



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**

**EL STOP MOTION COMO MEDIO ARTÍSTICO EN LA  
REPRESENTACIÓN DE LA ANSIEDAD Y DEPRESION EN UNA  
SOCIEDAD ESCANDALOSA**

**BARROS VILLALTA JUAN ANDRES  
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA  
2023**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**

**EL STOP MOTION COMO MEDIO ARTÍSTICO EN LA  
REPRESENTACIÓN DE LA ANSIEDAD Y DEPRESION EN UNA  
SOCIEDAD ESCANDALOSA**

**BARROS VILLALTA JUAN ANDRES  
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**MACHALA  
2023**



**UTMACH**

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS**

**PRODUCTOS O PRESENTACIONES ARTÍSTICAS**

**EL STOP MOTION COMO MEDIO ARTÍSTICO EN LA  
REPRESENTACIÓN DE LA ANSIEDAD Y DEPRESION EN UNA  
SOCIEDAD ESCANDALOSA**

**BARROS VILLALTA JUAN ANDRES  
LICENCIADO EN ARTES PLASTICAS**

**GARCES CALVA SEGUNDO WILLIAM**

**MACHALA  
2023**

# ANDRES\_BARROS- ARTE\_Y\_AFECCIONES\_PSICOLÓ GICAS.pdf *por* ANDRES BARROS

---

**Fecha de entrega:** 05-mar-2024 07:55p.m. (UTC-0500)

**Identificador de la entrega:** 2312813200

**Nombre del archivo:** ANDRES\_BARROS-ARTE\_Y\_AFECCIONES\_PSICOLÓGICAS.pdf (2.14M)

**Total de palabras:** 9203

**Total de caracteres:** 49691

# ANDRES\_BARROS-ARTE\_Y\_AFECCIONES\_PSICOLÓGICAS.pdf

## INFORME DE ORIGINALIDAD

7%

INDICE DE SIMILITUD

6%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

4%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	Submitted to Universidad Tecnológica Centroamericana UNITEC Trabajo del estudiante	2%
2	<a href="http://www.mayoclinic.org">www.mayoclinic.org</a> Fuente de Internet	1%
3	<a href="http://viewer.joomag.com">viewer.joomag.com</a> Fuente de Internet	1%
4	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1%
5	<a href="http://www.multippl.com">www.multippl.com</a> Fuente de Internet	<1%
6	<a href="http://view.genial.ly">view.genial.ly</a> Fuente de Internet	<1%
7	<a href="http://repositorio.utn.edu.ec">repositorio.utn.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
8	Submitted to Aliat Universidades Trabajo del estudiante	<1%

9	Catalina Santa-Cruz, Ricardo Rosas. " Mapping of Executive Functions / ", Studies in Psychology, 2017 Publicación	<1 %
10	papageno.es Fuente de Internet	<1 %
11	www.fidamerica.org Fuente de Internet	<1 %
12	www.segurcaixaadeslas.es Fuente de Internet	<1 %
13	www.yucatan.com.mx Fuente de Internet	<1 %
14	bibliocecifi.files.wordpress.com Fuente de Internet	<1 %
15	compost.it Fuente de Internet	<1 %
16	de.slideshare.net Fuente de Internet	<1 %
17	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1 %
18	volum-i.uab.cat Fuente de Internet	<1 %
19	www.ansede.com Fuente de Internet	<1 %

20	<a href="http://www.cinescinescines.com.ar">www.cinescinescines.com.ar</a> Fuente de Internet	<1 %
21	<a href="http://www.estherfuldauer.com">www.estherfuldauer.com</a> Fuente de Internet	<1 %
22	<a href="http://www.mundopsicologos.com">www.mundopsicologos.com</a> Fuente de Internet	<1 %
23	"COVID-19's political challenges in Latin America", Springer Science and Business Media LLC, 2021 Publicación	<1 %
24	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Fuente de Internet	<1 %
25	Submitted to Universidad San Francisco de Quito Trabajo del estudiante	<1 %

Excluir citas

Activo

Excluir coincidencias < 4 words

Excluir bibliografía

Activo

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

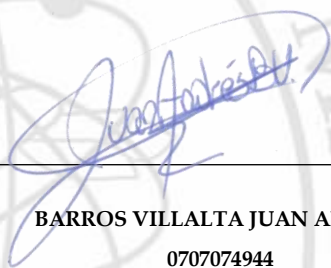
El que suscribe, BARROS VILLALTA JUAN ANDRES, en calidad de autor del siguiente trabajo escrito titulado EL STOP MOTION COMO MEDIO ARTÍSTICO EN LA REPRESENTACIÓN DE LA ANSIEDAD Y DEPRESION EN UNA SOCIEDAD ESCANDALOSA, otorga a la Universidad Técnica de Machala, de forma gratuita y no exclusiva, los derechos 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.

El autor 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.

El autor 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.



---

**BARROS VILLALTA JUAN ANDRES**

**0707074944**



## DEDICATORIA

Este proyecto a mis queridos padres, por su amor incondicional y apoyo constante. A los amigos que se hicieron en el camino y con quienes se compartió conocimiento, técnicas y momentos divertidos y de estrés. A todas las personas que sufren de depresión y ansiedad, que al ver el corto Catarsis sientan que no están solos en esta lucha constante, también a los que vienen detrás de mí para que se aventuren a ser cosas nuevas y a experimentar e imaginar, creando obras que los hagan sentir verdaderos artistas.

**Autor:**

Juan Andrés Barros Villalta

## **AGRADECIMIENTO**

Quiero agradecer a las personas que formaron parte de mi desarrollo como artista y quienes pusieron un granito de arena para el desarrollo de este proyecto, a mi amigos y compañeros de carrera, sin olvidar a mi madre quien de manera incondicional a estado ayudándome de principio a fin, sin más que decir solo gracias.

**Autor:**

Juan Andrés Barros Villalta

## INDICE

DEDICATORIA .....	II
AGRADECIMIENTO.....	III
RESUMEN.....	VII
ABSTRAC .....	IX
INTRODUCCIÓN.....	10
Capítulo I. Concepción del objeto artístico.....	11
• Conceptualización del objeto artístico.....	11
• Contextualización del objeto artístico .....	25
Capítulo II. Concepción de la Obra artística.....	27
• Definición de la obra .....	27
• Fundamentación teórica de la obra.....	28
Capitulo III. Fases de construcción de la obra.....	33
• Preproducción artística .....	33
• Producción artística .....	36
• Edición Final de la obra .....	43
Capitulo IV. Discusión crítica.....	46
• Abordaje crítico-reflexivo de la obra.....	46
CONCLUSIONES .....	47
BIBLIOGRAFÍA.....	48

## INDICE DE IMÁGENES

<b>Imagen 1.</b> Willis O'Brien, El mundo perdido (1925) .....	12
<b>Imagen 2.</b> Phil Tippett al lavoro su un Imperial Walker dal film Guerre Stellari (1981) .....	13
<b>Imagen 3.</b> Storyboard de Meu Vizinho Totoro Imagem: Studio Ghibli .....	17
<b>Imagen 4.</b> Hiro Hamada Character design (from Art of Big Hero 6 book) .....	19
<b>Imagen 5.</b> La expresividad de Rapunzel Glen Keane. Visto en FB Spin.....	20
<b>Imagen 6.</b> Tui Montonui Poses and full body attitudes.....	21
<b>Ilustración 7.</b> Diseño de personajes: Juan Pablo Lopez Arenas .....	21
<b>Imagen 8.</b> Guión Literario 1. Catarsis. ....	33
<b>Imagen 9.</b> Storyboard 1. Catarsis.....	33
<b>Imagen 10.</b> Aproximación gráfica del escenario Catarsis. ....	34
<b>Imagen 11.</b> Aproximación gráfica de los puppets 1. Catarsis. ....	34
<b>Imagen 13.</b> Aproximación gráfica de los puppets 2 . Catarsis.....	35
<b>Imagen 12.</b> Aproximación gráfica de las cabezas de los puppets. Catarsis. ....	35
<b>Imagen 14.</b> Dibujo guía. ....	36
<b>Imagen 15.</b> Esqueleto de Alambre. ....	36
<b>Imagen 16.</b> Esqueleto cubierto de lana. ....	37
<b>Imagen 17.</b> Figura 16 Esqueleto cubierto de lana. ....	37
<b>Imagen 18.</b> Elementos de la escenografía 2. ....	38
<b>Imagen 19.</b> Elementos de la escenografía 1. ....	38
<b>Imagen 20.</b> Estructura del escenario 1. ....	39
<b>Imagen 21.</b> Estructura del escenario 2. ....	39
<b>Imagen 22.</b> Estructura del escenario 3. ....	40
<b>Imagen 23.</b> Elementos colocados en el escenario. ....	40
<b>Imagen 24.</b> Contabilización de los fotogramas. ....	41

<b>Imagen 25.</b> Encuadre de la cámara. ....	41
<b>Imagen 26.</b> Animación.....	42
<b>Imagen 27.</b> Mesa con el cuaderno donde se contabilizó los fotogramas y el borrador del storyboard. ....	42
<b>Imagen 28.</b> Orden de los fotogramas en secuencia numérica. ....	43
<b>Imagen 29.</b> Edición y corrección de color. ....	43
<b>Imagen 30.</b> Corto subido en YouTube. ....	44
<b>Imagen 32.</b> Corto subido en Tik Tok. ....	44
<b>Imagen 31.</b> Corto subido en Instagram.....	44
<b>Imagen 33.</b> Corto subido en Facebook. ....	45

## **RESUMEN**

### **El stop motion como medio artístico en la representación de la ansiedad y depresión en una sociedad escandalosa**

**Autor**

Juan Andrés Barros Villalta.

