

## **RESUMEN.**

El stop motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías cuadro a cuadro, que fueron creadas tomando imágenes y modelos de la realidad, nos apoyamos en fuentes principalmente del mundo virtual internet, nuestra investigación científica se basa en la lógica empírica junto al método fenomenológico o resultado de nuestra práctica por lo tanto los datos empíricos son sacados de las pruebas acertadas y los errores, es decir, de experiencia. Su aporte al proceso de investigación es resultado fundamentalmente de la experiencia. Con este proyecto tenemos la base conceptual suficiente para ser capaz de utilizar la técnica de animación como herramientas de expresión artística y no únicamente como simple técnica también elaborar cortos de experimentación audio visual animadas con la técnica de animación stop motion como aplicación al diseño y artes graficas. Se preciso que las herramientas no han cambiado solo han evolucionado en tecnología que responden a la naturaleza del mercado mundial en el cual nos integramos. En cuanto a elaborar cortos por medio de la técnica de animación stop motion con una conciencia humanista, ecológica de expresión libre y actual, se precisa que esta técnica es la mas didáctica a la hora de experimentar con sus herramientas y con un tema infinito ya que esta técnica de animación es la mas practica, creativa y artesanal que puede ser experimentada en nuestro medio, la práctica de esta técnica contribuye con el desarrollo de la creatividad en el diseño de comunicación y expresión audio visual, dando mas alternativas de crear comunicación de una forma profesional en la parte teórica y practica.

## INTRODUCCIÓN

La invención de nuevas formas de plasmar el cine y comunicación visual de ficción creó la animación como libre expresión artística como verbo universal; por lo mismo la evolución de la cámara y de todas sus formas colaterales en constante desarrollo constituye un logro en la alfabetización visual universal que crea una necesidad educativa largo tiempo sentida. El cine, la televisión y la nueva tecnología visuales son extensiones modernas de un artista y diseñador gráfico y un hacer que ha sido históricamente una capacidad natural de todos los seres humanos.

El arte y el significado del arte, la forma y la función del componente visual de la expresión y la comunicación han cambiado radicalmente en la era tecnológica, sin que se haya producido una modificación correspondiente en la estética del arte. Mientras el carácter de las artes visuales y sus relaciones con la sociedad y la educación se han alterado espectacularmente, la estética del arte ha permanecido fija, anclándose anacrónicamente en la idea de que la influencia fundamental para la comprensión y la conformación de cualquier nivel del mensaje visual debe basarse en inspiraciones no cerebrales, aunque es cierto que toda información tanto de entrada como de salida pasa por una red de interpretaciones subjetivas, esta consideración por sí sola haría de la inteligencia visual algo así como un árbol que cayera sin ruido en un bosque vacío.

La expresión visual son muchas cosas, en muchas circunstancias y para muchas personas. Es el producto de una inteligencia humana altamente compleja que desgraciadamente conocemos muy mal. Esta tesis, para inaugurar un conocimiento más amplio de algunas

características esenciales de esa inteligencia, se propone examinar los elementos visuales básicos, las estrategias, las implicaciones psicológicas y fisiológicas de la composición creativa y la gama de medios y formatos que es posible incluir apropiadamente en la técnica de animación stop motion. Este proceso es el comienzo de una investigación racional y un análisis destinado a ensanchar la comprensión del uso de la libre expresión artística visual.

Aunque este proyecto no afirma la existencia de soluciones sencillas y absurdas para el control de esta técnica de animación, está claro que la razón central de su exploración es sugerir una variedad de métodos de composición y diseño que tenga en cuenta la diversidad estructural del modo visual.

El lenguaje visual es sencillamente un recurso comunicacional con que cuenta el hombre de manera natural y ha evolucionado desde su forma primigenia y pura hasta la lectura y la escritura. La misma evolución debe tener lugar con todas las capacidades humanas involucradas en la previsualización, la planificación el diseño y la creación de objetos visuales desde la fabricación en grabar y proyectar la realidad modificada por la tecnología hasta utilizar las herramientas y tecnología para producir ficción animada con técnicas de animación, aplicando la experimentación con recursos de nuestro medio.

## **CAPITULO I**

### **1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

#### **1.1 Antecedentes.**

Dentro de las numerosas técnicas de animación, una de las más tradicionales y que más ha despertado interés en los últimos años es el Stop Motion. Animación de objetos, figuras de plastilina, muñecos, articulados con materiales manejables, así como maquetas y modelos a escala. Animados por la grabación de una cámara digital "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro" para el tratado de las fotografías y editadas en un programa de audio y video.

El stop motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías cuadro a cuadro, en general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes y modelos de la realidad. Hay dos grupos de animaciones stop motion: La animación de plastilina o cualquier material manejable en inglés claymation, y las animaciones de objetos rígidos o estáticos.

En los últimos años esta técnica ha revolucionado en el cine para la creación de efectos especiales, en cortos y largometrajes hechos por muñecos sobre maquetas de modelos a escala y en artes graficas para dar mensajes visuales con movimientos e interacciones de objetos estáticos. Por esta razón el proyecto es una experimentación audio visual, aplicando los conocimientos, herramientas y recursos aprendidos dentro y fuera de la universidad para producir esta técnica de animación.

## **1.2 Planteamiento del Problema.**

Los estudiantes de diseño grafico tenemos conocimientos en las herramientas y tecnología de artes graficas, pero una baja experimentación e información en las técnicas de animación que están vinculadas con el diseño grafico y las artes audio visuales.

Consideramos que la falta de recursos e información nos limita a conocer o estudiar las herramientas para crear animación, esto causa que en materias aplicadas en la especialidad como en el dibujo, fotografía, software de diseño, producción audiovisual, que son herramientas fundamentales, no existan aplicaciones y estrategias para conocer las técnicas de animación.

Los estudiantes de diseño grafico tienen interés en conocer y practicar técnicas de animación para producir comunicación y expresión audio visual con materiales y recursos de nuestro propio medio.

Esta técnica es producto de la evolución tecnológica junto a la creatividad y percepción de nuestro entorno, para poder informar, entretener o dar mensajes visuales basados o tomados en algo real o de nuestra percepción de los diversos entornos.

Todos nos hemos topado con este tipo de comunicación por medio del stop motion y las incógnitas por artistas y diseñadores sobre este campo y sus técnicas deben ser conocidas en nuestro medio de la forma más creativa, experimental, económica y artesanal.

### **1.3 Formulación del Problema.**

¿Cuál es el mensaje del cortometraje y cuales son las herramientas y equipo para producirlo por medio de la técnica de animación stop motion?

¿Y cual es la forma más creativa, experimental, económica y artesanal de improvisar un pequeño estudio, con recursos y materiales de nuestro medio para la producción total en la toma de los fotogramas el retoque fotográfico y la edición audio visual del cortometraje?

### **1.4 Delimitación.**

Realice la producción del cortometraje improvisando un pequeño estudio en mi habitación, de una residencia, en la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, con materiales y recursos de nuestro medio. La investigación, el diseño, producción y edición del proyecto se llevo a cabo desde el mes de Enero del 2009 hasta Julio del mismo año.

## **1.5 Interrogantes.**

¿Cuáles son las herramientas y recursos para aplicar esta técnica de animación?

¿Cuál es el tema o mensaje de expresión visual para el diseño del guión o story board?

¿Qué materiales se utiliza en el diseño de actores y maquetas a escala para la producción?

¿En la actualidad en que campo encontramos estas técnicas de animación para tener apoyo técnico con las herramientas de trabajo?

¿Cuánto tiempo y que recursos se necesita para la producción, tratado y edición del cortometraje?

¿Con los conocimientos y recursos que tenemos a nuestra disposición es factible producir un cortometraje con esta técnica de animación?

## **1.6 Objetivos.**

### **1.6.1 Objetivo General**

Conocer de una forma teórica y práctica las herramientas que se utiliza para experimentar con la técnica de animación stop motion y producir un cortometraje de expresión audio visual por medio de esta técnica. De una forma creativa y con recursos de nuestro medio, exponiendo el conocimiento teórico y práctico en la producción por medio de la elaboración de una guía practica audio visual.

### **1.6.2 Objetivos Específicos.**

Diagnosticar las herramientas y esta técnica para mejorar el diseño y producción de nuestro cortometraje Stop Motion.

Elaborar cortos o expresión audiovisual animadas con la técnica de animación stop motion como aplicación al diseño y artes graficas, dirigido a personas de 12 años en adelante, con una conciencia humanista, ecológica, actual, y de libre expresión.

Determinar si la práctica de estas técnicas de animación, contribuyen con el desarrollo de la creatividad en el diseño de comunicación y expresión visual en nuestra sociedad.

Elaborar una guía practica audio visual con el proceso de la producción del corto como experimentación de la técnica de animación stop motion aplicada al diseño grafico.

## **1.7 Justificación.**

La fotografía es una ciencia vital para el diseño y artes graficas, también es el elemento principal de animación stop motion, porque consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos grabados cuadro a cuadro en fotografías digitales, otra herramienta conocida y aplicada es producción audio visual. En el diseño y producción de cortometrajes stop motion se aplica casi todas las ramas y asignaturas estudiadas en la especialidad de diseño grafico.

El impacto que ha tenido el stop motion en los últimos años es muy notable, porque es utilizado en el cine para dar efectos especiales, en cortometrajes para que los muñecos articulados estén en movimiento y mas creativo en comunicación y expresión visual que utiliza el movimiento de objetos o cosas inertes para informar : El ejemplo más claro lo encontramos en los cortos, películas y series de la productora Pixar y también en los trabajos creados por productores independientes que podemos apreciar por internet y en la tv diariamente ya que son trabajos de animación rodados íntegramente con una cámara de fotos digital y es comercializado, por diferentes medios.

Las personas interesadas por esta técnica de animación tendrán conocimientos complementarios e indispensables en la creación de personajes, retoque fotográfico, storyboard, dirección artística, lenguaje cinematográfico, iluminación, banda sonora, edición audio visual, creatividad etc., Con las nociones básicas de estas herramientas se logra la composición y edición para la postproducción del cortometraje utilizando materiales y recursos de nuestro medio.

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEORICO**

#### **2.1 Fundamentación Teórica.**

Realice una pequeña investigación por medio de una encuesta en estudiantes de artes graficas y diseño sobre los conocimientos de fotografía, audio y video entre otras cosas para saber el interés en las herramientas y técnicas de animación.

Estudie las partes indispensables y útiles en la práctica de las herramientas para tener conocimientos complementarios e indispensables en el diseño y producción del proyecto.

Trabaje en el diseño y guión del corto para aplicar las herramientas y recursos tanto en tecnología y materiales de nuestros recursos, aplicando la práctica para diseñar la composición y producción de un cortometraje stop motion.

El **objetivo** es conseguir que el alumno tenga la base conceptual suficiente para ser capaz de utilizar las técnicas de animación como herramientas de expresión artística y no únicamente como simple técnica. Es decir, no pretendemos **formar** solamente técnicos sino artistas, **artistas** del performance animado, artistas de la plastilina, y fotografía, 9 zeros ofrece varios tipos de cursos: desde cursos iniciales cortos, para los que se lo tomen más como un hobby o quieran complementar sus estudios, cursos profesionales a empresas para un reciclaje profesional, hasta masters especializados para estudiantes que quieran llegar a ser profesionales del medio.

### **La técnica es usada por: Tim Burton**

Crecí observando las películas de Ray Harryhausen con la técnica Stop motion, también aplicados en sus cortos y spots publicitarios, estos ejemplos fueron mi admiración y con el paso del tiempo utilice la misma técnica para crear la película "The Nightmare Before Christmas" uno de mis mejores trabajos y que es apreciado en este campo de animación.

**Aardman Animations, desde los 90s en sus trabajos de stop motion ha producido Wallace y Gromit . Chicken Run. Evasión en la Granja y el Melocotón gigante.**

El stop motion es la mejor forma de crear y dar vida a nuestras historias y personajes realistas o surrealistas, también es el sistema clásico para la animación de películas realizadas con objetos de plastilina porque en cada toma se varía la posición de los objetos ante la cámara.

Aardman también produjo anuncios publicitarios y vídeos musicales, particularmente el vídeo para Peter Gabriel Sledgehammer, el cual usa una variante del stop motion llamada Pixelación esta técnica consiste en una persona manteniendo una postura fija para cada fotograma que es grabado, convirtiéndose en una marioneta humana.

Existen creadores de animación en plastilina 100% sin la ayuda inestimable del látex, que facilita en exceso la artesanía que exige la animación de la plastilina. Es difícil justificar el proceso de la animación stop motion en la era de Pixar y es que el rodaje he llevado 11 semanas y para algunas tomas me he tardado 5 días.

## **Impacto fisiológico.**

El proyecto analiza el problema que existe en los conocimientos y recursos de las personas para crear técnicas de animación, analizando los fundamentos fisiológicos:

- Capacitación institucional y auto educación en las personas interesadas por esta técnica como medio profesional y artístico.
- Conocer las herramientas de animación de una forma técnica, tecnológica y práctica.
- Ser un profesional con conocimientos actuales, evolutivos y creativos, para mejorar la comunicación y las artes visuales.

**[www.citoplasma .com](http://www.citoplasma.com).**

### **Productora audiovisual especializada en animación stop motion**

Allá donde el cine de ficción se topa con los límites aparece la animación, sinónimo de libertad creativa, Nos centramos en la animación STOP MOTION, la más básica, la más artesanal, y no por ello menos espectacular; cosa que demuestran los conejillos de plastilina invadiendo Nueva York en un reciente spot publicitario de éxito. O también el último Oscar al corto de animación Pedro y el Lobo de Suzie Tempelton.

De la mano (del pie y de la cabeza) de una de las fundadoras de la productora de animación stop motion CITOPLASMAS, crearemos piezas animadas que nos permitirán vivir en carne propia la ardua pero incomparable aventura de producir un cortometraje

### **Impactos Pedagógicos.**

Nuestra fundamentación pedagógica tiene los siguientes aspectos:

- Realizar un trabajo de conciencia humanista, social, ecológica, original y protegiendo nuestros principios e ideologías.
- Crear un aporte artístico para la comunicación y expresión visual como forma de informar en nuestro medio.

**www.Golem Producciones.com Escuela de Artes Audiovisuales.**

**Profesor:** Dani Fornaguera Baldrich

Practicar animación propone dos líneas de acción complementarias: por un lado se trabaja fuerte la formación técnica, utilizando el software y el hardware más moderno, y por el otro, contribuyendo a que el participante tenga una visión global y crítica de la producción de una pieza animada y sepa utilizar las diferentes herramientas de lenguaje en

función de transmitir una idea, siempre bajo la supervisión de un tutor que velará tanto por la experimentación como por el rigor productivo del proyecto.

