



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DIGITAL BASADO EN UN
VIDEO ANIMADO, QUE MUESTRA LA CONVIVENCIA VECINDARIA.

MARÍA CATALINA BELTRÁN LEGUÍZAMO

2013



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN
TECNOLOGÍA EN ANIMACIÓN DIGITAL TRIDIMENSIONAL

APLICACIÓN DE LAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DIGITAL BASADO EN UN
VIDEO ANIMADO, QUE MUESTRA LA CONVIVENCIA VECINDARIA.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de
Tecnóloga en Animación Digital Tridimensional

Profesor guía

Tlgo. Ramiro Guamán

Autora

María Catalina Beltrán Leguízamo

Año

2013

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido y dando cumplimientos a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

.....
Tlgo. Ramiro Guamán

Animador digital

171623216-8

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.”

.....

María Catalina Beltrán Leguízamo

172431460-2

AGRADECIMIENTO

A Dios primeramente, a mi familia
por apoyarme en cada momento,
a Ramiro Guamán por su colaboración.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a Dios por ser el motor de mi vida.

RESUMEN

El objetivo de este video de animación, fusionado con técnicas de animación 2D en aplicaciones en forma de reproductor multimedia Adobe Flash y Adobe After Effects, es escenificar diferentes formas de convivencia al interior de los vecindarios. Detectar situaciones críticas y mostrar la solución con comportamientos diferentes, a través de la asesoría y del acompañamiento de la empresa Corporación Responder. La cual es una entidad especializada en el mejoramiento continuo de las relaciones interpersonales al interior de los vecindarios, conjuntos o conglomerados habitacionales.

En la mayoría de países latinoamericanos, el 45% de residencias corresponde a vivienda en propiedad horizontal, es decir, que el 45% de la población vive en departamentos, apartamentos o conjuntos habitacionales en los donde convive con otras familias. Esto significa que se comparten casi obligatoriamente: hábitos, estilos de vida, culturas y costumbres con otras personas. Generando así factores de conflicto tales como: Ruido, desaseo, desorden, intolerancia, falta de solidaridad, descuido de mascotas, etc.

En la propiedad horizontal la convivencia social es un tema muy complejo, más aun cuando la mayoría de los residentes no tienen una idea clara de lo que significa vivir en comunidad, por lo tanto se hace necesario desarrollar programas de sensibilización, formación y capacitación social con el fin de entrenarlos en temas de buena convivencia que logren establecer una sana cultura de convivencia donde a la larga se genere en una buena cultura ciudadana.

En el video se presentan diferentes escenarios de la vida cotidiana, que indican factores de conflicto y muestran las reacciones de cada individuo ante las situaciones que se presentan.

En las conclusiones veremos como con la aplicación de las recomendaciones y el acompañamiento social realizado por la empresa Colombiana Corporación Responder se van dando resultados positivos para lograr una buena convivencia.

ABSTRACT

The objective of this animation film is to illustrate scenes of people living together in the heart of a community. The animation film includes 2D animation techniques produced with *Adobe Flash* and *Adobe After Effects*. The film will identify critical situations and show the solutions based on the insight and direction provided by Responder Corporation. Responder Corporation is an entity specialized in the improvement of interpersonal relationships at the heart of communities, neighborhoods and habitable conglomerates.

In the majority of Latin-American countries, 45% of housing corresponds to horizontal property. This means 45% of the population lives in apartments or apartment complexes where they are forced to live together or in close proximity with other families. It is almost obligatory to share habits, customs, and traditions with other people. This, in turn, can lead to factors that generate conflict such as excess noise, clutter, disorder, messiness, intolerance, lack of solidarity, lack of care of pets, etc.

In horizontal property, living together is a complex theme. It can intensify when residents do not have a common understanding of what it means to live in community. This makes it necessary to develop programs of sensibility, personal development and social adaptation. The goal of the film is to instruct residents in themes of living together in a community, forming a safe culture and, in the long term, it will reflect in better citizens.

In the film there will be different daily life situations which illustrate factors that can cause conflict. Then, it will show the reactions of every individual faced with these situations. In conclusion, we will show how the recommended application - provided by the Colombian entity Responder Corporation - will yield positive results to achieve great co-existence within neighbors.

ÍNDICE

Introducción	1
1. Capitulo I: Animación digital	2
2. Capitulo II: Historia de la animación.....	3
3. Capitulo III: Diversos tipos de animación	6
3.1 Dibujo animado.....	6
3.2 Stop motion.....	6
3.3 Animación de plastilina o claymotion	7
3.4 <i>Puppertoons</i>	7
3.5 Pixilación.....	7
3.6 Rotoscopía.....	7
4. Capitulo IV: Métodos para animar personajes	9
5. Capitulo V: Principios físicos aplicados a la animacion	10
6. Capitulo VI: Música y sonido para animación	12
7. Capitulo VII: Flash como herramienta para animar ..	13

8. Capitulo VIII: El arte de ilustrar una historia	14
8.1 La comunicación a través de los medios audiovisuales.....	14
9. Capitulo IX: La imagen de la investigación social.....	16
9.1 La representación y producción de la realidad en un video.	16
9.2 La investigación por medio de imágenes	17
10. Capitulo X: El problema cultural de la convivencia	18
10.1 Planteamiento del problema.....	18
11. Capitulo XI: Los componentes socioespaciales Del vecindario	20
11.1 El territorio.....	20
11.2 La malla de circulación.....	20
12. Capitulo XII: Convivencia	21
12.1 Normas básicas de la comunidad de propietarios y propietarias.....	21
12.2 Funcionamiento de la comunidad.....	22
12.2.1 El presidente.....	22

12.2.2 El vicepresidente	22
12.2.3 El administrador	23
13. Capitulo XIII: Situaciones que generan conflicto ...	24
13.1 Ruidos.....	24
13.2 Conductas molestas.....	24
13.3 Mantenimiento de los espacios comunes	25
14. Capitulo XIV: Limites al derecho de propiedad del dueño	26
15. Capitulo XV: Propiedad horizontal	28
16. Capitulo XVI: Obligaciones de la comunidad	29
16.1 Contexto social	29
16.2 Socialización.....	29
17. Capitulo XVII: Programa de acompañamiento social (PAS)	31
17.1 Antecedentes de la empresa corporacion responder.....	31
17.2 Normas de convivencia corporacion responder	31

18. Capitulo XVIII: Un cortometraje animado, escenificado como un cuento	40
18.1 Objetivos de la investigación	40
18.2.1. Objetivos generales:	40
18.1.2. Objetivos específicos:	40
18.2 Pre-producción	41
18.2.1 Desarrollo del guión	41
18.2.2 Storyboard	41
18.2.3 Diseño de personajes y escenarios.....	41
18.3 Producción.....	42
18.3.1 Construcción de personajes y escenarios.....	42
18.4 Post producción.....	42
18.4.1 Sonido	42
18.5 Edición	43
19. Capitulo XIX: Conclusiones y recomendaciones ...	44
Referencia.....	46
Anexos	48

INTRODUCCIÓN

Desde la prehistoria el hombre ya intentó dejar plasmada para la posteridad la esencia del movimiento, registrando imágenes de animales, astros y objetos con las que decoraba sus cuevas y/o cavernas. De la misma manera los griegos y los egipcios ilustraron imágenes en movimiento en las decoraciones de murales y de otro tipo de mobiliario y utensilios.

