

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD XOCHIMILCO



Casa abierta al tiempo

PROYECTO DE ANIMACIÓN

Cortometraje animado.

Asesor:

Jaime Carrasco-Zanini Rincón

Tema: El Individualismo Contemporáneo

Abril 2014

Integrantes del Equipo:

Del Valle Romero David Francisco
Martínez Trejo Rosa Delia

DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA
DISEÑO DE LA COMUNICACIÓN GRÁFICA

Asesores

CARRASCO ZANINI RINCON JAIME
TAPIA ALEJANDRO
RIVERA DIAZ LUIS ANTONIO
PADILLA SOBRADO ROBERTO ANTONIO
SUAREZ SALAZAR ARMANDO ANDRES

Talleres

Taller de Diseño
Taller de Animación Tradicional y 3D
Taller de Modelado 3D
Taller de Animación 3D



índice

INTRODUCCIÓN.....	5
MARCO TEÓRICO DE ANIMACIÓN.....	7
Cine de animación.....	7
Breve Historia de la animación.....	7
¿Qué se entiende por Animación?.....	8
ELECCIÓN DEL TEMA.....	10
CAPÍTULO I.....	11
Marco Teórico General, Retórica en el Diseño Gráfico.....	11
INTELLECTIO.....	15
Problema.....	15
Narciso.....	16
Todo Tolerado.....	17
Conclusión.....	18
CAPÍTULO II.....	20
INTELLECTIO.....	20
Caso particular.....	20
Situación de comunicación.....	20
Orador.....	20
Auditorio.....	20
Acuerdos Previos.....	20
Referente del Discurso.....	23
Intensión Persuasiva.....	24
Discurso.....	25
INVENCION Y DISPOSICIÓN.....	26
Disposición de argumentos.....	26
DISPOSICIÓN.....	26
Género Dramático.....	26
Sinopsis.....	27
ELOCUCIÓN.....	28
Lineamientos Conceptuales NARRATIVOS.....	28
Lineamientos Conceptuales DISEÑO.....	28
MARCO TEÓRICO PARA CREACIÓN DE LA HISTORIA.....	31
Apuntes sobre el arte de escribir cuentos.....	31
Tesis de cuento.....	33
PRESENTACIÓN DE PERSONAJES.....	34
BIBLIOGRAFÍA.....	57
GUIÓN NOVA	

proyecto de animación

introducción

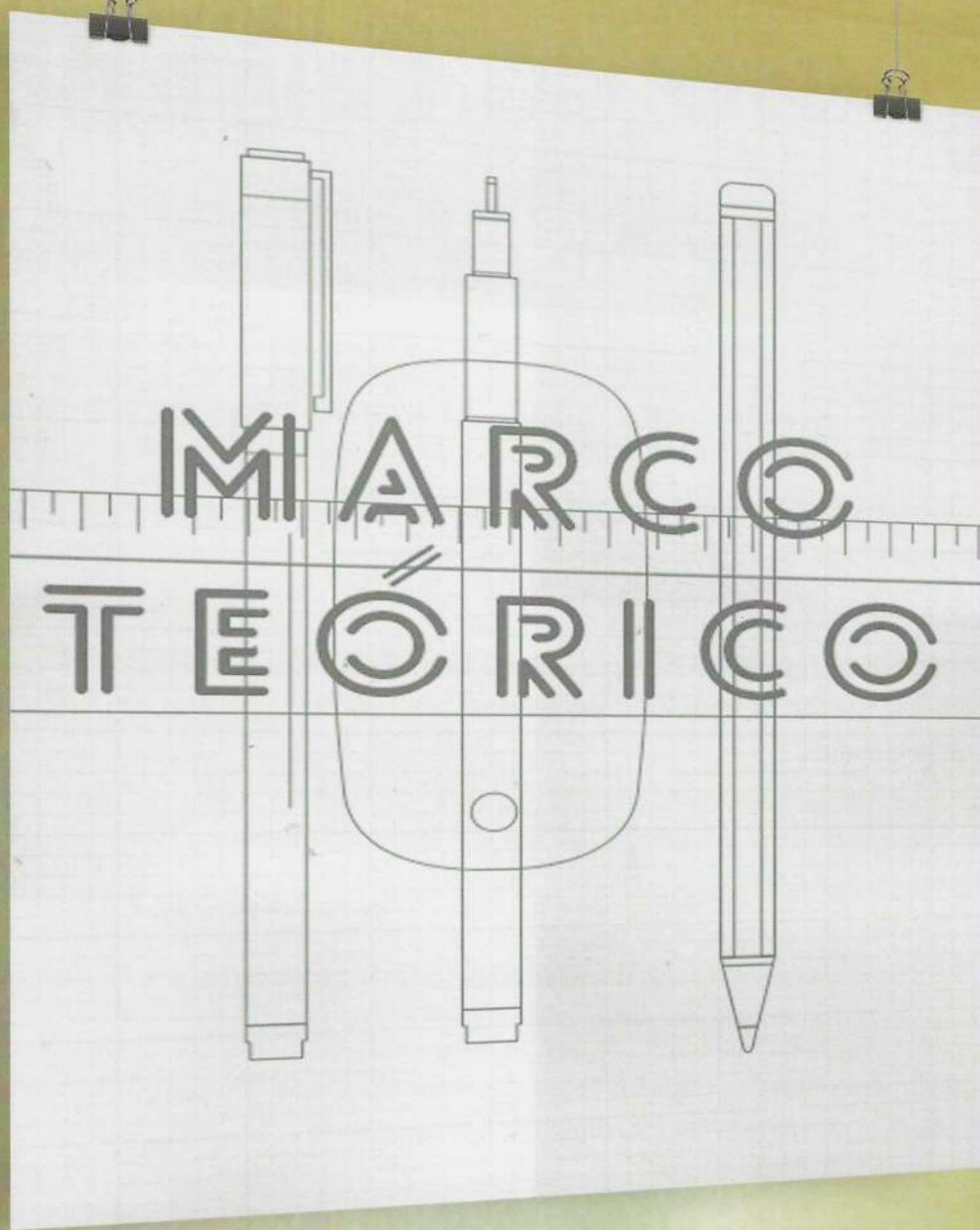
La animación nos ofrece la ventaja de ser aún persistente en nuestros días, un medio visual: actual, osado, atrayente, interesante; es un espacio tan flexible que nos permite usarlo para poder expresar cualquier idea y así poder llegar a cualquier tipo de audiencia.

La animación nos brinda la facilidad de representar la historia, abordándola con distintas técnicas, ya sea 3d, 2d, stop motion, motion capture, etc; esto facilita la atracción de la audiencia y así poder cumplir con el propósito de persuadirla.

El propósito del proyecto de animación es realizar un cortometraje de animación, que trate de abordar un problema social existente, y presente en nuestros tiempos, lo cual será dirigido a un sector específico de la población. Para hallar la mejor resolución de dicho problema, promoviendo una solución grafica, visualmente atractiva, y retóricamente justificada.

Por lo que el documento constara con un proceso sistematizado donde dará razón de todas las herramientas y proceso creativo, que dará la solución de dicho problema social.

En este proceso sistemático, lo que nos lleva primero indagar por los principios, y entender: "¿Qué es la animación?"; después encontraremos la investigación específica del tema y posteriormente a la descripción detallada del caso específico y la resolución de este mismo.



marco teórico de animación

Hoy en día la animación, es una de las técnicas más empleadas y con mayor auge en la industria cinematográfica y televisiva. En la animación, los elementos, personajes y escenarios se construyen o modelan en 2 o 3 dimensiones o ejes. El ordenador y las diferentes herramientas (software) que se utilizan, permiten generar toda clase de formas, aplicar todo tipo de características superficiales, y/o efectos especiales, permitiendo expresar ideas y conceptos de manera gráfica por medio de imágenes en movimiento.

Hoy en día se encuentra la animación en la mayoría de los comerciales, películas, programas de televisión, página web, prácticamente en cualquier medio audiovisual que se ose de ser moderno y a la vanguardia.

Cine de animación

En el cine de animación se usan mayoritariamente técnicas de animación (Animación tradicional, Stop Motion, Animación 3D, Animación experimental, Animación motion capture).

El cine de imagen real registra imágenes reales en movimiento continuo, descomponiéndolo en un número discreto de imágenes por segundo. En el cine de animación no existe movimiento real que registrar, sino que se producen las imágenes una por una mediante dibujos, modelos, objetos y otras múltiples técnicas, de forma que, al proyectarse consecutivamente, se produzca la ilusión de movimiento. Es decir, que mientras en el cine de imagen real se analiza y descompone un movimiento real, en el cine de animación se construye un movimiento inexistente en la realidad.

Breve historia de la animación

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

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

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

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

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

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

¿Qué se entiende por animación?

Muchas personas creemos que definir animación es muy sencillo, pero el problema es en el que siempre caemos es en tratar de generalizar el concepto y abstraerlo, lo cual deja muy limitado la definición por lo que encontramos definiciones que abarcan el puro proceso técnico y otras definiciones más, que nos llevan más allá de lo técnico.

La primera definición que nos llevamos es la que encontramos en el Diccionario Webster el cual abarca el proceso técnico:

- Una película hecha a través de fotografías de posiciones sucesivas de objetos inanimados (como muñecos o partes mecánicas)
- Caricatura (cartoon) animada, una película hecha de una serie de dibujos simulando movimientos por medio de pequeños y progresivos cambios de posición

Pero muchos animadores consideran que este tipo de definición son ambiguas ya que no solo el movimiento da la sensación de vida.

Es una discusión viva y activa en comparación ponemos una definición que va más allá de lo técnico es una cita de Richard Williams. *The Animator's Survival Kit*.

Animación es el dibujo de la vida que logra proveer los mágicos e invisibles ingredientes que lo hacen parecer vivo, convincente y verosímil.

Pero como estas definiciones hay muchas más en donde diseñadores, animadores, o cineastas estarán de acuerdo o no. Por lo que se concluye que existe mucha diversidad para definir y siempre estará de la mano, las perspectivas que se deseen formular para definir, pero se puede llegar a tener acuerdos comunes.

De esto se puede comentar que animación es el registro visual intelectual, registrado fotograma por fotograma, planos por planos, dibujo por dibujo, con el principal objetivo de dar la sensación de vida con múltiples técnicas ya sea bidimensional o tridimensionalidad que pueda transformas la realidad, espacio y tiempo o mejor aún subvertir la realidad.

Al usar la técnica de animación para realizar nuestro proyecto, consta de la razón de que nos facilita la representación explícita de las ideas, explora en totalidad las capacidades de un espacio, minimiza los costos que se producen en las modificaciones de diseño, explota las tecnologías virtuales y paramétricas para obtener información valiosa en las siguientes etapas de construcción.

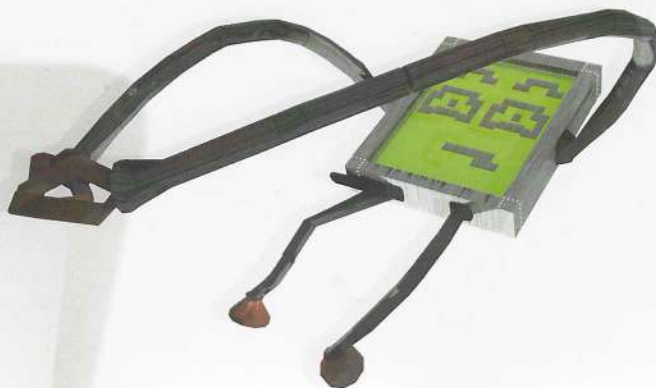


elección del tema

Para elección de tema es necesario contemplar el contexto social, tiempo-espacial, que estamos viviendo para que sea preciso y sea compatible con el auditorio, sino podría caer en la ambigüedad de tiempo, es decir que la historia se puede contar en cualquier tiempo, estado o era y no precisamente de la era actual, también es importante precisar la relevancia que pueda tener este problema social (tema), ante una sociedad, y descubrir a quien le interesa saber de este problema y si es sujeto de ser persuadido.

En base a estos acuerdos previos, nos encaminamos a un problema posmoderno.

TEMA: EL INDIVIDUALISMO CONTEMPORÁNEO



capítulo



Marcos teóricos

Este apartado detallará el uso de todas las herramientas teóricas que se necesitaron para comprender e indagar mejor el tema, vislumbrar el proceso cognitivo de las ideas y la persuasión y tener una base sólida para tener causa de conocimiento.

Marco Teórico General Retórica en el Diseño Gráfico

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

Las figuras retóricas se definen como un desvío, una transgresión conceptual o formal producida en un enunciado con el objeto de que el receptor lea una significación más allá de lo literal. Usualmente se considera que su terreno es la poética o el lenguaje figurado; sin embargo, estas operaciones atraviesan todo tipo de discurso y lenguaje. Para que las operaciones retóricas se perciban como tales es necesario que existan reglas o normas de enunciación, de las cuales las operaciones retóricas constituyan alteraciones o contravenciones creativas.

Las figuras retóricas nacen en la antigua Grecia como una parte de la técnica retórica o arte de persuadir. La Retórica de Aristóteles (350 a.C.) es la obra más antigua que aún se conserva sobre el tema. Para argumentar en favor o en contra de algo o sobre la utilidad o inconveniencia de determinada cosa, era necesario apelar a una técnica para encontrar qué decir (los argumentos apropiados) y cómo expresar esas

ideas. Durante mucho tiempo se generalizó y extendió el análisis de los tropos (figuras) para explicar los usos estéticos (creativos) del lenguaje, su función poética. Los desvíos que aparecen en los textos creativos respecto de los usos ordinarios del código se corresponden con un nutrido repertorio de figuras retóricas que los estudios de la poética fueron acuñando. Roland Barthes (1970) recuperó para sus contemporáneos el espíritu original de la retórica aristotélica, revalorizando la potencialidad persuasiva de la técnica retórica. Las figuras retóricas en tanto recurso poético, trabajan sobre el mensaje abriendo y multiplicando los sentidos de la obra; paralelamente, al transgredir patrones establecidos (en poesía y artes plásticas) contribuyen en la configuración de nuevos cánones estéticos.

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

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

El diseño gráfico es un juego de lenguaje, también llamado traducción intersemiótica que tiene un grado importante de rigor de reglas. La descripción y el conocimiento a profundidad de dichas reglas permiten al diseñador dar respuesta a las demandas de sus clientes. La materia prima del diseñador es el lenguaje; las necesidades de los clientes siempre se expresan de manera oral o escrita y es por eso que los signos que utiliza el diseñador como punto de partida son más bien lingüísticos. Una vez que el mensaje es interpretado, de esta forma, se lleva a su manifestación gráfica. Las principales herramientas que utiliza el diseño gráfico son la retórica (la persuasión), la sintaxis (el orden), la semántica (el significado) y la pragmática (la interpretación). (Esqueda)

El diseño gráfico es categorizado como un tipo de acción retórica. La retórica es un arte o tekne para la invención de argumentos orientados a la persuasión de auditorios particulares. El arte o tekne se obtiene a partir de la experiencia, de la sistematización teórica sobre dicha experiencia y de la facultad de utilizar la teoría en la solución de un problema específico. Se deriva del esfuerzo continuo por abstraer los conceptos y las reglas generales de las acciones particulares y esto permita que la comunicación de la experiencia

propia pueda adquirir sentido para los aprendices. (Rivera) Es una forma de traducir la experiencia en términos teóricos. El diseño se convierte en arte o *tekné* cuando se tiene conciencia de las razones que originan su procedimiento.

