



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN DIGITAL, PARA
PROPONER LA CREACIÓN DE UN VIDEO CLIP, PARA UNA
AGRUPACIÓN DE MÚSICOS INDEPENDIENTES.**

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de

TECNÓLOGO EN ANIMACIÓN DIGITAL TRIDIMENSIONAL.

Profesor Guía

Paul Rosero

Autor

Christian Andrés Reinoso Yépez

Año

2012

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

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

.....
Paul Rosero
171124755-9

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”

.....

Andrés Reinoso

171628088-6

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mi director de tesis Paul Rosero, por sus consejos, a Edwin Troya por su ayuda, comprensión y colaboración en todo momento.

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado a mi familia y a todas las personas que ven en la animación, una forma de dar vida a sus ideas.

RESUMEN

El objetivo principal es proponer a músicos independientes, el uso de la animación en sus videos musicales, haciendo uso de diferentes técnicas, como el 2D, 3D y Stop Motion, y tener como resultado un producto original y llamativo para su público.

ABSTRACT

The main objective is to offer independent musicians, the use of animation in music videos, using different techniques such as 2D, 3D and Stop Motion, and result in an original and appealing to your audience.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I LA MÚSICA INDEPENDIENTE.....	2
1.1 Definición	2
1.2 El Rock Alternativo.....	3
CAPÍTULO II LA ANIMACIÓN	6
2.1 El porqué de la animación	6
2.2 Principios y procesos básicos	6
2.2.1 Encoger y estirar.....	7
2.2.2 Anticipación	7
2.2.3 Puesta en escena	7
2.2.4 Acción directa y pose a pose	7
2.2.5 Acción continuada y superpuesta	7
2.2.6 Frenadas y arrancadas.....	8
2.2.7 Arcos	8
2.2.8 Acciones secundarias.....	8
2.2.9 Sentido del tiempo	8
2.2.10 Exageración.....	8
2.2.11 Dibujo solido	8
2.2.12 Personalidad o apariencia	9

2.3 Aplicaciones y resultados.....	9
2.3.1 La animación tradicional	9
2.3.2 La animación tridimensional	10
2.3.3 La animación stop motion.....	11
CAPÍTULO III LA MÚSICA Y LA ANIMACIÓN.....	13
3.1 La animación y la cultura popular	13
3.2 Relación entre música y animación	14
CAPÍTULO IV PROPUESTA.....	15
4.1 Objetivos	16
4.1.1 Objetivo General	16
4.1.2 Objetivos Específicos.....	16
4.2 Pre-Producción	16
4.2.1 Desarrollo del guion	16
4.2.2 Story-board.....	16
4.2.3 Diseño de personajes.....	17
4.2.4 Desarrollo visual	17
4.3 Producción	17
4.3.1 Modelado.....	17

4.3.2 Materiales y texturas.....	17
4.3.3 Iluminación	17
4.3.4 Animación.....	18
4.4 Post-Producción.....	18
4.4.1 Retoque y efectos	18
4.4.2 Composición	18
4.4.3 Montaje	18
4.4.4 Render.....	19
5 ASPECTOS METODOLÓGICOS	19
5.1 Enfoque.....	19
5.2 Instrumentos	19
5.3 Alcance	19
5.4 Población	20
5.5 Calculo de la Muestra	20
6 CRONOGRAMA	22
Bibliografía	23
Anexos	24

Introducción

La animación o dibujos animados en el Ecuador, no es un tema nuevo, ya que esta actividad se remonta a junio del año 1988, cuando Edgar Cevallos¹, crea al simpático personaje de Don Evaristo, que fue un conocido personaje quiteño, famoso por las “Estampas Quiteñas” que fueron llevadas al teatro por Ernesto Albán. Don Evaristo fue un dibujo animado que nació con la idea de ayudar a los quiteños a cuidar su ciudad, en la alcaldía de Rodrigo Paz. Posteriormente Edgar Cevallos crearía a “Máximo” un tucán americano, originario de la selva amazónica, que fue utilizado para campañas contra el sarampión. Otro personaje importante es sin duda alguna “Juan Pueblo” creado por Jaime Salinas en Guayaquil, que ha sido utilizado por el municipio de la ciudad.

La animación ha tomado fuerza al punto de que varias universidades, entre ellas la UDLA incluyeron esta actividad como una cátedra indispensable en el campo de la multimedia, convirtiéndola en una materia conocida actualmente como animación digital. Es una importante alternativa que se aplica no solamente a la producción de un largometraje, la propuesta es ahora universal y fundamental en la producción de videos.

Actualmente la animación en el Ecuador está creciendo gracias a festivales como el ANIMEC², que desde el 2008, es un estimulante espacio de encuentro y exhibición de obras audiovisuales animadas de artistas de todo el mundo incluido el Ecuador, en el cual los participantes exponen sus trabajos de animación desde personas que están empezando hasta profesionales. En gran medida lo que aquí se expone son cortos animados, la propuesta es la de producir un video clip para una agrupación de músicos independientes del país, utilizando la técnica de animación con la que ellos se sientan a gusto reflejar la imagen de ellos hacia el público, para ayudar a promocionar su trabajo y a su vez exponer el nuestro como animadores.

¹ Diario Hoy, Imposible de Olvidarlos, www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/imposible-de-olvidarlos-102046-102046.html 29/10/2011 20:33

² ANIMEC, Que es animec, www.animecfest.com/animec10fest/Que-es-Animec 02/10/2010 10:10pm

Capítulo I

La Música Independiente

1.1 Definición

El término independiente quiere decir “que tiene la capacidad de elegir y actuar con libertad y sin depender de un mando o autoridad extraña”³, en un inicio todo músico es independiente y necesariamente debe atravesar por el proceso de darse a conocer mediante presentaciones, en distintos lugares, conforme su nombre vaya ganando popularidad, la gente ya los va ubicando. Los músicos independientes son personas que ven en la música una fuente de ingreso, como por ejemplo podríamos citar a los mariachis que son muy populares en eventos familiares o los lagarteros⁴ en la ciudad de Guayaquil que son toda una tradición.