**Tutor**

Lcdo. Segundo William Garcés Calva Mgs.

Este proyecto analiza las condiciones psicológicas desde una perspectiva de demostración para resaltar las crisis de ansiedad y depresión que afectan a muchas personas a nuestro alrededor, incluidos nosotros mismos, ya que aproximadamente 280.000 personas en todo el mundo padecen estas afecciones. Todos ellos tienen raíces diferentes, tanto externas como internas, como las condiciones socioeconómicas o la predisposición genética. Se reconoce que las personas con diversos tipos de enfermedades pueden desarrollar depresión mayor porque el cerebro se desregula y no produce suficiente dopamina, una hormona que regula el estado de ánimo. La gente suele pensar que la depresión es un estado constante de tristeza, pero es una enfermedad silenciosa que a menudo se pasa por alto porque las personas pueden seguir con su vida diaria con un aspecto normal. Sin embargo, dependiendo de la etapa en la que se encuentre el individuo, requiere mucho esfuerzo físico y mental, lo que dificulta llevar una vida normal. Datos preocupantes de la Organización Mundial de la Salud (OMS) revelan el importante impacto de la depresión en la sociedad. Es importante tomar medidas para abordar este problema de salud mental. Las diferencias en la incidencia de la depresión entre hombres y mujeres y su impacto en las mujeres embarazadas y en posparto indican la necesidad de prestar especial atención y conciencia sobre estas cuestiones. Además, es alarmante el número de suicidios, especialmente entre los jóvenes. Estos datos resaltan la importancia de la prevención del suicidio y la promoción de la salud mental, especialmente entre estos grupos vulnerables. Se deben asignar recursos y esfuerzos a nivel mundial para abordar estos desafíos. Utilizando el campo de la animación, utilizando técnicas de animación stop-motion, el proyecto intenta representar simbólicamente cada estado de ansiedad y crisis melancólica desde su inicio hasta su final. El objetivo es resaltar la afección, el dolor de vivir con la enfermedad y cómo puede causar estragos. El objetivo del programa es crear conciencia y alentar a las personas a tomar en serio la salud mental, así como inspirar a las personas a convertirse en una red de apoyo para quienes enfrentan la enfermedad

y buscar ayuda profesional para quienes la necesitan, porque podrás reducir tus síntomas en un 50% e incluso superar la depresión y vivir una vida tranquila.

## **ABSTRAC**

### **Stop motion as an artistic medium in the representation of anxiety and depression in a scandalous society.**

#### **Author**

Juan Andrés Barros Villalta.

#### **Tutor**

Lcdo. Segundo William Garcés Calva Mgs.

This project looks at psychological conditions from a demonstration perspective to highlight the crises of anxiety and depression that affect many people around us, including ourselves, as approximately 280,000 people worldwide suffer from these conditions. All of them have different roots, both external and internal, such as socioeconomic conditions or genetic predisposition. It is recognized that people with various types of diseases can develop major depression because the brain becomes dysregulated and does not produce enough dopamine, a hormone that regulates mood. People often think of depression as a constant state of sadness, but it's a silent illness that's often overlooked because people can go about their daily lives looking normal. However, depending on the stage the individual is in, it requires a great deal of physical and mental exertion, making it difficult to lead a normal life. Worrying data from the World Health Organization (WHO) reveal the significant impact of depression on society. It is important to take steps to address this mental issue. Differences in the incidence of depression between men and women and this impact on pregnant and postpartum women indicate the need for special attention and awareness of these issues. In addition, the number of suicides, especially among young people, is alarming. These data highlight the importance of suicide prevention and mental health promotion, especially among these vulnerable groups. Resources and efforts must be allocated globally to address these challenges. Using the field of animation, using stop-motion animation techniques, the project attempts to symbolically represent every state of anxiety and melancholic crisis from its beginning to its end. The goal is to highlight the condition, the pain of living with the disease, and how it can wreak havoc. The goal of the program is to raise awareness and encourage people to take mental health seriously, as well as inspire people to become a support network for those who need it, because you will be able to reduce your symptoms by 50% and even overcome depression and live a peaceful life.



## INTRODUCCIÓN

La depresión es una de los males silenciosos que afectan a la sociedad actual, con la modernidad el flujo de vida acelerado y la reciente pandemia del COVID-19 los casos de depresión han ido en aumento, mas no número de personas que buscan ayuda profesional para tratar esta dolencia.

El estigma de la sociedad hace muy difícil que las personas se decidan por ir a terapia ya que no quieren ser estigmatizadas ni tachadas de locos, de modo que para concientizar a una sociedad que va avanzando de manera rápida por medio del arte se busca concientizar a las personas incluso dar una sensación de compañía a quienes sufren de estos males y se sienten en soledad.

El primer capítulo analizaremos la técnica del stop motion como un estilo de animación que pasó de ser una herramienta para el cine para realizar efectos especiales de manera práctica con la tecnología de esa época a una rama del cine a ser una rama de la animación muy útil para crear universos, contar historias y dar un mensaje, como ha ido evolucionando y como se desarrolla uno de inicio a fin.

En el segundo capítulo se analiza el tema de la depresión y ansiedad sus causas y como afectan a una persona día a día, que padecer de esa no tiene edad ni género y que puede variar desde el entorno social hasta el campo genético.

En el tercer capítulo se habla de la producción de la obra, como se llevó a cabo desde su inicio y el proceso final de la misma.

En el cuarto capítulo se habla del abordaje crítico reflexivo y las críticas de especialistas sobre la obra.

## Capítulo I. Concepción del objeto artístico.

- Conceptualización del objeto artístico

### La Animación

La animación es un medio que además de entretener sirve para contar historias o comunicar un mensaje, la animación a estado desde antes de la existencia del cine, ya que los circos con los juegos de sombras intentaban simular movimiento y con la linterna mágica ofrecían espectáculos de imágenes proyectadas

El considerado padre de la animación Emile Reynaud creó el paraxinoscopio que consiste con una especie de tambor que giraba y espejos ubicados en cierto ángulo, donde el espectador puede observar una secuencia de imágenes que da resultado el movimiento. Andrade y Aparicio (2019) mencionan que para el siglo XVIII se crea el fantasmagorie, que usa el mismo principio de la lámpara mágica con el fin de proyectar fantasmas en una sala oscura, estos iban creciendo y se movían hacia el público.

Se puede preguntar que es la animación, esta consiste en un conjunto de imágenes llamadas fotogramas, y cada una de estas sigue una secuencia que uniéndolas todas se obtiene una acción. Lam (2022) señala que en la animación se han creado varias técnicas para la producción de series, películas y cortometrajes siendo estas: animación en 2d, animación 3d y stop motion.

En la actualidad la animación sigue siendo usada para efectos especiales, esta vez ya no con la técnica del stop motion si no efectos por computadas, creando escenarios criaturas mitológicas, explosiones etc.

### Stop Motion

Conocida también como una técnica transdimensional usando varias técnicas tradicionales, como es la escultura y la fotografía, se obtuvo tras un accidente filmico en el año de 1896 cuando se detuvo el obturador de la cámara al registrar personas y un carrusel en la Plaza de la Ópera en París con esto George Méliés se dio cuenta que las imágenes se sustituían por otras y la llamó stop action.

Ya para el año de 1897 se realiza lo que sería el primer corto con esta técnica llamado "El circo de Humpty Dumpty" el cual solo se tiene un fotograma.

Su uso con el tiempo ha variado, no solamente de manera independiente para películas de animación o series, también como recursos de efectos especiales ya que se usaban para representar criaturas de gran envergadura y como referente tenemos a Willis O'Brian quien trabajó para Thomas A. Edison realizando una película de

dinosaurios donde perfeccionó la técnica de creación de las marionetas e incluso creando servomotores que simularan la respiración para tener un resultado más realista.



**Imagen 1.** Willis O'Brien, *El mundo perdido* (1925)

**Enlace:** <https://www.classic-monsters.com/willis-obrien/>

12/12/2023

Varios animadores han utilizado las marionetas como Henry Selick, los hermanos Quay y Tim Burton, que utilizó mecanismos para lograr movimiento sin recurrir a la técnica de sustitución de piezas y el uso de servomotores para simular la respiración (García., 2017).

Con el paso del tiempo se fue poniendo gran énfasis en los detalles y el movimiento en los diseños como mencionan Bolívar y otros (2018) el stop motion logra su éxito no solo con la sensación de movimiento de las fotografías en secuencia, sino también con la iluminación constante y el manejo preciso del personaje para simular el movimiento.

Para esto la empresa light and magic (propiedad de George Lucas) crean el desenfoque de movimiento (efecto blur) dando un poco más de naturalidad al resultado final ya que cuando un objeto se mueve deja una especie de estela al ser captado por el tiempo de exposición, y en el stop motion no pasa lo mismo, como resultado de este pequeño avance nace el go motion que consiste en que al modelo u objeto al que se está animando se le aplica un movimiento mientras se lo está fotografiando. De este modo se obtiene en el fotograma un barrido de movimiento o "foto movida", que está presente en las filmaciones convencionales de objetos en movimiento. La ilusión de movimiento del objeto gana, así, en realismo. Aunque el resultado es más natural

también suele ser algo costoso por el uso del tipo de cámara que se necesita, en la película (Star Wars El Imperio Contraataca) fueron pocas las ocasiones que se lo llegó a emplear.



