



UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31

“CORTOMETRAJE ANIMADO DE LOS PROCESOS DOMÉSTICOS
EN EL CUARTO DE BAÑO PARA LA REUTILIZACIÓN DEL AGUA
EN LA POBLACIÓN DEL DF
UTILIZANDO LOS PARÁMETROS RETÓRICOS”

T E S I N A
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
P R E S E N T A
NOÉ MANZO CAMPUZANO

ASESORA: LIC. CLAUDIA B. VÁZQUEZ BARAJAS



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



Dedicatorias

Con mi fe, respeto y admiración, mi pleno reconocimiento a mi maestra Claudia Beatriz Vázquez Barajas mi asesor quien con su experiencia e inagotable paciencia me apoyo en este proyecto.

Universidad

Tú que eres la razón esencial en la vida de la humanidad que luchas y buscas activamente crecer tu potencial y tus compromisos vitales, tú que siempre participas en el cambio de la sociedad y que forjas profesionales dedicados comprometidos a ella gracias.

A mi Sra. Madre agradezco el amor que me ha brindado y dedico la presente tesis como culminación de una etapa profesional muy importante de mi vida

A mis hermanos con ilimitado cariño que con su apoyo incondicional hacen olvidar el más grande sacrificio con el mayor deseo de ser reciproco.

INDICE

Introducción	5
Capítulo 1 cortometraje animado	7
1.1 Concepto de cortometraje	7
1.2 La animación	7
1.3 Proceso para la realización de un cortometraje animado	13
1.3.1 Preproducción	13
1.3.2 Producción	15
1.3.3 Posproducción	16
1.4 La retórica como herramienta del diseño	17
Capítulo 2 El agua en La ciudad de México	20
2.1 El agua y su ciclo en la ciudad de México	20
2.1.1 La escasez y el mal uso del agua	20
2.1.2 Acciones para el ahorro del agua en ciudad de México	21
2.1.3 Campañas de difusión para el ahorro del agua (CONAGUA)	22
2.1.4 Campañas de difusión para el ahorro del agua del gobierno del DF	23
2.2 Procesos domésticos de reutilización del agua	23
2.3 La fábula del escarabajo y la hormiga como narrativa para el desarrollo del cortometraje	24
Capitulo 3 Producción y evaluación de la propuesta del cortometraje animado	26
3.1 Proceso proyectual de diseño de la UAM Xochimilco aplicado a la producción del cortometraje animado	26
3.2 Preproducción	27
3.2.1 Guion	27
3.2.2 Formalización de las figuras retóricas en el story board	27
3.3 Producción y pos producción del cortometraje animado	32
3.3.1 Edición	33
3.3.2 Edición en rotoscopia formalizando las figuras retóricas	34
3.4 Propuesta final y evaluación del cortometraje animado	37
Conclusiones	37
Anexos	38
Fuentes	42

Introducción

De 2009 a 2010, el problema de escasez de agua que se ha presentado en el DF y zona metropolitana se ha acrecentado por la falta de conciencia e información en los habitantes.

Una aportación a la solución de este problema puede ser el apoyo en los medios audiovisuales para comunicar a la sociedad el nivel de gravedad que causa el desperdicio de agua, la falta de lluvia y su repercusión en el almacenaje en las presas.

Por lo anterior, se hace indispensable la participación del diseñador y comunicador visual en la transmisión de un mensaje que pueda informar a la población y brindar opciones para acciones responsables. La realización de un cortometraje animado puede atrapar la atención de los habitantes del DF y zona metropolitana, a través de una historia que muestre el problema, los riesgos y las medidas preventivas para aminorar la escases de agua, al menos en alguno de los sectores.

Mark Wingan (2008) en su libro *Imágenes en secuencia*, dice que las narraciones visuales pueden situarse en muchos contextos históricos, contemporáneos, mitológicos y futuristas, por lo que una documentación adecuada intensificará el realismo, el detalle y la continuidad de las imágenes en un cortometraje animado. Se puede así, mostrar que la idea de informar para educar resulta incluso una aportación social importante.

Para enriquecer la práctica profesional se desarrolla el presente trabajo que tiene como objetivo general: utilizar la retórica como herramienta conceptual que estructure la creación de un mensaje multimedia, para informar a la población del Distrito Federal y zona metropolitana acerca de los procesos domésticos de reutilización del agua en el cuarto de baño.

Para abordar las posibles propuestas se formulo la siguiente pregunta:

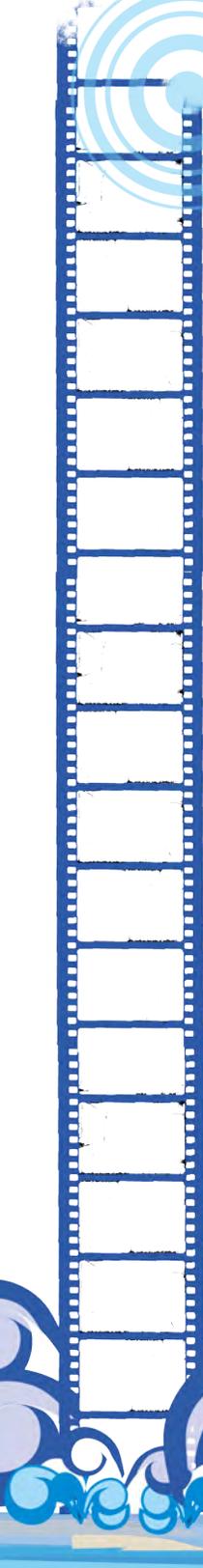
¿Un cortometraje animado informará a la población del Distrito Federal sobre la problemática de la escases del agua y acerca de los procesos domésticos de reutilización dentro del cuarto de baño del agua mediante los elementos visuales y un análisis retórico?

Y se propuso la siguiente hipótesis: partiendo de parámetros visuales del discurso retórico, se realizará un cortometraje animado que informe los procesos domésticos de reutilización del agua, a la población del DF y zona metropolitana.

El marco conceptual de este proyecto es el discurso retórico como herramienta estructural para la creación de un mensaje multimedia, que informe a la población del Distrito Federal y zona metropolitana acerca de los procesos domésticos de reutilización del agua, apoyado en el modelo de las bases conceptualizadas de la UAM-Xochimilco, este se divide en los siguientes 4 procesos fundamentales:

1. Conceptualización fundamentada. Consiste en el análisis del discurso retórico y de las figuras retóricas como determinantes que funcionan como elementos gráficos que afectan la producción sintáctica del diseño. Es decir dentro del proceso de recopilación y análisis de los datos, se puede entender que en la conceptualización los determinantes son los fenómenos del diseño como lenguaje modismos, corrientes y estereotipos gráficos que funcionan como elementos de representación.

Y los condicionantes son los fenómenos sociales, políticos y culturales que intervienen en el comportamiento percepción y acción del individuo, es decir, del receptor.

- 
2. Formalización y prefiguración. Consiste en el lenguaje específico de diseño, aquello que se conoce como sintaxis, en este apartado se toman en cuenta los valores formales, retóricos, estructurales y compositivos que determinan la creación y representación de los signos visuales que representaran al diseño.
 3. Materialización. Es el proceso de bocetaje cuando el creativo desarrolla los pasos necesarios para la creación de los componentes del objeto diseñado.
 4. Uso y aplicación: es el proceso de evaluación y valoración del objeto diseñado, se puede hacer un análisis de funcionalidad del objeto a partir de los diversos soportes conceptuales que determinaron la producción gráfica.

Ahora bien, es importante hacer mención del sustento conceptual, aquello que se ha estado llamando discurso retórico. “El discurso retórico, es el arte de la oratoria y de persuadir a un público haciendo del mensaje algo que connote lo mismo para cada una de las personas” (Prieto, C. 1994). énfasis a una idea o sentimiento, facilitan la retención de las cosas, estas provinieren de la literatura se ocupan por lo menos 25 en el diseño, su función es lograr una intención más impactante a la hora de producir los signos visuales.

La intención de este proyecto es hacer uso de los conceptos antes mencionados y proyectarlos en la realización de un cortometraje que informe y sugiera soluciones para enfrentar un problema social que afecta la calidad de vida de las personas. Es importante también demostrar que el trabajo del diseñador y comunicador visual esta siempre en función del beneficio de la sociedad.

La tesina se compone de 3 capítulos: el primero, aborda los conceptos y estrategias para la producción de un cortometraje, así como los lineamientos retóricos que determinan los signos elegidos. El segundo, aborda la problemática de escases del agua y las acciones que se aconseja realizar para enfrentar este problema de la mejor manera posible. Finalmente, el tercer capitulo, explica el proceso de creación y desarrollo hasta la presentación final del cortometraje.

Capítulo 1 cortometraje animado

1.1 Concepto de cortometraje

La Universidad Nacional Autónoma de México, se preocupa por la formación de profesionistas que lleven a cabo diferentes habilidades, tácticas y estrategias para la transmisión de mensajes visuales, para satisfacer demandas de comunicación educativa, cultural y sobre todo social. Esto lo asume por medio de cinco áreas de formación profesional de la licenciatura en Diseño y Comunicación Visual como: ilustración, fotografía, editorial, simbología y multimedia, en esta última entra la animación y producción audiovisual.

Se puede entender al cortometraje como una producción audiovisual y cinematográfica que dura menos que el tiempo de una película de producción normal, no más de 30 minutos y su finalidad es conseguir la atención del espectador a través de la historia que se le presenta. La narración puede basarse en ficción, documental o experimental y puede tener actores reales o ser de animación.

Aun cuando se reducen o se simplifican los personajes y la trama no por eso deja de ser difícil e importante ya que el director tiene poco tiempo para dar a entender la historia, el problema o una anécdota, reflexión o cuento popular.

1.2 La animación

En la licenciatura de diseño y comunicación visual, el comunicador visual es una persona que resuelve problemas a nivel visual con la ayuda de los elementos y conceptos que encajan en el lenguaje de su disciplina. “Pero para obtener un mensaje que logre un objetivo pragmático se debe recurrir a los elementos que compone el diseño gráfico como son forma, color y texturas” (Wucius, 1979). Estos Cuatro grupos de elementos: conceptuales, visuales, de relación y prácticos son la base de todo el despliegue gráfico de comunicación audiovisual.

Los elementos conceptuales no son visibles pero están presentes como:

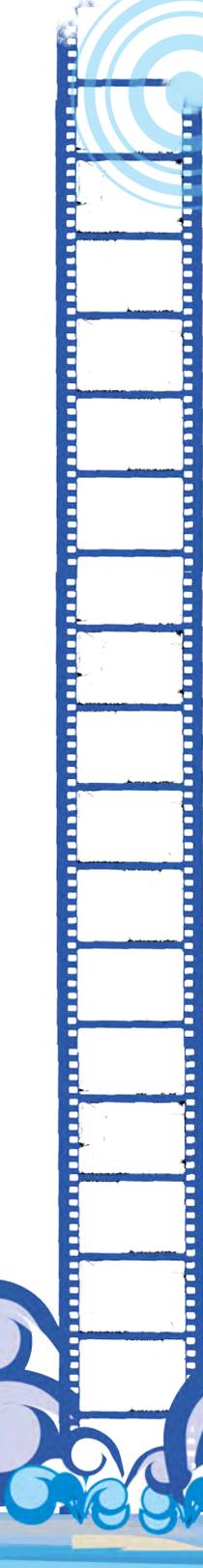
- Punto: en donde dos líneas se encuentran, es el principio y el fin de la línea o indica posición.
- Línea: cuando el punto se mueve el recorrido se transforma en línea, esta tiene largo pero no ancho y se compone de dirección y posición.
- Plano: el movimiento de la línea en dirección distinta genera un plano este tiene posición y dirección pero no grosor.

Los elementos visuales:

- La forma: toda identificación visual es una forma.
- Medida: todas las formas tiene tamaño longitud y magnitud.
- Color: se encuentra en todas las formas y es la principal manera de percepción antes que la forma siempre se identifica el color antes que la forma.
- Texturas: esto se refiere a la superficie de una forma, puede ser plana decorada o rugosa.

Los Elementos de relación, son los que se distinguen por la interrelación de las formas y la dirección de los mismos como:

- Dirección: que depende de la posición dentro del marco o espacio de trabajo.
- Posición: este obedece del marco referencial o estructura de trabajo.
- Espacio: Todas las formas por más pequeñas que sean ocupan un espacio, el espacio así mismo puede ser visible o ilusorio (para dar una sensación de profundidad)
- Gravedad: El efecto de gravedad no solamente es visual, sino que también psicológica. Podemos atribuir estabilidad o inestabilidad a una forma o a un grupo de ellas.



Elementos prácticos, estos se reflejan en el contenido y el alcance que llegan a obtener a nivel pragmático.

- Representación: es la forma hecha por la naturaleza o en este caso por el ser humano (diseñador).
- Significado: este es cuando lo diseñado transmite y lleva un mensaje.
- Función: esta es cuando lo diseñado tiene y sirve un determinado propósito.

Para aquel que estudia la licenciatura de diseño y comunicación visual, son indispensables para la expresión mediante el lenguaje visual, pues estos son la parte de la estructura del diseño y un “diseñador” puede trabajar sin estos conocimientos y crear sin una organización, teoría o conceptos, pero el diseño puede no llegar a ser comprendido por falta de esta de estructura visual. Por ello, el diseñador cuenta con una variedad de elementos visuales, prácticos, de relación y conceptuales para transmitir el mensaje ya sea gráficos impresos, gráficos audiovisuales que incluyen cine minuto, cortometrajes, spot comerciales, animaciones y otros productos audiovisuales. Tales elementos visuales son esenciales por ejemplo; la forma, color, textura colocada en un plano fijo genera un lenguaje visual, dando una respuesta a la necesidad de comunicar. Para la animación que es el proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos (forma, textura, color) al igual que los elementos de relación dirección, espacio, posición esenciales para trabajar en un espacio determinado y crear los movimientos de los gráficos a si creando una ilusión y obtener un nivel pragmático. Que transmita el mensaje el cual sirve un determinado propósito.