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

Intellectio, inventio y dispositio (RES)

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

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

La finalidad de la inventio es establecer los contenidos del discurso seleccionando el material, fundamentalmente, del inventario o catálogo de *topos* o “*loci*” (el conocimiento ya adquirido). El orador también ha de determinar si va a tratar de un problema de orden o de un problema de orden particular o situación precisa o persona concreta según). El orador delimitará el asunto sobre el que va a hablar en el establecimiento de la causa, y elegir los medios de que va a disponer para convencer al auditorio: utilizar la argumentación y demostración probando lo que dice (*probare*); tratar de ganarse al receptor apelando al sentimiento (*conciliare, delectare*), apelando al sentimiento; o apelar a la pasión y suscitar odio o piedad (*movere*). Además, decidirá los elementos que va a emplear y en qué orden los va a presentar, aunque en esas cuestiones, como casi todas las que afectan a la inventio, la vinculación con la dispositio es prácticamente indisoluble.

La dispositio está en íntima relación con lo que en lingüística textual se da en denominar macroestructura, que pertenece al ámbito de la sintaxis en el sentido semiótico del El orador, tras la operación de inventio —lo que no supone una necesaria sucesión temporal en la elaboración del discurso— se plantea la necesidad de disponer y ordenar los argumentos para sacar el mayor rendimiento posible de su exposición. En esta parte cualitativa de la retórica es donde cabe el estudio de las partes *orationis* divididas en *exordium*,

narratio, argumentatio y peroratio. Roland Barthes delimitó perfectamente las funciones de las partes orationis retóricas. Según el crítico francés, el exordium y la peroratio cumplían una función afectivo-pasional, mientras que las otras partes cumplían una función demostrativo-argumentativa. Cicerón lo expresaba perfectamente cuando asignaba a la narración y la confirmación las funciones de expresión del hecho, y al exordio y la peroración las funciones de conmover el ánimo.

Fuentes de persuasión (triángulo retórico)

Ethos: Lógica del mensaje (Carácter)

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

Pathos: Impacto emocional (Emoción)

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

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

Es aquello de lo que versa el discurso mismo y demuestra verdad o al menos lo aparenta; resulta ser. Pues, una prueba lógica de la que se infiere virtud. Aristóteles menciona: "se persuade por el discurso cuando se muestra la verdad (conocimiento lógico), o lo que parece serlo, a partir de lo que es convincente en cada caso".



intellectio

marco teórico para el tema de investigación

EL PROBLEMA: LA CONDUCTA INDIVIDUALISTA PERCISTENTE EN LA SOCIEDAD ACTUAL

Para tener conocimiento de causa se investigaron los conceptos principales del tema para explicarlos y tener un mejor entendimiento del mismo.

Se eligió este tema, por la situación actual mundial, este fenómeno posmoderno no es exclusivo de México, aún así el objeto será que la audiencia se identifique con la historia radique en la ciudad de México, por lo que esto nos llevó a la búsqueda, preparación y acercamiento de nuestro auditorio.

¿Pero esto de que va?; para darnos pie a pensar en una historia y ubicarnos en el sociológico actual de este individualismo y dependencia a las tecnologías cada vez más creciente, nos hemos basado en textos, que nos dé razón de lo que vemos, escuchamos, inclusive tener de primera mano la experiencia.

El individualismo acentúa: somos un ser-junto-a-las-cosa. Es la antropología del yo solitario y autosuficiente, cerrado y aislado de los demás. Para el individualismo las relaciones humanas se dan, si, pero son "accidentales", dependen de la libertad del hombre, ya que el individuo puede abstenerse de ellas, esas relaciones interactivas sociales humanas no generan interés o poca, al despliegue de la persona "individualista".

El individualismo es una acentuación unilateral de la individualidad, no permanece a nivel de ideas, sino que crea una actitud, un hábito existencial: los individualistas se creen siempre acreedores, nunca deudores de los demás.

Lo cual toda esta presentación teórica se ha basado en las teorías de **Gilles Lipovetsky** Filósofo francés. Profesor de Filosofía en la Universidad de Grenoble, en 1983 publicó su obra principal, *La era del vacío*, que versaba sobre lo efímero y lo frívolo. En el momento de su aparición, el ensayo fue acogido en Francia con una fuerte polémica, aunque ciertos sectores lo aceptaron como una especie de lema o paradigma que reflejaba a la perfección el mundo contemporáneo, visto como pura evanescencia.

De tal manera de esta obra hemos tomado los siguientes fragmentos.

<<Ese sería el posmodernismo, a vuelta a lo regional, a la naturaleza, a lo espiritual, al pasado. Después del desarraigo moderno, el regionalismo y la ecología y ante todo el "retorno a los valores" que por lo demás cambia cada seis meses oscilando de la religión a la familia, de la tradición al romanticismo, en la misma indiferencia general hecha de curiosidad y tolerancia... Pero que nadie se llame a engaño, el regionalismo,

la ecología, el retorno a lo sagrado, todos esos movimientos, lejos de estar en ruptura, no hacen otra cosa que rematar la lógica de la indiferencia.>> (pag. 40, Lipovetsky)

<<El momento posmoderno es mucho más que una moda; explicita el proceso de indiferencia pura en el que todos los gustos, todos los comportamientos pueden cohabitar sin excluirse, todo puede escogerse a placer...La indiferencia pura designa la apoteosis de lo temporal y del sincretismo individualista. De este modo puedes ser a la vez cosmopolita y regionalista, racionalista en el trabajo y discípulo intermitente de tal gurú...>> (pag. 41, Lipovetsky)

Somos más individuos que nunca, piensa Gilles Lipovetsky, aunque debemos pagar un precio por esa mayor autonomía: "la mitad de los parisienses viven solos, los suicidios aumentan, los viejos tienen miedo de sobrar. Lipovetsky," (Anagrama)

"Las sociedades modernas producen simultáneamente los contrarios", dice, "de forma que con los fenómenos de masa conviven los procesos de personalización".

Individualismo Narcisista

Lipovetsky niega con vehemencia "la idea simplista del ahogo de la subjetividad" en las sociedades modernas, pues "a más planificación burocrática, más individualización de los comportamientos". Según el filósofo, los ciudadanos de las sociedades avanzadas gozan en su vida privada de un margen de libertad hasta el momento inédito, y basta pensar en las limitaciones de una mujer contemporánea y las de una mujer de hace apenas 30 años. Entre otras cosas, los modelos a seguir se han multiplicado. "Antes había más determinismos", dice; "ahora no han desaparecido, pero los condicionantes ya no son absolutos, ahora los ordenamos un poco a nuestro gusto". El filósofo ha escrito que el símbolo de nuestro tiempo es Narciso, como de otras épocas lo fueron Fausto o Prometeo (*La edad del vacío*, página 49). Así, Narciso es el fin del hombre moderno o político, y el nacimiento del hombre psicológico o volcado en sí mismo, "al acecho de su ser y su bienestar".

"Ese *narcisismo individualista*", dice Lipovetsky, "no es sinónimo de irresponsabilidad: estamos obsesionados por *ser más*, pero al tiempo queremos integrarnos en la sociedad y trabajar". El autor explica en su libro que ese *ser más* ya no tiene que ver con el hombre voluntarioso de Nietzsche, ni con el hombre moderno que intenta cambiar el mundo, sino que define el ansia de realización personal; Narciso contribuye a definir la posmodernidad, "el agotamiento de la ruptura".

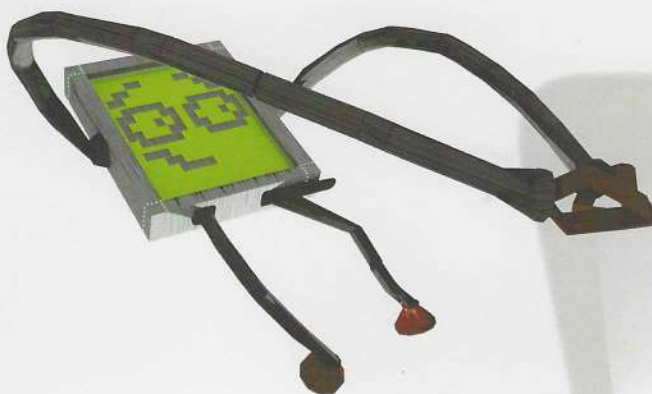
Mas de nuevo la paradoja: "Somos más autónomos, pero eso tiene un precio"; "Somos más autónomos, pero también más frágiles".

Lipovetsky cree que al hombre no le va a quedar más remedio que reencontrar formas de sociabilidad, que de ninguna forma volverán a ser las de antes. "La vida es más complicada. Durante milenios el hombre ha llevado una vida dura, pero sabía a qué atenerse. Hoy tenemos que escoger, y eso es difícil".

Todo tolerado

Como época de refinado narcisismo, la posmodernidad es también época de un exquisito individualismo. A cada uno le interesa casi exclusivamente lo suyo; por eso es tolerante con todo lo que hagan los demás, siempre que no avasallen. Primero, porque si te permito hoy a ti esto, me tendrás que permitir a mí mañana aquello. Segundo, porque en el fondo no me importa nada lo que hagas, ni tus problemas.

¿Y todo esto a que nos lleva?, A una nueva moral, a una moral flexible que se puede estirar y encoger como gustemos y deseemos, no se trata de generar un caos sino que la posmodernidad nos reorienta a un nuevo camino donde el compromiso es débil, efímero, frívolo donde los valores no interfieran con la libertad individual. Es una mezcla de deber y negociación todo con el fin de conseguir placer y realización individualista, donde el deber incondicional y el sacrificio ha muerto, no se trata de hablar de moralismo o anti moralismo, sino más bien rebasa a una moral ambigua; donde tenemos la búsqueda de un individualismo sin reglas: búsqueda de satisfacción personal a cualquier costo, explotación, violencia, abusos, corrupción etc., y por el otro lado tenemos la vigía impetuosa del hipermoralismo que se quiere denunciar de polo a polo, los atentados contra los derechos humanos, naturaleza, institución etc. Lo todo tolerado nos lleva a jugar de polo a polo a conveniencia, tenemos dos corrientes siempre a seguir por un lado tenemos normas que nos dicen que hay que vivir sanamente, cuerpo sano, mente sana, valorar lo espiritualidad, buscar superación personal, buscar la perfección, controlar la violencia etc., y por otra corriente nos encontramos con la búsqueda y promoción del placer, el llevar una vida fácil e inmediata, vivir sin responsabilidades, vivir en el consumismo, enaltecer el cuerpo en deterioro del espíritu.

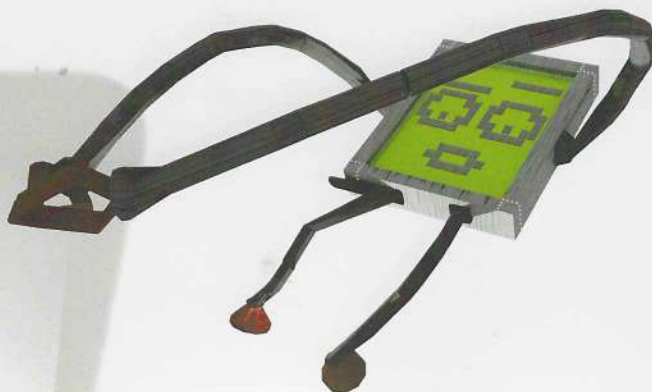


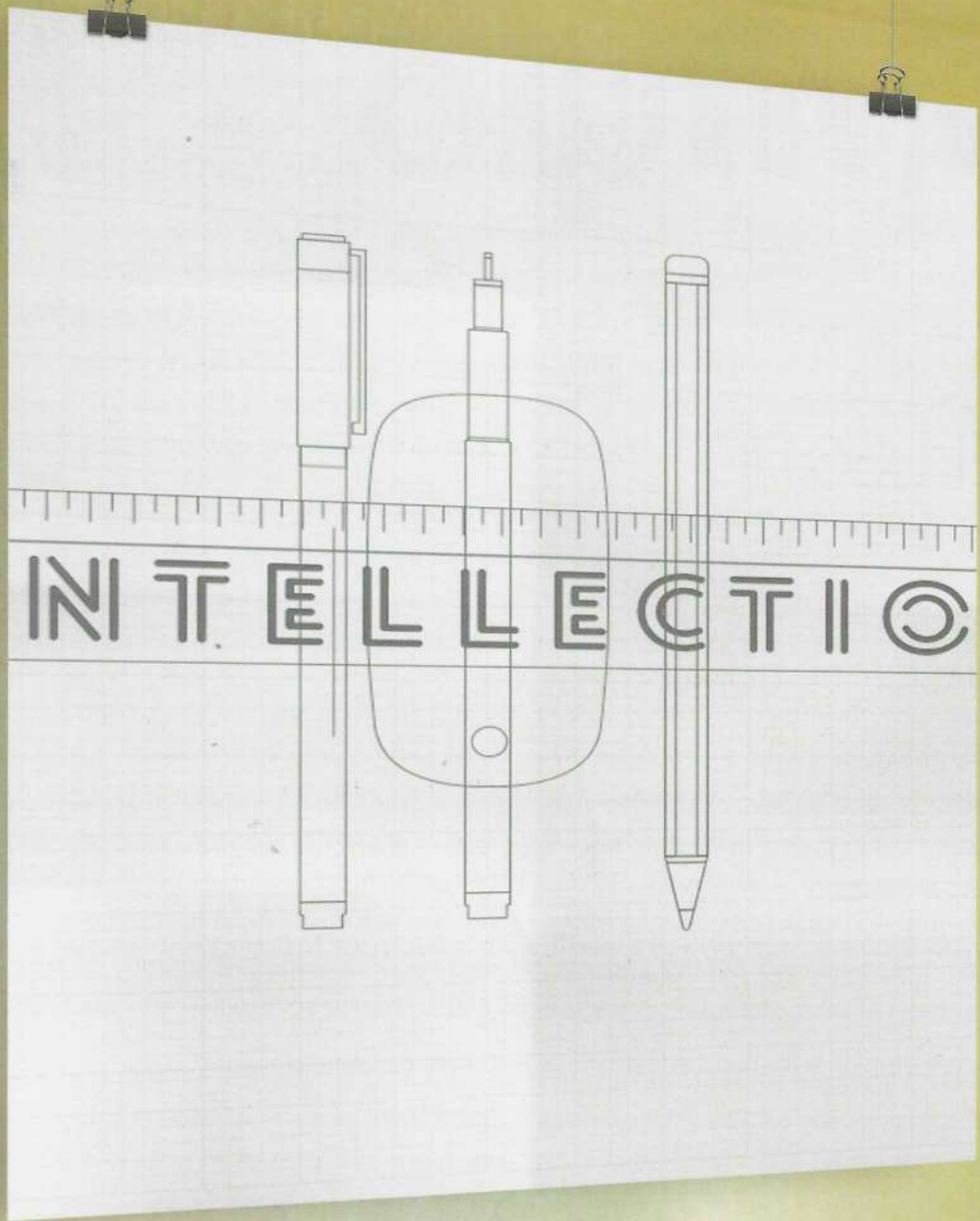
Conclusión

Lipovetsky nos presenta un mundo caracterizado por la invasión de las nuevas tecnologías, y las modificaciones de los nuevos conceptos de la era moderna, nos presentamos en un mundo donde se vive solo el presente y el mercado del consumo es el que impone su ley, en el que se vive en una moral ambigua, donde lo importante es el objeto y no el sujeto. Se vive en una sociedad donde el papel de la imagen se ha convertido en un ícono donde estamos rodeados de status sociales establecidos, una pantalla global (computadoras, celulares, tecnologías de punta etc.).