Entre los músicos que se congregan en la plaza no hay competencia ni egoísmos. Más bien cuando contratan a uno, este suele llevar a otros a cantar como dúos y tríos. Durante los ensayos también se suelen prestar los instrumentos.

Los músicos independientes abarcan todos los géneros y estilos musicales, en el Ecuador, existen muchos músicos que buscan darse a conocer, pero al no tener una disquera que los apoye, todo se basa en la autogestión.

Artistas sin disquera, bandas sin patrocinadores y 100% ecuatorianos. Verdaderos genios del bajo y del teclado que libran una guerra aparte con la industria musical del país y los DJ radiales. Su propuesta no es común. Es experimental. Siempre original. Pese a esto, los bares les cierran las puertas y las estaciones los rechazan

³ The Free Dictionary <http://es.thefreedictionary.com/independiente> 27/mar/2011 12:52

⁴ MARTILLO, Jorge, La calle bohemia de los lagarteros, Guayaquil, Diario El Universo 14/jul/2006

Los músicos ecuatorianos han encontrado en el internet, una opción accesible y efectiva para publicar su música, los sitios de internet más utilizados por ellos son las redes sociales como Facebook⁵ o Myspace⁶, entre otros, en los que ellos interactúan con la gente, así como también informan de próximos conciertos, venta de mercadería, etc.

Otro gran escenario en el que se puede apreciar a estos músicos en acción, es sin duda el QuitoFest⁷, festival internacional de música independiente, que se realiza cada año con el apoyo de distintas organizaciones. Esto gracias a la iniciativa de músicos y gente involucrada con el arte independiente, que después de juntar sus esfuerzos, lograron posicionar al festival como uno de los más importantes de Latinoamérica, ya que no solo es una ventana para mostrar el talento de los músicos ecuatorianos, sino también el de músicos de otros países.

1.2 El Rock Alternativo

El rock alternativo abarca a un conjunto de géneros de rock que nacieron en los años 60 y alcanzaron mucha popularidad a finales de los años 80, así como a todos los subgéneros que han surgido a partir de ellos desde entonces. Entre los diversos géneros que han surgido en la escena independiente, cabe destacar el grunge o el indie, entre muchos otros. Estos estilos tienen en común la herencia del espíritu del punk y de los géneros que surgieron a partir de él.

⁵ Facebook <http://www.facebook.com> 27/mar/2011 14:49

⁶ Myspace <http://www.myspace.com> 27/mar/2011 14:50

⁷ QuitoFest <http://www.quitofest.com/> 21/mar/2011 13:03

Logo de la banda de rock alternativo, Red Hot Chili Peppers



Fuente: elpedreru.com

Muchos músicos del género alternativo han recibido cierta influencia de otros estilos como el jazz, el pop rock, el blues, el folk entre otros. Es así como el término rock alternativo se lo empleó para generalizar a este tipo de música, fusionando toda la influencia de los diferentes estilos, con el Rock como género en común.

Durante los 80, el éxito comercial de algunos grupos de rock alternativo que no abandonaron sus planteamientos originales como R.E.M. o The Cure, supuso que no se diera tanta importancia a grabar para una discográfica independiente o tener éxito únicamente en circuitos underground, como a ser una alternativa a la música comercial. En los 90 debido al éxito en todo el mundo de corrientes musicales como el grunge y el britpop, varios grupos etiquetados bajo esta denominación llegaron a obtener un éxito masivo.⁽⁸⁾

En los años 90 en Ecuador este tipo de música se empezó a escuchar gracias a MTV, que en ese entonces tenía la señal abierta, pasaban videos de bandas

⁸ DI PERNA, Alan. "Brave Noise—The History of Alternative Rock Guitar". *Guitar World*. December 1995.

como Nirvana, Red hot Chilli Peppers, Smashing Punpkings, Pantera, entre muchas otras bandas que hoy ya son clásicos del Rock Alternativo.

En la década de 2000 otros grupos alternativos han conseguido trascender a los círculos independientes y ser conocidos masivamente, como es el caso de The Strokes, Yeah Yeah Yeahs, The White Stripes, Coldplay, Bullet for my valentine, The Killers, Muse, Arctic Monkeys de varias bandas de post punk revival. ⁽⁹⁾

Aunque la mayoría de los artistas alternativos de los 80 no consiguieron grandes ventas de sus discos, ejercieron una considerable influencia en los músicos que crecieron en esta década y pusieron la base para su posterior éxito masivo. El éxito comercial del álbum Nevermind de Nirvana, editado en 1992, llevó a muchos grupos de rock alternativo a ganar nuevos fanáticos, cosechando grandes ventas a la vez que buenas críticas por parte de la prensa especializada. Sin embargo, muchos de estos artistas rechazaban el éxito por contradecir la ética do it yourself y la idea de autenticidad artística en la que siempre habían creído antes de obtener la popularidad. Después de que la mayoría de estos grupos se disolvieran o se apartaran voluntariamente del foco de atención, el rock alternativo dejó de ser popular.

⁹ Microsoft® Encarta® 2006 [CD] Rock Music, Redmond, WA: Microsoft Corporation, 2005.

Capítulo II La Animación

2.1 El porqué de la animación

La animación es el arte de dar la sensación de movimiento a dibujos o cosas inanimadas, para crear esta ilusión se deben generar varios fotogramas, para posteriormente obtener el movimiento.