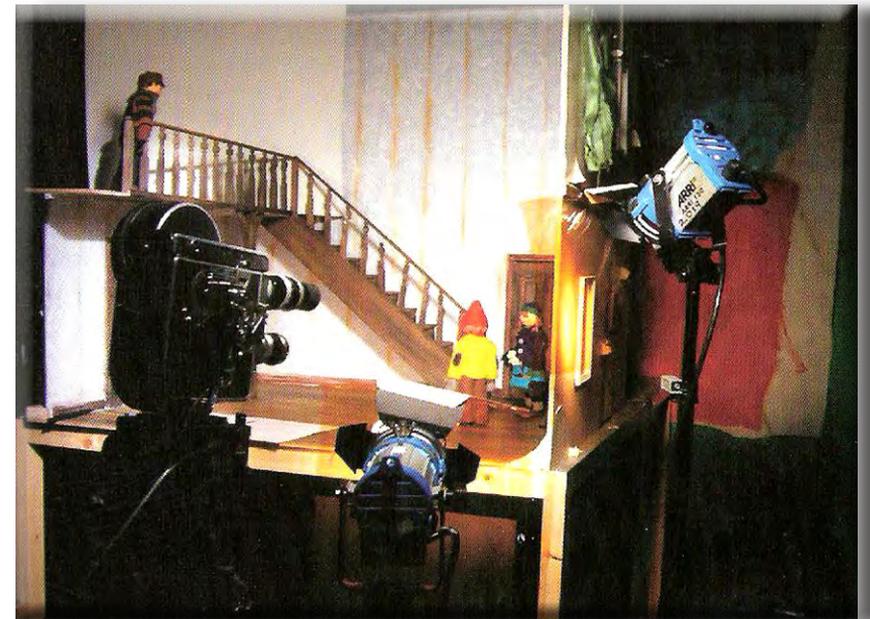
¿Por qué animación? la animación es uno de los aspectos importantes en la cultura y en la sociedad, la mayoría de las películas que se exhiben en las salas, son de animación o por lo menos contienen animaciones integradas en la misma. La animación proporciona elementos narrativos y estéticos que a su vez con las tradicionales y nuevas técnicas, crean estilos gráficos e ilustrativos que ayudan a la comunicación visual. El inicio de esta técnica de experimentación llamada animación se dio paulatinamente, creando y refinando poco a poco. A través de los años creadores como Walt Disney (hombre importante para la animación en la historia aunque no fue el padre de la misma), Emile Reynaud quien creó el teatro óptico y Georges Melies quien consiguió un movimiento acelerado de los dibujos al manipular la velocidad de la cámara como: Tom Merry, Max Martin, Harry Furmiss y Lancelot Speed. Los creadores en el Reino Unido y sus técnicas de animación en 1900 y 1906 no fueron muy desarrollos en la animación de fotograma por fotograma, es hasta 1908 con la película fantasmagoría de Emile Cohl en la cual aparece y se distingue la animación 2D. A sí, cada año fue importante para el desarrollo de la animación. En 1913, George Mcmanus, realizo las primeras animaciones en Estados Unidos de América y en el 1912 McCay creó la película de terror The story of the mosquito, él quería mostrar cosas que ya no existían en la vida o que solo eran de la imaginación como el dinosaurio.

Después de que los hermanos Fleischer, Paul Ferry, Pat Sullivan y Otto Meener produjeran y crearan Fleischer Studio, Disney hace la primera película animada sonora, surgiendo así su icono principal el ratón Mickey. Diez años después de la aparición de este personaje, se estreno el primer largometraje sonoro Blanca Nieves y los 7 enanos en technicolor con lo que Disney como una de las principales casas productoras para a la animación.

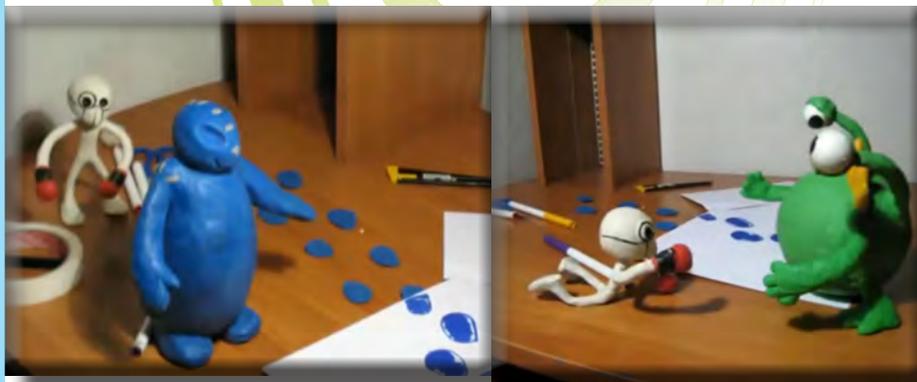
Todas las casas tienen varios trabajos destacados de animación para cine, en las distintas técnicas, la idea inicial puede surgir a partir del deseo y de las posibilidades que tenga el autor de expresar mediante la animación una situación que se quiere comunicar.

¿En donde encontramos animaciones? En muchas partes desde la programación del celular hasta en el cine, pasando por páginas web con los banners y pequeñas introducciones en cada página. La animación y el cine coinciden en el tiempo de aparición en la historia con diferentes técnicas, como stop motion, pixilación, rotoscopia animación en 3D, cut – outs. Las cuales van evolucionando al paso del tiempo unas de esas técnicas aun se ocupan según sea el propósito del mensaje en la animación grafica por ejemplo, la de recorte (cut – outs), es la técnica en que se usan figuras recortadas ya sea de papel, dibujos e incluso fotografías. Los personajes se construyen con los recortes de sus partes y extremidades las cuales se mueven y se obtienen diversas poses y así se da vida al personaje.

El stop – motion (filmación a través de cuadro por cuadro), este tipo de animación se compone de dos técnicas la animación de siluetas, maquetas y marionetas, la cual se toma foto x foto logrando así un movimiento de la marioneta. aproximadamente son veinticuatro fotografías por segundo para poder lograr un movimiento real, en este tipo de animación entra una etapa de preparación de personajes, escenarios a escala (maquetación) un trabajo de artesanía por la dificultad de cada detalle de personaje un trabajo este puede llegar hacer muy laborioso, pero con resultados muy atractivos.



Maquetación de escenario para la animación, imagen de la producción de hide and seek, obtenida libro fundamentos de la animación de (Paul Wells.2009,113)



Imágenes de Animación en stop motion (plasticine 2008)



Imagen de la producción de (coraline 2009)

La pixilacion, al igual que el stop motion es la captura de imágenes (fotografía) repetidas, y desplazando ligeramente del objeto e incluso a personas entre cada fotografía. Conectadas a la computadora con programas como Adobe Photoshop y After Effects produce una secuencia de fotogramas animadas dándole así vida a los personajes. Otras animaciones se pueden realizar con programas como Illustrator y Flash. Se puede decir que esta es la técnica de recorte digital.

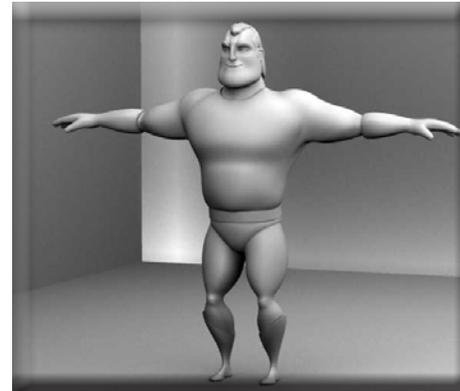


Imágenes de animaciones imaginantes (Televisa, 2010)



animaciones imaginantes (Televisa, 2010)

Otra de las técnicas es la animación en 3D esta es la más ocupada por los diseñadores ya que es la más atractiva para el público, se caracterizan por su habilidad de generar escenarios virtuales y personajes los cuales deben estar bien realizados estéticamente, para que sea una animación muy convincente. Este se realiza por medio de computadoras y programas como Maya, 3ds Max, Cinema 4D en los cuales se modela (se crea el escenario y personaje) al tiempo se le proporciona movimientos al mismo y se logra dar vida a cada personaje dando ese toque que caracteriza a las animaciones haciéndolas reales en la pantalla.



El increíble de la película los increíbles de Pixar animación en 3D



Imagen "Distraction" por Mike Stern

La técnica de rotoscopia consiste en iluminar cuadro por cuadro un film real, así el dibujo da naturalidad y secuencia en los movimientos, expresiones, luces, sombras y proporciones propias de una filmación. Este es un trabajo muy complicado por la iluminación de cada movimiento en el film, esto se hace cubriendo con una máscara la parte que quieres iluminar. Ahora, si en el film hay diferentes tonalidades de color y varios movimientos esto lo hace más complicado por la combinación de las máscaras y el movimiento preciso de cada una de ellas. Es importante recordar que por cada segundo de un film hay 24 cuadros aproximadamente, en un minuto son 1440 cuadros y en un corto de 5 minutos se iluminarían 7200 cuadros sin contar que cada cuadro puede constar de un gran número de máscaras distintas.

Muchos creen que la rotoscopia es una técnica limitada, y en cierta medida están en lo cierto. Pero, como base para desarrollar el movimiento de personajes puede resultar muy interesante no solo por incluir el iluminado en el personaje si no también en el entorno del personaje ambientándolo con videos e ilustraciones que muestren texturas que al igual con máscaras logre un efecto diferente en la filmación. Aun siendo una técnica limitada es un recurso base para los largometrajes como *El Señor de los Anillos* (1978) o *Tigra, Hielo y Fuego* (1983) de Ralph Bakshi. El director Ari Folman dice que la animación le parece la única solución, porque concede una gran libertad imaginativa. En su película *Vals con Bashir* que fue animada en rotoscopia, muestra una cara de la guerra un hecho que vivió en carne propia. Su propuesta en animación a manera de documental acerca de la Masacre de Sabra y Chatila, es un buen reflejo de aplicación de la técnica. “La guerra es muy irreal, la memoria es muy ladina, más valía hacer semejante viaje con la ayuda de buenos grafistas.” (Folman, 2008)



Imagen Vals con bashir por Ari Folman (2008)



Imagen Vals con bashir por Ari Folman (2008)

La técnica la rotoscopia se consolidó como técnica fructifica y constituye un gran paso para crear efectos especiales en el cine por ejemplo, sustituir fondos, recortar personajes, cambiarlos de lugar, crear máscaras y componer varias capas de imágenes. Así, la rotoscopia que anteriormente se empleaba para salvar y recortar partes del fotograma, en la actualidad (en el mundo de la animación en largometrajes) juega un papel muy importante. Ahora, los procesos se realizan con CGI (Imágenes generadas por computadora), pero la base sigue siendo la misma: la captura de movimiento real, en este caso, no con rotoscopia manual, sino con emisores y sensores que reconocen el movimiento del actor y lo envían directamente a la máquina. A si copia los movimientos para pasarlos a un personaje animado.



Sensores en el rostro para copiar los movimientos



Pelicula Avatar (James Cameron 2009)



Sensores en el cuerpo del actor para gravar los movimientos e copiarlos para u personaje en 3d

Numerosos proyectos se han realizado con esta técnica y algunos regresaron a la rotoscopia tradicional de iluminación del personaje cuadro por cuadro por ejemplo la película Scanner Darkly (2006) del director Richard Linklater al igual del film Walking life (2001), con estos dos pero en especifico con Scanner Darkly, el director consigue un extraordinario resultado en la mezcla de cómic e imagen real.



Personaje Bob Arc-tor de Scanner Darkly (Richard Linklater 2006).

1.3 Proceso para la realización de un cortometraje animado

Todo mensaje visual tiene un proceso, el cual se debe llevar a cabo para que el resultado sea óptimo y en la realización de un cortometraje mucho más. Debe estar planeado desde la preproducción, la producción y la posproducción. A continuación se detallara las tres etapas que componen este proceso.

1.3.1 Preproducción

• Preproducción

La preproducción, es considerada una de las etapas más importantes para la producción de una película y de un cortometraje animado esto en función del guión, dirección de arte, montaje, -personajes y sobre todo del presupuesto, para saber con qué equipo se cuenta para la grabación.

En esta etapa la elaboración de los guiones como: el literario, el técnico y el story board son fundamentales para narrar la historia detalle por detalle

y que no tenga errores de narración cinematográfica ya que con el presupuesto conseguido y aprobado puede alterarse y éste en principio se prepara todo el equipo de producción que se ocupara en el rodaje del cortometraje. En la elaboración del guión se puede escribir de varias formas, una de las más simples es un esquema o sinópsis de la historia que aunque sea simple no deja de ser entendible, esta representación ayuda con la grabación y animación. Otra manera de hacer el guión es cuando la redacción es con mayor claridad, este se cambia en secuencias y escenas, en las que los diálogos y la explicación de los lugares de acción son especificados. Este tipo de guion le ayuda al director de arte a elaborar coordinar todo, como cuanto vestuario, maquillaje, locaciones, escenografías, colores a ocupar y utilería.



Guion (anaitgmes,2010).

- **Secuencia N° 1:** Presentación personaje
 - **Escena 2:** Consulta del doctor. Interior. Día.
 - **Descripción:** Alvy, de niño, está sentado en un sofá con su madre en una anticuada consulta médica. El doctor está cerca del sofá, sosteniendo un cigarrillo y escuchando.

MADRE (Al doctor): Está deprimido. De repente, no puede hacer nada.

