



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**LA ANIMACIÓN COMO MEDIO ARTÍSTICO DE LA BAJA
AUTOESTIMA EN ADOLESCENTES POR EL MAL USO DE REDES
SOCIALES**

**ORDOÑEZ BRAVO CELIA JAMILET
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

**LA ANIMACIÓN COMO MEDIO ARTÍSTICO DE LA BAJA
AUTOESTIMA EN ADOLESCENTES POR EL MAL USO DE
REDES SOCIALES**

**ORDOÑEZ BRAVO CELIA JAMILET
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS**

**MACHALA
2023**



UTMACH

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS

**LA ANIMACIÓN COMO MEDIO ARTÍSTICO DE LA BAJA
AUTOESTIMA EN ADOLESCENTES POR EL MAL USO DE
REDES SOCIALES**

**ORDOÑEZ BRAVO CELIA JAMILET
LICENCIADA EN ARTES PLÁSTICAS**

GARCÉS CALVA SEGUNDO WILLIAM

**MACHALA
2023**

La animación como medio artístico de la baja autoestima en adolescentes por el mal uso de las redes sociales

por Celia Jamilet Ordoñez Bravo

Fecha de entrega: 04-oct-2023 10:24p.m. (UTC-0500)

Identificador de la entrega: 2186105276

Nombre del archivo: ORDO_EZ_JAMILET.pdf (3.83M)

Total de palabras: 13378

Total de caracteres: 71312

La animación como medio artístico de la baja autoestima en adolescentes por el mal uso de las redes sociales

INFORME DE ORIGINALIDAD

6%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

1%

PUBLICACIONES

3%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1 %
2	repositorio.unibe.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
3	Submitted to Buckinghamshire Chilterns University College Trabajo del estudiante	<1 %
4	www.seeci.net Fuente de Internet	<1 %
5	acvenisproh.com Fuente de Internet	<1 %
6	www.scielo.org.co Fuente de Internet	<1 %
7	medium.com Fuente de Internet	<1 %
8	openaccess.uoc.edu Fuente de Internet	<1 %

9	Submitted to utn Trabajo del estudiante	<1 %
10	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
11	repositorio.unap.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
12	www.dominiodelasciencias.com Fuente de Internet	<1 %
13	dspace.palermo.edu Fuente de Internet	<1 %
14	repositorio.unican.es Fuente de Internet	<1 %
15	magicomics.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
16	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
17	revistas.uis.edu.co Fuente de Internet	<1 %
18	tesis.pucp.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
19	www.revistacomunicar.com Fuente de Internet	<1 %
20	biblioteca-repositorio.clacso.edu.ar Fuente de Internet	<1 %

21	Submitted to Universidad Santo Tomas Trabajo del estudiante	<1 %
22	library.wilson.edu Fuente de Internet	<1 %
23	Submitted to Colegio Alemán de Medellín Trabajo del estudiante	<1 %
24	Submitted to Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente Trabajo del estudiante	<1 %
25	fudamentosdetecnologias-informacion-c.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
26	Submitted to usmp Trabajo del estudiante	<1 %
27	Submitted to Universidad Cesar Vallejo Trabajo del estudiante	<1 %
28	leosblogproyectobloque2.blogspot.com Fuente de Internet	<1 %
29	Submitted to Universidad San Marcos Trabajo del estudiante	<1 %
30	www.clubensayos.com Fuente de Internet	<1 %
31	scielo.senescyt.gob.ec Fuente de Internet	<1 %

32

Lex Gregorio Campuzano Abad, Dustin Madison Herrera Calderón, Carlos Alfredo Ganchala Pizarro. "VIDEO Y ANIMACIÓN DIGITAL DE CARÁCTER SOCIAL DIRIGIDO A LA PREVENCIÓN DE DERRUMBES O DESLIZAMIENTOS DE TIERRA", Prohominum, 2021

Publicación

<1 %

33

Submitted to Universidad Militar Nueva Granada

Trabajo del estudiante

<1 %

34

doaj.org

Fuente de Internet

<1 %

35

repositorio.unp.edu.pe

Fuente de Internet

<1 %

36

www.goconqr.com

Fuente de Internet

<1 %

37

www.mysciencework.com

Fuente de Internet

<1 %

38

de.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

39

elrinconluzdeluna.blogspot.com

Fuente de Internet

<1 %

40

es.slideshare.net

Fuente de Internet

<1 %

41	issuu.com Fuente de Internet	<1 %
42	matrix.espaciolatino.com Fuente de Internet	<1 %
43	penguinrandomhousesecondaryeducation.com Fuente de Internet	<1 %
44	repositorio.utc.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
45	www.musikparadise.net Fuente de Internet	<1 %
46	María Fragoso Mora. "ILUSTRACIÓN, DISEÑO Y PATRIMONIO ALIMENTARIO", ACTAS III CONGRESO INTERNACIONAL SOBRE PATRIMONIO ALIMENTARIO Y MUSEOS, 2021 Publicación	<1 %
47	core.ac.uk Fuente de Internet	<1 %
48	dspace.nwu.ac.za Fuente de Internet	<1 %
49	habitat.aq.upm.es Fuente de Internet	<1 %
50	repositorio.upeu.edu.pe Fuente de Internet	<1 %
51	repositorio.uti.edu.ec Fuente de Internet	<1 %

52	repositorio.utn.edu.ec Fuente de Internet	<1 %
53	www.computerworld.es Fuente de Internet	<1 %
54	www.guillermocazenave.com Fuente de Internet	<1 %
55	"Advances in Fashion and Design Research II", Springer Science and Business Media LLC, 2024 Publicación	<1 %
56	Setiono Sugiharto. "From unequal Englishes to the praxis of decolonial fissure: Englishes in the Indonesian periphery", Journal of Multicultural Discourses, 2023 Publicación	<1 %

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado

CLÁUSULA DE CESIÓN DE DERECHO DE PUBLICACIÓN EN EL REPOSITORIO DIGITAL INSTITUCIONAL

La que suscribe, ORDOÑEZ BRAVO CELIA JAMILET, en calidad de autora del siguiente trabajo escrito titulado LA ANIMACIÓN COMO MEDIO ARTÍSTICO DE LA BAJA AUTOESTIMA EN ADOLESCENTES POR EL MAL USO DE REDES SOCIALES, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública de la obra, que constituye un trabajo de autoría propia, sobre la cual tiene potestad para otorgar los derechos contenidos en esta licencia.

La autora declara que el contenido que se publicará es de carácter académico y se enmarca en las disposiciones definidas por la Universidad Técnica de Machala.

Se autoriza a transformar la obra, únicamente cuando sea necesario, y a realizar las adaptaciones pertinentes para permitir su preservación, distribución y publicación en el Repositorio Digital Institucional de la Universidad Técnica de Machala.

La autora como garante de la autoría de la obra y en relación a la misma, declara que la universidad se encuentra libre de todo tipo de responsabilidad sobre el contenido de la obra y que asume la responsabilidad frente a cualquier reclamo o demanda por parte de terceros de manera exclusiva.

Aceptando esta licencia, se cede a la Universidad Técnica de Machala el derecho exclusivo de archivar, reproducir, convertir, comunicar y/o distribuir la obra mundialmente en formato electrónico y digital a través de su Repositorio Digital Institucional, siempre y cuando no se lo haga para obtener beneficio económico.



ORDOÑEZ BRAVO CELIA JAMILET

0707331112

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a mis padres, quienes me enseñaron a progresar en este largo proceso de mi vida universitaria. Su apoyo, guía y educación plantaron aquella semilla de perseverancia para aquellas cosas que no daban resultados. Mamá fuiste la principal motivación a seguir en este camino, dado que hiciste hasta lo imposible para solventar los gastos de mi educación. Agradezco a mi padre que, pese a lo sucedido, estuvo presente.

Autora

Ordoñez Bravo Celia Jamilet

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mis padres y familiares los cuales me han dado apoyo y motivación al momento de seguir esta carrera de arte la cual desde la infancia sabía que tenía el deseo de conllevar para un futuro profesional, donde he logrado realizar pequeñas metas personales y académicas, el camino ha sido largo y complejo, pero con su cariño he podido avanzar y no flaquear ante los baches que se han interpuesto.

A mi tutor el Lcdo. Garcés Calva Segundo William por la guía y paciencia en el transcurso de la realización de este trabajo final, sin su orientación y correcciones necesarias no habría sido posible completar el producto final que da como resultado la obra de arte, el proceso fue largo, pero se logró obtener un resultado deseado con sus recomendaciones sobre lectura de diferentes fuentes.

Agradezco a mis compañeros los cuales han estado presentes en este proceso como ayuda e incluso un pequeño apoyo, muchos son amigos y una parte importante de mi vida que me muestra a seguir viendo lo positivo cuando estoy cayendo en lo profundo. Agradezco el poder haber compartido momentos inolvidables, aunque la pandemia nos haya quitado mucho siempre mirando hacia delante les deseo mucho éxito esperando que incluso después de la graduación sigamos unidos.

Doy gracias a mis docentes quienes han sido muchos los guías en mi trayectoria universitaria les quiero agradecer de los conocimientos que me han brindado, el haber exigido más esfuerzo ha logrado sus frutos en mis avances prácticos con las diferentes materias tomadas como base para haber completado este proyecto.

Autora

Ordoñez Bravo Celia Jamilet

RESUMEN

“La animación como medio artístico de la baja autoestima en adolescentes por el mal uso de las redes sociales”

Autora:

Celia Jamilet Ordoñez Bravo

Tutor:

Lcdo. Segundo William Garces Calva

En el presente trabajo de titulación artística se seleccionó la problemática social la baja autoestima en los adolescentes debido al mal uso de las redes sociales, para presentar la temática se hará el uso de la técnica animación en 2D como objetivo se busca la reflexión del espectador, que se haya transmitido el mensaje de manera comprensible. Se investigó sobre animadores y estudios de animación que sirvieron como referencia para la creación de la obra en la observación y análisis de su trabajo, hablando de las bases del dibujo como madre de todas las artes es entendido en todas las diferentes disciplinas visuales.

Entre los referentes globales están: Max Fleicher creador del personaje Betty Boops, Elzier Crisler creador de la reconocida caricatura de los años 30, entre otros. Mientras que entre los artistas nacionales no se encontraron ni compañías de animación o animadores por lo que se tuvo que reemplazar con artistas digitales como: Carmen Lu, Alisa Pincay y Jhony Gavilanes. El dibujo una parte muy importante que se tomó a consideración en este trabajo, aunque se lo planteo de una manera digital fue la técnica más usada para la realización de los distintos fotogramas que se crearon de la pequeña animación.

Al ser un proyecto final fue necesario una investigación profunda y detallada sobre el tema como se observará en el capítulo I y II haciendo uso de artículos y libros tomados de la web. Luego se procedió la realización de la parte práctica que se explicó paso a paso en el capítulo III, para la animación se empleó métodos recomendados de artistas y conocimiento obtenido en la propia carrera que han trabajado con la técnica como es la creación del storyboard y el guion técnico componentes esenciales para tener una aproximación gráfica y entendible de lo que se realizara.

Se grabaron videos para comprender el movimiento del personaje con la propia modelo el formato seleccionado fue de 1080 x 720 pues se presentó a través de plataformas de internet como: Tik tok, Instagram, Facebook, porque es el escenario adecuado donde muchas obras han sido subidas para su exposición para redes sociales y expuestas para tener un mayor alcance de espectadores a diferencia de las exposiciones tradicionales de manera presencial.

Para ordenar las imágenes se usó la aplicación de Ibis Paint y Captcup para las transiciones, colocación del audio y ciertos subtítulos. El proceso de la obra fue extenso y a lo largo de la elaboración paso por diferentes cambios. Se eligió la técnica de animación ya que era algo nuevo además de los métodos tradicionales una manera diferente de hacer llegar el mensaje al público expectante sobre como el mal uso de las redes sociales puede afectar de manera negativa al usuario sobre todo si se trata de jóvenes, ya se conoce que ellos al estar en una edad como lo es la adolescencia perciben las cosas de forma más intensas.

La obra al ser de formato digital conlleva el usar herramientas tecnológicas en este caso el dispositivo móvil siendo un recurso indispensable, teniendo en cuenta crear la animación con una estética sencilla y colorida.

Palabras claves: Arte, animación, dibujo, proyecto.

SUMMARY

“Animation as an artistic means of low self-esteem in adolescents due to the misuse of social networks”

Author:

Celia Jamilet Ordoñez Bravo

Advisor:

Lcdo. Segundo William Garces Calva

In the present artistic thesis work, the social issue of low self-esteem among teenagers due to the misuse of social media was chosen as the subject. To present this theme, the 2D animation technique was employed with the objective of engaging the viewer in reflection and ensuring the clear transmission of the message. Research was conducted on animators and animation studios that served as references for the creation of the artwork, acknowledging the foundational role of drawing as the mother of all visual arts, spanning across various visual disciplines.

Among the global influences, figures such as Max Fleischer, the creator of the character Betty Boop, and Elzier Crisler, renowned for their work in 1930s cartoons, were considered. However, when it came to national artists and animation companies, none were found. Therefore, digital artists like Carmen Lu, Alisa Pincay, and Jhony Gavilanes had to be substituted. Drawing, a pivotal aspect in this work, even though executed digitally, remained the most frequently used technique in the creation of the different frames comprising the short animation.

As a final project, thorough and detailed research on the topic was essential, as demonstrated in Chapters I and II, using articles and books sourced from the web. Subsequently, the practical aspect was undertaken, outlined step by step in Chapter III. For the animation, recommended methods from artists and knowledge obtained during the course of study were applied. This included the creation of a storyboard and a technical script, both essential components to provide a graphical and comprehensible approach to the project. Videos were recorded to understand the character's movement with the model herself. The selected format

was 1080 x 720, as the project was presented through internet platforms such as TikTok, Instagram, and Facebook, reflecting the digital era where many artworks have been uploaded to these platforms and shared with a wider audience compared to physical exhibitions.

To organize the images, the Ibis Paint application was used, along with Captcup for transitions, audio placement, and certain subtitles. The process of creating the artwork was extensive, and it underwent several changes throughout its development. The animation technique was chosen because it was something new, offering a different way to convey the message to an eager audience concerned about how the misuse of social media can negatively impact users, especially young people. It is well-known that adolescents, given their age, perceive things more intensely.

Since the artwork is in digital format, it necessitates the use of technological tools, in this case, mobile devices, which are indispensable resources. Consideration was given to creating the animation with a simple and colorful aesthetic.