Básicamente cualquier cosa puede cobrar vida con el uso de las técnicas de animación, desde algo simple como una pelota botando, hasta hacer que un extinto dinosaurio cobre vida. El porqué de la animación tiene como respuesta, el dar vida a las cosas.

Dibujos que caminan, hablan y *piensan*: Ver una serie de imágenes que hemos hecho y que realmente pasan por un proceso de pensamiento, y que de hecho parecen pensar, es un verdadero afrodisíaco. Además de crear algo que es único, que nunca ha sido hecho antes, es de una fascinación interminable.⁽¹⁰⁾

Muchas veces requerimos mostrar una realidad distinta a la real, crear mundos fantásticos, personajes increíbles, cosas que se salgan de los parámetros de lo normal, pues bien para eso sirve la animación. A parte permite tener un mayor control respecto al proceso creativo y al resultado de la obra.

2.2 Principios y procesos básicos

La animación es el arte de lo imposible, todo lo imaginable es posible, pero tampoco podemos animar sin tener claros los principios de la animación. Existen 12 principios básicos para la animación, que fueron creados por el año 1930 por animadores de los estudios Disney, estas son reglas básicas de

¹⁰ WILLIAMS, Richard The Animator's Survival Kit London New York Editorial Faber and Faber pag. 11

animación que sirvieron en aquella época para producir las primeras películas de Walt Disney.

En la actualidad estas 12 reglas de animación han evolucionado para adaptarse a la animación 3D.

Estos son los 12 principios de animación según el libro "Illusion Of Life".

2.2.1 Encoger y estirar

Este principio nos ayuda a lograr animaciones más cómicas, hace que los cuerpos u objetos sean flexibles y se estiren.

2.2.2 Anticipación

La anticipación del movimiento, prepara al espectador para la acción y una vez que esta ocurre viene la recuperación.

2.2.3 Puesta en escena

La puesta en escena es la representación de la idea, aquí es importante los bocetos previos y el storyboard. También nos sirve para definir la posición de nuestros personajes y el ambiente o entorno.

2.2.4 Acción directa y pose a pose

La acción directa es más fluida en cuanto al movimiento y se puede improvisar mientras que en la acción pose a pose la animación es más controlada y estructurada pero también podemos utilizar las dos técnicas a la vez.

2.2.5 Acción continuada y superpuesta

Estas dos acciones van con el movimiento hasta que este finaliza, estos pueden ser por ejemplo los gestos del rostro del personaje o el movimiento de la ropa.

2.2.6 Frenadas y arrancadas

Este principio parte de la idea que el movimiento al empezar debe ser lento, después va ganando velocidad y al final vuelve a ser lento.

2.2.7 Arcos

El uso de los arcos nos permite dar naturalidad al momento de moverse el personaje ya que si su movimiento fuese en línea recta, su movimiento sería parecido al de un robot.

2.2.8 Acciones secundarias

Son movimientos que sirven para alimentar al movimiento principal y permiten una animación más creíble.

2.2.9 Sentido del tiempo

El tiempo establecido para animar una escena, equivale al planeamiento previo de esta, por lo tanto se debe tener en cuenta factores como: el peso y el tamaño.

2.2.10 Exageración

La exageración siempre es lo que permite resaltar momentos importantes en la animación, además que la hace más creíble y atractiva.

2.2.11 Dibujo solido

Un personaje bien elaborado y definido, permitirá tener mayor confianza al momento de animarlo, sea cual sea la técnica que usemos.

2.2.12 Personalidad o apariencia

Un personaje debe mostrar una personalidad bien definida, esto también ayuda al momento de realizar la animación, ya que existen maneras de animar cada tipo de personalidad, además, dará más vida y realismo al personaje.

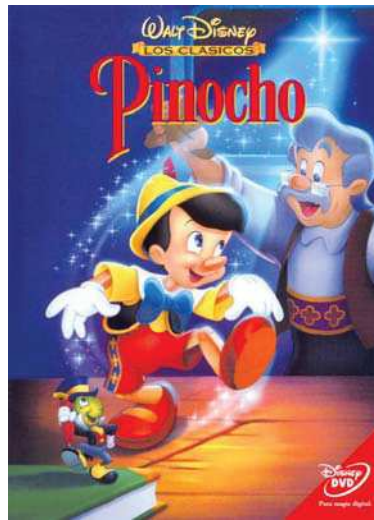
2.3 Aplicaciones y resultados

Las aplicaciones son infinitas, y entre las técnicas de animación digital más utilizadas tenemos: la animación tradicional, la animación tridimensional y la animación en Stop-Motion.

2.3.1 La animación tradicional

Es una técnica que en la cual se requiere de varios dibujos para obtener como resultado el movimiento, ejemplos de esta técnica los encontramos en las primeras películas de Walt Disney, tales como Blanca Nieves y los Siete Enanitos, Pinocho, El Rey León, entre muchas otras más.

