

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN

FACULTAD DE ARTES VISUALES



**ESTUDIO Y FOMENTO LOCAL DE LA ANIMACIÓN
PARA EL DESARROLLO Y LA PRODUCCIÓN
ARTÍSTICA**

Por

SCARLETTE GÓMEZ CASTELLANOS

**Como requisito parcial para obtener el Grado de
MAESTRÍA EN ARTES VISUALES**

2026



UANL

**HOJA DE APROBACIÓN POR EL COMITÉ
DE TESIS**

**ESTUDIO Y FOMENTO LOCAL DE LA ANIMACIÓN
PARA EL DESARROLLO Y LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA**

POR

SCARLETTE GÓMEZ CASTELLANOS

**COMO REQUISITO PARCIAL PARA
OBTENER EL GRADO DE MAESTRÍA EN
ARTES VISUALES**

**DR. JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA
DIRECTOR DE TESIS**

**DR. JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA
SUBDIRECTOR DE POSGRADO**



UANL

**HOJA CON LA DECLARACIÓN DE LOS LUGARES EN DONDE SE
DESARROLLÓ EL TRABAJO, SEÑALANDO QUIENES FUERON LOS QUE
DIRIGIERON EL TRABAJO**

**ESTUDIO Y FOMENTO LOCAL DE LA ANIMACIÓN
PARA EL DESARROLLO Y LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA**

POR

SCARLETTE GÓMEZ CASTELLANOS

**Este trabajo fue realizado en el Centro de Investigación y Posgrado de
la Facultad de Artes Visuales de la Universidad Autónoma de Nuevo
León, bajo la Dirección del Dr. Jesús Eduardo Oliva Abarca**

**DR. JESÚS EDUARDO OLIVA ABARCA
DIRECTOR DE TESIS**

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría abrir este apartado comenzando por agradecer a mi asesor de producto, el Dr. Jesús Eduardo Oliva, por su paciencia y compromiso durante el desarrollo del presente trabajo. Fue gracias a su confianza y apoyo además del asesoramiento académico que la propuesta presentada pudiera perfeccionarse y ver la luz a lo que se ha presentado.

De igual manera, agradezco la oportunidad otorgada por parte de las instancias pertinentes del Departamento de Formación Integral del Estudiante de la Facultad para implementar el modelo propuesto en el presente trabajo como parte de la oferta de AFI para los estudiantes de Licenciatura.

Por consiguiente, también agradezco a mi Facultad, Artes Visuales, por admitirme y permitirme trabajar tanto mi proyecto de investigación como mi propio desarrollo profesional y personal, y la Universidad Autónoma de Nuevo León como instancia educativa.

Agradezco al programa de CONAHCyT, ahora SECIIHTI, por su consideración para el apoyo de manutención que se me otorgó durante la finalización de mi investigación y estancia en el programa.

Agradezco a mi colega y viejo amigo el M.H. Pedro S. Bernal por acceder a auxiliarme y encauzarme en la elaboración e investigación de los elementos pedagógicos siendo un área extracurricular a mi formación.

Finalmente, agradezco a la gente que me ama y que me apoya incondicionalmente; así como a mí misma por perseverar y por conseguir este nuevo logro bajo mis propios méritos y de la gente que estuvo conmigo.

Contenido

Índice de tablas y figuras	vi
RESUMEN.....	vii
SOBRE LA ANIMACIÓN (INTRODUCCIÓN)	1
¿PERO POR QUÉ LA ANIMACIÓN?	8
FORMULACIÓN DE PROPUESTAS CON BASE A NECESIDADES DETECTADAS	14
DESGLOSE DE CONTENIDOS PROPUESTOS	32
EXPERIENCIACIÓN DE PROPUESTAS CON BASE EN CONTENIDOS	61
REFLEXIONES Y CONCLUSIONES.....	66
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS CONSULTADAS.....	74
Anexos.....	77

Índice de tablas y figuras

FIGURA 1: Línea del tiempo de ciertos teóricos destacables en materia de la animación, previo 2000's	111
FIGURA 2: Resumen de resultados sobre la investigación respecto al interés de desarrollarse en el campo	177
FIGURA 3: Panfleto final para la promoción del Taller en la Facultad de Artes Visuales	310
FIGURA 4: Comparativa de respuestas correctas/incorrectas en pregunta 4 del cuestionario para evaluación final	687
FIGURA 5: Relación de resultados de evaluación de la aplicación del taller	687
TABLA 1: RELACIÓN DE PREGUNTAS DE CUESTIONARIO DE SONDEO INICIAL.	155
TABLA 2: OBJETIVOS DIDÁCTICOS CON BASE A SUS CARACTERÍSTICAS EXPUESTOS POR MÓDULO	211
TABLA 3: UNIDADES DE APRENDIZAJE CONSIDERADAS POR PROGRAMA	233
TABLA 4: ESTRUCTURA DEL FORMULARIO DE PRE-INSCRIPCIÓN AL TALLER DE INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN...	298
TABLA 5: ESTRUCTURA DE EVALUACIÓN FINAL DEL TALLER	665
TABLA 6: ESTRUCTURA DE FORMULARIO A APLICAR A QUIENES NO FINALIZARON EL TALLER	69

RESUMEN

En el presente trabajo se busca exponer a la disciplina de la animación, en cualquiera de sus tipos y mecánicas, como un medio por el cual se pueda expresar efectivamente la narrativa visual en función del hacer artístico y su discurso. Para lograr esto, se revisa en detalle el proceso de elaboración de una propuesta para un programa educativo en forma de taller con el objetivo de contribuir a establecer el uso de la animación como un proceso efectivo de creación y expresión artística. El fin de esta propuesta de programa es el abarcar y estudiar conceptos y teorías del área de la animación que usualmente no son abordados en los cursos tradicionales, los cuales suelen enfocarse únicamente en el aspecto comercial y de producción. Se incluyen conclusiones que revisan los resultados obtenidos durante la aplicación del programa piloto, así como consideraciones finales respecto a la investigación; del mismo modo, se referencian los programas y trabajos a partir de los cuales se fue preparando la propuesta.

Abstract

The following paper pursues to expose the discipline of animation, in any of its types and mechanics, as a means by which visual narrative can be effectively expressed in terms of artistic work and its discourse. To achieve the latter, the process of elaborating a proposal for an educational program in the form of a workshop is reviewed in detail with the objective of contributing to establish the use of animation as an effective process of artistic creation and expression. The purpose of this program proposal is to cover and study concepts and theories in the area of animation that are not usually addressed in traditional courses, which tend to focus only on the commercial and production aspects. Conclusions are included that review the results obtained during the application of the pilot program as well as final considerations regarding the research; the programs and works from which the proposal was built are also referenced.

SOBRE LA ANIMACIÓN (INTRODUCCIÓN)

La historia de la animación puede trazarse incluso desde la prehistoria, ante los primeros atisbos de la representación gráfica realizado por el hombre primitivo: en las figuras rupestres se pueden hallar representaciones de figuras animales que, en un intento por plasmar la ilusión de movimiento, se valen de técnicas como numerosas extremidades o “perspectivas” múltiples dentro de un mismo dibujo. Más adelante y ante la aparición de la fotografía y los filmes, numerosos artistas tales como Emile Reynaud y George Meliès dentro de sus experimentaciones filmográficas marcaron las pautas para los primeros trabajos de animación tradicional. Comenzaron a surgir más y variados métodos usando el principio de la persistencia de la visión y con diferentes enfoques que terminaron posicionando a la animación en el medio de comunicación tan masivo que es hoy en día. (Sáenz, 2008)

Desde hace ya décadas que el campo de la animación se ha afianzado en el imaginario colectivo, brindando entretenimiento no sólo a niños e infantes sino jóvenes y adultos por igual. Las cintas animadas no son sólo populares en películas y programas de televisión, también son recursos importantes dentro del ámbito publicitario y promocional, todo también por los medios por los que se vale que logran captar fácilmente la atención de sus espectadores.

Sin embargo, un ámbito que no se encuentra tan explorado dentro de este mismo campo es el del arte: ciertamente se han realizado diferentes trabajos que exponen la *artisticidad* de esta técnica mas no lo suficiente como para realmente considerar a la animación como un medio de creación artística legítimo tal como se llegó a posicionar la “cinematografía convencional”. A menudo, este formato puede llegar a ser menospreciado debido a la relación inmediata que se le otorga como algo más informal o incluso infantil, siendo desplazado por la cinematografía de imagen real (*live action*) considerándose incluso como una subcategoría de esta última. Poco se sabe que en realidad y por su respectivo surgimiento, ambos son contemporáneos si no es que la misma cinematografía surgió a partir de las experimentaciones realizadas con

los filmes de la época para lo cual se usaron primeramente técnicas y principios propios de la misma animación.

Estamos familiarizados con tantas técnicas y diferentes tipos de lienzo y aún así quedan tantas posibilidades de expresión a desarrollar, tal como se propone dentro del campo de la animación. Del mismo modo que su disciplina hermana, la cinematografía, los diferentes elementos que la componen le proveen de una flexibilidad y adaptabilidad únicas como potencial soporte artístico. Bajo las mismas palabras de Paul Wells en su libro “Fundamentos de la animación”:

La animación es la forma de expresión más dinámica que existe. Siendo un arte interdisciplinar y transdisciplinar en el que confluyen otros campos, nos proporciona continuamente posibilidades narrativas, estéticas y técnicas nuevas; así como estimula a los animadores, artistas y profesionales a explorar más formas narrativas y crear estilos gráficos e ilustrativos nuevos utilizando herramientas tanto nuevas como tradicionales en la ejecución de su trabajo. (Wells, 2009)

Incluso considerando que el área de la animación se ha estado abriendo camino a nivel global desde hace algún tiempo, entre festivales y plataformas de difusión que anteriormente se reservaba sólo para obras y propuestas específicas entre disciplinas particulares, en México aún no se ha terminado de dar forma a esta industria más allá de los trabajos publicitarios y bajo encargo. Lo anterior se suma a la consideración de que el ámbito artístico en el país no es lo suficientemente considerado tanto en los aspectos de financiamiento como de difusión e integración cultural en comparación con otros países y sus respectivos programas.

Tomando todo lo anterior en cuenta, es que pretendo desarrollar una visión donde se fundamente el uso de la animación dentro del campo artístico para conseguir su validación como una propuesta para formato de obra, sobre lo cual se comienza a dar forma a la investigación partiendo de la pregunta: ¿de qué

manera se puede abordar y solucionar la falta de exposición del aspecto artístico en el campo de la animación en México a partir de su deficiencia?

Para tal efecto, es importante y hasta necesario el comenzar a instruir en el tema tomando en cuenta no solamente el aspecto técnico, el cual de cierto modo puede incluso pasar a segundo plano, sino priorizar una teorización y conceptualización del ámbito de la animación y su pertinencia como plataforma artística. Aquí entra nuestra primera propuesta para el trabajo de investigación: un taller de creación artística visto desde la teoría y elaboración de la animación.

En parte, tal consideración surgió a partir de mi experiencia personal con diferentes diplomados de animación cursados, así como una revisión general de los distintos planes de estudio de otras ofertas de cursos de y sobre animación en el mercado. La mayoría de estos poseen un enfoque principalmente técnico e industrializado, es decir, considerando lo que es el proceso de creación y desarrollo de una producción y no así los elementos puramente conceptuales o motivadores para el uso en sí mismo de la animación como plataforma expresiva por sobre otras opciones visuales/audiovisuales.

Con esto no pretendo en absoluto demeritar o restar importancia al proceso educativo que se emplea en estas propuestas, sino justo señalar que, en el aspecto que compete a su intersección con el arte, faltan establecer áreas que aborden aspectos del proceso creativo y experiencia estética de manera que a todo lo que conlleva la producción de la animación se haga con la plena conciencia del discurso que se pretenda dar así como la integración de sus elementos con los niveles de sensibilidad que motivan la obra.

Por lo tanto, la implementación del taller consiste en complementar la difusión de la aplicación de la animación como técnica artística con su conceptualización. Esto quiere decir que más allá de lo teórico/práctico, también se pretende ahondar en lo que el crear arte desde la animación significa para la

obra misma, del mismo modo que se reflexiona en el arte con sus distintas técnicas más tradicionales.

De esta manera es que el presente trabajo aborda las diferentes etapas del proceso de investigación para el desarrollo del taller intencionado a partir de mi experiencia personal y planes de estudio de los cursos en los que participé, complementado con la investigación e integración de los resultados de esta:

¿Pero por qué la animación? ¿por qué es que decidí hacer de esta área en específico el tema de motivación para el desarrollo de este proyecto? Con esto abordo los supuestos sobre los cuales me baso para dar respuesta a la pregunta de investigación, así como la justificación desglosada sobre el por qué considero importante dar luz a este tema y, de ser posible, continuar dando seguimiento al tema mediante la implementación formal en la dependencia.

Durante la **Formulación de propuestas con base a necesidades detectadas** detallo los objetivos que conducen la investigación a partir de lo esclarecido en los supuestos, así como la metodología a emplear para para tal efecto. Esta última más que el hecho de considerar las referencias como apoyo, mi principal fundamento ha sido la(s) experiencia(s) y consideraciones personales de las cuales surgieron las contemplaciones que nutren el proyecto, siendo estas sostenidas por el material investigado.

Ya para el **Desglose de contenidos propuestos** es que nos adentramos de lleno al desarrollo de la investigación y organización del proyecto expandiendo en el marco teórico base. La manera en la que se ordenó esta sección refleja la misma organización del Taller, esto ya que el orden final considero que lleva el flujo pertinente sobre el abordaje de los temas y hallazgos importantes sobre estos a tratar. De este modo, la línea temática se conserva y se analiza en el orden adecuado.

Una vez que se desplegaron los temas y se profundizó en la relación de los objetivos del proyecto como pautas esenciales, así como el hallazgo de la

información que lo sustenta de manera exhaustiva, prosigue la aplicación del Taller en sí mismo detallado en la **Experienciación de propuestas con base a contenidos**. Siendo ya este el salto al “trabajo en el campo”, me permito realizar anotaciones sobre no sólo la aplicación de los resultados de la investigación dentro de la organización de las clases, sino también sobre las experiencias personales relacionadas con el recorrido de la enseñanza siendo esta mi primera experiencia formal en el área de la educación, y, lo que es más, educación artística. Finalmente, complementando a lo ya recabado durante la investigación, en **Reflexiones y conclusiones** tomo las consideraciones tanto personales como de las y los involucrados al finalizar el Taller con base a lo percibido de acuerdo tanto a la retención de la información sobre lo visto como la experiencia en sí misma. Nuevamente, redactado desde una perspectiva más personal, considero que además esto permite ver mi actitud y postura particulares durante y posterior a lo que fue la aplicación del Taller. Bajo el entendido que en lo que refiere tanto a la educación artística como la misma investigación de las artes respecto a que la experiencia personal constituye una fuente legítima al proceso (de investigación), es que la información que aquí se exponga podrá proveer de importantes consideraciones al desarrollo futuro del proyecto.

Si bien es importante comprender las bases teóricas, el no contar precisamente con el dinamismo que caracteriza a la animación dentro de este proceso de exposición de tema y aprendizaje sería hasta contradictorio. Es necesaria una experimentación y *experienciación* práctica que nos permita no sólo terminar de comprender sino ser parte de la misma experiencia en este proceso de apreciación/creación. Dicho lo anterior y tomando en consideración tanto las perspectivas técnicas y de producción como la misma teorización y conceptualización, es que se determinó que las siguientes disciplinas teóricas (descritas a partir de mis propias consideraciones tanto en sí mismas como para/con el proyecto) son las que rigen el carácter de la presente investigación:

- ❖ Narrativa visual. Aunque estamos acostumbrados a que el término de “narrativa” se use más en trabajos de literatura, no es muy diferente su aplicación al campo de la producción visual. En cualquier método de comunicación, se requerirá que el mensaje sea entregado de manera pertinente y para esto, en la producción artística la narrativa visual encamina y describe entre proceso.
- ❖ Animación. La animación por definición se conoce como una secuencia de imágenes que al percibirse da la ilusión de movimiento. Usualmente se maneja este concepto desde una perspectiva técnica que se enfoca en su desarrollo en sí mismo, no tanto así en su discurso.
- ❖ Teoría de la animación. La teoría de la animación es un tema que no se le ha dado el suficiente espacio de estudio, en comparación con otros modelos de expresión. Esta aborda y analiza el campo desde sus componentes expresivos y cómo estos sirven para manejar discursos específicos en función de los mismos. Puede llegar incluso a relacionarse con algunas perspectivas filosóficas.
- ❖ Teoría del arte. El arte, su composición y discursos son temas que nunca se agotarán en el campo de la investigación y reflexión. Su teorización tiene una trayectoria que va desde los orígenes de la misma sociedad. Tomarla en cuenta es importante si se pretende entender cómo pueden funcionar los medios de expresión y la cultura estética

Además de estas disciplinas, se estaría incorporando una más debido al carácter educativo de la propuesta mediante la cual la investigación se estaría sustentando:

- ❖ Educación en el arte. Considerar los elementos que despiertan en los alumnos una consciencia estética que puedan incorporar no sólo en su modo de pensar sino de percibir y de apreciar en el entorno en el que se encuentran.

Todo artista tiene su particular percepción y consciencia estética que posteriormente plasma en su obra a través de su estilo, el cual también se apoya de los mismos formatos y plataformas de hacer arte. La intención es que, mediante este proyecto, las personas aprendan a orientar esta consciencia estética de manera que puedan expresarla mediante el uso de la animación.

¿PERO POR QUÉ LA ANIMACIÓN?

Normalmente, toda producción visual – esto es, todo aquello que requiera del sentido de la vista para ser percibido y entendido- requerirá una narrativa sobre la cual trabajar: cuentos, novelas, historietas, incluso obras no secuenciales como cuadros y pinturas, esculturas, etc. La definición de narrativa, por parte de la RAE se especifica como “narración (acción de narrar)” y “Habilidad o destreza en narrar o en contar algo”.

Anteriormente, presenté el concepto de la narrativa visual como una disciplina teórica sobre la cual se desarrolla la investigación, proponiendo de este modo que la animación puede y debería ser considerado como un método avanzado de narrativa visual: la animación viene siendo la conjunción y cúspide de múltiples disciplinas visuales que a su vez trabajan sobre una línea o tema eje que determina la forma de su salida. Casi cualquier forma de expresión visual puede ser encaminada a un formato de animación, otorgándole una dimensión extra a lo que se quiera decir mediante ella, y esto lo sostiene Cholodenko en su artículo “El Animador como Artista, el Artista como Animador” donde asevera que “El dibujo de animación y la animación de dibujos marca el movimiento como inherente en la línea para un número de artistas” (2020); esto es, a lo largo del artículo Cholodenko establece que la animación es inherente del arte incluso desde su elemento más básico que es la línea misma.

Es en este aspecto donde expongo a consideración a la disciplina de la animación como un “método avanzado” de narrativa visual en las obras. Tal como iré desarrollando en el presente trabajo, mi propuesta parte de la evidencia de cómo la utilización este medio permite, más que narrar algo en concreto, la posibilidad de mediante su elaboración y proceso creativo el proporcionar una experiencia estética legítima, concordando con lo elaborado por John Dewey de acuerdo a lo que Carlos Montenegro expone en su artículo *Arte y experiencia estética: John Dewey* (2014): un resultado entre la

autoconcepción de la estética que yace en sí mismo y la interacción del observador con su ambiente y cómo interioriza esa percepción.

Dicho esto, y para especificar más a detalle las virtudes del uso de la animación de acuerdo con lo propuesto, sería pertinente considerar su desglose desde los siguientes puntos:

- ❖ Viabilidad, como conocimiento de los elementos que componen la construcción de una producción visual evocadora. Esto es que tenemos ya conocimiento sobre cada uno de los elementos que componen una animación y para qué nos van a estar sirviendo; es por tanto que yo decido este escoger este soporte de la animación como como un método adecuado para lo que yo quiero expresar en mi en mi obra.
- ❖ Factibilidad, como la utilización de recursos de creación visual ya conocidos en la producción artística que en conjunto aportan en la elaboración de una producción de este tipo. Ya con el conocimiento de los elementos compositivos, tenemos una mejor idea y aproximación a la manera en la que estos pueden funcionar en conjunto para lo que se busca con la obra misma.
- ❖ Pertinencia, respondiendo a la necesidad de ampliar los recursos de producción visual dando mayor campo de expresión (artística), así como la importancia del desarrollo de esto dentro del mismo ámbito.