Keywords: Art, animation, drawing, project.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	13
Capítulo I.....	14
1. Concepción del objeto artístico.....	14
1.1. Conceptualización del objeto artístico.....	14
Capítulo II.....	31
2. Concepción de la obra artística.....	31
2.1. Definición de la obra	31
2.2. Fundamentación teórica de la obra.....	35
Capítulo III	37
3. Fases de la construcción de la obra.....	37
3.1. Preproducción Artística	37
3.2. Producción Artística.	40
3.3. Edición Final	50
Capítulo IV. Discusión Crítica	52
4. Abordaje critico – reflexivo sobre la función de la obra.....	52
5. Conclusiones.....	54
ANEXOS	55
Bibliografía	57

CONTENIDO DE ILUSTRACIONES

- Ilustración1.** Tales of the Jungle. Winsor McCay (1903). - Fuente: <https://www.slideserve.com/haru/winsormccay-zenas-winsor-mckay-american-artist-cartoonist-01/03/23> 15
- Ilustración2.** Gertie the Dinousar (1914). - Fuente: https://i.discogs.com/cgL8C9IfTUbeYyMR1yMZGmE6cD6EqE7MDR_58hfbCk/rs:/fit/g:sm/q:90/h:600/w:596/czM6Ly9kaXNjb2dz/LWRhdGFiYXNlWlt/YWdlcy9SLTI001/03/23 15
- Ilustración3.** Betty Boop (1930). Fuente: https://i.discogs.com/cgL8C9IfTUbeYyMR1yMZGmE6cD6EqE7MDR_58hfbCk/rs:/fit/g:sm/q:90/h:600/w:596/czM6Ly9kaXNjb2dz/LWRhdGFiYXNlWlt/YWdlcy9SLTI001/03/23 16
- Ilustración4.** Popeye el Marino (1929).1929. 01/03/23. Fuente: https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Felcomercio.pe%2Ftvma%2Ftelevision%2Fpopeyethe-sailormarino-cumple-90-anos-fans-rememoran-momentos-gloria-facebook-olivia-marinero-espinaca-tuerto-aniversarinoticia-598435noticia%2F&psig=AOvVaw0xt79nUDyk_tShjsut47WK&ust=1677817540861000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqFwoTCICAxTCzvP0CFQAAAAAdAAAAABAD 17
- Ilustración5.** Walter Elías Disney, 1928. 01/03/23. Fuente: <https://www.cultjer.com/steamboat-willie-0> 18
- Ilustración6.** Oyasumi Punpun, 2007. Fuente: <https://www.domestika.org/es/blog/2438-10-grandes-artistas-y-obrasde-la-historia-del-manga> 19
- Ilustración7.** Dr. Slump, 1979.01/03/23. Fuente: https://herefold.blog.hu/2014/08/16/dr_slump 20
- Ilustración8.** Dragon Ball, 1989. 01/03/23. Fuente: <https://reelgood.com/show/dragon-ball-1986> 21

Ilustración9. Anime: NANA, 2000. 01/03/23.

Fuente:https://neox.atresmedia.com/games/anime-manga/volvera-manga-nana-este-ano-autora-responde-rumores_2022070662c59addb87d380001e38173.html

21

Ilustración10. Lookism, Tae – Jun, 2014. 01/03/23.

Fuente:[https://lookism.fandom.com/wiki/Lookism_\(Anime\)](https://lookism.fandom.com/wiki/Lookism_(Anime))

22

Ilustración11. Rebecca Sugar. 01/03/23. Fuente:

<https://www.loslunesseriefilos.com/2018/07/5-razones-stevenuniverse.html>

23

Ilustración12. Animacion: Afterwork, 2017.

01/03/23.Fuente:<https://www.haremoshistoria.net/noticias/afterwork-uncorto-animado-ecuador-en-coproduccion-con-espana-y-peru>

24

Ilustración13.Cuervo.01/03/23Fuente:<https://www.haremoshistoria.net/noticias/kurikitakat-icarmen-lu-la-ilustradora-que-nunca-deja-de-aprender>

26

Ilustración14. Ilustración: autorretrato, 01/03/23. <https://belife.ec/5-ilustradores-ecuatorianos-para-tener-en-el-ojo/>

26

Ilustración15. Personaje para el festival Guayarte, 2018. 01/03/23. Fuente:

<https://belife.ec/wp-content/uploads/2019/05/don-choto-2-1024x910.jpg>

27

Ilustración16. Luz y sombra, 03/07/23 Fuente: <https://dibujafacil.com/como-dibujar/como-dibujar-luces-y-sombras-paso-a-paso/>

28

Ilustración17. Referente de movimiento animación. 05/07/2023 Fuente:

<http://tutorialdeanimaciones.blogspot.com/2018/>

29

Ilustración18. Arte y redes, 2022. 04/07/23 Fuente: <https://www.21-draw.com/es/grow-your-social-media-reach/>

30

Ilustración19. Referentes perspectivas de personaje 28/03/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	37
Ilustración20. Referentes perspectivas de personaje 28/03/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	37
Ilustración21. Referentes perspectivas de personaje Femenino 28/03/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	37
Ilustración22. Referentes perspectivas de personaje. 28/03/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	38
Ilustración23. Aplicaciones para realizar los dibujos. 29/03/2023. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	38
Ilustración24. Evidencia de materiales. 29/03/2023. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	39
Ilustración25. Rostro de personaje 1. 29/03/2023. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	39
Ilustración26. Aplicación Capcut y Flipa clip. 30/03/2023. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	40
Ilustración27. Referencia rostro expresiones 30/03/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	41
Ilustración28. Evidencia del proceso de dibujo. 30/03/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	41
Ilustración29. Evidencia del proceso de dibujo. 30/03/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	41
Ilustración30. Evidencia Fotográfica. 30/03/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	42
Ilustración31. Vistas del personaje. 10/04/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	42
Ilustración32. Ficha de personaje. 15/04/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	43
Ilustración33. Escenario para la animación. 22/04/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	43

- Ilustración34.** Escenario para la animación. 22/04/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
43
- Ilustración35.** App Ibis Paint y Mesa de Luz. 29/04/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
44
- Ilustración36.** Grabaciones. 10/05/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
44
- Ilustración37.** Capturas de las grabaciones. 15/05/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
45
- Ilustración38.** Capturas de las capas. 26/06/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
47
- Ilustración39.** Capturas del personaje de pintado. 10/07/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
48
- Ilustración40.** Capturas del proceso. 30/06/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
48
- Ilustración41.** Capturas del proceso. 10/07/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
48
- Ilustración42.** Capturas del proceso. 10/07/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
49
- Ilustración43.** Capturas del proceso. 13/07/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
49
- Ilustración44.** Capturas del proceso. 15/08/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
49
- Ilustración45.** Capturas del proceso. 28/08/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
49
- Ilustración46.** Capturas del proceso. 28/08/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
50
- Ilustración47.** Capturas del proceso. 10/09/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
50
- Ilustración48.** Capturas del proceso. 16/09/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez
51

Ilustración49. Capturas del proceso. 20/09/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	
51	
Ilustración50. Capturas del proceso. 27/09/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	
51	
Ilustración51. Captura Tik tok animación. 27/09/23. Fuente de autor: Jamilet Ordoñez	
55	
Ilustración52. Comentario escrito por Angie Loayza.....	56
Ilustración53. Comentario escrito por Geanella Sarango.....	56
Ilustración54. Comentario escrito por Victoria.....	56
Ilustración55. Comentario escrito por Amalia.....	56

INTRODUCCIÓN

La animación es un medio visual el cual nos permite hablar de cualquier tema sin necesidad de palabras donde al espectador le atraiga ya sean sus colores, su estilo y por supuesto el objetivo de comunicar los sentimientos del artista sobre cualquier problemática. Con la llegada de las redes sociales el mundo del arte tuvo que adaptarse al igual que nosotros, los medios nos han mostrado estándares de belleza inalcanzables y la comparación ha generado gran preocupación en el aumento de la baja autoestima hacia este grupo de individuos.

En el trabajo se observará la investigación dividida en cuatro capítulos: En el capítulo I se planteó la concepción del objeto artístico y la contextualización del objeto artístico el cual conlleva los referentes artísticos globales y nacionales. Mientras que en el capítulo II habla sobre la definición de la obra y fundamentación teórica de la obra. En el capítulo III da a conocer las fases de construcción de la obra. Como capítulo IV con el discurso crítico: Abordaje crítico – reflexivo sobre la obra y Anexos.

Este trabajo de investigación está adentrado en el mundo de la animación como medio artístico y analizar la baja autoestima en los adolescentes especialmente causado por el mal uso que les dan a las redes sociales. Como parte primordial de esta titulación habla sobre una animación de 1 minuto que tiene como personaje principal a una adolescente que observa personas con cuerpos estereotipados aclamados como belleza, mientras ella se compara y en su mente empieza a crearse una autoevaluación constante mientras ella observa las imágenes retocadas, escenas que muestran los desafíos psicológicos y emocionales a los que se enfrentaron los adolescentes en la era de las redes sociales.

A lo largo de esta titulación, además de realizar un análisis de la animación, se explorarán ejemplos de artistas referentes que han abordado la problemática de la baja autoestima en el trabajo artístico. Artistas que servirán como modelo a seguir, demostrando como el arte puede ser una herramienta poderosa para expresar, comprender y trascender las luchas internas que muchos adolescentes experimentan hoy en día. En sus creaciones las series no solo han servido como entretenimiento llega a conectar con la combinación sonora al video animado y el espectador.

CAPITULO I.

1. Concepción del objeto artístico.

1.1. Conceptualización del objeto artístico

Al dibujo se lo conoce como una terminología que engloba diferentes disciplinas también es conocido como madre de todas las artes ya que podemos decir que es la base de donde nace un todo. En la vida del hombre este ha tomado un rol importante porque ha sido usado para transmitir lo que se desea comunicar, tratando de comprender el mundo a nuestro alrededor o darle un significado diferente. Gracias a la madre de todas las artes que se conoce como al dibujo donde crea diferentes disciplinas de usos tradicionales para que con el pasar de los años este genera la idea de las artes digitales lo cual ayuda a la obtención de nuevos resultados a partir de los existentes de manera visual.

De esta manera Aparicio & Andrade (2018) Se conoce que el hombre desde la era de la prehistoria quiso dar registros de las imágenes en movimiento, aunque claramente esto en esa época no era posible por la falta de la tecnología según el concepto de animación en latín es animare o como mejor empleado dar vida a, el cual se comenzó a usar en el siglo XX al hablar de imágenes en movimiento, la animación solo es aquella que se encarga dar la ilusión del movimiento. (p. 228)

Winsor McCay quien fue un historietista importante en la historia y pionero de la animación, creaba viñetas sátiras (direccionadas a la política) desde 1903 creación de historietas cómicas publicadas en periódicos como Cincinnati Enquirer. Después de haber creado el clip de animación que muestra a un dinosaurio en la tierra dejo asombrado al público expectante donde con una secuencia de imágenes y un proyector pudo darle vida al video.

Realizo unas cuantas obras más sobre la temática animada su dirección en las historietas es la cómica política donde hace mezcla de texto e imagen, a este artista le encantaba animar pero esto le tomaba bastante tiempo ya que tenía que dibujar imagen por imagen incluyendo los fondos visto esto los periódicos le exigen que vuelva a la creación de sus historietas por lo que McCay dijo lo siguiente "La animación debe ser un arte, así es como yo la he concebido pero vosotros la estáis convirtiendo en un negocio" (Hernández, 2019).

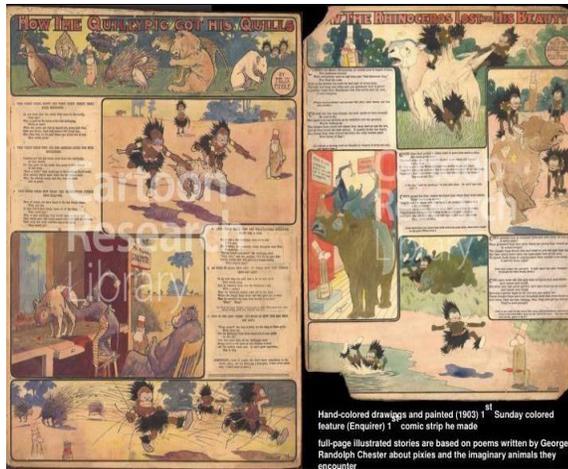


Ilustración 1. Tales of the Jungle. Winsor McCay, 1903.01/03/23 Fuente: <https://www.slideserve.com/haru/winsormccay-zenas-winsor-mckay-american-artist-cartoonist>



Ilustración 2. Animation: Gertie the Dinosaur, Autor: Winsor McCay, 1914. 01/03/23

Fuente: https://www.google.com/search?q=Winsor+McCay+dinosaur&rlz=1C1ALOY_esEC1039EC1040&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ved=2ahUKEwid8dDNzbP9AhU0QjABHbKQAsUQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1280&bih=577&dpr=1#imgrc=G74bFbDkUlbjGM

Max Fleischer quien fue un dibujante, caricaturista, cineasta y escritor de la caricatura Betty Boops tiene más de 100 años y a lo largo de su recorrido tuvo varios cambios conocida como un icono feminista y sexual, se llega a creer que la inspiración para este personaje fue Esther Jones una cantante de Jazz por lo que esta usaba muchos Boops como la frase característica del personaje misma frase que dan a entender por los contextos de los episodios en donde esta es acosada por hombres tratando de quitarle su virginidad, en 1935 aparecieron leyes exigiendo censura para las animaciones por lo que Betty Boop tuvo un cambio en su

apariciencia de adolescente a una mujer adulta y su característico vestido corto con una liga a un traje más largo que de cierta manera la serie perdió su esencia.

Según Reyes (2013) el análisis de Danghelly sobre la caricatura de Betty Bopp y el cambio que se tuvo que dar cuando aparecieron las reglas de censura para la animación, este personaje femenino antes de su cambio de vestuario negro por un atuendo diferente uno de falda larga y mangas cortas con pequeño escote, este cambio no fue bien recibido por el público ya que incluso su personalidad fue transformada sin dejar de ser coqueta un estereotipo de una mujer Flapper quienes deseaban vivir de forma independiente en un mundo material buscando trabajo, defendiendo sus derechos, administrando su dinero porque también debe lidiar con sus emociones sin ayuda de una figura masculina. Este personaje a diferencia de otros aprendió de cocina y el cuidado de infantes, el claro cambio de escenario ya no mostraba al personaje como un objeto femenino ni siendo rescatada más bien era llevado a la modernidad de la época donde ella promueve valores. (p. 6)

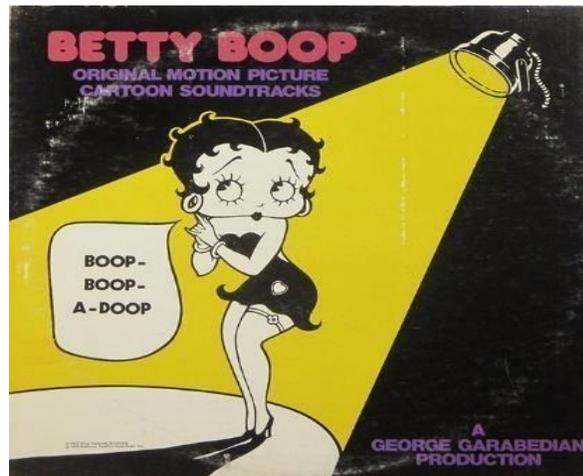


Ilustración 3. Animación: Betty Boop, Autor: Max Fleischer, 1930. 01/03/23.

