

31
2e3



Universidad Nacional Autónoma de México

ESCUELA NACIONAL DE ARTES GRAFICAS

La Animación como Recurso para la Prevención de la Farmacodependencia

Acompañado de: Un video VHS

SECRETARIA
ACADEMICA
Escuela Nacional de Artes Graficas

TESIS PROFESIONAL

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO
P R E S E N T A
PEREZ ESCAMILLA ALEJANDRO

MEXICO, D. F.

1993

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



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 está 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.

INDICE

Presentación	1
¿ Por qué la animación ?	1
Introducción	2
CAPITULO I Antecedentes de la Animación	
I.1. Antecedentes de la Animación	5
I.A. El Cartoon.....	5
I.B. La participación de la Animación en la maquinaria Ideológica.....	5
I.C. La animación en la Actualidad.....	6
I.D. Estado Actual del Cine de Animación.....	9
I.2. El Lenguaje de la Historieta como antecedente directo a al animación	9
I.3. La Animación y la Televisión.	14
I.4. El Lenguaje de la Televisión. Sintaxis.	15
I.5. La Animación y el Discurso Ideológico	20
I.6. Alternativas de la Animación	21
I.7. Cine de Animación y T.V. en México	21
CAPITULO II La Farmacodependencia	
II.A. Enfermedades Sociales	26
II.1. Causas de la Farmacodependencia	29
II.2. Tipos de Usuarios	30
II.3. La prevención de la farmacodependencia en los centros de Integración Juvenil	31
CAPITULO III La prevención de la farmacodependencia en los centros de Integración Juvenil.	
III.1. Elementos aplicables del diseño a la animación	33
III.2. Posibilidad del Diseño en la animación	34
III.3. Propuesta	36
III.4. Planeación	36
III.5. Guión	37
Story Board	43
Producción	49
Glosario	51
Evaluación	52
Bibliografía	53

PRESENTACION:

Este presente trabajo de tesis profesional, pretende recuperar el valor de la animación, a la vez que se enfatiza como una opción didáctica, capaz de abarcar todos los niveles culturales de nuestra sociedad.

¿ Por qué la animación ?

Tomando en cuenta que esta ha sido despreciada desde sus inicios, la animación ha sido considerada siempre un asunto de niños, quedando reducida en una forma de entretenimiento de dudoso valor subcultural. Sin embargo, de este estado de prejuicio ha evolucionado a diversas formas que van de las tradicionales (Disney), y tendencias de vanguardia emparentadas con el cómic (Fritz el gato, comic underground, ó experimentales (Mc Laren).

La animación es actualmente un recurso muy utilizado por las prácticas publicitarias de la mercadotecnia. En este campo es donde el DISEÑO se relaciona directamente con las técnicas de animación.

Es tarea entonces de los diseñadores hacer de la animación una posibilidad más de la emancipación del diseño de las prácticas dominantes.

Es necesario para esto, apartarnos de las influencias transculturales y tratar de recuperar la tradición histórico-cultural de la literatura de imagen.

Partiendo de este supuesto que los alcances de la comunicación en nuestro medio, parecerían limitadas. Demostrar la veracidad de esta premisa es el punto de arranque de nuestra investigación. Un análisis del medio, sus requerimientos reales y las posibles áreas de aplicación son los mecanismos para lograrlo.

Así, el valor de la animación consiste en su capacidad de enfrentar a la ideología alienante con sus mismas armas, transformándose en un vehículo de consientización, liberación y cambio.

De este dependerá la formación de las generaciones futuras, ahora sometidas al bombardeo de los nuevos seriales de animación "infantil", verdaderos yacimientos de ideología neofascista y beicista.

Oponer a ello una concepción diferente, diseñando formas de animación conceptualmente libres del lastre ideológico clasista y formalmente constructivas debe ser un objetivo inmediato.

Del comic a la pantalla, el universo animado ha tenido como punta de lanza, la sonriente cara de los "inofensivos Personajes de Disney", proyecciones Imperialistas ocultas en las "buenas" intenciones dirigidas a la imaginación pueril.

Detener la agresión imperialista y sus emulaciones locales, sólo será posible reconociendo el alto grado de influencia del reino de la animación en nuestra sociedad, superando sus defectos y revalorando sus cualidades, la animación no es cosa de juego, parte de nuestro futuro depende de ella.

INTRODUCCION:

Gracias a la evolución de la técnica se pueden abordar todo tipo de temas.

Las técnicas de animación, avanzaron de una manera ~~muy~~ rápida y competitiva.

Las fases técnicas por las que atravesaron las técnicas de animación del pionero Cohl a Sullivan, creador de "Félix el gato" son:

1. Dibujos sencillos que se fotografiaban en serie sobre hojas sucesivas de papel blanco.
2. Proyección de los negativos sobre la pantalla, es decir, figuras blancas que se movían sobre un fondo negro.
3. Desarrollo de una forma muy sencilla de películas de siluetas: figuras recortadas en negro sobre su fondo plano de papel blanco.
4. Desarrollo del fondo como parte importante del dibujo. En un primer estadio, los fondos se dibujaban conjuntamente con los primeros planos en la misma hoja de papel.
5. Las películas de siluetas, pusieron de manifiesto una economía de esfuerzos y la posibilidad de emplear un mismo fondo elaborado sobre una hoja de papel distinta.
6. La invención de la animación por fases. Se trataba del primer paso de una técnica en la que se superponían los sketches uno encima de otro para ahorrar así el dibujo repetido del fondo para cada fase diferente del movimiento de las figuras que ocupaban los primeros planos.
7. Introducción de la técnica de animación por transparencias (cell animation). Esta innovación superó por completo la técnica de animación por fases. Los fondos se seguían dibujando independientemente sobre papel blanco, pero los primeros planos se dibujaban sobre láminas delgadas de celuloide transparente y se superponían a los fondos en el momento de tomar las fotografías.

En un estudio moderno a fondo, cada uno de los aspectos principales del trabajo de la animación - animación, fondos, fotografía -, al igual que la creación del sonido y la grabación, ofrecen trabajo a artistas especializados para que cada uno de ellos trabaje en su propia categoría.

A partir de los sesentas, la animación creada por computadoras ha comenzado a desarrollarse en algunos países como los Estados Unidos y Gran Bretaña; - entre los pioneros de esta técnica se encuentran el Dr. Kenneth Knowlton y el Dr. Edward Zajac, que han elaborado un cierto número de películas con computadoras sobre temas científicos.

La animación actual debería liberarse del mundo gastado de los cuentos de hadas e historias populares para dedicarse a aquellos temas que las películas de filmación directa no pueden abordar, temas como la ciencia ficción, historias de misterio y fantasía son algunos de ellos; algunos temas científicos o preventivos serían otros. Preventivos, por ejemplo, la farmacodependencia, tratada con la técnica de animación sería un elemento imprescindible en la sociedad, ya que se lograría llegar a todos los niveles de ésta, por la fuerza e impacto visual, de la animación no hay barreras que la contengan logrando una mayor difusión del tema.

El animador puede crear su propio mundo tomándose la libertad de dar características a su personajes con una libertad de tiempo. Sólo los límites de su imaginación puede impedirle realizar lo que desea.

Plonera del cinematógrafo, la animación puede negar su nacimiento moderno y perdernos en la búsqueda de un origen que se remonta al origen mismo del arte. Ya en Lascaux y Altamira, el hombre plasmó su ancestral fascinación por el movimiento, por capturar la vida en su esencia, identificar la frontera de lo inanimado, el límite entre la vida y la muerte. La bestia congelada en el instante mágico quedaba inerte ante la acometida de las armas humanas. El círculo del ritual se cerraba profetizando el éxito de la cacería. La apropiación de la realidad en el tiempo detenido permite la anticipación del futuro.

La innegable presencia de esa magia en el devenir de la humanidad se manifiesta en todas las culturas.

Los griegos atrapan el movimiento y el discóbolo esperará siglos con cada músculo en tensión. Leonardo realiza estudios anatómicos del sistema locomotor del hombre y los animales. Picasso extiende y moviliza los objetos en una óptica múltiple. La creación artística va tras la barrera infranqueable del movimiento. Movimiento de los objetos, de la luz, del color de la visión, y el tiempo. Movimiento, principio universal, caos arrebatado a la eternidad inanimada, semidios que nos rige en el camino a la entropía final.

Todo arte progresa en base a una sutil explotación de la técnica, y hoy, el hijo de la linterna mágica, el séptimo arte ha alcanzado el anhelado objetivo. La imagen adquiere vida y la fotografía se encadena. La realidad se limita a "LA LLEGADA DEL TREN" de (1903), son los primeros pasos del nacimiento descubrimiento. El cine capta la realidad tal cual se consideraba incapaz de mentir, su lenguaje nacía de lo que la cámara captaba.

En este titubeante inicio la animación participa en la evolución del cinematógrafo con aportaciones en el campo del trucaje y los efectos, sin embargo su independencia del cine le permite una libertad estilística que encamina sus esfuerzos a la búsqueda de un lenguaje más subjetivo. Ya a principios de siglo el poeta Emil Cohl, padre de la animación proclamaba a ésta como el descubrimiento poético del siglo XX, adelantándose con esto al despolitismo que ejercieron la mayoría de los intelectuales contra el cine y en mayor grado hacia la animación.

Por sus características inherentes la animación coincidió desde inicios con preocupaciones estéticas ambiciosas, gracias a ella las artes plásticas podrían ser dotadas de movimiento, la imaginación y la fantasía encontrarían en ella un extenso territorio para materializarse, en el que todo puede ser posible, todo lo que la imaginación pueda concebir y la mano dibujar. Pero a pesar de sus prometedoras expectativas, la animación evolucionó en dos vertientes que culminaron en extremos opuestos, cuyo distanciamiento dio forma al estado actual del cine de animación.

Del aliento poético de Emil Cohl, cuya obra se ha señalado como el equivalente de George Mollies, en el campo de la animación, se desencadenó la escuela estética que alcanzaría uno de sus puntos más elevados con el corto "L'Idée" (La Idea, 1932) de F. Massorel y B. Barstoch, donde la sobreposición de bellos grabados daba vida a una joven encarnación de la idea y esta vagaba encontrando sólo rechazo, incomprensión e intolerancia. Tal pareciera que este corto era una predicción sobre el destino de las tendencias imaginativas en el cine de animación.

En dirección opuesta se gestaba la tendencia naturalista basada principalmente en el cómic. Esta tuvo como precursor a Winsor Mc Kay, de cuyo trabajo surgiría la escuela de Disney.

CARRINULO NI

ANTECEDENTES DE LA ANIMACION

LA EVOLUCION DE LA ANIMACION DESDE SUS INICIOS HASTA LA ACTUALIDAD

1.1 ANTECEDENTES DE LA ANIMACION

I.A. EL CARTOON

A partir de 1914, con el perfeccionamiento de las hojas transparentes (Cells), la animación se orientó casi exclusivamente al dibujo animado (Cartoon), especialmente en los Estados Unidos. Por sus similitudes con las tiras cómicas el "cartoon", tuvo un éxito inmediato y su costeabilidad estimuló la producción a gran escala. Los años 20's son escenario de la invasión de los personajes del cómic al cine. Félix el Gato, encabezaba la fusión. Nacen nuevos personajes, la mayoría dirigidos al público infantil. Disney se consolida con sus creaciones, Mickey, Donald y otras criaturas antropomorfas se hacen populares y se afincan en la conciencia infantil.

La brecha se hace mayor, América es el reino fértil, la animación se inserta en el proceso de producción, sus condicionantes de producción se limitan. En la edificación de Hollywood la animación participa como hermana menor del cine, como entretenimiento fácil de un público ávido a consumirlo sin cuestionarla, es entonces que labra su prestigio como cine infantil.

La experimentación y la preocupación poética quedan relegadas a los centros de producción europeos, esfuerzo casi anónimo y poco reconocido. Se marca la distancia entre poesía y puerilidad. Disney se enriquece mientras Emile Cohl muere en la miseria.

Las grandes compañías cinematográficas no tardan en invertir en el mercado del dibujo animado, Warner Bros. Funda Loney Tunes, Max Fleischer abandona Disney y crea a Popeye (1939), Universal patrocina a Walter Lantz, y así continúa una larga lista; se ha descubierto la veta de oro. El éxito se basa en publicidad. La industria del dibujo animado se organiza en torno a ésta, establece vínculos de publicidad directa e indirecta, el fetichismo mercantil abre un mercado anexo, todos los personajes del mundo de la animación se comercializan en toda clase de productos.

El siguiente paso es la explotación de la técnica, el cartoon se supera y llegan los largo-metrajés, la literatura infantil es la fuente que alimenta la producción. Disney es el máximo exponente y "Blanca Nieves", es la primera superproducción al alba de los 40's.

Disney no escatima y toma de todas partes el naturalismo de los personajes, es exagerado llegando a rayar en la aberración y lo grotesco, sin embargo el éxito es enorme y la seguirán: "Pinocho", "Bambi", "Dumbo", etc.; lo importante es cubrir el consumo de un público antes ignorado y ahora valorado en su potencial económico. La producción de Disney, circula por todo el planeta, el discurso del cine infantil es cuidadosamente planeado, es un tentáculo más del imperialismo, el más sutil, el más aparentemente inofensivo, el que va dirigido al espectador más desprotegido, el que está fincando el futuro y permanencia del dominio imperialista en la conciencia de las generaciones en desarrollo.

I.B. LA PARTICIPACION DE LA ANIMACION EN LA MAQUINARIA IDEOLOGICA.

La participación de la animación en la maquinaria ideológica del imperialismo se hizo cada vez más visible. Durante la Segunda Guerra Mundial la producción en los Estados Unidos, se desvía hacia la industria militar, los estudios de cine y animación no son la excepción y participan en la preparación y entrenamiento de las fuerzas armadas mediante simulacros y películas especializadas, lo que podríamos considerar como las primeras aplicaciones "didácticas" de la animación.

En materia de propaganda bélica se realizan cortos que glorifican los altos ideales del "American dream", como justificantes de la participación directa en el conflicto. Entonces se ve a Popeye combatir a cientos de villanos japoneses para rescatar a Olivia, a toda la fauna animada de Walter Lantz esforzarse en la fabricación de material bélico al compás de una tonada infantil y cortos de propaganda directa como el titulado "La victoria por el dominio aéreo", de los estudios Disney.

Al finalizar la guerra el viejo orden mundial se ha derrumbado, el Imperio yanqui sale adelante como el único ganador real, en adelante regirá los designios del orbe. Se precipita la transnacionalización económica y cultural, el portaestandarte ideológico serán los medios de comunicación en pleno desarrollo tecnológico, no quedará rincón a salvo de la conciencia electrónica.

Ahora el discurso imperialista se replantea en todas sus vertientes. La expansión comercial requiere preparar el terreno en el campo político. Una vez más, la animación ejecuta su papel. Un ejemplo claro lo constituyen el largometraje de W. Disney "Saludos amigos", que disfrazó la doctrina "Monroe" bajo la amable política del "Good neighbour". En él, tres personajes Disneyanos: el pedante pato Donald, un bonachón perico brasileño (José Carioca) y un "Pedro Infante" emplumado (Pancho Pistolas), conviven con algarabía y fiesta en un viaje a través de una Latinoamérica unida y armónica, la que soñó Bolívar y usufructo el tío Sam.

Sin embargo, a pesar de sus constantes manifestaciones dentro de la esfera del colonialismo ideológico, la producción de animación sufre un cambio radical durante la postguerra.