**Descripción:**

La animación stop motion. Práctica con diferentes herramientas historia, realización de personajes, hoja de animación, plan de rodaje, iluminación. Realizamos un recorrido por las diferentes técnicas y estéticas de animación tradicional, basada en la técnica de animación “fotograma a fotograma” o stop motion.

**Impactos Sociológicos.**

- La comunicación y expresión visual trata de conciencia, culturas, políticas, actualidad, surrealismo, etc... dirigido a pequeños grupos o sociedades enteras y son creadas por estudios gráficos, artistas independientes y también por el estado por que los medios de comunicación son un poder en el estado.
- En la actualidad la comunicación es un medio vital para ser parte de la sociedad al informar y ser informados exponiendo nuestros pensamientos propios.

Se analizo las herramientas y el campo de animación en nuestro medio. Para elegir las herramientas adecuadas en el momento de complacer a terceras personas logrando la máxima recepción de ideas por las personas o a si mismas producidas por esta técnica de animación.

### **[www.animaldia.com](http://www.animaldia.com)**

Las alternativas para comunicar y crear información por estas técnicas de animación, nos permite realizar educación y entretenimiento de forma conciente por el cuidado del medio ambiente y de los recursos no renovables.

### **Impactos Tecnológicos.**

El desarrollo tecnológico es fundamental en nuestra investigación ya que se necesitara herramientas como una cámara de fotos digital, un PC, que soporte la carga de memoria y programas de audio y video.

También tenemos que conocer y practicar con estas herramientas para tener un nivel profesional en el manejo de la nueva tecnología.



La cuestión es que incluso la tecnología hace avanzar y mejorar la manera de rodar estas películas. Ahora se emplean cámaras digitales para grabar los fotogramas, tal y como utilizaron en el rodaje de la novia cadáver (y me imagino que también en Wallace y Gromit). Incluso conviene echarle un vistazo a este artículo para conocer de primera mano como es la técnica que se emplea.

Y es que el cine de animación no tiene porque ser hecho siempre por ordenador. Aunque soy de los que piensa que el formato da igual. Al final lo que importa siempre es la historia que nos cuentan.

**Material suministrado:** Materiales manejables herramientas de modelado y otros accesorios para la creación de los personajes.

**Cámaras:** Siempre existe un número limitado de cámaras de video y ordenadores. Indispensable una cámara de video digital tipo MiniDV y un ordenador portátil con puerto FireWire. De esta manera se dispondrá de mayor autonomía.

## **2.2 Posicionamiento Teórico Personal.**

Después de haber analizado el campo de la animación y los criterios y experiencias a nivel educativo y profesional, tenemos la seguridad de haber obtenido la suficiente información para trabajar con las herramientas de animación.

Es indispensable el conocimiento básico de las herramientas para crear animación, la animación, es la práctica de libertad creativa. El stop motion, es la forma más básica, la más artesanal, y no por ello menos espectacular; cosa que demuestran los spot publicitario de éxito hechos con plastilina.

Estamos en total acuerdo con las escuelas de artes audiovisuales en animación, porque propone dos líneas de acción complementarias: por un lado se trabaja fuerte la formación técnica, utilizando el software y el hardware más moderno, y por el otro, contribuyendo a que el participante tenga una visión global y crítica de la producción de una pieza animada y sepa utilizar las diferentes herramientas de lenguaje en función de transmitir una idea.

La facilidad que nos presenta la revolución de la tecnología y las formas de comunicar, esto nos permite a acceder a recibir información o tutoriales de stop motion por medio del internet y también a manejar y conocer las nuevas tecnologías en cámaras y en otros equipos.

## **2.3 Glosario de Términos.**

### **Animación.**

La animación es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

### **Cinematografía.**

Arte de la reproducción fotográfica de imágenes en movimiento.

### **Collage.**

Es una de las nuevas técnicas de arte que consiste en crear una obra con una o diferentes ideas por medio de recortes, fotografías y pinturas.

### **Cortometraje.**

Es una producción audio visual de cualquier género o tema de una historia de poca extensión que tenga un enfoque claro de sus ideas, esta producción no puede pasar de 12 minutos.

### **Creatividad.**

Tener habilidad para crear, imitar o componer con materiales de nuestro medio dando funcionalidad a nuevas ideas.

### **Estático.**

Que permanece en un mismo estado, sin mudanza en el.

**Largometraje.**

Tiene el mismo aspecto que el largometraje pero su historia es muy extensa o larga y su duración debe superar los 90 minutos.

**Maqueta.**

Modelo de diferentes materiales manejables reducido a tamaños pequeños.

**Performance.**

Una persona o un objeto articulado o inerte que realiza expresión, interpretación o actuación sobre diferentes planos.

**Stop Motion.**

El stop-motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop-motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

**Storyboard.**

El storyboard es un borrador con una historia o un guión junto a la ubicación de imágenes en escenas de los personajes para saber como es la historia por imágenes y por texto.

**Spot Publicitario**

Es un mensaje que detectamos con la vista y los oídos por los medios de comunicación que están llenos de publicidad y comunicación visual.

## **2.4 Subproblemas e Interrogantes.**

¿Cuáles son las herramientas a investigarse para aplicar esta técnica de animación?

¿Cuál será el tema o mensaje de expresión visual para el diseño del guión o story board?

¿Qué materiales se utilizara en el diseño de performance y maquetas a escala para la producción?

¿En la actualidad en que campo encontramos estas técnicas de animación para tener apoyo técnico con las herramientas de trabajo?

¿Cuánto tiempo y que recursos se necesita para la producción, tratado y edición del cortometraje?

¿Con los conocimientos y recursos que tenemos a nuestra disposición es factible producir un cortometraje con esta técnica de animación?

## 2.5 Matriz Categorial de Animación

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADOR	DIMENSION
<p><b>Animación</b></p> <p>Técnicas para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.</p>	<p><b>Dibujos Animados</b></p>	<p>Los dibujos animados (llamados a veces "animación tradicional") se crean dibujando cada cuadro. Al principio se pintaba cada cuadro y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas inventada por Bray y Hurd en la década de 1910. Usaron láminas transparentes sobre las que "movían" a sus personajes y así no tener que pintar el fondo una y otra vez</p> <p>Se observa diariamente a nivel mundial los programas o series de dibujos animados en la televisión.</p>	<p>¿Cuál fue la necesidad de crear animación?</p> <p>¿Cómo funcionan la animación por celdas?</p> <p>¿Cual es la forma de utilizar las laminas transparentes?</p> <p>¿Quienes fueron las primeras personas o empresas en trabajar con esta tecnica?</p>
	<p><b>Stop Motion</b></p>	<p>Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas o modelos a escala. Se utiliza la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro".</p> <p>Se utiliza en el cine para realizar efectos especiales, con esta tecnica se crea cortos-metrajés y en los spots publicitarios dando movimiento a objetos para dar un mensaje.</p>	<p>¿En qué campo se utiliza esta tecnica de animación?</p> <p>¿Para qué tipo de comunicación sirve esta técnica?</p> <p>¿Cuales son las alternativas de esta técnica?</p> <p>¿Como utilizar la grabación fotograma a fotograma o cuadro a cuadro?</p> <p>¿Qué tipo de trabajos podemos realizar con esta técnicas en el area de diseño y comunicación?</p>

	<p><b>Pixilación</b></p>	<p>Es una variante del stop-motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía.</p> <p>Norman McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado A Chairy Tale, donde gracias a ésta da vida a una silla común y corriente. Es ampliamente utilizada en los video-clips.</p>	<p>¿Cuáles son los procesos correctos de utilizar esta técnica?</p> <p>¿Cómo podemos utilizar a las personas para trabajar en esta técnica?</p> <p>¿Cómo podemos desplazar los objetos de una fotografía a otra?</p> <p>¿En nuestro medio cuanto hemos visto esta técnica?</p>
	<p><b>Rotoscopia</b></p>	<p>Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real.</p> <p>Así se animó en Disney a Blancanieves, y así se da vida al personaje.</p>	<p>¿Cuál es el proceso de dibujar directamente sobre las referencias?</p> <p>¿Cómo realizar los cuadros de filmación de personas?</p> <p>¿Esta técnica es utilizada a nivel práctico, profesional o industrial?</p>

	<p><b>Sistema Inercial</b></p>	<p>Sistema inercial de captación de movimiento humano: Moven. Seguimiento y captura del movimiento humano, sin las limitaciones impuestas por el uso de cámaras o emisores. Este sistema portátil está basado en los "tracker" 3D MTx de Xsens.</p> <p>La nueva tecnología permite utilizarse en animación (cine, juegos virtuales) entrenamiento y simulación, investigación y desarrollo biomecánico y otras áreas.</p>	<p>¿Esta técnica de animación qué tipo de instrumentos o herramientas necesita?</p> <p>¿Cómo funciona el sistema inercial para capturar los movimientos humanos?</p> <p>¿Qué tipo de tecnología y conocimientos se necesita para manejar esta técnica?</p> <p>¿Cuál es la utilidad que tiene este sistema en otras áreas?</p> <p>¿Qué empresas controlan este sistema de animación?</p>
	<p><b>Otras Técnicas</b></p>	<p>Virtualmente cualquier forma de producir imágenes, cualquier materia que pueda ser fotografiada, puede utilizarse para animar. Existen muchas técnicas de animación que sólo han sido utilizadas por unos y que son desconocidas para el gran público.</p> <p>Entre estas se incluyen: pintura sobre cristal, animación de arena, pantalla de agujas, pintura sobre celuloide, tweening.</p>	<p>¿Estas técnicas alternativas en donde las podemos mirar?</p> <p>¿De cuantas dimensiones se puede crear animación?</p> <p>¿Están al alcance de nuestros recursos conocer y practicar estas técnicas?</p>

## Matriz Categorical de Stop Motion y Técnicas Alternativas de Animación

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADOR	DIMENSION
<p><b>Stop Motion</b></p> <p>es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. En general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado,</p>	<p><b>Stop Motion claymation.</b></p>	<p>La animación de plastilina (o cualquier material maleable) la animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre", cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se va transformando en el progreso de la animación; o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso del film.</p>	<p>¿En qué campo podemos aplicar esta técnica?</p> <p>¿Qué tipo de producción o film podemos hacer con esta técnica?</p> <p>¿Los materiales para trabajar con esta técnica los encontramos en nuestro medio</p> <p>¿los materiales varían según los personajes y el tipo de producción?</p> <p>¿?</p>
	<p><b>Stop Motion de objetos.</b></p>	<p>la animación de objetos o que nunca cambian de forma para comunicar por medio del movimiento o la interacción de los mismos.</p>	<p>¿Qué tipo de objetos podemos animar con esta técnica?</p> <p>¿Qué tipo de comunicación podemos crear con los objetos?</p> <p>¿Qué tipo de interacciones podemos conseguir con los objetos?</p> <p>¿En qué campo y con qué fin se utiliza esta técnica?</p>

CONCEPTO	CATEGORIAS	INDICADOR	DIMENSION
<p><b>CORTOMETRAJE</b></p> <p>Es una producción audiovisual o cinematográfica que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal. Si bien no existe una norma estricta, una posible clasificación por tiempo podría hacerse de este modo: La duración de los cortometrajes va desde menos de un minuto hasta los 30 minutos, pero debido a su coste menor se suelen usar para tratar temas menos comerciales o en los que el autor tiene más libertad creativa.</p> <p>En la actualidad, el abaratamiento de las nuevas tecnologías digitales y su acercamiento a la producción amateur, ha supuesto una revolución en el mundo del cortometraje, en el que los jóvenes realizadores pueden comenzar eludiendo los grandes gastos que hasta ahora suponía la realización de estas pequeñas obras.</p>	<p>CORTOMETRAJE ILUSTRACIÓN ANIMACIÓN</p>	<p>Esta técnica anima a ilustraciones plasmadas de diferentes formas como los dibujos animados. Llego un año tarde, pero el fabuloso corto Dreams and Desires: Family Ties de la británica Joanna Quinn, ganador de más de 40 premios internacionales. Esta prestigiosa ilustradora y realizadora ha hecho películas y otros cortos como Famous Fred o Canterbury Tales.</p>	<p>¿Cuál es el proceso de edición y animación?</p> <p>¿Esta técnica es solo utilizada a nivel industrial?</p>
	<p>CORTOMETRAJE STOP-MOTION ANIMACIÓN ESCULTURA FX</p>	<p>A diferencia de lo que estamos acostumbrados, que es un sistema de stop motion más cartoon con muñecos de plastilina y movimientos caricaturizados, el tratamiento de estos personajes es muy realista con efectos especiales, muñecos de trapo, mini objetos de decorado muy trabajados....y, si no me equivoco, una captura de ojos integrada al muñeco. Los planos son muy originales y la iluminación le da mucha vida, lo que convierte al corto en una grabación experimental muy lograda.</p>	<p>¿Es el futuro del stop motion?</p> <p>¿son realizadas solo por industrias de animación y efectos especiales?</p> <p>¿Qué es una captura de ojos integrada para el muñeco?</p>
	<p>CORTOMETRAJE STOP MOTIION ANIMACION DE OBJETOS</p> <p>SPOTS Y PUBLICIDAD</p>	<p>Una comunicación que tiene por objeto el acercarnos a un mundo desconocido para una mayoría, generalmente se desconoce el proceso creativo y técnico que hay detrás de ésta.</p> <p>El trabajo es un documento audiovisual, que integra el documento escrito con un documento videográfico. De este modo, una documentación plena sobre el tema pasa inevitablemente por la recepción de ambos mensajes.</p>	<p>¿Cuál es la parte psicológica de este tema ?</p> <p>¿Cuál es la parte creativa y técnica?</p> <p>¿Existen fuentes de información y los recursos en nuestro medio?</p>

