

**EUREKA, SANTA FE: Feria de Ciencias y Tecnología 2018**

**Título del Proyecto: Club de Animadores**

**Código: D6 San Lorenzo PRIM2 ET Concurso Esc 1291 Club de Animadores.**

**Delegación Educativa: D6 Sede de Participación: San Lorenzo**

**Nivel: Primaria Segundo Ciclo**

**Área de participación: ET**

**Descripción, N° y Nombre de Institución: Escuela Primaria Común Diurna n.º 1291  
"Brigadier General Estanislao López"**

**Dirección: Pasaje Schettini 367 Localidad: San Lorenzo**

**Teléfono: (03476) 435486 Correo electrónico: prim1291ebgel@hotmail.com**

**Responsable de la Institución: Sra. Gabriela Bessone - Directora**

***DATOS DEL EQUIPO EXPOSITOR***

**Apellido y Nombre - DNI - Grado/Año - Edad**

**Alumno expositor A: Quiróz, Nicolás 46.763.021 7B 12 años**

**Alumno expositor B: Rodríguez, Agustín 46.652.083 7B 12 años**

**Apellido y Nombre - DNI - Correo electrónico:**

**Docente Asesor: Pisacco, Pablo 25.982.846 pablofsp@yahoo.com.ar**

***Datos del equipo de trabajo en el aula:***

**Apellidos      Nombres      Documento      Curso/año      Edad**

García, Diego Juan 46.575.098 7A      13 años

González, Tomás 47.134.638 7B 12 años

Martínez, Ezequiel 46.577.364 12 años

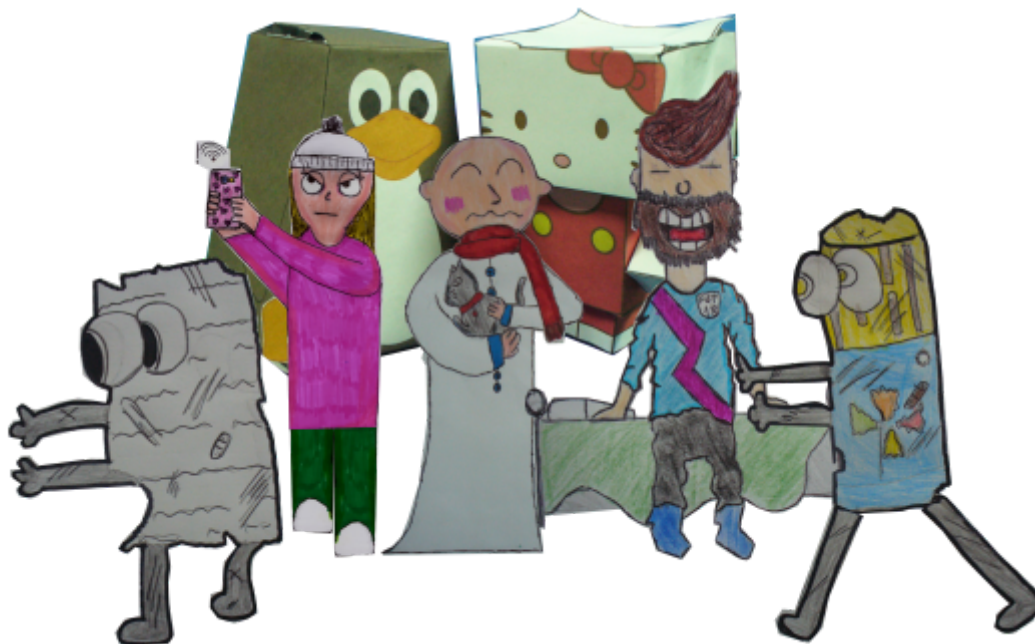
Murillo, Jairo 46.764. 803 7B 12 años

Roldán, Axel 46.996.062 12 años

Zabala, Rodrigo 46.445.529 7B 14 años

## CLUB DE ANIMADORES

*trabajo actual del Taller de Animación y Construcción de Muñecos.*



**Escuela n° 1291**

**“Brigadier General Estanislao López”**

20/06/2018

7.º Grado B.