**Imagen 2.** *Phil Tippett al lavoro su un Imperial Walker dal film Guerre Stellari (1981)*

**Enlace:** <https://stop-motion.it/tutorials-animazione-stop-motion/go-motion/>

12/12/2023

Se han concebido más variantes a lo largo del tiempo como son:

- La animación por sustitución donde las piezas se cambian dependiendo el movimiento, esto se debe cuidar bien en post producción ya que se requiere saber los momentos exactos donde va a haber un cambio.
- Pixilation aquí animamos objetos reales y personas alterando la velocidad de registro y la acción de los actores.
- Plastimación o Claymation donde se realiza un re esculpido entre fotograma, y se debe cuidar mucho la limpieza y el pulido de la marioneta ya que por el material con el que está hecho es propenso a que se dejen huellas o suciedad.
- Animación de recortes esta se anima con figuras de papel o cartón e incluso fotografías, donde podemos construir al personaje con estas

El stop motion no es un arte que solo se liga al cine, o a la tv si no también al ámbito publicitario ya que al usarlo como recurso este tiende a llamar la atención del espectador de una manera particular, puesto que se resalta la marca y le da mucha más presencia en el comercial que se lo puede realizar a manera de un pequeño corto. Resultando más creativo que al presentar el producto en cuestión no se perciba de una manera obvia, sino más bien entretenida que posteriormente se lo puede relacionar de tal manera se quede este grabado en la mente del espectador.

“Recurrir a la animación desde otros medios no es algo excepcional, pues la publicidad, desde hace un siglo, emplea esta técnica con independencia del público al que se dirija” (Martín et al., 2022, p. 442).

## Stop Motion como expresión

Debemos de verla no solo como una herramienta cinematográfica o netamente comercial ya que, si bien puede ser un buen discurso narrativo y eso lo sabía West Anderson ya que con su película (2018) dando una visión de Japón que el director tiene y que mejor que con la técnica que el domina a la perfección.

“El stop-motion es su medio, pues ya en *Life Aquatic* (2004) coqueteó con la técnica, que más tarde desarrolló en *Fantástico Sr. Fox* (2009), su primera película de animación.” (Fernández, 2019)

Se puede llegar a usar este tipo de animación para captar la atención del espectador y despertar el interés hacia un producto debemos de verla como una ventana para exteriorizar nuestros sueños e ideas, jugar con esta y dejar que nuestra imaginación vuele real ya que aquí no solo es usar un elemento para darle movimiento, es volver a ser niños y jugar con todo lo que tenemos a nuestro alcance dándole vida ante la cámara y una voz que al final.

“Además, el formato de stop motion es muy motivador para niños y adolescentes, ya que conecta con su universo audiovisual, de por sí muy amplio y heterogéneo, y les permite convertirse en creadores, diseñadores y productores” (Cornelio et al., 2022, p. 375).

En el campo del dibujo

#### A. Storyboard

También es conocido como guion gráfico es una pieza fundamental para la realización del trabajo ya que pues será la guía para realizar el proyecto.

Consiste en una serie de viñetas que se ordenan conforme a la narración del proyecto ya previamente realizado, en este especificamos las escenas importantes, marcando su número y especificando de que trata en el pie de cada viñeta, así al momento de avanzar no llegaremos a perdernos.

“Los realizadores y el equipo pueden obtener una visión general del número de tomas, su duración y su orden a lo largo de la línea de tiempo” (Angelone, 2021, p. 422).

Podemos ver este mismo como una especie plano, que designa lo que se va a realizar toma por toma, se describe una acción y se remarca puntos importantes del proyecto sin mencionar que existen 3 de storyboard que son:

**Storyboard tradicional:** Es un conjunto de ilustraciones, que pueden dibujarse a mano, las cuales servirán como guion gráfico de la historia; puede contener un mayor o menor nivel de detalle, esto ya depende de lo que requiera el autor de la historia.

**Storyboard de miniaturas:** Al igual que el storyboard tradicional, con la diferencia que cada plano es una miniatura con menos nivel de detalle y esto es para crear un guion gráfico lo más esquemático posible.

**Storyboard animado:** En este caso, los planos del storyboard son secuencias animadas que conforman un boceto con sensación de movimiento, en lugar de conformarse con imágenes estáticas aisladas.

#### Elaboración de storyboard

- Se elabora una línea temporal de principio a fin, para ello previamente se puede realizar una lista de todo lo que se hará para corregirlo y pasarlo al guion gráfico.
- Se debe identificar las partes importantes de la historia.
- El storyboard no es el trabajo final, así que basta con bocetos que detallen la idea.
- Se debe especificar el plano y lo que pasa en la escena junto a cada viñeta

- La primera viñeta puede presentar a un personaje que está molesto porque tiene una necesidad que no puede satisfacer.








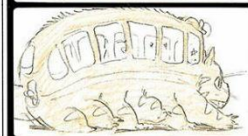


カット	画面	内容	秒
562		二人の顔 (左の子は、右の子を 見つめている)	4.5
563		バスが走っている	
		バスとマフラー 大きな音	
		電灯の光に 集まっている	
		画面(1)の光の 合点スーパース 映写機	
			2.5
			9.0
564		二人の顔	6.0
		バス マフラー バスが走っている	
		バスとマフラー 大きな音	
		電灯の光に 集まっている	
		画面(1)の光の 合点スーパース 映写機	
			6.0

Imagen 3. Storyboard de Meu Vizinho Totoro Imagem: Studio Ghibli

Enlace: <https://geeknfeminist.com.br/lista-10-curiosidades-studio-ghibli/>

12/12/2023



## B. Diseño de personaje

Antes de entrar al desarrollo del personaje tenemos que ser conscientes que los conocimientos fundamentales de anatomía, teoría del color y composición son una pieza fundamental para crear desde cero ya que las formas y estilización de la figura se adaptarán dependiendo el proyecto o estilo que se debe buscar, al igual que al elegir una paleta de colores correcta se podrá evocar la emoción adecuada y saber cómo componer una escena hará que la vista del espectador se centre en el punto que se desea y no tenga distractores a menos que así se desee.

Como inicio se debe de realizar una serie de preguntas que nos ayudaran a definir más rápido las primeras ideas y estas son:

- ¿Cuál es su nombre?
- ¿Es humano, semihumano, animal, bestia, etc.?
- ¿Es femenino o masculino?
- ¿Cómo luce?
- ¿Cuáles son habilidades?
- ¿Cuáles son sus debilidades
- ¿Cuál es su meta?
- ¿Cuál es su pasado, presente y futuro?
- ¿Tiene una familia?

Esto ayudará de sobremanera a tener las primeras ideas y poder pasarlas al papel para luego realizar el modelado y desarrollo de la historia.

Debemos entender qué hace a un personaje llamativo, no solo la técnica de construcción, sino también la elección de elementos que lo rodean como la vestimenta, sus creencias, identidad y de donde viene.

Desarrollo y Concept Art: Para crear un personaje desde cero debemos tener en cuenta muchas cosas durante su desarrollo, para ello debemos acumular referencias de todo tipo, tanto en la vestimenta como apariencia física y realizar el concept art de este, la paleta de colores también es importante ya que esta influye a primera vista la precepción del carácter de este.

Mientras se va creando el diseño se va puliendo la apariencia de nuestro protagonista y secundarios de nuestro proyecto; como se mencionó debemos tener a la mano referencias y adaptarlas al estilo que queremos conseguir, con esto en mente

debemos realizar el dibujo de siluetas, experimentar con la estilización de la figura y las formas, las primeras poses y su entorno, ya con esto podremos dar el siguiente paso.

Diseño del personaje (Preproducción): Ya con lo anterior se debe tener elegidas variaciones del personaje puesto que en este punto definiremos el estilo y los colores que definan su personalidad por eso es importante que al escoger la vestimenta de este tengamos referencias a la mano, igual con el estilo del cabello y la manera en que esta posa.

Como ayuda se pueden crear escenas donde podamos ver como se desarrolla la personalidad del personaje, sus gestos, manías etc. No hay que olvidar que desde la figura de este el espectador se hace una idea inconsciente de cómo es así que es importante tener en cuenta estas características.



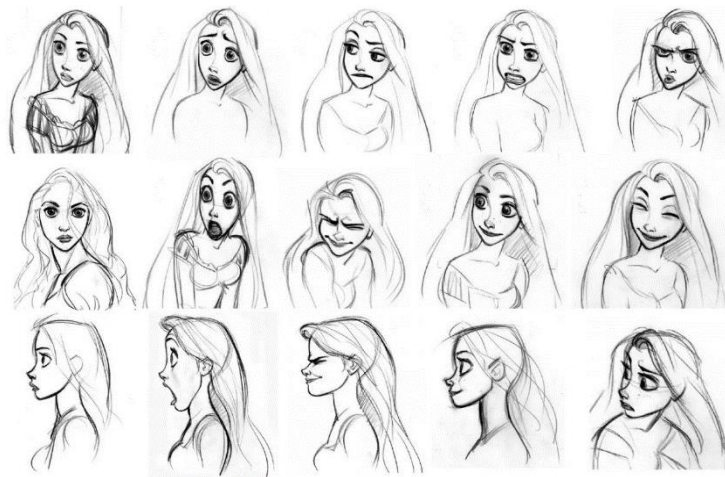
**Imagen 4.** Hiro Hamada Character design (from Art of Big Hero 6 book)

Enlace: <https://n9.cl/ctq23>

20/12/2023

Diseño de personajes (Producción): Aquí ya se define como es cada personaje, sus expresiones faciales, la manera en que su cuerpo se mueve, ademanes:

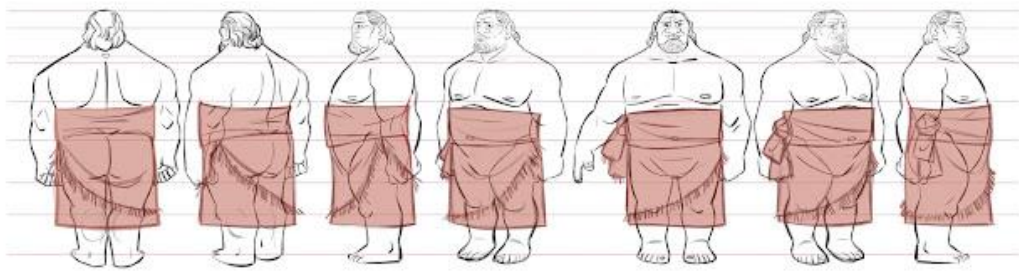
- Hoja de Expresiones (Expression Sheet).
- Hoja de Modelo (Model Sheet): Sirve como guía para los animadores y modeladores son plantillas referenciales que proporcionan información precisa como las dimensiones del personaje y sus expresiones para que no se vayan deformando en el proceso de producción del producto.
- Turnaround: Especificarnos exactamente como luce cada uno, su estatura vestimenta y rasgos característicos, estos se diseñan con vista frontal,  $\frac{3}{4}$  y dorsal.
- Poses / calisthenics.
- Final Art Packed.
- Model test – Diseños para modelado 3d (360).
- Hojas de Expresiones (con acting corporal/ Posing).