Vivimos en un presente donde se caracteriza en el acceso inmediato a redes informáticas y sociales, por la búsqueda frívola de lo nuevo, de poseer lo que uno pueda alcanzar. De este modo Lipovetsky argumenta que el mundo se ha vuelto cultura y que a su vez, la cultura se ha vuelto mundo. La cultura-mundo actual significa el fin de la heterogeneidad tradicional de la esfera cultural y la llegada de la universalización de la cultura comercial, conquistando las esferas de la vida social, los estilos de vida y casi todas las esferas de las actividades humanas.

Vivimos en la eterna cuerda floja entre el equilibrio y el desequilibrio. En el concepto del nuevo individualismo (híper-individualismo) el pensador francés pone el acento en una de las características más importantes del tiempo hipermoderno: lo paradójico. Esto lleva al individuo a tener crisis existenciales, en refugiarse en sí mismo, nos lleva a un sentimiento de vacío, soledad, estrés, y todo nos lleva a la indiferencia a tolerar, mientras esté bien "yo" no importa el otro, y si no estoy bien solo si tenemos suerte me importará a mí. Todo con el fin de vivir en una era utópica. Donde todo está relacionado entre si, donde tenemos los medios de comunicación a la carta, donde se posee grandes logros personales, y sociales, donde se permite vivir a placer y conveniencia, poder coexistir y evolucionar, pero el costo de todos estos utópicos logros, será difícil de pagar.





INTELLECTIO



capítulo



INTELLECTIO Caso particular

LA SITUACIÓN DE COMUNICACIÓN:

Será un cortometraje de animación dirigido al campo de producción restringida ya que el principal objetivo será presentarlo como proyecto final de la carrera, con el objeto de ser evaluados por los asesores que apoyaron este proyecto.

También será dirigido a un auditorio en específico, de la población Mexicana, ubicados en el Distrito Federal.

Igualmente será dirigido a los jueces de distintos festivales de animación.

ORADOR:

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

AUDITORIO

El objeto de nuestro estudio fue encontrar el auditorio ideal para ser objeto de persuasión lo cual nos enfocaremos en los jóvenes, este sector será de 18 a 24 años son el rango mayor donde, se estima en estadísticas son los que más usan con mayor dependencia la tecnología, también se escogió este auditorio por que los patrones de conducta están más definidos que en la adolescencia y también se apela a que tendrán una mayor comprensión y persuasión de la historia.

La conducta que prevalece en nuestro auditorio es el seguimiento fiel del individualismo:

“ Los adultos suelen denunciar que un amplio sector de los jóvenes viven hoy sólo para la satisfacción inmediata de sus deseos. Sólo les interesa el disfrute de lo instantáneo, lo que ocurre en cada instante, de lo que sólo dura un momento. De ese modo reducen la temporalidad al tiempo presente, a lo fugaz, a lo que dura apenas un relámpago en el cielo: el pasado ya no existe; el futuro todavía no es¹. ”

Daniel Innerarity², lo ha descrito así: “Hay en nuestra civilización una ocupación completa con el tiempo presente, un instantaneísmo huérfano de memoria y de proyecto. Una detención del presente fijado en sí mismo desencadena el miedo, que es propio de toda carencia de memoria y previsión. De ese presente desmemoriado se apodera un miedo difuso, pues no recuerda nada similar ni ha previsto cómo afrontar lo imprevisible. El miedo es la sensación habitual de quien no tiene experimentos ni confianza; es decir, pasado y futuro”. Para ellos, hay rumor de fantasmas a su alrededor.

Estos jóvenes que reducen la poliédrica y rica temporalidad sólo al presente, reducen —a su vez— el presente al presente placentero. Eso muestra que han nacido y crecido en la civilización del placer. “Viven en una sociedad en la que el placer sensible es considerado como el bien supremo de la vida”, según Gerardo Castillo³. Y, por lo mismo, el dolor es el mayor de los males: algo que hay que evitar como sea.

Una persona que rige su vida sólo por el deseo, atenta seriamente contra su forma de entender y de vivir la libertad. Es una persona que no es libre, porque no elige; simplemente se deja llevar, como las veletas, por el viento que sopla, venga de donde venga. En el mejor de los casos es víctima de una deformación de la libertad, porque no tiene ninguna restricción. Allan Bloom considera en ella varias consecuencias preocupantes: “La pérdida de todo sentido de que yo deba dar cuenta a alguien de lo que hago, o de que yo deba sentirme vinculado esencialmente hacia ese alguien. La gente joven de hoy tiene miedo a estar comprometida”. Y menos a compromisos que alcancen toda la vida, que son los que construyen personalidades fuertes y coherentes, que edifican los sillares de una biografía que realmente valga la pena ser vivida.

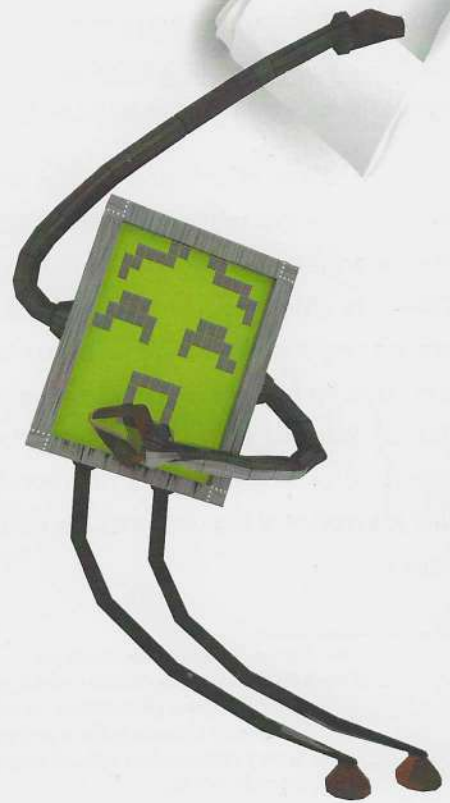
Pero no. Ahora, el verdadero estilo de vida consistiría en elegir lo que más me apetezca en cada momento, pero sin que eso tenga consecuencias: se abdicar de la responsabilidad por los propios actos. Eso es lo que afirma un reciente estudio de la sociedad americana, país incubadora donde nacen todos los estilos de vida. Este último es “la moral de la tolerancia”. El ‘life-style’ justifica cualquier modo de vida. *“Proporciona una garantía moral a la gente para vivir exactamente como quieren. (...) Esta moral establece que cualquier cosa que yo haga es buena, porque yo la quiero. Lo que le da garantía de bondad es que emana de mi deseo”. Sólo por eso queda justificada en sí misma, sin que sea necesario un contraste con alguna norma moral. “Precisamente la norma moral que hay que respetar es la espontaneidad de mi deseo, que pueda fluir sin trabas ni imposiciones. La norma es la ausencia de toda norma”,* como lo explica el filósofo Ricardo Yeges.

1 Luis Olivera_ El nuevo individualismo

2 Catedrático de filosofía política y social, investigador IKERBASQUE en la Universidad del País Vasco. Doctor en Filosofía, La revista francesa “Le Nouvel Observateur” le incluyó el año 2004 en una lista de los 25 grandes pensadores del mundo y ha sido miembro del Consejo de Universidades, a propuesta del Senado español, pertenece a la Academia de la Latinidad y a la Academia Europea de Artes y Ciencias, con sede en Salzburgo. Es colaborador habitual de opinión en El Correo y El País, así como de la revista Claves de razón práctica.

3 Gerardo Castillo es doctor en Pedagogía y profesor del Departamento de Educación de la Universidad de Navarra.

El problema no es que haya tantas “morales” entre comillas como individuos, sino que cada uno de ellos no vive en una isla desierta. El hecho de que estamos rodeados de “morales individuales” por todas partes, hace muy fácil el choque entre cada una de ellas y muchas de las otras. Lo normal es que acabemos a tiros, si se llega a aplicar hasta su límite esta moral de la tolerancia. En ella sólo cabe el interés hacia uno mismo: cada uno a lo suyo. El interés desinteresado hacia otras personas sería incompatible, muchas veces —o casi todas— con la satisfacción del propio deseo. Estamos ante una nueva forma de individualismo, que dificulta seriamente la elaboración de un proyecto personal comprometido y solidario. Precisamente por exceso de intolerancia, de libertad irresponsable. Y, además, en la era de la globalización.



ACUERDOS PREVIOS:

- La sociedad urbana adopta consciente o inconscientemente comportamientos que privilegian el individualismo como valor principal en su jerarquía de valores. Ya en su mayoría no lo ha reflexionado como es el individualismo como valor y se cree el hecho de que solo es el amor y el respeto por nosotros mismos, es buscar nuestro propio bienestar en todo momento, es actuar en consecuencia con nuestra libertad, con cumplir nuestros sueños sin importar que consecuencias negativas o positivas pueda generar en otro individuo.
- Otro valor al cual apelamos es al de su supuesta libertad, entienden la libertad como la capacidad para hacer todo lo que uno desee, sin importar la dirección que nos lleve. Una libertad entendida como seguir los propios instintos, defender los derechos individuales y búsqueda del placer.
- Otro valor que sigue nuestro auditorio es el valor sobre agregado que le remiten al avance de la tecnología y como ella puede llegar y hasta mejorar la capacidad de relacionarse sentimental y física como la sociedad humana.
- Otro valor es el de posesión, mientras más posee objetos más valgo, mientras sea más valorado, el otro individuo debe enaltecerme.

INTENCIÓN PERSUASIVA:

Tratamos de exponer la actitud individualista que se presenta diario en nuestra rutina, inconsciente o conscientemente, se quiere demostrar la consecuencias negativas que lleva este comportamiento al igual que seguir una adicción, como la dependencia a la tecnología. No se trata de vituperar o elogiar la situación, se trata de que el auditorio genere su propio argumento se identifique, se ubique en esa situación, y el tome la decisión.

CONTEXTO ESPACIO - TEMPORAL

Se realizará en el año 2012 a 2014, en el ambiente académico universitario UAM-XOCHIMILCO.

Estamos en un tiempo donde el concepto del individuo es lo más importante, hacer comunidad o sociedad están fuera, las formas de comunicación de los seres humanos han evolucionado a la par, pero algunos con giros negativos, es donde nos ubicamos en la posmodernidad, un fenómeno exclusivo de nuestra era el individualismo, cercado a la adicción a la tecnología.

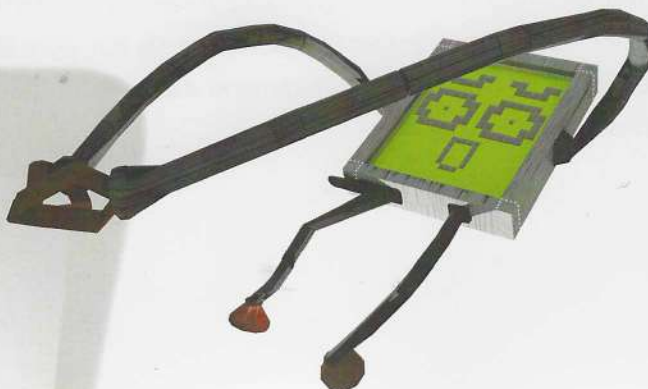
En el caso específico del contexto donde se desarrolla la historia, nos encontramos en un bar y en los cuartos de los personajes, donde carecerá de aspectos hogareños y se verá un entorno más moderno sin especificar cuál sea la era, pero esta plegado de tecnología.

REFERENTE DEL DISCURSO:

Otros cortometrajes realizados con la técnica de animación ya sea 3D y 2D. Cortometrajes, documentales que presenten al egoísmo, consumismo, individualismo como eje principal de la historia.

DISCURSO:

Demostrativo. Es un relato audiovisual animado con un planteamiento que se propone una mezcla una narrativa de ficción. Se tratará al auditorio como espectador para que juzgue al orador si lo hace bien o no. La narración no estará vituperando la actitud individualista que siguen los personajes, solo demostrará las consecuencias que lleva este tipo de comportamiento.



II INVENCIÓN
Y
DISPOSICIÓN



Proceso que se buscan los argumentos que son adecuados para la situación y adhesión de un auditorio. Utiliza todas las premisas encontradas en la intellectio. En la dispositio encontramos todo el procedimiento de ordenar, organizar, componer y disponer los argumentos, distribuyéndolos en partes estructurales a lo largo del discurso.

PREMISA: el placer narcisista del individuo provoca su propia decadencia.

DISPOSICIÓN DE ARGUMENTOS:

- La búsqueda del falso placer nos conduce al vacío, así el individuo expone su verdadera fragilidad y discapacidad de relacionarse emocionalmente en la sociedad.
- El querer ser superior a los demás, demostrando la capacidad de poseer más objetos, se pierde el sentido del ser sujeto para pasar al sentido de ser objeto, donde lo importante es los bienes materiales, creando así una fragilidad en el ser individualista que termina por aislarlo.
- Al vivir una vida utópica individualista se caerá un en un vacío, se pretende mostrar que el ideal de buscar una libertad autónoma específica del individuo, sin pensar como comunidad ni con solidaridad, se proyectará al individuo como esclavo de sí mismo, atrapado por esa adicción a que la tecnología pueda resolver sus necesidades afectivas creyendo así reemplazar el contacto humano.

DISPOSICIÓN

GÉNERO DRAMÁTICO

Comedia: No hay consecuencias de sus actos.

SINOPSIS

Erick es el representante fidedigno de una vida contemporánea, donde el valor principal es el individualismo, el cual solo se piensa en el bienestar de uno mismo sin importarle las consecuencias que le lleve a esto, la historia gira alrededor de la relación fraterna de dos amigos, los cuales estarán en lucha constante para demostrar quién es superior a quien, a pesar de que Erick no es tan agraciado como su amigo, el demostrará con sus actitudes su discapacidad en tener una relación amorosa con una persona real, lo cual se refugiara en la tecnología, aislándolo. Rafael por su lado es más consumista, se notará en su forma de vestir, su intención será demostrar que el vale más, demostrará su gran capacidad para las relaciones amorosas, lo cual al final se podrá observar que no es tan distinto a Erick.



ELOCUCIÓN



Lineamientos conceptuales NARRATIVOS

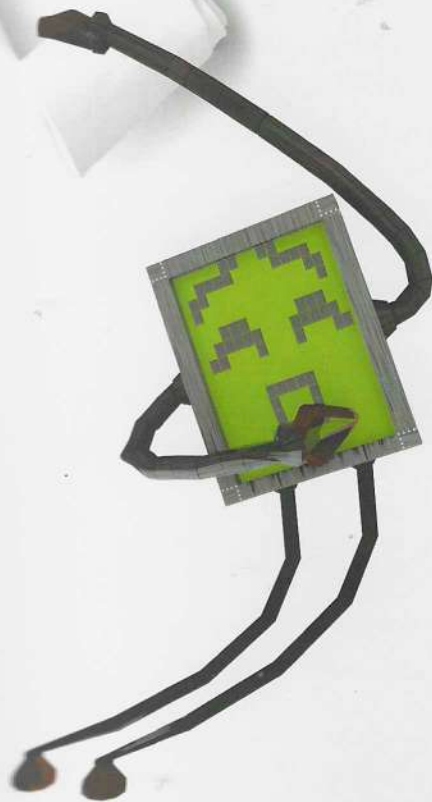
1. El individualismo contemporáneo que se vive en la sociedad mexicana actual es representada por el sector juvenil, comenzando en la adolescencia, llegando a joven adulto.
2. Se mostrara el aislamiento físico y emocional que provoca el individualismo en los seres humanos.
3. El personaje principal representará el aislamiento del contacto humano que provoca el individualismo.
4. Se pretende demostrar que las apariencias engañan. Viendo así la fragilidad y vulnerabilidad que genera el individualismo.
5. Se generara la sensación de estar viendo un acontecimiento de la vida real, por la forma de razonar de los personajes, pretendiendo así contar que se está hablando de seres humanos.
6. Se busca enfatizar en la actitud individualista reforzada por el consumismo, donde el sujeto se convierte en objeto, perdiendo el valor del ser sustituido por el valor de poseer.
7. Se mostrara que la tecnología nunca podrá llegar a la perfección humana y el lazo sentimental que se genera con otro ser humano, reforzando la premisa de que el individualismo nos aleja del contacto humano, aislándonos en uno mismo.

