

**ESCUELA SUPERIOR AUNTÓNOMA DE BELLAS ARTES “DIEGO
QUISPE TITO” DEL CUSCO**

Leyes: 24400 – 30220 – 30597 –30851

UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO

FACULTAD DE ARTE

Carrera Profesional de Artes Visuales



**MODELO DE ANÁLISIS BASADO EN CÓDIGOS VISUALES PARA
OPTIMIZAR LA CALIDAD DE LA ANIMACIÓN ARTÍSTICA
PROFESIONAL**

**Asesor de Especialidad
Asesor Metodológico**

**: Art. Enrique Pablo Cerrillo Pezo
: Lic. Oscar Casafranca Vásquez**

Tesis presentada por los bachilleres:

- **Rosas Atasi, Maria Pilar**
- **Vergara Ugarte, Alex**

**Para optar al Título Profesional de
LICENCIADO EN ARTES VISUALES
en la Especialidad de Dibujo y Pintura**

CUSCO, 2019



Anexo N° 01

INFORME DE ORIGINALIDAD

EL QUE SUSCRIBE, ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS TITULADO	
Modelo de análisis basado en códigos visuales para optimizar la calidad de la animación artística profesional	
Presentado por:	Rosas Stasi, Maria Pilar Vargara Ugaita, Alex
DNI, N°:	48488157 41408889
Para optar el título profesional/grado académico de:	Licenciado en Artes visuales
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por	(X) veces
Mediante el Software Antiplagio y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de	(25) %

EVALUACIÓN Y ACCIONES DEL REPORTE DE COINCIDENCIA PARA TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CONDUCENTES A GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL, TESIS

PORCENTAJE	EVALUACIÓN Y ACCIONES	Marque con una (X)
Del 1 al 25%	Nivel de similitud de fuente aceptable	X
Mas de 26 %	Devolver al usuario para las correcciones	

Por tanto, en mi condición de asesor metodológico, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera hoja del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, 04 de 12 de 2024

Firma



Post firma

Casafranca Vásquez Oscar

Apellidos y nombres

DNI, N°:

23868373

ORCID del Asesor

0000-0001-9327-602X

Se adjunta:

1. Reporte del porcentaje de coincidencias por el Sistema Anti plagio.
2. Reporte general de coincidencias por el sistema anti plagio en formato PDF

MODELO DE ANÁLISIS BASADO EN CÓDIGOS VISUALES PARA OPTIMIZAR LA CALIDAD DE LA ANIMACIÓN ARTÍSTICA PROFESIONAL

INFORME DE ORIGINALIDAD

25%

INDICE DE SIMILITUD

25%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	cultura-peru-joalmov.blogspot.com Fuente de Internet	3%
2	s174a482ced414acf.jimcontent.com Fuente de Internet	3%
3	docplayer.es Fuente de Internet	2%
4	www.scielo.cl Fuente de Internet	2%
5	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	1%
6	issuu.com Fuente de Internet	1%
7	www.animation.dreamers.com Fuente de Internet	1%
8	pt.scribd.com Fuente de Internet	1%

**MODELO DE ANÁLISIS BASADO EN CÓDIGOS VISUALES PARA
OPTIMIZAR LA CALIDAD DE LA ANIMACIÓN ARTÍSTICA
PROFESIONAL**

RESUMEN

El presente trabajo de investigación consiste en proponer un modelo de análisis, basado en teorías clásicas, haciendo énfasis en los códigos visuales; pudiendo ser un referente importante tanto en la producción como en la evaluación de obras de arte dinámicas, sobre todo las inmersas en la cinematografía.

El trabajo se desarrolló conforme a la estructura recomendada en los talleres de Seminario de Investigación I y II del Plan Curricular 2009, en la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes “Diego Quispe Tito” del Cusco, ahora Universidad Nacional Diego Quispe Tito, abordando el Área de Investigación Tecnológica.

El objetivo radica en formular un modelo de análisis basado en códigos visuales para optimizar la calidad de la animación artística profesional. Con este fin, se plantearon dos etapas; la primera, enmarcó la determinación de un modelo analítico y su *modus operandi*; dicho modelo es funcional tanto en el aspecto productivo, como en el evaluativo. La segunda etapa consistió en la realización de una obra artística dinámica mixta (animación) bajo la técnica del *stop motion*, la cual llega a ser una anidación dentro del trabajo investigativo. Finalmente, se tiene una inferencia, que llega a ser la aplicación del modelo en la animación realizada para determinar el nivel de la calidad de los códigos visuales de la obra.

Las conclusiones permiten determinar numéricamente el nivel de calidad de los reactivos de cada dimensión cubierta por los códigos visuales, teniendo como media aritmética un total de 4,479, abordando así la categoría de excelente de acuerdo al artificio de escalamiento de Likert creado para datos con decimales; es así que, se puede recomendar el uso de instrumentos de evaluación como apoyo técnico para la determinación de la calidad de una obra artística en general.

Códigos visuales, modelo de análisis, animación artística profesional, *stop motion*, mitología.

ABSTRACT

The present research work consists of proposing an analysis model, based on classical theories, with emphasis on visual codes; being able to be an important reference both in the production and in the evaluation of dynamic works of art, especially those immersed in cinematography.

The work was developed according to the structure recommended in the workshops of Research Seminars I and II of the 2009 curriculum plan, at the National Superior Autonomous School of Fine Arts “Diego Quispe Tito” of Cusco, now National University Diego Quispe Tito, embedded in the area of technological research.

The objective is to formulate an analysis model based on visual codes to optimize the quality of professional artistic animation. To this target, two stages were proposed; the first, framed the determination of an analytical model, and its *modus operandi*; this model is functional both in the productive aspect, as in the evaluative. The second stage consisted in the realization of a dynamic mixed artistic work (animation) under the stop motion technique, which becomes a nesting within the investigative work. Finally, there is an inference, which becomes the application of the model in the animation made, to determine the level of quality of the visual codes of the work.

The conclusions determine numerically the quality level of the reagents of each dimension covered by the visual codes, having as arithmetic mean a total of 4,479 approaching this way the category of excellent according to the scaling artifice of Likert created for data with decimals; thus, it is possible to recommend the use of evaluation instruments as technical support for the determination of the quality of an artistic work in general.

Visual codes, analysis model, professional artistic animation, stop motion, mythology.

INTRODUCCIÓN

La animación como medio de comunicación se da lugar desde los inicios del siglo XX, siendo utilizada de acuerdo a sus diversas funcionalidades (entretenimiento, publicitaria, cultural, etc.). Como medio de expresión masiva tuvo gran impacto demostrando su capacidad de persuasión, por lo cual es objeto de estudio tanto en las artes como en las ciencias sociales.

A través del tiempo, se han distinguido diversos métodos en la creación de la animación como es el caso de la animación 2D o de dos dimensiones que se conoce comúnmente con el nombre de *dibujos animados* o el 3D o de tres dimensiones; cuyos recursos de producción son netamente tecnológicos; así mismo, se tiene el *stop motion* que viene a ser la simulación de la animación de objetos, mediante la captura fotográfica.

Actualmente, el aspecto técnico o tecnológico de la animación posee estándares; sin embargo, existe una tendencia hacia la anarquía en cuanto a modelos y consenso de estándares de calidad orientados al resto de componentes, sean éstos de índole visual, sonora, narrativa, representativa, entre otras.

La presente tesis enmarca los criterios investigativos y describe los fenómenos con una metodología mixta a través del planteamiento del problema. El establecimiento de conocimientos está en función del marco teórico inmerso en la cinematografía y a los registros de la producción de animación.

Consecuentemente, como contribución intelectual en el proceso investigativo dentro del ámbito artístico, la presente investigación propone un modelo que enmarca los criterios de acuerdo al contexto actual y pertinente a la tecnología contemporánea, considerando como centro neurálgico el aspecto de los códigos visuales más resaltantes en el campo de la animación para realizar un análisis, hecho que optimizará la calidad en la producción y evaluación de una animación, teniendo una metodología de alcance descriptivo propositivo.

Los investigadores.

CAPÍTULO I

1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. DENOMINACIÓN

MODELO DE ANÁLISIS BASADO EN CÓDIGOS VISUALES PARA OPTIMIZAR LA CALIDAD DE LA ANIMACIÓN ARTÍSTICA PROFESIONAL

1.2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA

Tras una constante evolución, tanto en el uso de recursos materiales como en técnicas de producción, se puede identificar que en el mundo contemporáneo existe la categoría de animación artística, la cual se enmarca dentro de las artes mixtas y que tiene mayor apogeo desde la aparición de la animación independiente, aunque su reconocimiento no es generalizado en razón de que los artistas y críticos reaccionarios no aceptan los nuevos medios de producción artística ni el uso de herramientas tecnológicas.

Probablemente este debate sea el causante de que hoy en día la animación sea considerada sólo como un medio de comunicación cuyo objetivo es el entretenimiento; relegando su función cultural y sobre todo artística, para lo cual es necesario un compendio, estudio y técnicas de análisis para determinar el grado de calidad, el cual es normalmente determinado tan sólo por juicios de valor y regidos usualmente por el componente tecnológico.

La Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes “Diego Quispe Tito” del Cusco, ahora Universidad Nacional Diego Quispe Tito tiene un amplio currículo, de tal manera que el profesional en artes visuales despliega cursos que adiestran al futuro profesional para tener la capacidad de hacer análisis de cualquier tipo de obra artística; en ese sentido, el presente trabajo investigativo propone un modelo basado en los códigos visuales delimitando así la investigación, ya que se puede tomar como referente los diversos componentes de una animación.

1.3. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

El proceso para delimitar el problema de investigación, nos induce a la siguiente interrogante:

¿Mediante un modelo de análisis basado en códigos visuales, es factible optimizar la calidad de la animación artística profesional?

1.4. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

1.4.1. Objetivo general

Formular un modelo de análisis basado en códigos visuales para optimizar la calidad de la animación artística profesional.

1.4.2. Objetivos específicos

- Considerar los códigos visuales más pertinentes para una animación artística profesional.
- Proponer un modelo de análisis basado en códigos visuales seleccionados pertinentemente.
- Realizar una animación artística profesional.
- Evaluar la optimización de la calidad ante el uso del modelo propuesto.

1.5. JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

El presente trabajo se halla inmerso dentro de varios aspectos relevantes del mundo artístico contemporáneo, entre los principales se tienen:

En el aspecto teórico:

El incremento de los nuevos modos de producción de artes amerita que se desarrollen más investigaciones; por ende, es necesario el estudio de la animación artística profesional, que es un renuevo de las “artes mixtas”; por lo que el presente trabajo, procura ser la primera propuesta para la optimización en la producción y sobre todo en la evaluación de animación, la cual necesita tener una consideración dentro de los marcos de la investigación y de las artes contemporáneas.

En el aspecto tecnológico:

El presente trabajo investigativo manifiesta que la relevancia de los recursos tecnológicos debe ser acorde a los demás componentes de la animación, poniendo en realce la atención en los códigos visuales para lograr calidad de manera holística.

En el aspecto artístico:

La creación del modelo de análisis de animaciones artísticas profesionales, proporcionará un referente estándar de apreciación y de evaluación crítico-artística de las obras producidas.

En el aspecto socio-cultural:

El modelo propuesto tiene un alcance hacia los demás componentes de la animación, en ese sentido, los argumentos narrativos enmarcados en códigos visuales, reflejan una realidad social que puede llegar a ser un indicador ante las nuevas tendencias sociales y de las artes.

1.6. VIABILIDAD DE LA INVESTIGACIÓN

El estudio predispuesto se concibe de acuerdo a las siguientes bases:

En el aspecto económico

Los recursos económicos satisfacen las necesidades planteadas hasta alcanzar el objetivo propuesto por el presente estudio.

En el aspecto informativo

La recopilación de datos es efectuada mediante medios de comunicación digitales e impresos especializados en el tema abordado; así mismo se cuenta con la asesoría para la correcta formulación de los instrumentos de análisis que propicie una adecuada estimación de la calidad de cualquier unidad de estudio.

En el aspecto académico

La formación artística plástica profesional desarrollada en la especialidad de Dibujo y Pintura, involucra todas las expresiones plásticas y alcanza el nivel necesario para lograr proponer un modelo de análisis y evaluación con criterio artístico basado en códigos visuales pertinentes a la animación artística profesional.

En el aspecto temporal

El acceso mediante los diversos medios de comunicación y el rápido desenvolvimiento de las “artes mixtas” en el mundo contemporáneo auguran un estudio efectivo que garantice alcanzar el objetivo de la investigación.

1.7. HIPÓTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

La hipótesis es un juicio de valor sujeta a la contrastación empírica, por lo cual se puede hipotetizar lo siguiente:

Dado que la calidad es una expresión particular de satisfacción basada en la expectativa y la percepción y, aplicando un modelo de análisis basado en códigos visuales se logrará optimizar la calidad de la animación artística profesional.

1.8. VARIABLES DE LA INVESTIGACIÓN

- **Variable independiente**

Códigos visuales

- **Variable dependiente**

Animación artística profesional.

CAPÍTULO II

2. MARCO REFERENCIAL

2.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN

Para los antecedentes se han abordado las tesis y artículos científicos relacionados al problema de investigación en cuestión; tanto en la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, antes Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes “Diego Quispe Tito” del Cusco, como en instituciones similares; es así que, se consideran las siguientes:

2.1.1. Antecedentes internacionales

A. TÍTULO:

Revisión crítica de los audiovisuales animados chilenos.

Autor: Felipe Silva Montellano

Motivo: Revista Comunicación, N°10, Vol.1, año 2012, PP.599-605.

Lugar y año: Santiago - Chile; año 2012

Código: ISSN 1989-600X 602

Objetivo general: Comprender las leyes que se establecen en la relación sintáctico-semántica de la estructura compositiva formal, evidentes en cada muestra del estudio.

Conclusiones más importantes

Los audiovisuales pueden ser observados y sometidos a un estadio de lectura.

Hay estructuras visibles y poseen un perfil determinado, que se extiende y contrae en puntos claramente fijos.

[...]Sin embargo, hay quienes sí plantean nuevos paradigmas estructurales, pero son de forma fortuita y como resultado de experimentación inconsciente, tal como lo declara cada autor en entrevista que levantó el mismo proyecto.

Los resultados dan directrices que permitirán diseñar nuevas estrategias en el campo de la investigación básica.

B. TÍTULO:

La influencia del doblaje audiovisual en la percepción de los personajes.

Autor: Rosa María Palencia Villa

Motivo: Tesis doctoral en Comunicación Audiovisual y publicitaria.

Lugar y año: Barcelona - España; año 2012

Código:

Objetivo general: Identificar la influencia del doblaje de voces de la ficción audiovisual en la percepción de la verosimilitud de los personajes y de sus rasgos caracteriales.

Conclusiones más importantes

Los consumidores frecuentes de doblaje cinematográfico asumen como “verdadera” e incluso prefieren, la voz dobladora asignada, en primer lugar y con frecuencia consistente, a cada uno de los actores y actrices que conocen.

Prefieren esa primera voz por encima de una voz dobladora asignada a dichos actores o actrices de manera esporádica o puntual y la prefieren también por encima de las voces propias, originales, de los actores y actrices en cuestión.

2.1.2. Antecedentes nacionales**A. TÍTULO:**

La Influencia de los Dibujos Animados y las Revistas de Historietas en el Dibujo de Libre Expresión en los Niños del Cusco

Autor: Rildo Campana Añasco

Motivo: Para optar el Título de Profesor de Educación Artística.

Lugar y año: Cusco – Perú; 1991

Código: 2 - C 1991

Objetivo general: [...] No se precisa el objetivo general ni los objetivos específicos de la investigación.

- a) Conocer el contenido de los diferentes programas de dibujos animados e historietas que circulan en nuestra ciudad.
- b) Conocer el tipo de influencia de los programas de dibujos animados y de revistas de historietas sobre la formación social, cultural o ideológica en el proceso educativo de los niños.

- c) Identificar el grado de influencia que imponen estos programas y revistas, en el dibujo de los niños.

Conclusiones más importantes

[...] En la parte de análisis de los programas de dibujos animados falta el trasfondo original de su producción, probablemente por la falta de bibliografía especializada; por otro lado, las conclusiones están bien planteadas afirmando el conocimiento de que los programas infantiles buscan el sometimiento ideológico y económico de los países capitalistas.

B. TÍTULO:

Influencia de la televisión en la creatividad de las Artes Plásticas en alumnos de secundaria de los centros educativos de Canchis

Autores: Casa Soto, Luz Marina & Fernández Aguillen, Donato

Motivo: Para optar el Título de Profesor(a) de Educación Artística, Especialidad Artes Plásticas.

Lugar y año: Checacupe - Canchis - Cusco - Perú; 1999.

Código: 2 - C 1999

Objetivo general: Describir y explicar la influencia de los mensajes de los programas emitidos por la televisión en la creatividad de las artes plásticas en los estudiantes del nivel secundario de los Centros Educativos de la Provincia de Canchis.

Conclusiones más importantes

[...] Los programas bien orientados influyen positivamente en la educación de los alumnos.

2.2. MARCO TEÓRICO

2.2.1. Advertencia sobre el estudio de investigación

Los especialistas en cinematografía tienden a considerar todas las dimensiones que posee una animación y un film en general para lograr un análisis efectivo y completo; sin embargo, este proceder llega a ser demasiado complejo por la amplitud que supone. La lectura de los diversos códigos de una animación cinematográfica es amplia y heterogénea; pudiendo considerarse diversos aspectos desde **códigos lingüísticos**, **códigos de montaje**, **códigos simbólicos** propios de un sistema social y cultural e incluso **códigos narrativos** concretos. En este sentido, es importante tener un punto de enfoque que permita delimitar el estudio y al mismo tiempo tener la apertura para asimilar los demás elementos implicados, ya que una obra de arte posee un “sistema abierto” en cuanto a su interpretación se refiere. Es así que, el presente estudio discurre teniendo como referente los **códigos visuales** (más específicamente los relacionados con la iconicidad, la fotograficidad, la movilidad y los indicios gráficos) para objetivar el recorrido del análisis y concretar la investigación; pero considerando otros elementos como periféricos significativos, sea el caso de la codificación sintáctica, la cual se halla inmersa como referente del proceso analítico debido a que su naturaleza está más enlazada con la parte representativa de la animación y el caso de otros códigos como los tecnológicos o los códigos sonoros que son importantes para la parte práctica.

Por otra parte, la intención de la presente investigación no es procurar el estudio exhaustivo dentro del aspecto semiótico (significado de cada tipo de signo como imágenes, sonidos, palabras articuladas)¹, siendo éste un campo de estudio más propio de las ciencias de la comunicación; sino determinar los factores más resaltantes del aspecto morfológico de los códigos visuales de la animación, su importancia intrínseca y su repercusión en la calidad y la posibilidad de proponer un modelo para la optimización en la realización y sobre todo la evaluación de una animación o de una obra cinematográfica en general.

¹ Para ahondar más sobre investigaciones semiológicas véase: METZ, Christian, “*El estudio semiológico del lenguaje cinematográfico*”: revista Lenguajes, año 1, número 2, Nueva Visión, Buenos Aires, 1974.

2.2.2. La modelización

Un modelo es un instrumento de conocimiento que, sobre la base de un conjunto de datos, proporciona una clave de lectura y una visión concentrada del objeto analizado, permite al mismo tiempo el descubrimiento de la regularidad, la sistematicidad, las líneas de fuerza, las leyes constitutivas y los sistemas recurrentes de cuanto se ha modelizado.

La modelización sintetiza y explica el fenómeno de estudio en una representación simplificada que permite la inteligibilidad situando en primer plano sus principios de construcción o la formalización de las estructuras y sus principios o mecanismos de funcionamiento.

Entendiendo que el modelo constituye un objeto completamente nuevo, es necesario tener un referente claro del significante de cada modelo propuesto dentro del campo de la cinematografía.

2.2.2.1. Tipologías de modelos

Como premisa resaltante para la propuesta del modelo de la presente investigación y su respectiva tipología, se debe considerar que no se puede empezar a descomponer sin tener en mente una idea de modelo dirigido por una hipótesis guiada en sintonía con el relieve que se quiera dar a ciertos elementos y que no existen modelos absolutos, sino que son sistemas abiertos a la modificación creativa con un denominador común que es el proceso analítico metodológico que apoye la selección y ordenamiento; como afirman Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991): “la acción es siempre a un tiempo «prospectiva» (tiene en mente un modelo mientras descompone) «retrospectiva» (pone el modelo a prueba, reconsiderando los componentes (p. 64)”.

Para precisar economías internas, se propone la siguiente tabla basada en las tipologías propuestas en el planteamiento de esquemas de Casetti y Di Chio (1991) y las relaciones directas con sus parámetros de referencia y sus elementos principales, puesto que delinean un marco hacia el que pueden reconducirse todas las posibles claves interpretativas en las diferentes modalidades de manera eficiente y que sirven para que cada analista pueda orientarse al momento de generar un modelo eficaz para una producción personal:

Cuadro N° 01
Tipologías de modelos analíticos de la animación

PARÁMETRO DE REFERENCIA	MODELO	RESPUESTA ANALÍTICA Tomando como ejemplo la el corto animado: “Vincent” de Tim Burton y Rick Heinrichs”	ELEMENTO CLAVE
La elegancia El análisis está relacionado con el íntimo placer del acto interpretativo y de la creatividad que expresa. Con este criterio se corre el riesgo de excluir la valencia cognoscitiva (comprender el texto).	Modelo estático figurativo	Vincent es un niño que vive en su “mundo de Quijote” que gira en torno al actor Vincent Price y a las obras de Edgar Allan Poe.	Placer de la escritura y la lectura de un texto. Retórica.
La extensión Un análisis debe tener en cuenta el mayor número de elementos posibles. Señala todos los posibles nexos, directos o inversos, que relacionan tales polaridades. Frente a un texto concebido de este modo, la visión debe ser amplia (aérea), para seguir los hilos de la trama sin perder de vista el significado completo. Con este criterio se corre el riesgo de rodearse de saturación y densidad, con el peligro añadido de perderse en los particulares.	Modelo estático abstracto	Tomando como referencia, los ejes espacio y tiempo, se puede afirmar que todos los eventos suceden en la casa de Vincent; sin embargo, cada ambiente sufre una transformación de acuerdo a la imaginación tétrica que tiene el protagonista.	Radio de acción Integridad
La profundidad Un análisis debe ser capaz de captar la esencia más oculta del texto. Este criterio presupone una idea del texto como unidad compleja estructurada en varios niveles Con este criterio se corre el riesgo de buscar un sentido profundo aunque no esté presente llevando a una verdadera obsesión interpretativa.	Modelo dinámico figurativo	Vincent tiene un temperamento melancólico; por tal razón es tímido, inmerso en sí mismo. La novela gótica y el cine de terror , influyen en la imaginación de Vincent.	Verdad Núcleo
La economía Según este criterio, un análisis, para ser válido, debe apuntar también hacia una síntesis extrema: así, será tanto más eficaz cuanto más restringido sea. Si se debe captar en su totalidad, conviene reducirlo a sus términos mínimos. La reducción no tiene por qué llegar necesariamente a un núcleo profundo: se trata simplemente de una proposición recapituladora, de una mirada que restituye sus aspectos macroscópicos.	Modelo dinámico abstracto	Vincent es un niño de 7 años que tiene una imaginación muy activa y aspira ser como Vincent Price y provoca la preocupación de su madre.	Funcionalidad Extracto

FUENTE: Elaboración propia, basada en la Teoría de Casetti y Di Chio (1991)

2.2.3. Análisis de la animación artística profesional

Una forma de determinar la calidad de una animación artística profesional es mediante el análisis; el cual puede ser orientado desde un modelo específico y encauzado desde algún aspecto particular; en tal sentido, el presente estudio tiene como punto de enfoque el análisis de los códigos visuales.

2.2.3.1. Características del análisis de la animación artística profesional

Casetti y Di Chio (1991), refieren que, un análisis debe poseer al menos tres características para que pueda ser considerado válido:

Debe tener coherencia interna, es decir, no contradecirse en modo alguno: de ahí la necesidad de trabajar sobre datos escogidos uniformemente o de avanzar de modo progresivo.

Debe poseer fidelidad empírica, esto es, conservar un enlace efectivo con el objeto investigado: de ahí la necesidad de realizar los balances con datos realmente procedentes de este último, sin quitar ni añadir ninguno que no sea justificado.

Debe poseer relevancia cognoscitiva, en otras palabras, decir algo tendencialmente nuevo: de ahí la necesidad de ir más allá de la evidencia y de diferenciar aspectos no familiares del fenómeno investigado.

2.2.3.2. Expectativa del análisis de la animación artística profesional

El análisis tiene como objetivo la inteligibilidad y comprende un conjunto de operaciones aplicadas sobre un objeto determinado, dotado de presencia y de concreción, para descomponerlo y recomponerlo, con el fin de identificar mejor los principios de la construcción y funcionamiento (los componentes, la arquitectura, los movimientos, la dinámica, etc.); es decir, saber cómo está hecho por dentro, cuál es su estructura interna y, luego saber cuál es su configuración, cómo actúa y cuál es su mecanismo correspondiente.

Siendo la animación un objeto de estudio inasible, el análisis amerita necesariamente una intervención del espectador sujeta a seguir las cadencias y las direcciones impuestas por la obra animada, por lo que el analista mantiene un lazo de tensión hacia el objeto investigado; sin embargo, las motivaciones y el goce placentero no debe cambiar radicalmente el estado del observador; pues es sabido que el investigador debe estar lo suficientemente vinculado con el objeto investigado como para captar todas sus características esenciales, pero también debe mantener el margen de tal manera que no llegue a implicarse con él. Desde este punto de vista, una apreciación óptima es aquella que permite una investigación crítica, y a la vez, no excluye una investigación apasionada.

Para puntualizar este aspecto se puede tomar como referencia los consejos para el desarrollo de las operaciones analíticas mencionado por Casetti (1991), quien considera dos primeros momentos: *la precomprensión del texto*, que considera el grado y tipo de conocimiento a priori, que posee el investigador y *la hipótesis explorativa*, que considera la existencia de una especie de prefiguración de aquello que será, o mejor, podría ser el resultado del reconocimiento. Estos aspectos, finalmente, emiten un peso sobre el análisis que delimitarán a grosso modo una especie de meta que refleja la imagen normativa del punto al que se pretende acceder y profundizar, aunque siempre existe la posibilidad de cambiar de ruta sobre la base de nuevas opiniones.

La *presencia idiosincrática* del analista debe confrontarse continuamente con las exigencias regidas del método científico; esto es un *principio de objetividad* que considera aspectos como la puntualidad y la verificación detallada, expresadas en la fidelidad a lo que la animación quiere expresar y llegar a conseguir un principio explicativo.

Toda práctica analítica atestigua intervenciones y sensibilidades personales, tiene que ver tanto con la descripción como con la interpretación, por lo que el recorrido está estrechamente regulado por la disciplina metodológica; pero se apertura a la libertad del analista que hace del análisis una especie de arte.

Los avances tecnológicos coadyuvan en la transformación de la animación en una presencia estable y reversible, refuerzan la disponibilidad para abordarla de manera objetiva, siendo estas condiciones muy importantes para lograr un estudio productivo. Con estas ventajas se puede abordar al objeto de estudio con las estrategias y los postulados preferidos por el investigador de acuerdo a sus criterios de intervención, aunque delimitada por determinadas reglas y procedimientos propios de la investigación científica, teniendo como respuesta una primera filtración de los datos.

Tomando en consideración lo anteriormente mencionado se deben considerar tres momentos más en el recorrido analítico:

- Delimitación del campo de la investigación.
- Elección del método de exploración.
- Exploración de los aspectos específicos de la indagación.

2.2.3.3. Proceso del análisis de la animación artística profesional

El análisis de la animación implica procesos de **descomposición y recomposición**; es decir, un recorrido en el que interviene un reconocimiento sistemático de todo cuanto aparece en la pantalla y una comprensión más a fondo de sus reglas de construcción y de funcionamiento; entonces se afrontan operaciones de disgregación y reagregación que son estrechamente complementarias.

El análisis, a través de la descomposición procede a un reconocimiento sistemático de los elementos del texto, y ello conduce a inventariar. Posteriormente, en la fase de la recomposición, saca a la luz, más allá de la estructura y de la dinámica del objeto, teniendo como resultado un entendimiento cabal sobre los aspectos indagados.

Para sistematizar este primer término se propone el siguiente:

Cuadro N° 02

Simplificación del proceso del análisis de la animación artística profesional

Reconocimiento = semántica = análisis (descomposición) = descripción	Comprensión = sintáctica = síntesis (recomposición) = interpretación
<p>Donde: Reconocimiento es la capacidad de identificar todo cuanto aparece en la pantalla: se trata, de una acción puntual, desarrollada sobre elementos simples, y facilita captar esencialmente la identidad (qué es esta figura, este ruido, esta luz, etc.).</p> <p>Describir significa recorrer una serie de elementos, uno por uno, con cuidado y hasta el último de ellos; pasar revista a un conjunto detallada y completamente.</p>	<p>Donde: Comprensión está relaciona con la capacidad de insertar todo cuanto aparece en la pantalla en un conjunto más amplio: los elementos concretos identificados en interés del texto, el mundo representado con las razones de su representación.</p> <p>Interpretar significa interactuar explícitamente con él; reactivar, escuchar, dialogar empeñándose en una reconstrucción personal, pero sin dejar de serle fiel.</p>

FUENTE: Elaboración propia, basada en la Teoría de Casetti y Di Chio (1991)

Siendo la etapa analítica un proceso metodológico, se deben tomar en consideración determinadas fases, adoptando ciertas instrucciones, siguiendo un itinerario íntimamente regulado, para lo cual se propone el siguiente cuadro, como sumario de la disgregación del análisis:

Cuadro N° 03
Proceso del análisis de la animación artística profesional según Casetti

Descomposición (análisis)	Descomposición lineal Segmentar Exigencia de distinguir, en el continuum del texto, porciones concretas, separadas de los confines que permiten no sólo orientarse preventivamente, sino también proceder con orden y sistematicidad.	¿Por dónde empiezo?, «¿Qué debo examinar?». Los episodios, las secuencias, los encuadres, y las imágenes.
	Descomposición transversal Estratificar Exigencia de indagar transversalmente las porciones de texto preelegidas, para diferenciar los componentes internos.	«¿Qué debo distinguir en el interior de lo espectado?», «¿Sobre qué debo centrar la atención?», «¿Qué puedo privilegiar?», «Y, ¿por qué?» 1. Identificación de una serie de elementos homogéneos Componentes: estilísticos, temáticos, narrativos, etc. 2. Articulación de la serie a) las oposiciones de dos o más ejecuciones: de una figura estilística, de un núcleo temático, o de un nudo narrativo. b) las variantes de una misma realización: de una figura estilística, de un núcleo temático, o de un nudo narrativo.
Organización (transición)	Enumeración y ordenamiento Sintetiza los resultados de la primera parte del análisis (el «desmembramiento» del objeto), para intentar penetrar en la lógica del propio objeto, para tratar de comprender su orden constitutivo.	Primer mapa (puramente descriptivo) del objeto que considera las diferencias y semejanzas tanto de la estructura como de las funciones. Tomándolo como base se llega a descubrir las correspondencias, la regularidad y los principios que rigen el objeto analizado.
Recomposición (síntesis)	Reagrupamiento Complejo unitario con clave de lectura, que permite comprender mejor la estructura y la dinámica del objeto investigado.	
	Modelización Representación sintética, de los principios de construcción y de funcionamiento.	El modelo figurativo El modelo abstracto El modelo estático El modelo dinámico

FUENTE: Elaboración propia, basada en la Teoría de Casetti y Di Chio (1991)

En este punto es importante recordar que el proceso de análisis debe estar orientado al modelo prefigurado para lograr identificar la naturaleza de la obra animada y poder corregir los posibles errores que afecten a la calidad (sea el caso de los códigos visuales) o del punto de interés de manera general.

2.2.3.3.1. Estructura y funcionamiento del proceso del análisis de la animación artística profesional

A. Fase de descomposición

A.a. Descomposición lineal

La descomposición lineal consiste en subdividir el objeto de estudio en unidades de contenido cada vez más breves; pero, con sentido completo sobre sí mismas, procurando que éstas sean susceptibles a subdivisiones significativas. Su relevancia se halla en el seguimiento de la sucesión de los segmentos y su respectiva dimensión, orden y articulación interna en porciones más pequeñas.

Esta fase de análisis procura conseguir una transcripción útil, en el sentido de que el “índice general” arrojado como producto, sea el panorama general y sea ventajosa tanto para la lectura evaluativa como para la fase de producción, pudiendo resolverse el problema de cuando se debe intervenir en el flujo de la animación, situar los confines y qué distinciones se deben considerar.

El referente teórico basado sobre todo en las ideas de Francesco Casetti (1991), comprende varias subdivisiones, que, si bien tendrán que ser objeto de apreciación para determinar su funcionalidad y efectividad en el modelo propositivo de la presente investigación, serán descritas como parte del marco teórico y se presentan a continuación:

A.a.i. Los episodios

Existen artificios que indican el final de una gran unidad de contenido como el episodio y el inicio de otra. Puede tratarse de títulos en sobreimpresión que indican el inicio de una nueva trama o el principio de una fase distinta de la historia; o de una voz fuera de campo que, mediante ciertos comentarios, subraya el «cambio de escena» y actúa como conexión entre las distintas partes; o incluso de cambios radicales que muestran eventos de una situación a otra muy distinta de la precedente, con un salto radical en el ambiente y en el tiempo.

Cabe mencionar al respecto que las animaciones y las producciones independientes, por su naturaleza de cortometraje, no son “films de episodios” o en todo caso son muy pocos.

A.a.ii. Las secuencias

Unidades fundamentales del contenido de una animación o film. Las secuencias son más breves que los episodios; pero conservan un carácter autónomo y distintivo. “En suma, allí donde termina una unidad de contenido y se inicia otra, podemos siempre situar con legitimidad el confín entre una secuencia y otra” (Casetti, F. y Di Chio, F., 1991: 40).

En este punto es importante reconocer las subsecuencias, las cuales son unidades de contenido que, aunque perfectamente identificables, son parte de un todo que la trasciende y la comprende; entonces es decisiva la acción del analista de hacer corresponder el límite de la secuencia con algún signo de interrupción, o interpretarlo simplemente como una *pequeña división interna*, pudiendo resultar fundamental el **criterio distintivo** que se refiere al contenido de las partes, pudiendo mencionar:

Una mutación del espacio, un salto en el tiempo, un cambio de los personajes en escena, un paso de una acción a otra, etc.

A.a.iii. Los encuadres

El encuadre es una unidad técnica que pone en escena una pluralidad de espacios y acciones, o una pluralidad de visiones y situaciones, que otorgan al todo, una dimensión heterogénea. Entonces, se considera un encuadre cada vez que la composición de los volúmenes y de las formas cambia, cada vez que el «marco» de la imagen encuadra porciones de espacio diferentes, o cada vez que se modifica el punto de vista que organiza la puesta en escena, etc. Tal como afirman Casetti, F. y Di Chio, F. (1991) “Los límites del encuadre, más que con la evidente variación del contenido representado, están relacionados con la presencia de un corte..., incluso aunque este mismo corte no llegue a constituir una unidad semántica en sí” (p. 42).

Teniendo como referente al film se considera al encuadre como un segmento de película rodada en continuidad. Por ejemplo, en una toma de «campo/contracampo», si bien es una dimensión unitaria, existen técnicamente dos encuadres: uno de los cuales muestra un sujeto de frente que habla y a su interlocutor de espaldas, mientras que en el otro el segundo sujeto está de frente y el primero de espaldas (o un sujeto que mira y el otro el objeto mirado).

A.a.iv. Las imágenes

Las imágenes son la ulterior subdivisión de la animación, y en general del film, en partes muy distintas; son aquellas porciones de la filmación que se presentan como segmentos homogéneos por el punto de vista elegido, por la naturaleza y la forma del espacio representado, por la distancia de los objetos encuadrados, por el tiempo de la puesta en escena con respecto al modo de representación en el interior de un mismo encuadre.

A.b. Descomposición por estratificación

La estratificación es el procedimiento transversal por el cual se quiebra la compactidad de la animación para examinar los diversos estratos que lo componen. La mayor parte de los análisis, incluso fílmicos, son análisis que trabajan sobre isotopías concretas; es decir sobre la agrupación de elementos con un mismo significado, en el caso de la animación se puede comprender por el ambiente, los personajes, los valores, el uso de adjetivos, etc., lo cual también se mantiene supeditado por el enfoque que se tenga según el tipo de código que se tenga como referente.

En esta fase del análisis, se consideran los segmentos aislados del producto de la descomposición lineal, para diferenciar sus componentes y funcionalidades; o como expresan Casetti y Di Chio (1991):

Una vez dividido el film en episodios, secuencias, encuadres e imágenes, se pasa entonces a seccionar estos segmentos diferenciando sus distintos componentes internos (el espacio, el tiempo, la acción, los valores figurativos, el comentario musical, etc.) que serán analizados uno por uno tanto en su juego recíproco en el interior de un segmento dado («¿Qué relaciones existen entre la música y la ambientación escénica en la secuencia X?») como en la diversidad de formas y

funciones que asumen luego a lo largo del film («¿Cómo cambia la música entre la secuencia X y la secuencia Y?»; «¿Qué distintas funciones desempeña en los dos fragmentos?»). Estos elementos son, pues, los diferentes componentes que, más allá del simple criterio de sucesión lineal, puntúan el film con espesamientos y rarefacciones, intervalos y discontinuidades, sugiriendo una trama transversal que resulta esencial para el tejido del film. (p. 45)

Ya en este punto, es meritorio tener en consideración una tipología de modelo de análisis definida, así como la determinación del tipo de código de preponderancia (códigos lingüísticos, códigos de montaje, códigos simbólicos de una determinada sociedad, códigos narrativos, códigos visuales, etc.), lo cual se puede efectuar de acuerdo a la preferencia del investigador; evitando así, un estudio engorroso e inacabable, de tal manera que se logre una mejor concreción de la investigación y tenga mayor precisión en la identificación de la serie de elementos homogéneos, los cuales serán el punto de enfoque para la articulación de la serie.

A.b.i. Estadios de la estratificación

La estratificación considera dos estadios esenciales:

El primer estadio está dado por la Identificación de una serie de elementos homogéneos:

Se identifican algunos factores, ejes o rasgos que se repiten en el curso del discurso y que se señalan mediante su pertenencia a una misma área o familia y que forman una isotopía; es decir, un grupo de elementos redundantes que orientan el desciframiento de la animación.

Es importante seguir manteniendo una línea de seguimiento para optimizar el reconocimiento de la serie de elementos homogéneos, ya que en la parte de descomposición se pueden examinar los elementos desde diversos ángulos con sus respectivos componentes, como por ejemplo: la narrativa (la repetición de una acción del protagonista o de una acción del antagonista), la estilística (el conjunto de ciertos tonos de la iluminación o de ciertos movimientos de cámara), la temática (las diversas

apariciones de un determinado lugar, la reiterada aparición de una cierta situación), etc.; de acuerdo a la predominancia del código que se quiere manejar.

El segundo estadio considerado por la estratificación es *la articulación de la serie*, donde conviene diferenciar:

a) Las oposiciones de dos o más ejecuciones: se descubrirán las ocurrencias contrarias de una figura estilística (por ejemplo, fundido vs. corte brusco), de un núcleo temático (noche vs. día, espacio *in* vs. espacio *off*, etc.), o de un nudo narrativo (ser bueno vs. ser malo, fumar vs. no fumar, etc.).

b) Las variantes de una misma realización: se descubrirán las ocurrencias parecidas de una misma figura estilística (fundido encadenado vs. fundido en negro, etc.), de un mismo núcleo temático (mañana vs. tarde, interior luminoso vs. interior oscuro, etc.) o de un mismo nudo narrativo (fumar en pipa vs. fumar cigarrillos, etc.).