Tomando todo esto en cuenta, también vale la pena reconocer que, tal como la cinematografía engloba diferentes especialidades, el área de la animación utiliza diversas áreas en un solo producto final. Esto abre la posibilidad de explorar un planteamiento innovador en lo que a expresión artística se refiere, funcionando en una dimensión distinta a la del cine tradicional debido a las mismas características que el área nos ofrece funcionando en una dimensión representacional distinta a la proporcionada por la imagen más realista de la cinematografía convencional.

Es a partir de todo esto que el presente trabajo se basa en el siguiente supuesto: La animación es de los últimos recursos considerados dentro de la educación artística en el país, aunado a la ya de por sí deficiencia de esta última, por lo que es necesario instruir y promocionar su práctica y relevancia en el campo.

Ahora bien, recordando el aspecto de la educación artística dentro de los ejes teóricos de investigación y tomando en cuenta las bases de la educación en el arte que dice “la didáctica de la visualidad [...] supone el aprendizaje como proceso de construcción: el alumno construye el conocimiento explorando el entorno y actuando sobre él” (Cabrera, 2016); concluyo que la mejor manera de difundir el uso de la animación como “método avanzado de narrativa visual” es justamente instruir en materia. Es en este punto donde tiene cabida una propuesta de curso/taller complementario que fomente, a la par que las mismas clases de arte convencionales, la alternativa de la animación como soporte artístico. De aquí se desglosan los objetivos por conseguir tanto en su generalidad como las particularidades buscadas que en función del primero también puedan ser satisfechas.

Antecedentes: Introducción, historiografía de la animación y contextualización

La disciplina temática acerca de la teoría de la animación no es un concepto nuevo. De hecho, esta se podría trazar como un área de estudio pertinente desde la primera mitad del siglo XX, esto sin tomar en cuenta posibles consideraciones hechas desde los inicios mismos de la concepción de métodos para representar la imagen en movimiento.

Gracias a los aportes de la “linterna mágica”, los juguetes ópticos y demás experimentaciones filmográficas, se fue puliendo la técnica hasta llegar a introducirse en la sociedad como un medio de entretenimiento importante. Ni

siquiera después de que el cine de imagen real (*live action*) se afianzara, se dejaron de producir las cintas animadas para todo público. (Gubern, 2014)

A pesar de que, para el nacimiento de Mickey Mouse ya se contaba con una trayectoria internacional en la creación de personajes y cintas animadas en diferentes formatos, es innegable la inspiración del legado de Walt Disney que hasta la fecha persiste. Fue tal la magnitud de su influencia en la sociedad que estudiosos y filósofos de la época abordaron el fenómeno como casos de estudio.

En anotaciones de Walter Benjamin, hallamos que en lo que se refiere al concepto del personaje de Mickey Mouse “representa el hecho de que la criatura puede seguir existiendo incluso cuando queda despojada de todo parecido con lo humano.” y que la popularidad de sus filmes “Es simplemente el hecho de que el público reconoce su propia vida en ellos.” (Benjamin, 1933, p. 545)

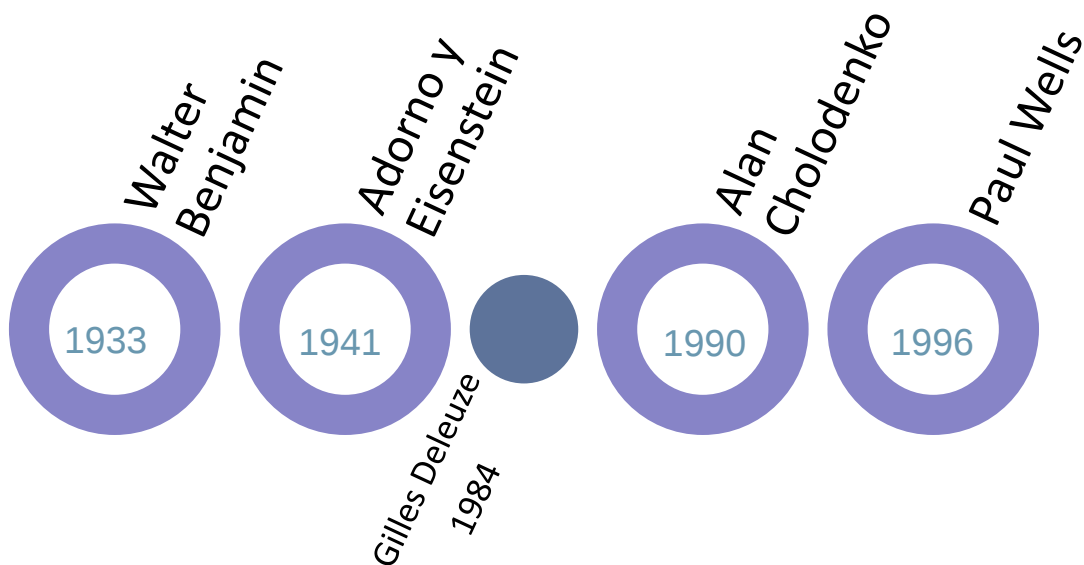


FIGURA 1: Línea del tiempo de ciertos teóricos destacables en materia de la animación, previo 2000's

Fue tal fenómeno el que proporcionó el punto de partida sobre el cual comenzaron a presentarse estudios socioculturales basados en tal impacto, tal como vimos con la reflexión de Benjamin. De esta manera es que más filósofos y sociólogos fueron ahondando en el tema y proponiendo estudios alrededor de la teoría de la animación, específica y exclusivamente. Entre 1940-1950, las artes visuales tuvieron una influencia muy grande en la población gracias a las campañas propagandísticas de los conflictos bélicos de la época, dentro de lo cual la animación jugó un papel relevante a su vez. Es aquí donde Theodor Adorno y Sergei Eisenstein se suman a los teóricos que abordarán la animación como tema de estudio social.

Gilles Deleuze actúa como una suerte de puente entre las anotaciones y estudios escuetos de Benjamin, Adorno y Eisenstein, y aquellos teóricos que comenzaron a dedicarse de lleno a la teoría de la animación, como Cholodenko y Wells. Si bien Deleuze no abordó de manera explícita el estudio de la animación, sus consideraciones del cine y la elaboración de su concepto de la imagen-movimiento establecen sólidas bases en el desarrollo del archivo de teoría de la animación: para Deleuze y de acuerdo con Daniel Valle-Gómez en su artículo *El mirador de Deleuze como detonante para repensar los estudios sobre el arte de la animación*, “cada imagen-movimiento es percepción de la suma de movimientos impuestos. Así, cada cosa es imagen-movimiento que aprehende sus relaciones con los movimientos emergentes y recibidos”. (2024)

Para el final del siglo XX es que los temas sociales en general fueron perdiendo relevancia para enfocarse en los desarrollos y avances tecnológicos. A pesar de que las vanguardias artísticas tuvieron un auge durante la época de la postguerra tal como el intercambio cultural de la globalización, la animación en sí misma pasó a ser relegada a mero entretenimiento, situación que fue perpetuada durante la primera década del siglo XXI. En lo que refiere a la época actual, el campo de la animación sigue sin ser tomado más en cuenta o introducido formalmente dentro de los estudios teóricos en materia. Si bien

existen las publicaciones y revistas de divulgación virtuales específicamente de animación, estas suelen moverse más dentro del mismo gremio en específico sin presentar mucha intersección con otros procesos artísticos. Así mismo, suelen abordarse en artículos de análisis aislados y específicos de ciertas obras que más que considerar aportar a la solidificación de un archivo sobre la teoría de la animación como materia, se entienden más como proyectos individuales de sus autores sin muchas intenciones de continuar ahondando en el asunto de manera general.

Actualmente, la animación como método de entretenimiento ha pasado a ser parte intrínseca de la cultura de los medios y el entretenimiento en la sociedad, razón por la cual puede que, como fenómeno cultural, no sea frecuentemente considerado como objeto de estudio dentro de consideraciones teóricas o artísticas del todo. De este último, aunque en épocas recientes sí se le ha estado dando mayor crédito a las técnicas, discursos y aportaciones que se han hecho en el área de la animación, contando ya con numerosos festivales específicamente sobre el tema alrededor del mundo incluyendo a México, cabe resaltar que la mayoría de estos eventos corresponden más a reconocimientos que a incentivar un discurso como tal sobre el papel de la animación en el arte y viceversa.

Específicamente en nuestro país, las consideraciones artísticas se toman aún menos en cuenta en favor de impulsar el campo de la animación más como industria. Las discusiones y referencias sobre aspectos técnico-artísticos vienen más bien del reconocimiento extranjero, a partir del cual el mercado local ya lo “reconoce” y se lo adjudica. No obstante, sigue sin haber una reflexión legítima en nuestra sociedad mexicana con respecto a su relevancia en el área del arte.

FORMULACIÓN DE PROPUESTAS CON BASE A NECESIDADES DETECTADAS

Para comprender de qué manera es que podemos considerar viable el desarrollo de una instrucción mejor estructurada sobre la animación, vale la pena revisar específicamente los elementos que llevaron en primer lugar a la elaboración de las preguntas de las que nace la investigación:

- ❖ ¿Cuáles son los atributos que posee y ofrece la animación en calidad de narrativa visual?
- ❖ ¿Cuáles son los fundamentos del uso de la animación desde un punto de vista artístico?

Tomando en cuenta las necesidades y lo expuesto hasta el momento es que se crea una propuesta metodológica que surge de la experiencia con base tanto en información empírica como aquella recabada y sujeta a los datos obtenidos mediante herramientas de recopilación de datos cuantitativos y cualitativos aplicados a los sujetos de interés sobre la propuesta de investigación (interesadas e interesados en el área de la animación que estudien en la Universidad Autónoma de Nuevo León, como delimitación de muestra).

Para este caso, recurrí a la aplicación de una encuesta a los estudiantes y egresados de la Facultad de Artes Visuales, así como de aquellos de la carrera de la Licenciatura en Multimedia y Animación digital de la Facultad de Ciencias Físico-Matemáticas.

TABLA 1: RELACIÓN DE PREGUNTAS DE CUESTIONARIO DE SONDEO INICIAL

Interés y formación en animación artística		
1. Correo electrónico *	Egreso LMAD	Cambio de carrera
2. Nombre	8. ¿Por qué decidiste continuar en la carrera? *	12. ¿Qué carrera escogiste al realizar tu cambio? * Lic. En Artes visuales
3. Rango de edad * 17 – 20 21 – 25 26 – 30 31 – 35 36 en adelante	9. ¿Cuál fue la materia que más gustó, y cuál la que más sientes que te haya ayudado? ¿por qué? *	Lic. En Diseño gráfico Lic. En Lenguajes y producción audiovisual
	10. ¿Qué era lo que esperabas de la carrera? ¿coincide con lo que te dieron? *	13. ¿Qué te hizo elegir esta carrera por encima de la anterior? *
4. ¿Qué fue lo que te llamó la atención de la carrera? *	11. ¿Qué hubieras cambiado de la carrera? *	14. ¿Piensas que fue mejor decisión o te arrepientes? ¿por qué? *
5. ¿Al momento de inscribirte, conocías el programa y temario? *		15. ¿Hubo alguna materia de la carrera anterior que sí sientes que te gustara/ayudara? ¿cuál (y por qué)? *
6. ¿Estarías interesado en complementar tu carrera con algún curso o taller extra (que se alinee a tus intereses originales)? *		16. ¿Esta nueva carrera ha cumplido tus expectativas? ¿por qué? *

7. ¿Egreso o cambio de carrera? * Egreso (ir a pregunta 8) Cambio de carrera (ir a pregunta 12)		17. ¿Hay algo que cambiarías de esta carrera que se acomode más a lo que esperabas tanto de la anterior como esta? Elabora *
---	--	---

El propósito directo de dicha encuesta era consultar con la población estudiantil involucrada en temas y estudios del arte y animación respecto a su posición sobre la integración de ambos campos. Para esto, las delimitaciones fueron que las y los encuestados debían pertenecer, por parte de la Facultad de Artes Visuales, a cualquiera de las carreras fuesen egresados o bien estudiantes regulares que de preferencia hubiesen realizado un cambio de carrera por parte de la Licenciatura en Multimedia y Animación Digital. Para los encuestados por parte de la Facultad de Ciencias Físico-Matemáticas, fue necesario que fueran específicamente egresados de su carrera de Multimedia y Animación Digital.

Los datos obtenidos de dicha encuesta se pensaron con el propósito de reforzar las bases sobre las cuales se construyen los objetivos y los supuestos del proyecto. Sobre esto fue que se terminó de definir el objetivo general, el cual se enfoca en la **creación un taller que contribuya a establecer el uso de la animación como un proceso efectivo de creación y expresión artística**. A su vez, esto deriva en los siguientes objetivos específicos: **exponer y explicar los atributos que posee y ofrece la animación en calidad de narrativa visual, y analizar la conexión entre el discurso artístico y los recursos usados en la animación**. Estos últimos son abordados dentro de la propuesta de taller incluidos en el temario. Particularmente, el primer objetivo específico habla de los elementos que componen la elaboración de un producto de animación y cómo estos pueden relacionarse de manera efectiva con lo que nosotros buscaríamos representar en una obra artística.

La animación se compone de diferentes elementos ya considerados en sí mismos como formatos de creación artística por lo cual su conjunción en una sola disciplina nos da la posibilidad de explotar un potencial muy grande en lo que hacer arte se refiere. Aún con las limitantes de la época con las que contaba durante su origen, este despertaba interés y emoción en su público, y ahora con todos los avances tecnológicos actualmente que en general han revolucionado el mundo del arte, la animación también claramente forma parte de este desarrollo transdisciplinario ampliando a niveles enormes las posibilidades.

¿Estarías interesado en complementar tu carrera con algún curso o taller extra (que se alinee a tus intereses originales)?

19 respuestas

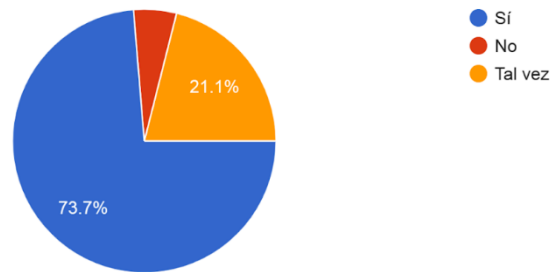


FIGURA 2: Resumen de resultados sobre la investigación respecto al interés de desarrollarse en el campo

Con respecto al segundo objetivo específico, ya nos enfocamos más en la cuestión de la narratividad y específicamente lo que queremos expresar con la obra. De antemano ya sabemos que el formato en el que se realiza una creación artística mucho depende también de lo que se está buscando decir con ella. Es por esta razón que, con base a las particularidades y virtudes con las que cuenta dicho formato, se pretende describir la utilidad desde la narrativa con lo que queremos plasmar en la obra y cómo esto funciona con base a ello.

Tal como se mencionó anteriormente, el proceso metodológico corresponde a uno que se enfocara en la investigación para las artes, centrándose en el proceso de construcción de la propuesta de taller misma con base en experiencias personales cursando diplomados dentro de la misma área de la animación. Como la decisión fue partir de lo visto en los cursos antes mencionados, se tomó lo que Yin (1978) denomina un método de estudio de casos: se valoraron los temas y conceptos vistos e identifiqué y rescaté aquellos que consideré primordiales como parte del mensaje que quiero transmitir a través del proyecto. De igual modo, de acuerdo con lo que Gray y Malins exponen en su trabajo “Procedimientos / Metodología de Investigación para Artistas y Diseñadores” (1993), con base en lo expuesto por Allison (1992), esto también corresponde a una metodología naturalista dentro de la cual se inclinan hacia un proceso de investigación interpretativo, fenomenológico y cualitativo: es a partir de la experiencia e interpretación personal que puedo evaluar los contenidos previamente abordados y con lo que puedo pulir para una propuesta nueva dentro de mi investigación ya sea con lo que se puede replicar y/o con lo que falte por complementar.

Además de esto, la CAESA (Consejo para la Acreditación de la Educación Superior de las Artes), en calidad de su autoridad como organismo evaluador de y para la educación artística, realiza de igual modo la labor de valorar planes de estudio de educación en las artes y dándole seguimiento, determinar su pertinencia. En su libro “La Evaluación de la Educación de las Artes Visuales en México”, señala la pertinencia de esta evaluación donde “consideró conveniente iniciar una serie de análisis sobre la información que se ha acumulado de los programas educativos que [hemos] evaluado”. (CAESA, 2019).

Si bien los cimientos de la educación en el arte pueden mantenerse invariables, la actualización de los contenidos y planes de estudio de manera que se adapte a nuestras contemporaneidades siempre será oportuna. Es bajo esta misma

premisa que continúo basando la formulación de una estructura y plan de estudios más apta a partir de los anteriores estudiados.

Por tanto, ya identificados los elementos sobre los cuales comenzar a trabajar para complementar y construir el temario a abordarse, lo siguiente es continuar con el análisis de archivo de bibliografía que responda a los objetivos específicos para la investigación. Por una parte, ya que mucha de esta documentación no está explícitamente enfocada desde el arte, el trabajo interpretativo y la metodología comparativa sirvieron para ir determinando las cualidades e información que se alinee con los conceptos artísticos básicos que se podrían abordar como punto de partida para posteriormente ligarlo con los elementos usados en el proceso de trabajo de la animación.

Nuevamente referenciando a la CAESA, en lo que respecta a sus criterios de evaluación respecto a la calidad de la educación (superior), el programa de estudios estará directamente al centro de esta ya que, a su vez, será lo que determine los resultados de su aplicación. Por tal razón para la estructuración, teniendo la información y conocimientos en el tema de mi investigación pero no así la experiencia en el campo de la didáctica y pedagogía, solicité el apoyo del L.C.E y M.H. Pedro S. Bernal para la construcción de los objetivos, perfiles, módulos y organización que conformarían el programa. Lo anterior fue, del mismo modo, tomando en consideración una estructura acorde al formato de los cursos y talleres que se imparten en la Facultad de Artes Visuales.

Gracias a su apoyo en materia es que pude complementar el proceso junto con referencias más específicas sobre la educación en el arte. A partir de esto, fue necesario de igual manera considerar los aspectos didácticos y pedagógicos de lo que implica la educación en el arte de manera que se pudiera organizar una enseñanza efectiva: es a través de un entendimiento concreto de lo que es desarrollo estético en el estudiante y el entender el arte como parte de nuestro entorno inmediato que se puede conseguir el objetivo a inculcar.

Hay que recordar que, sin embargo, es necesario tomar una postura que se adecúe más específicamente a lo que compete a la enseñanza en el arte. Anteriormente referencié la didáctica de la visualidad como estrategia educativa para el desarrollo de estas competencias, para lo cual Cabrera referencia los principios propuestos por Bernard Eliade que sostienen la anterior postura:

1. Dar medio a los alumnos
2. Partir de ellos
3. Dialogar y cooperar
4. Individualizar la enseñanza
5. Partir de la actividad primaria de los educandos
6. Actuar con una audaz prudencia

Tomando los anteriores principios como base, el mismo Cabrera especifica ciertas recomendaciones a implementar para la organización en la enseñanza de la visualidad:

1. Que los trabajos hechos cumplan su objetivo
2. Que los trabajos estén terminados
3. El empleo de materiales con facilidad y con esto, demostrar el desarrollo logrado en su conocimiento y utilización
4. Limpieza y completud

Parte importante de lo que se establece en estas teorías educativas en el arte es el fuerte enfoque en la cultura y contextualización (de acuerdo a lo mencionado anteriormente respecto a identificar el arte y visualidad en nuestra vida cotidiana), por lo que sí es importante la visión local (al menos a nivel país) que se establece en la impartición de los temas y cómo esto se relaciona e identifica más fácilmente con el estudiante y posible creador.