<p>La realización de cortometrajes prolifera de forma eminentemente autodidacta puesto que no es un género definido en el que existan cánones establecidos. Por este motivo, el denominado "corto" es una plataforma de impulso de los nuevos cánones visuales. La transgresión de las normas clásicas de la cinematografía tiene cabida en estas pequeñas obras. Uno de los grandes problemas a los que se enfrentan los cortometrajistas es la ausencia de un mercado definido para estas obras. Son aún pocos los circuitos de exhibición comercial de cortometrajes pese a que, por otro lado, y paralelamente, los concursos y certámenes de este género proliferan cada año.</p>	<p>CORTOMETRAJE STOP-MOTION ANIMACIÓN CLAYMATION</p>	<p>Plastilina, esa maravillosa masa que nos introduce a todos en el arte de la escultura, y crear cortometrajes con historias y personajes con "estilo libre". En 1976 establecieron el primer estudio stop motion. Poco a poco se especializaron en sus cortos de plastilina y gracias a ellos ganaron varios Oscar a parte de otros muchos premios internacionales. Shaun of the sheep se compone de capítulos muy cortos pero que al estilo de los cortos de Wallace y Gromit resultan espectaculares y muy divertidos.</p>	<p>¿Existen fuentes de información y recursos tecnológicos en nuestro medio?  ¿Cuáles son las herramientas y los recursos que necesitamos para conocer este campo?  ¿Qué materiales se utiliza para crear los personajes y las maquetas o objetos a escala?  ¿Cómo se realiza la Práctica o producción de esta técnica?</p>
	<p>CORTOMETRAJE FOTOGRAFIA IMAGEN.  LIGHT -PAINTING</p>	<p>Es una técnica de fotografía, mediante la que se pueden obtener dibujos hechos en el aire con luces. La técnica es muy sencilla, aunque como todo, hacerlo muy bien requiere mucho esfuerzo y saber hacer. Consiste en poner la cámara apoyada o en un trípode, con un tiempo elevado de obturación. Mientras el obturador está abierto, mediante una luz, o varias, hacemos dibujos en el aire para obtener una fotografía. Hay gente que llega mucho más allá y mediante montones de fotos realizadas con esta técnica consiguen montar cortos.</p>	<p>¿Cómo se dibuja con luces en el aire?  ¿Qué tipo de materiales necesitamos?  ¿Donde podemos observar esta técnica?</p>

	<p>CORTOMETRAJE ARTE COLOR ANIMACIÓN FLASH</p>	<p>Este programa está convirtiéndose en una herramienta que ya muchos animadores utilizan... incluso para trabajar en animación tradicional (dibujando frame a frame, como en una película disney) lo utiliza de una manera muy calculada. Consigue mucho detalle con pocas formas; con una arruga, una sombra, una expresión imprime a la figura un volumen muy bien pensado.</p> <p>Las más conocidas de este autor: "Géraldine"... un hombre que un buen día se levanta en un cuerpo de mujer, y "La revolution des crabes" este otro video, esta subtulado en ingles, pero solo con los gestos se puede entender y echarse unas risas: "L'eau de Rose".</p>	<p>¿Se necesita un amplio conocimiento y manipulación del software flash?</p> <p>¿Se necesita muchos recursos?</p> <p>¿Se realizado a nivel industrial?</p>
	<p>CORTOMETRAJE ANIMACIÓN 2D Y 3D</p>	<p>Studio Aka está considerado el mejor estudio de animación europeo. Instalado en Londres, además de ser productora de animación en 2d y 3d, representa a diversos directores, diseñadores y creativos.</p> <p>Cientes como Vodafone, Lloyds, Ballantines o la FIFA avalan su gran peso en la industria audiovisual. Y premios como los BAFTA (premios del cine británico), BTA o BAA reafirman su gran trabajo en el medio.</p> <p>No hay que perderse los spots de Lloyds Train para Lloyds y The Big Win para la Lotería Nacional.</p>	<p>¿En nuestro medio podemos estudiar animación 2d y 3d?</p> <p>¿Como podemos utilizar esta técnica para crear comunicación visual?</p> <p>¿Es un campo de estudio utilizado en nuestra sociedad?</p>

	<p>CORTOMETRAJE ARTE FANTASIA ILUSTRACION ANIMACIÓN COLOR</p> <p>PAPEL-ROTO</p>	<p>El corto se llama Fuggy Fuggy , muy bonito (la estética de papel roto es excelente, y aquí la han usado incluso como fondo del corto y les ha quedado muy bien). El tipo de animación es a lo japonés, con pocos movimientos pero efectivos, y la temática como pueden ver también. Es original porque es un tipo de ilustración rápida pero con mucho detalle, además le dan un efecto de movimiento redibujando cada fotograma y así evitan que parezca muy estática la imagen.</p>	<p>¿Existen muchas técnicas alternativas y creativas para crear animación?</p> <p>¿Cuál es el proceso de producción y animación del papel roto?</p>
--	---	--	---

## **CAPITULO III**

### **3. METODOLOGIA DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **3.1 Tipo de Investigación.**

##### **De Campo.**

Para desarrollar la producción del cortometraje, exploramos esta técnica de animación en nuestro medio y virtualmente en internet también se entrevistara a personas que conocen estas herramientas a aplicarse por experiencia personal o debido a sus estudios.

Aplicamos un cuestionario y la guía de entrevistas semiestructuradas con amigos, y con personas que no tendrán contacto con la muestra definitiva pero pertenecen al mismo universo. Discutiremos con las personas sobre los problemas de las herramientas para aplicar en animación.

Luego realizamos un análisis de los datos obtenidos para ver si el plan de análisis fue eficaz y nos brindo datos importantes (lo contrario de datos banales). Esta etapa nos permitió probar tanto los instrumentos de recolección como de análisis.

## **Documental.**

Nos apoyamos en fuentes de carácter documental, consultamos principalmente en el mundo virtual internet, en revistas, libros, televisión ensayos de cortos stop motion y campañas publicitarias en donde se encuentra nuestro tema de investigación y también buscaremos documentos que están archivados en internet.

## **Cuasi – experimental.**

Esta etapa soluciono las dificultades para la realización de nuestra investigación experimental, analizando las características de la investigación no experimental. De las herramientas y equipos de nuestro proyecto de investigación.

El resultado obtenido no se compara con otro previo, su planteamiento es endeble, la subjetividad juega un papel muy importante, aún así la observación mejora si añadimos una observación inicial y hacemos una comparación.

Este diseño tiene nuevas y mejores aportaciones que el modelo de diseño anterior, pues aunque sigue siendo endeble se realiza el estudio tras una selección. En los diseños cuasi experimentales, debemos tener en cuenta que la amenaza fundamental es la selección. Los sesgos de selección o se controlan en la fase de diseño o ya no hay forma posible de ser controladas.

## **Proyecto Especial.**

El proyecto de producir un cortometraje spot motion, se lo realizo para ampliar el conocimiento en las herramientas de diseño y aplicarlas a las nuevas técnicas de comunicación, con un enfoque pedagógico, integral, sostenible y multidisciplinario. Por ello se trabajo en el estudio científico, teórico y practico de las herramientas y equipos de animación. Para plasmar y comunicar nuestros mensajes audio visuales con esta técnica de animación, con enfoques y fines individuales o masivos.

Con la finalidad de fomentar el desarrollo pedagógico, profesional y socioeconómico en los estudiantes y personas que les interesa este campo, y que nuestra sociedad fomente innovaciones en el campo de información audio visual para la sociedad actual.

Con estas perspectivas realizamos prácticas y aplicaciones teóricas con las herramientas y equipos de nuestro proyecto en el sitio delimitado, con el fin de analizar los materiales obtenidos para desarrollar nuestra producción del cortometraje.

### **Proyecto Factible.**

Con nuestra evaluación técnica se analizó los tópicos referentes al comportamiento del diseño, guión, los materiales manejables, la tecnología disponible, el financiamiento, entre otros. Para que nuestra evaluación sea viable y alcanzar la factibilidad de nuestro proyecto.

Esto permitió la elaboración de una propuesta de un modelo operativo viable, o una solución posible, cuyo propósito es satisfacer una necesidad o solucionar el problema.

Apoyándonos en nuestras investigaciones nuestro proyecto responde a la necesidad específica de conocer las herramientas y la técnica de animación, de manera teórica, práctica y creativa con materiales y recursos de nuestro medio con un financiamiento mínimo.

## **Productivo.**

Desde la invención de la cámara fotográfica las aplicaciones e investigaciones cambian según su evolución tecnológica, no es de extrañarse los resultados obtenidos por productoras internacionales y productores independientes en la técnica de animación por medio de fotogramas. La productividad de nuestro proyecto, se basa en analizar los trabajos de animación hechos por productores independientes, equipo y recursos, así trataremos de exponer de mejor manera nuestro proyecto producido en nuestro medio.

"Se trata de un indicador estimativo para el que hemos empleado datos sólidos". Cuyo propósito es la producción de un cortometraje con la técnica de animación stop motion en un pequeño estudio improvisado en una habitación. También se prevé impulsar el interés por el estudio teórico y práctica de estas herramientas en estudiantes y personas fuera de las instituciones que tengan interés en esta técnica.

En la actualidad las técnicas de animación son utilizadas por pequeñas y grandes empresas para crear comunicación en diferentes áreas a nivel nacional e internacional.

## **Tecnológico.**

La investigación tecnológica en el área de animación presenta una serie de características que la vinculan en forma natural con la innovación tecnológica, lo cual indica que la producción de animación audiovisual puede ser utilizada como un instrumento para fomentar la innovación.

Con la innovación tecnológica de las herramientas para crear animación se designa la incorporación del conocimiento científico y tecnológico, propio o ajeno, con el objeto de crear o modificar un proceso productivo, con todos los instrumentos en artefactos y maquinas, para cumplir un fin valioso para una sociedad. Aplicando los conocimientos podemos producir animación por medio de artefactos y maquinaria tecnológica para generar nuestros objetivos y satisfacer nuestra necesidad humana de crear información audio visual.

**El juicio ético no es aplicable a la tecnología, sino al uso que se hace de ella.**

**La tecnología difiere de la ciencia y del arte:**

- **La ciencia = comprender la realidad.**
- **El arte = disfrutar mentalmente la realidad o nuestra realidad o fantasía.**
- **La tecnología = transformar la realidad.**

## **Práctico.**

Una mayor y mejor preparación de los estudiantes o productores aspirantes o aficionados a crear animación, demandada por el resultado del análisis de las herramientas de animación, exige a su vez la formación previa de los formadores para el desarrollo de sus funciones.

El objetivo principal de practicar es, mejorar el conocimiento y poner en práctica de la metodología para la consecución de una formación idónea de los diseñadores y creadores de animación. Se puso en práctica los conceptos, al trabajar con la iluminación, la imagen escénica fotográfica, tratado de fotogramas y edición audiovisual aprendizaje a través de la experimentación y exponer nuestros puntos de vista.

En nuestra práctica o aplicación ponemos a prueba los resultados de nuestra investigación, en los ensayos realizados en el estudio con los materiales manejables, los personajes, el equipo de iluminación, fotografía y edición, y en la producción ponemos a prueba lo que se ha desarrollado, de forma conjunta, con la investigación.

## **3.2 Métodos.**

### **Empíricos**

Nuestra investigación científica se basa en la lógica empírica junto al método fenomenológico o resultado de nuestra práctica. (Aristóteles utilizaba la reflexión analítica y el método empírico como métodos para construir el conocimiento) de experiencia y de pruebas, es decir, llevando a cabo el experimento. Por lo tanto los datos empíricos son sacados de las pruebas acertadas y los errores, es decir, de experiencia. Su aporte al proceso de investigación es resultado fundamentalmente de la experiencia.

### **Observación Científica.**

Sistemáticamente buscamos la información para observarla con nuestros sentidos y buscamos la forma para resolver nuestro problema de investigación, observamos científicamente, documentos y también ejemplos plasmados audiovisualmente para reconocer activamente la realidad de esta técnica de animación, con el propósito de obtener los datos que previamente han sido definidos de interés para la investigación.

## **El Experimento.**

Para realizar el experimento realizamos la producción de nuestro cortometraje stop motion, sabiendo que es el más complejo y eficaz de los métodos empíricos, por lo que a veces en el resultado existen errores independientes por su propia lógica experimental.

Con el experimento de la producción nosotros intervenimos sobre este campo de estudio modificándolo directa o indirectamente, para crear las condiciones necesarias que nos permitan revelar sus características fundamentales y sus relaciones esenciales para crear nuestra experimentación en la técnica de animación stop motion.

- **Aislando al objeto y las propiedades que estudia de la influencia de otros factores.**

- **Reproduciendo el objeto de estudio en condiciones controladas.**

- **Modificando las condiciones bajo las cuales tiene lugar el proceso o fenómeno que se estudia.**

### **La Medición.**

Con este método empírico desarrollamos el objetivo de obtener información numérica acerca de nuestra investigación en los estudiantes de universidades, docentes, con una propiedad o cualidad del objeto, proceso o fenómeno, donde se comparan magnitudes medibles conocidas, así como relaciones para evaluarlas y representarlas adecuadamente. Para ello se apoya en procedimientos estadísticos.

### **La Recolección de Información.**

Para recolectar información de nuestro proyecto existen diversas técnicas y herramientas como entrevistas, encuestas, la observación, estos instrumentos se aplicarán en un momento en particular, con la finalidad de buscar información que será útil para necesidades específicas de nuestra investigación.

## **Teóricos**

Este método nos ayuda a mejorar nuestro estudio porque nos permite establecer contacto con la realidad de las herramientas y la producción stop motion a fin de que conozcamos mejor sus teorías y modificarlas incrementando los conocimientos para llegar a elaborar teorías, con una búsqueda intencionada de conocimientos o de soluciones a problemas. Esto constituye un estímulo para la actividad intelectual creadora.

## **Metodología Teórica, Gráfica y Audiovisual.**

Los procesos de preproducción, producción y postproducción de un corto siguen metodologías específicas y multidisciplinarias. Desde el boceto base para el guion hasta el diseño del producto conlleva labores determinadas y enfocadas a desarrollar de la mejor manera la fase correspondiente durante el proceso de diseño:

## **Documentos Teóricos.**

El documento de diseño de un cortometraje stop motion animación se transforma en el texto fundamental durante el periodo de producción y postproducción, son muchas las etapas en la metodología de diseño y cada una de ellas está sujeta a un estricto proceso de investigación, estudio y aplicación, lo cual finalmente se plasma en la producción y luego editado en un software apropiado para animación de fotogramas.

## **Documentos Gráficos.**

Es de suma importancia llevar un registro grafico de la secuencia de la producción dicho seguimiento nos permite sintetizar las ideas y graficar conceptos importantes como los procesos de desarrollo del diseño y estudio de personajes los fotogramas de movimiento, ambientaciones y demás detalles gráficos.

## **Galería y Videoteca.**

Durante el proceso de investigación, diseño y creación de las producciones la etapa de observación de aplicaciones graficas y audiovisuales, cumple un papel fundamental en la asimilación de ideas y nuevas metodologías de trabajo. El análisis de cortometrajes y spot publicitarios realizados con la técnica stop motion serán elementos indispensables en nuestra metodología y serán estudiados constantemente en pro del mejor diseño de nuestra aplicación en el diseño y producción del proyecto.