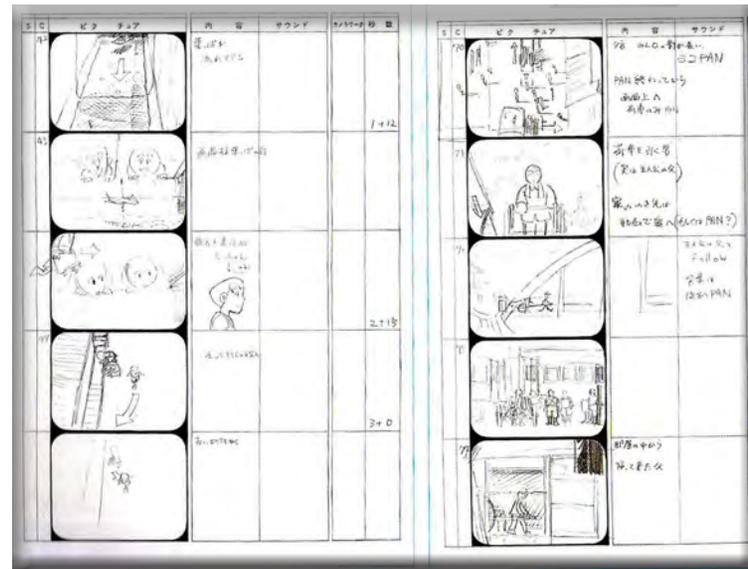
DOCTOR (Asintiendo con la cabeza): ¿Por qué estás deprimido, Alvy?

MADRE (Dando un codazo a Alvy): Cuéntaselo al Dr. Flicker. (El joven Alvy está sentado con la cabeza baja. Su madre responde por él). Es algo que ha leído.

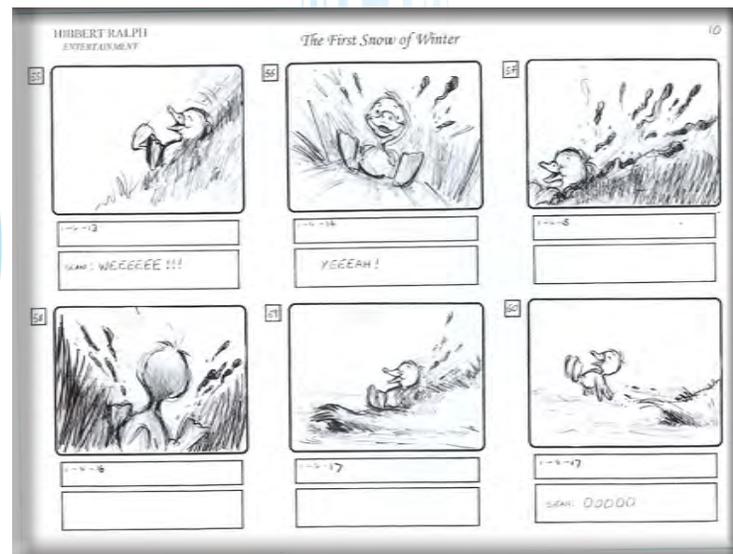
Guion (anaitgames,2010).

Un guion contiene división por escenas, acciones y diálogos entre personajes, acontecimientos, descripciones como se muestra en las imágenes cada personaje se señala en el guion dialogo y movimientos dentro de la escena.

Story board, es un guion gráfico que ayuda a planificar las imágenes que saldrán en el video estas imágenes son una serie de ilustraciones en secuencia de las tomas y movimientos de cámara que se pretende realizar. Si no se llegara a realizar el story board se notaria en el producto final (video) por no tener una narrativa bien estructurada. En ocasiones el story board es el único que se ocupa para la grabación del film



Guiones gráficos (story board de the sun was lost minoru maeda)



Guiones gráficos (story board de las primeras nieves del invierno Hibbert Ralph)

1.3.2 Producción

- Producción

La producción, es la elaboración del cortometraje animado, esta etapa es la grabación y la animación de la historia, con guión en mano cada movimiento de cámara de encuadres y tomas, cada segundo es importante para no ocasionar retraso en otras tomas y sobre todo lo que cuesta dinero cada segundo que es retrasada la elaboración de la animación.

Razón de producción

Para hacer un vídeo de Cualquier producción audiovisual hay que realizar un buen análisis de las necesidades de comunicación, saber que se pretende comunicar solo a si se puede enfocar en el mensaje. Este análisis consiste en identificar el uso que se le va a dar al audiovisual los objetivos que se pretenden, cliente al que va dirigido, el tipo de video que se realizara cual es el más cercano a las expectativas Para esto el diseñador y comunicador visual como productor brinda esta opción y su argumento es que el cortometraje como imágenes en secuencia su función se de narrar visual mente contextos importantes como históricos, contemporáneos, mitológicos y futuristas

Programa de producción:

Antes que se empiece a grabar se debe preparar el presupuesto con base en cada elemento del film como: costos de derechos del guión y argumentos, viáticos, personal y técnicos, director y elenco, gastos de locación, material filmico y equipo, alquiler del estudio, laboratorios para sonido y música, gastos de edición, oficina, contabilidad, seguros y gastos médicos. La importancia de un programa es llevar un lineamiento sobre la filmación edición y postproducción esta responsabilidad es de el productor, quien programa tiempo que se necesita para la filmación y los tiempos de edición si se planea y se pone límites se puede controlar el presupuesto asignado y al no cumplir con los plazos puede significar una pérdida de tiempo

po y gastos muy costosos poniendo en riesgo toda la producción, por tal motivo cuando el productore realiza su programa debe contar con días de recuperación para la filmación debido cualquier contingencia ocurrida.

Uno de los factores más importantes para la preparación del presupuesto son: el formato, la duración, razón de producción y el programa de producción.



Imagenes de la producción de coraline 2009



El formato

Existen diferentes formatos 35 mm, 16mm. El formato de 35 mm es el más usado por la facilidad de ser expuesto en salas de cine así como hacer copias de video y reproducción en TV al igual forma la gran calidad de video y audio, aunque el más costoso es el preferido por los productores, en otras ocasiones por la falta de presupuesto muchos técnicos así como productores optan por el formato de 16 mm en este se graba y luego se amplía al formato de 35mm claro que disminuye calidad del producto, pero al igual que el 35mm este formato se puede copiar fácilmente a otros formatos.

La duración

El cortometraje como antes mencionado es una película de corto tiempo no más de 30 minutos, según la historia y los objetivos del producto es como se define el tiempo del corto en muchas ocasiones están entre los 15 y 20 min para lograr una buena narración, no les haga falta tiempo y no pasar de 30 min para no llegar a obtener un mediometraje.

1.3.3 Posproducción

• Posproducción

La posproducción, es el final de toda la etapa de una producción de un cortometraje animado, aquí se hace la edición, tiene que ver con el laboratorio de multimedia donde se elabora todo el procesamiento de efectos especiales, la mezcla audio y video. La edición, en especial son los recortes de las tomas que no sirven y de las cuales se ocuparán.

En esta etapa de edición con el registro cuidadoso de todo el material filmado y con la claqueta se determina que material se ocupará, por ejemplo, el número de toma y de escena la cual queda registrada y seleccionada para después ocupará para su edición después se empieza hacer recortes de las escenas que sirven y que al momento de la grabación el director selecciono.

Otra parte de la edición es la corrección del color esto no debe ocurrir siempre por que al momento de la grabación se debe contar con filtros rebotadores y difusores para llegar a obtener la imagen deseada por el director dado que no siempre el clima es el adecuado y para no atrasar la grabación algunas tomas no salen como se planearon y en la edición se corrigen algunos detalles como el color, otro aspecto que se ve en la edición es la corrección de audio y musicalización esta es escogida para dar o ayudar a la narración del ambiente al cortometraje al igual que el audio e imágenes en esta etapa se anima, un ejemplo es la animación por stop motion este es animar cuadro por cuadro al unir los fotogramas a una cierta velocidad este crea el efecto del movimiento este trabajo también es del laboratorio de edición y animación, al final de esta edición se prepara para su producción y reproducción para ser exhibida.



Imagen de la producción de Coraline 2009



felipe betancour,
animador de Walt
Disney



Producción la película Avatar 2009

1.4 La retórica como herramienta del diseño

El diseño y la comunicación visual constituye un discurso que trasmite, informa y tiene la habilidad de persuadir al público, “la retórica es el arte de la persuasión; antes que nada la palabra retórica viene de rétor que significa orador” (Prieto, 1994). En este caso el diseñador sustituye el papel del orador, por que el producto diseñado tiene que hablar y ser entendido por el público. El diseñador tiene la habilidad de persuadir al público pues está interesado en que el público adquiera un producto o tenga una información.

En el habitual hecho de la comunicación las personas intentan persuadir pero sin involucrar el proceso retórico e investigación, más bien de una manera coloquial es espontánea. El discurso retórico es la acción de la comunicación, consiste en una elaboración programada y por lo tanto no es espontánea, de un mensaje a fin de que resulte efectivo para persuadir al público. Y se compone de 5 puntos articulados entre sí. Daniel Prieto Castillo en su libro de Retórica y manipulación masiva menciona que discurso retórico se compone de:

1. Inventio: idea
2. Elocutio: mensaje entendible
3. Dispositio: disposición de elementos, en este caso visuales
4. Actio: acción
5. Memoria: pregnancia, esto con el fin de interpretar un logotipo, un cartel o imagen

Así, el diseñador y comunicador visual tiende a ofrecer una estrategia orientada a propiciar la atención y la validación del contenido en la imagen que se propone, en este sentido la persuasión se da por una actividad estructurada.

Como se sabe la importancia de la retórica en la antigüedad tenía fines pedagógicos y literarios, sin embargo, en la actualidad se puede definir como todo un procedimiento estructurador de mensajes (incluidos los visuales). La enseñanza de creación de mensajes visuales en la universidad, radica en argumentar el proceso de cada investigación, el discurso retórico estructura e incorpora nuevas herramientas disciplinarias para la resolución de un problema social, cultural, político económico. De esta forma el diseño va dirigido no solo a un individuo en particular sino a un grupo social, político o religioso en general, siempre es generado con ese propósito, informar a un determinado grupo.

De esta manera se puede decir que el proceso del diseño es una sistematización conceptos teóricos y prácticos estructurados por el discurso retórico que aporta al diseño y comunicación visual una estrategia de creación.

Por ejemplo, el diseño es más impactante a medida que se constituya y se relacione con el entorno social, cultural y político. Hoy en día los medios audiovisuales de comunicación como TV, radio, cine y el internet tienen gran auge para la manipulación masiva porque son muy atractivos y fáciles de transmitir y de llegar al receptor. Estos medios de comunicación se abren para el trabajo del diseñador y al mismo tiempo lo obligan a incursionar en estrategias relacionadas con la cultura digital actual. De ahí la importancia del estudio del discurso retórico para la manipulación, comunicación de la información, y más aun el desafío estructural y estético del mensaje que sensibiliza su inteligencia y desarrolla su capacidad de resolver cualquier problema de comunicación visual.

Mi contrapropuesta al ocupar uno de los puntos importantes del discurso retórico es el elocutio donde se organizan las figuras retóricas. Las figuras retóricas. Son un grupo de palabras utilizadas para dar énfasis a una idea o sentimiento, facilitan la retención de las cosas, estas provienen de la literatura, en el diseño nos ayudan y son un recurso eficaz para el trabajo que realiza diseñador y comunicador visual.

Las figuras retóricas no son solo un elemento de la literatura si no una base conceptual para el Diseño y la comunicación visual, puesto que son los recursos que se utilizan para operar sobre la imagen. En ellas se enfrentan dos niveles del lenguaje:

1. Denotado
2. Connotado

El denotativo es el significante, es lo que vemos del signo o figura y el connotativo es la interpretación del signo. Estas se determinan por la función y significado de cada una de las figuras. Por lo que el receptor cuya función connotativa es de referencial el mensaje a través de los signos y de las figuras retóricas. Ejemplo de ellas son:

- Adjunción
- Repetición
- Rima
- Comparación
- Acumulación
- Antítesis

Estas tienen relación en la repetición en adjunción de elementos idénticos.

El otro grupo es la suspensión; se quitan uno o varios elementos a la proposición de esta se derivan dos

- Sustitución
- Intercambio

En la sustitución se analiza una supresión y se une una adjunción se quita un elemento para reemplazarlo por otro elemento, en cuanto en el intercambio se necesita dos sustituciones reciprocas o dos elementos de la misma proporción, a estas se le llama; inversión, endiádis, quiasmo.

Clasificación general de las figuras:

Relación entre los elementos variantes	Operación retórica			
	A Adjunción	B supresión	C sustitución	D intercambio
1.- Identidad	Repetición	Elipsis	Hiperbole	Inversión
2.- Similitud De forma de contenido.	Rima	Circunloquio	Alusión Metáfora	Endiádis Homología
3.- Diferencia	Acumulación	Suspensión	Metonimia	Asíndeton
4.- Oposición de forma de contenido	Enganche Antítesis	Dubitación Relicencia	Paráfrasis Eufemismo	Anacoluto Quiasmo
5.- falsas homologías doble sentido	Antanaclase Paradoja	Predicción	Retruécano Antífrasis	Antímetabola antilogía

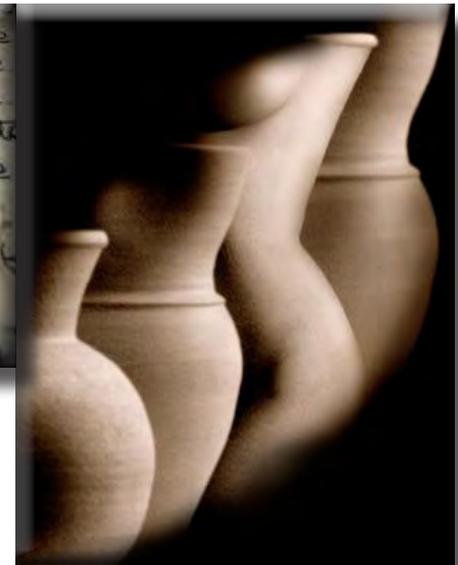
Análisis de las imágenes (Jacques Durand)

La metáfora ayuda a ubicar y programar al signo en el contexto comunicativo sin perder el trabajo cognitivo y estructuradora como resultado que puede interactuar con contenidos culturales y más, en la vida cotidiana la metáfora se utiliza en las relaciones de una cosa y otra, así que encontramos la metáfora como una herramienta factible para el uso de signos visuales

METÁFORA: “es la sustitución de un término u objeto por otro que tiene semas comunes y donde una cosa se entiende por medio de otra” (Tapia, A 1990).



love, (anaitgames, 2010).