El lenguaje animado aparece como una expresión humana que en el transcurso de la historia ha impactado profundamente el desarrollo cultural, valiéndose de diversas expresiones artísticas como el teatro, el cine, la publicidad, la televisión, y en los últimos años el internet; orientando tendencias, hábitos y comportamientos.

El propósito fundamental de esta tesis es dar a conocer mediante un video animado información que contribuya a mejorar las relaciones entre asentamientos habitacionales con el fin de motivar una sana cultura de convivencia.

Este video se ha realizado con la recopilación de datos y el apoyo de la empresa Colombiana Corporación Responder, cuyo objeto social es trabajar conjuntamente con proyectos de vivienda, con y para la comunidad. En cada proyecto se vive el principio de que somos iguales pero a la vez somos diferentes, en cada intervención se ha construido un programa único e irreplicable en la medida que cada ser humano que habita allí, no tiene otro igual.

CAPITULO I

ANIMACION DIGITAL

La animación digital consiste en proporcionar movimiento a figuras bidimensionales y tridimensionales a través del ordenador, generando lo que se define como la ilusión de movimiento mediante una serie de imágenes fijas. Según Jhon Halas (1968), uno de los animadores más reconocidos en esta materia, “el movimiento es la esencia de la animación”.

Gil Tévar, MP. (2008). pg. 1)

La diferencia entre animación y movimiento capturado, es que en la animación se generan los fotogramas cuadro por cuadro, sea por métodos tradicionales de dibujado o bien generando las imágenes en un computador.

(Gil Tévar, MP. (2008). pg. 1)

CAPITULO II

HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

La animación se origina como un medio de recreación sobre la base de ilusiones ópticas que se producían mediante diversos artefactos tales como el zootropo que es un aparato compuesto por un tambor con ranuras de diferentes formas y unas tiras de imágenes, que al momento de realizar movimientos giratorios, daban la impresión que las figuras allí registradas se encontraban en movimiento; debido al efecto de persistencia de imágenes en la retina. El praxinoscopio es otro equipo que fue inventado por Charles Emilé Reynaud en 1877, esta máquina consistía en un proyector de imágenes en secuencia a través de una pantalla mediante una cinta de película.

(Gil Tévar, MP. (2008). pg. 2)

Con el transcurso de los años aparece el cine con imágenes de la vida real. La primera animación que se realizó de objetos fotograma a fotograma Llamada How Jones Lost His Roll (Como Jones perdió su rollo) de Edwin S. Porter en 1905, Porter utilizó una técnica, en que tuvo que adaptar la cámara de cine normal, donde en lugar de exponer 16 fotogramas por segundo mostraba solo uno. Esta técnica después fue utilizada por James Stuart Blackton para crear una serie de dibujos animados que se llamó Humorous Phases of Funny Faces.(Fases humorísticas de caras divertidas)

(Gil Tévar, MP. (2008). pg. 2)

Posteriormente en París Emyle Cohl realiza *Fantasmagorie* en 1908, la cual es reconocida mundialmente como la primera animación de la historia. Fue un trabajo de línea con un toque de trazo infantil donde los objetos cobraban vida. Por esta realización Cohl es considerado como el padre de la animación al haber experimentado el desarrollo visual de la noción de plano y perspectiva.

(Escuela Nacional de Caricatura, 2013)

En 1917 se Crea “*El Apóstol*”, catalogado como el primer largometraje animado de la historia, hecho por *Quirino Cristiani* de origen argentino, obra muda que desaparece con el paso del tiempo.

(Escuela Nacional de Caricatura, 2013)

A partir de los años 20 las técnicas fueron mejorando gracias al rotoscopio, equipo que proyectaba sobre el papel una película real, fotograma a fotograma. Esta técnica la recogió Walt Disney para animar Alicia en el país de los dibujos animados en 1923, y en 1928 aparece el personaje Mickey Mouse en *Steamboat Willie*. Es el primer largometraje con la animación más completa de la historia marcando el inicio de la época dorada de Disney.

(Gil Tévar, MP. (2008). pg. 3)

Entre 1935 y 1945 Disney alcanzó altos niveles de calidad y excelencia que tardaron en ser superados, Dentro de esta línea se realizaron los largometrajes *Blanca nieves* y *Pinocho* en 1940. Examinando las utilidades del negocio observó que no estaba siendo muy rentable como se esperaba. Al haber un costo de producción extremadamente alto, más tarde tuvo que remplazar esta técnica por otra con menos costos donde los movimientos tenían un aspecto un tanto tosco. Para superar esto, le ponían más énfasis a la parte sonora.

(Gil Tévar, MP. (2008). pg. 4)

Sin dejar a un lado las series de animación japonesas las cuales se dieron a conocer entre los 60 y 70, en esta época quien lideró el campo de la animación fue Osamu Tezuka estableciendo sus principales parámetros. Durante los 60 el anime se proyectó en las salas, mientras que en los 70 se limitaba en la televisión. En 1974 *Heidi*, estaba reproducida a 12 imágenes por segundo, 1988 *Akira* y las series reconocidas *Dragon Ball Z* y *Los Caballeros del Zodiaco*.

(Gil Tévar, MP. (2008). pg. 4)

En la década de los 90 aparece el primer largometraje en animación 3D digital llamado Toy Story, de Pixar, asumiendo el liderazgo de las nuevas técnicas. Se estrenó en 1995. Esto obligó a que las compañías y estudios de animación existentes empezaran a migrar de la animación tradicional a la animación por computadora,

(Escuela Nacional de Caricatura, 2013)

Los costos de animación digital hicieron que el presupuesto de producción para las películas aumentara notablemente en la proporción de 5 a 40 millones de dólares. A partir del 2005 más del 50% de las películas se producen con efectos especiales de animación digital.

La tecnología llegó al punto de poder sustituir a los actores humanos por actores virtuales de tal forma que fueran indistinguibles a simple vista. Las escenas de multitudes también se empezaron a realizar con extras computarizados.

La calidad de la imagen ha progresado con el tiempo, mientras que para generar los cuadros no ha cambiado mucho. Para generar un cuadro se necesitan de unas dos o tres horas, necesitándose diez veces más tiempo para las escenas más complejas. Con la mejora del material informático y con máquinas más rápidas, se ha podido aumentar la complejidad de los gráficos. El aumento exponencial de la capacidad de proceso de unidades centrales de procesamiento, así como aumentos masivos en la capacidad de procesamiento paralelo de éstas, de almacenaje y velocidad de memoria y tamaño, han aumentado enormemente el potencial y complejidad de las imágenes generadas por computadora.