Fuente: https://i.discogs.com/cgL8C9IfTUBEyYMR1yMZGmE6cD6EqE7MDR_58hfbCk/rs:fit/g:sm/q:90/h:600/w:596/czM6Ly9kaXNjb2dz/LWRhdGFiYXNlLWlt/YWdlcy9SLTI0

Según Duran (2016) Fleischer Studios fue una compañía de los Estados Unidos una de las compañías de animación más destacadas en su tiempo inicio en 1921 por la hermandad de Max y Dave Fleicher, en New York. Entre su creación de personajes está el conocido Bimbo un canino de características étnicas, donde más adelante crean otros personajes y entre este está la aclamada Betty Boops. También es el estudio encargado de la animación de Popeye el Marino. (p. 23)

Elzie Crisler Segar era un historietista de Estados Unidos creador del personaje Popeye el marino el cual apareció en un periódico norteamericano en el año 1929. El personaje fue basado en Frank Fiegel más conocido como la Rocky un marinero polaco conocido por su fuerza física y estar en peleas con contrincantes sin temor del físico de los oponentes. El personaje es caracterizado por su mandíbula grande, pipa, fisonomía y el comer sus espinacas las cuales al momento de lucha con su contrincante le generaba fuerza, este personaje también conocido por su buen corazón fue el favorito de las antiguas generaciones por sus cortos divertidos.

Según Duran (2016) Claude Carriere un escritor y guionista de Francia dijo que la palabra cine para él tiene el significado de una alusión duradera afirma que al tener imágenes inmóviles con una correcta proyección de un tiempo establecido genera una impresión del movimiento sin embargo este no existe. Al realizar un filme la imagen no genera movimiento pues sigue estática y con la ayuda del proyector esta se restablece en una imagen tras otra, podemos llegar a pensar que el cine y la animación son parte de un todo. Aunque con anterioridad al hablar sobre el cine de la animación era la idea de la técnica de imagen por imagen comprendiendo el concepto de darle vida a lo que la mente desee incluyendo los dibujos que estas son diversas técnicas de animación, que incluyen animación bidimensional, uso de títeres articulados o plastilina para lograr animación en tres dimensiones, así como gráficos tanto en 2D como en 3D, además de la animación generada por computadora. (p. 11)

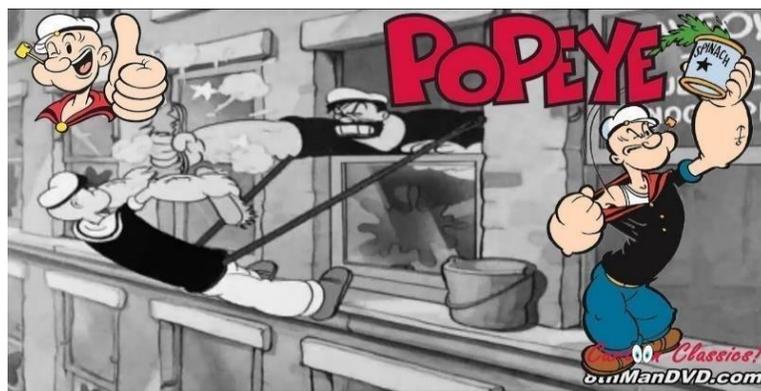


Ilustración 4. Animación: Popeye el Marino, Autor: Elzie Crisler Segar ,1929. 01/03/23.

Fuente:https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Felcomercio.pe%2Ftvma%2Ftelevision%2Fpopeyethe-sailormarino-cumple-90-anos-fans-rememoran-momentos-gloria-facebook-olivia-marinero-espinaca-tuerto-aniversarionoticia-598435noticia%2F&psig=AOvVaw0xt79nUDyk_tShjsut47WK&ust=1677817540861000&source=images&cd=vfe&ved=0CBAQjRxqF_woTCICAxzCzvPOCFQAAAAAdAAAAABAD

La imagen artística ha tenido un cambio en el paso del tiempo por lo que las técnicas tradicionales fueron reemplazadas a través del uso de herramientas tecnológicas que dan paso del dibujo estático a creación de imágenes con movimiento o que generen esa sensación. El libro da pautas sobre referentes que sirven como guía al entrar al mundo de la animación.

Según Camara (2008) de donde se extrajo la información Walter Elías Disney fue un artista gráfico, empresario exitoso y un innovador que se convirtió en un ícono de la cultura estadounidense del siglo XX y produjo la primera película de animación sonora, que tenía como protagonista al ratón Mickey Mouses, titulada el botero Willie (Steamboat Willie), teniendo una duración de 7 minutos y 45 segundos, el animador principal fue Uber Iwerks su sonido fue realizado por el sistema mono Cinephone es una herramienta que coordina los sonidos especiales con la música ejecutada por Carl Stalling. (p. 21)



Ilustración 5. Walter Elías Disney, 1928. 01/03/23. Fuente: <https://www.cultjer.com/steamboat-willie-0>

Al referirnos al reconocido icono del cine estadounidense podemos decir que este artista nos enseñó sobre la capacidad de contar historias a través de imágenes sencillas dándole vida a trazos y filmes reconocidos como lo son Blanca nieves, la princesa y el sapo, la bella durmiente, etc. Surgiendo de la lectura de novelas clásicas y cambiando su historia de origen a uno más apto para todo el público.

Según Éxodo (2020) los primeros trazos son las ideas primordiales al momento de plasmar alguna idea principal simplificando rasgos del personaje o exagerándolos de eso trata la caricatura o manga para esto normalmente se tiene entendido los conceptos básicos sobre el objeto, animal o persona que se desee realizar, al decir esto se da a entender que hay que usar referencias ya que nada nace de la nada, para

todo esto hay que saber tener trazos libres o sueltos que no sean tan acentuados o toscos que fluyan, la figura humana es un poco más compleja en el sentido de las proporciones y el dinamismo de la imagen, en el comic lo más llamativo suelen ser el realismo en el cuerpo bastante detallado, mientras que el manga es más direccionado a los esbozos y su expresividad . (p. 10)



Ilustración 6. Manga: Oyasumi Punpun, Autor: Asano Inio, 2007. 01/03/23.

Fuente:<https://www.domestika.org/es/blog/2438-10-grandes-artistas-y-obrasde-la-historia-del-manga>

Tomando lo que dice Éxodo no quiere decir que todos los mangakas dibujen de forma rápida y sencilla hay excepciones como Asano Ino este es un artista reconocido por sus historias realistas que van desde el amor hasta el horror psicológico, Oyasumi Punpun es una obra trata de que habla sobre el cambio de la adolescencia a la adultez de manera oscura su arte nos presenta la narración con diferentes emociones y estéticas.

Según Martines (2015) lo que se conoce como manga, se dice que se puede elegir tres caminos dos palabras que usan los caracteres en japones: 漫画. El segundo símbolo se pronuncia como 'imagen', y el primero, *man*, tiene múltiples significados: 'vago', 'difuso' o 'indiscreto'. Donde se ha llegado a crear el concepto 'esbozos inacabados o rápidos'. Las aproximaciones de estas imágenes incompletas pueden llegar a convertirse en un manga si el proyecto es acogido de buena forma (p. 29)

El leer novelas es algo que enriquece, pero esto no quiere decir que los mangas no aporten algo ventajoso ya que muchos usuarios los prefieren por el hecho de que son visuales y atractivos a la vista sin importar que muchos de estos estén a blanco y negro la expresividad del trazo, el contar la trama genera emociones de diferentes tipos hacia el espectador.

De acuerdo con Irazoqui (2005) Akira Toriyama es un mangaka y diseñador de mangas japoneses autor del manga Dragon Ball, según el contenido que analizan Armando M. y Yadira R. se da a entender que las caricaturas ayudan a los infantes y adolescentes a influir en ellos ya sea con valores, actitudes entre otros aspectos. El comportamiento de los adolescentes a veces estaba reflejado en lo que observaban imitando a sus personajes preferidos como ejemplo podemos poner al personaje de la animación japonesa Goku un personaje que busca mejorar cada vez más en su fuerza con un corazón amable, enseñando a los más jóvenes sobre justicia y amistad. (p. 4)

Este artista explica que la fuerza de voluntad permite lograr las metas destacando que todo trabajo da frutos un proceso donde habrá fracasos, trabajos no tan reconocidos y se deben hacer sacrificios para alcanzar el éxito de lo que se desee realizar no solo hablando de la creación de mangas, sino aplicado a cualquier tipo de obra artística, pero que muchas veces las grandes franquicias quieren explotar trabajos con éxito como lo fue su reconocido manga La búsqueda de las esferas del dragón fue adaptado a la pantalla y se le daría una terminación o esa era la intención del autor pero las ganancias de dicha serie la trama cambiaria de aventuras a la acción. Tratando de darle fin al protagonista Goku y tratando de darle cambio a la siguiente generación tras su muerte como es su hijo Gohan esto no fue muy bien recibido por lo que se le obligo a darle casi una inmortalidad por parte del creador.



Ilustración 7. Dr. Slump, Akira Toriyama, 1979. 01/03/23.
Fuente:https://herefold.blog.hu/2014/08/16/dr_slump_



Ilustración 8. Dragon Ball, Akira Toriyama, 1989. 01/03/23.

Fuente:<https://reelgood.com/show/dragon-ball-1986>

Según Martines (2015) Yazawa Ai quien crea el manga de Nana de género Josei en el año 2000. Trata sobre la historia de dos chicas con el mismo nombre Nana las cuales deben emprender un viaje a Tokio. Este manga tiene vestimenta de moda de la época y relata hechos basados en la realidad tanto en la economía, las relaciones entre personas y ciertos rasgos de la psicología, para que el espectador se sumerja en la historia llegando a experimentar diferentes emociones hacia los personajes y muchas veces lleguen a identificarse. (p. 60)



Ilustración 9. Anime: NANA, Autora: Yazawa Ai, 2000. 01/03/23.

Fuente:https://neox.atresmedia.com/games/anime-manga/volvera-manga-nana-este-ano-autora-responde-rumores_2022070662c59addb87d380001e38173.html

Según Santiago (2012) los japonese llegaron a quitarles el puesto a los Superhéroes en el mercado popular de animación con guerreros modernos y con más atractivos

que los estadounidenses quitándoles el monopolio en el mercado, llamando la atención de los niños, adolescentes y algunos adultos. (p. 18)

Park Tae – Jun ilustrador y escritor surcoreano de Lookism (Apariencias) quien lo publicó por primera vez en el año 2014 en la Plataforma WEBTOON el cual tiene como se titula la problemática social sobre las apariencias en Corea lo que es normalmente como la sociedad solo ve los estereotipos sin importar su fondo y solo la superficie llevando a los espectadores a ser una montaña rusa de emociones y teniéndole un amor odio a los personajes. Este por su llamativa historia y trama fue sacado recientemente el 23 de noviembre del 2022 a una adaptación de anime constando por el momento de 8 capítulos.

De acuerdo Morales (2012) gracias a la internet la historieta japonesa más conocida como manga con los diferentes medios existentes en la actualidad donde es más fácil conseguir en páginas web este tipo de mangas de manera digital, apreciando el arte de otros países, el anime no solo es dirigido al público adolescente muchas veces hay contenidos que tiene conceptos complejos sin importar el género del cual trate. El término Otaku es una palabra popular empleada en Japón el cual trata como persona fanática del manga y anime. Este término a veces se lo relaciona con la industria y el comercio, muchos ven al manga como una expresión artística la cual si logra tener un buen reconocimiento este puede convertirse en mangaka y llegar a dar conocimiento de sus historias a la pantalla o actualmente por las redes e internet para, aunque sea aquel relato no quede en el olvido. (p. 162)

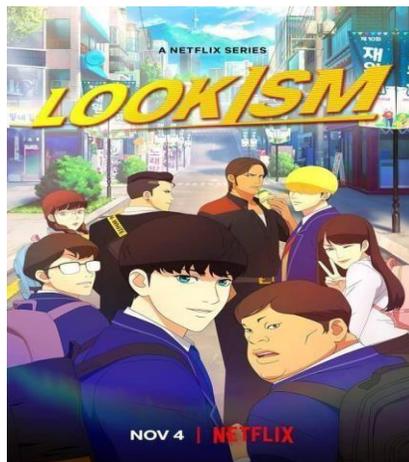


Ilustración 10. Lookism, Tae – Jun, 2014. 01/03/23.

Fuente:

[https://lookism.fandom.com/wiki/Lookism_\(Anime\)](https://lookism.fandom.com/wiki/Lookism_(Anime))

Rebecca Sugar es una animadora estadounidense quien ha sido reconocida por haber creado la serie titulada Steven Universe, serie la cual trata sobre la libertad de expresión demostrando un apoyo hacia la comunidad LGBT+, serie de ciencia ficción crean en el espectador emociones complejas como la importancia de la aceptación, la tolerancia y el respeto de las interacciones con los demás tanto de manera psicológica como física.

Su personaje principal más conocido como Steven universe quien es un híbrido mitad humano y gema, alguien optimista, amable, alegre y extrovertido, este no tiene prejuicios ni discrimina a ningún ser. El entorno de la serie nos muestra como poco a poco los personajes van desarrollándose y enfrentando sus miedos entre otros tipos de emociones.

De acuerdo con Peláez (2019) las series de televisión, aunque son ficción, no son ajenas a presiones y están muy ligadas a su contexto, en el texto presente se sitúa en un estudio más amplio sobre las emociones y las luchas internas en los cambios de situaciones para el personaje principal en este caso Steven el cual es mitad humano mitad gema. Esta serie animada fue creada por una mujer Rebecca Sugar quien ha desafiado un poco la temática y a incluido diversidad tanto en orientaciones como personajes mostrando también sus fallos por lo que muchos han llegado a pensar que no se trata solo de una caricatura infantil ya que conlleva temas importantes y que deberían tratarse a profundidad de manera sutil (p. 210)



Ilustración 11. Rebecca Sugar. 01/03/23.

Fuente: <https://www.loslunesseriefilos.com/2018/07/5-razones-stevenuniverse.html>

1.2. Contextualización del objeto artístico

La animación es una industria reconocida en diferentes países del mundo lastimosamente en Ecuador apenas se está haciendo conocido el arte digital por lo que con lo investigado se da a conocer que los animadores no tienen trabajo en este país por lo que desde casa trabajan por medio de la internet ya que no existe una empresa que estudie esto.

Según Molina (2019) en Ecuador la animación 2D nació en 1964 con Gonzalo Oquera un conjunto de colegas del Canal 4 quienes realizaron las primeras publicaciones animadas, fue en el año 1983 que Miguel Rivadeneira produce el primer corto animado titulado "El Papel", "producto del primer taller de técnicas de animación dictado en el país, bajo la dirección de la animación uruguayo Walter Tournier ". (p. 4)

Andrés Aguilar un ilustrador y animador ecuatoriano quien empezó como gerente cultural, este estudio comunicación visual en Quito donde más adelante se encontró con la animación 3D y se dedicó a esto en 2008 ya formo parte del gran estudio del país Matt CG donde ha producido y dirigido más de 500 proyectos.

El cortometraje trata de reflejar el cómo la vida diaria, se vuelve repetitiva y aburrida al seguir lo que esta correctamente visto por la sociedad moderna volviendo un cliché de manera que el personaje no vive más bien solo existe en modo automático donde las actividades se vuelven una rutina aburrida, repetitiva, donde el vivir se vuelve existir o también llamado modo supervivencia la cual se activa de manera inconsciente para realizar las actividades, generalmente se genera debido al estrés y ansiedad.