Mujer de barro, (anaitgames, 2010).



Buen peinado,(anaitgames,2010).

METONINIA: es un fenómeno de cambio semántico por el cual se designa una cosa o idea con el nombre de otra, sirviéndose de alguna relación semántica existente entre ambas. Son casos frecuentes las relaciones semánticas del tipo causa-efecto, de sucesión o de tiempo o de todo-parte. (Tapia, A1990)



jugo,(anaitgames,2010)



Sustenetable,
(anaitgames,2010).



Pintor, (anaitgames, 2010).

El diseñador y comunicador visual busca extender el impacto de una comunicación entre un emisor y un receptor, por medio de la imagen o del signo. Su capacidad comunicativa se ejerce por la eficacia de utilizar los medios del diseño, por eso la retórica tiene que inclinar y lograr que publico tome una cierta dirección esto es una connotación programada.

Capítulo 2 El agua en México DF

2.1 El agua y su ciclo en la ciudad de México

El ciclo hidrológico o ciclo del agua es el proceso de circulación del agua entre los distintos compartimentos de la hidrosfera. Se trata de un ciclo biogeoquímico en el que hay una intervención mínima de reacciones químicas, y el agua solamente se traslada de unos lugares a otros o cambia de estado físico. La mayor parte de la masa del agua se encuentra en forma líquida, en los océanos y mares y en menor cantidad en forma de agua dulce en ríos subterráneos o de agua superficial en ríos y arroyos. Otra forma es la acumulación de estado sólido en las montañas altas y otro último pero no deja de ser importante, hay una pequeña fracción está presente en la atmósfera como estado gaseoso o mejor conocido como vapor o, en nubes. Este es importante para el ciclo entre circulación horizontal del agua, de esta manera se surte de agua las regiones de la superficies alejadas de los depósitos principales como montañas y ríos.

En el caso de la ciudad de México, se cuenta con ríos y pozos que actualmente se siguen explotando pero no es suficiente para dar una cifra en México para la disponibilidad del agua a una persona hace 56 años era 18.000.000 de litros de agua por año, hoy en día una persona tiene una disponibilidad de 4 millones de litros al año.

En este capítulo se abordará la temática de el ciclo del agua, almacenamiento y proceso suministró en la ciudad de México para ello fue indispensable la consulta de la página oficial del Sistema de Aguas de la Ciudad de México (SACM) así como de la (CONAGUA) Comisión Nacional del agua. Actualmente, en la ciudad de México y los municipios conurbados se extraen de pozos subterráneos para consu-

mo humano. Por lo que desde 1972 existe la obra hidráulica llamada el Sistema Cutzamala, que abastece de 16 metros cúbicos por segundo es un equivalente del 30% del agua que consume el df y zona metropolitana el cual lleva todo un camino empezando desde las presas; Tuxpan, El Bosque, P. Chilesdo, Ixtapan del Oro, Presa Colorines, Presa Valle de Bravo y presa villa victoria. Y con 6 macro plantas se bombea el agua para subir un nivel de más de 1,100 metros para de ahí recorrer 72.5 km de canales abiertos, 43.9 km de túneles, 218 km de acueductos. Donde llega a la planta potabilizadora “los berros” después de seguir con el recorrido en el túneles Analco san José y Atarasquillo dos ríos, este ultimo cerca del distrito federal, llegando a la ciudad de México es almacenada en cisternas y tanques para después distribuirla en toda la ciudad. Y zona conurbada después de su huso el liquido es desechado a las alcantarillas, como se sabe la ciudad de México fue construida en una cuenca cerrada y el desalojo del agua residual en el año de 1789 durante la colonia se realizo y termino la primer salida artificial del liquido que ya no ocupaba la ciudad con el Tajo de Nochistongo, en el municipio de Huehuetoca,

Estado de México, ya en el año 1900 se construyo el primer canal del desagüe, poco después en los años 1964 y 1975 se construyeron los emisores poniente y central, debido al crecimiento acelerado de los habitantes en la gran urbe la sobre explotación de los mantos acuíferos a provocando el hundimiento de la ciudad y por si la inundaciones en esta, debido al ya no poder desalojar las agua residuales se conecto al gran canal el drenaje profundo el que no ya no pude concentrar y transportar tal cantidad de agua y provocando la salida en alcantarillas de las zonas pobladas, el gobierno federal en conjunto con el distrito federa, estado de México e hidalgo, empezaron la construcción el emisor oriente este proyecto duplicara el desalojo del liquido a si evitando las grandes inundaciones y otros problemas más. Este canal de aguas residuales llegara a la plata Atotonilco que en total con las otras plantas ya existentes podrá tratar el agua residual para su huso en plantíos y cosechas, el proyecto del emisor oriente y la planta tiene un costo de 13,000 millones de pesos y concluirá en el año 2012.

2.1.1. La escasez y el mal uso del agua

El agua, se utiliza para las actividades diarias de la sociedad: en el aseo personal, preparar alimentos, regar las plantas; en la agricultura, minería, industria, entre otras, a si se concluye que este vital liquido indispensable para el desarrollo y funcionamiento de nuestra sociedad. La Comisión Nacional del Agua en su página de internet menciona que en la ciudad de México y la Zona Metropolitana se cuenta con una superficie no mayor de mil 800 kilómetros cuadrados, la más grande del mundo con más de 20 millones de habitantes los cuales las necesidades diarias, consumen unos 35 metros cúbicos por segundo que equivalen a llenar 3 veces el estadio azteca, el cual en porcentaje equilibrado con un aproximado de 360 litros gastaría una persona en cuanto en 1999 se consumían un aproximado de 63.1 metros cúbicos por segundo y el liquido que ocupa la ciudad 37% se desperdicia en fugas en la red de distribución, aunque es infraestructura y los gobiernos locales y federales devén atender este problema en el hogar se gasta considerablemente una gran cantidad de agua por ejemplo con 10 min de baño se desperdicia un aproximado de 325 litros de agua, una fuga con una agota por segundo al día se gasta 50 litros al lavar el auto con manguera se desperdicia 250 a 300 litros al lavarse los dientes se gasta 7 litros de agua, de los que se desperdician por lo menos 6.5 litros, el lavavajillas sin que se esté lleno, desperdicia unos 25 litros, al lavar los trastes sin cerrar el grifo mientras se enjabonan se desperdicia 25 litros por minuto. Además, las fugas en el sanitario pueden causar un desperdicio de agua de 100 a 1000 litros al día. Esto es una gran cantidad de líquido desperdiciado en el hogar. Que ahulado a la escasen en presas por la falta de lluvia la sobre explotación de los mantos acuíferos.

Fondo para la comunicación y la educación ambiental. En su página de internet menciona que en México llueve aproximadamente 1511 kilómetros cúbicos de agua cada año, del tamaño de su capital, el Distrito Federal. El cual un 72% (1084 km³) de esa agua se evapora. Por el lugar geográfico a México tiene un 67% de lluvia los meses de junio a septiembre. Si promediamos, el país recibe unos 711 mm de lluvia cada año (1 mm de lluvia = 1 litro por m²). No es mucho comparado con

otros países. En el norte, México es muy ancho pero con poca lluvia (árido o semiárido). En el sur es angosto, pero llueve más. El 50% de la superficie la tienen los estados norteros y ahí llueve tan sólo 25% del total. En la parte angosta del país, que ocupa 27.5% del territorio, cae la mayor parte del agua de lluvia (49.6%) en los estados del sureste (Chiapas, Oaxaca, Campeche, Quintana Roo, Yucatán, Veracruz y Tabasco). Entre los estados más secos está Baja California; tan solo llueve un promedio de 199 mm por año. En contraste está Tabasco, que recibe 2588 mm de agua cada año. En México llueve cada vez menos. De 1994 a la fecha ha llovido menos del promedio histórico anterior

El Director del Sistema de Aguas de la Ciudad de México, Ramón Aguirre dijo que este año es considerado el más seco de los últimos 40 años por consecuente Valle de México resentirá la falta de lluvia y del caudal proveniente del Sistema Cutzamala en el 2010 y 2011 aun si la demanda (desperdicio) del vital líquido. Sigue en aumento será imposible aumentar la cantidad del suministro a la ciudad.

2.1.2 Acciones para el ahorro del agua por el gobierno de la ciudad de México

El Gobierno del Distrito Federal a cargo de Marcelo Ebrard, por medio de la Secretaria del Medio Ambiente, realiza un programa para resolver el problema hídrico de la Ciudad, el cual examina y contempla acciones que son sobre el suelo de conservación; consumo del agua, fugas, drenaje y tratamiento; así como parques y áreas verdes con esto pretenden reducir en las instalaciones del GDF, un 20%. Y en infraestructura sustitución de más de 200 kilómetros de tuberías, cambio de 50 mil tomas domiciliarias de agua el mantenimiento y rehabilitación de 275 pozos y contratación de personal para la detección y atención a fugas en las calles de la ciudad.

Algunas de estas medidas son:

1. Reparación inmediata de fugas en los baños de los edificios del gobierno.
2. Instalación de muebles ahorradores de agua en los baños.
3. Riego de parques y jardines con agua tratada de buena calidad y no con agua potable y los vehículos del gobierno no lavarlos con mangueras sino con cubeta.

2.1.3 Campañas de difusión para el ahorro del agua (CONAGUA)

El gobierno federal como responsable del sistema de suministro de agua en todo el país a través de la Comisión Nacional del Agua (CONAGUA) debido al problema del agua en estos últimos años en un su apartado Sistema Nacional de Información del Agua (SINA) da sobre programas, Contratos de obra pública y servicios relacionados Obras Públicas de Agua Potable, Drenaje y Saneamiento. También Publicaciones, folletos, trípticos y manuales realizados por las diferentes unidades administrativas de la comisión. Como las campañas de información en TV relacionado con el problema de la escasez del agua.

En el 2006, se lanzaron dos comerciales llamados Servicio Meteorológico: Estamos ahí, 2006 y IV Foro Mundial del Agua: Todos participamos, 2006 (el comercial del IV Foro Mundial del Agua se muestra a personas de etnias diferentes en un clima árido y muy seco, a si haciendo close up cada persona mostrando los labios partidos a siendo alusión de la falta de agua al final la voz en off diciendo “aunque existan diferencias entre las personas, la necesidad y el acceso al agua nos hace exactamente iguales, nuestro compromiso es que el agua llegue a estar en boca de todo el mundo antes de que sea demasiado tarde, México sede del cuarto foro mundial del agua. Comisión nacional del agua”. El spot: Estamos ahí 2006, está inclinado hacia la prevención de inundaciones debido a los fenómenos naturales mostrando una relación entre los medios de comunicación y el servicio meteorológico nacional, CONAGUA y secretaría de gobernación, ya en el 2007 cinco campañas ligadas al mismo problema: Campaña México Actúa, campaña versión Protección a Centros de Población 2007.

Valor Económico. Este empieza con un niño le pregunta a su madre si ya puede bañarse mien-

tras ella esta asomada en la ventana a la primera impre-

luego se muestra como esperando algo a si mismo relacionas esto con la toma anterior y se nota preocupada y al mismo tiempo diciéndole al niño que no se preocupe que ya lo va a poder hacer, la toma que sigue es ella volteando hacia el cielo y se muestra el reflejo de un rayo y le contesta al niño ya se puede bañar esta relación a primera instancia el espectador se pregunta por qué espera cuando se relaciona las siguientes tomas ya identifica porque la espera, a si como la madre y el niño hay otras personas bañándose y recolectando agua y sale una voz en off diciendo que “el agua cuesta mucho llevarla hasta donde la necesitas asume la responsabilidad que te toca pagarla, cuidarla, cobrarla, legislarla a su favor”. Prórrogas 2007: Amarra tu agua, fue exclusiva para radio y estuvo enfocada a personas que viven el ríos lagos y pozos también con gráficos explicando la importancia de cuidarla y no ensuciarla en caso de las casas que están cerca de los ríos.

Campaña Cultura del Agua: Pago Justo:” este spot sale un niño explicando y comparando las acciones del pago del vital liquido empezando con una semejanza diciendo que si eres una de las personas que vas a un restaurante comes bien rico y te vas sin pagar, en toses por qué no pagas el agua, otra es de si te llega el recibo y como te cobran muy poco piensas que no es necesario tu pago no l apagas ¡qué poca! Si lo que cuesta es el mantenimiento las tuberías y llevarla hasta donde la necesites y el mantenimiento del drenaje eso cuesta mucho y si la pagas pues tendremos agua potable si no pues no a si explica el niño y termina diciendo si no la pagas ¡qué poca!, ya en el año 2008 campaña Túnel Emisor Oriente, este explica la tubería profunda para el desalojo del agua del DF y zona metropolitana, la Planta de Tratamiento de Oaxaca de Juárez, “Uso Eficiente del Agua”, “Cultura del Agua, versión Pago Justo III”. Este a igual que en el año 2007 explica por qué pagar el servicio del agua, esto lo hacen 8 niños preguntando y contestando. Cada pregunta y aclarando para que sirve. En el 2009 dos más llamadas “Cultura del Agua, versión Pago Justo IV” y “Cultura del Agua, versión Nuevos Hábitos” ya en el 2010 una llamada “Cultura del Agua, versión Pago Justo IV”. Con estas campañas pretenden Fomentar las acciones encaminadas a reducir la demanda de agua y el manejo adecuado la misma.