El primer intento de crear una película usando solo imágenes por computadora, sin actores fue hecho por *Square Pictures* donde mostraba gráficos muy detallados de calidad fotográfica realista. La película fue un fracaso en taquilla, lo que llevó finalmente al cierre de Square Pictures.

(Escuela Nacional de Caricatura, 2013)

CAPITULO III

DIVERSOS TIPOS DE ANIMACION

Existen numerosas formas y estilos de animación, que dependen directamente de la creatividad de los animadores y de la técnica o de los objetos que se utilicen.

3.1 DIBUJO ANIMADO

Esta técnica del dibujo animado consiste en dibujar cuadro por cuadro las fases del movimiento que son necesarias. Se puede realizar sobre papel o transparencias. Anteriormente era necesario utilizar una cámara de cine que captara fotograma por fotograma. En la actualidad es posible capturar las imágenes con una cámara fotográfica digital, o también con un scanner, convirtiendo los dibujos en imágenes para luego ser editados en algún programa computarizado.

(Barry, V. (2012) pg. 29)

3.2 STOP MOTION

Es una técnica de animación que se trata de igualar el movimiento de objetos inmóviles capturado mediante fotografías, es decir, se le da vida a objetos de todo tipo, maquetas, objetos a escala, muñecos, sean articulados o de plastilina, tomadas de la realidad mediante fotografía o filmación. Para ello se utiliza la grabación fotograma a fotograma, cuyo iniciador fue segundo *de Chomón* con su llamado «paso de manivela». Cuando lo que se animan son recortes, cartón, papel o fotografías.

Tiene como característica exigir al cineasta tener los elementos de puesta en escena cerca o a la mano.

(Barry, V. (2012) pg. 29)

3.3 ANIMACIÓN DE PLASTICINA O CLAYMOTION

Es una técnica muy cómoda para utilizar debido a que material es muy dúctil y fácil de moldear. Pertenece a la técnica del *stopmotion*. Se usa plastilina u otro material similar. Se va moviendo lentamente paso a paso capturando un cuadro fotográfico de cada movimiento y así el personaje vaya cobrando vida.

(Barry, V. (2012) pg. 44)

3.4 PUPPERTOONS

El termino *Puppertoons* fue acuñado por *Geor Pal* y su socio *Dave Bader*, se compone de los términos *puppet* –marioneta- y *cartoons* –dibujos animados-. Ya que se trataba de animar las marionetas siguiendo la técnica clásica de animación de los dibujos, o sea, una figura del personaje diferente para cada fotograma. Generalmente, en el interior del muñeco lleva una estructura muchas veces de alambre, fierros, madera. Esta sirve para que al momento de animar los muñecos se logre controlar los movimientos de las articulaciones.

(Barry, V. (2012) pg. 41)

3.5 PIXILACIÓN

Se denomina *pixilación* a una variante *del stop-motion*, Consiste en fotografiar imagen por imagen a personajes en las que los movimientos son controlados por el cineasta. Se trata de una animación donde se simulan los movimientos con la realidad pero no llega a ser perfecta. Los movimientos tienen un resultado un poco tosco y especial. Es una animación realizada con personas.

(Barry, V. (2012) pg. 44)

3.6 ROTOSCOPIA

Disney animó a *Blancanieves* en momentos de cierta complicación como bajada de escaleras, bailes, y a otros personajes sobre la filmación de

personas reales. El equivalente en infografía es la técnica llamada *motion capture*.

(Barry, V. (2012) pg. 38)

CAPITULO IV

METODOS PARA ANIMAR PERSONAJES

Para crear una animación no se debe pensar que el personaje tiene que ser necesariamente un ser vivo, u obligatoriamente tiene que tener ojos, boca, pies y manos. La ventaja que tiene la animación es dejar fluir la imaginación donde se puede convertir en protagonista a cualquier objeto o también a un concepto un tanto abstracto como son la furia, el viento, el calor, la soledad. Pero es necesario, inicialmente analizar el entorno y su relación para poder visualizar el personaje que se quiere realizar.

Las herramientas iniciales que debe tener el personaje son el punto, la línea y el plano, volumen y formas. Comenzando con un simple trazo.

(Fiorucci, D. (2000) pg. 145)

Movimiento quiere decir vida. Es importante para el animador imaginar la acción antes de crearla. Se debe previamente estudiar la personalidad del personaje que se quiere crear, pensar como se mueve, su aspecto físico, su estado de ánimo, etc. Una manera de aprender a analizar es observando a la gente que camina como la calle y examinar su estado de ánimo a través de sus actitudes, gestos y posturas.

(Barry, V. (2012) pg. 51)

Hay que tener en cuenta algunos aspectos fundamentales en una animación, estos aspectos son el tiempo, la trayectoria y la velocidad. Un método que sugieren es tratar de imitar movimientos de humanos con cubos y palos de madera que no tengan facciones, analizando la esencia del movimiento tratando de reproducirla. Es importante para un animador estar atento a observar los movimientos que se presentan de todo lo que está rodeado en la vida cotidiana. Se sugiere estudiar algunos conocimientos físicos y de anatomía, y así obtener movimientos más reales y creíbles.

(Barry, V. (2012) pg. 52)

CAPITULO V

PRINCIPIOS FÍSICOS APLICADOS A LA ANIMACIÓN

Existen doce principios físicos para la animación, estos fueron creados en la década de los treinta por animadores de los Estudios Disney. Estas ayudas fueron aplicadas inicialmente a los clásicos animados de Disney, como los conocidos Blancanieves, Pinocho, Fantasía, Dumbo y Bambi. En la actualidad siguen funcionando y ayudando a crear sensaciones de realismo.

En el transcurso del tiempo estos doce principios han ido evolucionando. Estos son:

- **Encoger y estirar:** Consiste en exagerar y deformar los cuerpos flexibles. Este principio se usa para lograr un efecto más cómico, se relaciona con la velocidad y la estática.
- **Anticipación:** Este principio se utiliza para anunciar asombro. En este existen 3 pasos que son: la antelación, la acción en sí misma y la reacción.
- **Puesta en escena:** Con este principio se identifica el ambiente para definir las acciones específicas de los personajes.
- **Acción directa y pose a pose:** Estas son dos técnicas indispensables en la animación. La acción directa genera una acción continua, quiere decir paso a paso hasta que se defina la acción. Y en la acción pose a pose donde se controla el numero de poses y las intermedias. En Conclusión estas dos técnicas se mezclan.
- **Acción continuada y superpuesta:** Estas técnicas ayudan a que la acción sea más detallada y continua.
- **Frenadas y arrancadas:** Juega con la velocidad de la acción, en el centro la acción es más acelerada y en el inicio y al final se hacen más lentas.

