

“Animación como apoyo visual para la difusión
de la filosofía institucional,
utilizando la figura retórica
de la **sinécdoque** como fundamento teórico”

Presenta : Alan Ernesto Flores Regaldo



Universidad Nacional
Autónoma de México

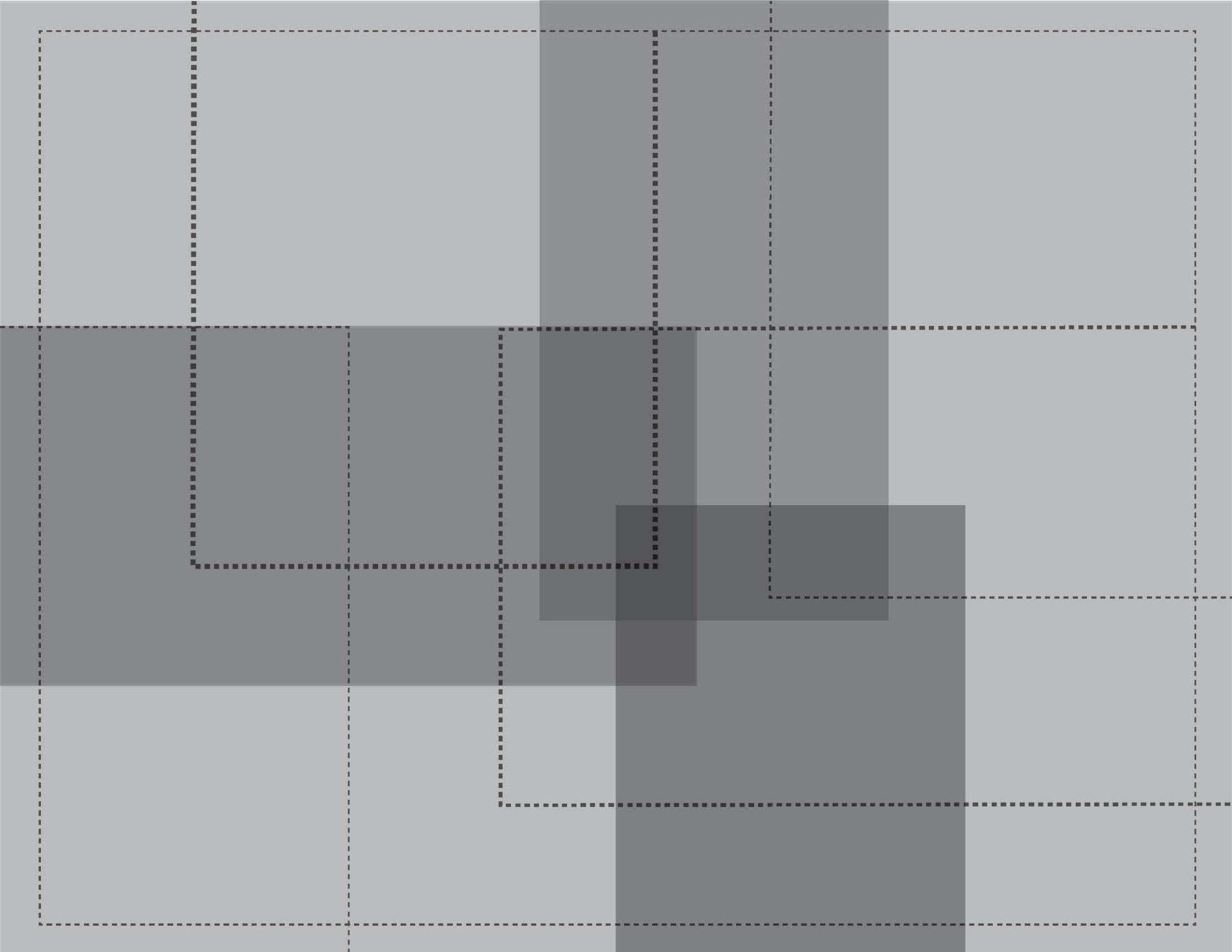


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.





UNIVERSIDAD INSURGENTES

PLANTEL XOLA

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON
INCORPORACION A LA U.N.A.M. CLAVE 3315-31**

**“ANIMACIÓN COMO APOYO VISUAL
PARA LA DIFUSIÓN DE LA FILOSOFÍA INSTITUCIONAL,
UTILIZANDO LA FIGURA RETÓRICA
DE LA SINÉCDOQUE COMO FUNDAMENTO TEÓRICO”**

T E S I S

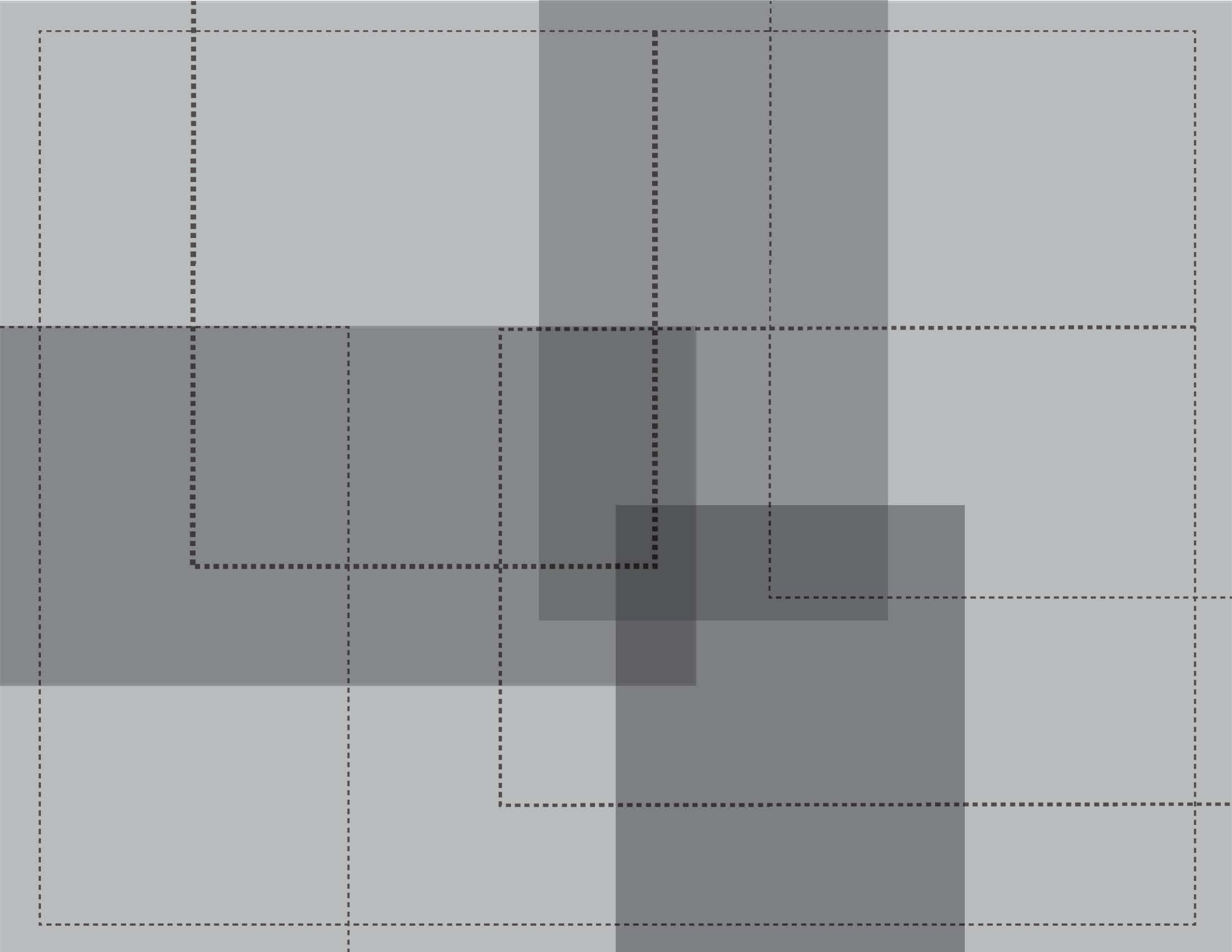
**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
P R E S E N T A
FLORES REGALADO ALAN ERNESTO**

ASESORA: LIC. CLAUDIA BEATRIZ VAZQUEZ BARAJAS

MEXICO D.F.

2012



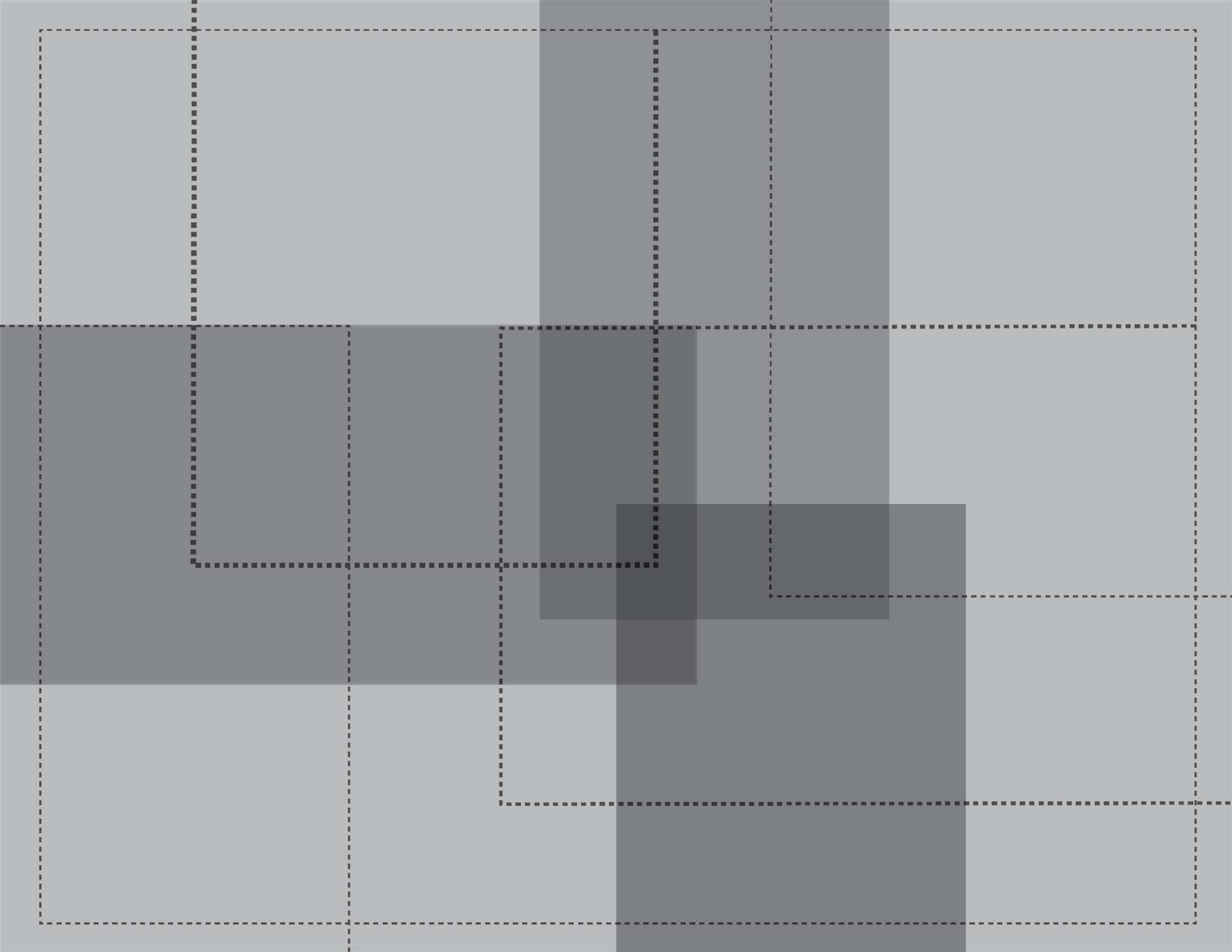


DEDICATORIAS

Agradezco el apoyo de mis padres
Eva Regalado Suárez y Carlos Flores Fajardo
por la oportunidad de relizarme profesionalmente,
comparto con ustedes este éxito
y espero sea el inicio de muchos màs.

Agradezco tambien a mis tias
Tresa, Cata, Mago e Hilda:
por estar conmigo a lo largo de mi carrera.

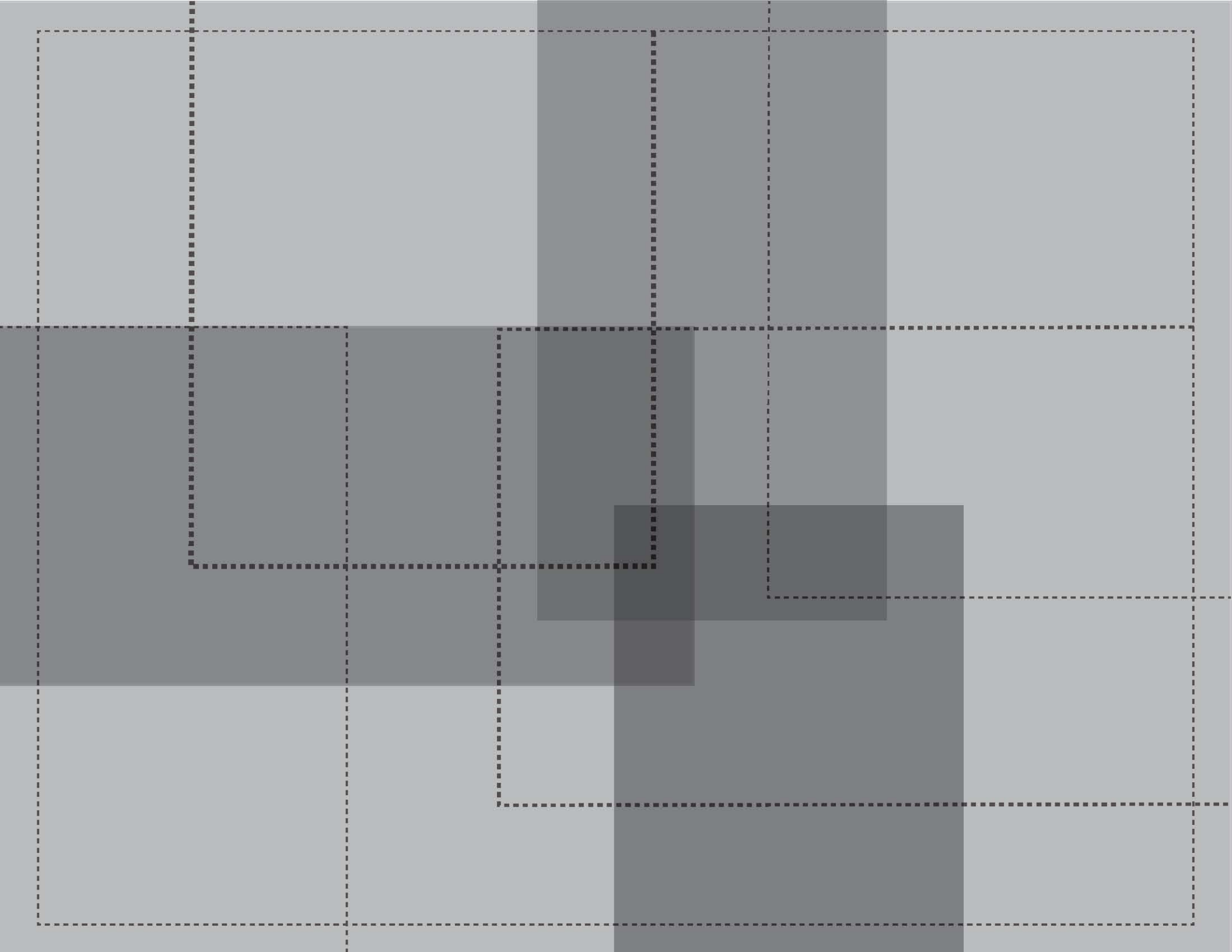




INDICE

INTRODUCCIÓN.	9
CAPITULO 1 CONCEPTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL QUE INTERVIENEN EN EL DESARROLLO DE UNA ANIMACIÓN	
1.1 Definición de animación.	13
1.2 ¿Cómo se realiza una animación?.	25
1.2.1 Etapa de preproducción.	28
1.2.2 Digitalización.	39
1.2.3 Etapa de producción.	40
1.2.4 Etapa de postproducción.	43
1.3 Retórica visual.	44
1.4 La figura retórica: sinécdoque.	48
1.5 La sinécdoque como proceso interpretativo-cognitivo.	60
CAPITULO 2 UNIVERSIDAD INSURGENTES	
2.1 Breve reseña histórica.	63
2.2 Filosofía de la Institución.	66
2.2.1 Valores.	67
2.2.2 Lema.	68
2.2.3 Slogan.	69
2.3 Guía para la difusión de la filosofía en el aula.	70
CAPITULO 3 PROYECCIÓN GRÁFICA DE LA ANIMACIÓN	
3.1 Método Sistemático para Diseñadores.	73
3.2 Desarrollo de la animación.	86
3.2.1 Bocetaje.	88
3.2.2 Color.	97
3.2.3 Banda sonora.	98
CONCLUSIONES.	103
FUENTES.	109





INTRODUCCIÓN

La animación es una técnica visual muy utilizada en varios aspectos de la comunicación humana actual; podemos observarla en la realización de películas, comerciales, spots, logotipos, cortometrajes entre otros. Esta recurrencia de presentar un mensaje audiovisual se debe a que, la animación es una forma de hacer que los elementos visuales tengan mejor impacto, por ejemplo el movimiento que permite hacer el mensaje más dinámico y atractivo.

Un elemento primordial en el desarrollo de las animaciones es la creatividad, entendamos como el cultivo de la sensibilidad y determinadas actitudes del hombre, en nuestro caso diseñador, que enriquecen el mensaje gráfico haciendo directo y conciso el proceso de comunicación. La sensibilidad tiene que ver con la posibilidad de expresar o manifestar las emociones, sentimientos e ideas. Las actitudes se relacionan con actividades de búsqueda de la imaginación, que dan un sentido o una orientación a la expresión y hace que ésta se manifieste de manera propia, de acuerdo con la personalidad de cada individuo, pero siempre bajo la misma ley: "expresar algo a alguien".

El objetivo general de esta tesis es diseñar una animación que sirva como apoyo visual al docente encargado de realizar el programa de difusión, en el aula, de la filosofía institucional de la Universidad Insurgentes (UIN). Utilizando el concepto de la figura retórica sinécdoque como fundamento para la elección y desarrollo de los signos visuales y lineamientos técnicos en la animática.

La Universidad Insurgentes, a sus 20 años de existencia en el ámbito educativo de la ciudad de México, tiene como objetivo impartir educación en los niveles básico, medio superior y superior, creando, preservando y difundiendo la cultura en beneficio de la sociedad. Su filosofía consiste en brindar una formación integral que implica la capacidad de evaluar y crear, es decir, transformar la realidad en beneficio de la sociedad.



Aunque parecen líneas de texto sencillas con un sentido poco dirigido, en realidad estructuran las bases de los ideales donde la UIN ha puesto su empeño, entusiasmo y prestigio. Con base en esto se puede decir que la filosofía contiene en un sentido estricto, aquellas condicionantes y determinantes que guiaran a la comunidad, a través del arduo camino de la formación académica.

Así la misión, visión y valores de la Universidad son conceptos establecidos en un marco no solo jurídico, sino humanitario que permite hacer de los jóvenes estudiantes, personas con objetivos fijos, estructurados y cimentados en una ética profesional enfocada al servicio de la comunidad. La intención de los conceptos filosóficos hace de esta casa de estudios un centro educativo con miras al mejoramiento de la sociedad, educación y profesionalismo. Para ello debe hacer llegar sus ideales a cada uno de los miembros de su comunidad, no solamente como frases que se repitan una y otra vez, sino como formas de pensamiento que generen acciones reales.