**Imagen 5.** La expresividad de Rapunzel Glen Keane. Visto en FB Spin.

**Enlace:** <https://n9.cl/g6n7n>

20/12/2023



**Imagen 6.** Tui Montonui Poses and full body attitudes

Enlace: <http://borjamontoro.blogspot.com/2016/12/rapunzel/6/para-animacion/>

20/12/2023



**Ilustración 7.** Diseño de personajes: Juan Pablo Lopez Arenas

Enlace: <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personajes/>

20/12/2023

En el campo de la Pintura y Escultura

Puppet o Marioneta

Una de los elementos importantes para este proyecto es el puppet o marioneta, desde sus inicios estos han variado los materiales con los que se han creado, si se remonta al inicio de la técnica, el primer corto del stop motion se realizó con juguetes de niños.

También se ha utilizado insectos, esto se puede ver en el corto llamado The Insects Christmas de Wladyslaw Starewicz, donde a les colocaba pequeñas estructuras a insectos, esto para poder darle movimiento, otros materiales que se pueden usar para esto es el papel, modelando un esqueleto de lata y pegando el diseño de sus partes a este ya que así no queda endeble y no habrá desgastes al realizar cualquier tipo de movimiento.

También podemos partir de un esqueleto articulado y así tendremos un movimiento más natural de nuestro puppet y se realizan diferentes cabezas con prótesis para cada tipo de expresión en el caso del extraño mundo de Jack de Henry Selick se hicieron más de 80 cabezas con diferentes expresiones o también la marioneta se usan materiales moldeables, y por cada expresión se moldea el rostro pero con la desventaja de que hay que suavizar para no dejar huellas y cuidar el aseo para que las impurezas no queden.

La evolución de esta técnica ha llevado a que en vez de hacer reemplazos se usen sistemas mecánicos similares a los de un reloj, con el uso de pequeñas llaves se mueve los engranajes y se obtiene la expresión deseada, un ejemplo de esto es en película El Cadáver de la Novia.

En normas generales para crear una marioneta o puppet debemos de seguir algunos pasos, ya teniendo el diseño de personaje procedemos a lo siguiente

Hoja de Modelo o Catálogo: Aquí tenemos un estudio de cabezas y manos, con las distintas expresiones, que servirá como guía para los modeladores.

Se crean una serie de hojas con los personajes posando específicamente en posiciones frontales, laterales y traseros con los brazos extendidos con las indicaciones necesarias para realizar la marioneta.

Modelado de la Escultura y Expresiones: Primero se realiza un modelo rígido en posición de A o T, para luego sacar molde de este, aunque actualmente se a recurrido al modelado digital y la impresión en 3D, esto dependiendo también del proyecto.

En la animación por sustentación (sustitución completa, parcial o por pegatinas con todos) se crean todas las partes necesarias, de manos y cabeza.

Molde: Ya teniendo el molde hecho de látex o siliconas, pasamos a hacer el molde rígido horneando el modelo en espuma, se recorta y luego se modela otra vez en silicona esto para darle un aspecto más suave y que sea duradero.

Maniquí articulable (Joint Ball): Este esqueleto se puede realizar con unos balines de metal, y una pequeña placa de aluminio que esté biselada, en este irá el balón todo unido con un perno y una tuerca haciendo presión, se destaca que en cada balón va unida una varilla que será cada extremidad.

También se puede usar una cadena de bicicleta en vez de la placa de aluminio, desarmando esta colocaremos los balines en los biselados.

Ragging: La creación de un armazón o soporte (ubicado en la espalda, pecho o pies del personaje) que permite al personaje desplazarse, andar e incluso dar saltos. Este armazón se recubre con una capa de croma (verde) para facilitar su eliminación posterior en la postproducción. En ciertas ocasiones, estos dispositivos se encuentran disponibles para su compra. Puedes consultar un video al respecto y acceder al enlace para adquirirlos.

Ensamblaje: Aquí ya ensamblamos el cabello las manos y demás elementos del muñeco siendo algo tedioso realizándose en diferentes departamentos y cada uno se especializa en cada ensamble para tener cuidado con los detalles.

Pintura: Una vez finalizados todos los modelos, comienza el proceso de aplicar pintura y texturas, de manera individual, a cada elemento de los personajes, lo cual abarca desde la vestimenta y las armaduras hasta el cabello, las telas y los ojos, entre otros detalles.

## Escenarios & Atrezzo

En este proceso es igual como se crea un personaje, se debe de tener muchas referencias y la composición de cada escena, el diorama es hecho por cada escena y el tamaño varía a la escala del puppet. El atrezzo o muebles se recrea con las texturas similares lo que sería el objeto en la vida real, todo para tener un ambiente más natural, aunque también varía dependiendo del proyecto, sin embargo en la actualidad también se suele recrear de manera digital los fondos

“Cuando se usan imágenes digitales, estas deben ser impresas, esto es, materializadas, antes de ser animadas” (Orfila y Grimaldo, 2023, p. 22).

- Contextualización del objeto artístico

Tim Burton

Para hablar de referentes populares del stop motion es indispensable que el nombre de Tim Burton se haga presente, ya que con su estilo característico marcó una tendencia en este campo, con sus historias interesantes y algo terroríficas con un aire gótico dando un pequeño acercamiento a los niños hacia el género de misterio y terror.

“A medio camino entre lo dark, lo fantasioso y lo espiritual, sus personajes aparecen como seres singulares y apartados de lo que se considera normalidad.” (Morillas, 2019, p. 264).

Desde niño no se sentía cómodo con el mundo que lo rodeaba por su fascinación por lo lúgubre y los monstruos reflejándose esto en sus obras siguiente, aunque se lo asocia como el director del extraño mundo de Jack, el solo trabajó como animador y productor de esta ya que en ese momento estaba dirigiendo Batman Return.

Para el proyecto del extraño mundo de Jack se funda la compañía Skellington Productions donde se realizó el guion, se fabricó las marionetas y la maqueta sin mencionar que se necesitaron alrededor de cien especialistas de cámara para esto.

Guillermo del Toro

El 15 de octubre del 2022 pasado se estrenó Pinocho de la mano de Guillermo del Toro, quien cuenta de una manera distinta la historia y se enfoca en el pasar del tiempo y según Luis García Orso, (2023) “Del Toro sitúa su película y su denuncia en un tiempo histórico de esta maldad”

Desde pequeño le gustó lo oscuro, al igual que Burton con la diferencia de que al venir de una familia religiosa este gusto por lo macabro lo llevó a que su abuela quiera exorcizarlo y le echaba agua bendita para arreglarlo.

Su amor por los monstruos lo llevo a tener un cuaderno donde dibujaba estos e incluso cuenta como experiencia que hizo un trato con estos, ya que cuando era pequeño cuenta que quería ir al baño, pero le daba miedo porque los veía y les dijo que si lo dejaban pasar y no le hacían nada los llevaría con el siempre.

La violencia formó parte de su vida ya que en su infancia vio cadáveres de personas baleadas y de accidentes de tránsito sumado con la experiencia de vivir el fanatismo religioso en casa tomando esto en sus obras, el simbolismo de la vida y la muerte que son uno mismo, las figuras religiosas en sus trabajos tienen un tinte macabro.



En Pinocho podemos apreciar las consecuencias de la guerra y la pérdida, así como una crítica a la religión católica recurriendo al stop motion porque lo ve como una forma de arte donde hay que ponerle atención al detalle, es así que anima cada acción, como a los personajes escuchando, los gestos que hacen etc. Todo esto para que las marionetas cobren vida y no se vean como simples muñecos con movimiento.

“Matiza esa dura realidad con detalles poco convencionales pero fascinantes: personajes esqueléticos” (FISHER, 2023, p. 13).

En Pinocho de llegó a trabajar en la pandemia y aunque esto pueda parecer una limitante, para la confección de algunos edificios del escenario se usaron cajas de cereal, los efectos en su mayoría están hechos de manera practica rastrillando cuadro por cuadro la arena y usando luces de colores para obtener el efecto deseado y recordando que las arenas del tiempo es uno de los ejes central de la trama era imperativo cuidar los detalles.

Javier Pérez

Como referente nacional tenemos a Javier Pérez, también conocido como cintascotch que descubrió la técnica del stop motion por la universidad la cual no le gustó en ese momento, pero fue después que vio a varios artistas presentando sus obras en la Red social Vine.