## **Científico.**

Nuestra producción de un cortometraje stop motion animación es reproducible, es decir, se puede repetir en cualquier lugar que existan las herramientas básicas y por cualquier persona que sepa manejar las herramientas de animación, para comunicar y hacer publicidad de los resultados obtenidos. Esta investigación tiene una proposición científica y tiene que ser susceptible de ser falsada, esto implica que podemos diseñar experimentos con el equipo que en el caso de dar resultados predichos negarían los conocimientos puestos a prueba, como resultado de la experiencia que el hombre ha acumulado a lo largo de su historia.

Con estos diseños de aplicación podemos explicar los fenómenos naturales, o sea especificar cuáles variables están relacionadas con otras y la manera en que lo están con otras y cómo se relacionan, capacitándonos para predecir ciertas variables a partir de otras, porque esta se define como un conjunto sistemático interrelacionados, definidos y proposiciones que sirven para explicar y predecir fenómenos.

## **Histórico – Lógico.**

A partir del uso del método histórico-lógico para el análisis científico, observamos y realizamos un periodo de la historia de las técnicas de animación en el cine y televisión e internet y sus formas de expresión en la actualidad. También, se realiza un breve recorrido por los métodos y enfoques de esta disciplina y las incidencias de éstos en los modos de enseñar-aprender a practicar las herramientas de animación.

Con este método conocemos la evolución y desarrollo de las herramientas tecnológicas de este campo de investigación como las etapas principales de su desenvolvimiento y las conexiones históricas fundamentales. Mediante el método histórico - lógico se analiza la trayectoria concreta de la teoría y su condicionamiento a los diferentes períodos de la historia.

### **Analítico – Sintético.**

Con este método distinguimos los fenómenos de los elementos de nuestra investigación y aplicación procediendo a revisar ordenadamente cada uno de ellos por separado, a partir de la experimentación y el análisis de algunas aplicaciones establecemos nuestras propias teorías y conclusiones. Así descubrimos los distintos elementos que componen la naturaleza o esencia de nuestra investigación con las causas y efectos al producir el cortometraje stop motion.

Con este proceso relacionamos los hechos independientes y formulamos una teoría que unifica los diversos elementos, para realizar una practica nueva, en una comprensión total de la esencia de lo que ya se conoce en todos sus elementos y particularidades.

### **Inductivo – Deductivo.**

Se ha experimentado con las herramientas de animación para tratar de crear animación con procesos y recursos de nuestro medio, como lo observamos en cortometrajes, series e internet. Las demostraciones nos permiten la formación de hipótesis y la investigación científica de las herramientas y equipo del estudio.

Esto nos permite encontrar métodos desconocidos, a partir de los conocidos, También descubrimos consecuencias desconocidas, de principios conocidos.

### **Hipotético – Deductivo.**

Nuestra investigación propone una o varias hipótesis como consecuencia del conjunto de datos los principios y las leyes que hemos aplicado en la práctica en este caso en la producción, con este método podemos arribar a conclusiones particulares a partir de la hipótesis y que después se puedan comprobar experimentalmente.

Este procedimiento o camino lo realizamos para hacer de nuestra investigación una práctica: Observando los fenómenos en la aplicación de nuestra investigación y crearemos una hipótesis para explicar dichos, y haremos una deducción de consecuencias o proposiciones más elementales que la propia hipótesis, para la verificación o comprobación de la verdad de los enunciados deducidos comparándolos con la experiencia de la practica.

Este método nos obliga a combinar la reflexión racional o momento racional (la formación de hipótesis y la deducción) con la observación de la realidad o momento empírico (la observación y la verificación).

Detectamos los problemas que tenemos en los conocimientos y en la practicar de manejar las herramientas de animación y sus procesos tecnológicos.

Formulamos una hipótesis de nuestra experimentación con las herramientas de animación.

Y obtenemos la deducción de consecuencias observables: si tenemos los recursos necesarios y conocemos los métodos para crear

animación stop motion, por lo tanto podemos realizar prácticas en esta especialidad.

Entonces realizamos nuestro experimento o producción por la disponibilidad de nuestra investigación con resultados efectivos, porque nuestras hipótesis resultan confirmadas por la experiencia.

### **Modelación.**

Con este método creamos abstracciones con vistas a explicar la realidad de nuestra investigación, utilizamos un modelo como sustituto del objeto de investigación observando lo objetivo y subjetivo de este modelo. Utilizaremos este método para analizar la teoría y la práctica de nuestros modelos, no en forma directa, sino utilizando un sistema con el cual podamos trabajar en nuestro medio y con nuestros recursos de forma auxiliar, natural o artificial.

### **Sistémico.**

Con este método podemos determinar los componentes de los modelos, y las relaciones que existen con nuestra práctica para determinar por un lado la estructura de nuestra investigación en teoría y en la práctica y por otro la dinámica que se necesita para alcanzar nuestra producción.

### **Matemático**

## **Estadística.**

Con los datos numéricos o estadísticos de nuestra investigación obtenemos resultados mediante métodos estadísticos. Una vez recopilados, ordenados y tabulados, los datos son analizados y procesados.

### **3.3 Técnicas e Instrumentos.**

Con la técnica se lleva a cabo la evaluación de nuestro aprendizaje en el campo de animación stop motion, y con los instrumentos obtendremos información al respecto de nuestro tema.

Las técnicas pueden identificar los diferentes instrumentos que pueden utilizarse, en distintos momentos de la investigación, durante el proceso del aprendizaje; por ello es importante conocer las características de cada instrumento y herramientas de animación, para que la producción resulte pertinente.

La realización de esta investigación y recolección de información documental se comenzó con la revisión principalmente del internet y de cortometrajes y ensayos audios visuales de esta técnica, así como otros artículos relacionados con las herramientas, extrayendo los artículos de interés para nuestra investigación.

## **Encuesta.**

Con la encuesta recogimos información de estudiantes en universidades en especialidades de artes graficas y diseño de los últimos años que son parte de la población de nuestro estudio.

Realizaremos un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a los estudiantes de algunas instituciones, con el fin de conocer estados de opinión o hechos de la especialidad así como interés y conocimientos de las herramientas de animación.

### **Entrevistas.**

Realizaremos entrevistas para recabar información en forma verbal, a través de preguntas propuestas por el investigador a docentes, diseñadores y artistas independientes y a personas que trabajan y que son usuarios actuales del sistema en fotografía, animación y producción audiovisual.

### **Criterio de Expertos.**

Con este procedimiento utilizamos un numero de profesionales en el campo, los expertos pueden ser docentes en el área de artes graficas y producción audiovisual, productores independientes, con el fin de obtener un número de opiniones que se haya reducido por la aplicación del método, esta información utilizamos para validar la producción, y nos permite consultar un conjunto de expertos para validar nuestra investigación sustentada en sus conocimientos, investigaciones, experiencia, etc.

### **3.4 Población.**

Nuestra población es la totalidad de estudiantes de los últimos años de diseño y artes graficas y profesionales, estudios, que tengan interés en este campo y estén en nuestro medio o sociedad, pero por razones económicas, disponibilidad de tiempo; y por muchas circunstancias recurrimos a un método estadístico que es la encuesta, dirigido a estudiantes universitarios de la forma mas practica, útil, económica y eficiente en su aplicación.

### **3.5 Muestra.**

Nuestra población son los estudiantes del ultimo año en la especialidad de diseño y artes graficas, utilizamos realmente para nuestra muestra es 53 estudiantes encuestados que seria la población o universo, con un numero de 25 alumnos en la Universidad técnica del Norte, 12 en el Instituto Daniel Reyes y 16 en la Universidad de Otavalo.

$n$  = Tamaño de la muestra.

$PQ$  = Varianza de la población, valor de la constante = 0.25

$N$  = 53 que es la población encuestada.

$(N - 1)$  = Corrección geométrica para muestras grandes  $> 30$

$E$  = Margen de error estadísticamente aceptable.

0.02 = 2% mínimo

0.3 = 30 % máximo

$k$  = Coeficiente de corrección de error, valor constante = 2

$$n = \frac{0.25 \times 53}{(53 - 1) \frac{(0.02)^2}{2} + 0.25}$$

$$n = \frac{13.25}{52 \frac{(0.0004)}{4} + 0.25}$$

$$n = \frac{13.25}{0.2552} = 51.92$$

### Fracción Muestral.

m = fracción muestral

n = muestra 77.54

N = población 80

E = estrato o población de cada establecimiento = 20

$$m = \frac{n}{N} E$$

UTN

$$m = \frac{51.92}{53} \times 25$$

$$m = 24.490$$

UTN

$$m = 51.92 \times 12$$

$$\frac{\quad}{53}$$

$$m = 11.755$$

UTN

$$m = \frac{51.92}{53} \quad 16$$

$$m = 15.673$$

### 3.6 Esquema de la Propuesta.

**Elaborar una guía practica audio visual con el proceso de la producción del corto como experimentación de la técnica de animación stop motion aplicada al diseño grafico.**

**Conseguir que el alumno tenga la base conceptual suficiente para ser capaz de utilizar la técnica de animación como herramientas de expresión artística y no únicamente como simple técnica.**

**Elaborar cortos de experimentación audio visual animadas con la técnica de animación stop motion como aplicación al diseño y artes graficas, con una conciencia humanista, ecológica, social, actual y de libre expresión.**

**TEMA:**

**“DIAGNOSTICO Y PROPUESTA TÉCNOLOGICA DE UNA GUIA PRÁCTICA AUDIO VISUAL SOBRE EL PROCESO DE PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE CREADO CON LA TÉCNICA DE ANIMACIÓN STOP MOTION COMO APLICACIÓN A LA ESPECIALIDAD DE DISEÑO GRAFICO”**

**Antecedentes.**

Dentro de las numerosas técnicas de animación, una de las más tradicionales y que más ha despertado interés en los últimos años es el Stop Motion. Animación de objetos, figuras de plastilina, muñecos, articulados con materiales manejables, así como maquetas y modelos a escala. Animados por la grabación de una cámara digital "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro" para el tratado de las fotografías y editadas en un programa de audio y video.

El stop motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías cuadro a cuadro, en general se denomina animaciones de stop motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes y modelos de la realidad. Hay dos grupos de animaciones stop motion: La animación de plastilina o cualquier material manejable en inglés claymation, y las animaciones de objetos rígidos o estáticos.

En los últimos años esta técnica ha revolucionado en el cine para la creación de efectos especiales, en cortos y largometrajes hechos por muñecos sobre maquetas de modelos a escala y en artes graficas para dar mensajes visuales con movimientos e interacciones de objetos estáticos. Por esta razón el proyecto es una experimentación audio visual, aplicando los conocimientos, herramientas y recursos aprendidos dentro y fuera de la universidad para producir esta técnica de animación.

## **Planteamiento del Problema.**

Los estudiantes de diseño grafico tenemos conocimientos en las herramientas y tecnología de artes graficas, pero una baja experimentación e información en las técnicas de animación que están vinculadas con el diseño grafico y las artes audio visuales.

Consideramos que la falta de recursos e información nos limita a conocer o estudiar las herramientas para crear animación, esto causa que en materias aplicadas en la especialidad como en el dibujo, fotografía, software de diseño, producción audiovisual, que son herramientas fundamentales, no existan aplicaciones y estrategias para conocer las técnicas de animación.

Los estudiantes de diseño grafico tienen interés en conocer y practicar técnicas de animación para producir comunicación y expresión audio visual con materiales y recursos de nuestro propio medio.

Esta técnica es producto de la evolución tecnológica junto a la creatividad y percepción de nuestro entorno, para poder informar, entretener o dar mensajes visuales basados o tomados en algo real o de nuestra percepción de los diversos entornos.

Todos nos hemos topado con este tipo de comunicación por medio del stop motion y las incógnitas por artistas y diseñadores sobre este campo y sus técnicas deben ser conocidas en nuestro medio de la forma más creativa, experimental, económica y artesanal.

### **Delimitación.**

Realice la producción del cortometraje improvisando un pequeño estudio en mi habitación, de una residencia, en la ciudad de Otavalo, provincia de Imbabura, con materiales y recursos de nuestro medio. La investigación, el diseño, producción y edición del proyecto se llevo a cabo desde el mes de Enero del 2009 hasta Julio del mismo año.

### **Objetivos.**

Conocer de una forma teórica y práctica las herramientas que se utiliza para experimentar con la técnica de animación stop motion y producir un cortometraje de expresión audio visual por medio de esta técnica. De una forma creativa y con recursos de nuestro medio, exponiendo el conocimiento teórico y práctico en la producción por medio de la elaboración de una guía practica audio visual.

Elaborar cortos o expresión audiovisual animadas con la técnica de animación stop motion como aplicación al diseño y artes graficas, dirigido a personas de 12 años en adelante, con una conciencia humanista, ecológica, actual, y de libre expresión.

### **Justificación.**

La fotografía es una ciencia vital para el diseño y artes graficas, también es el elemento principal de animación stop motion, porque consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos grabados cuadro a cuadro en fotografías digitales, otra herramienta conocida y aplicada es producción audio visual. En el diseño y producción de cortometrajes stop motion se aplica casi todas las ramas y asignaturas estudiadas en la especialidad de diseño grafico.

El impacto que ha tenido el stop motion en los últimos años es muy notable, porque es utilizado en el cine para dar efectos especiales, en cortometrajes para que los muñecos articulados estén en movimiento y mas creativo en comunicación y expresión visual que utiliza el movimiento de objetos o cosas inertes para informar : El ejemplo más claro lo encontramos en los cortos, películas y series de la productora Pixar y también en los trabajos creados por productores independientes que podemos apreciar por internet y en la tv diariamente ya que son trabajos de animación rodados íntegramente con una cámara de fotos digital y es comercializado, por diferentes medios.

Las personas interesadas por esta técnica de animación tendrán conocimientos complementarios e indispensables en la creación de personajes, retoque fotográfico, storyboard, dirección artística, lenguaje cinematográfico, iluminación, banda sonora, edición audio visual, creatividad etc., Con las nociones básicas de estas herramientas se logra la composición y edición para la postproducción del cortometraje utilizando materiales y recursos de nuestro medio.

## **MARCO TEORICO**

## Fundamentación Teórica.

Realice una pequeña investigación por medio de una encuesta en estudiantes de artes graficas y diseño sobre los conocimientos de fotografía, audio y video entre otras cosas para saber el interés en las herramientas y técnicas de animación.