- **Arcos:** Logra una apariencia natural, ya que su trayectoria es dinámica en forma de curvas mas no rectas.
 - **Acción secundaria:** La acción secundaria no debe opacar a la acción principal.
 - **Sentido del tiempo:** Denota el tiempo que tarda un personaje en realizar una acción.
 - **Exageración:** Acentúa una acción para darle un efecto más real y creíble.
 - **Modelados y esqueletos sólidos:** Hace que el personaje cobre vida. El peso, la profundidad y el balance califican la acción.
 - **Personalidad:** debe tener una conexión emocional con el espectador.
- (Beccaría, J.M. (2000) pg. 150)

CAPITULO VI

MÚSICA Y SONIDO PARA ANIMACIÓN

No hay que poner a un lado la banda sonora de un video, la cual está compuesta de 3 elementos que son, melodía, efectos de sonido y voces, ya que tiene un 50% de responsabilidad en un filme. Es un complemento con la animación que ayuda a apoyar los movimientos de los personajes o el ambiente en una escena. En algunos casos la música es lo primero que se compone, ya que esta lleva medida la cantidad de fotogramas que debe tener cada nota.

(Barry, V. (2012) pg. 52)

CAPITULO VII

FLASH COMO HERRAMIENTA PARA ANIMAR

Flash es una herramienta que permite crear y animar gráficos vectoriales compactos, desde animaciones simples hasta las más complejas. Se pueden añadir imágenes, sonido y video. Flash es un estudio de animación que trabaja sobre “fotogramas”

Los archivos reproducibles de adobe Flash, tienen generalmente la extensión de archivo SWF, pueden aparecer en una página web para ser vistos en un navegador web.

(Gil Tévar, MP. (2008) pg. 4)

Flash tiene la ventaja de ser una fuente de espacio para que los animadores puedan crear una corriente de nuevas ideas y maneras de trabajar más accesibles. Sus herramientas no tienen complejidad y logra un buen resultado. Esta herramienta ha dado la opción a la mayoría de los animadores tradicionales para abrir puertas a una nueva generación que se enfrenta a presupuestos bajos.

(Wells, P. (2007) pg. 19,20)

CAPITULO VIII

EL ARTE DE ILUSTRAR UNA HISTORIA

8.1 LA COMUNICACIÓN A TRÁVES DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Hoy por hoy los medios audiovisuales se constituyen como las herramientas de comunicación más poderosas que hayan existido en toda la historia de la humanidad.

Por su gran capacidad para influenciar, condicionar y modelar hábitos, culturas y destinos; se valen de mensajes elaborados con, imágenes, sonido y datos, donde pueden producir un efecto específico en los receptores y de alguna manera condicionar el comportamiento humano.

"No hay espejo que mejor refleje la imagen del hombre que sus palabras."
(Vives, J. L).

Los avances tecnológicos de las últimas décadas han producido sistemas de comunicación audiovisual tradicionales al alcance de todas las personas: Retroproyectores, proyectores, televisión, cine, teléfonos móviles, teléfonos inteligentes y la Internet. Desde hace algunos años en un mundo globalizado con la introducción de la internet se han consolidado nuevas aplicaciones que forman parte de la vida diaria con video juegos, *smartphones*, páginas *web* sin dejar de mencionar las redes sociales, a través de las cuales tanto entidades como individuos promueven productos, servicios o su vida en particular.

(Ardèvol y Muntañola (2004) pg. 13)

8.2 INFLUENCIA SOCIAL DE LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

La presencia de imágenes en nuestra vida cotidiana es tan importante y tan determinante hasta el punto de considerarlas como parte de nuestro entorno natural.

(Ardèvol y Muntañola (2004) pg. 13)

“La imagen y el sonido en esta sociedad de la información son el vehículo a través de los cuales se recrea una realidad o una ficción, sin embargo, los medios de comunicación producen la sensación de que todo aquello que se trasmite es verdadero.” (Bitti, 1990)

Si se considera y se da por sentado que en la comunicación audiovisual existen cosas reales e irreales; de la misma forma puede ocurrir cuando se trata de producir un video, reportaje, película, documental, etc. etc.

Al visualizar una imagen en una fotografía, escuchar una grabación en audio u observar un reportaje en televisión, etc. Hay que estar convencidos de que se trata únicamente de la exhibición o simulación de una realidad y no de la realidad misma. Un elemento técnico de ayuda audiovisual no puede, por su misma naturaleza de mediador, ser la propia realidad.

Los medios pueden llegar a influenciar de manera positiva como negativa. Cuando se habla entre el entorno audiovisual y de educación, no se enfoca necesariamente en una función marginal o casual de los medios, más bien poniendo a la educación como base.

(Tresserras, J.M. (2003) pg. 17)

CAPITULO IX

LA IMAGEN EN LA INVESTIGACIÓN SOCIAL

9.1 LA REPRESENTACION Y PRODUCCION DE LA REALIDAD EN UN VIDEO

Ante la utilización de la imagen en la investigación social, cada vez se fortalece mas la tendencia que reconoce a la fotografía y al video no solo como copias fidedignas de la realidad, sino que se les acepta como representación, reconstrucción y adaptación de eventos sucedidos; de la misma manera cada día más se admite la mediación del investigador frente al suceso que investiga y registra con su equipo.

Desde esta perspectiva, el vídeo no es meramente una forma de captar, observar, estudiar y analizar al mundo a través de imágenes y sonidos, desde cierto ángulo por parte del investigador, quien busca transmitir una supuesta realidad objetiva, sino que es, en ella misma, una producción creativa. Los medios de comunicación ayudan a la representación y reconstrucción de la realidad en la medida en que captan, transforman y reelaboran sucesos, situaciones y personajes, convirtiéndolos en productos, ya sean del carácter documental e informativo o de ficción y diversión.

Los medios audiovisuales, al igual que los sonoros, visuales y escritos, determinan de manera decidida la visión que se tiene del mundo.

El vídeo transformo sustancialmente la rigidez de las imágenes en la fotografía e incorporo la experiencia de la vida cotidiana con la televisión; Así se hizo posible la mezcla entre los hechos noticiosos con las vivencias particulares y locales en pequeños canales de televisión.

(Ardèvol y Muntañola (2004) pg. 23)

9.2 LA INVESTIGACION POR MEDIO DE IMÁGENES

Determinar el uso del vídeo como instrumento de investigación y como parte de un elemento que pretenda reflejar la realidad a través de sus imágenes y de los recursos técnicos, estéticos y expresivos que ofrecen los medios audiovisuales, en particular el vídeo, impone considerar a la imagen no solo como herramienta para almacenar, comprobar y verificar datos, sino como objeto y estrategia de investigación que facilita el análisis y la reconstrucción de la realidad, así como diferentes lecturas de la misma.

(Ardèvol y Muntañola (2004) pg. 23)

La enseñanza del vídeo, como parte importante de los procesos de investigación, se desliga del uso comercial y masivo tradicionalmente concedido a los medios audiovisuales.

