



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DE INTELIGENCIA EMOCIONAL

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
Establecidos para optar por el título en Licenciado en Ilustración y Animación
Digital

Profesor Guía

Ing. Andrés Eduardo Aguilar Lliguin

Autores

Carlos Antonio Baño Espinoza

David Martín Hidalgo Garrido

Año
2016

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

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

Andrés Eduardo Aguilar Lliguin
Ingeniero en Comunicación Visual
0703023754

DECLARACIÓN CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Ing. Patricio David Escobar Jaramillo

C.I. 1716500911

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaramos que este trabajo es original, de nuestra 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.”

Carlos Antonio Baño Espinoza
0401220991

David Martín Hidalgo Garrido
1716266927

AGRADECIMIENTOS

Damos gracias a Dios por darnos el gusto por esta carrera y la oportunidad de estudiarla. A nuestros padres por apoyarnos en este camino. A nuestros compañeros por la ayuda mutua durante el proceso. A nuestros profesores por los conocimientos impartidos. Finalmente, gracias a nuestro tutor por su guía y correcciones en el desarrollo de nuestro trabajo.

RESUMEN

La inteligencia emocional es la capacidad que tiene el ser humano para sobreponerse a las adversidades y controlar las emociones que lo dominan, teniendo esto como premisa el objetivo de este trabajo audiovisual realizado en 2D fue para mostrar de una manera creativa las actitudes que una persona puede tomar de manera incorrecta frente a problemas pequeños que nos suceden en nuestra vida diaria. Queremos enriquecer el equilibrio emocional de una persona, comprender como funcionan nuestras emociones y lograr dominarlas, generalmente los adolescentes sufren mucho de estos problemas, por eso razón hemos introducido dentro del guion un animal doméstico con la finalidad que sea amigable para el espectador.

Las emociones juegan un papel muy importante a la hora de ejecutar acciones, indirectamente con este proyecto audiovisual formamos una educación en la mente del espectador para que piense a la hora de tomar decisiones y antes de actuar.

El cambio se genera con la reflexión, sobre las decisiones erróneas que siempre rodean nuestra vida, tener una disciplina emocional puede ahorrarnos muchos problemas con el entorno.

Descriptores: Inteligencia emocional, jóvenes, conducta, emociones, animación, cortometraje.

ABSTRACT

Emotional intelligence is defined as the human capacity to overcome adversity and control emotions. The main objective of this 2D audiovisual work is to demonstrate in a creative manner, the incorrect attitudes a person is capable of taking when facing even the smallest problems, which may occur within our ordinary lives. We want to improve the emotional balance of people, understand how our emotions work and finally control them. Usually it's teenagers who suffer the most from these problems, which is why we have introduced a domestic animal so that the short may be friendly to the spectator.

Emotions play a major role when we perform any action. With this audiovisual project we try to educate the spectator in thinking before taking action and when it's time to make decisions.

Change can begin by thinking about the wrong decisions that surround our lives. Having an emotional discipline may save us many troubles with our environment.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| 1. CAPITULO I. INTRODUCTORIO..... | 1 |
| 1.1. Introducción | 1 |
| 1.2. Antecedentes | 2 |
| 1.3. Justificación e Importancia | 3 |
| 2. CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN..... | 5 |
| 2.1. Inteligencia Emocional..... | 5 |
| 2.1.1. Funciones de las emociones..... | 7 |
| 2.1.2. Desbordamiento Emocional | 7 |
| 2.2. Producción Audiovisual | 8 |
| 2.2.1. Tipos de Obras Audiovisuales..... | 8 |
| 2.2.2. Cortometraje | 9 |
| 2.3. Animación Multimedia..... | 10 |
| 2.3.1. Tipos de animación multimedia..... | 10 |
| 2.3.1.1. Animación Bidimensional | 10 |
| 2.3.1.2. Animación Tridimensional | 11 |
| 2.4. Definición de Términos Técnicos..... | 11 |
| 2.4.1. Inteligencia Emocional | 11 |
| 2.4.2. Guion | 12 |
| 2.4.3. Storyboard | 12 |
| 2.4.4. Animatic..... | 13 |
| 2.5. Caracterización de Variables | 14 |
| 2.5.1. Variables Dependientes: | 14 |
| 2.5.2. Variables Independientes:..... | 14 |
| 2.6. Fundamentación Legal | 14 |
| 3. CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO..... | 15 |
| 3.1. Planteamiento del Problema..... | 15 |
| 3.1.1. Formulación del Problema | 15 |
| 3.1.2. Preguntas Directrices | 15 |

| | |
|---|-----------|
| 3.2. Objetivos | 15 |
| 3.2.1. Objetivo General..... | 16 |
| 3.2.2. Objetivos Específicos | 16 |
| 3.3. Alcance | 16 |
| 3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos | 16 |
| 3.4.1. Población y muestra | 16 |
| 3.5. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados | 17 |
| 4. CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO | 21 |
| 4.1. Recursos | 21 |
| 4.1.1. Recursos Humanos | 21 |
| 4.1.2. Recursos Materiales..... | 21 |
| 4.1.3. Recursos Económicos..... | 21 |
| 4.2. Cronograma..... | 23 |
| 4.3. Preproducción..... | 24 |
| 4.3.1. Guion | 24 |
| 4.3.2. Storyboard | 25 |
| 4.3.3. Animatic..... | 25 |
| 4.4. Producción | 26 |
| 4.4.1. Filmación | 26 |
| 4.4.2. Diseño de personajes..... | 27 |
| 4.4.3. Diseño del Fondo | 27 |
| 4.4.4. Rigging..... | 28 |
| 4.4.5. Animación..... | 28 |
| 4.4.6. Música | 28 |
| 4.5. Post Producción | 29 |
| 4.5.1. Edición y Renderización..... | 29 |
| 5. CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y | |
| RECOMENDACIONES..... | 30 |
| 5.1. Conclusiones..... | 30 |
| 5.2. Recomendaciones..... | 30 |

| | |
|--------------------|----|
| 6.REFERENCIAS..... | 31 |
| ANEXOS..... | 32 |

1. CAPITULO I. INTRODUCTORIO

1.1. Introducción

Según el diccionario Greco – Latín del profesor Francisco López Pozo, en la página 444 de la letra “I”, explica que, etimológicamente inteligencia proviene del latín *Intellegere*, compuesto por dos vocablos *inter* (entre) y *legere* (escoger) lo cual en la antigüedad se definía como la condición de tomar la mejor decisión para solucionar un problema en específico. El mismo autor, expresa que la palabra emoción, encontrada en la página 293 de la letra “E” se deriva del latín *emotio* (movimiento o impulso, aquello que te mueve hacia), por ello se entiende que las emociones en el pensamiento humano deben ser aquellas que nos guíen adecuadamente para resolver el inconveniente al que se enfrenta.

Para lograr establecer el concepto de Inteligencia Emocional se debe iniciar en primer lugar con la definición de inteligencia, en la Enciclopedia (SALVAT, 1989) nos habla de que la inteligencia es: “la capacidad general de adaptación a situaciones nuevas en virtud de las diversas posibilidades de información que nos llega del entorno”.

