



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES VISUALES

“ANIMACIÓN 2D PARA LA SUPERACIÓN DEL BLOQUEO CREATIVO EN
LOS ESTUDIANTES DE CARRERAS ARTÍSTICAS DE LA UNIVERSIDAD
DE LAS AMÉRICAS”.

Trabajo de Proyecto presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar el título de Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional.

Profesor guía
Lic. Daniel Alberto Pazmiño Arias

Autor
Paulo David Urgilés Ramos

Año
2016

DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA:

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema y tomando en cuenta la Guía de trabajos de Titulación correspondiente”.

Daniel Alberto Pazmiño Arias
Licenciado en Diseño Gráfico e Industrial
C.C. 1711965374

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 restaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”

PAULO DAVID URGILÉS RAMOS
C.C. 0104415260

RESUMEN

En vista del bloqueo creativo que en ocasiones se presenta en un número de estudiantes de animación digital de la *Universidad de las Américas*. Se presenta este proyecto de animación 2D con el objetivo de compartir una idea explícita que sirva de ayuda para superar ese bloqueo por medio de la motivación. Como punto principal conocer los motivos que pueden llevar a un bloqueo creativo.

ABSTRACT

In light of the creative block that on occasion occurs to a number of digital animation students at *Universidad de las Américas*, this 2D animation project is presented with the goal of sharing an explicit idea that may serve as an aid in overcoming this block through motivation. Its main point is to get to know the reasons that might lead to creative block.

ÍNDICE

1. CAPÍTULO I. INTRODICCION.....	1
1.1 Formulación del problema.....	1
1.1.1. Alcance.....	1
1.1.2. Justificación e importancia	1
1.1.3. Objetivos de la investigación.....	1
1.1.3.1. Objetivo general.....	1
1.1.3.2. Objetivo específico.....	1
1.1.4. Metodología.....	1
1.1.4.1. Enfoque cualitativo.....	1
1.1.4.2. Instrumentos.....	2
1.1.5. Variables.....	2
1.1.5.1. Independientes.....	2
1.1.5.2. Dependientes.....	2
2. CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	3
2.1 Introducción.....	3
2.1.1. Investigación.....	3
2.2. El proceso creativo	3
2.2.1. Bloqueo Cognitivo.....	5
2.2.2. Bloqueo Emotivo.....	5
2.2.3. Bloqueo Cultural.....	6
2.2.4. Bloqueo Perceptivo.....	7
2.2.5. Bloqueo Intelectual.....	7
2.3. Estilos de Creatividad.....	7
2.3.1. Estilo transformados	8
2.3.2. Estilo visionario	8
2.3.3. Estilo experimental.....	8
2.3.4. Estilo explorador.....	8
2.4. Habilidades creativas y herramientas de apoyo.....	9

3. CAPÍTULO III. CONCEPTOS FUNDAMENTALES...	10
3.1. Conceptos fundamentales de la creatividad.....	10
3.1.1. La creatividad.....	10
3.1.2. La importancia de comprender la zona de confort en la creatividad.....	10
3.1.3. Consecuencias al no desarrollar la creatividad.....	11
3.2. Los logros de la creatividad.....	11
3.2.1. Los diferentes tipos de arte.....	11
3.3. Los géneros del arte.....	12
4. CAPÍTULO IV. MARCO PRÁCTICO.....	13
4.1. Proceso de elaboración de animación.....	13
4.1.1. Pre-Producción.....	13
4.1.2. Concepto.....	13
4.1.3. Guion.....	13
4.1.4. Diseño de personajes.....	15
4.2. Storyboard.....	18
4.2.1. Desarrollo de personajes.....	20
4.2.2. Creación de fondos y ambientes.....	22
4.2.3. Animación.....	23
4.3. Post-Producción.....	23
4.3.1. Sonido.....	24
4.3.2. Presupuesto.....	24
5. CAPÍTULO V. Conclusiones y recomendaciones....	25
5.1. Conclusiones.....	25
5.2. Recomendaciones.....	25
Referencias	26
Anexos.....	27

1. CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

1.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El bloqueo creativo se presenta por dar más importancia a la productividad y no a la creatividad, dicha productividad es lo que conlleva a ser adultos. ¿Cómo solucionar el bloqueo creativo de los estudiantes de la universidad de las Américas de Quito en áreas creativas?

1.1.1. ALCANCE

El alcance del proyecto tiene como objetivo despertar la imaginación de los estudiantes de las diferentes áreas creativas en las universidades de Quito y desarrollar la creatividad.

El alcance del proyecto es desarrollar una animación motivadora con la cual las personas se sientan identificadas desde el principio de manera familiar para motivar la creatividad y la imaginación.

1.1.2. JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

El proyecto se justifica con la sensibilidad hacia la falta de creatividad para las personas que se sientan estancadas en una vida de rutina la cual bloquea la imaginación causando la disminución de creatividad. Sobre todo en los jóvenes que sienten la necesidad de ser productivos a costa de su felicidad para sentir la aprobación de la sociedad.

1.1.3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.1.3.1. Objetivo General

Aplicar un método de motivación como una animación para superar el bloqueo creativo para los estudiantes de las universidades en áreas artísticas en el distrito metropolitano de Quito.

1.1.3.2. Objetivos Específicos

- Especificar un método general para superar el bloqueo creativo.
- Reconocer los métodos eficientes para resolver el bloqueo imaginativo.
- Realizar una animación motivadora para superar el bloqueo creativo de los estudiantes de las universidades.

1.1.4. METODOLOGÍA

1.1.4.1. ENFOQUE CUALITATIVO

Realizar una entrevista a uno o varios profesionales en el área de creatividad.

1.1.4.2. INSTRUMENTOS

- Bibliografía.
- Internet.
- Entrevista.

1.1.5. VARIABLES

1.1.5.1. Independientes

- El Trabajo de oficina en cuanto a tiempo.
- Condiciones del clima.
- Problemas de energía eléctrica.
- Resultados de la investigación.

1.1.5.2. Dependientes

El estilo y genero de animación 2D con calidad y mensaje comprensible.

- Animación 2D.
- Calidad de la Animación.
- Mensaje Comprensible.

2. CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. INTRODUCCIÓN

El proceso de bloqueo creativo esta presente en todas las personas, es un factor que se da por falta de estímulos y motivación desde la infancia de cada individuo, no existen personas sin creatividad solo personas con bloqueos creativos.

El bloqueo creativo en los estudiantes en las universidades de Quito. Todas las personas son creativas desde los inicios de sus años, el proceso creativo de cada individuo puede ser potenciado o bloqueado en diferentes formas. La creatividad es un proceso que siempre se incrementa, al contrario de muchas opiniones que dicen que va desapareciendo al pasar de los años.

Con las diferentes investigaciones que se han hecho de este tema se a descubierto que la creatividad evoluciona constantemente, y es posible aplicar actitudes, procesos didácticos, motivación para incrementarla, incluso en avanzadas edades. La creatividad es considerada como un proceso infinito y satisfactorio.