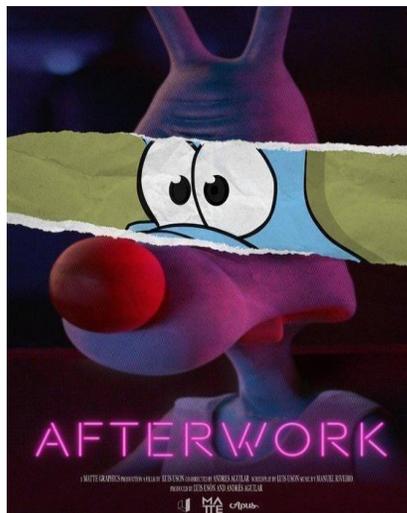


Ilustración 12. Animacion: Afterwork, Autor: Andrés Aguilar,
2017. 01/03/23.

Fuente:<https://www.haremoshistoria.net/noticias/afterwork-uncorto-animado-ecuador-en-coproduccion-con-espana-y-peru>

Lastimosamente en Ecuador aun hace falta el apoyo interno para poder dar más credibilidad a los artistas digitales ya que es una forma de ver el potencial del país con la creación de proyectos propios que podrían impulsar a más de un artista principiante a poder tomar el riesgo de crear contenido sobre las historias del país ya que como se sabe Ecuador es diversidad tanto de su gente como de su cultura podría generar muchas ideas para las series animadas o incluso cortometrajes reflexivos ya sea en 2D o 3D o con alguna otra técnica del cine.

Analizando a Molina (2019) Máximo 1993 nació el Tucán, en la UNICEF donde el estudio Disney hizo una búsqueda en todo el mundo para hallar artistas que deseen colaborar en la creación y animación de este personaje. Para representar Ecuador se escogido Edgar Cevallos, él y varios creativos y dibujantes acogidos de diferentes lugares del mundo, se capacitaron en el Estudio Disney de 1993 a 1995. A esto Edgar quien explica que esto le cambio la vida él ya tenía conocimientos sobre técnicas de comunicación, televisión, cine animación, pero de Disney tenía métodos de enseñanzas aplicable a todas las actividades de la vida. El progreso son etapas que se deben seguir y según esto el resultado se verá en el trabajo final. (p. 4)

Carmen Lu con su nombre artístico como Kurikitakati es una ilustradora y diseñadora gráfica cuencana actualmente vive en Quito en primera instancia no veía posible el trabajar en ilustración en Ecuador, pero al llegar a Quito trabajo en una agencia de dibujos animados cree que es posible si se esfuerza mucho y la educación autónoma ya que aún no se ha sabido de este tipo de carreras en el país. Su especialidad es la ilustración editorial y narrativa.



Ilustración 13 Kurikitakati, Cuervo. 01/03/23

Fuente: <https://www.haremoshistoria.net/noticias/kurikitakaticarmen-lu-la-ilustradora-que-nunca-deja-de-aprender>

Según Serrano (2017) la animación y el comic son algo que va de la mano ya que no han tenido mucha investigación y dado el entendimiento de estos trabajos sin saber su contexto o proceso, se lo tiene conocido como un arte menor por lo que es casi invisible ante el público al querer conocerlo como arte según Santiago García autor del libro *La novela gráfica* expreso que: "Durante la totalidad de los 180 años de historia, el comic ha sido un arte de masas considerado vulgar el cual estaba para los intereses de consumo infantil y juvenil". Sin embargo, también hay quienes lo defienden como el artista estadounidense Scott McCloud en su libro nos da a conocer, que las ilustraciones yuxtapuestas e imágenes en serie tienen el propósito de comunicar un contenido y obtener una respuesta estética del lector". (p. 15)

Alisa Pincay artista Guayaquileña de 25 años quien es ilustradora y en sus ilustraciones usa el estilo naive el ser feminista le impulsa retratar a mujeres sin filtro de estereotipos, mostrando los escenarios de polémica hacia la comunidad LGBT+ o simplemente sobre su mundo cotidiano.



Ilustración 14. Ilustración: autorretrato, Alisa Pincay, 01/03/23.

<https://belife.ec/5-ilustradores-ecuatorianos-para-tener-en-el-ojo/>

De acuerdo con Serrano (2017) El comic es algo que ha venido desde tiempo atrás realizado a base de trazos en papel y actualmente ha sido usado con técnicas mixtas entre tinta y uso de qué depende de las herramientas gracias a la evolución tecnológica. Cabe recalcar que gracias a los cambios de generación la propagación del comic ha llegado como propuestas estéticas importante con la ayuda de difusión a través del internet. El arte del comic ha ido explorando infinidad de temas que no solo están dirigidos a sus lectores jóvenes más bien a todo público, los artistas han explorado sus elementos, el lenguaje de la viñeta, la ilustración, las temáticas, etc. En este sentido, la afirmación de Eloy Fernández del cambio de generación convierte al pop en un arte serio, pues la transformación viene del público (p. 78)

Jhony Gavilanes más reconocido como Don Choto es un ilustrador destacado de Ecuador de procedencia cuencana rostros de mujeres y la creación de personajes es su fuerte, las ilustraciones de su autoría han recorrido el Ecuador, llegando a ser portada de revistas, logos de festivales artísticos llegando a tener la oportunidad de exponer su trabajo en otros países.



Ilustración 15. Don Choto, Personaje para el festival Guayarte, 2018. 01/03/23.

Fuente: <https://belife.ec/wp-content/uploads/2019/05/don-choto-2-1024x910.jpg>

Según en la investigación de Martínez (2015), el dibujo es un método para expresar y comunicar un idioma de forma universal, realización de todo cualquier de obra sin dar importancia a su técnica de entendimiento de las ideas, sentimientos, emociones, etc., del artista. Llegan a transmitirse con una imagen hacia el público, el del dibujo

concepto de un impacto base para las artes siendo versátil tanto en proporción, estilo entre otras por lo que su adaptación es simplemente impresionante. (p. 3)

Complementando el párrafo anterior el correcto uso del dibujo en la obra ya sea de cualquier forma puede decir más que mil palabras poniendo de ejemplo la imagen referente donde se hace el uso de la luz y la sombra esto puede expresar diferentes cosas según el panorama que el artista desea expresando diferentes situaciones con la ambientación y el personaje por lo que se debe tener conocimientos base antes de la creación del proyecto actual que se está dando a investigar.

De acuerdo con Salcedo (2013) la importancia del uso de la animación en la actualidad es un recurso más llamativo al momento de la comunicación o expresión visual con movimiento de imágenes, a base de esta técnica el dibujo puede ser algo ya existente o a la imaginación del artista sin un límite solo saber el proceso de creación de la animación ya sea de manera tradicional o digital con el uso de las maquinas. (p. 12)

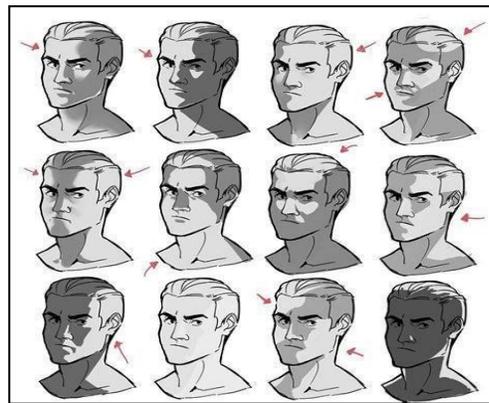


Ilustración 16. Luz y sombra, 03/07/23

Fuente: <https://dibujafacil.com/como-dibujar/como-dibujar->

La animación una forma no solo usada por el cine si no un medio para informar sobre alguna temática o de manera publicitaria para el consumismo. El uso de la tecnología ha hecho posible que el arte al igual que la sociedad avanzaran a la par dando la posibilidad de nuevas formas de observar e interactuar con la obra artística como es la conocida internet.

Según Ramírez (2021) se sabe que la mente es capaz de retener imágenes por fracciones de segundos por lo que no es necesario el uso de tantas imágenes muchas

veces solo son necesarias las imágenes claves las poses principales, esta técnica empezó con imágenes en hojas para con el pasar del tiempo adaptarse a la tecnología más o menos en el año 1905, la animación por computadora la ayuda de herramientas tecnológicas su proceso ha tenido un mejor acabado y una mayor rapidez en cierto punto. En un momento llega la creación de los softwares donde la digitalización es el pasado el futuro para la ayuda de los artistas es la creación de imágenes esto ayuda mucho al proceso de creación de personajes o escenarios donde los creadores pueden tomar ideas y moldearlas a su gusto no solo copia y pega si no recreando la imagen con mayor claridad y arreglando las imperfecciones de esta. (p. 2)

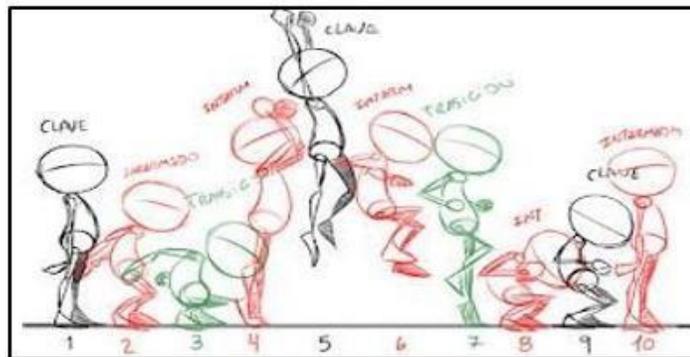


Ilustración 17. Referente de movimiento animación. 05/07/2023

Fuente: <http://tutorialdeanimaciones.blogspot.com/2018/>

La aparición de las redes sociales ha sido una gran ayuda para los artistas logrando obtener conocimientos sin necesidad de ir a una academia de forma física facilitando el aprendizaje desde un dispositivo el cual puede usarse siempre que tenga una conexión wifi. Aunque, así como las grandes ventajas que tiene los artistas si estos no colocan marcas de agua o registran su trabajo en algún lado como propio pueden llegar a perderlo y otros usuarios plagiar el trabajo.

De acuerdo con Fernández (2016) el arte y las redes sociales han ido cambiando en la actualidad el internet no solo ha sido un medio de difusión una ayuda para hacer conocido su arte e incluso muchas veces poder vender su arte. Las redes son el medio actual por el cual el artista ha logrado aprender de forma más sencillas las técnicas de arte que antes no se podía, las apps que se utilizan ayudan a conectar a los artistas con el público de manera virtual dando a conocer es necesario que el artista tenga interacción con sus seguidores para así poder seguir asíéndose conocer. (p. 229)



Ilustración 18. Arte y redes, 2022. 04/07/23

Fuente: <https://www.21-draw.com/es/grow-your-social-media->

De acuerdo con Alicia (2016) la animación es un recurso el cual ha logrado ayudar a los artistas y público en general a visualizar recuerdos, memorias y creaciones del artista que se plantea. Hay muchas técnicas y recursos para los artistas con la ayuda de la narrativa usando mayormente los flashbacks que muestran las vivencias del personaje y recuerdos. Busca darse a conocer como un medio de expresión artística que expresa ideas y no es solo un medio de entretenimiento. (p. 17)

CAPITULO II.

2. Concepción de la obra artística

2.1. Definición de la obra

Se tiene establecido en los objetivos la creación de esta propuesta artística será en base a la rama del arte tradicional a la digital dando a entender que su proceso pasará por ambas técnicas teniendo en cuenta conocimiento previo del tema para una obra con un resultado satisfactorio en base a lo que se busca presentar al espectador y desea expresar el artista.

Según Cámara (2008) para la creación de una animación es necesario tener en cuenta cosas básicas como lo son el concentrar la atención del espectador hacia la pantalla sin llegarlo a aburrir con encuadres monótonos y sin interés, ni realizar una sobrecarga de elementos de contraste visual y cambio de ángulos. Debe tener cierto equilibrio de manera justa para cada plano, el espectador tendrá cierto tiempo segundos para ser más exactos para visualizar cada escena por lo que el movimiento debe ser visible dando a comprender el significado. Las pausas ayudaran con la composición de planos de manera correcta y a modo de entendimiento para la historia a relatar.

Como se conoce la animación antes de ser una propuesta inicia como una lluvia de ideas de las cuales se van descartando para dejar la que al artista le pareció mejor. En el proceso de selección se investigan más puntos como que personalidad se le dará, colores, tipo de escenario entre otro.

De acuerdo con Casas (2015) al empezar cualquier tipo de creación artística se recomienda buscar inspiración ya sea de manera física en los alrededores o de manera visual con ayuda de imágenes de la red, esto generara una idea clara de la temática a usar con una idea más clara así comenzando con los primeros trazos o también conocido como el esbozo. Ya teniendo la representación gráfica más cerca de lo que se desea plasmar se la empieza a pulir y una vez lista se hace la creación de los personajes, su escenario fondo, paleta de colores entre otros tipos de elementos compositivos. (p. 281)

La edad de la adolescencia es donde las emociones son más intensas y para algunos la más divertida o negativa ya que empiezan los pensamientos oscuros que pueden generarse por pequeños comentarios, observaciones en redes, la publicidad y mucho más. Donde es recomendable dialogar entre familiares o dar supervisión a tal contenido que adquieren estos individuos.

De acuerdo con Jorge & Abdon (2017) para este trabajo de investigación será necesario la búsqueda de información de arte, pero a la vez tener un entendimiento sobre el cómo afecta y él porque los adolescentes recurren a las redes sociales. Según el artículo leído de la estudiante Hernández Deisy y sus compañeros, donde habla sobre el comportamiento de estos por la edad en la que están necesitan estar conectados con amigos o seres queridos tomando las redes sociales como un paso a lo que necesitan como se sabe el internet tiene sus puntos negativos y positivos y la adicción de los adolescentes hacia las redes puede generar consecuencias negativas en su desarrollo físico y social, el dedicar varias horas a esto puede generar daño por tantas horas en los teléfonos muchas veces generando trastornos o en ciertos casos baja autoestima muchos padres, educadores y profesionales en el tema no han podido encontrar un método eficiente para disminuir el consumo de esta adicción virtual de la conexión a internet en los jóvenes. (p. 6)

En la realización del proyecto es necesario usar herramientas tecnológicas claro sin dejar de lado las tradicionales como se comprende el arte digital hace uso del ordenador o un teléfono móvil en ciertos casos el arte siempre ha sido parte de un concepto cambiante donde el público busca comprender la idea del autor en muchos casos en el arte contemporáneo se han usado obras con uso tecnológico la cual ahora el artista es capaz de interactuar con este. Según (Oviedo, 2022) El arte se desplaza según su tiempo al inicio de las tecnologías se creaban imágenes geométricas o por código como lo expresa el artista Wolf Liecer. (p. 22)

El proceso del proyecto final debe ser revisado varias veces antes de pasarlo a limpio ya que se pueden ir descartando ideas de los primeros trazos ya sea en personajes, estilo o alguna otra variante como de cuantos fotogramas se realizará de momento se ha ido investigando en varios sitios web tanto en libros como artículos por qué antes de comenzar hay que instruirse en el tema ya que la creación de algo no nace de la nada.