Portada película Pinocho de Walt Disney

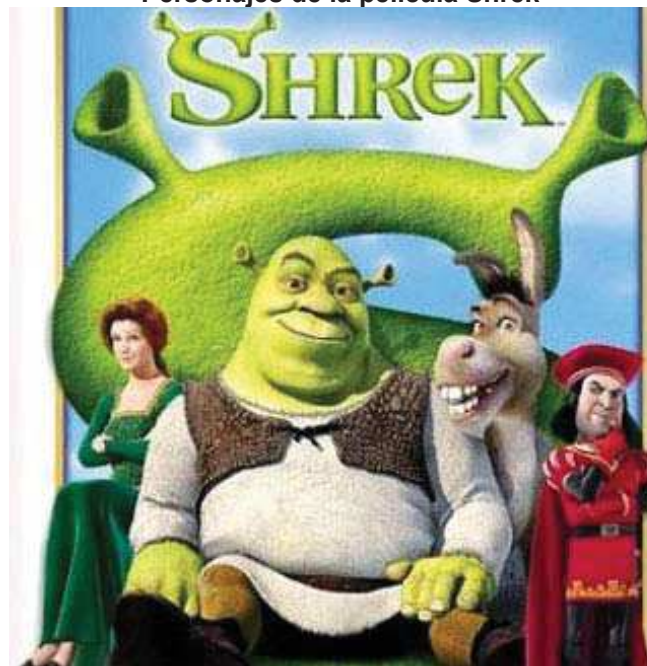


Fuente: manuepalop.blogspot.com 20/mar/2011

2.3.2 La animación tridimensional

Consiste en generar o modelar desde un computador a los personajes y todo su entorno en un programa especializado para gráficos 3D, para posteriormente animarlos. Este tipo de animación podemos encontrarla en películas como Shrek, Toy Story, La Era del Hielo, entre otras.

Personajes de la película Shrek

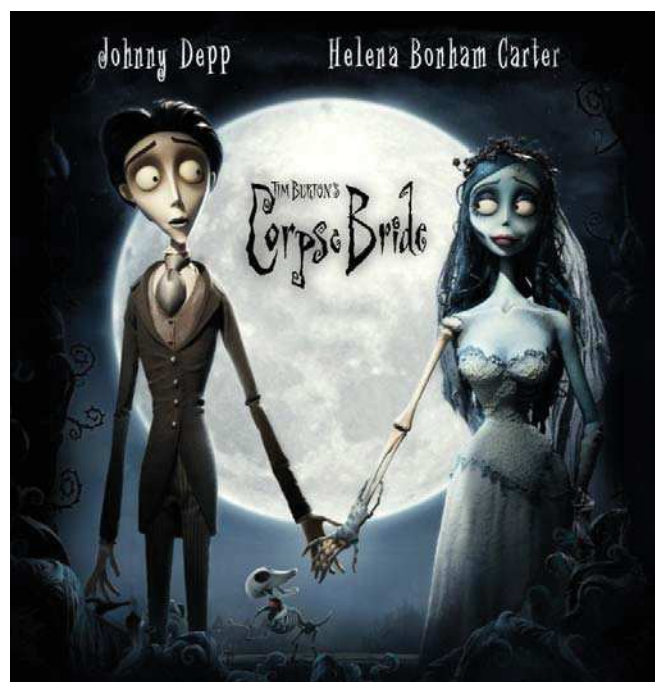


Fuente: turbojuegos.com 20/mar/2011

2.3.3 La animación stop motion

Es una técnica que consiste en ir fotografiando, cuadro por cuadro, a personajes o figuras que no pertenecen a un entorno virtual, sino que son hechos a escala y totalmente a mano, estos son modelados con plastilina o con cualquier material maleable, entre las últimas producciones de este tipo resaltan títulos como Coraline y Corpse Bride.

Portada de la Película Corpse Bride de Tim Burton



Fuente: thehouse-ofhorror.blogspot.com

La producción de un corto animado requiere de un proceso de planificación y de varias pruebas previas, antes de realizar las escenas definitivas que se crearán, para esto es necesario tener muchas referencias visuales y un guión que sirva de base para empezar a crear.

Debe entenderse, para comenzar, que 24 cuadros por segundo es la velocidad a la que corre la proyección sonorizada, esto propone al animador gran cantidad de trabajo, si calculamos la cantidad de cuadros que necesita un corto de cinco minutos, la cantidad de imágenes es

abrumadora. Los animadores, empero, pronto aprendieron a facilitarse el trabajo; se dieron cuenta que podrían filmar dos fotogramas por exposición, reduciendo así el tiempo y la carga de trabajo: a esto se le denominó shooting on two's, que se aplica desde tiempos de Bray.¹¹

¹¹ RODRIGUEZ, Manuel, Animación una perspectiva desde México, México, Editorial Rodolfo Peláez, 2007.

Capítulo III La Música y la Animación

3.1 La animación y la cultura popular

La animación, gracias a estudios especializados como Disney Pixar o Dreamworks, es reconocida por sus producciones animadas, que cada vez son más y mejor producidas. Estas películas gracias a su contenido cómico y apto para todo público, se han ganado un lugar en la cultura popular.

La animación es una excelente opción, al momento de transmitir mensajes, gracias a su versatilidad y poder de atracción. Proporciona continuamente posibilidades narrativas, estéticas y técnicas nuevas. Estimula a los animadores, artistas y profesionales a explorar más formas narrativas y crear estilos gráficos e ilustrativos nuevos, así como utilizar herramientas tanto nuevas como tradicionales en la ejecución de su trabajo.

La cultura popular ha convertido a la animación en un entretenimiento de grandes magnitudes, ya que no solamente es utilizada para realizar películas o series animadas, sino que también es bastante apreciada por agencias de publicidad y las empresas en general, que ven en la animación un medio alternativo de gran acogida, para publicitar sus anuncios.

Un ejemplo son los comerciales de la empresa de bebidas Coca Cola, la intención de la animación es vender una bebida adornada de una realidad en la que todos son personajes ficticios que beben Coca Cola y brindan por la vida, acompañado de una música reconfortante.

Captura de imagen comercial Coca Cola



Fuente: blog.media-freaks.com

3.2 Relación entre música y animación

La música y la animación tienen una relación muy estrecha, y esto se remonta al año 1940 cuando Walt Disney produjo la película *Fantasia*¹², una película experimental, sin diálogos, cuyo objetivo era el de ilustrar a piezas de música clásica con el arte de la animación, algo que tal vez para su época fue algo confuso para el público, pero que fue la brecha que abrió un nuevo camino para la animación.