## RESUMEN

El presente informe reseña los aspectos fundamentales de las actividades del Taller de Animación y Construcción de Muñecos que, este año y para participar en FCyT, tiene como desprendimiento el *Club de Animadores*. Un espacio de taller acotado a un grupo de alumnos de séptimo grado B que posee una frecuencia de un (1) encuentro semanal de 45 minutos. El objetivo del Club será la producción de cortos de animación en distintas técnicas de animación y con distintos niveles y complejidades en su producción.

Las producciones serán compartidas a través del canal oficial del Taller en la plataforma de videos YouTube en la siguiente página <https://www.youtube.com/channel/UCAsZMNXmcOee3TSUaSLqCwQ>

## INTRODUCCIÓN

El trabajo que presentamos en esta oportunidad recupera un aspecto fundamental de la experiencia en la producción de cortos de animación: la animación de dibujos hechos directamente por los alumnos.

Desde el año 2011 realizamos en mi escuela cortos de animación stop-motion y desde el año 2012 presentamos la experiencia (con intermitencias) en Eureka, Feria de Ciencias y Tecnología de la provincia de Santa Fe.

Uno de los problemas que enfrentamos es la ausencia de una categoría exclusiva para la Educación Artística en la Escuela Primaria, por lo que siempre tuvimos que encuadrar -forzadamente- nuestras producciones en otras categorías, como ciencias sociales o formación ética y ciudadana.

A partir del año 2017, con la inclusión de la categoría Educación Artística en la Feria, y nuestra promoción a la instancia provincial dentro de la misma (no fuimos promocionados bajo la categoría Formación ética y ciudadana) encontramos un espacio de producción menos condicionado para organizar nuestro proyecto.

En esta oportunidad presentaremos tres (3) cortos de animación que combinan distintos procedimientos y técnicas de animación y edición de video. utilizaremos stop-motion tradicional; dibujo analógico y dibujo digital.

Otra de las variantes fue que formamos un equipo de trabajo específico con alumnos de 7mo. grado B. En proyectos anteriores involucramos a todo el grupo de niños de uno o dos grados. El equipo estaba formado por seis (6) niños originalmente, luego de tres (3) clases se incorporó Diego de 7mo. Grado A, un alumno que participa de un programa de seguimiento e integración pedagógica. En la décima clase se incorporó Jairo y, semana a semana, otros niños han participado colaborando en distintas tareas de producción, desde sacar fotos a dibujar fondos.

En cuanto al desempeño de los niños, a sus conocimientos previos, es sorprendente la familiaridad con los medios y la producción audiovisual: todos conocen youtubers, tres hacen o han hecho videos para la web, dos de ellos conocen apps para editar videos (Rodrigo se bajó la versión premium de FilmoraGo con ayuda de una youtuber que sigue) y Tomás conoce y maneja un editor de videos profesional para PC además de manejar con soltura Photoshop portable (!).

## **HIPÓTESIS**

Con los materiales disponibles en la escuela es posible producir tres (3) cortos de animación con un equipo de niños de 7mo. Grado de la Escuela N° 1291 de la ciudad de San Lorenzo, provincia de Santa Fe.

## **MATERIAL**

1. Hojas y material escolar de dibujo. Cartón, tijeras, cinta de enmascarar, pegamento, papel barrilete.
2. Imágenes y videos descargados de internet.
3. Cámara de fotos, trípode, tela verde, reflector LED, notebook Positivo BGH, netbook BGH, aula virtual.
4. Software: Windows Movie Maker; Magix Vegas Pro 15; InkScape; Gimp.