2.1.1. INVESTIGACIÓN

Se pueden reconocer al menos tres tipos de individuos creativos.

En el primer lugar esta el profesional, el cual intenta resolver el problema de una forma creativa utilizando sus conocimientos académicos.

En segundo lugar el artista que se enfoca en desarrollar nuevas creaciones donde se presente su obra (teatro, música, ilustraciones, películas, etc.) mostrando su potencial creativo.

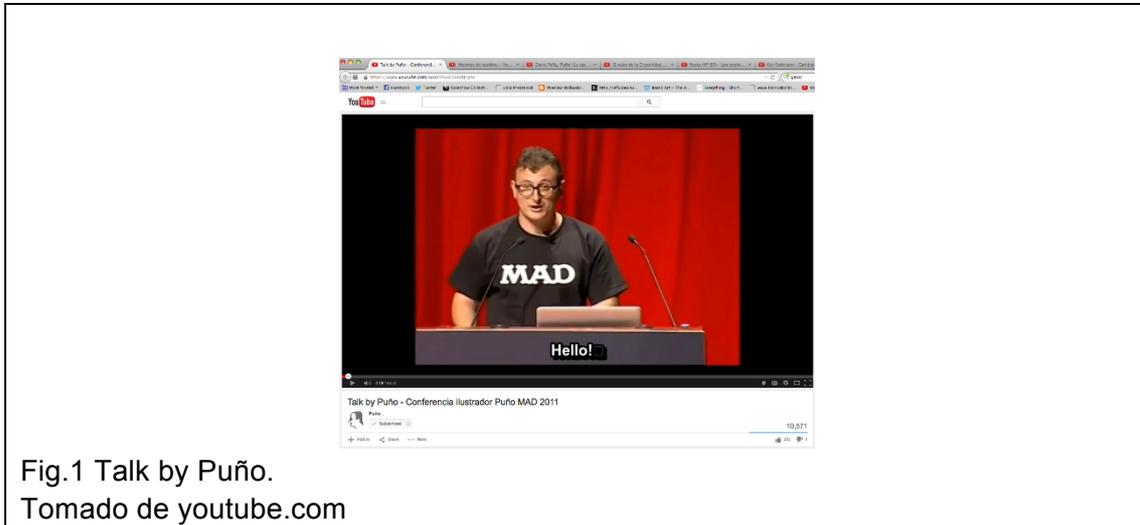
En el tercer lugar los que toman la creatividad como estilo de vida utilizando el proceso creativo en todas sus labores diarias, sean de trabajo hogar escuela o simplemente circunstancias que se presente.

2.2 EL PROCESO CREATIVO

El proceso creativo en la persona tiene tres factores: Experiencia, habilidad de pensamiento creativo y motivación. En lo que respecta a la experiencia se puede decir que es el proceso técnico intelectual.

El conocimiento se puede adquirir teóricamente y realizando de manera técnica una acción.

Comprender el aprendizaje es una herramienta esencial para lograr ser un experto dentro de todos los campos. Las herramientas vinculadas con el pensamiento creativo dan la pauta de cómo la persona soluciona sus problemas y tareas.



El ser creativo conlleva estar abierto a todas las alternativas.

El nivel de apertura no siempre esta disponible en el cerebro humano, las personas crean bloqueos mentales en el proceso de maduración y socialización. (Charla magistral con Puño. 2013)

Algunos de estos bloqueos inician por un factor externo como puede ser el entorno familiar, los métodos de educación o la burocracia organizativa.

Otros factores que llevan a tener bloqueos creativos son cosas externas que afectan a nuestras relaciones o accionares físicos, como son la televisión, el mal uso de la tecnología, dependencia a estupefacientes y un mal entorno social.

Una situación primordial para mejorar el bloqueo creativo, tener en cuenta que el bloqueo existe y tratar de tomar acciones sobre este.

Todos los individuos tiene bloqueos creativos de una u otra forma, estos bloqueos son distintos en cada persona.

La mayor parte de los individuos son conscientes de su bloqueo, el individuo debe estar alerta al respecto esto no solo le permitirá conocer mejor sus fortalezas y debilidades sino que también le ayuda a buscar su propia motivación para romper dicho bloqueo. (Charla magistral con Puño. 2013)

El bloqueo creativo se da por diferentes situaciones que dificultan y obstruyen el desarrollo de la creatividad, existen varios factores que causan este fenómeno entre los mas comunes se encuentran los siguientes:

2.2.1. Bloqueo Cognitivo

Es aquel que no permite al individuo usar la imaginación, por lo general se da por el apego a lo lógico.

Se da un apego muy fuerte a lo aprendido y no da oportunidad a la explotación de la creatividad, se ve incapaz de llegar a una solución termina realizando lo cotidiano para salir del problema porque le resulta más fácil.



Fig.2 El Valor de la Creatividad.
Tomado de: youtube.com

2.2.2. Bloqueo Emotivo

El bloqueo emotivo se ve reflejado por sensaciones personales, lo más común en este tipo de bloqueo es sentir que no es capaz de realizar cualquier actividad.

Esta sensación se da en la mayoría de ocasiones por falta de confianza, temor a hacer el ridículo, miedo a fallar o simplemente tener mucha autocrítica. (El valor de la creatividad: draw my life)

Este bloqueo suele ser el mas difícil de superar, por lo que le individuo esta consciente de todo lo que esta sucediendo a su alrededor y en la mayoría de los casos es por miedo a lo desconocido.

Para solucionar esto el individuo debe explorar mas en el problema.