2.1.4 Campañas de difusión para el ahorro del agua del gobierno del DF

El gobierno del Distrito Federal al igual que Comisión Nacional del agua a implementado una serie de tácticas y programas para dar solución al problema del agua en el D.F y zona metropolitana y En combinación con la Asociación de Radiodifusores del Valle de México, a través de 51 estaciones de radio las cuales transmiten spots para informar sobre la importancia de cuidar el vital líquido. En otros medios como en televisión se han publicado cinco spots con más información; como ¿Quién tiene la culpa de que se acabe el agua? Este video con dibujos animados que muestran y da información de cuanta agua se desperdicia y por donde mas se desperdicia como el sapito del cajón del sanitario, sistema Cutzamala; este otro video informa sobre qué cantidad en que tiempo cuantos kilómetros recorre el agua y en todo el sistema Cutzamala. Detección de fuga en cisterna; aquí el video enseña como detectar en 4 pasos la detección de fugas de agua a través de una pequeña animación, Detección de fugas en mueble sanitario que al igual que al anterior muestra como detectarlas fugas. Y el video ¿sabías que? En animación muy sencilla con información de cuanto se desperdicia en un año y señala al espectador, que cuide si no hay fugas en la casa. Estos apoyados con folletos con información para

2.2 Procesos domésticos de reutilización del agua

El agua presenta el elemento más abundante del el planeta pero también es escaso, esto le agregas que se utiliza para las actividades diarias de la sociedad a si haciendo que el vital liquido indispensable para el desarrollo y funcionamiento de nuestra sociedad, por ello en este tema se aborda algunos de los principales consejos prácticos se pude contribuir para cuidar el agua. Aquí se expone 14 puntos que corresponden a los procesos de reutilización del agua.

1.- Repara las fugas de agua en tu hogar. La mayor contribución es

reparar cada fuga y sustituir las llaves, empaques y tuberías necesarios con la ayuda de un plomero.

2.- Al cerrar una llave no la dejes goteando, sino asegurate de cerrarla bien.

3.- Instala ahorradores de agua en las llaves del fregadero, lavabos y regaderas para reducir el consumo en la casa, ¡son muy económicos!

4.- Nunca viertas en el WC o por el drenaje gasolinas, ácidos y solventes. Pueden producir en las tuberías reacciones peligrosas, incluso explosivas, y además estás envenenando el agua y las especies que en ella viven.

5.- Para lavar tú coche usa cubeta y jerga en lugar de manguera. Puedes reutilizar para ello el agua de la lavadora o la que recogiste mientras se calentaba la

De la regadera.

6.- Cuando laves los platos procura que sea justo después de la comida para evitar que se sequen los restos de comida y usar menos agua y jabón. Remoja y enjuaga todo de una vez, sin tener la llave abierta y ábrela sólo para el enjuague final.

7.- ¡No dejes correr el agua! Mientras te lavas las manos o la cara, coloca un tapón y llena el lavabo sólo con el agua que necesitas. Si quieres llenarlo con agua tibia, No dejes el agua corriendo mientras sale caliente, mejor ciérralo con el tapón y comienza a llenar el lavabo con el agua que primero sale fría, al salir la caliente se templará.

8.- Cierra la llave del agua mientras te cepillas los dientes, de esta manera ahorrarás unos 8 litros de agua. ¡Multiplícalo por las personas que viven en tu casa! Mejor aún, sólo necesitas un vaso para lavarte.

9.- Enjuaga y limpia tu navaja de afeitar en un recipiente, no abajo del chorro de agua. No te rasures mientras te bañas, despilfarrarás demasiada agua.

10.- Si todavía tienes un excusado de 16 litros por descarga sustitúyelo por uno de bajo consumo que emplea 6 litros por descarga; esto significa que cada vez que vas al baño estás ahorrando 10 litros de agua.

11.- Si no puedes sustituir tu excusado viejo, puedes colocar dos botellas de agua de 2 litros llenas en la caja, así por lo menos consumirás 4 litros menos en cada descarga.

12.- Vigila periódicamente el estado de las instalaciones o para evitar

las fugas en tu excusado.

13.- Recoge en una cubeta el agua que normalmente dejas correr mientras llega el agua caliente. La puedes utilizar más tarde, para lavar, regar las plantas o fregar los pisos. Si tarda mucho en llegar el agua caliente quizás te convenga cambiar la colocación del calentador o aislar térmicamente la tubería.

14.- Báñate rápidamente y cierra las llaves mientras te enjabonas y aplicas shampoo.

Acciones para el ahorro del Agua en el Hogar

- 1** Detecta y repara las fugas en muebles sanitarios y accesorios hidráulicos. Pueden desperdiciarse hasta 1000 litros de agua.
- 2** Sustituye e instala muebles sanitarios y accesorios hidráulicos de bajo consumo. Pueden disminuir hasta un 75% del consumo habitual.
- 3** Capta el agua de la regadera mientras se calienta y reutilízala. Toma baños cortos de 5 minutos. Pueden llegar a captar hasta 20 litros por ducha.
- 4** Mientras te rasuras, te lavas las manos y lavas los trastes. ¡Cierra la llave! Pueden ahorrarse hasta 30% del consumo diario.
- 5** Para cepillarte los dientes. ¡Usa un vaso con agua! Pueden ahorrarse hasta 20 litros por día.
- 6** ¡No uses el sanitario como basurero! Coloca en el baño un bote para la basura. Ahorras 8 litros de agua por cada descarga más.
- 7** Utiliza la lavadora con carga máxima y reutiliza el agua en limpieza de patios, pisos, en inodoros y para el riego de jardines. Estará ahorrando aproximadamente 80 litros diarios.
- 8** Utiliza una cubeta con agua para lavar el automóvil, patio y banqueta. Gastarás aproximadamente 40 litros.
- 9** Riega el jardín únicamente dos veces por semana y durante la noche. Te permitirá ahorrar hasta 80% del agua que se evapora.
- 10** Capta y utiliza el agua de lluvia. Pueden ahorrarse hasta 80% del gasto diario.

Logos: Ciudad México, Sistema de Aguas de la Ciudad de México, planverde

Imagen para del gobierno del Distrito Federal para fomentar el ahorro de agua en el hogar

REDUCE TU IMPACTO SOBRE EL PLANETA, JUNTOS PODEMOS PROTEGERLO
ACCIONES CONCRETAS PARA MEJORAR EL AMBIENTE

- Instala ahorradores de agua en las llaves del fregadero, lavabos y regaderas para reducir el consumo en la casa.
- No dejes la llave abierta mientras te lava los dientes o te afeitas.
- Nunca viertas en el WC o por el drenaje gasolinas, ácidos y solventes. Pueden producir en las tuberías reacciones peligrosas, incluso explosivas, y además estás envenenando el agua y las especies que en ella viven.
- Para lavar tu coche usa cubeta y jerga en lugar de manguera. Puedes reutilizar para ello el agua de la lavadora o la que recogiste mientras se calentaba la de la regadera.
- Repara o reporta cualquier fuga que veas, 10 gotas de agua por minuto suponen 2.000 litros de agua al año desperdiciados.
- Consume productos que no promuevan la tala de árboles y la deforestación de los bosques, ya que es en los bosques donde se cosecha el agua para todos nosotros.
- Participa en campañas de reforestación en tu comunidad y si vives cerca de un río o barranca, cuidalos y mantenlos limpios.
- Barre la banqueta, patios y cochera con escoba. Una cubeta de agua es suficiente, ¡no necesitas el chorro de la manguera!
- Cuando laves los platos procura que sea justo después de la comida para evitar que se sequen los restos de comida y usar menos agua y jabón. Remoja y enjuaga todo de una vez, sin tener la llave abierta y ábrela sólo para el enjuague final.
- Al lavar las verduras, pon un tapón en el fregadero y llénalo y lava de una vez todo lo que vas a lavar. Usa poco agua para cocinar verduras, ya que el sabor y el valor nutritivo se pierden con el agua.

Logos: AGUA.org.mx, Centro Virtual de Información del Agua

Campaña de Fondo para la comunicación y la educación ambiental para fomentar el ahorro de agua



Imagen del spot de television Uso eficiente del agua (CONAGUA 2008)



Imagen del spot de television Ducha (CONAGUA 2009)

2.3 La fábula del escarabajo y la hormiga como narrativa para el desarrollo del cortometraje

Después de haber hecho mención de los riesgos y cuidados en el problema de escases de agua y como se explico en el capitulo anterior, dentro de la creación del mensaje visual es importante tener una historia, una narrativa que guie las decisiones gráficas y de acción del cortometraje.

Es importante mencionar que dentro de estas propuestas para ahorrar el agua es necesario motivar al espectador en seguir esos consejos y realizar acciones de mejora constante para solventar este vital líquido. Esto nos lleva a reflexionar sobre aquellas historias que de acuerdo a las experiencias de vida podemos tener presentes siempre y que de manera indirecta nos hacen reflexionar, en este caso particular esas historias nos llevaron a la elección de una fábula, porque son pequeñas narrativas que concluyen con una moraleja, es decir un consejo que de acuerdo al relato expone los riesgos de no actuar con plena conciencia y con responsabilidad ante algún percance de la vida Por ello se eligió la fabula del escarabajo y la hormiga la cual se puede resumir así:

Llegado el verano, una hormiga querendaba por el campo recogía los granos de trigo y cebada, guardándolos para alimentarse durante el invierno. Un escarabajo se asombró de verla tan ocupada en una época en que todos los animales descansaban su trabajo, abandonándose a la buena vida. La cual la hormiga le pregunto al escarabajo ¿qué haces? Nada le respondió a hormiga por el momento. Así ella siguió trabajando día a día y el escarabajo se reía el descansado y la hormiga trabajando. Más tarde, cuando llegó el invierno y la lluvia deshacía las boñigas, el escarabajo (hambriento) fue a pedirle a la hormiga una limosna de comida. -- Mira escarabajo, dijo la hormiga, si hubieras trabajado en vez de burlarte de mi en verano, ahora no te faltaría el alimento.

Cuando te queden excedentes de lo que recibes con tu trabajo, guarda una porción para cuando vengan los tiempos de escasez.

Esta historia, lleva a la reflexión, deja ese mensaje de ahorrar, de reservar y cuidar aquello que tiene un lugar primordial en la vida diaria. Para la realización de este proyecto de animación esta reflexión es el resumen de lo que se quiere que el receptor se lleve cuando vea el mensaje. Lo que se retomará de esta fábula es la moraleja y los hechos acontecidos en función del agua como elemento de ahorro y seguridad en vistas al futuro. En el siguiente capítulo se explicara la adaptación al guión y la realización del cortometraje.

Capítulo 3 Producción y evaluación de la propuesta del cortometraje animado

3.1 Proceso proyectual de diseño de la UAM Xochimilco aplicado a la producción del cortometraje animado

Una universidad debe garantizar la enseñanza de una disciplina/ un campo de conocimiento, que forme profesionales preparados para atender los problemas emanados de lo social, político, económico y cultural. Independientemente del campo profesional es necesaria la investigación y la aplicación de un método para llegar a una solución lógica para desarrollar, argumentar y explicar el resultado obtenido. El profesional debe contar con estrategias y habilidades; universidades como la Autónoma Metropolitana (unidad Xochimilco) a través de La División de Ciencias y Artes para el Diseño propone el Proceso Proyectual para el diseño con el fin de lograr un resultado óptimo para la comunicación visual. Este proceso consta de 4 pasos fundamentales:

1. Conceptualización fundamentada
2. La formalización y la prefiguración
3. La materialización y estructuración del objeto
4. Uso y aplicación del objeto

Estos cuatro pasos permiten articular la actividad profesional del diseñador y comunicador visual con la información tanto teoría como con el problema, así se logra enfocar punto por punto en la estrategia, y esta relación se da de la siguiente manera:

Proceso proyectual UAM- X	Componentes del Discurso retórico	Fases del proceso de producción
Conceptualización fundamentada	Inventio	Preproducción
La formalización y la prefiguración	Dispositio Inventio y elocutio	Preproducción y Producción
La materialización y estructuración del objeto	Actio y elocutio	Producción Posproducción
Uso y aplicación del objeto	Memoria Elocutio	Propuesta final Cortometraje animado.

Primer paso del proceso UAM-X, Conceptualización fundamentada) Se refiere a la información del problema social y el estudio de un marco teórico como apoyo para la producción del cortometraje animado, es decir, en qué contexto social, económico, político cultural se va a realizar el cortometraje animado se elabora el los elementos del diseño. En este punto se mezcla el inventio un punto del discurso retorico aquí como la palabra lo dice la inventiva, idea general del problemática y la idea generada para darle respuesta al mismo, es como resolver el problema atreves la información, que se tiene.

Segundo paso (del proceso UAM-X, La formalización y la prefiguración) La aplicación del marco teórico y de la información para resolver el problema de los procesos domésticos de reutilización del agua se aborda desde el dispositio, que consiste en la toma de decisiones para formalizar la propuesta. Y de ahí partir con el inventio que aquí tomaría su parte como la idea de la proyección visual esto es de transmitir el mensaje y la habilidad del diseñador de crear signos visuales que preliminarmente son los bocetos, story board (figuras retoricas).

En este lenguaje visual se debe tener congruencia en eso se ocupa el elocutio, y este sirve para seducir al auditorio en una forma que entienda y comprenda el mensaje. Para ese tipo de lenguaje o mensaje visual, se uso adecuadamente las figuras retoricas metáfora y la metonimia a si el diseñador y comunicador visual que en este caso orador congruente.

Tercer paso (del proceso UAM-X, La materialización y la estructuración del objeto) La actio es propiamente la acción de comunicar, con la disposición de

los elementos visuales para comunicar el mensaje, es decir ya formalizado y ya preliminarmente teniendo las figuras retóricas (tomas y encuadres) en el story board se realiza el cortometraje animado, esto se estructura de tal manera que el público lo entienda y se le persuade. Este proceso es va constituyendo y disponiendo video en tomas escenas para materializarlo en un solo objeto (video cortometraje). aquí forma parte importante el elocutio esta fase del discurso retórico que ayuda al lenguaje sea estructurado y cual el emisor (diseñador) hace fusión para que el destinatario (publico) lo comprenda.