El que es considerado el padre de la Inteligencia Emocional, el psicólogo de la Universidad de New Hampshire, John D. Meyer, manifiesta que es la condición humana que poseen las personas, desarrollada en mayor o menor medida, aunque algunos psicólogos no reconocen éste término el considera que incrementar las potencialidades de la mente humana logra cambiar el universo personal.

Según Salovey y Mayer, psicólogos estadounidenses en el año 1990 en sus tesis doctorales la definieron como "un tipo de inteligencia social que incluye la habilidad de supervisar y entender las emociones propias y las de los demás, discriminar entre ellas, y usar la información para guiar el pensamiento y las acciones de uno".

La inteligencia emocional ha sido un tema ampliamente tratado por la psicología moderna, muchos estudiosos del tema dan varias definiciones similares que se orientan hacia una característica en común, y es que desarrollar este tipo de inteligencia dentro de la mente logra mejorar las capacidades humanas, el dominio de las emociones en la toma de decisiones y las relaciones exitosas con las personas que conforman el universo del individuo.

1.2. Antecedentes

La inteligencia emocional (IE) es un término relativamente nuevo que define las distintas capacidades que posee el ser humano para poder superponerse a las dificultades y ser entes positivos que encuentran soluciones a los problemas que afrontan.

En el pasado los antiguos estudiosos no lo definían con este término, sino que cada uno usaba su propio concepto, uno de ellos es el psicólogo y pedagogo estadounidense Edward Thorndike, que en el año 1920 utilizaba el término “Inteligencia Social” para describir las habilidades emocionales de las personas, por ello, aunque el concepto de Inteligencia Emocional sea actual tiene como uno de sus precursores preponderantes a este psicólogo de inicios del siglo XX.

Un aporte sustancial acerca de este tema lo plantea el Doctor Daniel Goleman en el año 2005, quien en su libro Inteligencia Emocional establece la existencia de la inteligencia emocional como “la capacidad para reconocer sentimientos propios y ajenos, y la habilidad para manejarlos”, este autor es reconocido mundialmente por ser el que popularizó éste término dentro del mundo de la psicología y nos explica que el adecuado manejo de los sentimientos propios y la capacidad de analizar el sentir del prójimo es la clave para establecer una relación estable con los que nos rodean, por ello la carencia de este tipo de inteligencia lleva al fracaso social y tiene como consecuencia conflictos emocionales.

La IE se aplica a los ámbitos sociológicos y psicológicos en los cuales se basa para el desarrollo y mejoramiento de las actitudes conductuales de las personas. Como un antecedente importante de esta premisa la Doctora María Luisa Dueñas Buey, profesora de la Universidad Nacional de Educación a Distancia de Madrid señala en su artículo “Importancia de la inteligencia emocional: un nuevo reto para la orientación educativa” enumera varios autores que hablan de la temática, resalta las definiciones más explicativas y dentro de sus consideraciones finales expresa que: “la inteligencia emocional es considerada como el más importante de los factores que intervienen en el ajuste personal y en el éxito de las relaciones personales...”.

Nuevamente, el Doctor Daniel Goleman en su best seller acerca de la IE, en el año 1995 habla del “analfabetismo emocional” el cual cree perjudica la actuación de una persona y declara que esto trae efectos muy negativos sobre las personas y por ende sobre la sociedad, por ello la importancia de controlar las emociones y la necesidad del ser humano de pensar antes de dejarse llevar por los impulsos.

Se entiende entonces que el éxito en la vida de una persona dependerá enormemente de las decisiones acertadas que tome de acuerdo al manejo efectivo de sus emociones y el entendimiento de los sentimientos de las personas con las que se relaciona.

1.3. Justificación e Importancia

Toda esta investigación tiene como objetivo concientizar y buscar maneras de no tomar decisiones aceleradas como consecuencia de la falta de dominio de las emociones. Lo que se espera con este proyecto audiovisual es cambiar la actitud de las personas, sobre todo acerca de cómo comportarse de una manera correcta con los demás.

La propuesta a presentar será desarrollada en un cortometraje de animación 2D, esto con el afán de llamar la atención de los adolescentes de 15 a 18 años.

La realización de este proyecto ayudará a los adolescentes ya que en esa etapa de la vida se experimenta cambios bruscos de emociones, lo cual al conseguir un dominio de las emociones les servirá para evitar problemas, disgustos con las personas con las que se relacionan y para evitar conflictos en el futuro.

Es importante poder investigar la inteligencia emocional ya que permite controlar las emociones y expresarlas de manera adecuada, cuesta mucho pensar que las emociones pueden llevar la batuta de las acciones, por ello la investigación será aplicada en un cortometraje animado que tendrá gran alcance entre el público objetivo e inclusive un alcance mucho mayor hacia otros tipos de mercados.

Es muy lamentable que a veces los adolescentes sufran de depresión o decepciones en sus entornos, gran parte de esos estados de ánimo son porque no se valoran a sí mismos, eliminar esta carencia es fundamental para que su desarrollo emocional cambie su actitud para su crecimiento personal, para que de esta manera si las personas conllevan una carga de energía negativa no se la transmitan a los demás.

2. CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN

En este capítulo explicaremos todo lo referente a los fundamentos teóricos de la propuesta visual.

2.1. Inteligencia Emocional

Desde la época grecorromana se conoce que la palabra inteligencia tiene como significado la condición que posee un ente de evaluarse a sí mismo y a su entorno respecto a un inconveniente que tenga y de acuerdo a ese razonamiento saber elegir la solución adecuada para un problema en específico.

La palabra emocional se refiere a las reacciones o el impulso de actuar respecto a una situación que tiene el ser humano dentro de su pensamiento y que es motivado de acuerdo a la personalidad de cada individuo, por lo cual es invariable e irrepetible.

Para conceptualizar la Inteligencia Emocional se debe entender que las dos palabras poseen su propio significado y que la suma de éstas nos genera una nueva definición. La inteligencia se entiende desde distintas ramas, sin embargo, la que más se acerca a la realidad de la investigación es la que expone a la inteligencia como una capacidad que posee el ser humano para utilizar su raciocinio y entender al entorno que lo rodea. Emoción o emocional es el cúmulo de reacciones que surgen del pensamiento humano en reacción a una situación específica.

Inteligencia emocional se puede definir como la facultad del ser humano de evaluar su entorno de manera racional y reaccionar positivamente ante una problemática presentada, es decir, es poder actuar de manera eficiente, efectiva y prudente ante cualquier situación.

La inteligencia emocional según Salovey y Mayer, psicólogos estadounidenses en el año 1990 en su tesis doctoral la ubicaron como un tipo de inteligencia social que evalúa y analiza los sentimientos del prójimo y los propios, para discernir entre esta información percibida y conducir las acciones que se tomarán al respecto.

Una característica fundamental que los psicólogos consideran respecto a este tema es que, desarrollar este tipo de inteligencia social a largo plazo logra mejorar las facultades humanas, el dominio de las emociones en la toma de decisiones y la capacidad de establecer relaciones efectivas con las personas que rodean al individuo.