Considerando lo visto previamente y de acuerdo con lo revisado durante la elaboración y organización del plan de estudios para el taller, además de los

objetivos general y específicos que ya tenía como base para el desarrollo del proyecto en sí, se formalizaron objetivos característicos de cada uno de los módulos en los que finalmente concreté los elementos a enseñar que encaminaran a comprobar los supuestos del proyecto, quedando de la siguiente manera:

TABLA 2: OBJETIVOS DIDÁCTICOS CON BASE A SUS CARACTERÍSTICAS EXPUESTOS POR MÓDULO

Objetivos	Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4
Conceptual	Conocer el panorama global y regional de la animación	Conocer que la visualidad se compone de distintos elementos de percepción	Conocer los elementos y procesos para elaborar una animación.	Reconocer que la animación como disciplina también se puede teorizar en su uso y aplicación
Procedimental	Ubicar en nuestro contexto la importancia de la animación	Utilizar los recursos visuales para transmitir o entender un mensaje	Armar un proyecto personal de animación basado en lo aprendido sobre su composición.	Utilizar la teoría como base que justifique por qué se usa la animación sobre otra técnica.
Actitudinal	Reconocer la importancia que ha tenido	Integrar a la apreciación artística el	Considerar lo que implica la elaboración de	Reinterpretar la apreciación de la

	la producción animada en nuestra cultura local	entendimiento mediante las formas que lo conforman	una animación al momento de su apreciación	animación desde su discurso teórico complementando lo visual.
--	--	--	--	---

Como referencia, los objetivos conceptuales responden a un aprendizaje teórico. Los objetivos procedimentales se relacionan con el “saber hacer”, es decir, llevar a cabo ciertos procesos; es un saber práctico y metodológico. Finalmente, los actitudinales se refieren al comportamiento, a la actitud que adopta el alumno ante el aprendizaje o la actividad. (Moreno, 2019)

Como expliqué en un inicio, mi experiencia personal en lo que a desarrollo profesional dentro del campo de la animación se refiere fue un determinante clave del proceso de investigación que sustenta la propuesta del proyecto. Tomando esto en cuenta, me permití tomar como referencia los respectivos planes de estudio y distribución de temas de los programas de los que fui parte y que orientaron mi formación en el arte encaminado a la animación.

De lo que rescaté en este proceso comparativo fueron temas y asignaturas que, cotejado con la estructuración de los problemas de investigación y objetivos, así como las especificaciones sobre la enseñanza del arte, pudieran replicarse para los tópicos a abordar en mi propuesta de taller a la vez que se complementan con demás temas que se estarán exponiendo a partir de lo investigado dentro del marco teórico. Aunque en el apartado de Anexos se pueden revisar más a detalle y en extensión los planes de estudio referenciados, a continuación detallo las nomenclaturas de las unidades de aprendizaje específicas, en lo que a los cursos de educación no formal se refiere, que consideré reapropiar para su incorporación en la propuesta del programa a implementar:

TABLA 3. UNIDADES DE APRENDIZAJE CONSIDERADAS POR PROGRAMA

Institución: CIBEF	
Programa: Diplomado online en Principios básicos de la animación	
MÓDULO I: Introducción a la Animación	Historia de la animación.
MÓDULO II: Estudio del Movimiento y Principios de la Animación	Los principios de la animación.
MÓDULO III: Delineamiento y Guión	Guión.
	Lenguaje visual cinematográfico.
	Storyboard
MÓDULO IV: Arte Conceptual	Diseño de personajes

Institución: Universitario Bauhaus	
Programa: Diplomado en Animación	
MÓDULO I: Lenguaje visual	Apreciación cinematográfica
	Lenguaje cinematográfico
MÓDULO II: Pre-producción de proyecto animado	Guión
	Personajes
	Storyboard
	Diseño de producción
MÓDULO III: Principios de la animación	Historia de la animación
	Principios de la animación
MÓDULO IV: Tipos de animación	Animación experimental
	Animación tradicional
	Animación <i>cut-out</i>
	<i>Claymation</i>
MÓDULO V: Industria de la animación	Producción

Considero importante puntualizar la razón por la cual se tomaron como referencia en específico los programas aquí presentados, y esto es que no sólo me permitía delimitar las muestras de entre las tan diversas opciones existentes en materia de ofertas educativas para la instrucción de la animación, sino que de igual manera puedo realizar una comparación y evaluación más concreta a partir de mi experiencia personal habiendo cursado ambos programas. Si bien evaluar otros programas de estudio tanto locales como foráneos y/o en línea hubiera podido enriquecer el prospecto plan de estudios, no sólo la muestra hubiera sido demasiado amplia para gestionar, sino que además no contaría con una experiencia de primera mano que me permitiera contemplar el valor real o viabilidad del contenido educativo visto en dichos programas.

En consecuencia y ya contando con una visión más organizada sobre los posibles contenidos, para alcanzar una estructura final para presentar ante las instancias académicas y administrativas pertinentes para ofertar el taller a los estudiantes se elaboraron ciertos bocetos previos como propuesta de acomodo y asignación de temas. Para esto primeramente se tomaron en cuenta el número de posibles sesiones, considerando dos frecuencias a la semana, así como elementos estructurales que se ofertan como parte de la educación continua de la Facultad de Artes Visuales. Teniendo esto como primera consideración, el acomodo de temas se organizó de la manera que mejor se adaptara a los mismos propósitos y objetivos de los módulos, así como el considerar el aprendizaje efectivo de los alumnos.

Tomando todo lo anterior en cuenta, para el primer boceto se llegó a una propuesta en la que el programa contaba inicialmente con seis módulos, detallado a continuación:

- ❖ Introducción
 - ◆ Historia y antecedentes
 - ◆ Panorama de la industria y tendencias
- ❖ Lenguaje Visual
 - ◆ Teoría de la imagen
 - ◆ Apreciación y lenguaje cinematográfico
- ❖ Técnicas y principios de la animación
 - ◆ Los 12 fundamentos de la animación
 - ◆ Tipos de animación
- ❖ Teorización
 - ◆ Reflexiones y declaraciones
- ❖ Preproducción y lineamientos
 - ◆ Guión y construcción
 - ◆ Diseño de producción
- ❖ Producción

Después de un tiempo de evaluación, determiné que la cantidad de módulos podría parecer en primera instancia intimidante para los prospectos a alumnos, por lo que decidí reformularlo en 4 módulos dentro de los que se reorganizarían los temas.

Para el bocetaje siguiente, la versión fue más cercana a la final a excepción del orden de ciertos temas:

- ❖ Introducción y contextualización
 - ◆ Diferencias entre cine, videoarte y animación
 - ◆ Historia y antecedentes
- ◆ Panorama de la industria y tendencias
- ❖ Lenguaje visual y técnicas y tipos
 - ◆ Teoría de la imagen

- ◆ Apreciación y lenguaje cinematográfico
- ◆ Tipos de animación
- ❖ Teorización -parte conceptualizada
 - ◆ Análisis del discurso del arte
 - ◆ Animismo
 - ◆ Animación concreta
- ❖ Técnicas y principios de animación y bases de creación -parte teórica
 - ◆ Principios de la animación
 - ◆ Guion y diseño de producción
 - ◆ Principios de producción

Se hizo revisión a la disposición no sólo de los temas sino también de los módulos teniendo en consideración la manera en la que se estarían entendiendo los conocimientos por cada sesión y su relación entre sí conforme se avanzara en los módulos; así como de establecer mejores correspondencias de tópicos con el módulo que pretende abordarlas. Esto es, partir de los conocimientos adquiridos en el módulo previo y cómo estos se entrelazan con los tópicos siguientes. Para esto, el primer módulo se estaría concentrando temas relacionados únicamente con conocimiento introductorio y expositivo, de manera que a partir de esto en las siguientes sesiones el conocimiento y reflexiones fueran acumulativos teniendo ya esta contextualización.

Como en cualquier obra o proceso de creación, es importante partir de lo más básico, por lo que en consecuencia el siguiente módulo debía abordar los principios y herramientas a partir de los cuales se construye la visualidad, el eje del hacer artístico. En consecuencia, los temas en las sesiones se fueron ajustando de manera que el contenido se fuera orientando desde lo formal a lo interpretativo y personal, en el sentido que la imagen (obra) creada fuera proveída de su propio significado y narrativa en su concepción.

Concluyendo con la revisión y reorganización de los ejes temáticos del curso, expongo la tercera y última versión de la estructura del taller:

❖ Introducción y contextualización

- ◆ Sesión 1: Presentación; Historia de la animación: desde la prehistoria hasta la persistencia de la visión; juguetes ópticos y Théâtre Optique
- ◆ Sesión 2: Comparativa con el cine y desarrollo de ambos
- ◆ Sesión 3: Desarrollo global y primeros trabajos; Historia y desarrollo de la animación en México; Producciones y crecimiento
- ◆ Sesión 4: Panorama de la industria y tendencias actuales; Comparación de técnicas antiguas a actuales y cómo se han desenvuelto

❖ Lenguaje visual

- ◆ Sesión 5: Lenguaje visual (herramientas y tipos de representaciones mediante el lenguaje visual); Mensajes y recepción
- ◆ Sesión 6: Géneros y tonos; división de tiempos y tomas
- ◆ Sesión 7: Diferencias entre cine, videoarte y animación; Tipos de animación (2D, 3D, *stop-motion*, rotoscopia, etc) y los elementos que los componen
- ◆ Sesión 8: Repaso general

❖ Principios de la animación y bases de creación

- ◆ Sesión 9: Los 12 principios de la animación y su historia, su aplicación en los distintos tipos de animación o mensaje
- ◆ Sesión 10: Delineamiento de ideas, elaboración de guión, diseño de escenario/personajes/*prop(s)*
- ◆ Sesión 11: Vista general en las etapas de pre-producción, producción y post-producción
- ◆ Sesión 12: Materiales y software

❖ Teorización y conceptualización

- ◆ Sesión 13: Estudios visuales y discurso del arte:
Interdisciplinariedad del arte; “Construcción visual” a partir de su dimensión cultural; valor artístico/estético
- ◆ Sesión 14: Animismo y filosofías relacionadas
- ◆ Sesión 15: Consideraciones respecto a su composición (elementos materiales y conceptuales)
- ◆ Sesión 16: Cierre de temas; exposición de trabajos; evaluación integradora final

En esta versión final también hice la relación de temas con cada sesión, las cuales tienen una duración final de 2 horas con unos 10 minutos de descanso.

Como primera parte de la aplicación del Taller dentro del ejercicio práctico del proceso de investigación, lo primero fue, después de revisarlo con las instancias académicas y administrativas pertinentes, manejar la inscripción de los interesados en el taller. Para esto, se aplicó un formulario que principalmente solicitaba datos de identificación básicos.

A continuación, el detalle del formulario completo que se les proporcionó a las y los interesados:

TABLA 4: ESTRUCTURA DEL FORMULARIO DE PREINSCRIPCIÓN AL TALLER DE INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN...

Taller de introducción y apreciación de la animación en el arte											
* Obligatoria											
1. Nombre completo *	6. Correo electrónico *										
2. Matrícula *	7. Correo institucional *										
3. Edad (sólo número) *	8. Celular										
4. Carrera * ◆ Lic. en Artes visuales ◆ Lic. en Diseño Gráfico ◆ Lic. en lenguaje y producción audiovisual	9. ¿Por qué te interesó inscribirte al taller? *										
5. Semestre * <table style="width: 100%; border: none;"> <tr> <td style="width: 50%;">1ero</td> <td style="width: 50%;">6to</td> </tr> <tr> <td>2do</td> <td>7mo</td> </tr> <tr> <td>3ero</td> <td>8vo</td> </tr> <tr> <td>4to</td> <td>9no</td> </tr> <tr> <td>5to</td> <td>Otro</td> </tr> </table>	1ero	6to	2do	7mo	3ero	8vo	4to	9no	5to	Otro	
1ero	6to										
2do	7mo										
3ero	8vo										
4to	9no										
5to	Otro										

Más que como un proceso oficial, el formulario se aplicó con el propósito de escanear la inclinación general de la población estudiantil de la Facultad de Artes Visuales para inscribirse, así como establecer una media sobre las características más específicas de quienes responden.

En este segundo sondeo, se tomaron los muestreos iniciales a considerar para los prospectos a alumnos del taller, principalmente lo que correspondía a las respuestas a la última pregunta, la cuál era la única que no correspondía a datos personales y estaba redactada como *¿por qué decidiste tomar el taller?*, teniendo la intención de revisar las afirmaciones

sobre las cuales el Taller tenía razones para impartirse. En el siguiente esquema se muestra la relación entre el número de encuestados y las palabras clave en sus respuestas con respecto a esta última pregunta:

No. de encuestados por palabra	Palabra(s) clave
1	“Información”
1	“Preparación”
2	“AFI”
1	“Ilustración”
2	“Práctica”
2	“Arte”
3	“Conocimientos”
4	“Atención”
1	“Conceptos técnicos básicos”

Una vez que se terminaron de revisar los procesos oficiales con los directivos, con fecha del 14 de marzo se comenzó con la primera semana del Taller de Introducción de la Animación en el Arte dispuesta para un total de 32 horas del mismo.

Taller de
Introducción y Apreciación
de la Animación en el Arte

INSTRUCTOR Y AUTOR DE PROYECTO:
Scarlette Castellanos
 (Scarlette Grimm)

PERFIL DE INGRESO DEL ESTUDIANTE:
 Interesadxs y profesionales que se desenvuelven dentro del arte que busquen ampliar su apreciación artística adentrándose en el campo de la animación.

CONOCIMIENTOS PREVIOS NECESARIOS:
 Previa exposición en el área del arte y nociones básicas de su apreciación; uso de tecnologías de la información y software de elaboración y edición de imágenes digitales; tener familiarización con trabajos de animación de cualquier tipo.

OBJETIVO GENERAL DEL TALLER:
 Distinguir y aplicar las características de la animación en la elaboración o apreciación de una obra artística animada.

LISTADO DE MATERIALES PARA EL ESTUDIANTE:

- Libreta para dibujo y apuntes
- Opcional: celular con cámara para posible captura de referencias
- Copias de lecturas a revisar (proporcionadas por el instructor)

ACCESO GRATUITO
CUPO MIN/MAX:
30 ESTUDIANTES

DURACIÓN:
 14 Marzo al 18 Mayo, 2023
 16 sesiones | 32hrs totales

HORARIO ON LINE (TENTATIVO):
 MARTES & MIÉRCOLES
 6:00PM - 8:00PM

FIGURA 3: Panfleto final para la promoción del Taller en la Facultad de Artes Visuales

DESGLOSE DE CONTENIDOS PROPUESTOS

El enfoque de investigación realizado se llevó a cabo dividiéndose en dos secciones: Antecedentes, y Técnicas y estilos de producción. Los antecedentes se refieren a el registro historiográfico tanto del desarrollo e historia de la animación tanto en el contexto global como el local, así como los pre-registros de la teorización dentro del campo de la animación. En cuanto a las técnicas y estilos, se refiere a la producción de la animación en sí, desde lo referente a los principios básicos de la animación como los diferentes estilos y técnicas con sus respectivos procesos de elaboración y estructuración.

Una vez identificadas las temáticas específicas a abarcar en función de los objetivos y supuestos, éstas se pueden reunir en los módulos que, a su vez, servirán para la impartición de las sesiones del taller.

MÓDULO 1: INTRODUCCIÓN Y CONTEXTUALIZACIÓN

Para este primer módulo y su abordaje consideré necesario todos los aspectos históricos e historiográficos que ayuden a no sólo contextualizar, sino comprender de dónde se parte de manera empírica. Primeramente, al enfocarnos únicamente en el desarrollo de la práctica como tal y sin abordar aún ninguna cuestión sobre intención o discurso, podemos asimilar la importancia de los aspectos técnicos y su evolución a la par del crecimiento mismo de la sociedad y su cultura.

Además del ámbito histórico sobre el desarrollo del concepto de la imagen en movimiento desde sus mismos orígenes prehistóricos, es pertinente ir localizando todo este proceso en la cuestión espacio-temporal de manera que se fuera ubicando y entendiendo desde nuestra región.

Como parte del mismo contenido del taller a ofertarse, en este módulo se repartieron e impartieron los temas de la siguiente manera:

- ❖ Historia de la animación: desde la prehistoria hasta la persistencia de la visión
- ❖ Comparativa con el cine y desarrollo de ambos
- ❖ Desarrollo global y primeros trabajos; Historia y desarrollo de la animación en México; Producciones y crecimiento
- ❖ Panorama de la industria y tendencias actuales; Comparación de técnicas antiguas a actuales y cómo se han desenvuelto

Tal como mencioné con anterioridad, el considerar los aspectos históricos tanto culturales como en la técnica misma permite ampliar la perspectiva de lo que se ha recorrido en materia de animación hasta la actualidad. Incluso permite desenterrar conceptos que originalmente se habían considerado para el desarrollo de la animación que se fueron perdiendo con el tiempo. Muestra de esto es lo declarado por Winsor McCay, uno de los pioneros en animación occidental e impulsor de la industria de la animación hasta lo que ha llegado a ser hoy en día, gracias a sus numerosos trabajos y aportes. McCay mismo había declarado que su visión para la animación era aquella de un medio artístico, y para el año 1960 personalmente acusó a sus colegas más jóvenes la desviación de esta visión artística hacia una cuestión meramente mecánica y de mercado (Canemaker, 2005).

Del mismo modo, poco se sabe que el desarrollo del cine dependió realmente del desarrollo de la animación misma: aunque a la fecha se tiene una idea de que la animación es una subcategoría del cine, la historiografía de la imagen en movimiento en general arroja que, si acaso, la situación es al revés, siendo que se dependía de los elementos de la persistencia retiniana en la captura de las imágenes o cuadros por segundo lo que permitía que el cerebro interpretara el movimiento plasmado. Incluso para las primeras proyecciones cinematográficas y prototipos de cámaras de video se seguía utilizando este mismo principio de secuencia de imágenes, por lo que bajo definición exacta esto seguía siendo animación. (Gubern, 2014)

Conforme se siguieron desarrollando las experimentaciones en la captura del movimiento en imagen real (*live action* como es mejor conocida en inglés), esta y la animación partieron por caminos muy distintos. Por supuesto llegaban a conjuntarse en trabajos donde se requerían efectos especiales o producciones experimentales que justo la intención era contrastar ambas técnicas. Lo que vale resaltar en la línea de tiempo es cómo cada una por su cuenta, con el principal enfoque en la animación, fue labrando su espacio en el imaginario visual y cultural de la sociedad en ese entonces; naturalmente, en el presente trabajo enfocándonos en México.

La televisión ha sido desde hace muchas generaciones un elemento imprescindible en el hogar mexicano, llegando a hacerse un espacio para este hasta en las familias con situaciones económicas más precarias. Es por esto que la población de cualquier sector y nivel ha tenido acceso en mayor o menor medida a la influencia de los medios visuales.

Con el fenómeno que fue Walt Disney y otras productoras de animación en Estados Unidos, era claro que más temprano que tarde esto llegara a permear en la población mexicana. Diversos artistas, tales como Alfredo Ximénes y Salvador Pruneda, que primeramente lo fueron de tiras cómicas y caricaturas, quisieron adentrarse al mundo de la animación y ver de qué manera podrían traerlo a la región. Situaciones muy similares sucedieron con los que se reconocen como los pioneros de la animación en México, a los cuales se agregan Bismarck Mier, Salvador Patiño y Carlos Manríquez. De ellos, la mayoría llegaron a trabajar en estudios de animación estadounidenses a la vez que tenían la intención de emprender en México en materia, sin demasiado éxito para la época. (Aurrecoechea, 2004). Hasta la fecha, el sector de gente mayor del país recuerda con nostalgia no sólo las caricaturas y películas de la época de su infancia, sino incluso también comerciales animados y cortinillas que se establecieron como clásicos culturales de la región.