“Es necesario construir una nueva teoría de la comunicación a través de la imagen que se adapte a las necesidades de las ciencias sociales”. (Buxo, 1999)

CAPITULO X

EL PROBLEMA CULTURAL DE LA CONVIVENCIA

10.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Quien compra una vivienda en un conjunto residencial adquiere no solo el derecho de la misma, sino que también se convierte en copropietario de zonas comunes del inmueble o predio propiamente dicho. Esto conlleva a una interrelación entre individuos que obliga a aceptar; situaciones, eventos, conflictos y problemas de convivencia, que se generan cotidianamente al compartir un bien común.

(Oficina de Información de Vivienda, 2012 pg. 7)

La vivienda es algo que se adquiere y no siempre se va a mantener en la misma condición en que se obtuvo, sino que a medida que va transcurriendo el tiempo envejece, por lo tanto se debe tomar conciencia de la necesidad del mantenimiento y conservación.

(Oficina de Información de Vivienda, 2012 pg. 8)

Si se analiza la realidad cultural de cada país en Sudamérica; la formación en conducta y comportamiento social, se ha concebido para el establecimiento de reglas universales que unen pueblos y sus diferentes culturas. De manera que la educación es una parte fundamental para fomentar la convivencia ciudadana, el fortalecimiento de la soberanía del pueblo a través del proceso formativo, profundo y reflexivo en el que se estimule al sujeto a implicarse en los problemas que afectan a la sociedad.

(Quilarque y Mariño (2009), pg. 3)

“La solidaridad”, es un valor de gran trascendencia para el género humano, pues gracias a ella no solo se han alcanzado los más altos grados de

civilización y desarrollo tecnológico a lo largo de la historia, sino que ha logrado sobrevivir y salir adelante luego de los más terribles desastres.

Es tan grande el poder de la solidaridad que cuando se pone en práctica los individuos se hacen fuertes y pueden asumir sin temor los más grandes desafíos. Visto de esta forma, en la medida que el individuo practique valores como respeto, responsabilidad y solidaridad podrá relacionarse con otros individuos que interactúan y participan en un espacio social determinado. (Cita Ref.) (Quilarque, 2009)

CAPITULO XI

LOS COMPONENTES SOCIOESPACIALES DEL VECINDARIO

Los hábitats residenciales han sido analizados mediante diferentes situaciones que han enfatizado aspectos socioculturales o físicoespaciales de acuerdo a los intereses propios de las vertientes sociológicas o arquitectónicas.

(De la Puente, Torres, Muños, Sepúlveda, pg. 132)

Como estructura socio - espacial, es difícil que en «el barrio» o vecindario, a pesar de su precariedad material o simbólica, no estén presentes los siguientes elementos:

11.1 EL TERRITORIO

Todo barrio o vecindario posee unos límites identificables y precisos, que pueden ser encontrados en cambios morfológicos o espaciales o a través de la percepción de sus habitantes; a veces coincidiendo con accidentes físicos, bordes naturales o barreras creadas, las cuales definen un territorio específico.

11.2 LA MALLA DE CIRCULACION

Dependiendo de su forma y organización espacial, la malla de circulación determina los elementos de la agrupación en manzanas y regula la intensidad y tipo de relaciones físicas que se pueden dar en un determinado espacio urbano ya que puede favorecer o inhibir la articulación, el intercambio o el desarrollo de ciertas actividades de servicios comerciales o institucionales, o favorecer o evitar las posibilidades de encuentro y socialización.

(De la Puente, Torres, Muños, Sepúlveda, pg. 132)

CAPITULO XII

CONVIVENCIA

Desde diferentes de puntos de vista la coexistencia entre vecinos genera problemas de convivencia por lo cual es imperioso darle la importancia necesaria que conlleve al correcto desarrollo de las relaciones vecinales. La tolerancia, la solidaridad y el respeto de los derechos de los demás copropietarios denotan el acceso más eficaz a un ejercicio satisfactorio de libertad.

(Oficina de Información de Vivienda, (2012) pg. 23)

El adecuado uso de los espacios comunes, el acatamiento de las normas que se han establecido por quienes conviven en un mismo espacio, y el adecuado mantenimiento de los elementos, higiene, facilitaran claramente el complejo mundo de la convivencia.

(Oficina de Información de Vivienda, (2012) pg. 23)

12.1 NORMAS BÁSICAS DE LA COMUNIDAD DE PROPIETARIOS Y PROPIETARIAS

Las normas son pautas o reglas que regulan la conducta, el comportamiento del hombre en sociedad.

La ley de propiedad horizontal nivela las relaciones entre vecinos de un edificio. Obliga a los propietarios a organizarse de una mejor manera para resolver los problemas y asuntos que la comunidad solicita.

(Ferrer González, pg. 11)

12.2 FUNCIONAMIENTO DE LA COMUNIDAD

La comunidad de propietarios la forman la junta y el presidente/a. En algunas comunidades hay otros cargos, como: vicepresidente/a, secretario/aria o administrador/a.

Tiene como función definir, aprobar y reformar los Estatutos y las Normas de Régimen Interior. Nombrar y cesar a las personas que ejerzan los cargos de Presidente, Administrador y Secretario, así como resolver las reclamaciones que los vecinos formulen contra la actuación de éstos. Aprobar los presupuestos y la ejecución de las obras de reparación de la finca, sean ordinarias o extraordinarias.

Conocer y decidir en los demás asuntos de interés general para la comunidad, acordando las medidas necesarias o convenientes para mejorar el servicio común o en beneficio del interés general, como instalar nuevos servicios y actuar contra los infractores de normas comunitarias (art. 14 L.P.H.)

(Oficina de Información de Vivienda, (2012) pg. 14)

12.2.1 EL PRESIDENTE

Se nombra mediante una elección, o mediante turno rotatorio o sorteo, entre los mismos propietarios.

El presidente tomara la responsabilidad de asumir legalmente la representación de la comunidad, en juicio y fuera de él, en todos los asuntos que la afecten.

12.2.2 EL VICEPRESIDENTE

Su elección será del mismo modo del que se eligió al presidente. Este reemplazara al presidente en caso de ausencia, vacante o

imposibilidad de este y lo sustituirá en sus funciones en los términos que establezca la junta de propietarios

12.2.3 EL ADMINISTRADOR

Las funciones del administrador son velar por el buen régimen de la casa, someter a la Junta el plan de gastos, atender a la conservación y entretenimiento de los propietarios.

(Oficina de Información de Vivienda, (2012) pg. 18)

CAPITULO XIII

SITUACIONES QUE GENERAN CONFLICTO

13.1 RUIDOS

El descanso de los vecinos es indispensable para una buena convivencia, es por eso que se requiere que entre las 22 horas y las 8 horas, se debe evitar cualquier tipo de ruido que fastidie al vecino.

