



Uleam
UNIVERSIDAD LAICA
ELOY ALFARO DE MANABÍ

Uleam | **crece en**
buenas manos

UNIVERSIDAD LAICA ELOY ALFARO DE MANABÍ

Creada mediante Ley No. 010 Reg. Of 313 del 13 de noviembre de 1985

FACULTAD DE EDUCACIÓN, TURISMO, ARTES Y HUMANIDADES

CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS

TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Modalidad Productos o presentaciones artísticas

PROYECTO

“La falta de valoración del arte audiovisual en Manta ante los grandes medios del arte”

Autor/a:

VERA ANTÓN MATHÍAS ROBERTO

Docente tutor:

SINCHI QUINDE FREDDY DAMIAN

Periodo

2025-1

Manta - Manabí - Ecuador



Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades

“La falta de valoración del arte audiovisual en Manta ante los grandes medios del arte”

Trabajo de proyecto de titulación presentado por: VERA ANTON MATHIAS
ROBERTO
Tutor: SINCHI QUINDE FREDDY DAMIAN

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR PROPIEDAD INTELECTUAL

Título del Trabajo de Investigación:

Autor: Vera Antón Mathías Roberto

Fecha de Finalización: 13 de agosto de 2025

Descripción del Trabajo:

El presente trabajo de investigación tiene como objetivo principal determinar la falta de valorización de obras audio visuales en el entorno artístico de la ciudad de Manta

Declaración de Autoría:

Yo , Vera Antón Mathías Roberto, con número de identificación 1312693987, declaro que soy el autor original y Freddy Damián Sinchi Quinde, con número de identificación 0103774832, declaro que soy el coautor, en calidad de tutor del trabajo de titulación titulado "Obra Haptica Cinética y su importancia en obras audiovisuales". Este trabajo es resultado del esfuerzo intelectual y no ha sido copiado ni plagiado en ninguna de sus partes.

Derechos de Propiedad Intelectual:

El presente trabajo de investigación está reconocido y protegido por la normativa vigente, art. 8, 10, de la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador. Todos los derechos sobre este trabajo, incluidos los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación, pertenecen a los autores y a la Institución a la que represento, Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí.

Firma del Autor:

Vera Antón Mathías Roberto
1312693987

Firma del coautor:

Freddy Damián Sinchi Quinde
0103774832

Manta, 13 de agosto de 2025

CERTIFICADO DEL TUTOR

	NOMBRE DEL DOCUMENTO:	CÓDIGO: PAT-04-F-004
	CERTIFICADO DE TUTOR(A).	
	PROCEDIMIENTO: TITULACIÓN DE ESTUDIANTES DE GRADO BAJO LA UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	REVISIÓN: 1 Página 1 de 1

CERTIFICO

En calidad de docente tutor(a) de la Facultad de Educación, Turismo, Artes y Humanidades de la Universidad Laica "Eloy Alfaro" de Manabí, CERTIFICO:

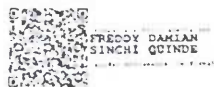
Haber dirigido, revisado y aprobado preliminarmente el Trabajo de Integración Curricular bajo la autoría del estudiante VERA ANTON MATHIAS ROBERTO, legalmente matriculado en la carrera de ARTES PLÁSTICAS, período académico 2025-2026(1), cumpliendo el total de **384 horas**, cuyo tema del proyecto o núcleo problemático es *"LA FALTA DE VALORACIÓN DEL ARTE AUDIOVISUAL EN MANTA ANTE LOS GRANDES MEDIOS DEL ARTE Y SU INFLUENCIA A POSIBLES PROYECTOS FUTUROS EN CRECIMIENTO"*

La presente investigación ha sido desarrollada en apego al cumplimiento de los requisitos académicos exigidos por el Reglamento de Régimen Académico y en concordancia con los lineamientos internos de la opción de titulación en mención, reuniendo y cumpliendo con los méritos académicos, científicos y formales, y la originalidad del mismo, requisitos suficientes para ser sometida a la evaluación del tribunal de titulación que designe la autoridad competente.

Particular que certifico para los fines consiguientes, salvo disposición de Ley en contrario.

Manta, Martes, 19 de agosto de 2025.

Lo certifico,



SINCHI QUINDE FREDDY DAMIAN
Docente Tutor

CERTIFICADO DE PLAGIO



VERA MATHIAS INFORME 5

12%
Textos sospechosos

10% Similitudes
3% Idiomas no reconocidos

Nombre del documento: VERA MATHIAS INFORME 5.docx
ID del documento: 0e9376c3809e098947d41866dd6242999155790
Tamaño del documento original: 279,37 KB

Depositante: BRYAN MENDOZA MUÑOZ
Fecha de depósito: 7/12/2024
Tipo de carga: interface
Fecha de fin de análisis: 7/12/2024

Número de palabras: 5591
Número de caracteres: 37.119

Ubicación de las similitudes en el documento:



Fuentes principales detectadas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	VERA MATHIAS INFORME 5.docx VERA MATHIAS INFORME 5.docx VERA MATHIAS INFORME 5.docx • Viene de de m... • Fuente similar	4%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB
2	VERA MATHIAS INFORME 5.docx • Viene de de m... • Fuente similar	2%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB
3	VERA MATHIAS INFORME 5.docx VERA MATHIAS INFORME 5.docx • Viene de de m... • Fuente similar	2%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB
4	VERA MATHIAS INFORME 5.docx VERA MATHIAS INFORME 5.docx • Viene de de m... • Fuente similar	1%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB
5	VERA MATHIAS INFORME 5.docx VERA MATHIAS INFORME 5.docx • Viene de de m... • Fuente similar	< 1%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB

Fuentes con similitudes fortuitas

Nº	Descripciones	Similitudes	Ubicaciones	Datos adicionales
1	www.doi.org • Viene de de m... • Fuente similar	< 1%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB
2	www.doi.org • Viene de de m... • Fuente similar	< 1%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB
3	VELIZ BRAVO GEMA NICOLLE.docx VELIZ BRAVO GEMA NICOLLE.docx • Viene de de m... • Fuente similar	< 1%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB
4	www.doi.org • Viene de de m... • Fuente similar	< 1%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB
5	www.doi.org • Viene de de m... • Fuente similar	< 1%		2024-12-07 10:00:00 279,37 KB

DEDICATORIA

A mi familia por ser mi soporte irrompible de apoyo y amor sin límites, a mis amigos y a mi novia por su compañía y apoyo incondicional; a mis profesores y tutor, por compartir su conocimiento y enseñarme a ver más allá, a mis abuelos paterno y materno y a mi tío que se que me ven desde el cielo y están orgullosos de mí, en paz descansen; a todos los que de una u otra forma han sido parte de este viaje, gracias

AGRADECIMIENTO

Al finalizar esta etapa tan significativa en mi vida, no puedo sino expresar mi mas profundo agradecimiento a todas las personas que fueron parte de este proceso.