Cuarto paso (del proceso UAM- X, Uso y aplicación del objeto) Por último, 4. Uso y aplicación del objeto, es decir, del cortometraje animado. Aquí se pone en práctica la memoria, es decir, se proyecta el cortometraje animado para los receptores Para llegar a este paso se debe contar con una congruencia si cada paso fue elaborado así como se estructura el mensaje este va hacer congruente y entendible.

3.2. Preproducción

El diseñador como persona creativa tiene la habilidad resolver problemas visuales, el diseñador puede generar diferentes ideas que le ayuden a esto se le llama inventio esta parte del discurso retórico que es la idea generada como la proyección visual del diseñador y comunicador para resolver el problema, en esta parte se enfoca en preproducción. El inventio genera ideas las cuales le ayudaran en esta etapa del discurso retórico y a la vez a la producción del cortometraje animado. Después intervine el dispositio aquí se enfoca en la planeación del guión dirección de arte, y personajes, esto es fundamental para narrar la historia detalle por detalle, o se puede llegar hacer una simple sinopsis y dejar que en story board se ocupe de planificar las imágenes que saldrán en el video y que no tenga ningún y se entienda la historia ya redactada en una pequeña sinopsis. Tanto en la historia y la producción se debe tener una coherencia(elocutio), para esto la realización de cada uno de los pasos de la producción se debe llevar a cabo siguiendo y respetando una articulación en cada una de las etapas de la preproducción, producción y posproducción a si se podrá lograr el mensaje visual elocuente.

3.2.1 Guión

La fábula del escarabajo y la hormiga como metáfora figura retórica

Sinopsis

En otro lugar, otro joven de igual manera se levanta y se mete a bañar sin colocar un bote debajo de la regadera. La chica sale de bañarse y se lava los dientes con un solo vaso de agua. El otro chico se rasura pero no cierra el grifo, el chico termina y sale del baño.

La chica vierte parte del agua del bote en la taza del baño y el resto en una planta. Después, cada uno sale del baño para irse al trabajo. Al regresar en la tarde, la chica llega a su casa y toma un vaso de agua, el otro chico llega al baño quiere tomar agua pero no sale liquido del grifo al igual que en la taza de baño y las llaves, se preocupa y le habla por teléfono a su vecina preguntándole sobre la falta del liquido, ella le contesta -- oye, si hubieras trabajado en la reutilización del agua como yo lo hago, ahora no te faltaría el vital liquido

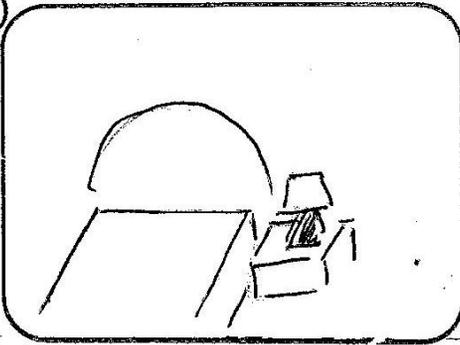
3.2.2.- Formalización de las figuras retóricas en el story board

La formalización de estas figuras retóricas metonimia y metáfora se incluyen en esta parte del proceso del cortometraje el guión gráfico también llamado story board esto ayuda a planificar las imágenes que saldrán en el video estas imágenes son una serie de ilustraciones a si se elaboro las figuras retóricas en tomas precisan en la reutilización del agua tomando en cuenta que la toma debe estar fija para lograr obtener la imagen deseada.

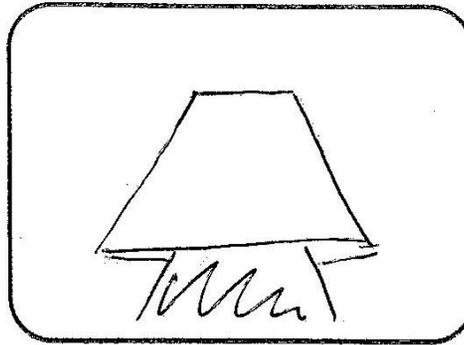
Por ejemplo, una toma plano medio largo aplicando metonimia este se utiliza un elemento próximo por ejemplo el liquido (agua) aquí en esta figura se ocupa tiempo causa y efecto causa es el grifo cerrado el agua en el vaso y la chica lavándose los dientes a si provocando el efecto de ambiente de naturaleza.