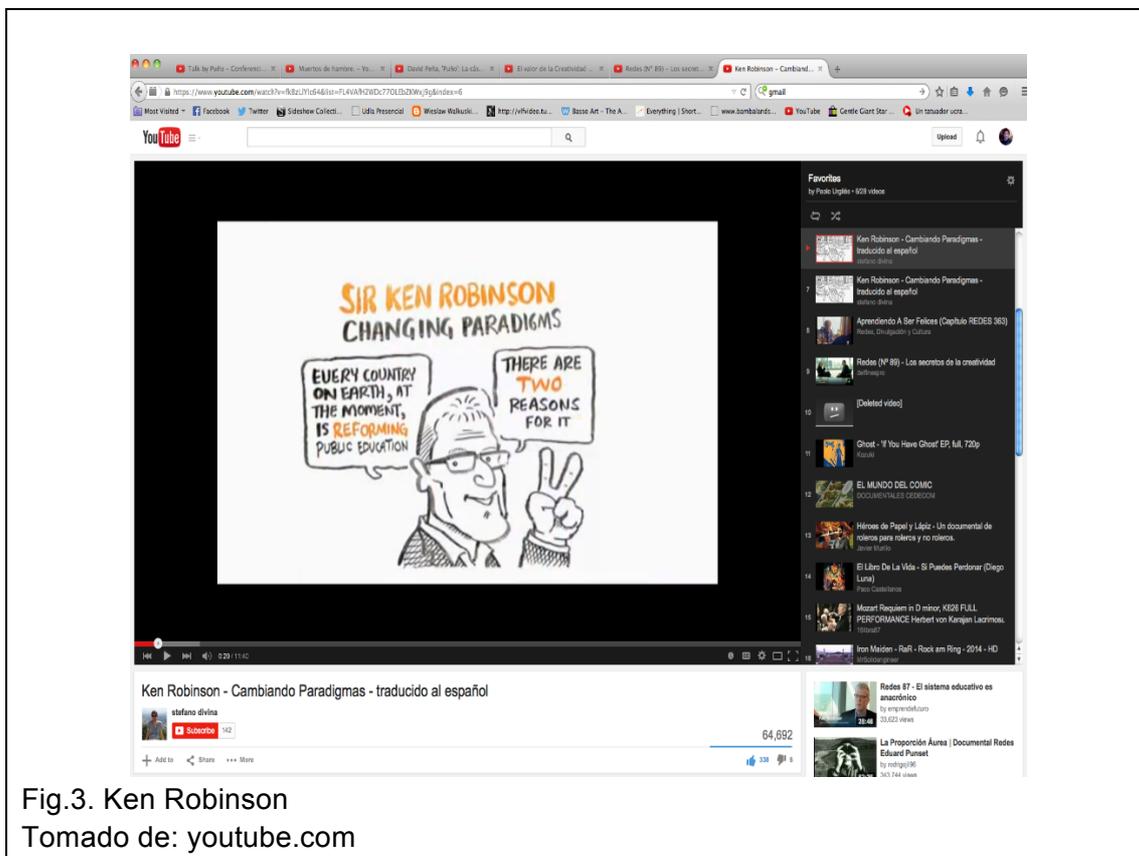


Fig.3. Ken Robinson
Tomado de: youtube.com

2.2.3. Bloqueo Cultural

Específicamente este bloqueo esta atado a la sociedad en la que se desarrolla el individuo, esto hace que tenga establecido ciertos patrones de comportamiento.

Todo lo que salga de dichas pautas se ve sometido a duras criticas y es poco aceptado por un círculo rico en cultura. (Rompiendo los paradigmas de Ken Robinson)

Existe una idea que demanda a todos los ideales y a todos los integrantes de la sociedad y lo deben seguir, en la mayoría de ocasiones el individuo a ignorado que tiene este bloqueo porque vive en estas pautas de comportamiento.

Para superar el bloqueo cultural debe reprogramar su pensamiento y este sustituirlo con ideas ricas culturalmente.

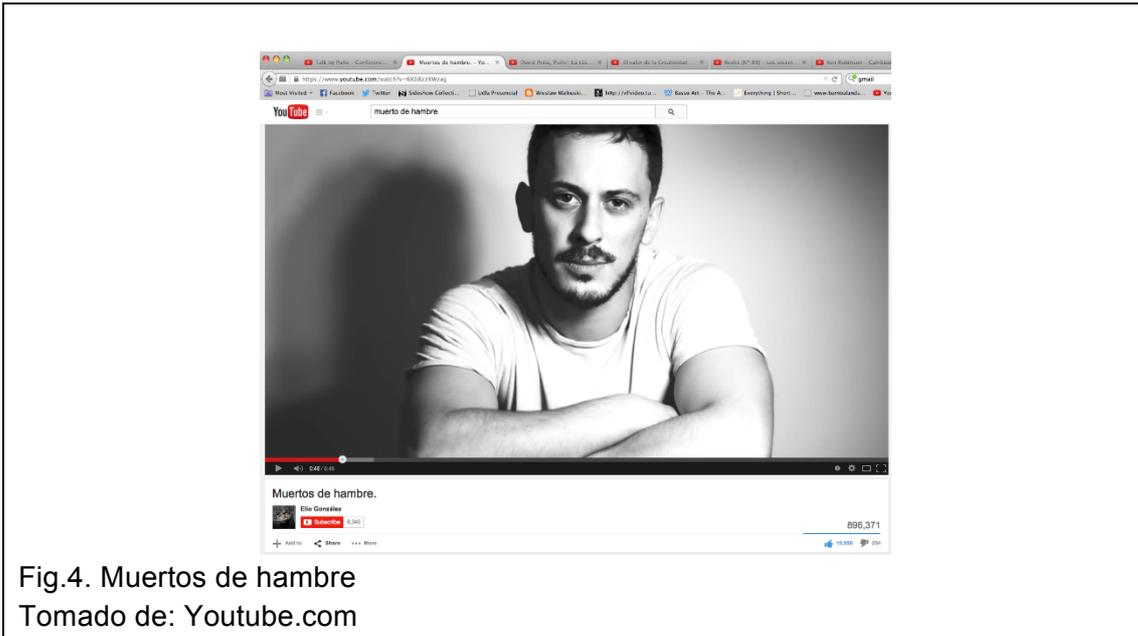


Fig.4. Muertos de hambre
Tomado de: Youtube.com

2.2.4. Bloqueo Perceptivo

Es causado por las barreras que se interponen en la capacidad de percibir el problema o la información necesaria para solucionarlo.

Es necesario saber que muchas veces los sentidos fallan y la percepción también puede fallar. La manera de solucionar este bloqueo por medio de la observación y la deducción.

2.2.5. Bloqueo Intelectual

Es el resultado del conservadorismo, la falta de disposición para buscar nuevos métodos para solucionar este problema.

Los individuos se ven forzados en tener los mismo problemas y las mismas herramientas para solucionarlos por mucho tiempo, lo que hace que la persona con bloqueo intelectual sea cerrada a nuevos cambios porque todo es ordenado y como de costumbre.

2.3. Estilos de Creatividad

Cada uno de los individuos tiene una personalidad diferente por tal motivo las diferencias y preferencias personales hacen que se resuelva un problema creativo de manera distinta, los grupos creativos resultan muy beneficiosos cuando se combinan diferentes estilos de creatividad mostrando como resultado la estimulación del pensamiento en diversas direcciones obligando a replantear los enfoques habituales.

Cada estilo creativo prefiere un método distinto para generar nuevas ideas. Las preferencias sobre el estilo creativo pueden ser clasificadas en:

2.3.1. Estilo transformados

Estas personas son precisas, fiables, eficientes y disciplinadas, generalmente se sienten mas cómodas trabajando con hechos y tomas de decisiones.

2.3.2. Estilo visionario

Son individuos persistentes, determinados, visionarios y orientados hacia el trabajo intenso, confían en su intuición y disfrutan tomando decisiones.

2.3.3. Estilo experimental

Son personas curiosas, practicas y valiosas. Integrantes de un equipo que buscan soluciones aplicando procesos preestablecidos mediante el proceso de prueba y error.

2.3.4. Estilo explorador

Son aventureros gustan de retos y los disfrutan. Almacenan grandes cantidades de información esperando que les ayuden a enfocar los problemas y las soluciones desde distintos ángulos.