De este modo la difusión de sus ideales debe realizarse de forma constante, a través de aquellos quienes tienen en su hacer todo el peso del proceso necesario que se evalúa, enjuicia, cuestiona y al final del camino académico y profesional es el único que logra la trascendencia del acto creativo de enseñar, el docente. Le conocemos como el contacto más directo del estudiante, y en esta medida tomando en consideración que son estos dos actores quienes pasan el mayor tiempo posible de convivencia, le convierte en la herramienta maestra para difundir los ideales que sostienen a la UIN.

Es deber de la institución acompañar al docente en este trabajo de difusión por ello el departamento correspondiente la Secretaría General Académica, construyó un documento que explica y aconseja al docente diversas estrategias para abordar el tema y generar el interés y la apropiación. Este ejercicio docente es el generador del proyecto de investigación que aquí se presenta, pues la intención es otorgar, al docente, un elemento audiovisual que le permita despertar ese interés en los estudiantes y cubrir algunos de los ejercicios requeridos.



Para dar respuesta a la propuesta de realización de la animación se genera la siguiente hipótesis: La figura retórica sinécdoque proporciona los parámetros conceptuales y técnicos en la elección de los elementos gráficos para la creación de una animación que funcione como apoyo visual al docente en la difusión de la filosofía institucional de los estudiantes de la UIN.

El objetivo del proyecto llevo a organizar esta tesis en tres capítulos, en el primero estudiaremos los fundamentos conceptuales útiles para el desarrollo de la animación: el concepto de animación, parámetros técnicos para la preproducción, producción y postproducción. Además, la retórica visual, a través de la figura retórica sinécdoque, que servirá como base conceptual para el desarrollo gráfico de la animación. En el segundo capítulo se aborda el análisis de la filosofía institucional de la UIN, desde una breve historia y análisis los conceptos de identidad que forman el esquema de pensamiento de la misma, en este capítulo lograremos justificar los elementos conceptuales que posteriormente se harán visuales en la animación, y con ello generaremos el vínculo entre el mensaje y los canales para su emisión.

Es importante hacer mención que el proyecto de investigación, hace un análisis y muestra solo la síntesis de algunos de los temas del capítulo dos, ya que la información contenida en las guías creadas por la Secretaría General Académica de la UIN, se maneja como confidencial con el objetivo de respetar los derechos privados en todo aquello que pertenece a la Universidad Insurgentes como marca registrada.

Por último en el tercer capítulo se presenta la parte gráfica con todos los elementos visuales seleccionados para dar coherencia y mejor fluidez a la animación. En este capítulo desarrollaremos el proceso proyectual dando una explicación clara del proceso de creación, elección, justificación y funcionalidad de cada elemento que compone la animación.



Para lograr el objetivo de la animación es importante fundamentar cada capítulo y su contenido en un proceso metodológico motivo por el cuál en este trabajo de investigación, se aplica el Método Sistemático para Diseñadores de Bruce Archer, la forma cómo se abordó fue analizando las fases que propone Archer en combinación con los pasos que propone Paull Wells para el proceso de una animación. Cabe mencionar que Wells es considerado una personalidad importante en el contexto de la animación, ya que su propuesta se funda en la resolución para hacer del proceso de animación, un trabajo organizado y estructurado en las ventajas creativas de sus hacedores. No precisamente desde un aspecto fríamente técnico, sino en la unión de ámbitos creativos que pretenden comunicar un mensaje específico al público y cuyo medio es exclusivamente la animática.

Finalmente a modo de conclusión del trabajo de investigación se anexa la etapa de evaluación del proyecto donde en forma autocrítica, se valora el resultado visual y comunicacional de la animación.



CAPITULO 1

CONCEPTOS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL QUE INTERVIENEN EN AL DESARROLLO DE UNA ANIMACIÓN

1.1 Definición de animación

El diseño es una actividad inventiva que constantemente está explorando nuevas formas de comunicación, su punto de partida son los valores, juicios, acciones, ideas y situaciones sociales, y su objetivo es establecer un vínculo de comunicación gráfica entre dos entes con fines iguales, hablamos del emisor y del receptor.

En términos de comunicación gráfica estos dos actores reciben el nombre de diseñador y público y aquello que comúnmente se llama diseño juega un papel primordial entre el vínculo que les une. El diseño se convierte en el medio óptimo para establecer procesos de comunicación, la manera en que logra tal cometido es aportando al diseñador los signos adecuados para conformar sistemas que generen ese proceso de comunicación visual.

La generación de estos sistemas de signos se manifiesta de diversas maneras, aquellas que podemos llamar áreas del diseño entre las cuales se encuentra el multimedia, entendamos ésta como el área que se encarga de la generación de mensajes audiovisuales que permiten una unidad de comunicación gráfica directa, es decir aquellos objetos diseñados que se transmiten de manera digital con fines totalmente visuales y cuyo apoyo sonoro crea en el espectador la necesidad de fijar su atención directamente a una pantalla.

Es importante mencionar que no todos los soportes audiovisuales o multimedios se emiten a través de una pantalla digital, pero en este proyecto de investigación el medio audiovisual es la manera más adecuada para lograr el objetivo del proyecto: apoyar en la difusión de la filosofía institucional de la Universidad Insurgentes.



Uno de los elementos más utilizados en el proceso proyectivo de objetos multimedia es la animación, una técnica de representación audiovisual que finaliza siempre en forma digital que permite la manipulación casi ilimitada de elementos visuales en los multimedios. Es una técnica de representación bastante antigua que ha llegado a evolucionar conforme al desarrollo tecnológico, ventaja que le mantiene vigente en el proceso de creación del diseño multimedia. Las posibilidades que genera son directamente proporcionales al desarrollo creativo de los diseñadores, de esta manera se ha clasificado según los procesos de creación y según los medios de reproducción. La animación entonces podemos considerarla como un medio atractivo y directo en donde generalmente se logra éxito en la transmisión de mensajes. Las causas anteriores son parte del hecho de elegir a la animación como el medio óptimo para transmitir el mensaje y despertar el interés en la filosofía institucional de la UIN, motivo por el cual, a continuación, desarrollaremos formalmente su concepto y proceso de producción.

La animación es una forma de expresión distinta a la realidad, en ella podemos manipular libremente seres u objetos creados por nosotros mismos. Para comprender este concepto es importante destacar el papel que la realidad juega como condicionante dentro de la animación, para ello describiremos el concepto de realidad que propone el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española: (RAE, 2012) Existencia real y efectiva de algo. Por lo tanto la realidad es todo aquello que conocemos, todo lo que nos rodea y aquello que acontece, son todos aquellos hechos que suceden y de los cuales somos testigos, bien como espectadores, bien como actuantes e incluso como agentes lejanos a lo acontecido pero bajo la plena conciencia de que efectivamente aquello ocurre.



Cuando hablamos de animación nos referimos a una realidad alterna ya que con ella podemos crear y manipular libremente situaciones, condiciones, historias y vidas con la única condición de establecer parámetros adecuados de comunicación.

Esta condición se resuelve cuando se logra representar sensaciones e ilusiones ópticas. Para esto el movimiento es una parte importante y es una forma que permite hacer una animación más dinámica, atractiva y divertida. La animación por tanto nos puede adentrar a mundos inimaginables con seres extraños y fantásticos, estos protagonistas son los personajes y a veces nos hacen sentir parte de ellos o de las historias en las que están involucrados.

La realidad es un término subjetivo a fin de cuentas, ya que cada ser percibe, afronta e interpreta los hechos desde su propia perspectiva, de este modo resulta complicado establecer un parámetro de realidad, pero por convicción cultural se determina como realidad aquella descripción general de lo ocurrido, como dicen los sociólogos: los hechos acontecidos. Una característica de la realidad es que en la mayoría de las culturas tiende a ser aquello que menos se espera, motivo por el cual se crean medios de distracción que mejoren la visión de la realidad. Estos distractores a fin de cuentas aportan una oportunidad a los individuos para mejorar su propia vida y claro su propia comunicación.

Esta ventaja de la realidad en que podemos manipularla y resolver su percepción de acuerdo a nuestras capacidades como seres humanos, es uno de los elementos que hacen de la animación un medio óptimo para aportar diversas realidades al espectador.



Fanboy

Modeling
Materials/Texturing
Rigging
Lighting
Rendering



Fig. 1 Personaje Fanboy (nickelodeon, 2012)

Para los que estamos interesados en el mundo de la animación todo lo que nos rodea es importante, necesitamos estimular nuestra vista para así poder crear y animar nuevas cosas. El entorno se convierte en el campo de acción del mundo animado. Si bien es cierto que la animación es el soporte que permite mostrar mundos fantásticos, no podemos olvidar que es parte de la comunicación visual y por ello debe contener los elementos esenciales que requiere cualquier mensaje para ser transmitido, escuchado y entendido. Estos elementos los encontramos en ese entorno en nuestro vivir cotidiano, en nuestra historia, cultura y sociedad. Es precisamente todo hecho acontecido, material e inmaterial, son todas las costumbres, ideas, enseñanzas, gestos, sonidos, manías y conceptos que conforman las maneras de comunicarnos.





Fig. 2 Personaje Igor (Leondis, 2008)

En la actualidad la animación es un elemento primordial para las películas, comerciales, documentales y muchos productos visuales más, esto hace verlos más impresionantes y con mayor atracción visual logrando una conexión con el emisor y el receptor.

Paull Wells en su obra Fundamentos de animación define la animación de la siguiente manera:

“La animación es uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo, porque refleja todos los aspectos visuales de nuestra realidad diaria, es la forma de expresión más dinámica que existe.” (Wells, 2007)

Dentro de este concepto Wells nos permite identificar en forma más conceptual la importancia de la animación en la vida coloquial del ser humano, ya que nos habla de dos elementos trascendentales: la realidad diaria y la cultura popular. La realidad había sido ya expuesta y analizada párrafos anteriores pero es importante hablar ahora de la cultura popular.

Comenzaremos por entender a qué podemos llamar cultura y popular, el diccionario de la real academia de la lengua española nos dice que: “Popular es un adjetivo que hace referencia a aquello perteneciente o relativo al pueblo”. (RAE, 2012)

Entonces entendamos que Wells se refiere a la cultura que se manifiesta y desarrolla dentro del pueblo, es decir dentro de todos aquellos actos realizados por los seres que conforman una sociedad o grupo social y a quienes les llamamos el pueblo.

Ahora bien Wells menciona que la animación es uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo, porque refleja todos los aspectos visuales de nuestra vida diaria. Pero es igualmente importante comprender aquello que Wells llama cultura popular. Para analizar este concepto debemos entender qué es cultura: se puede definir como aquellas formas simbólicas, acciones y expresiones significativas de diversos tipos que rigen las conductas de los seres integrantes de una sociedad. (Thompson, 2002)



Ahora bien Thompson clasifica la cultura de la siguiente manera:

1. Cultura como concepción descriptiva comprende el conjunto de

- Valores
- Creencias
- Costumbres
- Convenciones
- Hábitos y prácticas

2. Cultura como concepción simbólica (en enfoque constructivo)

- Interés por el simbolismo
- Esencialmente por la interpretación de los símbolos y de la acción simbólica

Con lo anterior podemos ya conjuntar mejor ambos conceptos, entonces la animación es una manifestación de la cultura popular porque parte de una concepción simbólica (idea o pensamiento simbólico) es decir de la interpretación e interés de los símbolos que pertenecen a una sociedad y que son utilizados en nuestra vida diaria, pero que por mezclarla con los fenómenos de la imaginación y la creatividad hace posible la concepción de nuevas formas simbólicas con múltiples significados.

Estas formas simbólicas son entonces esa acumulación y ordenamiento de los elementos gráficos que se disponen en los formatos o soportes visuales, y a los que se les conoce como sistema de signos para la comunicación, claro está visual. A continuación desarrollaremos una descripción de aquellos elementos que entran en la concepción simbólica como parte del entorno de la cultura popular.



Funcionamiento de la cultura como concepción simbólica

El siguiente cuadro nos muestra los tres elementos que al interactuar logran hacer de la cultura popular un elemento lleno de significados con sentido comunicacional para las sociedades.

Estructura Simbólica	Interpretación de la Sociedad	Comunicación Masiva
<p>Producción</p> <p>Podemos entenderla como el proceso de creación, construcción, generación y ordenamiento de los elementos (formas) que construirán el mensaje.</p> <p>Estructura hace referencia a una base solida, ordenada con sentido directo y perfectamente estudiada, que servirá como estructura donde se colocaran los elementos o signos con que se generan frases de comunicación.</p>	<p>Transmisión y recepción</p> <p>El proceso de interpretación es un acto complejo y estudiado por diversas disciplinas, hace referencia a un acto reciproco de análisis de contenidos que se da entre iguales.</p> <p>Es el proceso que resulta en el intento de descifrar aquellos elementos simbólicos.</p> <p>Este acto intercambiable hace que los seres humanos puedan tener capacidades de comunicación específicas que se presentan de forma muy variada.</p> <p>Algunos filósofos aseguran que es un proceso donde los participantes harán uso de su experiencia vivida y pensada para lograr esa interpretación.</p>	<p>Circulación</p> <p>Se refiere al recorrido que hace el sistema de signos, esas diversas formas y medios de manifestación de mensajes que permiten que los seres humanos se desarrollen entre si.</p> <p>Es también un proceso ya que el movimiento de un mensaje con respecto a los aspectos de lugar, tiempo y frecuencia hacen que los resultados sean tan variados como la posibilidad de acceder a ellos.</p> <p>Esa circulación del mensaje logra mayor cercanía con los usuarios o destinatarios y esto hace el proceso de comunicar más certero pues permite hacer constante el mensaje.</p>

Cuadro de realización propia, elementos de la cultura



Estas tres instancias en que se manifiestan los actos culturales nos permiten comprender mejor el cómo un elemento audiovisual (mensaje) puede acercarse al receptor y hacerse presente en forma constante. Podemos afirmar entonces que efectivamente la animación es parte de la cultura, parte de las sociedades y es un conjunto o sistema símbolo que facilita comunicar. Sería quizá demasiado atrevido afirmar que es el medio único o que la interpretación sea una garantía uniforme, pero si podemos afirmar que es una experiencia creativa que amplía las posibilidades de expresión tanto como el creativo lo desee.

Ahora continuando con la descripción del concepto de animación que Wells propone dice:

La animación ofrece continuamente formas nuevas de expresión narrativas, estéticas y técnicas que conlleva al diseñador al proceso de desarrollo y producción obligándolo a crear estilos innovadores gráficos y descriptivos. (RAE, 2012)

Este concepto nos permite identificar la importancia de los elementos que integran la animación, encontramos que esos elementos son de carácter conceptual y gráfico, de esta segunda clasificación, el principal es la imagen la cual se define como: "Figura, representación, semejanza y apariencia de algo". (RAE, 2012)

Wells menciona que la animación ofrece una expresión totalmente distinta de una imagen real es decir una representación alterna a la realidad. Porque tiene la capacidad de mostrar representaciones distintas de lo ya existente y crea mundos nuevos e inimaginables que superan a la realidad. Esto solo es posible a través de las diversas imágenes que conforman el sistema signico del lenguaje visual. Es decir aquellas formas que agrupadas, ordenadas, superpuestas, yuxtapuestas crean los escenarios, mundos, personajes y finalmente historias de vida.

Dichas formas deben estar perfectamente conformadas con base en un adecuado lenguaje de diseño, para lo cual el creativo está obligado a hacer uso de los conocimientos profesionales del Diseño y aplicarlos en la construcción pertinente y planificada de esas múltiples formas.



Wells afirma que en la animación todo lo imaginable es factible, es el “arte de lo imposible”. (Wells, 2007) Con la animación se representa la realidad de forma atractiva y dinámica para la sociedad ya que es una forma de comunicación indispensable, es comprensible que por medio de ella podemos hacer a los espectadores partícipes de nuestras creaciones. La sociedad últimamente se ha sentido muy atraída por esta técnica, por ejemplo las empresas de publicidad, televisoras y todo lo que comprende el mundo de la publicidad, por lo tanto si se tiene una buena animación y diseño es más fácil lograr los objetivos de dichas empresas, que por lo general siempre es vender su producto, o hacer de la marca la preferencia de mercado.

Para comprender porque Wells nombra arte a la animación analicemos su clasificación.

La animación se clasifica globalmente de dos formas:

- Tradicional: aquella que se desarrolla de forma análoga, con medios técnicos donde el creativo debe poseer habilidades diestras de construcción y dibujo. Es capaz de crear imágenes interesantes que va acumulando por etapas sistemáticas hasta crear las historias deseadas. Esta creación también recibe el nombre de Dibujante por el nombre asignado al responsable de su ejecución.





Fig. 3 Animación 2D, Animación Tradicional, Dr. Breakfast, Stephen P Neary (2012)

Digital: es aquella que ha sido desarrollada por medios tecnológicos y donde los sistemas de creación programada (software) ayuda para dar mayor atracción visual y credibilidad en su interpretación. Este proceso también se le conoce como Ordenador por el nombre que recibe el instrumento clave en el proceso de ser creado, es importante hacer mención que aun y cuando el ordenador es un medio de amplias posibilidades, quien decide y ejecuta estas posibilidades será el creativo, portador de la idea que determina el mensaje en general.



Fig. 4 ejemplo de proceso Rigging, Rig realizado por Juan Zapata (2012)

Esta clasificación es muy general ya que se pueden nombrar subclasificaciones en cada una de acuerdo al proceso de captura de las imágenes, al proceso de edición de dichas imágenes y a los efectos visuales que se pueden aplicar. Pero para efectos de esta investigación la clasificación general es suficiente puesto que el proceso de animación que se realizará tiene la intención de ser muy sencillo para hacer del mensaje un producto visual muy directo con los elementos visuales indispensables para resaltar los conceptos que generaron esos elementos simbólicos.



1.2 ¿Cómo se realiza una animación?

Dentro del mundo de la animación el proceso de realización es indispensable porque con este concepto podemos determinar el objetivo de dicho producto, Wells en su libro Fundamentos de la animación (2007) menciona un proceso de realización que consta de 25 pasos, el objetivo es la realización completa de un largometraje, ya que justifica que el desarrollo de una animación debe estar planificado y controlado.

Sin estar en desacuerdo con la propuesta de Wells, pero si con la convicción de que el diseño no es un acto lineal y espontáneo, sino un acto de reinicios, retrocesos con la capacidad procesual de plegarse según las necesidades del propio mensaje, hecho que posibilita a su creador en la reorganización constante y las mejoras de aquellos elementos, que por su multiplicidad de significación, quedan en ocasiones fuera de control del diseñador (Pérez, 1998). Por lo tanto no todos los pasos que propone Wells servirán para la producción de la animación que interesa a este proyecto de investigación, cuyo propósito es ser un apoyo visual para la difusión en el aula de la filosofía institucional.

Entonces aun y cuando no se abordan totalmente los 25 pasos, por que como habíamos mencionado antes, estos son propuestos para una animación más compleja cuya finalidad tiene que ver con elementos económicos de comunicación masiva, por ejemplo: una película animada o una serie de televisión. Sí podemos estar convencidos de que toda estrategia de producción en el diseño admite la posibilidad de reestructurar sus procesos puesto que en el diseño no hay espontaneidades ya que es una disciplina que analiza, organiza y resuelve.



Fig. 5 personajes de la serie Phitnias y Ferb (2012)

Y en este caso se desarrollará una animación cuyo objetivo es la difusión rápida de un mensaje determinado, por lo tanto, en el desarrollo de ésta tomamos en cuenta solo 7 pasos que nos servirán para dar solución.



A continuación explicaremos cada uno de los pasos que retomamos de la lista de Wells para el desarrollo del material como apoyo visual:

1.- La realización de una animación comienza con un concepto o idea, algo nuevo crear o dar a conocer, hay que tomar en cuenta un plan de trabajo que sería el presupuesto, la planeación y el calendario para aclarar los días de grabación. Nos referimos al plan de trabajo a una lista escrita, ordenada por los días de animación o grabación. El plan de trabajo persigue los siguientes propósitos:

- a) Determinar los objetivos del estudio
- b) Identificar las partes principales y subordinadas del tema
- c) Establecer el procedimiento adecuado para realizar el trabajo, y
- d) Fijar el tiempo y el orden en que se desarrollan las operaciones.