El usa elementos que tiene a la mano, usa los objetos y materiales reciclados para realizar sus obras así también a personas para tener un resultado con un estilo único, desde el estudio que está alojado en su casa guarda en gavetas elementos como corchos rasuradores, cartones etc. Le gusta darles otro concepto a las cosas cotidianas.

Tiene en su repertorio un libro escrito por el llamado “dibujamos en el mundo” que fue publicado en España y posteriormente se sacó una versión coreana, incluso a diseñado una portada para la revista National Geographit e ilustraciones para revista.

## Capítulo II. Concepción de la Obra artística

- Definición de la obra

La obra artística consiste en un corto de animación realizado por medio de la técnica del stop motion para mostrar un punto de vista sobre los trastornos mentales como son la depresión y la ansiedad. Se busca visibilizar el sufrimiento como cuadro depresivo, que al espectador se pueda mostrar esta afección y a la vez concientizar de que esta no solo se trata de sentirse triste, sino que también conlleva varios estados.

“Las posibilidades que brinda el stop motion como técnica animada corpórea, en estos casos, no se constituye en un valor o cualidad de la obra per se si no se acompaña de una lectura de los materiales con que cada imagen, figura y/o decorado son constituidos” (Curatitoli, 2022, p. 60).

La técnica de animación ha sido una herramienta importante para llevar un mensaje, ya que esta tiene una ventaja en cuanto a la representación artística del cine, y es que podemos crear personajes, escenarios y un universo entero sin necesidad de actores locaciones y más, lo que nos ayuda a transmitir un mensaje de la manera en que queramos, teniendo como ejemplo el documental de animación que combinan hechos históricos o información que se quiere exponer más el medio audiovisual animado, esto como material didáctico. Para López (2019) denota que una de las finalidades del documental de animación es representar de una manera fiel y objetiva los hechos.

Debemos tener presente que esta técnica no es solo un producto hecho para niños, si no un medio para contar una historia y como ejemplo tenemos la película animada “la tumba de las luciérnagas” que se basa en una historia real y nos cuenta los estragos que ocasionó la guerra en Japón y un ejemplo en el campo del stop motion tenemos a “Anomalisa” que nos cuenta la monotonía de la vida, el existencialismo y la búsqueda de lo que es especial.

En la actualidad la animación ha roto estigmas, ya que cada vez se ve menos como una fuente de entretenimiento infantil, sino más bien como una herramienta para contar historias, y aunque el stop motion es una técnica que en el campo cinematográfico ha sido poco usada en los últimos tiempo, podemos ver en las plataformas digitales y en el campo publicitario personas que con ganas de promocionar un producto, dan a conocer un mensaje o simplemente entretener, usan este tipo de animación ya que dependiendo de la variante la podemos desarrollar con elementos cotidianos y nuestros dispositivos móviles.

“Asumir la animación como lenguaje artístico es una consecuencia del ejercicio exploratorio e investigativo sobre la descomposición del movimiento” (Grisales, 2020, p. 374).

En el ámbito artístico la animación sirve también para experimentar y romper ciertos paradigmas del arte tradicional, ya que saltamos del soporte tradicional al mundo digital utilizando medios artísticos como el dibujo, la escultura, la fotografía, la escritura entre los más conocidos en la realización de una obra.

“A partir de la década de los 30, en Estados Unidos, algunos animadores empiezan a explotar y ampliar el uso de técnicas hasta entonces poco utilizadas. Mary Ellen Bute, por ejemplo, pasó de la animación de recortes a la de objetos.” (Moço-Aparicio y Andrade, 2019, p. 233).

- Fundamentación teórica de la obra

Esta surge a través de mostrar un cuadro depresivo expresando el momento en que el ser humano cambia su comportamiento por su estado de salud mental, desde su inicio hasta el final teniendo presente que cada persona la vive de una manera diferente, tomándose en cuenta los síntomas más característicos. Según Pérez y otros (2017) Globalmente, alrededor de 350 millones de personas adultas sufren de depresión, y de estas el 60% no reciben ayuda, a pesar de que el tratamiento disminuye en un 50% los síntomas de esta (p. 76).

La pandemia del COVID-19 trajo una oleada de casos de personas con depresión y ansiedad, ya sea por tener un familiar enfermo o que falleció a causa del virus, la crisis económica como consecuencia del confinamiento y las consecuencias físicas que dejó la enfermedad, otras de las causas es el aislamiento social es un factor decisivo para el ánimo de las personas

“Durante la segunda oleada de COVID-19, uno de cada cinco personas a nivel mundial ha podido experimentar síntomas de depresión, sin excluir a países sin cuarentena” (Tarazona, 2021).

Es importante acotar que las enfermedades mentales vienen asociadas con trastornos de la salud mental que van a recetando problemas más profundos en el comportamiento humano que perjudica no solo al individuo sino al entorno inmediato que es la familia deteriorando en incluso fragmentándola con hechos de divorcio como Cid (2021) menciona que “La influencia de la salud mental en el bienestar físico también

es importante, ya que cerca del 13% de las enfermedades están asociadas a trastornos de salud mental” (p. 47)

Para entender mejor que es la depresión hay que saber que las causas de la misma son diversas, como la vivencia de un evento traumático o que marque al sujeto y cambios biológicos, ya sea enfermedades catastróficas o desequilibrio químico que puede presentar el cerebro sin mencionar que también la depresión puede ser hereditaria.

“Los factores de riesgo relacionados con la depresión son variados e incluyen desde aspectos biológicos hasta psicológicos y sociales” (Lugo et al., 2018, p. 2).

Según el sitio web Middlesex Health Los síntomas suelen ser tan intensos que provocan problemas notables en las relaciones con los demás o en las actividades cotidianas, como el trabajo, la escuela o las actividades sociales, la depresión clínica puede afectar a personas de cualquier edad, incluso a los niños. Sin embargo, los síntomas de la depresión clínica, si son graves, en general mejoran con asesoramiento psicológico, medicamentos antidepresivos o una combinación de ambas opciones.

“La depresión es la principal causa de discapacidad en personas entre los 15 a 44 años de edad a nivel mundial, es también la primera causa de años perdidos por discapacidad en jóvenes con edades entre 10 a 14 años” (Regalado et al., 2021, p. 3).

Bajo las estadísticas de la Organización mundial de la salud Se estima que el 3,8% de la población experimenta depresión, incluido el 5% de los adultos (4% entre los hombres y el 6% entre las mujeres) y el 5,7% de los adultos mayores de 60 años. A escala mundial, aproximadamente 280 millones de personas sufren depresión (1). La depresión es aproximadamente un 50% más frecuente entre las mujeres que entre los hombres. En todo el mundo, más del 10% de las embarazadas y de las mujeres que acaban de dar a luz experimentan depresión (2). Cada año se suicidan más de 700 000 personas. El suicidio es la cuarta causa de muerte en el grupo etario de 15 a 29 años.

La depresión se divide en tres tipos que son la depresión mayor la cual su origen es biológico con un mayor componente genético como serían la disminución de la serotonina conocida como la hormona de la felicidad.

“El episodio depresivo mayor se caracteriza por la presencia de un estado de ánimo deprimido, vacío o irritable, acompañado de cambios somáticos y cognitivos que afectan significativamente a la capacidad funcional del individuo durante al menos una semana” (Sánchez et al., 2023, p. 78).

La regularización negativa de la noradrenalina y la disminución de la dopamina que puede llevar a la anhedonia considerado un síntoma patógeno de este tipo de depresión, pero con menor influencias de factores a nivel externos.

El TDM está típicamente relacionado a comorbilidades psiquiátricas, estudios han encontrado una prevalencia de esta relación desde un 69 hasta un 75%, entre los más comunes se encuentran Trastornos de ansiedad (una gran variedad de presentaciones), Trastorno de estrés postraumático, Trastorno obsesivo-compulsivo, Trastorno de déficit atencional con hiperactividad, Trastorno de oposición desafiante, Trastorno de uso y abuso de sustancias, Trastornos de personalidad (algunas de ellas). (Sancho et al., 2020)

Depresión reactiva esta se da a causa de que la persona se adapta de una mala manera a cambios estresantes en su entorno y la distimia se caracteriza por un cuadro depresivo menos intenso que los antes nombrados, de evolución crónica (más de dos años), no hay periodos asintomáticos y con sentimientos de incapacidad y somatizaciones. Este guarda una relación más estrecha con la forma de ser y con el estrés prolongado.

La depresión en estudiantes universitarios suele ser común al presentarse altos niveles de estrés, la falta de sueño, sin mencionar que factores externos como problemas familiares o la ayuda económica pueden contribuir al padecimiento de la misma.

Otras causas para que los alumnos presenten depresión es la alta expectativa de llegar a cumplir la meta académica y como estos pueden sentirse pocos actos para cumplirlas

“El estrés en los jóvenes no solamente se presenta frente a la carga académica, el tiempo con el que cuentan para realizar las actividades y los recursos disponibles de información, competencias y apoyos profesionales y de compañeros.” (Arredondo et al., 2021, p. 126).

Hay que tener en cuenta que dependiendo de que edad oscile el estudiante la causa de su depresión puede variar ya que si este está en la etapa adolescente es muy

probable que con cambios hormonales que experimenta sean un detonante, sin mencionar que los factores externos pueden ser un agravante, en la etapa adulta en el ámbito universitarios es el cambio de ritmo y el aumento de responsabilidades, junto con una perspectiva alta hacia el futuro, el miedo al fracaso y las dificultades económicas son las que en este caso aumentan la probabilidad de sufrirla.