A mi familia, por su apoyo incansable, amor incondicional y por ser siempre mi máxima motivación.

A mi novia y amigos quienes estuvieron presentes en la gran mayoría de mi travesía en la carrera y con quienes he pasado grandes experiencias y me he superado a mi mismo.

A mis padrinos por su gran amistad y apoyo en que yo siga avanzando mucho mas profesionalmente.

A mis profesores por su paciencia, conocimiento y guía en mi crecimiento académico y personalidad.

A todas aquellas personas que, de una u otra forma, han dejado huella en este proceso.
A todos, gracias de corazón.

ÍNDICE

CERTIFICADO DE DERECHO DE AUTOR PROPIEDAD INTELECTUAL	2
CERTIFICADO DEL TUTOR	3
CERTIFICADO DE PLAGIO	4
DEDICATORIA	5
AGRADECIMIENTO	6
ÍNDICE	7
La falta de valoración del arte audiovisual en Manta ante los grandes medios del arte.....	8
Resumen.....	8
Episteme acerca del tema.....	8
Teorías acerca del tema:	9
Modelos Artísticos del tema.....	9
FUNDAMENTOS DEL TEMA	10
Episteme Histórica.....	10
Episteme Social	10
Episteme cultural	11
Variable Dependiente 1	11
Variable Dependiente 2.....	13
Variable Independiente 2.....	14
Variable Independiente 3.....	15
TIPO DE ARTE.....	16
Relación del Tipo de Arte y el Tema.....	16
FUNDAMENTOS DEL TIPO DE ARTE.....	17
REFERENTE AUTOR	19
FUNDAMENTOS DEL AUTOR	20
OBRAS DEL AUTOR RELACIONADAS.....	22
OBRA ESCOGIDA DE REFERENCIA.....	24
INTERPRETACIÓN DE LA OBRA ESCOGIDA	25
LISTADO DE FUNDAMENTOS.....	26
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	28
ANEXOS.....	

La falta de valoración del arte audiovisual en Manta ante los grandes medios del arte

Vera Antón Mathias Roberto

Resumen

El presente estudio contiene el desarrollo de un proyecto artístico que se ejecutará en la ciudad de Manta, parte de un objeto de investigación por medio de una obra escultórica de madera interactiva que represente algo audiovisual con el fin de que los espectadores puedan presenciarlo y apreciar un indicio a una obra audiovisual. El problema detectado es la falta de apreciación de la gente y medios hacia el arte audiovisual.

La justificación del tema sería brindar una experiencia audiovisual artística accesible para el público general de la ciudad de Manta. Los objetivos son describir y percibir en la obra artística audiovisual, analizar y reconocer emociones del público ante la obra audiovisual. El principal resultado que se quiere obtener es la interacción artística dentro de la población de Manta.

Palabras claves: *Reconfiguración, Sociedad, Arte Visual, Aspecto cultural, Stop motion*

Episteme acerca del tema

“El Sistema Nacional de Cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes”

(Const.,2008, art. 377). Es decir, explica sobre la importancia de un marco legal que no solo protege, sino que también promueve activamente la diversidad cultural y artística en muchos ámbitos académicos.

Pero hace conciencia del valor que tiene la cultura en la construcción de una identidad nacional fuerte y cohesionada y permite cuestionar cómo estas políticas se implementan en

la práctica y cómo se puede contribuir a fomentar un entorno cultural inclusivo y dinámico.

Por lo tanto, este artículo constitucional es un recordatorio de que la cultura es un derecho y un recurso esencial para el desarrollo humano y social.

Teorías acerca del tema:

“Puede ayudar a la población local con las herramientas necesarias para desarrollar soluciones innovadoras a los problemas más grandes del mundo” (ODS., 2015, Obj.4). Es decir, proporcionar a la población local los recursos y conocimientos adecuados para capacitarlos al ver propuestas innovadoras localmente significativas como una obra audiovisual, muestra el reconocimiento hacia la población por una forma comunicativa con el arte.

Pero, a menudo, las comunidades locales no cuentan con los recursos o la capacitación necesaria para realizar o dar foco a las obras audiovisuales con potencial puedan surgir y ser revelados como obras artísticas trascendentes en el medio audiovisual,

Por lo tanto, es crucial que los medios inviertan en estos proyectos pues muestran el próspero futuro de las obras audiovisuales.

Modelos Artísticos del tema

“Muchas veces, lo que es profundamente innovador y significativo en el ámbito audiovisual se queda en la sombra de los grandes títulos comerciales que dominan el espacio mediático” (Pérez, 2024, p. 45) es decir, el problema con que los proyectos de artes audiovisuales no tengan más importancia en el medio del arte radica en una subestimación de su potencial creativo y cultural.

Pero claro, las artes audiovisuales, que incluyen el cine, la televisión, los videojuegos y el arte digital, fusionan diversas formas de expresión artística, como la música, la fotografía, la narrativa y el diseño gráfico, dando una gran variedad de medios a usar en un proyecto artístico.

Por lo tanto, a menudo son vistas con escepticismo por los sectores más tradicionales del arte, que privilegian disciplinas como la pintura y la escultura.

FUNDAMENTOS DEL TEMA

Episteme Histórica

“El cine no solo es un espejo que refleja la realidad, sino también un martillo que la molde” (Gaudreault, 1995, p. X), es decir nos invita a reflexionar sobre el impacto bidireccional del cine en la sociedad, al ser las obras audiovisuales más conocidas por la sociedad, puede influir en la construcción de nuestra visión del entorno, no solo mostrando lo que ya conocemos, sino también sugiriendo nuevas perspectivas cuestionamientos sobre las verdades que consideramos inmutables.

Pero también tiene el poder de influir y transformar esas mismas realidades al comprender esta dualidad, evocando reacciones que pueden variar desde la empatía hasta la crítica social, a menudo incitando a la reflexión o la acción de realizar algo.