2.- Especificar la técnica y los recursos en cuanto a tecnología como software para trabajar y editar, dentro de ella debe haber una investigación a fondo sobre el tema para una mejor redacción de guiones. La técnica que se va a desarrollar en esta animación es digital ya que utilizaremos el software llamado After Effects como apoyo técnico para la realización, porque de acuerdo a la estructura del guión es una forma fácil de dividir las escenas mismas que se justifican de acuerdo a los valores de la Institución.



Fig. 6 Logotipo de software After Effects (Adobe, 2012)

3.- En seguida la realización de bocetos para los personajes, es aquí donde se crean las características físicas y psicológicas tomadas en cuenta la vestimenta y sus condiciones, escenografías y maquetas para saber la distribución de los personajes y ambientación dentro de la historia.



Fig. 7. Personaje Emily de la película El cadáver de la novia (Burtòn, 2005)



En este punto hablamos de bocetos de los personajes, este proceso es complejo y delicado ya que en él se crean los ejes centrales que en resumen actuarán o contarán la historia. Este es un trabajo de mucha gente en acción y continua comunicación, donde creativos, analistas, psicólogos y más, resuelven movimientos, acciones y gesticulaciones. En el caso particular de nuestra animación se manejará la aplicación y manipulación de lo que en diseño se denomina símbolo convencional, cada símbolo elegido servirá para representar escenarios y actores, por lo tanto la creación de personajes no se utilizará en este punto con la rigurosidad de un estudio de animática. Será más bien un proceso morfológico en el que el símbolo será modificado en apariencia más no en significado.

4.- Un story board que representará la historia animada en dibujos estilizados es decir, no muy detallados, los diálogos de los personajes que se utilizarán para la fluidez de la animación y una banda sonora para ambientar las escenografías.



El Laberinto del Fauno
Storyboard



Secuencia:
Plano:
Animaciones:



Secuencia:
Plano:
Animaciones:



Secuencia:
Plano:
Animaciones:



Secuencia:
Plano:
Animaciones:

En esta animación el story board está constituido por los primeros bocetos que describen cada una de las escenas que en total son 7. Esta secuencia se justifica en función de los valores de la institución, se visualizará en el story board cual será la fluidez y el significado de cada uno.

4 bis *.- Digitalización: Este punto no es considerado en los pasos propuestos por Wells pero para la realización de este proyecto es un proceso indispensable. La digitalización es el proceso de llevar todos nuestros trazos a la computadora, es decir, trazar digitalmente los elementos que complementan nuestra animación para después poder manipularlos y darles una mejor calidad visual con colores y movimiento.

Fig. 8 película el laberinto del fauno (Del Toro, 2003)



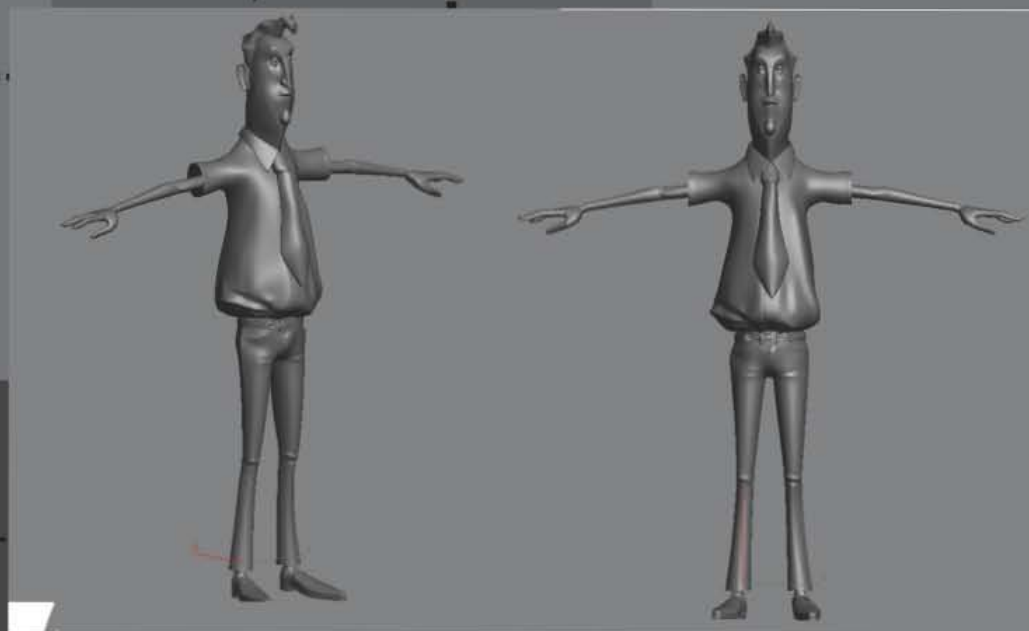


Fig. 9 ejemplo de digitalización



5.- Después sigue lo más importante que es la animática o edición, dar vida a los personajes “movimiento” y gesticulaciones, como se desarrollarán en la historia. Las pruebas de color materiales y texturas para dar volumen en general. Llegamos al punto más importante que es la animática ya que con ella vamos a dar movimiento a los elementos gráficos, estructurar y ligar nuestras escenas.

Como se ha estado mencionando en este proyecto no hay una singularidad en este proceso de dejar todo el peso visual en un personaje, es más bien un proceso en que el movimiento de cámaras, uso de acentos visuales en movimiento y el proceso de cambios morfológicos en los trazos que componen los escenarios, cubren este fenómeno animático.

6.- Por lo tanto ya vendría una combinación de elementos como los personajes animados, banda sonora, escenografía y efectos especiales como si fuera una prueba final para verificarlos.

Es importante mencionar en este punto a qué se le denomina banda sonora. Para abordarlo explicaremos primero que en los medios audiovisuales a la parte auditiva se le denomina o clasifica de tres maneras generales:

1. Los sonidos incidentales, son aquellos sonidos generados de manera artificial e intencional, para imitar los sonidos naturales, su función es generar mayor atención en el espectador proporcionando realismo a las imágenes en movimiento que se observan en la pantalla. Como ejemplo podemos mencionar: aquellos efectos sonoros que se consideran signos y que gracias a las experiencias del ser humano, podemos identificar o reconocer como: pasos, tormentas, cosas moviéndose o rompiéndose.



3. La música o sound track, se trata de aquellas piezas musicales generadas para acompañar a las imágenes en movimiento y hacer que estas tengan mayor sentido en el espectador. Esta opción permite acceder al espectador desde dos puntos de atención importantes el sentido de la vista y el sentido del oído.

2. Voz en off o la voz del locutor, se trata de un sonido generado por las voces de personas que narran la historia, o explican diálogos que ayudan a la imagen para que sea más entendible. Debemos diferenciarla de las voces grabadas en tiempo real con la imagen, en el caso particular de la voz en off, se graban en momentos distintos, primero las imágenes y su movimiento y posterior la voz empatando con aquello que se observa en la pantalla.



Dentro de las creaciones audiovisuales los sound track se han convertido en toda una industria cultural en la preferencia del público. Por tal motivo vale la pena explicar en forma breve su desarrollo dentro de las manifestaciones audiovisuales. Para este efecto comenzaremos hablando del papel de la música como elemento de comunicación, en este aspecto podemos considerar que la música es un vehículo preferido para la comunicación de sentimientos, experiencias o conocimientos. Es un recurso muy útil, con un importante papel en la educación y la continuidad de la cultura. Por lo tanto se puede considerar a la música como uno de los canales más importantes en la comunicación humana, aun y cuando se trata de un signo polisémico con diversas codificaciones, se ha demostrado que tiene la capacidad de apoyar al ser humano en una óptima transmisión de mensajes.

Ahora bien, una vez que hemos establecido que la música es un canal de comunicación, es conveniente abordarle desde una visión más social, y desde este punto entendemos que la música es un acto que integra a los miembros de una comunidad.

Facilita la demostración de emociones para compartirlas con los demás, nos une y da equilibrio individual y colectivo. Este acto da como efecto considerar a la música como un detonante de diversión, pues está presente en todos lados y fortalece nuestra capacidad para percibir, sentir y disfrutar.

El papel que la música tiene en el desarrollo del ser humano, de modo tal que su presencia, en un elemento audiovisual, se considera en ocasiones indispensable, claro está dependiendo de los recursos que maneje el creativo en los proyectos.

Ahora que tenemos mayor claridad del papel que juega la música en las animaciones podemos entender que le consideren como una industria. En este sentido la cultura musical se ha industrializado a tal nivel dentro de los medios audiovisuales, que en su mayoría las películas se acompañan de un álbum musical donde se consume la banda sonora de la cinta.



Entendamos como banda sonora aquella música creada específicamente para una película como acompañamiento de las imágenes, o bien aquellas melodías que se adaptan a la trama y se convierten en otro signo de comunicación de la película o animación, ya que el sonido aumenta la impresión de realidad, dota al filme de continuidad sonora y es un mecanismo para conseguir unidad.

Representaciones de la banda sonora

- a) Los diálogos: se pueden grabar en estudio o mediante toma de sonido directo, posibilidad ésta que consiste en grabar simultáneamente sonido e imagen.
- b) Los efectos sala: una vez realizadas las tomas de imagen se procede en estudio a la sonorización de todos aquellos ruidos que, por su propia naturaleza, deben quedar presentes durante el visionado de la película: una puerta que se cierra, los pasos al caminar.
- c) La música de ambientación: es aquella cuyo objetivo fundamental es reforzar las características poéticas, expresivas o dramáticas de la imagen; es una música compuesta al servicio del discurso cinematográfico.

En esta animación no se utilizara lo que determina Wells como banda sonora pero en su lugar se recurre a una melodía adaptada, de fondo acorde a la presentación de la animación y al público al que va dirigido.

La prueba final es hacer los renders necesarios para visualizar los detalles de la animación ya que nuestras escenas no pueden estar ligadas correctamente o el audio puede estar desfasado y es una manera fácil y rápida de revisión, y verificación.

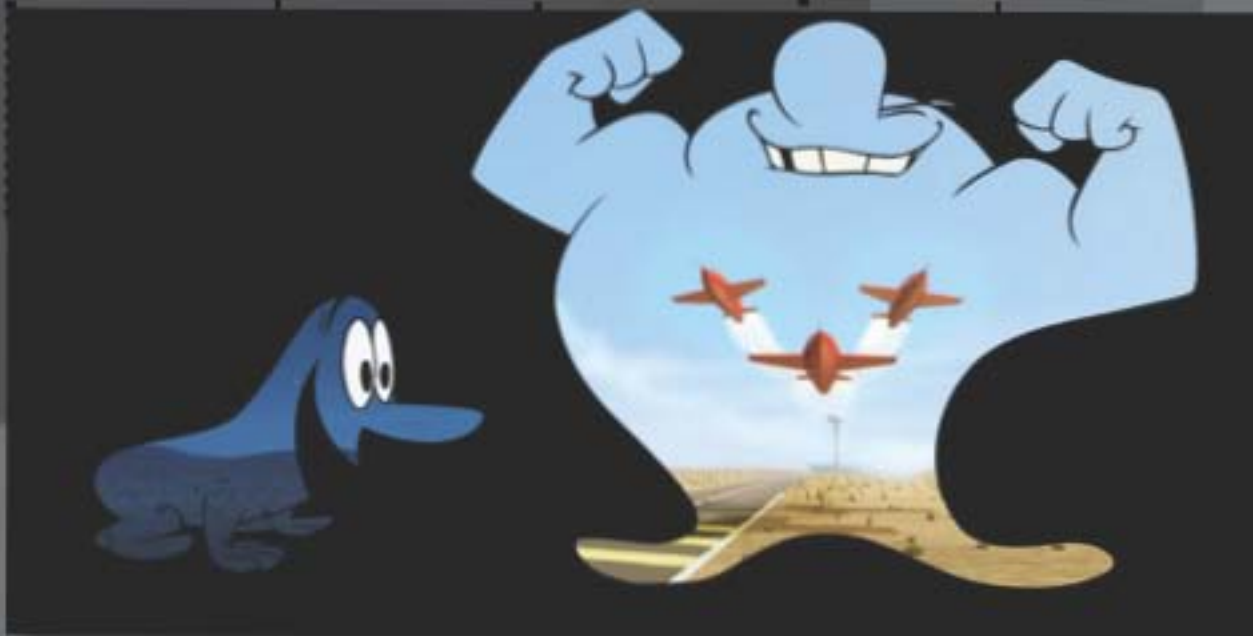


Fig. 10 Día y noche (Pixar, 2011)



7.- Y por último la edición del conjunto audiovisual para su proyección. (Wells, 2007)

Es importante que una animación se realice de forma adecuada, es decir tiene que llevar un orden para poder tener un producto final nuevo y funcional. En cada paso se tiene que trabajar e investigar detalladamente, el más mínimo detalle puede llevar a todo un cambio en la producción y peor aún en el modelado y movimiento asignado de los personajes, es un proceso muy largo pero el objetivo de todo animador es que el producto salga de la mejor calidad posible y sea entendible para el grupo al que va dirigido. (Wells, 2007)

Generalmente toda realización audiovisual sea cual sea su clasificación, largometraje, cortometraje, secuencia animada y más, se encuentra estructurada en tres etapas generales mismas que a continuación se describirán y se explicara su importancia en éste proyecto.



1.2.1 Etapa de preproducción

Es la etapa previa a la realización y consiste en el proceso anterior a la transmisión, en donde están integrados todos los elementos que completan la producción y realización de una animación. Los puntos primordiales que ordinariamente se desarrollan en este paso son:

- Generar una idea o concepto sobre un proyecto independiente con la de trabajo es decir, los días en los que se llevara la realización de dicho proyecto.
- Especificar alguna técnica y recursos en tecnología como software.
- Llevar una investigación a fondo sobre el tema que se quiere manejar, tener conceptos básicos y especificarlos para una mejor redacción de guiones.
- Bocetos de personajes, características físicas y psicológicas, escenografías, ambientación para la distribución de los personajes y elementos gráficos que sean utilizados.
- Un story board que represente la historia animada en dibujos para conocer la fluidez de escenas y manipulación de los elementos gráficos.
- Digitalización trazar digitalmente los elementos gráficos que complementas nuestra animación



Fig. 11 Diseño de personaje



La finalidad de la preproducción es que las dudas o contradicciones, los aportes creativos o de inspiración, deberán estar resueltos antes del proceso de la animática para una mejor producción. Para Teresa Magal Royo, Ignacio Tortajada Montaña, Samuel Morillas Gómez en su libro Producción Multimedia (2006) señalan los siguientes puntos: que la preproducción debe llevarse a acabo con todos los elementos desarrollados previos a la producción por ejemplo: el plan de trabajo, bocetos, story board, técnica y guiones para que haya una mejor manipulación y profundizar en nuestros conocimiento de los conceptos que tomaremos en cuenta para el desarrollo de la misma. Por otro lado se tiene que tener un conocimiento del software que estamos utilizando para un mejor manejo de los elementos gráficos y tener un producto exitoso. (Magal, Tortajada, Morillas, 2006)

1.2.2 Digitalización

Esta etapa comienza con la digitalización de cada trazo o boceto la cual se representa con siete escenas diferentes para logra la liga de los valores Institucionales y se realizó en el Programa (Software) Illustrator. El objetivo de cada trazo digitalizado es ayudar a la composición de las imágenes proyectadas para la fluidez de la animación por lo tanto después de que estén completamente digitalizadas las escenas se importaran al Programa After Effects (Software) es aquí donde se realiza la secuencia de fotogramas es decir cada una de las imágenes en sucesión ordenada.





Fig. 12 Logotipo (Adobe, 2012)

Este proceso es el que lleva más tiempo para su realización por que se ejecutan pruebas de movimiento de los elementos gráficos y de cámara para obtener una composición funcional y filtrada de las escenas representadas. Esta etapa se anexa como un elemento previo a su edición de movimiento porque en este proyecto es precisamente la base gráfica que permite comenzar el proceso creativo de una manera más formal.

1.2.3 Etapa de la producción

Es la realización de la animación, se lleva a cabo todo lo que se planeó en la preproducción, es necesario apoyarse en el guión y story board para tener una animación funcional y exitosa. Esta etapa es la más completa y compleja se deben tener los conocimientos adecuados para poder llevar la animática de los elementos visuales para lograr fluidez y secuencia dentro de la animación que se desea realizar.





Fig. 13 Ejemplo de producción (arte y animación, 2012)

Los puntos a desarrollar en este paso son:

- Animática, dar vida a los personajes o elementos gráficos, como se desenvolverán en la historia, la composición de colores y texturas para diferenciar todos los elementos que la componen.
- La combinación de símbolos gráficos como escenografías, personajes, audio, gráficos y efectos visuales.
- Análisis de movimiento y secuencia de escenas para dar coherencia y no salir del contexto o idea que se tenía prevista.
- Construcción y unificación de elementos gráficos y visuales.

Esta etapa permite hacer las modificaciones, adaptaciones y correcciones que el creativo considere importantes para optimizar sus objetivos. Si bien es cierto que en la etapa anterior se establece un guión y un story board que indican el proceso de construcción y armado de la animación; en esta etapa no todo está dicho y hay la posibilidad de reajustar aun y cuando sea necesario regresar a la preproducción. Por ello se dice que en el diseño no existe una receta rígida ni certera es más bien un proceso asertivo y proactivo que permita hacer las acciones de la manera más adecuada.



1.2.4 Etapa de la postproducción

Esta etapa es la decisiva de todo el proceso, en esta se decide cómo va a quedar el producto final es muy frecuente que en este proceso se realice la autocrítica con respecto al grado de la funcionalidad y el mensaje que se pretende dar a conocer. Los puntos a desarrollar en este paso son:

- Edición del proyecto final, combinación de escenografías, elementos gráficos y personajes.
- Auto crítica, valoración de la animación.
- Funcionalidad del producto, lograr con el objetivo de mensaje que se pretende dar a conocer y aceptación del cliente.
- Proyección.



Fig. 14 Mesa de trabajo de After Effects (Adobe, 2012)

La proyección en nuestra animación es la forma de dar a conocer nuestro producto final en este caso la animación como apoyo visual para la difusión en el aula de la Filosofía Institucional.

1.3 Retórica visual

La retórica es una parte importante de la semiótica en ella podemos describir, analizar y crear el discurso audiovisual, entendámosla como la capacidad para convencer al público con un mensaje que resulte efectivo y está compuesta por una serie de conceptos aplicables a la construcción de las frases que componen el discurso retórico, además estos conceptos son aplicados a la generación de mensajes visuales por determinados símbolos, lo que nos permite crear mensajes directos a través de símbolos gráficos y esto recibe el nombre de retórica visual. Por lo tanto, la retórica visual es considerada una forma de persuasión al público con factores importantes como son la creatividad, el impacto visual, la sugestión y el poder del convencimiento hacia las personas que tengan contacto con el mensaje, todo esto se hace utilizando imágenes, sonidos, movimientos, composiciones y todo aquello que generamos con el lenguaje de diseño.

Analizado de esta manera suena agresiva y hasta peligrosa la función comunicacional de la retórica, por lo que es más sutil entenderla como una estrategia conceptual que nos permite mejorar la creación y emisión de los mensajes de comunicación visual. La retórica tiene antecedentes fundados en el desarrollo de la misma humanidad y su forma de comunicación, por ello ha sido utilizada en múltiples sociedades y culturas como un medio de creación discursiva, directa, concreta y objetiva, características indispensables para el mensaje visual, por ello el diseño contemporáneo se apoya en sus fundamentos conceptuales y se apropia de ellos transformándolos en generadores de ideas que ayudan en la innovación de imágenes con certeza comunicacional. Como diseñadores, nuestra acción comunicativa siempre es persuasiva y es necesario establecer un núcleo conceptual para el logro de nuestro objetivo, como comunicadores. Una parte fundamental en la retórica visual es el discurso, con él podemos analizar y saber el porqué de las necesidades de un consumidor y por dónde podríamos convencerlo llevando a cabo una estructura adecuada de imágenes y frases en el producto, llamamos así a cualquier objeto que ha sido diseñado, no necesariamente de mercado, también puede ser educativo, instructivo, orientativo e incluso estético o decorativo.