Algo importante a destacar es que en cada producción habrá en mayor o menor medida un reflejo de su contexto, principalmente en las producciones artísticas individuales que surjan de la perspectiva de un artista en particular. Zaida Novoa y su artículo *Multiculturalidad y diversidad en el cine de animación. Creación de imágenes culturales* (2022) ahonda en este aspecto, exponiendo la manera en la que desde las obras animadas más tempranas se pueden vislumbrar estas influencias contextuales y hasta juicios de valor. Si bien la intención normalmente será con objetivos lúdicos, de igual manera estas producciones poseen como parte de sus características el reflejar el lugar y ambiente en el que fueron creadas y con base a estos mismos: posicionamientos y costumbres de la época, eventos históricos... dando difusión a ideas que pueden ser más o menos evidentes o subliminales.

Respecto a lo anterior, y considerando que cualquier obra artística puede ser un producto de su contexto, la animación no sería la excepción, incluso (o hasta principalmente) aquellas con intenciones más comerciales. Este hecho considero que no recibe la debida atención; y es que la animación, así como cualquier medio de comunicación u obra de arte relevante de su época, a la vez que refleja el ambiente social de su lugar y tiempo, también es capaz de permear no solo en el imaginario colectivo sino influir en la interacción y desarrollo sociocultural. Su formato audiovisual y los diseños llamativos que le caracterizan, aunado a un creciente alcance de su distribución, lo posiciona en una mayor visibilidad al público en la era digital actual. Novoa expone claramente en su artículo los posibles debates éticos que la falta de consideración de estas cuestiones puede provocar, apelando a la importancia de cuidar no perpetuar estereotipos dañinos, realizar investigaciones y estudios de campo pertinentes y respetuosos durante el desarrollo de ideas, evitar la apropiación cultural, y aprender de los errores de las producciones pasadas. Una propuesta con la que particularmente estoy de acuerdo es en promover “[...] la importancia de la educación sobre cine en los colegios e institutos, pues es la manera de fomentar un pensamiento crítico en el alumnado, analizando el mensaje y el contenido de

los largometrajes. No es solo aprender sobre el lenguaje técnico del cine o de cómo se construyen las imágenes, sino en interpretarlas, en ser conscientes y críticos sobre lo que se está viendo.” (2022, p 148)

Si bien la animación como industria apenas es que comienza a afianzarse en nuestro país, siendo que se atravesaron por distintas dificultades para que esta pudiera establecerse como algo mínimamente rentable, el hecho de que las producciones animadas desde sus inicios sigan siendo parte del imaginario mexicano habla de la relevancia de que continúen produciéndose si no desde una posición completamente rentable, al menos sí desde una perspectiva artística y hasta artesanal. El Internet, como la masiva red de difusión que ha sido desde finales del siglo XX, ha influenciado en gran medida a la accesibilidad no sólo a la apreciación de distintos proyectos y trabajos, sino que también se asentó como un espacio en el que creadores y productores emergentes fueran encontrando maneras de hacer, tomar inspiración y encontrar público. En el trabajo escrito *La Animación Flash Web En La Década De Los Dos Mil Y Su Trascendencia* de la Universidad Mayor en Santiago, Chile, se busca inquirir en mayor detalle cómo fue que el Internet durante esta primera década del nuevo milenio proporcionó este campo de cultivo para el desarrollo de la animación independiente y, por lo consiguiente, hacerlo accesible a una mayor cantidad de personas interesadas: “[...] ese periodo dejó huella en la mente de muchos jóvenes que descubrieron la animación y crecieron junto a esta, causando que hoy sea posible ver a muchos más profesionales de la animación adoptando una carrera exitosa en el internet, y también a muchos estudios independientes que tienen la posibilidad de aportar al medio sin tener que depender de los grandes nombres de la industria o de distribuidores alternos.” (Monsalve et al, 2024)

Tal fue el impacto de estas producciones rústicas que su público de entonces habla de ellas hoy en día tal como nuestros abuelos recuerdan las obras que en su tiempo llegaron a presenciar e incorporar como experiencias

socioculturales de su entorno. Gran parte de las producciones animadas hechas en México, tanto independientes como comerciales, cuentan con una gran carga contextual que se diferencia de las producciones extranjeras no sólo por los temas y argumentos que abordan, sino incluso dentro de su propio proceso creativo y herramientas de producción. Si bien en el aspecto global, uno de los puntos de partida esenciales fueron la plataforma de Newgrounds y la comunidad que se desarrolló a partir de esta (Maldonado et al, 2024), de aquí a su vez fue que también surgieron creadores locales que fueron contribuyendo a la producción independiente de animación. Actualmente, algunos de estos creadores continúan trabajando en su ámbito, ya sea como parte de empresas más grandes o en sus propios estudios independientes, teniendo como ejemplo de este último el de Roberto “Darkar” Alatríz con su serie web *Vete a la Versh* que, desde su fama mediática al lanzarse, ha continuado produciendo su contenido, así como otras y otros artistas *freelance*. (Vázquez, 2015)

Nuevamente, gracias de las audaces aportaciones de estos artistas emergentes, así como algunos veteranos que por amor al arte es que apoyan las nuevas producciones, es que el panorama de la animación en México se va expandiendo cada vez más. Si bien no todo son cortos independientes de plataformas de internet, las participaciones en convocatorias y festivales también han permitido a México abrirse paso en el paisaje global de la disciplina de la animación. Fuera de eventos de renombre como los premios de la Academia, festivales y premiaciones que se enfocan exclusivamente en el mundo de la animación han estado abriendo las posibilidades de que distintas propuestas animadas se den a conocer y, al mismo tiempo, que el resto del mundo se exponga a todas las posibilidades que estos trabajos tienen para ofrecer en materia de narrativa audio y visual. Algunos ejemplos populares de estos eventos son el Festival Internacional de Cine de Animación de Annecy en Francia (el cual podría considerarse como el evento de animación más importante, a un nivel de relevancia comparado con los premios de la Academia), el festival Bit Bang y

los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana ambos con sede en Argentina, y el festival Pixelatl en nuestro país.

MÓDULO 2: LENGUAJE VISUAL Y TÉCNICAS

El enfoque de este módulo fue introducir a los estudiantes, ya sea que tuviesen experiencia en ello o no, a los elementos más básicos del lenguaje visual. Como en cualquier método de comunicación, es importante conocer al menos los elementos básicos a partir de los cuales se puede construir un mensaje a transmitir. Consideré pertinente que la enseñanza de tales elementos fuesen desde una posición objetiva que no estuviese necesariamente inclinada hacia algún método en específico (dibujo, video, etc.)

- ❖ Lenguaje visual (herramientas y tipos de representaciones mediante el lenguaje visual); Mensajes y recepción
- ❖ Géneros y tonos; división de tiempos y tomas
- ❖ Diferencias entre cine, videoarte y animación; Tipos de animación (2D, 3D, *stop-motion*, rotoscopia, etc) y los elementos que los componen

Ya conociendo los elementos imprescindibles para la comunicación visual, podemos continuar con herramientas más específicas en la producción audiovisual, que justo serán los refuerzos del mensaje que se desea entregar mediante nuestra producción.

La mayoría de estos elementos corresponden a prácticas utilizados en la captura de obras de imagen real, o el cine tal como lo conocemos, sin estar del todo conscientes que estos también operan al mismo nivel en las obras animadas. Naturalmente, en estas últimas el modo de implementarlas es diferente y sin embargo responden a necesidades similares, ya que recordamos que en el módulo anterior se abordó que la animación y el cine parten desde un mismo origen.

Teniendo un juicio más amplio sobre los elementos y herramientas de las que nos podemos valer para hacer llegar mensajes más concretos con nuestras producciones, se puede discernir entre diferentes propuestas en el ámbito (de la animación) que mejor respondan tanto a nuestro estilo personal como el mensaje a partir de los diferentes tipos y abordajes que se pueden emplear. Agregado a esto, consideré pertinente plantear el tema de la materialidad: si bien el producto final de la animación será un medio “intangible” que sí o sí deberá ser procesado y expuesto digitalmente, durante el proceso artístico es que nos podemos valer de la materialidad de diferentes elementos ya sean físicos o digitales. George Griffin aborda en su artículo *Concrete Animation* diferentes perspectivas de cómo visualizar la animación a partir del concepto de “animación concreta”, para lo cual hace propuestas tales como la animación como escultura donde claramente hace uso de los materiales físicos para desligar a la animación del cine, e identificarla más como una “construcción sintética”. (2007)

En las obras de artes plásticas tradicionales (dibujo, pintura, escultura, etc.), es común determinar el uso de materiales específicos en favor del tipo de obra o incluso como parte del mismo discurso que se pretende exponer en la pieza. Aunque esto podría ser aún menos evidente en una obra animada, es posible considerar los distintos tipos de animación, así como sus técnicas y demás recursos, ser utilizados en la construcción de la obra de manera deliberada para hablarnos de intenciones similares. En este aspecto María Curatitoli coincide y profundiza en su artículo *Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación stop motion*, que aunque se vuelca específicamente a la técnica del *stop-motion* nos brinda de ejemplos puntuales sobre cómo la elección de los elementos dispuestos no sólo brinda información adicional a lo ya expuesto en escena de manera explícita, sino que además hace esta vinculación “entre materialidad y memoria” así como “constituye en una forma lúdica de poder abordar lo inefable” (2022). Además de este valor sentimental dado, no se puede perder de vista el hecho de que también la variedad de texturas,

paleta de colores y características físicas inherentes del objeto usado conllevan una intención expresiva y ambientadora del discurso de la narrativa.

A partir de lo que investigué respecto a los tipos de animación, tomando como referencia a autores como Selby o el compendio por parte de la Fundación LUIS SEOANE, decidí categorizarlos de la siguiente manera:

- ❖ Digital
- ❖ Bidimensional
- ❖ Tridimensional

Dentro de la animación digital se consideran tanto la animación 2D (dos dimensiones) como la 3D que en sus tres dimensiones representa el elemento de la profundidad. La animación digital es la que se usa de manera más general y comercial debido a la practicidad de su uso. De igual manera, los avances tecnológicos han abierto las posibilidades a una amplia gama de experimentación y continuo desarrollo dentro de los trabajos digitales, tales como los efectos especiales, correcciones y elementos extra (que también se revisa en el apartado de post-producción), CGI (imágenes generadas por computadora, por sus siglas en inglés), etc. Otra propuesta que ha estado ganando bastante popularidad en el desarrollo (audio)visual y que incluso se ha logrado integrar a la experimentación artística es el *videomapping*, el cual es la proyección de imágenes y animaciones sobre diferentes lienzos y superficies, los cuales pueden ir desde edificios y esculturas hasta personas. La versatilidad de esta técnica y su interacción con medios físicos y del mismo ambiente puede ser lo que le ha permitido que más fácilmente se pueda adaptar a las diferentes propuestas artísticas que la emplean, lo cual nos reafirma la importancia de una materialidad perceptible en el hacer artístico.

Dentro de la animación bidimensional, la interpretación de su concepto podría empalmarse con el de la animación tradicional por el hecho de que

estos se componen por la elaboración manual de gráficos secuenciales. La diferencia radica en el hecho de que lo que nombra a la animación bidimensional como la expongo es su salida: al momento de observarse finalizada, las interpretaciones de lo que se observa en la obra se encuentran delimitadas por la línea, es decir, no se aprecian alguna alusión a la profundidad o una tercera dimensión que posicione a los personajes dentro de la obra más allá de un nivel representacional medio -de acuerdo con la escala de Dondis (2016). Esto quiere decir que algunos trabajos de *stop-motion* que involucren técnicas que se realizan en plano, tales como la animación en arena o la *cut-out* (hecha con recortes y muñecos de papel) serían consideradas como animación bidimensional a la vez que por cuestión de su realización en captura fotográfica por cuadro pertenezca a la definición de *stop-motion*.

Finalmente, al hablar de animación tridimensional me refiero a aquella que hace uso de elementos que existen en un plano tridimensional que igualmente representan guiones y personajes que existen en un mismo plano tridimensional. De igual manera que la animación bidimensional empalma con el concepto de la animación tradicional, la animación tridimensional empalma con las técnicas del *stop-motion*. Tal como se vio en la primera, hay técnicas de *stop-motion* que corresponden a la categoría de animación bidimensional de acuerdo con su imagen de salida, por lo que no se podría afirmar que la animación tridimensional con el *stop-motion* sean sinónimos. Sin embargo, muchos ejemplos, si no es que la mayoría de los que entran en esta técnica, corresponden a la categorización que propongo: el uso de objetos encontrados, *claymation* (elementos de arcilla o plastilina), muñecos o marionetas, hasta la pixilación (método que sustituye el uso de captura de video continuo por el realizar fotografías secuenciales de objetos o personas reales), entre otros.

En realidad, las tres categorías que propongo podrían considerarse como dos desde otras dos distintas vertientes: animación digital o tradicional,

donde la última englobaría cualquier técnica que no dependa de realizar enteramente el diseño y la animación en el ordenador además del conjuntar los cuadros por segundo de la animación; o animación bidimensional y tridimensional, donde la digital sería absorbida por cualquiera de las dos dependiendo del tipo de representación (2D o modelos en 3D). Mi intención al hacer una combinación de las dos vertientes para quedarnos con las presentadas tres categorías a valorar radica en, además de ser una sintetización, una consideración personal respecto a la animación digital donde esta se aleja más de una materialidad en favor de los beneficios de uso práctico que ofrece.

Con esto no quiero decir que no se puedan realizar trabajos artísticos completamente válidos desde las propuestas de animación digital, ya que tal como mencioné anteriormente la misma plataforma nos brinda herramientas que pueden trabajar para las piezas de maneras que otras propuestas de formato no podrían. Sin embargo, es innegable que la involucración con los materiales que se requieren para trabajar con técnicas digitales en comparación con las tradicionales se percibe desde niveles de significancia muy diferentes, tal cual lo abordado en el módulo anterior al respecto.

Habiendo especificado las condiciones de los tipos de animación, consideré oportuno abrir un espacio para discutir las diferencias entre el cine, animación y videoarte; entre los cuales, si bien pueden no ser mutuamente excluibles, dependiendo del discurso que uno busca implementar en su obra será que alguno de esos formatos en específico pueda exponer mejor la idea. Tania Castellano, mientras en su artículo *Límites difusos y horizontes expandidos. Convergencias entre animación experimental y arte contemporáneo* nos habla de la convergencia entre las propuestas de arte contemporáneo y animación, inherentemente aborda el concepto del videoarte. Y es dentro de la utilización de este videoarte que se nos expone con claridad la manera en la que la disciplina de la animación no sólo es capaz de transmitir sus respectivos discursos y conceptos, sino que la forma

de hacerlo es inherente de esta plataforma y, por lo tanto, la única manera en que podría haberse abordado. Es entonces que Castellano nos muestra ejemplos de la animación abordada desde una posición estrictamente contemporánea donde, privándola de un guión o narrativa habitual en el que se pretende contar una historia ya pensada, es la interacción con el público y el jugar con los modos de percepción lo que hace que el discurso de la pieza en lugar de ser entregado se es observado en sí mismo: “[...] la animación no sólo incrusta tiempos propios dentro del decurso de la pieza, sino que se combina con los de la propia performance, dando lugar a un género mixto más eficaz dentro del lenguaje audiovisual.” (2023)

Este módulo es el que considero personalmente como el más sencillo debido a que lo visto en él corresponde en su mayoría a tecnicidades concretas que directamente dependerán del sentido y dirección que el productor/artista quiera darle a su obra mientras las usa. Lo mismo aplica para el siguiente módulo que, sin embargo, ya ahonda en cuestiones más específicas en lo que a la elaboración de un proyecto animado se refiere. Si bien las personas que estamos en el ámbito de la producción visual y el arte damos por entendido la información que se aborda en este módulo por lo que no se le da suficiente enfoque, considero de suma relevancia el no perder de vista dichos elementos esenciales ya que justo funcionan como base a partir de la cual podemos construir un modelo artístico que eventualmente podamos personalizar y amoldar a nuestro proceso creativo.

MÓDULO 3: PRINCIPIOS DE LA ANIMACIÓN Y BASES DE CREACIÓN

Si bien ya hemos visto que el surgimiento y evolución de los métodos para emular la imagen en movimiento preceden al erigimiento de las grandes instituciones en la materia, es innegable que una de estas siendo Walt Disney Pictures tuvo una participación clave en posicionar a la industria de la animación como parte importante en la sociedad y su legado.

Dentro de las aportaciones por parte de Disney, se encuentran los nombres de las siguientes personalidades que llegaron a ser conocidos como “los Nueve Ancianos” de Disney: Les Clark, Wolfgang Reitherman, Eric Larson, Ward Kimball, Milt Kahl, Frank Thomas, Ollie Johnston, John Lounsbery y Marc Davis. Ellos fueron los pioneros durante el levantamiento de la compañía de Walt Disney como el que sería el gigante de la animación en occidente. (Thomas & Johnston, 1981) De entre ellos, específicamente Thomas y Johnston, conjuntaron y redactaron una serie de “procesos”, lo cuales entre el mismo grupo de animadores tomaban forma por sí mismos entre más eran usados y mencionados, eran analizados y perfeccionados, y en cuanto observaban que al usar y nombrar estas técnicas arrojaban resultados más o menos esperados, eran transmitidos a los animadores recién llegados. Fue así como estas técnicas terminaron siendo convenidas y adoptadas casi por unanimidad entre la comunidad de animadores y que aún hoy en día se siguen enseñando como parte fundamental de los conocimientos a adquirir si uno quiere adentrarse al mundo de la animación. (Thomas & Johnston, 1981)

Es por tanto que, como parte justamente de estos conocimientos claves que integran dentro de cualquier plan de estudios en la instrucción de la animación, decido abordarlos al mismo tiempo que poderlos relacionar con el resto de los elementos vistos en mi propuesta de estudios, y no así como elementos aislados.

- ❖ Los 12 principios de la animación y su historia, su aplicación en los distintos tipos de animación o mensaje
- ❖ Delineamiento de ideas, elaboración de guión, diseño de escenario/personajes/*prop(s)*
- ❖ Vista general en las etapas de pre-producción, producción y post-producción
- ❖ Materiales y software

En lo que corresponde a los 12 principios de la animación, son los que se detallan a continuación:

- | | |
|------------------------------------|----------------------|
| 1. Aplastar y estirar | 7. Arcos |
| 2. Anticipación | 8. Acción secundaria |
| 3. Puesta en escena | 9. Momento |
| 4. Animación directa y pose a pose | 10. Exageración |
| 5. Seguimiento/Superposición | 11. Dibujo sólido |
| 6. Entrada y salida lentas | 12. Carisma |

Cada uno pretende abarcar lo más completamente posible el funcionamiento de la “física de dibujos animados” bajo la cual se rige la lógica de los movimientos en la animación. Al menos en sus inicios, esta tenía características bastante particulares en lo que se refiere a comparación con los movimientos naturales de la imagen real a aquellos que se representaban en las obras animadas. En la Guía de Supervivencia del Animador, Richard Williams decía que los dibujos animados no deben preocuparse en representar movimientos realistas, sino más bien en ser creíbles dentro de su propio universo. (Williams, 2001)

Si bien el legado de los anteriores Principios ha perdurado y aportado al medio por más de medio siglo, considero importante también tomar en cuenta que, a la par del desarrollo de los medios de comunicación, tecnología y la sociedad misma, el lenguaje también lo ha hecho y debemos recordar que los medios audiovisuales se rigen bajo el lenguaje visual. Tal como mencioné anteriormente para los temas del módulo 2, conocer estos elementos proporcionan una base a partir de la cual cada quien puede crear sus propias reglas y desarrollar la creatividad sobre lo que se busca expresar. De la misma manera, elementos que han existido por tanto tiempo que son casi considerados como una especie de mandamientos corren el riesgo de que, de no ser cuestionados o reformados, caigan en la obsolescencia y, por tanto, las animaciones no puedan evolucionar con

nosotros. De esto último, el artista Dermont O'Connor ha decidido proponer en su lugar un compendio de 21 Fundamentos que pretenden abordar más ampliamente la construcción estructural y expresiva de una animación: (O'Connor, 2019)¹

- | | | |
|------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1. Carisma | 8. Momento, | 15. Acción opuesta |
| 2. Diseño sólido | espaciamiento y | 16. Contra-pose |
| 3. Puesta en | moderación | 17. Acciones guía |
| escena | 9. Aplastar y estirar | 18. Puntos de quiebre |
| 4. Actuación y | 10. Arcos | 19. Superposición y |
| pantomima | 11. Acción primaria y | seguimiento |
| 5. Claves y | secundaria | 20. Acentos |
| disgregación | 12. Silueta | 21. Exageración (y |
| 6. Animación | 13. Línea de acción y | “física de dibujos |
| directa/ pose a | reversiones | animados”) |
| pose | 14. Anticipación, | |
| 7. Miniaturas y | Exageración y | |
| planificación | asentamiento | |

De acuerdo con lo que observamos en el anterior listado, esta reformulación no busca como tal sobreponerse a los Principios originales, sino más bien complementar los elementos abordados. De igual modo, aunque bien la enumeración no obliga a seguir con el orden al pie, también forma parte de la consideración por parte de Dermont sobre el orden de relevancia al momento de realizar una obra animada.

