realiza en nuestro campo. La *illusio* del campo de animación en la UAM-X consiste en la promesa de dar una herramienta extra a los diseñadores, siendo esta Universidad una de las primeras y únicas en impartir el curso global de Animación a nivel licenciatura, en el cual no se enseñan únicamente programas de cómputo, sino elementos necesarios para realizar una buena animación, a un precio accesible. Debemos tomar en cuenta tres tipos de autoridades que podrían determinar un aumento en el capital simbólico:

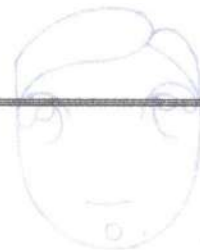
1. La autoridad social: que incluye la legitimación a través de la escolarización de los saberes y el apoyo en la tecnología, la cual funge como un elemento capaz de cambiar los procesos tradicionales, dando la impresión de poder condicionar radicalmente parte de los procesos de socialización en las sociedades modernas.

2. La autoridad interna: reconocimiento en un ámbito específico, concedido por los agentes involucrados en el juego social. Habría que considerar que la eficacia comunicativa del diseño depende de una lógica externa al campo y es sancionada por el cliente y/o consumidor.

3. La autoridad acentrada en las sociedades multifocales: el crédito y la confianza deberá ganarse tirada por tirada. La calidad y la constancia retribuyen en el aumento del capital simbólico.

## Construcción y Elaboración de la Historia

Uno de los principales problemas durante la realización de este proyecto, fue desarrollar una historia que cumpliera con las demandas planteadas por el área de Medios audiovisuales de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica y que además, como objetivo de



los integrantes del equipo realizador de la misma, superara tanto en técnica como en contenido a las historias desarrolladas por las generaciones anteriores.

En primera instancia, el equipo planteó una historia sustentada primordialmente en la intuición, sin tomar en cuenta elementos teóricos que fungieran como base en la estructuración de una historia. De ahí, la historia "Ser Perfecto" planteada anteriormente, carecía de estructura y no contaba con una dirección clara hacia el objetivo que la historia por sí misma buscaba. El objeto que fundamentalmente atacaba la historia era la maleabilidad del concepto de belleza a través del tiempo y de cómo la concepción contemporánea hacia uso de él para comercializar sin importar los daños tanto psicológicos, anímicos y morales causaba en ciertos sectores de la población.

Por ello, el equipo planteó una historia que hiciera uso de elementos contemporáneos que estuvieran presentes en el auditorio con mayor fuerza. De ahí que se empleara el concepto de laboratorio y creación, utilizado en la obra de Mary W. Shelley, "Frankenstein", actualizado con conceptos de genética para darle actualidad a la historia.

Un objetivo fundamental dentro del proyecto, y no solo como guionistas sino como diseñadores, fue construir una historia, que a pesar de hacer uso de elementos del "clisé", fuera original e innovadora; pero como es señalado anteriormente, la historia fue realizada de manera intuitiva y se fue perdiendo dentro de sí misma a raíz de las constantes modificaciones a las que fue expuesta a tal grado que su objetivo en cuanto a estructura, desenlace y moraleja fue perdiendo fuerza y forma hasta que finalmente desapareció.

Como consecuencia de ello, el proyecto nunca desarrolló un concepto de diseño claro que funcionara con respecto a las exigencias ni de la división, ni del proyecto mismo, generando una posición difusa con respecto a los objetivos del proyecto.



A partir de que el equipo meditó acerca de los puntos anteriormente expuestos, se vio en la necesidad de eliminar la historia para salir del círculo vicioso en el que se encontraba, y para no caer en las mismas limitaciones de la anterior historia, el equipo recurrió a la consulta de dos autores para la construcción de una historia que cumpliera con las demandas de la división y del equipo. Dichos autores fueron Ricardo Piglia con su obra "Tres Propuestas para el Nuevo Milenio y Cinco Dificultades" y Aristóteles con su "Poética".

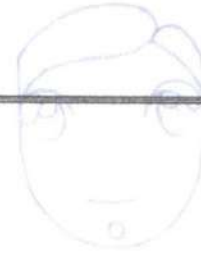
La obra de Aristóteles fue tomada en cuenta para la estructuración de la historia en base a los conceptos más básicos y más antiguos empleados en la elaboración de una historia. Mientras que la obra de Piglia sirvió para estructurar una obra con matices de mayor funcionalidad dentro del contexto, haciendo uso de una problemática para elaborar una historia con mayor sentido y al mismo tiempo atacar la problemática de la que parte.

## Poética de Aristoteles

Según Salvador Mass, la poética es una introducción a la crítica teatral, lo que le será útil no solo a los espectadores, en cuanto a juicio y buen gusto tengan de las representaciones; sino a los poetas, señalándoles algunas posibilidades para alcanzar ciertos efectos y advirtiéndoles los errores que les impedirán lograrlos.

El verbo *poie*, significa "hacer" deriva del sustantivo *poietike* "arte poética" o simplemente "poética", por lo tanto un poema (*poiema*) es una cosa hecha y un poeta (*poietes*) es un hacedor. Esto establece que la poética es un conjunto de reglas con las cuales se elabora una obra (poema).

Aristóteles menciona que las artes en general, imitan la realidad o una parte de esta. Los poetas las representan de 3 formas: las cosas



como eran o lo son, como se dice o supone que son y como deberían ser. Esta imitación la realiza con base en diferentes categorías:



ritmo

1.-Diferentes medios lenguaje  
música

buenos

Imitación

2.-Diferentes objetos

malos

personaje

3.-Diferentes modos uno mismo  
presentación

### 1.- Diferentes medios

Utilizando medios como: el ritmo, el lenguaje y la música en combinación o por separado. Por ejemplo al tocar un instrumento emplearíamos el ritmo y la música; al bailar nos valdríamos del ritmo pero no de la música y en un arte como la tragedia (representada en la época griega) hará uso de los tres diferentes medios

### 2.- Diferentes objetos

En la tragedia esta imitación se realiza mediante individuos en acción que sus caracteres se distinguen por la virtud o por el vicio o lo que es lo mismo, individuos buenos o malos. En la tragedia se imita a los hombres mejores de lo que en realidad son, lo contrario de lo que hace la comedia.

### 3.- Diferentes modos



El modo se refiere básicamente a que existen tres formas de narrar la imitación: la primera siendo el narrador, segunda convertirse en un personaje y tercera presentar a los personajes como si ellos actuaran.

### Tragedia

Aristóteles describe a la tragedia como la imitación de una acción digna y completa, de cierta extensión y con un lenguaje atractivo en acción dramática, por medio de la compasión y el temor, realiza la catarsis de estas pasiones.

Compasión + temor = catarsis

El temor y la compasión pueden surgir del espectáculo pero también de la organización de los hechos, lo cual es aconsejable para el poeta. Esto quiere decir que el temor y la compasión surjan tan solo escuchando la trama.

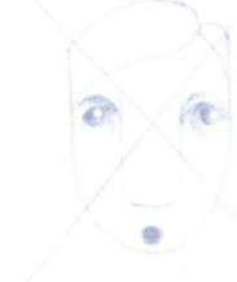
Las circunstancias dignas de piedad se presentan cuando las acciones se manifiestan entre parientes o amigos, y esta acción puede ser catalogada de la siguiente forma:

Con conocimiento y conciencia

Sin saberlo y posteriormente reconocerlo

Por ignorancia se está a punto de realizar algo irremediable, pero antes reconoce los lazos de amistad.

Puesto que la imitación de la acción es llevada a cabo por personajes estos deben poseer carácter y pensamiento. El carácter: es lo que hace que los hombres actúen de una u otra manera. El pensamiento: es lo que se establece en los parlamentos o lo da a conocer. En cuanto al carácter se refiere Lajos Egri en su libro "Como escribir un drama", establece que los seres humanos como objetos además de poseer ancho, altura y espesor, tenemos otras tres dimensiones que son:



fisiología, sociología y psicología. Y sin el establecimiento de estas tres últimas tres dimensiones no podremos apreciar a un ser humano. El carácter y el pensamiento son las causas naturales de la acción (llevando al triunfo o al fracaso). Y la composición de los hechos se conoce con el nombre de trama.