El diseñador al hacer uso adecuado de los conceptos brindados por la retórica tiene la capacidad de ofrecer una orientación y organizar una estrategia que llame la atención y validación de los contenidos del mensaje propuesto.

Alejandro Tapia en su libro *El Diseño Gráfico en el Espacio Social* (2004) dice sobre la retórica:

La función del discurso retórico no es asignar un valor a todas las imágenes como instrumentos de conocimiento, sino como estrategia retórica persuasiva sujeta a la valoración, para la toma de conciencia del escenario social en que se mueven. El argumento retórico es una estrategia de validación. El discurso se organiza por la necesidad de manifestarse coherentemente dentro de parámetros de comunicación social. El tema de Retórica sobre el diseño trata cómo los argumentos de la comunicación gráfica se insertan en la vida cultural y el conocimiento de las posibilidades que brindan a partir de sus estrategias persuasivas.



Fig. 15 ejemplo discurso retórico (emprendedores, 2012)



Fig. 16 Discurso retórico (prospecdit, 2012)

Podemos observar que Tapia hace también énfasis en el papel determinante que juega la cultura dentro de las manifestaciones de comunicación gráfica. Retomado el concepto de cultura expuesto en temas antes, resulta pertinente descubrir que por tanto aquello llamado elementos simbólicos son generadores de conocimiento.

Ahora bien con lo anterior podemos asegurar que el instrumento del conocimiento también está compuesto por las imágenes, pero el Discurso es la parte que lleva más peso dentro de la valoración, en la conciencia del ámbito social.



Buchanan ofrece un instrumento para su profundización, en López Eire:

La retórica es, en cuanto arte de la elocuencia, es una disciplina eminentemente pragmática, pues esencialmente pragmático también es el lenguaje, cuyo propósito es la persuasión y cuyo objetivo es la sociedad [...] La comunicación retórica se considera capaz de producir no solo alteraciones momentáneas de situaciones reales e inéditas, sino incluso una transformación más retardada, de realización a largo plazo, de opiniones, posicionamientos y actitudes sociales (López, 1998).

La retórica es una disciplina con un lenguaje determinado y que se caracteriza por la fluidez con la que se da a conocer el mensaje para transformar a la sociedad. Esta fluidez no es otra cosa que las diversas figuras retóricas que llevadas al ámbito gráfico dan posibilidades de creación múltiples y atractivas, además dan la posibilidad de delimitar de manera más controlada la interpretación de los elementos simbólicos, ya que el creativo, que haga buen uso de esas posibilidades de representación, entenderá que puede controlar la estructura formal de sus imágenes y con ello acotar los niveles de significación reduciendo las posibilidades subjetivas de interacción con el mensaje.

Estas ventajas que resultan de las figuras retóricas son uno de los aspectos conceptuales que determinaran la elección de gráficos para este proyecto, por tal motivo es conveniente analizar qué son en términos visuales las figuras retóricas, así como su aplicación.

1.4 La figura retórica: sinécdoque

Las figuras retóricas son palabras o frases utilizadas para dar énfasis a una idea o sentimiento. Este énfasis consiste en que el autor, hablante o creador hace escape del sentido literal de la palabra o frase, o da un sentido diferente al comúnmente utilizado.

Las figuras retóricas son muy importantes dentro de la lingüística y se han utilizado generalmente en la literatura, ya que estas complementan la realización estética al lenguaje literal, palabras cultas y poéticas y le dan un valor adicional a todo ello. Estas también tienen la capacidad de transportarnos a través de la literatura a un mundo más intangible como por ejemplo los mundos fantásticos. Y aun cuando en ocasiones, de acuerdo al contexto en que se mencione, se consideran como un error, por disposiciones culturales aceptamos dicho error pasándolo por alto y resulta más placentero dejarse llevar por los múltiples conocimientos del mundo que da la interpretación de aquellas frases. De este modo el sentido de aquello que se expresa cambia según las interpretaciones, que esos sustitutos de calificativos o sustantivos, son capaces de aportar a la historia o texto.

Una figura retórica tiene multi-capacidades, es capaz de conciliar lo opuesto, hermostrar lo imposible, expresar lo absurdo, dar cualidades inexistentes, relacionar mundos distintos y mucho más, es por esto que es usado comúnmente de forma abundante en obras literarias.



A continuación mencionaremos las figuras retóricas más comunes y en qué consisten:

Alusión: modo en que se refiere indirectamente una idea por medio de otra. Implica la pronunciación de un enunciado que en realidad refiere algo no explícito pero que se entiende de todas maneras por la figura así lo propicia a partir de un contexto que hace inferir objetos o ideas que están latentes en el entorno cultural. Su efecto tiene lugar porque confía en que lo dicho sugiere sin lugar a dudas otra cosa y se utiliza generalmente cuando es inconveniente enunciar algo y es mejor darlo a entender, dando oportunidad de completar esa sugerencia.

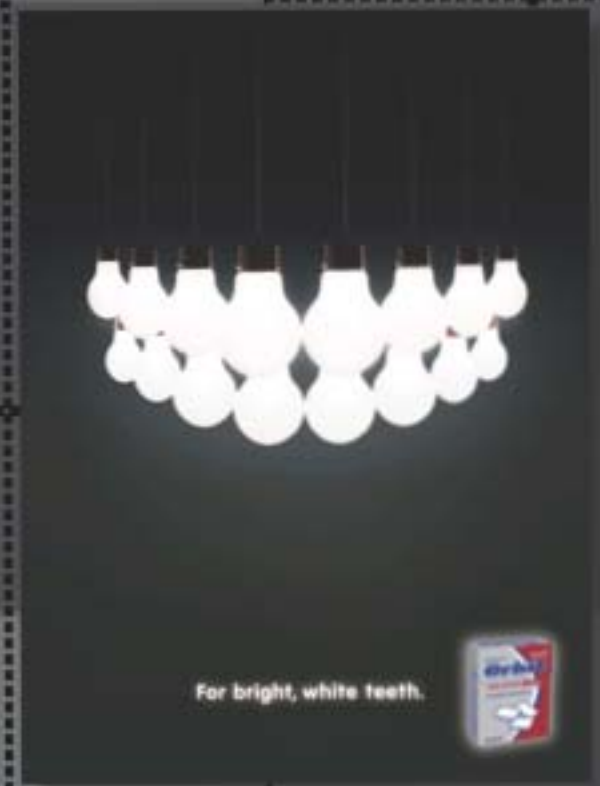




Fig. 17Ejemplos de Alusión (google, 2012)



Antítesis: consiste en contraponer una idea a otra (que pueden ser cualidades, objetos, afectos o situaciones) que generalmente poseen rasgos semánticos comunes pero que no llegan a ofrecer contradicción ni se comparan entre sí, sino que solo hace hincapié en su diferencia para producir el efecto del contraste entre ambos. Dando ocasión al receptor de apreciar sus perfiles antitéticos. En este sentido, los objetos, imágenes e ideas proponen una tesis y la enfrentan con su antítesis, recordando la presencia de lo que es opuesto.





Fig. 18 Ejemplo de antítesis (google, 2010)



Blanco: consiste en dejar un espacio vacío en el texto para que en él la imaginación proyecte lo que falta, es decir, simboliza una supresión y da el efecto de que falta algo que el receptor tiene libertad de descubrir qué es. En esta figura la interrupción es marcada por el contexto y motiva la producción de un significado que carece de significante, resultado que se produce al dejar en blanco el espacio que le correspondía rodeado de los elementos adyacentes que hacen inferirlo. Es pues una expresión que da ocasión al receptor de participar activamente en la constitución del sentido.



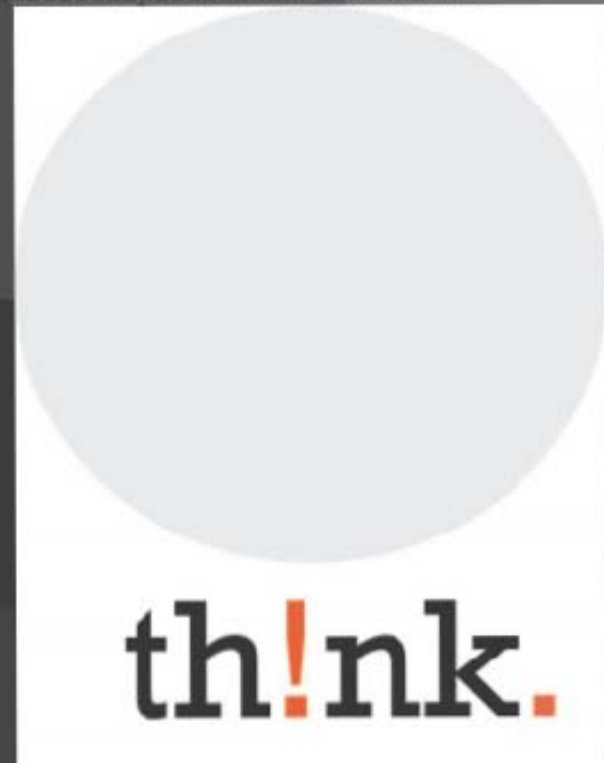


Fig. 19 Blanco (google, 2012)



Hipérbole: expresión que exagera una idea o un objeto semánticamente con el fin de subrayarlo. El resultado es siempre desproporcionado en relación al contexto, y generalmente implica un aumento o disminución desmedida del sentido con que se connota una cosa. En la imagen casi siempre implica un agrandamiento exagerado del tamaño de las figuras, como si su mayor tamaño representara también un incremento de su calidad, aunque la exageración puede ser también de color, del gesto, de la forma; pues el receptor asume la exageración de la forma como si fuera del contenido.

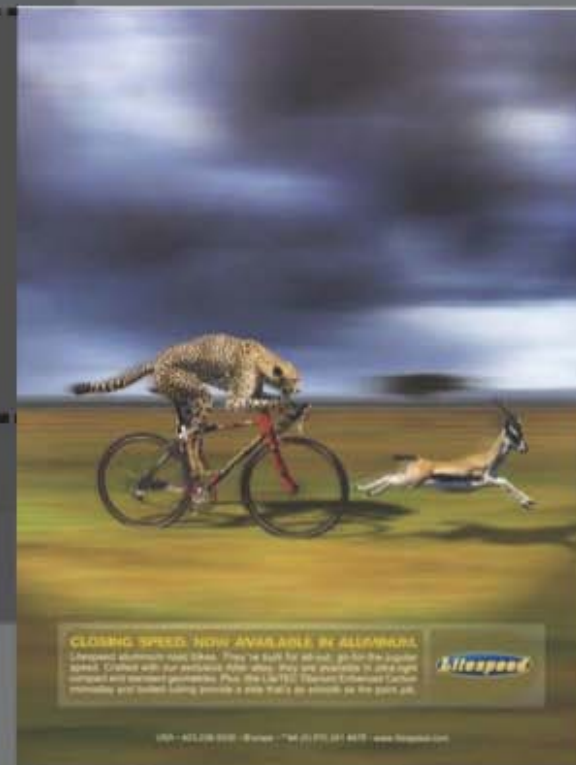




Fig. 20 Ejemplo Hipérbole (google, 2012)

La figura retórica que se utilizara para el desarrollo de nuestra animación es la figura de la Sinécdoque y se describe de la siguiente manera: Sinécdoque: figura que consiste en tomar la parte por el todo, el todo por la parte, lo singular por lo plural, o lo particular por lo general, es pues un tipo de metáfora donde un elemento representativo de un conjunto debe considerarse como significativo del conjunto entero, haciéndolo inferir al receptor mediante su expresión. Es decir, implica asumir la diferencia entre lo que se dice y lo que se entiende, de modo que lo que un signo denota sirve para significar a su vez algo no explícito y que la imaginación ayuda a completar, como si un juguete hace inferir a un niño o una herramienta a un taller entero.



Fig. 21 Ejemplo de sinécdoque (google, 2012)

Es una relación entre un todo conceptual y un miembro de ese todo que lo representa.

La sinécdoque ha sido estudiada desde la antigüedad por la retórica.

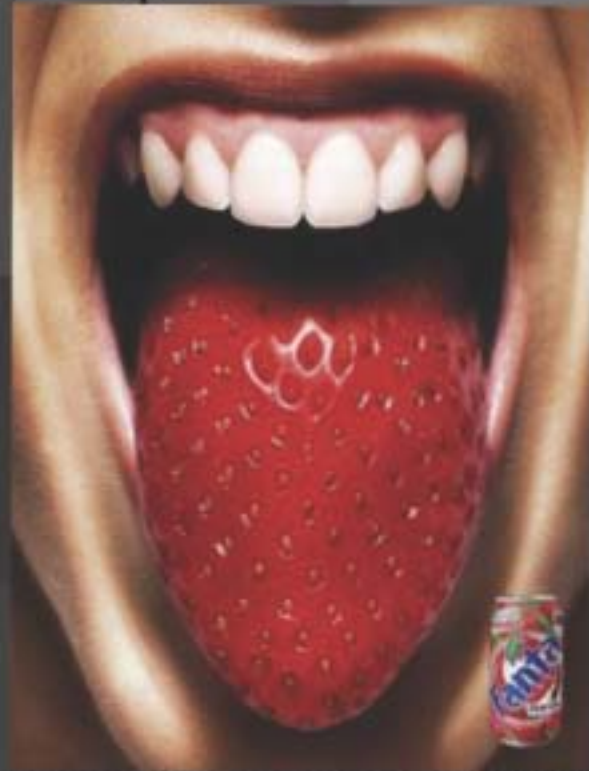




Fig. 22 ejemplo de sinécdoque (google, 2012)

Podemos pensar que el proceso de interpretación sinécdoquica es espontáneo y que forma parte del repertorio básico de recursos interpretativos con que cuenta el diseñador gráfico. Un acto sinécdoquico es representar una palabra continuamente identificada, y recurriendo a una representación abstracta logra expresar un concepto o idea de mayor complejidad. Para poder comprender más directamente este fenómeno se explica que la sinécdoque arroja aquello que llamamos un acto interpretativo-cognitivo.

1.5 La sinécdoque como proceso interpretativo-cognitivo

Es de gran interés como se le da el proceso de la información que permite al diseñador gráfico interpretar los contenidos semánticos de las palabras que se le plantean en un problema de diseño. Nos encontramos ahora frente a otro concepto de mayor complejidad la semántica una de las ramas de la semiótica que se encarga del estudio del discurso de los signos en relación con sus significados.

El Diccionario de la Real Academia de la Lengua nos dice que podemos identificar que semántico (a) es: (RAE, 2012)

- 1.adj.Perteneciente o relativo a la significación de las palabras
- 2.f.Estudio del significado de los signos lingüísticos y de sus combinaciones

Hasta aquí hemos visto que el objetivo de todo constructo teórico en el diseño tiene como función primordial orientar al creativo en la construcción correcta de los elementos simbólicos es decir de los elementos de diseño o en términos más comunes de las imágenes. Estas no son otra cosa que un sistema de signos de comunicación y para comprender este proceso creativo debemos entender que es un signo y cómo podremos utilizarlo. Signo es la mínima expresión en la semiótica y se puede definir como un objeto o como un elemento de la lingüística es decir en forma visual y fonética.



1.- Signo m. Objeto, fenómeno o acción material que, por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro. En este sentido el signo siempre estará sujeto a la sustitución de significados, es decir que dependerá de un entorno para completar la correcta interpretación. El entorno se formara también de manifestaciones culturales, aquellos fenómenos generados por los actos en colectivo de la sociedad. Tales actos serán generados por determinantes como creencias, ideologías, costumbres y rebeliones que generación con generación serán causantes de coyunturas, aquellos eventos que marcan épocas, tendencias y modismos.

Ahora hablemos del signo lingüístico, aquel sonido característico que acompaña al ser humano en su recorrido histórico y que ha sido testigo y generador de culturas, tiene la característica de evolucionar a disposición incondicional del propio ser humano.

También podemos definir al signo como:

1. m. Unidad mínima de la oración, constituida por un significante y un significado.

* Significante: podemos entenderlo como la parte visual del signo, se le considera en ocasiones como símbolo, por el nivel de aceptación o codificación que tenga, dentro del diseño gráfico aquello que llamamos denotante es decir aquel objeto visual denotativo que nos muestra o demuestra qué le contiene por ejemplo una línea cuya yuxtaposición crea una flecha y entonces es portadora de dirección y sentido generando un efecto comunicacional de orientación o ubicación. Entonces podemos considerar que el nivel significativo en los signos están formados por todos los elementos gráficos que le componen y que nos permiten identificarlo.



* Significado: es la parte portadora del significado en función de lo que conocemos, de lo que hemos estado dispuestos a aceptar como cierto o perteneciente a, se puede considerar como la justificación que le da sentido a esos elementos gráficos, ya que es el aspecto connotativo del signo, aquello que se conoce, por ejemplo una flecha sabemos que es portadora del significado de dirección y que tiene la función de indicar una ubicación o un trayecto, sumado a esto le aportamos color y nos puede indicar incluso un trayecto. El significante es pues aquel concepto que se nos va enseñando a lo largo de vivencias y que aceptamos sin argumentación alguna, claro que en el diseño hay veces que el proceso creativo permite alterar este significado y descontextualizar su entorno con el afán solo de generar mensajes que atrapen impactantemente la atención del espectador y entonces lograr mayor control en su persuasión.

Por medio del uso del lenguaje visual los diseñadores gráficos plantean tendencias significativas que dan solución a los problemas de comunicación visual.

Cabe mencionar de acuerdo a lo anterior que en la animación de este proyecto de investigación podemos considerar como unidad mínima cada uno de los valores institucionales, ya que constituyen los signos portadores de un significante y un significado, de modo tal que conceptualmente y visualmente estarán sustentando el mensaje ambas formas a partir de la determinate sinécdoquica.

Para Lakoff y Jhonson (2012), la sinécdoque implica una forma de comprensión. Ya que muchas partes de un todo material pueden representarlo acentuando o, por decirlo gráficamente, enfocado un contenido semántico específico.



CAPITULO 2

UNIVERSIDAD INSURGENTES

2.1 Breve reseña histórica

El objetivo de este proyecto se desarrolla a partir de una nueva propuesta en la implementación de programas institucionales que forjen un mejor devenir en el desarrollo humano de los estudiantes de la Universidad Insurgentes, dentro de su ideario y esquema de pensamiento, ha tratado de apostar hacia un futuro más certero en el desarrollo pleno de sus integrantes, para ello, además de cimentar toda esa gestión académica para la creación de profesionistas, se ha concentrado en la estructuración de una identidad proyectiva que denote la grandeza que le ha mantenido en el ámbito de la educación mexicana.

Esta grandeza ha hecho del pensamiento UIN un documento consolidado por sus fundadores y respetado por sus integrantes, a este documento se le conoce como Filosofía UIN, y consiste en la declaración de los conceptos que le conforman como un organismo estructurado con objetivos muy claros y metas fijas cuyo beneficio no solo es a favor de la Institución, es más un beneficio social cuyo fruto provee a propios y a todos aquellos que se relacionen con los miembros de la UIN.

Este documento hace reflexionar sobre la importancia de la educación de calidad para la sociedad mexicana, teniendo en cuenta además que la demanda educativa rebasa de excesivamente los recursos del gobierno, orillando a la gran mayoría a hacia la opción de una educación particular.



