**FECHA DE INICIO Y DE FINALIZACION DEL PROYECTO:**

**DESDE:** Agosto de 2017 **HASTA:** Junio de 2018

**PERIODO AL QUE SE REFIERE EL PRESENTE INFORME**

**DESDE:** Octubre **HASTA:** Noviembre

**DATOS GENERALES DEL PROYECTO:**

| | |
|---|---|
| **Convocatoria año** | 2017 |
| **Título del proyecto** | Ejercicio de Animación No. 1. Creación de una “Open Movie” o “Producción Audiovisual Libre”, como recurso para la enseñanza-aprendizaje de Stop motion y animación digital en 2d y 3d, de personajes antropomorfos. |
| **Programa** | Diseño Gráfico |
| **Facultad** | Artes Visuales y Aplicadas |
| **Grupo (s) de investigación:** | Aisthesis |
| **Línea de investigación de la Facultad** | Narrativas Intermediales e Innovación |

| **Investigadores (as) o organizadores** | Nombre | Tipo de vinculación: Nombramiento / Hora catedra Código del estudiante | Tiempo asignado por semana | Funciones específicas que realizo en el proyecto |
|---|---|---|---|---|
| **Investigador (a) Principal** | Juan Carlos Morales Peña | Hora cátedra | 6 horas | |
| **Coinvestigadores (as) y/o estudiantes** | Alejandro González | 11020131019 | | |
| | Alber Villada | 11020131023 | | |
| | Craig Calderón | 11020102011 | | |
| | Deiby Osorio | 1101035 | | |

**Reflexión sobre las actividades realizadas**

Describa paso a paso las actividades realizados en el proyecto

- Se realizó una revisión de referentes teorico-prácticos de animación y estudio de expresiones corporales de personajes antropomorfos, en donde se estudio como la bibliografía referencia el proceso de construcción de este tipo de expresiones y se compararón con referentes grabados en vídeo desde diferentes ángulos y con diferentes tipos de marcha, encontrando similitudes, diferencias y aspectos clave a tener en cuenta durante el proceso de animación que se llevará a cabo.

  Así mismo se analizaron otras referencias relacionadas con los contenidos que se quieren producir y se estudiaron los movimientos de acrobatas y deportistas de parkour, para comprender y establecer si tienen unas rutinas y/o movimientos básicos o clave, que después se puedan reinterpretar cuando se construya la animación.

  Finalmente; también se revió la influencia del volúmen de los personajes para comprender las diferencias y/o características de los moviemientos de diferentes tipos de personajes.

- Por otra parte se realizó el proceso de experimentación de construcción de armaduras para los personajes que serán animados en stop motion y se realizaron ejercicios de animación en borrador, para ir poniendo a prueba los conceptos evidenciados en el proceso de análisis.

  También se experimentó el proceso de registro fotográfico para stopmotion con los equipos fotográficos de la Institución y se comprendieron aspectos fundamentales sobre el flujo de trabajo para la producción de animación en esta técnica.

  Así mismo se estudió el proceso de creación de armaduras digitales y se actualizaron conocimientos sobre nuevos métodos de creación de este tipo de estructuras, que servirán a la hora de crear y aparejar los personajes digitales en 3d, que se utilizarán para la animación.

- Lastimosamente no se pudieron realizar pruebas de los equipos del laboratorio, pues este no se encontró en condiciones adecuadas para este tipo de trabajo. El espacio se encontraba invadido por una especie de hongo que hacía malsano permanecer en este espacio.

  Sin embargo; con el propoósito de poder adelantar labores y con el propósito de contribuir a la mejora de la infraestructura de la institución, se realizó la gestión de acondicionamiento del salón – laboratorio 320, y se logró la puesta a punto de elementos básicos como el mobiliario para trabajo, lo cual se logró con la compra de 5 sillas ergonómicas. También se gestionó el cambio en la chapa de seguridad de este espacio; así como el cambio completo del techo y limpieza del lugar, que mejoraron y/o eliminaron el mencionado hongo; organización general del espacio y al final; el envío a garantía y/o reparación de los equipos que se encontraban deteriorados.
  Se continúa con el proceso de ubicación del tablero digital, para lo que se necesita la compra de un proyector y unos soportes; y la busqueda de recursos para dotar a las pantallas digitalizadores de computadores con mejores prestaciones, que faciliten el trabajo. También hace falta una repisa que facilite la organización y seguridad de los insumos para impresión 3d y troquelado, entre otros.

- Se realizó el desarrollo del proceso de diseño y definición del personaje o personajes que se utilizarán en el proyecto; y se tomó como referencia un figurín o modelo denominado Stickybones, cuya estructura, no solo facilita los procesos de animación; sino que también permite apreciar aspectos clave para comprender el movimiento corporal de personajes antropomorfos.

  Así mismo se estableció la base de la secuencia de animación que se realizará y que permitirá experimentar todos los aspectos que se están analizando en el proyecto, integrados a una rutina ciclica que permite apreciar de forma continua los moviemientos ejecutados. Esta se construyó a partir de la revisión de diversos referentes encontrados en Internet, además de los que habían sido descritos en el documento presentado en la convocatoria; y permitió bocetar una estética y un tratamiento de las imágenes que facilitará la realización del producto final.