Fig.5. Redes (Nº89) Los secretos de la creatividad.
Tomado de: youtube.com

“Los niños son creativos y no les importa equivocarse, se atreven hasta con lo desconocido y luego siguen a otra cosa. Pero el sistema educativo les mata la creatividad porque no se admite el error. Todo el sistema está basado en la prohibición y la corrección de error”. (SIR KEN ROBINSON)

2.4. Habilidades creativas y herramientas de apoyo

Hay una serie de habilidades que caracterizan a los individuos o grupos creativo.

Fluidez de la producción de soluciones a múltiples problemas, ideas. Cuantas mas ideas se producen se hacen mas fáciles encontrar una solución útil.

La fluidez es una habilidad muy importante en el proceso creativo para solucionar un problema. Disponer de muy pocas alternativas no es bueno para encontrar la solución al problema. (Los secretos de la creatividad de Ken Robinson 2013)

3. CAPÍTULO III. CONCEPTOS FUNDAMENTALES

3.1. Conceptos fundamentales de la creatividad.

El primer bloqueo creativo se da por dejar de crear por volverse *práctico* y *productivo*, es decir dejar de dibujar, esculpir, cantar etc. Y remplazar las facetas artísticas por la productividad en la escuela, colegio, universidad, y como profesional.

Desde la prehistoria la ilustración al igual que la caza fue una de las primeras profesiones usadas por la necesidad de supervivencia, sin caza no había alimentos y sin arte no se nutre el intelecto. La prehistoria termina y empieza la historia con la aparición de la escritura, y esto conlleva al progreso y este a la productividad. Se vive en un sistema donde la gente productiva es aplaudida y admirada mientras las personas artísticamente creativas son tachadas de muertas de hambre, pero el ser productivo implica ser adulto, pero se produce según las reglas de un sistema del cual todos están enterados pero nadie se le enfrenta porque se tiene la idea de que es un contrincante invencible.

La creatividad es un musculo metafórico que se que se atrofia más rápido que lo que se tonifica, pero cuando logra se tonificado y puesto en uso nuevamente el individuo será una mejor persona a nivel intelectual, social, profesional.

3.1.1. La creatividad

La creatividad se usa con una potente imaginación y gracias a la imaginación, mentalmente podemos visitar el pasado y anticipar el futuro, se puede asumir los puntos de vista de varios individuos. La imaginación significa poner a trabajar a la creatividad.

Esta creatividad es el proceso de tener ideas nuevas y valiosas, de las cuales todo el mundo podría usarlas como fuente para resolver problemas.

Con la creatividad artística usada como elemento de pasión trata sobre la diversidad: el ser versátil permite ampliar el rango en hacer las cosas que se entienden por lo natural es decir tener aptitudes

3.1.2. La importancia de comprender la zona de confort en la creatividad

Desde pequeños se tiene como ejemplo el trabajo duro, a esforzarse para lograr las metas, pero no se enseña a confiar en si mismos. El soñar con la imaginación es tildado como el ser inmaduro que vive en un mundo de fantasía. No se enseña a poner una fecha de caducidad al sueño para después salir a luchar para alcanzarlo.

La zona de confort es donde el individuo se siente tranquilo por la costumbre de la rutina, ejemplo: el tráfico, los centros comerciales, pasar las horas en las oficinas etc. Porque eso es lo que se conoce.

Esta zona de confort en lo que limita las diferentes perspectivas de la imaginación, cuando se sale de la zona de confort con viajes, conocer nuevas personas, etc. da un incremento filosófico e intelectual, esto es la zona de aprendizaje.

3.1.3. Consecuencias al no desarrollar la creatividad

Cuando se tiene la zona de confort centrada en la rutina diaria se genera un temor para no salir de esta, este temor es el del fracaso, temor al no tener ingresos, y todo este temor conlleva a pensar que el mayor mal que se puede tener es el del estancamiento financiero.

Todo esto se convierte en la zona de pánico y de *no experiencia*.

Todo esto el los llamados bloqueos culturales, cognitivos, emotivos, perceptivos e intelectuales.

3.2. LOS LOGROS DE LA CREATIVIDAD

Generar ideas de una manera novedosa y valida es una facultad humana dada por la creatividad que está compuesta de manera rica y versátil en cuanto a la imaginación. Esta extensa y basta área que ocupa dicha creatividad ha estado presente desde el génesis de la humanidad para resolver problemas, para crear grandiosas obras de arte para alimentar al espíritu, hasta las estrategias más elaboradas de guerra.

El dar a luz a las ideas y poner el pensamiento humano en acción a dado pie al mundo que rodea a todas las personas. Existen varios tipos de artes y géneros desarrollados por el potencial humano.

3.2.1. Los diferentes tipos de arte

Las diferentes ramas del arte que derivan del pensamiento humano y con las cuales vivimos y nos identificamos a diario son:

- **Arquitectura:** Es el arte que ocupa los espacios con estructuras, edificios, construcciones etc. es decir la manera de conectar la relación del ser humano y el entorno natural.
- **Cine:** Es un tipo de arte muy completo por ser poseedor de todos los artes y es uno de los más populares en el mundo, se basa el la secuencia de imágenes para dar un mensaje.
- **Danza:** A la hora de transmitir un mensaje la danza juega un papel muy importante mediante el uso de movimientos controlados por el ritmo, el cuerpo humano es la herramienta idónea para este tipo de arte.

- **Escultura:** Este arte es el encargado de transformar el espacio por medio de la utilización de la tercera dimensión con materiales maleables.
- **Fotografía:** El captar imágenes por manera química o digital ha sido utilizado desde las revistas, periódicos, afiches, monitores, etc. este arte expresa mensajes a través de imágenes precisas.
- **Música:** la música es el conjunto de elementos sonoros en forma ordenada para formar un todo, tiene una secuencia de ritmo, armonía y melodía. Se construye a partir de instrumentos musicales o en otros casos con utensilios ajenos a la melodía con el fin de crear algo concreto.
- **Literatura:** Se desarrolla por medio del lenguaje escrito de manera precisa, especial. Este tipo de arte transmite varios mensajes de manera general.
- **Pintura:** La ilustración y el dibujo derivan de la pintura, donde se usan líneas, colores y demás herramientas plásticas y a diferencia de la fotografía es un arte de creación análoga y digital que parte por un proceso de composición como un boceto, perspectivas, y estudios de color.

3.3. Los géneros del arte

Los géneros del arte se dividen en dos tipos según los sentidos del ser humano.

- **El género de las ARTES SUPERIORES:** Son los artes que transmiten su mensaje por la vista y el oído como la escultura, pintura, fotografía, teatro, danza, literatura y música.
- **El género de las ARTES INFERIORES:** Este tipo de arte transmite su mensaje por los sentidos del olfato, gusto y tacto como las llamadas artes culinarias (Gastronomía).