Este tipo de factor se debe tomar en cuenta no sólo para la toma de decisiones que en muchas ocasiones pueden afectar la vida de una persona, sino también para el crecimiento y desarrollo personal, por ello se evidencia la importancia de tener el dominio de las emociones lo cual a largo plazo formará personas positivas emocionalmente.

Desarrollar este tipo de madurez es un pilar fundamental que el ser humano debería desarrollar especialmente durante la adolescencia, ya que, es una etapa en la que la persona desarrolla su personalidad y potencia sus capacidades y aptitudes artísticas, esto como un factor para que pueda desenvolverse en su entorno.

Es evidente que en la actualidad los adolescentes no son orientados hacia el desarrollo de su inteligencia emocional y lamentablemente por esta falta de orientación ellos toman decisiones equivocadas producto de su impulsividad, lo cual genera una problemática que el presente proyecto se plantea investigar y dar una solución mediante la realización de un cortometraje que, mediante una escena de la cotidianidad planea crear conciencia en los jóvenes acerca de la importancia de dominar sus emociones y desarrollar su inteligencia emocional.

Las emociones juegan un papel fundamental en la vida, lastimosamente muy poca gente sabe cómo manejarlas y es esa carencia la cual crea conflictos en el entorno, sin embargo el manejo efectivo de las emociones ofrece cambiar el modo de enfrentar la vida y de la madurez psicológica que cada adolescente tiene.

2.1.1. Funciones de las emociones

Daniel Goleman, en su libro Inteligencia Emocional (GOLEMAN, 1996), indica que en muchas ocasiones las emociones toman un papel protagónico por encima del raciocinio al momento de tomar decisiones en instantes cruciales. Las emociones se activan cuando las circunstancias parecen ser muy difíciles para ser resueltas exclusivamente con el intelecto.

Desde un punto de vista evolutivo, las emociones han ayudado a garantizar la supervivencia del ser humano puesto a que ellas nos incitan a la acción muchas veces de manera inmediata, en formas que posiblemente en el pasado resultaron beneficiosas para solucionar los retos y dificultades que se presentaban dentro de la vida cotidiana del hombre.

2.1.2. Desbordamiento Emocional

A pesar de la clara función de las emociones dentro del ámbito de la supervivencia, en la realidad actual existen momentos donde las emociones desbordan a la razón y se toman decisiones o se realizan actos, que lejos de traer beneficios para nuestra supervivencia, provocan problemas o dificultades y, en ocasiones, inclusive tragedias.

De ahí la importancia de desarrollar una capacidad de reconocimiento de las propias emociones y del ejercicio del equilibrio de las mismas junto con la razón.

Por este motivo, nuestro corto de animación pondrá como ejemplo una situación en donde este desbordamiento emocional puede causar la toma inadecuada de decisiones en un contexto de la vida cotidiana.

2.2. Producción Audiovisual

SIERRA, Guillermo. (2009), manifiesta: “La producción audiovisual es la generación de imágenes y sonidos, los mismos que se efectúan a través de un medio de comunicación, el mismo que influirá en dicho público objetivo con la finalidad de capturar la atención”.

La producción audiovisual es la representación de una historia, cuento o relato mediante la generación de imágenes y sonidos con una buena planificación, trabajo humano y técnico será transmitido a través de un medio de comunicación el mismo que dará a conocer un mensaje para ser captado por un público objetivo.

2.2.1. Tipos de Obras Audiovisuales

Las obras audiovisuales son una representación de hechos reales, historias, cuentos y leyendas, los diferentes tipos de obras audiovisuales se utilizan con la finalidad de dar a conocer información al espectador y se presentan de la siguiente forma:

HUET, Anne. (2006), manifiesta: Existen varios tipos de producción audiovisuales:

En cuanto a su duración encontramos tres tipos. Los **Largometrajes** que son aquellas que tienen una duración de sesenta minutos o más. Los **Mediometrajes**, que duran entre treinta y sesenta minutos. Finalmente los **Cortometrajes** que son aquellos que pueden durar desde unos segundos hasta treinta minutos. Nuestro producto audiovisual entrará dentro de esta categoría.

En otro tipo de categorización se toma como referencia la intención del producto. Aquí encontramos el **Documental**, donde la intención es captar y presentar los hechos de la manera más cercana a la realidad posible. En contraposición encontramos la **Ficción**, que tiene como objetivo crear una realidad diferente, simulada o modificada. Esta última suele ser la más común y popular.

Los diferentes tipos de obras audiovisuales llevan consigo un mensaje que contiene información dirigida a los espectadores, cada tipo de obra tiene un cierto tiempo el mismo que se divide de acuerdo al tipo de información, también se puede observar diferentes contenidos en cada obra audiovisual, una de las producciones más concretas es el cortometraje que es utilizado en cuanto a su duración para poder transmitir información de la manera más clara, actualmente se puede apreciar cortometrajes utilizados en sectores educativos, ya que llaman la atención del público al que se dirige.

2.2.2. Cortometraje

SAENZ, Rodolfo. (2006), menciona: "Un corto animado o cortometraje es una película que dura sustancialmente menos del tiempo medio de una película de producción normal". (Pág.175).

El cortometraje es una película corta que incluso puede durar menos de un minuto, este tipo de obra se ejecuta en el campo informativo con la finalidad de dar a conocer un mensaje, hoy en día la tecnología está a nuestro alcance y podemos navegar y encontrar un sin número de cortometrajes que se realizan con la finalidad de llegar hacia las personas con mensajes educativos, informativos e incluso con historias culturales que aún desconocen, pues el cortometraje es una de las técnicas más veraces, modernas y llamativas.

2.3. Animación Multimedia

La animación multimedia logró concebirse con el avance científico principalmente en el área de los sistemas de computación, de acuerdo con la programación y adaptación de nuevos software y la modernización de los ordenadores que permiten la realización de proyectos de animación con mayor facilidad, pues con todas estas características el mundo digital ha alcanzado gran renombre, permitiendo que los sistemas de comunicación se adapten a las nuevas necesidades de las nuevas generaciones en donde la información sea más amigable al permitir visualizar los objetos elaborados en 3D de una manera real llevando a crear escenas cada vez más relacionadas con la realidad objetiva.

La animación computarizada tiene como objetivo alcanzar el movimiento de los objetos, esto se realiza con la ayuda de un ordenador y un software, el mismo que simula el movimiento de estas imágenes estáticas a una cierta velocidad, de tal modo que la visión de un espectador cree una ilusión ocasionando que esta sea una animación.

2.3.1. Tipos de animación multimedia

Existen muchos tipos de animación entre los más destacados tenemos los siguientes:

2.3.2. Animación Bidimensional

WHITE, Tony. (2010), manifiesta: "Es la animación que representa elementos que se despliegan en un sistema de coordenadas de dos dimensiones, es decir sobre el plano (Ilustraciones Dibujadas)".

Para los investigadores la animación en dos dimensiones constituye un proceso de la elaboración de esquemas o anteproyectos, en donde se busca caracterizar a los diferentes personajes y objetos con los que se pretende trabajar en una producción gráfica.

La animación bidimensional, se utiliza para los procesos de animación como una estrategia de producción gráfica, donde se pone de manifiesto un alto nivel de creatividad para acoplarse a nuevos factores de comunicación.