Estudie las partes indispensables y útiles en la práctica de las herramientas para tener conocimientos complementarios e indispensables en el diseño y producción del proyecto.

Trabaje en el diseño y guión del corto para aplicar las herramientas y recursos tanto en tecnología y materiales de nuestros recursos, aplicando la práctica para diseñar la composición y producción de un cortometraje stop motion.



El **objetivo** es conseguir que el alumno tenga la base conceptual suficiente para ser capaz de utilizar las técnicas de animación como herramientas de expresión artística y no únicamente como simple técnica. Es decir, no pretendemos **formar** solamente técnicos sino artistas, **artistas** del performance animado, artistas de la plastilina, y fotografía.

## Posicionamiento Teórico Personal.

Después de haber analizado el campo de la animación y los criterios y experiencias a nivel educativo y profesional, tenemos la seguridad de haber obtenido la suficiente información para trabajar con las herramientas de animación.

Es indispensable el conocimiento básico de las herramientas para crear animación, la animación, es la práctica de libertad creativa. El stop motion, es la forma más básica, la más artesanal, y no por ello menos espectacular; cosa que demuestran los spot publicitario de éxito hechos con plastilina.

Estamos en total acuerdo con las escuelas de artes audiovisuales en animación, porque propone dos líneas de acción complementarias: por un lado se trabaja fuerte la formación técnica, utilizando el software y el hardware más moderno, y por el otro, contribuyendo a que el participante tenga una visión global y crítica de la producción de una pieza animada y sepa utilizar las diferentes herramientas de lenguaje en función de transmitir una idea.

La facilidad que nos presenta la revolución de la tecnología y las formas de comunicar, esto nos permite a acceder a recibir información o tutoriales de stop motion por medio del internet y también a manejar y conocer las nuevas tecnologías en cámaras y en otros equipos.

#### **4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS**

Encuesta dirigida a estudiantes del último año en la especialidad de diseño gráfico, para investigar el interés que existe en nuestro medio de conocer y practicar técnicas de animación.

¿Quiénes participan en la aplicación de la encuesta para investigación en el nivel de práctica de fotografía, audio y video, y otras herramientas y conocimiento de las técnicas de animación?

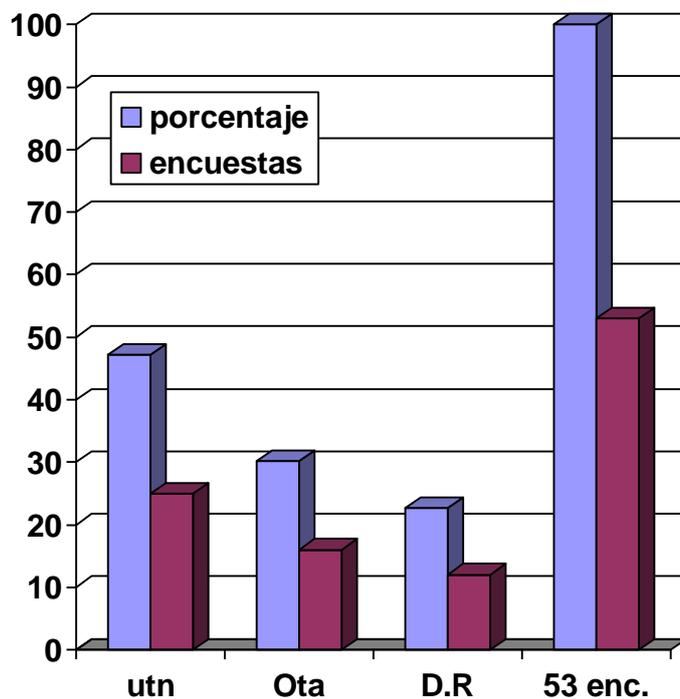
<b>RESPUESTA</b>	<b>f</b>	<b>%</b>
UTN	25	47.16
Otavaló	16	30.18
Daniel Reyes	12	22.64
<b>TOTAL</b>	<b>53</b>	<b>100 %</b>

$$\begin{array}{r} 53 \quad 100\% \\ \quad \quad \quad \times \\ 25 \end{array}$$

$$\frac{25 \times 100}{53} = 47.16$$

$$\frac{16 \times 100}{53} = 30.18$$

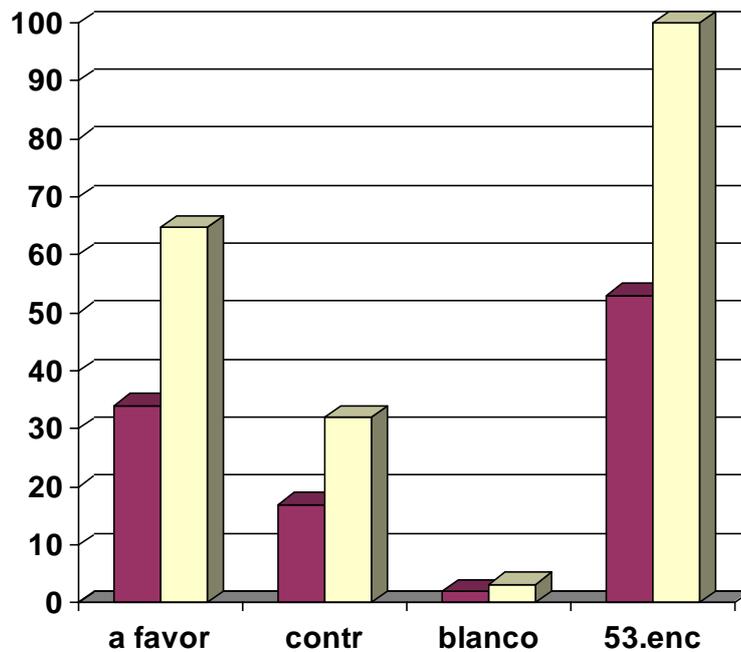
$$\frac{12 \times 100}{53} = 22.64$$



En cuanto a la aplicación de la encuesta en las instituciones investigadas con un total de 53 encuestas. Nos indica que en la Universidad Técnica del Norte se aplicó 25 encuestas siendo el 47.16%. En la Universidad de Otavalo se aplicó 16 encuestas siendo el 30.18% y en el Instituto Daniel Reyes 12 encuestas siendo el 22.64% con un total del 100%.

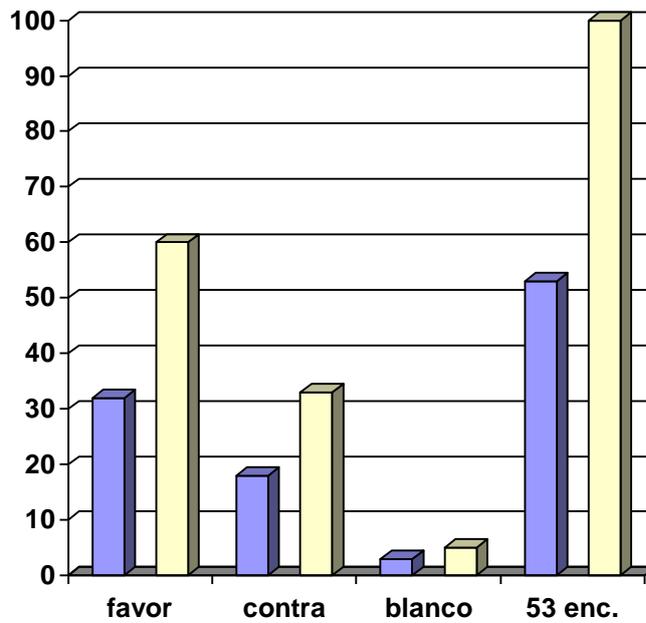
Consecuentemente, se ha aplicado la encuesta a estudiantes de los últimos años en la especialidad de diseño y artes gráficas, en los tres establecimientos, tratando de aplicar a todos los integrantes para obtener datos de la población que existe en esta especialidad y el interés por practicar técnicas de animación.

1. Puedes escribir 3 o 4 materias, herramientas o equipo que te gusta de la especialidad.



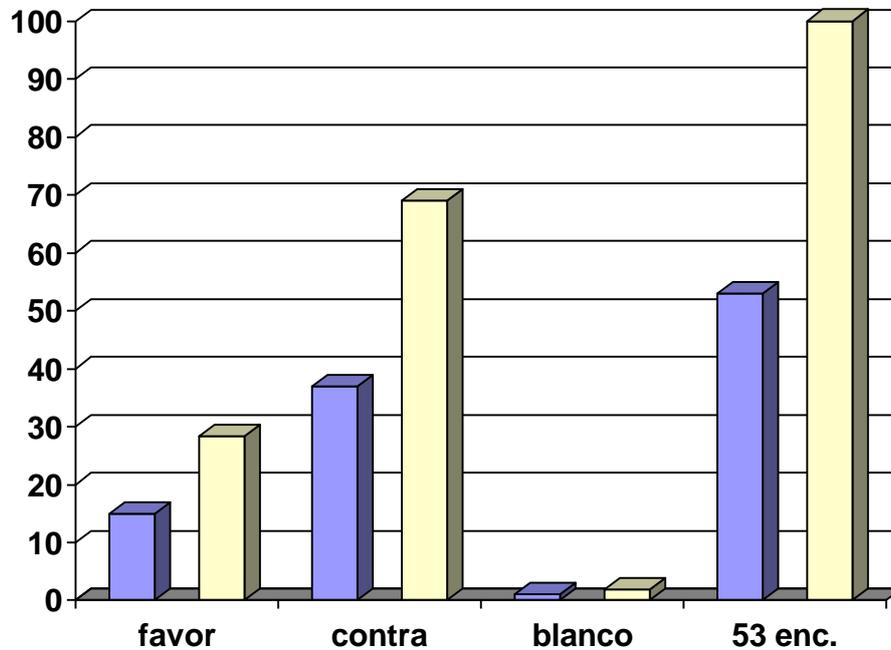
En cuanto a la aplicación de esta pregunta, 34 encuestados están en relación con las herramientas y material para poder aplicar la técnica de animación stop motion, dentro del universo de las artes graficas pero un poco fuera de las herramientas para esta técnica están 17 encuestados y 2 encuestas que tienen esta pregunta vacía. Complace saber que las clases teóricas y prácticas de la especialidad están vinculadas con las herramientas par la técnica de animación.

2. Conoces técnicas o herramientas que puedes utilizar para crear animación, comunicación o expresión audiovisual.



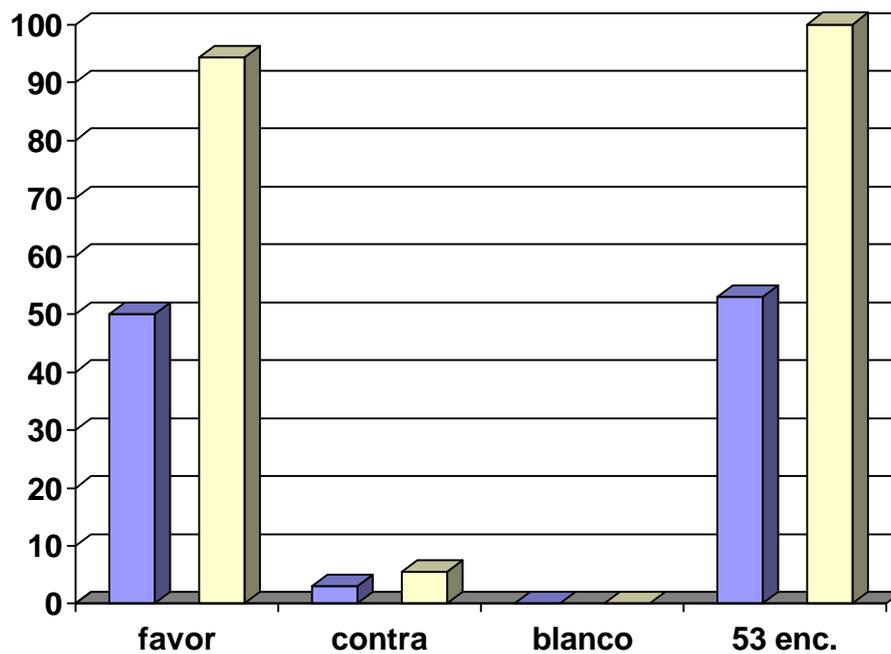
Tomamos en cuenta que la pregunta esta con muchas direcciones, pero es arbitraria ya que el tema de la encuesta no es específico, aun así los datos están a favor en cuanto al conocimiento e interés en el campo de animación y comunicación audio visual.

3. tienes clases de alguna técnica de animación.



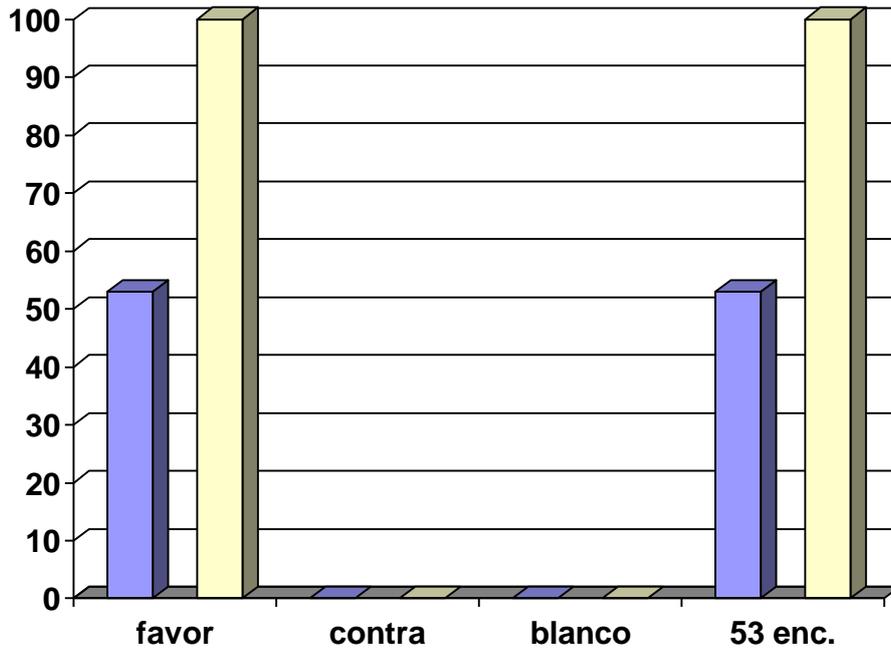
En esta pregunta se conoce la falta de información y practica de las herramientas para crear animación. Porque en clases de fotografía y otras clases de especialidad no se aplica estrategias alternativas para experimentar con estas técnicas. De nuestro grupo 38 personas no comparten con tener clases de animación. Tenemos esta pregunta en blanco en 1 encuesta y 14 Personas están reacuero en tener clases y bases en temas de animación.