En esta etapa, las cicatrices que dejó la conflagración armada en gran parte del mundo, los estragos económicos y psicológicos que obstaculizaron la reconstrucción, el nacimiento de nuevas naciones abortadas del anterior orden colonialista, y la tensión que provocaba la guerra fría y la carrera armamentista, dieron al traste con toda una concepción del mundo que Imperio durante la primera mitad del siglo. Entonces se extendieron posturas antibélicas y pacifistas a la par del más oscuro pesimismo. Este apresuró la declinación del naturalismo que había dominado la estética de la animación. En Europa era casi imposible la producción de animación, los mercados se encontraban mermados y los productos de los E.E.U.U. no sostenían sus costos tan fácilmente. Los estudios Disney abandonan la producción de largometrajes animados casi por completo y pasan a la producción de cintas basadas en la literatura juvenil (La Isla del Tesoro, 20.000 Leguas de Viaje Submarino, etc.). Este es uno de los puntos más críticos por los que atravesará el cine de animación en sus dos vertientes, a ambos lados del atlántico la producción se encontraba paralizada y en el resto del mundo era inexistente.

De ese crítico período resurgiría la animación gracias a un factor que transformaría en adelante toda su producción, nos referimos a la televisión.

1.C. LA ANIMACION EN LA ACTUALIDAD.

La etapa actual del cine de animación puede enmarcarse en el período que parte de la década de los 50's hasta la actualidad, y se caracteriza por el reacomodo de la industria norteamericana, la difusión internacional de la tradición europea; en especial la de los países socialistas, la consolidación de quien es considerado el genio de la animación: Norman Mc Laren y el uso generalizado de la animación en programas didácticos y en la publicidad.

Un fenómeno que modificó la apreciación y valorización que del cine animado se sentía, fue la creciente difusión de los productos de otros países, en algunos casos completamente desconocidos, además del redescubrimiento de los grandes pioneros (Cohl, Masserel y Pal).

En este "Boom" de la apertura a nuevas escuelas, quizá la más beneficiada fue la escuela Checoslovaca, que financiada por el Stanty Film (cine de estado) creó dos notables centros de animación en Praga y Gottwaldow; el cine checo contaría entonces con una gran tradición y prestigio avalado por premios en grandes festivales (Cannes, Berlín, Venecia) y por la calidad de animadores de la talla de Jirtranka (Gran Premio de Cannes 1959 por "Sueño de una Noche de Verano") o Karel Zeman ("Una Invención Diabólica", obra maestra de la animación basada libremente en Julio Verne).

El dibujo animado Ruso por el contrario se reconocería influido por el estilo Disney, sin embargo una inocencia y frescura se opone a la empalagosa línea de este. Además se nutre de una inagotable tradición literaria de la cultura nacional.

Por otro lado, la escuela polaca posee una tradición dentro de la animación de muñecos y marionetas, pero también se han abordado otras técnicas con gran fortuna. Entre sus representantes más destacados se reconoce a W. Borowzyck y Jean Lenica, creador de trabajos de espléndida calidad como "El Sr. Cabeza" y "Ubu" (1979).

Al igual que las anteriores, el resto de los países socialistas poseen una infraestructura adecuada para el desarrollo del cine de animación, la cual se basa en el financiamiento estatal y en proyectos educativos orientados a la infancia, con resultados sorprendentes que acaparan la mayoría de los premios y reconocimientos en Europa. Empero, la rigidez y el esquematismo han hecho su aparición a últimos años, y quizá el elemento renovador que necesita se encuentre perdido en la contraparte del estilo americano.

En lo referente a los países centroeuropeos existe una tradición vanguardista heredada de la búsqueda y experimentación plástica de principios de siglo. Laboratorio del arte en general, países como Francia, Inglaterra o Italia no podían ser la excepción en lo que respecta a la animación.

La tierra de Emilo Cohl no podía tener mejores sucesores que Grimault y J. Image, quienes nada debían a Disney en un período marcado por la constante imitación. Estos, a pesar de su alta capacidad creativa se vieron marginados - el caso de Grimault - hacia films publicitarios por lo que el estado actual de la animación en Francia se encuentra muy alejado de sus brillantes inicios y ha derivado en ambiguas tentativas con suerte alterna. Uno de los largometrajes más prestigiosos y conocidos de la reciente producción francesa es "El Planeta Fantástico" (1972) historia de ciencia - ficción bastante lograda (premio Cannes), donde el director René Laloux, contó con la colaboración del corrosivo e irreverente Roland Topor. En las antipodas se ubican los largometrajes comerciales como los del transplantado personaje de historietas "Asterix" y su interminable galería de aventuras.

En Inglaterra destacan los trabajos de John Halas Joy Batchelor con su interesantísima "Rebelión en la Granja", basada en la obra de George Orwell ó la curiosa "Submarino Amarillo" de George Duning. En la Gran Bretaña existe una sólida industria de animación en su mayoría orientada a la publicidad, pero con una gran participación en el campo pedagógico e instructivo. De la Gran Bretaña, especialmente de Escocia, es originario uno de los más grandes de la animación que han existido: Norman Mc Laren.

A pesar de que su producción se remonta a finales de los 30's, fue a partir de 1941, cuando es llamado por John Grieson a colaborar con el Instituto Nacional del Film de Canadá; y será entonces que comenzará su increíble carrera que lo colocará en la historia como el máximo artífice del cine de animación experimental.

Mc Laren exploró todas las posibilidades que la animación permitía a su genialidad. Incansable investigador realizó films con actores reales, formas abstractas, pinturas, trazos directos sobre

cinta, siluetas, objetos, estereoscopia, guarismos y todo aquello que presentara una imagen animable. Poseedor de un humor e inventiva capaz de revivir la ingenulad y el empuje de los iniciadores Cohl y Mellies.

A pesar de su espíritu investigador Mc Laren, nunca perdió el aliento poético y toda su obra posee un cálido humanismo, el cual sería reconocido por la UNESCO, al patrocinar sus proyectos educativos y culturales en su viaje a China y a la India. Mc Laren se hizo acreedor durante su vida a los máximos galardones que puede aspirar un artista de la animación, Norman Mc Laren falleció el 26 de enero de 1997.

Durante ésta segunda etapa en la historia del cine de animación, la industria estadounidense, modificó su estructura a causa de una serie de factores imprevistos. Durante la postguerra la decadencia de los estudios Disney se hizo patente, el avance de sus imitadores, desertores y detractores comenzó a mermar su mercado, su industria fue emigrando paulatinamente a otros campos.

En 1955, se crea DisneyWorld, el gigantesco parque de diversiones donde se combinan la mitología Disney con toda serie de entretenimientos mecánicos y visuales propios del "American Way". Sin embargo, en el plano fílmico la bonanza disminula, tan sólo ocho largometrajes en 30 años, y en el campo de cortometraje, la competencia feroz dominaba el panorama. Allí, los líderes de la vieja guardia (Freeleng Lantz, Barbera), se despedazaban con la invasión Japonesa y los principiantes (Meléndez Bakshy). En medio de esta disputa, después de una década de dominio japonés, surge a finales de los 70's, la pareja Lucas - Spilberg, que aprovechando la transformación de los gustos y géneros infantiles, retoma el liderazgo vacante e inicia su arrollador dominio de la industria del entretenimiento infantil. Los estudios Disney terminan por ceder la estafeta. A pesar de esto los ingresos y el éxito de Disney están garantizados por el prestigio de sus producciones anteriores que constantemente se reestrenan a nivel mundial.

Paralelamente el cine infantil se ve inundado de gran cantidad de productos emparentados con el cine de animación sin serlo necesariamente, de cuyo éxito se desprende inevitablemente un serial animado de televisión (Cazafantasmas, Ewoks, Rambo).

Los ejemplos más claros de la animación en los últimos años en Norte América lo constituyen los trabajos de Ralph Bakshy, realizados sobre una primera toma de actores reales, lo cual dá al dibujo proporciones y estilización adecuadas (El Señor de los Anillos, Fire and Ice y Wizards); los últimos intentos de Disney (Bernardo y Bianca, Policías y Ratones, Oliver y su Pandilla), en los que trata de renovarse imitando las nuevas tendencias; el multicitado alarde técnico de Robert Zemeckys "Quién Engañó a Roger Rabbit" y los proyectos animados de Spilberg encargados al mercenario Don Bluth "ex - Disney" (La Ratoncita Valiente, Un Cuento Americano y Pie Pequeño en Busca del Valle Encantado).

Por otra parte la producción en el ámbito publicitario y educativo ha experimentado en los Estados Unidos un desarrollo acelerado, sobre todo gracias a las nuevas técnicas de animación por computadora. Estas fueron utilizadas por primera vez por John y James Whitney a principios de los 70's.

En el caso de las aplicaciones a la publicidad, a pesar de la parafanalia estilística que la caracteriza, siempre es utilizada con una actitud retórica dentro del discurso consumista, lo cual para efectos de nuestro planteamiento teórico resulta descartable, salvo sus honorosas excepciones.

En lo que respecta a lo educativo es un punto que resulta indispensable a los fines de nuestra investigación - si bien no en lo referente a la animación por computadora - la técnica de animación

por computadora posee cualidades, que, independientemente del uso que observa en países altamente tecnificados son positivas para la revaloración del potencial alternativo de la animación en general, sin embargo, para la aplicación en nuestro contexto es necesario superar los obstáculos que impone la dependencia tecnológica, lo cual parece imposible; así, es indispensable replantear la renovación de nuestro cine de animación a través de un retorno a los orígenes, con un estilo simple y económico que permita iniciar un desarrollo real.

I.D. ESTADO ACTUAL DEL CINE DE ANIMACION.

El estado actual del cine de animación a nivel mundial es producto del desarrollo de dos vertientes opuestas, representativas de dos concepciones de la realidad. Esto ha dado lugar a modelos específicos que influyen al surgimiento de cualquier tendencia, quedando sometida la práctica de la animación casi exclusivamente a las culturas occidentales y ausente en oriente y Latino América, mundos del grafismo y jeroglífico, con una población habituada visualmente a la brevedad del dibujo-escritura, capaz de concebir un tipo de animación de expresión concisa.

En estos países donde la animación puede manifestarse en todas sus posibilidades como instrumento de educación y concientización.

Antes de continuar con el tema, haremos un parentesis para estudiar los antecedentes de la animación en nuestro país para una mayor comprensión de los efectos que tiene junto con la T.V. No solo a nivel mundial sino en nuestra sociedad misma que por su falta de interés en el tema, se concreta a consumir lo elaborado en el extranjero, destruyendo de alguna forma la imaginación de las nuevas generaciones preparándolas con intereses ajenos; que a pesar de tener una gran riqueza pictórica se ven limitados e imposibilitados de buscar diferentes opciones.

1.2 EL LENGUAJE DE LA HISTORIETA COMO ANTECEDENTE DIRECTO A LA ANIMACION.

Para comprender la importancia de la historieta y su arraigo en México como antecedente de la animación, haremos un breve análisis de ésta.

* "En México - nos dice Irena Herner - aparecen a fines del siglo pasado historietas mudas, ilustraciones reproducidas por la fábrica de cigarros "El Buen Tono" para obsequiarlas dentro de sus cajetillas de cigarros.

Otros antecedentes nos llevan a Guadalupe Posada y sus caricaturas políticas contra la opresión de Santa Ana y El Heraldó de México o el Universal (1921), con personajes mexicanos como lo eran "Don Catarino", "Mármerto y sus Conocencias", "Chupamirto", "El Señor Pestaña", etc. Estos personajes se publicaron en blanco y negro, como tiras del periódico"

La historia se define de varias formas por ejemplo: "la historia narrada en una secuencia de imágenes" y "forma narrativa basada en los sistemas del lenguaje de la imagen".

- 1.- *La historieta es un mensaje narrativo. Para transmitir ese mensaje, se utilizan el lenguaje verbal y el lenguaje de la imagen. La historieta no puede considerarse como una narración ilustrada con imágenes. Las acciones se expresan mediante la palabra y la imagen; estos elementos no ilustran por separado. La imagen necesita de la palabra y esta de la imagen para transmitir el mensaje completo.*
- 2.- *En la historieta se utilizan una serie de códigos para transmitir el mensaje. Con la palabra código nos referimos al conjunto de símbolos y reglas que se emplean en las historietas para representar y transmitir los mensajes.*
- 3.- *La historieta se concibe y se realiza con la tendencia a que alcance una amplia difusión.*
- 4.- *Desde su nacimiento la finalidad primaria de la historieta, ha sido entretener al lector de un periódico o revista.*
- 5.- *La historieta es un relato periódico que se publica a diario o semanalmente y que encierra cierto suspenso.*

La intención original de la historieta ha sido la distracción ¿podemos cambiar el objetivo básico de entretener o el de informar y seguir considerándola historieta?, cada día se publican mayor número de historietas narradas con imágenes y que utilizan los códigos de la historieta, pero su finalidad primera es la información, casos concretos son las historietas sobre planificación familiar, el uso racional de la luz, etc., por lo tanto, la historieta debe distraer aunque desarrolle temas educativos o de información ciudadana.

Necesidades sociales, actualización de técnicas, búsqueda de nuevas formas para la literatura actual, obligando a una derivación progresiva hacia nuevos medios de información. No solamente existe una tendencia mayor hacia un "instruir deleitando", sino que se buscan los mejores mecanismos para llegar a personas cuyo nivel de formación les dificulta la lectura de textos con gran cantidad de conceptos".

El mensaje transmitido por la imagen depende de diversos factores como el encuadre, escala de planos, ángulos de toma, etc. El dibujo que es parte de una historieta, narra en cada cuadro lo que le corresponde como imagen sin aislarse, pues perdería su significado, ya que al unirse con los cuadros restantes forma la historia.

Cada imagen representa a un objeto o persona significando no solo estos elementos independientes sino fusionarlos en una sola escena.

Una imagen no debe complementarse a sí misma sino dar pie a siguientes imágenes.

Cuando los cuadros forman una secuencia se les designan viñetas.

La presentación de las imágenes es semejante a las tomas de cine, seleccionando tomas, ángulos movimientos, etc.

La narrativa de la historieta es la viñeta. la viñeta da dimensiones muy variadas, la sucesión de viñetas determina el paso del tiempo; lo que sucede en una viñeta sigue en el tiempo, sigue a la inmediatamente anterior y precederá a la siguiente.

* "En la viñeta se representan en imágenes y palabras, aquellas acciones ocurridas en un espacio (selva, bosque, río, casa, etc.), y un tiempo (día, noche, verano, invierno, etc.). Ahora bien, en la viñeta no se dibuja todo el bosque sino parte del mismo, aquella cuyos elementos interesan más para la historia. Tampoco narra cuanto sucede en un día, sino los instantes más representativos".

En la historietita se debe escoger la *forma* de ubicar a los personajes, rostros, medio cuerpo, cuerpo entero, esto es el encuadre o escala de planos.

Plano General (Establishing Shot (E.S)). Los planos generales son descriptivos, se utilizan para dar a conocer el lugar donde se desarrolla la acción.

Plano detalle: valoriza al héroe.

Planos medios: representan los sentimientos de los personajes.

Los detalles son psicológicos: alegría, tristeza, enojo, etc. Los planos medios muestran a los personajes de la cabeza a la cintura.

La escala de planos es manejada con fines descriptivos y psicológicos, pero siempre se utiliza con fines dinámicos (dar movimiento a las imágenes). Angulo de toma; existen tres ángulos de toma: Normal, Picado, y Contrapicado; engrandecen a los personaje.

El encuadre Inclinado tiene valores descriptivos o psicológicos.

Movimiento panorámico, es equivalente al movimiento de la cámara de cine. En la historietita se da por el movimiento visual del lector para captar todos los detalles de una viñeta tan larga.