Por lo tanto, es fundamental reconocer y analizar críticamente las obras audiovisuales para un mayor entendimiento de la población.

Episteme Social

“Las obras audiovisuales, como las producciones en stop motion tienen el poder de educar, sensibilizar y provocar reflexión y

empatía entre diferentes grupos sociales” (González & Martínez, 2022, p.15) es decir, se subraya el impacto significativo que estas formas de expresión pueden tener en la sociedad y un impacto mediático que beneficie a quien lleve los proyectos a cabo.

Pero, a pesar de este potencial, no todas las producciones audiovisuales logran cumplir con estos objetivos, ya que la calidad y el enfoque de los contenidos pueden variar ampliamente, debido a las diferentes maneras de comenzar un arte audiovisual.

Por lo tanto, es crucial que los creadores y productores tengan la ayuda y atención de los medios y el público para una mayor distribución.

Episteme cultural

“El stop motion a menudo cuestiona las normas y expectativas sociales del momento” (Wells, 1998, p.57) es decir este enfoque crítico. en la técnica no solo refleja las tensiones culturales de su tiempo, sino que también invita a la audiencia a reflexionar sobre esas normas y poder innovar o usarla en su beneficio para proyectos propios y poder resaltar sus obras artísticas audiovisuales.

Pero es fundamental considerar que, mientras el stop motion desafía estas convenciones, también puede ser visto como un medio para explorar nuevas formas de expresión artística que no están restringidas por las limitaciones de otros estilos de animación.

Por lo tanto, la técnica se convierte en un vehículo poderoso para la reflexión cultural y el comentario social.

Variable Dependiente 1

Interacción con la población

“El arte audiovisual es una forma de expresión cultural que, al combinar diferentes medios, tiene el poder de llegar a un público diverso y amplio” (Gutiérrez, 2018, pág. 56) es decir, se da paso a la negociación de significados en un mundo en constante cambio.

Pero, al considerar esta capacidad de alcance, es crucial reflexionar sobre cómo las distintas formas de expresión interactúan con las diversas audiencias y contextos culturales, creando identidades de estos.

Por lo tanto, es importante analizar no solo el impacto inmediato de las obras audiovisuales, sino también cómo estas contribuyen a la construcción de identidades.

Ilustración 1



(Vera, 2024, pág. 5)

Variable Independiente 1

Apego del artista con su obra audiovisual

“La dinámica entre los personajes es el corazón de la narrativa, ofreciendo conflictos, resolución y crecimiento emocional” (Smith, 2023, p. 42) es decir se desarrollan y representan estas relaciones ayuda a los creadores a evaluar y mejorar la autenticidad y profundidad de sus personajes.

Pero este proceso implica una constante evaluación y ajuste de las estrategias narrativas, asegurando que las interacciones entre los personajes sean creíbles y efectivas en el contexto de la historia.

Por lo tanto, cada relación contribuye a la progresión y el impacto emocional de los cineastas y animadores, todos artistas audiovisuales.

Ilustración 2



(Vera, 2024, pág. 5)

Variable Dependiente 2

Emoción y estimulación

“La empatía en la narrativa audiovisual permite a los espectadores experimentar las emociones y perspectivas de los personajes, facilitando una comprensión más profunda de sus experiencias” (Thompson, K. 2016, Film art) es decir, que las artes audiovisuales van abarcando cortometrajes, largometrajes y animaciones stop motion.

Pero claro, influye significativamente en la conexión emocional entre la obra y su audiencia y logra evocar empatía para el éxito de cualquier proyecto audiovisual, ya que ayuda a crear un vínculo emocional que mantiene a la audiencia comprometida e involucrada.

Por lo tanto, impactan la capacidad de los espectadores para empatizar con los personajes y la historia.

Ilustración 3



(Vera, 2024, pág. 5)

Variable Independiente 2

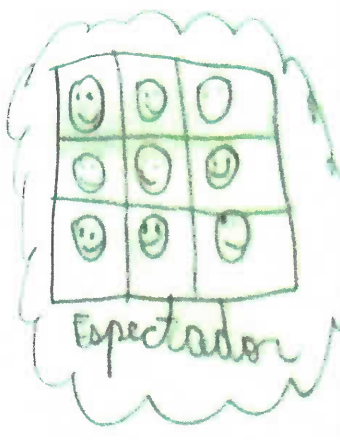
Interacción del espectador con la obra

“Las obras audiovisuales no solo se experimentan de manera pasiva; los espectadores interactúan con ellas de forma activa, interpretando significados, reaccionando emocionalmente” (David Bordwell, 2017, *Narration in the Fiction Film*) es decir, que hay una verdadera conexión emocional.

Pero esta observación subraya la importancia de considerar al espectador no solo como un receptor, sino como un cocreador de la experiencia audiovisual.

Por lo tanto, es crucial reflexionar sobre cómo nuestras percepciones y experiencias previas influyen en nuestra interpretación de una obra.

Ilustración 4



6

(Vera, 2024, pág. 6)

Variable Dependiente 3

Uso del espacio del espectador

“A través de la composición de la imagen, la perspectiva y el movimiento de la cámara, los cineastas pueden manipular cómo el público percibe y se relaciona con el espacio presentado

en la pantalla” (Kristin Thompson, 2017, Film Art), es decir también juega un papel crucial en Pero, esto sugiere que la forma en que los cineastas manipulan el espacio puede influir en la manera en que el público percibe y se relaciona con la historia.

Por lo tanto, también contribuyen a la creación de una obra audiovisual y emocional rica y compleja por sus elementos visuales.

Ilustración 5



(Vera, 2024, pág. 6)

Variable Independiente 3

Dinamismo en la obra

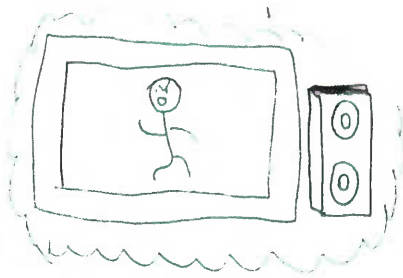
“El dinamismo de la obra audiovisual artística radica en su capacidad para integrar movimiento, sonido, y visuales de manera cohesiva” (David Bordwell, 2016, Poetics of cinema) es decir, crea una experiencia inmersiva que puede expresar y evocar una amplia gama de emociones y pensamientos.