## **PLAN DE TRABAJO**

1. Reunión del equipo de trabajo y presentación del proyecto: tareas a realizar y objetivos a cumplir.
2. Presentación de animatics de películas famosas y de videoclips como disparadores. Dibujo y diseño de StoryBoard base de tres viñetas para luego ampliarlos a cinco (5) viñetas. Corrección y coloreado de StoryBoards.
3. Diseño de producción. Selección de materiales y procedimientos para cada historia. Producción de objetos, escenografías y personajes. Dibujo analógico de fondos. Dibujo digital de elementos para animar.
4. Animación de personajes. Ensayo con software de edición de video. Producción de Animatics.
5. Edición, Montaje y posproducción de los videos realizados. Difusión a través del canal de Youtube del Taller de Construcción y Animación de Muñecos.
6. Presentación en instancias zonales de Eureka, Feria de Ciencias y Tecnología.

## **DESARROLLO**

Comenzaremos este apartado definiendo los términos clave para entender mejor los alcances y etapas de realización de nuestro proyecto. Describiremos las seis (6) etapas del PPlan de Trabajo y luego haremos un balance de los resultados obtenidos haciendo foco en dos (2) consideraciones: dinámica grupal y competencias utilizadas.

### Definición de términos específicos.

TÉRMINOS ESPECÍFICOS	DEFINICIONES
Animación	procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.
Animatic	Boceto audiovisual (...) que consiste en una sucesión de imágenes estáticas, ilustradas o fotográficas, acompañadas de una pista de sonido.
Continuista/mo	en animación stop-motion, persona o personas que operan sobre los objetos para lograr la secuencia de fotografías origen de la animación posterior.
Edición y montaje.	proceso de montar una película, de ensamblar todos los planos, escenas y secuencias en la película definitiva.
StopMotion	Es un recurso usado en animación que consiste en dotar de movimiento a objetos estáticos mediante una sucesión de imágenes fijas.
Storyboard	Es un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o planificar la estructura de una película.

### Detalle del Plan Trabajo.

#### 1. Reunión del equipo de trabajo y presentación del proyecto: tareas a realizar y objetivos a cumplir.

La organización temporal de la actividad será la siguiente: un (1) encuentro semanal de 45 minutos más jornadas especiales de 180 minutos, los días miércoles.

El equipo de producción estará formado por: Agustín, Tomás, Ezequiel, Axel, Nicolás y Rodrigo. Al mismo se sumó Diego del otro séptimo, en el marco de un plan para mejorar su capacidad de comunicación. Diego transita la escuela dentro de un plan de integración, es un dibujante excelente e imaginativo. Con posterioridad, Jairo Murillo se acopló al equipo de trabajo.

Aprovecharemos las aptitudes y saberes previos de los niños para hacer más ricos y complejos los proyectos de animación. Tomás conoce el funcionamiento de Magix Vegas Pro, Agustín y Rodrigo conocen apps de edición de video y están familiarizados con el lenguaje audiovisual, Axel y Ezequiel miran videos en youtube y siguen a algunos youtubers (y también dejaron de seguir a otros), Nicolás y Diego son dos dibujantes exquisitos. Jairo es el entusiasmo y las ganas de hacer todo lo que haga falta y, su verdadero fuerte, es la capacidad imaginativa para inventar historias.

## 2. Presentación de animatics de películas famosas y de videoclips como disparadores. Dibujo y diseño de StoryBoard en base de tres (3) viñetas para luego ampliarlos a cinco (5) viñetas. Corrección y coloreado de Storyboards.

Como disparadores mostraremos el storyboard de una escena de la película Kong: Isla Calavera (2017), y los animatics del videoclip Feel Good, Gorillaz (2010), y de la película Gran Hotel Budapest, escena de lectura del testamento (2015). La consigna para este encuentro fue la invención y diseño de una historia, de un storyboard siguiendo un esquema narrativo clásico con principio, nudo y desenlace, uno por viñeta. Sobre esta estructura inicial, pedimos a los niños que agreguen dos viñetas intermedias más, que sirvieran como *plot-point* o punto de quiebre de la trama y empujaran la acción hacia adelante. A medida que pasaron los encuentros, de las seis (6) historias iniciales seleccionamos tres (3), que fueron las más trabajadas narrativamente.

## 3. Diseño de producción. Selección de materiales y procedimientos para cada historia. Producción de objetos, escenografías y personajes. Dibujo analógico de fondos. Dibujo digital de elementos para animar.