La animación 3D en combinación con el 2D hace del cortometraje más emocionante para los niños, ya que le da un toque de interés.

2.3.3. Animación Tridimensional

WELLS, Paul, QUINN, Joanna y otros. (2010), manifiesta: “La animación es fijar las imágenes en movimiento, representar la trayectoria de un movimiento, las líneas de acción y la coreografía de un personaje animado”.

Una animación es una simulación por computadora, es decir que presenta a los modelos 3D en un mundo tridimensional, ancho, largo y profundidad, la tecnología ha puesto al alcance de todos una serie de medios que nos permiten una gran autosuficiencia para realizar una animación que al observarla permita simular movimiento, sin embargo hay que tener en cuenta que existen una serie de procedimientos que se aplica para las animaciones, estos deben ser creados en varias escenas de secuencia, las mismas que al enlazar por fotogramas entre sí, se puede disimular movimiento en una animación.

La animación en 3D, se realiza a través de la computadora, siendo este un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento en imágenes o personajes con la ayuda de un software, por medio de estos medios se puede simular una animación tridimensionalidad con modelos 3D.

2.4. Definición de Términos Técnicos

2.4.1. Inteligencia Emocional

Edward Thorndike definía a la Inteligencia Social como “la habilidad para comprender y dirigir a los hombres y mujeres, muchachos y muchachas, y actuar sabiamente en las relaciones humanas”.

2.4.2. Guion

CAMARA, Sergi. (2008), menciona: " El guion de una película de animación puede generarse por diferentes métodos. El animador puede trabajar con el guion tradicional basado en descripciones escritas y diálogos o, del mismo modo, podría trabajar mediante procesos de visualización, como los bocetos o storyboard". Pág.84.

El guion es un punto necesario de la preproducción, ya que aquí es donde se determina la manera en que la historia va a ser narrada, hay que tomar en cuenta que para escribir el guion es importante tener la información necesaria sobre el tema, que le permitirá generar un gran número de ideas lo que lo llevará a obtener un buen manuscrito de páginas donde se presentará el cortometraje.

Es necesario conocer el tipo de género sobre el guion ya que al tener conocimiento de esto se puede aplicar y estudiar los diferentes estilos y técnicas que conllevan a obtener un buen estudio para la animación.

El guion viene de forma detallada que contiene escenas, diálogos, secuencias y una descripción minuciosa de lo que hacen los personajes en cada una de las escenas.

2.4.3. Storyboard

PAUL, Wells. (2010), menciona: "Un storyboard es una serie de cuadros y dibujos individuales en orden secuencial que ilustran y apoyan la historia; en cierto sentido es un guion visual, ya que los guiones, tiene que pasar por muchos borradores". (p.74)

Desde el punto de vista de los investigadores el storyboard es una secuencia de dibujos que un artista realiza para poder representarla como la primera r visualización de una historia completa. Incluye las ideas tempranas de la cámara, posibles efectos visuales y eventos de la escena que estarán en el proyecto, también es un elemento indispensable dentro de la producción del

cortometraje, ya que mediante el storyboard, el guion visual se podría previsualizar e imaginar cómo queda el proyecto, con este guion gráfico el diseñador del cortometraje logrará determinar las pequeñas deficiencias que tiene dicho cuadro de imágenes, lo que permitirá justificar y lograr un equilibrio del orden secuencial de las escenas.

Es una secuencia de ilustraciones que sirve de guía para la producción del cortometraje, se muestran con el objetivo de presentar visualmente la historia completa al público, el storyboard incluye las ideas tempranas de la cámara, los detalles específicos que suceden en cada escena, posibles efectos visuales y eventos de la escena que estarán en el cortometraje.

Elaborar un storyboard ayuda a imaginar y tener una idea de cómo queda el proyecto, también se logra determinar las pequeñas deficiencias que tiene dicho cuadro de imágenes, permitiendo justificar los dichos errores y lograr un equilibrio del orden secuencial de las escenas

2.4.4. Animatic

WHITE, Tony. (2010), menciona: "El animatic es una versión filmada del storyboard, cronometrada y montada según la banda sonora". (p. 302).

Para la elaboración del animatic es necesario el orden secuencial de las escenas del storyboard, ya que con él se puede realizar una animación en dos dimensiones de la historia del cortometraje de esta manera lograr observar cómo va a quedar cronológicamente las escenas, además se maneja con efectos de sonidos simples.

El animatic es un proceso que realiza en conjunto con la banda sonora y un software que estará cronológicamente adecuado a la reproducción del animatic que a la misma vez permitirá observarlo como un pequeño borrador de lo que será el cortometraje.

2.5. Caracterización de Variables

Las variables que tiene este proyecto son:

2.5.1. Variables Dependientes:

La factibilidad del proyecto está garantizada ya que, la técnica de animación en dos dimensiones no necesita de equipos de última tecnología, sino que el material necesario si se encuentra al alcance de los autores y no eleva demasiado los presupuestos. Todos los costos que implique el proyecto será autofinanciado en su totalidad por el autor.

2.5.2. Variables Independientes:

El conocimiento que nos han proporcionado los docentes de la universidad, es la base técnica y artística, para lograr conseguir una técnica única para el desarrollo del proyecto, lo más importante es el estilo que se manejará al momento de realizar los trazados.

Posteriormente hay que utilizar herramientas digitales para poder producir los dibujos en una composición, luego poder editarlo y corregir el color en premier como paso final, se tiene todos los conocimientos para poder desarrollar el proyecto en la parte práctica.

2.6. Fundamentación Legal

Existe toda la posibilidad legal ya que el proyecto trata de temas psicológicos y como mejorarlos, se puede notarizar y realizar cualquier trámite con el tema, el producto audiovisual y el guion es totalmente de autoría y creación por lo que no habrá ningún inconveniente en cuanto a derechos de autor.

3. CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO

En este capítulo se describe cada una de las herramientas de investigación utilizadas para obtener la información que permita realizar un *background* de referencia para el corto animado.

3.1. Planteamiento del Problema

Los psicólogos durante sus años de estudio consideran que para los adolescentes las afectaciones pueden ser variadas, por lo cual se plantea: ¿Cuáles son las consecuencias de no poseer una inteligencia emocional estable en los adolescentes?

3.1.1. Formulación del Problema

Existen varios modos en que las personas pueden verse afectadas por el inadecuado manejo de sus pensamientos y emociones, por eso nace la pregunta: ¿Cómo desarrollar la inteligencia emocional?

3.1.2. Preguntas Directrices

- ¿Qué es la inteligencia emocional?
- ¿Cómo funciona la inteligencia emocional?
- ¿Cómo nos afecta en el día a día la inteligencia emocional?
- ¿Qué diferencia hay entre emoción y estado de ánimo?
- ¿Cómo se desarrolla la inteligencia emocional?
- ¿Cómo actúan las personas inteligentes emocionalmente?
- ¿En qué nos afecta la falta de desarrollo emocional?
- ¿Existen personas ilimitadas emocionalmente?
- ¿La falta de desarrollo emocional afecta nuestra mente?