La tragedia consta de seis elementos que son:

a. Trama: que es lo que Aristóteles llama el alma de la tragedia y sus partes son:

- 1.- **La peripecia: es el cambio de dirección contraria, conforme a lo probable o lo necesario.**
- 2.- **El reconocimiento: es un cambio desde la ignorancia al conocimiento que conduce o bien a la amistad o bien al odio de aquellos señalados para la buena fortuna o la mala fortuna.**

El tipo de reconocimiento por señales congénitas se refiere a marca de nacimiento, como lunares; las adquiridas engloban a las cicatrices y las no corporales son collares, amuletos etc.

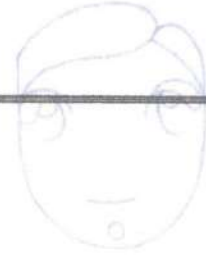
La inferencia se basa en el hecho de un proceso.

El falso razonamiento de los espectadores, producto de la deficiencia del poeta.

- 3.- **el sufrimiento: es una acción destructiva o dolorosa, como las muertes bien visibles, las heridas y cosas por el estilo.**

Las tramas pueden ser simples o complejas, las primeras presentan un desarrollo continuo y unitario con un cambio de fortuna sin peripecia ni reconocimiento y las complejas como su nombre lo indica, el cambio de fortuna se realiza con peripecia y/o reconocimiento. Por supuesto que la trama compleja es la que recomienda Aristóteles.

Toda tragedia tiene nudo y desenlace, el primero comprende desde el



inicio hasta el punto en que la buena fortuna pasa a la mala fortuna y el desenlace comprende desde el cambio de fortuna hasta el final de la trama.

b. Caracteres: "la tragedia es imitación de una acción y a través de ésta es imitación de hombres que actúan"

c. Pensamiento: capacidad de decir lo que se debe y lo que conviene decir.

d. Lenguaje: expresión de sentido por medio de palabras.

e. Música

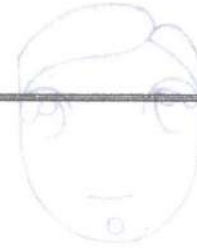
f. Espectáculo

Estos dos últimos elementos según Aristóteles escapan del poeta, pero el espectáculo sería en cierto sentido lo que en la actualidad se llama como efectos especiales.

La organización de los hechos o sea la trama, debe tener magnitud y ser un entero. En principio la cualidad de entero queda sujeta a de poseer principio, medio y fin, es decir que sus partes estén bien organizadas. La belleza de cualquier cosa (incluida la trama) consta no solo del orden sino también de su magnitud, para aclarar esta cualidad Aristóteles lo ejemplifica de la siguiente manera, en un caso nos habla de un animal diminuto en el cual apenas se percibiría; y de un gigantesco animal donde la totalidad nunca se percibiría, estos dos casos no presentan belleza debido a la magnitud.

Con esto se aconseja que las tramas deban tener una extensión que pueda ser retenida por la memoria.

La unidad se refiere a una unidad en el objeto, la trama que es la representación de una acción única y completa debe poseer una organización de los acontecimientos de tal modo que la alteración o supresión afecten la unidad, en caso contrario la modificación evidenciara que no es parte del todo.



Todo lo anterior mencionado son las partes que componen una tragedia. Pero siendo realistas es muy difícil aun conociendo estas características escribir una obra además que para ello tendríamos que desarrollar la habilidad de escribir. Un ejemplo sería que una persona domine los conceptos de dibujo (perspectiva, claroscuro, escala, etc.) pero sin la práctica de la observación y transferencia al papel con el lápiz pueda llegar a dibujar con una soltura. En el programa de la UAM desde noveno trimestre se realizan lecturas relacionadas con el drama, pero debe ser complementado con la práctica y la guía del profesor. Y no con la meta de escribir un guión para cine sino para que las representaciones de audiovisuales sean coherentes y consistentes.

La historia que nosotros hemos creado, contiene algunas de las características antes mencionadas, por dar algunos ejemplos, la historia en si contiene peripecia al dar el cambio de dirección en los personajes, el tendero considerado una persona buena y amable, parecería que le sucederá alguna desgracia pero el espectador, al darse cuenta de lo que realmente sucede, cambiara su relación con este personaje al no poder compadecerse de un niño que por necesidad entra a robar el pan a la tienda, también contiene sufrimiento al ver que uno de los personajes, el más indefenso, es severamente golpeado y arrojado a la calle. El personaje de el tendero da un cambio de carácter drástico aunque por su complexión y sus rasgos algo toscos damos una pista de que su carácter amable y bondadoso es solo una mascara para quedar bien con la gente puesto que al momento de que le hacen algo a el o a su tienda cambia totalmente pero a escondidas de los demás para no perder esa imagen que tiene ante la sociedad además de que la historia esta planeada para que este cambio de carácter sea sorpresivo al espectador ya que se haya identificado con este personaje. Si bien la trama entra en la categoría de simple por sus características si



contiene algunas otras que hacen la trama interesante y sorpresiva además de ser una crítica a un problema real, la hipocresía.

Los personajes están bien caracterizados en cuanto a su forma física, social y psicológica, puesto que en la realidad sabemos que estos personajes si actuarían de esta forma ante tal situación.

Aunque por falta de tiempo e instrucción no podemos realizar una historia más larga y que cumpla con todas las demandas que hemos explorado anteriormente, creemos que esta historia cumple con los objetivos del proyecto el cual es, más que realizar una muy buena historia, crear una animación que pueda cumplir con las características necesarias para poder competir en un concurso el cual de a la institución, y más específicamente al área de audiovisuales en su especialidad de animación, capital simbólico.

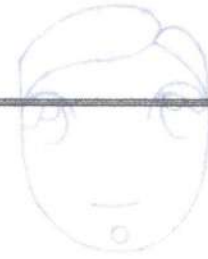
### **Tres Propuestas para el Nuevo Milenio y Cinco Dificultades Adaptación y Síntesis**

La historia a la que se llegó finalmente fue "Don Justo", una historia en donde se plantean los tres puntos propuestos por Piglia:

Alegorización de un problema, Desplazamiento y Claridad en el discurso.

El problema atacado fundamentalmente por la historia de Don Justo es la hipocresía y la forma en que es abordada esta problemática es alegorizando el problema y sintetizándolo en un solo personaje, que en este caso se trata de Don Justo.

Dentro de la historia, Don Justo es un señor muy respetado y querido por las personas que viven en su universo, se trata de un personaje de gran tamaño y corpulencia, Don Justo representa a la gran cantidad de personas con este problema, con esta fidelidad hacia las apariencias, de ahí su gran tamaño, de ahí su delantal y sus gafas, sus gafas dentro de la historia representan el lado oscuro oculto en el



personaje y el delantal funge como la máscara que Don Justo se quita y se pone dependiendo la circunstancia que en ese momento lo afecte (Don Justo se quita el delantal al golpear al niño mientras que se lo pone cuando esta en la calle expuesto ante las personas). Don Justo es la máscara que todos usamos ocultando al Mr. Hide íntimo que todos tenemos. En su tienda se encuentra un letrero grande con su nombre, Don Justo, que toda la gente tiene presente y que se refuerza con la conducta que muestra ante todos, un letrero que pudiera parecer banal pero dentro de la alegorización del problema funge como reforzamiento y además desplaza las características intrínsecas del personaje a sus pertenencias y a su entorno inmediato. Mientras que el personaje del niño hambriento funciona como la necesidad, la honestidad y la verdad; que en el caso de la historia no obedece a la alegorización de una problemática sino que funge como antagonista de Don Justo, obedeciendo a intereses y circunstancias muy diferentes dentro de los personajes mismos.