Oposiciones y variantes que permiten captar los distintos elementos que forman una serie: elementos homogéneos pero diferenciables entre sí.

Después de la diferenciación de los distintos ejes y la especificación de todos los elementos que los componen, con sus diferencias, deben reunirse las dos series de informaciones y reconstruir un diseño unitario del texto, captado en sus elementos constitutivos, en todos sus estratos.

B. Fase de organización

Esta fase planteada por Casseti y Di Chio (1991), se puede considerar como un proceso enumerativo y de ordenamiento, una transición o una fase de inventario y organización; cuya importancia depende de la metodología del investigador.

B.a. La enumeración

Es la fase en la cual se tiene en cuenta todos los elementos identificados durante la descomposición, teniendo como resultado un Catálogo Sistemático de los Elementos de la Animación; cuya caracterización se halla establecida por la descomposición estratificada que determina su pertenencia a un segmento y a un eje específicos.

B.b. El ordenamiento

Pone en evidencia el lugar que cada componente ocupa en el conjunto de la animación; es decir, se asigna una relación de orden a los distintos elementos, ya sea respecto al desarrollo lineal del texto o respecto a su estructuración en profundidad.

Se tiene presente cada elemento, el cual debe leerse como miembro integrante de un conjunto, atribuyéndolo por un lado a una determinada secuencia, encuadre, etc. (colocación en la linealidad) y por otro a un determinado nivel expresivo o serie homogénea (colocación en el espesor); por ejemplo: X en cuanto consecuencia de Y, y antecedente de Z, o X en cuanto opuesto de Y, y complementario de Z, y así sucesivamente.

C. Fase de recomposición

En esta fase se empieza a diferenciar la estructura total y el sistema abarcado de la animación y en general de todo texto fílmico mediante ciertas operaciones concretas; se tiene el núcleo central del film, el cual se ve reflejado en un «modelo» que reagrega una estructura fluida y orgánica.

C.a. El reagrupamiento

El proceso de reagrupamiento es preciso en tanto que se cancela y se abstrae, se elimina y se amplía, para llegar finalmente a una imagen restringida del objeto investigado.

Ante todo, la unificación por equivalencia o por homología (de dos elementos que pueden superponerse se hace uno); después la sustitución por generalización (de dos elementos similares se extrae uno que los engloba) o la sustitución por inferencia (de dos elementos relacionados se extrae uno que deriva de ambos); y finalmente la jerarquización (de dos elementos de distinto rango se privilegia el de mayor alcance).

2.2.4. Códigos visuales de la animación artística profesional

2.2.4.1. La animación como objeto de lenguaje

A través de la historia del séptimo arte, se han propuesto diversas posturas sobre la lingüística de una producción cinematográfica, pues es un arte inmerso dentro de la comunicación audiovisual; la cual suministra muchos estímulos, de tal manera que

condiciona al espectador a ser receptivo en la comunicación, por lo cual se recalca la importancia del aprendizaje del lenguaje audiovisual; es decir, aprender a darle significación a los códigos del film logrando que la información se transforme en signos codificados, lo cual repercutirá en el mejor entendimiento en cuanto al nivel de calidad que pueda poseer una animación y de una obra cinematográfica en general.

Otro aspecto importante respecto a este tema, es la mixtura de lenguajes que se implican en el resultado expresivo de la obra, logrando un flujo bastante complejo; en este punto, es importante considerar a la semiología como recurso para la mejor comprensión o en todo caso para un abordaje más amplio sobre el aspecto semántico, sobre todo cuando se trata de la animación artística o cultural.

La reflexión radica en el hecho de que, por un lado existe ausencia de sistematicidad y densidad; es decir, el uso de los elementos del lenguaje de cada film son muy variables y esto se nota sobre todo en las obras de animación cinematográfica, donde los recursos visuales y procedimentales en la producción pueden ser códigos característicos y muy personales entre diversos productores, llegando no sólo a marcar un estilo diferenciado; sino que desarrolla reglas específicas y tipologías personales, que pueden llegar más allá del entendimiento del espectador.

2.2.4.2. Referente sobre otros códigos de la animación artística profesional

No es viable considerar a una animación de una manera hermética; ya que la relación intrínseca de lenguajes es longitudinal y muchas veces hasta dependiente. Con tal premisa, para realizar un análisis eficiente se debe considerar al texto fílmico como un sistema comunicativo abierto del cual se debe manejar, en cierta medida y de manera general, cada código; sobre todo si se pretende llevar a cabo la realización de una obra de animación artística profesional.

2.2.4.2.1. Sobre los códigos tecnológicos de base

La intencionalidad del presente estudio, no está orientada hacia la parte tecnológica, considerando que existen diversas limitaciones de estudio; sin embargo, haciendo mención de este aspecto, es importante comentar que la tecnología ha logrado que los medios digitales se impongan sobre los medios analógicos; consecuentemente, hoy en día existe una gran amplitud de variantes en la parte técnica de una producción,

pudiendo manejarse diversos recursos para lograr los efectos deseados en la creación de una animación artística y de films en general, mediante diversos dispositivos específicos; los cuales a través de la historia han ido evolucionando en pro de la calidad técnica.

De manera relevante y general se debe considerar que es imprescindible que la obra esté inmersa dentro de los márgenes de estándares internacionales, para lograr compatibilidad de los medios y que se tenga una aceptación genérica de los espectadores. Por otra parte, el estilo del autor es importante, ya que es un criterio que mantiene en sujeción al medio de producción, por ejemplo un tipo de granulación o ISO específico, un tipo de cadencia de deslizamiento, pudiendo mencionar que en los primeros años del cine, la cadencia era de 18 fotogramas por segundo, lo cual permitía ahorrar en la longitud de la película, pero a la vez comportaba una restitución imperfecta del movimiento; hoy, la cadencia varía entre 12 a 32 fotogramas por segundo, lo cual es regulado por los estándares internacionales, entre otros.

Es importante mencionar que, éste es un tema abierto a la experimentación y apertura a la investigación tecnológica mediante el análisis de las diversas variantes en la producción de animación y la investigación correlativa, procurando mantener las respectivas técnicas, categorías e inclusive en lo que respecta al tipo de productor (empresarial, aficionado, profesional, etc.) por lo cual es un apartado amplio y con una especificación característica y puntual.

En todo caso, la importancia de la parte técnica de una animación artística y en general de cualquier obra cinematográfica es tener una buena «definición» de la señal, ya que esta incide sobre la calidad y la cantidad de información transmitida y también sobre la practicabilidad o no, de ciertas soluciones expresivas.

2.2.4.2.2. **Sobre los efectos sonoros y musicalización**

Los efectos sonoros son “el valor añadido del sonido sobre la imagen” tal como afirma Michel Chion, citado por Rafael Gómez (2001: 157), y cubren los aspectos visuales de manera multifacética para lograr unidades de significación; así mismo, Gómez (ibídem), define:

El sonido está determinado por la intensidad o volumen, por el tono (grave o agudo), por el timbre (alto o bajo), por el ritmo (armónico o inarmónico), por la

velocidad, por la fidelidad a la acción narrativa (reconstrucción acústica aproximada a la realidad), por la perspectiva sonora (acercamiento o alejamiento), por la dimensión temporal (si se adapta a la totalidad de la secuencia, si la sobrepasa o si se fragmenta), por su poder expresivo (reverberación, nitidez, abstracción, fugacidad) y por su repetibilidad (redundancia).

Esta amplitud de criterios, entre otros, debe ser tratada con dedicación en la producción de un audiovisual en general, para lograr calidad dentro de los parámetros técnicos, así como de los expresivos.

La música tiene un papel importante en la creación de los ambientes y ha de conectar con la información de fondo que se quiere comunicar.

2.2.4.2.3. **Sobre los aspectos sintácticos**

El aspecto sintáctico hace referencia a elementos formales que influyen en el significado final de una animación y en un film en general. Este componente es latente pero variable, debido a la naturaleza dinámica de los audiovisuales. Este aspecto se encuentra inscrito como un punto de apoyo en cualquier sondeo ante una obra de arte, sea el caso del presente estudio; así mismo, puede ser el enfoque en sí, desde el cual se va a tomar en consideración el objeto que se quiere investigar; en tal sentido, llega a ser un acápite que también maneja sus propios códigos para realizar un análisis.

Es indudable que el manejo de este aspecto optimizará la visión del analista; sin embargo y por razones de racionalización, se hará mención solamente de algunos aspectos significativos para reforzar el manejo de los códigos visuales, entre ellos se consideran:

A. Ritmo

La primera referencia al respecto es mantener al tanto la diferencia entre ritmo y velocidad con la que suceden los acontecimientos, ya que son elementos diferentes.

El ritmo de un material audiovisual, se consigue a partir de una buena combinación de efectos y de una planificación variada. Constituye uno de los elementos que contribuirá más a hacer que las imágenes tengan o no atractivo para los espectadores.

Para determinar el ritmo que conviene imprimir en una producción audiovisual, habrá que tener en consideración al público al cual va dirigida y las sensaciones que se quieren transmitir. El ritmo deberá estar al servicio de la narración. Se pueden considerar dos formas básicas de ritmo:

- *Ritmo dinámico*

Con este tipo de ritmo, un audiovisual transmite al espectador una sensación de dinamismo y acción. El ritmo dinámico se consigue mediante la utilización de muchos planos cortos (plano medio, primer plano...) y de corta duración. El cambio rápido de planos dará sensación de ritmo. Hay que tener presente que el uso de planos demasiado breves puede dificultar la asimilación de la información por parte de los receptores.

- *Ritmo suave*

Cuando un audiovisual tiene ritmo suave, transmite al espectador una sensación de tranquilidad.

El ritmo suave se consigue utilizando planos largos y poco numerosos. Cuando se presenta un plano general hay que dar más tiempo al espectador para su lectura, ya que acostumbra a contener más información que los planos cortos. Hay que tener presente que el uso de planos demasiado largos puede crear un ritmo demasiado lento y hacer perder el interés de los espectadores. Cuando se observen dos planos de igual duración parecerá más lento el que contiene menos información.

B. Caracterización y raccord

Una buena caracterización es la que logra la integración de los elementos de una animación de tal manera que sean coherentes, logrando así “condicionamientos atmosféricos” que sugestionen al observador llevándolo a espacios concretos o ficticios e incluso simbólicos donde logre identificar elementos reales, estilizados, estereotipados o caricaturizados que transmitan estados de ánimo o comportamientos psicológicos.

El raccord o continuidad hace referencia a la relación existente entre las diferentes secuencias de una animación; cada secuencia debe mantener una relación con la precedente y servir de base para la siguiente de tal manera que no se rompa la ilusión de

continuidad en el espectador. Al respecto el Dr. Pere Marquès Graells (2004), presenta una serie de recomendaciones para lograr la continuidad en un audiovisual:

Por lo tanto, se debe asegurar:

- La continuidad en el espacio: líneas virtuales, dirección de los personajes y de sus gestos y miradas... Por ejemplo, si un personaje sale por un lado del encuadre, en el plano siguiente ha de entrar por el lado contrario.
- La continuidad en el escenario: hay que asegurarse de que el entorno no cambie sin razón.
- La continuidad en la iluminación: que no haya cambios repentinos de tonalidad dentro de un mismo espacio y secuencia.
- La continuidad en el tiempo. (p.15)

La implicancia del aspecto estético sobre el denotativo se efectúa a través del uso de recursos estilísticos, los cuales contribuyen a modificar el significado de los elementos morfosintácticos.

C. Signos de puntuación

Dentro del aspecto espacio-temporal, los signos de puntuación en cinematografía en general, son las transiciones las cuales han llegado a codificarse convenientemente a través de los años para facilitar la comprensión, con una estética diferente.

Utilizar adecuadamente las diversas formas de realizar una conexión entre los diferentes planos entendidos como a unidad de toma favorecerá al entendimiento de la intención de la obra y evitarán la fatiga intelectual del espectador.

Entre los principales signos de puntuación se puede mencionar:

- Corte en seco: cambia de plano directamente, sin ningún elemento intermedio. Es la forma más usual.
- Fundidos en negro: disuelven la última imagen hasta que llega al negro total. Produce la sensación de que finaliza un periodo de tiempo.
- Apertura en negro: de una pantalla oscura va surgiendo la imagen cada vez de forma más luminosa.
- Cortinillas: se cierran sobre la última imagen o se abren sobre la primera imagen de la siguiente toma.

- Encadenamiento (fundido encadenado): mientras una imagen se va disolviendo otra imagen aparece progresivamente. Indica un paso rápido de tiempo.
- Desenfoco: se cierra el plano desenfocando la imagen y se abre el siguiente a partir de un nuevo desenfoco que se va corrigiendo.
- Congelación: la imagen se inmoviliza hasta dar paso a otra imagen.
- Barrido: la cámara hace un desplazamiento muy rápido y da paso a otra escena un tiempo después.

2.2.4.3. Características del código visual en una animación artística

Como ya se ha mencionado la codificación puede llegar a ser demasiado personal, por lo que se debe tener algunas consideraciones para lograr cierta estandarización, sobre todo en la secuencia de la obra. Entre las características que deben operar estrechamente unidas de manera permanente en una animación artística se tiene el siguiente cuadro:

Cuadro N° 04
Sumario de las características del código visual en una animación artística

Carácter correlacional	El código como dispositivo y de correspondencias	a) Un sistema de equivalencias, gracias al cual cada uno de los elementos del mensaje tiene un dato correspondiente (cada señal tiene un significado, etc.)
Carácter acumulativo	El código como repertorio de señales y de sentidos	b) Un <i>stock</i> de posibilidades gracias al cual las elecciones activadas llegan a referirse a un canon (las palabras pronunciadas reenvían a un vocabulario, etc.)
Carácter institucional	El código como corpus de leyes	c) Un conjunto de comportamientos ratificados, gracias al cual, remitente y destinatario tienen la seguridad de operar sobre un terreno común (ambos usan la misma lengua, etc.).

FUENTE: Elaboración propia, basada en la Teoría de Casetti y Di Chio (1991)

2.2.4.4. Componentes de los códigos visuales de la animación artística profesional

Las dimensiones de la variable independiente se hayan inscritos en el aspecto lingüístico de la cinematografía y por extensión en la animación. Con la intención de delimitar el estudio, se asientan en los componentes de los códigos visuales presentados en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 05
Componentes de los códigos visuales de la animación artística profesional

Componentes de los códigos visuales	
Iconicidad	
1. Códigos de la denominación y del reconocimiento icónicos 2. Códigos de la transcripción icónica 3. Códigos de la composición icónica 3.1. Códigos de la figuración 3.2. Códigos de la plasticidad de la imagen 4. Códigos iconográficos 5. Códigos estilísticos	
Fotograficidad	
1. La composición fotográfica 2. La perspectiva 2.1. Márgenes del enfoque 2.2. La escala de los campos y planos 2.3. El grado de angulación y grado de inclinación	<ul style="list-style-type: none"> - Campo larguísimo (<i>very long shot, extreme long shot</i>) - Campo largo (<i>long shot</i>) - Campo medio (<i>medium long shot</i>) - Plano entero (<i>full length shot</i>) - Plano americano (<i>medium shot</i>) - Plano medio (<i>medium close up</i>) - Primer plano (<i>close up</i>) - Plano de detalle (<i>very close up o tight shot</i>) <ul style="list-style-type: none"> - Ángulo frontal - Ángulo de picado - Ángulo de contrapicado Tabla de angulación Tabla de inclinación
3. La iluminación	<ul style="list-style-type: none"> - Iluminación suave - Iluminación dura - Temperatura de color
4. Cromatismo fotográfico	
La Movilidad	
1. Movimientos físicos 1.1. Panorámica 1.2. Travelling	
LOS INDICIOS GRÁFICOS	
1. Los títulos 2. Los subtítulos 3. Indicios gráficos didascálicos 4. Los textos	<ul style="list-style-type: none"> - Diegéticos - No diegéticos

FUENTE: Elaboración propia, basada en la Teoría de Casetti y Di Chio (1991)

2.2.4.4.1. **La iconicidad**

Los códigos icónicos se hayan compartidos en los lenguajes de todas las áreas visuales como la fotografía, la pintura, el grabado, la escultura, etc.; estos códigos regulan la imagen en cuanto tal, y consideran diversos aspectos, teniendo entre los principales:

A. Los Códigos de denominación y reconocimiento icónico

Al respecto, la teoría afirma que: “son sistemas de correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua que permiten a los espectadores del film identificar las figuras que hay en la pantalla y definir aquello que representan” (Casetti y Di Chio, 1991: 80).

Todo dispositivo fotográfico, tiende a reproducir, en algunos de sus aspectos fundamentales, la realidad; por lo tanto, cada objeto posee identidad y sentido propio inmersos en el ámbito más amplio de una cultura. Estas **características** reflejadas de la experiencia real del sujeto pueden ser emuladas; de tal manera que el espectador es capaz de interpretar las imágenes y relacionarlas con la experiencia directa que tiene con los elementos de su entorno.

B. Códigos de la transcripción icónica

Son aquellos códigos que aseguran una correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos a través de los cuales se restituye el objeto con sus características. La función de este código es otorgar inmediatez de las imágenes ante un espectador apoyándose en la convencionalidad; es decir, la recurrencia de ciertos esquemas fijos.² Por otra parte se tienen los códigos que regulan la eventual distorsión de la imagen.

C. Códigos de la composición icónica

Son códigos que organizan las relaciones entre la importancia que asumen las diversas figuras en un determinado momento de la animación; por extensión, estos códigos regulan la construcción del espacio visual. Para percibir de mejor manera estos

² Para ahondar más sobre el problema de la convencionalidad de la transcripción icónica, véase: Gombrich, Ernst H. (1960) Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica.

códigos se pueden subdividir de la siguiente manera:

C.a. Los códigos de la figuración

Estos códigos se refieren a la distribución de los componentes, identifican la manera en que se disponen los elementos y el grado de unidad compositiva en la superficie de la imagen, dando así lugar a una cierta agrupación. Lo que resulta importante aquí, es el juego de los contornos, que construyen bien esquemas reconocibles, bien figuras interrumpidas, bien una amalgama indistinta, etc.

C.b. Los códigos de la plasticidad de la imagen

Son códigos direccionados a observar las relaciones entre la «figura» y el «fondo»; compositivamente hablando hacen referencia a la “variedad”; en tanto que acusan la capacidad de ciertos elementos para lograr la preponderancia en un encuadre mediante diversos atributos como la posición, el movimiento, etc., teniendo como resultado dos posibilidades en cuanto a la sistematización de figura y fondo: por un lado se tienen los films “planos”, que renuncian a oponer la figura y el fondo, y por otra parte se tiene films “profundos”, que mediante diversos recursos exaltan la plasticidad de la imagen.

A diferencia de otras artes, la cinematografía debido a su naturaleza dinámica, posee una especie de acentuación y a la vez de relativización de la plasticidad de la imagen; es decir que, cada componente visual posee la capacidad de transmutarse de figura a fondo, y viceversa; pero mantiene una postura sólo de un modo cada vez; por ejemplo: los elementos que se detienen en el encuadre, o que vuelven de un encuadre a otro, se convierten más ágilmente en figura.

En animación, a diferencia de una película, la posibilidad de transformar el fondo en forma es más aguda debido a la tendencia animista que pueden adquirir los elementos, pudiendo convertirse cualquier componente de fondo, sea de un paisaje o de un ambiente, en protagonista o figura.

De ahí nace la importancia de ser minucioso en la producción de todos los elementos; sin embargo, en este punto, es de mencionar el recurso denominado

“**animación limitada**”³, el cual fue muy utilizado en producciones de entretenimiento de algunas décadas atrás, sobre todo en series animadas donde la repetitividad de fondos y figuras (sobre todo de fondos) era una necesidad por la cantidad de capítulos que debían producir, teniendo como resultado incongruencias de los fondos en las secuencias; sin embargo, debido al enfoque del autor o de la compañía, si bien inciden en la calidad de la obra, no repercutían en la fruición de la obra.

Considerando que en la animación cinematográfica algunos elementos atraen la atención del observador de acuerdo a diferentes aspectos, se puede determinar un elemento como privilegiado en función de: La posición ocupada en el cuadro, el ritmo en cuanto a la presencia de movimiento que asume con respecto a los elementos inmóviles, la permanencia sobre la pantalla, el cual es un factor que tiene la capacidad de convertir a un elemento del fondo en figura, la utilización de ciertos artificios retóricos para lograr un enfoque distinguido de un elemento específico, entre otros.

D. Códigos iconográficos

Casetti (1991), define a este tipo de código de la siguiente manera: Son aquellos que regulan la construcción de las figuras definidas, pero fuertemente convencionalizadas y con un significado fijo (p. 83).

Es un tipo de código que se halla inmerso dentro de ciertos paradigmas culturales. Al respecto, se puede tomar inclusive como referencia los rasgos fisiológicos y su relación psicológica de acuerdo a estudios sobre arquetipos; es más, se puede decir que estos códigos tienen un enlace con estereotipos e inclusive genotipos, valiéndose de ideas comunes de la sociedad, respecto a comportamiento, vestimenta, sus rasgos, etc.

Gracias a este tipo de código, se pueden utilizar recursos para que el espectador asimile más fácilmente a un personaje específico; sin embargo, es interesante utilizar estos recursos para dar giros inesperados al desenlace de cualquier evento que pueda darse en una animación; como por ejemplo, que el personaje con rasgos toscos pueda llegar a ser un héroe o que el personaje menos pensado llegue a ser el culpable de un

³ La animación limitada está relacionada con el tema de animación por recortes o animación económica. Para ahondar más sobre el tema, véase el apartado *Técnicas de la animación* del presente documento.

crimen, etc.

E. Códigos estilísticos

El estilo es entendido como la forma peculiar que un autor posee en la producción de una obra artística; cada artista posee una identidad, la cual se ve reflejada en obras que revelan su personalidad y su idiosincrasia de manera implícita o explícita.

Al respecto, es complicado identificar el estilo en producciones de empresas abocadas a la producción cinematográfica, ya que existe un equipo bastante grande para la realización de una animación; por lo que se puede decir que son códigos que se encuentran con mayor naturalidad en los “*films* de autor” o producciones independientes *indie*, siendo posible reconocer la particular disposición en las representaciones, la recurrencia a algún elemento en particular o la insistencia en el uso de objetos que identifican al autor, etc.; inclusive quedan comprometidos otros códigos como los sonoros, el uso de la cámara, el tipo de iluminación, los efectos y recursos fílmicos, etc.

2.2.4.4.2. Fotograficidad

A. La composición fotográfica

El tema de la composición artística está presente siempre en todas las artes y es uno de los aspectos formales que determinará la posibilidad de que el espectador logre una experiencia estética satisfactoria ante una obra de arte.

La composición artística se basa en la distribución armónica de los elementos y comprende varios aspectos; reforzando esta idea se puede recordar a Juan Villacorta (1990), cuando comenta:

La composición, debe estar regida por un claro concepto de la unidad, la variedad y el orden, del contraste y la **organización formal**, del movimiento y el equilibrio, de la proporción y el ritmo, a fin de alcanzar en definitiva el acopio de los mejores atributos estéticos en la realización de una obra de arte. (p. 5)

Dentro de la animación el carácter compositivo es algo distinto, puesto que los elementos no están estáticos; de tal manera que, es importante considerar la continuidad para mantener la unidad. Un buen **encuadre** es aquel en el que todos los elementos

necesarios están en el momento justo; en este sentido, es necesario considerar que existen transiciones en las que los personajes ingresan o salen del discurso.

“El encuadramiento se realiza a partir del formato de la imagen y de acuerdo con la intencionalidad semántica o estética que se tenga” (Marquès, 2004: 10).

Es importante determinar la jerarquía de elementos de una animación, de acuerdo al efecto que se quiere lograr en el espectador, tema inscrito en el manejo de la *composición icónica*, ya que a partir de la interrelación y la posición que ofrece un elemento respecto al resto de los elementos; se configurará el peso visual del encuadre.

Así mismo, es significativa la postura dicotómica que el autor asuma escogiendo entre simetría y asimetría, equilibrio y desequilibrio, ajuste y desajuste, enfoque y desenfoque, centramiento y descentramiento que marcan las líneas de lectura.

Respecto a la animación, es necesario advertir que la implicancia de la composición fotográfica se da de acuerdo a la técnica de animación cinematográfica asumida por el productor o productores; es decir, que está sujeta a los rasgos que se puedan reproducir o emular y las características técnicas en la producción; por ejemplo, en cuanto a producción de animación fotograma a fotograma se refiere, sea el caso del *stop motion*, *go motion* o *clay mation*, el aspecto de la composición fotográfica va a ser muy similar al de la producción de un film. Respecto a la animación tradicional los códigos fotográficos sufren algunas variantes, entre tanto que se amerita mayor capacidad y voluntad para lograr articular cada dimensión.

Otro punto a considerar, es que hoy en día la tendencia es el uso digitalizado en la producción de una animación cinematográfica; por lo que, en cierto modo, los códigos fotográficos tienen mayor apertura a la manipulación, sobre todo en obras que se producen íntegramente de manera digital, sea el caso de la animación 3d.

B. La perspectiva

Este aspecto considera los códigos de *la plasticidad de la imagen* en una animación, se debe considerar la intención de la obra en cuanto riqueza de elementos, ya que existen animaciones “planas” en el sentido de considerar solamente a los personajes

principales dejando de lado el detalle de los fondos o el entorno en que estos se desenvuelven, esto se ve sobre todo en obras de entretenimiento; en tanto que en una obra artística es preferible la orientación hacia el logro de la profundidad de la obra.

En ese sentido, en la animación es aún más importante el dominio de la perspectiva, sobre todo si la producción es tradicional, ya que se debe lograr la homogeneidad del campo visual del espectador para evitar una **desorientación perceptiva visual**, aspecto que incide en la calidad de una obra cinematográfica en general.

Es importante reflexionar en cuanto a la parte técnica de las tomas en la producción de animaciones cuadro a cuadro, ya que el uso de un objetivo específico, empequeñece o dilata el espacio según otras coordenadas perceptivas. Al respecto, Caseti y Di Chio (1995), consideran que:

En ausencia de la tercera dimensión, la imagen tiende a distribuir el espacio de la forma más próxima a la que resulta de una percepción efectiva del mundo. Y aún más: la perspectiva ofrece líneas de fuga constantes y una articulación fija de la profundidad de campo: aunque los diversos objetos cambien de posición en el cuadro, o aunque el cuadro se mueva, las coordenadas permanecen iguales. (p.85)

La animación producida bajo la técnica de *stop motion* o alguna de sus variantes, inclusive si su compilación es digital, emula casi en su totalidad los modos de filmación; por lo cual, es importante el dominio de las escalas, la perspectiva, la coherencia en los grados de angulación y los demás aspectos.

La animación debe de conseguir ser coherente en cuanto a la emulación; para este punto, es importante considerar la concordancia visual y el efecto psicológico que se quiere lograr mediante el punto de vista (ya sea de frente, desde lo alto, desde abajo, de cerca, de lejos, etc.); para subrayar significados a los elementos del encuadre.

B.a. Márgenes del enfoque

Con frecuencia, el contexto en una obra de animación, es una creación íntegra, por lo que el *continuum* se supedita totalmente a la ambientación que se requiera, o a lo que se quiera expresar. En tal sentido, es importante mantener la secuencialidad, o

congruencia con la expresividad de un determinado momento, lo cual incidirá en el *raccord* de toda la obra.

Un encuadre coherente efectuado sobre una ambientación adecuada tiene como consecuencia que exista una relación congruente entre lo que se muestra y lo que se supone que existe en el entorno; teniendo como resultado la típica relación entre el espacio in, aquel que se ofrece abiertamente a la mirada, y el espacio off, el que se queda fuera de la imagen (por encima, por debajo, a un lado, más allá del horizonte o detrás), espacio no visto pero estipulado.

Considerando que el encuadre normalmente se efectúa en función a un “personaje” principal, se debe mantener la atención en cuanto a la entrada y la salida de campo se refiere, ya que el abandono en la articulación puede incidir en la desorientación perceptiva visual; por ejemplo: en un encuadre determinado, el personaje principal sale del espacio in por la derecha; luego debe entrar por el mismo lado, el cual es el equivalente al lado izquierdo del espacio *off*.

B.b. La escala de los campos y planos

Mediante esta variable, se define el encuadre en cuanto a la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados; así como la dimensión de la integridad de la acción y el grado de su reconocibilidad, este punto debe ser considerado también en la movilidad dentro de la fotograficidad.

Los planos dentro de la animación adquieren la analogía de la cinematografía, en tanto que el dibujante produce la ilusión de la proximidad o alejamiento de una cámara de video mediante el encuadre de los elementos en un fotograma.

En general, se debe considerar que, en el campo audiovisual los saltos en la escala de planos deben ser paulatinos.

Si bien la terminología aplicada es normalmente indistinta, por cuestiones metodológicas, el término campo se orientará al ambiente; mientras, los planos se referirán a la figura humana u objetual.

- Campo larguísimo (*very long shot, extreme long shot*)

En el campo larguísimo (gran plano general) la visión abarca tanto al lugar donde suceden las cosas como a los personajes de la narrativa de manera amplia, en tanto que la acción de estos queda reducida; su intención es el valor descriptivo y es de gran valor expresivo, pues procura envolver al espectador y familiarizarlo con el ambiente donde se desarrolla la animación.

- Campo largo (*long shot*)

Se denomina campo largo (plano general) a la visión que abarca un ambiente completo, como el anterior, es de carácter descriptivo; pero ya se puede identificar al actante o los actantes y a los personajes secundarios puntualizando el entorno donde se realiza la acción. La intención de este tipo de plano es familiarizar al espectador con los elementos del discurso, de manera que el ritmo del material audiovisual quede ralentizado.

Dentro del campo larguísimo y campo largo se puede enmarcar **el campo total (*full shot*)**, que es un campo que no considera la distancia del enfoque; sino más bien, al hecho de que todo el espacio representado de un ambiente es comprendido en los márgenes del encuadre.

- Campo medio (*medium long shot*)

Este campo considera al elemento y al entorno en el cual se desenvuelve, esto permite evidenciar las reacciones emotivas y la relación con el ambiente, el cual adquiere su papel de fondo; en este punto se considera prudente diferenciarlo con el plano medio el cual tiende a ser un acercamiento o *close up* al actante.

Este tipo de encuadre permite agrupar varios personajes por lo que es necesario considerar la cantidad de personajes en el encuadre *two shot* y al *three shot* (dos o tres personas en cuadro) y *group shot* (cuatro a más personas).

- Plano entero (*full length shot*)

Es uno de los más usados en animación de entretenimiento, enmarca el cuerpo entero del actante, es un plano de valor narrativo-descriptivo porque muestra la acción

que desarrolla el personaje y permite apreciar las características físicas del personaje y lo que sucede en su entorno próximo.

- Plano americano (*medium shot*)

Es llamado así el plano que muestra a los personajes desde la cabeza hasta las rodillas, es un plano narrativo más que expresivo, puesto que el centro de atención es la acción del actante o actantes, la cual se sitúa en un espacio determinado.

- Plano medio (*medium close up*)

Enmarca al personaje hasta la cintura, el ambiente que le rodea queda estrictamente en segundo plano, el valor de este plano es netamente narrativo ya que su objetivo es requerir de la particular atención por parte del espectador.

- Primer plano (*close up*)

Este plano aporta esencialmente el valor expresivo del actante, destaca sus emociones, mostrando el torso del personaje; suele ser un recurso para los otros planos y lograr un discurso estético más atrayente.

- Plano de detalle (*very close up o tight shot*)

Si bien existe una separación entre plano de detalle y primer primerísimo plano (*extreme close up o splitshot*); por cuestiones metodológicas es preferible considerarlas en una sola categoría. Este plano muestra una parte concreta de un objeto o un personaje, de tal manera que el valor que registra puede ser descriptivo, narrativo o expresivo, lo cual es determinado por la intención y el contexto que se quiera otorgar al encuadre; sin embargo, la naturaleza de los planos más cercanos es la fuerza emotiva, mientras que los más amplios permiten ubicar la acción. Son planos de corta duración y necesitan información de otros planos para ser contextualizados. El actante adquiere una gran expresividad dramática.

B.c. El grado de angulación y grado de inclinación

El ángulo hace referencia a cómo el personaje está dispuesto en relación al punto de vista del espectador, teniendo como referente una línea perpendicular imaginaria.

La angulación es un recurso expresivo, puesto que el discurso de los sucesos cambia según desde donde se mire éste; así mismo, su connotación también depende del contexto de la trama.

El tema de angulación en animación respecta más a la técnica 3d.

Existen muchas angulaciones en el campo audiovisual y sobre todo en cinematografía, teniendo entre las más importantes el ángulo normal, el picado y el contrapicado; mientras que los otros ángulos son algo más surrealistas por la perspectiva que proyectan, entre ellos cabe mencionar la angulación invertida, donde se muestran los objetos al revés; la rasante o ras del suelo; la subjetiva, donde el visor se identifica con el punto de vista normalmente del actante creando una sensación de perspectiva subjetiva o mediatizada; la inclinación lateral la cual produce un efecto de vértigo ya que el cuadro tiene a los objetos inclinados hacia un costado.

El ángulo de encuadre puede ser diverso; sin embargo, dentro del marco teórico se consideran los puntos de apreciación más tangenciales, pudiendo considerar tres modos:

- Ángulo frontal

Es cuando el personaje se presenta en la pantalla teniendo la altura de los ojos paralela a los del espectador.

El ángulo frontal no proporciona ningún valor expresivo agregado, aparte de los que muestren los demás elementos sintácticos (tipos de plano, colores dominantes, etc.). Y denota una situación de normalidad.

- Ángulo de picado

El ángulo picado (vista de pájaro) se obtiene a partir del encuadramiento desde arriba hacia abajo pudiendo llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal teniendo la vista hacia abajo.

Esta angulación denota sumisión o inferioridad de los elementos comprendidos en el encuadramiento debido al efecto de empequeñecimiento producido por la perspectiva.

- Ángulo de contrapicado

El ángulo contrapicado también conocido como vista de gusano se obtiene del encuadramiento de abajo hacia arriba. Al ángulo contrapicado llega a ser la antítesis del ángulo de picado produciendo un efecto de engrandecimiento. Es utilizado para preponderar la magnitud o superioridad de lo que se ve. Puede llegar a ser totalmente perpendicular al eje horizontal teniendo la vista hacia arriba.

Como resumen se tienen los siguientes cuadros en cuanto a la angulación y a la inclinación se refiere:

Cuadro N° 06
Tipos de angulación de la cámara

Grado de angulación	Procedimiento	Efecto psicológico
Encuadre frontal	Se obtiene situando la cámara a la misma altura del objeto filmado.	Tiene un efecto psicológico neutro.
Encuadre desde arriba o picado	Se obtiene situando la cámara por encima del objeto filmado	Los objetos del encuadre adquieren un efecto psicológico de disminución, debilidad, impotencia o de sumisión, timidez.
Encuadre desde abajo o contrapicado	Se obtiene emplazando la cámara por debajo del objeto filmado.	Psicológicamente el observador aprecia los objetos con un carácter de superioridad o enaltecimiento, este encuadre contribuye a poner de relieve la majestuosidad o su soberbia de un personaje, según la connotación positiva o negativa que tenga.

Fuente: Elaboración propia

Cuadro N° 07
Tipos de inclinación de la cámara

El grado de inclinación	Procedimiento
Inclinación normal	Se obtiene cuando la base de la imagen es paralela al horizonte de la realidad encuadrada (o, más sencillamente, cuando el horizonte mantiene en la imagen su horizontalidad).
Inclinación oblicua	Se obtiene cuando la base de la imagen y el horizonte de la realidad encuadrada divergen, con este último "suspendido" hacia la derecha o hacia la izquierda.
Inclinación vertical	Es aquella que se obtiene cuando el plano de la imagen y el horizonte de la realidad encuadrada son perpendiculares, formando un ángulo de 90 grados.

Fuente: Elaboración propia

C. La iluminación

Primeramente, se debe considerar a la luz como medio; en ese sentido, se diferencia una luz neutra, cuyo objetivo es atender al reconocimiento de los objetos encuadrados y obtener resultados realistas; por otra parte, se puede hacer uso de una luz que produzca algún tipo de ambientación intencionada por parte del productor.

Para la animación es recomendable el uso heterogéneo de ambos modos, ya que una iluminación realista que haga ver sin dejarse ver, tiende a subrayar la cualidad del objeto representado y propicia la comprensión del contenido del encuadre y una iluminación subrayada otorga profundidad a una obra de animación y crea un efecto de artificiosidad que da cuerpo a la imagen en sí; sobre todo, si se desea adquirir una entonación artística.

Por otra parte, se debe considerar las fuentes de luz que aparecen en el entorno y que pueden producir variables en la iluminación, las cuales producirán efectos surrealistas, oníricos, o hiperrealistas; por lo cual es importante reflexionar sobre su función e impacto en el encuadre.

La cantidad de iluminación de cada evento de una animación, sumerge a los elementos dentro de una determinada atmósfera, produciendo así un valor expresivo.

Se pueden distinguir dos tipos básicos de iluminación: iluminación suave e iluminación dura.

- Iluminación suave

La iluminación suave o iluminación tonal es una iluminación difusa, amplia y plana, reduce los contrastes excesivos y permite apreciar bien los detalles a la sombra.

- Iluminación dura

La iluminación dura o iluminación de claro y oscuro, es una iluminación de alto contraste que sirve para destacar las formas y los contornos de los elementos del encuadre. Esta iluminación produce una sensación de dramatismo en el espectador.

- Temperatura de color

La animación considera una gama de color general que produce diversas sensaciones de manera intrínseca.

Es de considerar que el discurso puede estar dominado por la gama del ambiente pudiendo ser esta cálida o fría.

D. Cromatismo fotográfico

La naturaleza de una producción de animación y de cualquier film en general de color monocromático es de nostalgia, por lo cual se puede considerar un modo de prosopopeya “retro”.

La gama de color elegida en una obra policrómica o de color también incide en la naturaleza de la obra, pudiendo ser resultado de una elección casual, intuitiva o sistemática y consciente, activando algunos códigos cromáticos que producen efectos psicológicos de diversa naturaleza de acuerdo a las características cromáticas elegidas (la gama de color, temperatura de color, referencias ideológicas, etc).

El cromatismo también tiene una funcionalidad en cuanto a la narratividad; pudiendo producir asociaciones entre personajes, estados de ánimo, etc.

Hoy en día, también es importante considerar las opciones tecnológicas para el cromatismo que ofrecen las cámaras fotográficas y de filmación (estándar, dinámico, suave, etc.), las cuales personalizan el color, el brillo, la saturación, etc. para emular el tipo de material producido e infundir estados de ánimo en el espectador; inclusive el blanco y negro puede variar su configuración.

2.2.4.4.3. La movilidad

La movilidad de la imagen y, sobre todo, la constante cadencia de imágenes en la animación y de cualquier film en general, los distingue de todos los lenguajes visuales.

En este sentido, los códigos que la regulan son más específicos y estrictamente para producción cinematográfica.

En el marco teórico de la cinematografía se designan dos movimientos:

A. Movimiento de lo profilmico

Es el movimiento registrado de aquello que se mueve dentro del cuadro (hombres, animales, objetos, etc.); es decir, la imagen de la realidad representada o filmada.