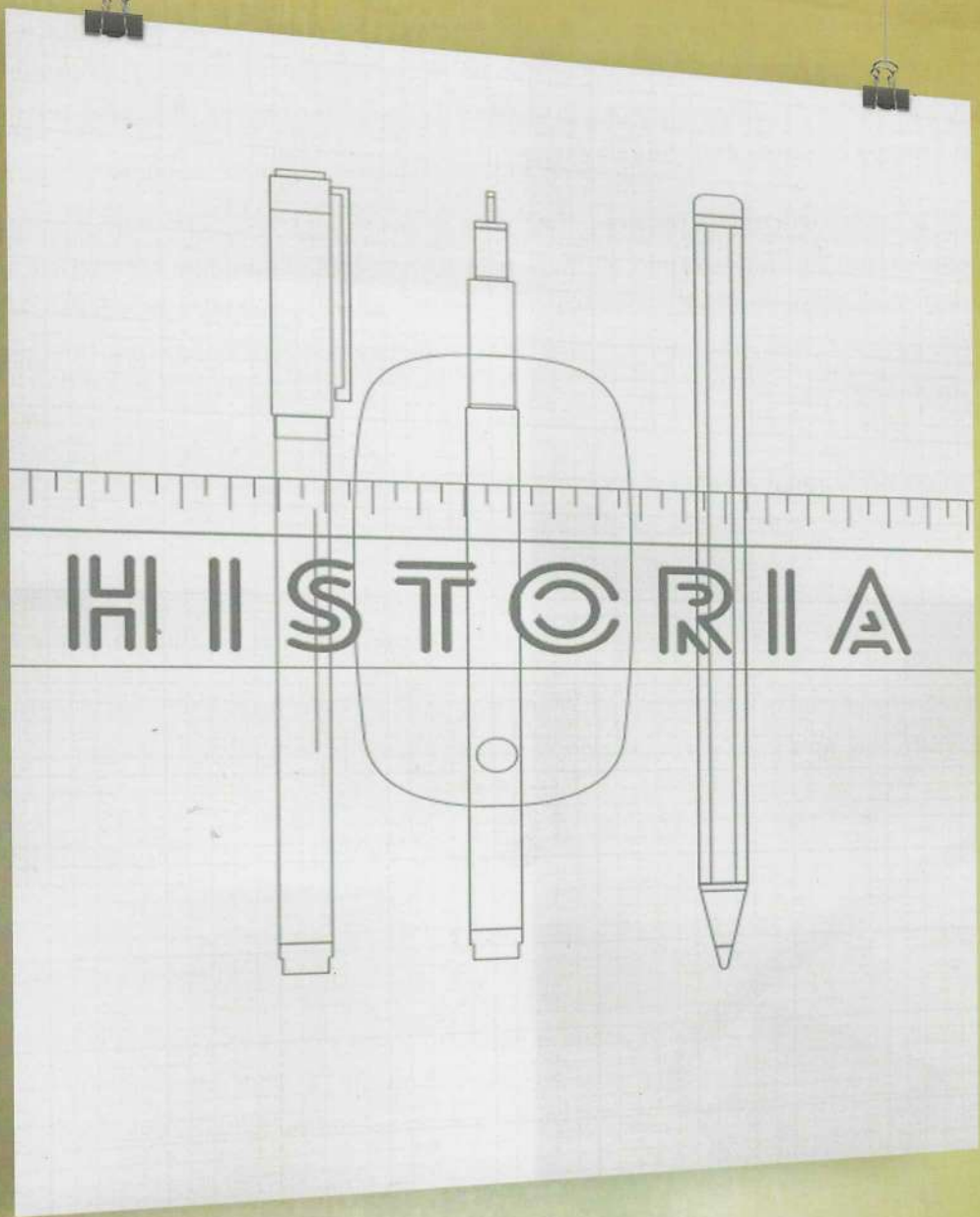
Lineamientos Conceptuales DISEÑO

1. el diseño de los personajes será enfocado a una edad joven, para enfatizar el individualismo tecnológico, donde se expone y experimenta.
2. Se representará el aislamiento físico y emocional que provoca el estatus de individualismo, por medio de actuación del personaje principal, al mismo tiempo que se le notara en el rostro su cansancio, y en el espacio de trabajo, donde faltaran elementos hogareños y existirán más elementos tecnológicos.
3. El diseño de personaje antagonico mostrara el individualismo por medio de la soberbia, y sus características de perfección tanto corporales, como de presunción, el cual presenta una constante de enaltecer al cuerpo e imagen.
4. El diseño de personajes se distinguirá entre ellos, ya que se pretenden demostrar que las apariencias engañan. Viendo así la fragilidad y vulnerabilidad que genera el individualismo, se mostrara al personaje principal, débil, reflejando también en su rostro monotonía como persona, el antagonista se mostrara por medio de su físico y de sus características como alguien fuerte, sin embargo internamente es inestable y frágil.
5. El diseño de los personajes será un poco caricaturescos, para aligerar la narración, y que el público se ría de ellos mismos como personajes reflejados en el cortometraje.

6. El diseño de los personajes deberán enfatizar que son personas consumistas, punto que realza la actitud individualista, por lo que los personajes alardearán de lo que poseen, el personaje principal se refugia en la tecnología, y el personaje antagónico con lo que puede comprar y poseer, esto se ve reflejado en su obsesión con la imagen personal y su ropa de marca.

7. El diseño de la tecnología quiere mostrar, que nunca se podrá llegar a la perfección humana por lo tanto en las primeras etapas de su desarrollo, siempre estará incompleta faltándole características humanas, y aun así hasta la parte final, su diseño carecerá de partes metálicas, y mostrara mas el cableado y circuitos que la robot tiene, para demostrar que nunca estará completa y que el personaje principal seguirá siempre intentando mejorarla.





marco teórico para la creación de la historia

Al tener establecidos ya los puntos de partida, haber concretado y aterrizado las ideas se dispone a redactar una historia adecuada y que satisfaga lo que se investigó.

En este apartado se encontrará una síntesis que especifica cómo se puede escribir una historia.

JUAN BOSCH APUNTES SOBRE EL ARTE DE ESCRIBIR CUENTOS

La importancia del hecho es desde luego relativa, mas debe ser indudable, convincente para la generalidad de los lectores. Si el suceso que forma el meollo del cuento carece de importancia, lo que se escribe puede ser un cuadro, una escena, una estampa, pero no es un cuento.

Una vez adquirida la técnica, el cuentista puede escoger su propio camino, ser "hermético" o "figurativo" como se dice ahora, o lo que es lo mismo, subjetivo u objetivo; aplicar su estilo personal, presentar su obra desde su ángulo individual; expresarse como él crea que debe hacerlo.

El cuento tiene que ser obra exclusiva del cuentista. Él es el padre y el dictador de sus criaturas, no puede dejarlas libres ni tolerarles rebeliones. Esa voluntad de predominio del cuentista sobre sus personajes es lo que se traduce en tensión y por tanto en intensidad.

El cuento es un género literario escueto, al extremo de que un cuento no debe construirse sobre más de un hecho.

La primera tarea que el cuentista debe imponerse es la de aprender a distinguir con precisión cuál hecho puede ser tema de un cuento.

El cuentista debe ejercitarse en el arte de distinguir con precisión cuándo un tema es apropiado para un cuento.

El tema requiere un peso específico que lo haga universal en su valor intrínseco. El sufrimiento, el amor, el sacrificio, el heroísmo, la generosidad, la crueldad, la avaricia, son valores universales, positivos o negativos, aunque se presenten en hombres y mujeres cuyas vidas no traspasan las lindes de lo local

La acción del cuento está determinada por el tema pero tiene que ser dictatoriamente regida por el cuentista; no puede desbordarse ni cumplirse en todas sus posibilidades, sino únicamente en los términos estrictamente imprescindibles al desenvolvimiento del cuento y entrañablemente vinculados al tema.

Hay dos leyes importantes para la creación del cuento escrito o visual

La primera ley es la ley de la afluencia constante.

La acción no puede detenerse jamás; tiene que correr con libertad en el cauce que le haya fijado el cuentista, dirigiéndose sin cesar al fin que persigue el autor; debe correr sin obstáculos y sin meandros; debe moverse al ritmo que imponga el tema —más lento, más vivaz—, pero moverse siempre. La acción puede ser objetiva o subjetiva, externa o interna, física o psicológica; puede incluso ocultar el hecho que sirve de tema si el cuentista desea sorprendernos con un final inesperado. Pero no puede detenerse.

La segunda ley

el cuentista debe usar sólo las palabras indispensables para expresar acción.

La palabra puede exponer la acción, pero no puede suplantarla. Miles de frases son incapaces de decir tanto como una acción. En el cuento, la frase justa y necesaria es la que da paso a la acción, en el estado de mayor pureza que pueda ser compatible con la tarea de expresarla a través de palabras y con la manera peculiar que tenga cada cuentista de usar su propio léxico.

En apariencia, la forma está implícita en el tipo de cuento que se quiera escribir.

Los hay que se dirigen a relatar una acción, sin más consecuencias; los hay cuya finalidad es delinear un carácter o destacar el aspecto saliente de una personalidad; otros ponen de manifiesto problemas sociales, políticos, emocionales, colectivos o individuales; otros buscan conmover al lector, sacudiendo su sensibilidad con la presentación de un hecho trágico o dramático; los hay humorísticos, tiernos, de ideas. Y desde luego, en cada caso el cuentista tiene que ir desarrollando el tema en forma apropiada a los fin



Tomamos las premisas de la tesis de Cuento Richard Piglia

Primera tesis : Contar 2 historias

1. Un relato visible esconde un relato secreto, narrado de un modo elíptico y fragmentario.

El relato visible se distingue en el comportamiento de los personajes, en su constante competencia por demostrar quién es el mejor. Y el segundo relato que sería el vacío e insistencia por tratar de sustituir con la tecnología las relaciones sociales.

2. Cada una de las dos historias se cuenta de modo distinto. Trabajar con dos historias quiere decir trabajar con dos sistemas diferentes de causalidad. Los puntos de cruce son el fundamento de la construcción.

3. El cuento es un relato que encierra un relato secreto.

El enigma no es otra cosa que una historia que se cuenta de un modo enigmático. La estrategia del relato está puesta al servicio de esa narración cifrada.

En nuestro caso se aprovecho el relato secreto, para descubrir al final como el individualismo nos crea ser seres frágiles e individuales. Esto se refleja cuando vemos al protagonista tratar de satisfacer su placeres personales y demostrar que también es superior, y a la vez descubrimos que el antagonista es igualmente frágil vulnerable y vive en una realidad "utópica falsa"

Segunda tesis: la historia secreta es la clave de la forma del cuento y sus variantes.

1. Historia moderna

abandona el final sorpresivo y la estructura cerrada; trabaja la tensión entre las dos historias sin resolverla nunca. La historia secreta se cuenta de un modo cada vez más elusivo.

2. la teoría del iceberg de Hemingway es la primera síntesis de ese proceso de transformación: lo más importante nunca se cuenta. La historia secreta se construye con lo no dicho, con el sobreentendido y la alusión.

3. El cuento se construye para hacer aparecer artificialmente algo que estaba oculto. Reproduce la búsqueda siempre renovada de una experiencia única que nos permita ver, bajo la superficie opaca de la vida, una verdad secreta.

La historia que se maneja toma en cuenta la reproducción de una experiencia única, de una situación opaca de la vida, pero es una verdad que se encuentra latente en los tiempos modernos, pero que tal vez no se ha llegado a nada concreto con respecto al tema, como una solución, y al mismo tiempo para que esa solución se diera, una aceptación por parte de las personas.

PRESENTACIÓN
DE
PERSONAJES



personaje

erick

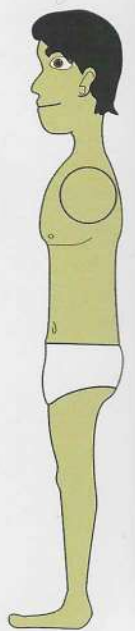
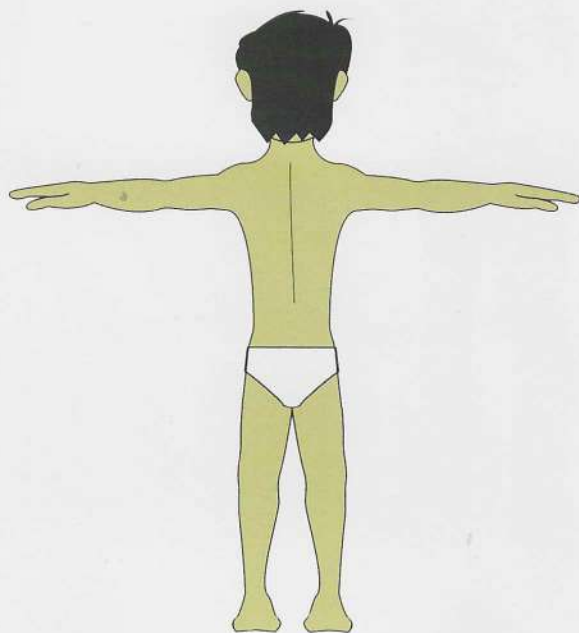
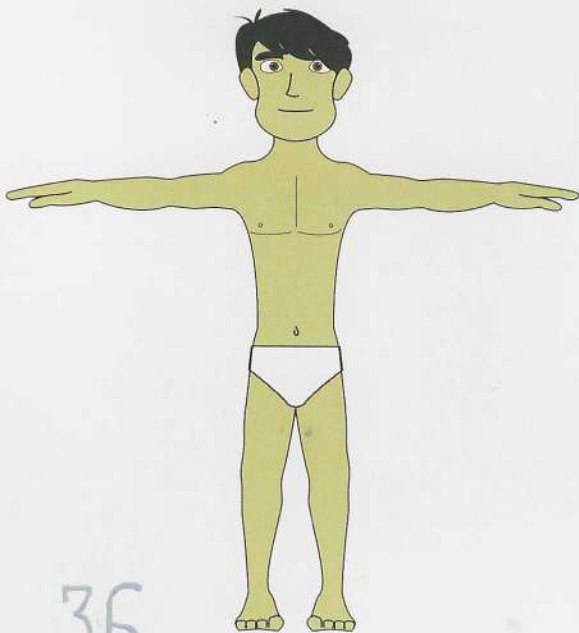
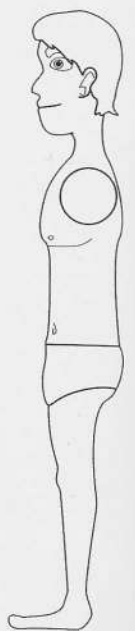
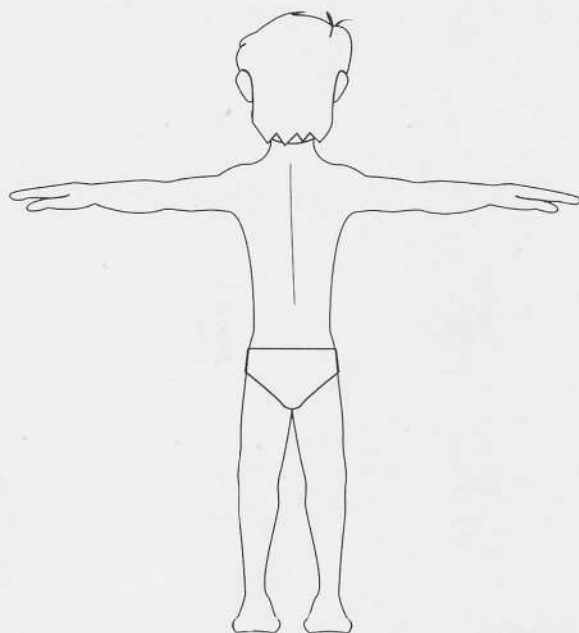
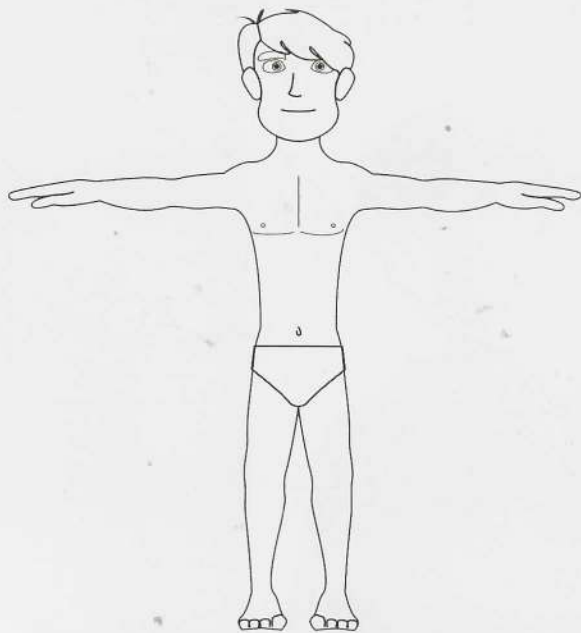
idea original