La panorámica vertical, es el crecimiento de la viñeta ascendente y descendente.

Travelling, hacia atrás o hacia adelante. Se maneja de la misma manera que el cine, en la viñeta van aumentando los elementos en torno al personaje, Travelling Back, si se reduce el entorno eliminando elementos, se denomina Travelling In.

Profundidad de campo. Si todas las figuras se dibujan con detalle hablaremos de profundidad de campo.

Formato, encuadre, ángulo de toma, panorámica y Travelling, tiene una relación más estrecha con el espacio. El paso de una viñeta a otra tiene mayor conexión con el tiempo.

La unión de una viñeta con otra sirve para saltar tiempos que carecen de acciones emocionantes para dejar margen a la imaginación.

Eliminando términos o expresiones de difícil comprensión; explota el mostrar lo imposible, ya que es posible ilustrar todo mediante el dibujo.

Los movimientos más característicos y usuales en la historietita son:

- Representación en una misma viñeta, de varios movimientos de un mismo personaje.
- El efecto Marey, dibujando posiciones sucesivas de una misma acción para dar la ilusión de movimiento ultrarrápido.

- Las salidas fuera de cuadro y las rupturas de la imagen corresponden a un ritmo trépido de la acción.

El color es muy importante pero no debe llamar la atención sobre el motivo principal expresando emociones y sensaciones difíciles de expresar de otra forma.

La iluminación dramatiza el ambiente y lo psicológico, esta dramatización se obtiene por medio de tonos aplicados a fondos y siluetas de los personajes.

El color provoca emociones. El rojo es un color vital, apasionado, calor, fuego, el triunfo de la vida sobre la muerte la acción y la fuerza. El rosa es dulce, femenino y frívolo. El naranja refleja entusiasmo, impetuosidad, y con tonos más rojizos el ardor y la pasión. El amarillo es el color de la luz y la vida simboliza la riqueza y el poder. El verde es equilibrado, puede representar naturaleza o baja moral. El azul es aristocrático, inteligencia, castidad, sabiduría, es color sereno. El violeta es triste. El púrpura o carmín son símbolos de realeza y suntuosidad.

El dinamismo de la historieta se debe a los gestos propios del personaje, los movimientos físicos, la velocidad propia a ciertos objetos, se expresan mediante códigos del dibujante comprendidos por el lector de cualquier nacionalidad. Cuando los movimientos se centran en los personajes y los valoramos como gestos, permiten interpretar los estados de ánimo.

- La trayectoria o señalización gráfica del espacio recorrido por algún objeto.
- Los efectos secundarios producidos por el mismo (impacto, nubes o deformación de objetos).
- Descomposición del movimiento. Son los recursos más utilizados con finalidad expresiva de movimientos, características muy conocidas en códigos gestuales son por ejemplo: *cabellos arizados* TERROR, *ojos muy abiertos* SORPRESA, *cejas frustradas* ENFADO, *comisura de los labios hacia abajo* mostrando los dientes COLERA.

EL GLOBO.- El texto se encierra mediante líneas en el espacio conocido como el Globo, que consta de la SILUETA, el CONTENIDO y el DELTA. La silueta es la superficie utilizada para expresar los contenidos, ovalada o rectangular. El delta marca la procedencia del sonido orientado por medio del apéndice de la silueta central, generalmente en forma de ángulo o delta, que atribuye a cada sujeto su parlamento correspondiente. El delta presenta múltiples variables. Línea recto, indica el habla de los personajes, "encierra" los sonidos artificiales (radio, teléfono, etc.), en burbujas significa el pensamiento de los personajes.

El contenido de los globos puede ser verbal, figurativo o metáforas visualizadas. Cuando hablamos de historieta, decimos que es una integración de lo verbal con la imagen. Existen excepciones. En la producción industrial encontramos también "Historietas Mudas", más concretamente sin globos parlamento de los personajes.

Importancia del guión. Un buen guión es el creado para ser desarrollado en dibujos. Un buen dibujo es el pensado y hecho para desarrollar un guión, según la dinámica propia de la historieta. Los dibujos adquieren significado en función de la historieta narrada.

El dibujo y el texto de las historietas tienen un fin básico: crear y mantener el interés, por esto, intervienen factores de forma como el ritmo narrativo, la síntesis expresiva, el dinamismo de la acción y el suspenso en la narración; en segundo término la tipografía y expresión, la composición, la iluminación y la dramatización gráfica.

Ritmo narrativo. Capacidad de resumir la acción en el menor número posible de cuadros, sin que la síntesis perjudique la comprensión; el ritmo se obtiene de la escala de planos del ángulo de toma, de la iluminación, de los movimientos, de las onomatopayas, etc.

Síntesis expresiva. En el guión se plantea las acciones de tal forma que la simplicidad permita la lectura fácil de la imagen.

La brevedad y la claridad son dos características manejadas en la confección de textos para la historieta. El tipo de lenguaje predominante en las historietas, es el estilo directo, brevedad, claridad imprimen agilidad y dinamismo en la acción.

El dinamismo de la acción se da por una especie de movimientos que se da en la mente y genera interés por los personajes y acontecimientos, o crean las suyas propias.

TIPOLOGIA.- Estudia los rasgos físicos de los personajes que intervienen en la historieta, manejando todos los recursos de la expresión facial, todas las posibilidades de expresar con un ademán o un gesto, con vistas a mantener el interés del lector. Una mirada, una contracción del rostro, una actitud de asombro, de espanto, de burla, dice mucho más en ocasiones que el mejor de los textos.

COMPOSICION.- Componer es hallar la unidad dentro de la variedad se deben evitar estos dos extremos, la sencillez excesiva en personajes, acciones y objetos provoca la falta de interés y el número excesivo de personajes, acciones y de objetos en una sola viñeta confunde y molesta.

- Las figuras se cortan para producir encuadres de efectividad.
- Normalmente son asimétricas, pues la asimetría va más ligada al movimiento.

ILUMINACION.- Casi siempre es convencional rostros y trajes con un mínimo de sombra, la iluminación es frontal o frontal lateral para un mayor efecto dramático es a contra luz, desde abajo o desde arriba.

El interés se mantiene a partir del encuadre, el ángulo visual y el ángulo de planos.

LA ROTULACION.- Se hace a mano y con mayúsculas, los textos con máquina o linotipia le quitan carácter y le dan frialdad. Para resaltar una palabra o frase, la letra aumenta ligeramente de tamaño y grosor.

Después de analizar la historieta como antecedente de la animación, es importante analizar la influencia que tuvo y tiene la T.V., para fraguar el sentido y la fuerza de la animación de hoy en día.

La animación toma nuevos bríos y mayor poder de expansión con este pequeño aparato, por tanto, es muy importante el estudio de la T.V., tanto en su desarrollo como en su funcionamiento, ya que al comprenderla de una manera crítica y analítica, se podrán entender los resultados que obtiene la T.V., aunada con la animación, el espectador en su mayoría de los seriales de animación "Infantili"; dando pauta al desarrollo de la violencia en la vida diaria de los niños.

I.3 LA ANIMACION Y LA TELEVISION.

Con la aparición de este nuevo medio, verdadera piedra de toque en el sistema capitalista, los hábitos y la conducta social sufrieron severos cambios, ya no era sólo la familia el único aparato ideológico que operara en los hogares, la cultura audiovisual se labraba en base al binomio perfecto: cine y T.V.

La animación encontró en la T.V., el medio ideal para reiniciar su desarrollo, abandonar el largometraje, inaugurar el serial animado, superar la competencia con el cine, invadir la retórica publicitaria. Pero no se trataba de un medio más al servicio de las viejas técnicas, sino un fenómeno especial que revolucionaría el campo de comunicación, poseedora de características que le permiten aglutinar en torno suyo a los medios preexistentes y someterlos a un lenguaje capaz de contener toda la retórica y seducción posibles.

El cine de animación se subordina a la generalidad del discurso, a cada parte de la diversidad social corresponde un tipo específico de mensaje.

Sin embargo la estructura en que se basa es similar a la historieta, la presencia de estereotipos y conductas alienadas son destiladas a través de la abundancia de géneros, que como vasos comunicantes se nutren de las mismas aguas.

Esta será la constante de desarrollo que seguirá el cine de animación, a partir de su inserción en el interactuar de los géneros.

La T.V., trajo consigo la remodelación del mercado de la animación, nuevos centros de producción surgieron cobijados en el éxito seguro que se les ofrecía. El ejemplo más destacado fue el de Japón, donde el resurgimiento económico de la postguerra facilitó la creación de maquilladoras de animación, que si bien resultaban innovadoras en el plano técnico, no aportaban nada nuevo al lenguaje y expresión animada, reducidas en el mejor de sus casos a vulgares imitaciones disneyanas como el ejemplo de Hakura Den, padre de la escuela japonesa, llamada el Disney de Tokio.

Los resultados a futuro de la escuela japonesa serán los hoy conocidos seriales sobre héroes robotizados (Transformers, Mazinger, etc.), en ellos desfila todo el fetichismo tecnológico y la violencia endulzada que el colonialismo ideológico necesita.

El caso de Japón es representativo del resto de los países circunscritos a la órbita capitalista donde el desarrollo ha estado marcado por un claro antagonismo entre las tendencias comerciales y las alternativas, con el subsecuente triunfo de la primeras, que en su carácter alienante, encuentran solvencia y aceptación y en un medio alienante de antemano por las condiciones económicas.

I.4. EL LENGUAJE DE LA TELEVISION. SINTAXIS.

Es de suma importancia adentrarnos un poco en lo que es el lenguaje de la T.V. y su Sintaxis porque a pesar de ser muy parecido al cine funciona y se realiza de una manera muy distinta sin embargo muy similar a la historietita, por lo tanto la animación crece en la T.V. tanto en técnica, difusión e ideales.

El lenguaje de la televisión es audiovisual, compuesto por todo lo que se emite en la pantalla y en la bocina del monitor.

La televisión se deriva directamente del cine, aunque éste en sus inicios era muy pobre se fue enriqueciendo poco a poco con la búsqueda de nuevas técnicas y con la ayuda de la casualidad fue creciendo hasta nuestros días, sigue creciendo en movimientos, efectos y técnica. Esta evolución dio pauta al nacimiento de la televisión, aunque funciona de manera muy similar, no se manejan igual, dando origen a la sintaxis de la televisión su propio lenguaje. La técnica de televisión, determina sus propias posibilidades expresivas. Una diferencia fundamental entre estos dos medios de comunicación es el formato

* "Desde nuestro punto de vista, otras diferencias que parecen aún más grandes, sólo cobran importancia al considerar el objetivo particular de determinados programas: por ejemplo, mientras en el cine estamos aislados del exterior y en principio sin más estímulo que la propia pantalla y el sonido, la televisión suele estar en cualquier rincón de nuestra casa, de forma tal, que el televidente puede estar haciendo cualquier otra cosa e inclusive conversar. Esta diferencia es en efecto muy grande, pero no es fundamental. Depende del contenido del programa, el que para o no de estas condiciones; el televidente también suele contar con la elección del que entra a una sala de cine: concentrarse en el programa de su monitor. Otra diferencia grande, está constituida por las condiciones en que se graba e inclusive transmite al aire el programa: el tiempo empleado en la preparación, producción y postproducción de una película suele ser mucho mayor. En la televisión se trabaja con mucha más rapidez; sin embargo a este aspecto, es mucho más grande la diferencia al interior de la propia televisión; al grado que suele diferenciarse como dos medios distintos al video de la televisión propiamente dicha".

El tamaño de la pantalla es una diferencia que salta a la vista. Mientras en el cine tenemos un rectángulo que casi puede desbordar el ángulo visual de nuestros ojos, la pantalla de la televisión difícilmente llena la quinta parte, y más probablemente un vigésimo del mismo. Mientras en el cine podemos pasear nuestra mirada por distintos ángulos de la pantalla distinguiendo los diversos detalles sin variar el encuadre, en televisión esto no es posible; los detalles aparecen sin suficiente nitidez; el conjunto de la imagen es más plana y si llenamos de objetos la pantalla; probablemente obtendremos un resultado confuso. Aunque aquí cabe mencionar que la técnica de alta y muy alta resolución viene en camino.

Por esta razón, las tomas de mucho tiempo, cansan o se pierde el interés. En el cine se obtiene relieve por medio de la ilusión que genera la fotografía. En un establishing shot, nos sitúa y capta todo lo que ocurre en la pantalla, para lo que la televisión requeriría de un mayor número de cortes y mayor agilidad en el video.

La expresión del rostro se vuelve un recurso expresivo muy necesario, generando mayor justificación los acercamientos.

Muchos de los recursos ópticos del cine se obtuvieron de la fotografía. En televisión, para obtener algo similar se trabaja con la electrónica y la computación la cual permite digitalizar las imágenes, alcanzando su propia sintaxis en el videoclip.

Todas estas técnicas son accesibles al cine, sin embargo, la televisión por el propio proceso electrónico con que se codifica y reproduce la imagen, resulta ser el medio idóneo y más inmediato para el empleo computarizado que hoy se multiplica sin que podamos imaginar siquiera hasta donde podemos llegar. Las posibilidades que se abren hoy para la televisión son enormes: contando con un potencial expresivo y artístico propio y no explotado.

El lenguaje de la televisión tiende a reproducir el proceso fisiológico y subjetivo audiovisual del hombre. La imagen tomada por la cámara es tan parecida a la mirada humana que da la impresión de que lo que capta la cámara se parece al objeto real cuando es visto por el ojo humano.

Nuestra mirada se desarrolla en tercera dimensión por que tenemos dos ojos. La diferencia de lo que ve uno y otro, es interpretada en el cerebro como volumen. Sin embargo, esta capacidad solo es útil a menos de unos 450 metros; al rebasar esta distancia entro nuestro ojos, es tan pequeña comparada a la lejanía, que la vemos esencialmente plana. Las montañas, las nubes, las grandes planicies y por supuesto la luna y otros cuerpos lejanos, aparecen planos desde el punto de vista de nuestro estereoscopio natural; el brincoteo que parecía tan difícil de seguir, adquiere la placidez de un sueño.

Tal vez la primera sugerencia que suele hacersele a un realizador o productor de televisión en potencia es esta; jamás cortar sin que exista una razón, por ello todo corte debe estar bien motivado.

Las motivaciones más evidentes son los ruidos intempestivos y el movimiento de los actores. Cuando algo suena, ya sea un teléfono, un objeto que cae, etc., hacer un corte hacia la fuente del sonido se convierte en una necesidad aunque muchas veces el corte puede hacerse en otra dirección.

No sólo el sonido intempestivo motiva un corte; el silencio también puede hacerlo.

En general, el "audio" es una constante fuente de cortes: cambios de entonación volumen, timbre en una conversación, en una pieza musical en la radio, golpes, ruidos, etc. También lo es cualquier movimiento: las sombras de una rama en la cortina, el péndulo de un reloj, una polilla, el humo del cigarro..., la luz, una lámpara que se apaga, el relámpago aún sin sonido, un cambio de tonalidad.

La televisión permite explotar la tendencia del ojo al ver todo lo que se mueve, lo que suena, etc. Si además de mover los ojos, pudieramos cambiar de "emplazamiento" tan instantáneamente como cuando nuestros ojos brinca, sin duda nuestro cuerpo entero estaría desapareciendo de un sitio y apareciendo en otro constantemente.