Específicamente, los 9 fundamentos agregados por Dermont fueron los siguientes: Actuación y pantomima, Claves y disgregación, Miniaturas, Silueta, Línea de acción, Acción opuesta, Contra-pose, Acción guía, Puntos de quiebre, y acentos. Para los demás fundamentos, la propuesta de Dermot

¹ Traducción propia del idioma original inglés

devino en la combinación de algunos de los principios originales, los cuales podrían considerarse sobre una misma línea, tal como el caso de los principios originales que correspondían a Entrada y salida lentas y Momento, que en la propuesta de Dermot se encuentran conjuntas en Momento, espaciamiento y moderación; así como también con Anticipación y Exageración que ahora se encuentran conjuntas más otro elemento propuesto por el artista que es Asentamiento. (O'Connor, 2019)

Debo admitir que el descubrimiento de la propuesta anterior fue completamente accidental durante el proceso de investigación. No descarto la posibilidad de que existan aún más propuestas de diversos artistas con respecto a revisiones de los 12 Principios de la animación las cuales tampoco han podido destacar o tener la oportunidad de ser consideradas para su aplicación en la animación contemporánea. La disciplina artística a menudo encontrará la manera de escapar de las convenciones y subvertir tecnicismos, por lo que sería sabio no esperar que las obras animadas artísticas se rijan bajo “reglas” específicas durante su desarrollo.

Continuando con el tema de los procesos, el resto de este módulo también aborda cuestiones más técnicas y teóricas en el armado de una producción animada. Como mencioné anteriormente, se toman elementos más específicos que se especializan más puntualmente en la animación y que, al igual que con los 12 Principios, sí o sí se encontrarán en la mayoría de los cursos, diplomados y talleres de animación que se ofertan en el mercado.

Aunque estos pasos también se aplican a la mayoría de las producciones audiovisuales, la diferencia con lo visto en el módulo anterior radica de igual manera en la especificidad con la que cada parte del proceso debe responder a las particularidades de una obra de animación. Más allá de que se pretenda realizar una producción comercial o meramente un producto experimental/personal, desde la concepción de la idea hasta el afinamiento de detalles después de la elaboración final conlleva un proceso de delimitación sobre el mensaje que se quiera expresar mediante la obra, para

lo cual será necesario cierto grado de planeación y consideración de sus elementos.

Retomando el orden temático para el contenido del presente módulo, en lo que se refiere a delineamiento de ideas y elaboración de guión se puede entender que son procesos básicos de inicio para comenzar a organizar casi cualquier tipo de producción en lo que se refiere a una obra narrativa: un cuento o novela, obra cinematográfica, cómic u obra gráfica y, en este caso, un proyecto de animación.

Comenzar por estos elementos es un básico indispensable por lo que no pretendo detenerme en ahondar con profundidad al respecto. Para tal efecto, referencié el material ya proporcionado y diseccionado del Diplomado en Animación que cursé con anterioridad en el Instituto Bauhaus en su modalidad en línea (revisar Anexos).

Bajo esta misma línea abordé el proceso de diseño y construcción de personajes, escenarios y *props*, referenciando conceptos vistos en el Diplomado Online de Principios Básicos de la Animación por parte de la institución CIBEF a la vez que del Diplomado en animación antes mencionado. Para este punto, consideré relevante realizar un énfasis en la construcción de los elementos visuales que constituirán lo que el creador pondrá en escena. Con el apoyo de lo abordado en el Módulo 2, la intención es que los alumnos sean capaces de construir los elementos visuales con una intención artística y estética específicas en mente de acuerdo con el propósito de su producción animada.

Si bien el diseño de escenarios es más dependiente de la puesta en escena basada en el guión, el diseño de personajes y *props* llega a ser más independiente en ellas mismas siendo incluso que en ocasiones pueden ser aquellos quienes determinen el guión o desarrollo de la historia. Hay numerosas ofertas de cursos que se centran específicamente en la creación de personajes, por lo cual se puede argumentar que es todo un proceso en sí

mismo. Para efectos del proyecto de taller, tuve que determinar ciertas características principales que resumieran este proceso, al mismo tiempo que ligarse con los elementos ya vistos dentro de los principios de la animación que igualmente son importantes a tomar en cuenta ya que marcan la diferencia entre el desarrollo de personajes para un medio impreso como un medio audiovisual (donde se le verá en movimiento).

En conjunto con el diseño de personajes se debe considerar el diseño del o los *props*. Esta definición corresponde a elementos particulares que en una historia tienen un valor en específico, ya sea porque son relevantes a la trama o incluso ser lo que la propicie en primer lugar. Puede que no llegue a ser muy evidente en una producción terminada ya que naturalmente la historia seguirá su curso enfocándose en aspectos como los personajes y los conflictos que atraviesen, sin embargo, el *prop* es un elemento que, de ser retirado de la historia, como mínimo esta no podría avanzar.

Las consideraciones de estos elementos anteriores entran apenas en la fase de preproducción para la creación y desarrollo de una obra animada. Andrew Selby propone en su libro *Animation* un desglose de los procesos necesarios para la producción de un filme de animación. De acuerdo con lo que expone, el flujo de trabajo de un proyecto de animación se le conoce como “*pipeline*” (canalización, traducido del inglés) el cual se organiza en tres fases distintivas: preproducción, producción y postproducción. Estas mismas pueden contar con su propio pipeline según el desglose de pasos a seguir dentro de cada fase. Cabe mencionar que, de igual modo, Selby hace la observación que de acuerdo con el área de desarrollo/asociación del creador, este *pipeline* puede no considerarse al pie de la letra y se adapte según la inspiración de la que se nutre el proyecto. (Selby, 2013)

Dicho lo anterior, de las tres fases de las que se compone el *pipeline* estándar en la elaboración de un proyecto de animación, la preproducción es la que mayores consideraciones tiene al momento de trabajarse.

Continuando con las referencias de Selby, esta se organizaría de la siguiente manera:

❖ Preproducción:

1. Planeación y escritura (guión)
2. Conceptos, ideas e investigación
3. Desarrollo
4. Sonido

Como ya expuse, tanto la planeación y escritura de guión como el desarrollo de las ideas y conceptos y su investigación pertinente son los primeros elementos a considerarse al querer comenzar con una historia a contar. Si bien el orden en el que Selby los acomoda es el antes expuesto, personalmente considero que el proceso de investigación y desarrollo de ideas y conceptos como primer paso es primordial para tener un material con el cual trabajar y a partir del cual se puede comenzar con las propuestas de guión y planeación del proyecto. De acuerdo con Selby, la investigación es el proceso de consulta y obtención directa o indirecta de fuentes de manera que se pueda tener una comprensión de la historia y la construcción del mundo más completa y detallada.

Selby hace mención de ciertos elementos particulares en la producción de un trabajo de animación que igualmente forma parte de las consideraciones que pueden dirigir el “pipeline” de la misma; en este caso, corresponden los géneros y el lenguaje y vocabulario de la animación. Del primero, si bien el guión puede determinar el género cinematográfico dentro del que se desarrolla la historia, el género que corresponde específicamente dentro de la animación determina más el marco de trabajo que únicamente podría abordarse y expresarse mediante dicha propuesta de producción, que se conocen como “estructuras profundas”: abstracto, deconstructivo, formal, político, paradigmático, primal y re-narración.

La segunda consideración, el lenguaje de animación, ayuda a la audiencia a interpretar las ideas y líneas argumentales de lo que se proyecta, visibilizando lo “invisible”. Para esto se manejan los siguientes 7 conceptos: ²

- ◆ Metamorfosis: Habilidad para representar cualquier cambio de una propiedad a otra. La versatilidad de dichos cambios puede afectar positivamente escenas, transiciones, personajes e historias.
- ◆ Condensación: Involucra el uso economizado de material narrativo para sugerir o inferir información, creando iconos simbólicos o metafóricos para detonar ideas o posibles direcciones para la audiencia.
- ◆ Antropomorfismo: Otorga a objetos inanimados, animales y escenarios con características humanas, dándoles la habilidad de habitar historias, mostrar sus personalidades y, principalmente, interactuar mutuamente usando atributos de comunicación humana.
- ◆ Fabricación: Figuras y ambientes alternativos pueden ser construidos para facilitar la idea de que una historia o evento está sucediendo en un universo creíble.
- ◆ Penetración: Habilidad para investigar tópicos que son de alguna manera impedidos o excluidos de ser “vistos”. Este abordaje es comúnmente utilizado en proyectos inanimados de corte científico o industrial como una manera de explicar procedimientos particulares o cómo algo funciona.
- ◆ Simbolismo: La escritura para animación requiere que los creadores piensen en la “visualidad” de la forma y cómo los motivos narrativos pueden tener asociaciones simbólicas conductoras.
- ◆ Ilusión creada por el sonido: Utilizado para apoyar una acción o como interludio para acompañar más ideas narrativas abstractas mientras se desarrolla la producción, el sonido actúa como un elemento vital en armar la imagen constituida para la audiencia.

(Selby, 2013)

² Traducción propia del idioma original inglés

Consecuentemente, durante la fase de desarrollo en preproducción es que finalmente podremos visualizar los primeros borradores de la puesta en escena con los personajes caracterizando el guión planeado. Si el guión es el esqueleto sobre el cual se sostiene la producción, el storyboard proporciona el modelaje sobre el cual esta irá tomando su forma. Este es un elemento clave del cual igualmente existen cursos enfocados específicamente en su entendimiento y dominio, siendo que en las grandes empresas y producciones es todo un departamento completo en sí mismo. Sin embargo, no hay que perder de vista que sigue siendo un recurso base sobre el cuál se trabaja el producto a desarrollar. Si bien es importante definir los elementos en este paso y los anteriores, hay que permanecer conscientes que habrá cambios que se irán adaptando a partir de las necesidades y consistencia del producto. De igual manera es que durante esta fase se realiza el diseño de personajes, organización de las escenas/*layout*, guías de estilo e ilustraciones y bocetos conceptuales.

Es en este punto que se sintonizan los aspectos vistos en el módulo de lenguaje visual y la construcción de los elementos que compondrán la producción. Considerando no sólo las características técnicas sino el mensaje que se quiere abordar y la manera en la que el lenguaje visual nos permitirá expresarlo es que se evidencia la importancia de una enseñanza conjunta que complementa entre sí las disciplinas que pueden proponerse en el hacer artístico.

El elemento final a considerar en la fase de preproducción, sonido, termina de conjuntar los elementos de la producción para complementar el mensaje; a palabras de Selby, “diseñado para envolver la producción, afianzando la estructura narrativa en un producto coherente y creíble”. Si bien uno podría pensar que, en general, el impacto de una producción audiovisual radica en la estructura “visual”, es el sonido el que potencializa la percepción y entendimiento de lo que está sucediendo, en consecuencia, permitiendo que ideas más complejas puedan ser comunicadas. Para esto, en el manejo del

sonido se pueden usar las siguientes tres vertientes: diálogo y narración, música y efectos de sonido.

Después de considerar todos los procesos anteriores es que podemos continuar con la fase de producción. Esta, tanto como postproducción, no implican un proceso tan complejo como el de preproducción, por lo que nos desplazamos más fluidamente. Lo visto en el proceso de la producción como tal son cuestiones casi puramente técnicas, como lo es el tipo de animación que estaríamos empleando (tradicional, digital, 2D o 3D, rotoscopia, *stop-motion*, etc.) Si bien esto podría depender principalmente de habilidades, tiempos, software y equipo disponible, tal como sucede en la producción artística tradicional, el estilo de salida de cada tipo de animación podría emplearse como parte del mismo discurso de la obra, quedando por supuesto exclusivamente a consideración personal del artista.

Es de esta manera que, con la información anterior, me permito complementar lo que Selby expone durante el proceso de producción y en lo que se refiere a los tipos de animación posibles a usar, considerando la materialidad de las herramientas y cómo a estas mismas también se les puede dar un significado y simbología en específico. En el último módulo se retoma esta importancia de la materialidad desde otra perspectiva, pero igualmente relacionada con el proceso de construir un trabajo de animación.

Finalmente, para la última etapa postproducción, se revisan además de retoques finales y correcciones a la imagen y sonido, títulos y créditos, la gestión de la promoción y distribución. Aunque esto pudiera parecer más complicado para las producciones independientes, las plataformas en línea han facilitado en gran manera el alcance que estas pudieran tener sin necesidad de contar con patrocinadores establecidos. De igual manera, los festivales y convocatorias nacionales e internacionales fomentan la circulación de las producciones animadas que no necesariamente pertenecen a compañías de renombre u otros proyectos comerciales.

MÓDULO 4: TEORIZACIÓN Y CONCEPTUALIZACIÓN

El módulo final es el que considero el más complicado a su vez que, si no el más “importante”, aquél que termina de conjugar todos los temas vistos y en el contexto artístico, de acuerdo con lo que busco con el proyecto.

Parte de las recomendaciones iniciales para tomar el Taller de la presente investigación es contar con cierto acercamiento al ámbito artístico, en mayor o mínima medida. Aunque no es un requisito obligatorio, la razón de esta recomendación viene de contar con un entendimiento previo de las distintas consideraciones artísticas en el proceso de expresión visual.

La aproximación final al tema del arte con la animación es paulatina dentro de las sesiones vistas del presente módulo, de manera que se vaya dando el espacio a la reflexión e integración de los conocimientos mientras el mismo alumno va entendiendo las conexiones:

- ❖ Estudios visuales y discurso del arte: Interdisciplinariedad del arte; “Construcción visual” a partir de su dimensión cultural; valor artístico/estético
- ❖ Animismo y filosofías relacionadas
- ❖ Consideraciones respecto a su composición (elementos materiales y conceptuales)

Si bien la intención de este módulo final es terminar de afianzar la propuesta de integración de la animación como modo de (hacer) arte, también es una importante introducción al entendimiento del rubro para todo aquél que no haya tenido un acercamiento previo significativo. Para esto, uno de los conceptos básicos a revisar y que de igual modo será relevante para trabajar en un proyecto de animación desde el arte -que de igual manera lo puede ser para cualquier tipo de metodología- es entender el concepto de una experiencia estética y cómo esta se relaciona con el proceso creativo y el hacer artístico.

Las reflexiones de Jhon Dewey develan de manera concisa el concepto de la experiencia estética en el arte, lo cual me parece que proporciona un punto de partida básico para ir generando una reflexión personal acerca del hacer y consumir arte. Carlos Montenegro aborda en su artículo la manera en la que este Dewey resalta las cualidades perceptivas del ser humano que consecuentemente llevarán al proceso de lo que implica la apreciación artística. Tomando como referencia las descripciones de estos procesos perceptivos, es que se puede trazar un esquema de cómo se desarrolla esta sensibilización a la exposición al arte:

1. El ser humano hace uso de la percepción dentro de su entorno para ir construyendo su entendimiento, de este y de sí mismo, que en consecuencia lo remite a sus particulares elementos psicológicos
2. El sentimiento se presenta como respuesta inmediata al proceso perceptivo, y a su vez del sentimiento surge en consecuencia el conocimiento
3. Habiendo contemplado estos elementos anteriores es de lo que se compone la experiencia, como conceptualización homóloga de lo que el ser humano experimenta en sus vivencias. A su vez, “todo aquello que yace en la mente del individuo llega de afuera por vía de los sentidos y luego se interioriza.”
4. La experiencia en ella misma posee una cualidad estética dada que solo puede ser entendida una vez que el individuo profundiza entonces en su sentimiento, el cual ahora se considera como un “sentimiento estético” que “surge de la contemplación del valor ideal de cualquier factor de la experiencia”
5. Es tomando en cuenta el sentimiento estético y se profundiza con el conocimiento y todo el proceso de reflexión e interiorización que el primero madura finalmente en una experiencia estética.
6. *“La experiencia culmina o se consume, cuando el individuo encuentra un sentido a la situación vivida, sea ésta inducida o accidental.”* En el

caso de la experiencia estética, esta encuentra su consumación justo en la obra de arte. (Montenegro, 2014)

Asimilar la experiencia estética supone un importante avance en el proceso de sensibilización artística. El concepto de la estética como tal es clave para lo que se puede llegar a entender como el arte mismo, a su vez que se tiene en claro la diferencia entre ambos. Montenegro expone en su artículo lo claro que fue Dewey en diferenciarlos, e igualmente Arthur C. Danto lo reafirma de la mano de Ana María Guasch. En su artículo *La belleza entre lo político, lo ético y lo cultural. EL RETORNO DE LA BELLEZA según Arthur C. Danto*, Guasch, entre otras cosas, destaca cómo las vanguardias, de acuerdo con Danto, permitieron una suerte de rebeldía al concepto predefinido que se tenía respecto a la belleza en el arte, siendo que estas demostraron que “la belleza no era un componente necesario en la definición artística y que se resistió a la disciplina o control”. (2008)

Si bien el estudio de las vanguardias es imprescindible para comprender la teoría e historia del arte, la perspectiva que se aborda en el artículo las entiende más desde una postura política en lo que se refiere hacer arte y no enfocarse en una belleza hegemónica e institucionalmente establecida. Es a partir de las vanguardias que van surgiendo nuevas propuestas controversiales y desafiantes para la segunda mitad del siglo (XX), tales como el *ready-made*, obras de performance, las piezas de Warhol, entre otras. A partir de estas consideraciones, Danto determinó que “lo que hacía que un simple objeto fuera considerado arte era algo externo a él”, para en años posteriores y con base a la evolución de la socio-política y, por lo tanto, del arte mismo, Danto se complementara concluyendo que lo que realmente importa en la obra es “la belleza de un objeto inherente al significado de la obra, unida más a un pensamiento que a un sentimiento.” (2008)

Las consideraciones respecto a la apreciación artística en la actualidad han evolucionado de manera que se llegan a identificar con la propuesta que

Guasch formula a partir de lo expuesto por Danto, donde más que uniformizar el arte desde técnicas o discursos establecidos, lo reconoce como una suma entre diferentes aspectos sociales, políticos, históricos... que finalmente se reconoce como un “conjunto de modos de vivir” y que nos remite a la propuesta de Dewey del arte como experiencia estética. (Guasch, 2008)

Los aportes de Ana María Guasch en el panorama artístico han ayudado en gran medida a la valoración del papel del arte en la actualidad, desde la perspectiva crítica hasta como la meramente perceptiva. Es por esto que consideré importante abordar al menos alguno de sus trabajos en el tema. Ya que se han abordado las consideraciones desde la perspectiva del arte, proporcionando una base para quienes no tuvieran una exposición previa al tema o bien recontextualizando a quienes ya lo hubiesen trabajado con anterioridad, es necesario afianzar esta relación entre arte y animación exponiendo sus respectivas teorizaciones.