Según Loundres (2015) Einstein para dar vida a los trazos del dibujo hay que entender de manera eficiente el proceso que conlleva la creación de imágenes en movimiento se necesita sentir, buscar, comprender el porqué del bosquejo y como a veces no todas las ideas que se plasmen serán animadas muchas de estas pueden ser tachadas y no plasmadas en el video, este documento escrito por Tania de León y tres autores más donde explican la importancia de estos ocho capítulos de manera resumida donde la animación y los trazos son la herramienta utilizada para la visualización de ideas y conceptos. El documento es corto por lo que será una buena forma de aprendizaje para la creación del proyecto final el cual será una animación y el proceso deberá evidenciarse con fotografías capturas y algunos videos subidos a la web sobre la creación de los personajes, escenarios el Storyboard etc. (p. 3)

Crear un proyecto artístico no solo habla de plasmar una imagen sin tener una investigación previa realizada anteriormente para tener una idea clara de que se mensaje se quiere transmitir, hacia qué público será dirigido, con qué objetivo y diferentes puntos. Denotar que la tecnología es un punto que ha beneficiado para la búsqueda de inspiración.

Analizando González et al (2018) El cine de la animación es una buena forma de enseñanza para llegar al público de niños y adolescentes al momento de aprender mensajes y reflexiones, en la actualidad se vive en la era donde se hace el uso de las nuevas tecnologías esto ayuda a desenvolverse mejor a la hora de la comunicación audiovisual donde hay un mejor entendimiento a través de la observación a diferencia de los adultos. (p. 14)

La estética para el artista puede variar según gustos personales como el tipo de arte que este cree muchos buscan la sensación de equilibrio con la formación de elementos, que ayudaran a darle importancia al punto principal de la obra de manera armoniosa.

Concordando con García-Pedreira & Silva (2021) la animación al ser para todo tipo de personas usa estética de varios diseños diferentes como sencillos, complejos y detallados dependiendo del gusto del autor creador de la obra y a que publico será dirigido, si el creador cuenta con un estudio responsable su diseño y la animación se verá fluida y con profesionalismo, en cambio sí es un animador independiente o está

iniciando es importante que este tenga conocimientos o investigue sobre lo básico de la animación y use diseños sencillos. (p. 15)

La animación como se conoce al principio sin la ayuda 100% tecnología se improvisó con el uso tradicional como hoja, lápiz, mesa de luz, y la ayuda de herramientas como un proyector o computadoras que aún no estaban aptas por la falta de aplicaciones que hablen sobre este contenido, pero dando resultados que fueron esenciales para el futuro cercano.

Según Gómez y Acevedo (2022) el dibujo digital es un proceso que ha sido muy usado por los artistas de la actualidad facilitando el realizar la animación, puesto que como se sabrá estas son diferentes fotogramas claves para su creación. Los personajes objetos y escenarios más y ayuda de la conexión con las redes sociales hacen conocer los diferentes proyectos a más personas ya sea de diferentes formas como: animación 2D Y 3D, stop motion, animación tradicional etc. (p. 224)

Al hablar del arte digital ya se tenía un conocimiento mejor del tema esto ayudo a que los acabados para la creación de series o cortos puedan ser aptos para todo público sin necesidad de ser un experto en el tema. Herramientas conocidas como Ibis Paint una de las cuales es mencionada para la creación de esta propuesta artística una app muy utilizada por artistas principiantes por su fácil entendimiento y descarga en un dispositivo móvil.

De acuerdo con Abad et al. (2021) Para la creación de la ilustración digital es aquel el cual hace uso de las nuevas tecnologías, donde el artista hace uso de máquinas que le permiten dibujar como son lo siguiente: ratones, tabletas gráficas, lápiz óptico, pantallas táctiles sin olvidar las aplicaciones donde se realizan estos procesos de las obras a plantear siendo almacenadas en los dispositivos. (p. 8)

En la actualidad es más probable encontrar obras de carácter digital ya que son de uso mayor para la publicidad y medios, el público lo ve llamativo pero muchas veces no tienen la idea de que el programa hace todo el trabajo, un fácil acceso para todo tipo de personas, pero al igual que el arte tradicional este conlleva un aprendizaje necesario y mucha práctica, los conocimientos básicos son importantes en cualquier tipo de materia y en este caso vendría a ser igual.

De acuerdo con Hernández (2012) La sociedad actual usa con mayor frecuencia la tecnología, internet o redes sociales para comunicarse entre sí de diferentes lugares del mundo dando la posibilidad de conocer culturas diversas, noticias, etc. La internet es una red muy amplia donde se produce, consume y distribuye contenido variado, la producción artística es más fácil dando la posibilidad de modificar cuantas veces sea necesaria. La desventaja que estas obras en el caso de los artistas pequeños si no tienen marca de agua o el proceso guardado saben ser plagiadas y resubidas en otras redes por terceros sin dar los créditos correspondientes del autor mostrándolas como propias. (p.2)

2.2. Fundamentación teórica de la obra

Se comprende que al seleccionar esta técnica y temática se busca como objetivo crear un proyecto que sea diferente a las técnicas tradicionales que se han empleado en trabajos anteriores buscando romper con los estereotipos de la carrera que habla del uso exclusivo de la pintura, escultura y dibujo. Con la problemática principal la baja autoestima de los adolescentes por el mal uso de las redes sociales visto desde una corta animación en 2D.

De acuerdo con Máximo (2019) la obra artística tiene el objetivo de llevar al público una problemática y dar a conocerla en concreto como un mensaje donde el proyecto final y la interpretación de esta dependerá de cada individuo por el criterio de pensamiento diferente, según Lacan con la función cuadro a cuadro da a interpretar el punto de vista del espectador en dos fragmentos la posible de observar y la imposible, se deduce que habla de la experiencia de cada uno. Lo que llevara a que el artista use un estilo con dinamismo o soltura a la imagen para ver más de lo que nos muestras y no se quede en un solo concepto a representar. (p. 5)

La animación y la ilustración o dibujo digital tienen relación al momento de ser aplicadas ya que ambas parten de una idea y en el avance del proyecto van sufriendo cambios, ambas técnicas son usadas mayormente en la actualidad por ser llamativas de manera visual para el espectador captando su atención, mientras que la animación se ve reflejada una manera más simple de dar a comunicar el mensaje siendo de fácil comprensión.

Según Ballen & Rodríguez (2016) la imagen es un concepto mucho más antiguo que la escritura, dándose a comprender de manera rápida sin necesidad de texto esto se ve desde la era primitiva hasta en la actualidad del contemporáneo, con el pasar del tiempo según el análisis de los autores del documento la imagen dejó de tener importancia cuando apareció la ilustración, porque está a buscado como objetivo destapar y evidenciar aquello que el texto no logra captar. La ilustración muchas veces es confundida con diferentes disciplinas artísticas como lo son el diseño y el dibujo. Cuando se habla del dibujo se comprende como primeros trazos o una idea rápidamente planteada, sin ser una obra terminada más bien inconclusa. (p. 277)

El lenguaje artístico es algo que puede conllevar a muchos conceptos dependiendo del autor de la obra sin importar su estilo. Tal como lo dijo una vez Napoleón Bonaparte “Un bosquejo vale más que mil palabras”, lo que quiere llegar a transmitir sin necesidad de palabras una imagen puede expresarnos mucho más por lo que es muy usada en la época actual usada para la publicidad entre otros.

De acuerdo con Rodríguez (2010) el arte y sociedad al hablar de arte también se la relaciona con el transcurso de la historia del hombre ya que en este ha evolucionado con el paso del tiempo, el hombre desde sus inicios ha buscado la forma de expresarse antes que generar un dialogo, el método más accesible y fácil de entendimiento general siempre ha sido la imagen desde las cavernas hasta en la era actual en redes sociales. En un principio se replicaba las vivencias de la época para poco a poco acabar con ese canon estético y buscar la belleza en las proporciones superando al arte del pasado. Después de la creación artística de la academia existieron los opositores a este arte rompiendo con la idea de la estética agradable a la vista yendo más allá a lo subjetivo dándole significado a la obra. (p. 2)

CAPITULO III.

3. Fases de la construcción de la obra.

3.1.Preproducción Artística

Para la creación de esta obra artística se hizo una investigación sobre el tema que inició con la búsqueda de referencias al estilo que se desea realizar uniendo varios estilos en uno solo que sea sencillo para animar, pero interesante para el espectador. Se hizo varios bocetos de manera tradicional. Para la realización del personaje principal se tuvo dos ideas iniciales un niño y una niña ambos en edad adolescente. De inicio se hizo las diferentes vistas.

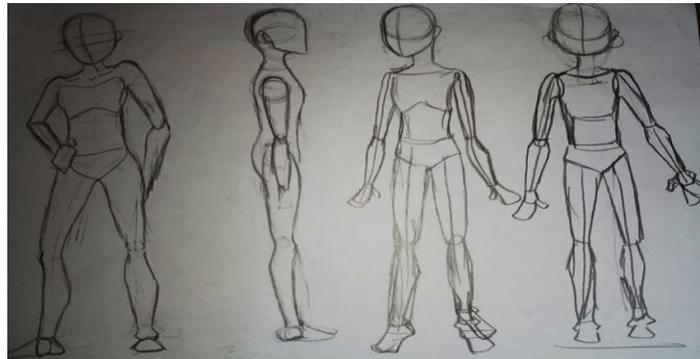


Ilustración 19. Referentes perspectivas de personaje 28/03/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

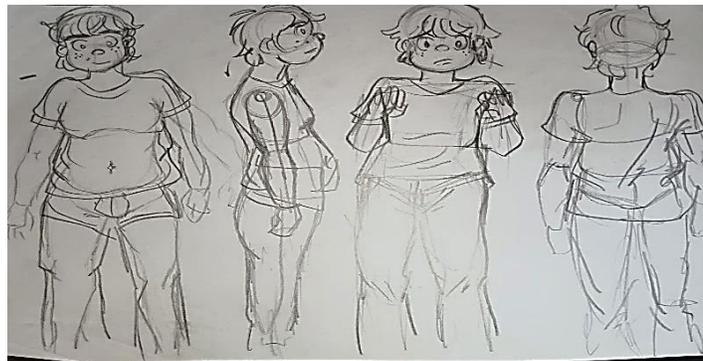


Ilustración 20. Referentes perspectivas de personaje 28/03/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez



Ilustración 21. Referentes perspectivas de personaje Femenino 28/03/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

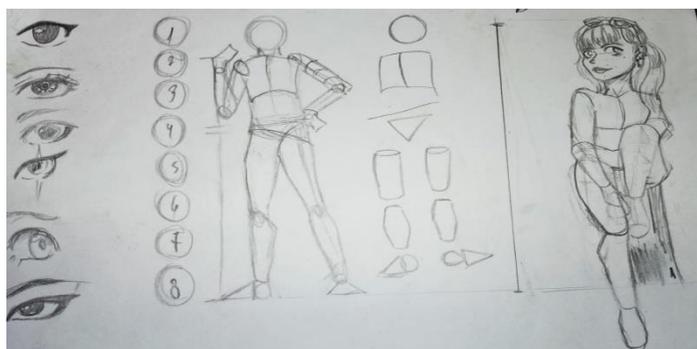


Ilustración 22. Referentes perspectivas de personaje Femenino 28/03/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

El proceso de creación del personaje ha tenido varios cambios ya que el estilo aún no estaba definido, pero se decidió hacer uso de un personaje femenino descartando al otro. Para esto use de modelo a una adolescente usando recurso de fotos y hasta videos los cuales facilitarían el proceso de creación de la obra artística que se desea realizar como es una animación corta en 2D, como primer paso se debe realizar un guion técnico y un storyboard para saber cómo será el transcurso de la historia del personaje y lo que se quiere dar a transmitir al público expectante.

Durante la fase de elaboración del proyecto se dio una investigación exhaustiva y en una serie de pruebas destinadas a seleccionar la herramienta de dibujo más adecuada para llevar a cabo el trabajo. Esta exploración fue fundamental para garantizar la eficiencia y la calidad de la obra. En este contexto, se examinó detenidamente varias aplicaciones de dibujo, entre las que destacan Artbook, Krita e Ibis Paint



Ilustración 23. Aplicaciones para realizar los dibujos. 29/03/2023. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Como primera opción fue Krita, una aplicación de dibujo diseñada para ordenadores y utilizar una tableta gráfica. La elección de esta herramienta se basó en su reconocida versatilidad y capacidades avanzadas de edición. Sin embargo, en la práctica, me enfrenté a

ciertas dificultades debido a la falta de experiencia en el uso de esta aplicación. El uso de dicha herramienta no fue fácil y su proceso de edición y dibujado se volvía tedioso, demorando el proceso que generó preocupaciones sobre la eficiencia general del proyecto y la posibilidad de cumplir con los plazos establecidos.



Ilustración 24. Evidencia de materiales. 29/03/2023. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Con el objetivo de optimizar el proceso de trabajo y garantizar una ejecución eficaz del proyecto, se tomó la decisión de usar otra herramienta. Después de una cuidadosa evaluación se optó por migrar a Ibis Paint, una aplicación de dibujo diseñada específicamente para dispositivos móviles.

Ibis Paint ofrecía una interfaz intuitiva y altamente accesible que se alineaba mejor con el nivel de experiencia que se poseía. La posibilidad de trabajar en una plataforma móvil también resultó ventajosa, ya que permitió el acceso a dibujar y editar en cualquier momento y lugar, eliminando la necesidad de una configuración más compleja con el empleo de una tableta gráfica y un ordenador, lo que permitió adaptación rápida para comenzar a producir resultados de mejor calidad. Esto, a su vez, redujo significativamente el tiempo dedicado a cada fase del proyecto.

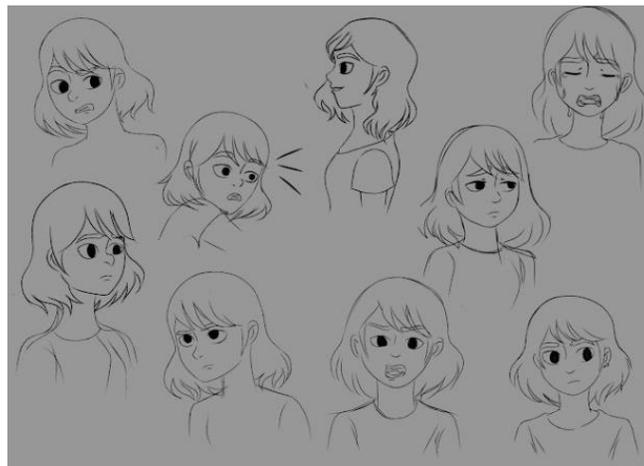


Ilustración 25. Rostro de personaje 1. 29/03/2023. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

3.2. Producción Artística.

En el proceso de selección del concepto, se optó por la elección de una protagonista adolescente y la utilización de la aplicación Ibis Paint. La temática de la animación gira en torno a la baja autoestima en adolescentes causada por el impacto de las redes sociales. Esta elección se realizó considerando la duración de un minuto para la animación, permitiendo abordar de manera efectiva y concisa la complejidad de esta problemática en la vida de los adolescentes.

Después de planear cuidadosamente el proyecto, se procedió a la adquisición de los elementos esenciales. En este caso, se obtuvo un smartphone, que se convertiría en una pieza central en la ejecución de la animación. Además de este dispositivo, se seleccionaron dos aplicaciones fundamentales para el proceso creativo: FlipaClip y Capcut. Estas herramientas permitirían la creación y edición de los elementos necesarios para la animación de manera eficiente y efectiva, asegurando así un flujo de trabajo y un resultado final de alta calidad.