4. CAPÍTULO IV. MARCO PRÁCTICO

4.1. Proceso de elaboración de animación

4.1.1. Pre-Producción

La animación 2D que se presenta está compuesta de varios géneros artísticos como pueden ser el motion graphics, composición aurea, ilustración. Y de manera visual conecta al espectador con lo que todas las personas han visto “formas en las nubes”.

La animación no cuenta con diálogos para poder ser comprendida en cualquier idioma.

4.1.2. Concepto

La animación muestra a un niño que está haciendo sus deberes y de repente la creatividad del niño se activa viendo una idea en un plano de cómo hacer ropa que pueda desplazarse con el viento como una cometa, al terminar su traje se encuentra en un parque con su perro que le ayuda con la piola tirando de ella, el niño sale despedido hacia el cielo donde rodado de nubes, las desplaza y las junta creando formas creativas, una niña en un columpio, un niño montado en un dinosaurio, una locomotora y para terminar un gran barco velero.

La pareidolia dada por las formas de la nubes es lo que cada individuo podrá reconocer y saber que todas las personas podrán compartir esta idea.

4.1.3. Guion

El guion del Escultor Cometa presenta varios cambios, conforme se fue desarrollando la animación.

Escultor.

Ahora que descubrí que si me visto con los papeles de las cometas mi cuerpo se vuelve tan ligero que puedo desplazarme con el viento, mi perro me ayuda corriendo con una sistema de cuerdas para que no me aleje más de lo necesario, Soy un escultor de nubes. Tengo hecho una niña en un columpio, mi perro corriendo, un pájaro, un trencito, un gran barco. Ahora voy a terminar en un atardecer con un niño ángel sobre un toro.

Todas las personas son fanáticos de mi trabajo, me dicen que hago esculturas enormes y muy bonitas.

Esc1. Paneo de introducción con varias cometas en el cielo. Titulo.

Esc2. Habitación del niño llena de planos y esculturas de cosas, animales.

Esc3. El niño sentado en su estudio, al lado su perro viendo como el niño desarma las cometas.

Esc4. Primer plano de los retazos de las cometas hechas ropa.

Esc5. Zoom in al sistema de cuerdas para el perro.

Esc6. Primer plano de la cara del niño riendo al terminar su trabajo.

10 → Esc7. El niño en el parque con la ropa de cometa y su perro al lado.

Esc8. El viento sopla a sus espaldas y levanta al niño del suelo.

Esc9. Una sombra de nube les cubre.

15 → Esc10. El niño le hace una señal con la cabeza para que el perro corra y pueda elevar más al niño.

Esc11. El niño sale disparado hacia el cielo.

Esc12. El niño se acerca a la nube y abre los brazos.

Esc13. El niño se pega a la nube y hala una porción de nube.

Esc14. Hala otras porciones de nube.

ESC15. Hace la niña en un columpio y pasa de frente.

Esc16. Otro plano halando más porciones de nubes.

ESC16. Está hecho su perro corriendo.

Esc17. Hala más porciones.

ESC18. Un pájaro.

Esc19. Un trencito.

Fig.6. Primer escrito del guion (Escultor Cometa)

4.1.4. Diseño de personajes

El Proceso y desarrollo de personajes inició en las libretas de mano.



Fig.7. Primeros bocetos del niño cometa.

Hasta encontrar el definitivo se fue simplificando el trazo y buscando que sea más orgánico.



Fig.8. Boceto del personaje en acción.

Los personajes fueron rechazados por ser muy complejos para la animación.



Fig.9. Boceto del niño cometa.

El compañero del niño cometa tenía que ser un perro más fuerte, así que fue remplazado por una raza más grande.

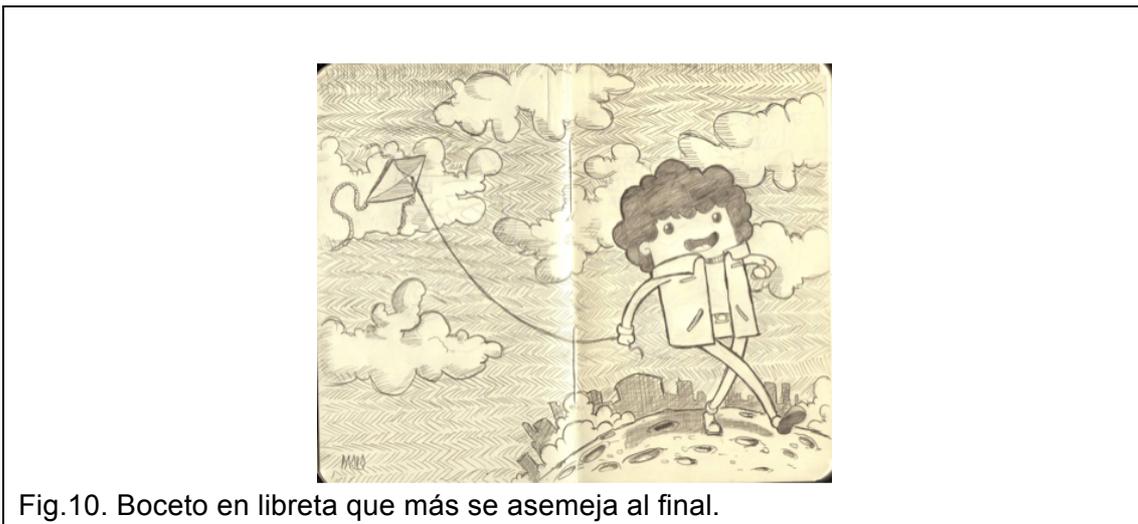


Fig.10. Boceto en libreta que más se asemeja al final.

Es necesario simplificar las formas y trazo del personaje para poder realizar la animación de mejor manera.



Fig.11. Boceto aprobado del niño y del tipo de nubes que se usarán.

Los trazos se simplificaron y el perro remplazado por uno más fuerte.