3.2. Objetivos

3.2.1. Objetivo General

- Crear y producir un cortometraje de alta calidad en dos dimensiones que transmita un mensaje acerca de las consecuencias que podría causar el no actuar con inteligencia emocional, dirigida a adolescentes de 15 a 18 años.

3.2.2. Objetivos Específicos

- Indagar concepto, características y subtemas acerca de la inteligencia emocional.
- Identificar las consecuencias de la inestabilidad emocional en los adolescentes.
- Establecer un mensaje de concientización a través de una historia cotidiana con la que el público objetivo pueda identificarse.

3.3. Alcance

Este trabajo de animación consiste en crear una historia que pueda servir como punto de partida para entablar una conversación posterior que ayude a concientizar sobre el manejo de las emociones. Está dirigido a jóvenes de 15 a 18 años de edad.

3.4. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

La primera técnica en ser usada es la investigación bibliográfica.

Luego se utilizó las encuestas con el fin de acercar el producto audiovisual al público objetivo

3.4.1. Población y muestra

El público objetivo es de 15 a 18 años por lo que se decidió a tomar una muestra para realizar las encuestas y obtener los resultados sobre satisfacción con el producto audiovisual. Esta información permite enfocar adecuadamente los resultados de este trabajo.

3.5. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados

Las encuestas fueron realizadas a través de la herramienta Google Forms, que facilita la recolección y tabulación de datos de manera automática lo que permite observar los resultados en tiempo real.

También fue necesaria la investigación bibliográfica sobre los diversos autores que han realizado estudios sobre la Inteligencia Emocional.

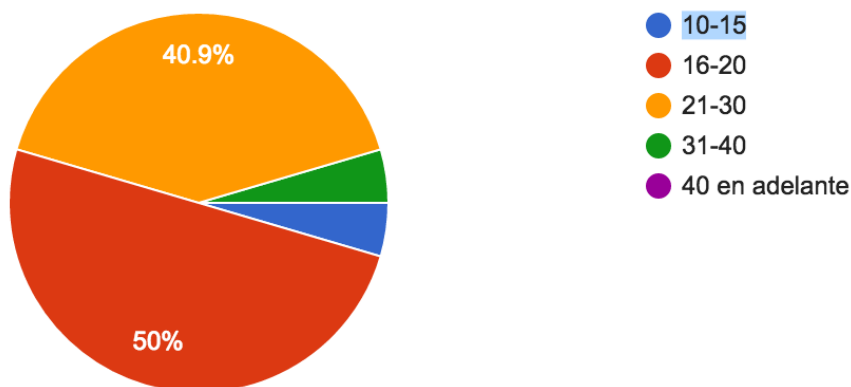


Figura 1. ¿Qué edad Tienes?

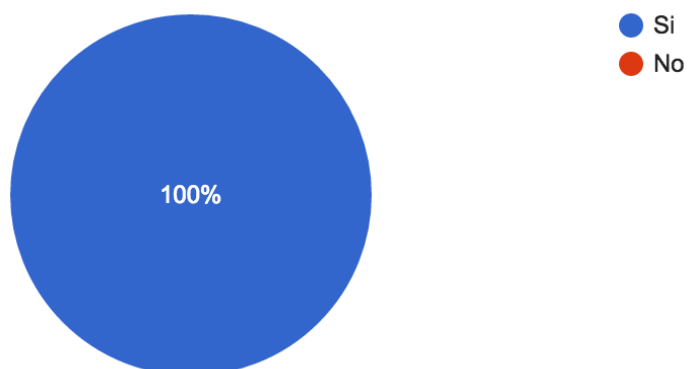


Figura 2. ¿Se entiende la historia que se desarrolla en el cortometraje?

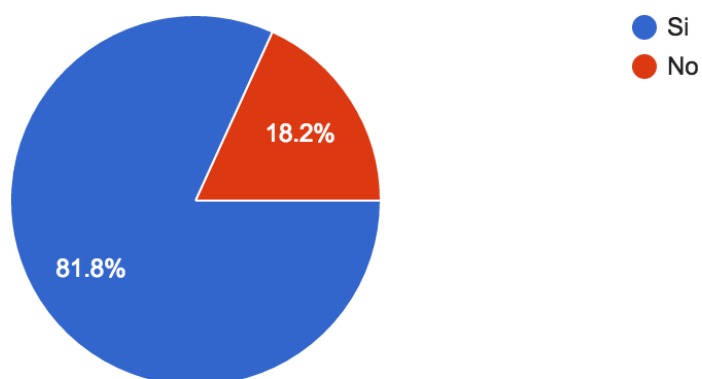


Figura 3. ¿Compartirías este video con tus amigos?

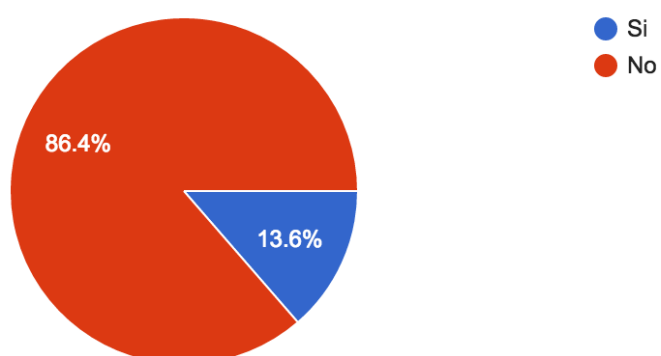


Figura 4. ¿Crees tú que el personaje principal toma decisiones de una manera correcta?

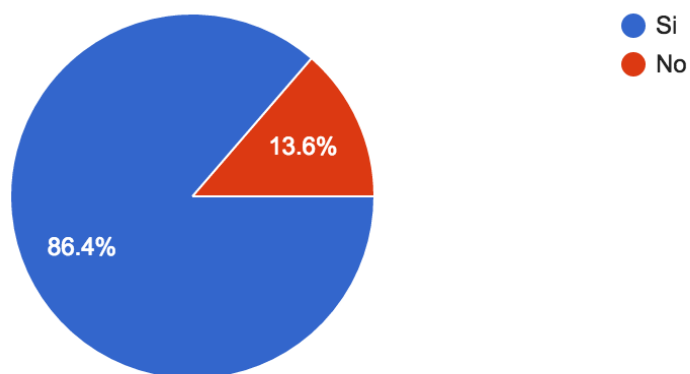


Figura 5. ¿Te motiva este video a pensar antes de actuar?

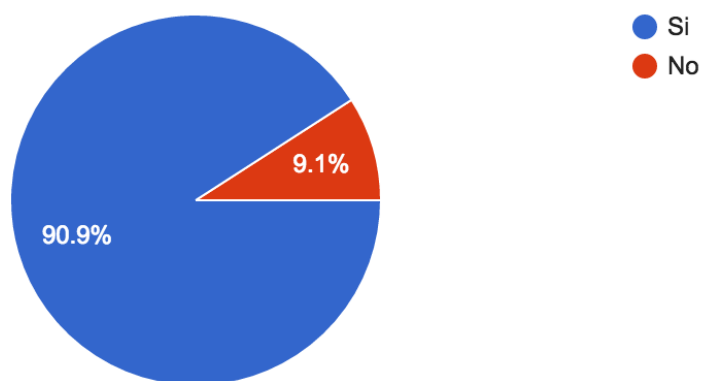


Figura 6. ¿Has tomado decisiones impulsivas en base a tu estado de ánimo?