Luego de corregir los storyboards, colorearlos y conversar sobre las historias y los personajes, comenzamos con las ideas para el diseño de producción, es decir: las escenografías, los fondos de animación, la construcción de personajes u objetos. La historia de Agustín será producida sobre la base de la técnica stop-motion, por lo tanto, habrá que construir elementos de la producción como: un banco de plaza, un refugio de parada de colectivo, un colectivo, los cuatro (4) personajes de la historia. Fondos y ambiente los resolveremos con pantalla verde. Para las historias de Tomás y Rodrigo, la base de la producción serán los mismos dibujos de los niños, fotografiados para luego editarlos con InkScape y animarlos en MovieMaker. Para la historia de Tomás se incluyen algunos dibujos digitales y montaje de imágenes en Photoshop Portable..

## 4. Animación de personajes. Ensayo con software de edición de video. Producción de Animatics.

Utilizando MovieMaker (por comodidad y facilidad de visualización) se animan los personajes con acciones de entre 3' y 5' de base. Las animaciones están compuestas por fotogramas producidos a partir de los dibujos recortados y editados, logrando un procedimiento casi tradicional de animación analógica. En este caso, la animación de Rodrigo es de las más complejas por la presencia de personajes humanos y animales. Rodrigo ha compuesto un verdadero mosaico de posiciones y gestos para sus dos protagonistas. La historia de Tomás, más compleja en la producción, lo es menos en los requerimientos de animación de sus personajes mutantes. Por cuestiones de tiempo, los personajes de Agustín fueron resueltos con modelos de *cubecraft* bajados de internet que fueron impresos en la escuela y armados entre todos.

## 5. Edición, Montaje y posproducción de los videos realizados. Difusión a través del canal de Youtube del Taller de Construcción y Animación de Muñecos.

El proceso de montaje se llevará adelante utilizando el software de edición de video Magix Vegas Pro 15, descargado en la notebook de la escuela por recomendación de nuestro alumno Tomás. Aquí, el gran problema, fue lograr los consensos necesarios para ordenar el material producido en función de una intención narrativa atractiva, tanto para nosotros -docentes y alumnos- como para el resto de la comunidad educativa y todos los posibles espectadores de los mismos.

Los cortos serán animados a cinco (5) cuadros por segundo y renderizados en formato de video HD (1082, 25 fxs).

Las producciones estarán disponibles en el canal oficial del Taller de Animación y Construcción de Muñecos identificado con el siguiente enlace de youtube <https://www.youtube.com/channel/UCAsZMNXmcOee3TSUaSLqCwQ>

#### 6. Presentación en instancias zonales de Eureka, Feria de Ciencias y Tecnología.

### **EL PROYECTO DENTRO DE LA PLANIFICACIÓN ANUAL**

Como hemos señalado, contamos con un capital de experiencia acumulado desde el año 2011 en la realización de cortos de animación. Usualmente, la experiencia estaba dirigida a los alumnos de 6to. grado y ocupaba un 30% del trabajo del año.

En 2017 decidimos prolongar el proyecto hasta 7mo. grado y trabajar de manera conjunta con el docente de Educación Musical y producto de esta interacción surge la cumbia sobre violencia de género *Enfrentar su Poder (cumbia, 2017)* resuelta con animación Stop Motion y filmación directa.

Los medios audiovisuales se incluyen en la planificación del área a partir de su inclusión en los Núcleos de Aprendizaje Prioritarios del área (CFE, 2010. pp 26-27).

#### Eje 1: EN RELACIÓN CON LA PRÁCTICA DEL LENGUAJE VISUAL.

- la toma de decisiones vinculadas a la problemática del encuadre, como concepto directamente relacionado con el espacio el fuera de cuadro, el fuera de campo, la operación de reencuadre y la imagen secuenciada
- la elección de materiales y soportes en el plano y en el volumen, convencionales y no convencionales (papeles, telas, cartones, hilos, bolsas, cajas, alambres, pinturas, lápices, maquillaje, maderas, metales, placas radiográficas, celofanes, pasteles grasos y secos, adhesivos, cintas, fibras, tintas, carbonilla, carbónicos, luces, pantallas, píxeles y otros) y de herramientas (rodillos, espátulas, juncos, pinceles, esponjas, tijeras, lijas, estecas, linternas, computadoras, cámaras fotográficas, filmadoras y otras).