Pero esta capacidad de fusionar múltiples medios permite a los creadores no sólo narrar historias, sino también construir mundos completos que resuenen emocional y cognitivamente con los espectadores.

Por lo tanto, estas interacciones pueden llevar a una comprensión más profunda y

matizada de los temas y emociones presentadas.

Ilustración 6



(Vera, 2024, pág. 7)

TIPO DE ARTE

Arte Escultórico

"El arte del stop motion es un proceso que da vida a objetos inanimados a través del movimiento cuadro por cuadro, creando una ilusión de vida donde antes no la había"

(Wells, 2016, p. 78). Es decir, esta técnica cinematográfica tiene el poder de transformar elementos estáticos en narrativas visuales que captan la atención del espectador, invitándolo a sumergirse en mundos imaginarios donde lo inerte cobra dinamismo.

Pero este proceso es mucho más que una simple técnica de animación; exige una enorme cantidad de paciencia, detalle y planificación por parte de sus creadores, quienes deben manipular cada pequeño movimiento con precisión para construir una historia fluida.

Por lo tanto, el stop motion no solo destaca como una forma única de expresión artística, sino también como una manifestación del esfuerzo y la creatividad humana, desafiando los límites tradicionales del cine y ofreciendo una experiencia visual y emocional que trasciende lo ordinario.

Relación del Tipo de Arte y el Tema

"El arte del stop motion es una manifestación visual que desafía las nociones convencionales del cine, ofreciendo una experiencia artística donde lo artesanal cobra vida cuadro por cuadro" (Ramírez, 2019, p. 28). Es decir, esta técnica se basa en un proceso extremadamente laborioso que permite a los artistas crear mundos únicos, cargados de simbolismo y emoción.

Pero esto no solo desvaloriza el trabajo de los artistas locales, sino que también establece una jerarquía donde solo las formas más comerciales del cine parecen tener cabida.

Por lo tanto, esta situación puede frenar el desarrollo de proyectos audiovisuales emergentes que, a través de técnicas como el stop motion, podrían aportar una perspectiva innovadora y creativa a la escena cultural de Manta.

FUNDAMENTOS DEL TIPO DE ARTE

Contexto natural del tema

"El arte audiovisual ha sido históricamente subvalorado en comparación con otras formas de expresión artística, a pesar de su profundo impacto cultural" (Smith, 2018, p. 45). Es decir, mientras que disciplinas como la pintura o la literatura han sido ampliamente reconocidas y celebradas en los círculos académicos y sociales, el cine y otras formas de arte audiovisual a menudo se ven relegadas a un segundo plano, consideradas más como entretenimiento que como formas legítimas de arte.

Pero el arte audiovisual, como cualquier otra disciplina artística, no solo refleja el contexto sociocultural de su tiempo, sino que también participa activamente en la construcción de significados y en la crítica de la realidad. Al combinar elementos visuales, sonoros y narrativos, estas obras tienen la capacidad de generar una inmersión profunda en el espectador, provocando emociones complejas y reflexiones críticas que no deben subestimarse.

Por lo tanto, es fundamental reevaluar el lugar que ocupa el arte audiovisual en nuestras sociedades, reconociendo su capacidad para influir en el pensamiento colectivo, incidir en los cambios sociales y ofrecer perspectivas únicas que enriquecen nuestra comprensión del mundo. Si no se valora adecuadamente, corremos el riesgo de desatender una de las formas más poderosas y contemporáneas de expresión cultural.

Contexto Edificado del tema

"El arte audiovisual ha sido frecuentemente marginado dentro de los discursos académicos y culturales debido a su naturaleza híbrida y su relación con lo comercial" (González, 2020, p. 32). Es decir, la combinación de elementos tecnológicos, narrativos y estéticos que caracteriza a este tipo de arte ha llevado a que se lo considere menos "puro" en comparación con formas de expresión más tradicionales.

Pero esta postura no reconoce la profunda capacidad del arte audiovisual para conectar con audiencias diversas y generar impacto cultural en formas que otros medios no pueden alcanzar.

Por lo tanto, es necesario valorar el arte audiovisual no solo por su accesibilidad o su aparente simplicidad, sino también por su poder transformador y su habilidad para reflejar y cuestionar las realidades sociales de manera única y poderosa.

Contexto social del tema

"El arte audiovisual sigue siendo infravalorado socialmente debido a la percepción de que se trata de una forma de entretenimiento de masas y no de una expresión artística legítima" (Mendoza, 2019, p. 58). Es decir, en muchas sociedades, el cine, la televisión y otras formas de expresión audiovisual son vistas principalmente como productos de consumo rápido y popular, sin el prestigio que se les otorga a disciplinas como la pintura o la escultura.

Pero esta percepción subestima el impacto social y cultural que tiene el arte audiovisual, el cual no solo refleja, sino que también moldea actitudes, valores y normas en la sociedad.

Por lo tanto, es esencial reconocer su importancia como medio de comunicación y reflexión social, revalorando su capacidad para influir en las percepciones colectivas, desafiando estereotipos y proporcionando nuevas formas de entender y criticar el mundo que nos rodea.

REFERENTE AUTOR

Bruce Bickford

"Bruce Bickford es conocido por su innovador uso de la animación en plastilina, lo que le permitió explorar narrativas surrealistas y complejas que desafiaban las convenciones tradicionales del cine" (Harris, 2017, p. 104). Es decir, Bickford no solo creó obras visualmente impactantes, sino que también utilizó su arte para cuestionar la estructura narrativa convencional, proponiendo un lenguaje propio lleno de simbolismo y flujo continuo de imágenes.

Pero su trabajo, aunque apreciado por su originalidad y colaboración con figuras como Frank Zappa, ha sido a menudo subestimado por la industria cinematográfica y el público general, debido a su estilo experimental y poco comercial.

Por lo tanto, es necesario reconsiderar el legado de Bickford dentro del panorama de la animación, reconociendo su contribución como un pionero que expandió los límites de lo que el cine animado puede lograr en términos de expresión artística y narrativa.

Terry Gilliams

"Terry Gilliam ha sido descrito como un director que crea mundos visualmente deslumbrantes, pero profundamente subversivos" (Johnson, 2017, p. 102). Es decir, su estilo cinematográfico combina un enfoque visual único con narrativas que desafían las convenciones sociales, políticas y culturales, utilizando el surrealismo y la fantasía como herramientas para criticar la realidad.