Aunque no haya un cambio hormonal a causa del desarrollo del individuo como es el paso de la adolescencia a la adultez, si hay un cambio en la rutina, los pésimos hábitos alimenticios y la falta de horas de sueño hacen que la química del cerebro se altere y los niveles de dopamina y serotonina bajen llevando a una desregularización de la química del individuo.

“Se evidenció que 35 (4,4%) alumnos se culpaban por todo lo que ocurría de malo, 93 (11,7%) tenían dificultad para tomar cualquier decisión, 38 (4,8%) presentaban alteraciones en el estándar del sueño.” (Bresolin et al., 2020, p. 4).

En los adultos mayores la depresión es un problema que no es parte del envejecimiento, estos se pueden dar por causas como padecimientos crónicos y enfermedades como Trastornos tiroideos, el Parkinson, enfermedades cardíacas Cáncer y accidente cerebrovascular Demencia y el Alzheimer, o factores externos como la pérdida de la pareja o el alejar de familiares también el cambio de residencia puede afectarle.

Los síntomas en ellos suelen ser difíciles de detectar, los más comunes son la fatiga, la falta de apetito y falta de sueños estos también están ligados al envejecimiento por eso puede ser ignorada en primera estancia.

“En el análisis bivariado respecto a los factores asociados con depresión, los pacientes que presentan déficit cognitivo tienen un riesgo de tener alguna manifestación depresiva 2,35 (IC95% 1,72-3,21) veces mayor que los adultos mayores sin déficit cognitivo.” (Failoc-Rojas y Meono, 2020, p. 287).

La ansiedad es una afección que suele estar ligada a la depresión. La ansiedad es un sentimiento de miedo e inquietud. Esto puede causar sudoración, sensación de inquietud y tensión, y palpitations del corazón. La ansiedad puede ser una respuesta normal al estrés.

Un trastorno de ansiedad es una afección en la que la ansiedad no desaparece y puede empeorar con el tiempo. Estos síntomas pueden interferir con las actividades diarias como el trabajo, el rendimiento escolar y las relaciones con los demás.

Otros síntomas que pueden presentar una persona que sufre de ansiedad es la hiperventilación o una presión en el pecho, nudo en la garganta, sensación de debilidad o cansancio y problemas de concentración.

Las causas de esta pueden ser genéticos, personalidad la cual se le dificulte enfrentar acontecimientos estresantes y la dificultad de relacionarse de manera interpersonal, para tener un diagnóstico más exacto el terapeuta debe realizar una entrevista al paciente, y se envía a realizar exámenes para descartar si la causa es alguna de las mencionadas y poder proceder con el tratamiento farmacológico que ayudará a sobrellevar los síntomas.

“El tratamiento farmacológico del trastorno depresivo se basa en antidepresivos monoaminérgicos, sin embargo, presentan algunos obstáculos como inicio lento e inconvenientes ante la réplica antidepresiva (15).” (Guerrero y Bernita, 2022, p. 824).

### Capitulo III. Fases de construcción de la obra

- Producción artística

Para la elaboración de la obra se mostró una idea de la temática la cual se iba a tratar el corto, para ello se apoyó de un guion literario donde se detallaba como se iba a desarrollar la historia.

1. Cuarto  
Personaje se lo ve acostado en la cama con el celular en la mano, se escucha el sonido de los videos que va **DESCROLLEANDO**. De fondo se oye murmullos (pensamientos negativos).

2. Cuarto  
El personaje se voltea hacia un lado con el celular, **DESCROLLEANDO** más rápido mientras que los murmullos se oyen más fuertes y su respiración se empieza a agitar.

3. El personaje se sienta en la cama apoyándose en el espaldar de la misma, deja el celular a un lado mientras los murmullos se oyen más fuertes y empieza a llorar

4. Se sienta en el borde de la cama mientras empieza a llorar, con las manos en el rostro (las voces no cesan).

5. Se empieza a tocar la cara, se desgarra la misma y podemos ver su interior (simbolizando lo que hay en su cabeza) mientras se oyen las voces y gritos de fondo.

6. **Fade out** pantalla oscura se oye un ruido seco)

7. vemos al personaje en una esquina sentado con el rostro y los brazos apoyados en las rodillas echado en voz baja en, entra su grato el cual se ilumina y suelta un suspiro

7. El personaje lo ve, sonrien ligeramente mientras se seca las lágrimas, luego lo toma entre sus brazos mientras que el felino se frota en el personaje y suscorrea

8. Se observa al personaje calmado sonriendo con su gato.

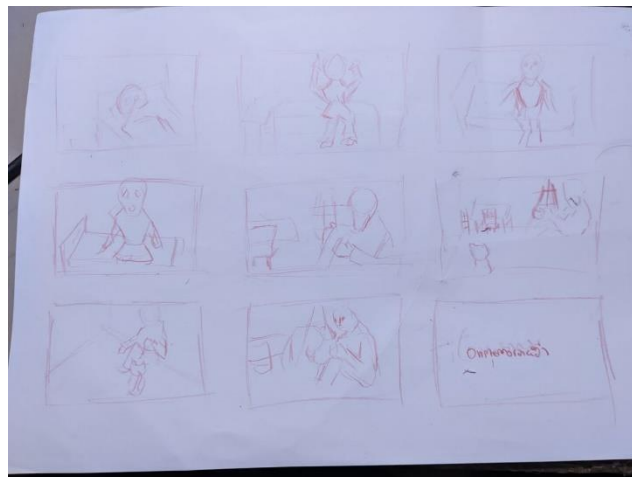
Fate **cut**.

FIN

**Imagen 8.** Guion Literario 1. Catarsis.

**Fuente:** Autor

Luego se presentó el storyboard sencillo donde se destacan las escenas importantes del corto animado.

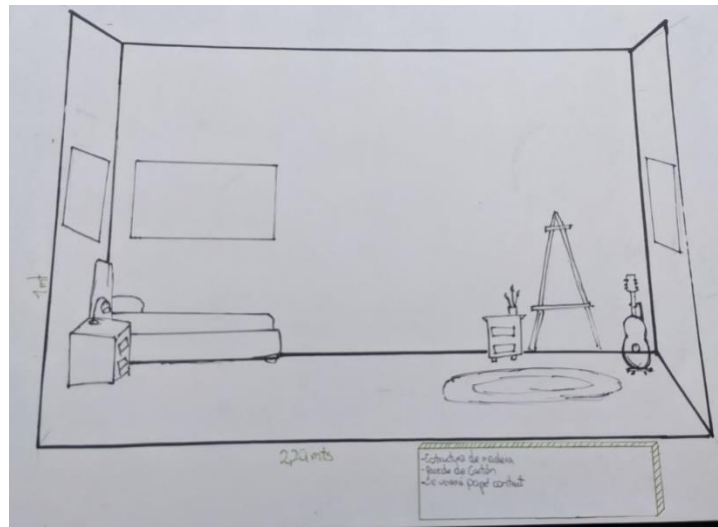


**Imagen 9.** Storyboard 1. Catarsis.

**Fuente:** El Autor

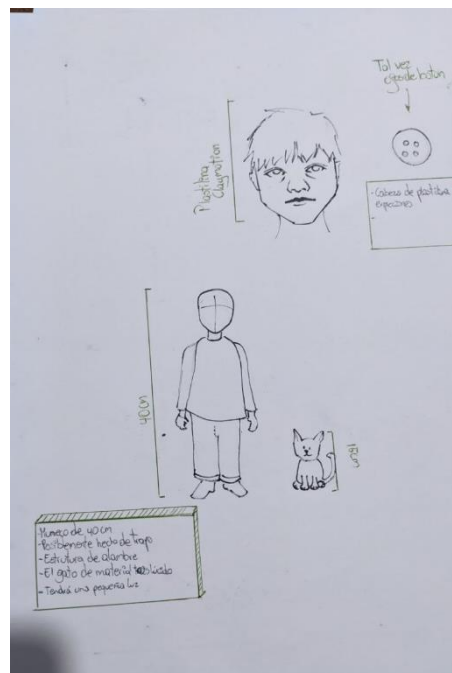


Luego se presentó aproximaciones gráficas, donde se detalla la escenografía los elementos que formaran parte de estas, medidas aproximadas y detalles del diseño de los puppet, sus medidas y los materiales que serían elaborados.