4.2. Storyboard

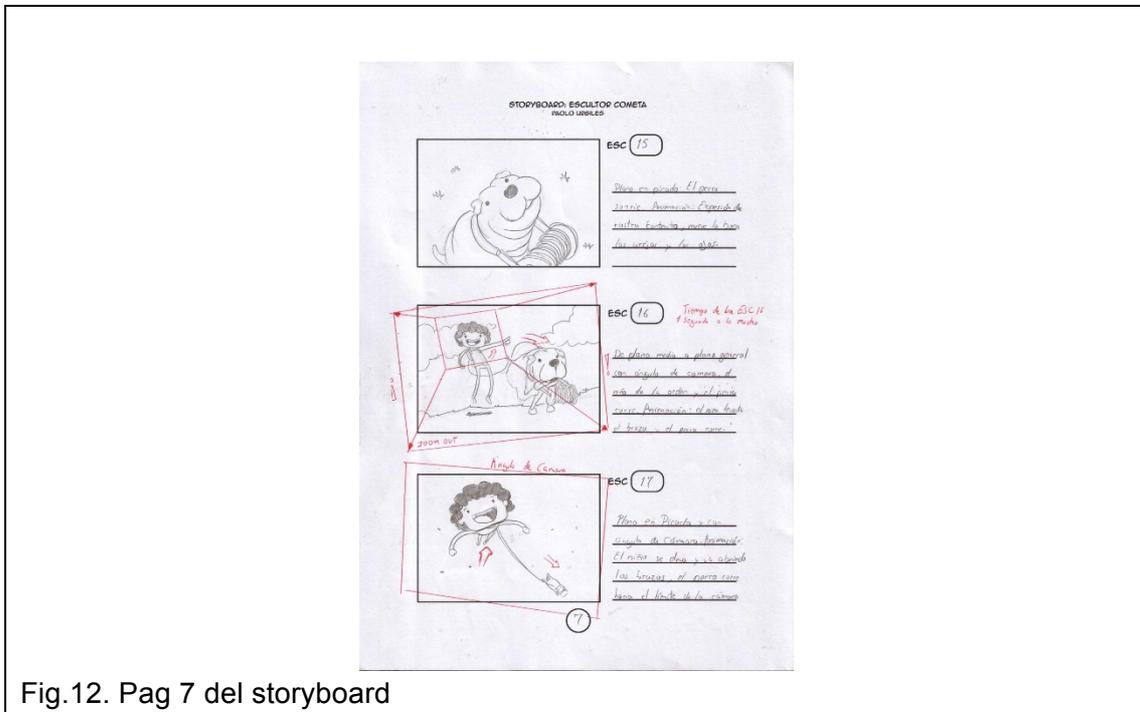


Fig.12. Pag 7 del storyboard

Rotación de cámara como indica el storyboard para poder aumentar la emoción en las escenas.

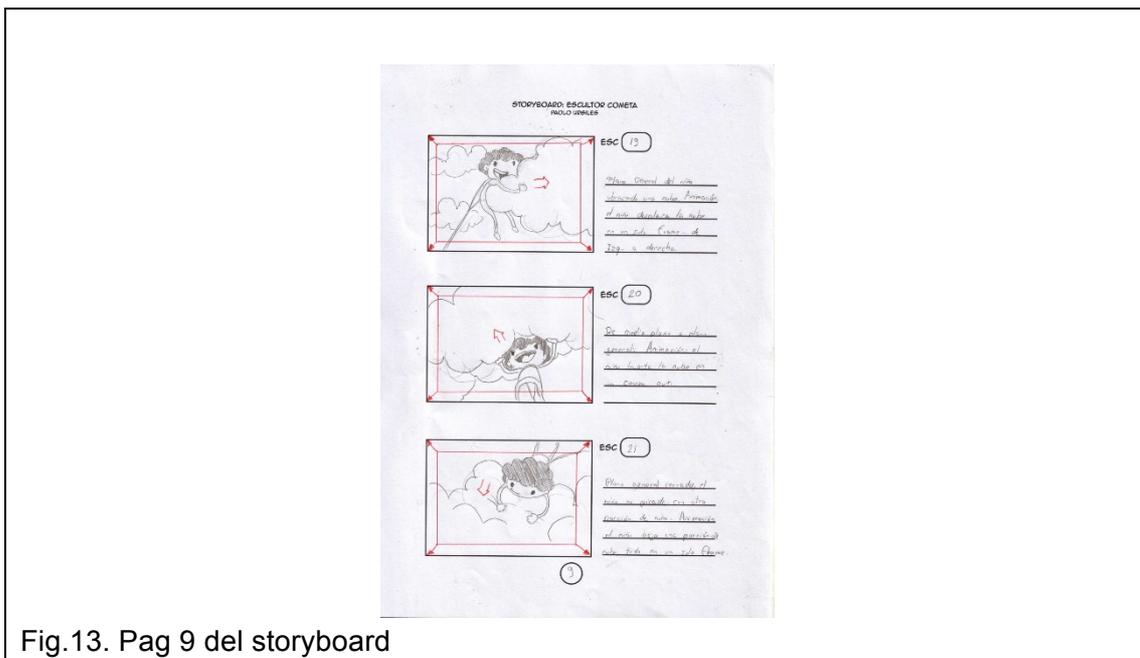
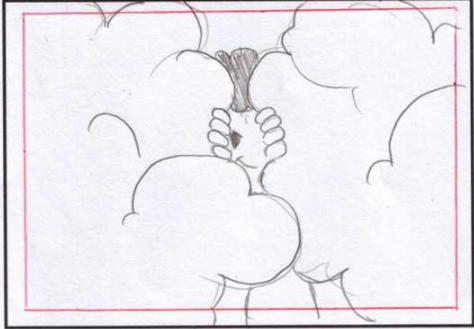


Fig.13. Pag 9 del storyboard

Escenas en el cielo donde el personaje mueve las nubes para dar forma y producir la pareidolia.

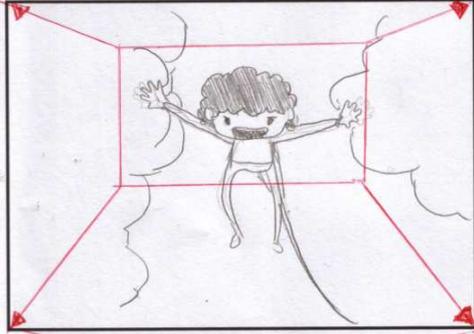
STORYBOARD: ESCULTOR COMETA
PAOLO UREILES



ESC 22

En plano medio se ven los dedos del niño entre las nubes. Animación: _____





ESC 22

Plano se abre de medio a general. Animación: el niño abre los brazos entre las nubes.





ESC 23

Nota para dar más emoción la cara y el cuerpo del niño con iluminación de sol.

de primer plano a plano medio, el niño mira su obra. Animación: los brazos se abren ligeramente.

Angulo de cámaras

10

Fig.14. Pag 10 del storyboard

Muestra el desarrollo de la escena 22 abriendo las nubes para terminar sorprendido por su obra.

4.2.1. Desarrollo de personajes



Fig.15. Desarrollo del personaje

Utilizando el proceso de entintar digitalmente.



Fig.16. Cromática usada para el personaje

La cromática que se usa tiene la función contrastar con los colores usados en las nubes y cielos a diferencia cuando se encuentra en tierra firme.



Fig.17. Escena terminada.

Cromática que juegue el papel de contrastar.