Pero su obra no es solo un despliegue de imaginación; en sus películas, como *Brazil* o *12 Monkeys*, se percibe una reflexión profunda sobre el control social, la alienación y las paradojas del progreso tecnológico, cuestiones que siguen siendo relevantes en la actualidad.

Por lo tanto, el cine de Gilliam no debe ser visto únicamente como una excentricidad visual, sino como una crítica mordaz a las estructuras de poder y una invitación a cuestionar la realidad desde una perspectiva lúdica y provocadora.

Ray Harryhausen

"Ray Harryhausen transformó el cine de efectos especiales, llevando la animación stop-motion a un nivel de detalle y realismo sin precedentes" (Jackson, 2015, p. 74).

Es decir, a través de su innovador trabajo en películas como **Jason and the Argonauts** y

Clash of the Titans, Harryhausen redefinió lo que era posible en términos visuales dentro del cine, creando criaturas fantásticas que parecían cobrar vida en la pantalla, inspirando a generaciones de cineastas.

Pero a pesar de su legado, su trabajo a menudo fue subestimado en su tiempo, visto más como una proeza técnica que como un verdadero arte.

Por lo tanto, es crucial entender que la contribución de Harryhausen no solo reside en los efectos visuales, sino en su capacidad para contar historias a través de la animación, transformando el cine de fantasía y efectos especiales en una plataforma artística en sí misma.

FUNDAMENTOS DEL AUTOR

Bruce Bickford

Es un realizador estadounidense de películas de animación. Trabaja la técnica de stop motion con muñecos de plastilina y utiliza película de súper 8 y 16 metros. En otros trabajos combina esta técnica con el dibujo. Bickford es un artista con fama de

outsider y siempre trabajó de forma bastante solitaria en el garaje de su casa donde se acumulan cientos de muñecos y metros de película con sus animaciones. Las obras de este animador se caracterizan por crear mundos surrealistas, satíricos y fantásticos donde los personajes y elementos de la naturaleza pasan por constantes mutaciones.

Terry Gilliams

En su trabajo con Monty Python es conocido por las animaciones, en las que recortaba fotografías y las volvía surrealistas que por los papeles raros que realizó, ya que, a diferencia de los otros cinco miembros del grupo, que se repartían los papeles de manera equitativa. Sus escenarios están poblados por monstruos que se atacan entre sí, plantas que vomitan diminutos personajes y criaturas que sufren transformaciones absurdas en ese mundo cambiante y artesanal de la plastilina.

Ray Harryhausen

Tenía 13 años cuando vio en el cine King Kong (1933), cuyos efectos especiales le deslumbraron hasta el punto de que decidió dedicar su vida a este campo. Fue varias veces a ver la película, y finalmente un amigo le arregló un encuentro con Willis O'Brien, creador del monstruo, que le animó a seguir sus pasos. Con personajes animados con personajes de carne y hueso, los hace interactuar en la pantalla. Para esto experimentó con variados métodos, llegando a crear el procedimiento de la pantalla partida y la técnica Dynamation. Ésta última consiste en proyectar la imagen de acción real en una pantalla, frente a ésta se colocaba una lámina de acción real que serviría de molde para determinar una línea de separación con lo animado. Se pintaba de color negro mate, y procedía a fotografiar el modelo animándolo. Así lograba acoplar dos imágenes separadas, haciéndoles interactuar en una misma pantalla. Esta técnica es uno de los precedentes del croma que se elabora de manera digital.

OBRAS DEL AUTOR RELACIONADAS

Bruce Bickford Principio Creativo.

La transformación surrealista se basa en la capacidad de cambiar formas, figuras y elementos de manera inesperada y fluida, provocando una experiencia onírica o fantástica. Este principio permite que los objetos o personajes mutan constantemente en algo nuevo, desafiando la lógica tradicional y creando una narrativa que se mueve entre lo real y lo abstracto.

Cómo el autor usa el principio creativo

Utiliza el principio de la transformación surrealista a través de sus figuras de plastilina. En sus obras, los personajes y objetos se deforman, transforman y fusionan en secuencias continuas sin una lógica estricta, pero con una fluidez que mantiene la atención del espectador. Esto le permite explorar temas de caos, guerra, creación y destrucción de una manera visualmente fascinante.

Como se usaría el principio creativo para lograr el tema propuesto

Se creará un proyecto donde los personajes y entornos no tengan una forma fija. A lo largo de la narrativa, los elementos visuales cambiarían constantemente de forma, adaptándose a las emociones o los eventos que se presentan.

Terry Gilliams Principio Creativo.

Su capacidad para crear mundos visualmente ricos y caóticos que satirizan las estructuras de poder y las normas sociales. Gilliam tiende a desafiar la realidad convencional al mezclar elementos de fantasía y distopía con humor negro, lo que da a sus obras una atmósfera de surrealismo y crítica social incisiva.

Cómo el autor usa el principio creativo

Gilliam usa este principio en películas como *Brazil* (1985) y *12 Monkeys* (1995), donde crea universos distorsionados y distópicos que reflejan la burocracia aplastante o el control autoritario. Su estética, marcada por ángulos de cámara extremos, decorados barrocos, y la mezcla de efectos prácticos y animación stop-motion, genera una sensación de inquietud y exageración.

Como se usaría el principio creativo para lograr el tema propuesto

Al aplicar este principio a una nueva obra audiovisual, se podría crear un mundo visual que sea un reflejo deformado de la realidad actual, donde las estructuras de poder, como el gobierno o las grandes corporaciones, son llevadas a un extremo absurdo.

Ray Harryhausen Principio Creativo

Dar vida a lo inanimado. A través de su técnica de stop-motion, Harryhausen transformaba criaturas inertes en seres aparentemente vivientes, dotándolas de personalidad, emoción y presencia en la pantalla.

Cómo el autor usa el principio creativo

Harryhausen perfeccionó este principio aplicando una meticulosa atención al detalle en la animación cuadro por cuadro. Cada movimiento de una criatura, desde un simple parpadeo hasta una batalla épica, era cuidadosamente coreografiado. Harryhausen lograba transmitir emociones como ira, miedo o asombro a través de sus criaturas, a pesar de ser figuras modeladas en arcilla o goma.