El Desplazamiento o como lo llamaría Piglia *"La distancia. Salir del centro, dejar que el lenguaje hable también en el borde, en lo que se oye, en lo que llega de otro."* Tal concepto es empleado dentro del relato, generando una identificación falsa con el personaje de Don Justo, el objetivo es lograr que el espectador genere empatía con Don Justo, empatía que se convierta en rechazo hacia Don Justo y al mismo tiempo de desplace hacia el personaje en el niño, generando sentimiento de culpa en el espectador y en base a ello lograr una reflexión en el mismo.

Esa es la forma en la que empleamos el Desplazamiento, no conformándonos con decir que Don Justo es un hipócrita y que la gente lo vea como tal, el objetivo es desplazar de alguna forma parte del sentir del niño al ser golpeado, de Don Justo al golpearlo y de los ideales falsos de la gente, hacer sentir y no solo mencionar un problema que existe y del que todos formamos parte.



En cuanto a la Claridad del discurso y citando nuevamente a Piglia definimos que *"es comprensible todo lo que repite aquello que todos comprenden y aquello que todos comprenden es lo que reproduce el lenguaje que define lo real tal cual es."* En base a eso fue detectado una de las principales dificultades del relato anterior, es muy difícil hacer universal un problema haciendo uso de un lenguaje que implicaba términos que de alguna u otra manera no eran accesibles para ciertos sectores del auditorio. Aunque en un principio se creyó que haciendo uso de clásicos literarios como Frankenstein se ampliaría el auditorio; lo cierto fue que no tendría el resultado esperado y que utilizando términos que implicaban conocimientos básicos de genética, sí se excluía a cierto sector del auditorio. De esta manera se concluyó que la historia de "Ser Perfecto" se contradecía a sí misma por utilizar una "Jerga Audiovisual" que fragmentaba un tópico que necesariamente tenía que ser tratado de una manera universal.

Por esa razón la nueva historia "Don Justo" se reduce a tan solo a una locación y a un evento, un escenario tan cotidiano y simple como lo es la tienda. Evento que toda la gente identifica sin necesidad de explicaciones ni de tiempo excesivo para reconocerlo. De la misma manera, la problemática se redujo a dos personajes solamente, mientras que la gente dentro de la historia solo sirve como reforzador para un mayor entendimiento del problema.

De esta manera es como la problemática es tratada con mayor simpleza y rapidez, ayudando al relato como a la realización del mismo.



# ENCUESTA A DIRECTIVOS DE LA UAM

Encuestados:

Director de la División de CyAD Rodolfo Santa María

Secretario académico Carlos Alberto Mercado Limones

Jefe de Departamento de Teoría y Análisis Jorge González Aragón

Jefe de Departamento de Síntesis Creativa. Arq. José Luis Lee Nájera

Jefe de Departamento de Métodos y Sistemas Carlos Arozamena Guillén.

## 1.- ¿Conoce el trabajo realizado en el área de medios audiovisuales de la carrera de DCG?

RSM.- Sí, casi desde la fundación de la universidad.

CAML.- Sí.

JGA.- No, no lo conozco.

JLLN.- Sí, en general.

CAG.- No.

## 2.- ¿Cuál es su opinión del área?

RSM.- Es una de las áreas importantes de la carrera y de la División. Prácticamente desde que se fundó ha abierto nuevas maneras de ver el diseño de la comunicación. También ha ofrecido un campo de trabajo excepcional para la gente que pasa por esa área.

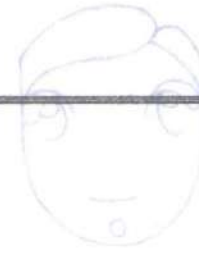
CAML.- Trabajos muy interesantes los que se realizan en el área.

JGA.- No puedo dar una opinión, por que no lo conozco.

JLLN.- Es el área más importante de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica, ya que lleva el avance de los conocimientos tecnológicos de la comunicación gráfica. Los que llevan la vanguardia son ustedes.

CAG.- Sólo se que la carrera de diseño gráfico tiene prestigio.

## 3.- ¿Desde cuando sabe de su existencia?



RSM.- Desde hace 28 años, conociendo a los pioneros de esa área, desde que se hacían los primeros diaporamas, las animaciones a mano.

CAML.- Desde hace 3 años.

JGA.- Desde hace tres años, cuando llegué al departamento.

JLLN.- Desde que entré en la universidad en el año 1989.

CAG.- Desde mi época de estudiante en 1978.

#### 4.- ¿Ha cambiado su opinión desde que la conoció? ¿Por qué?

RSM.- Sí, por que esa área ha cambiado mucho con la incorporación de las nuevas herramientas; la tecnología ha obligado a plantear diferente los proyectos, con una visión mas contemporánea.

CAML.- Me gusta cada vez más.

JGA.- No ha cambiado.

JLLN.- Mi opinión ha cambiado poco desde que estoy en síntesis creativa y tuve la oportunidad de conocer mejor el trabajo de Bruno de Vecchi, Jaime Carrasco y Jorge Guzmán.

CAG.- No tengo ninguna opinión.

#### 5.- ¿Qué tipo de proyectos se realizan en el área de medios audiovisuales de la carrera de DCG?

RSM.- En específico, no.

CAML.- Sin claridad en la temática desarrollo de animaciones junto con sonido para aplicaciones en pagina web.

JGA.- No tengo idea.

JLLN.- En específico no, pero imagino que tienen que ver con trabajos multimedia, producción de videos y páginas web.

CAG.- Me imagino que se realizan páginas web.

#### 6.- ¿Cómo le gustaría que el área contribuyera a mejorar el desempeño de la universidad?



RSM.- Ya se empiezan a realizar proyectos de vinculación entre esa área y toda el área de centro multimedia.

CAML.- Difusión de la carrera, material didáctico, servicio universitario

JGA.- En apoyo en los proyectos que se realizan dentro de la universidad.

JLLN.- Trabajando directamente con la docencia, realizando desde cursos de dibujo hasta problemáticas complejas más importantes de la sociedad. En la arquitectura y planeación territorial se pueden mostrar los fenómenos de la ciudad y hasta las posibles alternativas de solución. Y en diseño industrial se pueden mostrar los procesos de elaboración de los productos desde sus inicios hasta su conclusión. En la arquitectura desde su concepción hasta la materialización de la misma.

CAG.- Para la difusión de la carrera, del sistema de enseñanza modular y las áreas de concentración terminal. Debería de trabajar conjuntamente con los departamentos de CyAD para difundir los resultados de las investigaciones realizadas en dichos departamentos.

### **7.- ¿Qué piensa de la repercusión en el exterior de lo que se está haciendo en el área?**

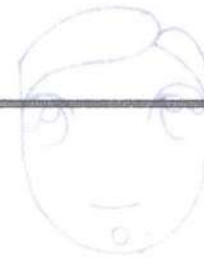
RSM.- Va mejorando. En general los proyectos son buenos.

CAML.- Los logros en esta área sirven como carta de presentación del área misma, de la carrera y de la división. Además que sirven para retroalimentar a la carrera.

JGA.- No tengo idea.

JLLN.- Conozco poco de lo que se este haciendo, aunque considero que los conocimientos adquiridos en la escuela los coloca en la primera línea de producción dentro del campo audiovisual, tanto en el cine como en la televisión y el la investigación realizando documentales.

CAG.- \_\_\_\_\_



**8.- ¿Usted cree que los trabajos elaborados en el área tienen suficiente difusión? ¿Por qué?**

RSM.- No.

CAML.- No.

JGA.- No estoy enterado, y ni me he preocupado por enterarme de lo que está sucediendo en esa área.

JLLN.- No.

CAG.- No.

**9.- ¿Qué cree que piensen otras universidades sobre el área?**

RSM.- Desde la perspectiva de otras escuelas es una cosa bastante novedosa. Es bien vista.

CAML.- La UAM sigue siendo considerada una de las mejores escuelas de diseño a nivel nacional, la tarea de la universidad es conservar ese prestigio mostrando los trabajos que aquí realizan.

JGA.- No sé, pero considero que las opiniones de valor vienen de las universidades públicas.

JLLN.- Hay reconocimiento que tiene la universidad en particular la carrera, más bien hay respeto.