De esta manera, adentrándonos aún más en la conceptualización de los dibujos animados, tomo como referencia el texto de Thomas Lamarre que habla sobre el concepto del animismo. Este ensayo podría considerarse más desde una perspectiva filosófica sin embargo justo toma en cuenta la temporalidad del desarrollo y exposición de la animación y lo contrapone con las reflexiones que de su creación surgen, exponiendo la obvia relación entre animismo y animación que surgió en su época, que tal vez no se había tomado en cuenta conscientemente y que hoy en día continúa siendo parte de los discursos no explícitos de las obras animadas, más específicamente aquellas que no tienen un fin completamente comercial. Lamarre justifica la pertinencia de abordar ambos conceptos afirmando que "el resurgimiento de los estudios del animismo y de la animación en los 90's prepara el camino para otro tipo de diálogo, uno que aborda tanto el legado colonial del animismo y al potencial del animismo y animación para ofrecer otras formas de conocimiento y maneras de existir en el mundo". (Lamarre, 2018)

En lo que se refiere a las consideraciones respecto a los materiales y elementos directos/físicos para elaborar una animación, a pesar de ya haber sido abordado anteriormente en el módulo 2, se profundiza en el tema exponiendo una conexión más directa y evidente entre la materialidad y la artisticidad. De la mano al reforzamiento de esta relación nos apoyamos el texto de Animación Concreta por George Griffin, quien propone el concepto de este mismo nombre refiriéndose a continuación:

[la animación concreta] se encuentra dentro de las siguientes formas:

1. Animación autorreferencial
2. Animación instalada en una exposición no-teátrica
3. Animación de objetos que muestran objetos de movimiento físico limitados en un tiempo sintético mediante luz estroboscópica o dispositivos parpadeantes
4. Flipbooks y otros dispositivos manuales para la muestra de imágenes rápidas”

(Griffin, 2015)

Lo interesante de este texto es también su calidad de introducción a las materialidades al momento de la creación de una animación; esto es, que una obra de animación podría no necesariamente corresponder a una sucesión de cuadros e imágenes para dar la ilusión del movimiento, sino propuestas más abstractas en lo que al tema de la animación se refiere.

Somos testigos de que en los últimos años ha habido cantidad de subversiones de conceptos y paradigmas previos que constantemente desafían nuestra forma de ver y entender el mundo a través del arte. Por ejemplo, las “esculturas” de formas de arte de conceptos intangibles (como el sonido, la luz, e incluso la animación como lo menciona Griffin). Con la animación concreta, este autor provee apenas una idea potencial sobre lo que la “fisicalidad” del “mundo real” puede aportar a la elaboración de una obra de animación siendo que esta no responda a las convencionalidades

que esperamos de la preconcepción que ya tenemos sobre “animación”. Alan Cholodenko, teórico australiano, estudia el campo de la animación yendo más allá de la teoría, justo como una manera de entender la vida misma. En su artículo “El Animador como Artista, el Artista como Animador. Una Recapitulación”, haciendo referencia a sus otros trabajos, expone que “[...] ese escrito sobre el dibujo que hice asentaba la condición necesaria del arte como animación, esto es, como lo animático deconstructivo del dibujo, como el extraerse de la delineación y del diseño y a la vez la delineación y el diseño que extrae.”, complementando en el mismo ensayo que “de todo arte como animación, en la medida que dotar las cosas de vida y de movimiento, con el calificativo del arte como animática como ‘vidamuerte’, el cual quiere decir que la vida nunca puede ser ‘cobrada’, no más que la muerte, más bien el *in-between* deconstructivo, el *riss*, a la vez la vida de la muerte y la muerte de la vida.” (Cholodenko, 2016). Si bien estos textos ya no fueron directamente abordados durante el Taller, se mantienen como parte fundamental de la investigación en su desarrollo y establecimiento desde estas perspectivas que apoyan a la animación como materia importante en el arte e incluso en otras consideraciones socio-culturales.

Para esta etapa final del Taller, además de que lo visto en ella posee una carga reflexiva considerablemente más pesada que los primeros módulos, consideré que lo más factible era estudiar aspectos puntuales sobre el arte y el cómo la animación puede relacionarse a ello, esto por sobre el directamente tener la intención de adoctrinar en el por qué la animación debería ser considerada arte. Además de que considero importante que sea el alumno por sí mismo quien evalúe a partir de los contenidos vistos sobre el cómo reflexionar a la animación como medio artístico, también es pertinente recordar que el Taller tiene la función de ser una introducción a este tema. Es decir, aprender sobre los elementos clave que pueden ayudar al estudiante a interesarse y entrar de lleno a la producción artística dentro de la animación como soporte.

Como parte del programa de enseñanza, en cada módulo se abordaba entre una o dos/tres obras de animación de manera que se pudieran analizar en conjunto, entendiendo y reforzando los conceptos que se hayan visto hasta el momento. Para las primeras clases se analizaron desde el conocimiento previo o bien comentarios generales de los estudiantes, para los cuales yo complementaba al final con información pertinente; esto bajo la suposición de que al estudiar en una Facultad de artes, contasen ya con una cierta noción de lo que Ana Mae Barbosa evidencia del concepto de estética empírica -o estudios empíricos del arte- donde una conciencia personal es capaz de interpretar significados de nuestro contexto a partir de nuestras experiencias estéticas, y viceversa. (Barbosa, 2012)

Habiendo revisado ya los primeros temas respecto a la introducción y contextualización en el campo es que se pudo contar con una base más amplia sobre la cual ya poder trabajar el análisis de las piezas mostradas. Barbosa continúa exponiendo que, justo, incorporar el contexto para estos ejercicios de análisis aportan al proceso de creación dentro de una libre expresión. Además, el incentivar este modo de aprendizaje y asimilación contribuye a la conceptualización del arte, en este caso específico lo que es el medio de la animación, como parte de la cultura desde donde se estudia. (Barbosa, 2012)

Cabrera precisamente también alentaba ejercicios de este tipo dentro de su investigación acerca de la enseñanza en el arte; más específicamente, puntualizando que para ello era clave un contacto diario con el arte y que a partir de esto se podía desarrollar la percepción estética, exponiendo nexos entre el arte y la realidad a partir de contenidos. En ello, se pasaba por un proceso donde primeramente se formulaba una abstracción, posteriormente a una generalización y finalmente una concreción que el propio estudiante concluye a partir de su exposición a las obras. (Cabrera, 1989)

EXPERIENCIACIÓN DE PROPUESTAS CON BASE EN CONTENIDOS

Como primera experiencia en docencia, uno de mis principales intereses era el asegurar que todos los estudiantes se sintieran cómodos durante las sesiones. Además de tenerlo como un propósito personal, el mismo Cabrera reafirma lo expuesto por Barbosa en lo que a la lectura de la obra (de arte) se refiere, coincidiendo que para la enseñanza del arte es necesaria una consideración del contexto de cada alumno. Esto también implicaría respetar la expresión personal independientemente de su devenir así como no limitar sus iniciativas personales. (Cabrera, 1989)

Las sesiones por tema tuvieron una duración de 2 horas con 10-15 minutos de descanso entre estas. Aunque originalmente se tenía una visión más intensiva para el taller, durante el proceso de investigación determiné que una menor cantidad de tiempo sería más provechosa no sólo para que no fuese tan pesado para los estudiantes, sino que esto mismo ayudaría a que ellos pudieran retener mejor la atención en las sesiones. Esto también tomando en cuenta que debido a que las sesiones eran en línea, es más complicado asegurarse de que se está llevando un adecuado seguimiento a las lecciones. Además, la activación de las cámaras fue solicitada únicamente para efectos de la presentación de cada estudiante permitiendo que el resto del Taller estuvieran desactivadas, esto con el propósito de fomentar la confianza y respetar la privacidad de cada quien.

Continuando con lo que se refiere al ambiente de estudio, la participación era incentivada mas no obligada. Como mencioné anteriormente, una de las estrategias implementadas durante las sesiones fue el estudio de caso de una o más obras cortas de animación en la segunda clase de cada semana, para lo cual solicitaba la participación de los estudiantes con comentarios sobre la obra vista relacionándolo con los elementos aprendidos hasta el momento, principalmente en lo visto en esa misma semana. Tomando en cuenta también el nivel de disposición de los estudiantes y con base a mis

propias experiencias como tal, así como la naturaleza misma del taller (esto es, de carácter extracurricular sin alguna repercusión directa a su desempeño académico obligatorio), intenté lo menos posible el empujar a los estudiantes a interacciones que probablemente preferirían evitar, habilitando estos espacios de discusión para evaluar durante el camino los aprendizajes llevados. De igual manera, constantemente dejaba sobre la mesa que los canales estarían siempre abiertos para la expresión de dudas, comentarios o sugerencias.

Dicho esto, consideré pertinente la inclusión de al menos un par de actividades a entregar durante el curso, específicamente para los temas vistos en el tercer módulo. Esto es la elaboración de un proyecto personal sencillo utilizando algunos elementos generales sobre el desarrollo y producción de un proyecto de animación. Esto se realizó durante el horario de la sesión ya que constaba de una formulación sencilla, se les dio un cierto margen de tiempo para ser realizada e incluso este se expandió de acuerdo a las necesidades expresadas por los estudiantes. Finalmente, cuando la mayoría ya lo tenía listo mientras los pocos faltantes podían terminarlo, algunos voluntarios expusieron sus ideas mediante el canal de voz siendo que el resto podían mostrarlo únicamente en los comentarios del chat.

Más adelante de las sesiones, les solicité una única actividad entregable que consistía en desarrollar un personaje, preferentemente el principal, a partir de los elementos y características del proyecto que habían expuesto en la sesión anterior. La notificación sobre el entregable fue comunicada fuera de las sesiones y se les dio algunos días para realizar la entrega del diseño del personaje, la cual era el mismo día de una de las sesiones. Durante esta, posterior a revisar el tema que correspondía para tal fecha, les requerí que quienes hubieran entregado a tiempo sus actividades pudieran hablar de manera breve sobre ello y posiblemente ahondar en la relación de su desarrollo con los elementos que anotaron para el primer ejercicio. La actividad tuvo una respuesta en general satisfactoria que, si bien no todos

cumplieron en tiempo con sus actividades, con diferencias de tiempo fueron igualmente entregadas por los asistentes a la sesión.

Para el módulo final, y el cual personalmente considero como el más complicado debido a que su abordaje ya no es directamente sobre elementos meramente técnicos sino más reflexivos y sobre conceptualización, procuré llevarlo de la manera más concisa posible. El material utilizado para estos últimos temas se basó principalmente en artículos y trabajos ensayísticos ya que lo referente directamente con teoría de la animación no cuenta aún con una bibliografía vasta, a la vez que procuré seleccionar escritos que fueran lo menos complicados de asimilar. Determiné que lo fundamental era que pudiesen aprender y reflexionar sobre los estudios visuales y discurso del arte, así como animismo y de qué manera esto puede derivar en más reflexiones y conceptualizaciones sobre la profundidad del discurso de una obra animada, todo esto relacionándose con la totalidad de lo visto hasta el momento en el taller y la manera en la que se ensambla para construir un proyecto animado en específico con lo que se busca expresar.

Fue, por lo tanto, que para estas últimas sesiones se vieron estos dos temas tal como se tenía previsto, pero dejé a decisión de los estudiantes si estaban de acuerdo con querer revisar más artículos sobre teorización de la animación, o bien preferían visualizar y evaluar más obras animadas para su discusión. En consenso unánime decidieron por revisar las obras animadas, por lo que el material que tenía preparado para continuar revisando los elementos teóricos de la animación lo dejé a disposición de los estudiantes por si gustaban revisarlo posteriormente por su cuenta y la última semana se dedicó a evaluaciones tanto de más animaciones como del curso en sí mismo.

Para la evaluación de material final de la última semana, escogí específicamente una obra que al mismo tiempo relacioné con otro artículo de

los que recabé para la investigación. La obra fue *Destino*³ como parte de una producción en conjunto con los estudios de Disney y el artista plástico Salvador Dalí. El resultado fue una obra animada con los característicos elementos surrealistas que tanto identificaban al artista, así como la clara imprimatura de los trazos y banda sonora proporcionados por el estudio. Los estudiantes fueron invitados a, posterior a visualizar la pieza, opinar al respecto y, nuevamente, relacionarla con elementos vistos en clase. Esta pieza era muy importante porque era una culminación más que evidente sobre esta intersección entre la animación y el arte.

Lo interesante de esta pieza, además de lo ya descrito, es que en conjunto con el artículo que mencioné profundicé con los estudiantes sobre lo que fue el proceso intelectual de su elaboración; atravesando por el contacto entre los estudios Disney y Dalí para solicitar una colaboración, los acuerdos establecidos, el proceso desarrollo y las opiniones del artista, el congelamiento del proyecto y, finalmente, el lanzamiento del cortometraje más de una década después. El asunto a estudiar con este caso fue que, a pesar de que inicialmente el acuerdo era darle a Dalí la libertad total de diseño y esquematización del corto, Disney incumplió con la inclusión de la idea original en su totalidad lo que causó que Dalí abandonara el proyecto y, por lo tanto, se enlatara la producción.

Años después el proyecto fue retomando, sin embargo y justamente, con los cambios y cortes realizados por parte de Disney y no así de la visión original de Salvador Dalí. El artículo expone toda esta situación y cómo pudieron ser recuperados algunos de los materiales y bosquejos perdidos de la idea original de Dalí, complementando y dando más sentido a la, aparente, abstracta obra animada que Disney nos dejó ver. (Barbagallo, 2019)

Toda esta procesión con la obra en particular significó un interesante ejemplo de cómo podría funcionar esta conjunción entre el arte y la animación desde

³ *Destino*, 2002. Walt Disney Pictures.

perspectivas distintas y no desde un lugar en común que corresponda a la experiencia estética y expresión artística. El documento del artículo en cuestión fue también dispuesto al alcance de los estudiantes junto con la visualización tanto del corto de Destino como la visualización de algunos de los bocetos de la idea original de Dalí, lo cual todo esto puede ser encontrado en internet.

Para finalización del Taller, se les solicitó a los estudiantes en su última clase, además de una última sesión de dudas y preguntas, el responder una encuesta final con el propósito no solo de evaluar mi desempeño y el del curso en sí mismo con su contenido sino también que ellos pudieran vaciar el conocimiento y aprendizajes obtenidos en él. Para esto también les brindé la oportunidad de responderlo en una cantidad de días sin ejercer presión, así como la posibilidad de consultar ya sea los materiales o presentaciones usadas a lo largo del curso como revisar las grabaciones de las mismas clases, las cuales siempre estuvieron a su disposición en caso de que llegasen a faltar a alguna por cuestiones externas o bien de que quisiesen revisar el contenido de la sesión en particular.

REFLEXIONES Y CONCLUSIONES

Una vez que se completó la impartición de los módulos con sus temas como también llegada la fecha establecida para el fin del taller, lo visto para la última sesión fue la aplicación de una evaluación general tanto de la impartición del taller como de los conocimientos obtenidos.

El cuestionario realizado se dividió en estas dos partes para evaluar a alumnos y que ellos evaluaran al curso. A continuación, el detalle de las preguntas por sección:

TABLA 5: ESTRUCTURA DE EVALUACIÓN FINAL DEL TALLER

No.	Sobre lo aprendido	Sobre la aplicación del taller
1	¿Qué tan relevante consideras que ha sido la historiografía de la animación en México para su mismo desarrollo?	Presentación del evaluador y manejo de la clase
2	¿Consideras que el módulo de Lenguaje visual aportó nuevos conocimientos, o que se vieron temas ya conocidos?	Presentación y contenido de las diapositivas
3	¿Cuál de los 12 fundamentos de la animación te llama más la atención en un trabajo animado? ¿Por qué?	Materiales extras revisados (videos, artículos, etc)
4	Reordena las siguientes definiciones con base al orden de lo que están describiendo: Preproducción, Producción y Postproducción	Conocimientos del evaluador y sus explicaciones
5	Con base a lo visto en el módulo 2 y 3, complementa tu personaje/historia vistos en los ejercicios con	Señala alguna situación o inconveniente que no te haya dejado llevar las clases del taller de la mejor

	cualquier elemento que desees agregar	manera (ya sea externas o del mismo taller/forma de llevar las sesiones) [si no hubo, también señalarlo]
6	En tus palabras, describe lo que entendiste del animismo y cómo podrías relacionarlo con el arte	En general, o específicamente sobre algún módulo o tema, por favor describe qué agregarías, omitirías o cambiarías respecto a lo visto y/o cómo se llevó el taller [si no hubo, también señalarlo]
7	¿Qué tema crees que también se podría haber abordado durante el taller?	

Personalmente, me era importante poder evaluar el nivel de aprendizaje y/o de la integración de la información impartida de una manera que no fuese invasiva o autoritaria de algún modo. La enseñanza en el arte, más que evaluarse de manera convencional mediante puntajes que miden qué tanto se memorizaron los conceptos, se trata de entender los temas vistos y cómo pueden aplicar los nuevos conocimientos de manera crítica a percibir lo que les rodea y, a partir de esto, poder crear o desarrollar su proceso y sensibilidad creativa. (Cabrera, 1989)

Por esta razón fue que les di la opción de responder el cuestionario a su tiempo y en caso de ser necesario con el apoyo de los materiales vistos. De igual manera, procuré formular las preguntas de modo que no fuesen abrumadoras, abordaran directamente tópicos relevantes y además pudieran aportar sus propias reflexiones sobre estos.

La mayoría de las preguntas eran de respuesta abierta, habiendo solamente una de relación de concepto y respuestas para darle mayor variedad. Al ser

la única respuesta cuantificable por esta razón, evidencio a continuación en gráfico el nivel de las respuestas correctas correspondientes:

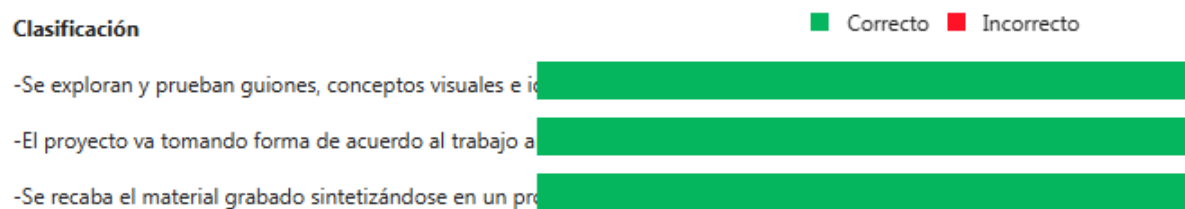


FIGURA 4: Comparativa de respuestas correctas/incorrectas en pregunta 4 del cuestionario para evaluación final

Para la segunda sección, sobre la aplicación del taller, las indicaciones son directamente el calificar distintos aspectos sobre la impartición del taller. De acuerdo con las preguntas antes expuestas, los resultados en una escala donde 1 estrella es Deficiente y 5 estrellas significa Excelente, fueron los siguientes:

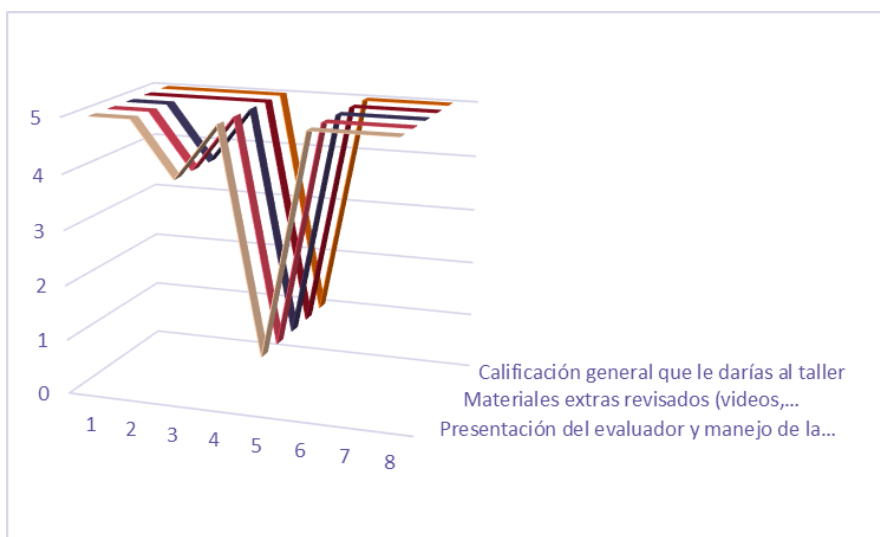


FIGURA 5: Relación de resultados de evaluación de la aplicación del Taller

El muestreo de estudiantes que respondieron el cuestionario fue de 8 en total. Tomando en cuenta el seguimiento que se le dio a la asistencia de las 16 sesiones así como la participación general, esto coincide con los mismos estudiantes que cumplieron con capturar sus respuestas.