story board

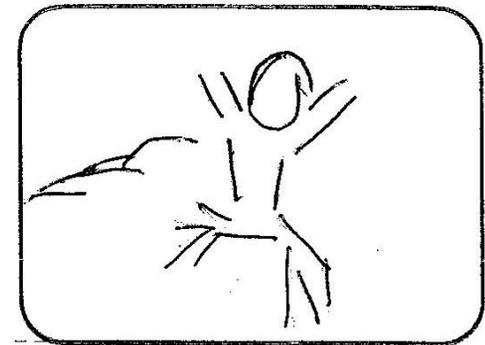
1



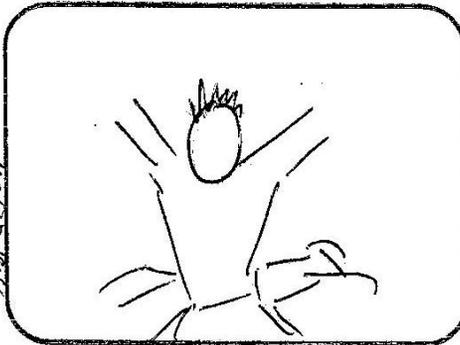
Abilacia Sandy



Enciende lampo

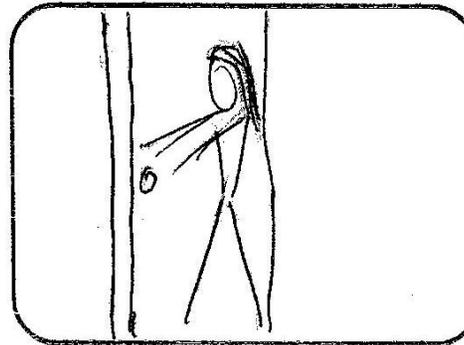


Se levanta Sandy

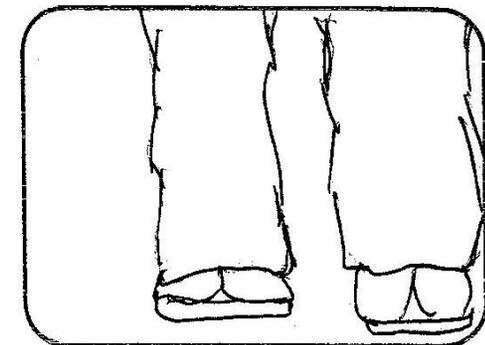


Alex

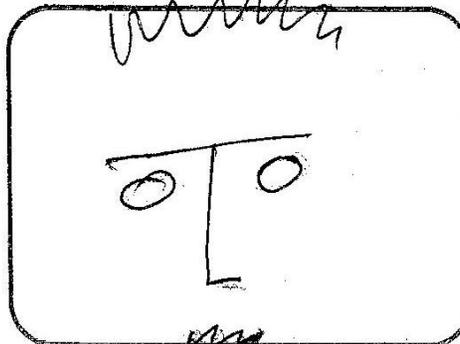
Se levanta Alex



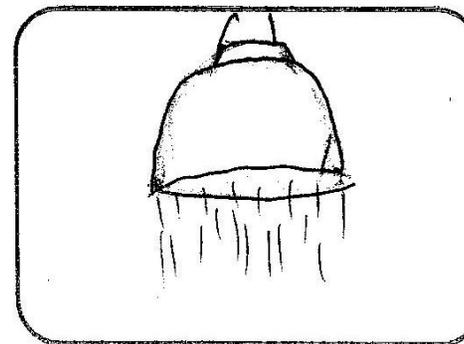
Sandy entra al baño



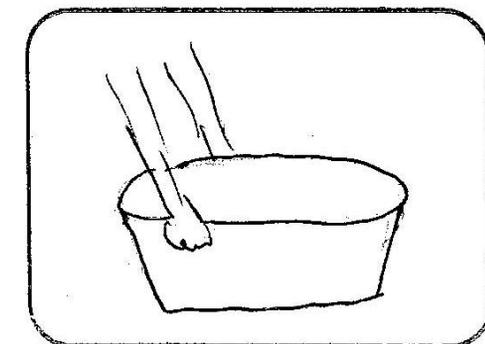
Alex entra al baño



Espejo Alex

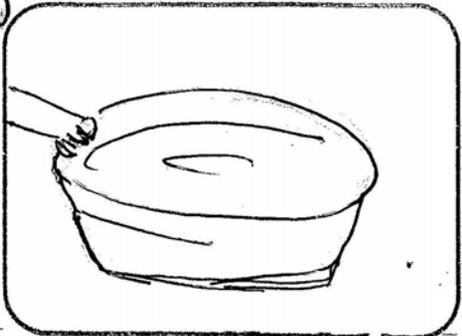


Abe la regadera Alex



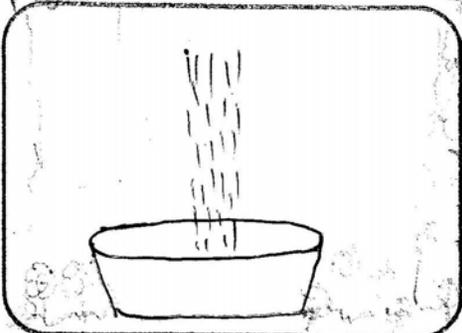
Sandy pone una tira

1

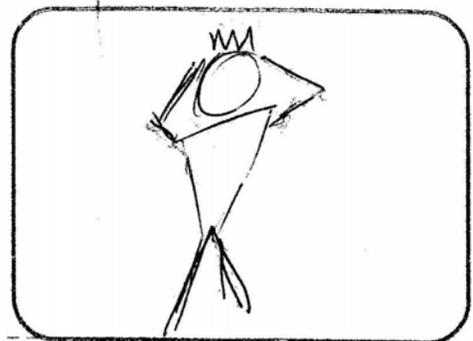


Sandy

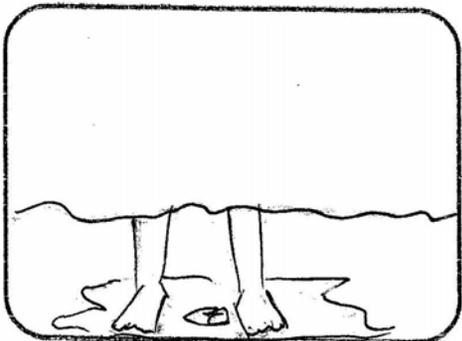
Figura 1.2.1.1.1



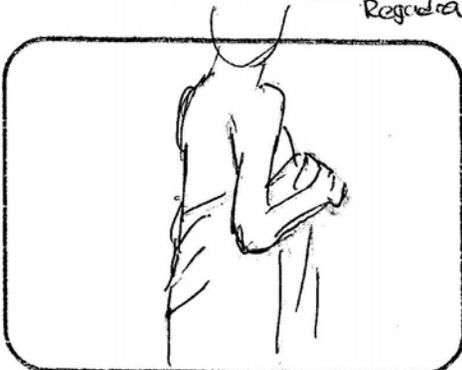
Sandy abre la llave de la Regadera



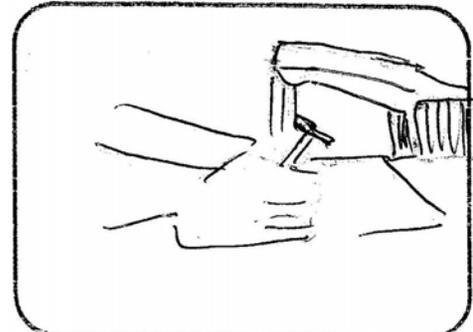
Alex se baña



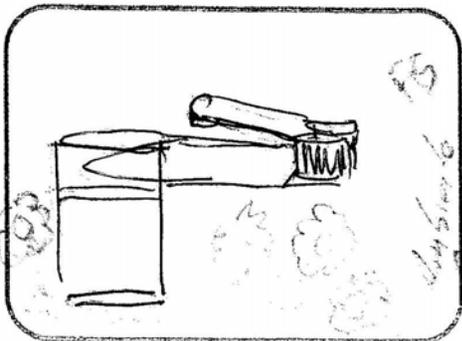
Alex



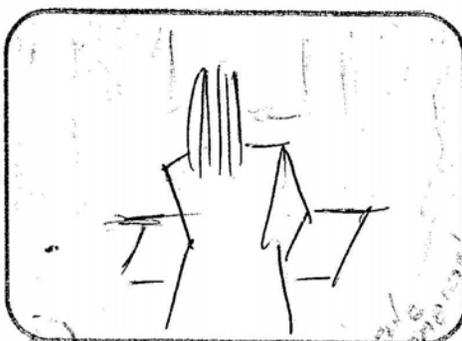
Sandy Se le de la ropa de la Regadera



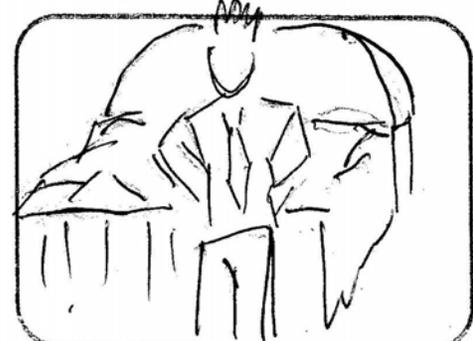
Alex se rasura Aguardando



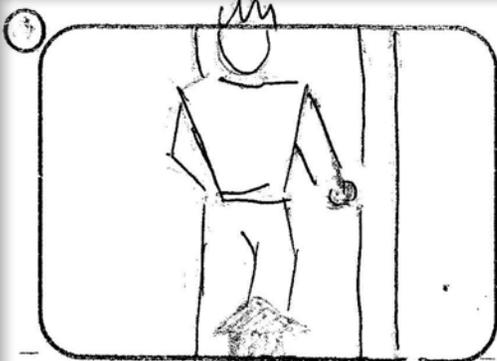
Sandy se lava los dientes



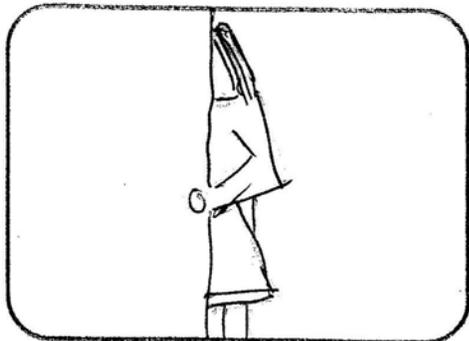
Sandy



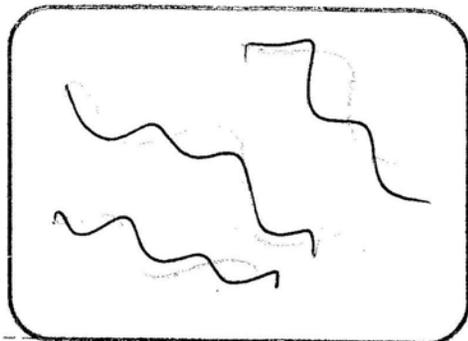
Alex se arregla para salir



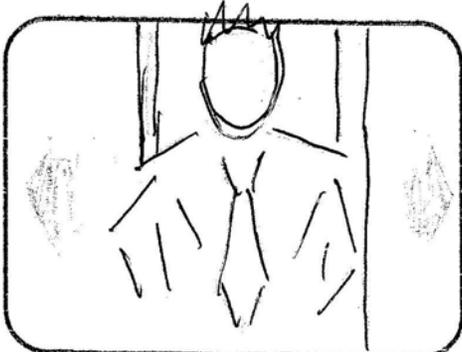
Sele Alex de su casa



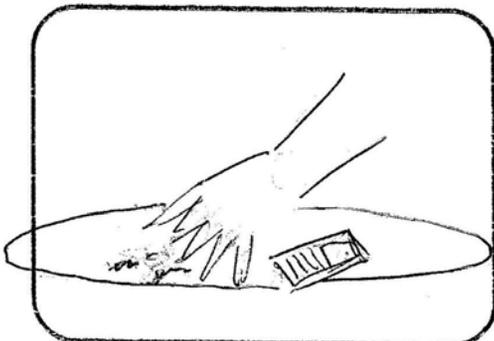
Sandy Sele de su casa



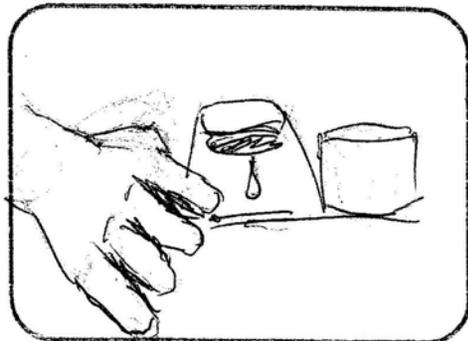
Audios de críbel



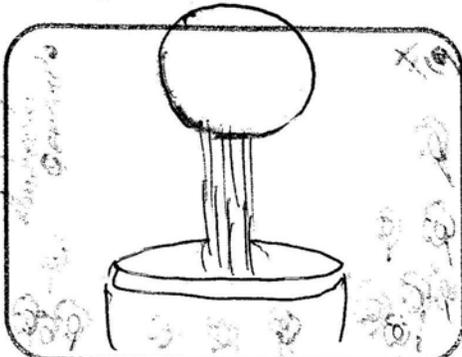
llega Alex a su casa



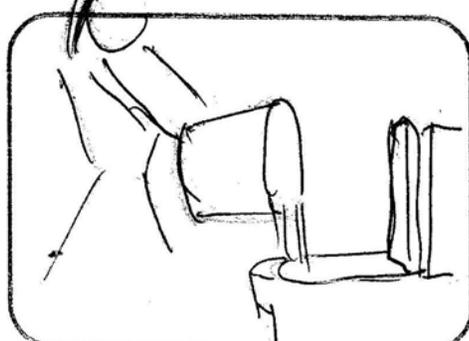
Sandy llase a su casa



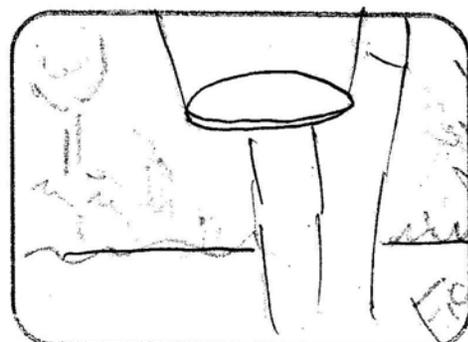
Alex reusa las lares



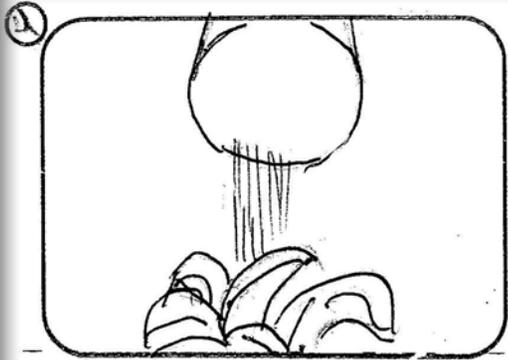
Sandy toma el agua de la tina de la regadera.



Sandy



Sandy



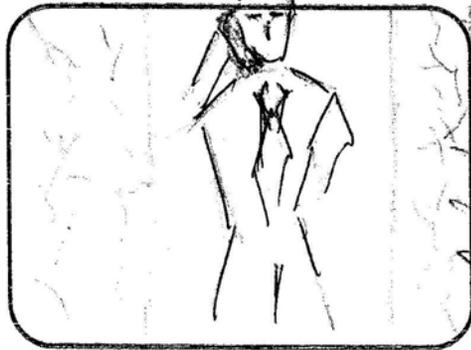
Sady vierte el agua
en una maceta



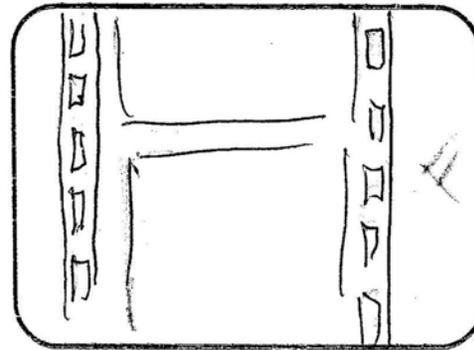
Sady



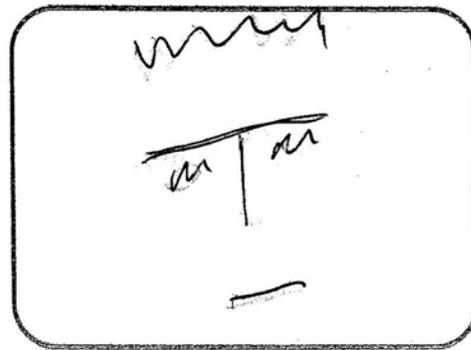
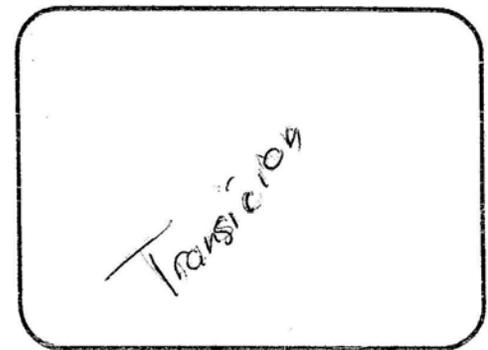
Alex habla por tel con
Sady



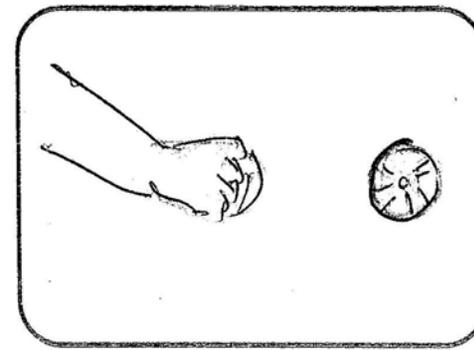
Alex



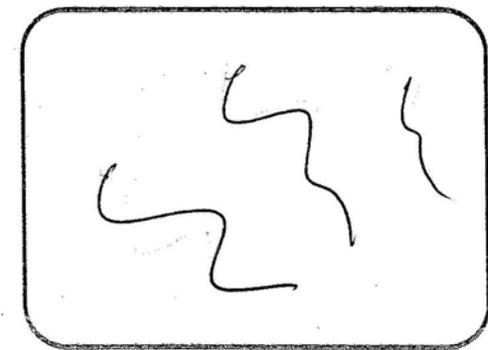
Alex por quemada



Alex en el espejo



Alex abre la regadera



fin

En otra toma que se muestra en el story board una imagen (figura retórica) en la cual la toma en el baño del chico se muestra textura de resequead tanto en muros puertas y el mismo esto a consecuencia de tomas anteriores en las que se mostro la falta de consciencia del chico para la reutilización de agua en la escena aparase el chico checando las llaves del baño y no hay agua y al momento que las texturas de resequead aparecen en el muro y continúan a la puerta y al chico esto provoca un ambiente, árido y muy caliente y con acentuaciones de colores cálidos a si en cada una de las tomas provoca una imagen de causa y efecto a siendo entender la figura retórica como elemento principal para transmitir el mensaje y que sea entendible.

En cuanto la figura retórica (metáfora) esta se empleo en el corto sustituyendo la historia de la metáfora la hormiga y el escarabajo por una historia de dos jóvenes de la ciudad de México, otras tomas en rotoscopia sustituyendo la imagen real o los colores reales del personaje del video por la de dibujo animado, en la otra parte de la figura retórica es la animación de el agua sustituyendo el líquido por una animación de color, generando el movimiento del vital liquido y aparentar que se encuentra en el video original.

3.3.- Producción y posproducción del cortometraje animado

Esta parte se realiza la accio, aquí se muestra discurso retórico por la acción de grabación y la edición del cortometraje para esto el diseñador y comunicador visual para llegar a comunicar tiene a disposición hacer discurso con coherencia (elocutivo) como el cortometraje que es mecanismo de persuasión y comunicación. Aquí serializó la grabación del video en 10 días, en dos locaciones distintas y con el tiempo en contra resolviendo los problemas habituales como el actor no se presento a la grabación, o la cancelación de la grabación por el préstamo de la locación. La toma o los encuadres son muy importantes que muestren el mensaje entendible. para este cortometraje animado se realizaran tomas del personaje y su entorno a si como la acción que realiza en la habitación y en el cuarto de baño. Por ejemplo, plano medio corto captaría el cuerpo desde la cabeza hasta la mitad del pecho. Este plano nos permite aislar una sola figura dentro de un recuadro, y descontextualizarla de su entorno para concentrar en ella la máxima atención. en el baño haciendo tomas de planos generales pasando a planos a detalle, a si en el segundo personaje de igual manera haciendo sus propios encuadres y jugando con las tomas y las acciones de los dos personajes creando una semejanza de movimientos pero con detalles distintos o acciones distintas por ejemplo:

Imagen personaje animado en rotoscopia y agua animada



plano medio corto (Sandy)



plano medio corto



plano a detalle

3.3.1.- Edición

La edición de este cortometraje animado esta apoyada en la parte del discurso retórico que es la action y elocutio para que tenga congruencia el desarrollo de la historia y a si con los programas premiere, affter effects de adobe suite por ser estos los más ocupados por diseñadores para la creación y edición de video. Primero después de la grabación en programa premiere se rea-

lizo el corte y la ubicación de las tomas creando a si la el mensaje de la historia para que sea perceptible y entendible ya con el programa en el after effects aquí se realiza corrección de color o texturizar. Esto es meramente técnica en la parte de edición



Edición del cortometraje animado en adobe premier cs4



Para la edición del cortometraje se obtuvieron 144 tomas en video para generar un video de 7 minutos aproximadamente de esas tomas se trabajo en más de 70 días en adobe premier cs4 para unir y editar los videos conforme al guion grafico a si para identificar que escenas se animarían y pasar al siguiente paso la edición en affter effects.

3.3.2.- Edición en rotopscopia formalizando las figuras retóricas

La formalización ya planteada desde el inventio en la parte del story board se aterriza en esta parte de la edición aquí con la ayuda del programa affter effects la cual facilita la elaboración de efectos y o elementos que se pueden introducir a un video. En este caso se elaboro mascarar contexturas a si creando ambiente y produciendo las figuras retóricas antes mencionadas.



Esto se hace cuadro por cuadro generando el movimiento de la máscara 24 cuadros por segundo de video. Después de escoger las escenas que se animarían, se dividió por tomas ya seleccionada en el programa adobe de after effect se coloca al video un nuevo solido del color en que se va a iluminar la

parte del video en este caso el personaje. Ya seleccionado el color del solido se traza la figura en base al personaje formando cada parte del cuerpo color y tonalidades del mismo a si cada solido moviéndolo cada cuadro siguiendo el movimiento del cuerpo y la actividad del actor.