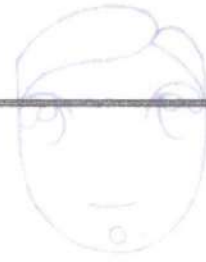
CAG.- Si el conocimiento dentro de la universidad es nulo, qué podríamos esperar del exterior.

**10.- ¿Cómo ve el área de medios audiovisuales a futuro?**

RSM.- Creo que tiene muchas posibilidades, puede evolucionar bastante.

CAML.- Parte fundamental de la carrera, además de que esta es el área terminal de mayor demanda y por lo tanto mejorar equipo y programas para la realización de los trabajos.

JGA.- Si seguimos el camino que nos imponen los directivos, lo veo con menos posibilidades puesto que hay más control sobre los temas, los recursos en la valoración de los mismos.



JLLN.- Como esta trabajando sobre bases sólidas sigue siendo una alternativa que requiere y merece seguir siendo estimulada para tener mejores condiciones de trabajo.

CAG.- Si el área se involucra más con la universidad y no sólo en el interior de la carrera, tendría mayor enriquecimiento.

**11.- ¿Qué opina sobre la concentración de proyectos terminales en animación?**

RSM.- Me parece muy bien, es muy fácil insertarse en el mercado. Esta es el área más demandante pero hay una posibilidad de replantear áreas nuevas.

CAML.- Es una de las áreas más importantes de la carrera.

JGA.- Me parece muy bien.

JLLN.- En la carera de DGC se puede hacer de todo y de nada a la vez, tener una especialización ayuda a tener una concentración en el campo laboral.

CAG.- No conozco los proyectos terminales.

**12.- ¿Estaría dispuesto a ver algunas de las animaciones realizadas y darnos su opinión?**

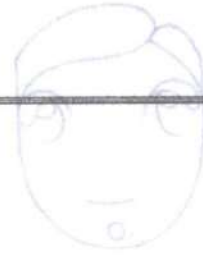
RSM.- Veo una calidad gráfica muy buena en las tres. *Ojos en la oscuridad* tiene problemas de luz, de tiempo y claridad del mensaje. Un problema que se presenta actualmente es la estrecha vinculación entre lo visual y su contenido, la preocupación es encontrar un equilibrio entre estos dos.

CAML.- Sí. Las historias son breves, grafica sin un estilo diferenciado, considero que las tres animaciones son buenos trabajos.

JGA.- Técnicamente están bien elaborados.

JLLN.- En general es un trabajo excelente, pueden ser propuestas de cortometraje en eventos de carácter nacional e internacional.

Incorporan una música muy especial, muy adecuada para el



cortometraje. Los cortometrajes pueden difundir conocimientos científicos y artísticos. Son muchas posibilidades las que nos ofrece como una oferta que puede ser de auto empleo y es una buena carta de presentación.

CAG.- Sí. Muchos comunicólogos hacen diseño gráfico y muchos gráficos hacen comunicación, por lo tanto es muy importante la vinculación entre las dos carreras. Ya que se manejan aspectos de cinematografía tales como iluminación, manipulación de personajes, guiones, *storyboards*, ambientación, actitudes corporales, musicalización, timbre de voz y escenarios. Un aspecto interesante es la falta de lenguaje, es básicamente lenguaje visual. El sesgo del diseñador gráfico es muy claro. El que menos me gustó fue *Ojos en la oscuridad*, lo considero apocalíptico, muy oscuro.

### 13.- ¿Qué opina sobre la factibilidad de que el área recibiese más recursos?

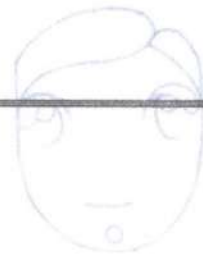
RSM.- No es fácil, pero hay posibilidades graduales buscando recursos externos, en este año buscamos recursos para el diseño gráfico y tenemos la esperanza de lograrlo.

CAML.- Si pudiéramos, se los daríamos.

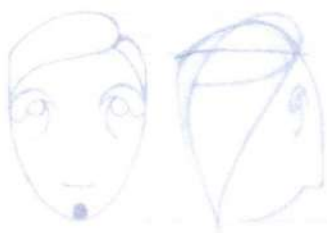
JGA.- Hay recursos pero estos se canalizan cada vez mas a proyectos específicos.

JLLN.- Debe de haber un esfuerzo no solo de un departamento que tiene recursos limitados sino que tiene que haber un apoyo divisional y no solo de parte de la universidad sino de apoyos externos, pueden conseguir apoyo desde la empresa privada hasta instituciones públicas, también en organizaciones sociales siempre y cuando se presenten con audacia. El mostrar estos resultados y si se presentan de forma adecuada se pueden obtener recursos excepcionales.

CAG.- Sería bueno. Deberían de buscar recursos en el exterior de la Universidad. Los recursos para los departamentos tanto para la



carrera no son suficientes, y menos para lo que cuestan los aparatos de la carrera. El proyecto debería involucrarse institucionalmente con otras entidades como por ejemplo, el gobierno estatal, para tener apoyo fuerte.





# EL ÁREA DE ACUERDO A LOS DIRECTIVOS

Concluimos de la anterior encuesta ,realizada a los directivos de CyAD durante el mes de Julio del 2004, a excepción de Arq. Pablo Mendoza y Gerardo Kloss:

Director de la División de CyAD. Rodolfo Santa María.  
Secretario Académico. Carlos Alberto Mercado Limones.  
Jefe de Departamento de Teoría y Análisis. Jorge González Aragón.  
Jefe de Departamento de Síntesis Creativa. Arq. José Luis Lee Nájera.  
Jefe de Departamento de Métodos y Sistemas. Carlos Arozamena Guillén.

## 1. ¿Conoce el trabajo realizado en el área de medios audiovisuales de la carrera de DCG?

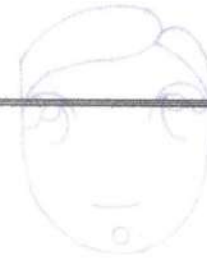
Quienes conocen el trabajo realizado son el Director de la División de CyAD, el Secretario Académico y el Jefe de Departamento de Síntesis Creativa. Quienes no la conocen o conocen muy poco son el Jefe de Departamento de Teoría y Análisis y el Jefe de Departamento de Métodos y Sistemas.

## 2. ¿Cuál es su opinión del área?

De acuerdo con los directivos que sí la conocen, coinciden en que es una de las áreas de concentración más importantes de la carrera y de la división ya que lleva el avance de los conocimientos tecnológicos de la comunicación gráfica, ofreciendo así nuevas maneras de ver el diseño. También ha ofrecido un campo de trabajo excepcional para la gente que pasa por esa área.

## 3. ¿Desde cuándo sabe de su existencia?

Director de la División de CyAD. Desde hace 28 años



Secretario académico. Desde hace 3 años  
Jefe de Departamento de Teoría y Análisis. Desde hace 3 años  
Jefe de Departamento de Síntesis Creativa. Desde hace 15 años  
Jefe de Departamento de Métodos y Sistemas. Desde hace 26 años

#### **4. ¿Ha cambiado su opinión desde que la conoció?**

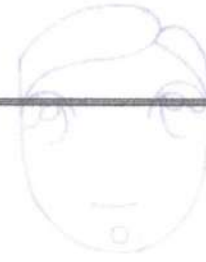
De acuerdo con las personas que sí conocen el área de medios audiovisuales de la carrera DCG sí ha cambiado y en general para bien. El Jefe de Departamento de Síntesis Creativa añade que ha cambiado mucho su opinión desde que conoce mejor el trabajo realizado por los profesores que la incorporan -Bruno de Vecchi, Jaime Carrasco y Jorge Guzman-. El Director de la División de CyAD menciona que su opinión ha cambiado desde que la conoce porque el área misma ha cambiado mucho con la incorporación de las nuevas herramientas y tecnologías, obligando a plantear diferentes proyectos con una visión más contemporánea.

Los directivos que no la conocen no tienen ninguna opinión al respecto.