Hay entonces algo de natural en que nos parezca adecuado cortar de una toma a otra a pesar de hallarse en un ángulo muy diferente. Si este tipo de cambios, está además bien hilvanado con el audio, sigue teniendo su base en el proceso natural de ver, a pesar de que es ya algo nuevo, que "mejora" nuestra habilidad para hacerlo. Sin duda en nuestros sueños se gestó esta posibilidad aún antes que nadie lo viera en una pantalla de cine; lo cierto es que ahora ese lenguaje nos retroalimenta y no es raro soñar en lenguaje televisivo, con cortes y con movimientos de cámara que usualmente no llevamos a cabo.

El corte debe ser hecho durante la acción, no antes ni después; si se hace antes, la motivación se pierde y el corte se vuelve tan artificial que molesta al espectador, aunque este no sepa exactamente por qué, si el corte se hace después, así sea una fracción de segundo, el instante en que el cuadro queda vacío también causará una molestia; el espectador sentirá que la cámara está persiguiendo al actor, en vez de que simplemente pase desapercibida. El momento exacto para hacer el corte es el momento en que el actor inicia su movimiento (que es lo que nos haría voltear si en ese momento lo tuvieramos de soslayo).

Si se requiere narrar todo un acontecimiento de manera natural, la primera toma debe contener el principio y la segunda el final sin perder ni aumentar el tiempo. A pesar del enorme número de cortes que se hacen por hora o por minuto en un programa, nunca son en valde, algo los motiva.

La forma más natural para nuestros ojos, es el movimiento rápido y casi alocado, tal vez debiera parecerse artificial y cansada la duración que suelen tener los encuadres en cine y televisión, sin embargo, los movimientos del ojo suelen ser mucho mayor que el número de cortes en igual cantidad de tiempo.

El Establishing Shot (E.S.), tiene su base en la primera fase por la que atraviesa el proceso de la percepción visual.

El fundamento de estas leyes se encuentra en el proceso natural de ver y oír. Si "entendemos" lo que dice la televisión, es porque nos dice cosas que nos remiten a una experiencia visual y auditiva.

El lenguaje de la televisión tiende a reproducir el proceso fisiológico y subjetivo audiovisual del hombre.

De la misma forma, el conocimiento y el dominio de la gramática de la televisión es la condición básica tanto para escribir con corrección como para crear, para saber dónde y como romper una regla o por el contrario usar la convención más sencilla.

No es casual que el sistema óptico de una cámara y el del ojo humano sean tan parecidos, precisamente esto contribuye a crear la ilusión de que lo captado por la cámara, se parece al objeto real cuando es visto por el ojo humano.

De igual forma es que además de estudiar la gramática del lenguaje escrito, aprendemos a dominar ese lenguaje leyendo, oyendo, hablando e intentando expresarnos; sin embargo, cuando vemos una montaña a kilómetros de distancia, no deja de tener cierta sensación de volumen. Esto se debe en gran medida al movimiento, las sombras, la perspectiva, la relación de un objeto con otro entre sí, en un todo coherente, que incluso al ver con un solo ojo, captamos en profundidad. Es por esto que aunque no podamos percibir estereoscópicamente, sabemos por una enorme cantidad simultánea de signos visuales que, el relieve existe.

El órgano más importante para la visión no son los ojos, sino el cerebro.

* "Los ojos sólo son capaces de dejar entrar hasta la retina un haz de fotones, que estimulan ciertas células que a su vez mandan una serie de impulsos nerviosos al cerebro. Este fenómeno interpreta dichos impulsos como imagen; pero al hacerlo, no se concreta a "transcribir" dicha imagen, sino además la dota de una multitud de significados. El cerebro, una vez que reconoce las principales

formas (color, orientación, tamaño...) del estímulo, y algunos de sus detalles, apela a la experiencia para ver que es; por ejemplo, al ver una bicicleta, no solamente vemos la imagen de la bicicleta; en el instante sabemos que las ruedas son móviles, lo mismo que los pedales, etc.

La complejidad del cerebro y las imperfecciones del ojo se unen además para causar ciertas ilusiones.

EL CORTE Y CONSTANTE CAMBIO DE IMAGEN. En la vida diaria, nuestros ojos ballotean constantemente, pero siempre atraídos por algo: algún insecto, un sonido en el piso superior, un grito más allá de la ventana, cualquier cosa que se mueva o se detenga súbitamente; cualquier acontecimiento que ocurre (o deja de ocurrir cuando se esperaba) da lugar a un salto de nuestros ojos, a un corte.

Por esto, cuando encendemos el sonido de la Televisión todo parece más coherente: el audio integra ese mar de imágenes, esa avalancha de cambios de punto de vista. Solamente entonces es posible comprender que pasa y tanto en voz alta como escribiendo. Podemos aprender mucho lenguaje de la Televisión analizando lo que ocurre en un monitor y comparándolo con nuestras experiencias visuales y auditivas; viendo programas concientemente, tratando de descubrir cuando algo nos impacta, porqué y como nos ha impactado; que fue lo que nos remitió a tal o cual emoción, etc., más aún podemos aprender mucho simplemente observando, entendiendo, tratando de descubrir como vemos y oímos.

Tratar de encontrar las leyes que mueven a nuestros ojos; que los motiva, que los atrae, como y porqué se portan en las más diversas situaciones.

** "El ojo humano tiene un ángulo de captación de aproximadamente un 100° laterales pero esto no significa que se vean las cosas como si fuera una toma de ángulo muy amplia. El sistema óptico de los ojos acoplado a la percepción analítica y selectiva de nuestro cerebro, nos hace ver la vida a través de un suave, bien editada y lógica secuencia de imágenes. Con planos generales acercamientos panning, tracks till, etc., que en suma forman nuestra experiencia visual (B.B.C. Overseas film and T.V. School).

Parece mentira que este despliegue de brinco que se entoja de lo más antinatural del mundo, sea lo más parecido de nuestra forma de ver, sin embargo así es, los ojos están casi siempre moviéndose saltando de un lado a otro, van de objeto a otro ó de un lugar ó situación a otra aunque los ojos realmente están moviéndose en continuo a lo largo y ancho de sus órbitas es tan rápido este movimiento que se parece más a un cambio instantáneo de imagen que un suave barrido.

El cerebro construye primero una especie de borrador sketch general como un dibujante que traza primero grandes líneas orillas o manchas solo después se van trabajando los detalles cuando cambiamos de lugar lo primero que queremos saber es donde estamos y sólo después que hay ésta necesidad psicológica establece una regla para todo cambio de locación en un programa de televisión siempre empezar E.S. En la vida real, solamente encuadramos en E.S., cuando vemos relativamente desde lejos.

El área en la cual concentramos nuestra atención en el centro de la retina existe una pequeña área, la Fovea, que contiene dos tipos de célula que reaccionan a los rayos de luz, los conos y los bastones, los primeros detectan al color, los últimos solamente registran grados de luminosidad en "blanco y negro", además los conos son más delgados: aproximadamente un quinto de los que

** La mirada del televisor (P.P. 26)

existen en otras áreas esto permite una densidad extraordinaria, aproximadamente de ciento cincuenta mil conos por milímetros cuadrados. El área de la corteza cerebral que está conectada a la Fóvea, es mayor que la zona conectada al resto del ojo.

El proceso subjetivo de la visión es tal que además tenemos la capacidad de concentrar nuestra atención en zonas más pequeñas, ignorando casi por completo todo el resto del campo visual.

El área que procesa la Fóvea retiniana es en realidad muy pequeña: sobre un plano de dos metros y medio de nuestros ojos, cubriría sólo unos quince centímetros cuadrados.

De hecho, la visión periférica suele servir más como un sistema de alarma que como una zona de atención concentrada. Si estamos viendo la Televisión, pero si captamos un movimiento en la periferia, moveremos los ojos para que aquello que se movió, caiga en la Fóvea. Si los encuadres se alejan entre sí, por ejemplo, si un actor se ve en close up, mientras otro es visto en 3/4 shot, se estarán enfatizando las emociones del primero.

MOVIMIENTOS DE CÁMARA.

PANNING. - O Paneo: Es el giro horizontal de la cámara sobre su propio eje. En el cuerpo humano sería como girar el cuello lateralmente como diciendo NO. Si el panning es muy amplio, de lado a lado suele conocerse como panorámica.

TILT. - Es el movimiento vertical equivalente a subir y bajar la vista solamente con el cuello como diciendo SI (sin desplazarse).

DOLLY. - Es el desplazamiento de la cámara (sobre ruedas ó rieles) en la misma dirección en que se está tomando, es decir, acercarse o alejarse del sujeto en cuadro. Como si se caminara de frente **DOLLY IN**, ó hacia atrás **DOLLY BACK** manteniendo la vista al frente con el cuello fijo.

TRAVELL. - Movimiento lateral de la cámara (con eje fijo) es decir, desplazándose lateralmente con respecto a la dirección en que se está tomando. Este movimiento también se hace generalmente sobre ruedas o rieles y equivale a caminar de lado mientras seguimos viendo de frente; ó ir viendo por la ventanilla lateral de un vehículo en movimiento.

Cuando el movimiento es oblicuo, es decir, una combinación de Dolly y Travell (inclusive puede haber paneo o tilt) hablaremos de **TRAVELLING**.

Existen otros movimientos como el **BOOM** o **PLUMEO** (movimiento vertical, hacia arriba sin mover ningún eje de la cámara, que equivaldría a hacer sentadillas con una vista al frente, sin mover el cuello, a diferencia del TILT).

Existen otros movimientos, aunque no son propiamente de cámara, sino ópticos, logrados a través de los lentes. Como el **ZOOM**, que da la sensación de acercamiento y alejamiento **ZOOM IN** y **ZOOM BACK** respectivamente.

Los movimientos de cámara tienen algo en común con el corte: siempre tienen una motivación, sólo que ésta motivación no es la misma y en muchas ocasiones debe ser más poderosa que la del corte.

El **PANNING** y el **TRAVELLING**, descriptivos nos parecen aceptables por la misma razón que el **ESTABLISHING SHOT** dan margen al juego de los ojos. Nuestros ojos tienden a seguir los objetos en movimiento, ó incluso a los que estando quietos parecen moverse respecto a nosotros.

paneamos en forma casi perfecta cuando vemos volar un ave, correr un caballo, caminar a alguien que nos gusta.

EL WHIP. - O Barrido: No se considera propiamente un panning, lo que puede verse en una pantalla en ese caso es una confusa serie de manchas alargadas y rayas de color; ninguna imagen reconocible.

En conclusión tenemos que al comprender la sintaxis y aprender el lenguaje de la televisión, se puede manejar como elemento del diseño, realizando la producción de un programa de televisión con los elementos del diseño.

1.5. LA ANIMACION Y EL DISCURSO IDEOLOGICO.

Trataremos de aclarar que la animación como medio de expresión y comunicación no se encuentra aislada del proceso económico general y que la mayoría de sus características actuales son producto del equilibrio (ó disequilibrio) entre las condiciones que impone el contexto.

Es decir, que no se trata sólo de un antagonismo entre tendencias estilísticas ó conceptuales sino que se trata ya de una consideración más serka.

La anterior apreciación, por descabellada que parezca, podríamos encontrarla más tangible si reflexionamos sobre la importancia de los mensajes en que participa la animación dentro del discurso ideológico dirigido al público infantil, sobre su papel en la formación y educación del niño, su función modeladora en el nivel connoación y análisis visual, así podríamos enumerar Infinidad de interrogantes, pero nuestra intención es demostrar que la presencia de éstos mensajes, ya sean los ejemplos transnacionales ó sus émulos locales, no es gratuita, sino que se trata de un mecanismo cuidadosamente planeado para gamatizar la prolongación "Ad Infinitum", de la penetración y filtración de la ideología dominante en los herederos del sistema.

El papel que juega la animación va más allá de su presunta fama de estimulador de la imaginación y ternura infantil, es más que eso, las características de su discurso lo ubican en un campo de acción donde su influencia es superior a la de cualquier discurso "realista".

Es común que el espejismo de limpieza y sentimentalismo disfraz con un aura positiva a los personajes del mundo animado; la fábula animada atribuye a éstos, todos los valores que sosilenen la ideología dominante a través de conductas estereotipadas.

La mayoría de los mensajes dirigidos al público infantil, logran especialmente a través de la animación que el comportamiento alienado parezca gracioso y sentimental, por lo tanto aceptable.

La animación hace evidente la creciente manipulación que se hace en las sociedades contemporáneas. La animación por sus características inherentes y el desprecio intelectual, ha sido una víctima desesperanzada de ello, quedando después de casi un siglo de vida, irreconocible de su imagen inicial y aparentemente irredimible.

Parece tarea imposible recuperar la imagen inicial de una expresión tan noble.

I.6 ALTERNATIVAS DE LA ANIMACION.

Algunas de las posibilidades de la animación fuera del fin comercial son: Animación Didáctica, Educativa y Científica, las cuales se encuentran totalmente distanciadas de la animación a la que estamos acostumbrados a ver.

Ya que la animación es un medio audiovisual, es poseedora de características que le permiten aglutinar en torno suyo a los medios preexistentes y someterlos a un lenguaje capaz de contener toda la retórica y seducción posible. Y eso no es todo, ya que también no vamos implicados en el proceso de aprendizaje. No aprendizaje en el sentido de acumulación de datos y conocimientos, sino aprendizaje de capacidades que permiten mejorar dinámicamente nuestra manera de vivir; teoría que nos permite indagar sobre la realidad que nos rodea (análisis e investigación), sintetizar, evaluando, confrontándonos con la realidad de la que procede, comunicar éste conocimiento a otros para que se convierta en un bien cultural común.

Y por último utilizar éste conocimiento para modificar la realidad en que vivimos, permitiendo presentar en forma objetiva y concreta temas para la enseñanza, la instrucción, la capacitación o la recreación

Por lo tanto la animación didáctica o mejor dicho la animación como material didáctico, sus posibilidades son muy ricas, ya que es capaz de solucionar y hacer accesible un tema cualquiera que sea a un público no especializado, ya que tiene gran proyección en todos los medios de educación. Sin distinción de nivel social, cultural ó económico.

La animación preventiva representa un importante apoyo para la sociedad, ya que se aprovecha la fuerza de la animación, se atacan temas de gran importancia como la farmacodependencia, planificación familiar, campaña de vacunación, etc.

La animación científica es dirigida a gente especializada en un tema específico, ya sea de documentación o investigación, tratada de una manera muy singular, con un lenguaje especializado y una serie de códigos propios del tema y de gran interés para los estudiosos de éste.

Como podemos apreciar las posibilidades de la animación en estos campos son infinitas, y aprovechadas de la manera más adecuada, serían material imprescindible para el estudio, educación y prevención de los temas más complejos que se pudieran presentar. La animación es un medio audiovisual capaz de presentar cualquier tema de la forma más conveniente y sencilla que se requiera.

I.7. CINE DE ANIMACION Y T.V. EN MEXICO.

El estado de nuestro cine de animación sólo es un reflejo más del lamentable estado en que se encuentra toda la industria cinematográfica en México. No es posible pensar en un cine de animación de calidad en un país donde los medios de comunicación son utilizados como instrumentos de dominio y enajenación por los monopolios locales y transnacionales. Con una industria televisiva dividida en sólo dos opciones: el Consorcio Televisa y la Paraestatal Imevisión, donde la animación sólo hace acto de presencia en los comerciales y en las series infantiles.

En el caso de los primeros, la animación se limita a pollos bailarines escapados de alguna marca de consomé, cucarachas masacradas por un nuevo insecticida, construcciones arquitectónicas

con la tarjeta de crédito ó velocísimos, automóviles dibujados con computadoras. Aunque existen algunos ejemplos valiosos como los anuncios de SCT, donde los automóviles son tan frágiles como el cascarón de un huevo, la incongruencia domina la animación publicitaria en la pantalla chica. Ese camino no conduce a nada, aún contando con las técnicas más sofisticadas, la animación en la publicidad jamás tendrá vida propia.