Decisión que genera una nueva visión educativa en el sector profesional, ya que el desarrollo de los seres sociales en esta nueva forma de vida, requiere de reformas trascendentales de educación no solo bajo crecimientos tecnológicos, electrónicos y de comunicación, sino resaltando aquellos elementos emocionales, conductuales que hacen del ser humano un ser social, colaborativo, activo y servicial. Todas estas características se ven reflejadas en la Filosofía UIN y esta institución apuesta a que gracias al rescate de valores sociales y humanos se puede forjar un mejor profesionalista. Para iniciar esta tarea se propone difundir en las aulas de clases todos estos conceptos institucionales que forman el ideario de la UIN. La propuesta es conjuntarlos a través de la convivencia académica del salón de clase y mostrar a los estudiantes que este conjunto conceptual no son palabras vacías sin sentido práctico, principalmente deben comprender la utilidad en su vida escolar y personal. Para comprender el contenido de la filosofía abordaremos los elementos que hacen de la UIN una Institución comprometida.



Fig. 23 Instalaciones UIN- Xola



La Universidad Insurgentes cumplirá 18 años de existir en el ámbito educativo de la Ciudad de México; sin embargo, sus orígenes datan de 1976 cuando se constituye el Colegio Ejecutivas de México como una respuesta a la demanda de educación técnica

comercial, no obstante desde entonces su objetivo era llegar a ser una sólida institución de educación superior. Desde 1995 y bajo el concepto de Universidad Insurgentes se ha fijado como Misión:

“Contribuir al desarrollo académico de nuestros estudiantes, para el logro de su mejor desempeño laboral y de su calidad de vida”.

De la misma forma, la Visión consiste en:

“Ser una Institución centrada en el estudiante, reconocida por la calidad de su docencia y de sus programas académicos; con procesos continuos de evaluación institucional y acreditación académica, con presencia en el país y con convenios de cooperación nacional e internacional”.

El objetivo es impartir educación en los niveles básico, medio superior y superior, creando, preservando y difundiendo la cultura en beneficio de la sociedad.





Fig. 24 Ejemplos de carteles

2.2 Filosofía de la institución

La Filosofía de la Universidad Insurgentes consiste en brindar una formación integral que implica la capacidad de evaluar y crear, es decir, transformar la realidad en beneficio de la sociedad. Por ello, la Universidad Insurgentes fundamenta su responsabilidad educativa en los siguientes principios:

- Generar en la comunidad de la Universidad Insurgentes, conocimiento que trascienda el ámbito escolar e impacte su vida cotidiana y profesional.
- Promover los valores de libertad, responsabilidad, cooperación, respeto, honestidad, justicia y perseverancia.
- Propiciar entre la comunidad institucional, el respeto a las diferencias y el reconocimiento de nuestros actos y de sus consecuencias.
- Comprometerse con la formación integral de la comunidad universitaria para que contribuya a la mejora de la calidad de vida en la sociedad.
- Diseñar y desarrollar programas de vinculación que responden a las necesidades del contexto.
- Fomentar una cultura de calidad, orientada a la mejora continua.



2.2.1 Valores

Valores en los que sustenta su actividad educativa la Universidad Insurgentes son:

- Libertad: es la capacidad de elegir, pensar y actuar en empatía con los demás.
- Responsabilidad: es asumir las consecuencias de nuestras elecciones y acciones.
- Respeto: es reconocer el valor de uno mismo y el de los demás.
- Honestidad: es la congruencia de ser uno mismo al pensar, decir y actuar.
- Perseverancia: es la constancia firme para alcanzar una meta.
- Cooperación: es el trabajo honesto entre personas para un mismo fin.
- Solidaridad: es identificar las necesidades del prójimo y lograr el éxito para la comunidad.
- Justicia: es la acción de reconocer y dar lo que le corresponde a cada quien.

Los valores señalados son importantes ya que uno como persona tiende a elegir los pasos que quiere dar en la vida y auto evaluarse, sobrellevar una responsabilidad y dar importancia a los proyectos realizados y aprender de nuestros errores. Tener un pensamiento positivo para poder sacar adelante los obstáculos a los cuales nos podríamos enfrentarnos.



2.2.2 Lema

Lema de la Universidad Insurgentes es: “Sapientia, Superatio et Progressus”.

Sabiduría: grado más alto de conocimiento. Conocimiento profundo que trae como consecuencia una conducta prudente en la vida.

Superación: acción o efecto de superar, vencer obstáculos y dificultades.

y progreso: acción de ir hacia adelante, avance, adelanto y perfeccionamiento.

Como podemos observar el lema de la universidad nos manifiesta las características que deben tener todos los profesionistas egresados de esta casa de estudios, y serán aquellos que generen un cambio positivo en la sociedad, se puede percibir que todos los elementos que conforman las bases ideológicas de la UIN tienen el mismo objetivo y el lema resume los resultados que se

pretenden con este proceso de identificación, apropiación e implementación de los valores UIN.

El nombre ‘Universidad Insurgentes’ obedece a una postura de permanente vanguardia intelectual frente al cambio y nuevas necesidades que genera la vida moderna. La insurgencia que sugiere nuestro nombre evidentemente es una insurgencia intelectual que pretende aguzar la visión, la sensibilidad, la conciencia y la acción de la comunidad universitaria que la integra, para sí proponer nuevos horizontes de realización personal y social.



Fig. 25 Señalética de Coordinaciones UIN-Xola



2.2.3 Slogan

El slogan Cero limites, 1000 Posibilidades es la declaración de valor agregado a los servicios educativos y de compromiso, para lograr el cabal cumplimiento de nuestra misión institucional:

“Contribuir al desarrollo académico de nuestros estudiantes para el logro de su mejor desempeño laboral y de su calidad de vida”

Este slogan fue lanzado en el año 2010 y desde entonces ha sido utilizado como parte de la campaña promocional de la Universidad Insurgentes.

Es importante destacar lo que la institución menciona como educación integral, para ello será necesario abordar que el concepto de integralidad se desarrolla a partir del pensamiento postmoderno, que en el ámbito educativo, toma gran impacto a partir de los lineamientos de especialización y profesionalización.

La educación integral trata de formar a todo tipo de personas y clases sociales para que tengan metas y objetivos que cumplir en la vida diaria y llevar una mejor relación con la sociedad y el entorno que los rodea.



2.3 Guía para la difusión en el aula de la filosofía institucional

Este documento se elaboró con la finalidad de ser un apoyo para los profesores en la programación de las actividades para difundir el ideario dentro de la Universidad Insurgentes así como facilitar el trabajo que va a desarrollar con sus estudiantes.

La Universidad Insurgentes trabaja bajo un enfoque Humanista ya que su reto es poner al alcance de muchos mexicanos la educación que los habilite en la mejor toma de decisiones en su vida, ya que su finalidad es encaminar el valor de la persona humana considerándola como un ser racional capaz de practicar el bien.

El humanismo se enfoca en enaltecer al ser humano como un ser pensante y racional.



Fig. 28 Portada de la Guía (UIN, 2012)

La Universidad Insurgentes se enfoca en que los futuros estudiantes tengan un desempeño laboral digno y una digna calidad de vida ya que la UIN asume que los servicios que sustentan la formación académica de sus estudiantes se genera en un sistema de calidad.



Este documento se estructura a partir de los siguientes puntos:

FILOSOFÍA INSTITUCIONAL

- La Universidad Insurgentes encamina sus objetivos de formación a que el estudiante, se desarrolle dentro de un marco liberal responsable, alcance sus metas de formación académica y su compromiso educativo con la finalidad de que el individuo aprenda a interpretar la realidad y a transformarla a su bien personal y del bienestar social.

MISIÓN

Se había mencionado en los párrafos anteriores y se refiere a el modelo educativo de la universidad Insurgentes tiene como finalidad el aprendizaje significativo de sus estudiantes y que la organización institucional en general se orienta específicamente a ese logro.

VISIÓN

También mencionada anteriormente. Alude a la razón de ser una Institución educativa: su comunidad de estudiantes. La Universidad Insurgentes se compromete a general oportunidades de estudio y acreditación académica oportunidad de movilidad e intercambios académicos a nivel nacional e internacional.



Fig. 29 Misión UIN

VALORES

La Universidad Insurgentes se rige por ocho conceptos que forman la conducta ideal que deberían tener cada uno de sus miembros, éstos conceptos proporcionan las normas idóneas para el comportamiento entre los seres humanos y el objetivo de la UIN es fomentar entre sus miembros la aplicación cotidiana de dichas conductas que les engrandecerá como miembros de la sociedad

Características que tiene que tener el ser humano dentro de la comunidad humanista.

En este punto es donde trabajaremos sobre el proyecto de animación ya que nos basaremos en los 8 valores para estructurarla. Esta será un apoyo visual que permita al profesor captar la atención de los estudiantes en el análisis de los valores, si bien es cierto que no se definirán de manera escrita, la intención es que el profesor aborde el significado de cada uno de forma libre, y la animación le permitirá crear una historia nueva en cada uso así como el análisis que remonten en cada escena dichos valores.

El interés de la Universidad Insurgentes por difundir entre sus miembros dicha ideología es el objetivo principal para crear la guía. Pero es trabajo del profesor asignado hacer lo posible por que el estudiante entienda y más aún se apropie de dicha ideología. El contenido total de la guía no se implementa en este trabajo de investigación por políticas institucionales, debemos mencionar que Universidad Insurgentes es una marca particular, registrada y que sus miembros están obligados a proteger la información que pueda usarse con fines ajenos a los de la UIN o que afecten sus recursos. Pero el análisis que se realizó permitió generar los elementos de diseño necesarios para desarrollar la animación. La información aquí publicada se puede confirmar en la página de la UIN.



CAPITULO 3

PROYECCIÓN GRÁFICA DE LA ANIMACIÓN

3.1 Método sistemático para diseñadores

Dentro del campo del Diseño y la Comunicación visual todo problema necesita de un método, podemos entender que es una forma razonada de dar solución a un problema dentro de una disciplina, organiza y estructura. Los fundamentos conceptuales y prácticos que se requieren como ejes de producción en la solución al problema. A esto último se la puede llamar, proceso es decir, todas las fases y pasos organizados en la ejecución de un método.

Todo lo anterior nos permite la organización de la información recopilada para que nuestro producto logre los objetivos del mensaje.

Las razones por las cuales se aplicará el método de Bruce Archer son:

- Porque el proceso general para llevar a cabo el desarrollo de una animación se divide en tres fases las cuales son: preproducción, producción y posproducción y el método de Bruce Archer también está formado por tres fases las cuales se desarrollan de la siguiente manera:



Fig. 30 ejemplo de preproducción (filmproducciones, 2012)

Fase analítica

- Recopilación de datos
- Ordenamiento
- Evaluación
- Definición de condicionantes
- Estructuración y Jerarquización

Fase creativa

- Implicaciones
- Formulación de ideas Rectoras
- Toma de partido o Idea Básica
- Formalización de la Idea
- Verificación

Fase ejecutiva

- Valoración Crítica
- Ajuste de la Idea
- Desarrollo
- Proceso Interactivo
- Materialización

Estos dos métodos se utilizan con el objetivo de llevar un orden y análisis para el proceso del producto final ya que estos nos ayudan a organizar información, compararla y darle solución a la misma. A continuación se muestra como se divide cada una de las fases para la realización de una animación y la comparación realizada en este trabajo de investigación, pudiendo explicar cuál es la fase (en el método de Bruce Archer) que representará las etapas generales en el proceso de realización de cualquier elemento multimedia y audiovisual.

- La Preproducción representa la Fase Analítica

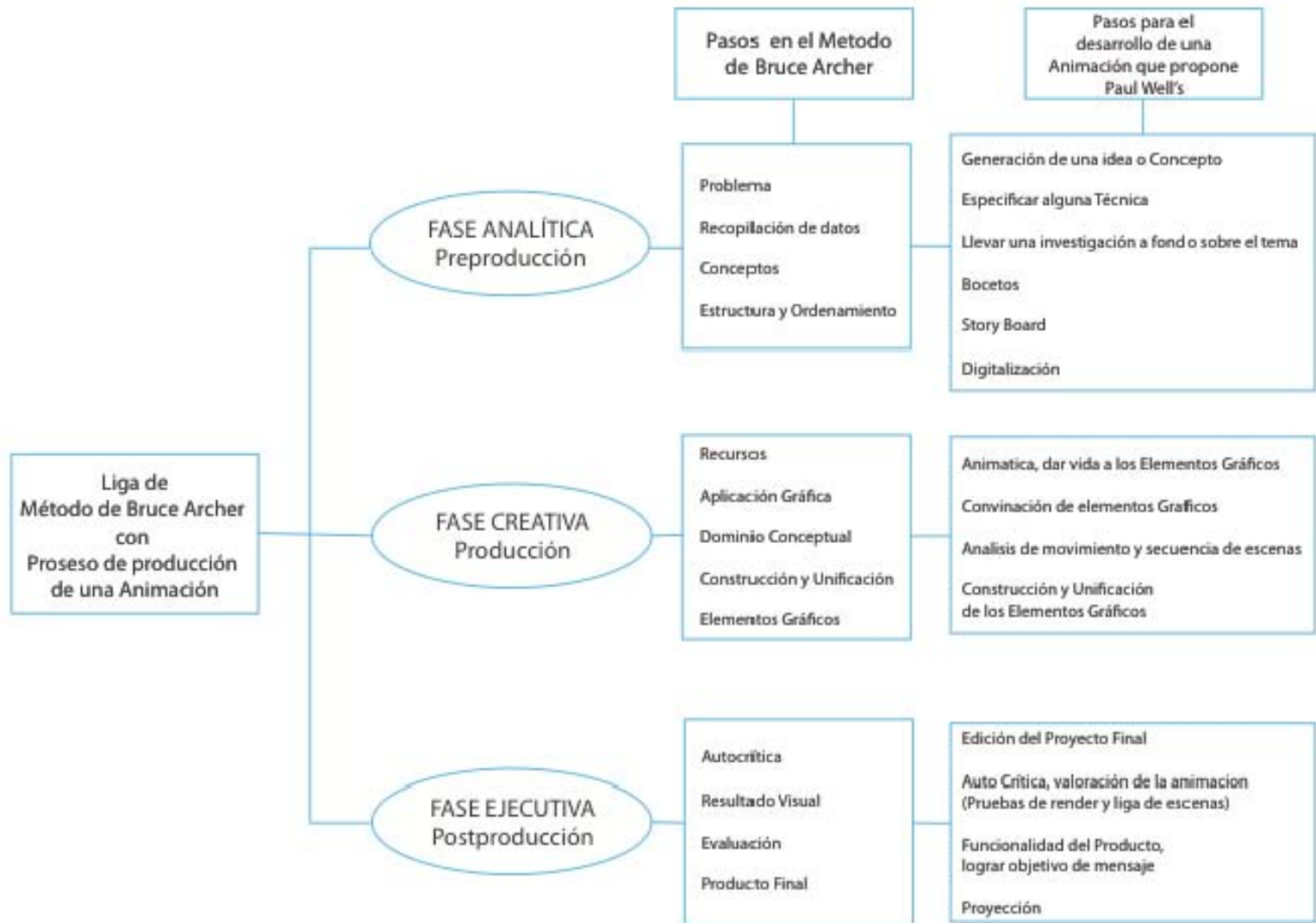
- La Producción representa la Fase Creativa

- La Posproducción representa la Fase Ejecutiva



Ahora también es importante recordar que en el primer capítulo se hizo mención de la estrategia para la proyección de una animación, propuesta por Paul Well's, y se explicó que dicha estrategia tiene la posibilidad de reestructurarse según convenga al creativo, incluso se explicó porque en este proyecto de investigación se retomaron 7 de los procesos como principales o útiles en este proyecto.

Bien pues no podemos dejar de lado estos procesos ya que fueron quienes generaron la idea de conjuntar en la propuesta de estructura metodológica en una estrategia particular que bajo dichos conceptos y experiencias de los autores pueden demostrar la importancia de establecer parámetros de ordenamiento en la realización de este proyecto de diseño. También permite demostrar la trascendencia de seguir la unidad conceptual que justifica los signos aquí dispuestos para crear un mensaje audiovisual.



Esquema de realización propia, combinación de los procesos de proyección



Como se mencionó anteriormente el Método se divide en tres, a continuación se explica, la relación entre las fases y los puntos que lo componen con el problema de diseño a resolver:

•Fase analítica:

*Problema

Realizar una animación como apoyo visual para el docente asignado en el programa para la difusión en el Aula de la Filosofía Institucional, esto a partir de la conceptualización de los elementos gráficos en la Figura Retórica de la Sinécdoque. Este concepto se hace presente en todos los signos de la animación, gráficos, auditivos y conceptuales.



Fig. 31 Ejemplo de preproducción (filmproducciones, 2012)

* Recopilación de Datos

1.-Investigación acerca de cómo se realiza una animación con base en sus tres pasos para el desarrollo de la misma: la preproducción, producción y post-producción.

2.-Investigación para el análisis y aplicación del concepto de Retórica Visual y Las Figuras Retóricas principalmente aplicaciones diversas del concepto de Sinécdoque.

3.- Investigación sobre la Universidad Insurgentes con los siguientes puntos a señalar: reseña histórica, filosofía, valores, lema y slogan.

4.- Análisis de la propuesta institucional para que el docente aborde la difusión en el aula de la filosofía institucional.

* Concepto

Se lleva a cabo con el estudio de la figura retórica de la sinécdoque como parte fundamental en el desarrollo de esta animación, es decir, representar cada una de las escenas como la parte por el todo por ejemplo el uso de signos convencionales que hacen referencia al significado de un todo.

El uso de estos signos nos ayudó para lograr representar los ocho valores institucionales anexando algunos elementos gráficos y a las ves geométricas para dar una mayor calidad visual e impacto en el espectador.

La sinécdoque se toma en cuenta como un signo que representa a otro signo más complejo.

En este caso los signos convencionales se transforman en elementos visualmente sencillos con una recurrencia general de fuga de blancos donde no hay más interpretaciones que encontrar y que puedan contaminar aquellos 2 o 3 elementos que componen cada la escena. Esta selección de pocos signos con movimientos bien estructurados en las escenas se debe a el dominio conceptual de la parte por el todo.



Fig. 32 ejemplo de concepto sinécdoque (google, 2012)



* Estructura y Ordenamiento

Unificar todos los conceptos que fueron investigados como: la animación, etapas de la animación, método de Bruce Archer, proceso de animación tomando en cuenta los puntos establecidos por Paul Wells, los valores institucionales, retorica visual, figuras retoricas y la sinécdoque para lograr un orden y un buen producto final.

La estructura de la animación comenzó con el conocimiento de los ocho valores institucionales de ahí partimos a una selección de escenas de acuerdo al número de valores establecidos por la Universidad Insurgentes en el trascurso del bocetaje, elección y manipulación de signos convencionales para las representaciones graficas ; se llegó a la conclusión que se mezclarían dos de los valores Institucionales en una misma escena y nos referimos a la escena numero 6 la cual esta complementada de los siguientes valores : SOLIDARIDAD Y COOPERACION

Por lo tanto, podemos mencionar que las dos tienen un significado en común por eso se establecen en signos aplicados de manera similar, podemos decir que la solidaridad se refiere a la colaboración mutua entre las personas como un sentimiento que mantiene a las personas unidas en todo momento y la cooperación consiste en el trabajo llevado a cabo por parte de un grupo de personas hacia un objetivo.

La intención de la escena es la representación de un grupo de personas tomadas de la mano que denoten la colaboración estudiantil y docente así como el trabajo en conjunto, para generar o alcanzar un bien común.