#### **5. ¿Sabe qué tipo de proyectos se realizan en el área de medios audiovisuales de la carrera de DCG?**

Todos concluyeron que en específico no, sin embargo saben que tiene que ver con el desarrollo de animaciones, creación de páginas web, producción de videos y trabajos multimedia, a excepción del Jefe de Departamento de Teoría y Análisis, Jorge González quien dice no tener ni la menor idea.

#### **6. ¿Cómo le gustaría que el área contribuyera a mejorar el desempeño de la universidad?**



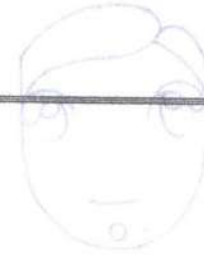
Las respuestas que dieron le dan prioridad a la difusión de la carrera, del sistema de enseñanza modular y las áreas de concentración terminales; seguidas por la realización de material didáctico y servicio universitario. Otras opciones fueron: trabajando conjuntamente con los departamentos de CyAD para difundir los resultados de las investigaciones realizadas en dichos departamentos, vinculando el área con el centro multimedia. Trabajando en relación con las carreras de CyAD: en planeación territorial mostrando los fenómenos de la ciudad y sus posibles alternativas de solución, en diseño industrial mostrando los procesos de elaboración de los productos desde sus inicios hasta su conclusión y en arquitectura desde su concepción hasta la materialización de la misma.

**8. ¿Usted cree que el área de medios audiovisuales tiene suficiente difusión?**

Todos concluyeron que no.

**9. ¿Qué cree que piensen otras universidades sobre el área?**

El Director de la División de CyAD y el Secretario Académico concluyeron que es muy bien vista ya que la UAM sigue siendo considerada una de las mejores escuelas de diseño a nivel nacional, sin embargo saben que hay que mostrar los trabajos para conservar ese prestigio. El Jefe de Síntesis Creativa menciona que además de un reconocimiento hay un respeto por parte de otras universidades. El Jefe de Teoría y Análisis dice no saber lo que piensen las universidades pero considera que las opiniones de valor vienen de las universidades públicas. El Jefe del Departamento de Métodos y



Sistemas señala que si el conocimiento es nulo dentro de la universidad, que podríamos esperar del exterior.

### **10. ¿Cómo ve el área de medios audiovisuales a futuro?**

En general le ven un buen futuro ya que medios audiovisuales trabaja sobre bases sólidas, solo necesita un mayor enriquecimiento en los trabajos, equipos y mejorar programas, por lo mismo que son demandados por el área. A excepción de uno que le ve pocas posibilidades de crecer si es que se sigue el camino de los directivos, ya que son ellos los que nos imponen y tienen el control sobre los temas y los recursos.

### **11. ¿Qué opina sobre la concentración de proyectos terminales en animación?**

De los que conocen los proyectos terminales les pareció una excelente opción ya que esta área es la más demandada en DCG y es muy fácil insertarse en el mercado. Además tener una especialización ayuda a tener una concentración en el campo laboral.

### **12. ¿Estaría dispuesto a ver algunas de las animaciones realizadas y darnos su opinión?**

Todos los entrevistados accedieron a ver las animaciones

### **13. ¿Qué opina sobre la factibilidad de que el área recibiera más recursos?**

Todos concluyeron en que estaría bien ser apoyada con recursos de diversa índole.



El Director de la División de CyAD, el Secretario Académico y el Jefe de Departamento de Teoría y Análisis mencionaron que no es fácil conseguirlo en la universidad, si se pudiera serian asignados al área, ya que estos son canalizados a proyectos muy específicos. El jefe de Síntesis Creativa dice que debe de haber un esfuerzo no solo de un departamento que tiene recursos limitados sino que tiene que haber un apoyo divisional y no solo de parte de la universidad sino de apoyos externos. El proyecto debería involucrarse con otras instituciones públicas, empresas privadas y organizaciones sociales.



# PROBLEMAS DE COMUNICACIÓN

Después de las investigaciones realizadas a lo largo de dos trimestres, hemos concluido que:

- No se conocen los trabajos realizados, hay una falta de difusión tanto interna como externa.
- DCG no participa de la práctica de la interdisciplinariedad, ideología fundamental de la Universidad.
- Los directivos carecen de un parámetro de calidad para juzgar y/o comparar los trabajos realizados.
- No ubican las historias realizadas como transmisoras de un mensaje que participe de la ideología de la institución.
- No se ha logrado transmitir la importancia de la animación para solucionar problemas de comunicación.

Por lo tanto, nuestras sugerencias con las cuales el prestigio del área ante los directivos puede aumentar son:

- Dando a conocer los trabajos; hace falta difusión.
- Haciendo trabajos interdisciplinarios. Pueden ser aprovechados para la difusión de investigaciones, participando en la TV UAM, etc.
- Definiendo un estilo propio para que llame más la atención.
- Elaborando una historia significativa, que deje un mensaje.



## • POSIBLES CONCURSOS

Una de las formas para difundir los trabajos realizados en el área es a través de su participación en concursos, además de que éstos constituyen agencias sancionadoras que permitirían establecer la "calidad" y nivel de los trabajos.

Se seleccionaron varios concursos con base en los siguientes criterios:

- Deben tener categoría de estudiante
- Los formatos de entrega de material debe ser accesible
- Deben privilegiar los aspectos de contenido y/o estilo
- Deben ser de distintos niveles de exigencia

Por consiguiente, los concursos seleccionados fueron:

- Animadrid (España). Privilegia estilo. La categoría es SECCIÓN OFICIAL COMPETITIVA INTERNACIONAL DE CORTOMETRAJES, este festival se realiza en diciembre pero los cortos deben ser enviados antes de terminar julio para su selección, se envía una copia VHS y si es seleccionado se debe de enviar el formato de mejor calidad (no especifica cual).
- Festival Internacional de cine de Morelia (México). Privilegia contenido. La fecha límite de recepción de materiales de preselección es en Mayo, se envía una copia en DVD o VHS y el formato final de exhibición es en 35mm o Betacam SP.
- ArtFutura (España). Privilegia Técnica. Festival de animaciones en 3D, se realiza en Octubre, es similar a SIGGRAPH, se escogen las mejores animaciones realizadas en 3D u otras técnicas digitales.
- Animamundi (Brasil) Privilegia el estilo. No hay muchos datos en la pagina de Internet pero viene la selección de años anteriores muy parecida a los concursos antes mencionados.



- Cineme (Chicago). Privilegia técnica, pero es únicamente para estudiantes. Da facilidades para este nivel; se entrega VHS para evaluación, y si es aceptado se entrega un DVD NTSC.
- Festival de la Habana. Privilegia el contenido. Selecciona obras que contribuyan a reafirmar la identidad cultural latinoamericana. Los formatos son: VHS, DVD zona 1 o 0, Mini DV NTSC.
- Festival Internacional de escuelas de cine. (ccc.cnart.mx). Es nacional y acepta formatos Betacam SP NTSC y MiniDV.
- Amateur Arsfilm Festival (Rep. Checa). Privilegian el estilo, aprecian lo artístico de la animación. Se presenta en VHS.
- Anima (Bélgica). Privilegia el estilo. Es anual y acepta formatos Betacam SP PAL, DigitBeta PAL.
- 3er. Concurso de Cortometraje Mexicano «Cuadro 2005»

Los concursos mencionados anteriormente pertenecen a distintos niveles; dentro del nivel de mayor exigencia se encuentran Anima, Animadrid y ArtFutura. El participar en concursos de diversos niveles nos daría la oportunidad de comparar el nivel de la universidad con el de otras instituciones sin tomar en cuenta si son públicas o privadas, contribuyendo a aumentar el prestigio del área y a determinar posibles carencias.



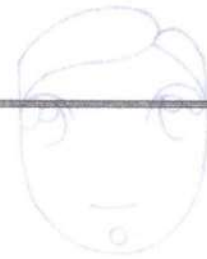
# HISTORIAS PROPUESTAS

Se propusieron tres historias que plantearan un problema universal, que pudiera comprenderse y valorarse en concursos internacionales.