En cuanto a los seriales infantiles de animación, la televisión no ofrece nada aparte de fascismo (comandos heroicos, Rambo), antropofauna cósmica (Thunder Cats, Halcones Galácticos), series anacrónicas (Popeye, Loney Tunes, Tom y Jerry), colosales héroes mecánicos (Mazinger, Transformers) y toda una gran variedad.

Quizá el único caso valioso fue el del programa "Animación grande" (ya desaparecido), que se transmitía una vez por semana en el canal 7 de Invevisión ya que presentaba cortos de animación europea de muy buena manufactura.

Por último, los programas educativos o culturales son de antemano escasos en la televisión y mucho más si se trata de encontrarlos con apoyo de animación.

Es notorio entonces que la televisión en México no representa una opción adecuada para los proyectos de animación, ni permite un espacio para su difusión y futuro desarrollo debido a los intereses y criterios de programación que le rigen.

Por otro lado, el cine en México, es un cadáver momificado desde hace ya tiempo.

Es de esperarse que en este proceso el cine animado sea uno más, pero no existe en la producción suficiente material para considerar que ha sufrido la misma degradación, por el contrario, simplemente dejó de existir como tal.

HISTORIA DEL CINE ANIMADO EN MEXICO.

Es necesario avanzar por partes para evaluar la trayectoria del cine animado en la historia del Cine Mexicano.

Fue en 1949, cuando el diario Novedades anunciaba su nacimiento en nuestro país: "Si señores, la industria cinematográfica de México, cuenta con una nueva rama, o sea, lo que México esperaba: películas de dibujos animados,.... Técnicos mexicanos estan al frente de ellas... el primer corto con personaje central: el conocido muñeco panza de los Supersabios"

Desde ese momento avanzó dando tumbos, sin realmente progresar. Para 1953 Dibujos Animados, S.A. había filmado 80 cortos "de muñequitos", anteriormente Dibujos animados de México, lanzo "el reportero estrella" (una especie de noticiero infantil), y para 1954 el teatro Alameda exhibió la primera película hecha en México: "El Gallo Manolín", creado por Ernesto Terrazas, a quien también se debió el grotesco "Pancho Pistolas", de Walt Disney.

Sin embargo, ese lustro de apogeo llegaría a su fin en muy poco tiempo. El retroceso frente a la producción extranjera era inevitable, nuestro país como mercado natural de los Estados Unidos. Fue también consumidor voraz de su producción animada. Con la aparición de la T.V., la industria mexicana se hundió más hasta convertirse en maquiladora de series extranjeras de animación.

Después de tomar las aguas su nivel, los intentos de hacer verdadero cine animado en México, han sido escasos, aislados y las más de las veces fallidos.

A 40 años de iniciada la práctica de éste género, es casi inexistente. La única posibilidad de salvación parece encontrarse en el cine independiente, cuya producción, aunque también es escasa, cuenta con algunos trabajos de gran nivel. Basta citar los siguientes:

La persecución de Pancho Villa, "El día de Puerto Rico" y "Blap", realizadas entre 1977 - 1979, y la serie de 1980 en coproducción con Nicaragua y Argentina, "El compa Ciodomiro", personaje que explica a través de sus aventuras, conceptos de economía política como: El Trabajo, La División Social del Trabajo, La Explotación, El Capitalismo, etc.), además de la cinta "Crónica del Caribe", premiada en el festival de la Habana.

Por parte del estado se han abordado tres proyectos de largometraje: "Los tres Reyes Magos", de Fernando Ruiz, realizada por los estudios Proanlmar en 1976, bajo la producción de la Paraestatal CONACINE 2. Este trabajo pretendía enlazar elementos de la tradición cultural mexicana con los de la natividad y epifanía cristiana por medio de su transposición a un contexto rural mexicano. En ella abundan referencias de ambos medios: virgen morena, elementos folklóricos, reyes magos orientales, un pequeño héroe indígena, nacimientos y abundantes elementos nacionalistas.

Los resultados, a pesar de tener algunos detalles interesantes y un regular éxito económico gracias a una cuidadosa promoción (exhibición decembrina), no son del todo satisfactorios, pero de ello dependió el que inmediatamente se abordara un segundo proyecto, ésta vez más comercial, basándose en los personajes de la popular historieta "los Supersabios" (1979).

Este nuevo proyecto fue elaborado de manera más completa, se encargó la realización a los estudios Kinema, con una inversión de 10 millones de pesos (4 más que la anterior), y un equipo de más de 100 personas.

Los resultados en calidad y duración superaron a su predecesora, más la tibieza de sus pretensiones, tanto a nivel formal como conceptual le restaron méritos.

Durante el sexenio de Luis Echeverría, se realizó un cortometraje animado conmemorativo del año de Juárez, encargado a José Ramón Arena, titulado "Juárez" (1972).

En él, toda la retórica de la mistificación histórica oficialista, ensalsaba al personaje del benemérito figuras tan absurdas como aquellas en que Maximiliano, al ir caminando con su séquito, tropezaba con una piedra que se agigantaba hasta transformarse en Juárez.

Este y los dos largometrajes anteriores son producto de la breve política de apertura del sexenio Echeverrista, y a pesar de que el segundo (Supersabios) se realizó durante el sexenio siguiente, pudo llevarse a cabo ya que a doña Margarita, le tomó algo de tiempo acabar con la industria cinematográfica mexicana; y se hizo la oscuridad total.

Diez años después se estrena el último intento del cine de animación en México: "Tlacuilo" (1988) de Enrique Escalona.

Se trata de un valioso documental de difusión cultural sobre los códices aztecas (El Primero, Mendocino), donde se trata de interpretar la articulación entre figuras y colores en la escritura mexicana el valor cognositivo de ésta expresión lingüística, y de demostrar contra lo que comúnmente se creía, que son una escritura con sus propias reglas y sintaxis.

Abandonando por un momento el análisis del valor antropológico del documental, desviamos nuestra atención hacia la animación en sí, Tlacuilo, es un proyecto producido por el centro de investigación y estudios sobre antropología social (CIESAS), y por los estudios Churubusco Azteca

a solitud de IMCINE, que al momento de su estreno comercial, contó con un sorpresiva difusión, un considerable apoyo del público y por lo tanto de una inicitada permanencia en cartelera. Además contó con premios y reconocimientos oficialistas y con apoyo para su exhibición en festivales extranjeros. ¿Se trata a caso del redescubrimiento del valor de la animación?

Sea lo que sea, Tlacuilo es un ejemplo de la capacidad que tiene la animación de solucionar y hacer accesible a un público no especializado, un tema y un tipo de cine que por sus características era impensable en exhibición comercial.

No se trata de un alarde de técnica, sino de la correcta aplicación - dentro de las posibilidades - de la expresión animada hacia fines didácticos y de un ejemplo imitable en una futura conjunción entre animación y educación.

ACTUALMENTE.

Entre cinta y cinta el cine mexicano se ha revelado incapaz de sostener la producción de una disciplina tan atractiva como la animación, lo cual resulta lógico si se observa el estado de nuestro cine en general, de nuestro público embotado por Hollywood y por una cartelera que en su conjunto a sido catalogada como la peor del mundo.

La animación es uno de los medios audiovisuales menos explotado en México, y más despreciado a la vez que es subestimado, siendo el motivo principal del presente trabajo demostrar la capacidad de difundir, educar y prevenir enfermedades, que tiene la fuerza necesaria para transmitir de manera efectiva como cualquier otro medio, cualquier tipo de mensaje, por su maleabilidad, por su nobleza, llegando a cualquier receptor recalcando que no sólo se pueden hacer monitos, los cuales en vez de instruir, son nocivos para la salud de los infantes que son su principal receptor, distorcionando el verdadero sentido de la animación.

Por lo tanto el trabajar el audiovisual, la televisión y la animación, desde el puneto de vista del diseñador, debe tratar de realizar un trabajo de animación didáctica retomando el sentido original de ésta.

CAPITULO VII

LA FARMACODEPENDENCIA

LA FARMACODEPENDENCIA SE DEFINE COMO EL ESTADO PSICOLOGICO Y A VECES FISICO CAUSADO POR LA INTERACCION ENTRE UN ORGANISMO VIVO Y UN FARMACO.

Para la justificación del presente trabajo teórico se llevará a cabo la realización de una animación didáctica en video, y para la cual se ha escogido el tema de Farmacodependencia para comprender el desarrollo, y el fin de dicha animación haremos un pequeño estudio de la Farmacodependencia.

¿Por qué una animación para dicho tema?
¿Por qué Farmacodependencia?

Por que con dicho trabajo se pretenda tocar un tema específico de interés social, demostrando a su vez las posibilidades de una animación preventiva capaz de concientizar y educar diferente con lo comercial.

Se escogió el tema de la F.D. por la gran importancia del mismo en nuestro país que a pesar de no alcanzar un índice de dependientes como los hay en países industrializados la velocidad con que ha ido en aumento es alarmante y de consideración, un tema complejo, de poca difusión, características necesarias para su difusión con una animación didáctica.

II.A.- ENFERMEDADES SOCIALES

Tal estado se caracteriza por modificaciones del comportamiento y por reacciones que comprenden siempre un impulso irreprimible de consumir el fármaco en forma continua o periódica ya sea para experimentar sus efectos psicológicos y físicos o para evitar una sensación de malestar que surge al dejar de consumirlo.

LA DROGA O FARMACO.

Es toda sustancia química que no es alimento, que al ser introducida al organismo produce alteraciones físicas y mentales.

DEPENDENCIA PSIQUICA O HABITUACION.

Es el impulso incontrolable de consumir un fármaco para obtener un estado de bienestar psicológico, en el que se experimenta placer al proporcionar alivio a la tensión y a la incomodidad emocional.

DEPENDENCIA FISICA O ADICCION.

Es el impulso incontrolable de consumir la droga, por que en el organismo se ha producido un estado de adaptación biológica en donde se presentan los fenómenos de tolerancia y el síndrome de abstinencia.

TOLERANCIA.

Cuando el organismo se ha adaptado a los efectos de la droga, se genera la necesidad de aumentar la dosis de consumo para continuar obteniendo los mismos efectos, ya que cuando una droga se administra repetidamente, se obtiene un efecto cada vez menor con la misma dosis.

SINDROME DE ABSTINENCIA.

Es el conjunto de síntomas caracterizados por trastornos fisiológicos que se presentan al suspender bruscamente el consumo de un fármaco cuando existe dependencia física; los síntomas varían dependiendo del tipo de droga que se consuma.

"La farmacodependencia se considera un problema de salud pública, tanto por la magnitud de los daños sociales que provoca, como por sus orígenes. Este fenómeno al igual que cualquier problema de salud pública, encuentra su explicación en: la estructuración de una organización social, en el acceso diferencial a diversos satisfactores que lo anterior puede generar, en los patrones culturales, en situaciones familiares y en las características psicológicas individuales".

FARMACOS LICITOS E ILICITOS.

Entre los fármacos lícitos más conocidos tenemos:

- El alcoholismo
- El tabaquismo
- Los medicamentos

Y los ilícitos son:

- Heroína
- Cocaína
- Marihuana

Con fines didácticos y para posibilitar una fácil comprensión, una clasificación que resulta útil, es aquella que agrupa a los fármacos de acuerdo a su efecto en el sistema nervioso central, el cual puede ser de dos tipos: aceleración o retraso.

ESTIMULANTES.

Dentro del grupo de los estimulantes se encuentran las anfetaminas, la cocaína y los alucinógenos. Las anfetaminas aceleran la actividad mental, producen estados de excitación; estos fármacos disminuyen el apetito son utilizados por prescripción médica para tratamiento de obesidad y casos de depresión en grado menor; también son utilizados para mantenerse despierto y vencer la fatiga.

La cocaína se obtiene de la hoja de coca, su uso médico es mínimo. Es un estimulante muy poderoso por lo que es utilizado por personas que requieren de un alto rendimiento por períodos de tiempo prolongado.

Dentro de los alucinógenos tenemos la marihuana, LSD, mezcalina y psilocibina, produciendo alteraciones de la percepción como alucinaciones, se distorsionan los sentidos y se ven, oyen, sienten o huelen cosas sin un estímulo externo real.

La marihuana es la droga más consumida en nuestro país; sus efectos varían desde relajante hasta alucinógeno. Si se utiliza la resina de la marihuana se obtiene el hashish, que es mucho más potente que la marihuana.

El LSD, se deriva de un hongo llamado comezuelo ó ergot, su producción es totalmente ilegal, su costo es muy alto y no tiene ninguna utilización médica, sólo de investigación.

La mezcalina se obtiene de los botones o capullo de un cacto llamado peyote, y se utiliza en mitos religiosos entre los indígenas principalmente entre los huicholes.

La psilocibina también es una droga alucinógena que se obtiene de algunos hongos que crecen en México y América Central.

DEPRESORES.

Dentro de este grupo tenemos el alcohol, los barbitúricos, los tranquilizantes, los derivados del opio: morfina, heroína y codeína; y el grupo de los inhalables.

El alcohol es la droga de mayor consumo y que más problemas sociales ocasiona. Retarda la actividad del sistema nervioso central, en grandes dosis puede presentar intoxicación, coma y muerte por depresión respiratoria. Produce dependencia física y una marcada tolerancia.

El síndrome de abstinencia puede producir alucinaciones, delirios, convulsiones, náuseas, vómitos, sudoración, insuficiencia cardíaca. El alcohol provoca daños irreversibles en el cerebro, hígado, páncreas, estómago y riñón.

Las pastillas para dormir, son drogas sintéticas y gran parte de ellas son de uso médico, sin embargo, producen una fuerte dependencia si se utilizan sin control médico.

Los tranquilizantes son utilizados médicamente para reducir estados de ansiedad sin provocar sueño al paciente, en ocasiones se utiliza también como relajante y anticonvulsivante. Los efectos que produce son parecidos a los barbitúricos y en grandes dosis pueden producir la muerte.

Dentro de los analgésicos se encuentran el opio y sus derivados, que son poderosos depresores del sistema nervioso central. Esta droga se obtiene de una planta llamada adormidera o amapola. La morfina es extraída del opio, si bien esta droga es de las más dañinas cuando se abusa de ella, su uso médico es muy útil, ya que es el analgésico más poderoso que se conoce, se emplea para reducir dolores extremos resultantes de fracturas, quemaduras, intervenciones quirúrgicas y en las últimas fases de enfermedades mortales como el cáncer.

La heroína es un derivado del opio, no tiene utilidad médica, su uso está prohibido y sus efectos son de cuatro a diez veces más poderosos que la morfina.

La codeína también se obtiene del opio. Sus efectos son menores que las drogas anteriores por lo que es necesario el consumo de grandes dosis. Es un producto farmacéutico legalizado. Tiene uso médico como analgésico o antitusígeno, es decir, forma parte de muchos jarabes para la tos, ó es usado como medicamento para el dolor.

Estas cuatro drogas producen una gran dependencia, marcada tolerancia y el síndrome de abstinencia es uno de los más severos que se conocen.

Los inhalantes son sustancias industriales volátiles con efectos psicotrópicos; entre estos se encuentra el cemento, la gasolina, thinner, éter, etc. El abuso de estas drogas es uno de los problemas más importantes de farmacodependencia en México, se consume entre los jóvenes de 6 a 14 años principalmente. El uso de estas drogas producen grandes daños orgánicos irreversibles en el sistema nervioso central.

II.1.- CAUSAS DE LA FARMACODEPENDENCIA.

FACTORES SOCIALES.