Como se usaría el principio creativo para lograr el tema propuesto

La gravedad, la resistencia de los materiales y los pequeños gestos (parpadeos, respiración) se deben cuidar para que las criaturas parecen vivas y realistas, no meros productos de efectos visuales.

OBRA ESCOGIDA DE REFERENCIA

Ray Harryhausen

"Siempre me ha fascinado la idea de dar vida a objetos inanimados." (Harryhausen, R., 1989, pág. 46.) Es decir, su técnica innovadora no solo revolucionó la forma en que se percibían los efectos especiales, sino que también sentó las bases para futuros cineastas y artistas. A lo largo de su carrera, se dedicó a perfeccionar una técnica que requería una paciencia y meticulosidad extraordinarias, dando vida a criaturas míticas que se sentían reales en su movimiento y presencia. Cada fotograma de sus películas, como *El viaje al fondo del mar* y *Jason y los argonautas*, es un testimonio de su arduo trabajo y su dedicación al arte del stop motion.

Pero más allá de su impacto técnico, Harryhausen logró conectar emocionalmente con el público, creando criaturas memorables que resonaban con las audiencias, a través de su trabajo, se puede observar cómo la meticulosidad en la creación de personajes puede transformar una simple película en una experiencia artística integral.

Por lo tanto, su legado perdura no solo en los métodos de animación, sino también en la manera en que entendemos y valoramos la narración visual.

Se destaca el principio creativo de la obra

El principio creativo de esta obra es que a pesar de que sus criaturas eran fantásticas, Harryhausen se dedicó a hacer que sus movimientos fueran lo más realistas posible. Estudió la anatomía y la fisiología de los animales para lograr que sus personajes animados tuvieran un comportamiento coherente y creíble.

Se establecen los elementos que deberían ser tomados en consideración en la nueva obra
Forma orgánica: Utilizar formas abstractas que evocan los elementos naturales y culturales basados en la abstracción de criaturas fantásticas e hiperrealistas.

Interacción sensorial: Incorporar elementos cinéticos y auditivos que inviten al espectador a participar activamente, de manera que el stop motion no solo se vea, sino

que se sienta. La obra debe aprovechar el movimiento y el espacio para crear una experiencia inmersiva.

Espacio: El espacio también debe jugar un papel importante. Los movimientos deben tener el espacio correspondiente para tener libertad en todo momento para aprovechar su potencial.

INTERPRETACIÓN DE LA OBRA ESCOGIDA

Modos de interpretación de obra

"El arte no reproduce lo visible, sino que hace visible lo que no siempre lo es" (Paul Klee, 1924, pág. 67). Es decir, la percepción de una obra no se limita a su forma o contenido, sino que se enriquece a través del contexto cultural, histórico y personal del espectador. La interacción entre el observador y la obra permite que surjan interpretaciones diversas, lo que a menudo resulta en un diálogo entre diferentes perspectivas entre espectador y autor.

Pero esta multiplicidad de significados no implica que todas las interpretaciones sean igualmente válidas; algunas pueden estar más fundamentadas en la teoría del arte o en el análisis crítico que otras a pesar de las diferencias en la recepción, es posible establecer ciertos elementos universales que pueden ayudar a construir un marco interpretativo más amplio.

Por lo tanto, es esencial que los intérpretes desarrollen habilidades de análisis y reflexión que les permitan discernir entre interpretaciones superficiales y aquellas que realmente profundizan en el significado de la obra.

Como una obra artística se sostiene por un referente *"Toda obra artística se sostiene en un referente, un marco de significado que le otorga sentido y profundidad. El artista no crea desde el vacío; más bien, se apropia de elementos del entorno, ya sean culturales, históricos,*

sociales o emocionales, que actúan como un punto de partida en el proceso de creación" (Hernández Sampieri, 2014, Pag 66.) Es decir, cualquier obra de arte, independientemente de su estilo o medio, se relaciona con algo previo, lo cual le otorga significado tanto para el creador como para el espectador.

Pero esto no significa que el arte sea simplemente una copia o una reproducción de la realidad o de las ideas previas. En lugar de eso, el proceso artístico implica una transformación, una reinterpretación de esos referentes. La originalidad, entonces, no está en la creación de algo completamente nuevo, sino en la manera en que el referente es reconfigurado y resignificado dentro de la obra.

Por lo tanto, la relación entre el referente y la obra artística es fundamental para entender el valor estético y comunicativo del arte, tanto visual y auditivamente.

Definición de los elementos a interpretar

Forma orgánica: Utilizar formas abstractas que evocan los elementos naturales y culturales basados en la abstracción de criaturas fantásticas e hiperrealistas.

Interacción visual: Incorporar elementos cinéticos y auditivos que inviten al espectador a participar activamente, de manera que el stop motion no solo se vea, sino que se sienta. La obra debe aprovechar el movimiento y el espacio para crear una experiencia inmersiva.

Espacio: El espacio también debe jugar un papel importante. Los movimientos deben tener el espacio correspondiente para tener libertad en todo momento para aprovechar su potencial.

LISTADO DE FUNDAMENTOS

- Comprensión con el público
- Identidad cultural

- Desarrollo
- Proceso de reflexión
- Pasión por la escritura
- Expresar Emociones
- Ganar experiencia
- Conexión
- Público como cocreador
- Ganarse al publico
- Recepción del espectador
- Expresar ideas Jugar con los tamaños
- Perspectiva
- Sonido
- Proceso dinámico
- Partes para estructurar
- Expresar

Emociones **PROPUESTA**

INNOVADORA

La realización de la propuesta fue por medio de extracción de partes claves de cada dibujo de los fundamentos propuestos, se realiza la unión de estos elementos y así tenemos un acercamiento a la propuesta.

Illustration 7



(Vera, 2024)

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Bordwell, David y Kristin Thompson. *Film Art: An Introduction*. McGraw-Hill Education, 2019.

Stam, Robert, and Alessandra Raengo, eds. *A Companion to Literature and Film*. Wiley- Blackwell, 2004.

Eisenstein, Sergei. *Film Form: Essays in Film Theory*. Edited and translated by Jay Leyda, Harcourt, Brace, 1949.

Metz, Christian. *Film Language: A Semiotics of the Cinema*. University of Chicago Press, 1991.

Nichols, Bill. *Introduction to Documentary*.

Indiana University Press, 2017.