La música ayuda a que la animación adquiera cierto ambiente y también a crear diferentes matices y estados de ánimo.

La animación ayuda a que la música adquiera una imagen representativa, tanto de la canción, como de los músicos.

Un ejemplo lo podemos observar en el video de la banda de rock brasileña Sepultura y su canción *Ratamahatta*, el cual se realizó utilizando la técnica de animación Stop-Motion.

¹² Película *Fantasia* Disney <http://www.disney.es/> 01/abr/2011 13:05

Imagen capturada del video Ratamahatta de Sepultura



Fuente: mtvla.com 01/abr/2011

Otros músicos que han hecho uso de la animación y sus diferentes técnicas son: Korn, con "Freak On A Leash", Radiohead, con "Paranoid Android" o Pearl Jam con "Do the Evolution" entre muchos otros músicos. Como nos damos cuenta es cuestión gustos ya que también existen artistas que prefieren ser ellos quienes figuren en sus videos.

CAPÍTULO IV Propuesta

4.1 Objetivos

4.1.1 Objetivo General

Aplicar técnicas de animación digital a una propuesta de videoclip para una agrupación de músicos independientes.

4.1.2 Objetivos Específicos

- Establecer las técnicas de animación digital para aplicar a la propuesta.
- Definir la población de músicos independientes existentes en Quito.
- Identificar la estética y la imagen que maneja el artista.
- Analizar la situación actual de los músicos y su interés por promocionar su trabajo utilizando técnicas de animación digital.
- Presentar la propuesta, a los músicos.

4.2 Pre-Producción

4.2.1 Desarrollo del guion

La propuesta fue dada por los integrantes de la banda Sep7iembre, en ella dan un mensaje claro de cómo la información que llega a nosotros por medio de la televisión, puede llegar a corromper a una persona, pero lo importante es saber discernir la realidad de la ficción, el bien del mal.

4.2.2 Story-board

Para el story-board nos basamos en lo previamente escrito en nuestro guion, teniendo en cuenta el tiempo y la música.

4.2.3 Diseño de personajes

En el video intervienen dos personajes, un hombre y una mujer. Ella es una chica joven, alta, rubia, de piel blanca y guapa, viste una blusa colorida y una falda azul, la mayor parte del tiempo no se ve su rostro, ya que aparece dormida y oculta su rostro con su cabello. Él es un hombre adulto, de mirada profunda, ojos saltones, viste con un jean, una camisa blanca con corbata negra y una leva verde.

4.2.4 Desarrollo visual

El desarrollo visual fue realizado con la intención de crear un ambiente oscuro y crear algo de misterio en el receptor. Los integrantes de la banda, decidieron que el stop motion es ideal para transmitir este tipo de sensación.

4.3 Producción

4.3.1 Modelado

El modelado de los personajes fue realizado con plastilina y esponja. La estructura de los mismos es de alambre galvanizado.

4.3.2 Materiales y texturas

La ropa fue diseñada a escala así como también el lugar en donde se desarrolla la animación, para lo cual utilizamos una caja grande de cartón y pinturas para crear una textura desgastada en las paredes.

4.3.3 Iluminación

Para la iluminación usamos la luz natural, para lograr captar el color original de los personajes y las texturas.

4.3.4 Animación

En esta fase nos ayudamos de cosas como hilos y photoshop para editar cada fotograma. Esto lo hacemos siguiendo al pie de la letra nuestro story board y también la música.

4.4 Post-Producción

4.4.1 Composición

Para esto nos ayudamos de un software que nos permita juntar todas las fotografías que editamos previamente en photoshop, para armarlas y crear la composición deseada.

4.4.2 Retoque y efectos

Una vez montadas las imágenes junto con la música, procedemos a crear efectos visuales. En este caso utilizamos un efecto visual llamado TV Simulator, que nos da el programa After Effects para recrear la sensación de estar mirando televisión dentro de la pantalla, y también crear ciertas interferencias. Esto para darle credibilidad al receptor, de que lo que está viendo es la televisión de nuestro personaje.ç

4.4.3 Montaje

El montaje se lo realiza en el mismo editor de video ya que en el tenemos varias capas y utilidades como el editor de audio, de texto, de video y de imagen. Todo esto incluido en el mismo software.

4.4.4 Render

Finalmente render se refiere a generar la imagen o conjunto de imágenes, que en este caso vienen siendo muchas imágenes acompañadas de la música, este proceso suele tardar según el tiempo de duración y la resolución de imagen que necesitemos. Posterior a esto obtenemos el producto final, listo para ser grabado en un dvd o publicado en internet.

5 Aspectos Metodológicos

En la realización de este proyecto se buscará diseñar una imagen que refleje lo que los músicos quieren transmitir a su público. Para esto se realizará una entrevista a los músicos y así indagar cuáles son sus ideas respecto al video a realizarse.

5.1 Enfoque

Se utilizará el enfoque mixto al combinar aspectos cualitativos y cuantitativos. La perspectiva cuantitativa permitirá determinar los porcentajes y promedios de músicos independientes que deseen promocionar su música utilizando la animación como medio para transmitir sus ideas.

Por otro lado, el enfoque cualitativo dará a conocer las experiencias individuales de los receptores en este caso la audiencia o el público que escucha al artista.

Además, la opinión del público será considerada como un aporte dentro de este aspecto.

5.2 Instrumentos

Por medio de encuestas a los músicos, la canción que junto con el guion, dejen un mensaje positivo para la juventud, ese será el elegido para el proyecto.

5.3 Alcance

La investigación se orientará en la aplicación técnicas de animación para dar a conocer el trabajo de los músicos. Se utilizará el alcance exploratorio y descriptivo.