## "Más allá"

Esta historia trata de un niño paralítico y sus padres, quienes viven en una época de sequedad extrema. Todo es árido, y la gente del pueblo trabaja para obtener agua del subsuelo.

El niño se encuentra admirando el paisaje, cuando se da cuenta de que una araña pasa a su lado. Él empuja su silla para seguirla, pero la araña logra meterse en una grieta. El niño toma una varilla de entre la basura y la mete en la grieta para hacerla salir, pero después de estar un rato sin conseguirlo, desiste. Dibuja un símbolo en la tierra, y decide dar una vuelta para buscar algo que hacer. Después de un rato de recorrido, se detiene. Está cansado y aburrido; vuelve a dibujar un símbolo en la tierra, pero es interrumpido por un ruido. Al girar su cabeza, ve a lo lejos a las bestias y decide ir hacia ellas. Cuando llega, entristece, ya que las nota hambrientas, débiles, tambaleantes... se siente abrumado por la angustia. Acaricia la pata de una de ellas intentando consolarla, pero al no poder contener más su desesperación, grita. Grita unos números, junto con sus alaridos, hasta que una mano le toca el hombro. Era la mano de su papá, quien lo tranquiliza y lo manda de regreso a casa. Vemos entonces que las bestias son en realidad bombas de extracción de agua. El niño, ya en su casa, dice a su madre saber dónde encontrar alimento para las bestias, pero la madre asiente tiernamente y acaricia su cabeza sin hacerle mayor caso. Momentos después, cuando ya está atardeciendo, el niño ve a su padre acercarse a la casa, cargando unas pesadas cubetas. El papá entra a la casa y



comienza a vaciar el agua en una palangana. El niño se acerca y le dice que él sabe dónde encontrar alimento para las bestias. El papá le pide que deje de pensar en tonterías y que no estorbe. Vemos la cara de frustración del niño, la varilla con la que dibujaba oxidada en su silla de ruedas, e inmediatamente después, un mapa. En el mapa vemos localizadas unas bombas, acompañadas de un símbolo y unas coordenadas. El mapa se acerca cada vez más (justo en los números que había gritado el niño), hasta dejarnos ver el terreno, y meternos en la grieta en donde el niño buscaba a la araña. Vemos que es un manto freático lleno de agua.

### **“Arrecife”**

Un niño de unos 5 años de edad, observa los peces desde la superficie del arrecife pero en especial le llama su atención un pez colorido. Nada libre y armoniosamente, su espectador infantil lo persigue sobre las rocas, hasta donde la superficie le permite.

El pez se dirige hacia el fondo del mar y su compañero de juego expresa en su rostro tristeza y desesperación por no sabe nadar. La ilusión de un niño puede ser tan grande al grado de hacerse realidad.

En su desesperación, sin dudar lo el niño entra en el agua y al contacto con el líquido su cuerpo se empieza a convertir en un hermoso pez.

El nuevo habitante se reconoce así mismo, nada escurriéndose entre los corales y reconociendo su nuevo mundo del que es parte. De repente se sorprende de volver a ver a su amigo que conoció desde la superficie, empiezan a jugar persiguiéndose, saltando sobre la superficie del agua. Logrando incluirse en un cardume que se dirige a las profundidades del mar.

Un buzo se percata de que un niño se encuentra inconsciente en el agua, comparte su oxígeno con éste, llevándolo a la superficie tan



rápido como le es posible, una vez en la superficie lo recuesta y hace todo lo humanamente posible por hacerlo reaccionar. Al mismo tiempo el pez se ahoga por estar fuera de su mundo.

Los esfuerzos del buzo fueron inútiles: un pez muerto descansa sobre la superficie; un niño recién muerto es contemplado por el buzo.

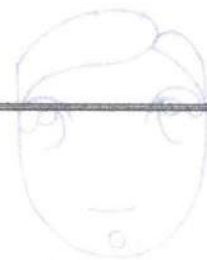
### **"Ser Perfecto"**

En un laboratorio un científico intenta crear con base en la genética a un ser perfecto, todo va bien hasta que al momento del proceso algo sale mal y cuando el científico ve su creación se aterroriza y decepciona, se retira para saber que salió mal, cuando el científico sale del cuarto el ser creado comienza a moverse lentamente, vemos que es un monstruo horrible, al parecer con movimientos torpes como los de un bebé sale de la capsula, he intenta caminar al ver su propio reflejo en uno de los vidrios se acerca lentamente, en otro cuarto el científico revisando sus notas para ver que salió mal, no se da cuenta que el monstruo se acerca a la puerta, cuando el monstruo llega ala puerta para ver su reflejo comienza a admirarse y se percibe así mismo como algo hermoso cuando intenta tocar su reflejo la puerta se abre ahí el científico se percata de que el monstruo esta consciente y aterrorizado este se esconde, cuando el monstruo entra a la otra habitación el científico ve un frasco de formol y se le ocurre dormir al monstruo, cuando el monstruo llega a un escritorio donde hay fotos de mujeres hermosas este hace una cara de desagrado cuando de repente ve el reflejo del científico esta se aterroriza, el científico también se espanta pero al ver que el monstruo esta mas aterrorizado el científico lo sujeta y le coloca el formol en la cara, ya desmayado el monstruo el científico lo arrastra hacia la capsula del proceso, ya encerrado el monstruo, el científico regresa a los controles para volver a iniciar el proceso, en ese momento el monstruo despierta pero solo



para aterrarse mas dentro de la capsula y se desmaya, ya terminado de nuevo el proceso el científico temeroso se acerca y se asoma a la capsula y su expresión cambia totalmente a una sonrisa, vemos que en la capsula hay una mujer hermosa, el científico la saca cuidadosamente y la coloca en un sillón, después cuando el científico quiere tocarla la maquina hace un ruido extraño, el científico sale del cuarto para ver su maquina en ese momento la mujer despierta y se endereza cuando se logra ver así misma se aterra al no reconocerse y cuando se acerca a la puerta de cristal para verse completa esta se abre y ve al científico frente a la capsula cuando lo ve esta se acerca y el científico se percata cuando este quiere acercarse a ella esta lo golpea y este cae dentro de la capsula, después la chica perfecta se acerca a los controles cerca del botón de encendido.

De las tres historias antes mencionadas, el equipo decidió realizar la que lleva por titulo "ser perfecto", aunque la historia tenia una problemática universal, la influencia de medios externos en la apariencia física de una persona, al enfrentar la belleza y perfección contra la diferencia física y la originalidad. La historia en si fue escrita con bases poco estudiadas que a la larga solo complicaron su elaboración al grado de que ya no tenia sentido, esto ocasiono que los asesores en la replica final exclamaran que la historia no se entendía y no representaba la idea con la cual fue planteada. Por tal motivo nos vimos en la necesidad de comenzar desde cero y crear una nueva historia, basándonos en textos que explicaran que es lo que debe tener una historia (La poética de Aristóteles) y como hacer que una historia tenga repercusión en los espectadores que la vean (Tres Propuestas para el Nuevo Milenio y Cinco Dificultades, Ricardo Piglia), con esto hemos escrito la historia de "Don Justo", en esta historia nos enfocamos en un problema mas universal y de mayor entendimiento, la hipocresía, con elementos mas sencillos y realistas pero tratados visualmente de una manera diferente para no entrar en conflictos



sociales. A continuación se presenta el guión literario de la historia de "Don Justo".

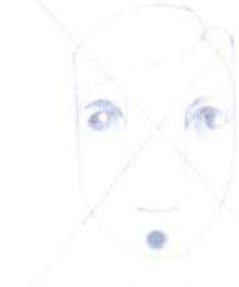
## Don Justo

En un pequeño pueblo se encuentra una tiendita. Parece ser que es un lugar muy concurrido y muy querido por los habitantes del pueblo debido a su céntrica ubicación y a su agradable y apacible aspecto.

Don Justo, es un señor agradable y bonachón, que a su vez es muy apreciado por la gente del pueblo por su bondad y por sus atenciones para con los demás.