Reflexione sobre el proceso vivenciado en el desarrollo de la investigación y describa los: aciertos, debilidades, fortalezas y oportunidades que dejo este proceso de investigación

**Aciertos**

Entre los aciertos de este proyecto se puede contar la previsión de tiempo para el análisis de los ciclos de marcha, carrera y saltos, tanto en referentes bibliográficos como audiovisuales y en vivo, que permitieron comprender los alcances y los procesos del trabajo a realizar.

Así mismo, haber seleccionado un grupo de estudiantes con habilidades y destrezas para la expresión gráfica, que ya habían pasado por los cursos relacionados con la producción de contenidos digitales en 2d y 3d; y/o que estaban participan en el semillero de animación y tienen vocación, ideas y algo de experiencia en el desarrollo de este tipo de contenidos.

Finalmente, haber seleccionado herramientas libres para la producción es un principio que facilitado el desarrollo del proyecto, pues ha permitido la exploración de herramientas sin tener que hacer inversiones económicas que habrían afectado el presupuesto y se tiene la posibilidad de hacer mejoras a las mismas; toda vez que se cuenta con las fuentes de programación que permitirían hacerlo.

**Debilidades**

Entre las debilidades encontradas se cuenta la falta de un integrante en el grupo de trabajo que tenga nociones de progración y/o la falta de articulación con profesionales del campo de la informática para poder hacer mejoras a los procesos y a las herramientas de trabajo.

Por otra parte se encuentran unas debilidades que no se relacionan tanto con el proyecto mismo; como con la programación presentada en la convocatoria. Toda vez que no se conocían y/o no se tuvieron en cuenta ciertas dinámicas y situaciones para la definición del cronograma de trabajo. Entre esta se cuentan:

No consultar en el momento del diseño del proyecto cual era el estado real de las instalaciones y/o infraestructura de la que dispone la Institución para el tipo de proyecto que se está abordando. Pues dado que las instalaciones no están a punto, retrazó el inicio del proyecto e hizo que se dispusieran diversos esfuerzos para hacer las mejoras locativas, lo que no se relaciona directamente con el proyecto y reduce las energías del equipo de trabajo.

Así mismo, no poder disponer los recursos económicos para compra de equipos que queden a nombre de los investigadores es otra de las debilidades, no del proyecto, sino de la política Institucional, pues no se puede acceder a tecnología de vanguardia, toda vez que después del proyecto no hay garantía de que la Institución le de el uso y/o mantenimiento adecuado a estos insumos o herramientas y de esta forma no se justifica hacer una compra, que no termina siendo una inversión, sino una pérdida. Eso se pudo evidenciar con los tableros digitales que se compraron para la Institución y que en el caso de diseño no se ha instalado, pero también se evidenció que los otros que hay en las otras dependencias, no se han utilizado y no se sabe como hacerlo.

Finalmente; fue una debilidad del proyecto; no contar ni tener certeza de la política y/o el protocolo de entrega del recurso económico asignado; el cual se entregó por fuera de la programación de la convocatoria y afectó los tiempos de desarrollo.

**Fortalezas**

Contar con un grupo de estudiantes con habilidades y destrezas básicas para la ilustración y con compromiso para el trabajo en equipo.

Haber tomado la determinación de trabajar con programas libres. Lo que ha permitido que se puedan explorar los nuevos desarrollos que día a día se van implementando y haber tomado la decisión de no comprar algunas herramientas y/o productos en el exterior y empezar a desarrollarlos en el proyecto.

**Oportunidades**

La oportunidad clave que se espera explotar en próximas convocatorias, es la articulación de los saberes del diseño y las artes visuales, con otras áreas de conocimiento que se practican en la Institución como las artes escénicas y la música.

De igual forma, contar con un grupo de estudiantes como equipo de práctica y desarrollo del proyecto, ha permitido comprender y/o bocetar métodos y/o herramientas para la enseñanza de la animación, que se esperan poder socializar para que se implementen en las asignaturas relacionadas y/o diseñar nuevas asignaturas o un diplomado que permita proyectar todas las experiencias y lecciones aprendidas.

Como se desarrollaron algunos productos y/o herramientas, se tiene la posibilidad de documentar esos procesos de creación y también de ahí desarrollar productos que puedan participar en otras convocatorias y/o hacer publicaciones con ellas.

Finalmente, trabajar con programas libres, además de ser un acierto de este proyecto, constituye una gran oportunidad, pues se han experimentado nuevas herramientas o aplicaciones que están en desarrollo en estos programas, lo que permitirá presentar los resultados de este trabajo, en conferencias y/o charlas, con producciones novedosas que despertarán interés y facilitarán el reconocimiento de todo lo realizado.