- Cantar, Gritar, hablar muy fuerte, golpear paredes, etc.
- Instrumentos musicales u otros objetos como la radio, televisión, equipos de sonido.
- Algunos electrodomésticos como son lavadora, aspiradora, licuadora.
- Deslizar muebles, hacer reparaciones domesticas.
- Los propietarios de animales domésticos tienen la obligación de tomar precaución para que los ruidos de estos no ocasionen molestias a la vecindad en horas inadecuadas.

(Ferrer González pg. 7)

13.2 CONDUCTAS MOLESTAS

- Tender la ropa en balcones y ventanas,
- Regar las plantas en horas no permitidas.
- Lanzar por ventanas o balcones elementos, o basura y sacudir toallas, ropa, trapos, alfombras.

(Ferrer González, pg. 8)

13.3 MANTENIMIENTO DE LOS ESPACIOS COMUNES

- Lanzar papeles, envases, chicles, colillas de cigarrillo.
- Acumulación de basura, esto produce mal olor y favorece la aparición de insectos y plagas.
- Los plásticos llenos de basura que dejan, gotea restos de líquido por el suelo.
- Animales domésticos ensucian estos espacios.

(Ferrer González, pg 8)

CAPITULO XIV

LÍMITES AL DERECHO DE PROPIEDAD DEL DUEÑO

En la actualidad el concepto de propiedad puede presentar un concepto negativo, es decir, el propietario tiene todo el poder, la facultad y la posibilidad de utilización que el espacio ofrece, en tanto que no estén prohibidas, art. 348 del Código civil dispone: “La propiedad es el derecho de gozar y disponer de una cosa, sin más limitaciones que las establecidas en las leyes...”.

(Navarro, R. (2007), pg. 2)

Estas limitaciones conforman y delimitan el dominio, por motivos de interés público para conciliar los derechos de cada propietario con sus vecinos.

(Navarro, R. (2007), pg. 2)

Cuando se habla de límites del derecho se hace referencia a 2 fronteras.

La primera frontera está estructurada por los **límites extrínsecos**, que son los que imponen desde afuera. Son aquellos que enmarcan la tipificación del derecho subjetivo. Un propietario de un piso en régimen de propiedad horizontal no podrá realizar obras en las que afecte a la estructura del edificio.

(Navarro, R. (2007), pg. 2)

La segunda frontera está constituida por los **límites intrínsecos**, Esta hace referencia donde el derecho debe ser ejercitado en base a lealtad y ética, como también dentro del contexto teleológico y funcional. O (art. 7 C/c):

1. Los derechos deberán ejercitarse conforme a las exigencias de la buena fe.

2. La ley no ampara el abuso del derecho o el ejercicio antisocial del mismo. Todo acto u omisión que por la intención de su autor, por su objeto o por las

circunstancias en que se realice sobrepase manifiestamente los límites normales del ejercicio de un derecho, con daño a tercero. Se procederá a la correspondiente indemnización y a medidas judiciales.

(Navarro, R. (2007), pg. 4)

CAPITULO XV

PROPIEDAD HORIZONTAL

Es la propiedad que recae sobre un edificio que está dividido en niveles, con el fin de aprovechar el espacio independiente.

Anteriormente, los edificios pertenecían a un solo dueño, por esta razón no surgían conflictos por el uso de elementos comunes, ni a partes privativas.

(Navarro, R. (2007), pg. 12)

Se entiende por horizontal que todos los miembros en una comunidad de propietarios tienen el mismo poder, es decir, están en el plano de igualdad, todos tienen las mismas obligaciones y los mismos derechos y ninguno puede imponer las normas que están implantadas.

(Oficina de Información de Vivienda, (2012) pg. 11)

CAPITULO XVI

OBLIGACIONES DE LA COMUNIDAD

Para que una comunidad se conserve y sea sostenible los propietarios están obligados a realizar obras necesarias de modo que este reúna las debidas condiciones estructurales, de estanqueidad, habitabilidad o seguridad. Es así que cada propietario debe estar obligado a responder por dichos gastos, según su cuota de participación.

(Navarro, R. (2007), pg. 13)

Es obligación de cada propietario respetar las instalaciones generales de la comunidad, haciendo un uso adecuado de los mismos evitando hacer daño a otros propietarios y prevenir conflictos.

Mantener en un estado de conservación el propio piso o el local, de modo que no se perjudique la comunidad o a los otros propietarios, y a resarcir los daños que ocasione por su falta de cuidado o el de las personas por las que haya que responder.

(Oficina de Información de Vivienda, 82012) pg. 28)

16.1 CONTEXTO SOCIAL

Muchas veces nos condiciona, influye en cómo nos vestimos, la música que escuchamos, lo que comemos, lo que los hombres buscan en las mujeres y las mujeres en los hombres, como hablamos, lo que queremos para nuestro futuro, hace que nos identifiquemos con unos y nos diferenciamos de otros.

16.2 SOCIALIZACIÓN

La sociedad es el gran agente de socialización y cada persona con quien se entre en contacto es en cierto modo, un agente de socialización. Entre la gran

sociedad y la persona individual existen grupos grandes y pequeños que son los principales agentes de socialización del ser humano.

Algunos agentes de socialización son: madre, padre, hermanos, familia, amigos, centros educativos, medios de comunicación, vecindario, etc.

Cada uno de ellos, en alguna forma, nos ayuda a adaptarnos con otros seres humanos, enseñándonos pautas de convivencia, valores, etc., que hacen que interioricemos normas y podamos convertirnos en miembros cabales de la sociedad.

(Oficina de Información de Vivienda, 82012) pg. 28)

CAPITULO XVII

PROGRAMA DE ACOMPAÑAMIENTO SOCIAL (PAS)

17.1 ANTECEDENTES DE LA EMPRESA CORPORACION RESPONDER.

El objetivo principal del PAS es generar proyectos residenciales social, económica y administrativamente sostenibles a corto, mediano y largo plazo, bajo el principio de corresponsabilidad de sus residentes.

Apoyar en la construcción de una sana convivencia social en los conjuntos residenciales.

Promover una cultura del cuidado del medio ambiente, con un manejo adecuado de residuos y el embellecimiento de las zonas verdes del conjunto.

Consolidar la articulación entre el Programa de Acompañamiento Social y la gestión administrativa.

Promover la construcción colectiva de reglas de convivencia entre vecinos a través de la participación ciudadana.

Promover la planeación estratégica a través de la Gerencia Social.

Capacitar a los propietarios sobre derechos y deberes en propiedad horizontal.

17.2 NORMAS DE CONVIVENCIA CORPORACION RESPONDER

La mayoría de los ciudadanos conoce en promedio 9 normas de convivencia, de 40 seleccionadas para la encuesta. Las más recordadas son las de tránsito vehicular y peatonal, en particular el uso de cebras y puentes peatonales, así como el respeto a los semáforos vehiculares y peatonales. En cambio, otras

normas básicas, como son: usar el cinturón de seguridad en los vehículos, no conducir embriagado, respetar las zonas públicas en las urbanizaciones, tramitar licencias para construcción y para efectuar cambios de uso del suelo, tienen escasa recordación entre los ciudadanos.