B. Movimiento de la cámara

Es el movimiento producido por el aparato de registro; estos movimientos pueden ser efecto del movimiento realizado por el camarógrafo o fotógrafo, según sea el caso; o propios de la mecánica interna, sea el caso de los llamados “movimientos ópticos” que ofrecen recursos como el desplazamiento de foco en función del sensor, teniendo como resultado efectos en relación a la perspectiva, efectos *blur* o de desenfoque, efectos de acercamiento al enfoque o *zoom*; éste último, se puede conseguir también mediante el software aplicado a la cámara, teniendo como resultado un “movimiento digital”; sin embargo, la calidad obtenida puede no ser la más óptima.

Al respecto, se puede mencionar que ciertos efectos visuales pueden obtenerse indistintamente con cualquiera de los movimientos; basta recordar el ejemplo que proponen Casseti y Di Chio (1991): “El balanceo de una nave puede darse, ya moviendo una maqueta en una piscina, ya moviendo la cámara que está filmando la maqueta parada” (p. 93).

La sensación psicológica de participación producida en un encuadre dependerá del nivel de estatismo o de intensidad del movimiento de la cámara.

El tipo de montaje respecto a la función del movimiento de la cámara y sobre todo del “movimiento óptico” y “movimiento digital” queda relegado para otro estudio; más referido a los códigos tecnológicos cinematográficos y por ende de la animación.

Si bien la animación no implica filmación, excepto en algunas técnicas como la rotoscópica, es necesaria la emulación de algunos movimientos de cámara para lograr ciertos efectos en el espectador y optimizar el aspecto descriptivo de la obra.

B.a. Movimientos físicos de la cámara

- Panorámica

Consiste en un movimiento de cámara sobre el eje vertical, horizontal u oblicuo. Normalmente la cámara está situada sobre un trípode y gira alrededor de su eje. Se emplea para visionar un escenario que no puede abarcarse de una sola vez o descubrir una acción. Tiene un gran valor descriptivo y también puede tener valor narrativo.

Cuadro N° 08
Movimientos panorámicos de la cámara

Vista Panorámica horizontal	Panorámica horizontal (P. H.)	Movimiento de derecha a izquierda o viceversa.
	P. H. de seguimiento	Movimiento que ejecuta un seguimiento del sujeto que se mueve. Es la panorámica más común.
	P. H. de reconocimiento	Se ejecuta un recorrido lento por la escena para permitir la identificación de los detalles del escenario. Es una toma descriptiva y puede crear el efecto de dramatismo y expectación.
	P. H. interrumpida	Movimiento largo y suave que se detiene de repente para crear un contraste visual. Crea un efecto dramático.
	P. H. en barrido:	Panorámica de movimiento rápido que produce una serie de imágenes transitorias. Se produce una relación dinámica. El barrido puede tener muchas funciones: ser descriptivo, proporcionar continuidad de interés, cambiar los centros de atención, mostrar la causa y el efecto, comparar o contrastar, trasladar en el tiempo y en el espacio, etc.
Otras vistas	panorámica vertical	Movimiento de arriba abajo o viceversa.
	panorámica oblicua	Movimiento transversal oblicuo.
	Panorámica de balanceo	Movimiento de balanceo.
	Panorámica de Rotación	Rota la cámara sobre el eje o dimensión Z, se mide en grados, generando desviación en el plano.

Fuente: Elaboración propia

- *Travelling*

Consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje mediante un vagón que se desliza sobre unas vías para realizar movimientos fluidos en el plano frontal, para impulsarse en profundidad o transversalmente. Tiene un gran valor expresivo, de relieve y perspectiva narrativa.

Por el recurso técnico que usa puede diferenciarse en:

Cuadro N° 09
Tipos de *travelling* de la cámara

Tipo	Función
<i>Travelling</i> en riel	El <i>travelling</i> muestra el entorno recorrido por los personajes, es fundamental para los planos secuencia.
Grúa fija y grúa móvil o <i>Dolly</i>	Permite conjugar en un único gesto continuo los posibles grados de angulación.
<i>Car cam</i>	La cámara se monta sobre un vehículo motorizado permitiendo una mayor velocidad de desplazamiento.
<i>Travelling</i> a mano o cámara al hombro	El movimiento del camarógrafo se transmite a la cámara y a la imagen; logrando una toma sensible a los movimientos (cámara subjetiva); lo cual produce una sensación realista de los hechos.
<i>Steadycam</i>	Permite la libertad insensible a los movimientos de cámara evitando las vibraciones gracias a los soportes y amortiguadores hidráulicos.

Fuente: Elaboración propia

Por el tipo de movimiento, el *travelling* se puede catalogar en:

Cuadro N° 10
Movimientos de *travelling* de la cámara

<i>Travelling</i> estándar	Cuando va delante del personaje, describiendo el entorno que recorre.
<i>Travelling</i> paralelo o lateral.	Cuando acompaña el recorrido del personaje paralelamente al caminar del actante. Permite mantener cerca la expresión del personaje que se mueve. Los objetos dan la sensación de moverse más deprisa.
<i>Travelling</i> circular	La cámara se desplaza en círculo alrededor del personaje u objeto. Este movimiento suele ser de exploración.
<i>Avanti</i> o avance	La cámara se acerca. Refuerza la atención
Retro o retroceso	La cámara se aleja. Puede Relajar la tensión o despertar nuevos focos de atención.
Ascendente - descendente	Muestra algún personaje u objeto en movimiento, hacia arriba o hacia abajo.

Fuente: Elaboración propia

2.2.4.4.4. Los indicios gráficos

Un indicio gráfico es todo género de escritura que está presente en un film, cuyo propósito es regular o reforzar la expresión fílmica de la imagen en movimiento. Un indicio gráfico es un código polifacético; pues tiene un peso tanto como código de imagen como de código lingüístico.

Si bien el análisis de los indicios gráficos puede llevar a establecer un sistema de enlaces y superposiciones con un complicado proceso de significación; es en cierta medida benéfico examinar estos códigos desde la perspectiva que mayor se maneje,

evitando así sus diversas dimensiones (código lingüístico, narrativo, estilístico, figurativo, visual, connotativo, etc.) y manejarlo con las preferencias de acuerdo al estilo que el autor ostente y de la intencionalidad para crear una atmósfera en una obra animada y cualquier film en general; pudiendo manejar a criterio las fuentes, tamaños y formatos del texto así como su animación, interacción, ornamentos, etc.

Los indicios gráficos se subdividen en:

Títulos, subtítulos, didascálicos, y textos.

A. Los títulos

Son aquellos indicios gráficos que contienen información sobre el aparato productivo (el casting y los créditos) o indicaciones sobre la naturaleza de la obra de animación o cualquier film en general.

Con regularidad este tipo de indicio gráfico está presente al principio o al final de una producción audiovisual; sin embargo, puede variar su ubicación de acuerdo a los criterios estéticos del autor.

B. Los subtítulos

Son aquellos indicios gráficos que se encuentran sobreimpresos en la imagen, generalmente en la parte de abajo. Por lo general sirven para traducir películas en versión original.

C. Indicios gráficos didascálicos

Es un indicio gráfico de naturaleza narrativa; su función es integrar o explicar cierto contenido de las imágenes siendo un recurso utilizado con bastante frecuencia en el cine mudo.

D. Los textos

Son todos aquellos indicios gráficos que se hayan insertados en un encuadre, imagen e incluso en un fotograma.

Pueden ser:

- **Diegéticos**

Pertenecientes a los eventos suscitados en la historia, por ejemplo, el nombre de una tienda en un rótulo, el nombre del personaje principal en un documento, el título de un libro en manos de un personaje, una noticia en el periódico, un cartel en la calle con el nombre de la ciudad, etc.

- **No diegéticos**

Son indicios gráficos que pueden tener una significación más allá del entendimiento de los personajes y que están orientados a la conexión con elementos que el autor y los espectadores pueden descifrar.

El aspecto diegético o no diegético es más reconocible con el aspecto sonoro de una obra fílmica; pudiendo poner como ejemplo el hecho de la música producida por una radio o un instrumento musical tocado en escena (diegético) y la música de fondo que el autor sitúa para darle un mayor efecto dramático (no diegético).

2.2.5. Calidad

2.2.5.1. Definiciones formales de calidad

La Sociedad Americana para el Control de la Calidad (A.S.Q.C.), define a la calidad como el Conjunto de características de un producto, proceso o servicio que le confieren su aptitud para satisfacer las necesidades del usuario o cliente.

La calidad... es lo que da sentido a la actividad económica o social de cualquier institución, empresa u organismo. La calidad, entendida en un sentido amplio como la capacidad de satisfacer necesidades, expectativas y valores de la gente, es lo que genera auténtico bienestar en la sociedad y lo que permite que las empresas crezcan, se desarrollen y perduren en el tiempo. (Pola, 1999: 9)

“...Existen algunas confusiones en lo que a calidad se refiere. Calidad no es necesariamente lujo, complicación, tamaño, excelencia, etc.” (Ibídem p. 17).

Para el Dr. Karou Ishikawa un auténtico control de calidad consiste en desarrollar, diseñar, producir y servir un producto o servicio de calidad, el cual debe ser lo más económico posible, útil y siempre satisfactorio para el cliente o usuario.

Los productos y servicios poseen un proceso (fabricación, distribución, enseñanza); que es, en realidad, el que define las características de la calidad del producto o servicio; la cuantificación en el caso de servicios suele ser más complicada que en los productos.

Para proceder a determinar el grado de calidad, en primer término, se tendrán que definir los parámetros que conllevan a la satisfacción del cliente con su respectiva escala de medida.

La calidad y su respectivo control ameritan la implícita necesidad de recoger información, ordenarla, analizarla e interpretarla para establecer una valoración o tomar acciones correctivas necesarias en caso de procurar mejorar la calidad.

Finalmente, se puede enunciar que, la calidad es un proceso continuo de mejoramiento que se debe realizar de forma constante, logrando así que el servicio o producto alcance la calidad total; que llega a ser en el fondo, una filosofía que posee técnicas, como por ejemplo: el control estadístico del proceso (S.P.C.) y, que amerita recursos donde uno de los principales elementos es el equipo de personal capacitado; también son necesarios los recursos físicos como máquinas, instalaciones, materiales, etc. Otro elemento importante es el tiempo, considerado como un recurso empresarial que se otorga en la misma proporción.

2.2.5.2. Características que afectan a la calidad

Característica de calidad es cualquier propiedad que contribuya a la adecuación del uso de un producto, proceso o servicio.

Es necesario identificar a las características que afectan directamente a la calidad; por lo que existen técnicas para jerarquizar y clasificar el orden de importancia y si es necesario, proponer un sistema de evaluación de la calidad.

2.2.5.3. **Parámetros de la calidad**

Para proceder en la creación de un producto o servicio es necesario poseer un sistema de medición y conocer las características para seleccionarlas como referentes en función de las necesidades de los clientes y de los problemas actuales y potenciales.

Para unificar criterios relativos a las características del objeto de estudio, se deben establecer normas de referencia basadas en los estándares de calidad, si es que éstos existiesen.

En el caso de las artes, sean éstas: plásticas, visuales, o mixtas es imprescindible tomar el autocontrol como mecanismo de evaluación y control para desarrollar una gestión de calidad competitiva; es decir es necesario conocer lo que se debe hacer, analizar lo que se está haciendo y establecer las acciones correctivas necesarias.

2.2.6. **Animación**

2.2.6.1. **Antecedentes históricos de la animación**

No se ha definido con certeza cuando apareció la animación, son varios los posibles hechos que marcan su nacimiento.

El deseo del hombre por proporcionar movimiento a los elementos creados por él, es un sentir innato; por lo cual, se puede identificar que existen antecedentes de animación que vienen desde el periodo prehistórico; tal es el caso de las grutas de Altamira, que aparte de su aspecto naturalista, se hayan indicios de movimientos, donde son observables bisontes con ocho patas.

Para enmarcar históricamente a la animación como tal, es necesario conocer los primeros aparatos para la creación de animaciones básicas.

En 1671, el jesuita alemán Athanasii Kircheri presenta su obra "*Ars magna lucis et umbrae*", donde describe varios artilugios relacionados con la luz y la sombra, entre éstos, se tiene la "linterna mágica", un invento basado en la cámara oscura.

La "linterna mágica" consiste en una caja cerrada que contiene una lámpara de aceite; la linterna posee un orificio en un lado, el cual está provisto de una lente, cuyo

objeto es iluminar transparencias pintadas sobre placas de vidrio, las cuales se proyectan en una superficie plana de un ambiente oscuro.

Este artilugio se complementaba muchas veces utilizando dispositivos mecánicos destinados a manipular o hacer girar cristales circulares, que pretendían producir la ilusión de movimiento.

En 1736, el científico holandés Pieter Van Musschenbroek, ideó un procedimiento que permitía mover en proyección la imagen de una transparencia iluminada por una “linterna mágica”. Musschenbroek planteó superponer la proyección de dos transparencias complementarias entre sí. Por ejemplo, una podía ser un paisaje campestre con un molino sin aspas. La imagen complementaria tenía pintadas las aspas del molino, y ésta era girada desde fuera por alguien, dando la sensación de que el molino era real.

En 1824 Peter Roget, publica su investigación sobre “*La persistencia de la visión respecto de los objetos en movimiento*” en la sociedad científica *British Royal Society*. Basados en este estudio, siete años más tarde (1831), Joseph Plateau y Ritter (amigos de Peter Roget), formulan el fenaquitoscopio. Este invento está constituido por dos discos giratorios, uno de los discos contenía dibujos y el otro, pequeñas ranuras por las cuales se divisaban las imágenes originando la ilusión de movimiento.

En 1834, William George Horner con las bases de la “persistencia de la visión” inventa el zoótropo que consiste en un cilindro metálico o de cartón hueco, de unos veinte centímetros de diámetro, que gira alrededor de un eje vertical y en cuya superficie lleva una serie de ranuras verticales a través de las cuales se miran los dibujos que hay en el interior. Al girar a gran velocidad, se perciben los objetos en movimiento.

En 1877, el científico francés Emile Reynaud perfecciona el zoótropo y crea el praxinoscopio, el cual poseía un tambor de espejos que lograba eliminar las interrupciones de la visión provocadas por las ranuras que contenía el zoótropo.

En 1889, George Eastman comenzaría la manufactura de rollos de película fotográfica usando una base de nitro-celulosa.

En 1892, crea el Teatro Óptico en el museo Grévin de París, donde se proyectaban dibujos sobre una pantalla de gelatina transparente. A su vez, cambió los dibujos individuales por secuencias de imágenes sobre cintas perforadas, logrando conseguir que las imágenes se proyecten en buenas condiciones, anticipándose así en muchos aspectos a la mecánica del cinematógrafo.

En 1894, Thomas Alba Edison, tras muchos años de investigación, patenta el Kinetoscopio, que era un aparato capaz de proyectar sucesivamente 50 pies de film en aproximadamente 13 segundos y que permitía la contemplación individual de la película a través de una mirilla.

En 1895, Los hermanos Louis y Augustine Lumiere, basados en las teorías e inventos anteriores, patentan el cinematógrafo: aparato capaz de tomar mediante el registro fotográfico y proyectar imágenes en movimiento, en cinta perforada, imágenes reales. La animación encuentra aquí, el soporte ideal para poder plasmarse, debido a las características fotográficas del invento.

En 1902, Melies presenta “*Viaje a la luna*”, un film cubierto de efectos visuales, tomando inicio la técnica de *stop motion* (fotograma a fotograma).

En 1906, se realiza el primer film animado, el inglés J. Stuart Blackton, realiza una animación artística filmada cuadro a cuadro, dibujada con tizas sobre un tablero con un total de 3000 dibujos. Esta obra se tituló “*Fases humorísticas de caras chistosas*”.

El 17 de agosto de 1908, Emile Cohl proyecta la animación “*Fantasmagoría*” mostrando figuras blancas en un fondo negro con la técnica del registro fotograma a fotograma. El film tenía 36 metros de longitud, su proyección duraba 1 minuto y 57 segundos. Emile Cohles considerado el precursor del *cartoon*, entre 1908 y 1918 realizó casi cien dibujos animados.

El año 1908, el personaje de historietas cómicas *Little Nemo* creado por autor Winsor McCay, fue llevado a la técnica animática con resaltante sencillez de trazo y guion temático.

En 1911, el ruso Wladyslaw Starewich produjo “*La venganza del camarógrafo*” cuya técnica de *stop motion* estaba tan bien elaborada que los periodistas londinenses aseguraban que los científicos entrenaban a los protagonistas, los cuales eran insectos.

En 1914, Windsor McCay regresa a maravillar el arte de la animación con “*Gertie, el dinosaurio*”, producción que constaba de 10,000 dibujos (personaje-fondo unidos). Esta producción es especial por ser el primer dibujo pensado para ser proyectado sobre una pantalla; otro factor importante, es que el autor plantea el desarrollo de *performance* o interacción con el actante o personaje principal de la animación mientras se proyectaba.

Por todas estas experiencias se puede considerar de manera general que los dibujos animados o la animación nace mucho antes que las películas de cine.

En 1917, Pat Sullivan otorga en nacimiento a “*El Gato Félix*”, el cual destaca por la suma del lenguaje oral.

En 1919, Walt Disney decide meterse dentro del mundo de la animación con el artista Ub Iwerks, la producción “*Laugh-O-Grams*” tuvo corto éxito. En 1923 retomó la técnica de Max Fleisher de combinar acción en vivo con personajes de caricatura en la película: “*Alicia en el país de las maravillas*”. Hasta el año 1927 crearon cortos animados, teniendo como uno de sus protagonistas al ratón Mórtimer, que luego de unos retoques se convirtió en Mickey.

En 1924, la serie animada de Betty Boop y Popeye fueron censurados por un senador norteamericano acusándolos de inmoralidad. La encargada de realizar las animaciones estas creaciones, fue la productora de los hermanos David y Max Fleischer, quienes desarrollaron entre 1916 a 1929 aportes como el rotoscopio, un aparato que permite calcar personajes animados en base a personajes reales proyectados.

En 1925, Willies O’brien, inserta a la cinematografía, la técnica del *clay mation* (esta subcategoría de *stop motion* fue elaborada por O’brien con muchos kilos de plastilina, entre otros materiales) de manera exitosa en la película “*El mundo perdido*”; sin embargo, ésta sería censurada por su violencia. También creó “*King Kong*” en 1933, utilizando la misma técnica.

En 1928, Walt Disney adquiere los derechos del ratón Mickey de su socio Ub Iwerks, y realiza “*El bote de vapor de Willie*”, llegando a ser el primer corto animado con sonido sincronizado; a partir de entonces, y con el éxito nuevamente a su favor, Disney adapta el Technicolor en la animación “*Árboles y flores*” producida en 1932.

La técnica de la animación evolucionó bastante en las dos primeras décadas del siglo XX y ya existía una producción relativamente buena y populosa.

En 1937, Disney con un personal de 509 dibujantes y 80 músicos, entre otros, crea “*Blancanieves y los siete enanitos*”, que llega a ser el primer largometraje animado con reconocimiento en la historia.

Con el inicio de los 40's y la difusión de la animación artística como medio de expresión, empieza la experimentación mediante este medio con diversos materiales como el agua o la arena, etc. Otro factor importante en la evolución de la animación, llega a ser la popularización de la televisión. Es así que Warner Brothers desarrolla animaciones para la pantalla chica con un equipo de personal especializado. Su técnica de desarrollo, ha sido básicamente el dibujo tradicional con celdas.

Bill Hanna y Joe Barbera, bajo la productora Metro Golden Mayer, produjeron “*Tom y Jerry*” durante los 40's y 50's.

Posteriormente ya en su empresa Hanna-Barbera, produjeron animaciones memorables como: “*El oso Yogui*”, “*Huckleberry Hound*”, “*Los Picapiedras*”; las cuales tuvieron un sistema más sencillo de animación.

En 1940, Norman Mc Laren funda El Filmboard de Canadá, la institución especializada en animación experimental más importante del mundo.

Este mismo año y manteniéndose a la vanguardia, Walt Disney produce “*Fantasia*”, largometraje que combina imágenes con música clásica; mediante un sistema de sonido estereofónico con cuatro pistas (*Fantasound*) ideado por el mismo Disney.

Ya en los años 50's, en Japón se divulga la animación o anime, basado en el manga o comic japonés; sin embargo, el método de “animación limitada”, incide directamente en la calidad de animación dentro del aspecto tecnológico. Sin embargo, la riqueza en cuanto al manejo narrativo, con historias de robots como *Astroboy*, *Megaman*, *Mazinger*, *Robotech (Macross)*, de princesas como *Ribbon No Kishi* (Princesa Caballero), magos, superhéroes y viajes espaciales, entre otros, lograron atraer la atención de cientos de fanáticos.

Desde los 70's, la comercialización de las computadoras, generaría el inicio de la producción de animación digital; en tanto que los medios todavía eran mecánicos. La implicancia del uso de ordenadores en la animación llegaría a ser una metodología que hoy en día acrecienta la eficiencia y eficacia en la ilusión del movimiento en las más diversas técnicas de animación.

En los 80's, la experimentación de la mezcla de la animación digital con la animación tradicional produjo muchas mejoras en el campo animático; sin embargo, esta última fue siendo desplazada poco a poco.

En los años 90, los largometrajes animados íntegramente en computadoras se insertaron en las carteleras, gracias a grandes empresas dedicadas a la animación.

Actualmente, se nota la preferencia por la técnica del 3d por las empresas productoras de animación; en tanto que, el software se mantiene en constante evolución permitiendo más posibilidades de desarrollo en técnicas de animación.

2.2.6.1.1. La animación en el Perú

Rafael Seminario Coello (2010), artista y director animador, es una de las pocas personas que ha hecho una revisión sobre la historia de la animación en el Perú, y al respecto comenta:

... hasta el 2010, no es posible la revisión del material audiovisual entregado por Genaro Delgado Parker a los archivos de la Biblioteca Nacional del Perú por seguir pendiente su clasificación. Además, también existe otra fuente de datos relacionada a otro *Broadcaster*: Nicanor Gonzales, fundador de América Televisión, fuentes colaterales como las personas que trabajaron en esos medios en esa época como el

desaparecido diario La Prensa y otros diarios y demás personas - como el familiar venezolano el productor Rafael Quiroga y la familia Lindley para tener un intento de tener una historia lo más aproximada.

En el blog de Rafael Seminario (2010), también se puede encontrar datos sobre su labor en la animación, teniendo entre los más resaltantes que, a fines de la década de los 40 e inicios de los 50s, experimentó con la técnica de la animación como expresión artística, produciendo así algunas obras, de cuya muestra se puede mencionar: “*Sorpresas limeñas*” (1953) y “*El lápiz mágico de Rafael Seminario*” estrenadas en Lima, las cuales recibieron una amplia cobertura por los medios de la época. Este hecho significó el inicio de la animación en el Perú.

Sus animaciones se realizaron sobre acetato, delineado en tinta china, acabado en tempera; escenografías, pincel y aerógrafo de películas en blanco y negro y a full color en 16 milímetros.

En la década de los 50 y en los 60s, el trabajo de Rafael Seminario en el campo de la animación incursiona en la Televisión realizando aproximadamente 200 comerciales.

Durante el gobierno de Juan Velazco es producido el documental en *full* animación, “*El Pacto Andino*”, “*Los impuestos*” y otros. Su nombre aparece en créditos de producciones fílmicas, como es el caso de “*El Embajador y Yo*”.

En los 70's se forma el grupo Zifrido, comprendido por artistas como Carlos Panta, Martín Rojas, entre otros y bajo la tutela de Rafael Seminario, se proyecta la idea de una producción de animación en largometraje y serie bajo la técnica de animación tradicional; sin embargo, en esta etapa llegan producciones del extranjero, en su mayoría del Japón, con mejoras tecnológicas, como por ejemplo: el video tape, resultando más económico y comercial que el celuloide. Este fenómeno, conlleva a que los proyectos de animación peruana queden en archivo por falta de financiamiento.

A continuación, y como referencia se menciona algunos “cortos de animación” de aquella época:

- Los impuestos
- El Pacto Andino (dibujos animados y *stop motion*)
- Largo metraje “*Sigfrido*” sinopsis (prueba a lápiz),
- La mosca
- La sombra
- Mari Pili
- Empresas de golosinas.

Ya en el siglo XXI, se produce uno de los mayores logros conseguidos en Perú en cuanto a animación se refiere; pues en el año 2005 se produce “*Piratas en el Callao*” del estudio Alpamayo Entertainment, especializado en animación en 3d. Esta animación fue la primera producción de largometraje realizada en Latinoamérica desarrollada por 80 profesionales con un presupuesto de 500 000 dólares y un tiempo de realización de 18 meses.

Dentro de la parte técnica de esta producción, se puede comentar que:

El hardware para la producción del video contó con 30 computadoras de última generación y un avanzado software para la creación de las animaciones. Implicó un salto en la generación de nuevas propuestas y tecnología de animación en Perú (Arenas, 2011).

Como referencia de esta animación de entretenimiento se puede considerar que el precio es moderado en relación a producciones internacionales; sin embargo, existen problemas en cuanto a calidad, ya que las críticas no son positivas, sea por una cuestión de experiencia en producción, por el argumento, por las limitaciones como el relativo corto presupuesto, la falta de tecnología de punta o el simple hecho de estar acostumbrados a una animación 3d de buena calidad de macroempresas como Pixar, Dreamworks, entre otros; sin embargo la tendencia a la relación calidad y cantidad de producción va en incremento, tal como se constata mediante las diversas producciones y el incremento de productoras de animación, teniendo como referente el artículo web de <http://desarrolloperuano.blogspot.com>, ingresado el 13 de octubre de 2013 y que comenta:

Las películas peruanas de animación por computadora siguen avanzando en lo que atañe a creatividad, calidad técnica, y acogida del público. Así ha venido ocurriendo, desde el estreno de la precursora “*Piratas en el Callao*” (2005),

pasando por “*Dragones, destino de fuego*” (2006), “*Valentino y el clan del can*” (2007), “*El delfín: la historia de un soñador*” (2009), “*Lars y el misterio del portal*” (2011), “*Los ilusionautas*” (2012) y “*Rodencia y el diente de la princesa*” (2012).

En los últimos años, se tiene un aumento tanto en producción como en calidad de la animación en el Perú; teniendo como uno de los portales importantes el Canal IPE; un canal del Instituto Nacional de Radio y Televisión del Perú (IRTP); por ejemplo, se tienen varias animaciones con contenido familiar en la franja infantil IPE bajo la supervisión de Renzo Amado.

Es así que en la última década ya existen directores de animación renombrados como: Gabriel Bonilla, Íkaro, Mauricio Esparza, Luis Ángel Esparza, Valentín Falconí, Alonso Vega-Peña, Gianpierre Yovera, Miguel Ángel del Carpio, Dafne de Vinatea y María José Campos quien también anima e ilustra sus animaciones.

La producción creativa de animación, también implica la existencia de equipos de trabajo dedicados a las diversas actividades en la animación considerando directores de arte como Elva Arrieta, Viviana Rodríguez; guionistas como María Esperanza Barboza, Laura Carranza, William Cavero, Yumi V. Matayoshi; animadores como Darwin Pacheco, Victor Trujillano, artistas de doblaje como Rakkun, Lorena Laviña y productoras de animación como: Maneki Estudio; así también productoras musicales, entre otros.

2.2.6.2. La animación y las artes

Para optimizar el entendimiento sobre la naturaleza de la animación, se debe determinar la inmersión de la animación dentro de las artes, para lo cual es importante considerar la distribución de las artes clásicas. Al respecto, el sitio web Ecured.cu, ofrece la siguiente información sobre la división clásica de las bellas artes:

Los griegos antiguos dividían las artes en superiores y menores, siendo las artes superiores aquellas que permitían gozar las obras por medio de los sentidos superiores, vista y oído, con los que no hace falta entrar en contacto físico con el objeto observado. Las Bellas Artes eran seis: arquitectura, escultura, pintura,

música, declamación y danza. La declamación incluye la poesía, y con la música se incluye el teatro. Esa es la razón por la que el cine es llamado a menudo hoy, el séptimo Arte.

Las artes menores, en cambio, son aquellas que impresionan a los sentidos menores (gusto, olfato y tacto), con los que es necesario entrar en contacto con el objeto: gastronomía, perfumería y artesanía. (Bellas Artes, s.f.)

Es así que, teniendo a la cinematografía como séptimo arte; las tendencias posteriores han querido establecer como el octavo arte a la fotografía y noveno a la historieta.

Por otro lado, se consideran como expresiones de las *artes plásticas* a las obras en cuyo proceso de creación han intervenido materiales tangibles y modelables, permitiendo su apreciación mediante la vista y el tacto; a diferencia de las *artes visuales*; en las que el aspecto gráfico-plástico incluye aspectos virtuales; sea el caso de obras de arte cuyo soporte es digital; actualmente, la tendencia a la producción de obras de arte, ha logrado que se desarrolle tecnología aplicada a las artes, sea el caso del uso de la computadora y otros medios de producción virtual, lo cual repercute en su amplia gama de usos y técnicas.

Las *artes auditivas* incluyen todas las artes del sonido que, para todas las finalidades prácticas, utiliza la música. La música consta de tonos musicales -es decir, sonidos de un tono determinado- junto con silencios, presentados en un orden temporalmente sucesivo.

Existe aún otro apartado que se puede incorporar a esta clasificación:

La literatura ha sido llamada arte simbólico; el carácter distintivo de su medio se debe al hecho de que todos sus elementos son palabras, y las palabras no son meros ruidos o trazos de pluma, sino ruidos con significados que han de conocerse para poder entender o valorar el poema. (Hospers, J. y Beardley, M. 2007: 20)

Sin embargo, para no entrar en dilemas posteriores, en el presente estudio se considerará a la literatura, poesía y similares dentro de las artes literarias; justificando que, todas las artes poseen simbología.

Del conocimiento anteriormente adquirido; se puede enunciar que las *artes mixtas* son el resultado de la mezcla de las artes visuales con las auditivas y/o las literarias e incluso con las plásticas (como es el caso del *stop motion*), teniendo como resultado primario la cinematografía.

2.2.6.2.1. **Las artes mixtas en el mundo contemporáneo**

La globalización como parte del medio social, hace imprescindible el uso de las artes mixtas, dentro de las cuales se halla inscrita la animación como una técnica recurrente dentro de la comunicación audiovisual; ante este fenómeno, es importante tener en consideración al diseño audiovisual como un medio eficiente de comunicación. Al respecto, Rafael Ràfols y Antoni Colomer (2006), comentan:

El diseño audiovisual es la más joven de las disciplinas del diseño. Nació con el cine, se desarrolló con la televisión y alcanzó su plenitud con la informática. Es un medio de comunicación y creatividad que ha crecido y se está desarrollando al amparo de los grandes medios de comunicación audiovisual de masas, lo cual no debe extrañarnos, pues su objetivo es buscar soluciones a problemas comunicativos ligados a medios que utilizan la imagen como forma natural de transmisión de contenidos. (p. 9)

2.2.6.3. **Concepto de animación**

La animación es una técnica íntimamente relacionada con la noción de movimiento, mediante la cual se proporciona el atributo de dinamismo y movilidad a los personajes por razón de la ilusión de movimiento, conseguida a través de la sucesión de imágenes fijas producidas con una consecución lógica; sin embargo, la animación también existe sin movimiento, por ejemplo, mediante el cambio de color o cambios de la intensidad de la luz, etc. Los medios de producción de animación han ido variando a través de la historia, teniendo entre ellos, herramientas mecánicas como el zootropo, el praxinoscopio, etc., herramientas analógicas como los fotogramas de video y de cámaras analógicas, y actualmente las herramientas tienen tendencia a ser virtuales; de tal manera que, en estos días, es suficiente el simple uso de una computadora personal o Pc para realizar este tipo de producción.

La animación es una producción artística que se enmarca dentro de las artes mixtas; puesto que implica varias ramas artísticas.

El propósito del artista es de ser creador ante su obra; es así que el "animismo" logrado en el producto final connota la idea de personajes que realmente tienen "vida", transportando al observador a un mundo que circunscribe lo real y lo imaginario. Para tal efecto, es necesaria la sincronización visual-sonora, la fluidez en los movimientos de los personajes, la coherencia en los encuadres, entre otros.

Se debe considerar que si bien la animación está enmarcada como un género de la cinematografía; existen variaciones que le otorgan su propio carácter, lo cual llega a ser una premisa para especificar, orientar y asentar su base teórica, una de las virtudes de la animación es tener la posibilidad de crear eventos ficticios en el devenir de las circunstancias:

El control de movimiento permite ciertos juegos de ruptura de las realidades conocidas, como, por ejemplo, que los animales imiten los movimientos de las personas y viceversa jugando con la ambigüedad de una manera natural. A esta naturalidad se une la exageración de los gestos para dar mayor énfasis... (Ràfols, R. y Colomer, A 2006: 48)

2.2.6.4. Funciones de la animación

2.2.6.4.1. Función publicitaria

Dentro de la publicidad, la animación se enmarca como un recurso de una labor conjunta de distintos profesionales.

El objetivo de un anuncio publicitario, en general, posee dos conclusiones: cuál de los valores del propio producto será el más rentable y cuál la mejor forma de mostrarlo al consumidor.

Este proceso, según Ràfols y Colomer (2006), se puede dividir en dos grandes fases:

La primera es una labor principalmente de investigación, centrada en la recogida de datos acerca del emisor, de la oferta y del destinatario. La segunda tiene un mayor componente creativo y en ella se concreta la propuesta material del mensaje. Su

elaboración es la misión de la publicidad y en ella será donde tome protagonismo el diseño audiovisual. (p. 74)

Entonces, se puede inferir que, la animación publicitaria se basa en el resultado del *brief* (documento que recoge todos los datos objetivos obtenidos); la intención de la animación publicitaria es la persuasión y seducción mediante imágenes y sonidos que empaticen al receptor con el producto promocionado.

En la actualidad el uso de medios de comunicación globalizados, como es el caso del internet y la televisión, hacen imprescindible el manejo de la publicidad dinámica; por lo que la animación es el medio con mayor eficacia para promocionar un servicio o producto.

Debido a esta tendencia de objetivos, esta faceta de la animación, difiere mucho de la animación artística propiamente dicha.

2.2.6.4.2. **Función recreativa**

La animación es un medio de distracción por excelencia; sin embargo, las productoras de esta faceta de animación son empresas corporativas con buen presupuesto y cuyo objetivo normalmente es el lucro o la promoción de algún tipo de conducta social implícita de manera subliminal; de tal manera que, la animación de distracción, procede como un aparato ideológico del estado, encargándose de presentar al ciudadano modos de ser concordantes a la ideología dominante; ejemplo de ello, se puede observar la actual sociedad de consumo.

La animación como medio de expresión, también ha servido como respuesta bajo un pensamiento de crítica social con trasfondos tanto positivos como negativos mediante la parodia; la cual ha resultado un medio eficiente de expresión ante la censura, por la naturaleza ficticia de los personajes utilizados en esta técnica audiovisual.

El problema social de la animación como medio de distracción radica en el hecho de la indiferencia ante los posibles efectos negativos de forma masiva; pues, como muestran muchas tesis contemporáneas, la *recursividad de violencia, lenguaje*

inapropiado y simbología subyacente hacia prototipos de una sociedad de consumo, influyen negativamente en la personalidad sobre todo de los infantes.

2.2.6.4.3. **Función cultural**

La animación dentro de los márgenes de la evolución intelectual de una cultura, sirve tanto como instrumento y como medio de acuerdo a los propósitos, pudiendo ser interactiva si su función lo requiere. En términos generales, se le puede considerar de tendencia didáctica, pudiendo tener un carácter motivador, o de instrucción, informativo, explicativo, corroborativo, de redundancia o refuerzo sugestivo.

- **Función cultural científica**

La animación ha logrado destacar en varios campos, incluyendo algunas ramas de la ciencia debido a la capacidad de recreación de hechos reales; por ejemplo, se puede emular acontecimientos para precisar sucesos; lo cual puede ser aprovechado en el campo de la criminalística, entre otros.

- **Función cultural educativa**

La animación como medio educativo, es una idea discutible debido a que los medios de comunicación no tienen los filtros necesarios para lograr este propósito.

La animación es parte importante y actualmente imprescindible de los medios de comunicación masiva, por lo que, queda explícita la responsabilidad de productores de animación y de expresiones audiovisuales en general, de inculcar una formación adecuada en la sociedad, tal como afirma Parra (1998, citado por María D. García y María G. Gámez. 2006):

Los medios de comunicación masiva deben llegar a constituir un poder respetable que irradie no solo información sino también educación y cultura, esta responsabilidad, la deriva específicamente a la televisión ya que constituye un medio didáctico en el proceso de enseñanza aprendizaje, cuya finalidad es proveer imágenes vivenciales aunque también reconocen que durante este proceso la televisión puede ser un medio de formación o de deformación de las conductas de las personas. (p. 7)

La animación como elemento educativo podría ser muy efectivo, aun sabiendo que la cantidad de información es sobrelimitada debido a la combinación de signos verbales, signos visuales y signos auditivos no lingüísticos; el resultado final que llega a ser el discurso semántico posee un carácter lineal que se impregna en el pensamiento del receptor.

- **Función cultural artística**

La animación artística difiere de la animación de distracción; en el hecho de que amerita una interpretación semiótica de parte del receptor; es decir, amerita cierto grado de esfuerzo mental para otorgar un entendimiento adecuado a la animación expuesta, esta apreciación finalmente logrará una experiencia estética llevando a encontrar nuevas sensaciones y elucubraciones.

La animación artística está más relacionada con la animación independiente debido a que goza de individualidad en la concepción de su argumento y planteamiento gráfico; existe una marcada personalidad en la obra producida, puesto que no se busca la prosperidad económica o la exaltación de algún producto o servicio como sucede en otras funciones de la animación; el emisor tiene la libertad de expresar su sentir personal mediante símbolos lingüísticos y no lingüísticos, así como sonidos de características estético-artísticas.

2.2.6.5. **Géneros en la animación**

Normalmente se tenía la concepción de que la animación estaba orientada a los infantes y que su función sólo era la fruición; sin embargo, haciendo una remembranza sobre la historia de las obras animadas, se puede advertir la heterogeneidad en cuanto a temática y contenido se refiere. Este prejuicio se ha ido quebrantando; en tanto que las obras de animación, han enmarcado aún más el género al cual corresponden.

Es de mencionar que, este fenómeno exige que un productor de animación sea más minucioso en cuanto a la función que quiere lograr con su obra; y, por otra parte, sea más exigente en cuanto a la calidad del aspecto narrativo, teniendo en consideración la segmentación del mercado al cual apunta, ya que, debido al avance de las telecomunicaciones, es más frecuente que haya menos demarcaciones en cuanto al acceso de información se refiere.

De acuerdo a la teoría, los géneros pictóricos se pueden clasificar según su contenido temático; entonces, un género artístico, es la especialización referida al asunto general reconocido en el contenido; y puede tener una división de acuerdo a la especialidad artística, teniendo:

- Dentro de lo pictórico:

Retrato, autorretrato, desnudo, bodegón, paisaje, pintura mitológica, acontecimientos históricos, pintura religiosa, pintura de género, etc., pintura idílica, La alegoría (evocación).

- Dentro de lo literario:

Temática lírica, épica, dramática y didáctica (oratoria, ensayo, biografía, crónica).

- Dentro de lo musical:

Música clásica (académica o música culta), música popular y la música tradicional o folklórica.

- Dentro de la arquitectura, en vez de géneros se habla de tipologías como iglesias, palacios, castillos, viviendas, rascacielos, fábricas, etc.