personaje

erick

vistas bocetos



personaje

erick

ropaje bocetos

Ropa Extra

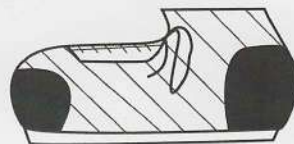
Sueter



Jean



zapatos



personaje

erick

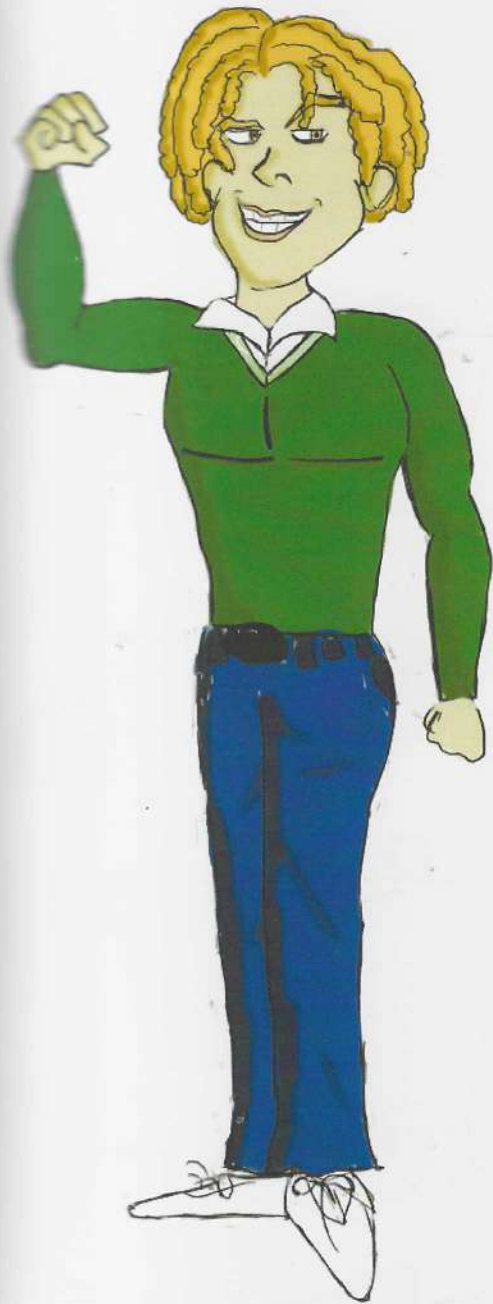
acabado fina



personaje

rafael

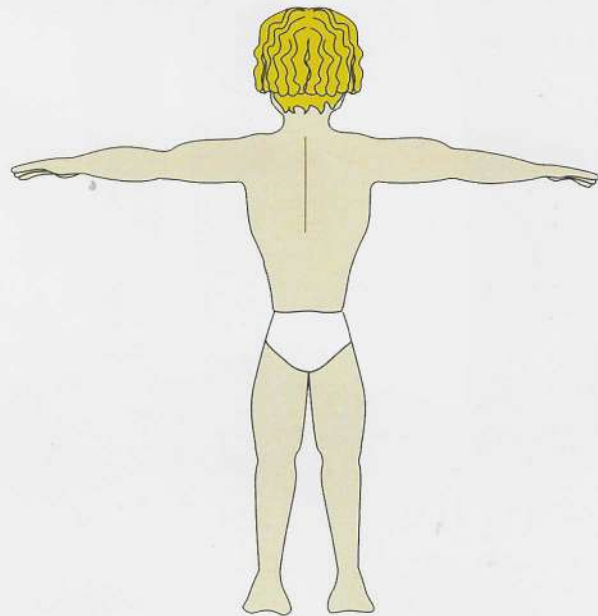
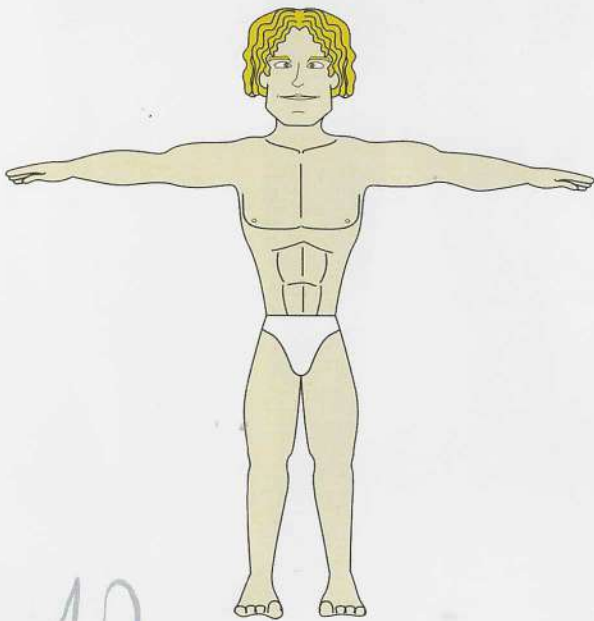
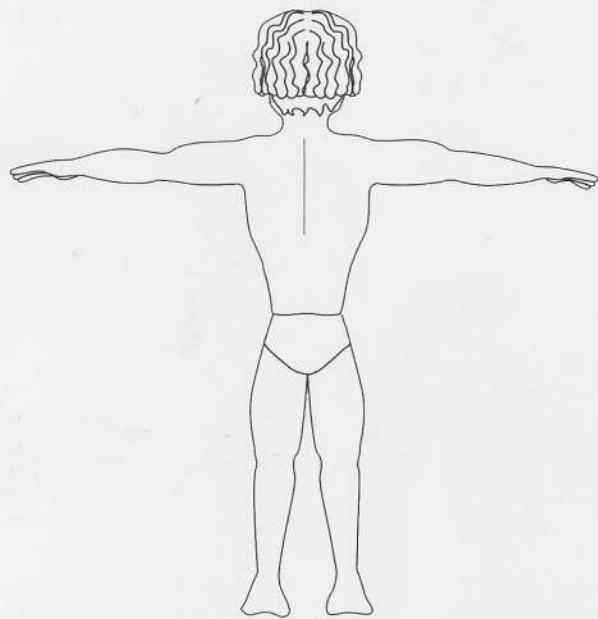
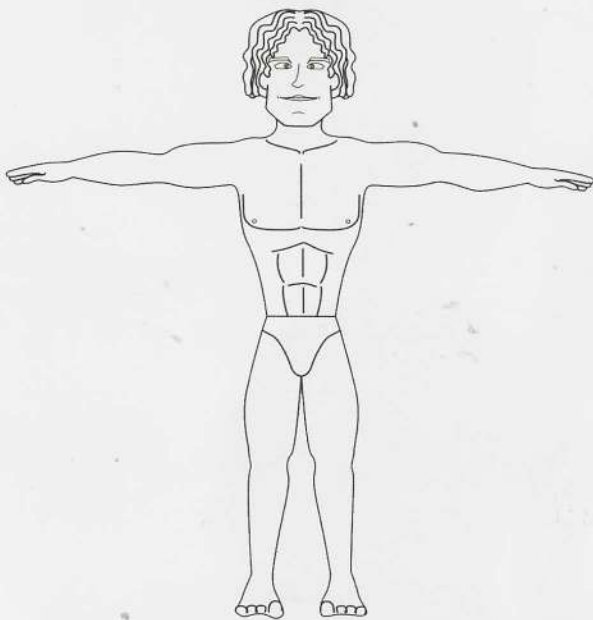
idea original