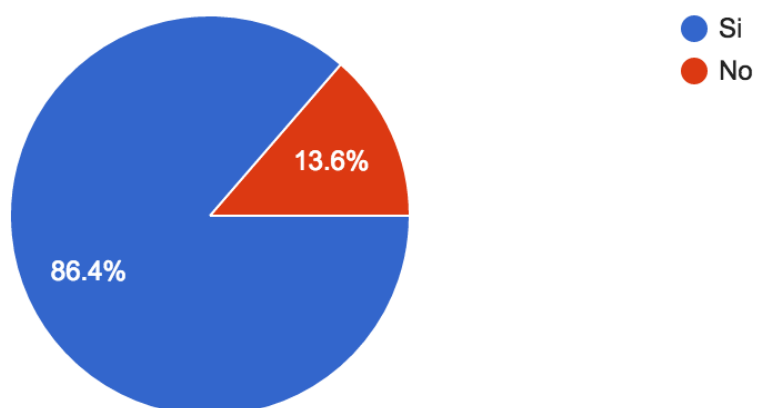


Figura 7. ¿Recomendarías ver este cortometraje a un amigo?

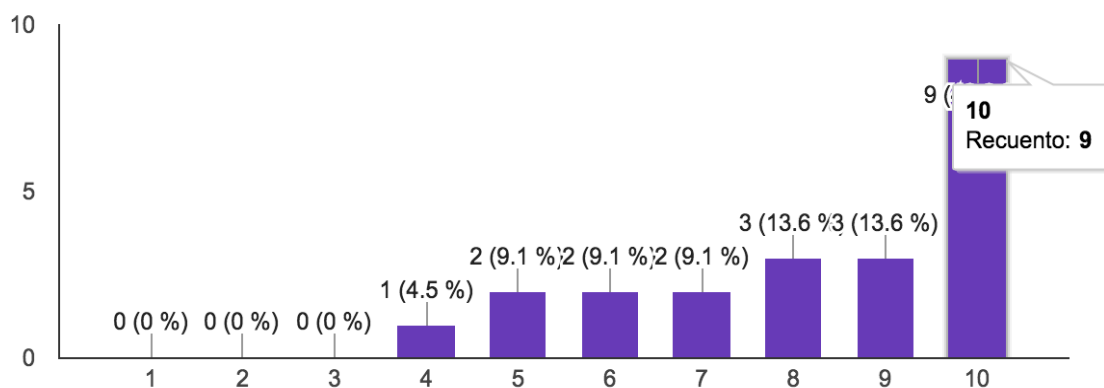


Figura 8. ¿En una escala 1-10 como calificarías la historia?

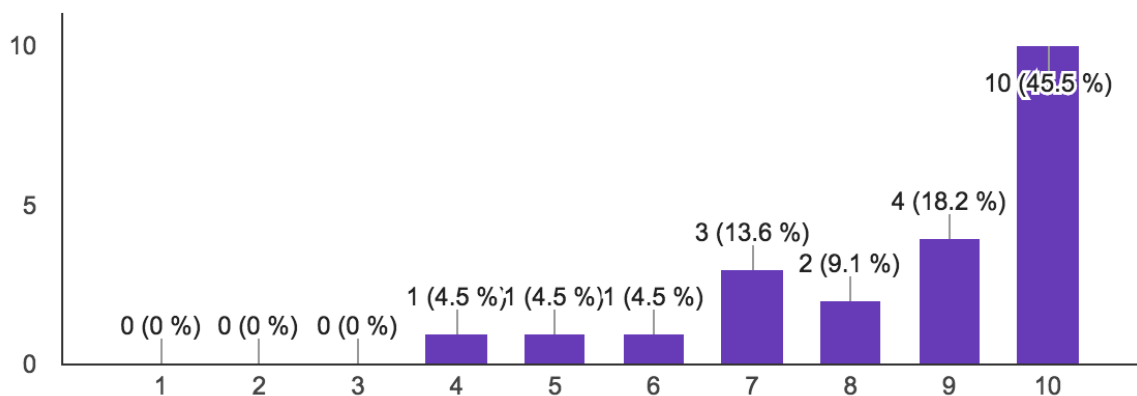


Figura 9. ¿En una escala 1-10 como calificarías el diseño de personajes?

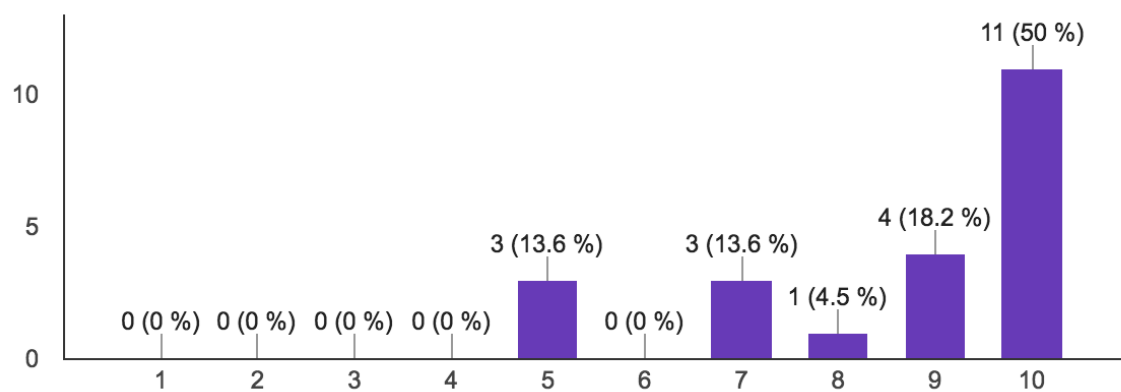


Figura 10. ¿En una escala 1-10 como calificarías el diseño de arte?

4. CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO

En este capítulo se desarrolla propiamente el proceso de creación del cortometraje. Se condensa lo investigado y se pone en práctica lo realizado en la preproducción para llegar al producto audiovisual.

4.1. Recursos

4.1.1. Recursos Humanos

Se realizará con la colaboración máxima de otra persona más teniendo en cuenta que deben tener el mismo estilo de dibujo, se contará con otra persona para que pueda grabar en tiempo real, un actor, y un perro.