**Imagen 10.** Aproximación gráfica del escenario *Catarsis*.

**Fuente:** El Autor



**Imagen 11.** Aproximación gráfica de los puppets 1. *Catarsis*.

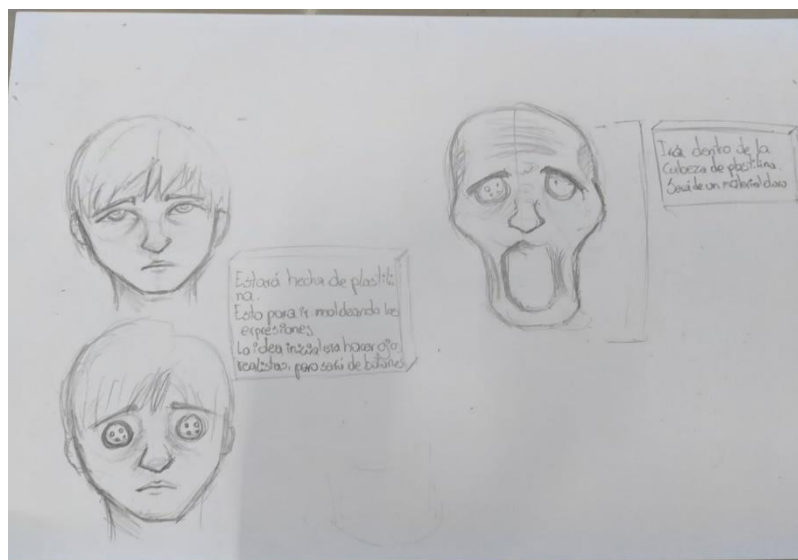
**Fuente:** El Autor

Al observar los diseños anteriores se decidió modificar el tamaño del escenario y los puppets para el mejor manejo de estos y el encuadre de las tomas sea el óptimo



**Imagen 12.** Aproximación gráfica de los puppets 2 . Catarsis.

**Fuente:** El Autor

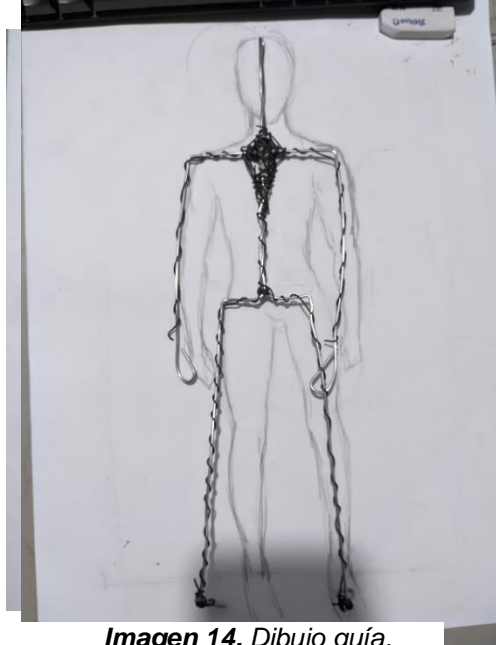


**Imagen 13.** Aproximación gráfica de las cabezas de los puppets. Catarsis.

**Fuente:** El Autor

- Producción artística

Para la producción artística se comenzó realizando los puppet, partiendo desde un dibujo guía con el tamaño del mismo para poder realizar el esqueleto de alambre y marcar cada punto de articulación.



**Imagen 14.** Dibujo guía.

**Imagen 15.** Esqueleto de Alambre.

**Fuente:** El Autor

Ya teniendo el esqueleto hecho se procedió a envolver las extremidades y en el trozo del muñeco, para dar volumen al mismo, en las partes de las articulaciones se deja un espacio para tener la movilidad que se necesita para poder lograr las poses al momento de realizar la animación.



**Imagen 16.** Esqueleto cubierto de lana.

**Fuente:** Autor

Para lo siguiente con ayuda de una persona con conocimiento de costura se confeccionó la vestimenta del puppet.



**Imagen 17.** Figura 16 Esqueleto cubierto de lana.

**Fuente:** El Autor

Luego de esto se procedió a realizar los elementos que irán en es escenario, para esto se utilizó cartón gris rígido y se pintó con pintura acrílica, recordando que para las dimensiones de cada elemento se tomó como punto de partida las medidas del muñeco y tomando como referencia al autor y los elementos de su habitación marcando hasta que punto de su cuerpo llegan los elementos como velador, cama, etc. y luego posteriormente marcando esto en el muñeco.



**Imagen 19.** Elementos de la escenografía 1.

**Fuente:** El Autor



**Imagen 18.** Elementos de la escenografía 2.

**Fuente:** El Autor

Ya con los elementos hecho se procedió a realizar la estructura de la escenografía con cartones para las paredes y los pisos con aglomerados.



**Imagen 20.** Estructura del escenario 1.

**Fuente:** El Autor



**Imagen 21.** Estructura del escenario 2.

**Fuente:** El Autor



**Imagen 22.** Estructura del escenario 3.

**Fuente:** El Autor

Teniendo ya todo armado se procedió a pintar y colocar todos los elementos para luego proceder con la animación del proyecto.



**Imagen 23.** Elementos colocados en el escenario.

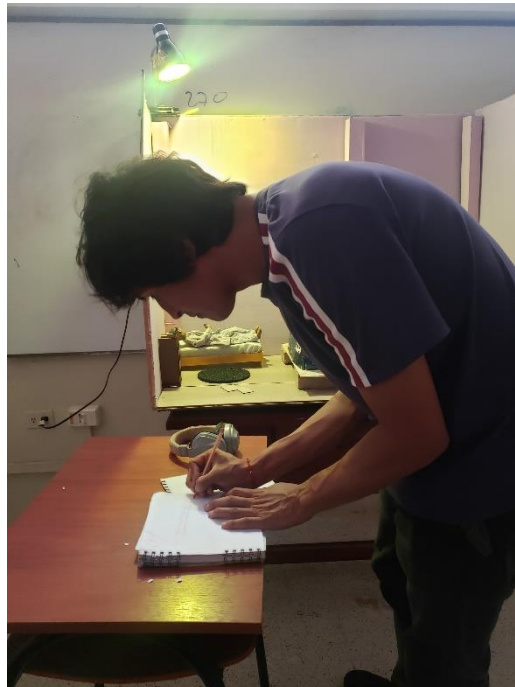
**Fuente:** El Autor

Se empezó a animar con todo listo, con la iluminación adecuada y colocando la cámara de tal manera que nos ayude a recrear la escena que queríamos, nos fuimos guiando con el storyboard y contabilizando cada fotograma de principio a fin.



**Imagen 25.** Encuadre de la cámara.

**Fuente:** El Autor



**Imagen 24.** Contabilización de los fotogramas.

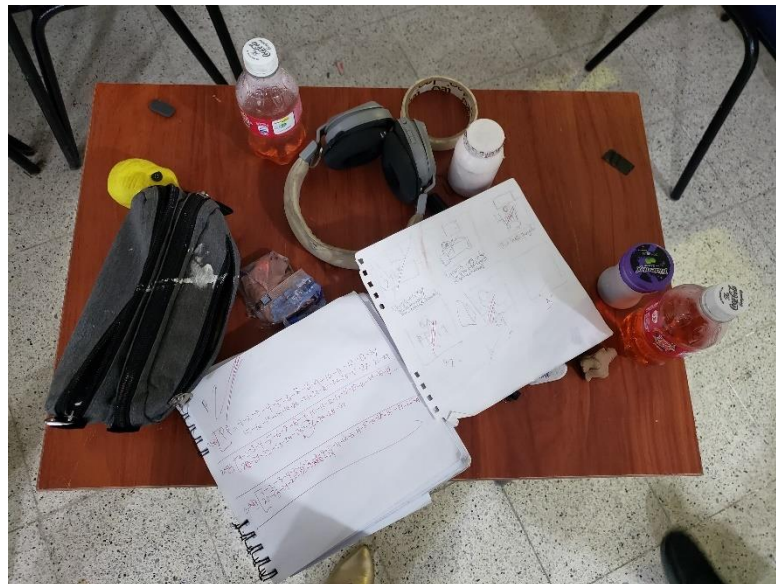
**Fuente:** El Autor





**Imagen 26.** Animación.

**Fuente:** El Autor



**Imagen 27.** Mesa con el cuaderno donde se contabilizó los fotogramas y el borrador del storyboard.

**Fuente:** El Autor

- Edición Final de la obra

Al final la animación se procedió a ordenar los fotogramas para luego pasar os al programa de edición en el programa shotcut añadiéndole corrección de color y efectos sonoros para poder lograr el impacto que necesitaba el corto en cada escena.



**Imagen 28.** Orden de los fotogramas en secuencia numérica.

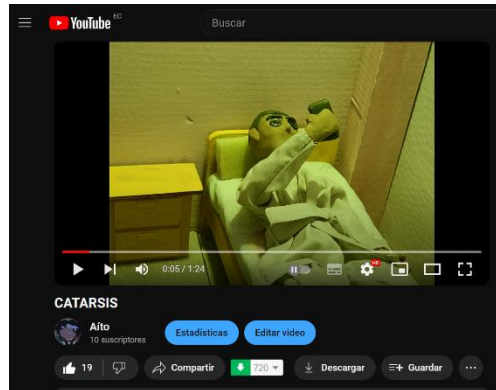
**Fuente:** El Autor



**Imagen 29.** Edición y corrección de color.

**Fuente:** El Autor

Al finalizar la edición se exportó el video en formato mp4 a 1080 se subió a distintas redes sociales como Tik Tok, Facebook, Instagram y YouTube.