- Dentro de la cinematografía:

La comedia y tragedia; más tarde, se fueron diversificando: acción, thriller, bélico, ciencia ficción, aventura, western, artes marciales, fantasía, terror, catástrofes, épica, historia, musicales, policial, erótico, cine documental, cine experimental, clase B, etc.

- Dentro de la animación:

Siendo la animación un arte mixto se pueden considerar aspectos temáticos de las artes literarias, musicales, y sobre todo de lo cinematográfico: sin embargo, la animación ha adquirido personalidad propia, sobre todo en el caso del anime, cuya diversificación es más puntual, no sólo en temática, sino en segregación de mercado:

Cuadro N° 11
Géneros y variantes de la animación

Humorístico	Parodia Sátira Cómico Harem (Grupo femenino, pero con algún chico como coprotagonista). <i>Ecchi</i> : (humorístico con contenido erótico).
Aventura	Guerra Viajes <i>Soap ópera</i> (Heydi, Marco, Candy Candy) Deportivas o <i>spokon</i> Históricas <i>Jidaimono</i> : Ambientado en el Japón feudal. <i>Sentai</i> o <i>SuperSentai</i> (entre 3-5 protagonistas principales que se transforman).
Ciencia ficción	Héroes Viajes espaciales y vida extraterrestre Futuristas y <i>Mecha</i> Inteligencia artificial
Acción	Superhéroes <i>Western</i> <i>Nekketsu</i> (el actante defiende los valores como la amistad y la superación personal)
Drama	Idilios Recreaciones de la realidad
Fantasia	Infantiles Surrealismo Mitología Magia o <i>MahōShōjo</i>
Eros y tanathos	<i>Gekiga</i> (dramática, frecuentemente con sexo y violencia explícitos). <i>Yuri</i> : Historia de amor entre chicas. <i>Yaoi</i> : Historia de amor entre chicos. <i>Hentai</i> <i>Gore</i> Terror

Fuente: Elaboración propia

2.2.6.6. Productores de animación artística

Es evidente que el perfil profesional y técnico de las personas dedicadas a la animación influirán directamente en la calidad de la misma. Es difícil tener una base de datos totalizadora debido al mercado libre extendido en los medios de comunicación de masas.

La idea general de este apartado en la tesis no es lograr un registro de las empresas dedicadas a la animación; sino más bien observar de manera general, el modo y las diferencias técnicas en la elaboración de los diversos entes animadores.

2.2.6.6.1. **Especialistas**

- **Empresas de animación**

La necesidad de presupuesto para la producción de animación fue la primera razón por la cual sólo las empresas corporativas podían producir animación.

- **Artistas**

La naturaleza de producir una obra de arte impulsa a un artista a expresarse en todas las áreas, la obtención de conocimientos en la rama de las artes produce también necesidades que, si no se ven resueltas, se ven como impedimentos; sea el caso de no poder lograr un estilo adecuado o no conocer las herramientas necesarias para lograr un determinado efecto.

Las limitantes como dinero, tiempo y limitaciones técnicas reflejada en la cantidad de producciones de animación artística, la cual es muy reducida; sin embargo, los festivales para la animación y otras expresiones como el cómic, tienden a la globalización, lo cual repercutirá en la producción de obras consideradas “independientes”.

- **Diseñadores gráficos**

La tendencia de la creación de animación artística dentro del grupo de diseñadores gráficos es limitada debido a varios aspectos. El nivel técnico dominado por este grupo es suficientemente elevado para desenvolverse con fluidez dentro de los parámetros técnicos, sin embargo, su tendencia es la producción de animación de función publicitaria y en alguna medida la animación de entretenimiento.

2.2.6.6.2. **Aficionados**

El desarrollo de la ofimática pone al alcance la posibilidad de producir animación a la gente aficionada a la cinematografía; sin embargo, existen carencias tanto técnicas como conceptuales e incluso culturales que limitan la producción de animación artística por este grupo, el cual tiende a hacer animación de entretenimiento; sin embargo, es rescatable la intención y muchas veces el deseo de expresar sus pensamientos y emociones, pudiendo ser material de mucho potencial si se direcciona de manera correcta.

2.2.6.7. Soportes para la producción de animación

2.2.6.7.1. Animación análoga o analógica

El soporte de producción por excelencia en la animación analógica fue el celuloide; esta idea fue concebida por *John Bray*; sin embargo, *Earl Hurd* mejoró la técnica, al patentar, en 1915 la superposición de imágenes a un fondo fijo. *Raoul Barré*, fue quien por primera vez pensó en perforar los márgenes de los dibujos, con el fin de asegurar la estabilidad de las imágenes durante las tomas de cámara.

En general, la técnica analógica, se basa en *frames* grabados en fotogramas de una película, los cuales son proyectados a una alta velocidad.

El animador peruano Rafael Seminario (2009) al respecto de la animación 2d afirma: “...la animación tradicional no va a dejar de ser usada ya que los movimientos y texturas conseguidos con esta técnica no se pueden conseguir o no son iguales en el 3D, y esto lo reconocen los propios animadores 3D.”

En lo referente a la técnica del *stop motion* y sus variantes, siempre requerirán la obtención de imágenes tomadas de la realidad como base para la posterior animación, por lo que está muy ligado a la fotografía. En ese contexto, se puede afirmar que las primeras realizaciones de *stop motion*, se realizaban con rollo de película fotográfica en sus diversas variaciones.

2.2.6.7.2. Animación por ordenador, digital o virtual

La animación bidimensional, gracias a los ordenadores, ha experimentado un importante cambio, ya que anteriormente todos los dibujos de una película animada se realizaban a mano, entretanto que hoy en día la tendencia es realizar la animación mediante programas de ordenador orientados a ello.

En el caso de los dibujos animados o *cartoons*, pueden ser realizados íntegramente en computadora; con ayuda de herramientas como el lápiz óptico, o la pantalla digital, entre otras; sin embargo, es frecuente el uso mixto en la creación de animación contemporánea; teniendo comúnmente presentes los bocetos y el *story board* hechos a mano en una producción de animación; también, los gráficos pueden ser dibujos hechos a mano y luego digitalizados o generados por el ordenador utilizando algún software.

En lo que respecta al *stop motion*; en la época contemporánea, ya es mínimo el uso de rollo analógico, debido a sus limitaciones, por lo que las producciones son íntegramente digitales.

2.2.6.8. Técnicas de la animación

Dentro de cada técnica de producción de una obra animada, existen diversas variaciones o métodos de trabajo, que conocidas a plenitud proporcionan las herramientas necesarias para lograr los objetivos visuales que el creador se ha propuesto lograr.

2.2.6.8.1. Técnica de animación 2d

La animación 2d (dos dimensiones), es considerada tradicional o convencional por su anterioridad a la animación en 3D. También se considera tradicional ante lo digital; sin embargo, esta última categorización puede crear ambigüedad.

Está basada generalmente en la técnica fotograma a fotograma y se usa para la producción de dibujos bidimensionales; es comúnmente conocida como “dibujos animados”, con el nombre de *cartoons* en el habla inglesa y de *anime* en el idioma japonés.

Una primera variante dentro de este estilo se puede considerar al *flipbook* o folioscopio, que es una técnica cuya patente se remonta a 1868 por John Barnes Linnet con el nombre de cineógrafo (cineógrafo, etimológicamente imagen en movimiento), que consiste en la sucesión rápida de folios con imágenes sucesivas, de tal manera que llega a ser básicamente el principio en el que se basa la animación fotograma por fotograma por lo cual, es una experiencia interesante tanto para el productor profesional como para el aficionado, pudiendo ampliar la perspectiva sobre la visión de una escena o una determinada acción.

En el trabajo “*Animación computarizada*” realizado para el curso “*Metodologías multimedia*” y producido bajo la tutoría de María Eugenia Valencia, docente de la Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación de la Universidad del Valle (Cali-Colombia); se mencionan las siguientes variantes dentro de las técnicas tradicionales analógicas en 2D:

Por fotogramas clave

Esta es la técnica utilizada en los dibujos animados tradicionales. En esta técnica, dibujantes expertos crean las imágenes clave de una animación tales como las de inicio o fin de un movimiento. A partir de estos fotogramas, el resto del equipo dibuja la serie de fotogramas que los conectan (proceso *In-betweening*).

Por capas (*Cel-Animation*)

En esta técnica los fotogramas no se dibujan sobre papel, sino sobre películas transparentes de acetato, de este modo al superponer varias de ellas se puede ver una escena compuesta por varios personajes animados de modo independiente. Esta técnica a menudo se combina con la animación por “fotogramas clave” y presenta las siguientes ventajas:

Permite reutilizar trabajo.

Facilita la animación.

Permite la explotación de partes.

Por recortes

Otra técnica comúnmente utilizada en la animación son los recortes. Esto significa que cuando se mueve un personaje no se vuelve a dibujar por completo, sino simplemente las partes móviles y luego se montan. De esta forma se estudia previamente cada animación y se determinan qué partes no van a realizar movimientos parciales, y se dibujan y se animan por separado. El problema de la animación con recortes es el de las uniones entre piezas, que suelen tener que trabajarse bastante para que no se note en demasía. Un ejemplo de animación de este tipo son los populares *The Simpsons*”. (Valencia, 2004: 6)

El método de *animación por recortes*, fue utilizada por William Hanna junto a Joseph Barbera cuando decidieron hacer su propia empresa de dibujos animados para la TV tras animar “*Tom y Jerry*” en la MGM durante los años 40’s y 50’s; logrando desarrollar un sistema más sencillo y barato de animación. Esta “técnica económica” se inscribe dentro de la *animación limitada*, que llega a ser un proceso de producción de animación que se caracteriza por la simplificación de movimientos, la reutilización de los ciclos de animación, un ejemplo claro son la repetición de fondos en la serie animada “*The Flintstones*”, la separación en niveles para animar sólo algunas secciones de la

imagen, la reutilización de los fotogramas para disminuir la cantidad de cuadros por segundo; por ejemplo, las producciones de Hanna-Barbera mantenían la independencia de tronco y extremidades, realizaban 12 dibujos fotografiados 2 veces cada uno para un segundo de animación; y los fondos eran utilizados en bucle.

En lo que respecta a la animación con soporte digital se tiene las siguientes variantes:

- **Animación a toda pantalla, animación por páginas o animación iterativa**

Se dibuja una serie de imágenes a toda pantalla en el programa de animación y se guarda cada imagen en un buffer de páginas diferentes. Después de tener la rutina solicitada, se inicializa la secuencia del programa.

La ventaja de este tipo de animación es el control de la velocidad, el duplicado de fotogramas, la reutilización de los mismos, etc.

- **Por *sprites***

En el método de animación por *sprites*, el personaje que ejecuta la acción se crea o procesa (en el caso de ser fotografías) como una imagen de mapa de bits; la tendencia de los creadores de animación basados en *sprites* es la utilización de personajes ya creados, a los cuales se les puede poner en una determinada circunstancia. Fue el método de animación recurrente dentro de los juegos de video antes de ser desplazados por la animación 3d.

Actualmente se puede simular la animación por *sprites* mediante softwares de animación.

- **De gráficos vectoriales**

Los gráficos vectoriales son, a diferencia de los anteriores, descripciones matemáticas de líneas, superficies, etc.

Alcanzar un nivel plástico de animación dentro de esta técnica es un problema que influye en la calidad gráfica.

La ventaja radica en la facilidad de crear un recorrido de movimiento, su volumen virtual es reducido se puede escalar sin problemas; por lo que se toma como un método recurrente dentro de la animación contemporánea, específicamente en el internet.

- **Por trayectoria**

La animación por trayectoria (*path-based animation*), el animador desplaza visualmente el objeto mediante puntos iniciales y finales del movimiento ejecutado por el actante o personaje, el camino (*path*) por la que se desplazará el actante será delimitado por líneas rectas o curvas; también es una técnica limitada en cuanto a recursos visuales.

2.2.6.8.2. **Técnica de animación 3d**

El proceso en la animación en 3d, difiere básicamente en el modelado tanto de los personajes como del fondo y el acabado respectivo de estos; es decir la texturización, todo lo cual se realiza íntegramente en computadora.

Así como en el *stop motion* y *clay mation*, la iluminación es un aspecto importante; el software proporcionado hoy en día, ayuda a conseguir el efecto lumínico deseado de una manera sencilla.

Entre los recursos para producir animación 3d se puede considerar:

- **Paso a paso**

Similar a la animación 2d tradicional, consiste en definir cada uno de los fotogramas. La ventaja de esta técnica es que no necesita muchos recursos; sin embargo, es muy lenta y sólo se utiliza para animaciones cortas; por ejemplo, dibujar cada uno de los “*bitmaps*” de una animación cíclica.

- **Por cotas**

La noción de la animación por cotas, nace en el método de trabajo de la animación 2d de escala empresarial, en la que los artistas expertos dibujaban los momentos fundamentales del movimiento (cotas o *key frames*) y los artistas menos duchos dibujaban los fotogramas intermedios (*in-betweens*).

El análogo en animación 3d por cotas consiste en crear “*key frames*” o fotogramas fundamentales; para que luego, el sistema genere automáticamente los fotogramas intermedios mediante métodos de interpolación.

- **Procedural**

También llamada algorítmica o modelada.

A. Técnica del *stop motion*

El *stop motion*, es una técnica de animación que consiste en fotografiar objetos estáticos directamente de la realidad y aparentar el movimiento de estos por medio de una sucesión de imágenes.

Esta técnica es denominada también como animación en volumen, animación fotograma a fotograma o animación cuadro a cuadro y es utilizada desde la primera década del siglo XX; teniendo como destacado pionero al cineasta ruso Ladislaw Starewicz, quien en el año 1912 realizó una de las primeras películas en *stop motion* utilizando como modelos insectos reales. Bajo el título de “*La venganza del camarógrafo*”. Anecdóticamente, los primeros observadores de dicha película pensaron que los insectos eran amaestrados por Starewicz para lograr los efectos de humanización.

Entre las múltiples variantes que posee el *stop motion*, se puede destacar:

- ***Clay mation***

El término plastimación (*clay mation*, en inglés) hace referencia a una técnica de animación audiovisual de parada de imagen en la que se emplea plastilina, arcilla o algún otro material completamente maleable. Es una subcategoría de la técnica de animación fotograma a fotograma (*stop motion*). (Plastimación, s. f.)

Mediante la ligera distorsión de los modelos de plastilina, o cualquier otro material maleable, se logra una secuencia de movimientos, la cual será capturada en fotografía.

- ***Puppet animation***

Animación de muñecos realizados con materiales rígidos.

- **Pixilación**

Animación de la vida humana o animal.

- ***Go motion***

Es una variante del *stop motion*, por el que, aplicando un sistema de control a muñecos se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a fotograma. Como resultado se produce un efecto de *blur*, “barrido de movimiento” o “foto movida” sobre las partes en movimiento, que aumenta la sensación de realismo.

- ***Stratta cut***

Variante de la técnica de *stop motion*, en el que el animador crea un cilindro o bloque largo de plastilina o plasticina con diversos colores. Para crear la ilusión de movimiento el animador debe cortar rebanadas muy delgadas del cilindro y fotografiar solo el extremo que se está cortando, tal y como lo hace una tomografía computarizada.

2.3. MARCO CONCEPTUAL

El presente trabajo investigativo se comprende dentro del marco conceptual presentado a continuación:

2.3.1. Alienación

La alienación o enajenación es el fenómeno de desposeer al individuo de su identidad. En el caso de la animación (dibujos animados) contienen temáticas orientadas a la admiración hacia otras culturas y formas de vida foráneas de tal manera que la identidad cultural queda minimizada.

2.3.2. Análisis

El análisis es un proceso que disgrega los componentes del objeto de estudio; su manejo, aplicado a las animaciones artísticas, propiciará el estudio intelectual gracias a la distinción y separación de las partes de la obra, con la finalidad de llegar a conocer sus principios o elementos de manera sistematizada.

2.3.3. Animación

Simulación que produce la ilusión de movimiento al visionar una sucesión de imágenes fijas generadas de manera tradicional o por ordenador.

2.3.4. Animación artística

Parte de las artes mixtas que, a diferencia de la animación publicitaria, animación militar, etc., goza de individualidad en la concepción de su argumento y planteamiento gráfico, lo cual expresa el sentir del creador mediante características estético-artísticas.

2.3.5. Animación digital

Creación de animación, en la cual, el proceso de producción tiene como herramientas medios informáticos o digitales; en la actualidad es factible encontrar producciones de animación realizadas íntegramente de manera digital.

2.3.6. Animación independiente

La animación independiente, es la animación producida por la persona o grupo de personas, cuyo interés argumental y visual se basa en el desarrollo creativo del autor sin tener sujeciones ante alguna empresa; por esta razón, normalmente el presupuesto

económico es reducido. La libertad en cuanto a temática llega a ser más profunda y amplia, a diferencia de otros casos como la animación publicitaria donde se prioriza el interés en el producto ofrecido o la animación de fruición que busca la recaudación monetaria.

2.3.7. Animación 2D

La animación 2D o animación tradicional es una forma de animación comúnmente conocida como “dibujos animados”; se realiza con dibujos a mano grabados en video, los cuales son reproducidos a una velocidad de un promedio de 24 a 30 cuadros o dibujos en el lapso de un segundo.

2.3.8. Animación 3D

Animación 3D, se refiere a la animación creada por ordenador mediante programas especiales; donde los gráficos simulan las tres dimensiones espaciales.

2.3.9. Arte digital

El Arte digital es una disciplina creativa que comprende obras en las que se utilizan elementos digitales en el proceso de producción o en su exhibición.

Las obras de arte digital se manifiestan mediante soportes digitales o al menos tecnológicamente avanzados.

2.3.10. Artes plásticas

Las artes plásticas comprenden el componente cultural, cuyo propósito estético y comunicativo se efectúa con la intervención de la vista y el tacto; se diferencia de las artes visuales en el hecho de que estas últimas poseen mayor alcance en el aspecto gráfico-plástico, puesto que incluye aspectos virtuales basados en soportes digitales; por ejemplo: una escultura es una obra inscrita tanto en las artes plásticas, ya que se puede ver y tocar, así como en las artes visuales; opuestamente, manteniendo la rigurosidad teórica, se tiene que, una animación 3d realizada por ordenador se adscribe solamente a las artes visuales.

2.3.11. Artes mixtas

Las artes mixtas son las que fusionan las artes auditivas con las artes visuales y cualquiera de estas o ambas, con el arte literario.

2.3.12. Código visual

El código visual es el conjunto convencional de normas y procedimientos aplicados a todos los signos visuales que articulan la relación entre significante y significado en un lenguaje visual (sistema de comunicación) y, en cuanto que compartido, facilita la interpretación semántica; es decir, permite el proceso de lectura de los mensajes.

2.3.13. Contenido temático

El contenido temático, viene a ser el tema que aborda cualquiera de las obras producidas y difiere del “asunto” el cual llega a ser la configuración explícita del argumento.

2.3.14. Criterios estético-artísticos

Juicios que ayudan a discernir la calidad de las animaciones artísticas y el valor que contiene en su forma de manifestación cultural, analizando sus estructuras, significados y problemas, mediante la comparación y evaluación.

2.3.15. Desarrollo artístico contemporáneo

El concepto no debe ser aducido de manera historiográfica, ni alusiva a la “Edad Contemporánea” (que en el Perú se manifiesta entre 1940 y 1980 aproximadamente), sino al arte producido en el tiempo actual y referente al concepto de arte de vanguardia.

2.3.16. Encuadre

Establecimiento de los márgenes de manera específica en el enfoque de una filmación. El encuadre está regido por el «formato» cinematográfico que llega a ser el estándar de dimensiones, aunque esta también puede llegar a utilizar medidas personalizadas como propuesta experimental.

2.3.17. Estilo

Siendo el estilo un aspecto muy propio de cada creador de cualquier tipo de obra artística y por razones metodológicas, se considera este punto dentro del aspecto estético.

El estilo está muy relacionado a la intención que se quiere lograr con lo descrito; para este efecto también es importante considerar la técnica que se le otorga a la animación.

El estilo refuerza el sentido de expresión o el valor simbólico que se quiere lograr en el espectador.

2.3.18. Fotograma

Fotograma (en inglés, *film frame*) es cada una de las imágenes impresas en celuloide o papel que se suceden en una película cinematográfica.

Dentro del marco teórico, se considera que la expresión más adecuada para *frame* es “*cuadro*” en vez de fotograma; sin embargo, es de notar que este término podría producir ambigüedad; así mismo, la usanza del término fotograma está generalizado en el mundo de la edición de video; por lo que se considera que fotograma es cada unidad visual registrada que comprende la cadencia de imágenes que producen la ilusión de movimiento.

2.3.19. Guion a posteriori

Es una forma de traducción de una animación y una obra cinematográfica en general, que consiste en una descripción de la parte visual y de la parte sonora.

2.3.20. Herramientas tecnológicas

Materiales sistémicos diseñados para incrementar el control y la comprensión del entorno. Es necesaria la consideración de las mismas como parte esencial para la producción de artes visuales del mundo contemporáneo.

2.3.21. Información

Término reservado para aquellos datos cuya interpretación no está codificada y, por lo tanto, la idea que transmite es más ambigua, por lo cual amerita una interpretación para transformarla en conocimiento.

2.3.22. Manga

Palabra japonesa para designar a la historieta o tebeo en general, se traduce, literalmente, como «dibujos caprichosos» o «garabatos».

2.3.23. Paradigma

Modelo o patrón que contiene reglas que rigen y establecen el modo de pensar y de proceder, de tal manera que dan forma a la perspectiva en que es entendido el mundo,

aceptando verdades y falsedades sin necesidad de ponerlas a prueba mediante un nuevo análisis.

2.3.24. Predisposición mental

Basado en la idea de Gombrich, es la capacidad de entender un estímulo y reacomodarlo para identificar el tipo de fenómeno que se está captando; es decir que, la aceptación de un elemento como tal, depende de la expectativa y su ulterior experiencia ante un estímulo que conjure al elemento como convincente.

2.3.25. Transcripción

Método de análisis de una animación y una obra cinematográfica en general, cuya función es conseguir un esquema de linealidad del texto fílmico a modo de «índice general».

2.3.26. Signo codificado

Los signos codificados son los significados; es decir, son aquellos que tienen una interpretación conocida y compartida por las personas que pertenecen a una misma cultura.

2.3.27. *Stop motion*

Técnica de animación que consiste en simular o aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas tomadas foto a foto directamente de la realidad.

2.3.28. *Story board*

Es el guion gráfico de una producción filmográfica, utilizada como una reseña visual para tener una visión más concisa sobre la configuración del tipo de encuadre y de los elementos que compondrán una escena; así mismo, sirve para tener en consideración apuntes específicos especiales y la secuencialidad o *raccord* de la obra.

CAPÍTULO III

3. METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. TIPO DE INVESTIGACIÓN

El alcance de la investigación es descriptivo, analítico, propositivo. Es descriptivo porque “busca especificar propiedades y características importantes de cualquier fenómeno que se analice. Describe tendencias de un grupo o población” (Hernández, Fernandez y Baptista, 2014: 92).

Es analítico porque busca la disgregación, distinción y separación de las partes del objeto de estudio para examinarlo y conocer sus componentes y sus respectivas propiedades y funciones.

Es propositivo porque se basa en la teoría referente al tema y desarrolla una propuesta alternativa que puede ser utilizada como instrumento para optimizar o evaluar la calidad de una unidad de análisis.

El diseño de la investigación es mixto, puesto que la naturaleza de la investigación y la manera de abarcar la unidad de estudio, ha ido modificando el discurrir investigativo de acuerdo a las necesidades de la unidad de análisis.

Al respecto, se puede mencionar que el objeto de análisis elaborado para la presente investigación, sirve como referente para demostrar que el instrumento propuesto ha sido desarrollado bajo los criterios teóricos pertinentes y tiene validez; tanto en el aspecto de producción y sobre todo en la fase evaluativa, de tal manera que es aplicable de manera científica.

De manera general, se proponen dos etapas en el proceso investigativo, producto de la “anidación” de la producción de una animación artística profesional “independiente” dentro del proceso netamente investigativo, teniendo como resultado el siguiente diseño:

En la Etapa I, se plantea el *modus operandi* para el modelo de análisis basado en códigos visuales, teniendo como referente el marco teórico y el resultado de diversos análisis,

resultado de la experiencia dentro del ámbito de las artes visuales, teniendo como sumario el siguiente cuadro:

Cuadro N° 12

Etapa I: Modelo propositivo para el análisis de animaciones artísticas profesionales

ETAPA I	FASE I.I Determinación del modelo	MODELO DE ANÁLISIS BASADO EN CÓDIGOS VISUALES.
	FASE I.II Descomposición de la unidad de análisis	
	FASE I.III Evaluación de la unidad de análisis	
	FASE I.IV Resultados	

Fuente: Elaboración propia

En la Etapa II, se considera la creación de una animación artística desarrollada a nivel profesional, elaborada mediante la técnica de *stop motion* y, teniendo como soporte en la producción, el modelo de análisis basado en códigos visuales. Esta etapa, considera tres fases, presentadas en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 13

Etapa II: Piloto de la animación artística profesional: “*El mito del zorro y el cóndor*”

ETAPA II	FASE II. I. Pre-Producción	<p>A. Elaboración del argumento: A.a. El antecedente del argumento. A.b. Comparativa de los antecedentes. A.c. Análisis e interpretación del argumento. A.d. Argumento para la unidad de análisis.</p> <p>B. Producción del guion gráfico o <i>story board</i>. C. Producción de personajes principales y secundarios. D. Producción del escenario y ambientación (iluminación). E. Producción del guion técnico, teniendo como referente el modelo de análisis basado en códigos visuales.</p>
	FASE II. II. Producción	<p>A. Grabación del <i>stop motion</i> E. Producción del soundtrack</p>
	FASE II. III. Post producción	<p>A. Montaje rey B. Sonorización.</p>

Fuente: Elaboración propia

Teniendo en consideración lo anteriormente mencionado, se tiene como resultado el proceso investigativo presentado en el siguiente cuadro:

Cuadro N° 14

Cuadro sintetizado del proceso de investigación y producción artística

ETAPA I	FASE I.I Determinación del modelo	MODELO DE ANÁLISIS BASADO EN CÓDIGOS VISUALES.
ETAPA II	FASE II.I Pre producción teniendo como referente el modelo de análisis basado en códigos visuales	ANIMACIÓN: EL MITO DEL CÓNDOR Y EL ZORRO
	FASE II.II Producción de la muestra teniendo como referente el modelo de análisis basado en códigos visuales	
	FASE II.III Post producción teniendo como referente el modelo de análisis basado en códigos visuales	
INFERENCIA	FASE I. II + FASE I.III Evaluación de la unidad de análisis	DETERMINACIÓN DE LA CALIDAD DE LA ANIMACIÓN
	FASE I.IV Resultados	POSIBILIDAD DE REALIZAR UNA PRODUCCIÓN OPTIMIZADA

Fuente: Elaboración propia

3.2. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

El diseño investigativo propuesto se define de la siguiente manera:

$$X = \frac{G}{O}$$

Donde:

X = Modelo de análisis basado en códigos visuales

G = Calidad de la unidad de análisis

O = Prueba de salida

3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA

La población del presente estudio debería estar representada por un número significativo de animaciones artísticas profesionales, teniendo como delimitante cualquier criterio de tiempo-espacio; por ejemplo: animaciones de un determinado país o un determinado año, que sean objeto de análisis de acuerdo al modelo planteado; sin embargo, considerando que, dentro de las bases de grado propuestas por la Universidad Nacional Diego Quispe Tito, antes Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes “Diego Quispe Tito” del Cusco se solicita como parte del proceso investigativo, la producción artística; por lo que, la

población y muestra, incurren en alteración, siendo esta razón, el móvil para el desarrollo creativo y técnico desglosado en la tangibilización de una animación artística profesional, cuya producción está compuesta por:

Cuadro N° 15
Datos numéricos de la unidad de análisis

Trabajo de campo	Tiempo	Tiempo en segundos	N° de fotografías en cámara	N° de fotogramas por segundo	N° total de fotogramas por segundo
UNIDAD DE ANÁLISIS	00 : 12' : 18''	738 seg.	1 988	29 f/seg	21, 402

Fuente: Elaboración propia

Teniendo como resultado técnico que, la muestra visual está compuesta por un total de 1988 fotografías *in situ*.

3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Para la recolección de datos se tiene como instrumento el modelo propuesto, mediante el cual, se sistematiza la observación, teniendo como resultado una evaluación con datos precisos cuantificados.

Cuadro N° 16
Técnicas e instrumentos de recolección de datos

UNIDAD DE ANÁLISIS	TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animación artística profesional 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modelización ▪ Observación ▪ Evaluación 	MODELO DE ANÁLISIS BASADO EN CÓDIGOS VISUALES

Fuente: Elaboración propia

3.5. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS

Para el procesamiento y análisis de datos se propone un modelo, cuyo método investigativo es el análisis; así mismo, la exploración de los aspectos específicos de la indagación, se basa en el manejo de códigos visuales. El área de trabajo se haya inmerso dentro de las artes mixtas más específicamente dentro del séptimo arte.

Siendo el modelo propositivo y aplicable a cualquier animación artística profesional, como medio de análisis, posee una inferencia evaluativa basada en la escala de Likert; cuya tabulación de resultados se obtiene mediante la media aritmética de los reactivos de cada sección, los cuales están divididos en categorías de excelente, buena, regular y mala.

ETAPA I

FASE I.I. DETERMINACIÓN DEL MODELO

I.I.A. Principios para la Formación del Modelo

Para la formación del modelo y, teniendo como referente el marco teórico, se consideran los siguientes aspectos:

1ro.- El modelo se enmarca dentro de un primer momento de filtración de datos; es decir que, va acorde a la precomprensión del objeto de análisis y una hipótesis explorativa, las cuales determinarán cual es la selección del modelo a seguir:

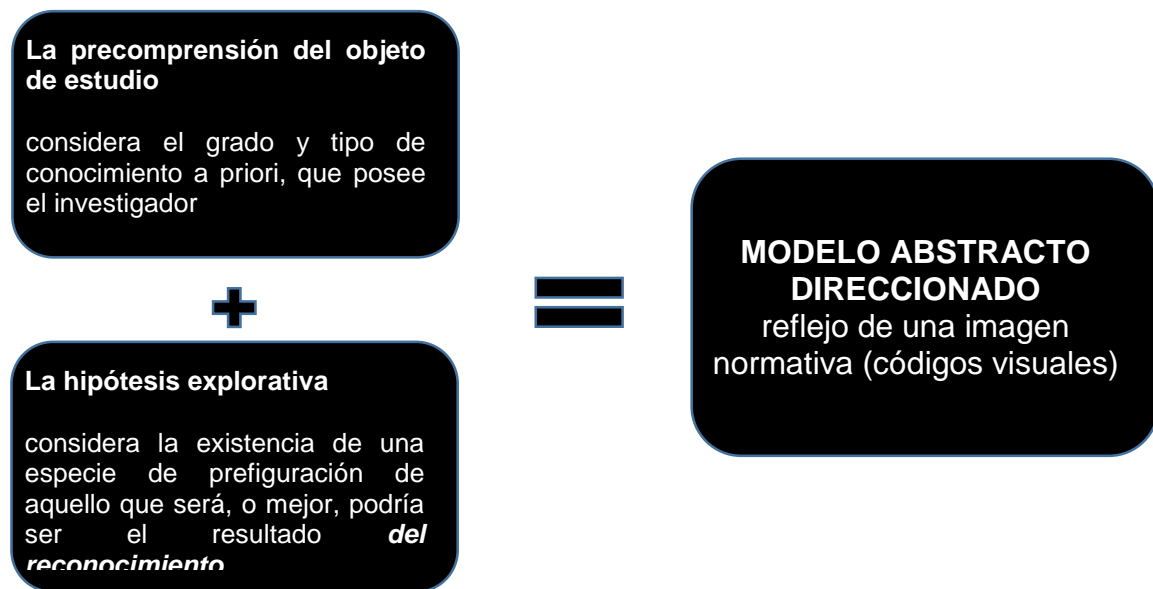


Figura N° 01: Principios de la formación del modelo de análisis

Tomando en consideración lo anteriormente mencionado, se debe discurrir bajo la visión propuesta en el apartado de técnica de procesamiento y análisis de datos que se resume de la siguiente manera:

- Delimitación del campo de la investigación: Artes visuales.
- Elección del método de exploración: análisis
- Exploración de los aspectos específicos de la indagación: Códigos visuales.

2do.- El modelo debe considerar las características del análisis de la animación artística profesional.

Cuadro N° 17
Características del análisis de la animación artística profesional

Coherencia interna (metodología)	No contradecirse en modo alguno: de ahí la necesidad de trabajar sobre datos escogidos uniformemente o de avanzar de modo progresivo.
Fidelidad empírica (objetividad)	Conservar un enlace efectivo con el objeto investigado: de ahí la necesidad de realizar los balances con datos realmente procedentes de este último, sin quitar ni añadir ninguno que no sea justificado.
Relevancia cognoscitiva (analítico)	Decir algo tendencialmente nuevo: de ahí la necesidad de ir más allá de la evidencia y de diferenciar aspectos no familiares del fenómeno investigado.

Fuente: Elaboración propia

3ro.- Los códigos visuales deben responder a las características requeridas para tener validez dentro del modelo:

Cuadro N° 18
Requisitos para la validez del modelo de análisis

Carácter correlacional	El código como dispositivo y de correspondencias	a) Un sistema de equivalencias; gracias al cual, cada uno de los elementos del mensaje tiene un dato correspondiente (cada señal tiene un significado, etc.)
Carácter acumulativo	El código como repertorio de señales y de sentidos	b) Un <i>stock</i> de posibilidades; gracias al cual, las elecciones activadas llegan a referirse a un canon (las palabras pronunciadas reenvían a un vocabulario, etc.)
Carácter institucional	El código como corpus de leyes	c) Un conjunto de comportamientos ratificados; gracias al cual, remitente y destinatario tienen la seguridad de operar sobre un terreno común (ambos usan la misma lengua, etc.).

Fuente: Elaboración propia

4to.- La Selección del Modelo es un referente de acuerdo a la naturaleza de la investigación; y que prefigura los resultados hipotéticos de la producción.

El modelo que se tiene en consideración en el presente estudio, se basa en la tipología abstracta y pretende ser dirigida bajo la figuración de los códigos visuales:

Cuadro N° 19
Tipología del modelo de análisis

TIPOLOGÍA	PARÁMETRO DE REFERENCIA	ELEMENTO CLAVE
Modelo abstracto dirigido	La objetividad Según este criterio, un análisis, para ser válido y eficaz, debe deconstruir sin llegar al extremo, y codificar bajo un criterio específico o dirigido. Si se debe captar en su totalidad, conviene reducirlo a sus términos legibles. La apreciación debe ser apasionada; sin embargo, debe basarse en la observación objetiva teniendo como referencia los códigos visuales.	El análisis y la síntesis

Fuente: Elaboración propia

I.I.B. Proceso del análisis de la animación artística profesional

El proceso de análisis de una animación y de una obra cinematográfica en general, según el marco teórico comprende dos procesos principales:

Cuadro N° 20
Procesos principales del modelo de análisis

Reconocimiento = semántica = análisis (descomposición) = descripción	Comprensión = sintáctica = síntesis (recomposición) = interpretación
<p>Donde: Reconocimiento, es la capacidad de identificar todo cuanto aparece en la pantalla: se trata, de una acción puntual, desarrollada sobre elementos simples, y facilita captar esencialmente la identidad (qué es esta figura, este ruido, esta luz, etc.). Describir significa recorrer una serie de elementos, uno por uno, con cuidado y hasta el último de ellos; pasar revista a un conjunto detallada y completamente.</p>	<p>Donde: Comprensión está relaciona con la capacidad de insertar todo cuanto aparece en la pantalla en un conjunto más amplio: los elementos concretos identificados en interés del texto, el mundo representado con las razones de su representación. Interpretar significa interactuar explícitamente con él; reactivar, escuchar, dialogar empeñándose en una reconstrucción personal, pero sin dejar de serle fiel.</p>

Fuente: Elaboración propia

En este punto, es importante recalcar que lo que se pretende no es encontrar un modelo en base a una animación específica u otra obra cinematográfica, ya que el hecho de hacer estudio de producciones audiovisuales sólo para determinar su grado de calidad sin poder ejercer un cambio, es probablemente una de las principales razones por las cuales el estudio teórico de esta rama de las artes no llega a ser más profunda y en muchas ocasiones se relega al empirismo puro.

En tal sentido, la propuesta del proceso de análisis considera un modelo específico basado en códigos visuales, cuya tipología es “abstracta dirigida”, como “hoja de ruta” y sirve tanto como para corregir los posibles errores en la producción de la animación cinematográfica, así como para evaluar los resultados significativos de una animación y una obra cinematográfica en general.

I.I.C. Fases del proceso de análisis

La fase de descomposición es la premisa para lograr articular el análisis y la síntesis del trabajo investigativo.

En primera instancia, se debe considerar las características de la unidad de análisis para comenzar con el procedimiento de la descomposición, que para el presente estudio se esquematiza de la siguiente manera:

Cuadro N° 21
Esquema de las características de la unidad de análisis

CATEGORÍA	TÉCNICA	EXTENSIÓN	PRODUCCIÓN
Animación artística profesional	<i>Stop motion</i>	Cortometraje	<i>Indie</i> o independiente

Fuente: Elaboración propia

I.I.C.a. La descomposición lineal

Los parámetros para desarrollar la descomposición lineal consideran la articulación longitudinal a través de porciones bien estructuradas e interrelacionadas buscando un índice general que sirva de “guion a *posteriori*”; es decir tener una transcripción útil que considere los criterios de una producción filmográfica de manera íntegra.

Habiendo resuelto el *modus operandi* del modelo y considerando la efectividad empírica como respuesta del marco teórico, los investigadores del presente estudio, consideran conveniente omitir algunas unidades técnicas de la propuesta de Casetti.

Por otra parte, se debe agregar o suprimir unidades técnicas de la descomposición lineal, de acuerdo a las características del objeto de estudio; por ejemplo, los episodios no deben ser considerados en un cortometraje, por ser útiles sólo en grandes unidades de contenido. Es así que, se toma los siguientes criterios descompositivos pertinentes en el aspecto lineal:

Cuadro N° 22
Criterios de la descomposición lineal

Los episodios	Unidad técnica que indica el final de una gran unidad de contenido.
Las secuencias	Unidad fundamental de contenido con carácter autónomo y distintivo y con significación dentro del contexto.
Sub- secuencias	El analista debe tener la facultad de reconocer la necesidad de descomponer a una sub-secuencia de acuerdo a la naturaleza de la animación, sea por razones espacio-temporales o ciertos cambios de acción.