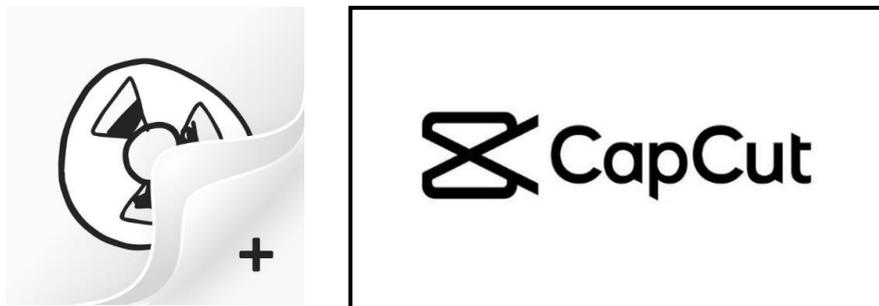


Ilustración 26. Aplicación Capcut y Flipa clip. 29/03/2023. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Luego de este paso inicial, se avanzó con la construcción minuciosa del cuerpo y los rostros de la protagonista adolescente. Fue esencial dar vida a su expresividad mediante la representación de diversas emociones y gestos que comunicaran la complejidad de su experiencia. A través del proceso de dibujo, se logró capturar la esencia de la protagonista y dotarla de profundidad emocional, lo que sería esencial para transmitir la temática de la baja autoestima en la animación.

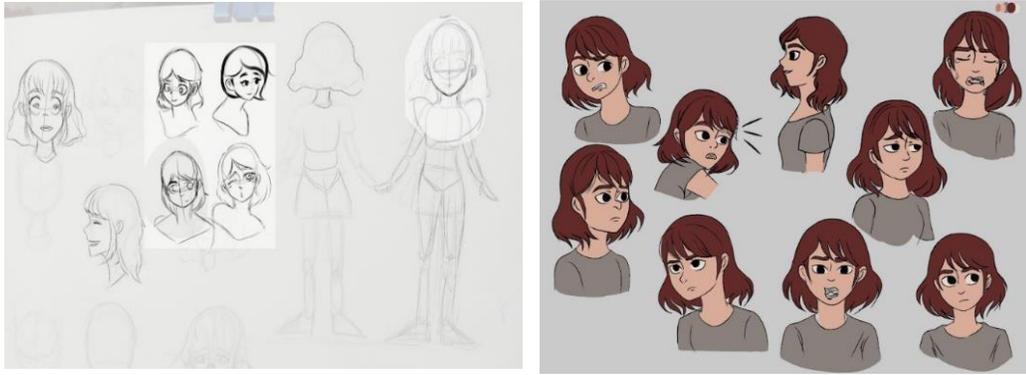


Ilustración 27. Referencia rostro expresiones 30/03/2023. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Se empleó a una modelo como referencia para capturar una serie de fotografías desde varios ángulos y planos. Esta elección facilitó el proceso de dibujo al proporcionar una guía precisa para asegurar la proporción y anatomía adecuadas en la creación del cuerpo del personaje, garantizando un resultado visualmente coherente y realista en la animación. La modelo para utilizar fue mi hermana y por la cual también decidí elegir la temática.



Ilustración 28. Evidencia del proceso del dibujo. 30/03/2023. Fuente del autor: Jamilet



Ilustración 29. Evidencia del proceso del dibujo. 30/03/2023. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez



Ilustración 30. Evidencia del proceso de Fotográfico. 30/03/2023. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Ya con los diferentes gestos y la selección de un estilo se pasa al personaje que anteriormente se tenía en digital visto desde perfiles diferentes: de frente, de espaldas, perfil de lado izquierdo y derecho. El boceto tuvo varias correcciones en su proceso creativo modificaciones pequeñas en el cabello ojos manos, etc. Como se conoce para la creación de un personaje parte de diferentes ideas englobadas ya sea una persona, una paleta de color entre otros aspectos fundamentales.



Ilustración 31. Vistas del personaje. 10/04/2023. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Se hizo la respectiva ficha del personaje en un formato digital: Las características del personaje físicas: lunares, cabello café, contextura media, edad 15 años. Personalidad: ante la sociedad alegre, divertida extrovertida, inteligente, con autoestima. Personalidad que nadie ha visto: complejos sobre su físico y baja autoestima.



Ilustración 32. Ficha de personaje. 15/04/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Creación de objetos del escenario de la habitación se hizo uso de referencias tomadas de internet haciendo la composición de varios elementos diferentes para la creación de la habitación del personaje.

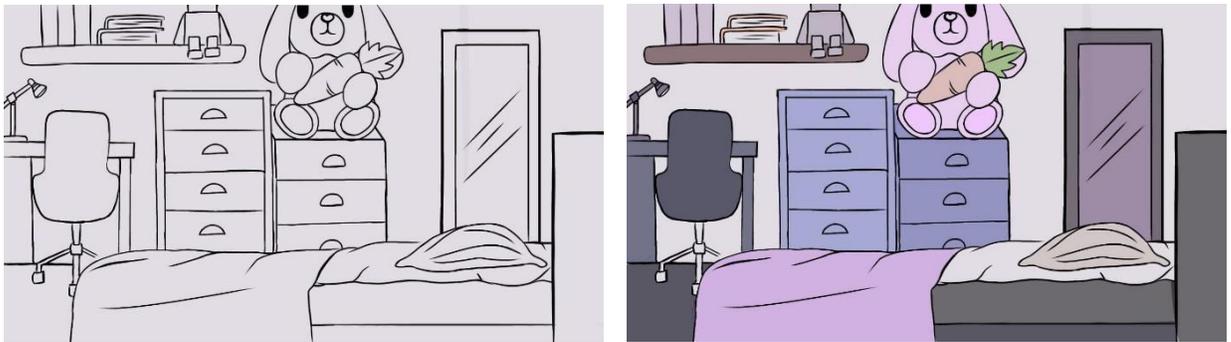


Ilustración 33. Escenario para la animación. 22/04/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez



Ilustración 34. Escenario para la animación objetos. 22/04/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Anteriormente se pensaba realizar los dibujos a mano y hacer uso de una mesa de luz para después tomarle foto y crear diferentes capas para poder dibujar con un boceto base en la aplicación. Mientras más uso se le dio a la se dejó de usar el método tradicional dándole espacio a la tecnología de las apps.



Ilustración 35. App Ibis Paint y Mesa de luz. 29/04/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Una vez creado comprendido el uso de la app se procedió a crear el storyboard y el Guion técnico sobre las diferentes escenas que se hicieron. Para esto se usó referentes como grabaciones de video obteniendo capturas del propio así se entendió de una manera más fácil el movimiento del personaje.

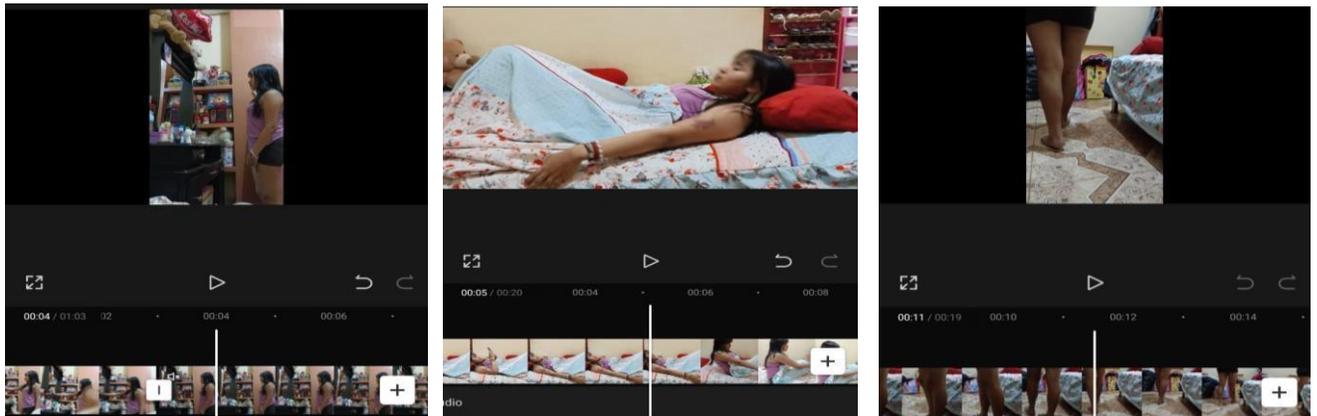


Ilustración 36. Grabaciones. 10/05/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez



Ilustración 37. Capturas de las grabaciones. 15/05/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Guion Técnico:

Escena 1		Habitación	INT – NOCHE
Nº	Tipo	Animación	Audio
1.5 segundos	Inicio del video tema	- Uso de un fondo de color y una plantilla para el título: Líos de mi mente.	- Woosh with echo.
3 segundos	Plano general	- Se le observara al personaje que esta acostado en la cama observando el teléfono.	- Sorrowful piano Melody.
2. 3 segundos	Primer general	- Acercamiento de cámara del personaje hasta cambiar a un plano medio.	- Sorrowful piano Melody.
4 segundos	Plano detalle	- Mano del personaje sosteniendo el teléfono observando imágenes de diferentes mujeres con una estética de belleza alta.	- Sorrowful piano Melody.
1 segundos	Plano detalle	- Observando los comentarios	- Sorrowful piano Melody. - Melanie Martinez – Mrs. Potato Head. - Sonidos de tick al cambiar imágenes.
3 segundos	Plano detalle	- Personaje observando los Comentarios, aparición de subtítulos de la letra de la canción y comentarios.	- Melanie Martinez – Mrs. Potato Head.

4.2 segundos	Plano general	- Cambio en la expresión del rostro del personaje, giro del cuerpo y dejado el teléfono de lado.	- Sorrowful piano Melody. - Sonidos de movimientos de sabanas.
5.7 segundos	Plano general	- Personaje sentándose en la cama.	- Sorrowful piano Melody. - Sonidos de movimientos de sabanas
5.2 segundos	Plano general	- Personaje intentando levantarse de la cama sentado en el borde.	- Sorrowful piano Melody.
3.2 segundos	Plano detalle	- Personaje caminando hacia el espejo enfoque de pies.	- Sorrowful piano Melody.
3.1 segundos	Plano Americano	- Personaje observando su reflejo mientras estira el brazo.	- Sorrowful piano Melody.
2.4 segundos	Plano medio corto	- Personaje cambio de ángulos visto primero de $\frac{3}{4}$ después de espaldas y su reflejo en el espejo.	- Sorrowful piano Melody.
2.8 segundos	Primer plano	- Personaje en el espejo observándose mientras cambia la perspectiva de $\frac{3}{4}$ a una de frente y a su alrededor se crea un aura gris.	- Sorrowful piano Melody.
5.4 segundos	Primer plano	- Observación fija del personaje en el espejo con el aura gris y un nudo que empieza a formarse en el pecho color morado.	- Sorrowful piano Melody. - Prom Queen – Beah Bunny
2.1 segundos	Primer plano	- Personaje viéndose en el espejo con el aura gris, nudo morado en el pecho y personajes diferentes a la mitad de rostro.	- Prom Queen – Beah Bunny

6 segundos	Plano Americano	- Personaje con la mano en el espejo observándose con el aura gris, nudo en el pecho morado y la aparición de pedazos de imágenes recordados de las redes: ojo, labios, cintura, nariz y subtítulos.	- Prom Queen – Beah Bunny
0.9 segundos	Plano Americano	- Personaje observándole con la mano en el espejo cambio de expresión, nudo en el pecho el cual quedo por los pensamientos.	- Prom Queen – Beah Bunny
3 segundos	Créditos finales	- Creador, audio.	- Guitar 4

Ya listo los diferentes bocetos y con la idea clara de la animación se procede a realizar el coloreado en las diferentes capas, en total se utilizó 6 capas para cada imagen final que iría en la animación. En cada capa respectiva se la coloca en superposición así el coloreado sea más sencillo de aplicar. Las herramientas más utilizadas fueron: Relleno de Lazo, borrador de lazo, lazo, brocha, borrador, transformar, gotero, difuminado y texto.

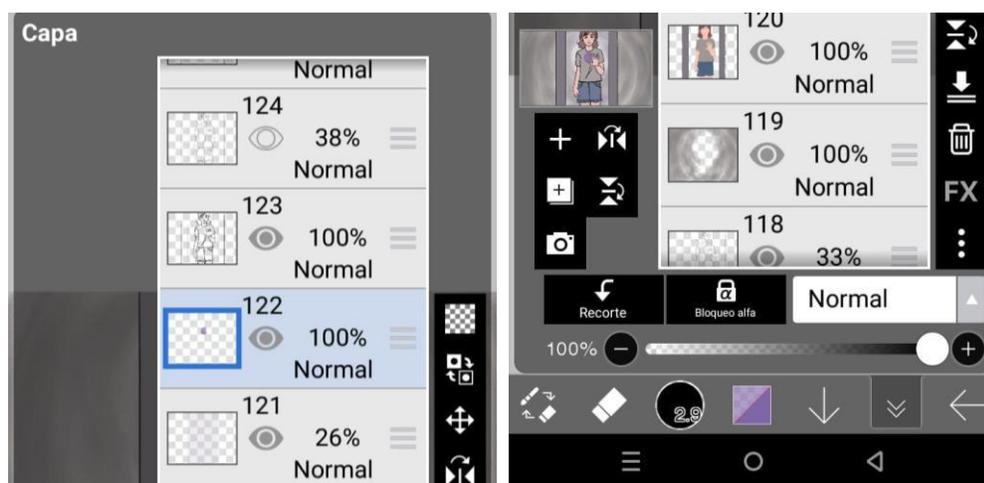


Ilustración 38. Capturas de las capas. 26/06/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Entendiendo el uso de las herramientas el coloreado de cada imagen fue más rápido sin necesidad de hacer imagen por imagen sino haciendo el uso de clonación sobre colocando el boceto por encima y dándole borrado a las partes que no eran igual al boceto para que coincidan.