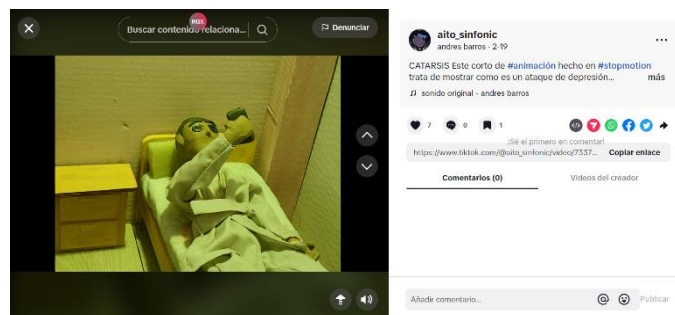
*Imagen 30. Corto subido en YouTube.*

**Fuente:** El Autor



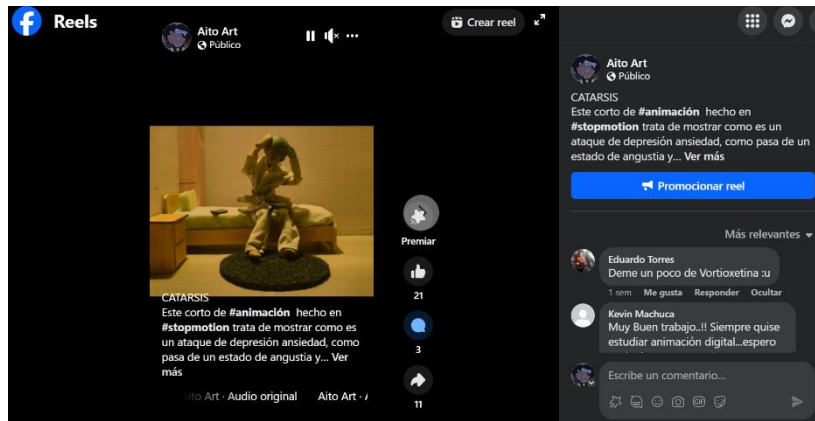
*Imagen 32. Corto subido en Instagram.*

**Fuente:** El Autor



*Imagen 31. Corto subido en Tik Tok.*

**Fuente:** El Autor



*Imagen 33. Corto subido en Facebook.*

**Fuente:** El Autor

#### Capitulo IV. Discusión crítica

- Abordaje crítico-reflexivo de la obra

La obra surge a partir de la necesidad de querer mostrar a las personas como alguien con depresión y ansiedad sufre una crisis usando la técnica del stop motion para esto, apoyándose en el simbolismo y el color para, sin olvidarnos de los efectos sonoros y así causar el impacto en el público

En los comentarios en la red social YouTube la MSc. en Gestión y Emprendimiento de Proyectos Culturales y licenciada en Artes con mención en artes visuales Nikita Félix menciona que:

Muy buen video, creo que da lugar a la reflexión de la presencia animal dentro de la cotidianidad humana, en momentos de ansiedad, soledad suelen ser un gran soporte.

La iluminación y colorimetría fue atinada para la creación de un ambiente triste y nostálgico.

Por otra parte, en el apartado técnico y parafraseando las palabras del Licenciado en cine y artes escénicas con un Mgs en fotografía artística comenta que:

El mensaje es impactante y directo, me limitaré a hablar solo de la técnica porque el relato es excelente. Destaco el punto de giro con la aparición del gato, aunque tengo críticas sobre la inconsistencia en la ubicación de la cámara no es constante. A pesar de los pequeños errores, los planos y colores son excelentes, y sugiero extender la duración de las imágenes del gato con transiciones y un maullido al final para reforzar su significado simbólico.

## **CONCLUSIONES**

Con la presente investigación se logró obtener información suficiente sobre la depresión y ansiedad lo que logró tener una visión mas amplia de estos padecimientos, como se conlleva día a día y sus diversas causas sobre todo como es vivir una crisis y exponer exponerla al público por medio de la técnica del stop-motion adquiriendo los conocimientos necesarios para la realización de esta.

Con el público se logró llegar de manera satisfactoria con el mensaje que se pretendió dar, varias personas se identificaron con el corto y otras pudieron saber como se vive algo así y la importancia de tener un punto de apoyo.

## BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, M. d., & Aparício, A. S. (2019). ESCRITURAS CONTEMPORÁNEAS: EL CINE DE ANIMACIÓN. *Praxis & Saber*, 10(22), 226.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n22.2019.7647>
- Angelone, S. (2021). Storyboardgraphy. *VISUAL ESSAY*, 36, 421-425.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.1080/1472586X.2021.1889401>
- Arredondo, N. H., Restrepo, L. C., & Rojas, Z. B. (2021). Depresión y ansiedad en estudiantes que ingresan a la universidad y factores de estrés asociados. *Revista Psicología e Saúde*, 13(4), 16. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.20435/pssa.v13i4.1371>
- Bolívar, J. S., Bolívar, G. J., & Becerra., L. Y. (2018). Técnicas y procedimientos para la creación de productos de Stop Motion a nivel nacional: Una revisión bibliográfica. *Revista Loginn: Investigación Científica y Tecnológica*, 2(1).  
<https://doi.org/https://doi.org/10.23850/25907441.1666>
- Bresolin, J. Z., Dalmolin, G. d., Vasconcellos, S. J., Barlem, E. L., & Andolhe, R. (2020). Síntomas depresivos en estudiantes universitarios del área de la salud. *Revista Latino-Americana de Enfermagem*, 31, 10. <https://doi.org/10.1590/1518-8345.3210.3239>
- Cid, M. T. (2021). La depresión y su impacto en la salud pública. *Revista Médica Hondureña*, 89(1), 7. [https://doi.org/ https://doi.org/10.5377/rmh.v89iSupl.1.12047](https://doi.org/https://doi.org/10.5377/rmh.v89iSupl.1.12047)
- Cornelio, G. S., Hofman, V., Ardèvol, E., & Sivera, S. (2022). Creatividad y futuros en stop motion: aprendiendo a construir historias colaborativamente. *Arte, Individuo y Sociedad*, 34(1). [https://doi.org/ https://doi.org/10.5209/aris.74339](https://doi.org/https://doi.org/10.5209/aris.74339)
- Curatitoli, M. C. (2022). La animación como fenómeno artístico, cultural, social y comunicacional. *TOMA UNO*(10), 15.  
<https://doi.org/https://doi.org/10.55442/tomauno.n10.2022.39166>

- Failoc-Rojas, V. E., & Meono, A. D. (2020). Factores relacionados con depresión en adultos mayores atendidos en atención primaria de salud en Chiclayo. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 6. <https://doi.org/10.1016/j.rcp.2020.05.002>
- Fernández, M. C. (2019). Isla de perros: Japón según Wes Anderson. *Con A de animación*(9). <https://doi.org/https://doi.org/10.4995/caa.2019.11327>
- FISHER, S. S. (2023). Guillermo del Toro's Pinocchio' portrays imperfect, yet honest attempt at love. *National Catholic Reporter*, 13.
- García., C. E. (2017). Historia de la animación III. El stop motion. *.925 ARTES Y DISEÑO*.
- Grisales, C. J. (2020). Más allá de la pantalla: tres casos sobre la animación en los procesos académicos y de expresión artística de la Facultad de Artes de la Universidad de Antioquia. *REVISTA KEPES*, 17(22), 374. <https://doi.org/https://doi.org/10.17151/kepes.2020.17.22.1>
- Guerrero, K. J., & Bernita, R. E. (2022). Neurobiología del trastorno depresivo mayor. *Vive Revista de Salud*, 5(15). <https://doi.org/https://doi.org/10.33996/revistavive.v5i15.190>
- Lam, C. M. (2022). Tendencias de desarrollo de mercado de animación: Caso Netflix. *Revista Científica Ecociencia*, 9 , 196. <https://doi.org/https://doi.org/10.21855/ecociencia.90.761>
- Lanzer, J. J. (2019). Animación stop-motion en el siglo 21 . *INMÓVIL*, 5(1), 29.
- Lugo, S. G., Domínguez, A. P., & Romero, J. C. (2018). Depresión adolescente: factores de riesgo y apoyo social como factor protector. *Universitas Psychologica*, 17(3). <https://doi.org/https://doi.org/10.11144/Javeriana.upsy17-3.dafr>
- Luis García Orso, S. J. (16 de Marzo de 2023). La madera cristiana de Pinocho. *La madera cristiana de Pinocho*.



- Martín, I. S., Lora, M. G., & Guarinos, V. (2022). La animación como recurso en publicidad. Un análisis desde la perspectiva de género. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 1(13), 442. <https://doi.org/https://doi.org/10.14198/MEDCOM.19699>
- Moço-Aparicio, A. S., & Andrade, M. d. (2019). Escrituras contemporáneas: el cine de animación. *Praxis & Saber*, 10(22), 221–246. <https://doi.org/10.19053/22160159.v10.n22.2019.7647>
- Morillas, E. (2019). ¿Poesía infantil para público adulto? Estrategias de traducción al castellano, catalán, francés e italiano de «The Melancholy Death of Oyster Boy», de Tim Burton. *Hermenues*, 264.
- Orfila, J., & Grimaldo, F. O. (2023). Siento luego existo: animación stop-motion en el contexto de la ética del cuidado. *Con A de Animación*, 22.
- PérezPadilla, E. A., Ramíre, V. M., García, N. A., Cortes, J. C., & Burgos, H. S. (2017). Prevalencia, causas y tratamiento de la depresión mayor. *REVISTA BIOMÉDICA*, 28(2), 26. [https://doi.org/ https://doi.org/10.32776/revbiomed.v28i2.557](https://doi.org/https://doi.org/10.32776/revbiomed.v28i2.557)
- Ramírez, J. A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. *Iconofacto*, 103.
- Regalado, K. V., Alvarado, C. L., Barros, J. M., & Malla, M. I. (2021). Prevalencia de depresión y factores asociados en adolescentes. *REVISTA ECUATORIANA DE PEDIATRÍA*, 22(1), 8. <https://doi.org/https://doi.org/10.52011/0008>
- Sánchez, A. N., Paredes, V. A., & Cevallos, M. J. (2023). CARACTERIZACIÓN PSICOLÓGICA DE DEPRESIÓN Y. *REVISTA INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO*, 17(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.31243/id.v17.2023.1891>

Sancho, D. G., Brenes, D. G., & Villalobos, D. N. (2020). Actualización sobre el trastorno depresivo mayor. *Revista Médica Sinergia*, 5(12), 17.

<https://doi.org/https://doi.org/10.31434/rms.v5i12.610>

Tarazona, C. N. (2021). La depresión en tiempos de covid-19: análisis del impacto de la pandemia en grupos vulnerable. *Revista Educa - UMCH*(18).

<https://doi.org/https://doi.org/10.35756/educaumch.202117.152>

Vandenbroek, A. (2011). Creating Library Magic with Stop Motion Animation. *Library Media Connection*, 44.