Fuente: Elaboración propia

El ejemplo gráfico para la descomposición lineal se presenta tal como sigue:

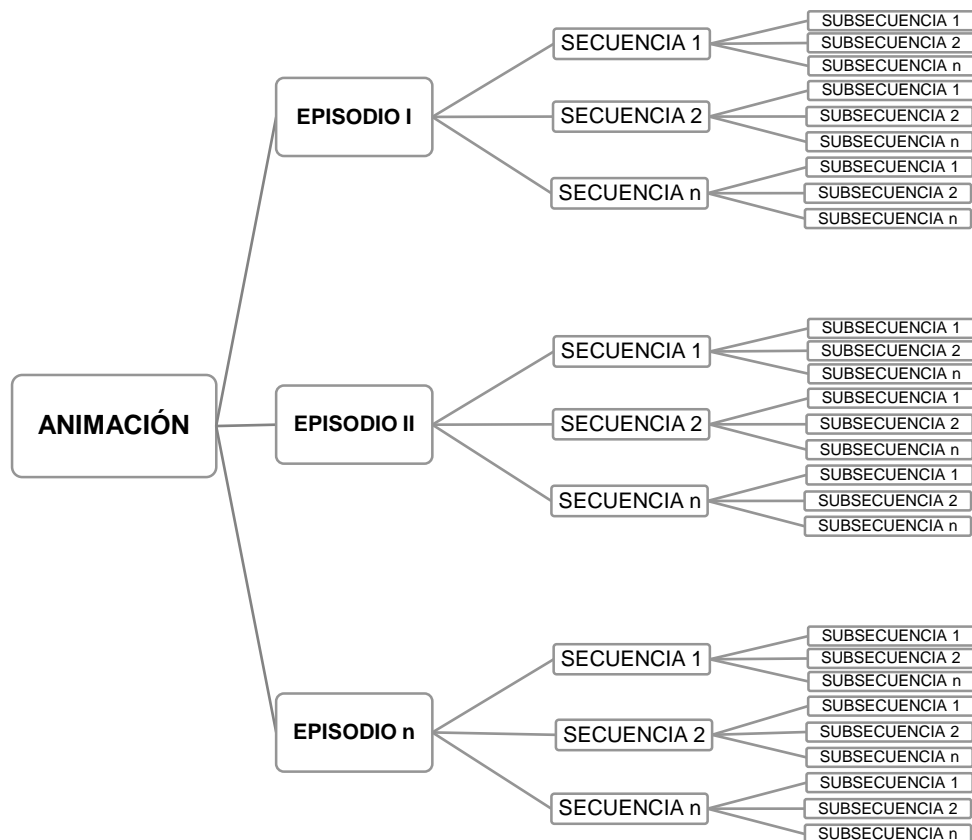


Figura N° 02: Descomposición lineal de la animación artística profesional

Fuente: Elaboración propia

I.I.C.b. Descomposición transversal o por estratificación

En la parte de descomposición, se examinan los diversos elementos desde la mirada lingüística, de montaje, simbólica, narrativa, estilística, o temática; de acuerdo a la predominancia del código que se quiere manejar. En el caso del presente estudio y por razones de concreción, se tiene en observación la descomposición estratificada basada en códigos visuales.

Los estadios de la estratificación para el modelo propuesto, son transformados y se lleva a cabo un proceso de análisis mediante una serie de reactivos; es decir que, en base a los códigos visuales, se toma en consideración los aspectos más importantes de cada componente para obtener valores y determinar su nivel de calidad.

MODELO PROPOSITIVO EVALUATIVO PARA ANALIZAR UNA ANIMACIÓN ARTÍSTICA PROFESIONAL, BASADO EN CÓDIGOS VISUALES

Los componentes a considerar son los siguientes:

Tabla N° 01
Modelo de análisis basado en códigos visuales (Iconicidad)

Componentes de los códigos visuales Nombre: _____ Episodio: _____ Nombre de la Secuencia: _____ Subsecuencia: _____					
1. ICONICIDAD (Se refiere a cómo representar o copiar la realidad en sus diversas formas y niveles)	CATEGORÍAS				
1.1. Códigos de la denominación y reconocimiento icónico (Correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.1.1. Existe la facilidad de la identificación de los rasgos icónicos de las figuras para relacionarlas con elementos del entorno.					
1.1.2. Es posible la interpretación de cada elemento y existe el alcance de determinarlo.					
1.1.3. Cada objeto posee identidad y sentido propio inmersos en el ámbito más amplio de la cultura del realizador de la obra.					
1.2. Códigos de la transcripción icónica (Correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.2.1. Los artificios gráficos aseguran correspondencia con lo que quiere significar.					
1.2.2. Los artificios gráficos influyen eficazmente en el “hábito visual”; es decir con inmediatez.					
1.2.3. Los artificios gráficos expresan activamente las características visuales; es decir, dan la sensación de realidad.					
1.3. Códigos de la composición icónica (Regulan la construcción del espacio visual mediante la distribución y la relevancia de los componentes).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.3.1. La organización del espacio visual posee unidad; de tal manera que, induce a una “caracterización o condicionamiento atmosférico”.					
1.3.2. Los elementos de la secuencia están inmersos en la temática, de tal manera que la interpretación del lugar y los elementos es efectiva.					
1.3.3. Los personajes o personaje principal destacan por alguna característica relevante (posición, ritmo, presencia, etc).					
1.3.4. Si existe algún artificio retórico cumple efectivamente con su función de distinguir algún elemento del enfoque.					
1.4. Códigos iconográficos (Las figuras deben contener características de acuerdo a paradigmas culturales).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.4.1. Los artificios gráficos expresan características intrínsecas.					
1.4.2. Los elementos de la secuencia son coherentes con ideas convencionales sobre la temática.					
1.4.3. La construcción de las figuras más importantes están reguladas.					
1.4.4. Los personajes poseen características físicas fácilmente relacionables con arquetipos y tendencias psicográficas.					
1.4.5. Si es que existe una ruptura de paradigma, éste lleva un mensaje positivo.					
1.5. Códigos estilísticos: Forma peculiar que posee la animación de acuerdo al carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc. del autor.	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.5.1. La animación posee identidad con el autor; es decir, expresa el carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc.					
1.5.2. El autor expresa elementos recurrentes que lo identifican tanto en la obra como en su filmografía; si es que la tiene.					
1.5.3. La técnica o técnicas están acorde con la intención del discurso de la animación.					
1.5.4. El estilo refuerza el sentido de expresión o el valor simbólico que se quiere lograr.					

Tabla N° 02
Modelo de análisis basado en códigos visuales (Fotograficidad)

2. FOTOGRAFICIDAD (Es la realización de una obra de arte única con sus características más importantes: estética, movimiento, equilibrio, proporción, etc.)	CATEGORÍAS				
2.1. La composición fotográfica	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.1.1. La construcción del espacio visual es organizada; de tal manera que, los diversos elementos se relacionan armónicamente.					
2.1.2. La composición fotográfica ayuda a que el espectador tenga una experiencia estética satisfactoria.					
2.1.3. El encuadramiento considera las dimensiones del formato de la imagen.					
2.1.4. El encuadramiento se realiza de acuerdo con la intencionalidad estética propuesta por el autor.					
2.1.5. El peso visual ayuda a lograr el reconocimiento del personaje o personajes principales.					
2.2. La perspectiva (Homogeneidad del campo visual para lograr la orientación perceptiva visual).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.2.1. La perspectiva es coherente con la intención estética.					
2.2.2. Existe homogeneidad entre los elementos y el ambiente según el punto de vista del encuadramiento.					
2.3. Márgenes del enfoque: (Relación íntegra de la totalidad de los espacios con cada encuadramiento)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.3.1. El enfoque permite mantener la secuencialidad o congruencia con la sintaxis de la animación.					
2.3.2. El margen del enfoque es congruente en todo el contorno; es decir, mantiene secuencialidad entre el espacio de ingreso (in), y el espacio de salida (off).					
2.4. La escala de los campos y de los planos (se define el encuadramiento en cuanto a la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.4.1. Los saltos en la escala de planos es paulatino entre encuadre y encuadre.					
2.4.2. La secuencia expresa campos y/o planos de acuerdo al requerimiento del argumento.					
2.4.3. Los campos de valor descriptivo, permiten la familiarización contextual de manera efectiva.					
2.4.4. Los campos de valor narrativo-descriptivo, permiten apreciar la acción y las características físicas del personaje; así como lo que sucede en su entorno próximo.					
2.4.5. Los planos de valor narrativo-expresivo, realzan y muestran la intención o la acción del personaje del enfoque.					
2.5. El grado de angulación y grado de inclinación (hace referencia a como el personaje está dispuesto en relación al punto de vista del espectador)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.5.1. El ángulo del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.					
2.5.2. La inclinación del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.					
2.6. La iluminación (El flujo luminoso es el medio por el cual se expresa la fotografía)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.6.1. La iluminación incide positivamente en el reconocimiento de los objetos encuadrados.					
2.6.2. Se utiliza luz neutra o se pretende algún efecto psicológico de acuerdo a la narrativa y a la intención de perspectiva atmosférica que se requiere.					
2.6.3. La cantidad de iluminación (suave – dura) está de acuerdo la intención estética.					
2.6.4. Se considera la temperatura de color de acuerdo a la narrativa y a la intención psicológica que se quiere producir.					
2.7. Cromatismo fotográfico (Activación de algunos códigos cromáticos que producen efectos psicológicos de diversa naturaleza de acuerdo a la gama de color, temperatura de color, referencias ideológicas, etc.)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.7.1. Se considera códigos cromáticos que producen efectos psicológicos; de tal manera que, refuerza la intención emotiva de la narración.					
2.7.2. Se considera la narrativa; pudiendo producir asociaciones entre el cromatismo fotográfico y los personajes, estados de ánimo, etc.					

Tabla N° 03
Modelo de análisis basado en códigos visuales (Movilidad)

3. LA MOVILIDAD (La animación se distingue de otros lenguajes visuales por la movilidad)	CATEGORÍAS				
3.1. Movimientos ejecutados ad hoc	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
3.1.1. El nivel de estatismo o de intensidad del movimiento de la cámara es acorde.					
3.1.2. La simulación de movimiento pro fílmico es fluido. (personaje principal y personajes secundarios)					
3.1.3. La simulación de movimiento pro fílmico está de acuerdo a la intencionalidad estética del autor.					
3.2. Movimientos alternativos	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
3.2.1. La simulación de movimiento la cámara, sea panorámica o travelling; es fluida, si es ejecutada.					
3.2.2. Si existe una toma subjetiva (camera man) va de acuerdo a la trama y posee una intencionalidad explícita.					
3.2.3. Si existe un movimiento digital, este es pertinente con la necesidad de la narración.					
3.2.4. Si existe un movimiento óptico, ayuda a mejorar el entendimiento y la intencionalidad del productor.					

Tabla N° 04
Modelo de análisis basado en códigos visuales (Indicios gráficos)

4. LOS INDICIOS GRÁFICOS Un indicio gráfico es un código polifacético; pues tiene un peso tanto como código de imagen como de código lingüístico	CATEGORÍAS				
4.1. Indicios gráficos ejecutados ad hoc	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
4.1.1. El título de la animación es coherente con la temática y de acuerdo al estilo del autor.					
4.1.2. La información sobre el aparato productivo respeta la estética de la animación.					
4.2. Indicios gráficos alternativos	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
4.2.1. Si es que existen indicaciones sobre la naturaleza de la animación, se hallan ubicadas en una sección conveniente.					
4.2.2. Si es que existen subtítulos, son legibles, están bien ubicados y no interrumpen la visión de la animación.					
4.2.3. Si es que existen indicios gráficos, poseen concomitancia con el estilo de la animación.					
4.2.4. Si es que existen indicios gráficos didascálicos cumplen efectivamente su función de integrar o explicar cierto contenido de las imágenes.					
4.2.5. Si es que existen textos diegéticos, son legibles y tienen significación para el discurso interno de la animación y para los espectadores.					
4.2.6. Si es que existen textos no diegéticos, son identificables y convencionales de tal manera que son de fácil reconocimiento.					

Fuente: Elaboración propia

I.I.D. Inferencia del modelo

La descomposición lineal determina la segmentación del objeto de análisis en episodios, secuencias y/o subsecuencias establecidas; con lo cual, se procede a la evaluación a través del modelo de análisis, considerando las diversas dimensiones, producto de la descomposición transversal; obteniendo así, los datos cuantitativos resultantes. La correcta combinación de ambos aspectos, otorga una inferencia efectiva, tal y como se expresa en el siguiente cuadro de resumen:

Cuadro N° 23
Resumen del modelo de análisis de la animación basado en códigos visuales

MODELO ABSTRACTO DIRIGIDO		
PROCESO	FASE	PARÁMETROS
Descomposición (análisis)	Descomposición lineal Segmentar Distinguir y separar el <i>continuum</i> del objeto analizado, en porciones concretas, que permiten no sólo orientarse preventivamente, sino también proceder con orden y sistematicidad.	Episodios Secuencias, Subsecuencias
	Descomposición transversal Estratificar Indagar transversalmente a través del modelo de análisis basado en códigos visuales, para diferenciar los componentes internos.	Identificación de una serie de elementos basado en los componentes de los códigos visuales: - Iconicidad - Fotograficidad - Movilidad -Indicios gráficos
Inferencia	Resultado Respuesta cuantitativa de cada dimensión de los códigos visuales.	Determinación del nivel de calidad de la animación codificando los datos según la escala de Likert y en base a la media aritmética.

Fuente: Elaboración propia

El resultado de la observación de la tabla se desglosa en datos traducidos a la cuantificación según el escalamiento de Likert, cuyo rango de categorías se traducen en valores numéricos. Dicha codificación puede ser asignada de acuerdo a los requerimientos del investigador; en este punto, cabe mencionar que, mientras más categorías se tengan, se obtendrá un acercamiento más objetivo, en cuanto al nivel de calidad de los códigos visuales plasmados en una animación y en una producción cinematográfica en general se refiere. Para el análisis del objeto de estudio de la presente investigación, se tiene el siguiente escalamiento de Likert:

Tabla N° 05
Categorías del escalamiento de Likert

Categoría	Valor	porcentaje de calidad
Pésimo	1	0 %
Malo	2	25%
Regular	3	50 %
Bueno	4	75%
Excelente	5	100 %

Fuente: Elaboración propia

En cuanto al modelo de análisis propuesto, se puede interpretar esquemáticamente que si la animación (objeto de análisis) es la variable; entonces, las dimensiones son cada código visual; luego, los indicadores serían cada aspecto abordado, con sus respectivos reactivos. Teniendo la siguiente gráfica como resultado:

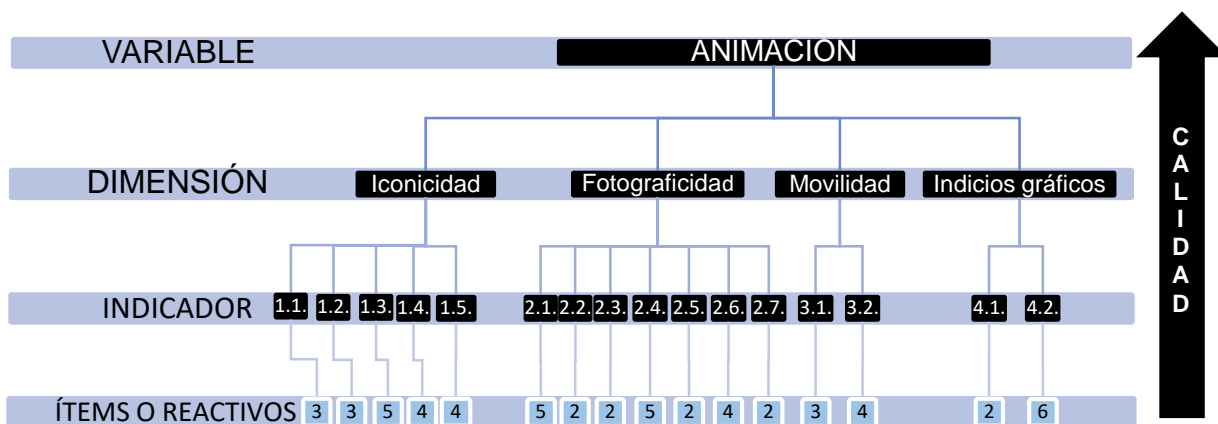


Figura N° 03: Esquema del modelo de análisis basado en códigos visuales

Fuente: Elaboración propia

La determinación de la calidad se resuelve, básicamente, a través de la media aritmética, teniendo la siguiente fórmula:

$$C.V. = \bar{X} (D^n) = \bar{X} (I^n) = \bar{X} (R^n)$$

Donde:

C.V. = Calidad de la variable

D = Dimensiones

I = Indicadores

R = Reactivos o ítems

ⁿ = número de divisiones de la animación

Es así que, se obtienen resultados parciales (con decimales) de cada reactivo para los indicadores; y de estos, para las dimensiones. Considerando esta conversión de datos, es necesaria la transformación de los rangos a través de un artificio matemático para mantener las categorías de la escala de Likert aplicada, teniendo una nueva frecuencia de cada categoría.

Como resultado de los indicadores de cada dimensión se obtiene un resultado parcial, del cual se puede obtener un dato concreto de cada dimensión, teniendo la siguiente tabla de referencia:

Tabla N° 06
Totales parciales de cada dimensión

Inferencia de la animación	
Nombre: _____ Episodio: _____	
1. ICONICIDAD (Se refiere a cómo representar o copiar la realidad en sus diversas formas y niveles)	Total parcial
1.1. Códigos de la denominación y reconocimiento icónico (Son los que permiten correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua).	
1.2. Códigos de la transcripción icónica (Se refiere a correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos).	
1.3. Códigos de la composición icónica (Regulan la construcción del espacio visual mediante la distribución y la relevancia de los componentes).	
1.4. Códigos iconográficos (Se refiere a cómo las figuras deben contener características de acuerdo a paradigmas culturales).	
1.5. Códigos estilísticos: Se refiere a la forma peculiar que posee la animación de acuerdo al carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc. del autor.	
TOTAL PARCIAL DE LA DIMENSIÓN	
2. FOTOGRAFICIDAD (Es la realización de una obra de arte única con sus características más importantes: estética, movimiento, equilibrio, proporción, etc.)	Total parcial
2.1. La composición fotográfica	
2.2. La perspectiva (Considera la homogeneidad del campo visual para lograr la orientación perceptiva visual).	
2.3. Márgenes del enfoque: (Es importante la relación íntegra de la totalidad de los espacios con cada encuadre)	
2.4. La escala de los campos y de los planos (se define el encuadre en cuanto a la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados)	
2.5. El grado de angulación y grado de inclinación (hace referencia a como el personaje está dispuesto en relación al punto de vista del espectador)	
2.6. La iluminación (El flujo luminoso es el medio por el cual se expresa la fotografía)	
2.7. Cromatismo fotográfico (Está relacionado a la activación de algunos códigos cromáticos que producen efectos psicológicos de diversa naturaleza de acuerdo a la gama de color, temperatura de color, referencias ideológicas, etc.)	
TOTAL PARCIAL DE LA DIMENSIÓN	
3. LA MOVILIDAD (La animación se distingue de otros lenguajes visuales por la movilidad)	Total parcial
3.1. Movimientos ejecutados ad hoc	
3.2. Movimientos alternativos	
TOTAL PARCIAL DE LA DIMENSIÓN	
4. LOS INDICIOS GRÁFICOS Un indicio gráfico es un código polifacético; pues tiene un peso tanto como código de imagen como de código lingüístico	Total parcial
4.1. Los indicios gráficos ejecutados ad hoc	
4.2. Indicios gráficos alternativos	
TOTAL PARCIAL DE LA DIMENSIÓN	

Fuente: Elaboración propia

Los totales parciales se dan para cada caso, producto de la descomposición lineal; pudiendo sacar un promedio general para cada indicador y así mismo para cada dimensión.

Teniendo los promedios resultantes de cada dimensión, se puede aplicar la media aritmética final; o si es que se quiere, dar un peso mayor a cualquiera de las dimensiones para determinar el nivel de calidad.

ETAPA II

DESARROLLO DE LA UNIDAD DE ANÁLISIS (ANIMACIÓN ARTÍSTICA PROFESIONAL)

FASE II.I. PRE-PRODUCCIÓN

El hecho de evaluar teóricamente un fenómeno, es razón para evitar posteriores errores y mejorar las deficiencias, lo cual ha sido demostrado en el desarrollo artístico de los más resaltantes personajes; sea tanto en pinturas y esculturas de las más diversas épocas; así como a través de la filmografía de los productores y directores del séptimo arte.

En tal sentido, se procede a crear una unidad de análisis para demostrar la concreción del Modelo de Análisis basado en Códigos Visuales y su Utilidad en calidad de instrumento investigativo en pro de la optimización de una obra artística.

II.I.A. Elaboración del argumento

Para la elaboración del argumento, se tiene como referente el documento “*Iniciación profesional a los Comics*” realizado por el autor Josep Toutain publicado en las ediciones nro 57 – 58 – 61 – 63 – 64 – 69 – 74 – 81 – 91 de la revista “*Zona 84*” del año 1989.

El presente estudio está elaborado por artistas visuales; por lo cual, el apoyo en la parte gráfica es una fortaleza que debe ser tomada en consideración para la resolución de los diversos problemas.

En ese sentido, el *storyboard* de la producción es realizado a modo de comic, considerando los consejos puntuales de Josep Toutain, referentes al argumento y al guion gráfico.

II.I.A.a. El antecedente del argumento

Para realizar un buen argumento y considerando los consejos de Toutain (1989a), se debe superar la primera valla, que es la documentación o “el archivo” tanto para el argumento como para la parte gráfica.

La presente producción es una adaptación de un cuento andino; para lo cual, se recurrieron a diferentes fuentes, tanto orales, escritas y de producción de video corto.

Como referentes, se han considerado los cuentos más representativos cuyos protagonistas son el cóndor y el zorro, ya que estos son los personajes principales; así mismo, se tomaron en cuenta los cuentos referentes a la travesía de algún otro animal hacia el cielo en búsqueda de semillas o alimentos, ya que es la parte importante de la trama.

Pudiendo haber muchas fuentes que sirvan de referente se han considerado los siguientes:

- Como fuente oral se tiene la entrevista al Sr. Esteban Atasi Aucapuri, natural de Cusco, con 87 años de edad, quien cuenta su versión sobre el cuento, la cual se halla en el Anexo 01.
- Como una fuente escrita, se tiene al autor Salustio Concha Tupayachi, quien en su obra *“Epopéya de los dioses andinos”* escribe dos cuentos inscritos dentro del argumento a tratar: *“El origen de la papa”* y *“El origen de la quinua”*.
- Otra fuente, que tiende más al análisis narrativo y su interpretación sociocultural es *“El zorro del cielo: Un mito sobre el origen de las plantas cultivadas y los intercambios con el mundo sobrenatural”* realizado por César Itier para el *Institut Français d'Études Andines* (Instituto Francés de estudios andinos); sin embargo, en este caso específico, sólo se tomará en cuenta la segunda parte de la data recolectada por Itier, ya que la primera parte de la narración posee otra naturaleza, que podría ser producto de una parodia, ya de la época colonial, producto de alguna otra raíz mítica (Itier, 1997).
- En cuanto a animación se refiere, se tiene *“El zorro y el cóndor Un reto de altura”* producida por el Centro Guaman Poma de Ayala, bajo la dirección de Fernando Tagle Carbajal, que es una obra producida en *stop motion*.
- Otro archivo audiovisual, es una producción de Chimuchina Records titulada *“El zorro y el cóndor: un cuento de los andes”* cuyos personajes principales están hechos con plastilina al estilo del *claymation*; pero la realización está efectuada en formato de grabación o film.

II.I.A.b. Comparativa de los antecedentes

Se tiene el siguiente cuadro a modo de comparativa de los diversos cuentos “de archivo” para la producción del argumento:

Cuadro N° 24
Antecedentes relacionados al mito del zorro y el cóndor

AUTOR	TÍTULO	PERSONAJES PRINCIPALES
Esteban Atasi Aucapuri	El zorro y el cóndor	Zorro y cóndor
Salustio Concha Tupayachi	El origen de la papa	Ratón
Salustio Concha Tupayachi	El origen de la quinua	Zorro y cóndor
César Itier	El zorro del cielo	Zorro y cóndor
Chimuchina Records	El zorro y el cóndor: un cuento de los andes	Zorro y cóndor
Centro Guaman Poma de Ayala	El zorro y el cóndor Un reto de altura	Zorro y cóndor

Fuente: Elaboración propia

Cuadro N° 25
Comparativa de argumentos del mito del zorro y el cóndor

TÍTULO	INICIO	TRAMA	DESENLACE
El origen de la papa	Debido a que no había plantas para la alimentación el dios Antakilka convoca a una reunión y se selecciona al ratón para que vaya al cielo.	El ratón con engaños se comía los frutos del huerto y engulle las semillas de algunos alimentos para llevarlos a la tierra. Cuando lo encuentran lo botan pensando que se había muerto de la impresión.	Regresa colgado de un hilo de telaraña y ya cerca de la tierra expulsa las semillas. Los animales, al no ver las semillas en su poder lo escarnecen y el ratón muere por la presión.
El origen de la quinua	Un cóndor es invitado a la boda del hijo del dios Sol y de la diosa Luna y nombra de paje al zorro. Ambos parten con sus bocadillos; pero el zorro, habiendo acabado lo que tenía, quiso robar su porción al cóndor, por lo cual, éste se molestó y lo amenazó con tirarlo.	Llegan al cielo y prontamente el cóndor se puso a dormir. El embajador del cielo después de hospedar a los invitados, les envió alimento; sin embargo, cuando el cóndor despierta solo había restos de comida; entonces hace que encierren al zorro. Llega el día de la boda y tras el festín y buen descanso todos los invitados regresan a sus lugares de origen.	El embajador les da viandas al cóndor y al zorro para su regreso a casa y semillas para que los seres de la tierra se alimenten. Ya de regreso, el zorro tras haber comido y dormido, se despertó hambriento y quiso comer del bolso donde estaban las semillas; por lo que el cóndor se enojó y queriendo atacar al zorro, hizo un corte al bolso y las semillas cayeron extendidas en la tierra.
El zorro del cielo	Lari (el zorro) y Malku (el cóndor) son amigos e intercambian favores; Lari le pide a Malku que le lleve al cielo.	Lari no se quedó bajo la mesa como le indicó Malku y pasados los tres días de fiesta, Malku se fue.	Lari hizo una soga para bajar del cielo, y ya en medio camino al ver a un loro, le fastidió por lo que el loro le cortó la soga. Los hombres pusieron piedras y espinos y la caída del zorro fue letal.
El zorro y el cóndor: un cuento de los andes	Hace mucho tiempo atrás cuando los animales hablaban, el zorro le pidió al cóndor que le llevara al cielo y éste accedió.	El cóndor advierte al zorro que si le arrojasen un hueso no se lo coma. Aún con la advertencia el zorro se come el hueso y el cóndor le deja por la desobediencia.	El dios Sol le indica al zorro que tiene que hacer un cordel para bajar a la tierra y también le da semillas para plantar. Un par de cóndores cortan el cordel y el zorro cae y se muere. Después surgen las plantas de las semillas que cayeron con el zorro.
El zorro y el cóndor Un reto de altura	Los compadres Mariano (cóndor) y Teodoro (zorro) se encuentran y debaten sobre la supervivencia en las alturas, por lo cual el zorro propone concursar viendo quién soporta más en una zona alta.	Estando en el lugar de la apuesta pasan la noche y con el transcurrir de la noche, el compadre Teodoro (zorro) empieza a sentir gran frío.	Llegada la madrugada, el compadre Mariano (cóndor) se despierta y se da cuenta que su compadre está congelado y se va. Luego, con el avanzar del día, el zorro empieza a descongelarse.

Fuente: Elaboración propia

II.I.A.c. Análisis e interpretación del argumento

Como en la gran mayoría de mitos andinos, se considera que, la idea principal de estos, ha sufrido modificaciones de acuerdo a la ideología occidental o según conveniencias de los colonizadores; de tal manera que, tales mitos han perdido el significado intrínseco que llevaban consigo. En el presente caso, estas alteraciones, se ven expresadas en ciertos elementos contemporáneos como la llave en la primera parte del cuento de “*El zorro en el cielo*” (Itier, 1997), o los nombres asignados al zorro: (Pascual, Teodoro, Martín, Antonio, entre otros). Estas modificaciones indican presencia de interpretaciones llevadas a cabo probablemente, por las razones anteriormente expresadas, entre otras; de tal manera que, la idea primigenia del mito, como razón ante los fenómenos enigmáticos que se puedan expresar en una comunidad y el acercamiento a la interpretación exacta de estos, queda disminuida o desintegrada; en todo caso, los investigadores del presente estudio, asumen el compromiso de hacer una interpretación manteniendo la esencia del mito estudiado, basada en ideas principales de acuerdo a las diversas lecturas y, en cierta medida, al aspecto vivencial, siendo integrantes de la herencia de la cultura andina. Es así que, se tiene en consideración los siguientes puntos:

- Siendo el *watuq* un “adivino”, se le debe considerar un ser con sapiencia; por lo que el *atuq* (zorro) expresa la interrelación armónica entre el hombre y su medio ambiente.
- Se concuerda con la interpretación de la relación social que puedan expresar el cóndor y el zorro, y la significación alegórica que pueda expresar entre etnias de diferentes pisos ecológicos; así como la relación surgida por el parentesco político; sin embargo, es refutable la idea de conflicto generado a causa de esta relación tal como expresa César Itier (1997).
- Es importante considerar que el mito se haya delimitado dentro de una festividad, lo cual ayuda a enmarcarlo dentro de un contexto; sin embargo, es necesidad entender que esta festividad debe ser asumida como una eventualidad dentro de la vivencia andina y que probablemente haga alusión a la “fiesta de las cruces” en el mes de mayo.
- El final abrupto del zorro es asumido dentro de la cosmogonía andina, en el sentido de ser una cultura *visceral y realista*; es una ley biológica, filosófica sobre la necesidad de

la muerte, para el nacimiento de algo nuevo. El retorno infinito hacia una nueva era o Pachacutti.

Todos estos aspectos, son motivación y justificación para producir una obra audiovisual con un argumento que debe ser enmarcada en la categoría de animación artística, ya que connota un contenido de gran alcance filosófico e induce a la reflexión.

II.I.A.d. Argumento para la unidad de análisis

A través de los aspectos estudiados sobre el relato mítico del zorro y el cóndor, los autores del presente estudio, proponen una interpretación en cuanto al argumento, procurando el encuentro con la significación mítica en su contexto original, o en todo caso, tratar de entender de manera gráfica la naturaleza de la cosmología de la cultura andina.

Sinopsis

Título: El mito del zorro y el cóndor.

Hace mucho tiempo, antes que hubiera cereales nutritivos en el Cusco y cuando los animales convivían como hermanos en la naturaleza, había un zorrillo que vivía al pie de una gran montaña, en cuya parte alta vivía un cóndor. Siendo el último día del mes de abril, el cóndor recibió un mensaje cósmico enviado por el dios Wiracochan, que era una invitación a una fiesta en el cielo.

Siendo ya un nuevo día y tras realizar las labores cotidianas de la mañana, el cóndor fue a informar a su amigo zorro, quien al recibir tan agradable noticia anheló intensamente subir al cielo. El zorrillo juguetón, pero muy inteligente, siendo esta su característica peculiar, solicitó a su amigo que le lleve al cielo, ante lo cual el cóndor accedió.

Tomando un manto como recurso para llevar al zorro al cielo, el cóndor y su amigo emprendieron el duro viaje hasta llegar al reino del dios Wiracochan. Cuando hubieron llegado, el cóndor fue a los aposentos donde se llevaba a cabo la fiesta; entretanto que, el zorro se quedó maravillado y distraído, sin llegar a atravesar las puertas del hogar de Wiracochan, sino que se quedó curioseando y jugueteando entre una nube y otra, lleno de regocijo.

Habiendo concluido la gran fiesta tras un par de días, el cóndor, en plan de regresar a la tierra, buscó al zorrillo donde lo había dejado; es decir, cerca de la entrada, pero no llegaba a hallarlo; por lo que, tras buscarlo sin hallarlo se fue sin su amigo; entretanto, el zorrillo se quedó husmeando y vigilando sin deseos de que su amigo lo encontrara, ya que su vida entre nubes era muy agradable.

Después de un largo tiempo, el zorrillo sintió nostalgia de la tierra y aunque estaba mejor en el cielo, extrañaba su hogar. Es así, que buscó al dios Wiracochan y cuando le encontró le hizo saber de su dolencia. El dios se compadeció de él y le dijo que podía hilar una cuerda de nubes. El zorrillo no perdió el tiempo, cogió varias nubes e hizo una cuerda que llegaba hasta la tierra; tras esto fue en busca de Wiracochan, quien le entregó unas semillas, ya que llevándoselas podría alimentar a mucha gente. El zorrillo asentó las semillas en una “queperina” (manto pequeño para llevar cosas en la espalda) que luego se puso al lomo.

Listo para partir y teniendo amarrado un extremo de la cuerda en una nube fuerte y espesa, el zorro dejó caer el otro extremo a tierra, y empezó a bajar poco a poco.

Cuando ya podía ver la tierra desde lo alto, llegaron los vientos y empezaron a soplar fuertemente. El zorrillo empezó a temblar y tras evitar caer largo tiempo, no pudo más y terminó soltándose, cayó en tierra reventándose en tanto que las semillas quedaron dispersadas.

Pasaba el tiempo y las semillas de cereales nutritivos desparramados, teniendo buena tierra y un buen nutriente crecieron y fueron fuente de alimento para todos los seres vivientes.

II.I.B. Guion gráfico o *storyboard*

Puesto que el trabajo está realizado por artistas visuales, la tendencia de producción para el estudio es artístico; por lo cual se puede tomar en consideración el planteamiento de Josep Toutain (1989b): “Cuando tratemos la narración gráfica y el enfoque, hablaremos del paralelismo que existe entre el comic y el cine. En el caso del guion, la semejanza es casi total” (p.63).

Con esta premisa, se determina la factibilidad de realizar un comic a partir del *storyboard* o viceversa, por lo cual y como parte del proceso, y desarrollo documentario, se propone la realización de un comic, que a la vez servirá como referente del *storyboard* como tal.

Para tal efecto es necesario considerar algunos condicionamientos técnicos a grandes rasgos como:

- La extensión (número de páginas adecuadas).
- Continuidad (limitar la extensión de los guiones sobre todo si son de iniciación, basta con 6 u 8 páginas).
- El manejo de las viñetas; se tienen varios aspectos al respecto, entre ellos:
 - Considerar la disposición estándar de las viñetas que, por estar inmersos en la cultura occidental, son de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo. Este aspecto debe tenerse presente en todo momento para evitar vicios en la lectura de las viñetas inmersas en una página.
 - Entonar la historia con algunas *viñetas prioritarias*, las cuales quedan a criterio de cada autor; sin embargo y como afirma Toutain (1989c): “De cualquier forma, el dibujante habrá de dedicarles un espacio mayor o prioritario en la página...” (p. 74)
 En este tipo de viñetas, se tiene, por ejemplo:
 La que abre la historia (a veces como continuación de pequeñas secuencias que sirven de prólogo), la que señala un momento importante para el mejor entendimiento del relato, la documentativa, que sitúa al lector en el escenario ambiental, y la resolutive o cierre del cómic. (Toutain, 1989c: 76).
 - Evaluar el número de viñetas (calcular el número total de viñetas con que se desarrolla una idea, dentro de las páginas que se disponen; así como, la media de viñetas en cada página), cantidad de texto por viñeta (evitar el exceso de texto en una viñeta).

Considerando esta propuesta para la realización del *storyboard*, se tiene las siguientes medidas de estándares en el mercado para el comic:

- a) Revista de *comic* 18 x 25 cm.
- b) *Magazine* europeo 19 X 27 cm.
- c) *Comic book* 15 X 23 cm.

Para el presente trabajo de investigación, viendo como medida conveniente, se adopta el tamaño de revista de comic (18 x 25 cm.)

II.I.C. Los personajes

La presente obra es económica en cuanto a personajes se refiere, con la intención de evitar la recarga en la interacción de los personajes, lo cual presupone una dificultad y un reto mucho mayor en la producción de una obra animada.

La obra presenta dos personajes esenciales en su narrativa, de los cuales se deben tomar en cuenta ciertas características con el propósito de mantener el peso de la caracterización, de acuerdo a los consejos ya mencionados de Toutain en cuanto a documentación se refiere:

II.I.C.a. Personajes principales

La identificación de los personajes y los rasgos que tengan, deben ser observados *a priori* para lograr superar los estándares de calidad propuestos en el modelo; a su vez, se debe mantener una visión de identidad y estilo en cuanto al alcance interpretativo se pueda dar de estas realidades o de las posibilidades creativas en cuanto a los textos de la mitología o fantasía puedan ofrecer.

Es en este equilibrio, que se alcanza la “predisposición mental” del espectador sin distorsionar la correspondencia de lo que se puede observar con lo que se quiere expresar.

La posibilidad de tener variantes en cuanto a un personaje es amplia, entre ellas la edad cronológica, el perfil psicográfico que se le quiera dar, la raza en los animales o la etnia en los seres humanos, el género, etc. todos estos, en consideración de la historia que queramos proyectar y la intención estética del autor.

II.I.C.a.i El zorro

La posibilidad de tener variantes en cuanto al personaje del zorro son diversas; como personaje, debe de enmarcarse con cierta expectativa para superar los requerimientos del modelo propuesto. Como anécdota, por ejemplo, se puede mencionar que se elaboró como prototipo un zorro rojo (*Vulpes vulpes*), considerando los rasgos que se acostumbran ver en películas y textos gráficos. Sin embargo, posteriormente se

pudo reconocer que el zorro que se amerita de acuerdo a la naturaleza de la historia es de tipo *Lycalopex culpeaus andinus*. La intención tampoco es la de dar con una precisión taxonómica la subespecie del personaje en cuestión; sino darle cierta distinción ante otras subespecies como el ya mencionado zorro rojo o, el zorro arborícola o, el zorro ártico⁴.

II.I.C.a.ii El cóndor

Es un ave perteneciente a la familia de los catártidos, del orden de los Falconiformes. El caso del cóndor en cuanto a subespecies, no puso muchos altercados; ya que el cóndor andino es bastante conocido tanto en el ámbito local como el internacional; sin embargo, la literatura ofrece conocimiento sobre dos especies de cóndores. El cóndor de los Andes (*Vultur gryphus*) y el de California es (*Gymnogyps californianus*).

El cóndor andino propuesto para la animación presente, debe ser joven, con una postura humilde pero imponente, de tal manera que los dioses lo consideren digno de visitar su hogar. Por otra parte, es contemporáneo y apreciado por el zorro, ya que estos poseen lazos de amistad y respeto.

II.I.C.a.iii El dios Wiracochan

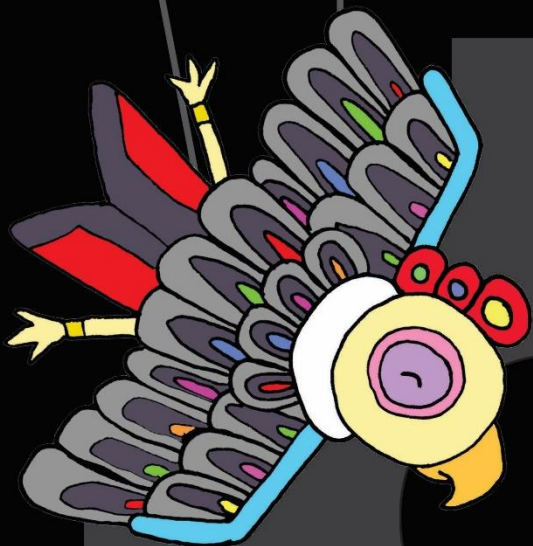
Este modelo es más dejado a interpretación puesto que es la representación ideal de un ser divino representado de diversas maneras en diversas técnicas visuales por los pobladores del Tawantinsuyo.

Siendo que la influencia más fuerte en el aspecto religioso en las últimas décadas de la cultura andina fue la Cultura Tiahuanaco, se tomará como antecedente las gráficas de dicho dios expresada en las diversas técnicas de la zona de los qollas, teniendo como primordial referente el personaje principal de La Portada del Sol, entre otros.