La farmacodependencia es un problema social y de salud pública que la originan las situaciones socioeconómicas, culturales, familiares e individuales, el tipo de droga y su cantidad implican una posición de clase social, cuya motivación general para adquirirla, está alimentada por una necesidad cotidiana entre los hombres, de suplir carencias de cualquier tipo, a fin de poder sobrelevar el ritmo de vida que la sociedad contemporánea exige a sus agentes sociales.

El desarrollo de esta sociedad consumista, motiva al individuo a un constante deseo por adquirir bienes materiales y sociales dentro de un proceso inacabable de competencia y agresión para lograr estos fines.

Esta dinámica por alcanzar los paraísos artificiales con gran frecuencia, llena de vacío y frustración su devenir.

Por ello, en los diferentes sectores de la sociedad, la búsqueda compensatoria a la agonía cotidiana, orilla a los individuos a obtener los placeres fugaces que brindan las drogas.

La aparición de la farmacodependencia no respeta edad ni condición social.

En todo cambio se presentan momentos de crisis, confusión, enojo y frustración que orillan al desánimo existencial.

Ningún factor ya sea social o individual, de orden psicológico y/o biológico, por sí mismo da explicación al fenómeno de la farmacodependencia, por lo que resulta fundamental, la articulación de todos los elementos antes mencionados para definir cualquier acción que permita su atención.

FACTORES FAMILIARES.

La organización familiar a cambiado a lo largo de la historia a medida que se producen cambios. La familia adopta una estructura y funcionamiento coherente a esta organización social. En la medida que ésta posea una estructura viable que le permita un sentido de pertenencia a sus miembros, dar apoyo y seguridad, facilita la socialización y permita la individualización, favorecerán la gestión de salud en sus integrantes.

En la medida en que no pueden adaptarse a cambios internos o externos (cambios sociales) y modifique su estructura, favorecerá la gestión de alguna enfermedad.

La familia posee reglas de funcionamiento que deben modificarse a medida que ocurren los cambios intra ó extra-familiares, ya que si no, se verá atrapada en reglas de funcionamiento que ya no son adecuadas para el momento actual que atraviesa. Al encontrar nuevas reglas de funcionamiento que les permita continuar su desarrollo hacia otro nivel evolutivo, puede llegar a surgir cualquier tipo de síntoma en unos o varios de sus integrantes.

Uno de esos síntomas es la farmacodependencia; por otra parte, los límites se observan rígidos con el medio social, no permite la inclusión de otras personas, valores o normas al núcleo familiar; en aquellas en las que sólo está presente un padre ya sea por divorcio o por muerte, se observa que el consumo de drogas es una protección para el equilibrio familiar.

Importa siempre tener presente que la familia es impactada por el embate de la crisis social; desempleo, falta de oportunidades educativas, carestía y en fin, toda una serie de carencias socio-económicas que en muchos casos se traduce en fuertes presiones emocionales y obligados ajustes familiares.

FACTORES INDIVIDUALES.

Algunas veces, es por una enfermedad física que un sujeto comienza algún medicamento psicotrópico y de ahí establecer una dependencia.

Un médico puede prescribir un fármaco por distintas razones físicas o ciertos estados depresivos. Este uso médico no es el problema, la farmacodependencia surge cuando se abusa de éstos medicamentos por autoprescripción y se comienza a utilizar excesivamente los fármacos.

De igual forma en varias ocasiones se hace un uso excesivo de medicamentos psicotrópicos que son recetados sin considerar las características psicológicas de la persona a la que van dirigidas; éste tipo de prescripción indiscriminada, que de alguna manera induce a la dependencia, se conoce como el fenómeno de la latrogenia.

El hecho de que un individuo recurra al abuso de droga, nos habla de una estructura psíquica que lo ha inducido a ello para autoprocursarse una fuente inadecuada de satisfacción, de resolución a sus conflictos, una fuente de placer que alivie la tensión emocional, sin embargo, se producen las dependencias psíquicas y físicas el consumo tiende a aumentar a acentuar la conflictiva interna.

Durante el desarrollo del ser humano, existen etapas de crisis y uno de los períodos más importantes es la adolescencia. Esta crisis por la que atraviesa lo lleva a la búsqueda de nuevas experiencias, lo que propicia el inicio del consumo de fármacos.

La inseguridad y falta de estima, así como conflictos con la autoridad, agresividad, falta de tolerancia a la frustración, son algunos factores individuales.

II.2.- TIPOS DE USUARIO.

Usuario experimental.- Esta persona no es considerada como farmacodependiente, pues su contacto con los fármacos es motivado por curiosidad, por primera vez utilizan la droga por ser una experiencia novedosa; ésta conducta es vista comúnmente en la adolescencia.

Usuario social u ocasional.- A éste grupo pertenecen las personas que usan sustancias tóxicas específicamente en situaciones pasajeras, o en situaciones sociales, sin embargo, se puede establecer una dependencia.

Usuario funcional.- Son aquellos que hacen uso de los fármacos para realizar sus actividades cotidianas, pero que siguen funcionando productivamente.

Usuario disfuncional.- Son aquellas personas que constantemente necesitan consumir las drogas y que han dejado de funcionar social y productivamente, su vida gira en torno de los fármacos y todas sus necesidades son dedicadas a la obtención y consumo de las mismas.

Exfarmacodependientes.- Son aquellas personas que han dejado de utilizar sustancias tóxicas, por lo menos en los últimos seis meses.

II.3.- LA PREVENCIÓN DE LA FARMACODEPENDENCIA EN LOS CENTROS DE INTEGRACIÓN JUVENIL.

Para el abordaje de este fenómeno que considere al individuo, la familia y la sociedad, se cuenta con médicos generales psiquiatras, psicólogos y trabajadores sociales.

El objetivo de la institución es participar con la comunidad en la prevención, tratamiento y rehabilitación. Las estrategias prioritarias de la institución son: la prevención, realizada a través de la educación para la salud y la participación comunitaria a través de la coordinación de esfuerzos de todos los sectores de la sociedad.

Para esta atención se cuenta con cuarenta y un centros locales distribuidos en toda la República Mexicana, y situados en localidades de alto riesgo, donde se realizan proyectos específicos de prevención, se investigan las características del fenómeno en la localidad y se brindan servicios terapéuticos a aquellas que ya están afectadas. Paralelamente a estos centros locales, que son formas organizadas de la comunidad en la atención de la farmacodependencia e integradas por representantes de los distintos sectores de la localidad y los cuales trabajan en coordinación con los equipos de especialistas y directores de los centros locales.

En relación a las actividades preventivas, se realizan principalmente con trabajos extramuros, a través de tres estrategias básicas; información, orientación y capacitación; dirigidas a aquellos grupos en que se encuentra inmerso el individuo y que representan varias esferas de la acción social: la familia, la escuela y la comunidad.

Se orienta a la familia para que al tomar conciencia de su propia realidad familiar y social. En las escuelas se informa a los alumnos, padres de familia y maestros sobre cómo prevenir aquellas situaciones y problemas que pueda inducir al abuso de los fármacos, buscando su involucración responsable en los programas preventivos.

En la comunidad se orientan las acciones preventivas a educar en forma participativa, a la comunidad en general, grupos organizados con la finalidad de concientizarlos sobre la multicausalidad del fenómeno. Bajo este modelo de atención integral, centros de integración juvenil, aprovecha los esfuerzos, conocimientos y recursos del equipo técnico médico, con los de la misma comunidad para que desde una visión de conjunto, se adecúen estrategias idóneas de acuerdo al momento y localidad específica, en la atención de la farmacodependencia.

GUARDINULO VIII

PROPUESTA DE ANIMACION

**LA ANIMACION COMO RECURSO PARA LA
PREVENCION DE LA FARMACODEPENDENCIA**

III.1.- Elementos aplicables del diseño a la animación.

Llevar a cabo una animación con fines didácticos es posible gracias a las técnicas y medios de los que se puede auxiliar el diseñador ya que este se le confiere por su influencia a la conducta del receptor una gran responsabilidad social, el comunicador gráfico puede transformar el aspecto formal, técnico, al cuestionar críticamente su realidad, ya que el Diseño Gráfico, es un arma ideológica importante y eficaz.

Los principios básicos aplicables a la animación son: la forma, el fondo, la figura y la técnica (en ésta última el audiovisual y el vídeo).

La Forma. Es lo que distingue cada cosa y sus partes perceptibles. La forma posee ciertas características afines como la figura, tamaño y posición.

Los distintos tipos de forma existentes son: las formas geométricas; las formas orgánicas; las formas rectilíneas; las formas irregulares; las formas manuscritas; y las formas accidentales.

Lleándose a cabo la interpretación de la forma a partir del medio gráfico de la animación resaltando o utilizando las características básicas de la forma

Figura - Partes de alta energía y mayor contraste; parte superior y parte del fondo. En el caso del diseño bidimensional, la imagen principal del trabajo, el motivo principal.

Como figura de la animación como recurso para prevención de la farmacodependencia será un modelo de madera articulado, ya que debido a su maleabilidad se presta para las acciones y situaciones requeridas para dicho trabajo.

Fondo. Parte de baja energía contraste débil, más grande y simple que la figura (no siempre) pueden percibirse como superficie o espacio, las áreas del "fondo" también tienen forma.

El fondo es la base de un diseño, ya que es el que nos da, desde la sensación de ambiente, contraste o en el último de los casos figura principal.

Un back projection será el fondo utilizado para nuestra animación didáctica, para poder darle mayor fuerza al trabajo, ambientación y situaciones por las que atraviesa nuestro modelo.

Técnica. - Televisión y audiovisual. Explotando el medio del vídeo de televisión, con el debido estudio de la forma a realizar en animación y con la figura adecuada, aprovechando los fondos y los avances de la técnica, se obtienen los elementos necesarios del Diseño que se pueden aplicar a una animación como la que se pretende, para dicha producción se han escogido dos medios de difusión para enriquecerla y proveerla ya que el audiovisual es un medio didáctico que proporciona muy valiosas experiencias para las personas que lo elaboran y de gran interés en el público.

El audiovisual consiste en una secuencia de imágenes fijas proyectadas que desarrollan un tema y que van acompañadas de una cinta sonora.

También se le conoce por, Diaporama, Montaje audiovisual o simplemente audiovisual.

La utilidad de este material para este trabajo en específico, sería aprovecharlo como fondo para las distintas secuencias de animación en vídeo. Se tratará de elaborar un fondo tal que en un momento dado sea parte del personaje central o el mismo personaje central sea el fondo.

La televisión será utilizado como soporte principal debido a su fácil acceso y gran difusión a cualquier nivel.

III.2.- POSIBILIDAD DEL DISEÑO EN LA ANIMACION.

La animación por ser un medio audiovisual, llega al receptor conciente o inconciente de una manera directa debido al ambiente en que se desarrolla, predispone al individuo generando su atención.

Iniciada la proyección de la animación con la música adecuada o en silencio total, evoca lugar y tiempo, sucesión de planos, escenas y personajes, manteniendo vivo el interés del espectador.

Las condiciones cerebrales que genera el audiovisual son las del sueño, aunque sea el de soñar despierto, y del mismo modo se ve transformada toda la esfera emocional hasta alcanzar en muchos casos una participación física en los acontecimientos (risa, llanto, desagrado, emoción, etc.); el espectador casi tiene la sensación de haber sido participe a través de los intervalos de tiempo y de espacio, desdibujándolo de los acontecimientos sociales, permitiéndole tomar parte activa, ya que a la luz del día se ha acostumbrado a reprimir todos los movimientos espontáneos subordinándolos a su racionalidad pensante y son estos bloques los que en gran parte son eliminados por la situación audiovisual.

Pero, a pesar de estas ventajas no sólo la producción es mínima sino que la información que existe también lo es, ya que sólo se remite a algunos textos de técnicas básicas de animación, filmes comerciales, spots de televisión promocionando algún producto de consumo.

Por lo tanto, es impensable encontrar alguna fuente de estudio que apoye la elaboración de una animación didáctica, sin embargo se buscó sin éxito; llegando a la conclusión de que sólo se cuenta con las bases técnicas.

El propósito del diseño es transmitir mensajes por medio del lenguaje de imágenes, aprovechando los elementos gráficos como la línea, la forma, el clarooscuro, el color, la técnica (en este caso la animación).

El Diseño Gráfico es la disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para un medio social.

Sin embargo, el tratado y aplicación de estos mensajes depende de la ética profesional del diseñador.

Es por esto que el diseño puede tomar la animación más allá de las posibilidades que nos puede brindar como un medio de concientización y educación.

Para esto es necesario tomar la animación de la mano y replantear la renovación de nuestro cine de animación a través de un retorno a los orígenes, con un estilo simple y económico que permita un desarrollo real en el campo de la comunicación, en el campo de la animación, diseño y animación.

Por lo tanto el trabajar el audiovisual, la televisión y la animación, desde el punto de vista del diseñador, debe tratar de realizar un trabajo de animación didáctica retomando el sentido original de ésta.

Para la justificación del marco teórico, se plantea la elaboración de una animación con un tema de mucha actualidad; la "farmacodependencia", con la intención de utilizar dicha animación en una población infantil, entre los nueve a doce años. Dicha animación se realizará con la coordinación y apoyo de Centros de Integración Juvenil, con su sede en Azcapotzalco.

Las posibilidades de la animación didáctica o mejor dicho, la animación como material didáctico, son muy ricas, ya que es capaz de solucionar y hacer accesible un tema, cualquiera que éste sea, a un público no especializado, ya que en la animación todo es posible, desde darle vida a una obra, hasta animar nuestro propio entorno.

¿POR QUE ANIMACION DIDACTICA?

Una de las principales experiencias profesionales es el servicio social, del cual se desprenden un sin fin de opciones, entre las que se encuentran las instituciones de Centros de Integración Juvenil, en las que el profesionista se integra al departamento de VYPSS (Voluntariado y pasantes en servicio social), llevando a cabo la difusión del centro y sus fines a varios colegios a nivel medio superior, medio básico y básico, aplicando el programa de información pública periódica (IPP), y empleando la plática tipo de farmacodependencia.

En dicha plática se prevé a los niños y adolescentes a que se abstengan del consumo de fármacos, tratando los siguientes puntos:

- *Definición de la farmacodependencia.*
- *Dependencia física o adicción.*
- *Tolerancia.*
- *Síndrome de abstinencia.*
- *Tipos de usuario.*
- *Factores que propician la farmacodependencia.*
- *Causas de la farmacodependencia.*
- *Prevención de la farmacodependencia.*

Invitando a los receptores a informarse más a fondo de esta enfermedad por medio de los Centros de Integración Juvenil Azcapotzalco.

Como primer punto del profesionista al conocer dicho programa, es el de entender las necesidades del mismo, por ejemplo, como hacer más fluida y funcional dicha plática.

Con el propósito de hacer más dinámica la plática de farmacodependencia, y tener un mayor impacto en la atención de los oyentes, se elaboró un rotafolios con las imágenes y puntos más importantes del tema, lo cual permite observar los siguientes resultados:

1. *La plática efectivamente es más dinámica, debido al interés que genera el rotafolios.*
2. *Agiliza la plática, reduciendo el tiempo de ésta a 30 minutos, (la cual, sin dicha herramienta, se llevaba a cabo en 50 ó 60 minutos), dando un mayor margen a preguntas y respuestas del tema.*
3. *La promoción del centro es mayor, ya que el público se interesa más en lo que son y hacen los Centros de Integración Juvenil.*
4. *Y lo más importante de todo, es que se logra captar la atención de la gente en un 80%, cosa que no es posible con la plática sin ningún tipo de apoyo visual.*

Sin embargo, a pesar de las ventajas otorgadas por el rotafolio con los niños, el desarrollo de la práctica es más complicado, ya que se suscitan dudas y contradicciones, las edades de éstos niños fluctúan entre los 9 y los 12 años.