personaje

rafael

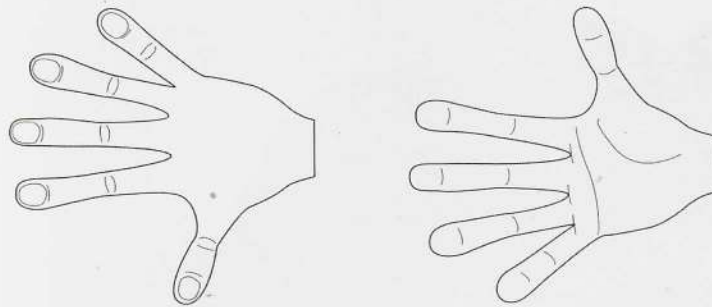
vistas bocetos



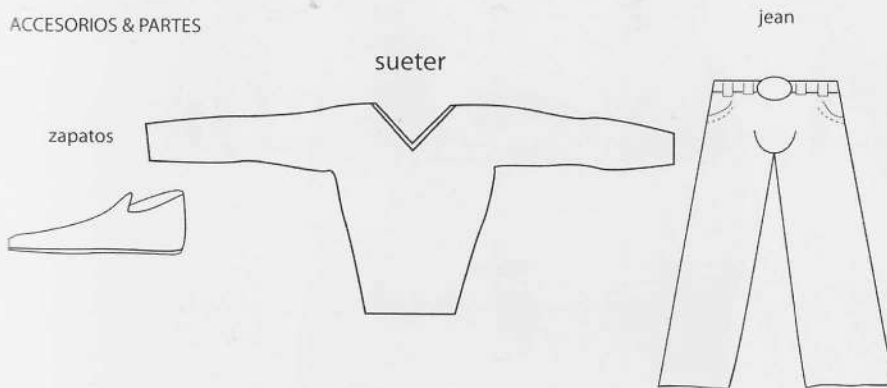
personaje

rafael

ropaje bocetos



ACCESORIOS & PARTES



ropa, zapatos



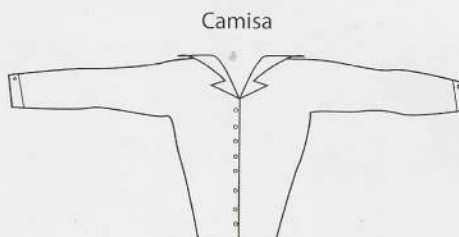
jean



zapatos



Ropa_extra



jean



zapatos



Ropa_extra

Esqueleto



pantaloneta



Chanclas



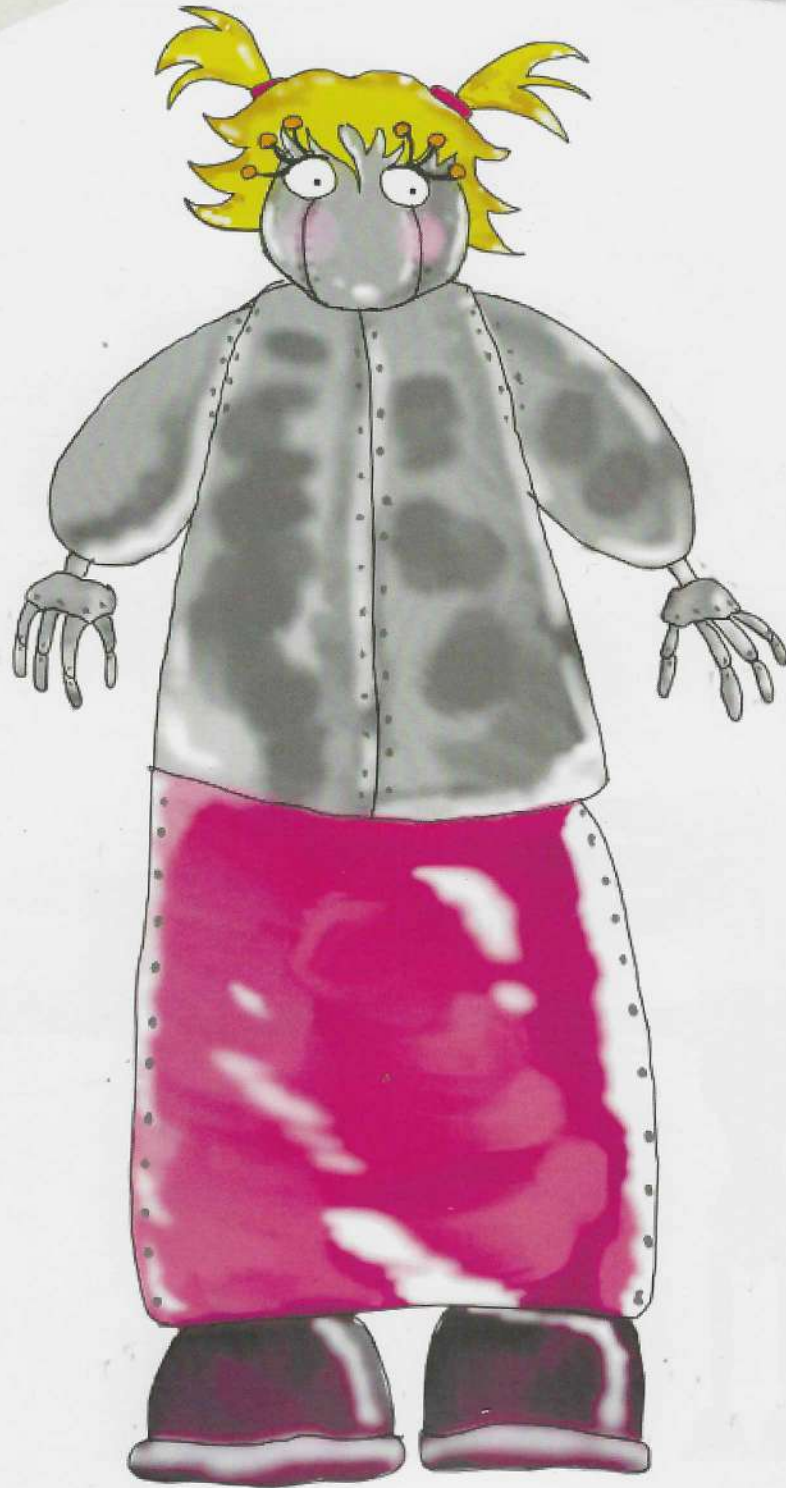
personaje

rafael

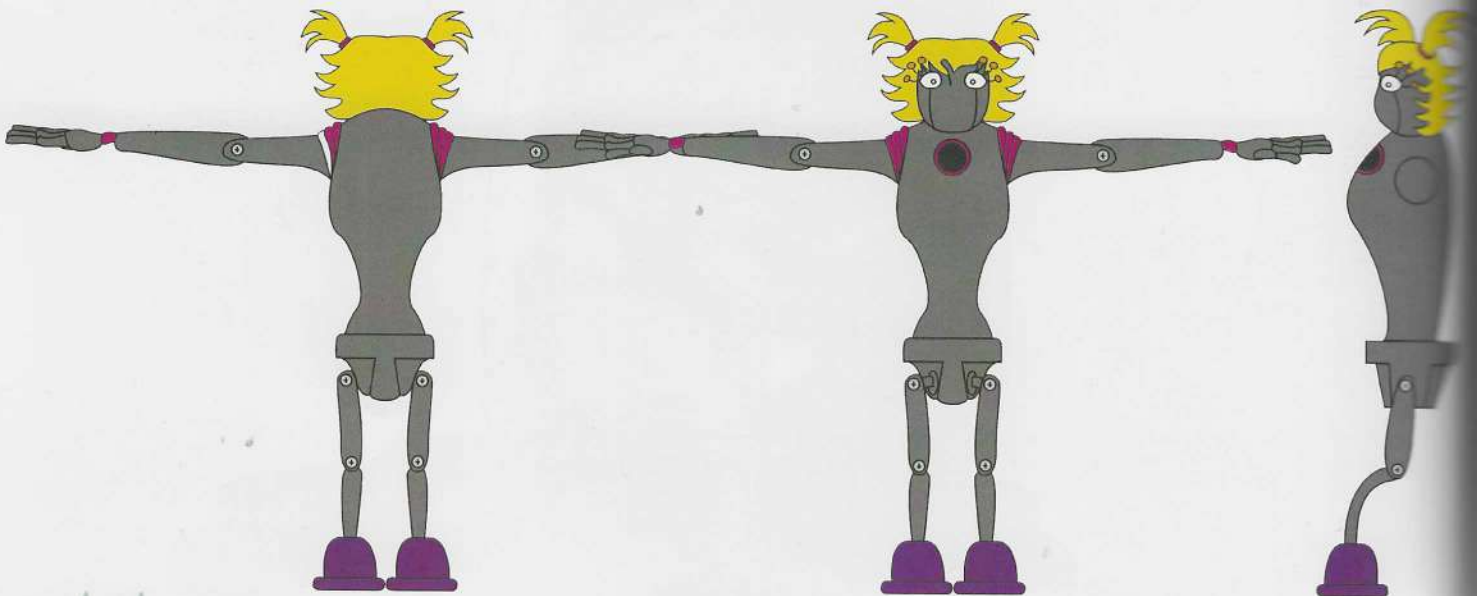
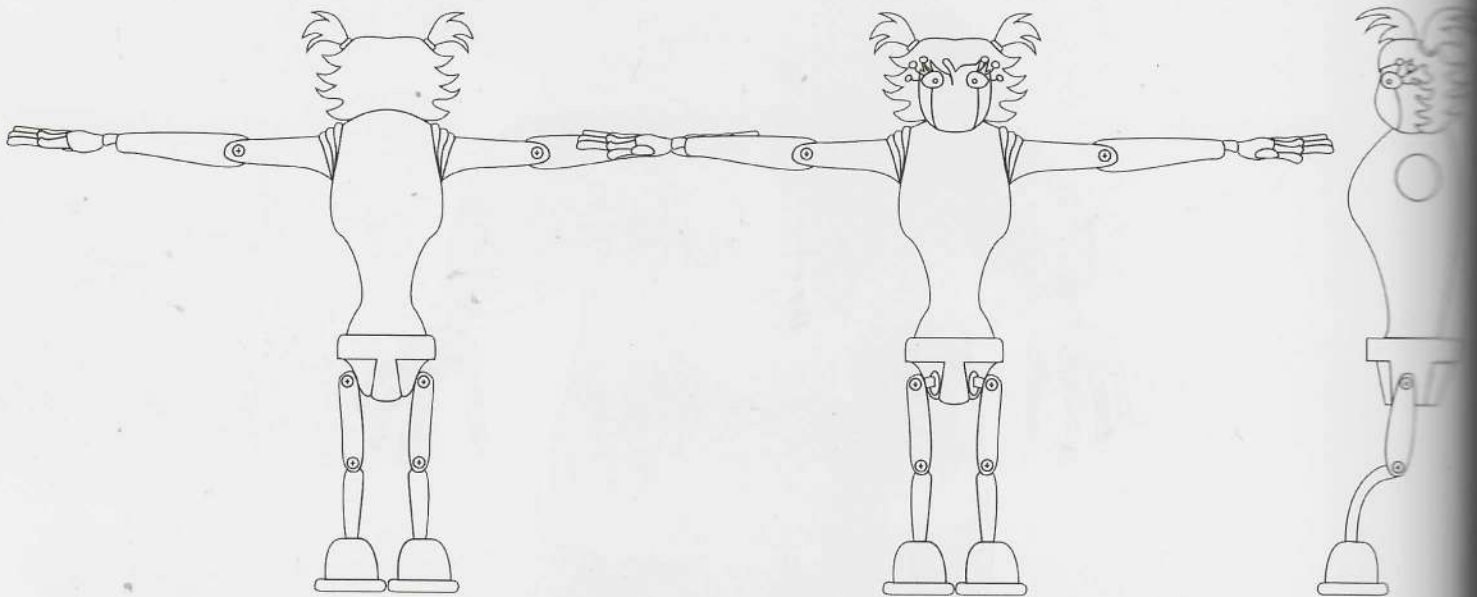
acabado final



personaje lilu etapa I
ideea original



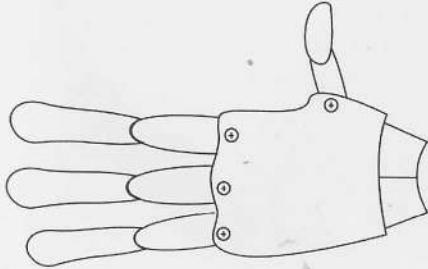
personaje lulu etapa I
vistas bocetos



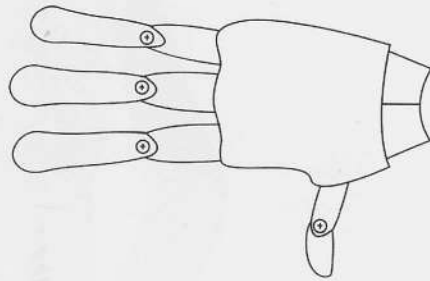
personaje lulu etapa I

accesorios y partes bocetos

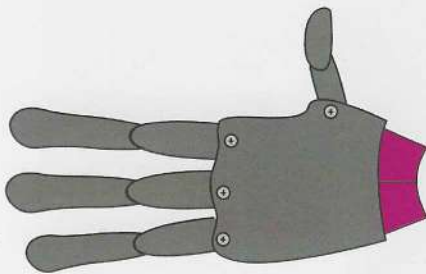
mano posterior



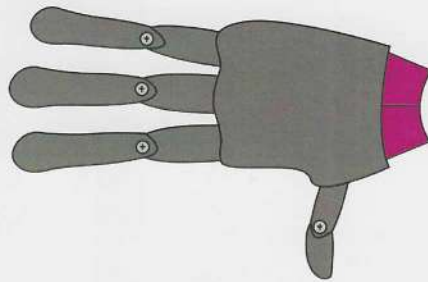
mano superior



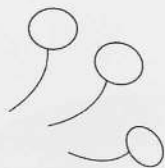
mano posterior



mano superior



Pestañas



Pestañas



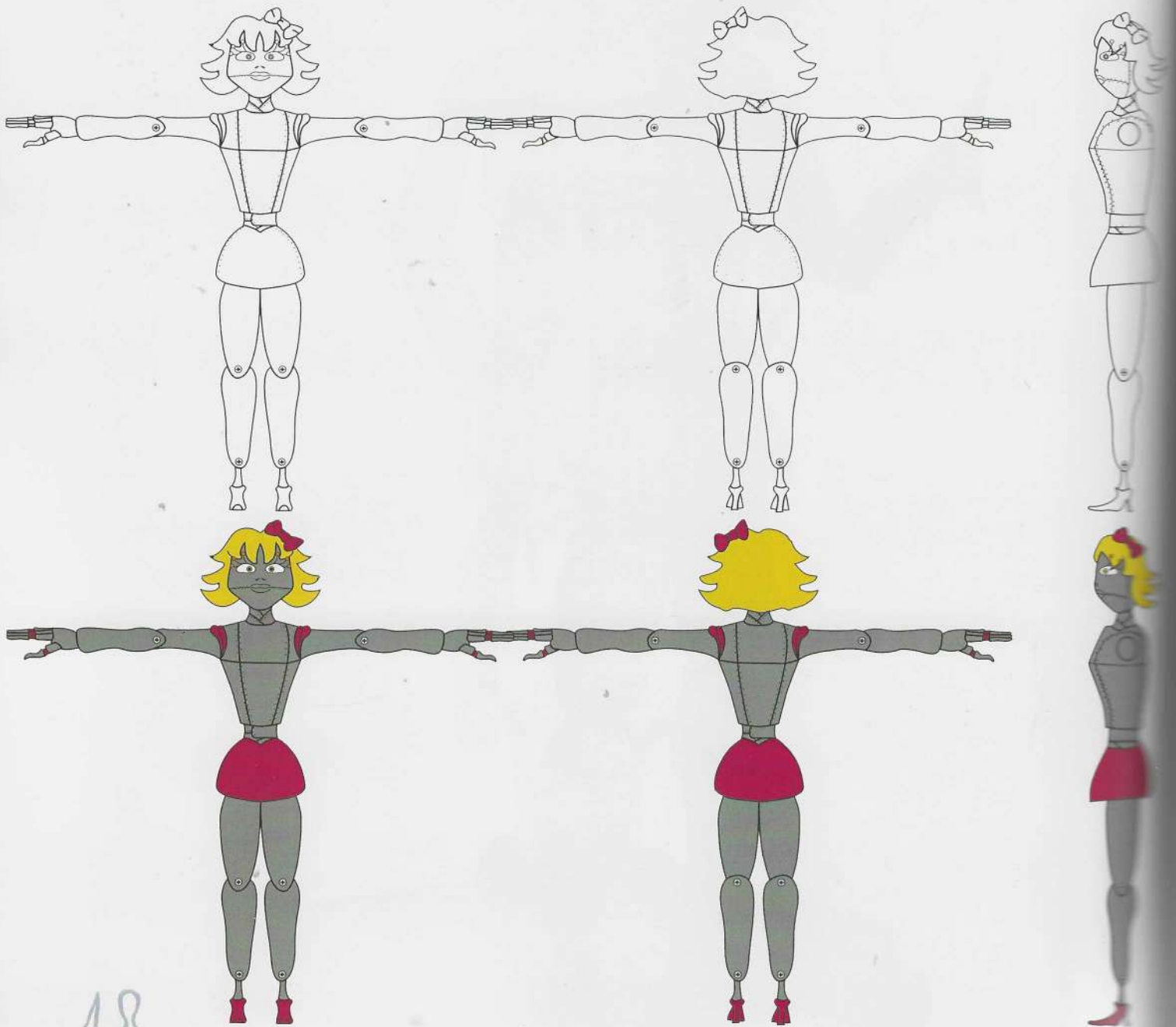
personaje lulu etapa I
acabado fina



personaje lulu etapa II
idea original



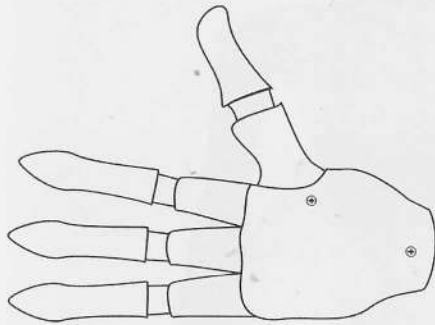
personaje **lilu** etapa II
vistas bocetos