Según observaciones y conteos en varios puntos de la ciudad, la gran mayoría de los conductores respeta el semáforo en rojo, al menos durante el día. Por otra parte, aunque la mayoría de los peatones usa los puentes para cruzar la calle, esta norma aún no se ha convertido en hábito de todos los peatones y menos aún para los estudiantes.

Pese a lo que suele creerse, entre la ciudadanía predominan las actitudes de respeto a la ley así como el rechazo al porte de armas por parte de la población civil. La única circunstancia en la cual una alta proporción de la ciudadanía (80,6%) justifica desobedecer la ley es, cuando es la única manera de salvar la propia vida. Respecto al origen y la naturaleza de las normas, una alta proporción de ciudadanos considera que son impuestas por quien tiene el poder para hacerlo, pero al mismo tiempo las perciben como resultado de la experiencia y voluntad mayoritarias. A su vez, hay un relativo consenso en que las normas serían más aceptadas, si la ciudadanía pudiera participar en su elaboración.

Paradójicamente, aunque la mayoría se consideran buenos ciudadanos, predomina una percepción negativa o escéptica acerca del comportamiento y las actitudes de los demás, percepción que sin duda afecta la confianza entre los ciudadanos. Como cabría esperar, tanto en el conocimiento como en las actitudes y percepciones sobre las normas hay algunas variaciones significativas según el estrato y el nivel educativo de los ciudadanos. Grosso modo puede afirmarse que las personas de estratos 4, 5 y 6 y los ciudadanos con mayor nivel de escolaridad conocen más las normas, tienen una visión más compleja o matizada de la vida social, justifican en menor proporción las

transgresiones de la ley y tienen una percepción menos negativa del comportamiento de sus congéneres.

No obstante pese a la reducción del número de muertes violentas y de algunos delitos, la ciudad sigue siendo percibida por la gran mayoría de los ciudadanos como insegura. Entre las razones mencionadas como causa de la inseguridad, sobresale por amplio margen la delincuencia común, seguida por el desempleo. Al parecer, esta percepción negativa obedece en gran parte a la propia experiencia de los ciudadanos, ya sea por haber sido víctima de algún hecho violento o por haberlo presenciado.

Entre los comportamientos más importantes para la convivencia, la ciudadanía enfatiza sobre todo el respeto y la solidaridad con los vecinos. Sin embargo, al indagar el grado de aceptación frente a diversos tipos de vecinos, se observan actitudes fuertes de intolerancia, especialmente frente a drogadictos, paramilitares, guerrilleros, alcohólicos, narcotraficantes, corruptos, prostitutas, indigentes, homosexuales y personas con antecedentes penales. En cambio, es muy baja la proporción de ciudadanos que no quisiera tener como vecinos a personas de región, raza, nacionalidad, o religión distinta a la propia.

En el terreno de la convivencia, se constata de nuevo la asimetría entre la valoración positiva del propio comportamiento y la valoración negativa del comportamiento de los demás.

Por último, sobre las diferencias más notorias por estrato y nivel educativo, son pertinentes dos observaciones: las personas de los estratos altos y con mayor escolaridad perciben más positivamente el comportamiento de los demás, y entre la población joven se advierte mayor laxitud frente a ciertos comportamientos negativos, como por ejemplo: “irse a las manos en una discusión” o “copiar en un examen”.

(Responder, 2012)



Figura 1
Alameda del Parque
(Archivo Corporación Responder)



Figura 2
Portal De Santafé
(Archivo Corporación Responder)



Figura 3
Usme
(Archivo Corporación Responder)



Figura 4
Perú
(Archivo Corporación Responder)



Figura 5
Granada
(Archivo Corporación Responder)



Figura 6

Panamá

(Archivo Corporación Responder)

CAPITULO XVIII

UN CORTOMETRAJE ANIMADO, ESCENIFICADO COMO UN CUENTO

El cortometraje denominado “Los Residentes” es una animación realizada con técnicas de animación 2D en aplicaciones en forma de reproductor multimedia Adobe Flash y Adobe After Effects.

Para la producción de este video se emplearon las mencionadas técnicas de animación, fotograma por fotograma, usando técnicas clásicas con un matiz cómico, enfocado hacia todo público, especialmente al público adulto. Al ser este un formato empleado generalmente para videos infantiles, funciona muy bien cuando se relatan historias donde intervienen personajes de diferentes edades y en este caso específico personas mayores y ancianas.

18.1 OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

18.2.1. OBJETIVOS GENERALES:

Elaborar un video institucional utilizando las tecnologías y aplicaciones de comunicación en animación digital, fusionadas con after effects; ilustrando de una manera cómica situaciones reales que puedan sensibilizar, concientizar y contribuir a mejorar las relaciones entre los vecinos de condominios, departamentos, conjuntos cerrados y vecindarios; y al mismo tiempo generar una sana cultura de convivencia.

18.1.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar varios escenarios de convivencia
- Mostrar los diferentes comportamientos relacionales y sus reacciones.

18.2 PRE-PRODUCCIÓN

18.2.1 DESARROLLO DEL GUIÓN

Basado en la investigación que se logró captar durante el desarrollo de esta tesis, y a través de la observación de diferentes situaciones que acontecen en la vida cotidiana, se quiso poner un poco de gracia a la historia para así llegar a los espectadores, de una manera llamativa y divertida.

Guión literario

Anexo 1

18.2.2 STORYBOARD

El storyboard se realizó en base al guion y a los bocetos a partir de diferentes situaciones, personajes y escenarios relacionados. Dibujando escena por escena detalladamente, con elementos que facilitaron la producción de este cortometraje.

Storyboard

Anexo 2

18.2.3 DISEÑO DE PERSONAJES Y ESCENARIOS

Los personajes fueron diseñados de una manera divertida, adoptando un estilo empleando la técnica bidimensional de dibujos animados, para hacerlo comprensible a todo tipo de público, desde niños, adolescentes, personas maduras y ancianos. Se tuvo en cuenta diferentes opciones buscando personajes que se

acomodaran a las situaciones presentadas dentro de la investigación hecha en los vecindarios.

Diseño de personajes y escenarios

Anexo 3

Se hizo una larga investigación de cada personaje y del escenario mediante bocetos, haciendo varias pruebas y llegando a encajar al estilo el cual se quería llegar.

Bocetos

Anexo 4

18.3 PRODUCCIÓN

18.3.1 CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJES Y ESCENARIOS

Los personajes y escenarios se vectorizaron en el programa Adobe ilustrador después de haber aprobado el diseño plasmado en una hoja.

Se utilizaron colores llamativos para transmitir una imagen más agradable.

18.4 POST PRODUCCIÓN

18.4.1 SONIDO

El sonido se realizó de acuerdo a la situación de cada escena, enfatizando el movimiento de los personajes, y haciendo notar momentos críticos, y cambios de eventos.