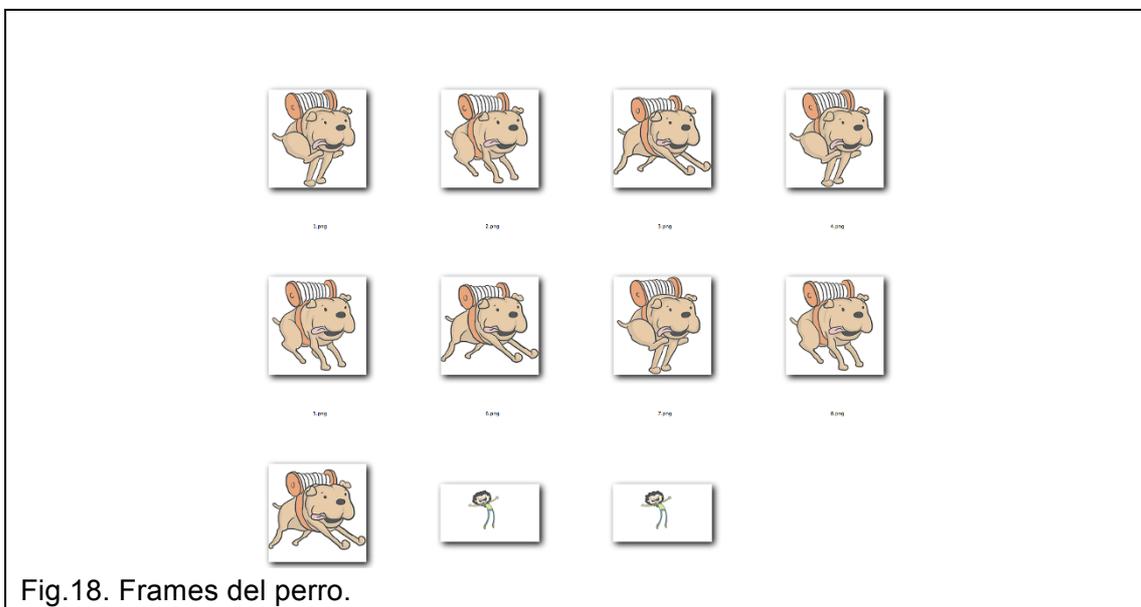
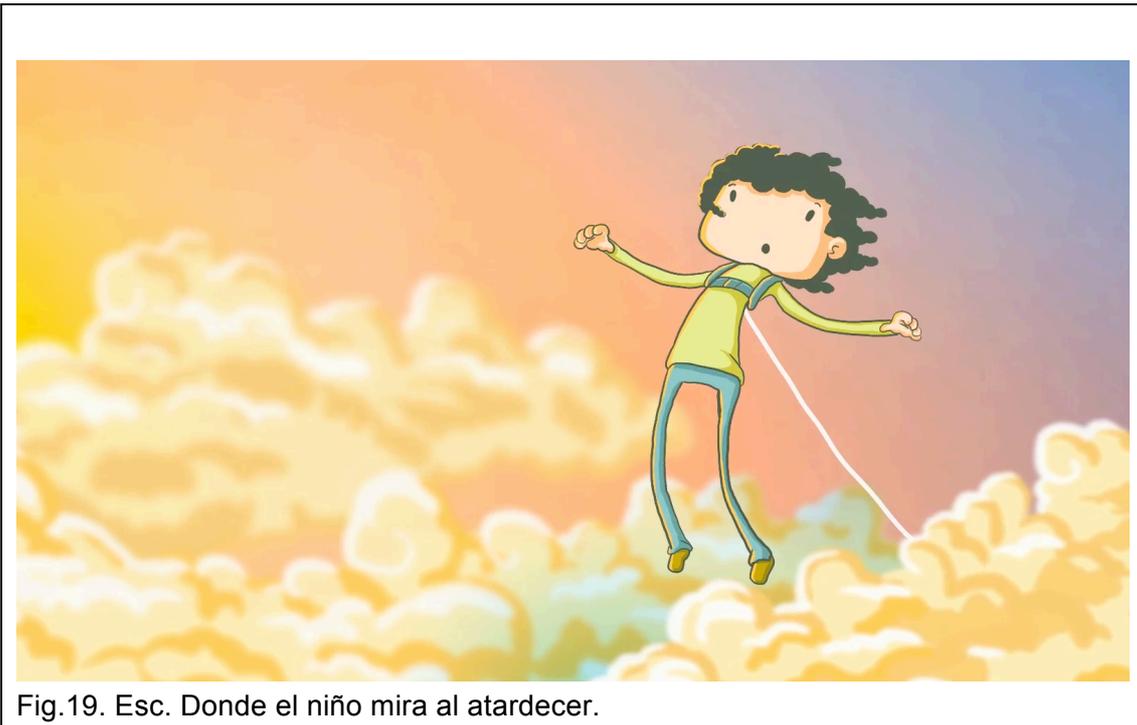


Fig.18. Frames del perro.

Posición tres cuartos del perro para poder salir hacia la esquina inferior izquierda de la pantalla.

4.2.2. Creación de fondos y ambientes



El concepto artístico juega un papel fundamental para lograr cautivar al espectador.



Las escenas en las nubes se vuelven más épicas conforme van apareciendo.

4.2.3. Animación

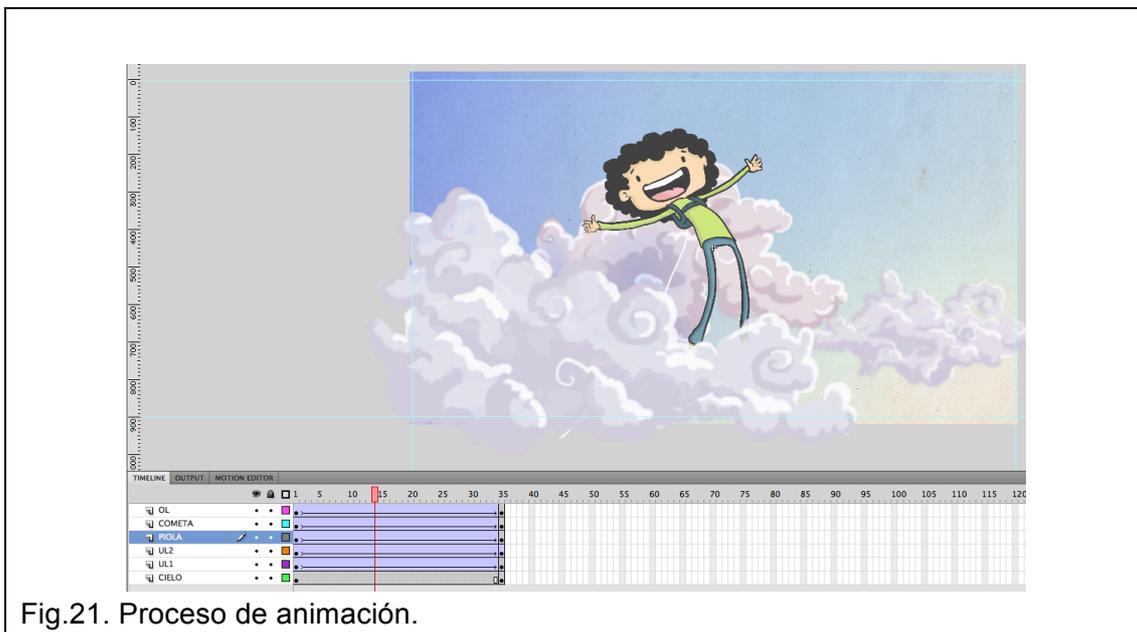


Fig.21. Proceso de animación.