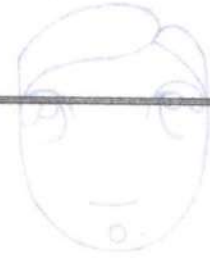
Una mañana, Don Justo se levantó temprano, encendió la radio y se puso su delantal como usualmente lo hacía, limpió el mostrador, barrió la acera y regó las flores en torno a la tienda, saludó felizmente a la gente mientras pasaba frente a su tienda y la gente le devolvió el saludo de afectuosa forma.

Mientras el tendero terminaba de regar las flores, una figura lo espiaba desde el callejón de junto, la figura se deslizó sigilosamente hacia la tienda. Cuando hubo pasado toda la gente, el tendero se detuvo un momento para oler una flor y no se percató de la figura que entro en su negocio. Don Justo se dirigió hacia el mostrador, se sentó en su banquillo y comenzó a ojear un libro. De pronto escuchó un ruido que provenía del fondo del corredor. Lenta y cautelosamente se levantó de su asiento y caminó hacia donde venía aquel sonido. Súbitamente otro sonido se escuchó. El tendero se detuvo y observó a través de las latas la figura de un niño harapiento que torpemente tomaba un pan del estante. El niño se detuvo un momento y antes de dar bocado alguno al botín, metió la mano a lo que parecía ser su bolsillo y sacó tres canicas que cuidadosamente colocó en el estante, pagando de alguna forma lo que había tomado. Rápido y con cautela, el niño se dirigió hacia la puerta, pero Don Justo – quien había visto



todo – caminó por el otro pasillo para capturar al ladrón. El niño miró hacia atrás y no se percató de que el tendero lo esperaba hasta que se estrelló con su pierna. Don Justo miró al niño y al pan empolvado junto a él. Lentamente se acercó al chiquillo y lo tomó por la camisa, el niño ni siquiera opuso resistencia mientras que el tendero lo agitaba con violencia; con un brusco movimiento Don Justo arrojó al niño en el pasillo, tranquilamente se quitó su delantal mientras que el niño yacía tumbado en el suelo sin moverse siquiera. El tendero se quitó el cinturón y comenzó a golpear al niño. Los gritos del muchacho eran muy débiles y apenas se distinguían de entre los golpes de Don Justo. Finalmente la golpiza cesó, el tendero se acercó al chiquillo, lo tomó por la camisa y se dirigió hacia la puerta trasera de la tienda. Lentamente abrió la puerta, se asomó y al ver que nadie pasaba arrojó al niño que violentamente se estrelló contra la pared. Tranquilamente Don Justo se dirigió hacia donde se encontraba tirado el pan que el niño intentó robar, lentamente lo levantó y, antes de colocarlo en su lugar se percató de las canicas que el niño había dejado momentos antes, las miró por un momento y las tomó; por un instante el hombre comparó ambos objetos en sus manos, miró el pan y lo volvió a colocar en su lugar sin importarle que había estado en el suelo, las canicas las guardó en su bolsillo y caminó hacia donde se encontraba tirado el delantal.

Tan pronto como el gordo hombre se puso el delantal, caminó al mostrador y tomó nuevamente su libro. Caminó a la calle y se sentó en la banquita que estaba junto a la puerta para continuar con su lectura. Después de un rato se percató que alguien se acercaba y se quedó mirando hasta que las dos figuras que al final de la calle venían se acercaron lo suficiente como para distinguirlas. Se trataba de una señora que con su hijo se acercó al tendero para saludarlo. Don Justo saludó cortésmente a la señora y con un gesto de gran amabilidad extendió la mano para regalarle las canicas al niño. El



niño sin saber de donde provenía tal presente se regocijó ante el regalo. La madre del niño agradeció con una sonrisa a Don Justo, quien la correspondió de buena gana. La dama y el niño se despidieron agradecidos. Mientras se alejaban, Don Justo nuevamente comenzó a leer con una gran sonrisa, resultado por la satisfacción de la buena obra que acababa de hacer.



"Justo laques"

st. f. de ...  
"requisito" ...  
"requisito" ...



# CONCEPTUALIZACIÓN Y DISEÑO

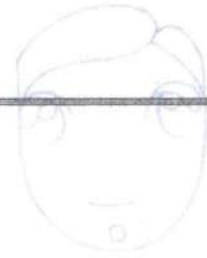
Siendo desarrollada a partir de elementos teóricos que facilitarían la estructura y al mismo tiempo otorgarían cierta facilidad en la integración de elementos simbólicos, Don Justo fue una animación realizada con el principal objetivo de generar una identificación con el personaje principal, y al desarrollarse la historia, dicha identificación culminaría como un repudio al mismo y al mismo tiempo generaría sentimientos de culpabilidad en el auditorio.

Lo anterior, es la razón fundamental de que el equipo haya elegido la técnica de animación tradicional como una alternativa para la realización del presente proyecto, debido a que el auditorio tiende a asociar a la animación con temas infantiles y fabulescos.



## Diseño de Entorno

El lugar donde se desarrolla la historia, está dividido en dos mundos, el externo(falso) y el interno(verdadero). Tales mundos han sido elaborados con diferentes técnicas con el afán de obtener una mayor separación entre ellos. El externo, representa la falsedad de Don Justo, la calidez y la bondad aparente que tiene para con las demás personas de su entorno. Por esa razón, fueron empleados colores cálidos que generaran una atmósfera de cierta armonía y tranquilidad. Pero por otro lado los colores parecen tórbidos y sucios,



simulando de manera cromática una calidez fingida, impura... En el caso de los interiores, fue requerido el modelado 3d, debido a que se trata de una técnica con procedimientos completamente diferentes a la empleada en la

elaboración de los exteriores, y dado que es requerida una descontextualización por la diferencia de entornos empleados a nivel de historia. El interior representa la verdadera personalidad de Don Justo, por esa razón los entornos parecen sucios y oscuros, como en realidad es el personaje.

## Diseño de Personajes

En la búsqueda por un apropiado diseño de personajes concluimos que lo más conveniente para la historia y para los mismos era manejarlos y darles un carácter simbólico.

Un símbolo goza de alto grado de reconocimiento por representar no a una sola persona sino a un grupo, por su carácter convencional y por propiciar una mayor empatía con el espectador.

Por eso nos adentramos en la búsqueda de un objeto que representara las características del personaje y no obstante las abstraiera a tal grado que un solo elemento representara al personaje como fue en el caso del niño, cuya fisonomía es sencillamente un parche esto simplifica mas la lectura en todos los aspectos dado que



en ocasiones el realismo o el hiperrealismo es cansado por el exceso de información que no en todos los casos es lo más conveniente y menos en una narración rápida donde se requiere la fácil asimilación del personaje.

Es por eso que un símbolo cumple con el objetivo que buscábamos por que reúne las características requeridas y un símbolo engloba de manera no simple sino sintética esa imagen de pobreza sin la necesidad de ahondar en detalles que quizás lo único que harían es cargar más la imagen del personaje en el aspecto formal.

Y derivado de dicho proceso eso nos favoreció en el aspecto técnico ayudándonos a simplificar y economizar en trazo y tiempo de realización y por el hecho de que son varias personas las que trabajaron en la realización de la animación se requiere una uniformidad del trazo.

Dentro de la historia, Don Justo es un señor muy respetado y querido por las personas que viven en su universo, se trata de un personaje de gran tamaño y corpulencia, Don Justo representa a la gran cantidad de personas con este problema, con esta fidelidad hacia las apariencias, de ahí su gran tamaño, de ahí su delantal y sus gafas, sus gafas dentro de la historia representan el lado oscuro oculto en el personaje y el delantal funge como la máscara que Don Justo se quita y se pone dependiendo la circunstancia que en ese momento lo afecte (Don Justo se quita el delantal al golpear al niño mientras que se lo pone cuando está en la calle expuesto ante las personas). Don Justo





es la máscara que todos usamos ocultando al Mr. Hide íntimo que todos tenemos. En su tienda se encuentra un letrero grande con su nombre, Don Justo, que toda la gente tiene presente y que se refuerza con la conducta que muestra ante todos, un letrero que pudiera parecer banal pero dentro de la alegorización del problema funge como reforzamiento y además desplaza las características intrínsecas del personaje a sus pertenencias y a su entorno inmediato. Mientras que el personaje del niño hambriento funciona como la necesidad, la honestidad y la verdad; que en el caso de la historia no obedece a la alegorización de una problemática sino que funge como antagonista de Don Justo, obedeciendo a intereses y circunstancias muy diferentes dentro de los personajes mismos.