18.5 EDICIÓN

La animación se elaboró en el programa de Adobe Flash aplicando las técnicas de la animación tradicional, posteriormente se editaron las escenas en el programa de Adobe After Effects CS5, colocándole efectos de color, movimiento y acción.

CAPITULO XIX

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Durante este trabajo de tesis se tuvo la oportunidad de investigar y conocer los conflictos que existen al interior de los conjuntos habitacionales y al mismo tiempo comprobar que la solución es fácil y sencilla porque depende de la actitud que asuma cada persona involucrada en el problema,

La idea de elaborar este trabajo surge a partir de la inquietud de ver que este problema se presenta en la mayoría de los países latinoamericanos y que muy pocas organizaciones se han tomado el trabajo de presentar una solución, que como acá lo podemos ilustrar se trata de un problema de comunicación y de relaciones humanas.

Para realizar este video se contó con el apoyo de la empresa colombiana Corporación Responder por ser de las pocas que han decidido abordar este tema y que por su trabajo profesional ha llegado a ser reconocida en algunos países de Latinoamérica. Por este motivo sabemos que este video puede ser difundido para mostrar la necesidad que existe sobre el tema.

A pesar de ser un tema un poco complejo al elaborar este video tomamos conciencia de lo difícil que es comprendernos entre las personas de culturas, ambientes, medios, razas, orígenes diferentes, y aprender a vivir en comunidad y ser un poco más conscientes, consecuentes, consistentes y responsables con lo que cada uno hace y decide.

Se concluyó lo importante que es la tolerancia, el respeto, las decisiones, en todas las circunstancias que compartimos con los demás.

La convivencia de los pueblos en paz y armonía contribuyen de manera importante al desarrollo progreso y avance de las naciones y todo esto es

producto de una buena convivencia al interior de los hogares que conlleva a buenas relaciones con los vecinos y residentes de los conjuntos habitacionales. Que este video se constituya como un granito de arena para que personas se concienticen y se sensibilicen ante comportamientos inadecuados que se hacen de manera inconsciente.

REFERENCIA

- Barry, Vivvienne (2012) *la magia en movimiento*, Pehuén. ISBN Consejo nacional de la cultura y artes
- Bitti, Ricci (1990) *La comunicación como proceso social*, México, Grijalbo
- Escuela Nacional de Caricatura (2011), Animación Recuperado el 8 de octubre del 2013 de <http://www.ulat.ac.pa/pdf/simposio.pdf>
- Ferrer, C, *Guía para la convivencia en las comunidades de vecinos y vecinas*, Recuperado el 22 de Marzo en http://www.observatoripalma.org/imgdb/archivo_doc8245.pdf
- Fiorucci, Diego (200) *Haciendo dibujitos en el fin del mundo*, argentina, Centro Audiovisual Rosario (CAR)
- Gil Tévar, Maria Paz. (2008) Animacion 2D. Recuperado el 15 de noviembre de 2013 de <http://es.scribd.com/doc/7995932/Animacion2D>
- Navarro, R, (2007) *análisis de los conflictos en las comunidades de vecinos. Aspectos jurídicos para mediadores*, publicado en la revista iberoamericana de arbitraje.
- Oficina de Información de Vivienda, (2012) , *Ayuntamiento de Madrid*, Recuperado el 5 de marzo del 2013 en

<http://www.madrid.es/UnidadesDescentralizadas/UrbanismoyVivienda/Vivienda/GuiaComPropietarios/guiacomprop.pdf>

- Paul Wells, *Fundamentos de la animación*, Barcelona, Parragón Ediciones,
- Pitarch, J., Fecé, J. , Cabell, B., Propios, C. (2004), *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*, Barcelona, Editorial UOC
- Quilarque, Aura (2009) Recuperado el 5 de febrero del 2013 de <http://biblo.una.edu.ve/docu.7/bases/marc/texto/t36634.pdf>
- Tresserras. J (2003) *Blanco: La educación en el entorno audiovisual*, España, Grinver

ANEXOS

Anexo 1

Guión literario

Personajes:

Vecino (Ramón). Viejo histérico PERSONAJE PRINCIPAL

Vecina (Inés). Señora desarreglada PERSONAJE PRINCIPAL

Súper vecino. Súper héroe. Quiere ayudar a sus vecinos PERSONAJE SECUNDARIO

Decorado:

Edificio de 3 pisos, cada piso con 2 ventanas grandes.

EXT- DÍA

Se dispone la vecina a sacar a pasear a su perro, sujetándolo con una correa amarrada al cuello.

Mientras ella pasea a su perro, se detiene por un instante para que su perro haga sus necesidades dentro del área pública. Inés ignorando las normas de convivencia y de aseo deja lo que su perro hizo en el mismo sitio. Y continúa su camino hacia su apartamento.

EXT- DIA

Al llegar el vecino a su hogar, Camina dirigiéndose al ascensor, de repente sin darse cuenta pisa los desechos que dejó el perro de la vecina y se resbala.

El viejo reacciona de una manera violenta, expresando su desagrado con palabras soeces hacia la vecina.

Se levanta de mal humor y continúa su rumbo hacia su respectivo apartamento.

INT- NOCHE

La vecina del tercer piso mientras lee un libro, el vecino del segundo enciende el equipo de sonido a un nivel insoportable, Logrando el fastidio de la vecina.

ZOOM IN

Ojos inyectados de Inés.

INT- NOCHE

Inés se levanta, coge una escoba y comienza a golpear al piso.

INT – NOCHE

El vecino no se percata de los golpes al piso con la escoba de la vecina por el nivel tan alto de volumen, a causa de los golpes la lámpara se le cae encima, en ese momento se da cuenta que la vecina llama su atención para bajarle el volumen. El vecino se resigna apaga el equipo y se va a dormir.

EXT- DÍA

La vecina se levanta temprano, sale al balcón y cuelga su ropa

EXT- DIA

Mientras el vecino sale a su balcón y comienza a fumar.

El humo asciende hacia el balcón de la vecina, por lo tanto la ropa que cuelga se mancha de cenizas de humo de cigarrillo.

El vecino mientras con tranquilidad se fuma su cigarrillo, le cae una prenda interior en la cara. Lo cual se fastidia.

Los dos con la copa rebosada se comienzan a insultar desde el balcón. De forma desagradable se comienzan a expresar las cosas que les ha molestado.

EXT- DIA

El súper vecino del primer piso, se percató del conflicto que existe entre los vecinos de arriba. Se le ocurre ir a ayudar en busca de una solución.

Da una vuelta en forma de remolino y se convierte en súper héroe.

Intenta volar pero se cae, así que mejor corre por las escaleras hacia el tercer piso, y estira la mano hasta coger al vecino del segundo piso y traerlo hacia el tercero.

Los vecinos siguen discutiendo. Mientras el súper héroe está cruzado las manos.

Hasta que les hace un gesto con la mano de que paren.

Les hace firmar un compromiso, para reconciliarse y se dan la mano.