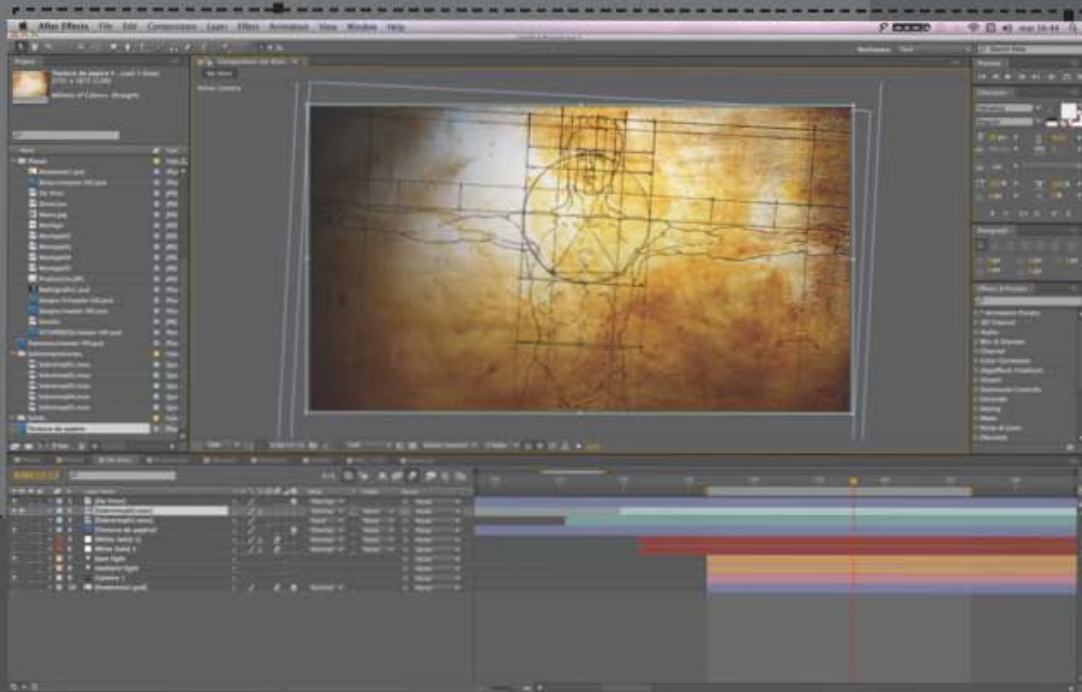


Fig. 33 Postproduction (google, 2012)

- **Fase Creativa**

* Recursos técnicos

Los recursos que se utilizaron fueron plataformas de trabajo de After Effects e Illustrator. El software Illustrator nos ayudó a la digitalización de todos nuestros bocetos que fueron seleccionados para la formación de nuestras escenas y a la vez convertirlos en vectores para una mejor manipulación de los mismos, y claro para lograr una apariencia más limpia y uniforme, ya que en nuestra animación se manejan varias perspectivas, dirección, volumen en los signos convencionales.



*Aplicación Gráfica

El software After Effects nos ayudó a la formación y liga de las escenas no antes sin mencionar que cada elemento trazado en Illustrator fue importado a After con la finalidad de darle movimiento, luz y secuencia a cada una de estas. Este último fue elegido por la compatibilidad que hay con Illustrator y a la vez es una plataforma que nos permite animar fácil y rápido por medio de sus propiedades por ejemplo los movimientos que podemos lograr en este programa son demasiado fluidos y dan una resolución de imagen que nos permite así tener un producto final con mayor calidad visual.

La aplicación gráfica comenzó con bocetos a mano alzada representando cada una de las escenas y la abstracción como es representado en la figura retórica de la sinécdoque.

La digitalización de esos bocetos, trazado y pruebas de color para cada uno de los elementos fue realizado en el software Illustrator. Esto nos ayudó a tener mayor exactitud en el trazo y perfeccionar cada una de las figuras que se utilizaron en nuestra animación en esa misma plataforma se perfecciono el degradado que utilizamos para el relleno de nuestras elementos gráficos así como las líneas discontinuas que colocamos para el inicio y formación al principio de cada escena.



Fig. 34 Ejemplo de bocetos a mano alzada (google, 2012)

*Dominio Conceptual

Con el estudio de la figura retórica de la sinécdoque obtuvimos la abstracción de signos convencionales logrando una relación entre un todo conceptual y un miembro de ese todo que lo representa.

Cada uno de los signos convencionales fueron ligados con la finalidad de representar cada una de las escenas logrando así que cada palabra de los valores institucionales fuera representada con elementos abstractos llegando así a concluir la parte por el todo que es de lo que nos habla la Figura Retórica de la Sinécdoque.

*Construcción y Unificación

Como ya se mencionó en los párrafos anteriores la construcción de los elementos gráficos fue en el software Illustrator y la Unificación se llevó a cabo en el software After Effects con el propósito de animar dichos elementos.

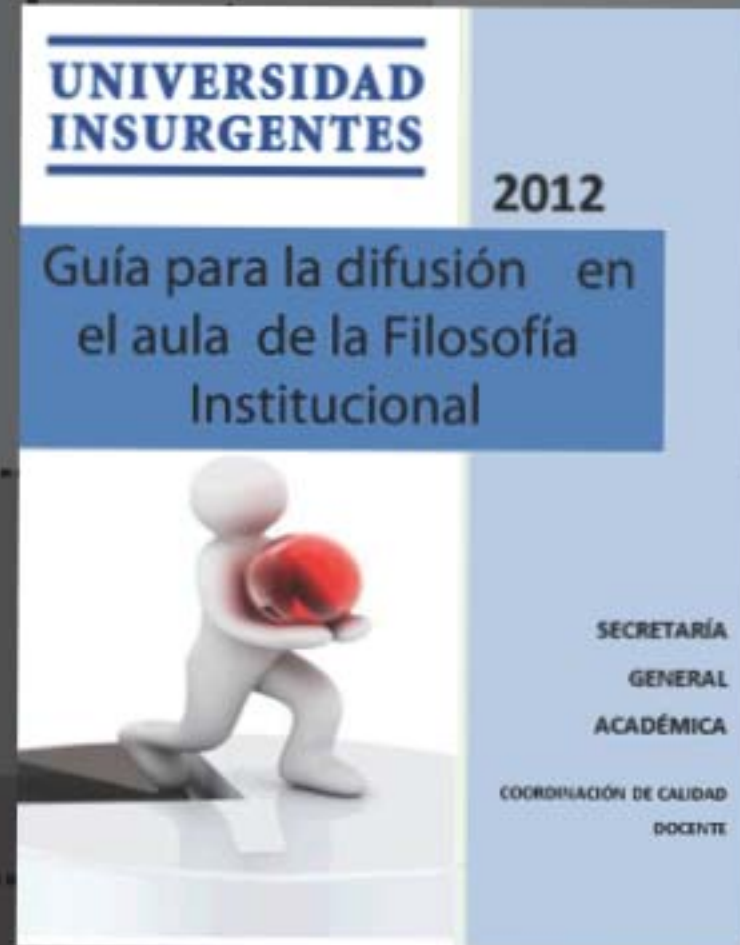


Fig. 36 Guía para la difusión en el aula de la filosofía institucional (UIN, 2012)



- Elementos Gráficos



Justificación Gráfica

Proceso morfológico para la construcción de los signos gráficos:

Un triángulo sobre el vértice posee un carácter más activo como símbolo de acción y balancea representando el equilibrio de las personas en una plataforma horizontal

Se utilizó una flecha con volumen para dar una intención tridimensional que genere mejor calidad visual.

La flecha crea la impresión de movimiento o dirección. Esto tiene que ver con la razón ya expuesta de los movimientos normales de las personas a partir de un plano horizontal.

El edificio se creó con la unión de dos rectángulos en proyección mediante líneas, lo que dio origen a una perspectiva isométrica.

El plano horizontal proporciona seguridad y estabilidad ya que es portador del significado de equilibrio, aunado al nivel denotativo del rectángulo, que por ser variante del cuadrado genera un nivel simbólico de protección, nos da como resultado resguardo, cobijo y transformación.

La escalera se crea a partir de una línea discontinua, es decir, puntos ordenados sobre una línea recta con intervalos regulares con intención que simule la continuidad ascendente.

El banderín fue creado por una interrelación de formas compuestas generando una nueva forma que representa un logro con el cumplimiento de un objetivo.

El mazo se genera a partir de una relación de signos con forma diferente y estimula el impulso configurativo



- **FASE EJECUTIVA**

- *Autocrítica

- Determinar puntos de vista buenos y malos referentes al producto final

- *Resultado Visual

- Nos referimos a la animación final con colores, elementos gráficos, valores, liga de escenas y proyección de la figura retórica de la sinécdoque.

- *Evaluación

- Análisis a fondo de los detalles que conforman la animación así como determinar si el objetivo de esta logro todos sus puntos que se desarrollaron.



* Producto Final

Render de la animación con audio exportado en
.mov

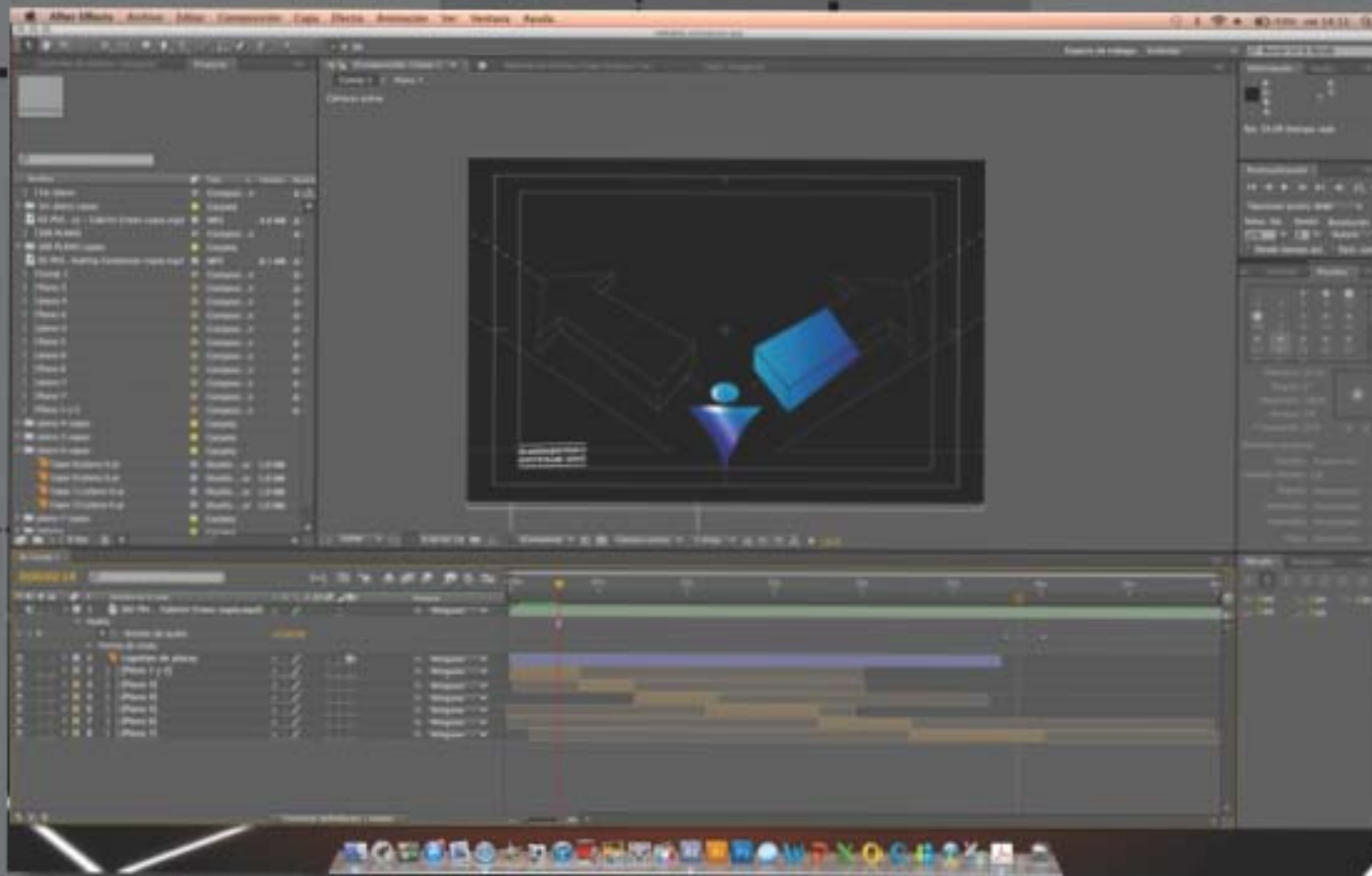


fig. 37 Mesa de trabajo After Effects (Adobe, 2012)

3.2 Desarrollo de la animación

El desarrollo de la animación se realizó teniendo un dominio conceptual de retórica visual y la figura retórica de la sinécdoque.

Tomando en cuenta la retórica visual en nuestra animación es la forma con la que podemos convencer a los estudiantes con un mensaje que resulte efectivo lo que nos permite crear mensajes directos a través de símbolos gráficos con factores importantes como la creatividad y el impacto visual.

Parte fundamental de la retórica visual es el discurso ya que con el podemos analizar y saber el porqué de la necesidad del consumidor en este caso sería la comunidad insurgentes.

Por ejemplo, nuestros elementos gráficos dentro de la animación son todos aquellos que están conformados por un trazo interlineado y que en el transcurso de las escenas se van rellenados de un color degradado de blanco a azul ya que estos colores son los que representan a la institución.

Por otro lado la figura retórica de la sinécdoque nos ayudó a identificar cada una de las escenas de forma abstracta es decir, representando la parte por el todo ya que dentro de nuestra animación este punto fue representado con un símbolo convencional de lo quería siendo una persona que aludiría a toda la comunidad de la Universidad Insurgentes.



Por lo tanto nuestro concepto es:

Sinécdoque = Representar un todo

Símbolo convencional = Símbolo de persona

Sinécdoquia = Representa a la comunidad insurgentes

El diseño de dicha animación sirvió para ligar los valores de la Universidad Insurgentes representado por escenas utilizando al figura retórica de la sinécdoque logrando una identidad y así los estudiantes captaran la invitación que propone la guía para la difusión en el aula de la filosofía institucional.

En los capítulos anteriores se trabajó para la solución del problema con la recopilación de datos y el análisis de la información que resalta la Universidad Insurgentes tomando en cuenta puntos importantes como: reseña histórica, filosofía, valores, lema y slogan.

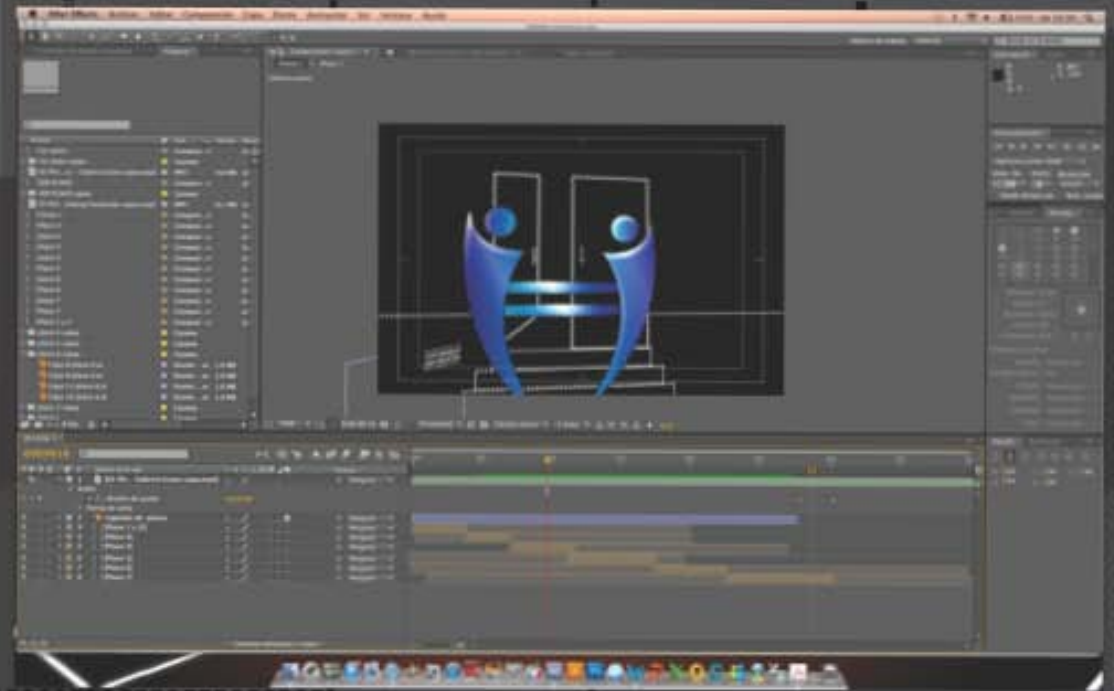

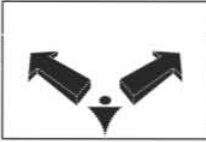
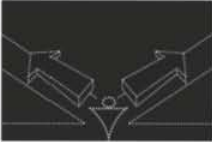

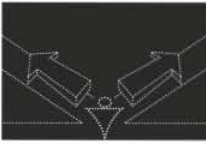
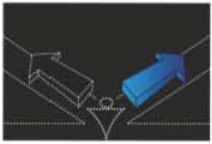

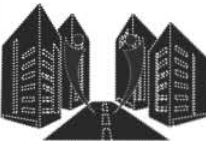


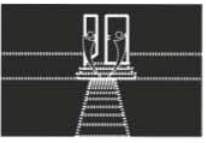
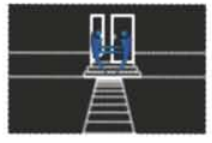




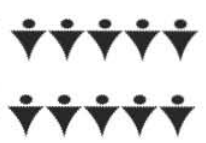
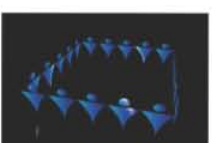





fig. 38 mesa de trabajo After Effects (Adobe, 2012)

3.2.1 Bocetaje

El bocetaje que se realizó para el desarrollo de esta animación, fue tomando en cuenta los ocho valores institucionales de la Universidad Insurgentes que son: Libertad, Responsabilidad, Respeto, Honestidad, Perseverancia, Cooperación, Solidaridad y Justicia.

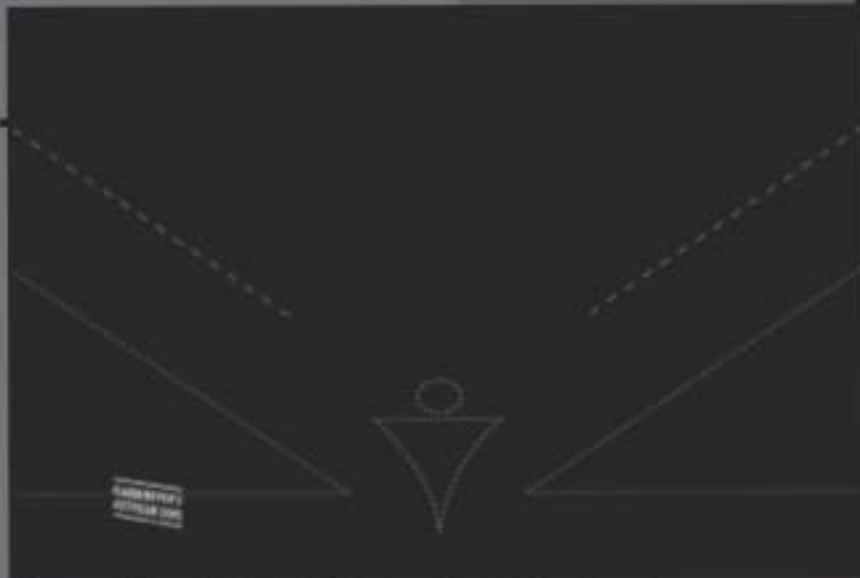
El objetivo de esta animación es ligar cada uno de los valores de la institución en secuencia con la finalidad de representar la identidad de dicho valor con elementos gráficos.

Rough	Layout	Dummy	Escenas y Valores
			Escena 1 Valor - Libertad
			Escena 2 Valor - Responsabilidad
			Escena 3 Valor - Respeto
			Escena 4 Valor - Honestidad
			Escena 5 Valor - Perseverancia
			Escena 6 Valor - Solidaridad y Cooperacion
			Escena 7 Valor - Justicia

Cuadro de realización propia, proceso de bocetaje de escenas



A continuación se explicara cada una de las escenas incluyendo los valores y la figura retórica de la sinécdoque.