Video original



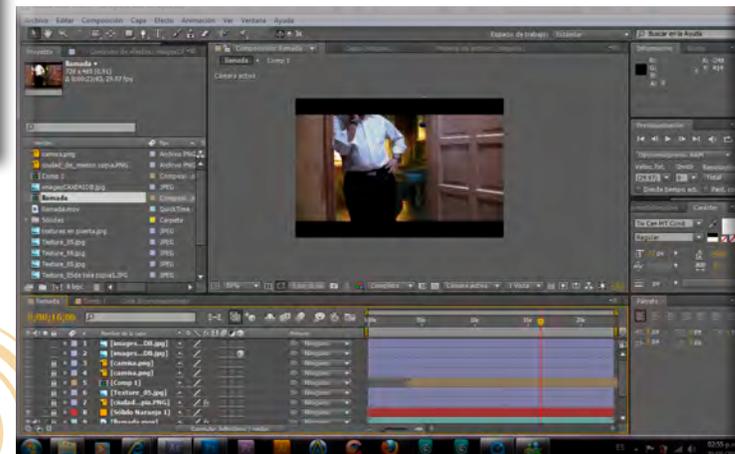
Iluminación del video colocando mascarar de color en el programa after effect



Otra solución más rápida es la del efecto dibujos animados pero en este caso solo se iluminaría el personaje. Después de la iluminación y la colocación de las máscaras se grava el movimiento cuadro por cuadro a través de los fotogramas clave a si la máscara se mueve conforme al movimiento en el video. Quedando como resultado una animación de colores en el personaje y resaltando la actividad del mismo.



Formalizando la figura retorica uniendo la animación del personaje con base a mascarar de colores, con ambiente ya sea de abundante vegetación o al contrario las texturas de resequead un ambiente árido y caliente sin agua, aquí solo se gravo vides o de bosque principalmente en rio a si se coloca otra capa sobre del video original ya con el video montado se superpone en la posición que se necesita para después de igual manera trazar una máscara y moverla cuadro por cuadro (fotograma) para no cubrir al personaje y a si el resultado en torno al personaje animado es de estar en un ambiente agradable con árboles y flores que resaltan del entorno o por lo contrario un ambiente árido y con temperaturas altas, este último con imágenes de resequead y texturas ya desgastadas y antiguas.



Edición en after effect

En mascarillado del personaje animado para colocar texturas





Resultado con texturas y edición de color.



Animación de agua

En la animación del liquido (agua) se hizo la grabación pero no se ocupo agua en las cuales se sustituyo por el movimientos de los sólidos atreves de las mascaras con los fotogramas clave.



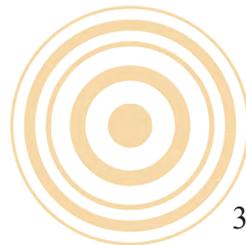
9ED1EB



5256FA



Texturas ocupadas



3.4.- Propuesta final y evaluación del cortometraje animado

Teoría	Cortometraje animado
1) Paul Wells nos dice que la animación es la forma de expresión más dinámica que existe	En este cortometraje animado el dinamismo se muestra en cada una de las escenas que aparece una animación mostrando las figuras retóricas
2) El diseño es una actividad estructuradora que construye argumentos de la comunicación a través de estrategias de persuasión retórica	Para la realización del cortometraje animado se estructura todo un proceso para producir el mensaje visual desde la estructura de la comunicación visual (discurso retórico) hasta el proceso de la realización del video (cortometraje animado).
3) Prieto Castillo menciona que el discurso retórico tiene la habilidad de persuadir al público	El cortometraje animado como producto audiovisual hoy en día es cautivador, interesante y muy atractivo para todos por otra parte el diseñador y comunicador visual tiene que hacer y transmitir el mensaje e información con infinidad de recursos gráficos y este medio (audio visual) es uno de ellos.
4) En figuras retóricas Alejandro Tapia dice que (metáfora) es la sustitución de un término u objeto por otro que tiene semas comunes y donde una cosa se entiende por la otra. (Metonimia) es un fenómeno	En la animación muestra una escena en el cortometraje con gráficos y texturas aplicados al video con una referencia ya sea el caso como metáfora la sustitución o el cambio del elemento del agua por otra y

de cambio semántico por el cual se designa una cosa por la otra

metonimia en la acción del personaje en el corto provocando a si un ambiente alrededor y en el lugar donde se encuentra el personaje

Conclusiones

Como conclusión del presente trabajo se hace referencia a la importancia que tiene la investigación como un proceso en la construcción de conocimiento para la producción de un mensaje visual y lograr los objetivos planteados.

- Se analizó y utilizó el discurso retórico como marco teórico para la creación del cortometraje animado y estrategias argumentativas audiovisuales que me permitió analizar y transmitir mensajes y es una herramienta eficaz para el comunicador visual.
- Se comprendió que es necesario que el diseñador y comunicador visual (investigador) ponga en práctica los fundamentos para la transmisión de un mensaje visual
- Se comprendió que el diseño es una actividad estructuradora que construye argumentos de la comunicación a través de estrategias de persuasión retórica

El aporte de esta investigación para la disciplina de Diseño y comunicación visual es el uso y aplicación del discurso retórico como fundamento teórico para la elección y creación de los signos visuales. Si bien es cierto que la producción de un cortometraje animado tienen fundamentos sintácticos bien definidos y que solucionan gran parte del trabajo técnico, el uso del discurso retórico guía y delimita exactamente cuáles signos usar hace un ejercicio más integral en donde se enriquece el trabajo técnico y la solución del problema se hace más efectiva.



Puedo decir que haber realizado este proyecto fue un ejercicio que fortaleció en mucho el aprendizaje a lo largo de los 4 años y medio de estancia universitaria. Se comprobó que hacer un proyecto audiovisual tiene diversos procesos pero que mientras se tiene clara la meta deseada el camino se vuelve más claro y directo. También hago énfasis que este proyecto me permite mirar que la práctica del diseño y la comunicación visual no se limita en exclusiva a la creación de elementos digitales que pretendan una vitalización netamente tecnológica. Por el contrario abre más puentes de relación entre la tecnología actual y la de antaño siempre y cuando lo que se quiere obtener sea consiso y este bien delimitado.

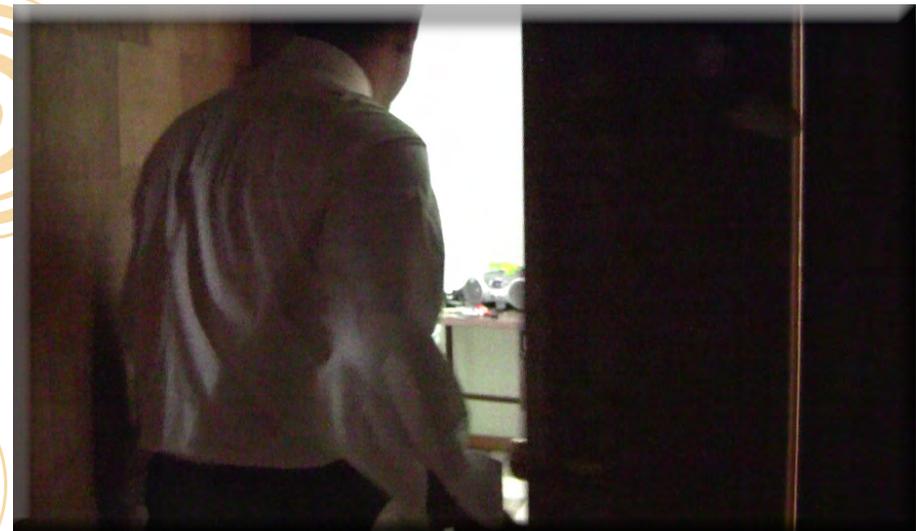
El video realizado (cortometraje)se gravo en formato DVD para su exhibición con un tiempo de 8 min y se anexa al final de esta tesina

Anexo



Algunas tomas eliminadas por ejemplo esta la luz entra por la cortina

En esta otra al fondo un mueble con varias cosas



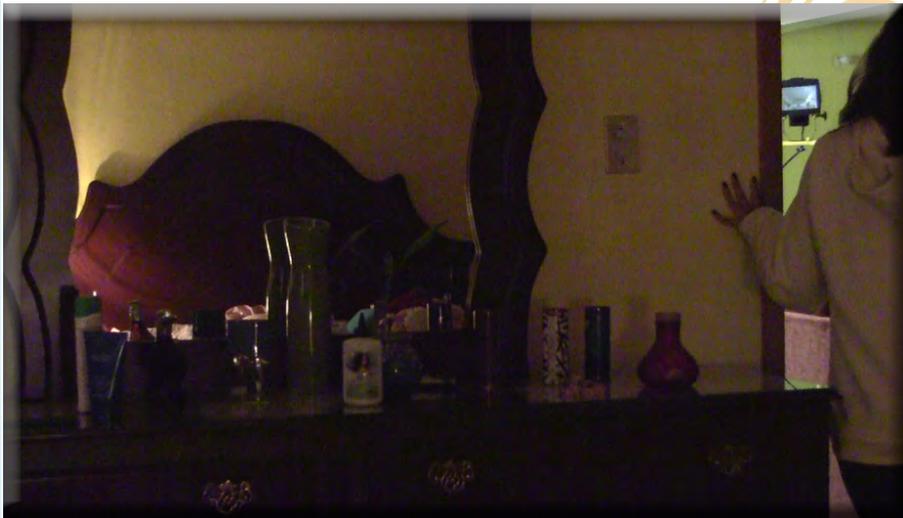


Toma eliminada por el reflejo del camarógrafo



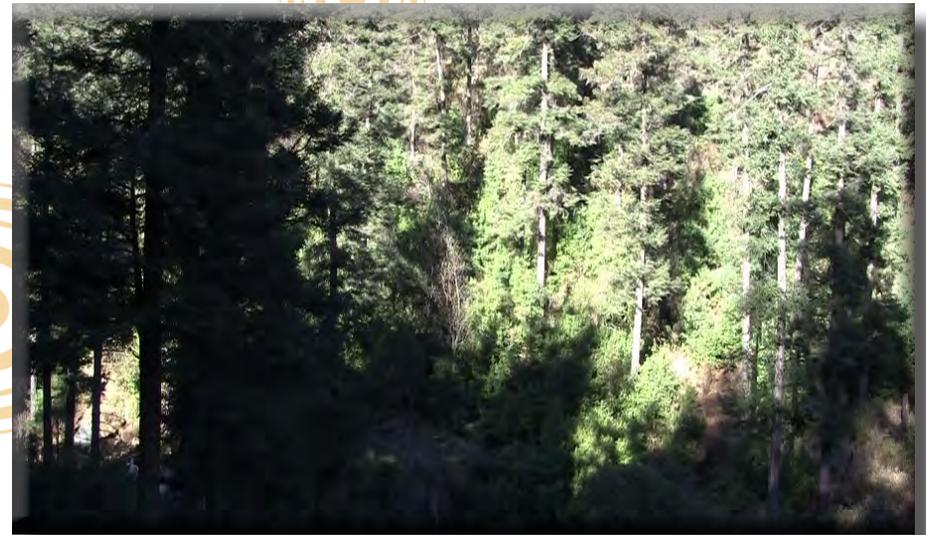
Para las tomas de naturaleza se requirió hacer las tomas en el parqueológico los dinamos, donde se pudo realizar varias tomas de planos generales y panorámicas así como de detalle.

Al fondo lamparas de la producción





Toma intentando ocupar primer plano como referencia a graficos en movimiento en primer plano para ser animados posteriormente.(Solo se ocupo el segundo plano)



Tomas que se ocuparon por la intensidad y contraste de color



algunas tomas fueron eliminadas otras se ocuparon para texturisar y ambientar el primer video (video base)



Toma ocupada para la textura del arbol ocupada en escena de el cuarto de baño sandy

Toma de fotografia la produccion rumbo a los dinamos



En la producción de un cortometraje comercial video , spot cualquier producción audio visual no todas las escenas llegan a ocuparse esto debido a revisando condetalle y descubriendo errores que al momento el camarógrafo no se fijo, o al momento de la edición el tiempo sobrepasa va que se requerido o al director no le agradaron. Para no caer en estos errores y que sea el menor el numero de escenas desperdiciadas y a su vez no pierdas tiempo y sobre todo dinero en producción, cada detalle de ve estar planeándola papel en lapriocucion se de ve cumplir cada persona tiene una función y es importante trabajar en lo que se te confiere un error de una persona perjudica en todo el equipó y sobre todo el trabajo.



Fuentes

Comisión Nacional del Agua (2009) “conagua comisión nacional del agua” [En línea]. México disponible en: <http://www.cna.gob.mx/> [Consultado el día 23 de septiembre del 2009]

— (2009) “conagua comisión nacional del agua” [En línea]. México disponible en: <http://www.conagua.gob.mx/CSocial/PagContenido.aspx?Id=Comunicados> [Consultado el día 3 de octubre del 2009]

Beck, J., (2004) Animation Art: From Pencil to Pixel, the World of Cartoon, Anime, and CGI London, flame tree publishing co ltd.

Fondo para la Comunicación y la Educación Ambiental, A.C. (2009) “Agua - Centro Virtual de Información del Agua” [En línea]. México disponible en: <http://www.agua.org.mx/> [Consultado el día 26 de septiembre del 2009]

Fonte, J., (2004) todo empezó con un raton: el fantástico mundo de los cortos de Disney España, TB editores.

Gobierno del distrito federal (2009) “el portal ciudadano del gobierno del distrito federal” [En línea]. México disponible en: http://www.df.gob.mx/wb/gdf/ahorro_de_agua/ [Consultado el día 23 de septiembre del 2009]

Organi- k, a .c (2009) “44 Formas de cuidar el agua” [En línea], (2005) disponible en: www.organi-k.org.mx/.../44_Consejos_para_CuidarAgua.pdf [Consultado el día 26 de septiembre del 2009]

Prieto, C., (1994) Retorica y manipulación masiva México Editorial Coyoacán.

Sacanner Darkly(2006) Película dirigida por Richard Linklter, Estados Unidos, Warner Independent Pictures [DVD]

Tapia, A., (2004) el diseño grafico en el espacio social México, Desig- nio.

Waking LIfe(2001) Película dirigida por Richard Linklter, Estados Unidos, Fox Searchlight Pictures [DVD]

Wells, P., (2007) fundamentos de la animación Barcelona, Parramón.

Wigan, M.,(2008). Imágenes en secuencia animación, storyboards, videojuegos, cinematografía, mushups, y otras series ilustradas España, Gustavo gili.

Wucius, W.,(1995) fundamentos del diseño Barcelona, Editorial Gusta- vo Gili, S.A.