Si bien la aplicación al Taller no era de carácter obligatorio como tal, la estrategia que se siguió en conjunto con las autoridades académicas de Educación continua y Administración académica fue ofertar el Taller también como programa AFI. Esto es, a grandes rasgos, una estrategia de participación cultural en la UANL con la cual se debe cumplir con un cierto número de horas al semestre para acreditarse. Mientras que sí hubo estudiantes que aprovecharon el Taller para el cumplimiento de este requerimiento, también se registraron interesados de otros de planes anteriores para los cuales no aplican tales requerimientos.

Dicho lo anterior, hubo alumnos que iniciaron su registro en el taller que en el transcurso de las sesiones desertaron del mismo, principalmente aquellos que no estaban inscritos como parte del cumplimiento de su requerimiento de AFI. Ante estos abandonos no reportados, estructuré un último formulario donde mi intención era indagar sobre las razones por las cuales no fue posible la continuidad del Taller con el principal motivo de indagar acerca de alguna inconformidad con respecto al abordaje de este.

El formulario en cuestión fue estructurado de la siguiente manera:

TABLA 6: ESTRUCTURA DE FORMULARIO A APLICAR A QUIENES NO FINALIZARON EL TALLER

Interés en Taller de Animación en el Arte * Obligatoria	
1. Nombre *	6. ¿Por qué te interesó inscribirte al taller originalmente? *
2. Matrícula	7. ¿Tuviste oportunidad de asistir a alguna de las sesiones? * ◆ Sí (una o un par de sesiones) ◆ Sí (más de dos o tres sesiones) ◆ No

3. Correo	8. Por favor, selecciona la opción que más se relacione con la razón por la cual no se pudo continuar tomando el taller * ◆ Falta de tiempo ◆ Falta de interés ◆ No era lo esperado (temas, taller en sí, abordaje, etc) ◆ Problemas con la plataforma/manera de llevar las sesiones ◆ Otras										
4. Carrera * ◆ Lic. en Artes visuales ◆ Lic. en Diseño Gráfico ◆ Lic. en lenguaje y producción audiovisual	9. Sugerencia(s) de cómo mejorar la experiencia para reintentar un registro a un próximo Taller de Introducción en la Animación en el Arte *										
5. Semestre * <table border="0"> <tr> <td>◆ 1ero</td> <td>◆ 6to</td> </tr> <tr> <td>◆ 2do</td> <td>◆ 7mo</td> </tr> <tr> <td>◆ 3ero</td> <td>◆ 8vo</td> </tr> <tr> <td>◆ 4to</td> <td>◆ 9no</td> </tr> <tr> <td>◆ 5to</td> <td>◆ Otro</td> </tr> </table>	◆ 1ero	◆ 6to	◆ 2do	◆ 7mo	◆ 3ero	◆ 8vo	◆ 4to	◆ 9no	◆ 5to	◆ Otro	10. Algún elemento que en su breve exposición al Taller le haya interesado de lo visto en él *
◆ 1ero	◆ 6to										
◆ 2do	◆ 7mo										
◆ 3ero	◆ 8vo										
◆ 4to	◆ 9no										
◆ 5to	◆ Otro										

Desafortunadamente, desde el momento en que notifiqué vía correo electrónico a aquellas personas que habían expresado su interés en el Taller contestando el segundo formulario, no hubo respuesta de su parte ni al correo ni al formulario.

Considero que hubiera sido provechoso el poder haber obtenido respuestas de modo que pudieran haber tomado en cuenta no sólo acerca de los contenidos o estructura del taller sino también considerar cualquiera de los otros factores por los que los estudiantes no pudieran haber continuado, como la falta de tiempo o motivación o incluso algún otro asunto personal que se pudiera haber dirigido a las autoridades pertinentes.

Esta situación a su vez me hace considerar incluir la pregunta acerca de qué es lo que esperan los prospectos a estudiantes dentro de lo que pudieran ver en el taller. Esta pregunta se abordó de manera libre durante las presentaciones los primeros días de clase; más considero que, de haberse incluido en el formulario inicial de registro previo a los inicios del taller, se podrían tomar en cuenta algunos de los comentarios que pudieran aportar a una mejor experiencia en el mismo.

Ahora, retomando el enfoque en los estudiantes que se aplicaron en las sesiones, debo admitir que al mismo nivel de practicidad que otorga el impartir las clases en modalidad en línea también considero que omite en una gran parte el elemento de interacción entre alumnos y docente. Originalmente había considerado una o dos sesiones en presencial de manera que los alumnos pudiesen conectar mejor con los materiales, de la misma manera que un pintor o un escultor puede conectar con sus materiales de trabajo.

Como producción audiovisual, las películas sean de imagen real o animación podrían considerarse como una especie de arte efímero en tanto que uno no tiene a su disposición la pieza fija de modo que pueda observarla detenidamente y en su totalidad durante un tiempo indefinido. De igual manera que una pieza de performance o intervenciones en espacio público, la pieza en sí es este conjunto de movimientos y la manera en la que esta interactúa con el observador y/o el contexto en ese preciso instante que está siendo observada.

Es por todo lo anterior que consideré gratificante tener la oportunidad de interactuar físicamente con materiales que pueden usarse para elaborar una animación. No tanto por las herramientas que normalmente se usan para la técnica de *stop-motion*, que es bien conocida por la utilización de objetos físicos y su disposición para la creación, sino materiales tradicionales para las técnicas en 2D y justo también, no menos importante, el espacio en donde nos estaríamos desenvolviendo, remitiéndonos a las afirmaciones de Cabrera sobre la enseñanza en el arte ya vistas.

Lamentablemente por situaciones de tiempos y logística no se pudo llevar a cabo la propuesta de las sesiones en presencial, sin embargo, considero que de continuarse el proyecto sí sumaría de manera positiva para todas y todos en el proceso de aprendizaje durante el taller.

Así mismo, el enfoque del taller fue pensado más desde una perspectiva de sensibilización al tema más que de producción. Es por esto que los ejercicios entregables no se manejaron con un propósito de evaluar el desempeño o determinar la efectividad de lo aprendido, sino como un recurso didáctico que en sí mismo enriqueciera la experiencia de la clase. Lamentablemente, aunque hubiera sido gratificante haber podido disponer de los resultados de estos ejercicios como evidencia del involucramiento de los alumnos y los temas vistos, debido a restricciones del sistema de la plataforma en la que se llevaron las sesiones estos documentos son ya inaccesibles. Sin embargo y para efectos del propósito en sí mismo del taller, el haber registrado durante su misma ejecución esta participación por parte de los alumnos es lo que considero que contribuye a la efectividad del mismo.

En general me parece que fue una buena primera experiencia, tomando en cuenta que un primer acercamiento piloto a lo que pudiera llegar a integrarse como parte de la oferta artística en la Facultad de Artes Visuales. De los resultados cuantitativos obtenidos de los muestreos preliminares y posteriores rescato la gran y evidente respuesta existente por parte de los

alumnos a integrar con mayor énfasis en la oferta educativa propuestas que se inclinen al aprendizaje y desarrollo en el campo de la animación. Existen ya una o dos materias que tienen a la animación como tema principal, no obstante esta se aborda de una manera muy escueta o bien también desde una visión meramente de herramienta para mercado. Esto tiene sentido siendo que son materias de la carrera de Diseño gráfico; sin embargo, también se ofertan como optativas para los alumnos del resto de las carreras para lo cual las asignaturas tendrán una dimensión diferente que la que Diseño gráfico aborda.

La posibilidad de que el presente taller pueda formar parte de la oferta educativa aportará no solo a los estudiantes de la carrera de Artes Visuales en el aspecto de una plataforma artística más a explorar, sino que Diseño gráfico y Lenguajes y producción audiovisual tendrían la oportunidad de ver desde una perspectiva distinta las virtudes del uso de la animación. El arte puede integrarse fácilmente en cualquier otro campo, además de que tener una perspectiva artística para la realización de nuestras actividades abre las posibilidades aún más sobre lo que podemos percibir y no solo nosotros sino también el resto de las personas que lo vean o consuman. El arte también es un campo de conocimiento y qué mejor que la Facultad de Artes Visuales para que continúe abriendo propuestas sobre qué otras cosas podrían conseguirse que se relacionen con el arte, así como las infinitas posibilidades de cómo adaptar procesos artísticos personales y que estos se adapten también a las particularidades de distintas cuestiones de cada quien.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS CONSULTADAS

- O'Connor, D. "Animate with Dermont" (2019, 15 de enero). 21 Foundations of animation [video]. <https://www.youtube.com/watch?v=8J39SslqJsQ>
- Aurrecoechea, J. M. (2004). El episodio perdido, Historia del cine mexicano de animación. México: Cineteca Nacional.
- Barbagallo, R. (2019). The Destino Animatic, and the Fate of Assembling Artistic Truths into a Greater Whole. 2019, Animation Studies.
- Barbosa, A. M. (2015). La imagen en la enseñanza del arte. Años 1980 y nuevos tiempos. (traducción y reedición del 2012). México: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Benjamin, W. (1933). Selected Writings. Volume 2. Part 2. 1931-1934. Estados Unidos: The Belknap Press of Harvard University Press. Traducido, 1999.
- CAESA (2019). La Evaluación de la Educación de las Artes visuales en México. México: Tilde Editores.
- Canemaker, J. (2005). Winsor McCay. Estados Unidos: Harry N. Abrams.
- Cabrera, R. (1989). Metodología de la enseñanza de las artes plásticas. Cuba: Editorial Pueblo y Educación.
- Cabrera, R. (2016, reedición). Indagaciones sobre arte y educación. México: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Castellano San Jacinto, T. (2023) Límites difusos y horizontes expandidos. Convergencias entre animación experimental y arte contemporáneo.

- Cholodenko, A. (2020). El animador como artista, el artista como animador. Una recapitulación. (traducción y reedición del 2014). España: Con A de Animación
- Cholodenko, A. (2016). The Expanding Universe of Animation (Studies). 2022, Animation Studies.
- Curatitoli, M. C. (2022). Materialidades y expresividad en cortometrajes latinoamericanos con técnicas de animación stop motion. En TOMA UNO, Nº 10, pp 57-71. Argentina: Universidad Nacional de Córdoba.
- De la Calle, R. (1996). Experiencia estética y crítica de arte: los planteamientos de John Dewey. En Revista Transdisciplinar de Filosofía, vol. I. pp 53-73
- Dondis, Donis A. (2016). La Sintaxis de la Imagen: Introducción Al Alfabeto Visual. Editorial Gg.
- Griffin, G. (2007). Concrete Animation. Estados Unidos: Animation, de Sage Publication
- Guasch, A. M. (2008). La belleza entre lo político, lo ético y lo cultural. EL RETORNO DE LA BELLEZA según Arthur C. Danto. Materia. En Revista d'Art, nº 6-7.
- Gubern, R. (2014). Historia del cine. España: Titivilus.
- Lamarre, T. (2018). Animation and Animism. En Boehrer, B.; Hand, M.; Massumi, B., Animals, Animality, and Literature pp 284-300. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Monsalve, B., Bello, J. P., Flores, J. (2024) La Animación Flash Web en la década de los Dos Mil y su Trascendencia. Chile: Universidad Mayor.

- Montenegro Ortíz, C. M. (2014). Arte y experiencia estética: John Dewey. Colombia: Universidad Antonio Nariño
- Morgan Franco, A. L. (1994). Tesis: Historia del cine de animación en México. México: Universidad Autónoma de Nuevo León.
- Novoa, Z. (2022). Multiculturalidad y diversidad en el cine de animación. Creación de imágenes culturales. En Arte y políticas de identidad Vol.27 / Dic.2022, pp 137-154. España: Universidad de Murcia.
- Rodríguez Bermúdez, M. (2007). Animación. Una perspectiva desde México. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Sáenz Valente, R. (2008) Arte y técnica de la animación.
- Selby, A. (2013) Animation. Inglaterra: Laurence King Publishing Ltd.
- Thomas, F. & Johnston, O. (1981) The Illusion of life: Disney animation. Estados Unidos:
- Valle-Gómez, D. (2024) El mirador de Deleuze como detonante para repensar los estudios sobre el arte de la animación. En Las fronteras de la historia del arte y los estudios visuales. Reflexiones en torno a su objeto de estudio, editado por Gorka López de Munain. Monográfico temático, Eikón Imago 13.
- Vázquez Hernández, L.G. (2015) Cuentos y REcuentos animados: Panorama de la animación mexicana: 2000-2012. México.
- Wells, P. (2009). Fundamentos de la animación. Paidotribo.
- Williams, R. (2001). Animator's Survival Kit. Estados Unidos: Ediciones Faber
- Yin, K. R. (1987). Manual para la elaboración de casos de estudio. MIT Press.

Material de análisis para la creación del Taller y otras referencias de organización

Malla curricular del plan de estudios de la Licenciatura en artes visuales

Obtenido de la Web oficial: <https://artesvisuales.uanl.mx/oferta-educativa/licenciaturas/artes-visuales/>

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

Malla curricular 430



PRIMER CICLO		SEGUNDO CICLO						
SEMESTRE 1	SEMESTRE 2	SEMESTRE 3	SEMESTRE 4	SEMESTRE 5	SEMESTRE 6	SEMESTRE 7	SEMESTRE 8	SEMESTRE 9
CULTURA DE PAZ ACFI-G / 2C Obligatoria ÉTICA Y CULTURA DE LA LEGALIDAD ACFI-G / 3C Obligatoria FUNDAMENTOS DE INVESTIGACIÓN CREACIÓN ACFI-G / 3C Obligatoria PRINCIPIOS SOCIO-HISTÓRICOS DEL ARTE ACFI-IP / 3C Obligatoria LENGUAJE VISUAL ACFI-IP / 3C Obligatoria LABORATORIO DE DIBUJO ACFI-IP / 4C Obligatoria LABORATORIO DE COLOR ACFI-IP / 4C Obligatoria	RESPONSABILIDAD SOCIAL Y DESARROLLO SUSTENTABLE ACFI-G / 2C Obligatoria LIDERAZGO EMPRENDIMIENTO E INNOVACIÓN ACFI-G / 2C Obligatoria CULTURA DE GÉNERO ACFI-G / 2C Obligatoria TECNOLOGÍA APLICADA AL ARTE Y DISEÑO ACFI-D / 3C Obligatoria ARTE DEL SIGLO XX ACFI-IP / 3C Obligatoria ARTE Y CULTURA MEXICANA ACFI-IP / 3C Obligatoria LABORATORIO DE PROCESOS CREATIVOS ACFI-IP / 4C Obligatoria	LABORATORIO DE PINTURA ACFB / 4C Obligatoria LABORATORIO DE ESCULTURA ACFB / 4C Obligatoria LABORATORIO DE FOTOGRAFÍA ACFB / 4C Obligatoria TEORÍAS DEL ARTE ACFB / 3C Obligatoria PSICOLOGÍA DEL ARTE ACFB / 2C Obligatoria ANÁLISIS DE LA IMAGEN ACFB / 3C Obligatoria MEDIACIÓN CULTURAL Y ARTÍSTICA ACFB / 3C Obligatoria	LABORATORIO DE ILUSTRACIÓN DIGITAL ACFP-F / 4C Obligatoria REGISTRO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL ACFP-F / 4C Obligatoria ÚLTIMAS TENDENCIAS DEL ARTE MEXICANO ACFP-F / 3C Obligatoria ANTROPOLOGÍA VISUAL ACFP-F / 3C Obligatoria METODOLOGÍAS DE LA ENSEÑANZA DEL ARTE ACFP-F / 4C Obligatoria PATRIMONIO REGIONAL CULTURAL ACFP-F / 2C Obligatoria OPTATIVA I ACFP-F - Laboratorio avanzado de fotografía - Laboratorio avanzado de pintura - Laboratorio de cerámica - Dibujo experimental - Laboratorio de escritura creativa 4C Optativa	LABORATORIO DE GRABADO ACFP-F / 4C Obligatoria ESTUDIOS VISUALES ACFP-F / 3C Obligatoria ESPACIOS CULTURALES Y EDUCACIÓN ACFP-F / 4C Obligatoria POLÍTICAS CULTURALES ACFP-F / 2C Obligatoria GESTIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE PROYECTOS ARTÍSTICOS ACFP-F / 3C Obligatoria PROYECTOS INTERDISCIPLINARIOS DEL ARTE ACFP-F / 4C Obligatoria OPTATIVA II ACFP-F - Laboratorio avanzado de fotografía - Laboratorio avanzado de pintura - Laboratorio de cerámica - Dibujo experimental - Dibujo de figura humana - Laboratorio de escritura creativa - Laboratorio de arte acción y performance 4C Optativa	LABORATORIO DE VIDEOARTE ACFP-F / 4C Obligatoria LABORATORIO DE ARTE SONORO ACFP-F / 4C Obligatoria ARTE Y GÉNERO ACFP-I / 3C Obligatoria MUSEOGRAFÍA ACFP-I / 3C Obligatoria ARTE Y DIDÁCTICA ACFP-I / 3C Obligatoria PROYECTOS DIGITALES ACFP-I / 4C Obligatoria OPTATIVA III ACFP-F - Laboratorio avanzado de fotografía - Laboratorio avanzado de pintura - Laboratorio de cerámica - Dibujo experimental - Dibujo de figura humana - Laboratorio de escritura creativa - Laboratorio de arte acción y performance - Laboratorio de grabado 4C Optativa	LABORATORIO DE ARTE CONCEPTUAL ACFP-I / 4C Obligatoria ANÁLISIS DEL DISCURSO DEL ARTE ACFP-I / 3C Obligatoria TEORÍAS CRÍTICAS LATINOAMERICANAS ACFP-I / 3C Obligatoria CURADURÍA ACFP-I / 3C Obligatoria PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN CREACIÓN ACFP-I / 4C Obligatoria OPTATIVA IV ACFP-F - Crítica de arte - Arte y geopolítica - Registro y catalogación de obra - Fotografía análoga - Serigrafía - Creación para nuevos medios - Estrategias discursivas audiovisuales 3C Optativa OPTATIVA I ACFP-I - Diseño de material museístico o didáctico - Laboratorio de escultura y urbanismo - Post-fotografía 4C Optativa	SERVICIO SOCIAL ACFP-I / 16C Obligatoria PROYECTOS DE ARTE COMUNITARIO ACFP-I / 4C Obligatoria	OPTATIVA II ACFP-I - Prácticas profesionales - Estancias de producción artística - Estancias de investigación 20C Optativa AUTOGESTIÓN Y ECONOMÍA CREATIVA ACFP-I / 4C Obligatoria

PRIMER CICLO **ACFI-G** Área curricular de formación inicial general. **ACFI-D** Área curricular de formación inicial disciplinaria. **ACFI-IP** Área curricular de formación inicial de introducción a la profesión. **SEGUNDO CICLO** **ACFB** Área curricular de formación básica. **ACFP-F** Área curricular de formación profesional fundamental. **ACFP-I** Área curricular de formación profesional integradora.

Modalidad no escolarizada (en línea o virtual). Modalidad mixta (combina presencial con no presencial). Modalidad escolarizada o presencial.