#### Eje 2: EN RELACIÓN CON LA CONTEXTUALIZACIÓN DE LA IMAGEN VISUAL.

- la reflexión crítica acerca de la relación entre las imágenes visuales, los contextos culturales (el barrio, el entorno urbano, el entorno rural, la provincia, el país, la región) y los circuitos de circulación (museos, clubes, teatros, plazas, calles, cine y otros) con especial énfasis en los medios de comunicación.

Al disponer de una (1) hora semanal para trabajar en el Club, como para todas las clases regulares de todos los grados y considerando que, entre los objetivos y misiones de la

política educativa provincial, está el derecho a la igualdad de oportunidades de acceso al conocimiento es que dentro de la planificación para el año próximo, las herramientas digitales como recurso para producir animaciones estarán entre las actividades regulares del espacio curricular, ya que contamos con aula digital y recursos de software educativo a tal fin. Nos estamos refiriendo a la plataforma y software desarrollado por el MIT de nombre Scratch<sup>1</sup>.

Pasamos ahora a dar cuenta de los resultados Obtenidos.

## RESULTADOS

Analizaremos los resultados del trabajo en base a dos aspectos a saber; Dinámica grupal y aspectos vinculares; Competencias implicadas y desarrollo de otras nuevas.

1. Dinámica Grupal y Aspectos Vinculares. Los niños participantes del Club de Animadores han logrado funcionar como grupo de trabajo, de forma entusiasta y organizada, con la dinámica propia de los pre-adolescentes. En lo particular, a pesar de los reiterados intentos de hacer participar a Diego en las conversaciones y las decisiones sobre el trabajo, Diego no participó más del Club y, mientras los hizo, intervino pocas veces y no logramos que sociabilizara o expresara sus opiniones. Volveremos sobre este punto en las conclusiones. Jairo, como ya hemos señalado, fue ganándose un lugar y participó con entusiasmo de todo lo que hubiera que hacer.
2. Competencias Implicadas y Desarrollo de otras nuevas. Los niños pusieron en juego todas sus habilidades gráficas aprendidas durante su paso por la escuela. Algunos más conectados con el diseño de personajes y escenarios, otros, con la construcción tridimensional, o con la fotografía. En cuanto a las competencias con herramientas digitales, uno de los objetivos del proyecto es la aproximación a dichas herramientas por parte todos los niños. Los conocimientos previos eran dispares en cuanto a la operación de software, por lo tanto, una de las decisiones didácticas fue que todos los niños intervinieran en alguno de los procesos digitales: recorte de dibujos, animación, composición digital y edición y posproducción de video; y que los niños transmitieran sus conocimientos entre ellos. Una de las principales dificultades se presentaron en operaciones de cierta complejidad en el uso del editor de video Magix Vegas, específicamente, la función *movimiento de pista*, útil para generar movimientos fluidos sobre un fondo.

## CONCLUSIÓN

Luego de muchos encuentros y mucho trabajo, hemos logrado producir nuestros tres (3) cortos de animación no sin dificultades. El compromiso de los niños con el proyecto ha sido grande, implicando y poniendo a prueba todas sus habilidades visuales, técnicas y conocimientos previos. Durante el transcurso de la experiencia nos hemos encontrado con dificultades que fuimos sorteando en base a trabajo y organización, asunción de roles, distribución de tareas y mucho, pero mucho trabajo.

Entre los debes queda, la inclusión activa de Diego en las actividades del Club de Animadores para llevar adelante este proyecto. A la fecha, este era el último espacio dentro del plan de integración del que Diego participaba y, lamentablemente, no logramos que nos diga una palabra o intervenga sobre la producción de sus compañeros o presente sus

---

<sup>1</sup> Disponible en <https://scratch.mit.edu/>



propios trabajos a la consideración de los demás.