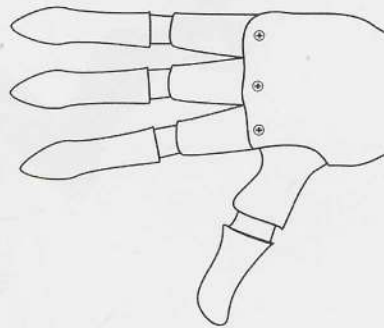
personaje lilu etapa II

accesorios y partes bocetos

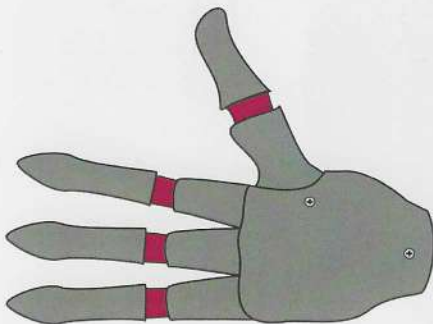
mano posterior



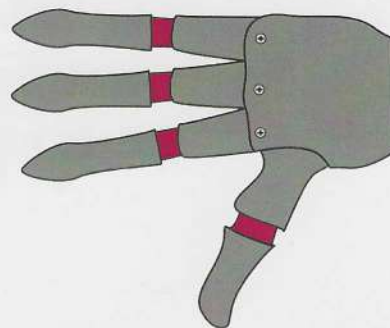
mano superior



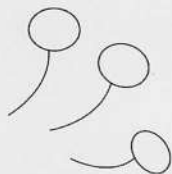
mano posterior



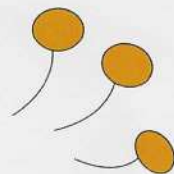
mano superior



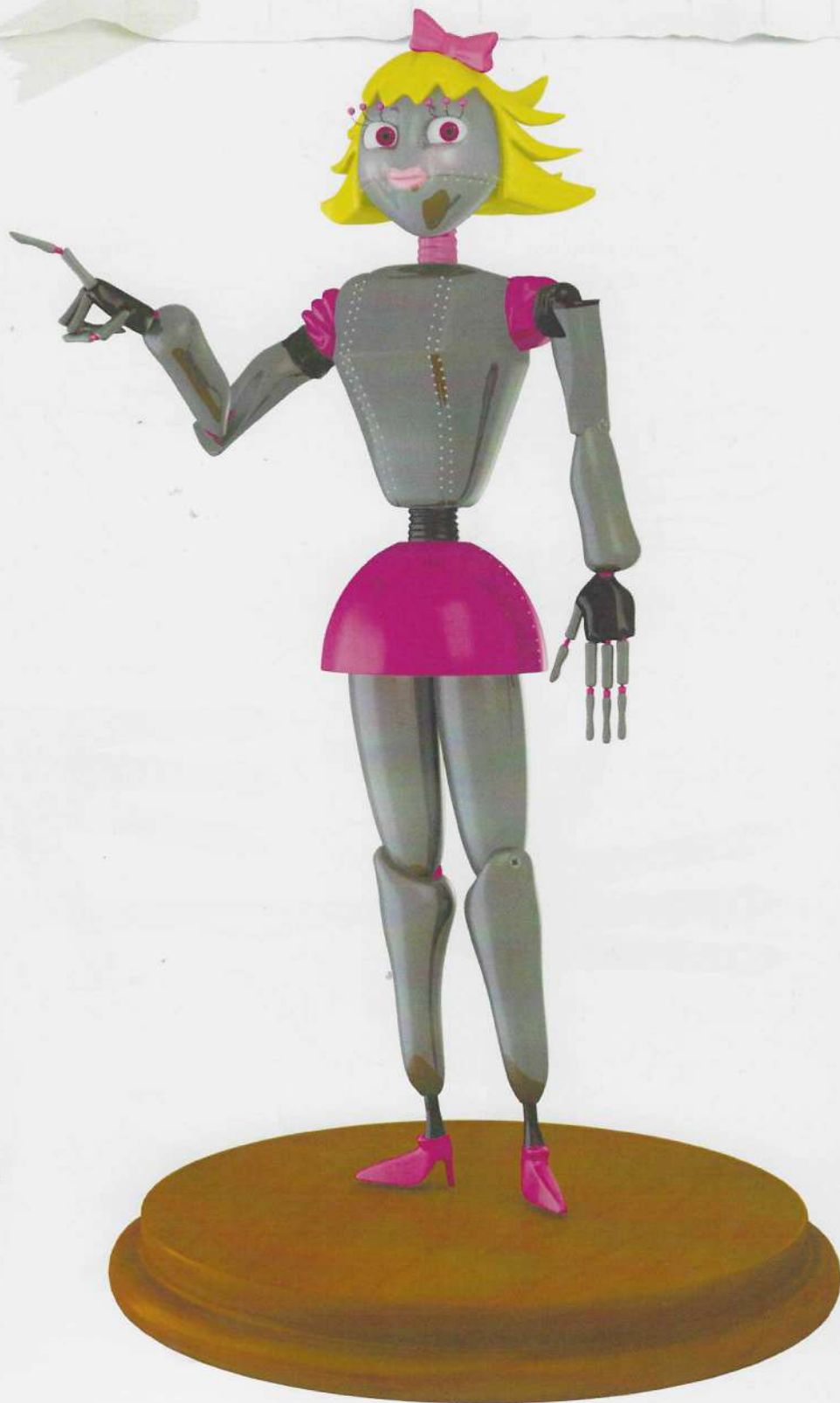
Pestañas



Pestañas



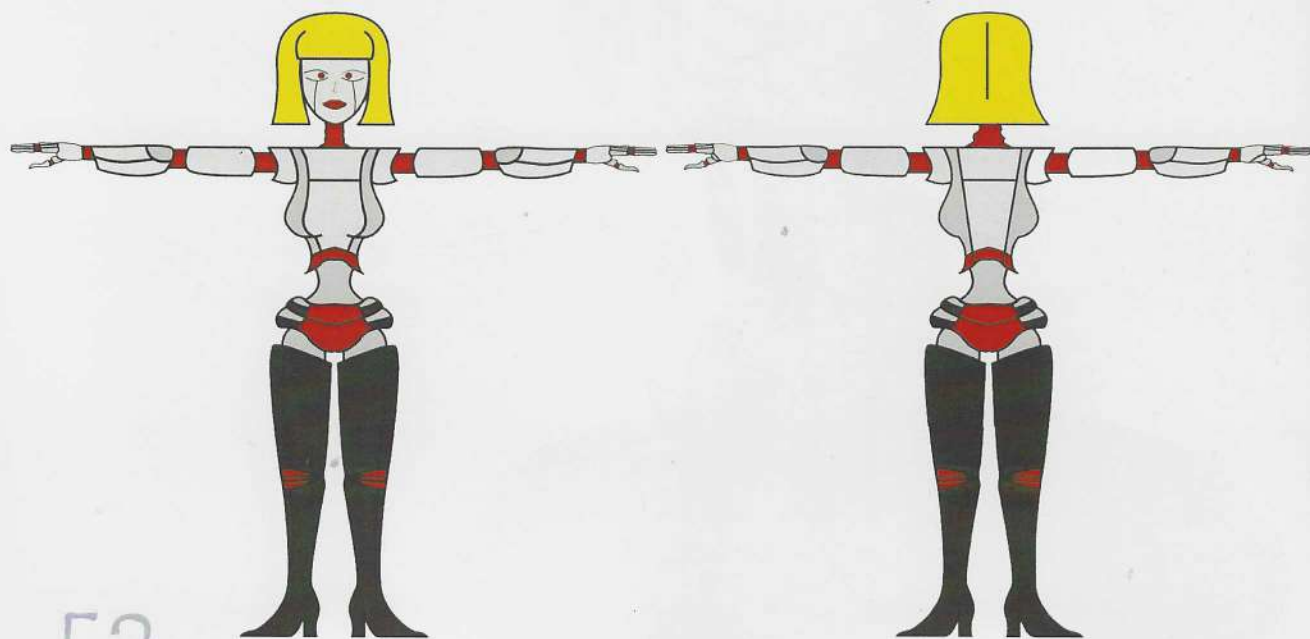
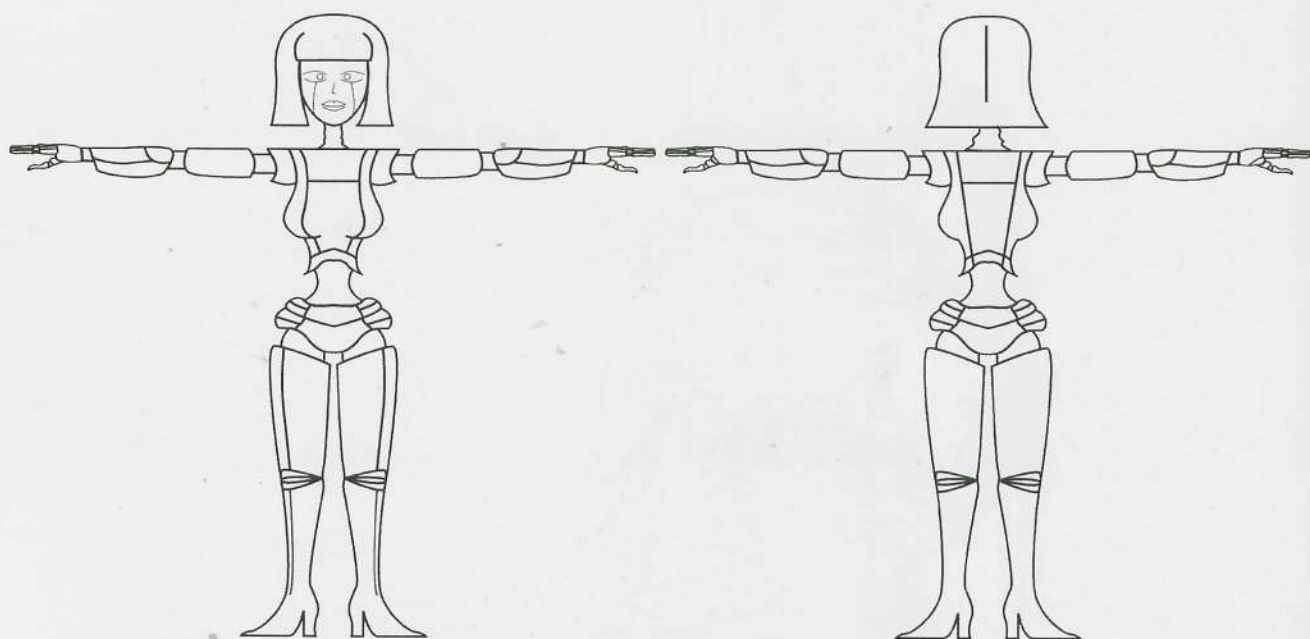
personaje lulu etapa II
acabado fina



personaje lulu etapa III
idea original



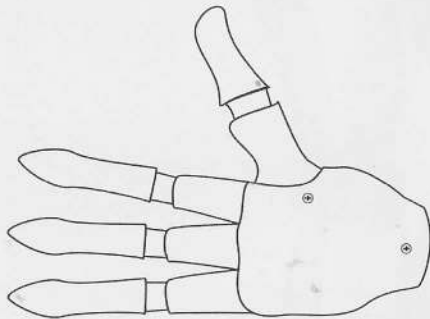
personaje **lilu** etapa III
vistas bocetos



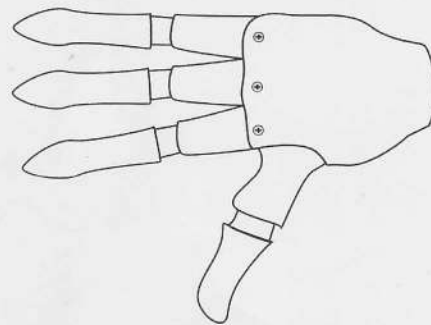
personaje lulu etapa III

accesorios y partes bocetos

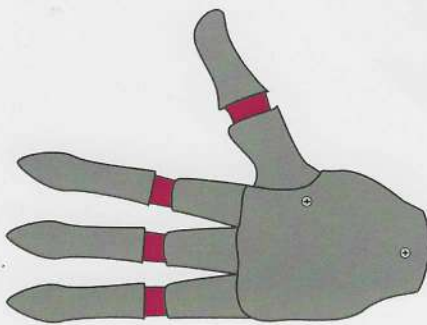
mano posterior



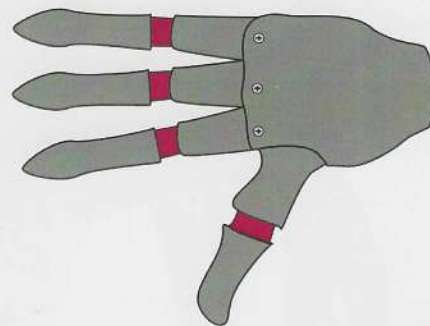
mano superior



mano posterior



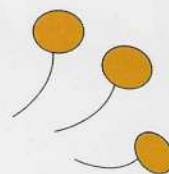
mano superior



Pestañas



Pestañas



personaje **lilu** etapa III
acabado fina



personaje

constructor

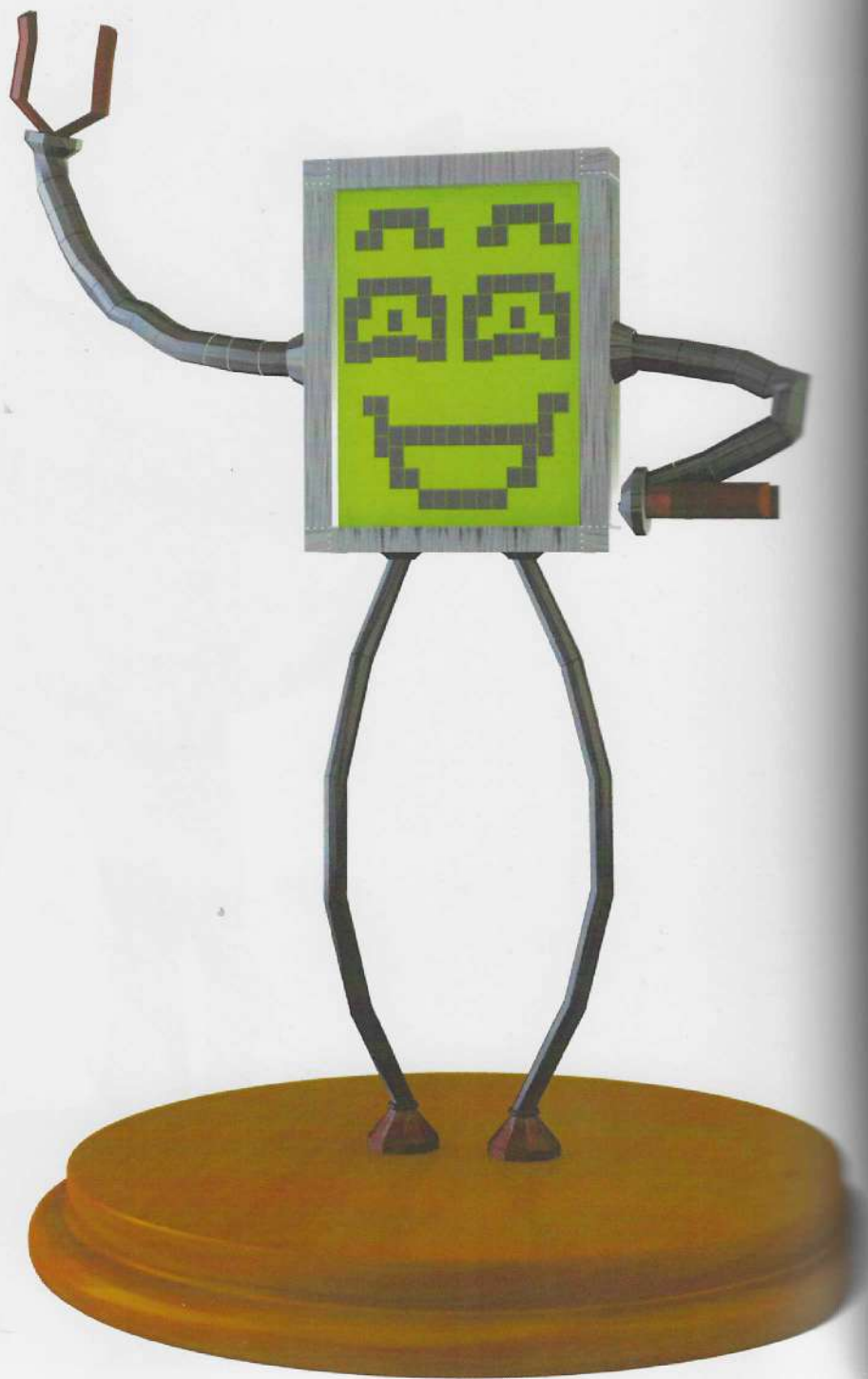
idea original



personaje

constructor

acabado final



Bibliografía:

-La retórica en el Diseño Gráfico - Mtro. Luis Antonio Rivera Díaz (Profesor-investigador del departamento de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, asignado a la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica.)

-JUAN BOSCH -APUNTES SOBRE EL ARTE DE ESCRIBIR CUENTOS

-Richard Piglia -Tesis de Cuento

-Datos provistos por Facebook y el Instituto Nacional de Estadística y Geografía de México. Este artículo fue publicado por José Kont

-ANDERSON, Perry. Los orígenes de la posmodernidad. Anagrama. Barcelona, España. Primera edición, 2000.

-HOLAHAN, Marshall y B.R. Powers. La aldea global. Gedisa editorial. Barcelona, España. Quinta reimpresión, noviembre 2005.

-MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación-La imagen en la era digital. Paidós Comunicación. Barcelona, España. Primera edición, 2005.

-METZSCHE, Friedrich. El Anticristo. Editorial Panamericana. Bogotá, Colombia. Primera edición, Marzo 1997.