4. ¿Te gustaría estudiar y practicar técnicas de animación de forma, creativa, artesanal de bajo presupuesto y con recursos de nuestro medio.



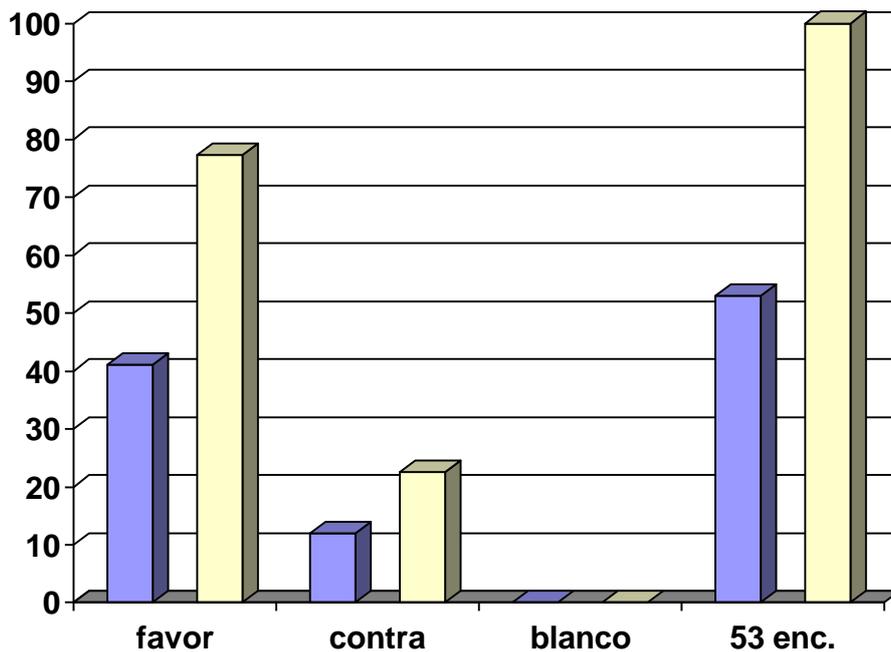
Todas las personas aficionadas o profesionales que tienen interés en técnicas de animación tendrían la mejor experiencia si se dispone de los recursos para complementar la instrucción profesional, a excepción de 3 personas que no están interesados por estudiar técnicas de animación.

5. Crees que es importante estudiar técnicas de animación en la especialidad de diseño y artes graficas.



Toda la población encuestada piensa que es importante estudiar técnicas de animación con recursos de nuestro medio, por la importancia y la necesidad de crear comunicación alternativa y de libre expresión artística par informar y ser informado.

6. Pon una x en la materia que te gusta o te gustaría conocer :  
Fotografía, retoque fotográfico, escribir guiones o storyboards,  
escenografía, iluminación, expresión y comunicación audio visual,  
producción, diseño y creatividad.



Esta pregunta contiene casi todas las herramientas para practicar la técnica de animación stop motion, 41 personas creen que con un conocimiento básico tanto práctico como teórico en hardware y software de estas herramientas podríamos producir animación stop motion. Pero también existe un grupo menor de 12 personas que no tiene tanto interés por este universo.

## CAPITULO IV

### 5. MARCO ADMINISTRATIVO

#### 4.1 Cronograma de Actividades.

TIEMPO ACTIVIDADES	2009 ENERO				FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO	JULIO
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		
Análisis de nuestro tema	X																					
Invest. y estudio de nuestro campo a aplicarse.		X																				
Estructurar el esquema de la tesis				X	X																	
Corregir capítulo I y II							X															
Realizar la metodología								X	X													
Marco Administrativo											X											
Correcciones sugeridas por el tutor											X											
Conclusiones y Recomendaciones												X										
Entrega del Proyecto.													X									
Exposición del anteproyecto													X									
Aprobación del proyecto															X							
Selección y estudio de las herramientas											X		X									
Diseño del story board														X	X							
Equipar el estudio con las herramientas y equipo.																	X					
Producción																	X	X	X			
Retoque fotográfico																						X
Edición del audio y video																						X

## **4.2 Recursos.**

### **Humanos.**

Esta investigación esta dirigida por un asesor que es un profesional docente en la especialidad de diseño grafico en la Universidad Técnica del Norte. El trabajo en el guión, diseño y producción del corto es responsable el autor de esta tesis.

### **Institucionales.**

Se inicio la investigación y la práctica de las herramientas de animación como fotografía, photoshop, diseño de modelos a escala, producción audio visual, en la Universidad Técnica del Norte.

La investigación también se ha realizado en:

Virtualmente en Internet

Trabajos con artistas independientes.

Y ensayos independientes.

## **Materiales.**

En la producción del corto se ha utilizado principalmente un computador conectado a internet para la investigación en su totalidad, para aplicara la encuesta a estudiantes en el campo de diseño se utilizo papel impreso, en la producción de nuestro proyecto se utilizo materiales como una cámara fotográfica digital, un computador con soporte en memoria virtual y procesador, un disco duro externo un trípode material para iluminación, materiales para el diseño y creación de los personajes, los objetos de ambientación las maquetas y escenarios a escala.

## **Equipo.**

Utilizamos materiales manejables como plastilina, masilla entre otros, para las maquetas y modelos a escala, equipo fotográfico, tripode un computador, equipo de iluminación, disco duro externo. Software photoshop y para edición de audio y video.

## **Económicos.**

Para nuestra investigación y aplicación hemos hecho un cálculo de lo ya gastado y un cálculo anticipado de los gastos que se requieren en el proyecto, obteniendo una idea clara de los gastos reales de nuestra investigación y la producción del corto.

## **Presupuesto**

### **PRESUPUESTO DE LA INVESTIGACIÓN**

<b>ASPECTO – UNIDAD</b>	<b>VALOR</b>
1 cuaderno de 200 hojas	7.00
4 esferos	1.40
internet 80 horas	60.00
impresiones y anillados	12.00
libro luces e iluminación de la fotografía digita	40.00
libro adobe Photoshop cs3	30.00
<b>TOTAL</b>	<b>150.40</b>

## **PRESUPUESTO DE LA PRODUCCIÓN**

<b>ASPECTO – UNIDAD</b>	<b>VALOR</b>
materiales para las maquetas y modelos a escala	50.00
equipo y materiales de iluminación	20.00
memoria de 250gb	130.00
trípode	60.00
otros	50.00
<b>TOTAL</b>	<b>310.00</b>

## **EQUIPO ADQUIRIDO O PROPIO**

<b>ASPECTO – UNIDAD</b>	<b>VALOR</b>
filmadora mini DV	480.00
cámara digital	350.00
computador	1.600
<b>TOTAL</b>	<b>2.430</b>

### **4.3 Bibliografía.**

#### **Libros.**

- CARREÑO, Shirley. (2007). Photoshop CS. Macro EIRL., Miraflores.
- CORNEJO, Antonio. (2000). Producción audio visual. McGraw – Hill., Madrid.
- CORDOBA, Enrique. (2005). Photoshop CS3. RA-MA., Madrid.
- FIELL, Charlotte & Peter. (2001). Fotografía Digital, luz e iluminación. Taschen., Madrid.
- WILDBUR, Peter. (2000). Infográfica, soluciones innovadoras en el diseño contemporáneo. Gustavo Gili, S.A., Barcelona.

#### **Internet y you tube.**

- 9zeros. Centro de Estudios de Técnicas de Animación.  
[www.9zeros.com](http://www.9zeros.com)
- Citoplasma. Productora de animación Stop Motion.  
[www.citoplasma.com](http://www.citoplasma.com)
- Aardman Animations, productora de animación stop motion.  
[www.aardman animations.com](http://www.aardman animations.com)
- Estudios Pixar, productora de animación. [www.pixar animations.com](http://www.pixar animations.com)
- [www.stop motion.com](http://www.stop motion.com)
- [www.photojojo.com](http://www.photojojo.com)
- [www.animación stop motion.com](http://www.animación stop motion.com)

- [www.técnicas de animación.com](http://www.técnicas de animación.com)
- [www.claymation.com](http://www.claymation.com)
- [www.animación de objetos.com](http://www.animación de objetos.com)
- [www.animación por fotogramas.com](http://www.animación por fotogramas.com)
- [www.cine de animación.com](http://www.cine de animación.com)
- [www.animación en plastilina.com](http://www.animación en plastilina.com)
- [www.cortometraje stop motion.com](http://www.cortometraje stop motion.com)

### **google**

- técnicas de investigación.
- enfoque y métodos de investigación.
- problema de investigación.
- marco teórico.
- epistemología y diseño de tesis.
- elaboración de tesis y monografías.
- diseño de proyecto de tesis.

Toda la investigación teórica y práctica sobre la técnica de animación stop motion se ha realizado en el mundo virtual internet.

## **Anexos**

- **Guión de el cortometraje “casa de títeres”**
- **Guión del spot para promocionar la U.T.N**
- **Storyboard del cortometraje “casa de títeres”**
- **Storyboard del spot para promocionar la U.T.N**
- **Formato de la encuesta aplicada.**

## **GUION DEL CORTOMETRAJE**

Después de haber analizado la técnica de animación stop motion he decidido que es la más práctica y factible en nuestro entorno para experimentar con las herramientas básicas y plasmar los ensayos y guiones de expresión visual, teatro, performance y mimodramas realizando comunicación audio visual de una forma creativa y actual.

### **Proyecto 1.**

Mimodrama y performance animados con la técnica de animación stop motion como aplicación a la especialidad de diseño grafico.

#### **“Casa de Títeres”**

**Autor: Beckett Rosero**

Entre algunas expresiones visuales, teatro y mimodramas que he escrito, me parece que “lo he tenido todo y lo he perdido todo” pueden servir de punto de partida para exponer el porque del titulo de este corto “casa de títeres”. Decidí montar un pequeño escenario de teatro con materiales manejables iluminación y cámaras, para dar vida a diferentes marionetas o actores del performance creados con plastilina y materiales alternos, que interpretan los guiones o historias que estén dentro de nuestra política satisfaciendo así a nosotros mismos o a terceras personas.

## **Acto 1.**

### **Introducción Esencial**

La noche es fría y solitaria....

Y en ella se encuentra un ser lleno de tristeza.

Dice: “que extraña fortuna lo he tenido todo y lo he perdido todo”

Mientras llora su tristeza, aparece un ángel siente piedad por el y le regala tres estrellas de felicidad.

Luego aparece un coral muy solo, el regala una de sus estrellas, el coral baila y se va muy feliz.

Mientras juega aparece un mendigo, y el regala otra de sus estrellas, el mendigo agradecido se va muy feliz.

Luego aparece un lirio muy lastimo y de inmediato le regala su ultima estrella el lirio muy feliz baila y se va.

La noche es fría y solitaria....

Y en ella se encuentra un ser lleno de tristeza.

Dice: “que extraña fortuna lo he tenido todo y lo he perdido todo”

Mientras llora su tristeza, aparece otro ángel siente piedad por el y le regala tres estrellas de felicidad.

Aparece una nube muy triste, le regala una de sus estrellas, la nube baila y se va muy feliz.

Luego aparece un gusano sin cola, le regala una estrella de felicidad, el gusano agradecido se va muy feliz.

Mientras juega aparece un ave muy asustada, le regala su última estrella de felicidad, el ave muy feliz baila y vuela.

La noche es fría y solitaria....

Y en ella se encuentra un ser lleno de tristeza.

Dice: “que extraña fortuna lo he tenido todo y lo he perdido todo”

Nada comienza, nada tiene fin y continuara así mientras haya seres vivientes: es el misterioso teatro de la vida.

**La vida es una tragedia, drama, comedia, performance y tantas otras manifestaciones donde los que actúan se convierten en otros. En todo momento huimos de la prisión de yo es en cierta manera la búsqueda de la inmortalidad, ya que el personaje encarnado por nosotros o transmitido de otra forma (como en los actores de la casa de títeres) por ser de naturaleza puramente espiritual, es una entidad liberada de la extinción.**

## **Acto 2.**

### **Performance de:**

#### **“El corazón tiene razones que no entiende”**

Esta frase es para mi una de las más importantes que he escrito y por eso he decidido plasmar y dirigir su mensaje de la mejor forma.

### **Personajes**

- La sociedad y sistema como una caja de mascarar y engaños.
- Hombre
- Mujer
  
- Aparece la sociedad y el sistema, como una trampa se posa para acariciar y consumir a las personas.
  
- Luego aparece un hombre solo y la sociedad le disfrazar con sus mascarar y apariencias.
  
- luego aparece una mujer sola y la sociedad la disfrazar con sus mascarar y apariencias.
  
- Después de un momento los dos personajes el hombre y la mujer se encuentran y a simple vista se atraen por sus apariencias, se sienten seguros detrás de sus mascarar.

- Cuando bailan abren sus mentes y sus corazones y cuando la verdad aparece las apariencias y mascararas desaparecen.

- Están felices por ser ellos mismo y no tener mascararas, bailan y se besan.

- Cuando aparece el amor espiritual, la carne y la materia se desvanece apareciendo la forma eterna, el amor universal, la inmortalidad, el amor antes de nacer y después de la muerte.

**Pero aunque luchemos por ser nosotros mismos siendo transparentes, teniendo la capacidad de amarnos y encontrar la persona para amar, la maquina la sociedad el sistema se alimenta de la carne de las apariencias de nuestras mascararas y seguirá así hasta el fin de los días si no intentamos cambiarla pero principalmente cambiarnos desde adentro hacia fuera.**

**El amor espiritual y la comprensión entre parejas y humanos van mas allá de las razas la distancia el tiempo el idioma el dinero la vida o la muerte. Porque el corazón tiene razones que la razón no entiende.**

**fin.....**

**fin ?**

**continuará.....**

Este proyecto de la casa de títeres animada con la técnica stop motion tiene el objetivo de seguir produciendo cortos satisfaciendo nuestras ideas o a terceras personas.

### **Producción.**

En la creación a escala de maquetas actores, personajes y los elementos del performance se han extraído de la realidad y con materiales manejables como plastilina masilla, recortes, Espuma flex, pintura, entre otros. Todo el diseño y la producción se lo realizo en una habitación improvisando una maqueta, iluminación y una cámara digital con un trípode un computador un disco duro externo y un puerto adaptable a cámaras digitales y de video.