III.3.- PROPUESTA.

Con base a lo anterior, se propone una animación para niños de 9 a 12 años de edad. En la cual se tratarán los principales puntos de la Farmacodependencia, que se utilizan en el rotafolios que aunados a las posibilidades de ésta técnica, permitirán una mayor fuerza e impacto visual, con lo cual los resultados se incrementarán del 80% de la atención antes lograda, se presume que con una animación se lograría el 100% de la atención grupal; y aún más, se realizaría para satisfacer la curiosidad natural de los niños de una manera más eficaz de lo que la podría hacer el promotor.

Sin embargo, las posibilidades de la animación no se reducen a un auditorio infantil, las ventajas antes mencionadas se amplían a todos los grupos sin distinción de nivel económico y cultural.

III.4.- PLANEACION.

Se pretende crear una animación por medio de video por ser el medio más directo y económico para una producción de ésta envergadura, además que se realice casi por sí misma la animación por la secuencia de las tomas, las cuales serán de 2 segundos.

El desarrollo del trabajo será en un lugar indeterminado, con una hora indeterminada (con la intención de motivar la imaginación del infante), con un modelo de madera, el cual se verá rodeado de repente por circunstancias y sentimientos varios como los que provoca la farmacodependencia, y de igual manera que ésta ataca, en cualquier momento y lugar, a cualquier persona casi sin sentir, cuando el individuo advierte, ya es un farmacodependiente.

Tratándose de explotar el Back Projection, se utilizará un fondo de imagen fijo, dándole así una mayor fuerza al trabajo y ubicación en nuestro país; resaltando así lo más importante a la par del modelo, de tal forma que el fondo será una pieza vital durante todo el proceso sin aplastar el modelo. De igual forma la luz será determinante, dependiendo de las circunstancias ésta será de una iluminación normal, pasaremos a la luz muy tenue y de ahí a la penumbra, tratando de resaltar el sentir del modelo.

Todo esto se realizará con el apoyo de un locutor, el cual narrará los hechos y circunstancias que podrían suceder a cualquier persona sin importar condición cultural o social. El locutor llevará la batuta del momento, llevará a nuestro modelo por diversas situaciones y circunstancias por las que se espera que el espectador sienta la angustia y el mensaje de la animación.

III.5.- GUION.

Para tal evento se elaboró un guión de la siguiente manera.

"México es la ciudad más grande del mundo en donde viven muchas personas además de ti".

Por vivir tantas personas en un mismo lugar, han surgido problemas como la violencia, la contaminación y la farmacodependencia, entre otros.

La farmacodependencia es una enfermedad que se inicia por el uso de medicamentos sin haber sido recetados por un médico. También ocurre al usar sustancias tóxicas que dañan el cuerpo de cualquier persona.

En los niños como tú afecta el crecimiento, la vista, el tacto y el gusto. Entorpece tus movimientos y provoca sentimientos de culpa, angustia y soledad.

La farmacodependencia hace que tú no te lleves bien con tus padres, hermanos y amigos.

Cuando el daño es muy grande puede provocar la muerte.

Algunas causas por las que existen enfermos de éste mal son:

- *Problemas en la familia.*
- *Las malas amistades.*
- *Sentirse solo o creer que no eres importante.*
- *No tener éxito en la escuela o el trabajo.*
- *No saber que hacer con el tiempo libre, es decir, estar de ocioso.*

Para no ser un enfermo de farmacodependencia, tú puedes aprovechar tu tiempo libre si practicas algún deporte, o realizas alguna actividad como dibujar o tocar música, leer cuentos, historietas o practicar con la familia y los amigos.

Si usas tu tiempo libre en alguna de estas actividades, disfrutarás más de la vida.

No permitas que tu vida se destruya.

Construye tu propio futuro

En dicho guión literario se remarcan los siguientes puntos:

- *Ubicación del problema.*
- *Qué es y cómo se origina el mal.*
- *Consecuencias en los niños.*
- *Causas que originan la farmacodependencia.*
- *Como prevenir la farmacodependencia.*

El siguiente paso a seguir es la elaboración del guión técnico:

1. Ext. EXTERIOR DE LA REPUBLICA MEXICANA AL FONDO (hora indeterminada).
FUERA DE FOCOS A FOCO (MEDIUM CLOSE UP)

"México es la ciudad más grande del mundo, en donde viven muchas personas además de tí".
ZOOM - IN

2. Ext. ZOOM - BACK
CIUDAD DE MEXICO.
FULL SHOT (F.S.)

"Por vivir tantas personas en un mismo lugar, han surgido problemas como la violencia, la contaminación y la farmacodependencia entre otros".

3. Ext. IMAGENES DE VIOLENCIA EN LAS CALLES.
ZOOM - IN
MEDIUM SHOT (M.S.)

Imágenes de diversos fármacos.

4. Ext. ZOOM - BACK
FULL - SHOT
APARECE UN MODELO DE MADERA.

"La farmacodependencia es una enfermedad que se inicia por el uso de medicamentos sin haber sido recetados por un médico".

5. Ext. ZOOM - IN
3/4 SHOT (3/4 S).

"También ocurre al usar sustancias tóxicas que dañan el cuerpo de cualquier persona".

ZOOM - BACK
ESTABLISHING SHOT (E.S.)

EL MODELO DE MADERA SE MUEVE, SACA UNA TABLETA Y LA TRAGA CON UNA BEBIDA XXX,
SE SIENTA Y BEBE.

6. Ext. TILT - UP
MEDIUM CLOSE UP (M.C.U.)

"En los niños como tú, afecta el crecimiento, la vista, el tacto y el gusto".

7. Ext. ZOOM - BACK

EL MODELO SE TOMA LA CABEZA SACUDIENDOLA CON AMBAS MANOS.

"Entorpece tus movimientos y provoca sentimientos de culpa, angustia y soledad".

EL MODELO TRATA DE CAMINAR, TRASTABILLEA, CAE Y SE SIENTA.

8. Ext. E.S.

Continúa

cont'.

...*"La farmacodependencia hace que tú no te lleves bien con tus padres, hermanos y amigos".*

TILT - DOWN

EL MODELO VOLTEA BUSCANDO A ALGUIEN EN EL FONDO, EL CUAL O CUALES SE ALEJAN HASTA DESAPARECER.

9. Ext. "Cuando el daño es muy grande, puede provocar la muerte".

**APARECEN FARMACOS QUE LO RODEAN Y LO TIRAN AL SUELO.
AL CAER EL MODELO ES ENVUELTO POR UNA MORTAJA.**

DISOLVENCIA.

**10. Ext. ZOOM - BACK
F.S.**

"Algunas causas por las que existen enfermos de éste mal son:

- *Problemas en la familia*
- *Las malas amistades*
- *Sentirse solo ó creer que no eres importante*
- *No tener éxito en la escuela ó el trabajo*
- *No saber que hacer con el tiempo libre, es decir, estar de ocioso".*

11. Ext. APARECE NUESTRO MODELO DE PIE, VIENDO PASAR IMAGENES DE NIÑOS Y MALVIVIENTES (PROVOCANDO EL CONTRASTE), QUEDANDO PENSATIVO.

**12. Ext. ZOOM - IN
LONG - SHOT (LS)**

"Para no ser un enfermo de farmacodependencia, tú puedes aprovechar tu tiempo libre, si practicas algún deporte".

LE LLEGA UNA PELOTA AL MODELO Y ESTE LA PATEA.

13. Ext. O "Realizar alguna actividad como dibujar o tocar música"

**TOMA UN PINCEL Y DIBUJA.
APARECE UNA GUITARRA.**

DISOLVENCIA.

APARECE EL MODELO CON UNA GUITARRA Y COMIENZA A TOCAR.

**14. Ext. ZOOM - BACK
E.S.**

"Leer cuentos, historias ó platicar con la familia y los amigos".

**APARECE UN SIGNO DE INTERROGACION SOBRE LA CABEZA DEL MODELO
APARECEN ALGUNAS PERSONAS EN EL FONDO Y EL MODELO HACE ADEMANES DE ESTAR PLATICANDO.**

Continúa...

cont'

15. Ext. **Si usas tu tiempo libre en alguna de estas actividades, disfrutarás más de la vida*.*

EL MODELO SE MUESTRA TRANQUILO Y CAMINA.

16. Ext. **No permitas que tu vida se destruya; construye tu propio futuro*.*

APARECEN FARMACOS Y EL MODELO LOS VOTA Y SE YERGUE ORGULLOSO.

Créditos.

**GUIÓN DE PLANIFICACION DE LOS MATERIALES AUDIOVISUALES/GUIÓN LA ANIMACION
COMO RECURSO PARA LA PREVENCION DE LA FARMACODEPENDENCIA**

IMAGEN	NARRACION IDEA
1. Título: LA ANIMACION COMO RECURSO PARA LA PREVENCION DE LA FARMACODEPENDENCIA.	
2. F.F. Exterior de la Rep. mexicana al fondo MCU..	"México es la ciudad más grande del mundo, en donde viven muchas personas además de tí"
3. ZB Ciudad de México FS (Sobre imprimir: FARMACO-DEPENDENCIA)	"Por vivir tantas personas en un mismo lugar, han surgido problemas como la violencia, la contaminación y la farmacodependencia entre otros".
4. Imágenes de violencia en las calles ZI MS Imágenes de diversos fármacos.	
5 ZB- Aparece un modelo de madera.	"La farmacodependencia es una enfermedad que se inicia por el uso de medicamentos sin haber sido recetados por un médico"
6. ZI 3/4S ZB-Es el modelo de madera se mueve, saca una tableta y la traga con una bebida xxx, se sienta y bebe	"También ocurre al usar sustancias tóxicas que dañan el cuerpo de cualquier persona.
7. TU-MCU	"En los niños como tu afecta el crecimiento, la vista, el tacto y el gusto".
8. ZB El modelo se toma la cabeza sacudiendola con ambas manos. El modelo trata de caminar, trastabillea, cae y se sienta.	"Entorpece tus movimientos y provoca sentimientos de culpa, agustia y soledad".

9. ES
TD El modelo voltea buscando a alguien en el fondo, el cual o cuales se alejan hasta desaparecer.
10. Aparecen *farmacos* que lo rodean y lo tiran al suelo al caer el modelo es envuelto por una mortaja.
DISOLVENCIA
11. ZB-FS
12. Aparece nuestro modelo de pie, viendo pasar imágenes de niños y malvivientes (provocando el contraste), quedando pensativo.
13. ZI
LS Le llega una pelota al modelo y este la patea.
14. Toma un pincel y dibuja aparece una guitarra
DISOLVENCIA
Aparece el modelo con una guitarra.
15. ZB
ES Aparece un signo de interrogación sobre la cabeza del modelo (invertido para llamar la atención). Aparecen algunas personas en el fondo y el modelo hace ademanes de estar platicando.
16. El modelo se muestra tranquilo y camina.
17. Aparecen *farmacos* y el modelo los vota con un ademan y se yergue orgulloso.
DISOLVENCIA
CREDITOS.
- *La farmacodependencia hace que tu no te lleves bien con tus padres, hermanos y amigos.
- *Cuando el daño es muy grande, puede provocar la muerte
- *Algunas causas por las que existen enfermos de este mal son:
- Problemas en la familia.
- Las malas amistades.
- Sentirse solo o creer que no eres importante.
- No tener éxito en la escuela o el trabajo.
- No saber que hacer con el tiempo libre, es decir, estar de ocioso.
- *Para no ser un enfermo de farmacodependencia, tu puedes aprovechar tu tiempo libre, si practicas algún deporte.
- *O realizar algún actividad como dibujar o tocar música
- *Leer cuentos, historias o platicar con la familia y los amigos.
- *Si usas tu tiempo libre en alguna de estas actividades disfrutarás más de la vida.
- *No permitas que tu vida se destruya; construye tu propio futuro.

STORY BOARD.

"STORY BOARD", término que puede traducirse como "historia de tablero", en donde se ilustran las tomas o secuencias de la historia por contar. El "STORY BOARD", se puede presentar de dos maneras; "STORY BOARD" a dos columnas y "STORY BOARD" de historieta.

"STORY BOARD" a dos columnas.- Se encuentra colocado del lado izquierdo de la hoja, de recuadros, el desarrollo de la imagen y del lado derecho, los parlamentos y acotaciones de sonido.

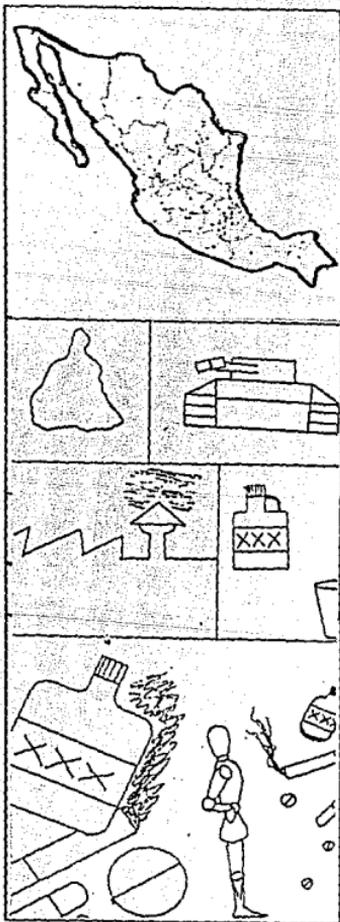
La historia se desarrolla secuencialmente con dibujos en los recuadros; el número de los recuadros dependerá de la precisión deseada, en algunos casos se llega a tener una imagen por cada cuadro a filmarse. Cuando es necesario hacer acotaciones de imagen; éstas se colocan al pie de recuadro y a un lado del mismo. La columna de sonido se escribe en correspondencia directa con los recuadros y contiene parlamentos, textos o indicaciones de efectos y música; su terminología es la misma que usa en los guiones del cine.

"STORY BOARD" de historieta.- El formato de este guión se realiza con recuadros consecutivos de manera análoga a las tiras cómicas o historietas; las indicaciones de sonido se colocan al pie de los recuadros. La terminología es la misma que se usa en el cine.

Los "STORY BOARD"; al igual que los guiones de cualquier medio de comunicación, se escriben por un solo lado de la hoja.

Para la elaboración del "STORY BOARD", para la producción del video, LA ANIMACION COMO RECURSO PARA LA PREVENCIÓN DE FARMACODEPENDENCIA, se utilizó el "STORY BOARD" a dos columnas.

EL CUAL PRESENTAMOS A CONTINUACION.



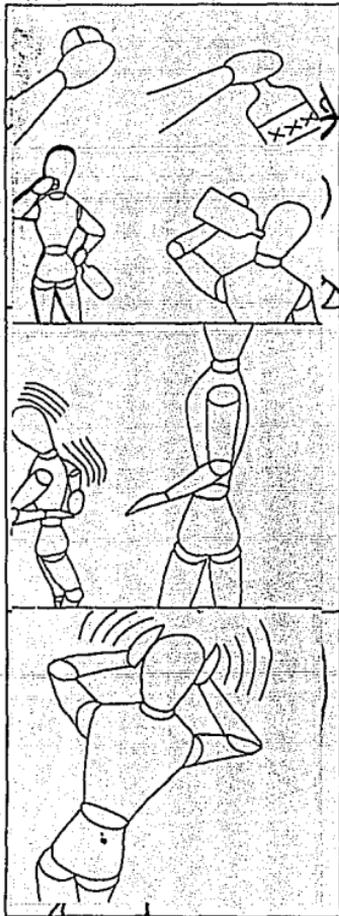
"México es la ciudad más grande del mundo,
en donde vivimos muchas personas además
de ti
(FULL SHOT)
ZOOM-IN

ZOOM-BACK
CIUDAD DE MEXICO
FULL SHOT

"Por vivir tantas personas en un mismo lugar
han surgido problemas como la violencia, la
contaminación y la FARMACODEPENDENCIA
entre otros"
(IMAGEN DE VIOLENCIA)

ZOOM-IN
MEDIUM SHOT
IMAGENES DE DIVERSOS FARMACOS
ZOOM-BACK
FULL SHOT

APARECE UN MODELO DE MADERA
"La farmacodependencia es una enfermedad
que se inicia por el uso de medicamentos sin
haber sido recetados por un médico."