4.1.2. Recursos Materiales

Se utilizará un equipo de filmación con una resolución FULL HD

Computadora portátil

Pc de escritorio

Pantalla LCD

Teclado

Mouse

Impresora

Cables de datos

Filmadora

Micrófono

Tascam

4.1.3. Recursos Económicos

Tabla 1. Presupuesto

| PRESUPUESTO | | | |
|------------------------|--------|-------|---------------|
| PREPRODUCCIÓN | | | |
| Descripción | Unidad | Costo | Total |
| Storyboard | 1 | 20 | 20 |
| Animatic | 1 | 30 | 30 |
| Guión | 1 | 50 | 50 |
| Total pre producción | | | 100 |
| PRODUCCIÓN | | | |
| Filmación | 1 | 300 | 300 |
| Contratación actores | 2 | 100 | 200 |
| Alimentación | 2 | 50 | 100 |
| Transporte | 2 | 30 | 60 |
| Total producción | | | 660 |
| POSTPRODUCCIÓN | | | |
| Sonorización | 1 | 300 | 300 |
| Efectos | 2 | 500 | 1000 |
| Edición | 1 | 200 | 200 |
| Render | 1 | 100 | 100 |
| Total post producción | | | 1600 |
| ADMINISTRATIVOS | | | |
| Servicios básicos | 3 | 75 | 225 |
| Licencias software | 5 | 200 | 1000 |
| Materiales de oficina | 3 | 50 | 150 |
| Total administrativos | | | 1375 |
| IMPREVISTOS (10%) | | | 423,5 |
| TOTAL | | | 4108,5 |

4.3. Preproducción

La fase de la preproducción es el inicio de un proyecto que se desarrolla en varias fases y así poder realizar la producción de un cortometraje, ya que la trayectoria para obtener este proyecto es larga.

Durante la fase de la preproducción es indispensable la planificación, diseño y la investigación del proyecto 3D, que permite el orden global donde un diseñador se podrá colmar de suficiente información ineludible en la elaboración de proyecto 3D.

Ésta es una fase vital, porque aquí es donde se generan y se refuerzan las grandes ideas, para luego crear los planes de la producción que ayudarán a entender cómo manejar un proyecto. Una buena idea con un plan de producción tiene una mejor oportunidad de realizarse, que una gran idea sin el plan.

Durante la fase de preproducción es importante que los artistas creen las ideas, historias, y planes. La creación del plan dentro de la preproducción es una de la etapa más importante ya que sin el plan no existe la cabecera para generar la producción. El artista es el icono creativo, quien se encarga de pensar y hacer que dentro de él haya un sin número de ideas hasta llegar a la idea final y obtener una conclusión.

4.3.1. Guion

En el desarrollo del guion un aspecto importante a tener en cuenta fue conceptualizar una historia simple pero comunicativa, que no tenga muchos personajes para que no se distorsione el mensaje, que los escenarios sean adecuados a la idea y lo más importante que el tiempo cronológico real suceda en el tiempo que dura el cortometraje sin cortes de tiempo o saltos, para que el público no pierda el hilo de la historia.

En este documento se especificó que la parte compleja de este proyecto serían los cambios de emoción que sufre el personaje a cada instante como reacción a lo que está sucediendo en el entorno, y el perro es un ser vivo inocente y vivaz que sólo quiere jugar con la primera persona que se cruza.

4.3.2. Storyboard

Es una secuencia visual de imágenes en la cual se puede pre-visualizar cada encuadre con fotogramas clave y sirve para tener claro desde donde se coloca la cámara y el entorno que se va escoger como escenario. En esta parte del proceso se define si se realizará movimientos de cámara, transiciones, acciones que realizarán los personajes y en general describir gráficamente y por escrito lo que está sucediendo en la secuencia.

Para poder crear el storyboard en este proyecto se precisó de la manera más correcta los encuadres según se va desarrollando la historia, dando prioridad a los primerísimos primeros planos para mostrar emociones fuertes y por lo contrario mostrar planos generales cuando había emociones débiles.

Se debe resaltar que el personaje principal de la historia en apariencia luce más grande para que se vea más temible y el perro se empequeñecido para que sea vea inofensivo e indefenso. Se aplicó además la técnica del picado y contra picado para marcar las diferencias, hay escenas en donde se intentó confundir al público utilizando sonorización que nos da a entender una situación, cuando es totalmente diferente a la que sucedió a continuación.

4.3.3. Animatic

En el proceso de animatic se define el tiempo exacto que va a durar cada escena que fue planificada anteriormente, en algunos encuadres en donde el tiempo es mayor se introdujeron fotogramas claves para poder mostrar la acción que realizaron los personajes, esta fase también es una buena oportunidad para colocar la música y los sonidos base que ayudaron para la estructuración de la animación final, este sonido solo será una referencia ya que fue un borrador de la línea de tiempo.

Con este producto terminado se puede medir si en realidad se entiende la historia y medir que tan agradable es para los espectadores el proyecto, esta es la fase más importante porque podrá asegurar que el cortometraje cumplirá con los objetivos estipulados y lo más importante transmitirá el mensaje acerca de la inteligencia emocional que en este caso beneficiarán el bienestar animal y humano.

4.4. Producción

Durante esta fase es donde se crean todos los elementos visuales finales de un proyecto de animación, este proceso abarca todas las fases del desarrollo para el cortometraje, para lo que es necesario una excelente organización y coordinación.

4.4.1. Filmación

La filmación de un vídeo de referencia fue muy importante dentro de este proyecto, sirvió para tomar la mayor cantidad de referencias posible y elegir la más adecuada para la animación que se realizó.

Al saber que las emociones jugarían un papel fundamental dentro de la historia se exageraron las acciones lo más que se pudo, ya que un actor no puede ejecutar esas acciones en una grabación sin que se vean irreales. Es por esta razón que se eligió el 2D por la versatilidad que se tuvo por deformar los objetos dibujados y además se logró jugar con los colores lo cual en actuación sería un poco complicado hacerlo, esto motivó a que primero se grabe toda la secuencia con un actor y un perro para evaluar cómo es el comportamiento del cuerpo humano frente a un problema psicológico que vive el personaje y también saber cómo se comportaría un animal, probablemente ésta fue la parte más complicada ya que un perro siempre tiene movimientos espontáneos que son difíciles de capturar, pero todo lo que se obtuvo sirvieron de referencias para escoger la mejor al momento de animar.

4.4.2. Diseño de personajes

Este es uno de los procesos creativos quizás más importantes dentro del proyecto, al ser parte del arte hay que conceptualizarlo para que sea agradable y tengo una estética única y diferente del resto de propuestas. Antes de crear un dibujo o varios borradores del personaje se debe estudiar de una forma muy detallada cómo es la actitud del personaje, qué piensa, qué hace, saber por completo la ideología y que vaya acorde su imagen exterior con lo que se quiere comunicar con sus acciones.

Para el presente proyecto el joven debía mostrar una imagen pura y juvenil, aunque también debía ser malo por no controlar su carácter, pero no porque sea mala persona, finalmente el personaje en el fondo debía revelar tener un buen corazón para poder comunicar lo que se tenía planteado en el guion. Por contrario el perro debía ser un animal inocente que sólo deseaba jugar, por ende, el diseño debe mostrar pureza y lealtad e incluso ternura.

4.4.3. Diseño del Fondo

Consiste en recrear un entorno que vaya acorde a la historia que se planea contar, se lo realiza para saber en dónde se encuentran los personajes y para hacer más realista el producto. La decisión que se tomó para realizarlo se basó de acuerdo al estilo del personaje para que de este modo todo el producto tenga una consistencia y unidad gráfica.

Para aplicar el efecto de profundidad de campo, se colocó todo por capas con diferentes posiciones en el eje z, dando como resultado que, cuando se mueve el personaje da una sensación de entorno 3D, además se emplearon desenfoques similares al de una cámara de vídeo para emular lentes con diafragma abierto.