Exploratorio, porque obtendremos información directa por parte de los músicos. Descriptivo, porque describiremos mediante técnicas de animación la historia de lo que trata el tema musical.

5.4 Población

Para la presente investigación se va a tener en cuenta a músicos que dispongan de material bien grabado.

5.5 Calculo de la Muestra

Debido a que el estudio será realizado a un público con las mismas características, para determinar el tamaño de la muestra se aplicó la fórmula de la población homogénea.

$$n = \frac{N}{E^2 (N-1) + 1}$$

n= muestra

N= población = 10

E= error 4% = 0,0016

TOTAL: 9,90

Luego de aplicar la fórmula señalada se obtiene como resultado la realización de 10 encuestas a los músicos independientes que existen en Quito.

Bandas encuestadas:

1. SIETE PLAGAS (Metal Hardcore)
2. CAN CAN (Rock alternativo)
3. MUSCARIA (Hardcore)
4. ANIMA 7 (Rock alternativo)
5. SEP7IEMBRE (Rock alternativo)
6. MORTERO (Rap Metal)
7. EQUILIVRE (Rock alternativo)
8. DIMITRI BOLLOKS (Rock alternativo)
9. KANHIWARA (Deathcore)

Luego de haber realizado las encuestas a nueve bandas quiteñas se llegó a la conclusión de que todas están interesadas en un video clip animado, la banda que ha sido seleccionada para producir el video es SEP7IEMBRE y su tema musical "Ódiame" que según sus integrantes, es una canción que habla del odio infundado hacia un ser querido. La idea que ellos quieren plasmar es, como la televisión muchas veces influye en nuestras malas actitudes y muchas veces no nos permite pensar. Dejando un claro mensaje de responsabilidad, ante la información que llega a nosotros.

BIBLIOGRAFÍA

Libro:

WELLS, Paul, Fundamentos de la animación.. España. Parramon. 2009.

WILLIAMS, Richard, The Animator's Survival Kit London New York Editorial Faber and Faber

WOODCOCK Vicent, Cómo crear personajes de animación, España, Editorial Norma, 2007.

RODRIGUEZ, Manuel, Animación una perspectiva desde México, México, Editorial Rodolfo Peláez, 2007.

CORDOVA, Edison, Photoshop CS3 súper fácil, España, editorial RA-MA, 2007

GOMEZ Mesa Luis, Los films de dibujos animados, España, C.I.A.P, 1930.

MANSANERA, María, Cine de animación en España, España, Novograf, 1992.

WILEY, John, Autodesk Maya Press, Learning Autodesk Maya 2009, Estados Unidos, Editorial John Wiley, 2009

Artículo de un periódico:

MARTILLO, Jorge, La calle bohemia de los lagarteros, Guayaquil, Diario El Universo 14/jul/2006

Microsoft® Encarta® 2006 [CD] "Rock Music". Redmond, WA: Microsoft Corporation, 2005.

Documento de Internet:

ANIMEC, www.animecfest.com/animec10fest/Que-es-Animec 02/10/2010
10:10pm

GUIÓN ODIAME

Por Andrés Reinoso

INT - DORMITORIO - NOCHE

Un hombre de 30 años esta acostado en la cama junto a su novia, está viendo una película de terror.

La película muestra una escena bastante violenta en la que un hombre mata a otro.

El hombre queda impresionado por dicha escena.

De pronto en la pantalla de su televisor aparece su novia atada a una silla.

El aparece ebrio aproximándose hacia ella.

Cae sobre su regazo y luego se incorpora y levanta su mirada hacia ella.

Ella está asustada e intenta desatarse, pero no lo logra.

El canta el coro de la canción y su rostro aparece en primer plano en el televisor.

Luego grita el coro de la canción al oído de ella.

Cuando la canción está por terminar, en el rostro del hombre se dibuja una sonrisa macabra.

El se ubica detrás de ella y la estrangula.

INT - DORMITORIO - DIA

El se despierta asustado, todo fue una pesadilla.

FIN

Encuesta realizada vía Messenger a Nikolay García guitarrista de Sep7iembre, el 20 de febrero del 2011

Andrés dice:

Que tipo de música que tocan

Nikolay dice:

Post-hardcore

Andrés dice:

El nombre de la canción que quieren promocionare

Nikolay dice:

Ódame

Andrés dice:

Que es lo que se quiere transmitir al público con esta canción

Nikolay dice:

Queremos aparte de darnos a conocer, dejar un mensaje de responsabilidad, ante la información y la violencia que vemos tanto en la televisión como en cualquier otro medio de comunicación, creo que la gente se deja influenciar demasiado por lo que ve.

Andrés dice:

Y que técnica es la que les gustaría usar para su video, animación tradicional, animación 3D o stop motion é

Nikolay dice:

Personalmente me gusta mucho el stop motion, pero eso ya depende de que tan bien manejes esta técnica, de lo contrario no tendríamos problema en usar la técnica que mejor manejes.

Andrés dice:

Ok, gracias nikolay eso fue todo.

Letra de la canción "ódiame" por Sep7iembre

Quiero que sepas te quiero,
Y escúchame hoy por favor,
Quiéreme, ámame, ódiame,
O destrocémonos hoy los dos.