Estar cursando Haber cursado Haber aprobado

Malla curricular del plan de estudios de la Licenciatura en multimedia y animación digital

Obtenido de la Web oficial: <https://www.uanl.mx/oferta/licenciatura-en-multimedia-y-animacion-digital/>

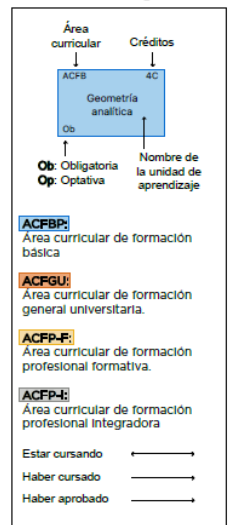


FACULTAD DE CIENCIAS
FÍSICO-MATEMÁTICAS

Malla curricular: Licenciado en
Multimedia y Animación Digital

1º semestre	2º semestre	3º semestre	4º semestre	5º semestre	6º semestre	7º semestre	8º semestre	9º semestre
ACFB 4C Metodología de la programación Ob	ACFB 4C Programación básica Ob	ACFB 4C Programación avanzada Ob	ACFB 4C Programación orientada a objetos Ob	ACFP-F 4C Gráficas computacionales I Ob	ACFP-F 4C Gráficas computacionales II Ob	ACFP-F 4C Gráficas computacionales en web Ob	ACFP-F 4C Realidad virtual Ob	ACFP-I 16C Servicio social Ob
ACFB 4C Álgebra Ob	ACFB 4C Matemáticas para videojuegos I Ob	ACFB 4C Matemáticas para videojuegos II Ob	ACFB 4C Estructura de datos Ob	ACFP-F 4C Modelos de administración de datos Ob	ACFP-F 4C Programación web I Ob	ACFP-F 4C Base de datos multimedia Ob	ACFP-F 4C Programación web II Ob	ACFP-I 4C Proyección personal y de productos Ob
ACFB 4C Geometría analítica Ob	ACFB 4C Tecnologías multimedia Ob	ACFP-F 4C Producción multimedia Ob	ACFB 4C Lógica digital Ob	ACFP-F 4C Diseño de hápticos Ob	ACFP-F 4C Redes computacionales Ob	ACFP-F 4C Programación orientada a la internet Ob	ACFP-F 4C Procesamiento de imágenes Ob	
ACFB 4C Cálculo diferencial Ob	ACFB 4C Dibujo de la anatomía humana Ob	ACFB 4C Fundamentos de los videojuegos Ob	ACFP-F 4C Sistemas operativos Ob	ACFP-F 4C Fotografía digital Ob	ACFP-F 4C Escenarios de videojuegos Ob	ACFP-F 4C Optimización de videojuegos Ob	ACFP-F 4C Diseño de videojuegos en línea Ob	
ACFB 4C Física básica Ob	ACFB 4C Expresiones artísticas y socioculturales Ob	ACFP-F 4C Modelado arquitectónico Ob	ACFP-F 4C Propiedad intelectual Ob	ACFP-F 4C Cinematografía Ob	ACFP-F 4C Guiónismo Ob	ACFP-F 4C Administración de proyectos Ob	ACFP-F 4C Mercadotecnia Ob	
	ACFGU 2C Responsabilidad social y desarrollo sustentable Ob	ACFGU 2C Ética y cultura de la legalidad Ob	ACFGU 2C Cultura de paz Ob	ACFGU 2C Liderazgo, emprendimiento e innovación Ob		ACFP-F 3C Programación web de capa intermedia Ob		
			ACFP-F 4C Optativa I área curricular de formación profesional fundamental Op	ACFP-F 4C Optativa II área curricular de formación profesional fundamental Op	ACFP-F 4C Optativa III área curricular de formación profesional fundamental Op	ACFP-F 4C Optativa IV área curricular de formación profesional fundamental Op	ACFP-F 4C Optativa V área curricular de formación profesional fundamental Op	ACFP-F 3C Optativa VI área curricular de formación profesional fundamental Ob
20C	22C	22C	26C	26C	24C	27C	24C	23C

Simbología



Captura web del programa del Diplomado en animación del Universitario Bauhaus En línea

Obtenido de la Web oficial: <https://bauhausenlinea.com/diplomados-en-linea/diplomado-en-animacion/>

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://bauhausenlinea.com/diplomados-en-linea/diplomado-en-animacion/>. The page has a dark red header with social media icons (Facebook, Instagram, YouTube) and contact information: Clave SEP 21MSU1063U, phone numbers 222 2 11 02 57 and 222 4 82 70 60, and email informesonline@bauhaus.edu.mx. The main navigation bar includes links for INICIO, ¿QUIÉNES SOMOS?, OFERTA ACADÉMICA, PREGUNTAS FRECUENTES, PLATAFORMA, and CONTACTO. The breadcrumb trail reads: Portada » Diplomados en Línea » Diplomado en Animación. The main heading is 'Diplomado en Animación' followed by 'Impartido por: A.P. César Cepeda'. There is a search bar with the text 'Buscar ...' and a 'Buscar' button. The 'Objetivo:' section states the goal is to understand digital animation components and design projects. The 'Perfil de Ingreso:' section describes the target audience as creative and entrepreneurial. The 'Perfil de Egreso:' section describes the graduates as professionals in the moving image field. The 'Plan de Estudios:' section is partially visible. On the right side, there is a small section for 'Universitario Bauhaus' with a Facebook icon and the number 57,688, and a small logo for 'Proyecto Tercer' at the bottom right.

Diplomado en Animación
Impartido por: A.P. César Cepeda

Objetivo:

Comprender los componentes de la industria de la animación digital, sus principios, y principales técnicas, así como su campo de acción como estrategia de comunicación. Diseñar proyectos animados a partir de propuestas visuales creativas basadas en el conocimiento de los recursos audiovisuales.

Perfil de Ingreso:

Creativos y emprendedores del campo audiovisual, que tengan interés por incursionar en el uso de técnicas de representación basadas en los principios de la animación digital, interesados en adquirir conocimientos teórico prácticos que puedan adaptar e incorporar a su campo laboral o de creación independiente.

Perfil de Egreso:

Profesionales enfocados en el área de la imagen en movimiento, capacitados para brindar respuestas creativas a retos de producción publicitaria, cinematográfica o artística.

Plan de Estudios:

Diplomado en Animación - Unive x +

https://bauhausenlinea.com/diplomados-en-linea/diplomado-en-animacion/

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? OFERTA ACADÉMICA PREGUNTAS FRECUENTES PLATAFORMA CONTACTO

convertiendo tu experiencia universitaria en una de las mejores de tu vida

Plan de Estudios:

▼ Módulo 1: Lenguaje Visual • Apreciación Cinematográfica • Teoría de la Imagen • Procesos del Pensamiento Virtual • Lenguaje Cinematográfico
▶ Módulo 2: Pre-Producción de Proyecto Animado
▶ Módulo 3: Principios de la Animación
▶ Módulo 4: Técnicas de Animación
▶ Módulo 5: Industria de la Animación

Universitario Bauhaus 5 days ago

📸 Dominar el corte fotográfico puede cambiar por completo el mensaje de una imagen. Saber dónde encuadrar y cómo recortar le da intención, dirección y fuerza a cada fotografía.

#cortefotográfico #FotografiaCreativa #empresarioscreativos #bauhaus #DiseñoVisual #comunicación #creatividad #Puebla

Foto

Ver en Facebook · Compartir

Universitario Bauhaus 5 days ago

Diplomado en Animación - Unive x +

https://bauhausenlinea.com/diplomados-en-linea/diplomado-en-animacion/

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? OFERTA ACADÉMICA PREGUNTAS FRECUENTES PLATAFORMA CONTACTO

convertiendo tu experiencia universitaria en una de las mejores de tu vida

Plan de Estudios:

▶ Módulo 1: Lenguaje Visual
▼ Módulo 2: Pre-Producción de Proyecto Animado • Guión • Diseño de Personajes • Storyboard • Diseño de Producción
▶ Módulo 3: Principios de la Animación
▶ Módulo 4: Técnicas de Animación
▶ Módulo 5: Industria de la Animación

Universitario Bauhaus 5 days ago

📸 Dominar el corte fotográfico puede cambiar por completo el mensaje de una imagen. Saber dónde encuadrar y cómo recortar le da intención, dirección y fuerza a cada fotografía.

#cortefotográfico #FotografiaCreativa #empresarioscreativos #bauhaus #DiseñoVisual #comunicación #creatividad #Puebla

Foto

Ver en Facebook · Compartir

Universitario Bauhaus 5 days ago

Diplomado en Animación - Unive

+

https://bauhausenlinea.com/diplomados-en-linea/diplomado-en-animacion/

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? OFERTA ACADÉMICA PREGUNTAS FRECUENTES PLATAFORMA CONTACTO

Plan de Estudios:

▶ Módulo 1: Lenguaje Visual
▶ Módulo 2: Pre-Producción de Proyecto Animado
▼ Módulo 3: Principios de la Animación
• Historia y Origen de la Animación • Timming and Spacing Aceleración y Desaceleración • Stretch and Squash • Curvas
▶ Módulo 4: Técnicas de Animación
▶ Módulo 5: Industria de la Animación

convertiendo tu experiencia universitaria en una de las mejores de tu vida

Universitario Bauhaus

5 days ago

📷🌟 Dominar el corte fotográfico puede cambiar por completo el mensaje de una imagen.

Saber dónde encuadrar y cómo recortar le da intención, dirección y fuerza a cada fotografía.

#cortefotográfico #FotografiaCreativa #empresarioscreativos #bauhaus #DiseñoVisual #comunicación #creatividad #Puebla

Foto

Ver en Facebook · Compartir

Universitario Bauhaus

5 days ago

Diplomado en Animación - Unive: x +

https://bauhausenlinea.com/diplomados-en-linea/diplomado-en-animacion/

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? OFERTA ACADÉMICA PREGUNTAS FRECUENTES PLATAFORMA CONTACTO

convirtiéndolo tu experiencia universitaria en una de las mejores de tu vida

Plan de Estudios:

▶ Módulo 1: Lenguaje Visual
▶ Módulo 2: Pre-Producción de Proyecto Animado
▶ Módulo 3: Principios de la Animación
▼ Módulo 4: Técnicas de Animación
• Animación Experimental • Animación Tradicional • Animación Cut Out • Clay Motion
▶ Módulo 5: Industria de la Animación

Universitario Bauhaus 5 days ago

📸 Dominar el corte fotográfico puede cambiar por completo el mensaje de una imagen.

Saber dónde encuadrar y cómo recortar le da intención, dirección y fuerza a cada fotografía.

#cortefotográfico #FotografiaCreativa #empresarioscreativos #bauhaus #DiseñoVisual #comunicación #creatividad #Puebla

Foto

Ver en Facebook · Compartir

Universitario Bauhaus 5 days ago

Diplomado en Animación - Unive: x +

https://bauhausenlinea.com/diplomados-en-linea/diplomado-en-animacion/

INICIO ¿QUIÉNES SOMOS? OFERTA ACADÉMICA PREGUNTAS FRECUENTES PLATAFORMA CONTACTO

convirtiéndolo tu experiencia universitaria en una de las mejores de tu vida

Plan de Estudios:

▶ Módulo 1: Lenguaje Visual
▶ Módulo 2: Pre-Producción de Proyecto Animado
▶ Módulo 3: Principios de la Animación
▶ Módulo 4: Técnicas de Animación
▼ Módulo 5: Industria de la Animación
• Portafolio • Animación Publicitaria • Proyecto Emprendedor • Producción

Universitario Bauhaus 5 days ago

📸 Dominar el corte fotográfico puede cambiar por completo el mensaje de una imagen.

Saber dónde encuadrar y cómo recortar le da intención, dirección y fuerza a cada fotografía.

#cortefotográfico #FotografiaCreativa #empresarioscreativos #bauhaus #DiseñoVisual #comunicación #creatividad #Puebla

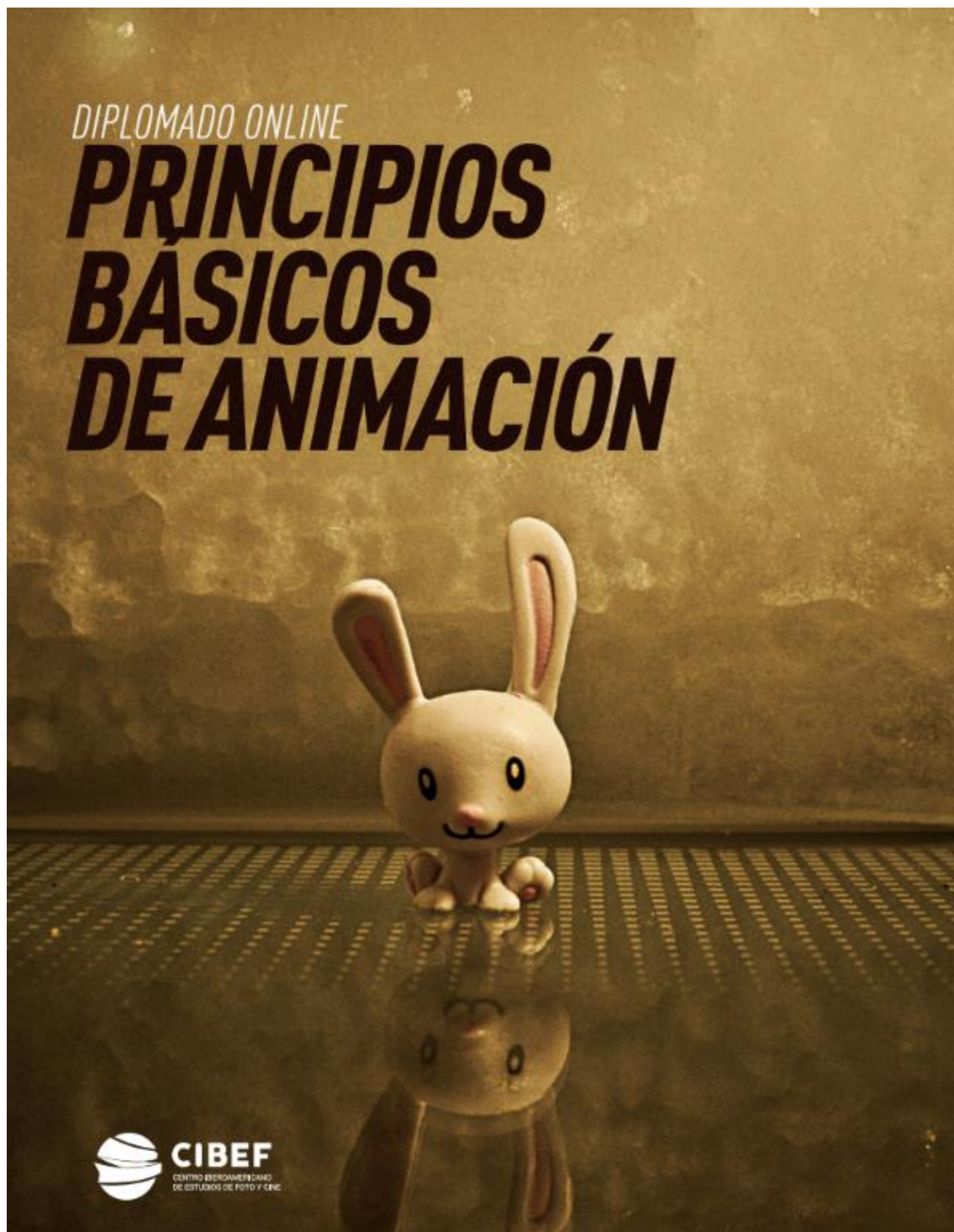
Foto

Ver en Facebook · Compartir

Universitario Bauhaus 5 days ago

Captura del temario del Diplomado online de Principios básicos de la animación

Obtenido de documento informativo en PDF, retirado de la Web.



Temario

MÓDULO I: Introducción a la Animación

El alumnx en primera instancia recibirá un close up a la industria de la animación, donde conocerá las producciones que se están realizando en la actualidad, las tecnologías y técnicas aplicadas, así como un review del funcionamiento del medio en general, con la finalidad de resolver todas sus dudas y disipar la incertidumbre que se pueda tener para comenzar el programa con una visión clara y segura. Luego pondremos en contexto lo antes mencionado dando un recorrido a la historia de la animación desde sus orígenes.

- ▷ Animación contemporánea ¿qué se está haciendo hoy en día?
 - Análisis a las producciones, técnicas y tendencias actuales.
- ▷ Panorama general de la industria.
 - Mercados, festivales, estudios, salarios, vida freelance, instituciones, etc.
- ▷ Historia de la animación.
 - La animación a través del tiempo.

MÓDULO II: Estudio del Movimiento y Principios de la Animación

Comenzaremos por estudiar el movimiento en sí mismo. El alumnx aprenderá a observar, analizar y recrear el movimiento, posteriormente aprenderemos los tecnicismos y repasaremos los 12 principios de la animación.

- ▷ Estudio del movimiento e introducción a los principios.
 - Tecnicismos y frame rate.
 - Tiempo y espacio.
 - Aceleración y desaceleración.
 - Straight ahead y pose a pose.
- ▷ Los principios de la animación.
 - Arcos.
 - Aplasta y estira.

- Anticipación.
- ▷ Los principios II.
 - Acción continua y a destiempo.
 - Acción secundaria.
- ▷ Los principios III.
 - Dibujo sólido.
 - Exageración.
 - Carisma.
 - Puesta en escena.

MÓDULO III: Delineamiento y Guión

El alumnx desarrollará una idea basada en un brief para la realización de un proyecto de animación, el cual aprenderá a convertir en un guión y posteriormente en un storyboard.

- ▷ Delineamiento de ideas para producciones animadas.
- ▷ Sinopsis y logline.
- ▷ Guión.
- ▷ Lenguaje visual cinematográfico.
 - Planimetría.
- ▷ Storyboard.

MÓDULO IV: Arte Conceptual

Iniciaremos con la creación de la identidad visual del proyecto: trabajaremos con un moodboard realizado por el alumnx como referencia y empezaremos a dotar de identidad del proyecto. Realizaremos arte que pasaremos a Photoshop y que posteriormente formará parte su propia biblia de animación, tal y como si fuera a enviarse a mercados o convocatorias.

- ▷ Diseño de personajes.
 - Creación de personajes desde el concepto.
- ▷ Diseño de escenarios.
 - Creación de escenarios desde el concepto.
- ▷ Diseño de props.
 - Diseño de props desde el concepto.
- ▷ Digitalización en Photoshop.

- Prepararemos los diseños para presentarlos en la biblia.
- ▷ Elaboración de biblia para animación.

MÓDULO V: Animación

Es hora de producir. Nos pondremos en un escenario donde la biblia fue comprada y es momento de producir el proyecto, por lo que pondremos en práctica lo aprendido para realizar un animatic con la ayuda de Adobe Animate, el cual nos servirá de referencia para posteriormente animar al personaje.

- ▷ Animatic.
 - Realización de animatic utilizando Adobe Animate.
- ▷ Mecánica del cuerpo.
 - Mecánica corporal del personaje.
- ▷ Animando caminatas.
 - Creación de la caminata del personaje.
- ▷ Movimiento dinámico y sutil.

MÓDULO VI: Afinando detalles y pasando a la postproducción

Trabajaremos sobre la animación realizada para limpiar la escena, editarla, añadir el audio, generar el diseño sonoro y dejarla lista para su entrega.

En la última sesión el alumnx presentará su proyecto realizado a lo largo del curso y concluiremos con una lección sobre el registro y protección de obras, a la par de un repaso general de highlights del diplomado.

- ▷ Limpieza: Clean up y color.
 - Clean up y color sobre la escena.
- ▷ Escenarios.
 - Diseño sonoro y edición de video.
- ▷ Diseño sonoro con Audacity.
- ▷ Edición y formatos de exportación.
- ▷ Presentación del proyecto.

Organización de apuntes y anotaciones realizadas por parte del L.C.E y M.H. Pedro S. Bernal como parte de su asistencia en la construcción de las bases de la propuesta de plan de estudios del taller

Desarrollo y justificación del tema a partir del marco teórico

Cada contenido debe incluir las referencias y autores que lo respalden - no supuestos

Todo parte de los objetivos:
Objetivo general
Objetivos particulares
Objetivos específicos

Delimitar y determinar formato de actividades

Objetivo General

Objetivos particulares: Consideraciones por módulo

Saber - Objetivos conceptuales

Saber hacer -
Objetivos procedimentales

Saber ser - Objetivos actitudinales

Actividades a desarrollar; análisis integrador final; etc.