## CONCLUSIONES

Por las respuestas obtenidas de los directivos de la división de Ciencias y Artes para el Diseño, interpretamos que el conocimiento de las áreas terminales (animación, pagina web y post-producción) en medios audiovisuales de la licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica (DCG) y de los proyectos que se realizan en las áreas es ilusorio. Y esto se atribuye básicamente a una difusión escasa por no decir inexistente dentro de la Universidad de los resultados de dichos proyectos. Los directivos están concientes de la importancia que posee la carrera DCG para la universidad y del prestigio que posee la UAM Xochimilco como una de las mejores instituciones que imparten esta licenciatura, pero estos factores no son lo suficientemente poderosos para extinguir tal desconocimiento de los proyectos terminales que se realizan en la licenciatura.

Esto reafirma la forma de obtener un reconocimiento para el área terminal de animación de la licenciatura DCG, buscando una instancia adecuada con prestigio que reconozca y califique nuestro proyecto de animación. No es de extrañarse que las generaciones anteriores y la nuestra compitamos en un concurso para buscar tal reconocimiento, puesto que en la universidad no existe tal agencia sancionadora interna con validez.

Las animaciones: "Id", "Ojos en la oscuridad" y "Diferente" realizadas por alumnos de generaciones anteriores le fueron presentadas en ese orden, ante cada uno de los directivos, todos coincidieron en calificar a los tres proyectos como buenos trabajos, bien realizados en la parte "visual"; pero la animación titulada "Ojos en la oscuridad" denota una temática incierta y vaga. Cabe subrayar que ninguno de los directivos entrevistados había visto anteriormente estas animaciones.

Aunque los comentarios hacia las animaciones no son nada despreciables, hay que considerar que los entrevistados son en su mayoría profesores de arquitectura y planeación territorial, que además no conocían la existencia del área de concentración en animación, así que los parámetros con los que se basan para calificar son eventuales.

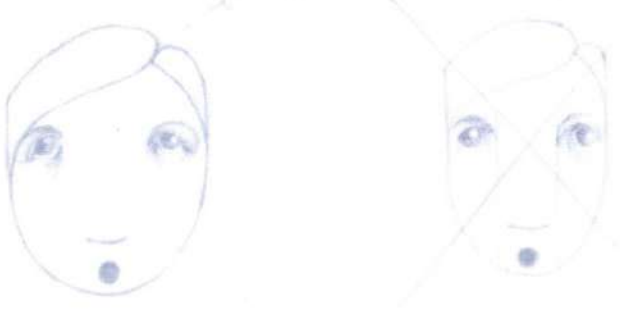


Otro punto a tratar en la entrevista fue la visión del área terminal de animación a futuro, y esto se puede resumir en que este futuro es tan azaroso como las respuestas obtenidas, sin una certeza de los propósitos que esperan alcanzar dentro de animación o mejor aun de los propósitos que esperan que el área de animación alcance.



Y en cuanto a la posibilidad de que el área de animación incremente los recursos que le son destinados, no podríamos establecer si el apoyo tocara esta área dentro de un tiempo determinado. Es por esta razón que se necesita de un reconocimiento externo en un tiempo inmediatamente posible, para que los directivos posean parámetros cualitativos para que puedan formarse una opinión clara, apeguándose al juicio de una agencia sancionadora y de esta manera concretar una perspectiva clara del área de animación para las futuras generaciones.

Existe cierto desinterés por parte de los directivos con respecto a lo que pasa en los proyectos terminales de DCG, muchos de ellos ni siquiera se han preocupado por conocerlos. Si bien, saben que en general la carrera tiene muy buena reputación en el exterior, esa reputación no sólo es por medios audiovisuales, sino por todo lo que en la carrera se produce. Aunque coinciden en que es necesario conservar esa opinión difundiendo los trabajos que aquí se realizan y realizando trabajos que contribuyeran al desempeño de la universidad, saben que esa tarea es difícil.

Todos coinciden en que el área de medios audiovisuales es el área mas importante de la carrera, por lo que es necesario implementar equipos y programas para su enriquecimiento, darle mayor difusión y mostrar los trabajos realizados en el exterior para conservar el prestigio que hasta hoy tiene en otras universidades. Sin embargo al preguntarles que tan factible es que el área recibiese mas recursos,



todos dijeron que eso de parte de la universidad sería muy difícil ya que los recursos son limitados o son destinados a proyectos muy específicos. Sugirieron que es más factible que el proyecto busque sus recursos de manera externa.

- 
- En primer lugar, concluimos que es viable realizar animaciones con otras técnicas haciendo uso de la tecnología sin dejar que esta sea prioritaria. Cave aclarar que no tenemos ninguna actitud subversiva ni estamos en contra de las técnicas modernas de animación pero en el caso del presente trabajo se adecuaba de mejor manera la animación tradicional.
  - Es necesario para los proyectos posteriores no restringir su trabajo durante el ámbito institucional de manera que, y sin menospreciar ninguna opinión, es imprescindible tomar en cuenta en mayor escala las opiniones del exterior, pero no del punto de vista estadístico, debido a sus interpretaciones abstractas; creemos que los resultados ya sean positivos o negativos son los que realmente pueden ayudar a generar constantes de igual manera positivas que negativas, de las cuales poder partir para poder lograr cumplir los objetivos del proyecto.
  - Sería imprudente hacer una conclusión definitiva del presente proyecto tal trabajo corresponde a los proyectos
- 



posteriores debido a que es difícil aventurarse sin saber cuáles son los patrones de calidad sin antes haber participado en un concurso.

En resumen:

- No se ha modificado el prestigio del área desde su creación.
- Todos "saben" que el área es importante (y una de las de mayor demanda), pero nadie sabe por qué.
- El área no es una prioridad para los directivos.
- Los directivos consideran que el área cuenta con prestigio ante otras universidades, lo cual tal vez afecte su opinión. Podemos considerar que le dan importancia al factor externo.
- Las animaciones mostradas carecen de un estilo, no se distinguen por nada en particular (ante la visión de los directivos).
- Web es el área de concentración que mejor se conoce.

- Andión, Eduardo, Pierre Bourdieu y la comunicación social, Ed. UAM-X, México, 1999, p.p. 37-147.

# BIBLIOGRAFÍA

- Andión, Eduardo, El poder simbólico en la comunicación: La autoridad del diseño gráfico, en "Diseño en síntesis", año 13, #33, segunda época, otoño 2003, p.p. 38-45.
- Aristóteles, Poética, Ed. Colofón, México, 2001, 134 p.p.
- Bourdieu, Pierre, Cosas dichas, Ed. Gedisa, España, 1996, p.p. 127-143.
- Bourdieu, Pierre, En sociología y cultura, Ed. Grijalbo y Conaculta, México, 1990, p.p. 17-135.
- Cartoon Laws of Physics <http://209.1.224.10/CapitolHill/Lobby/3632/jokes/cartoon.html>
- Ceballos, Edgar, Principios de construcción dramática, Ed. Gaceta, México, 1995, p.p. 26-93.
- Dietrich, Heinz, Nueva guía para la investigación científica, Ed. Planeta, México, 1996.
- Egri, Lajos, Cómo escribir un drama, CUEC, UNAM material didáctico interno n° 9, México.
- Furniss, Maureen, Art in Motion: Animation Aesthetics, Ed. John Libbey & Co. Pty Ltd., Australia, 1997, p.p.279-303.
- Piglia, Ricardo, Tres Propuestas para el Nuevo Milenio y Cinco Dificultades, Fondo de Cultura Económica, Argentina, 2001, p.p 7-42.
- Johnson y Thomas, ABnet, E.E.U.U., p.p. 367-391.