Escena 1.- Libertad: Representada como el camino a elegir de uno mismo, es decir la imagen de una persona que representa a la comunidad insurgentes esta imagen es una forma convencional de símbolo de una persona y dos flechas colocadas en su lado izquierdo y derecho representadas como el camino a elegir.

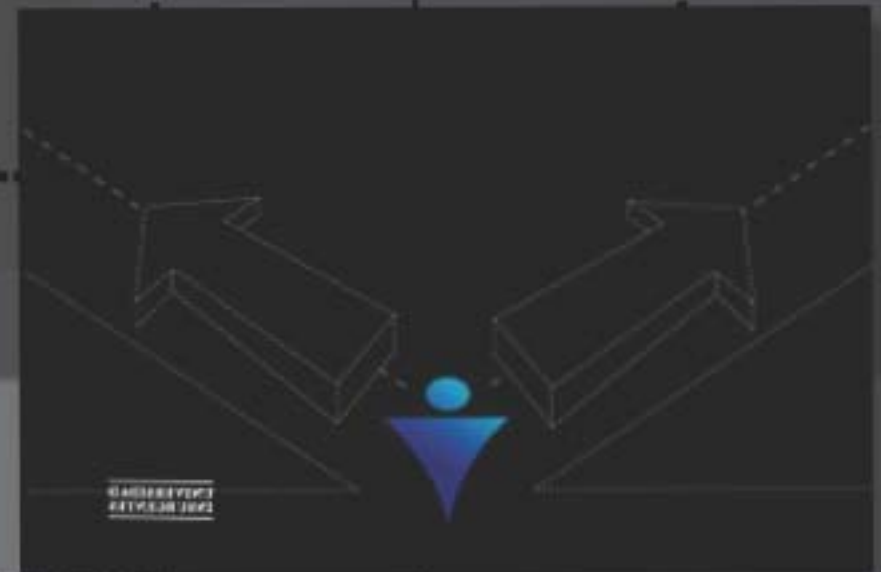


fig. 39 ejemplos de escena 1



Escena 2.- Responsabilidad: Es el compromiso consigo mismo, elegir el buen camino, representado con la imagen de una persona que simboliza a la comunidad Insurgentes colocando dos flechas en su lado izquierdo y derecho, una flecha se rellenara de color azul representando el buen camino a elegir.

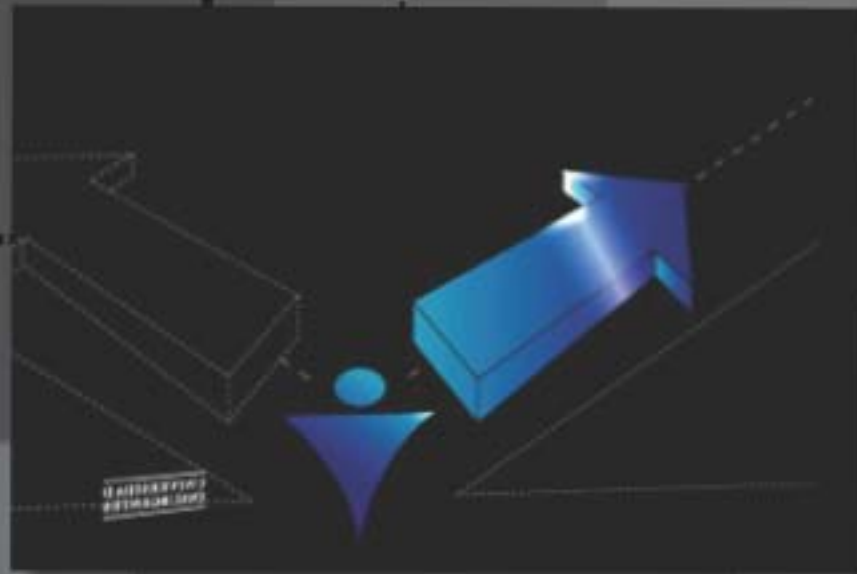


fig. 40 ejemplo escena 2



Escena 3.- Respeto: Límite e igualdad en la interacción con los demás individuos, representando la escena con un par de edificios y la silueta de dos personas en el centro que se rellenan de color azul acentuando la igualdad. Las dos siluetas es el complemento de toda una comunidad.

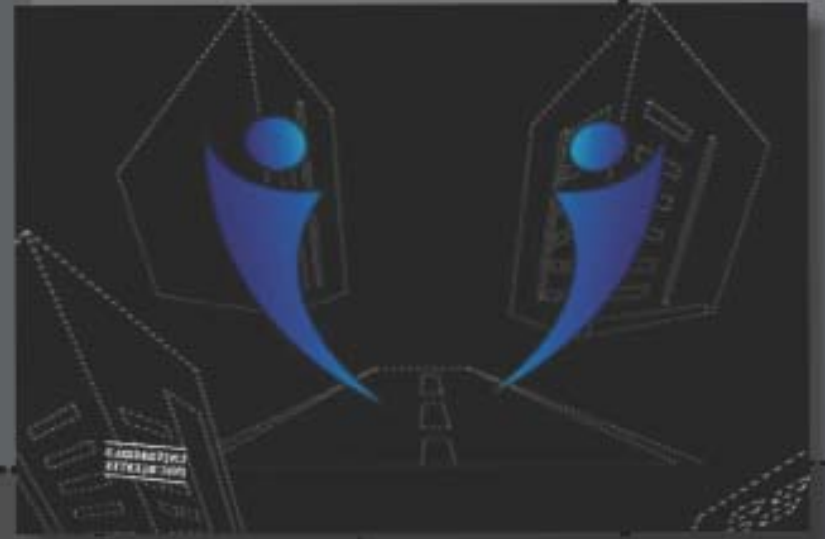
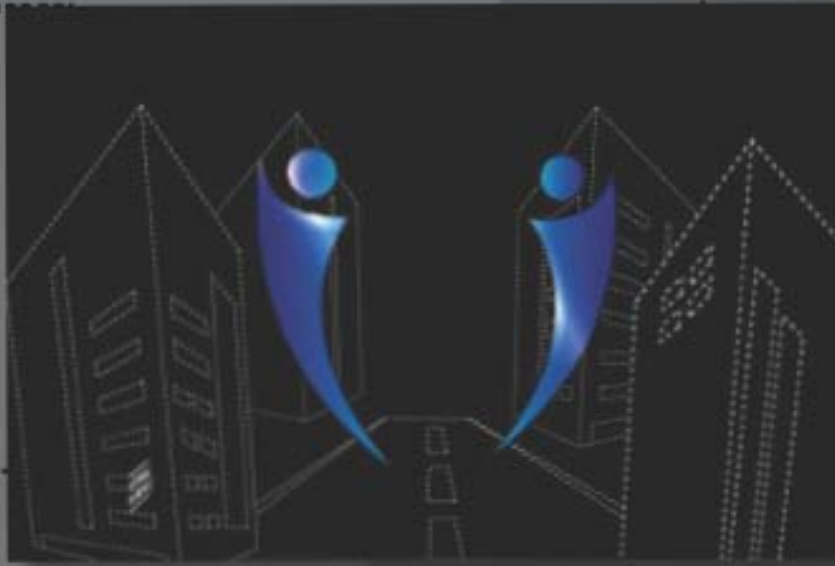


fig. 41 ejemplo escena 3



Escena 4.- Honestidad: Ser auténtico Recto y Transparente, representado con dos personas dándose un saludo de mano y edificios de fondo, es decir que los estudiantes sean auténticos y transparentes con toda la comunidad UIN.

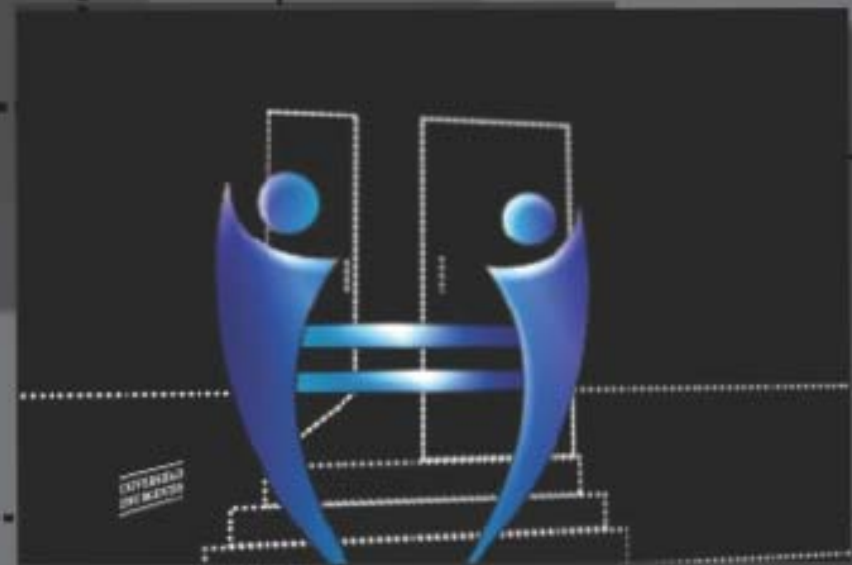
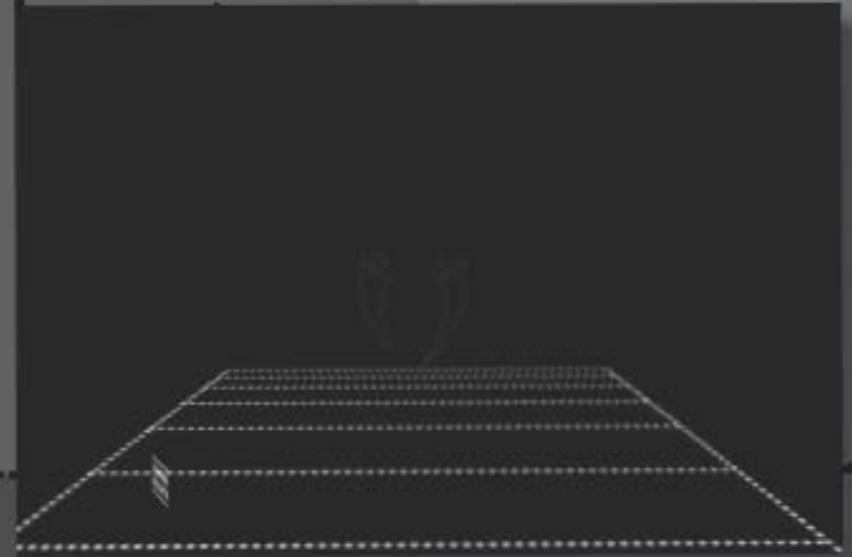
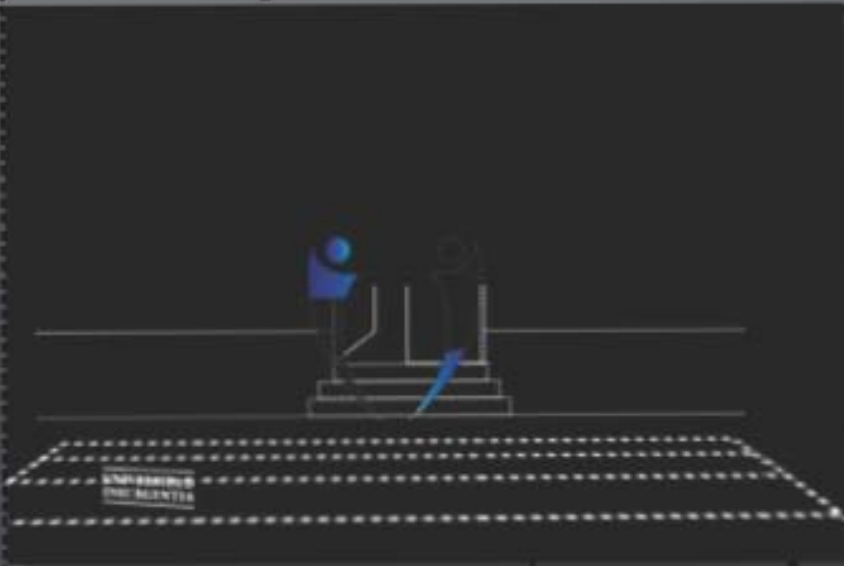


fig. 42 ejemplo de escena 4



Escena 5.- Perseverancia: esfuerzo y recompensa por cada uno de los proyectos realizados, representado con una escalera que sustituye a los nueve semestres de la licenciatura de Diseño y Comunicación visual y al llegar a la cima una bandera ondeando representando la meta o el término de la carrera.

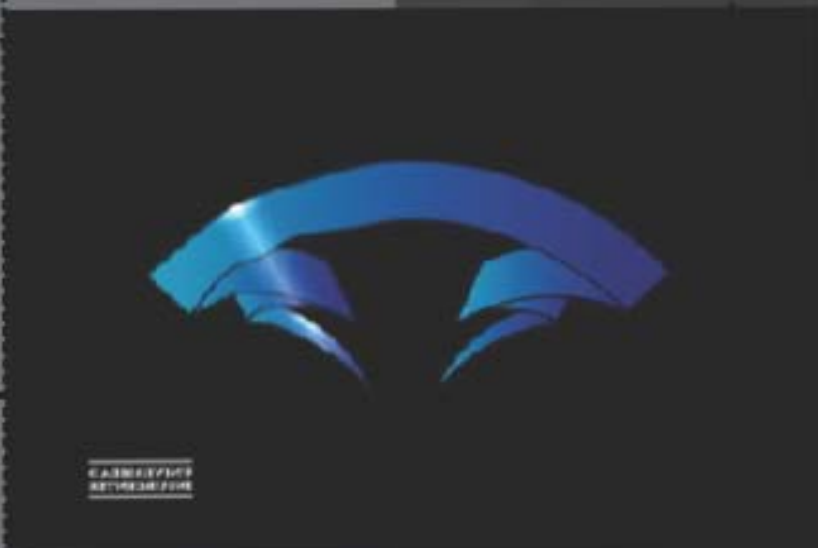


fig. 43 ejemplo escena 5

Escena 6.-Solidaridad y Cooperación: participación colectiva para lograr un fin. Representado con una serie de imágenes de persona tomadas de la mano para lograr un objetivo, es decir cooperación y apoyo entre los estudiantes para sacar a delante los proyectos escolares.

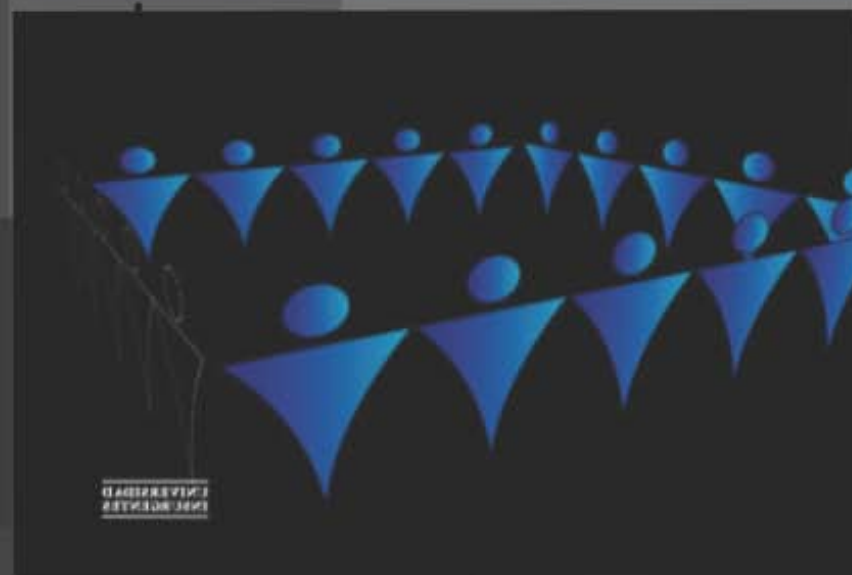
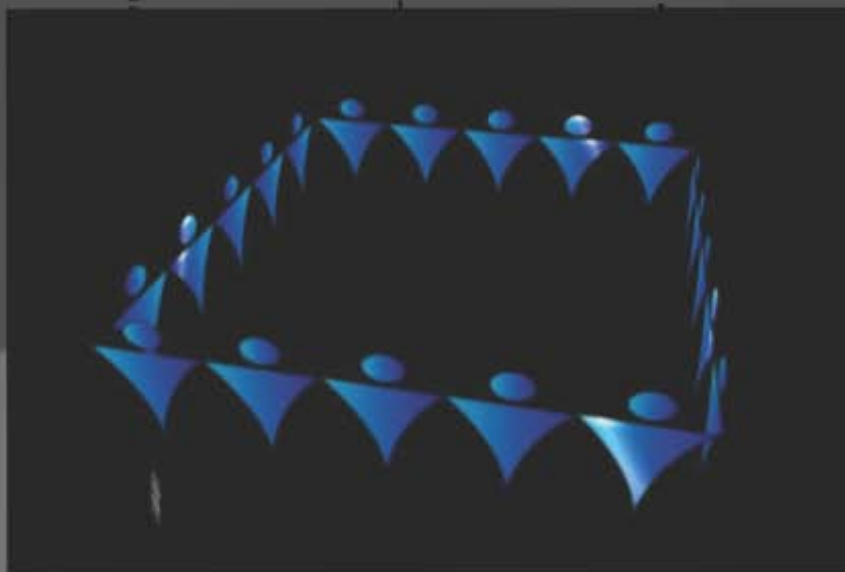
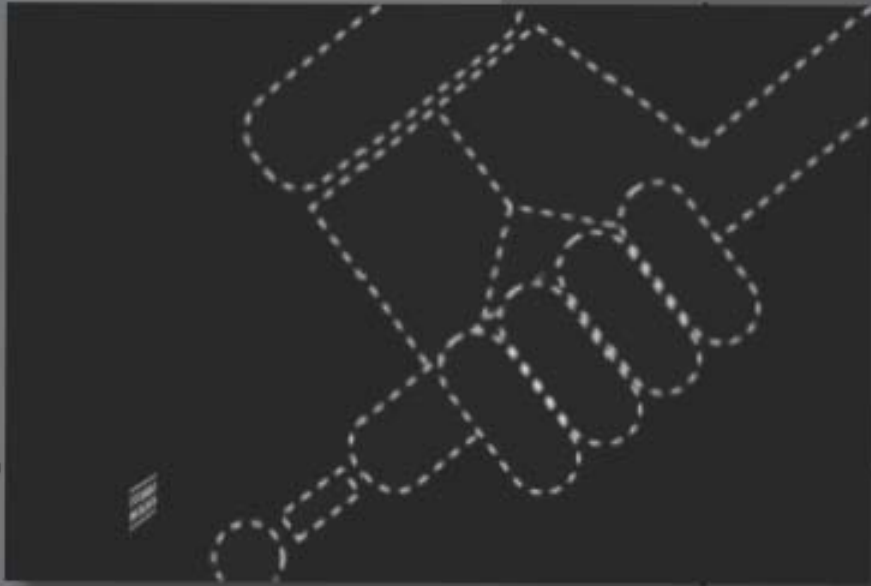


fig. 44 ejemplo de escena 6





Escena 7.-Justicia: equilibrio orden y armonía. Representado con un mazo o tipo martillo con el fin de representar que la Universidad Insurgentes da a cada cual lo que le pertenece.