Considerando todos los elementos mencionados, se desarrolló el *storyboard*, bajo la medida estándar de Revista de comic; y resuelto en un proceso mixto de dibujo, pintura y diseño gráfico, obteniendo el siguiente resultado gráfico:

⁴ Para obtener más información sobre la taxonomía del *Lycalopex culpeaus andinus*, búsqese en Microsoft Encarta, 2009 o en <https://bioweb.bio/faunaweb/mammaliaweb/FichaEspecie/Lycalopex%20culpaeus>.

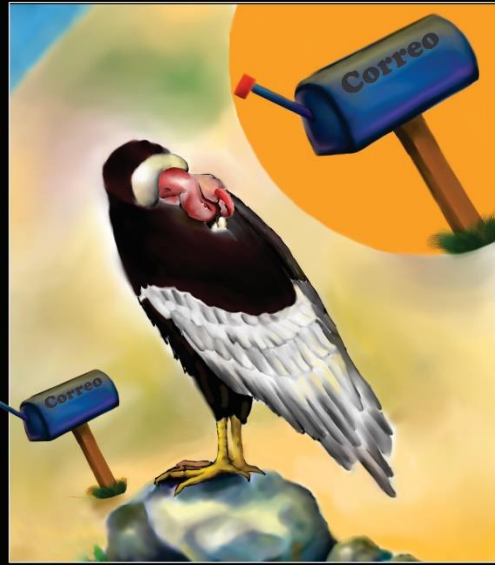
STORY BOARD
DEL MITO
DEL CÓNDOR Y EL ZORRO

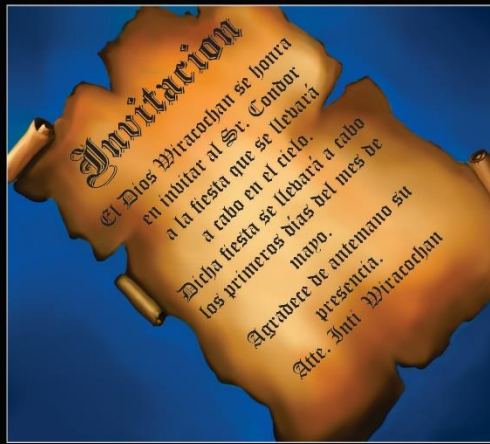


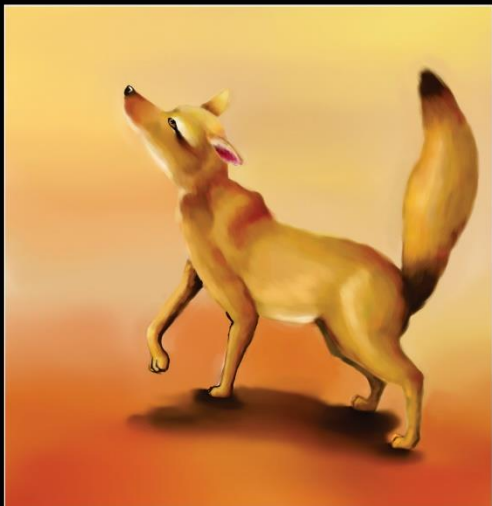
Primera
Parte







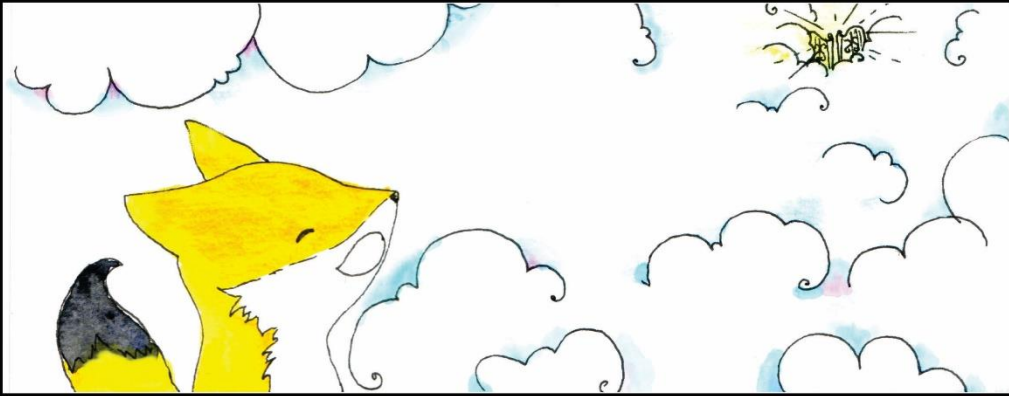


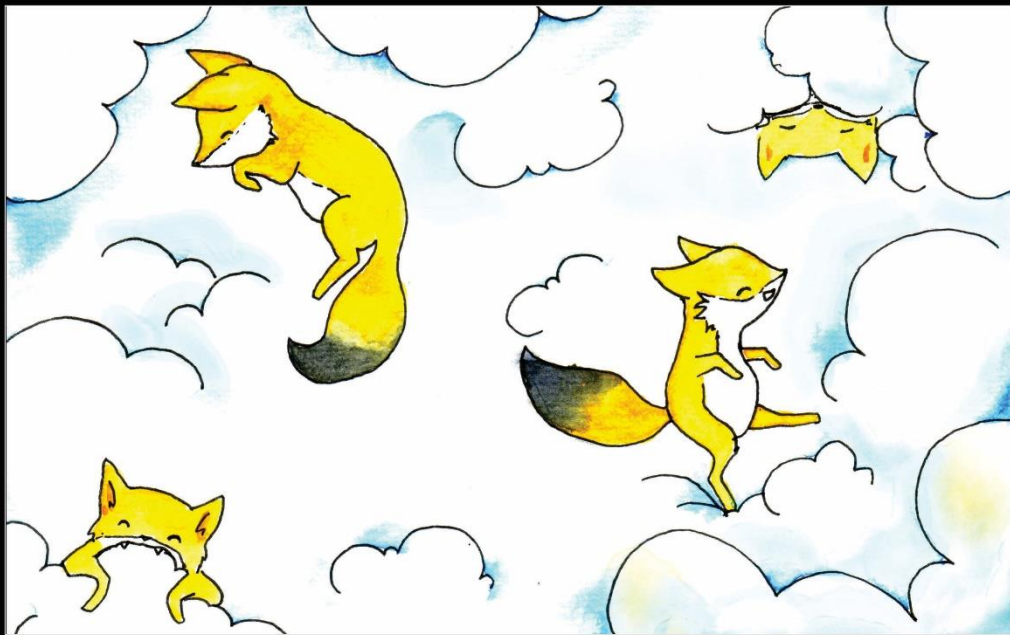


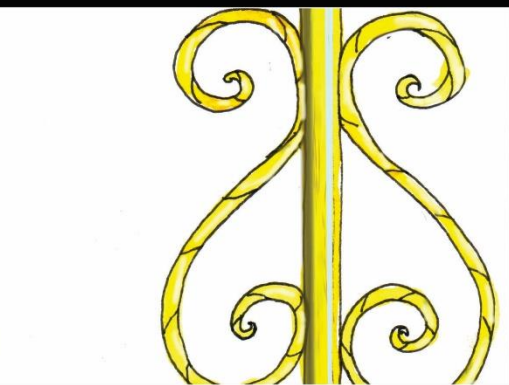
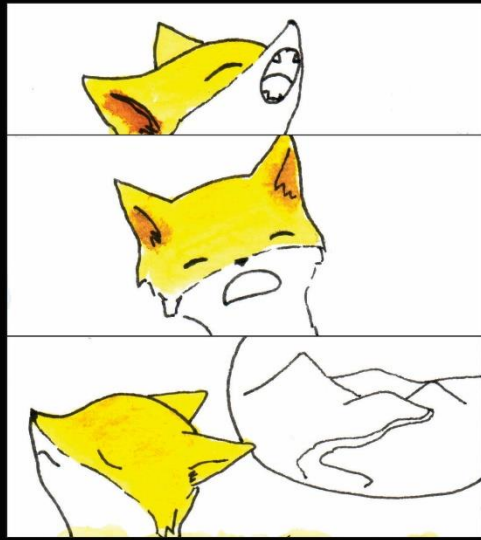




Segunda
Parte

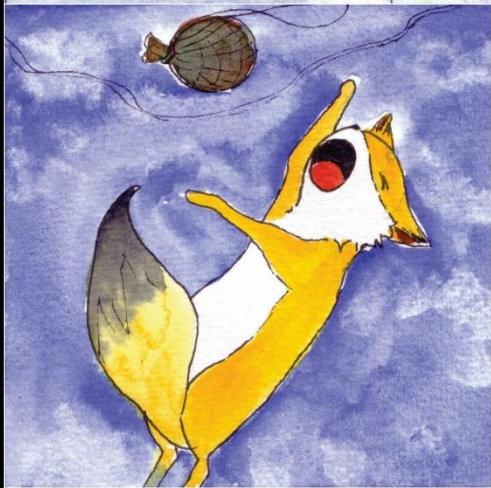


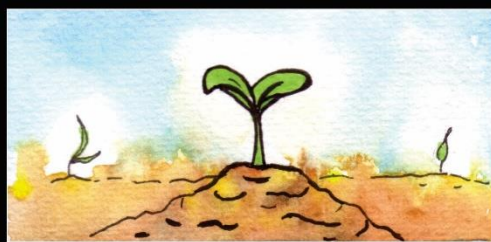
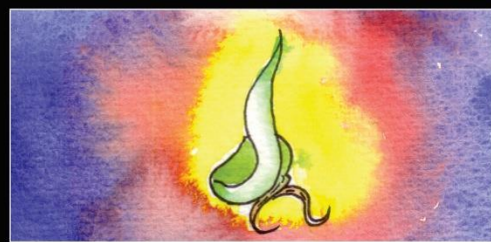












El mito del cóndor y el zorro es la expresión mitológica
Desde la visión cosmogónica andina
que simboliza el sacrificio y la transformación que
son el rizoma de la continuidad de la vida;
Es así que, este mito refleja la interacción
entre diversos grupos étnicos
para lograr la supervivencia comunitaria.

II.I.D. El guion técnico

El guion técnico, podría definirse como la “hoja de ruta” en el momento de la producción de una obra cinematográfica en general; para tal efecto, se debe tener en consideración, tanto la literatura disponible; así como, los reactivos del modelo de análisis basado en códigos visuales; de tal manera que, el modelamiento sirva como aporte investigativo, no solo como material evaluativo, sino como instrumento *a priori*; pudiendo así evitar errores y vicios que más adelante serían muy complicados de corregir.

El modelo más pertinente para una animación artística o un cortometraje en general, puede ser el presentado a continuación; pudiendo tener variantes; sea el caso del presente objeto de estudio, que amerita la sección que involucra los textos solamente en algún apartado específico, o que se puede omitir la sección de los sonidos.





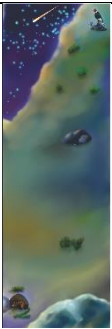
Cuadro N° 26
Modelo para el guion técnico







Escena	Encuadramiento Campo / Plano	Movimiento/ dirección	Acción	Texto	Sonido
01 Se indica el número de la escena o el código si es que es necesario.	Se inscribe una imagen indicando el tipo de campo o plano que se quiere realizar.	Se menciona el tipo de movimiento de la cámara; así como el tipo de encuadre, y si hay alguna indicación en cuanto a la iluminación.	Se expresa la acción de los actantes puestos en escena de acuerdo al script realizado por el o los guionistas.	Se expresa con precisión si es que existe algún indicio gráfico presente en el encuadre.	Se indican los aspectos requeridos en cuanto a musicalización y sonorización sean necesarios.
02					
n					






Fuente: Elaboración propia






El guion técnico puede ser versátil en el transcurso de las secuencias, pues la naturaleza de una obra cinematográfica es dinámica; sin embargo, es necesario tener una consideración sistemática para evitar la pérdida de indicaciones, ya que esto puede afectar directamente a la intención de una escena y por ende a la calidad de la animación.

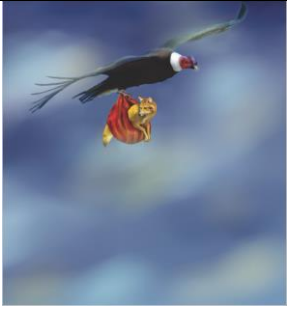




En el caso del guion técnico de “*El mito del zorro y el cóndor*”; se plantea de antemano tener un soundtrack constante; y tener sonidos esporádicos para hacer notar algún elemento en particular; por lo cual, esta columna se verá suprimida. Teniendo como resultado la siguiente tabla:







Escena	Campo / Plano	Movimiento / dirección	Acción
01	 Campo total	Panorámica horizontal de reconocimiento. Encuadre frontal. Después de un momento, la iluminación emula el ocaso.	Se muestra el hábitat del zorro y el cóndor, que hace alusión a la zona quechua, pero sin sembríos. El paisaje cambia al anochecer.
02	 Plano entero	Encuadre frontal.	El cóndor se acomoda para dormir.
03	 Plano entero	Encuadre de picado.	El zorro duerme plácidamente.
04	 Plano medio	Encuadre frontal.	Vista del dios Wiracochan agarrando el mensaje.
05	 Campo larguísimo	Encuadre frontal.	La iluminación procura dar la sensación de madrugada. Una estrella fugaz cae en la zona y el cóndor levanta la mirada.








Escena	Encuadre / Plano	Movimiento / dirección	Acción
06	 Primer plano	Encuadre frontal.	El sol irradia en un nuevo día.
07	 Plano entero	Encuadre de picado.	El zorro despierta de su plácido descanso.
08	 Plano entero	Encuadre frontal.	El cóndor se estira y se percata de un nuevo mensaje.
09	 Plano entero	Encuadre frontal.	El zorro se estira para un nuevo día.
10	 Plano entero	Encuadre frontal.	El cóndor encuentra el mensaje.
11	 Plano entero	Encuadre de picado.	El zorro inicia su rutina diaria y aprovecha un árbol cercano.








Escena	Encuadre / Plano	Movimiento / dirección	Acción	Texto
12	 Campo medio	Encuadre frontal.	Las sombras del cóndor se ven en el piso, el zorro percibe una presencia.	
13	 Plano entero	Encuadre frontal.	El zorro busca lado a lado a ver que se aproxima.	
14	 Campo medio	Encuadre frontal.	El cóndor aterriza.	
15	 Campo medio	Encuadre frontal.	El cóndor enseña el mensaje del dios a su amigo zorro.	
16	 Primer plano	Encuadre frontal.	Dejar un tiempo prudente para que se pueda leer el mensaje.	Invitación El dios Wiracochan se honra en invitar al Sr. Cóndor a la fiesta que se llevará a cabo los primeros días del mes de mayo. Agradece de antemano su presencia. Atte. Inti Wiracochan


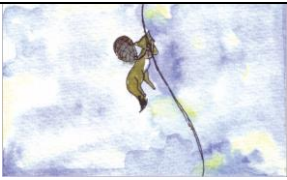




Escena	Encuadre / Plano	Movimiento / dirección	Acción
17	 <p>Campo medio</p>	Encuadre frontal.	Los personajes hacen el ademán de leer el mensaje
18	 <p>Campo medio</p>	Encuadre frontal.	El zorro se reclina y se imagina a él mismo volando.
19	 <p>Campo medio</p>	Encuadre frontal.	El zorro trae un tocapu y hace gestos para que el cóndor le lleve.
20	 <p>Campo medio</p>	Encuadre frontal.	Se ve a los personajes alzando vuelo.
21	 <p>Campo larguísimo</p>	Encuadre frontal.	Ascenso de los personajes hasta las nubes.

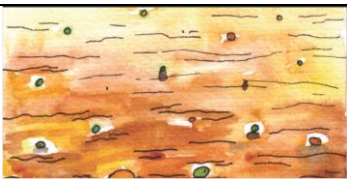




Escena	Encuadre / Plano	Movimiento / dirección	Acción
22	 <p>Campo medio</p>	Encuadre a contracampo.	Los personajes vuelan ya en las alturas.
23	 <p>Campo largo</p>	Encuadre de picado..	Se ve a los personajes entrando al cielo.
24	 <p>Campo medio</p>	Encuadre frontal.	El zorro se queda en el frontis de la entrada, mientras el cóndor se va alejando.
25	 <p>Campo medio</p>	Encuadre frontal.	El cóndor se despide y cruza la puerta del cielo.
26	 <p>Plano entero</p>	Encuadre frontal.	El zorro se despide de su amigo.

Escena	Encuadre / Plano	Movimiento/ dirección	acción
27	 <p>Campo medio</p>	Encuadre de picado.	El zorro explora.
28	 <p>Plano entero</p>	Encuadre frontal.	El zorro se acurruca con las nubes. Aplicar transición de fundido. Se puede aprovechar las nubes para un fundido blanco de salida.
29	 <p>Campo medio</p>	Encuadre frontal.	El cóndor sale hacia el frontis buscando al zorro.
30	 <p>Plano entero</p>	Encuadre frontal.	El zorro se percata de la presencia del cóndor y se esconde.
31	 <p>Campo medio</p>	Encuadre frontal.	Al no encontrar al zorro, el cóndor regresa a la tierra, mientras el zorro le observa oculto entre las nubes
32	 <p>Campo medio</p>	Encuadre frontal.	El zorro juega ente las nubes. Aplicar transición: fundido encadenado y corte.

Escena	Encuadre / Plano	Movimiento/ dirección	acción
33	 <p data-bbox="320 555 443 584">Plano entero</p>	Encuadre frontal.	El zorro duerme y despierta.
34	 <p data-bbox="320 745 448 775">Primer plano</p>	Encuadre frontal.	El zorro recuerda su hogar y desea regresar.
35	 <p data-bbox="320 958 448 987">Campo largo</p>	Encuadre de picado.	El zorro observa la entrada de la casa del dios.
36	 <p data-bbox="320 1126 448 1155">Campo medio</p>	Encuadre frontal.	El zorro temeroso, cruza el pórtico.
37	 <p data-bbox="320 1335 448 1364">Campo medio</p>	Encuadre de picado	El zorro continua su trayecto con cautela.
38	 <p data-bbox="320 1581 448 1610">Plano medio</p>	Encuadre frontal.	El zorro mira hacia arriba asombrado.
39	 <p data-bbox="320 1832 448 1861">Plano medio</p>	Encuadre de contrapicado	Se dibuja la silueta del dios Wiracochan.

Escena	Encuadre / Plano	Movimiento / dirección	Acción
40	 Campo medio	Encuadre frontal.	El dios Wiracochan señala al zorro dónde puede hacer una cuerda.
41	 Campo medio	Encuadre frontal.	El zorro empieza a hilar una cuerda para bajar a la tierra.
42	 Primer plano	Encuadre frontal.	La cola del zorro hila las nubes.
43	 Campo medio	Encuadre frontal.	El zorro ya tiene la cuerda lista en forma de madeja.
44	 Campo largo	Encuadre frontal.	El dios Wiracochan le indica la salida al zorro.
45	 Campo medio	Encuadre de picado.	El zorro observa cual es el mejor lugar para bajar, Wiracochan le da las semillas antes de bajar y arroja la cuerda.
46	 Plano americano	Encuadre frontal.	El zorro comienza su descenso.

Escena	Encuadre / Plano	Movimiento / dirección	Acción
47	 Campo medio	Encuadre frontal.	El zorro continúa su descenso.
48	 Campo medio	Encuadre frontal.	El viento empieza a perturbar al zorro.
49	 Campo medio	Encuadre frontal.	El viento se hace más fuerte.
50	 Campo medio	Encuadre frontal.	El zorro trata de agarrarse de la cuerda.
51	 Plano entero	Encuadre frontal.	El zorro cae.
52	 Plano entero	Encuadre frontal.	Se expresa la muerte del zorro mediante una onomatopeya.

Escena	Encuadre / Plano	Movimiento / dirección	Acción
53	 Campo medio/largo	Encuadre de picado	Las semillas yacen desparramadas en el suelo.
54	 Campo largo	Encuadre de contrapicado	Empieza la lluvia.
55	 Plano de detalle	Encuadre frontal.	Una semilla empieza a germinar.
56	 Primer plano	Encuadre frontal.	Un brote sale de la tierra. Aplicar transición: fundido en negro.
57	 Campo largo	Encuadre frontal.	El paisaje tiene variedad de vegetales.

FASE II.II. PRODUCCIÓN

II.II.A. Grabación del *stop motion*

El productor, debe saber valorar entre desear lograr lo que se pretende en el guion técnico y considerar la viabilidad para lograr lo propuesto; es así que, necesita ser creativo para manejar este aspecto sin perder la esencia de un encuadre o el efecto que quiere conseguir en el espectador.

Para la producción de una animación mediante la técnica de *stop motion*, en la actualidad, se tiene una diversidad de software (programas informáticos) orientados hacia este tipo de realización con recursos muy útiles y con “entornos amigables”.

En el momento de la producción, se pueden dar eventualidades que se deben considerar; ya que, ciertos efectos visuales pueden influir tanto positiva como negativamente en la interpretación icónica que se desea lograr; por ejemplo, en el caso de la técnica de *stop motion*, se pueden omitir o respetar algunos fotogramas, los cuales influyen en la parte estética de la obra.

En cuanto a la iluminación se debe mantener un espacio que conserve el *raccord lumínico*; razón por la cual, el “plató” debe estar ubicado en un lugar estratégico, ya que, por ejemplo, el ingreso de la luz natural a través de una ventana, puede afectar intensamente en el matiz del color, por lo que se recomienda llevar a cabo las grabaciones sólo en las noches o en un espacio donde no afecte la luz natural.

Respecto a la movilidad, la producción debe poseer mecanismos efectivos; sea el caso que no se posea los recursos necesarios, es mejor tener una escena estática en cuanto a la movilidad de la cámara se refiere, que una escena mal lograda.

La utilización de los indicios gráficos son un recurso importante para reforzar alguna idea tanto diegética como no diegética; por lo que, su manejo debe ser conciso, pero efectivo.

Referente al aspecto tecnológico, es importante tener en consideración el formato a utilizar, ya que es un aspecto importante y determinante para la postproducción.

En el momento de la producción de una animación artística, es necesario considerar la compatibilidad de escenarios o personajes, y plantear un orden de grabación; evitando así, el montaje y desmontaje del “plató” y las posibles transformaciones de los personajes.

FASE II.III. POSTPRODUCCIÓN

La idea de mantener el estilo personalizado en la producción influye mucho tanto en la producción como en la postproducción; es así que, el artista profesional debe considerar si quiere un trabajo “enlatado” o de naturaleza más “orgánica”; lo cual influye en la visión que se tenga sobre el resultado final.

El software orientado a la edición de video posee entornos similares, lo cual facilita el montaje tanto en la parte visual como en la auditiva; sin embargo, cabe mencionar que es necesario cierto dominio sobre el aspecto tecnológico para lograr resultados más aproximados a lo esperado.

CAPÍTULO IV

4.1. ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO

Este segmento comprende la Etapa III del proceso de investigación científica y se orienta al análisis de la animación artística profesional, teniendo como instrumento objetivo el modelo de análisis propuesto.

Para efectos del caso; primeramente, se debe tener un equipo de trabajo, el cual será el jurado calificador, con los requisitos mencionados en los acápites anteriores. Al respecto, se puede mencionar que los asesores fueron de gran importancia en este punto, siendo el soporte incondicional y versado para tener resultados bajo una mirada experta.

Para el proceso de análisis de la unidad asignada en el presente caso, se consideraron los siguientes procesos:

4.1.1. DESCOMPOSICIÓN LINEAL

La animación titulada “*El mito del zorro y el cóndor*” fue descompuesta en **tres secuencias**, cada una de las secuencias y sus respectivos ítems o reactivos, fue evaluado bajo consenso del jurado; pues, cada ítem debe tener una visión unánime.

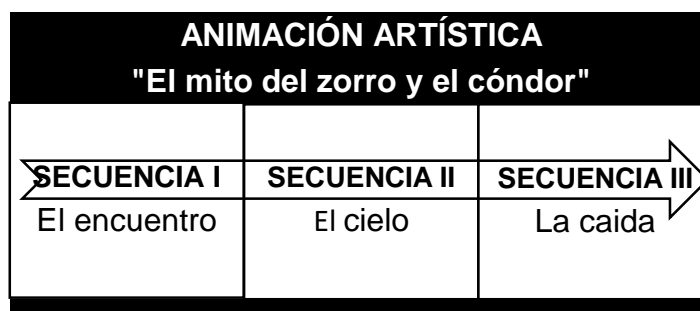


Figura N° 04: Descomposición lineal del “*El mito del zorro y el cóndor*”

Fuente: Elaboración propia

4.1.2. DESCOMPOSICIÓN ESTRATIFICADA

En el aspecto de descomposición estratificada, el esquema del proceso del modelo utilizado como herramienta, es un estándar aplicable a cualquier objeto de análisis y es expresado en el siguiente gráfico:



Figura N° 05: Esquema del modelo de análisis basado en códigos visuales del mito del zorro y el cóndor
Fuente: Elaboración propia

Los ítems o reactivos se valoran según la determinación de el escalamiento de Likert asignado, que en este caso considera cinco categorías con puntajes de 1 a 5. Posteriormente, los resultados de cada dimensión se transforman según los rangos de las cinco categorías asignadas en la escala de Likert; pero bajo la siguiente frecuencia:

Tabla N° 07
Rangos para el escalamiento de Likert con decimales

ESCALA		
Niveles por rango	Mínimo	Máximo
Pésimo	1.000	1.800
Malo	1.800	2.600
Regular	2.600	3.400
Bueno	3.400	4.200
Excelente	4.200	5.000

Fuente: Elaboración propia

Este procedimiento se lleva a cabo para cada secuencia del objeto de análisis; es así que se obtienen las siguientes tablas estadísticas descriptivas de frecuencia:

Tabla N° 08
Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los reactivos de la Iconicidad

Estadísticos						
	Estadísticos					
	N		Media	Mediana	Mín	Máx
	Válido	Perdidos				
1.1.1. Existe la facilidad de la identificación de los rasgos icónicos de las figuras para relacionarlas con elementos del entorno.	3	0	4,67	5,00	4	5
1.1.2. Es posible la interpretación de cada elemento y existe el alcance de determinarlo.	3	0	4,00	4,00	4	4
1.1.3. Cada objeto posee identidad y sentido propio inmersos en el ámbito más amplio de la cultura del realizador de la obra.	3	0	4,33	4,00	4	5
1.2.1. Los artificios gráficos aseguran correspondencia con lo que quiere significar.	3	0	4,33	4,00	4	5
1.2.2. Los artificios gráficos influyen eficazmente en el “hábito visual”; es decir con inmediatez.	3	0	4,67	5,00	4	5
1.2.3. Los artificios gráficos expresan activamente las características visuales; es decir, dan la sensación de realidad.	3	0	4,33	4,00	4	5
1.3.1. La organización del espacio visual posee unidad; de tal manera que, induce a una “caracterización o condicionamiento atmosférico”.	3	0	4,67	5,00	4	5
1.3.2. Los elementos de la secuencia están inmersos en la temática, de tal manera que la interpretación del lugar y los elementos es efectiva.	3	0	4,67	5,00	4	5
1.3.3. Los personajes o personaje principal destacan por alguna característica relevante (posición, ritmo, presencia, etc.).	3	0	4,67	5,00	4	5
1.3.4. Si existe algún artificio retórico cumple efectivamente con su función de distinguir algún elemento del enfoque.	0	3				
1.4.1. Los artificios gráficos expresan características intrínsecas.	3	0	4,33	4,00	4	5
1.4.2. Los elementos de la secuencia son coherentes con ideas convencionales sobre la temática.	3	0	4,67	5,00	4	5
1.4.3. La construcción de las figuras más importantes están reguladas.	3	0	4,33	4,00	4	5
1.4.4. Los personajes poseen características físicas fácilmente relacionables con arquetipos y tendencias psicográficas.	3	0	4,67	5,00	4	5
1.4.5. Si es que existe una ruptura de paradigma, éste lleva un mensaje positivo.	3	0	5,00	5,00	5	5
1.5.1. La animación posee identidad con el autor; es decir, expresa el carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc.	3	0	5,00	5,00	5	5
1.5.2. El autor expresa elementos recurrentes que lo identifican tanto en la obra como en su filmografía; si es que la tiene.	3	0	5,00	5,00	5	5
1.5.3. La técnica o técnicas están acorde con la intención del discurso de la animación.	3	0	5,00	5,00	5	5
1.5.4. El estilo refuerza el sentido de expresión o el valor simbólico que se quiere lograr.	3	0	4,00	4,00	4	4

Tabla N° 09
Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los reactivos de la Fotograficidad

Estadísticos						
	N		Media	Mediana	Mín	Máx
	Válido	Perdidos				
2.1.1. La construcción del espacio visual es organizada; de tal manera que, los diversos elementos se relacionan armónicamente.	3	0	4,33	4,00	4	5
2.1.2. La composición fotográfica ayuda a que el espectador tenga una experiencia estética satisfactoria.	3	0	5,00	5,00	5	5
2.1.3. El encuadramiento considera las dimensiones del formato de la imagen.	3	0	4,00	4,00	4	4
2.1.4. El encuadramiento se realiza de acuerdo con la intencionalidad estética propuesta por el autor.	3	0	4,00	4,00	4	4
2.1.5. El peso visual ayuda a lograr el reconocimiento del personaje o personajes principales.	3	0	5,00	5,00	5	5
2.2.1. La perspectiva es coherente con la intención estética.	3	0	4,00	4,00	4	4
2.2.2. Existe homogeneidad entre los elementos y el ambiente según el punto de vista del encuadramiento.	3	0	5,00	5,00	5	5
2.3.1. El enfoque permite mantener la secuencialidad o congruencia con la sintaxis de la animación.	3	0	4,67	5,00	4	5
2.3.2. El margen del enfoque es congruente en todo el contorno; es decir, mantiene secuencialidad entre el espacio de ingreso (in), y el espacio de salida (off).	3	0	4,67	5,00	4	5
2.4.1. Los saltos en la escala de planos es paulatino entre encuadre y encuadre.	3	0	3,00	3,00	3	3
2.4.2. La secuencia expresa campos y/o planos de acuerdo al requerimiento del argumento.	3	0	4,67	5,00	4	5
2.4.3. Los campos de valor descriptivo, permiten la familiarización contextual de manera efectiva.	3	0	4,67	5,00	4	5
2.4.4. Los campos de valor narrativo-descriptivo, permiten apreciar la acción y las características físicas del personaje; así como lo que sucede en su entorno próximo.	3	0	4,00	4,00	4	4
2.4.5. Los planos de valor narrativo-expresivo, realzan y muestran la intención o la acción del personaje del enfoque.	3	0	4,33	4,00	4	5
2.5.1. El ángulo del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.	3	0	4,00	4,00	4	4
2.5.2. La inclinación del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.	3	0	5,00	5,00	5	5
2.6.1. La iluminación incide positivamente en el reconocimiento de los objetos encuadrados.	3	0	5,00	5,00	5	5
2.6.2. Se utiliza luz neutra o se pretende algún efecto psicológico de acuerdo a la narrativa y a la intención de perspectiva atmosférica que se requiere.	3	0	5,00	5,00	5	5
2.6.3. La cantidad de iluminación (suave – dura) está de acuerdo la intención estética.	3	0	5,00	5,00	5	5
2.6.4. Se considera la temperatura de color de acuerdo a la narrativa y a la intención psicológica que se quiere producir.	3	0	5,00	5,00	5	5
2.7.1. Se considera códigos cromáticos que producen efectos psicológicos; de tal manera que, refuerza la intención emotiva de la narración.	3	0	4,00	4,00	4	4
2.7.2. Se considera la narrativa; pudiendo producir asociaciones entre el cromatismo fotográfico y los personajes, estados de ánimo, etc.	3	0	4,00	4,00	4	4

Tabla N° 10
Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los reactivos de la Movilidad

Estadísticos						
	N		Media	Mediana	Mín	Máx
	Válido	Perdidos				
3.1.1. El nivel de estatismo o de intensidad del movimiento de la cámara es acorde.	3	0	4,67	5,00	4	5
3.1.2. La simulación de movimiento profílmico del encuadre es fluida. (personaje principal y personajes secundarios)	3	0	2,00	2,00	2	2
3.1.3. La simulación de movimiento profílmico está de acuerdo a la intencionalidad estética del autor.	3	0	5,00	5,00	5	5
3.2.1. La simulación de movimiento la cámara, sea panorámica o travelling; es fluida, si es ejecutada.	0	3				
3.2.2. Si existe una toma subjetiva (<i>camera man</i>) va de acuerdo a la trama y posee una intencionalidad explícita.	0	3				
3.2.3. Si existe un movimiento digital, este es pertinente con la necesidad de la narración.	0	3				
3.2.4. Si existe un movimiento óptico, ayuda a mejorar el entendimiento y la intencionalidad del productor.	0	3				

Tabla N° 11
Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los reactivos de los Indicios Gráficos

Estadísticos						
	N		Media	Mediana	Mín	Máx
	Válido	Perdidos				
4.1.1. El título de la animación es coherente con la temática y de acuerdo al estilo del autor.	1	2	5,00	5,00	5	5
4.1.2. La información sobre el aparato productivo respeta la estética de la animación.	1	2	5,00	5,00	5	5
4.2.1. Si es que existen indicaciones sobre la naturaleza de la animación, se hallan ubicadas en una sección conveniente.	0	3				
4.2.3. Si es que existen indicios gráficos, poseen concomitancia con el estilo de la animación.	1	2	5,00	5,00	5	5
4.2.2. Si es que existen subtítulos, son legibles, están bien ubicados y no interrumpen la visión de la animación.	0	3				
4.2.4. Si es que existen indicios gráficos didascálicos cumplen efectivamente su función de integrar o explicar cierto contenido de las imágenes.	1	2	5,00	5,00	5	5
4.2.5. Si es que existen textos diegéticos, son legibles y tienen significación para el discurso interno de la animación y para los espectadores.	1	2	5,00	5,00	5	5
4.2.6. Si es que existen textos no diegéticos, son identificables y convencionales de tal manera que son de fácil reconocimiento.	0	3				

El resultado parcial de la tabulación de datos, otorga los siguientes cuadros de cada dimensión con sus respectivos indicadores:

Tabla N° 12
Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los indicadores de la Iconicidad

Estadísticos									
	N		Media	Mediana	Mín	Máximo	Percentiles		
	Válido	Perdidos					25	50	75
1.1. Códigos de la denominación y reconocimiento icónico (Son los que permiten correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua).	3	0	4,3333	4,3333	4,00	4,67	4,0000	4,3333	.
1.2. Códigos de la transcripción icónica (Correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos).	3	0	4,44	4,33	4,00	5	4,33	4,33	.
1.3. Códigos de la composición icónica (Regulan la construcción del espacio visual mediante la distribución y la relevancia).	3	0	4,67	4,67	4,00	5	4,33	4,67	.
1.4. Códigos iconográficos (Las figuras deben contener características de acuerdo a paradigmas culturales).	3	0	4,6000	4,8000	4,20	4,80	4,2000	4,8000	.
1.5. Códigos estilísticos: Forma peculiar que posee la animación de acuerdo al carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc. del autor.	3	0	4,7500	4,7500	4,75	4,75	4,7500	4,7500	4,7500

Tabla N° 13
Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los indicadores de la Fotograficidad

Estadísticos									
	N		Media	Mediana	Mín	Máx	Percentiles		
	Válido	Perdidos					25	50	75
2.1. La composición fotográfica	3	0	4,4667	4,4000	4,40	4,60	4,4000	4,4000	.
2.2. La perspectiva (Homogeneidad del campo visual para lograr la orientación perceptiva visual).	3	0	4,5000	4,5000	4,50	4,50	4,5000	4,5000	4,5000
2.3. Márgenes del enfoque: (Relación íntegra de la totalidad de los espacios con cada encuadramiento)	3	0	4,6667	5,0000	4,00	5,00	4,0000	5,0000	.
2.4. La escala de los campos y de los planos (se define el encuadramiento en cuanto a la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados).	3	0	4,1333	4,2000	3,80	4,40	3,8000	4,2000	.
2.5. El grado de angulación y grado de inclinación (hace referencia a como el personaje está dispuesto en relación al punto de vista del espectador)	3	0	4,5000	4,5000	4,50	4,50	4,5000	4,5000	4,5000
2.6. La iluminación (El flujo luminoso es el medio por el cual se expresa la fotografía)	3	0	5,0000	5,0000	5,00	5,00	5,0000	5,0000	5,0000
2.7. Cromatismo fotográfico (Activación de algunos códigos cromáticos que producen efectos psicológicos de diversa naturaleza de acuerdo a la gama de color, temperatura de color, referencias ideológicas, etc.)	3	0	4,0000	4,0000	4,00	4,00	4,0000	4,0000	4,0000

Tabla N° 14
Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los indicadores de la Movilidad

Estadísticos									
	N		Media	Mediana	Mín	Máx	Percentiles		
	Válido	Perdidos					25	50	75
3.1. Movimientos ejecutados ad hoc	3	0	3,8889	4,0000	3,67	4,00	3,6667	4,0000	.
3.2. Movimientos alternativos	0	3							

Tabla N° 15
Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los indicadores de los Indicios Gráficos

Estadísticos									
	N		Media	Mediana	Mín	Máx	Percentiles		
	Válido	Perdidos					25	50	75
4.1. Movimientos ejecutados ad hoc	1	2	5,0000	5,0000	5,00	5,00	5,0000	5,0000	5,0000
4.2. Indicios gráficos alternativos	1	2	5,0000	5,0000	5,00	5,00	5,0000	5,0000	5,0000

Con los resultados de cada indicador, se puede proceder a la comparativa de datos; a tal respecto, cabe mencionar que el jurado evaluador posee la libertad de darle mayor peso a

alguno de los criterios evaluativos si le parece conveniente; o en todo caso proceder a lograr un promedio total que determine la calidad del objeto de análisis.

Tabla N° 16
Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de las dimensiones de la animación artística profesional “*El mito del zorro y el cóndor*”

Estadísticos					
		Códigos Iconográficos	Códigos de la Fotograficidad	Códigos de la Movilidad	Indicios Gráficos
N	Válido	3	3	3	1
	Perdidos	0	0	0	2
Media		4,5589	4,4667	3,8889	5,0000
Mediana		4,6433	4,4857	4,0000	5,0000
Moda		4,32 ^a	4,37 ^a	4,00	5,00
Mínimo		4,32	4,37	3,67	5,00
Máximo		4,71	4,54	4,00	5,00
Percentiles	25	4,3233	4,3714	3,6667	5,0000
	50	4,6433	4,4857	4,0000	5,0000
	75	.	.	.	5,0000

a. Existen múltiples modos. Se muestra el valor más pequeño.

Interpretación de las Tabla estadístico-descriptivas de frecuencias de la animación “*El mito del zorro y el cóndor*”

Tras recorrer los reactivos, los indicadores y las dimensiones del objeto de análisis, se puede llegar a interpretar los resultados, teniendo las siguientes consideraciones:

- El promedio más bajo en cuanto a los reactivos de la iconicidad está relacionado al alcance de interpretación y al valor simbólico (4,00). Al respecto se puede comentar que la animación: “*El mito del zorro y el cóndor*” deja libertad a la interpretación, es por tal motivo que la grabación fue realizada de forma monocromática, buscando de manera premeditada cierto “esfuerzo mental” al momento de codificar las imágenes puestas en escena, lo cual se expresa de acuerdo al estilo de los autores, tal y como se expresa en la misma tabla, teniendo como puntajes más altos (5,00) los relacionados a la intensidad del discurso.

Un mayor conocimiento sobre la cultura tanto propia como extranjera mejorará la visión que tenga el espectador ante una obra artística en general, logrando así una mejora entre la correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua).