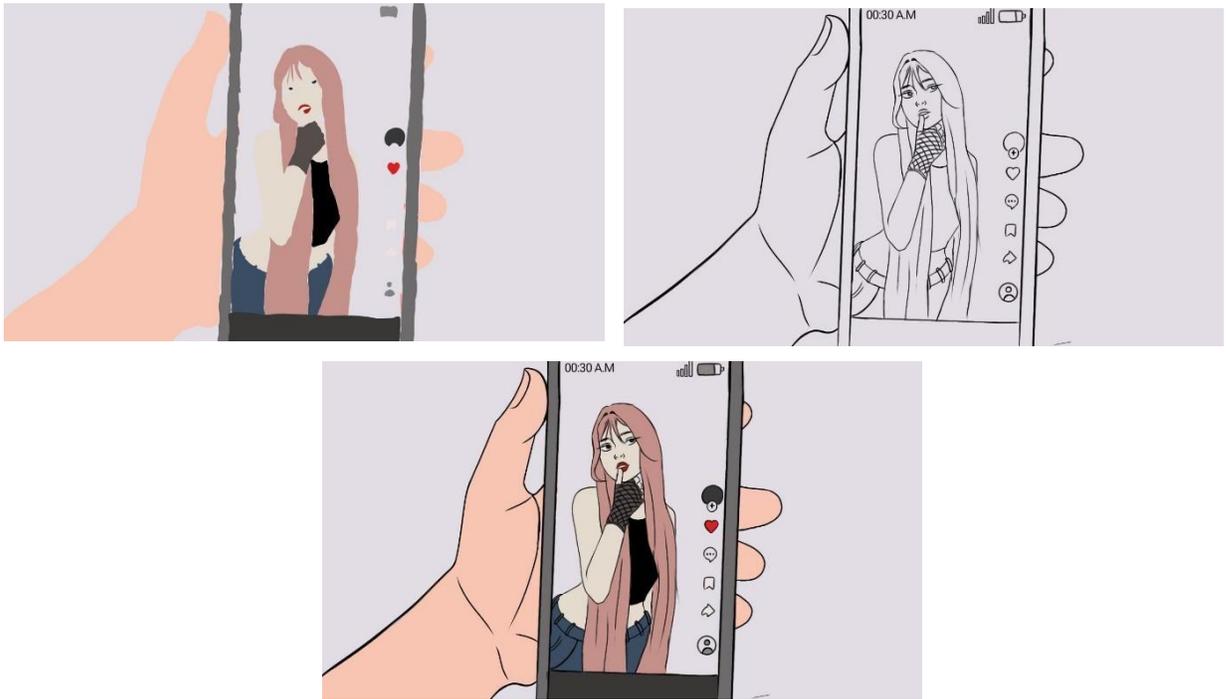


Ilustración 39. Capturas del proceso de pintado. 10/07/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez



Ilustración 40. Capturas del proceso. 30/06/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez



Ilustración 41. Capturas del proceso. 10/07/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Para cada movimiento del personaje se tuvo que hacer Captura de pantalla en cada parte del video que era para la creación a veces haciéndole unas modificaciones.

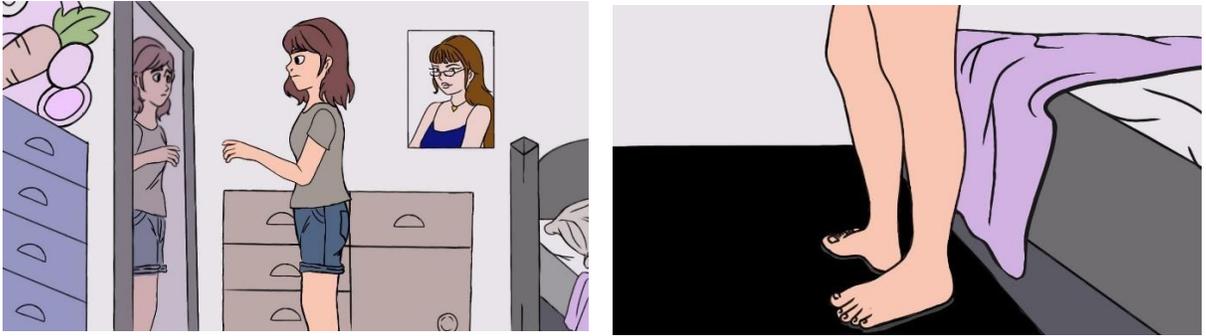


Ilustración 42. Capturas del proceso. 10/07/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

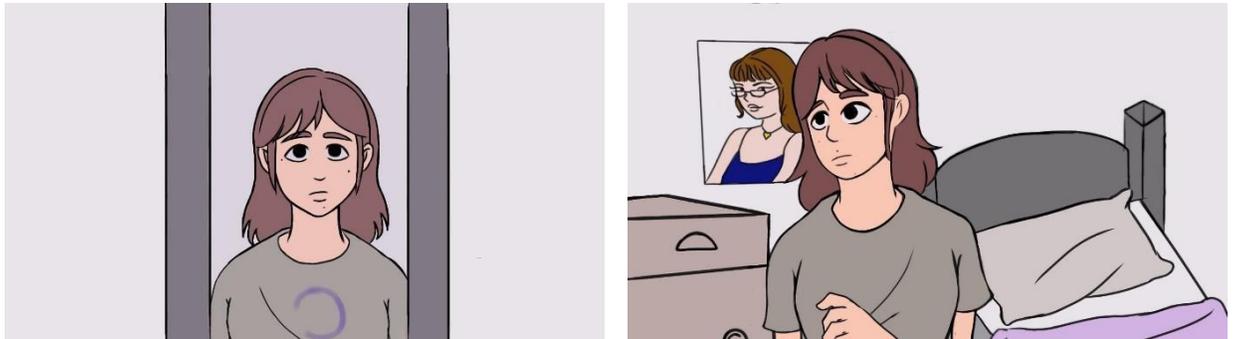


Ilustración 43. Capturas del proceso. 13/07/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

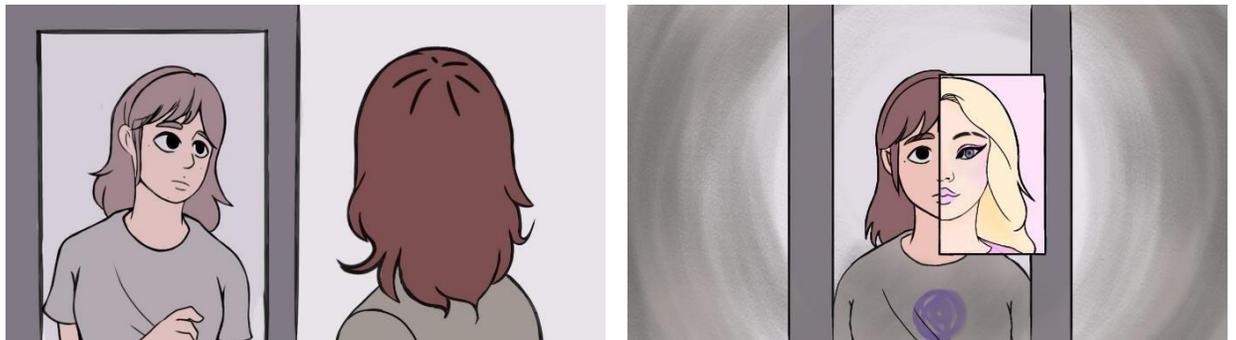


Ilustración 44. Capturas del proceso. 15/08/23

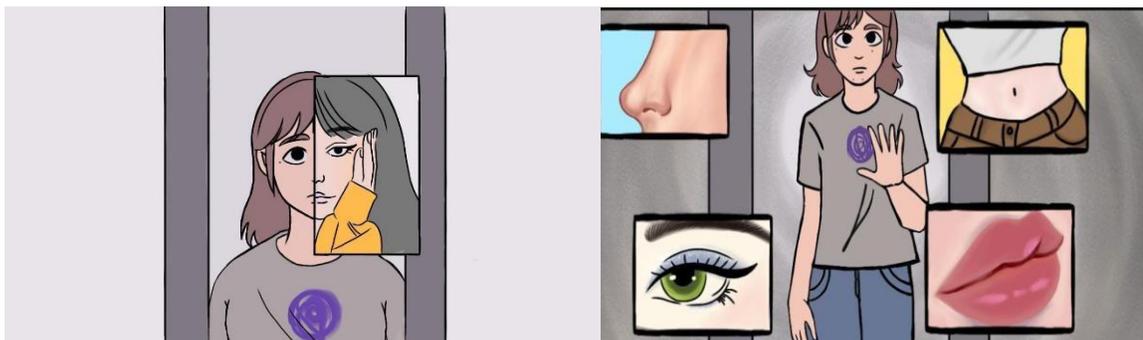


Ilustración 45. Capturas del proceso. 28//08/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Se colocó las imágenes principales para tener un concepto general sobre como iría la secuencia de 70 imágenes para que el movimiento se vea no tan pesado.

3.3. Edición Final

Para finalizar en Catcup se realizó la animación colocando en orden cada imagen respectiva con un tiempo intercalado de 0,6 – 0,7 – 0,8 – 1 – 1,2 y 1,5. Con la ayuda del sonido ambiental y música.

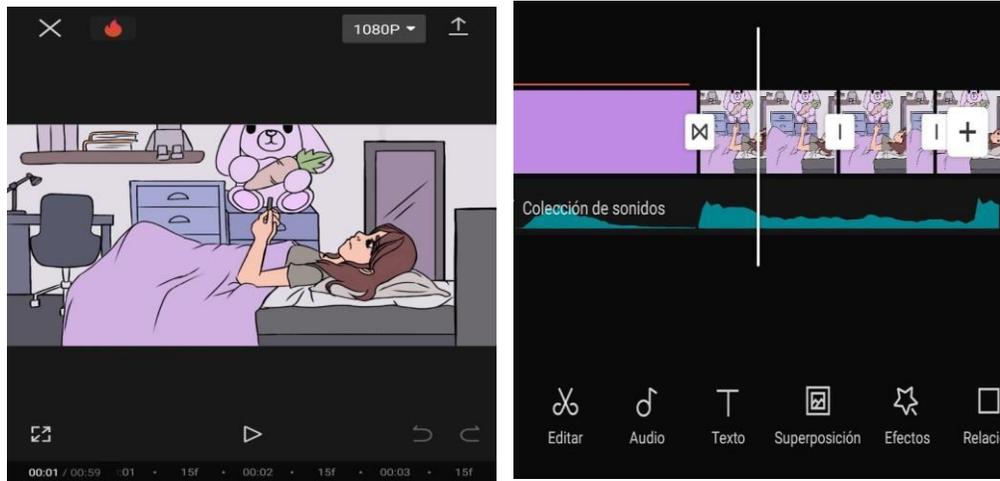


Ilustración 46. Capturas del proceso. 28//08/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

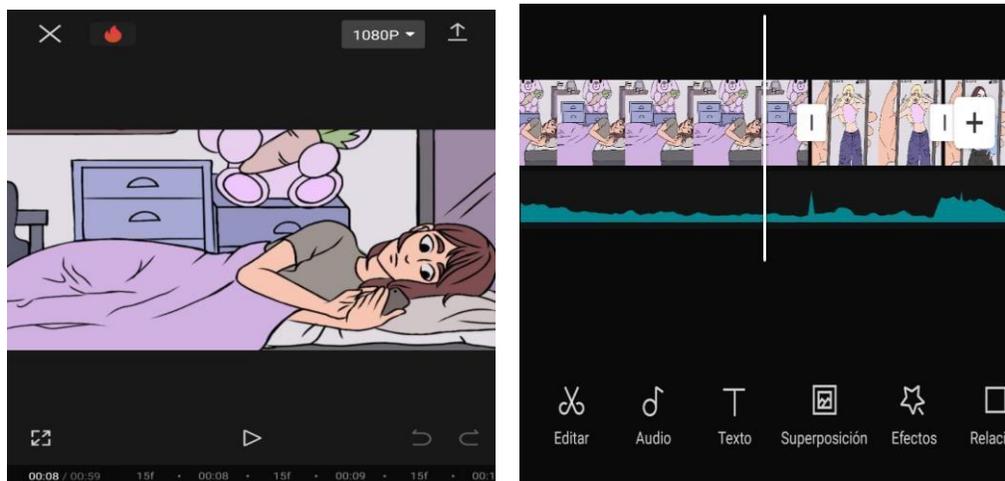


Ilustración 47. Capturas del proceso. 10//09/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

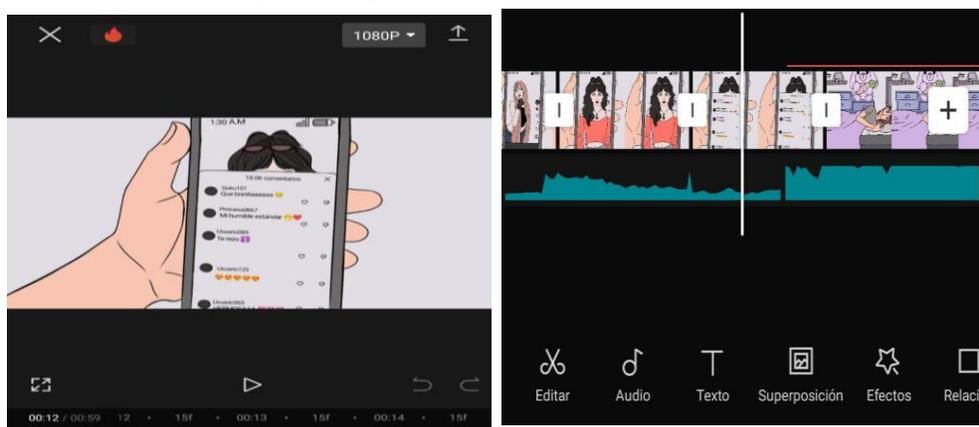


Ilustración 48. Capturas del proceso. 16//09/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

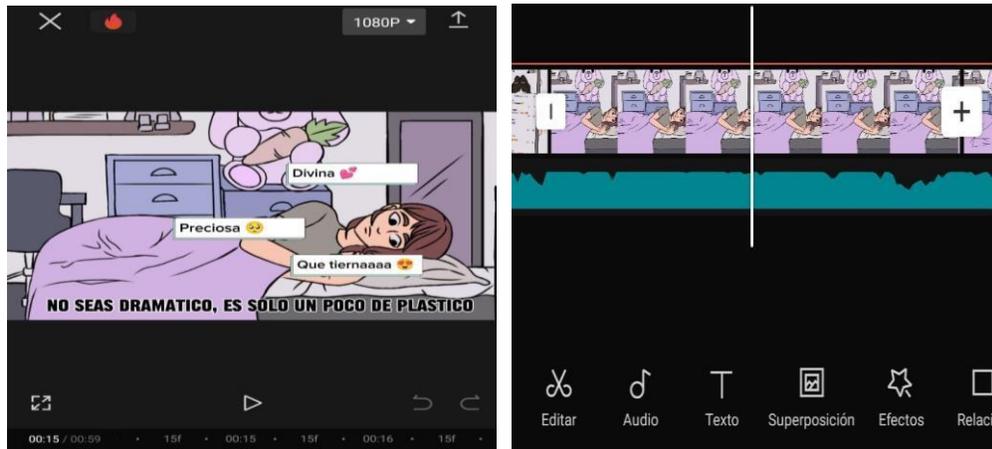


Ilustración 49. Capturas del proceso. 20//09/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

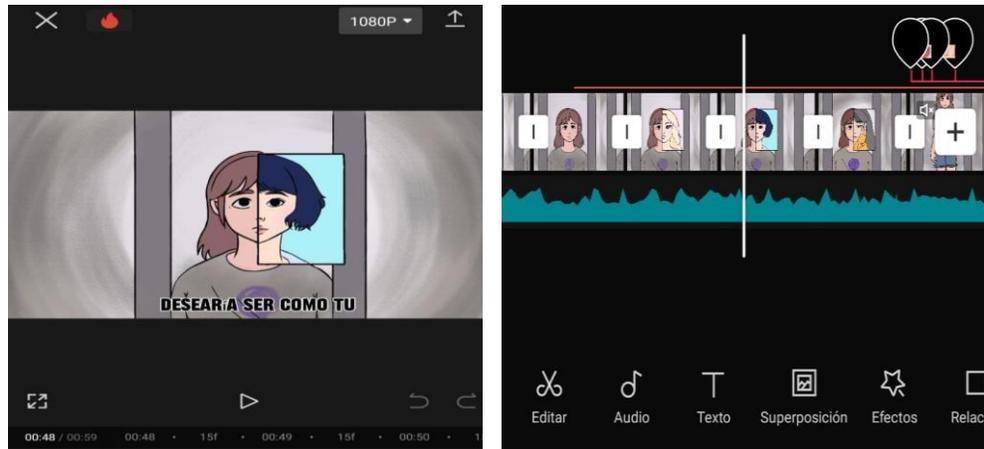


Ilustración 50. Capturas del proceso. 27//09/23. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

CAPITULO IV.