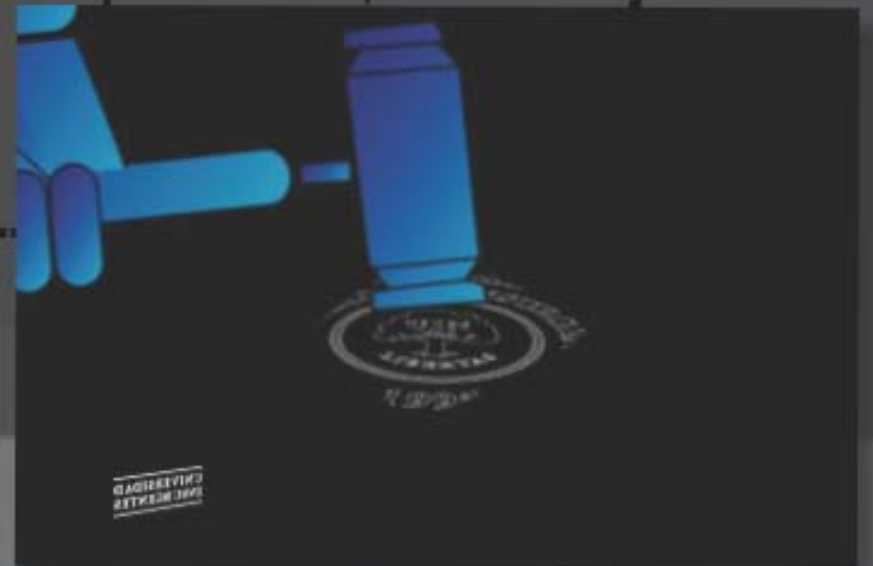


fig. 45 ejemplo de escena 7

Justificación y significados de los elementos gráficos que se utilizaron en esta animación:

Icono de una persona: en este elemento grafico representa a cada uno de los estudiantes de la Universidad Insurgentes

Flechas: cada una representa el camino a elegir de cada persona en el ámbito laboral y como estudiante y representar el sentido de dirección

Edificios: representan cada una de las instalaciones que ofrece la Universidad Insurgentes para Impartir su calidad académica.

Aula: es el lugar más importante dentro de la Universidad Insurgentes para que el alumno sea participe de los conocimientos que se imparten dentro del y su desarrollo académico.

Escalera: en esta se representa cada uno de los semestres que los alumnos deben aprobar en el trascurso de la carrera.

Bandera: se localizada el final de la escalera y representa el final de todos los semestres dentro de la Institución.

Mazo y mano: estos elementos gráficos es la forma de representar que la Universidad Insurgentes da a cada estudiante lo que le pertenece tomando en cuenta su desempeño laboral dentro de la Institución.

Logotipo de la Institución: es una forma de representar a la Universidad Insurgentes como una Institución sólida y gran calidad docente y académica.



3.2.2 Color

La gama de colores que se utilizó para el desarrollo de esta animación fue con el objetivo de una liga conceptual para representar a la Universidad Insurgentes.

Los colores que se utilizaron fueron el azul, el blanco y el negro.

Blanco: Se representa como una realidad universitaria vivida para lograr una confianza y seguridad hacia el futuro de los estudiantes y sus desafíos.

Azul: El degradado de color azul se representa como símbolo de la armonía, serenidad, lealtad, estabilidad, sabiduría, justicia, y fidelidad a los valores Institucionales el cual refuerce el prestigio de la Universidad Insurgentes.

Negro: Se representa como el poder, la elegancia y la formalidad de la Universidad Insurgentes para lograr el objetivo que desea todo estudiante es decir, que se sienta en un ambiente agradable el cual satisfaga sus necesidades y llevar a cabo una superación personal.

Color: Los colores que se utilizaron fue en degradado de blanco a azul para dar alusión de volumen a los elementos gráficos y estos se utilizan para representar a la Institución



3.2.3 Banda Sonora

Hablemos ahora de la parte que complementa el desarrollo de la animación, nos referimos a aquello que coloquialmente se denomina audio.

Recordemos que el nuestro, es un proyecto audiovisual, y como su nombre lo indica es el conjunto de dos medios importantes en el diseño y la comunicación visual, el audio y las imágenes o el medio visual llámense gráficos en general. En el desarrollo anterior mostramos el proceder para la elección y desarrollo de la parte visual, pero es primordial abordar al sonido complemento del trabajo creativo.

Justificación del sound track de la animación:

Con base en lo anterior podemos explicar que en este proyecto se eligió una música de ambientación cuyo apoyo a las imágenes animadas sea generar más atención por parte de los espectadores.

Esta pieza musical se clasifica, dentro de nuestra animación, como una canción insertada, pero es parte de la banda sonora original de la película Candyman del director Bernard Rose, historia de terror que trata sobre una leyenda urbana, la trama fue escrita por Clive Barker.

La película muestra el desajuste emocional y psicológico que sufre Helen, la protagonista, quien hace una tesis sobre leyendas urbanas y ha elegido la historia de Candyman, un hombre que además de ser hijo de un esclavo negro, poseía habilidades especiales en la pintura y el dibujo, motivo por el que un poderoso hombre blanco le pide realizar un retrato de su hija.



La compañía continua termino por despertar un fuerte amor entre ambos jóvenes, el padre de ella al sentirse traicionado ordena a sus hombres perseguir a Candyman, le cortan la mano derecha con una navaja oxidada y se la sustituyen por un garfio, lo golpean hasta casi matarlo, esto ocurrió en la zona del Cabrini Green, una sección social sin ley de los Estados Unidos, cerca del lugar había una cantidad enorme de colmenas y los hombres llenan a Candyman de miel en todo el cuerpo y lo dejan a merced de las abejas, ya muerto le queman y esparcen sus cenizas en toda la zona de Cabrini Green, tiempo después se presentan una serie de homicidios crueles y seriales bajo las mismas características, actos que despiertan el miedo al personaje y a la zona. Helen logra acceder a Cabrini Green donde descubre que la leyenda la ha envuelto en ese mundo místico.

Esta película se comienza a filmar en 1990 año en que Bernard Rose invita a Philip Glass a desarrollar la banda sonora de la cinta. Glass accede y crea una serie de melodías bajo un estilo barroco partiendo del concepto de suspenso que Rose le había planteado. Quizá no fue un proyecto muy prometedor para el fenómeno creativo de Glass pues no quedo del todo satisfecho con la versión final de la película, pero si genero un gran número de seguidores que originaron una segunda versión el filme creando así Candyman II.



Como se comentó la música que se utilizó en nuestra animación lleva por título Cabrini Green es el segundo tema del disco y es la música que acompaña a Helen en la cinta cuando llega por primera vez a Cabrini Green y se aproxima al mundo de Candyman. La melodía dura 3.25 minutos pero se utilizan solo 15 segundos que es el tiempo estimado para nuestra animación.

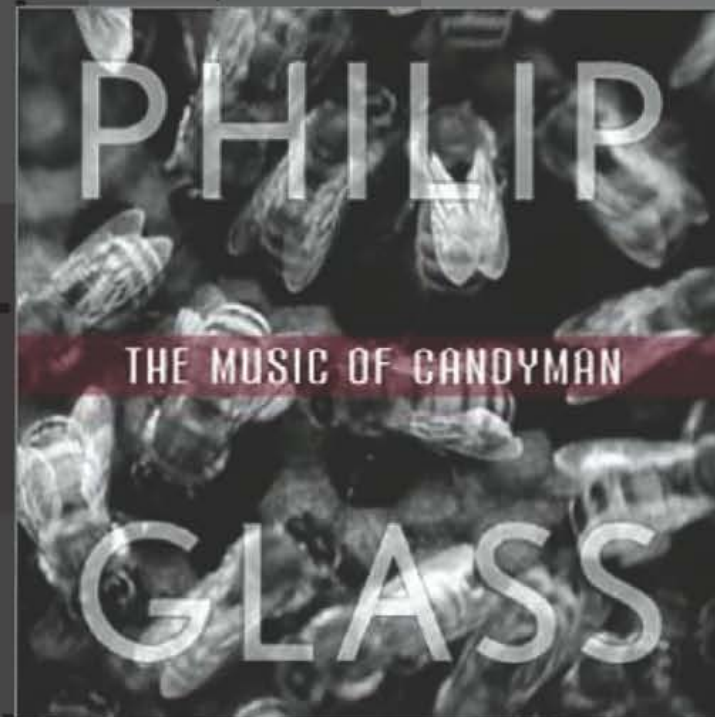


Fig. 37 Portada de cd Philip Glass (1990)



Las causas por las que se eligió este track fueron:

1. Es una melodía que comienza tranquila y poco a poco va aumentando la fuerza y rapidez de las notas, motivo que genera una sensación de tensión es como un punto de fuerza que obliga a buscar de dónde proviene.
2. Además de ser una melodía que hace esperar que ocurra algo importante en la pantalla.
3. Dentro de la trama de la película se trabaja aunque no directamente, la carencia de valores en las diversidades sociales, culturales y académicas de los integrantes de una comunidad.

4. El estilo creativo de Glass se puede analizar desde el concepto de sinécdoque, ya que aun y cuando él asegura que su música no la considera minimalista, algunos expertos han asegurado que este sería el calificativo adecuado para su estilo creativo. Desde el concepto que ha regido este proyecto académico, es muy riesgoso asegurar algo de ese tipo, pero si se puede sugerir que en términos del concepto en que la parte puede representar al todo y viceversa, la música de Glass tiene una característica similar, algunas de sus notas se perciben de inmediato y se repiten en forma constante, como guías que orientan o marcan la continuidad de una y otra melodía dentro de la misma banda sonora, además de que esas notas o conjunto de notas primordiales, Glass, las crea a partir del concepto que le solicitan tal es el caso de Candyman y de Koyaanisqatsi la primera cinta de una trilogía que incursiono a Glass en el mundo de la cinematografía.





*fig. 38 fotografía de
Cabrini-Green proyecto de vivienda 1999*

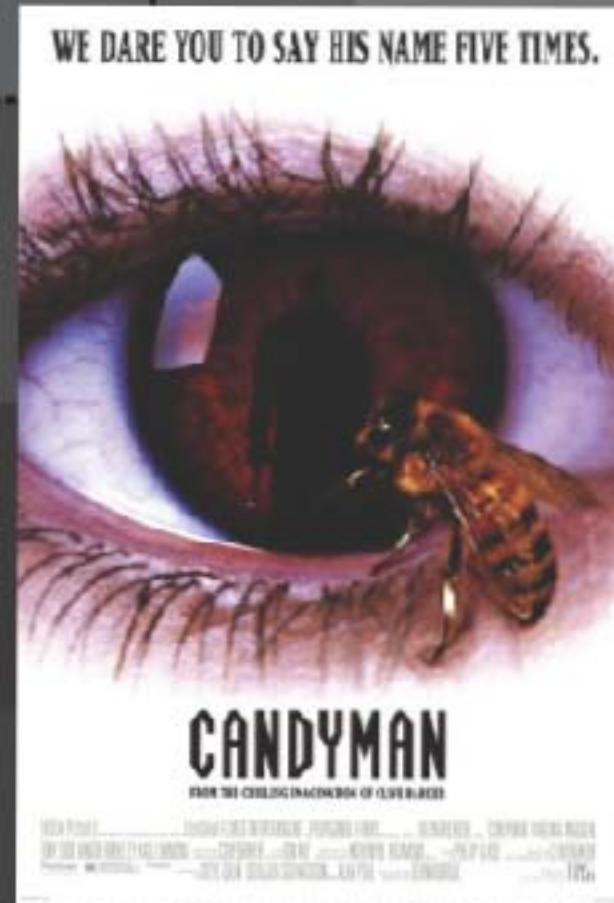


Fig. 39 película Candyman



CONCLUSIONES

Esta investigación surge como una propuesta de apoyo a los docentes que laboran en la UIN y a quienes se les encomendó abordar el contenido de la Guía para la difusión de la filosofía institucional en el aula, como una opción de la Secretaria General Académica para formar conciencia en los estudiantes y comunidad en general de la UIN, en el marco del auto-estudio de FIMPESS en el 2012. El objetivo de la guía es que los estudiantes tengan mayor acercamiento al ideario de la UIN, pero que además de conocerlos y analizarlos puedan ser aplicados en su formación, aprendizaje y vida diaria. La intención es hacer de la comunidad UIN mejores sujetos sociales para nuestro país.

En vista de esto y del contenido de la guía, pensé en una opción gráfica que fuera útil como un medio didáctico, al analizar el contenido de la guía me pude percatar que no había un apoyo audiovisual, es decir se propone hacer cuestionarios, esquemas, dibujos o crucigramas para que los estudiantes tengan interés y puedan aprender y quizá hasta memorizar los valores, la misión y la filosofía, por tanto surge una primer cuestión sobre el medio más adecuado para esta difusión:



1. Sí el objetivo es lograr una trascendencia del ideario en la conducta de los estudiantes, por qué no implementar el análisis más que la memorización, y para ello es mejor el uso de imágenes que de textos, principalmente por la diversidad de edades y perfiles que se manejan entre la comunidad UIN. En respuesta a esto se propuso que un objeto visual sería un apoyo óptimo en la tarea del docente para apoyarle de alguna manera en las actividades que debe organizar para hacer mención de la filosofía institucional.

2. Posterior a esto se analizó el hecho de que el docente debe abordar, en diversas sesiones, los elementos del ideario, misión, visión y valores, estos últimos debían clasificarse para ser estudiados en 8 sesiones, estamos hablando de 8 semanas aproximadamente, por tanto se llegó a la conclusión de que ese objeto visual debía ser fácil de manejar para poder abordarle de manera inmediata, en el momento que fuera necesario.

3. Después tocó el turno de analizar el objetivo del trabajo que realiza la Universidad Insurgentes de lo cual se puede decir que es una institución privada que ofrece un servicio educativo cuyo objetivo es capacitar al estudiantado como profesionistas competentes y que aporten soluciones ante los factores sociales que atañen a la ciudadanía mexicana. Para tales fines la Universidad Insurgentes pretende ser vista como una institución que mantiene firme su proyecto educativo a través de la calidad docente y los valores de una cultura basada en la enseñanza y el aprendizaje constructivista. Con estos conceptos se llegó a la conclusión que esos conceptos eran los elementos requeridos para destacar las necesidades visuales que implementarían los signos gráficos del proyecto, se realizó una investigación interpretativa a partir de los lineamientos conceptuales que cimientan la filosofía de la Universidad Insurgentes.



Gracias al análisis de los fines educativos de la institución y tomando en cuenta la implementación de la guía, se pensó que una animación, sería un factor visual determinante para captar la atención de aquellos jóvenes que pueden ser vistos como futuros profesionistas tanto egresados como activos de la Universidad Insurgentes.

Por ello, se eligió utilizar los valores institucionales como ejes rectores conceptuales para la manifestación visual de los signos animados es decir, a través del análisis interpretativo se comprende que, la Universidad Insurgentes se había dado a la tarea de crear una liga conceptual entre sus valores, su misión y su visión, estos tres párrafos constituyen la filosofía de la universidad, pero aun y cuando es la base de la ideología UIN la mayor parte de sus miembros los manejan de forma indistinta, recurren a ellos como entes ajenos a la enseñanza y como factores que determinan solo la aplicación del logotipo institucional. Pero ahora se había enfocado un proyecto para unificar en un solo mensaje todos y cada uno de los puntos que deben, en teoría, manifestar el objetivo de la Universidad Insurgentes.

Se puede decir que la ventaja que esta animación le deja a la institución es tanto la muestra de que es una institución con alcances cimentados en una filosofía netamente enfocada a los jóvenes y a su educación y formación profesional, como la ventaja gráfica de contar con un proyecto audiovisual que le permite estar presente en la enseñanza de su comunidad.



4. Una vez que se eligió el objeto diseñado se descubre que era necesario estructurar los procesos para la realización de la animación así se hace la elección correcta de un proceso especializado para regir esta estructura. Como respuesta se utiliza la metodología descrita en el capítulo 3, ya que todo proyecto parte de un nivel conceptual que conduzca el avance en cada proceso.

Como opción óptima se decidió que ese marco conceptual fuera el discurso retórico a través de la aplicación de la figura retórica como medio de creación visual de los signos. Con lo anterior se explica que las ventajas de realizar un proyecto de tal magnitud fueron la disciplina conceptual adquirida al estructurar el trabajo creativo desde una visión estratégicamente ordenada, a partir de la teoría en función de la práctica.

Este aporte marco la visión y función del desempeño creativo y profesional, pues aun y cuando a lo largo de la carrera se desarrollan proyectos con similar complejidad de ejecución y técnica, ninguno de ellos había partido de una rigurosa visión metodológica. Por tanto se puede decir que la ventaja de ser disciplinado con el proceso creativo permite tener mayor control de los alcances y dar solución a los diversos problemas que el diseñador enfrenta.

Para la elección de la figura retórica que se implementa en la creación de gráficos aquí manifestados, se realizaron una serie de análisis visuales en donde la figuras retorica permitió mayor control de aquellos signos gráficos que mejor representaban los valores, así como la manipulación de las escenas y los movimientos de cámara para lograr el impacto que se había planeado. Se entendió la importancia de la retórica en el proceso creativo, es decir, se usa en todo el diseño, podemos decir que todo en el diseño es retórica, pues recordemos que el diseño está basado en la pragmática de su discurso, y hablar de discurso es hablar de retórica. De este modo se explica por qué los ambientes generados en la animación están perfectamente planeados a partir del uso y aplicación de la figura retórica y esto permite estructurar la mejor opción para la manifestación de los gráficos.



También es importante hacer mención que toda la teoría señalada en el proyecto ayudo a la óptima interpretación de los mensajes institucionales y a su representación gráfica, ya que se puede encontrar un conocimiento más profundo de la razón de ser, de los estudiantes y sus expectativas como universitarios, como profesionistas y como ciudadanos comprometidos con México.

El presente trabajo de investigación deja para los futuros diseñadores una visión integral de un proyecto regido por la disciplina teórica-práctica que es nuestra carrera, deja la experiencia de un análisis retórico en función de la aplicación fundamentada de secuencias de fotogramas a la creación de un mensaje de la oferta educativa.

Finalmente este tipo de proyectos dejan tanto la aplicación general de aquello que nos formó en la carrera como la cercanía de una práctica ligada a las necesidades del campo de acción profesional real y la visión de que el diseño no es experimental sino estructural y funcional.



FUENTES

Esqueda, Román. (2003) El juego del Diseño, México, DESIGNIO.

Wells, Paul. (2007) Fundamentos de Animación, España, PARRAMÓN.

Wigon, M. (2008) Imágenes en movimiento, Animación, Storyboards, Videojuegos, Títulos de crédito, Cinematografía, Mush-ups, Barcelona, GUSTAVO GILI.

Bernsteiwz, S. (2005) Producción cinematográfica. Técnicas de Producción cinematográfica, México, LIMUSA.

Tapia, Alejandro. (2004) El Diseño Gráfico en el Espacio Social, México, DSEIGNIO.

R, M. Teresa, M, T. Ignacio, G, M, Samuel. (2006) Preproducción Multimedia. Comunicación Audiovisual, Barcelona, UPV.

Thompson, John B. (2002) Ideología y cultura moderna, México, UAM-X.

Osorio, Jaime. (2001) Fundamentos del Análisis Social, México, Fondo de Cultura Económica, UAM.

Pérez, Francisco. (1996) Ciencias y Artes para el diseño. México, UAM-X

Frutiguer, Adrián. (2012 14ª tirada) Signos, símbolos, marcas, señales. Barcelona, GUSTAVO GILI

FUENTES ELECTRÓNICAS.

http://www.universidadinsurgentes.edu.mx/mision_vision.html [consulta 8 noviembre 2012]

<http://www.universidadinsurgentes.edu.mx/informe.html> [consulta 8 noviembre 2012]

http://foroalfa.org/es/articulo/256/Retorica__teoria_y_ensenanza_del_diseno [consulta 9 noviembre 2012]

http://foroalfa.org/es/articulo/153/El_caracter_retorico_del_diseno_grafico [consulta 9 noviembre 2012]

<http://lsi.ugr.es/~fjmelero/ig/animacion.pdf>. [Consulta 7 de agosto del 2012]

<http://lema.rae.es/drae/?val=popular>. [Consulta 14 de agosto del 2012]

<http://lema.rae.es/drae/?val=imagen>. [Consulta 8 de agosto del 2012]

<http://lsi.ugr.es/~fjmelero/ig/animacion.pdf>. [Consulta 8 de agosto del 2012]

<http://lema.rae.es/drae/?val=semantica>. [Consulta 9 de agosto del 2012]

<http://www.letraslibres.com/blogs/blog-de-cine/sinecdoque>. [Consulta 10 de agosto del 2012]

<http://www.misrespuestas.com/que-es-el-humanismo.html>. [Consulta 21 agosto del 2012]