- En cuanto a los reactivos de la fotograficidad, el valor más bajo se da en el aspecto del escalamiento de los encuadres (3,00), notándose cierta “dureza”; al respecto se puede mencionar que, para que los movimientos de cámara sean efectivos en animaciones producidas en base a lo *profílmico*, como es el caso del *stop motion*, se necesita ciertos instrumentos como grúas para hacer *travellings* e incluso que el “plató” sea adecuado para hacer vistas panorámicas. Los puntajes más altos están orientados a la parte compositiva del encuadre (5,00) dejando en claro que los estudios aplicados al arte influyen directamente en la visión que se tenga sobre una producción artística sea estática o dinámica.

La iluminación es un indicador importante y se tuvo cautela en este aspecto (5,00); la iluminación en una obra artística debe oscilar entre ser natural y atmosférica, con tendencia a esta última, incluso si llega a producir altos contrastes como es el caso del presente objeto de estudio.

- El valor más afectado se da en los reactivos de la movilidad (2,00); en este punto cabe mencionar que hoy en día, los estándares de la fluidez de una obra animada son bastante altos, llegando hasta los 32 fotogramas por segundo; es por tal motivo, que la producción implica grandes equipos de trabajo y recursos informáticos de alta gama. Considerando este fenómeno, se determinó *a priori*, mantener un estilo *vintage*, clásico o antiguo, lo cual proporciona un equilibrio en este aspecto (5,00).

Existen valores perdidos, al respecto es de mencionar que es preferible evitar posibles cambios que desestabilicen la producción, sobre todo en cuanto a la movilidad fílmica se refiere.

- Para los reactivos de los indicios gráficos, se puede notar que todos los elementos son adecuados de acuerdo al objeto de análisis (5,00); pero que existen valores perdidos. Dicho fenómeno se produce ya que no existen indicios gráficos en cada una de las secuencias y que son valores que no afectan en el resultado, por cuanto el programa de evaluación (SPSS) los filtra automáticamente.

Los indicios gráficos deben de considerarse como parte del sistema integral de la animación, por lo cual no se debe menoscabar en su importancia, ya que esta dimensión incidirá en el resultado final de la evaluación del objeto de análisis.

Aplicando una evaluación final, considerando la escala por rangos anteriormente propuesta, se tiene:

Tabla N° 17
Promedio de calidad de la animación artística profesional “*El mito del zorro y el cóndor*”

Estadísticos					
	Códigos Iconográficos	Códigos de la Fotograficidad	Códigos de la Movilidad	Indicios gráficos	TOTAL
Media	4.559	4.467	3.889	5.000	4.479

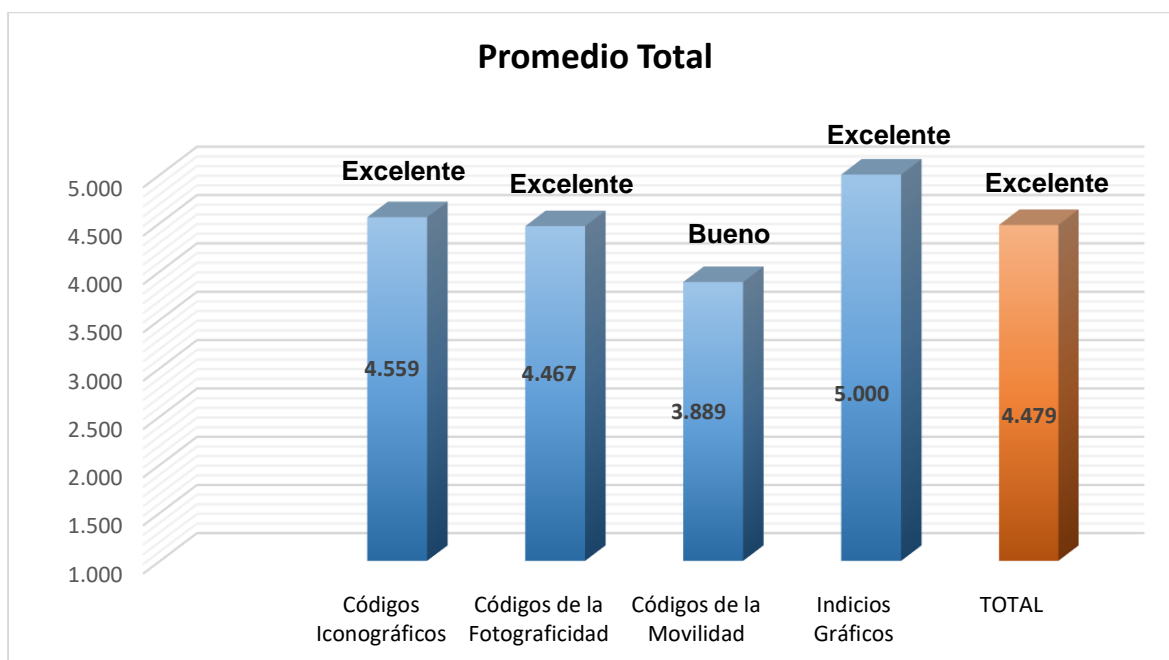


Figura N° 06: Promedio de calidad de la animación artística profesional “*El mito del zorro y el cóndor*”

DISCUSIÓN

En la presente investigación científica se discurrió bajo la sistematización metodológica considerando a la **entrada** bajo la visión del apoyo teórico para la realización de una obra de arte; lo cual incrementa el nivel de calidad creativo, técnico y conceptual; así mismo, promueve la innovación de instrumentos de producción y evaluación de las mismas.

Dentro del aspecto operativo se puede resumir como la principal acción de **proceso**, la producción de una obra de arte dinámica, la cual implica procesos que deben considerarse dentro de un marco de variabilidad y adaptación de acuerdo a las necesidades de la obra y a los recursos que se posean.

El resultado del proceso o **salida** de la investigación otorgó una aproximación sobre la calidad de los aspectos formales de una obra de arte, la cual es posible a través de datos cuantitativos y otorga una visión más profunda por parte del analista.

Como elemento de **retroalimentación**, se debe considerar que la estructura teórica cuyo campo de acción son las artes, desde sus diversas expresiones debe ser condensada y significativa, procurando evitar metodologías ambiguas y procesos engorrosos ya que esta tendencia desacredita la aplicación de la Teoría en el Área de las Artes.

CONCLUSIONES

Primera.- El modelo de análisis basado en códigos visuales incide en la optimización de la calidad de la animación artística profesional.

Segunda.- La modelización fue llevada a cabo en base al marco teórico, teniendo como resultado la propuesta de un modelo abstracto dirigido, el cual se orienta a considerar los códigos visuales más pertinentes.

Tercera.- Se llevó a cabo la realización de la animación artística profesional titulada “*El mito del zorro y el cóndor*”, considerando el modelo propuesto para optimizar la calidad; dicho modelo incidió sobre todo en la parte de pre-producción y producción, afectando de manera reducida en la etapa de postproducción.

Cuarta.- Considerando que la calidad es una expresión particular de satisfacción basada en la expectativa y la percepción, se llevó a cabo la evaluación de calidad de la animación en cuestión, teniendo como resultado los siguientes datos:

La puntuación máxima de la animación artística profesional “ *El mito del zorro y el cóndor*” se considera dentro de los indicios gráficos con una puntuación de 5,00; lo cual expresa la congruencia de los textos con la obra en general. Seguidamente, los códigos iconográficos y los códigos de la fotograficidad alcanzan una puntuación de 4,559 y 4, 467, respectivamente; lo cual los enmarca en la categoría de excelente y expresa el empeño aplicado en la producción de la obra artística. Los códigos de la movilidad alcanzaron un puntaje de 3,889 manteniéndose en la categoría de buena calidad; esto a razón de las limitaciones técnicas que pudo haber tenido la obra en cuestión. Finalmente, se tiene como media aritmética un total de 4,479 abordando así la categoría de excelente de acuerdo al artificio de escalamiento de Likert creado para datos con decimales.

RECOMENDACIONES

Es importante el uso de instrumentos de evaluación como apoyo para los concursos de arte, y que las bases de evaluación sean presentadas a los concursantes para saber cuáles son los criterios de evaluación, de tal manera que el participante también se oriente para la producción de su obra artística.

El mundo contemporáneo ofrece nuevos soportes para la producción artística; de tal manera que, el artista visual tiene la necesidad de fusionarse con las nuevas técnicas y los instrumentos tecnológicos para lograr plasmar de manera efectiva y competitiva sus obras.

La importancia del manejo terminológico en el aspecto lingüístico es importante para evitar posibles confusiones y errores; es por tal motivo que; por ejemplo, se debe considerar la propuesta de diferenciar entre campos y planos en el aspecto de encuadramiento. Del mismo modo, se debe llegar a plantear documentos a modo de compendio que precisen la diferenciación taxonómica apropiada para las artes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Arenas, C. (7 de diciembre del 2011). Piratas en el Callao [Publicación en un blog] En *Epifanía Visual*. Recuperado de:
<https://epifaniavisual.wordpress.com/2011/12/07/piratas-en-el-callao/>
- Beardsley, M. C. y Hospers, J. (1981). *Estética. Historia y fundamentos*. (4ta edición) Colección Teorema, 176 pp. Madrid, España: Cátedra.
- Beauvais, D. (Ed.). (1989) *Producir en video*. Montreal, Canadá: Video Tiers-Monde inc.
- Bellas Artes (s.f.). En *Ecured.cu*. Recuperado el 10 de noviembre del 2018 de:
https://www.ecured.cu/Bellas_Artes
- Casetti, F. y Di Chio, F., (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Concha, S. (2005) *Epopeya de los dioses andinos: 50 mitos, leyendas y otras narraciones*. Cusco, Perú: Kopy Graf.
- De la Cuétara Martínez; J. M. (2010). *El desafío audiovisual: La batalla por las redes de telecomunicación*. Lima, Perú: Grijley.
- García, M., García y Gámez, M. (2006). *La televisión y su influencia en la conducta de los alumnos del Colegio Peruano Americano del distrito de Lurigancho-Huachipa*. (Tesis de pregrado) Lima, Perú.
- Gombrich, H. (1982) *Arte e ilusión: Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Barcelona, España: G. Gili (Londres: Phaidon Press Limited 1960).
- Gómez, R. (2001). *Análisis de la imagen, Estética audiovisual*. España: Ediciones del laberinto.
- Hayes, B. E. (2006). *Cómo medir la satisfacción del cliente*. México D. F.: Alfaomega.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ta ed.). México D. F., México: McGraw Hill.
- Hernández, R., Zapata, N. E. y Mendoza, C. P. (2013) *Metodología de la investigación Enfoque por competencias*. México D. F., México: McGraw Hill.
- Itier, C. (1997). El zorro del cielo: un mito sobre el origen de las plantas cultivadas y los intercambios con el mundo sobrenatural. *Bulletin de l'Institut français d'études andines*, 26 (3). Lima, Perú: Institut Français d'Études Andines. 307 – 346 pp.
- Martinez-Pecino. R. y Guerra de los Santos, J. M. (2014) *Aspectos psicosociales de la comunicación*. Madrid, España: Pirámide.
- Marquès, P. (2004). *Lenguaje audiovisual*; Edit. Departamento de Letras y Comunicaciones UCA.

- Microsoft Encarta (2009). Zorro. En *Microsoft Encarta y Student Program Manager*. One Microsoft Way. Redmond: Microsoft Corporation.
- Plastimación (s.f.). En *howlingpixel.com*. Recuperado el 19 de noviembre del 2018 de: <https://howlingpixel.com/i-es/Plastimaci%C3%B3n>
- Parra, M. (1998) “*Los medios de Comunicación colectiva y la cultura de masas*”
- Pola, A. (1999). “*Gestión de la calidad*”; Santafé de Bogotá, Colombia: Alfaomega Grupo Editor PRODUCTICA.
- Quesada, N. (2010). *Metodología de la investigación*. Lima: Macro.
- Ràfols R. y Colomer A. (2006) *Diseño audiovisual*. (2da ed.). Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Seminario, R. (24 de junio del 2010) *Historia del inicio de la Animación en Perú (parte I)*. Recuperado de: <https://rafaelseminarioartista.blogspot.com/2010/06/historia-del-inicio-de-la-animacion-en.html>
- Seminario, R. (24 de septiembre del 2009) *Animaciones tradicionales de los últimos años*. Recuperado de: <https://rafaelseminarioartista.blogspot.com/2009/09/animaciones-tradicionales-de-los.html>
- Toutain, J. (Ed.). (1989a) Iniciación profesional a los comics: IV Consejos previos. En *Zona 84. LXIII*, 83 pp.
- Toutain, J. (Ed.). (1989b) Iniciación profesional a los comics: I El guion. En *Zona 84. LVII*, 84 pp.
- Toutain, J. (Ed.). (1989c) Iniciación profesional a los comics: V Montando la página. En *Zona 84. LXIV*, 99 pp.
- Valencia, M. E. (29 de septiembre del 2004). Animación computarizada. En *Metodologías multimedia* [Curso de pregrado] Universidad del Valle. Escuela de Ingeniería de Sistemas y Computación. Cali, Colombia.
- Villacorta, J. (1990) *Artes Plásticas: Composición artística y retrato*.

ANEXOS

ANEXO 1

ORIGEN DE LA PAPA

En las inmensas pampas de Chinchero y Maras no crecía una sola planta que fuera útil para la alimentación de los hombres o de los animales. Esto contrastaba con otros lugares de la tierra, donde había muchos frutos para el consumo de los humanos y las bestias. Ante esta situación, el dios Antakilka (montaña protectora de Chinchero) llamó a todos los animales de la tierra para participar en una asamblea cuyo único punto de agenda era determinar qué fruto debía cultivarse en la planicie de Chinchero.

Pronto, de todos los rincones de la tierra, empezaron a llegar las delegaciones de animales. Unos llegaron volando, otros caminando, otros buceando. Los animales de agua empezaron a alojarse en las lagunas de Koriqocha, Waypo. Piuray y en el río Vilcanota. Las aves se hospedaron en la quebrada de Urquillos y en los árboles del valle de Yukay. Los animales de tierra lo han hecho en las pampas de Maras y Chinchero.

El Apu Antakilka preguntó a los asambleístas ¿qué fruto debería cultivarse en estas inmensas pampas? Ellos respondieron que no había ninguna planta en el mundo que pudiera adaptarse a ese clima y a esa tierra. Un hombre, que también asistía, planteó que debería viajar al cielo, ya que si en la tierra no hay una planta que pueda adaptarse a este medio, en el ciclo deberían existir plantas adecuadas para todos los pisos ecológicos. Este planteamiento fue aceptado, pero todos se miraron pensando quien podría viajar al cielo.

Todos terminaron fijándose en el hombre que había hecho la propuesta, y que así había demostrado su inteligencia. Pero, presto, muchos de los asambleístas dijeron que el hombre no tenía alas para volar, además tenía mucho cuerpo y poca velocidad para desplazarse. Los asambleístas sabían que era muy difícil ingresar al cielo y que, si alguien lo lograba, Dios y sus guardianes, jamás permitirían que alguien se lleve los frutos del cielo.

Luego de muchas discusiones, planteamientos y elucubraciones, se fijaron en el cóndor, pero pensaron que no tendría energías suficientes para llegar al cielo, porque las consumía mucho y necesitaba comer carne para reponerlas. Además, cuando llegara al cielo, como era muy grande sería fácilmente ubicado por los arcángeles y ángeles que lo custodiaban.

No pudieron ponerse de acuerdo los animales de la tierra para decidir quién podía viajar al cielo, puesto que a todos los candidatos les encontraban carencia de cualidades para realizar la empresa. Hasta al zorro lo rechazaron, porque es muy astuto y traicionero. Finalmente, después de una larga discusión, llegaron a la conclusión que quien debería viajar al cielo sería el ratón, por reunir la mayoría de las cualidades que se necesitaban para la expedición. A tal efecto, todos los animales se comprometieron para dotar al ratón de toda la logística necesaria para el futuro viaje.

Después de prepararse muchos días, por fin el pericote emprendió el viaje al cielo. En primer lugar, subió a la montaña más elevada de la tierra, trepado en la espalda de un elefante gigante que, además, cargaba sus vituallas. El elefante llegó hasta un punto, donde lo reemplazó un caballo y a éste, más adelante, lo reemplazó una llama, quien fue la que finalmente llevó al ratón a la cúspide de la montaña. Acto seguido tomó la posta un cóndor, quien lo cargó hasta cierta distancia del cielo. De allí la posta le tocó a las avecillas, hasta que, por último, un picaflor lo hizo llegar cerca del cielo, de allí, el pericote tomó la fuerza de un grillo y de un salto llegó hasta la puerta del cielo. El viaje había durado días, semanas, meses, y años.

Antes de tocar la gigantesca y hermosa puerta del cielo, el pericote empezó a regurgitar y a expeler todas las comidas de la tierra, pensando que ingresando al cielo, encontraría gran cantidad de manjares y que con ellos se alimentaría.

Después que cumplió con sus necesidades fisiológicas, tocó con sus manitas las puertas del cielo, pero como era tan diminuto, sus golpes ni se sentían en la inmensa puerta. Entonces empezó a golpear la puerta con su cabeza, pero tampoco pudo hacerse sentir. Entonces determinó meterle un plantillazo al portón metálico. De repente se abrió el acceso, y el pericote vio, con sus diminutos ojos, que el portero era un anciano, y aprovechó la debilidad visual del viejo para colarse por una de las ranuras de la entrada.

Lo primero que hizo el pequeño animalillo, fue meterse a la habitación del portero y descansar un buen tiempo en la cama del anciano, hasta recuperar las fuerzas perdidas después de tanto tiempo de viaje por el inmenso espacio. A continuación, quiso conocer a Dios. Para este efecto empezó a recorrer todo el laberinto del cielo, buscándolo, pero el cielo era tan grande que no había cuando encontrar al Ser Supremo. Después de mucho caminar, el

ratón determinó salir al campo y buscar el fruto que debería llevar a la tierra. Cuando ingresó al huerto se quedó pasmado al ver la cantidad y calidad de los frutos que allí había, sus diferentes tamaños, colores y formas. El ratón realizaba las visitas sólo por las noches, cuando los ángeles y arcángeles estaban durmiendo. Así, empezó a subir de árbol en árbol, probando los frutos que colgaban, así como los que se hallaban al ras de la tierra o en el subsuelo.

Al día siguiente observó cómo un arcángel, junto con un grupo de ángeles, recogían los frutos en unos cestos de oro y de plata. Grande fue la sorpresa que tuvieron cuando se dieron cuenta que había muchos frutos mordisqueados. Los responsables se alarmaron y fueron a comunicarle el problema al máximo responsable del huerto.

Todas las noches, el ratón se paseaba por el huerto probando los deliciosos frutos. Durante el día se ocultaba en el subsuelo, y aprovechaba para dormir placenteramente, pues estaba muy bien alimentado.

Un día, todos los ángeles y arcángeles fueron al huerto con el deseo de capturar al sinvergüenza que mordisqueaba los frutos y recorrieron palmo a palmo todas las tierras del cielo. Ellos tenían la imaginación que un agente del diablo se había infiltrado con el propósito de destruir los frutales y dejar sin comida a toda la población del etéreo.

Cuando el ratón probó un pedazo de papa, le gustó tanto que no quiso dejarla. De inmediato se preguntó ¿cómo llevo a la Tierra este fruto gigante? Algo preocupado se subió a la plántula y en ese lugar encontró pequeños frutos y, dentro de cada uno de ellos, halló infinidad de semillas. Entonces, díjose: ¡Por fin he encontrado el fruto para llevar a la Tierra! El ratón empezó a engullir por engullir gran cantidad de semillas cuando, de pronto, percibió que estaba amaneciendo. Entonces determinó retirarse del jardín y luego embarcarse hacia la Tierra. En ese momento divisó que se le venía encima un ejército de ángeles y arcángeles, rastrillando la zona. De inmediato el pericote se metió debajo de una plántula; seguidamente, con sus dos patitas comenzó a excavarla tierra para ocultarse.

En esas circunstancias, uno de los ángeles se percató que la tierra estaba removida. Entonces llamó a los otros responsables, quienes empezaron a observar con ojos escrutadores. Presto, a los ojos de uno de los arcángeles, saltó una pequeña soguilla tendida en el suelo.

Tomando valor la jaló y la levantó. Era la cola del pericote y luego salió el cuerpo del ratón. Al verse descubierto, el animalillo gritó ferozmente, pero luego se quedó estático y mudo. En su apuro por no ser descubierto, el ratón no había tenido tiempo para esconder su cola.

El pericote fue llevado ante Dios para ser juzgado. Pero, antes de llegar a él, el ratón se hizo el muerto. Consiguientemente los ángeles y arcángeles determinaron botarlo fuera del cielo.

Cuando el ratón fue lanzado fuera del cielo ¿qué hizo? Sacó las telas que los arácnidos le habían dado en la tierra y aprovechó que una de las puntas de la telaraña se había pegado a una parte del cielo. El ratón empezó a bajar poco a poco por ella, pero estaba preocupado pensando en qué momento se acabaría el hilo de la telaraña, porque después moriría jalado por la gravitación. El expedicionario miraba hacia la Tierra esperando, conforme le habían prometido, que en cuanto lo divisaran lo alcanzarían las aves que lo habían transportado y después, lo ayudarían los animales que lo cargarían en sus espaldas.

De súbito le dio ganas de defecar. El expedicionario pensó que, si expelía todas las semillas, éstas se perderían en el espacio sideral y así terminaría todo el esfuerzo que se había hecho para que los hombres y los animales no fracasaran. Así que decidió soportar estoicamente el peso de su estómago, a pesar de los fuertes dolores que sentía, a la vez que consideraba la gran altura en la que se encontraba respecto de la Tierra.

Mientras tanto, en la Tierra, el dios Antakilka y sus asesores, se habían cansado de tanto mirar al cielo. Entonces, determinaron que era necesario reunir nuevamente a los hombres y a los animales para organizar una segunda expedición al cielo, en vista que, del ratón, no tenían ninguna noticia.

El pericote aún estaba a gran altura y desde allí, con los ojos de lechuza que le habían dotado estas aves, divisó que, en la pampa de Chinchero y su periferia, había una gran cantidad de hombres y animales, mirando al cielo. Se imaginó que esperaban su retorno. Para tener seguridad de no perder las semillas, determinó meterse un dedo en el ano, como única manera de evitar defecar, lo que se estaba haciendo doloroso e insoportable.

De pronto el expedicionario fue avistado por los terrícolas quienes empezaron a festejar el retorno. Al ver la actitud de sus coterráneos, el ratón se emocionó y sacó el dedo de su ano, cayendo todas sus heces en la pampa de Chinchero. Cuando el ratón pisó Tierra, todo el mundo se le acercó corriendo para conocer el fruto que había traído y, al no verlo, los hombres y los animales empezaron a vilipendiarlo. Como estaba viejo y totalmente desnutrido, el ratón no resistió la presión y se murió.

Después, cuando pasó un año, las pampas de Chinchero se cubrieron con los papales traídos del cielo.

Salustio Concha Tupayachi

ANEXO 2

ORIGEN DE LA QUINUA

Cierto día, un negro y robusto cóndor fue invitado al cielo para participar en la boda del hijo primogénito del dios Sol y de la diosa Luna. El gigante ave recibió este mensaje con gran regocijo, petulancia y soberbia, porque era la primera vez que un representante de la tierra estaba invitado a participar en este magno acontecimiento universal.

El ave gigante, con mucho tiempo de anticipación, nombró al zorro como su paje, y comenzó a prepararse para viajar a lugar tan ignoto y lontano. En primer lugar, a manera de ejercicios, empezó a volar con una carga en la espalda a los pináculos más altos de las montañas de la tierra. De allí, intentó elevarse en círculo muy cerca de la luna. En segundo lugar, se sometía a una frugal y rigurosa dieta alimenticia, a fin de tener un cuerpo ágil y resistente a prueba, para llegar al cielo.

Cuando llegó la fecha de la partida del cóndor, los animales de la tierra se congregaron en las faldas de la sagrada montaña de Salkantay para despedirlo. El ave gigante, antes de partir, se alimentó de las carnes más ricas y gordas que le habían obsequiado los animales, igualmente el astuto zorro. El cóndor, antes de concurrir a la ceremonia de despedida, recibió como dádiva una gigante culebra por parte del puma, para que se alimente durante la travesía; pero ¿por qué la serpiente para el viaje? En la mentalidad de los animales está la idea de que, quien come una culebra, tiene una vida prolongada y sosegada... Igualmente, un ratón humilde le regaló al zorro una bolsa llena de cancha de maíz para su viaje.

La mayoría de los animales no estaban de acuerdo con el viaje del zorro, como paje del cóndor, hacia el cielo, puesto que el zorro tiene resabios imposibles de corregirse y estaban seguros que haría quedar mal a la bestia alada ante los dioses. Pero, como el cóndor es petulante y soberbio, ninguno de los animales osó decirle o aconsejarle algo.

Después de recibir el homenaje de despedida, el zorro se cabalgó en la espalda del cóndor con su bolsa de cancha. De pronto, la bestia alada despegaba con un salto y aletazos en el aire, cargaba al zorro y a la serpiente, quien estaba enrollada en sus patas gruesas y robustas.

De repente en el espacio sideral la figura del cóndor, empezó a perderse ante los ojos de los animales, a excepción del tuko, killincho y wamancha.

El zorro a cierta distancia de la tierra, comenzó a consumir su cocaví. El cóndor, al percibir que después de masticar, brutalmente engullía por engullir su cancha, díjole:

- Oiga, amigo zorro, ni siquiera estamos en la mitad del camino. ¿Por qué no guardas tu alimento para el resto del viaje?

- Gran cóndor, rey de las altas montañas, es que tengo un hambre feroz- contestó el zorro.

El viaje proseguía por el espacio infinito, sin descanso...

Al territorio celestial, -con muchos días de anticipación, -empezaron a llegar los invitados de honor, las delegaciones y otras personalidades interplanetarias.

El dios Sol y la diosa Luna, con mucho tiempo de anticipación, habían hecho preparar portentosos ambientes de lujo para hospedar y atender extraordinariamente a los invitados. Los anfitriones de este acontecimiento se encontraban muy alegres, no reparaban en gastos ni sacrificios.

Cuando el cóndor había avanzado más de la mitad del viaje, recién empezó a sentir el cansancio y el peso. Sus inmensas y musculosas alas negras, ya no respondían como en los primeros momentos de la partida. Tenía un sueño feroz, mientras que el astuto zorro estaba muy feliz contemplando el paisaje celestial bien comido y dormido. Súbitamente, el ave gigante dijo con una voz extenuada:

- Zorro, alcánzame unos cuantos granos de tu fiambre para masticar...

- Gran señor, dueño de valles y montañas, ya no tengo ni un grano de cancha.

El ave gigante se mordió su lengua de cólera y, con una voz torva, díjole:

- ¿Cómo es posible que hayas terminado todo tu fiambre?... si falta mucho para llegar al cielo.

- Gran señor, dueño de ríos, es que tenía hambre.

El cóndor, exigido por el hambre y el cansancio, empezó a presionar con sus garras robustas, negras y gruesas a la gigante sierpe; luego comenzó a desgarrarla pedazo por pedazo con su poderoso pico, curvo y filudo, después inició a engullir algunos pedazos de carne, pero, el glotón del zorro, pronto empezó atacar el resto de la carne del reptil. El ave sagrada, al percibir la conducta del astuto animal, súbitamente, con una voz llena de ira, hablóle:

- ¡Te suelto o dejas de comer!
- Gran señor, dueño de ganados, ya no comeré.

La bestia sagrada de los Andes, seguía soportando el peso, cansancio y sueño después de tanto tiempo de viaje, día y noche sin descansar.

Repentinamente, el cóndor divisó el territorio celestial. En efecto se animó para seguir volando, pero, después de un largo periplo, nuevamente empezó a sentir hambre, cansancio y sueño; sin embargo, haciendo mil esfuerzos, se posó en el territorio celestial. Súbitamente, apareció el embajador del dios Sol y de la diosa Luna para recepcionar al cóndor y al zorro. Después de los actos protocolares, pasaron a un hospedaje gigante destinado para ellos. El cóndor ya no tuvo valor para estar más tiempo para conversar, y se durmió... pero, al poco rato, el embajador envió gran cantidad de carne para las visitas de la tierra. Cuando el ave negra despertó de su profundo sueño, con un hambre galopante e insoportable, encontró solamente restos de fibras y huesos; el resto de la carne, el zorro se lo había banquetado. El ave negra no pudo soportar tamaña conducta, y se lanzó encima del zorro, con ganas de desgarrarlo y matarlo a la vez, pero, sorpresivamente, apareció el embajador en pregunta de la salud del cóndor. La bestia alada se contuvo y le pidió disculpas al embajador: sin embargo, después de explicarle, le solicitó diciendo:

- Excelentísimo señor embajador, quiero que me haga un favor.
- Gran señor de la Tierra, ¿Qué desea?
- Quiero que a este infeliz me lo encarcele hasta el final de la boda.
- Esta bien señor, dueño de la tierra- dijo el embajador.

El embajador ordenó a sus súbditos para que conduzcan al zorro a una mazmorra del cielo.

Después de que el cóndor se tragó una porción de cólera, se le vino el sosiego. Pronto el embajador le envió una gran porción de carne para que se alimentara. Ciertamente, después de engullir agradables presas de carne, se recuperó prontamente.

Al día siguiente, desde muy temprano, comenzó a recorrer el cielo por aire y piso. De los paisajes, animales, plantas y palacios, quedó impresionado, hasta aturdido. Era otro mundo, completamente diferente a la tierra.

Por fin, llegó el día de la boda. Los invitados comenzaron a congregarse en la puerta del gigante palacio. Había peces, aves, animales de suelo de múltiples colores y formas. De pronto, todos los invitados bajaron la testa para recibir la mirada del dios Sol y de la diosa Luna. Abruptamente, de un costado de los dioses, emergió el hijo primogénito de las deidades universales. Por la parte adversa, salió la novia; su hermosura era indescriptible. Presto, inició la ceremonia...

Cuando terminó la ceremonia nupcial, todos los invitados pasaban a un ambiente gigante, lleno de luces naturales y construido con un material desconocido. Ambientaban lagunas artificiales, una vegetación exótica, metales preciosos y desconocidos. En la sala gigante estaban puestos en diferentes lugares las bebidas y los manjares extraños y exquisitos. Después que los novios y los dioses ocuparon sus lugares, empezó el banquete celestial.

Después del banquete y juerga, los concurrentes, ya a la alborada, empezaron a retirarse, ya sea por aire, caminos, ríos, a sus hospedajes. Los recién casados pasaban a la alcoba del amor.

Los invitados, después de un reparador descanso, empezaron a alistarse para retornar a sus lugares de origen.

El zorro, pese a que estaba depositado en una habitación, había recibido un buen trato, a más de una buena alimentación y bebida. Empero, se mantenía resentido para el cóndor.

Finalmente, el animal alado determinó retornar a la tierra. En efecto, el cóndor solicitó al embajador para que deje libre al zorro famélico. Dicho y hecho, presto la bestia estaba libre

y de pronto el cóndor, juntamente con el zorro, enrumbaba, a pie, por un arrecife anchuroso hacia el terminal. Sin embargo, la astuta bestia seguía resentida, andaba sin hablarle al ave negra de collarín blanco.

El movimiento en el cielo se notaba, porque todos los terminales del cielo estaban ocupados por los invitados para partir a sus lugares de origen.

Para el momento de la partida del cóndor hacia la tierra, se presentó el embajador de los dioses, quien después de agradecerle, les entregó unos presentes diciendo:

- Gran señor, dueño de la tierra, os entrego esta carne y esta bebida para el viaje. A más de ello, el dios Sol y la diosa Luna me envían éste presente, para que lleven a la tierra y hagan reproducir, para que sirva de alimento no sólo para los hombres, sino también para los animales, peces y aves...

El soberbio cóndor era la primera vez que inclinaba su cabeza para recibir la dádiva.

Presto, el cóndor despegó del territorio celestial, siempre cargando al zorro. La bestia alada, en pocos días había rejuvenecido. Tenía las fuerzas suficientes para volar, ya no a la altura, sino al bajío. Bastó que el cóndor estirara sus alas para bajar en forma concéntrica... Después de un corto periplo, nuevamente el famélico zorro empezó a devorar la carne celestial; el cóndor ya no le reprendía, porque estaba seguro que no tendría mucha hambre durante la travesía...

Los animales de la tierra, nuevamente se habían congregado en los bajíos del Salkantay, con deseos de enviar una expedición al cielo, con la finalidad de ir en busca del cóndor y el zorro. Es cierto que había preocupación y desesperación, por parte de los terrícolas, por saber de la situación de los viajeros, porque hace tiempo habían partido y no había noticias de ellos.

El zorro, después de que acabó de yantar todo el fiambre de carne, se sumió en un sopor placentero. Mientras, el cóndor seguía bajando, observando el paisaje celestial. Las exquisiteces del etéreo, de alguna manera le habían quitado el hambre. No tenía ninguna preocupación.

El killincho, la wamancha, y el tuko por fin divisaron que bajaban el cóndor y el zorro. Estas aves alertaron al resto de los animales, pero ellos no podían ubicar al ave gigante a falta de una visión poderosa.

Cuando el zorro despertóse de su profundo sueño, con un hambre devoradora, de inmediato atacó el pequeño bolso-regalo de los dioses del cielo. La bestia alada no soportó el atrevimiento, quien comenzó a dar contados picotazos, pero el zorro se agachó, confundiéndose con la bolsa. El depósito se rompió por el picotazo, y luego comenzó a desparramarse el fruto de los dioses, por el forado.

Después de un tiempo, la tierra comenzó a cubrirse de un verde y extraño vegetal; de las cabezas de esta plántula empezaron a formarse unas panojas rojas, amarillas y blancas. Era la quinua, alimento de las deidades universales, destinado a los terrícolas.

Salustio Concha Tupayachi

ANEXO 3

EL ZORRO DEL CIELO: UN MITO SOBRE EL ORIGEN DE LAS PLANTAS CULTIVADAS Y LOS INTERCAMBIOS CON EL MUNDO SOBRENATURAL

Dicen que había una mujer. Vivía sola con su esposo. Un día éste se fue de viaje y un muchacho la ayudó a cosechar ocas. Cosechando ocas, les vino la noche. Prepararon rápidamente la comida y se quedaron a descansar [en la casa de la mujer]. La mujer le dijo al muchacho: "échate ahí y duerme". "No voy a poder dormir ahí" dijo el muchacho. La mujer le preguntó: "¿dormirás en el rincón del batán?". "Me van a llamar 'rincón del batán, rincón del batán'" contestó él. "¿Dormirás en ese poyo?". "Me van a llamar 'poyo, poyo'". "¿Dormirás en la puerta del fogón?". "Me van a llamar 'puerta del fogón, puerta del fogón'". "Entonces ¿dormirás en el umbral?". "Me van a llamar 'umbral, umbral'" decía el muchacho. Entonces la mujer le preguntó: "y en tu casa ¿dónde duermes?". "Yo duermo justo sobre el ombligo de mi madre". "Ya pues, duerme sobre mi ombligo" aceptó la mujer y lo dejó dormir sobre su ombligo. ¡Qué tal nudo debieron hacer! ¡Qué habrán hecho!

En ese momento regresó el esposo. Llamó a la puerta: "¡ábreme! ¡ábreme!". "No encuentro la llave, no encuentro la llave" decía la mujer. Pero seguro que a propósito había cerrado la puerta con llave. El muchacho se había quedado trabado en la mujer. Era el Zorro, no era un muchacho. Atuku [nombre propio del Zorro] estaba colgando de la entrepierna de la mujer. Ésta no se lo podía sacar. Entonces ella buscó un cuchillo y seccionó el pene del Zorro. Éste saltó dando un aullido. "¡Oye, cara larga! ¿qué cara larga es ése que ha entrado? ¡cara larga carajo!" dijo la mujer. Después, la mujer se debió sacar el pene con la mano. Luego amaneció. El muchacho estaba llamando desde un cerro: "¡dame mi oquita! ¡dame mi oquita!". El hombre le preguntó a su esposa: "¿qué oca le has quitado?". "Ayer me vino a ayudar a cosechar ocas y no se lo he pagado; seguro que por eso me está llamando" contestó ella.

Entonces la mujer recogió las ocas y el pene cortado en su pollera y se los llevó afuera. Fue a botar el pene del Zorro al borde del río y regresó trayendo agua. Luego una viejita a su vez también fue al río y encontró la oquita. Se la llevó a su casa para cocinársela. La puso sobre el batán y la iba a machacar cuando de pronto la oquita le saltó entre las piernas. "¡Qué oca más cochina!" exclamó y también fue a botarla. Recién después el Zorro encontró su pene. Lo recogió y se fue.

Subió a la punta de un cerro e intentó pegárselo. El cóndor estaba viniendo por arriba. Se posó sobre la punta del cerro y le preguntó: "oye, Lari, ¿qué estás haciendo?". Y Lari contestó: "mi madre me mandó a recoger leña, me corté el pene con el hacha y no logro pegármelo". El cóndor le dijo: "trae un borrego y yo te lo pegaré". En seguida el Zorro cogió un borrego y se lo dio de comer al cóndor. Entonces el cóndor le pegó el pene con sus excrementos. "¿Y adonde estás yendo?" le preguntó el Zorro. "Yo estoy yendo al cielo; estoy yendo al cielo porque va a haber un banquete allí, porque va a haber un banquete." "Malku, ¿no me podrías llevar a mí también?" preguntó el Zorro. "¡Ah! ¡a donde te meterías tú! el banquete en el cielo va a durar tres días." "Llévame a mí también" volvió a pedir el Zorro. No quería quedarse en la tierra e insistía: "Malku, llévame a mí también, a mí también" Entonces el cóndor le dijo: "¡no te me vayas a escapar por algún lado! el banquete durará sólo tres días; Juego dejaré todo y me iré".

"No iré a ninguna parte; me quedaré debajo de tu mesa, royendo tus huesos; me quedaré ahí nomás royendo tus huesos; no iré a ninguna parte" aseguró el Zorro. "¡Cuidado que te vayas a algún lado!" advirtió nuevamente el cóndor y agregó: "el banquete durará sólo tres días; no va a durar mucho".

En el cielo, había un banquete para los cóndores. Había muchos. Otra vez el cóndor le advirtió al Zorro: "pero no vayas a corretear por un lado y otro". El Zorro estaba debajo de la mesa. El cóndor estaba sentado en la mesa. Era el mayor de los cóndores, era imponente. Recién estaban tendiendo la mesa. Luego comieron. Entonces, después de un momento, el Zorro empezó a corretear por un lado y otro. Por eso lo llaman "el Zorro del Cielo". El banquete ya se estaba terminando, tres días habían pasado y el Zorro no aparecía. Entonces el cóndor lo llamó: "¡Pascual! ¡Pascual!". Y como éste no aparecía, el cóndor se fue. Todo quedó vacío y desierto. Pascual corría de arriba para abajo. ¡Por dónde iba a bajar si no había nada para bajar! Pero siguió caminando por todas partes buscando y buscando. El banquete se había terminado y el Zorro nuevamente tuvo que roer los huesos dejados por los demás. Pero luego ya no encontró nada, era todo lo que había.