4. Discusión Crítica

4.1. Abordaje critico – reflexivo sobre la función de la obra

Para el abordaje critico – reflexivo se subió el trabajo a las redes sociales el lunes 25 de septiembre del año 2023, cuya obra fue realizada por una investigación teórica antes de conllevarla a la práctica donde se estudió el proceso de animación.

Se hizo uso de las herramientas digitales como lo es el dispositivo móvil, valiéndose del uso de aplicaciones de uso social La presentación virtual de la obra que se hizo en la plataforma de Tik Tok, que se propuso con el objetivo de llegar el público para que este reaccione al observar la animación emitiendo opiniones así el observador interaccionara de forma directa sin necesidad de una relación física.

El proyecto se tituló “Líos de mi mente” obra de arte para realizada para que en los adolescentes creen un análisis reflexivo si se sienten identificados o lo fue transmitido para cada uno como se sabe el criterio cambiara según el espectador estos se verán reflejados en los comentarios. La temática fue elegida debido a que es un problema no muy hablado por el hecho de aquel pensar los adolescentes son dramáticos sin llegar a pensar el cómo esto puede afectarlos de manera psicológica y física.

En la investigación se observó a las industrias y animadores al crear personajes transmiten un significado profundo, por ejemplo, la serie tan conocida como Steven Universe en la cual el elenco tiene personajes un contexto psicológico complejo donde capta las emociones negativas denotando importancia en el comportamiento social de como influyen las de este con los demás.

Los comentarios observados han hecho posible realizar un análisis de si fue comprendido el mensaje, cada opinión daba un punto de vista en común:

Es algo que pasa en la actualidad.

Una temática con la que se debe reflexionar y tratar con responsabilidad.

Así como los beneficios las redes sociales pueden llegar a afectar la parte física y psicológica Contenido que aporto y creo conciencia.

Como estándares crean inseguridades a los usuarios que observan contenido: videos, publicaciones entre otro tipo. Al mostrarlos de manera perfecta.

Para observar que la animación cumplió los objetivos que se planteó en un inicio la creación de la propuesta logrando crear una reflexión crítica sobre los complejos físicos en los adolescentes.

CONCLUSIONES

Después de la investigación detallada sobre la temática planteada con ciertos análisis de los documentos revisados podemos decir lo siguiente:

- La baja autoestima de los adolescentes a causa del mal uso de las redes sociales es una problemática que afecta a los adolescentes de manera directa, quiere decir como estos son quienes más hacen el uso de las redes absorben la información y mucha de esta puede ser sobre la creación del estereotípico físico perfecto que deben tener los jóvenes.
- En lo respecta a los referentes globales no hubo problema, pero al entrar en contacto con la búsqueda de los nacionales no fue posible pues en este país no es algo con lo que se trabaja de manera profesional no existen empresas dedicadas al 100% pero si se conoce sobre algunos artistas digitales y animadores que se encuentra dentro o trabajando para otros países de manera virtual.
- Se optó a realizar una propuesta artística con la técnica de animación cuadro por cuadro donde en un inicio se usó tanto el método tradicional como digital, pero este se descartó por el doble trabajo que conllevaba a usar la caja de luz, llegando solo a aprovechar el recurso digital la herramienta Ibis Paint modificando los detalles de las imágenes.

ANEXOS

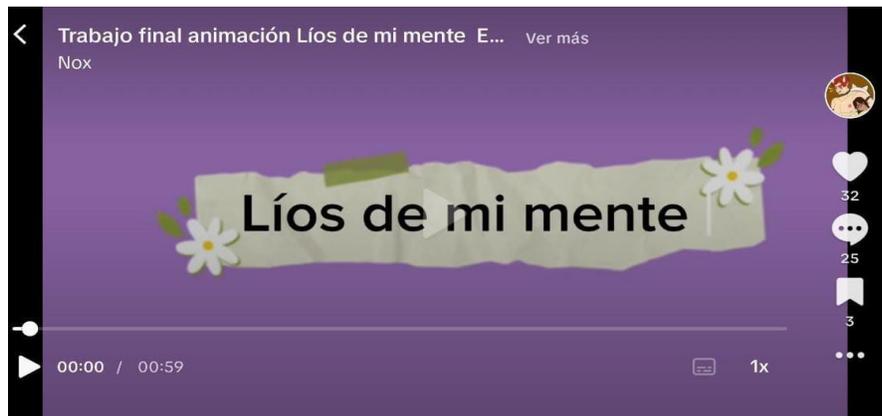


Ilustración 51. Captura Tik Tok animación. 27/09/2023. Fuente del autor: Jamilet Ordoñez

Ficha técnica:

Tema: Líos de mi mente

Autora: Jamilet Ordoñez

Medidas: 1280 x720

Técnica empleada: Animación 2D cuadro a cuadro

Año: 2023

Enlace Tik tok: <https://vm.tiktok.com/ZMjfVK32C/>

Enlace YouTube: <https://youtube.com/watch?v=54ZoRkViews&feature=shared>

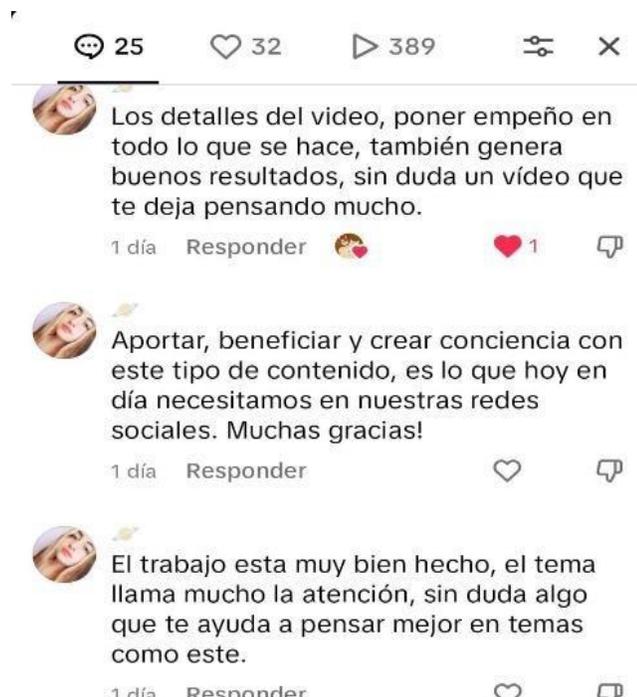


Ilustración 52. Comentario escrito por Angie Loaiza



25 32 389

 Geanella Sarango
La propuesta me parece muy acertada al contexto social que se vive actualmente, y me parece pertinente la plataforma a través de la cual se transmite

1 día Responder   1 

Ilustración 53. Comentario escrito por Geanella Sarango



25 32 389

 Victoria  · Amigos
muy bonito el estilo me gusto mucho

1 día Responder   1 

 Victoria  · Amigos
da muy bien el mensaje de que las personas ponen estándares, como esperando que todos hagan lo mismo, provocando inseguridades en vez de no esperar..

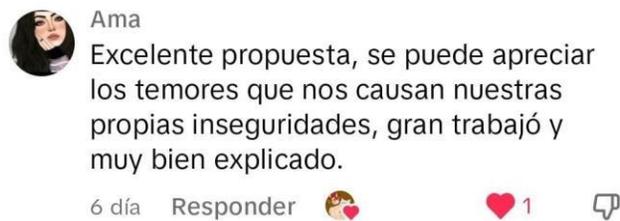
1 día Responder   1 

 Victoria  ▶ Victoria 
algo de las personas, los tonos morados le dan un gran toque, al dar la sensación de frialdad y triste que tiene ella.

1 día Responder   1 

Ocultar

Ilustración 54. Comentario escrito por Victoria



 Ama
Excelente propuesta, se puede apreciar los temores que nos causan nuestras propias inseguridades, gran trabajo y muy bien explicado.

6 día Responder   1 

Ilustración 55. Comentario escrito por Amalia

Bibliografía

Abad, L. G., Calderón, D. M., & Pizarro, C. A. (16 de 06 de 2021). *VIDEO Y ANIMACIÓN DIGITAL DE CARÁCTER SOCIAL DIRIGIDO A LA PREVENCIÓN DE DERRUMBES O*

DESLIZAMIENTOS DE TIERRA. Obtenido de PRO HOMINUN Revista de Ciencias

Sociales y Humanas: <https://orcid.org/0000-0002-7368-1957>

Aguado-Peláez, D. (27 de 10 de 2019). *Microsoft Word - 563-4379-1-MA.docx*. Obtenido de 'STEVEN UNIVERSE': UN HÉROE DIALÓGICO:

<https://burjcdigital.urjc.es/bitstream/handle/10115/16974/563-4391-3PB.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Alicia, F. S. (2016). *Calle 14: revista de investigación en el campo del arte*. Obtenido de ENTRE LA INVENCION Y LA REALIDAD: ANIMACION COMO TÉCNICA DE EXPRESION DE LA MEMORIA: <https://www.redalyc.org/pdf/2790/279050867001.pdf>

Aparicio, A. S., & Andrade, M. d. (03 de 12 de 2018). *ESCRITURAS CONTEMPORANEAS DEL CINE DE LA ANIMACION*. Obtenido de Dialnet-escriturascontemporaneas6934576.pdf:<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6934576>

Camara, S. (2008). *El dibujo animado*. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utmachala/119226>

Casas, N. (2015). *Tecnicas fundamentales para aplicar al dibujo del comic digital*. Obtenido de <https://elibro.net/es/ereader/utmachala/51429>

Duran, J. (03 de 2016). *ELibro*. Obtenido de El cine de la animacion Estadounidense : <https://elibro-net.basesdedatos.utmachala.edu.ec/es/ereader/utmachala/58485>

Exodo. (07 de 2020). *ELibro*. Obtenido de Dibujando Manga Facil y Divertido: <https://elibronet.basesdedatos.utmachala.edu.ec/es/ereader/utmachala/189701>

Fernández, S. M. (2016). *Las redes sociales como medio de promoción de la práctica artística*. Obtenido de 310848481013: <https://www.redalyc.org/pdf/310/31048481013.pdf>

García-Pedreira, R., & Silva, S. R. (27 de 05 de 2021). *Las técnicas de animación y la estética de la imagen en la reescritura fílmica de la literatura fantástica infantil y juvenil difundida en España (1996-2019)*. Obtenido de 0123-343...-01-174:

<http://www.scielo.org.co/pdf/ikala/v27n1/0123-3432-ikala-27-01-174.pdf>

Gómez, L. H., & Acevedo, J. A. (05 de 2022). *La inclusión tecnológica, financiera y social como fenómeno transformador en la animación en Colombia*. Obtenido de DialnetLaInclusionTecnologicaFinancieraYSocialComoFenomeno-868218: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8682182>

González, M. C., Gómez, E. M., & Pereira, C. (12 de 2018). *5596-Texto del artículo-28789-110-20190104.pdf*. Obtenido de Cine de animación y educación. Modelo de animacion y sus virtudes educativas: <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/5596>

Hernández, L. (10 de 06 de 2019). *Winsor McCay, pionero de la animación*. Obtenido de Universitat Politecnica de Valencia: <https://riunet.upv.es/handle/10251/121880>

Hernandez, M. C. (27 de 03 de 2012). *El museo ¿Sin museo?: El arte digital en el museo virtual. Nuevos recursos para la Educación Artística*. Obtenido de Core: <https://core.ac.uk/download/pdf/71013715.pdf>

Irazoqui, A. M. (06 de 2005). *Dragon Ball Z y Los Simpson: propuestas axiológicas en la televisión para la conformación de la vida política de la comunidad infantil*. Obtenido de 34600304: <https://www.redalyc.org/pdf/346/34600304.pdf>

Kelly, H., Jorge, Y., & Abdon, C. (04 de 2017). *Rus33217*. Obtenido de Las redes sociales y la adolescencia Repercusion en la actividad fisica: <http://scielo.sld.cu/pdf/rus/v9n2/rus33217.pdf>

Loundres, O. G. (06 de 2015). *La colmena*. Obtenido de El dibujo como insumo de la animacion : <https://www.redalyc.org/pdf/4463/446344307015.pdf>

Martines, D. M. (05 de 2015). *El manga y la animacion japones*. Obtenido de ELibro: <https://elibro-net.basesdedatos.utmachala.edu.ec/es/ereader/utmachala/58251>

Martínez, B. C. (11 de 2015). *El dibujo un cuerpo de Doctrina líneas y trazos, revisionistas del concepto del dibujo*. Obtenido de El dibujo un cuerpo de Doctrina líneas y trazos, revisionistas del concepto del dibujo:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6369771>

Máximo, B. M. (2019). *La mirada y el atractivo de una obra de arte*. Obtenido de Sistema de Información Científica Redalyc: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87459435005>

Menza, A., Ballén, E., & Rodríguez, I. W. (01 de 01 de 2016). *La ilustración: dilucidación y proceso creativo*. Obtenido de Vicerrectoría de investigaciones y Posgrados:

<https://revistasoj.s.ucaldas.edu.co/index.php/kepes/article/view/2770>

Molina, D. (01 de 07 de 2019). *Una reflexión de la producción de animación latinoamericana*

Obtenido de Google Académico:

<https://www.inmovil.org/index.php/inmovil/article/view/57/86>

Morales, D. P. (07 de 03 de 2012). *Manga, anime: a subjective artistic expression to the Otaku*.

Obtenido de 139025258007: <https://www.redalyc.org/pdf/1390/139025258007.pdf>

Oviedo, C. P. (13 de 05 de 2022). *2477-91_1300010*. Obtenido de El arte contemporáneo, electrónico y digital diferenciados :

<http://scielo.senescyt.gob.ec/pdf/indexpuce/n13/2477-9199-indexpuce-13-00010.pdf>

Ramírez, O. R. (12 de 2021). *5643-Texto del artículo-18511-1-10-20220209.pdf*. Obtenido de Reconociendo la animación en el contexto del diseño, bajo la mirada de la industria cultural en Colombia: <https://dspace.palermo.edu/ojs/index.php/actas/article/view/5643>

Reyes, D. G. (15 de 06 de 2013). *INVESTIGACIÓN/RESEARCH*. Obtenido de Revista de Comunicación Vivat Academi:

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5032279>

Salcedo, C. A. (02 de 2013). *Aproximacion de la animacion en la publicidad televisiva en el mundo* . Obtenido de <https://editorial.uao.edu.co/acceso-abierto/pdf/aproximacion-a-laanimacion.pdf>

Santiago, J. A. (24 de 07 de 2012). *Generacion Manga. Augue global del imaginario mangaanime y su repercision en España*. Obtenido de Puertas a la lectura: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4026509>

Serrano, J. C. (12 de 2017). *SM221-Mena-El arte.pdf*. Obtenido de El arte del comic en Ecuador: <https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/6081/1/SM221-Mena-El%20arte.pdf>