## **GUION DEL SPOT PARA PROMOCIONAR LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

Después de haber analizado la técnica de animación stop motion he decidido que es la más práctica y factible en nuestro entorno para experimentar con las herramientas básicas y plasmar la idea surrealista y de ficción, el diseño de este spot es un trabajo independiente audio visual plasmado de una forma creativa y actual.

### **Proyecto 2.**

Spot para promocionar la Universidad Técnica del Norte animado con la técnica de animación stop motion como aplicación a la especialidad de diseño grafico.

### **Autor: Becketh Rosero**

Entre algunas expresiones visuales, me parece que el spot expone de una forma básica teórica y practica la técnica de animación stop motion. Decidí montar un pequeño escenario con materiales manejables, iluminación y cámaras, para dar vida a la plastilina y poder plasmar nuestra comunicación audio visual satisfaciendo así a nosotros mismo y a terceras personas.

### **Guión.**

- En la nada aparece un trueno que cae en la tierra, nace una semilla, crece, se reproduce en forma de una mujer y un árbol, luego sus raíces se expanden y da frutos, con las siglas UTN y en esa bella escultura acuden seres con las letras adheridas a ellos :  
“al servicio del pueblo”

### **Voz.**

Para promocionar el spot con la voz se necesita remasterizar el audio y cambiar de voz a una más adecuada y lo más importante revisar este pequeño guión.

“El poder no es tenerlo todo, el poder es aprender a ver  
el mundo invisible y tener una conciencia propia, el poder es  
luchar por ser lo que quieres ser y feliz con tu trabajo.....  
aprende a ver, abre el ojo que no sueña”

### **Producción.**

En la creación a escala de maquetas actores, personajes y los elementos del performance se han extraído de la realidad y con materiales manejables como plastilina masilla, recortes, Espuma flex, pintura, entre otros. Todo el diseño y la producción se lo realizo en una habitación improvisando una maqueta, iluminación y una cámara digital con un trípode un computador un disco duro externo y un puerto adaptable a cámaras digitales y de video.

**Storyboard para grabar los fotogramas del cortometraje creado con la técnica de animación stop motion.**

**“Casa de Títeres”**

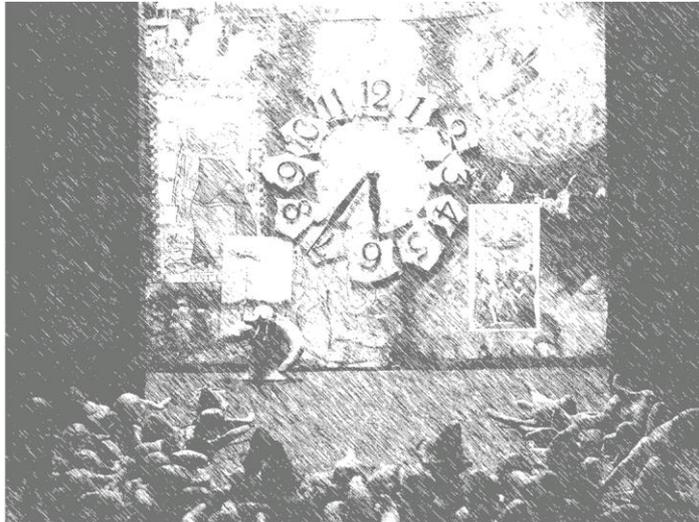
**Autor: Becketh Rosero**

**Acto 1.**

**Mimodrama**

**Introducción Esencial**

**Mimodrama de “lo he tenido todo y lo he perdido todo”**



**Escena 1.**

- plano general

- efecto de iluminación parpadeo de luz amarilla y azul intenso.

- musica: Rozz Williams - Instrumental - Disco: past, present and forever

Tema: 06. Amaterasu. - 00:00:01.....

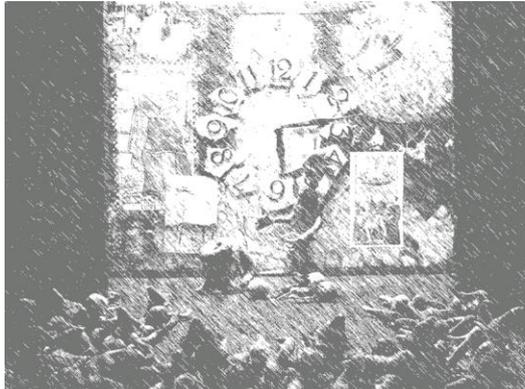
- voz : off

- texto central inferior:

La noche es fría y solitaria....

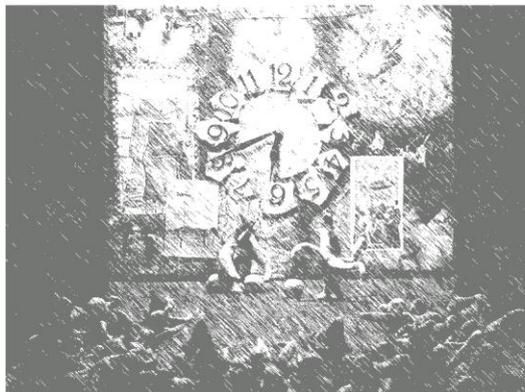
Y en ella se encuentra un ser lleno de tristeza.

Dice: “que extraña fortuna lo he tenido todo y lo he perdido todo”

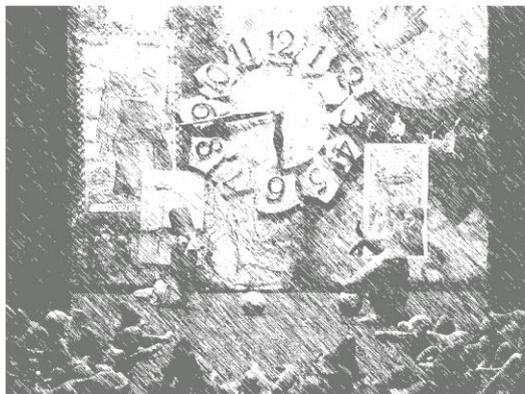


- plano general
- efecto de iluminación parpadeo de luz amarilla a azul intenso
- música: Rozz Williams  
Amasterasu.....
- voz off
- texto central inferior:

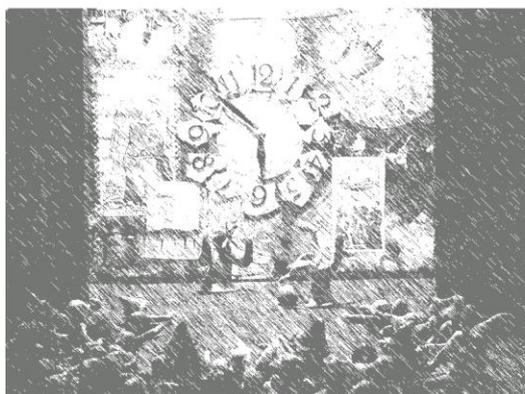
Mientras llora su tristeza, aparece un ángel siente piedad por él y le regala tres estrellas de felicidad.



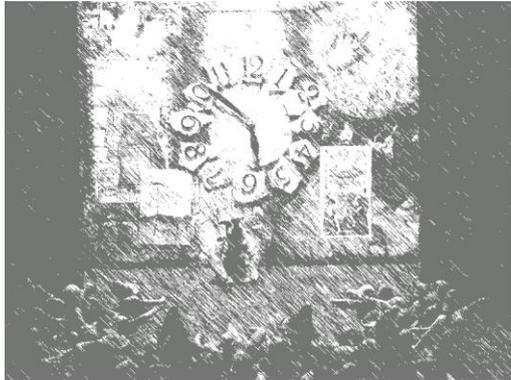
Luego aparece un coral muy solo, él le regala una de sus estrellas, el coral baila y se va muy feliz.



Mientras juega aparece un mendigo, y él le regala otra de sus estrellas, el mendigo agradecido se va muy feliz.



Luego aparece un lirio muy lastimado y de inmediato le regala su última estrella, el lirio muy feliz baila y se va.

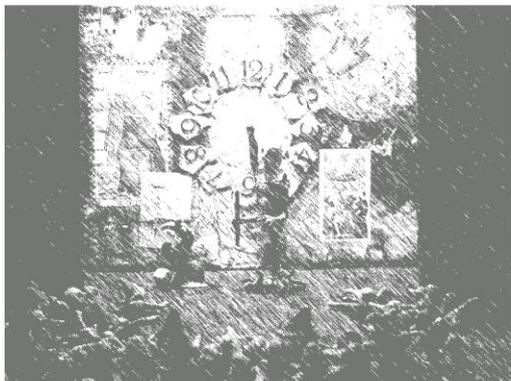


## Escena 2.

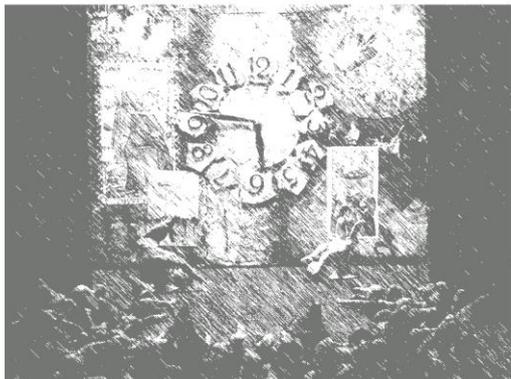
- Plano general
- efecto de iluminación parpadeo de luz amarilla y azul intenso.
- musica: Rozz Williams - Instrumental - Disco: Past, Present and Forever - Tema: Amasterasu.....
- voz: off
- Texto central inferior:

La noche es fría y solitaria...  
Y en ella se encuentra un ser lleno de tristeza.

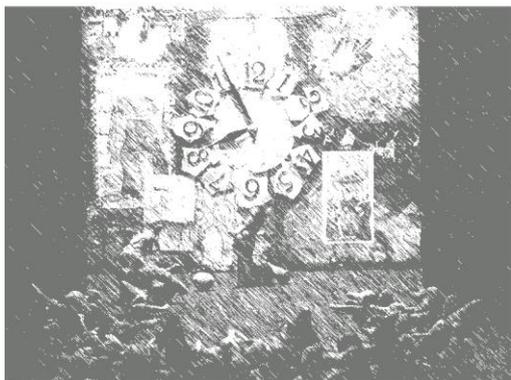
Dice: "que extraña fortuna lo he tenido todo y lo he perdido todo"



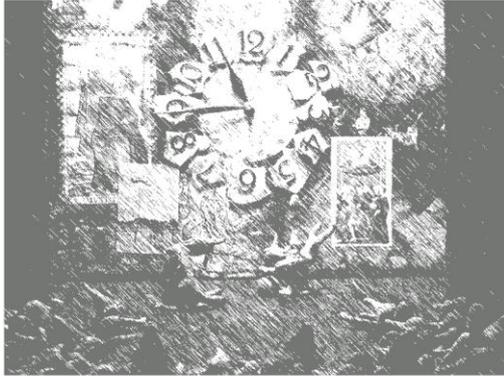
Mientras llora su tristeza, aparece otro ángel siente piedad por el y le regala tres estrellas de felicidad.



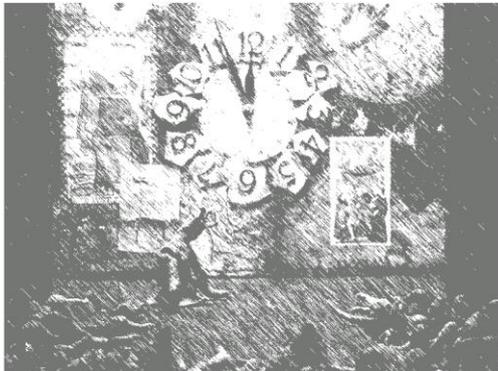
Aparece una nube muy triste, le regala una de sus estrellas, la nube baila y se va muy feliz.



Luego aparece un gusano sin cola, le regala una estrella de felicidad, el gusano agradecido se va muy feliz.

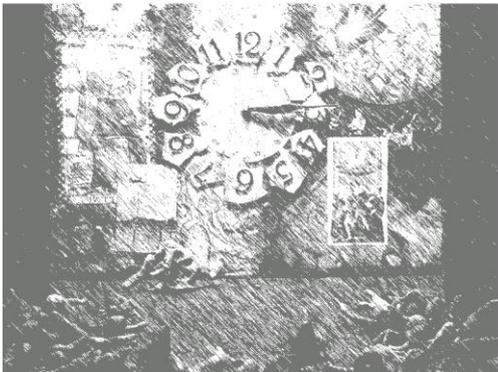


Mientras juega aparece un ave muy asustada, le regala su última estrella de felicidad, el ave muy feliz baila y vuela.



La noche es fría y solitaria....  
Y en ella se encuentra un ser lleno de tristeza.

Dice: “que extraña fortuna lo he tenido todo y lo he perdido todo”



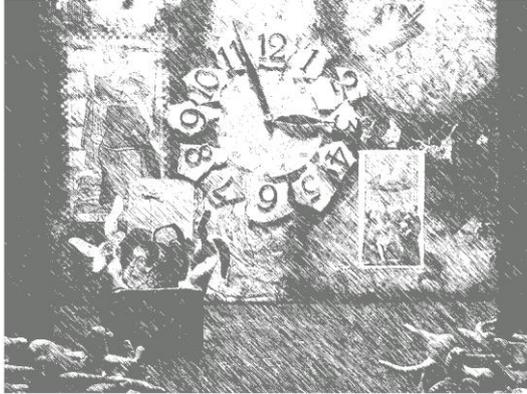
Nada comienza, nada tiene fin y continuara así mientras haya seres vivientes: es el misterioso teatro de la vida.

musica: Rozz Williams  
tema: Amasterasu - tiempo :  
00:04:30 fin.....

## **Acto 2.**

**Performance de:**

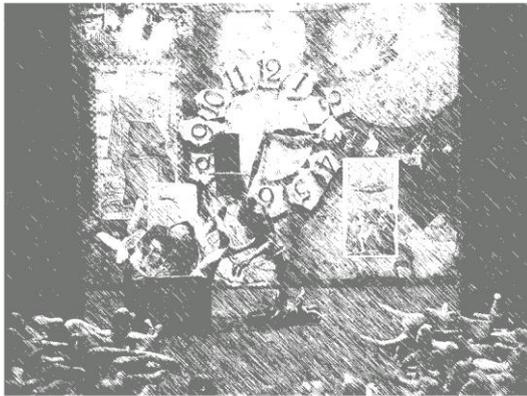
**“el corazón tiene razones que la razón no entiende”**



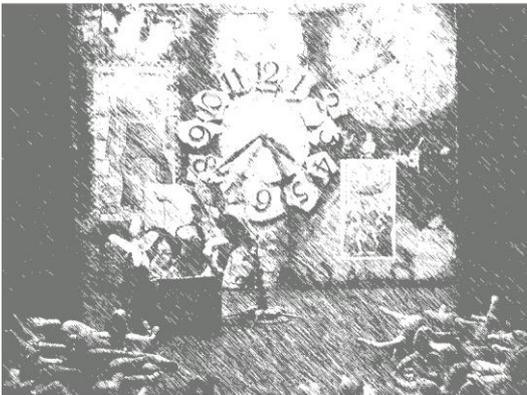
### Escena 3.