Entonces, como no aguantaba el hambre, se hizo una soga de cabuya que llenara tres casas. Cuando hubo llenado tres casas con la soga de cabuya se colgó de ella. La hizo bajar poco a poco desde el cielo y se colgó de ella. Bajó colgado de ella. Estaba bajando y bajando

cuando pasó un loro. Pascual se puso a insultarlo a gritos: "¡oye, nariz curva! ¡oye, lengua de papa! ¡oye, patas de tijera!". Primero el loro siguió su camino. Entonces nuevamente lo llamó y lo llamó: "¡oye lengua de papa! ¡oye patas de tijera! ¡oye, nariz curva!". Entonces el loro regresó y le advirtió: "¡cuidado que te la vaya a cortar!". El Zorro suplicó: "no, no lo volveré a hacer, no lo volveré a hacer". Entonces el loro otra vez se fue. Ya estaba lejos. Pero el Zorro volvió a fastidiarlo: "¡oye, nariz curva! ¡oye, patas de tijera! ¡oye, loro lengua de papa!". Entonces el loro regresó y le cortó la soga. Cuando estaba a punto de cortarla, el Zorro le gritó a la gente de la tierra: "tiendan una frazada gruesa". Pero los hombres, en vez de tender una frazada gruesa, levantaron piedras y tendieron espinas por el suelo. El Zorro del Cielo cayó sobre ellas. Sus excrementos reventaron y se dispersaron. De esos excrementos fue que se multiplicó Atuku. Es todo.

ANEXO 4
Tablas de la animación artística profesional “El mito del cóndor y el zorro” según el
Modelo de análisis basado en códigos visuales (Iconicidad)
SECUENCIA I.I.

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.I. Nombre de la Secuencia: “El encuentro”		Subsecuencia: X			
1. ICONICIDAD (Se refiere a cómo representar o copiar la realidad en sus diversas formas y niveles)	CATEGORÍAS				
1.1. Códigos de la denominación y reconocimiento icónico (Correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.1.1. Existe la facilidad de la identificación de los rasgos icónicos de las figuras para relacionarlas con elementos del entorno.	x				
1.1.2. Es posible la interpretación de cada elemento y existe el alcance de determinarlo.		x			
1.1.3. Cada objeto posee identidad y sentido propio inmersos en el ámbito más amplio de la cultura del realizador de la obra.	x				
1.2. Códigos de la transcripción icónica (Correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.2.1. Los artificios gráficos aseguran correspondencia con lo que quiere significar.	x				
1.2.2. Los artificios gráficos influyen eficazmente en el “hábito visual”; es decir con inmediatez.	x				
1.2.3. Los artificios gráficos expresan activamente las características visuales; es decir, dan la sensación de realidad.		x			
1.3. Códigos de la composición icónica (Regulan la construcción del espacio visual mediante la distribución y la relevancia de los componentes).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.3.1. La organización del espacio visual posee unidad; de tal manera que, induce a una “caracterización o condicionamiento atmosférico”.	x				
1.3.2. Los elementos de la secuencia están inmersos en la temática, de tal manera que la interpretación del lugar y los elementos es efectiva.	x				
1.3.3. Los personajes o personaje principal destacan por alguna característica relevante (posición, ritmo, presencia, etc.).		x			
1.3.4. Si existe algún artificio retórico cumple efectivamente con su función de distinguir algún elemento del enfoque.					
1.4. Códigos iconográficos (Las figuras deben contener características de acuerdo a paradigmas culturales).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.4.1. Los artificios gráficos expresan características intrínsecas.	x				
1.4.2. Los elementos de la secuencia son coherentes con ideas convencionales sobre la temática.	x				
1.4.3. La construcción de las figuras más importantes están reguladas.		x			
1.4.4. Los personajes poseen características físicas fácilmente relacionables con arquetipos y tendencias psicográficas.	x				
1.4.5. Si es que existe una ruptura de paradigma, éste lleva un mensaje positivo.	x				
1.5. Códigos estilísticos: Forma peculiar que posee la animación de acuerdo al carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc. del autor.	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.5.1. La animación posee identidad con el autor; es decir, expresa el carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc.	x				
1.5.2. El autor expresa elementos recurrentes que lo identifican tanto en la obra como en su filmografía; si es que la tiene.	x				
1.5.3. La técnica o técnicas están acorde con la intención del discurso de la animación.	x				
1.5.4. El estilo refuerza el sentido de expresión o el valor simbólico que se quiere lograr.		x			

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I						
Secuencia: I.I. Nombre de la Secuencia: “El encuentro”		Subsecuencia: X				
2. FOTOGRAFICIDAD (Es la realización de una obra de arte única con sus características más importantes: estética, movimiento, equilibrio, proporción, etc.)		CATEGORÍAS				
2.1. La composición fotográfica		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.1.1. La construcción del espacio visual es organizada; de tal manera que, los diversos elementos se relacionan armónicamente.		x				
2.1.2. La composición fotográfica ayuda a que el espectador tenga una experiencia estética satisfactoria.		x				
2.1.3. El encuadramiento considera las dimensiones del formato de la imagen.			x			
2.1.4. El encuadramiento se realiza de acuerdo con la intencionalidad estética propuesta por el autor.			x			
2.1.5. El peso visual ayuda a lograr el reconocimiento del personaje o personajes principales.		x				
2.2. La perspectiva (Homogeneidad del campo visual para lograr la orientación perceptiva visual).		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.2.1. La perspectiva es coherente con la intención estética.			x			
2.2.2. Existe homogeneidad entre los elementos y el ambiente según el punto de vista del encuadramiento.		x				
2.3. Márgenes del enfoque: (Relación íntegra de la totalidad de los espacios con cada encuadramiento)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.3.1. El enfoque permite mantener la secuencialidad o congruencia con la sintaxis de la animación.		x				
2.3.2. El margen del enfoque es congruente en todo el contorno; es decir, mantiene secuencialidad entre el espacio de ingreso (in), y el espacio de salida (off).		x				
2.4. La escala de los campos y de los planos (se define el encuadramiento en cuanto a la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.4.1. Los saltos en la escala de planos es paulatino entre encuadre y encuadre.				x		
2.4.2. La secuencia expresa campos y/o planos de acuerdo al requerimiento del argumento.			x			
2.4.3. Los campos de valor descriptivo, permiten la familiarización contextual de manera efectiva.			x			
2.4.4. Los campos de valor narrativo-descriptivo, permiten apreciar la acción y las características físicas del personaje; así como lo que sucede en su entorno próximo.			x			
2.4.5. Los planos de valor narrativo-expresivo, realzan y muestran la intención o la acción del personaje del enfoque.			x			
2.5. El grado de angulación y grado de inclinación (hace referencia a como el personaje está dispuesto en relación al punto de vista del espectador)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.5.1. El ángulo del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.			x			
2.5.2. La inclinación del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.		x				
2.6. La iluminación (El flujo luminoso es el medio por el cual se expresa la fotografía)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.6.1. La iluminación incide positivamente en el reconocimiento de los objetos encuadrados.		x				
2.6.2. Se utiliza luz neutra o se pretende algún efecto psicológico de acuerdo a la narrativa y a la intención de perspectiva atmosférica que se requiere.		x				
2.6.3. La cantidad de iluminación (suave – dura) está de acuerdo la intención estética.		x				
2.6.4. Se considera la temperatura de color de acuerdo a la narrativa y a la intención psicológica que se quiere producir.		x				
2.7. Cromatismo fotográfico (Activación de algunos códigos cromáticos que producen efectos psicológicos de diversa naturaleza de acuerdo a la gama de color, temperatura de color, referencias ideológicas, etc.)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.7.1. Se considera códigos cromáticos que producen efectos psicológicos; de tal manera que, refuerza la intención emotiva de la narración.			x			
2.7.2. Se considera la narrativa; pudiendo producir asociaciones entre el cromatismo fotográfico y los personajes, estados de ánimo, etc.			x			

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.I. Nombre de la Secuencia: “El encuentro”			Subsecuencia: X		
3. LA MOVILIDAD (La animación se distingue de otros lenguajes visuales por la movilidad)	CATEGORÍAS				
3.1. Movimientos ejecutados ad hoc	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
3.1.1. El nivel de estatismo o de intensidad del movimiento de la cámara es acorde.	x				
3.1.2. La simulación de movimiento pro fílmico es fluida. (personaje principal y personajes secundarios)				x	
3.1.3. La simulación de movimiento pro fílmico está de acuerdo a la intencionalidad estética del autor.	x				
3.2. Movimientos alternativos	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
3.2.1. La simulación de movimiento la cámara, sea panorámica o travelling; es fluida, si es ejecutada.					
3.2.2. Si existe una toma subjetiva (camera man) va de acuerdo a la trama y posee una intencionalidad explícita.					
3.2.3. Si existe un movimiento digital, este es pertinente con la necesidad de la narración.					
3.2.4. Si existe un movimiento óptico, ayuda a mejorar el entendimiento y la intencionalidad del productor.					

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.I. Nombre de la Secuencia: “El encuentro”			Subsecuencia: X		
4. LOS INDICIOS GRÁFICOS Un indicio gráfico es un código polifacético; pues tiene un peso tanto como código de imagen como de código lingüístico	CATEGORÍAS				
4.1. Indicios gráficos ejecutados ad hoc	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
4.1.1. El título de la animación es coherente con la temática y de acuerdo al estilo del autor.	x				
4.1.2. La información sobre el aparato productivo respeta la estética de la animación.	x				
4.2. Indicios gráficos alternativos	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
4.2.1. Si es que existen indicaciones sobre la naturaleza de la animación, se hallan ubicadas en una sección conveniente.					
4.2.2. Si es que existen subtítulos, son legibles, están bien ubicados y no interrumpen la visión de la animación.					
4.2.3. Si es que existen indicios gráficos, poseen concomitancia con el estilo de la animación.	x				
4.2.4. Si es que existen indicios gráficos didascálicos cumplen efectivamente su función de integrar o explicar cierto contenido de las imágenes.	x				
4.2.5. Si es que existen textos diegéticos, son legibles y tienen significación para el discurso interno de la animación y para los espectadores.	x				
4.2.6. Si es que existen textos no diegéticos, son identificables y convencionales de tal manera que son de fácil reconocimiento.					

SECUENCIA I.II.

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.II. Nombre de la Secuencia: “El cielo” Subsecuencia: X					
1. ICONICIDAD (Se refiere a cómo representar o copiar la realidad en sus diversas formas y niveles)	CATEGORÍAS				
1.1. Códigos de la denominación y reconocimiento icónico (Correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.1.1. Existe la facilidad de la identificación de los rasgos icónicos de las figuras para relacionarlas con elementos del entorno.		x			
1.1.2. Es posible la interpretación de cada elemento y existe el alcance de determinarlo.		x			
1.1.3. Cada objeto posee identidad y sentido propio inmersos en el ámbito más amplio de la cultura del realizador de la obra.		x			
1.2. Códigos de la transcripción icónica (Correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.2.1. Los artificios gráficos aseguran correspondencia con lo que quiere significar.		x			
1.2.2. Los artificios gráficos influyen eficazmente en el “hábito visual”; es decir con inmediatez.	x				
1.2.3. Los artificios gráficos expresan activamente las características visuales; es decir, dan la sensación de realidad.		x			
1.3. Códigos de la composición icónica (Regulan la construcción del espacio visual mediante la distribución y la relevancia de los componentes).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.3.1. La organización del espacio visual posee unidad; de tal manera que, induce a una “caracterización o condicionamiento atmosférico”.		x			
1.3.2. Los elementos de la secuencia están inmersos en la temática, de tal manera que la interpretación del lugar y los elementos es efectiva.		x			
1.3.3. Los personajes o personaje principal destacan por alguna característica relevante (posición, ritmo, presencia, etc).	x				
1.3.4. Si existe algún artificio retórico cumple efectivamente con su función de distinguir algún elemento del enfoque.					
1.4. Códigos iconográficos (Las figuras deben contener características de acuerdo a paradigmas culturales).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.4.1. Los artificios gráficos expresan características intrínsecas.		x			
1.4.2. Los elementos de la secuencia son coherentes con ideas convencionales sobre la temática.		x			
1.4.3. La construcción de las figuras más importantes están reguladas.		x			
1.4.4. Los personajes poseen características físicas fácilmente relacionables con arquetipos y tendencias psicográficas.		x			
1.4.5. Si es que existe una ruptura de paradigma, éste lleva un mensaje positivo.	x				
1.5. Códigos estilísticos: Forma peculiar que posee la animación de acuerdo al carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc. del autor.	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.5.1. La animación posee identidad con el autor; es decir, expresa el carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc.	x				
1.5.2. El autor expresa elementos recurrentes que lo identifican tanto en la obra como en su filmografía; si es que la tiene.	x				
1.5.3. La técnica o técnicas están acorde con la intención del discurso de la animación.					
1.5.4. El estilo refuerza el sentido de expresión o el valor simbólico que se quiere lograr.		x			

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I						
Secuencia: I.II. Nombre de la Secuencia: “El cielo”		Subsecuencia: X				
2. FOTOGRAFICIDAD (Es la realización de una obra de arte única con sus características más importantes: estética, movimiento, equilibrio, proporción, etc.)		CATEGORÍAS				
		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.1. La composición fotográfica						
2.1.1. La construcción del espacio visual es organizada; de tal manera que, los diversos elementos se relacionan armónicamente.			x			
2.1.2. La composición fotográfica ayuda a que el espectador tenga una experiencia estética satisfactoria.		x				
2.1.3. El encuadramiento considera las dimensiones del formato de la imagen.			x			
2.1.4. El encuadramiento se realiza de acuerdo con la intencionalidad estética propuesta por el autor.			x			
2.1.5. El peso visual ayuda a lograr el reconocimiento del personaje o personajes principales.		x				
2.2. La perspectiva (Homogeneidad del campo visual para lograr la orientación perceptiva visual).		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.2.1. La perspectiva es coherente con la intención estética.			x			
2.2.2. Existe homogeneidad entre los elementos y el ambiente según el punto de vista del encuadramiento.		x				
2.3. Márgenes del enfoque: (Relación íntegra de la totalidad de los espacios con cada encuadramiento)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.3.1. El enfoque permite mantener la secuencialidad o congruencia con la sintaxis de la animación.			x			
2.3.2. El margen del enfoque es congruente en todo el contorno; es decir, mantiene secuencialidad entre el espacio de ingreso (in), y el espacio de salida (off).			x			
2.4. La escala de los campos y de los planos (se define el encuadramiento en cuanto a la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.4.1. Los saltos en la escala de planos es paulatino entre encuadre y encuadre.				x		
2.4.2. La secuencia expresa campos y/o planos de acuerdo al requerimiento del argumento.		x				
2.4.3. Los campos de valor descriptivo, permiten la familiarización contextual de manera efectiva.		x				
2.4.4. Los campos de valor narrativo-descriptivo, permiten apreciar la acción y las características físicas del personaje; así como lo que sucede en su entorno próximo.			x			
2.4.5. Los planos de valor narrativo-expresivo, realzan y muestran la intención o la acción del personaje del enfoque.			x			
2.5. El grado de angulación y grado de inclinación (hace referencia a como el personaje está dispuesto en relación al punto de vista del espectador)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.5.1. El ángulo del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.			x			
2.5.2. La inclinación del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.		x				
2.6. La iluminación (El flujo luminoso es el medio por el cual se expresa la fotografía)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.6.1. La iluminación incide positivamente en el reconocimiento de los objetos encuadrados.		x				
2.6.2. Se utiliza luz neutra o se pretende algún efecto psicológico de acuerdo a la narrativa y a la intención de perspectiva atmosférica que se requiere.		x				
2.6.3. La cantidad de iluminación (suave – dura) está de acuerdo la intención estética.		x				
2.6.4. Se considera la temperatura de color de acuerdo a la narrativa y a la intención psicológica que se quiere producir.		x				
2.7. Cromatismo fotográfico (Activación de algunos códigos cromáticos que producen efectos psicológicos de diversa naturaleza de acuerdo a la gama de color, temperatura de color, referencias ideológicas, etc.)		Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.7.1. Se considera códigos cromáticos que producen efectos psicológicos; de tal manera que, refuerza la intención emotiva de la narración.			x			
2.7.2. Se considera la narrativa; pudiendo producir asociaciones entre el cromatismo fotográfico y los personajes, estados de ánimo, etc.			x			

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.II. Nombre de la Secuencia: “El cielo” Subsecuencia: X					
3. LA MOVILIDAD (La animación se distingue de otros lenguajes visuales por la movilidad)	CATEGORÍAS				
3.1. Movimientos ejecutados ad hoc	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
3.1.1. El nivel de estatismo o de intensidad del movimiento de la cámara es acorde.	x				
3.1.2. La simulación de movimiento pro fílmico es fluido. (personaje principal y personajes secundarios)				x	
3.1.3. La simulación de movimiento pro fílmico está de acuerdo a la intencionalidad estética del autor.	x				
3.2. Movimientos alternativos	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
3.2.1. La simulación de movimiento la cámara, sea panorámica o travelling; es fluida, si es ejecutada.					
3.2.2. Si existe una toma subjetiva (camera man) va de acuerdo a la trama y posee una intencionalidad explícita.					
3.2.3. Si existe un movimiento digital, este es pertinente con la necesidad de la narración.					
3.2.4. Si existe un movimiento óptico, ayuda a mejorar el entendimiento y la intencionalidad del productor.					

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.II. Nombre de la Secuencia: “El cielo” Subsecuencia: X					
4. LOS INDICIOS GRÁFICOS Un indicio gráfico es un código polifacético; pues tiene un peso tanto como código de imagen como de código lingüístico	CATEGORÍAS				
4.1. Indicios gráficos ejecutados ad hoc	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
4.1.1. El título de la animación es coherente con la temática y de acuerdo al estilo del autor.					
4.1.2. La información sobre el aparato productivo respeta la estética de la animación.					
4.2. Indicios gráficos alternativos	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
4.2.1. Si es que existen indicaciones sobre la naturaleza de la animación, se hallan ubicadas en una sección conveniente.					
4.2.2. Si es que existen subtítulos, son legibles, están bien ubicados y no interrumpen la visión de la animación.					
4.2.3. Si es que existen indicios gráficos, poseen concomitancia con el estilo de la animación.					
4.2.4. Si es que existen indicios gráficos didascálicos cumplen efectivamente su función de integrar o explicar cierto contenido de las imágenes.					
4.2.5. Si es que existen textos diegéticos, son legibles y tienen significación para el discurso interno de la animación y para los espectadores.					
4.2.6. Si es que existen textos no diegéticos, son identificables y convencionales de tal manera que son de fácil reconocimiento.					

SECUENCIA I.III.

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.III. Nombre de la Secuencia: “La caída” Subsecuencia: X					
1. ICONICIDAD (Se refiere a cómo representar o copiar la realidad en sus diversas formas y niveles)	CATEGORÍAS				
	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.1. Códigos de la denominación y reconocimiento icónico (Correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.1.1. Existe la facilidad de la identificación de los rasgos icónicos de las figuras para relacionarlas con elementos del entorno.	x				
1.1.2. Es posible la interpretación de cada elemento y existe el alcance de determinarlo.		x			
1.1.3. Cada objeto posee identidad y sentido propio inmersos en el ámbito más amplio de la cultura del realizador de la obra.		x			
1.2. Códigos de la transcripción icónica (Correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.2.1. Los artificios gráficos aseguran correspondencia con lo que quiere significar.		x			
1.2.2. Los artificios gráficos influyen eficazmente en el “hábito visual”; es decir con inmediatez.		x			
1.2.3. Los artificios gráficos expresan activamente las características visuales; es decir, dan la sensación de realidad.	x				
1.3. Códigos de la composición icónica (Regulan la construcción del espacio visual mediante la distribución y la relevancia de los componentes).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.3.1. La organización del espacio visual posee unidad; de tal manera que, induce a una “caracterización o condicionamiento atmosférico”.	x				
1.3.2. Los elementos de la secuencia están inmersos en la temática, de tal manera que la interpretación del lugar y los elementos es efectiva.	x				
1.3.3. Los personajes o personaje principal destacan por alguna característica relevante (posición, ritmo, presencia, etc).	x				
1.3.4. Si existe algún artificio retórico cumple efectivamente con su función de distinguir algún elemento del enfoque.					
1.4. Códigos iconográficos (Las figuras deben contener características de acuerdo a paradigmas culturales).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.4.1. Los artificios gráficos expresan características intrínsecas.		x			
1.4.2. Los elementos de la secuencia son coherentes con ideas convencionales sobre la temática.	x				
1.4.3. La construcción de las figuras más importantes están reguladas.	x				
1.4.4. Los personajes poseen características físicas fácilmente relacionables con arquetipos y tendencias psicográficas.	x				
1.4.5. Si es que existe una ruptura de paradigma, éste lleva un mensaje positivo.	x				
1.5. Códigos estilísticos: Forma peculiar que posee la animación de acuerdo al carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc. del autor.	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
1.5.1. La animación posee identidad con el autor; es decir, expresa el carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc.	x				
1.5.2. El autor expresa elementos recurrentes que lo identifican tanto en la obra como en su filmografía; si es que la tiene.	x				
1.5.3. La técnica o técnicas están acorde con la intención del discurso de la animación.	x				
1.5.4. El estilo refuerza el sentido de expresión o el valor simbólico que se quiere lograr.		x			

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.III. Nombre de la Secuencia: “La caída” Subsecuencia: X					
2. FOTOGRAFICIDAD (Es la realización de una obra de arte única con sus características más importantes: estética, movimiento, equilibrio, proporción, etc.)	CATEGORÍAS				
2.1. La composición fotográfica	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.1.1. La construcción del espacio visual es organizada; de tal manera que, los diversos elementos se relacionan armónicamente.		x			
2.1.2. La composición fotográfica ayuda a que el espectador tenga una experiencia estética satisfactoria.	x				
2.1.3. El encuadramiento considera las dimensiones del formato de la imagen.		x			
2.1.4. El encuadramiento se realiza de acuerdo con la intencionalidad estética propuesta por el autor.		x			
2.1.5. El peso visual ayuda a lograr el reconocimiento del personaje o personajes principales.	x				
2.2. La perspectiva (Homogeneidad del campo visual para lograr la orientación perceptiva visual).	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.2.1. La perspectiva es coherente con la intención estética.		x			
2.2.2. Existe homogeneidad entre los elementos y el ambiente según el punto de vista del encuadramiento.	x				
2.3. Márgenes del enfoque: (Relación íntegra de la totalidad de los espacios con cada encuadramiento)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.3.1. El enfoque permite mantener la secuencialidad o congruencia con la sintaxis de la animación.	x				
2.3.2. El margen del enfoque es congruente en todo el contorno; es decir, mantiene secuencialidad entre el espacio de ingreso (in), y el espacio de salida (off).	x				
2.4. La escala de los campos y de los planos (se define el encuadramiento en cuanto a la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.4.1. Los saltos en la escala de planos es paulatino entre encuadre y encuadre.			x		
2.4.2. La secuencia expresa campos y/o planos de acuerdo al requerimiento del argumento.	x				
2.4.3. Los campos de valor descriptivo, permiten la familiarización contextual de manera efectiva.	x				
2.4.4. Los campos de valor narrativo-descriptivo, permiten apreciar la acción y las características físicas del personaje; así como lo que sucede en su entorno próximo.		x			
2.4.5. Los planos de valor narrativo-expresivo, realzan y muestran la intención o la acción del personaje del enfoque.	x				
2.5. El grado de angulación y grado de inclinación (hace referencia a como el personaje está dispuesto en relación al punto de vista del espectador)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.5.1. El ángulo del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.		x			
2.5.2. La inclinación del enfoque de la cámara está en concordancia con el efecto psicológico que se quiere lograr.	x				
2.6. La iluminación (El flujo luminoso es el medio por el cual se expresa la fotografía)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.6.1. La iluminación incide positivamente en el reconocimiento de los objetos encuadrados.	x				
2.6.2. Se utiliza luz neutra o se pretende algún efecto psicológico de acuerdo a la narrativa y a la intención de perspectiva atmosférica que se requiere.	x				
2.6.3. La cantidad de iluminación (suave – dura) está de acuerdo la intención estética.	x				
2.6.4. Se considera la temperatura de color de acuerdo a la narrativa y a la intención psicológica que se quiere producir.	x				
2.7. Cromatismo fotográfico (Activación de algunos códigos cromáticos que producen efectos psicológicos de diversa naturaleza de acuerdo a la gama de color, temperatura de color, referencias ideológicas, etc.)	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
2.7.1. Se considera códigos cromáticos que producen efectos psicológicos; de tal manera que, refuerza la intención emotiva de la narración.		x			
2.7.2. Se considera la narrativa; pudiendo producir asociaciones entre el cromatismo fotográfico y los personajes, estados de ánimo, etc.		x			

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.III. Nombre de la Secuencia: “La caída” Subsecuencia: X					
3. LA MOVILIDAD (La animación se distingue de otros lenguajes visuales por la movilidad)	CATEGORÍAS				
3.1. Movimientos ejecutados ad hoc	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
3.1.1. El nivel de estatismo o de intensidad del movimiento de la cámara es acorde.		x			
3.1.2. La simulación de movimiento pro fílmico es fluido. (personaje principal y personajes secundarios)				x	
3.1.3. La simulación de movimiento pro fílmico está de acuerdo a la intencionalidad estética del autor.	x				
3.2. Movimientos alternativos	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
3.2.1. La simulación de movimiento la cámara, sea panorámica o travelling; es fluida, si es ejecutada.					
3.2.2. Si existe una toma subjetiva (camera man) va de acuerdo a la trama y posee una intencionalidad explícita.					
3.2.3. Si existe un movimiento digital, este es pertinente con la necesidad de la narración.					
3.2.4. Si existe un movimiento óptico, ayuda a mejorar el entendimiento y la intencionalidad del productor.					

Nombre: “El mito del cóndor y el zorro” Episodio: I					
Secuencia: I.III. Nombre de la Secuencia: “La caída” Subsecuencia: X					
4. LOS INDICIOS GRÁFICOS Un indicio gráfico es un código polifacético; pues tiene un peso tanto como código de imagen como de código lingüístico	CATEGORÍAS				
4.1. Indicios gráficos ejecutados ad hoc	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
4.1.1. El título de la animación es coherente con la temática y de acuerdo al estilo del autor.					
4.1.2. La información sobre el aparato productivo respeta la estética de la animación.					
4.2. Indicios gráficos alternativos	Excelente	Buena	Regular	Mala	Pésima
4.2.1. Si es que existen indicaciones sobre la naturaleza de la animación, se hallan ubicadas en una sección conveniente.					
4.2.2. Si es que existen subtítulos, son legibles, están bien ubicados y no interrumpen la visión de la animación.					
4.2.3. Si es que existen indicios gráficos, poseen concomitancia con el estilo de la animación.					
4.2.4. Si es que existen indicios gráficos didascálicos cumplen efectivamente su función de integrar o explicar cierto contenido de las imágenes.					
4.2.5. Si es que existen textos diegéticos, son legibles y tienen significación para el discurso interno de la animación y para los espectadores.					
4.2.6. Si es que existen textos no diegéticos, son identificables y convencionales de tal manera que son de fácil reconocimiento.					

Inferencia de la animación Nombre: "El mito del cóndor y el zorro" Episodio: I	
1. ICONICIDAD (Se refiere a cómo representar o copiar la realidad en sus diversas formas y niveles)	Total parcial
1.1. Códigos de la denominación y reconocimiento icónico (Son los que permiten correspondencia entre rasgos icónicos y rasgos semánticos de la lengua).	4,3333
1.2. Códigos de la transcripción icónica (Se refiere a correspondencia entre los rasgos semánticos y los artificios gráficos).	4,33
1.3. Códigos de la composición icónica (Regulan la construcción del espacio visual mediante la distribución y la relevancia de los componentes).	4,67
1.4. Códigos iconográficos (Se refiere a cómo las figuras deben contener características de acuerdo a paradigmas culturales).	4,8000
1.5. Códigos estilísticos: Se refiere a la forma peculiar que posee la animación de acuerdo al carácter, personalidad, conocimiento, ideología, técnica, etc. del autor.	4,7500
TOTAL PARCIAL DE LA DIMENSIÓN	4,5589
2. FOTOGRAFICIDAD (Es la realización de una obra de arte única con sus características más importantes: estética, movimiento, equilibrio, proporción, etc.)	Total parcial
2.1. La composición fotográfica	4,4667
2.2. La perspectiva (Considera la homogeneidad del campo visual para lograr la orientación perceptiva visual).	4,5000
2.3. Márgenes del enfoque: (Es importante la relación íntegra de la totalidad de los espacios con cada encuadre)	4,6667
2.4. La escala de los campos y de los planos (se define el encuadre en cuanto a la cantidad del espacio representado y la distancia de los objetos filmados)	4,1333
2.5. El grado de angulación y grado de inclinación (hace referencia a como el personaje está dispuesto en relación al punto de vista del espectador)	4,5000
2.6. La iluminación (El flujo luminoso es el medio por el cual se expresa la fotografía)	5,0000
2.7. Cromatismo fotográfico (Está relacionado a la activación de algunos códigos cromáticos que producen efectos psicológicos de diversa naturaleza de acuerdo a la gama de color, temperatura de color, referencias ideológicas, etc.)	4,0000
TOTAL PARCIAL DE LA DIMENSIÓN	4,4667
3. LA MOVILIDAD (La animación se distingue de otros lenguajes visuales por la movilidad)	Total parcial
3.1. Movimientos ejecutados ad hoc	3,8889
3.2. Movimientos alternativos	
TOTAL PARCIAL DE LA DIMENSIÓN	3,8889
4. LOS INDICIOS GRÁFICOS Un indicio gráfico es un código polifacético; pues tiene un peso tanto como código de imagen como de código lingüístico	Total parcial
4.1. Los indicios gráficos ejecutados ad hoc	5,0000
4.2. Indicios gráficos alternativos	5,0000
TOTAL PARCIAL DE LA DIMENSIÓN	5,0000

2.2.4.	Códigos visuales de la animación artística profesional	23
2.2.4.1.	La animación como objeto de lenguaje	23
2.2.4.2.	Referente sobre otros códigos de la animación artística profesional	24
2.2.4.2.1.	Sobre los códigos tecnológicos de base	24
2.2.4.2.2.	Sobre los efectos sonoros y musicalización	25
2.2.4.2.3.	Sobre los aspectos sintácticos	26
A.	Ritmo	26
B.	Caracterización y raccord	27
C.	Signos de puntuación	28
2.2.4.3.	Características del código visual en una animación artística	29
2.2.4.4.	Componentes de los códigos visuales de la animación artística profesional	29
2.2.4.4.1.	La iconicidad	31
A.	Los Códigos de denominación y reconocimiento icónico	31
B.	Códigos de la transcripción icónica	31
C.	Códigos de la composición icónica	31
C.a.	Los códigos de la figuración	32
C.b.	Los códigos de la plasticidad de la imagen	32
D.	Códigos iconográficos	33
E.	Códigos estilísticos	34
2.2.4.4.2.	Fotograficidad	34
A.	La composición fotográfica	34
B.	La perspectiva	35
B.a.	Márgenes del enfoque	36
B.b.	La escala de los campos y planos	37
B.c.	El grado de angulación y grado de inclinación	39
C.	La iluminación	42
D.	Cromatismo fotográfico	43
2.2.4.4.3.	La movilidad	43
A.	Movimiento de lo profílmico	44
B.	Movimiento de la cámara	44
B.a.	Movimientos físicos de la cámara	45
2.2.4.4.4.	Los indicios gráficos	46
A.	Los títulos	47
B.	Los subtítulos	47
C.	Indicios gráficos didascálicos	47
D.	Los textos	47
2.2.5.	Calidad	48
2.2.5.1.	Definiciones formales de calidad	48
2.2.5.2.	Características que afectan a la calidad	49
2.2.5.3.	Parámetros de la calidad	50
2.2.6.	Animación	50
2.2.6.1.	Antecedentes históricos de la animación	50
2.2.6.1.1.	La animación en el Perú	55
2.2.6.2.	La animación y las artes	58
2.2.6.2.1.	Las artes mixtas en el mundo contemporáneo	60
2.2.6.3.	Concepto de animación	60
2.2.6.4.	Funciones de la animación	61
2.2.6.4.1.	Función publicitaria	61
2.2.6.4.2.	Función recreativa	62
2.2.6.4.3.	Función cultural	63

2.2.6.5.	Géneros en la animación	64
2.2.6.6.	Productores de animación artística	66
2.2.6.6.1.	Especialistas.....	67
2.2.6.6.2.	Aficionados.....	67
2.2.6.7.	Soportes para la producción de animación	68
2.2.6.7.1.	Animación análoga o analógica.....	68
2.2.6.7.2.	Animación por ordenador, digital o virtual	68
2.2.6.8.	Técnicas de la animación	69
2.2.6.8.1.	Técnica de animación 2d	69
2.2.6.8.2.	Técnica de animación 3d	72
A.	Técnica del <i>stop motion</i>	73
2.3.	MARCO CONCEPTUAL.....	75
2.3.1.	Alienación	75
2.3.2.	Análisis.....	75
2.3.3.	Animación	75
2.3.4.	Animación artística	75
2.3.5.	Animación digital.....	75
2.3.6.	Animación independiente	75
2.3.7.	Animación 2D	76
2.3.8.	Animación 3D	76
2.3.9.	Arte digital	76
2.3.10.	Artes plásticas	76
2.3.11.	Artes mixtas	76
2.3.12.	Código visual	77
2.3.13.	Contenido temático	77
2.3.14.	Criterios estético-artísticos.....	77
2.3.15.	Desarrollo artístico contemporáneo	77
2.3.16.	Encuadre.....	77
2.3.17.	Estilo	77
2.3.18.	Fotograma	78
2.3.19.	Guion a <i>posteriori</i>	78
2.3.20.	Herramientas tecnológicas	78
2.3.21.	Información.....	78
2.3.22.	Manga	78
2.3.23.	Paradigma	78
2.3.24.	Predisposición mental.....	79
2.3.25.	Transcripción	79
2.3.26.	Signo codificado	79
2.3.27.	<i>Stop motion</i>	79
2.3.28.	<i>Story board</i>	79
CAPÍTULO III	80
3.	METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....	80
3.1.	TIPO DE INVESTIGACIÓN.....	80
3.2.	DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	82
3.3.	POBLACIÓN Y MUESTRA	82
3.4.	TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE DATOS.....	83
3.5.	TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS.....	83
ETAPA I	84

FASE I.I. DETERMINACIÓN DEL MODELO	84
I.I.A. Principios para la Formación del Modelo	84
I.I.B. Proceso del análisis de la animación artística profesional	86
I.I.C. Fases del proceso de análisis	86
I.I.C.a. La descomposición lineal	87
I.I.C.b. Descomposición transversal o por estratificación	88
I.I.D. Inferencia del modelo	91
ETAPA II	95
FASE II.I. PRE-PRODUCCIÓN	95
II.I.A. Elaboración del argumento	95
II.I.A.a. El antecedente del argumento	95
II.I.A.b. Comparativa de los antecedentes	97
II.I.A.c. Análisis e interpretación del argumento	99
II.I.A.d. Argumento para la unidad de análisis	100
II.I.B. Guion gráfico o <i>storyboard</i>	101
II.I.C. Los personajes	103
II.I.C.a. Personajes principales	103
II.I.C.a.i El zorro	103
II.I.C.a.ii El cóndor	104
II.I.C.a.iii El dios Wiracochan	104
II.I.D. El guion técnico	123
FASE II.II. PRODUCCIÓN	133
II.II.A. Grabación del <i>stop motion</i>	133
FASE II.III. POSTPRODUCCIÓN	134
CAPÍTULO IV	136
4.1. ANÁLISIS DEL OBJETO DE ESTUDIO	136
4.1.1. DESCOMPOSICIÓN LINEAL	136
4.1.2. DESCOMPOSICIÓN ESTRATIFICADA	137
DISCUSIÓN	146
CONCLUSIONES	147
RECOMENDACIONES	148
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	149
ANEXOS	151

ÍNDICE DE CUADROS, TABLAS Y GRÁFICOS

ÍNDICE DE CUADROS

Cuadro N° 01 Tipologías de modelos analíticos de la animación	13
Cuadro N° 02 Simplificación del proceso del análisis de la animación artística profesional.	16
Cuadro N° 03 Proceso del análisis de la animación artística profesional según Casetti	17
Cuadro N° 04 Sumario de las características del código visual en una animación artística....	29
Cuadro N° 05 Componentes de los códigos visuales de la animación artística profesional ...	30
Cuadro N° 06 Tipos de angulación de la cámara.....	41
Cuadro N° 07 Tipos de inclinación de la cámara	41
Cuadro N° 08 Movimientos panorámicos de la cámara	45
Cuadro N° 09 Tipos de travelling de la cámara.....	46
Cuadro N° 10 Movimientos de travelling de la cámara.....	46
Cuadro N° 11 Géneros y variantes de la animación	66
Cuadro N° 12 Etapa I: Modelo propositivo para el análisis de animaciones artísticas profesionales.....	81
Cuadro N° 13 Etapa II: Piloto de la animación artística profesional: “El mito del zorro y el cóndor”	81
Cuadro N° 14 Cuadro sintetizado del proceso de investigación y producción artística	82
Cuadro N° 15 Datos numéricos de la unidad de análisis	83
Cuadro N° 16 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	83
Cuadro N° 17 Características del análisis de la animación artística profesional.....	85
Cuadro N° 18 Requisitos para la validez del modelo de análisis	85
Cuadro N° 19 Tipología del modelo de análisis	85
Cuadro N° 20 Procesos principales del modelo de análisis.....	86
Cuadro N° 21 Esquema de las características de la unidad de análisis	87
Cuadro N° 22 Criterios de la descomposición lineal.....	87
Cuadro N° 23 Resumen del modelo de análisis de la animación basado en códigos visuales.....	92
Cuadro N° 24 Antecedentes relacionados al mito del zorro y el cóndor.....	97
Cuadro N° 25 Comparativa de argumentos del mito del zorro y el cóndor.....	98
Cuadro N° 26 Modelo para el guion técnico	123

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 01 Modelo de análisis basado en códigos visuales (Iconicidad)	89
Tabla N° 02 Modelo de análisis basado en códigos visuales (Fotograficidad).....	90
Tabla N° 03 Modelo de análisis basado en códigos visuales (Movilidad)	91
Tabla N° 04 Modelo de análisis basado en códigos visuales (Indicios gráficos)	91
Tabla N° 05 Categorías del escalamiento de Likert	92
Tabla N° 06 Totales parciales de cada dimensión	94
Tabla N° 07 Rangos para el escalamiento de Likert con decimales	137
Tabla N° 08 Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los reactivos de la Iconicidad.....	138
Tabla N° 09 Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los reactivos de la Fotograficidad	139
Tabla N° 10 Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los reactivos de la Movilidad	140
Tabla N° 11 Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los reactivos de los Indicios Gráficos	140
Tabla N° 12 Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los indicadores de la Iconicidad.....	141
Tabla N° 13 Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los indicadores de la Fotograficidad.....	142
Tabla N° 14 Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los indicadores de la Movilidad	142
Tabla N° 15 Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de los indicadores de los Indicios Gráficos	142
Tabla N° 16 Tabla estadístico-descriptiva de frecuencias de las dimensiones de la animación artística profesional “El mito del zorro y el cóndor”	143
Tabla N° 17 Promedio de calidad de la animación artística profesional “El mito del zorro y el cóndor”	145

ÍNDICE DE FIGURAS

<i>Figura N° 01: Principios de la formación del modelo de análisis.....</i>	84
<i>Figura N° 02: Descomposición lineal de la animación artística profesional</i>	88
<i>Figura N° 03: Esquema del modelo de análisis basado en códigos visuales</i>	93
<i>Figura N° 04: Descomposición lineal del “El mito del zorro y el cóndor”</i>	136
<i>Figura N° 05: Esquema del modelo de análisis basado en códigos visuales del mito del zorro y el cóndor</i>	137
<i>Figura N° 06: Promedio de calidad de la animación artística profesional “El mito del zorro y el cóndor”</i>	145