

CRITERIOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL ESQUEMA DEL ESTADO DEL ARTE EN EL ÁREA

Objetivo del ejercicio:

identificar el panorama de investigaciones en el campo de la animación, basándose en criterios de búsqueda y selección.

A continuación se describen estos criterios:

1

Indagar en bases de datos y sitios web 3 tesis o investigaciones relacionadas con la animación. Publicadas en los últimos 10 años, venidas de contextos internacionales, nacionales y locales.

2

Extraer los elementos generales de estos trabajos: problema, objetivos, categorías teóricas, metodología, conclusiones y desarrollo creativo.

3

Presentar en un esquema la síntesis de los trabajos. Utilizar imágenes y fragmentos de las investigaciones aplicando siempre las normas APA 7.

A continuación un ejemplo

REFERENTE DE INVESTIGACIÓN INTERNACIONAL

JÍBARO

Alberto Mielgo (2022)



Problema

Construir un relato animado sobre la complejidad de las relaciones humanas, en este caso la que se establece entre dos "depredadores" o almas perdidas.

Objetivos

Desarrollar una animación que, aplicando en un lenguaje visual hiperrealista, permitiese contar un relato de amor, muerte y destrucción.

Ampliar el espectro de la animación gracias a su capacidad de ahondar en los dramas humanos.



Categorías teóricas

Arquetipos masculinos y femeninos de la Mitología griega

Conquista de América
Decolonialidad
Amor, destrucción y muerte

Desarrollo creativo

Cortometraje Jíbaro (17 min), Mielgo, A. (2022) Love, Death & Robots (Netflix).

Referencias: Cortometraje Jíbaro (17 min), Mielgo, A. (2022) Love, Death & Robots (Netflix).





REFERENTE DE INVESTIGACIÓN NACIONAL
Panorama de la industria de la animación en Colombia para nuevos realizadores
 Melo, J. (2010)



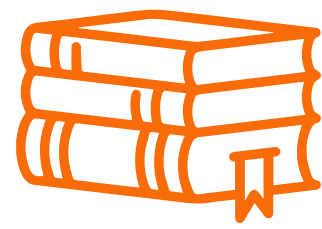
Problema

¿La animación en Colombia encuentra campo en la industria audiovisual para que así la realización, producción y distribución de las creaciones de los nuevos realizadores encuentren canales de exhibición que hagan de la industria audiovisual en el país? (P. 10)



Objetivo

Vislumbrar un panorama de la animación en el país, que sirva como punto de partida para aquellos nuevos realizadores que se interesen por crear este segmento de la industria en Colombia



Categorías teóricas metodología

Animación
 Historia de la animación
 Industria de la animación
 La animación en marcha

Investigación documental basada en la recolección y reconstrucción del desarrollo de la industria de la animación en Colombia.



Resultados

"La mayoría de autores estudiados aportan a la industria de la animación porque la industria de la animación es una industria cultural que pretende maravillar al espectador a través de la expresión artística" (p. 133)



Resultados

"La animación no surge solamente como una forma de mirar la realidad desde otra perspectiva, sino también como un audiovisual que busca el entretenimiento y que crece gracias a la industria" (p. 133).



Desarrollo creativo

Documento escrito, referente para el trabajo de muchos animadores en el país

Referencias: Melo, J. (2010) . Panorama de la industria de la animación en Colombia para nuevos realizadores. Pontificia Universidad Javeriana.



Derechos reservados 2024 © - UCC: Concepto de diseño /
 Sonia Sánchez: Material de Apoyo y Contenido de Ambientes Digitales Institucionales.

Corporación Universitaria Taller Cinco Centro de Diseño - Vigilado MinEducación



REFERENTE DE INVESTIGACIÓN LOCAL

Sobrecargado

Mejía, J. (2012). Trabajo de grado
Universidad Javeriana- Artes Visuales 2012

Problema



"¿Cómo los videojuegos son una forma de ilusión, donde los jugadores se convierten parte del juego?" (p. 4).

"¿Cómo la animación puede ser utilizada como medio para representar la adicción a los videojuegos?" (p.4).



Objetivos

"Realizar una pieza de animación a partir de una reflexión autobiografía sobre mi relación con los videojuegos"(p. 6).

"Generar un guión que muestre estos cambios de percepciones, como el jugador pasa de ser un controlador, a ser la persona controlada"(p. 6).

"Producir una animación bidimensional, con distintas técnicas, comenzando con el dibujo digital y haciendo uso del CutOut por medio de la herramienta After Effects"(p. 6).



Categorías teóricas metodología

Video juegos
Animación
Adicciones

Método de investigación creación:

Investigación introspectiva-documental
Creación del guión
Diseño de personajes
Composición

Resultados



"La exploración del mundo de los videojuegos es representado a través de animación como la forma en la que se puede simbolizar el gusto por estos; su uso y las obsesiones que genera. Descubrir falencias y fortalezas en los procesos técnicos que una animación conlleva, reforzando estos, aprendiendo nuevos métodos en el medio digital, y el uso de programas como Flash y After Effects". (p.37)



Desarrollo creativo

Corto de animación "Sobrecargado"

Referencia: Mejía, J. (2012). Sobrecargado. Trabajo de grado de profesional en Artes visuales. Pontificia Universidad Javeriana- Artes Visuales.



Derechos reservados 2024 © - UCC: Concepto de diseño /
Sonia Sánchez: Material de Apoyo y Contenido de Ambientes Digitales Institucionales.

Corporación Universitaria Taller Cinco Centro de Diseño - Vigilado MinEducación