4.4.4. Rigging

Culminados los diseños tanto del personaje como del fondo se continuó con la etapa en donde se crean controladores y movimientos para que la animación sea más fluida y más fácil.

Existen ciertos movimientos repetitivos que pueden ser asociados a un controlador de manera que no sea necesario volver a animar estos movimientos básicos en diferentes tomas. Esto facilitará la animación posterior.

4.4.5. Animación

La animación se realizó mediante los movimientos de los huesos creados en la etapa de *rigging*, aplicando los 12 principios básicos de la animación tradicional, hay que tener en cuenta que el personaje principal cambia de expresiones en todo momento y fue importante tomar en cuenta que el principio más utilizado fue estirar y encoger "*Squash and Stretch*", de esta manera se pudo que este personaje sea muy flexible, porque dentro de la historia hay un ambiente cómico y debía tener esta característica siempre, como es en el caso del perro se tomó en cuenta la acción continua y superposición *Follow through and overlapping action* en el caso de la cola ya que juega un papel importante para marcar la emoción de este personaje.

4.4.6. Música

La música fue producida en Massive Record Music, un estudio musical que se encarga de recrear piezas musicales hay que tener en cuenta que no todo el cortometraje es una pieza musical. Se utilizó un instrumento de viento para darle ritmo a las acciones que se iban desarrollando dentro de la escena y eso ayudó a mostrar la reacción con más fuerza. Se ocupó música no muy compleja que mostrara el ritmo de la escena.

4.5. Post Producción

Aquí es donde se realiza el montaje de los cuadros que componen el corto-animado, dicho montaje del corto de animación es como armar un rompecabezas en el cual las piezas están numeradas; lo único que el editor debe hacer es pegarlas. Este procedimiento difiere del montaje de una película de acción real; pues en éste los planos están dispersos y se pueden colocar en diversas posiciones.

4.5.1. Edición y Renderización

Después de haber culminado la animación, el render de cada escena, la canción instrumental y los sonidos recreados, se procede a sincronizar la imagen con el sonido, para lograr una combinación perfecta entre ambos.

Culminada la edición del video se procede a configurar el códec en el cual se va a realizar el render final, escogidos el formato H.264 o también conocido como MPEG-4 AVC, ya que provee alta calidad de codificación y decodificación para aplicaciones de transmisión de video en tiempo real, además de que provee un tamaño mucho menor sin perder la calidad.

5. CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

La inteligencia emocional se basa en distintos aspectos que ayudan a enriquecer el equilibrio sentimental de una persona, parte de la base de comprender nuestras emociones hasta llegar a dominarlas al aplicarlas en distintas situaciones.

Las consecuencias de la inestabilidad emocional en los adolescentes son muy diversas, pero debe ser tomada en cuenta ya que es una época donde se toman decisiones trascendentales en la vida, lo cual de ser equívocas les causaría problemas graves.

Las emociones son muy poderosas a la hora de ejecutar acciones, por eso la importancia de la disciplina en la educación de la mente a la hora de la toma de decisiones, lo cual influirá en las acciones posteriores

La manera más efectiva de acercarse al público objetivo es mediante la transmisión de un mensaje cotidiano a través del cual se sientan identificados los adolescentes que no poseen una estabilidad emocional y con el cual reflexionen para un posterior cambio.

5.2. Recomendaciones

Ocupar elementos y situaciones con los cuales el público pueda identificarse

Hacer énfasis en la animación de las expresiones del rostro del personaje principal para que quede claro lo que piensa y siente.

6. REFERENCIAS

- Beiman, N. (2012). Prepare to Board! Estados Unidos: Focal Press
- Camara, S. (2006). All About Techniques in Drawing for Animation Production. Estados Unidos: Barrons Educ Series
- Cavalier, S. (2011). The World History of Animation. Estados Unidos: University of California Press
- Dyer, Wayne, (2010), Tus zonas erróneas, España: Debolsillo.
- Elías, Maurice, (2000), Educar con inteligencia emocional, Madrid:Plaza & Janes.
- Giacomino, P. (2014). ¿Cómo hablar con imágenes? Recuperado el 29 de enero de 2014 de <http://elblogdepato.wordpress.com/2013/05/31/la-comunicacion-visual-como-hablar-con-imagenes/>
- Goleman, Daniel, (1996), Inteligencia emocional. Barcelona: Kairos.
- K. Marx & F. Engels (1848). Manifiesto del Partido Comunista Recuperado el 30 de junio de 2015 de <https://www.marxists.org/espanol/m-e/1840s/48-manif.htm>
- Williams, R. (2012). The Animator's Survival Kit--Revised Edition. Estados Unidos: Faber & Faber.

ANEXOS

Anexo 1. Cuestionario

¿Qué edad Tienes? *

- 10-15
- 16-20
- 21-30
- 31-40
- 40 en adelante

¿Se entiende la historia que se desarrolla en el cortometraje? *

- Si
- No

¿Compartirías este video con tus amigos? *

- Si
- No

¿Crees tú que el personaje principal toma decisiones de una manera correcta? *

- Si
- No

¿Te motiva este video a pensar antes de actuar? *

- Si
- No

¿Has tomado decisiones impulsivas en base a tu estado de ánimo? *

- Si
- No

¿Recomendarías ver este cortometraje a un amigo? *

- Si
- No

¿En una escala 1-10 como calificarías la historia? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¿En una escala 1-10 como calificarías el diseño de personajes? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

¿En una escala 1-10 como calificarías el diseño de arte? *

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Anexo 2. Guion Literario

A continuación, el guion utilizado para este trabajo de investigación audiovisual:

Plantado en el Parque

By

Carlos Baño

EXT PARQUE CENTRAL DE LA CIUDAD

Joven sentado en la silla, tiene un ramo de flores en sus manos, mira hacia los lados, mira hacia en dirección de su reloj, la hora del reloj marca 5:38, perro callejero duerme a pocos metros de él, se levanta del asiento y lanza el ramo de flores hacia el piso, perro se despierta, mira en dirección hacia el ramo, joven se cruza de brazos mirando en dirección opuesta, perro recoge el ramo y mueve su cola mirando al joven, él le quita el ramo de su trompa y lo vuelve a lanzar al piso, gira su cabeza en dirección opuesta al ramo, perro recoge el ramo con su trompa y mueve su cola mirando hacia arriba, joven le quita el ramo de su trompa rápidamente y lo lanza muy lejos y mira en dirección opuesta, perro está parado frente a él con el ramo en su trompa, moviendo su cola y mirándolo, joven escucha un ruido de carros en una autopista, se ríe muy malvado, toma el ramo de flores de la trompa del perro muy delicadamente, acaricia al perro, le indica el ramo muy feliz, lo lanza en dirección a la autopista, camina alegre, silencio total, mira alrededor y no hay el perro, corre hacia la autopista

EXT AUTOPISTA

Se para en la vereda de la autopista, en el piso está el ramo de flores en el piso y muy maltratado, se inca y toma el ramo de flores con tristeza, ladrido de un perro se escucha a las espaldas de él, tira el ramo hacia un lado y abraza al perro.