**ZOOM-IN****3/4 SHOT**

"También ocurre al usar sustancias tóxicas que dañan el cuerpo de cualquier persona"

ZOOM-BACK**ESTABLISHING SHOT**

EL MODELO DE MADERA SE MUEVE, SACA UNA TABLETA Y LA TRAGA CON UN BEBIDA
XXX SE SIENTA Y BEBE

TILT UP**MEDIUM CLOSE UP**

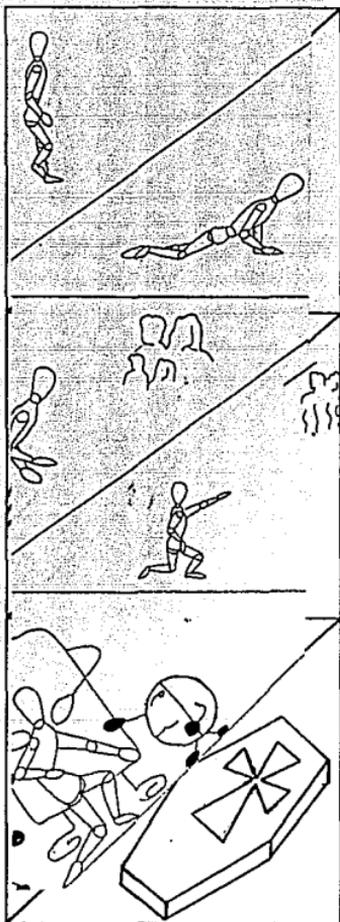
"En los niños como tú afecta el crecimiento".

"La vista, el tacto y el gusto."

ZOOM-BACK

EL MODELO SE TOMA LA CABEZA SACUDIENDOLA CON LAS MANOS.

"Entorpece tus movimientos y provoca sentimientos de culpa, angustia y soledad."



EL MODELO TRATA DE CAMINAR
TRASTABILLEA, CAE Y SE SIENTA

ESTABLISHING SHOT

"La farmacodependencia hace que tú no te
llevas bien con tus padres, hermanos y amigos"

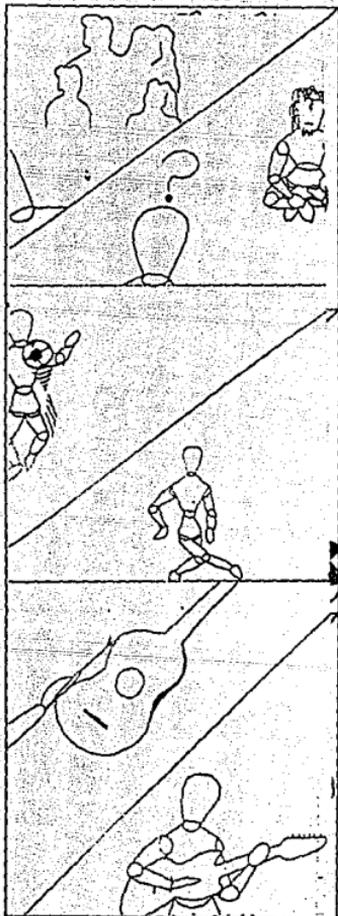
TILT DOWN

EL MODELO VOLTEA BUSCANDO A ALGUIEN
EN EL FONDO, EL CUAL SE ALEJA HASTA
DESAPARECER

"Cuando el daño es muy grande puede
provocar la muerte".

APARECEN FARMACOS QUE LO RODEAN Y
LO TIRAN AL SUELO.

AL CAER EL MODELO ES ENVUELTO POR
UNA MORTAJA
DISOLVENCIA

**ZOOM-BACK**

*Algunas causas por las que existen enfermos de este mal son:

- Problemas en la familia.
- Las malas amistades.
- Sentirse solo o creer que no eres importante.
- No tener éxito en la escuela o el trabajo.
- No tener que hacer con el tiempo libre, es decir estar de Ocio.

DISOLVENCIA

APARECE EL MODELO VIENDO IMAGENES DE NIÑOS Y MALVIVIENTES QUEDANDO PENSATIVO

**ZOOM-IN
LONG SHOT**

*Para no ser un enfermo de Farmacodependencia tu puedes aprovechar tu tiempo libre, si practicas algun deporte.

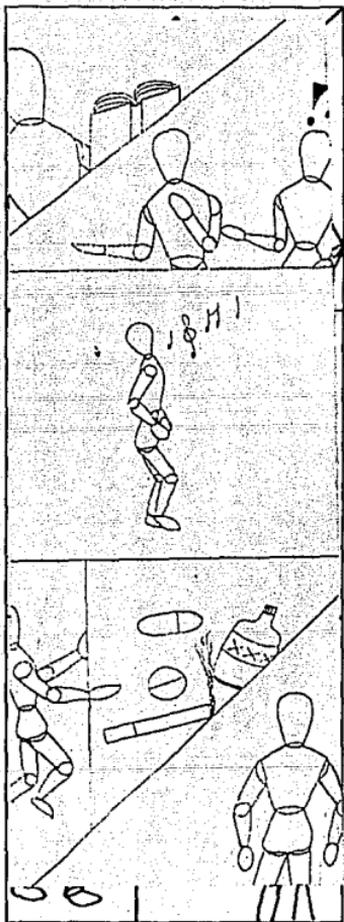
LE LLEGA UNA PELOTA AL MODELO Y ESTE LA PATEA.

O realizar alguna actividad como dibujar o tocar música.

TOMA UN PINCEL Y DIBULA UNA GITARRA QUE APARECE AL FONDO

DISOLVENCIA

APARECE EL MODELO CON UNA GUITARRA Y LA COMIENZA A TOCAR



**ZOOM-BACK
ESTABLISHING SHOT**

"Leer cuentos, historias o platicar con la familia y los amigos".

APARECE UN SIGNO DE INTERROGACION SOBRE LA CABEZA DEL MODELO.

APARECEN ALGUNAS PERSONAS EN EL FONDO Y EL MODELO HACE ADEMANES DE ESTAR PLATICANDO CON ELLOS

"Si usas tu tiempo libre en algunas de estas actividades disfrutar más de la vida".

EL MODELO SE MUESTRA TRANQUILO Y CAMINA*

"No permitas que tú vida se destruya, construye tu propio futuro.

APARECEN FARMACOS Y EL MODELO LOS VOTA Y SE YERQUE ORGULLOSO.

CREDITOS

PRODUCCION

La producción del video "LA ANIMACION COMO RECURSO PARA LA PREVENCIÓN DE LA FARMACODEPENDENCIA": se llevó a cabo entre los meses de diciembre de 1991 y abril de 1992, con una sola cámara de video, RCA PRO 850 PRO CAMCORDER, una grabadora LASONIC SURROUND SOUND SYSTEM, y una videograbadora PANASONIC OMIVISION VHS. Para el Back projection se uso un proyector de transparencias Kowlak (Mod. ?), y se elaboró una pantalla de papel albanene de 50 Kgs. y papel ilustración como marco, para tal efecto se hicieron cerca de 72 diapositivas a un modelo de madera, farmacos varios y una guitarra, además de personas y libros.

Se proyectaron las fotos seleccionadas previamente sobre la pantalla de albanene con poca luz y sin ésta, dependiendo de las necesidades de las tomas, se realizaron un total de 313 tomas de video para la edición, de las cuales 32 no se utilizaron y fueron descartadas, 31 tomas no sirvieron.

Por lo tanto, para la edición definitiva de la animación, se utilizaron un total de 250 tomas de 2 segundos y 7 tomas de 15 segundos, créditos y emblemas de UNAM - ENAP.

El primer problema al que se enfrentó la realización y producción, fué la pantalla, ya que en un principio se consideró una malla especial, la cual por su precio, se descartó, se optó por el papel vegetal.

Después la iluminación, para la iluminación se habían considerado luces de color, desafortunadamente no funcionaron, pues no eran suficientes para el modelo, se intentó una lámpara de 60 Watts y no funcionó, la luz que emitía se perdía. La iluminación que se uso para el trabajo fué un foco normal de luz amarilla y una lámpara de luz blanca de 100 Watts.

Las tomas en video, tuvieron duración de 2 segundos, tratando de ahorrar tiempo. A lo cual el resultado fué muy satisfactorio, ya que la animación casi se dió directamente desde las primeras etapas.

La edición se llevó a cabo siete veces para escoger la mejor, sin embargo, al transferir film, a VHS, la hizo perder un poco de calidad de imagen, la opción de 7 videos a escoger, nos dió la ventaja de corregir errores de tiempo e imagen, de éstas 7 opciones, se refinó sólo una para hacer un master de edición para obtener la animación definitiva.

La inserción del audio fue bastante problemática, debido a que la grabadora tiene diversas limitantes respecto al auxiliar, se tubo que tomar la señal directamente de la salida de las bocinas a la video grabadora, con un cable de entradas RCA, con una adaptación de cables de interform en los plubs.

El primer video con audio quedó bien (más no perfecto, ya que el audio se siente un poco hueco); de éste master se hicieron copias para su aprobación, desafortunadamente estas últimas ya no tienen la calidad de imagen y sonido del master (como era de esperarse). El video se nota un poco difuso y el audio se nota muy viciado, bastante hueco de fondo. No es por justificar las deficiencias técnicas, pero se estima que con un presupuesto (aunque hubiese sido mínimo), el resultado sería otro.

Sin embargo, se logró el resultado deseado, bastante satisfactorio, con el mensaje y la idea deseados.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

La principal limitante que puede tener esta animación, se alberga en la imaginación del productor, pues a pesar de que es un trabajo casi artesanal (por así decir), tiene la fuerza de la animación, la T.V. y el audio visual (transfer), del cual el resultado al emplearse en niños, a los que va dirigida principalmente, se hará notorio desde un principio. Se espera acaparar la atención y comprensión del infante.

Llegando a la conclusión de que es posible utilizar la animación como material didáctico, ya que el presente trabajo es una muestra de ello, el resultado final se decidirá después cuando se proyecte a grupos de niños, las cuales serán los jueces y fiscales de éste proyecto.

A pesar de ser un trabajo casero, de carecer de alarde técnico, se demuestra una opción a la ya deteriorada temática e ideología de la animación, el tema escogido es bastante complejo trabajarlo con niños, más nunca se ha llevado a cabo con un apoyo visual especial para niños, por lo tanto "La animación como recurso para la prevención de la farmacodependencia", es una propuesta abierta para quien la quiera continuar tomado ésta tesis como antecedente, (para destrozarla, contradecirla o el último de los casos MEJORARLA). Esperando cumplir con su función la presente producción se terminó el día 17 de abril de 1992.

GLOSARIO.

- 3 FULL SHOT:** Toma completa del modelo (figura completa abarcando toda la pantalla).
- 8 ZOOM - IN:** Acercamiento de la toma por medio de la lente de la cámara(también conocido como FADE - IN).
- 9 ZOOM BACK:** Alejamiento de la toma con la lente (FADE BACK).
- 6 MEDIUMSHOT:** Toma de la cadera a la cabeza del modelo (toma de la mitad superior, incluyendo la cintura)
- 10 3/4 SHOT:** Toma de la rodilla a la cabeza del modelo (abarca en toda la pantalla, 3/4 de la figura).
- 2 ESTABLISHING SHOT:** Toma general del lugar en que se desarrollan los hechos (panorámica; puede haber varias figuras humanas, abarcando menos de un tercio de la pantalla).
- 7 TILT:** Movimiento vertical hacia arriba o hacia abajo de la cámara (UP- DOWN).
- 5 MEDIUM CLOSE UP:** Toma del busto del modelo.
- 1 DISOLVENCIA:** Desvanecido de la toma.
- 4 LONG SHOT:** Toma general (se pueden incluir figuras de un tercio a tres cuartos de la pantalla).
- 11 STORY BOARD:** Historia de tablero.

EVALUACION

Apesar del resultado del trabajo y las satisfacciones del mismo al revisarlo personas especializadas en el medio objetaron de la calidad tanto creativa como de producción, por lo tanto se optó por la elaboración de un nuevo video el cual se realizaría por medio de computadora obteniendo una mejor calidad de producción: sin embargo el guión se tuvo que ajustar en tiempo por la cuestión económica ya que la nueva producción tuvo un costo de 3'000,000 de pesos en noviembre de 1992, trayendo consigo otro tipo de limitantes pues el productor de tal evento no cumplió con lo acordado, dando lugar a diferencias de diversa índole.

Teniendo ahora dos ejemplos de un mismo tema tratados de diferente manera nos enfatiza las posibilidades de la animación la cual se puede solucionar de diferentes maneras y técnicas, dando como resultado una animación didáctica proyecto muy ambicioso pero de innumerables satisfacciones y experiencias demostrando la veracidad del presente trabajo.

1. ALVAREZ Cortéz Ernesto
 "EL CINE ANIMADO COMO MEDIO DE EXPRESION DE LAS ARTES VISUALES"

Tesis profesional México. ENAP - UNAM 1980, 61 pp.

2. FERNANDEZ Cáceres Carmen MAYORAL Barranca Sergio
 "MANUAL DE CAPACITACION PARA EL VOLUNTARIADO".

México. Centros de Integración Juvenil. 1989 pp.

3. NOGUEZ Ramírez Antonio
 "MANUAL PARA LA ELABORACION DE AUDIOVISUALES DE IMAGEN FIJA".

México, ILCE 1988, 87 pp.

4. GIACOMANTONIO Marcelo
 "LA ENSEÑANZA AUDIOVISUAL"

México, 1985; Gustavo Gill; 213 pp.

5. QUINTERO Plaza Armando
 "MANUAL DE DISEÑO BASICO PARA ILUSTRACION".

México, ILCE; 63 pp.

6. ESPINOZA P. Gabriel
 "LA MIRADA DEL TELEVISOR". Reflexiones sobre la sintáxis y la semántica de la imagen en televisión.

México, ILCE, 1989; 87 pp.

7. HALAS John
 "LA TECNICA DE LOS DIBUJOS ANIMADOS".

Traducción: Elena Torres.
 Barcelona Omega, S.A.; 1980; 371 pp.

8. LIBOURNE Kit
 "ANIMACION CINEMATOGRAFICA".

New York, Crown; 1979; 272 pp.

9. PANTALLA
 Patricia Vázquez, Graciela Aguilar, Cinette Blery, Herminia P.Mova.

Revista Trimestral.
 Tomos del I (1985) al IX (1987).

10. PERISIC Zoran
 "ANIMACION CINEMATOGRAFICA".

Traducción; Ramón Álvarez.
Barcelona Omega, S.A.; 320 pp.

11. PADILLA González Ramón
"MANUAL PARA LA ELABORACION DE HISTORIETAS".

México, ILCE; 1969; 87 pp.

12. TIETJENS Ed.
"ANIMACION CINEMATOGRAFICA". Así se hacen películas de dibujos animados.

Barcelona Omega, S.A.; 320 pp.