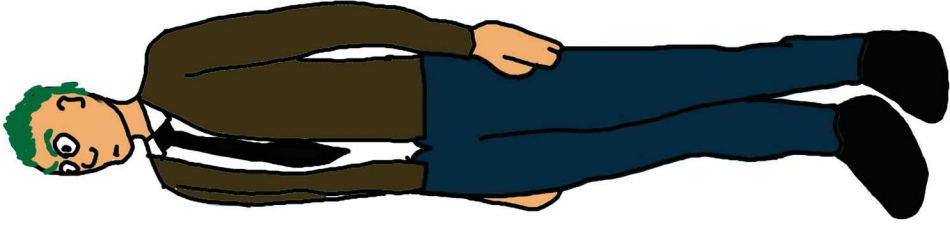
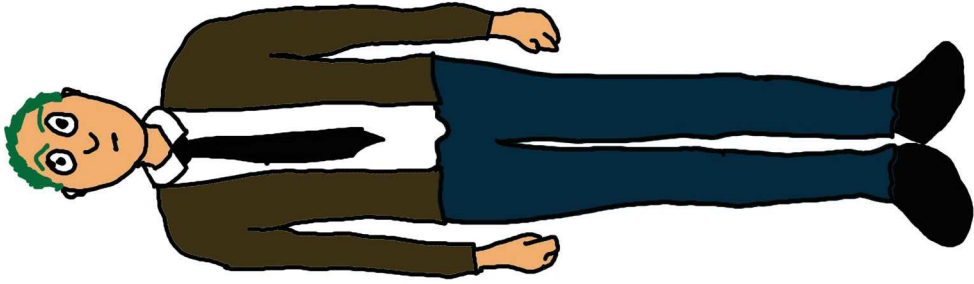
Ódiame, sin pensar,
Ódiame, sin dar vuelta atrás

Ódiame, sin pensar,
Ódiame, sin dar vuelta atrás

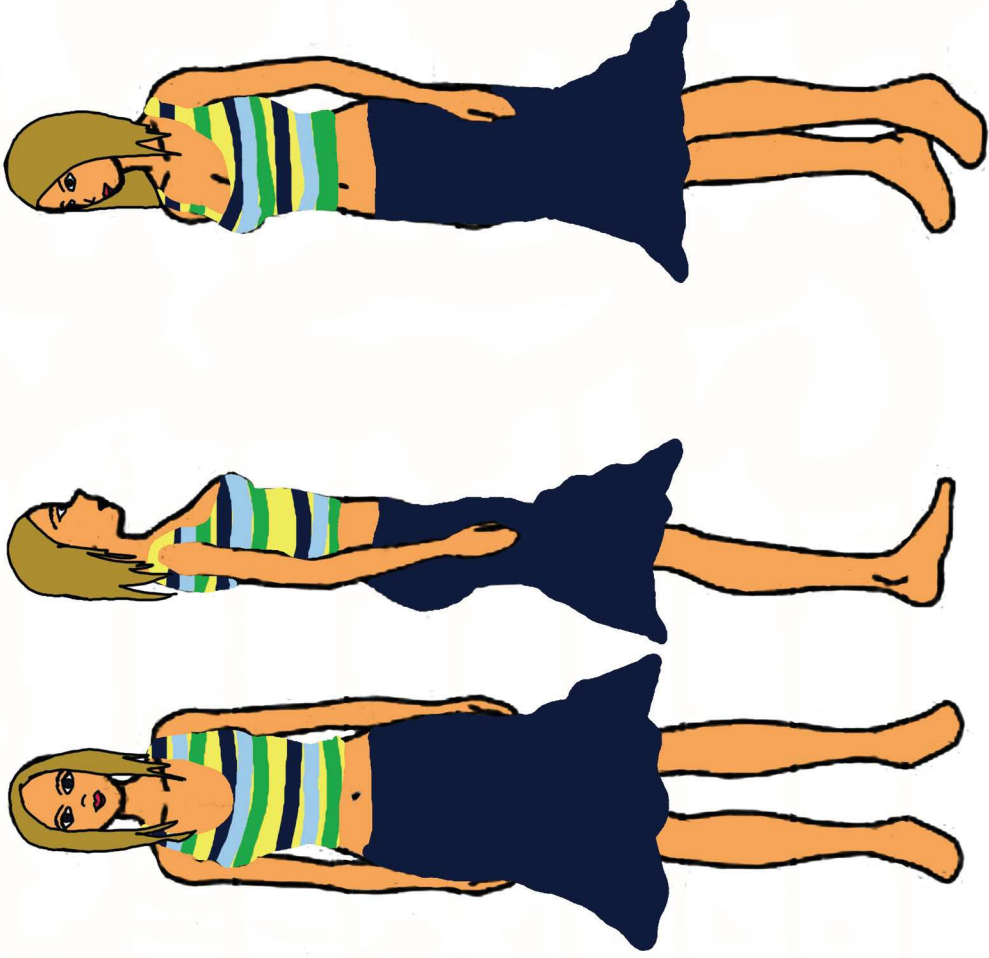
Ódiame (x 6)