Gunning, Tom. "The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde." *Wide Angle*, vol. 8, no. 3-4, 1986, pp. 63-70.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press, 2006.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2001.

Mulvey, Laura. *Visual and Other Pleasures*.

Palgrave Macmillan, 1989.

Deleuze, Gilles. *Cinema 1: The Movement-Image*. Translated by Hugh Tomlinson and Barbara Habberjam, University of Minnesota Press, 1986. **Deleuze, Gilles.** *Cinema 2: The Time-Image*.

Translated by Hugh Tomlinson and Robert Galeta, University of Minnesota Press, 1989.

Chion, Michel. *Audio-Vision: Sound on Screen*. Translated by Claudia Gorbman, Columbia University Press, 1994.

Bazin, André. *What Is Cinema?* Translated by Hugh Gray, University of California Press, 1967.

Baudry, Jean-Louis. "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema." *Narrative, Apparatus, Ideology*, edited by Philip Rosen, Columbia University Press, 1986, pp. 299-318.

Kawin, Bruce. *How Movies Work*. University of California Press, 1987.

Benjamin, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction*. Penguin, 2008.

Elsaesser, Thomas, and Malte Hagener. *Film Theory: An Introduction through Senses*. Routledge, 2010.

Monaco, James. *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond*. Oxford University Press, 2009. **Williams, Linda.** *Hard Core: Power, Pleasure, and the "Frenzy of the Visible"*. University of California Press, 1999.

Andrew, Dudley. *Concepts in Film Theory*. Oxford University Press, 1984. **Schrader, Paul.** *Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer*. University of California Press, 1972.

Zizek, Slavoj. *The Pervert's Guide to Cinema*. Verso, 2006.

Ebert, Roger. *The Great Movies*. Broadway Books, 2002.

Lippit, Akira Mizuta. *Atomic Light (Shadow Optics)*. University of Minnesota Press, 2005. **Bazin, André.** *The Ontology of the Photographic Image*. Translated by Hugh Gray, *What Is Cinema?* University of California Press, 1967.

Prince Stephen. *A New Pot of Gold: Hollywood under the Electronic Rainbow, 1980-1989*. University of California Press, 2000.

Kuhn, Annette, and Guy Westwell. *A Dictionary of Film Studies*. Oxford University Press, 2012.

Nichols, Bill, ed. *Movies and Methods: An Anthology*. University of California Press, 1976. **Sontag, Susan.** *Against Interpretation and Other Essays*. Picador, 2001.

Frampton, Daniel, ed. *Filmosophy*.

Wallflower Press, 2006.

Barthes, Roland. *Image-Music-Text*. Translated by Stephen Heath, Hill and Wang, 1977.

McLuhan, Marshall. *Understanding Media:*

The Extensions of Man. MIT Press, 1994.

Foucault, Michel. *Discipline and Punish: The Birth of the Prison*. Translated by Alan Sheridan, Vintage Books, 1995.

Mulvey, Laura. "Visual Pleasure and Narrative Cinema." *Screen*, vol. 16, no. 3, 1975, pp. 6-18. **Barthes, Roland.** *Camera Lucida: Reflections on Photography*. Translated by Richard Howard, Hill, and Wang, 1981.

Jost, François, and André Gaudreault. *Cinema, Theories, and Approaches: A Historical Perspective*. Edited by Timothy Barnard, Caboose, 2009.

Baudrillard, Jean. *Simulacra and Simulation*. Translated by Sheila Faria Glaser, University of Michigan Press, 1994.

Kracauer, Siegfried. *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*. Princeton University Press, 1997.

Metz, Christian. *The Imaginary Signifier: Psychoanalysis and the Cinema*. Indiana University Press, 1982.

Heath, Stephen. *Questions of Cinema*. Macmillan, 1981.

Clover, Carol J. *Men, Women, and Chain Saws: Gender in the Modern Horror Film*. Princeton University Press, 1992.

Vesna, Victoria. *Database Aesthetics: Art in the Age of Information Overflow*.

University of Minnesota Press, 2007.

Bordwell, David. *Narration in the Fiction Film*. University of Wisconsin Press, 1985.

Mast, Gerald, Marshall Cohen, and Leo Braudy, **eds.** *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. Oxford University Press, 1992.

Gunning, Tom. *D.W. Griffith and the Origins of American Narrative Film: The Early Years at Biograph*. University of Illinois Press, 1994.

Altman, Rick. *Film/Genre*. British Film Institute, 1999.

Branigan, Edward. *Narrative Comprehension and Film*. Routledge, 1992.

Chion, Michel. *The Voice in Cinema*.

Columbia University Press, 1999.

Baudrillard, Jean. *The Gulf War Did Not Take Place*. Indiana University Press, 1995.

Virilio, Paul. *War and Cinema: The Logistics of Perception*. Verso, 1989.

Rodowick, D. N. *The Virtual Life of Film*.

Harvard University Press, 2007.

Sobchack, Vivian. *The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience*.

Princeton University Press, 1992.

Dyer, Richard. *White: Essays on Race and Culture*. Routledge, 1997.

Doane, Mary Ann. *The Emergence of Cinematic Time: Modernity, Contingency, the Archive*. Harvard University Press, 2002.

Elsaesser, Thomas. *Weimar Cinema and After: Germany's Historical Imaginary*. Routledge, 2000.

Jenkins, Henry. *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York

University Press, 2006.

Jameson, Fredric. *Postmodernism, or The Cultural Logic of Late Capitalism*. Duke University Press, 1991.

Sturken, Marita, and Lisa Cartwright. *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*.

Oxford University Press, 2018.

Doane, Mary Ann. *The Desire to Desire: The Woman's Film of the 1940s*. Indiana University Press, 1987.

Thompson, Kristin, and David Bordwell. *Film History: An Introduction*. McGraw-Hill Education, 2019.