- plano general
- efecto de iluminación de luz amarilla y verde suave.
- musica : Rozz Williams - disco : tales of innocense - tema 08: lament 00:00:04
- voz : off
- texto : ninguno

- Aparece la sociedad y el sistema, como una trampa se posa para acariciar y consumir a las personas.



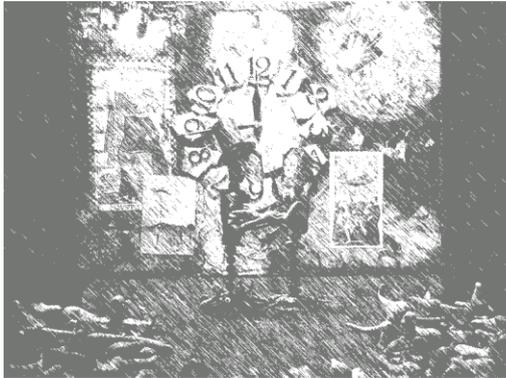
- Luego aparece un hombre solo y la sociedad le disfraza con sus mascararas y apariencias.



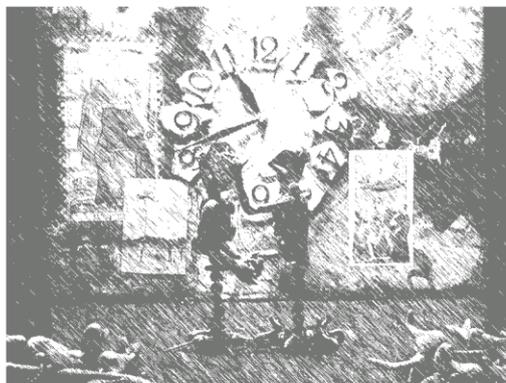
- luego aparece una mujer sola y la sociedad la disfraza con sus mascararas y apariencias.



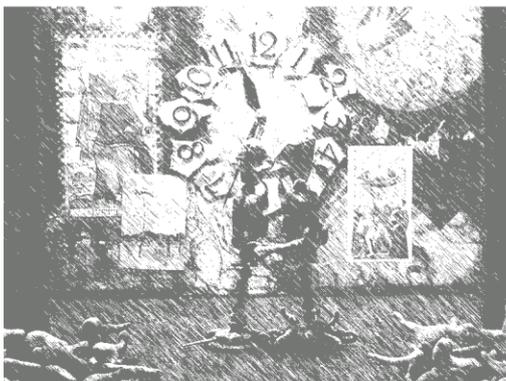
- Después de un momento los dos personajes el hombre y la mujer se encuentran y a simple vista se atraen por sus apariencias, se sienten seguros detrás de sus mascararas.



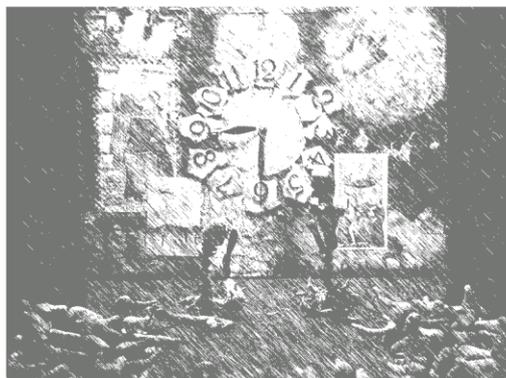
- Cuando bailan abren sus mentes y sus corazones y cuando la verdad aparece las apariencias y mascararas desaparecen.



- Están felices por ser ellos mismo y no tener mascararas, bailan y se besan.



- Cuando aparece el amor espiritual, la carne y la materia se desvanece apareciendo la forma eterna, el amor universal, la inmortalidad, el amor antes de nacer y después de la muerte.



musica: Rozz Williams - disco :  
tales of innocense - tema 08 -  
tiempo 00:01:90

voz : off

texto : ninguno

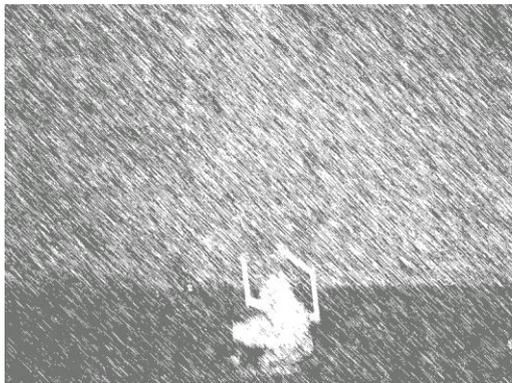
tiempo total: 6:20 - fin.....

**Storyboard para grabar los fotogramas del spot para promocionar la U.T.N creado con la técnica de animación stop motion.**

**Autor: Becketh Rosero**

**Escena 1.**

- **Plano general**
- **Iluminación : Detalle Central**



audio : efecto de sonido de un trueno.



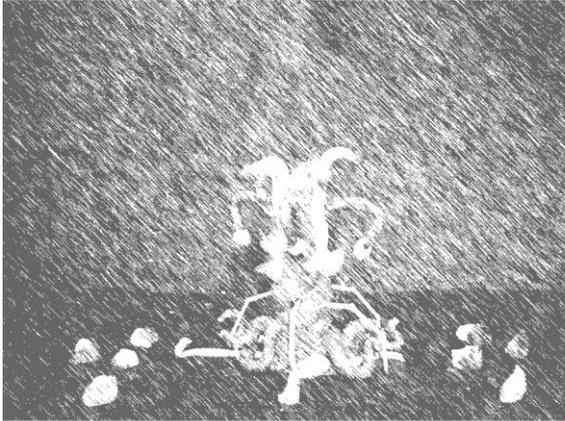
musica : Rozz Williams -  
Instrumental - disco :  
past, present and forever -  
tema : Ouverture

- tiempo  
00:00:11s.....

- voz : off

- texto : ninguno





musica : Rozz Williams  
tema Overture.....

texto : ninguno

voz : onn



- el poder no es tenerlo todo,  
el poder es aprender a ver el mundo invisible y tener una conciencia propia.

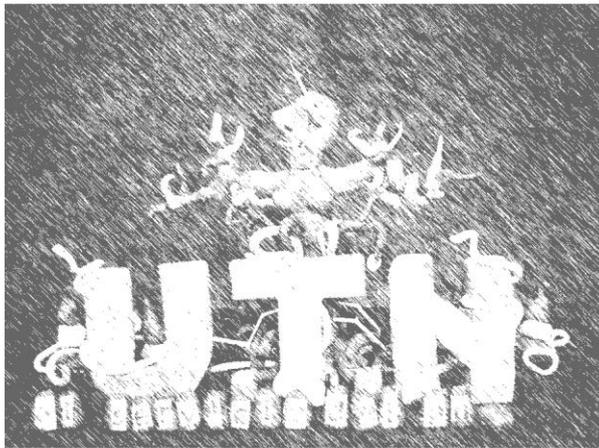




texto : ninguno

voz : onn

El poder es luchar por ser lo que quieres ser y feliz con tu trabajo.

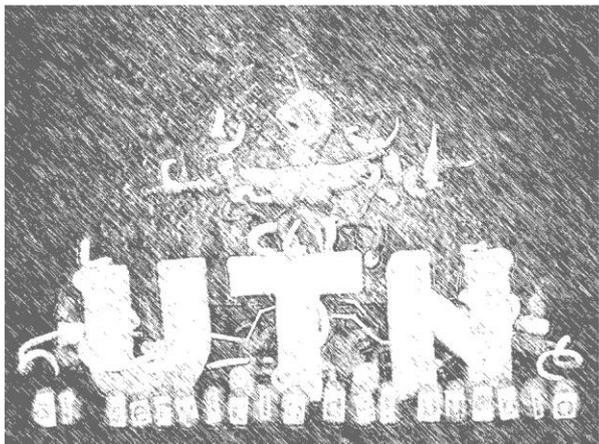


Aprende a ver, abre el ojo que no sueña.

musica : Rozz Williams  
instrumetal - disco: past,  
present and forever.  
tema : Ouverture .

tiempo : 00:00:46s

tiempo total: 00:00:35s....



fin.....

**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

F.E.C.Y.T

Encuesta dirigida a estudiantes de el ultimo año en la especialidad de diseño grafico, para investigar el interés que existe en nuestro medio de conocer y practicar técnicas de animación, marzo 2009.

Universidad.....Especialidad..... Edad.....

Como financia sus estudios

Recursos propios..... Padres..... Otros.....

Simplemente contesta con una X o pocas palabras la respuesta

- Puedes escribir 3 o 4 materias, herramientas o equipo que te gustan de la especialidad.....  
.....

- Conoces técnicas o herramientas que puedes utilizar para crear animación, comunicación o expresión audio – visual  
.....  
.....  
.....

- Tienes clases de alguna técnica de animación SI..... NO.....

Cual.....que equipo o herramientas aplicas  
.....  
.....



## Matriz de coherencia

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVO GENERAL
<p>¿Cuál es el diseño y mensaje del cortometraje y cuales son las herramientas y equipo para producirlo por medio de la técnica de animación stop motion?</p> <p>¿Y cual es la forma más creativa, experimental, económica y artesanal de improvisar un pequeño estudio, con recursos y materiales de nuestro medio para la producción total en la toma de los fotogramas el retoque fotográfico y la edición audio visual del cortometraje?</p>	<p>Conocer de una forma teórica y práctica las herramientas que se utiliza para experimentar con la técnica de animación stop motion y producir un cortometraje de expresión audio visual por medio de esta técnica. De una forma creativa y con recursos de nuestro medio, exponiendo el conocimiento teórico y práctico en la producción por medio de la elaboración de una guía practica audio visual.</p>
INTERROGANTES	OBJETIVO ESPECIFICOS
<p>¿Cuáles son las herramientas y recursos para aplicar esta técnica de animación?</p> <p>¿Cuál es el tema o mensaje de expresión visual para el diseño del guión o story board?</p> <p>¿Qué materiales se utiliza en el diseño de actores y maquetas a escala para la producción?</p> <p>¿En la actualidad en que campo encontramos estas técnicas de animación para tener apoyo técnico con las herramientas de trabajo?</p> <p>¿Cuánto tiempo y que recursos se necesita para la producción, tratado y edición del cortometraje?</p> <p>¿Con los conocimientos y recursos que tenemos a nuestra disposición es factible producir un cortometraje con esta técnica de animación?</p>	<p>Diagnosticar las herramientas y esta técnica para mejorar el diseño y producción de nuestro cortometraje Stop Motion.</p> <p>Elaborar cortos o expresión audiovisual animadas con la técnica de animación stop motion como aplicación al diseño y artes graficas, dirigido a personas de 12 años en adelante, con una conciencia humanista, ecológica, actual, y de libre expresión.</p> <p>Determinar si la práctica de estas técnicas de animación, contribuyen con el desarrollo de la creatividad en el diseño de comunicación y expresión visual en nuestra sociedad.</p> <p>Elaborar una guía practica audio visual con el proceso de la producción del corto como experimentación de la técnica de animación stop motion aplicada al diseño grafico.</p>

## **CAPITULO V**

### **5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1 CONCLUSIONES.**

La investigación de este proyecto permite conocer de una forma teórica y practica las herramientas que se aplica en la técnica de animación stop motion también se analiza la tecnología para lograr la producción del cortometraje, los recursos que utilizamos están en nuestro medio y a nuestro alcance así podremos lograr la aplicación de nuestra investigación.

- En cuanto a diagnosticar las herramientas y la técnica de animación stop motion, se preciso que las herramientas no han cambiado solo han evolucionado en tecnología que responden a la naturaleza del mercado mundial en el cual nos integramos, en estos periodos esta técnica ha revolucionado en el cine, tv e independientemente por la demanda de evolucionar en el campo de comunicar y ser comunicados.
- Sistematizar una forma practica de trabajar con nuestros recursos en la técnica de animación stop motion, ya que tenemos a nuestro alcance el equipo necesario y los conocimientos indispensables para experimentar lo cual permite crear nuevas formas de expresión y comunicación con el único limite que sería nuestra creatividad.

- En la compilación de la investigación para analizar las falencias y fortalecerlas en la práctica, necesitamos enfocarnos en la parte teórica y tecnológica de las herramientas de animación, utilizando nuestra bibliografía o más ampliamente por medio del internet ya que es la fuente de consultas e información.

- En cuanto a elaborar cortos por medio de la técnica de animación stop motion dirigido a personas mayores a niños 12 años con una conciencia humanista, ecológica de expresión libre y actual, se precisa que esta técnica es la más didáctica a la hora de experimentar con sus herramientas y con un tema infinito ya que esta técnica de animación es la más práctica artesanal y ser experimentada en nuestro medio.

- En la determinación de la práctica de esta técnica contribuye con el desarrollo de la creatividad en el diseño de comunicación y expresión audio visual en nuestro medio, contribuye totalmente ya que al practicar esta técnica aplicamos las materias de especialidad hacer maquetas y modelos a escala, fotografía, hasta el retoque fotográfico y producción audiovisual, dando más alternativas de crear comunicación de una forma profesional en la parte teórica y práctica.

- Elaborar una guía práctica audiovisual con el proceso de producción del corto como experimentación de la técnica de animación stop motion aplicada a la especialidad, se precisa que esta es la mejor forma de exponer y conocer la investigación y la aplicación de las herramientas para que terceras personas conozcan de una forma tecnológica, teórica y práctica esta técnica de animación.

## **5.2 Recomendaciones**

- Sugerir el análisis de la información y diseño del guión.
- Sugerir, acciones específicas en los materiales y elaboración de las maquetas y modelos a escala.
- Sugerir, la experimentación práctica con las herramientas en hardware y también en software, para tener una mejor experiencia.
- Sugerir, trabajar en la velocidad y número de fotogramas así como los efectos audio visuales en la edición.
- Sugerir, utilizar un software adecuado y compatible con nuestro trabajo en audio y video de fotogramas.
- Sugerir, tomar nota de todo y guardar en memoria virtual el trabajo para tomar acciones específicas en base a las consecuencias de los cambios en todos los procesos de la producción del corto.