-TOMBEE, Arnold. A Study of History, vol. I. Londres. 1934, pp.12-15

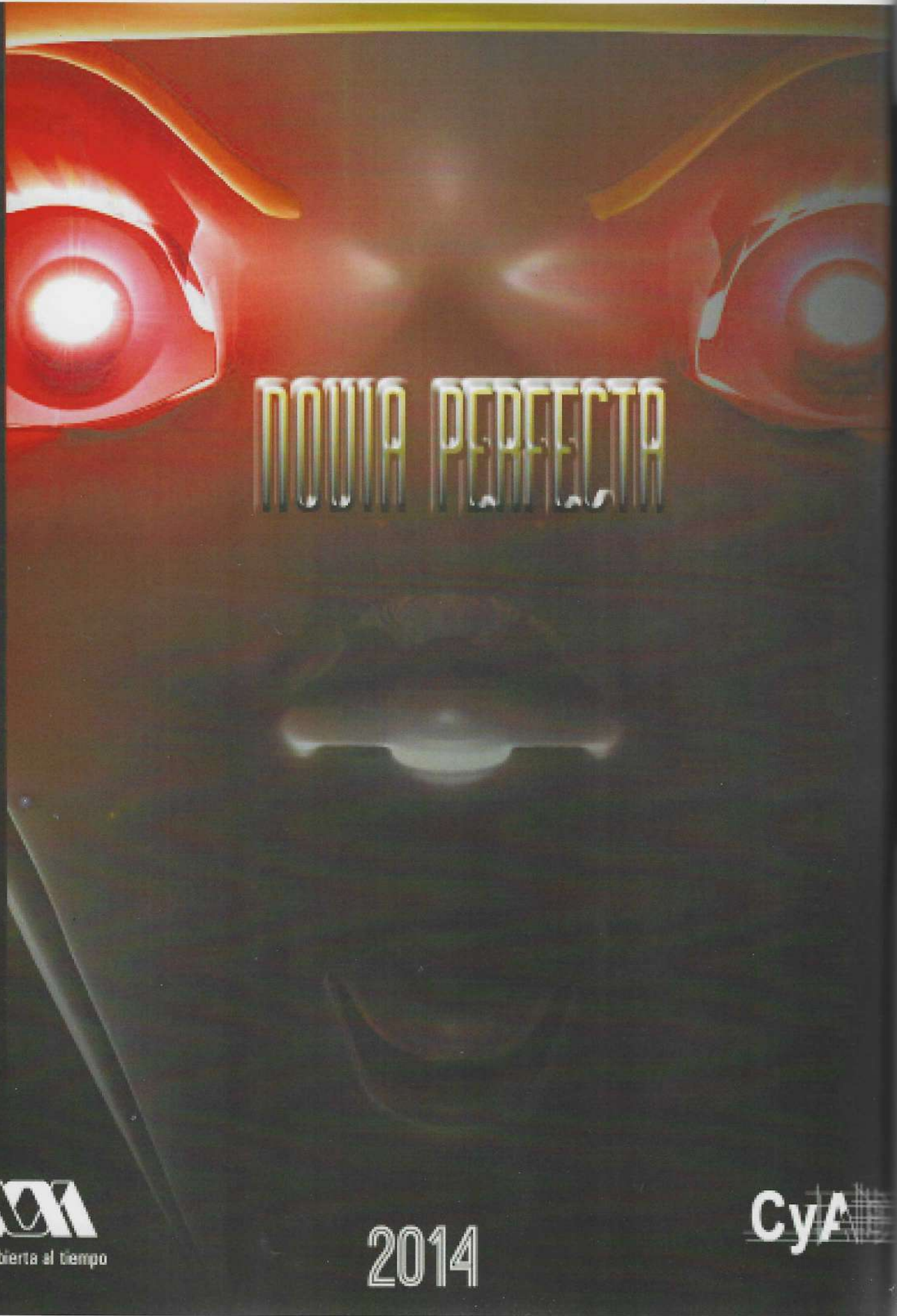
-

-FUKUYAMA, Francis. El fin de la Historia: www.cepchile.cl/dms/archivo_1052_1200/1052_fukuyama.pdf

-Al-Henriquez Ureña. Breve historia del modernismo.

http://biblioteca.universia.net/html_bura/ficha/params/title/breve-historia-modernismo-m-henriquez-urena/id/37928762.html

-José Kerbs, doctorado en filosofía por la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina, enseña filosofía en la Universidad Adventista del Plata, Argentina.



NOVA PERFECTA

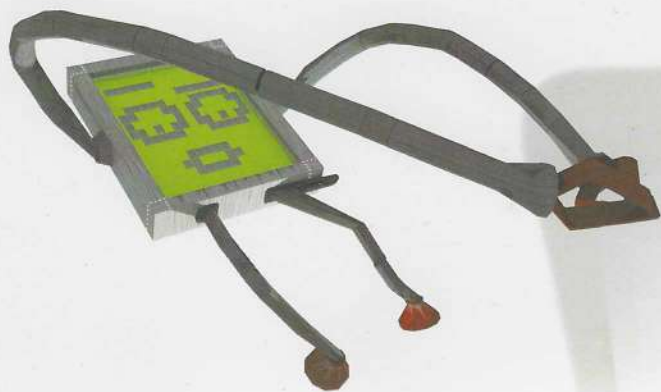

Casa abierta al tiempo

2014

CyA 

GUIÓN
Novia
Perfeta

UAM
XOCHIMILCO
2014



GUIÓN
NOVIA PERFECTA

ESCRITO POR:
DAVID DEL VALLE ROMERO
ROSA DELIA MARTÍNEZ TREJO

1 INT. BAÑO-BILLAR -TARDE

Están dos jóvenes orinando en el baño del billar, uno de ellos **RAFAEL**, es de tez clara, 1.80, cabello corto ondulado, color castaño claro, bien peinado, cuerpo delgado atlético, pómulos pronunciados, nariz respingada, viste ropa refinada, jeans oscuros, una camisa clara, un suéter de cachemir verde oscuro, y unos tenis de piso, el otro **ERIC**, un poco distinto a él, mide 1.76, cabello corto lacio, color negro, tez morena claro, delgado, viste con una chamarra roja que parece ser dos tallas mas grande, unos jeans claros, playera morada y unos tenis negros con blanco. El baño del billar luce como cualquiera con dos baños y tres orinales, frente a los lavabos de mano hay un espejo que cubre toda la pared, Rafael voltea a ver a Eric, él trata de evitar la mirada, Rafael hace un gesto de burla, ellos terminan y vemos que se dirigen a los lavabos , mientras abren la llave del lavabo y se y comienzan a lavarse las manos, Rafael se acerca a Eric.

RAFAEL

(Susurrando)

¡¿Ya viste a la nueva mesera?!, creo que se te quedo mirando.

ERIC

(Emocionado)

¡¿En serio?!

RAFAEL

(Riendo)

¡Seguro era para que no se te olvide darle propiná!.

Eric agacha la cabeza y hace un gesto de enfado. Rafael termina de lavarse pero en vez de secarse con la toalla de papel sube sus manos mojadas a su cabeza para arreglar su cabello, en eso camina por detrás de Eric toma la toalla de papel y se seca, voltea a ver a Eric le sonríe, y saca su celular, de su bolsillo trasera del pantalón, la pantalla plana del celular brilla, la toca con sus dedos y los desliza de un lado al otro. Rafael le da un empujón con su brazo izquierdo.

RAFAEL

Eric, era broma, mira, es mi nueva novia, ¿no es hermosa?

Eric toma el celular y se le queda viendo, ve como su amigo abraza felizmente a esa mujer que parece modelo, luego sonríe, entrecierra los ojos y parece que desearía eso, después baja el celular tuerce la boca, alza una ceja y le regresa el celular a Rafael.

ERIC

(Nervioso, no voltea a ver a Rafael)
¡Si muy linda!

RAFAEL

(Sarcástico)
¿Linda?, es preciosa

Rafael se pavonea

2 INT. HABITACIÓN, ERIC -NOCHE

La habitación es pequeña, la cama está pegada a la pared, no tiene mucha decoración está un poco desordenada la habitación.

(Ruidos, de brazos mecánicos moviéndose)

Vemos la espalda de Eric, el está sentado frente a su escritorio que está pegada a la pared, de lado su cama, su habitación es poco iluminada por la pantalla grande que esta sobre su escritorio, parece una tableta electrónica grande, la pantalla parece tener una cara, con ojos y boca, de la tableta salen dos brazos en forma de esqueletos metálicos, Eric y los brazos se ven que están construyendo algo.

3 INT. BILLAR -TARDE

Rafael esta encerando su taco de billar, voltea a ver su reloj, en forma insistente.

(Sonido de una puerta abriéndose, y de pasos como de goma que se pegan al suelo)

Rafael voltea a ver extrañado hacia la puerta, se inclina hacia al frente, ciñe la frente entrecierra los ojos, y después los abre rápidamente y se empuja hacia atrás,

recargándose en la mesa del billar, en eso Eric entra acompañado de lo que parece ser una mujer, pero cuando se acerca más vemos que una especie de **ROBOT**. El robot llamado **LILU** parece tener un cuerpo humanoide, no tiene vestimenta solo una peluca rubia.

Eric, toma al robot de la mano, y la dirige, hacia Rafael, Eric acaricia el cabello de LILU.

ERIC

(emocionado)

Rafael te presento a LILU, mi nueva novia, ve que cuerpo, ve que cabello...

RAFAEL

(interrumpiendo)

¡Si linda, linda!...

Rafael se le queda viendo muy extrañado, en eso el toma su celular y le muestra una foto donde el está bailando con su chica.

RAFAEL

¡Pero mira esto, aquí estamos en un concurso de baile, no sabes cómo impresionamos a los jueces!

Eric mira de reojo la foto, toma al robot y la hace girar.

ERIC

¡Vez!, ella es una excelente bailarina.

Lilu se ladea tratando de equilibrarse y no caer.

Rafael se le queda viendo levanta su brazo y se cubre la boca, sonríe y aprieta mas la boca, no quiere que su risa se escuche, sonríe mas y una carcajada escuchamos.

Eric frunce el ceño y separa a su robot de Rafael.

RAFAEL

(riéndose)

¡Y supongo que besa bien! ¿no?

Eric ve enojado a Rafael, voltea a ver a su Robot y vemos que no tiene boca, Eric da media vuelta jalando bruscamente al robot y se va.

(Risas y carcajadas de Rafael)

4 INT. HABITACIÓN, ERIC -NOCHE

(Ruidos, de brazos mecánicos moviéndose)

Volvemos a ver a Eric, su habitación esta en penumbra solo vemos el halo de luz que proviene de la tableta, vemos que está trabajando sobre su robot, vemos que tiene su cabeza sobre el escritorio estamos viendo que él y sus brazos metálicos le está haciendo una boca.

5 INT. BILLAR -TARDE

Eric esta recargado sobre la mesa de billar, vemos que tiene una cerveza sobre la mesa, al lado vemos que esta Lilu, vemos que ya tiene boca, una peluca rubia mejor peinada, vemos que tiene caireles, tiene pechos y caderas, luce un vestido morado ajustado, ella sostiene una bandeja plateada con unos entremeses. Lilu, se mueve emocionada de un lado a otro, esperando que Rafael entre ella lo busca con la mirada. Rafael entra al billar, y mueve la cabeza hacia atrás, sorprendido, ve a Lilu y sonríe, camina hacia ella, la rodea y la ve de arriba hacia abajo, mueve su cabeza en forma de aprobación. Eric sonríe y abraza a Lilu, toma la bandeja y se la acerca a Rafael.

ERIC

¡Ey Rafael, al fin llegas!, come esto te encantará

Rafael toma el bocadillo y sonríe.

ERIC

(Engreído)

¡¿No es una delicia?, ella lo hizo!

Eric se le queda viendo fijamente a Rafael, sube las manos a la altura de su cuello las juntas, hace una mueca con su boca y sonríe maliciosamente.

Rafael solo sonríe y asiente con la cabeza, alza la mano como si recordará algo importante, toma su celular de su bolsillo trasero, desliza lentamente su dedo índice derecho y le muestra una nueva foto de él y su novia.

RAFAEL

(Con el bocado en la boca)

¡Si delicioso, pero mi novia es chef y me invitó al festival

Internacional de Cervezas, no sabes que aguante tiene, yo me emborrache mucho antes.

Eric toma la foto y resopla, tuerce la boca y frunce el ceño.

RAFAEL

¡Oye pero que descortés Eric, deja le invito una cerveza a tu novia!

Eric tomando deprisa a la robot, la jala hacia él.

ERIC

¡No, no por favor, ella no toma!

RAFAEL

¡Bah, tonterías! ¿cómo no?

Rafael la jala nuevamente hacia él, toma la cerveza que estaba sobre la mesa de billar, y se la da a Lilu, Lilu solo mueve los ojos de un lado hacia al otro, alza su mano y se vierte la cerveza sobre ella, Eric la ve con horror, Lilu comienza a sacar chispas y botar tuercas, comienza a girar hasta que topa con pared y cae al suelo. Rafael no tarda en reír fuertemente, Eric se dirige hacia Lilu, la toma y la arrastra, voltea a ver a Rafael con gran enfado.

6 INT. HABITACIÓN, ERIC -NOCHE

(Ruidos, de brazos mecánicos moviéndose)

Volvemos a ver a Eric, su habitación esta en penumbra solo vemos el halo de luz que proviene de la tableta digital, vemos que está trabajando sobre Lilu, está más concentrado, vemos que esta colocándole muchas cosas nuevas al robot, los brazos metálicos se mueven con más velocidad, vemos que pasa el tiempo, las manecillas del reloj giran más rápido, vemos la cara de Eric y está ya muy deteriorada, tiene ojeras muy pronunciadas y una barba de hace días, toma del escritorio la cabeza de Lilu, es mucho más grande de lo que estaba, voltea a su derecha y vemos la silueta de una mujer más alta, vemos en la pared la sombra de Eric colocando la cabeza sobre Lilu, coloca la cabeza y vemos que unas luces rojas se encienden de Lilu, al parecer son sus ojos, luego Lilu se dirige hacia Eric.

Eric toma de la cintura a Lilo y se paran frente a su computador, Lilo sonríe y abraza fuertemente a Eric, vemos que del monitor sale una luz, y el sonido de una imagen tomada, Eric se dirige al monitor y sonríe después vemos que le da la opción de enviar en la parte inferior de la fotografía, se queda viendo por varios segundos la fotografía, se acerca más a la pantalla del monitor y mueve de un lado a otro su cabeza y hace una mueca de desaprobación alza la ceja y voltea a ver a Lilo.

Corta A Screen Black

7 INT. HABITACIÓN, RAFAEL -NOCHE

(Sonido de un mensaje electrónico nuevo recibido)

Vemos a Rafael sentado frente a su computador, se ve que está arreglando unas fotos en eso vemos que recibe una foto, la abre y vemos que es Eric con su nueva novia mejorada, su robot nueva luce mucho más estilizada, tiene la silueta de una mujer más atractiva y sensual, se ve que abraza fuertemente a Eric, el luce cansado pero no deja de ver feliz a su nueva novia, ella luce muy feliz, Rafael mira con recelo la foto, frunce el ceño, cierra la fotografía, y regresa a su foto, en eso vemos que recorta a la misma chica de las demás fotos, y la pega junto a él, y comienza a crecerle el cabello, y aumentarle el pecho, vemos como se aleja la imagen y lo seguimos viendo como manipula la fotografía.