En la dinámica de las clases, a fuerza de insistir, opinar, participar y meterse; Jairo Murillo se ganó un lugar en el Club y, desde el primer día, quiso estar en todo lo que hubiera que hacer: dibujar, fotografiar, animar, etc.

Otros niños colaboraron en parte de la producción, como Matías, que fotografió una escena completa o Mljael, que encontró en el dibujo de arquitecturas y ciudades una verdadera motivación para el trabajo y que participó (participa) dibujando fondos y escenarios.

El objetivo para los próximos años es hacer crecer la experiencia y llevarla a más niños y desde más temprana edad.

## BIBLIOGRAFÍA

- Consejo Federal de Educación. (2010) *Núcleos de Aprendizaje Prioritarios. Educación Artística. Música, artes visuales, teatro, danza*. Recuperado el 23 de junio de 2018 de [http://www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res10/97-10\\_01.pdf](http://www.me.gov.ar/consejo/resoluciones/res10/97-10_01.pdf)
- FMK. foromarketing.com. (2018). Animatic. Recuperado el 18 de agosto de <https://www.foromarketing.com/diccionario/animatic/>
- Gorillaz.[Gorillaz]. (2010, enero, 14). Gorillaz-Feel Good Inc (Animatic) [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=MRyPSOyC7\\_c](https://www.youtube.com/watch?v=MRyPSOyC7_c)
- Konisberg, I. (2004). *Diccionario Técnico Akal de Cine*. Madrid, España: Ediciones Akal. Recuperado el 18 de agosto de [https://mega.nz/#F!Jl4gBIBT!\\_GzqYDpLa\\_UM\\_Xw6OkfpFQ!EBpIBR5Z](https://mega.nz/#F!Jl4gBIBT!_GzqYDpLa_UM_Xw6OkfpFQ!EBpIBR5Z)
- Legendary. [Legendary]. (2017, diciembre, 15). From Storyboard to Screen - Kong vs Squid [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Yo6-OzCqICc>
- Mañueco, M. (s. f.). ¿Qué es la técnica de Stop motion?. *Muy Interesante*. Recuperado el 18 de agosto de <https://www.muyinteresante.es/curiosidades/preguntas-respuestas/que-es-la-tecnica-del-stop-motion-591478071789>
- Mardones, M. (Coord.) (2011). *Experiencias de educación artística, cultura y ciudadanía*. Buenos Aires, Argentina: Ministerio de Educación de la Nación.
- Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo. El punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid, España: Ocho y medio. Libros de cine. Recuperado el 20 de agosto de <https://seccionvideo.files.wordpress.com/2012/09/walter-murch-en-el-momento-del-parpadeo.pdf>
- Real Academia Española. (2018). Animación. Recuperado el 18 de agosto de <http://dle.rae.es/?id=2grQIYP>
- Rodríguez Jáuregui, P. (Eds.). *Haciendo dibujitos en el fin del mundo. El libro de la Escuela para Animadores de Rosario*. Rosario, Argentina: Isla de los inventos.

Escuela para animadores. CAR. Municipalidad de Rosario. Recuperado el 18 de agosto de 2017 de [http://www.escuelaanimadores.gob.ar/uploadsarchivos/haciendo\\_dibujitos\\_en\\_el\\_fin\\_del\\_mundo\\_\\_\\_el\\_libro\\_de\\_la\\_escuela\\_para\\_animadores.pdf](http://www.escuelaanimadores.gob.ar/uploadsarchivos/haciendo_dibujitos_en_el_fin_del_mundo___el_libro_de_la_escuela_para_animadores.pdf)

- STA Storyboard resumen. Recuperado el 19 de agosto de <https://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>
- The Wrap. [TheWrap]. (2015, febrero, 11). 'The Grand Budapest Hotel Storyboard Animatics [Archivo de video]. Recuperado de [https://www.youtube.com/watch?v=\\_oOtlSB2BG8](https://www.youtube.com/watch?v=_oOtlSB2BG8)