Describa cuáles y cómo aportaron los referentes teóricos y/o artísticos que alimentaron el proyecto de investigación

Hasta el momento y como no se ha terminado el proceso de desarrollo del proyecto. No se han analizado a profundidad el impacto de los referentes teóricos y/o artísticos que alimentaron el proyecto de investigación-creación. Sin embargo; se puede decir que estos han servido de base para la comprensión del movimiento de la marcha humana y de cómo diversas personas lo han

comprendido y convertido en parámetros o claves para recrear estas expresiones a traves de la animación.

Así mismo han servido han servido de inspiración para la pieza de animación que se está produciendo, pues integran las diferentes técnicas con las que se está trabajando y también tienen una narrativa que se repite o es cíclica y permite apreciar varias veces los movimientos, de manera que facilitan la observación y el análisis.

**Aportes**

| Cómo aporta este proyecto al:<br>campo del conocimiento, a la facultad, a usted como artista investigador, a las personas o población con la que trabajó |
|---|

Como se presentó en el documento del proyecto enviado a la convocatoria; este proyecto es un aporte a la escena del diseño, de las artes visuales y de la animación local, nacional e internacional, pues contribuye con una obra que integra 3 técnicas de animación diferentes, y facilita recursos y metodologías, tanto para la enseñanza-aprendizaje de estas formas de expresión, como para la creación de nuevas obras.

Así mismo es un aporte a la sociedad, porque permite evidenciar un ejercicio de investigación-creación que contribuye a la construcción de una cultura libre, que en oposición a las prácticas profesionales donde se usa “software propietario o privativo”, respeta y valora la libertad de las personas.

Para el Instituto Departamental de Bellas Artes es importante porque:

Aporta desde su seno, una obra de valor artístico a la sociedad, que al estar desarrollada y presentada en formato digital, le permite tener una amplia exposición, que favorece el reconocimiento de la Institución.

También; porque para el desarrollo del proyeto se utilizarán los recursos tecnicos y de infraestructura recientemente adquiridos por la Institución, como: cámaras, estaciones de cómputo, tablas digitalizadoras, la impresora 3d y el laboratorio de animación y grabación audiovisual. Lo que permitirá evidenciar la importancia de estas inversiones, y fortalecer el aprecio de estudiantes, docentes y demás estamentos, por su institución.

Finalmente, al tratarse de un proyecto que se desarrolla desde una entidad pública y que hace uso de las TIC en educación, aporta una evidencia del alineamiento de la Institución con las políticas, los programas y los planes del Gobierno Nacional, como el Plan Vive Digital y el Programa Nacional de Estímulos.

**Conclusiones y sugerencias**

Tras el desarrollo del proyecto hasta la fase en la que se encuentra se puede concluir que:

Es importante para el desarrollo y mejorarimiento de las habilidades para la expresión de animación de personajes antropomorfos y de otro tipo en general, el estudio de las dinámicas del movimiento teniendo como referencia sujetos reales y al mismo tiempo contrastar la teoría disponible, para evitar pasar solo del texto o el concepto a la práctica, sino también hacer el esfuerzo de comprender por cuenta propia, las dinámicas mencionadas.

La animación es un proceso que requiere de mucha planeación, pues es un ejercicio que requiere gran esfuerzo y despligue de talento, que además de ser costosos, desgastan los ánimos de quienes los están realizando y es contraproducente repetir procesos, pues no solo afectan tiempos y presupuestos, sino que la calidad se puede ver comprometida.

Se sugiere la implementación y/o adecuación de espacios para el desarrollo de ejercicios de stopmotion de forma exclusiva, pues tener en un mismo espacio dos prácticas como son las clases de fotografía y los ejercicios de animación en la mencionada técnica, hace que todo se tenga que montar y desmontar en repetidas ocasiones, generando con ello pérdidas de tiempo y tambien daños o afectaciones en los insumos, los equipos, las herramientas y los recursos que se disponen para los fines mencionados.

## Bibliografía

WILLIAMS Richard. Kit de Supervivencia del Animador. Manual de métodos, principios y fórmulas. Ed. Faber & Faber. New York.

SAENZ VALIENTE Rodolfo. Arte y Técnica de la Animación: Clásica, Corporea, Computada para Juegos o Interactiva. Ediciones de la Flor. Buenos Aires. 2006.

**Productos**[1]

| Tipo de productos<br>Productos de nuevos conocimientos | Cantidad | Describa que lleva adelantado y qué gestión han hecho hasta el momento para la entrega de los productos que pretende entregar. |
|---|---|---|
| Artículos publicados en revistas indexadas A1, A2, B, C | | |
| Artículos publicados en revistas no indexadas | | |
| Papers | | |
| Libros o capítulo de libros que publiquen resultados de investigación | | |
| Exposición de obras o Presentación en conciertos | | |
| Ponencias | | |
| Curaduría | | |
| Realización de eventos | | |
| Ponencias | | |
| Software | | |
| Creación de blogs | | |
| Creación plataformas o páginas web | | |
| Otros | | |

Firma:

**Juan Carlos Morales Peña**
Docente HC Diseño Gráfico. FAVA.
Bellas Artes. Institución Universitaria del Valle.

Fecha: Noviembre 30 de 2017

1 Anexar al informe los soportes correspondientes que permitan avalar el producto de nuevo conocimiento.