Anexos


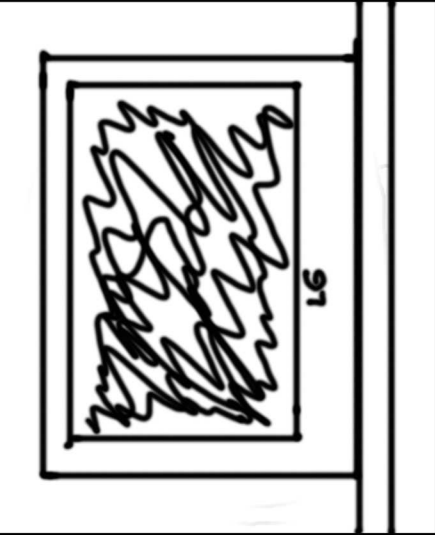


TRABAJO: DISEÑO DE PERSONAJES




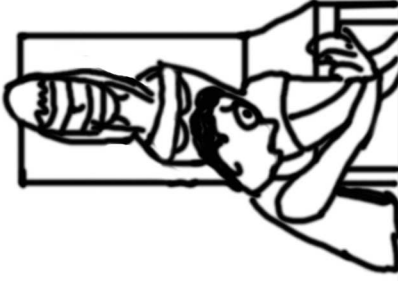

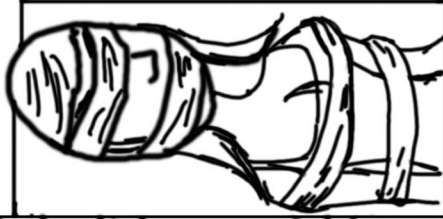
TRABAJO: DISEÑO DE PERSONAJES







STORYBOARD

<p>SC: 1 Panel: 1</p> 	<p>SC: 1 Panel: 2</p> 	<p>SC: 1 Panel: 3</p> 	<p>SC: 1 Panel: 4</p> 
<p>Locacion - Tiempo:</p> <p>Dialogo Sonido El sonido de una película</p> <p>Accion: El esta mirando la TV</p>	<p>Locacion - Tiempo:</p> <p>Dialogo Sonido Sonido de la película</p> <p>Accion: Vemos la pantalla de la TV de nuestro personaje</p>	<p>Locacion - Tiempo:</p> <p>Dialogo Sonido Sonido de la película</p> <p>Accion: Vemos nuevamente al personaje mirando la TV.</p>	<p>Locacion - Tiempo:</p> <p>Dialogo Sonido que es lo que quieres de mi?</p> <p>Accion: AHORA EN LA TV APARECE SU NOVIA AMARRADA A UNA SILLA</p>

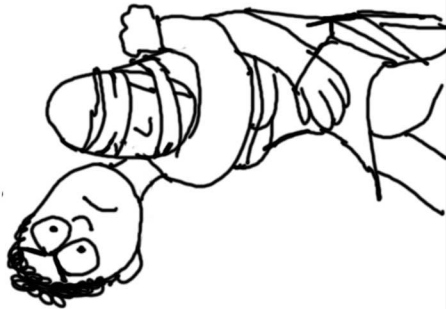

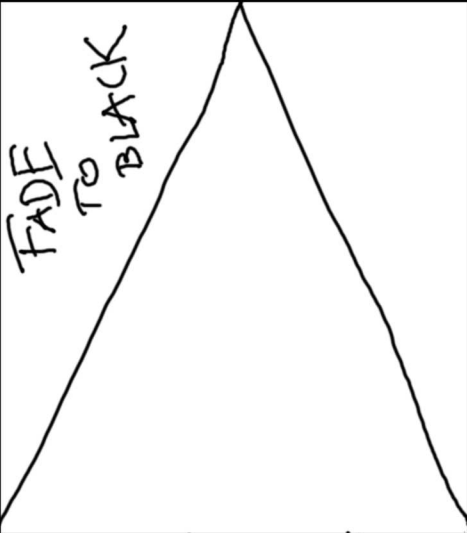
STORYBOARD

<p>SC: 2</p>	<p>Panel: 1</p> 	<p>SC: 2</p>	<p>Panel: 2</p> 	<p>SC: 2</p>	<p>Panel: 3</p> 	<p>SC: 3</p>	<p>Panel: 4</p> 
<p>Locacion - Tiempo:</p>		<p>Locacion - Tiempo:</p>		<p>Locacion - Tiempo:</p>		<p>Locacion - Tiempo:</p>	
<p>Dialogo Sonido</p> <p>Tema musical</p>	<p>Accion: el esta ebrio y se aproxima a ella</p>	<p>Dialogo Sonido</p> <p>Tema musical</p>	<p>Accion: el pierde el equilibrio y cae sobre ella</p>	<p>Dialogo Sonido</p> <p>Tema musical</p>	<p>Accion: el se incorpora y levanta su mirada</p>	<p>Dialogo Sonido</p> <p>Tema Musical</p>	<p>Accion: ella esta asustada e intenta desatarse</p>

STORYBOARD

<p>SC: 4</p>	<p>Panel: 1</p> 	<p>SC: 5</p>	<p>Panel: 1</p> 	<p>SC: 6</p>	<p>Panel: 1</p> 	<p>SC: 7</p>	<p>Panel: 1</p> 
<p>Locacion - Tiempo:</p>		<p>Locacion - Tiempo:</p>		<p>Locacion - Tiempo:</p>		<p>Locacion - Tiempo:</p>	
<p>Dialogo Sonido</p> <p>Tema Musical</p>	<p>Accion: él le canta a ella la parte de la canción que está sonando</p>	<p>Dialogo Sonido</p> <p>Tema Musical</p>	<p>Accion: Ahora vemos a nuestro personaje viendo a sí mismo en la pantalla</p>	<p>Dialogo Sonido</p> <p>Tema Musical</p>	<p>Accion: Elguita al oido de ella escoro de la canción</p>	<p>Dialogo Sonido</p> <p>Tema Musical</p>	<p>Accion: Se dibuja una sonrisa en el rostro de él.</p>

STORYBOARD

<p>SC: 8</p>	<p>Panel: 1</p> 	<p>SC: 9</p>	<p>Panel: 1</p> 	<p>SC:</p>	<p>Panel:</p> <p>FADE TO BLACK</p> 	<p>SC:</p>	<p>Panel:</p>
<p>Locacion - Tiempo:</p>		<p>Locacion - Tiempo:</p>		<p>Locacion - Tiempo:</p>		<p>Locacion - Tiempo:</p>	
<p>Dialogo Sonido</p> <p>tema Musical</p>	<p>Dialogo Sonido</p> <p>respiración</p>	<p>Dialogo Sonido</p>	<p>Dialogo Sonido</p>	<p>Accion:</p> <p>El se ubica detras de ella y la extrañula</p>	<p>Accion:</p> <p>El se despierta asustado, Todo fue una pesadilla.</p>	<p>Accion:</p>	<p>Accion:</p>