Para algunas escenas se usó la técnica de motion graphics, usando varias capas para poder ser desplazadas con interpolaciones.

4.3.Post-Producción

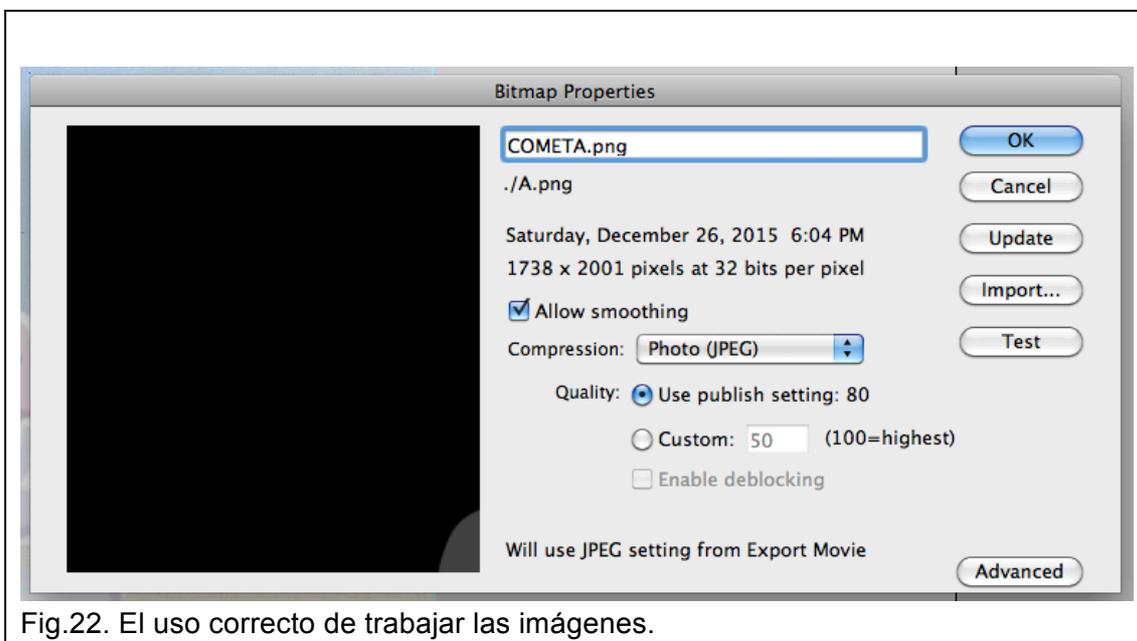


Fig.22. El uso correcto de trabajar las imágenes.

El uso de (allow smoothing) es esencial para todas las imágenes de la animación para lograr la mejor resolución.

4.3.1. Sonido

Para el sonido se utiliza voz natural y efectos de sonidos creados de manera vocal como el viento, la música está compuesta por sintetizador tocado en vivo.

El idioma original de la animación está en español, sin embargo no se utiliza ningún idioma hablado para poder ser comprendido en cualquier parte del mundo.

4.3.2. Presupuesto

La animación presenta el costo de \$47 \$3 de valor agregado por segundo, siendo un total de 5,550 por sus 71 segundos según la opinión de personas capacitadas en el ámbito de la publicidad.

La difusión de la misma será usada en web de manera gratuita por la *Universidad de las Américas*.

5. CAPÍTULO V. Conclusiones y recomendaciones

5.1. Conclusiones

Debido a que el objetivo de la animación es la de plantar y compartir una idea en las mentes colectivas a quienes van dirigidas, se deduce que su efecto llegará al subconsciente en forma familiar a una situación que todo individuo a vivido alguna vez en su vida o en la sub-materia base, los sueños.

5.2. Recomendaciones

Llegar a comprender la pareidolia (imagen causada por una forma) y la sinestesia (sensación que causa una imagen), es básico para cada persona. Se recomienda usar la creatividad que despierte la presente animación y usarla para crear en un mundo donde reina la burocracia y la rutina.

Referencias

- Alvin, L (2010) cmapspublic3.ihmc.us. Los obstáculos de la creatividad. Recuperado el 10 de marzo de 2015, de http://cmapspublic3.ihmc.us/rid=1176759460171_105845068_1434/Obstaculos.pdf
- Carlos Bloos (2008). creatividadlomografica.blogspot.com. Creatividad Lomográfica. Recuperado el 11 de marzo del 2015, de www.creatividadlomografica.blogspot.com
- Elio González (2014) youtube.com. Muertos de hambre. Recuperado el 18 marzo del 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=6X08zzXWzag>
- Ekhine A. (2008) 10ejemplos.com TIPOS DE ARTE. Recuperado el 2 abril de 2015, de <http://10ejemplos.com/tipos-de-arte>
- InKNOWation Films (2013) youtube.com. El valor de la creatividad de. Recuperado el 1 de abril de 2015, de https://www.youtube.com/watch?v=_cbEIW36ILY
- Jorge Cevallos O. (2006) monografias.com La creatividad y Logros. Recuperado el 31 marzo de 2015, de <http://www.monografias.com/trabajos83/creatividad-y-logros/creatividad-y-logros.shtml>
- Ken Robinson. (2011). youtube.com. - Cambiando Paradigmas. Recuperado el 3 de abril de, 2015, <https://www.youtube.com/watch?v=fkBzLIYlc64&list=FL4VAfH2WDc77OLEbZKWxj9g&index=6>
- Ken Robinson. (2011) youtube.com. Redes (Nº 89) - Los secretos de la creatividad. Recuperado el 28 de marzo de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=TOHaSdZfwP4>
- Puño. U. (2011). youtube.com. Conferencia ilustrador Puño MAD 2011. Recuperado el 13 de marzo de 2015, de <https://www.youtube.com/watch?v=CCuVIUjrsss>
- Tony Fernández Reyes (2014). paideiablog.wordpress.com La “educación” que aplasta nuestra creatividad y consciencia. Recuperado el 12 de marzo de 2015, de <https://paideiablog.wordpress.com/2014/12/11/la-educacion-que-aplasta-nuestra-creatividad-y-consciencia/>

ANEXOS

Anexo 1. Referencia para los personajes “Adventure Time”

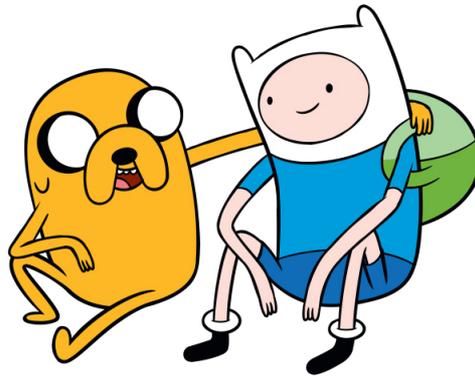


Fig.23. Personajes de Hora de Aventura.
(serie de Cartoon network)

Anexo 2. Ilustraciones varias del libro LOS PELAGATOS. A TRABAJAR



Fig.24. LOS PELAGATOS. A TRABAJAR