Vera Mathias. *Illustration 1*, 2024

Vera Mathias. *Illustration 2*, 2024

Vera Mathias. *Illustration 3*, 2024

Vera Mathias. *Illustration 4*, 2024

Vera Mathias. *Illustration 5*, 2024

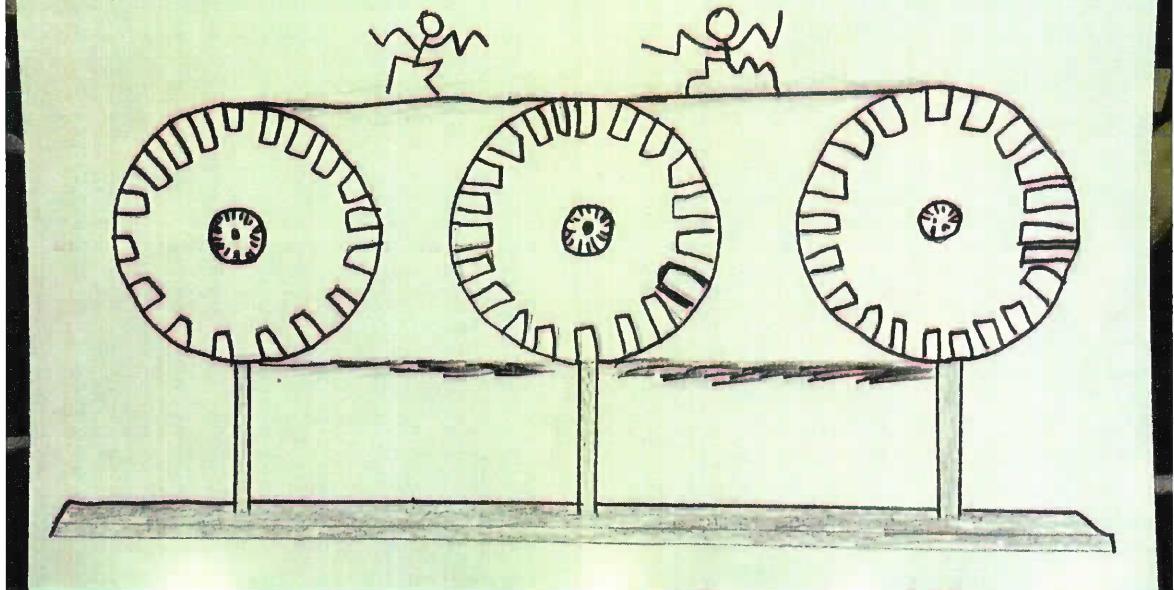
Vera Mathias. *Illustration 6*, 2024

Vera Mathias. *Illustration 7*, 2024

ANEXOS

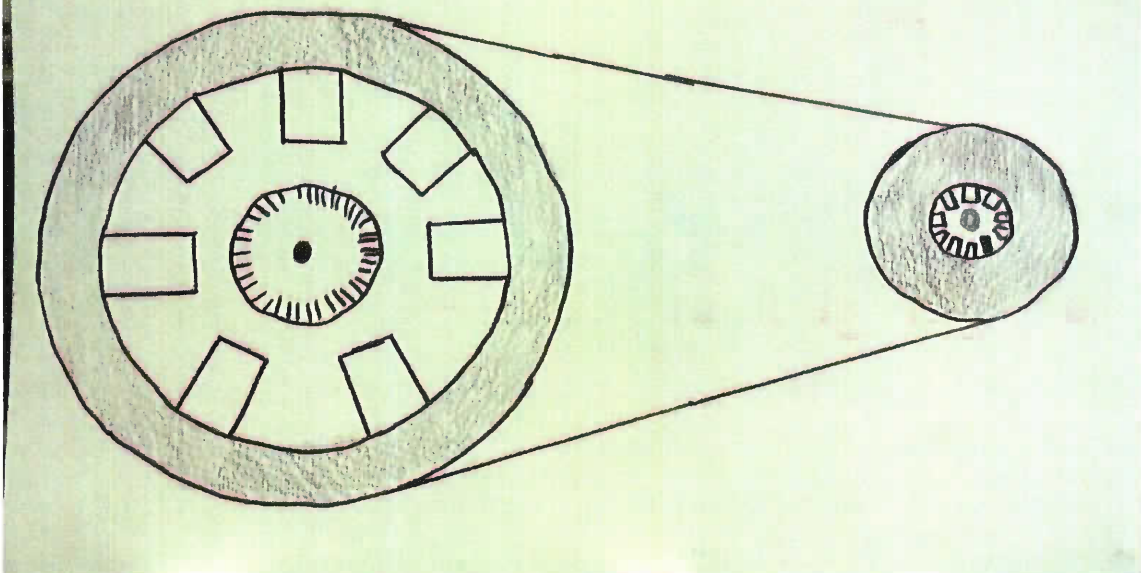
Orden Metacognitivo

"La concepción del hombre como el ser que usa el arte se convirtió a la vez en la base para distinguirlo del resto de la naturaleza y del vínculo que lo liga a la naturaleza" Geoffrey, 1998, Pág 77



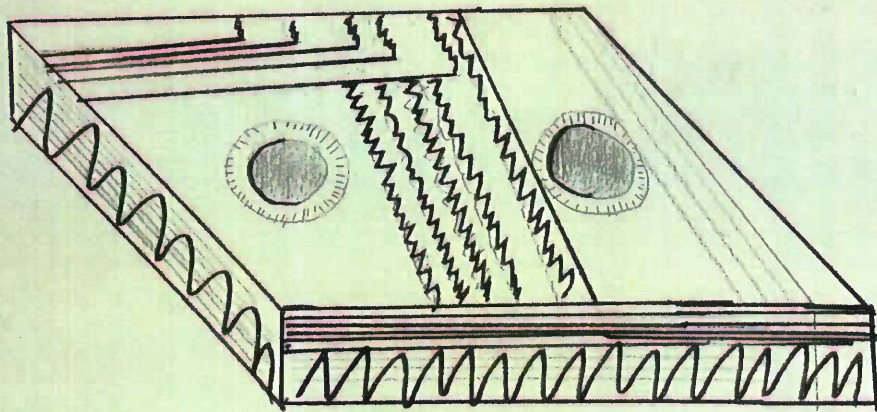
Orden Metacognitivo

"El hombre vive en un mundo de sospecha, de misterios, de incertidumbre." Milja 003, Pág 31



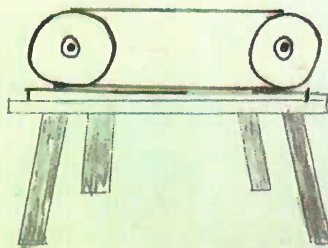
Orden Metacognitivo

"Percibimos las sensaciones como estímulos mecánicos o irritantes sin tener un sentido de la realidad que hay en ellas y tras de ellas" Cantón, 2007, pag 52



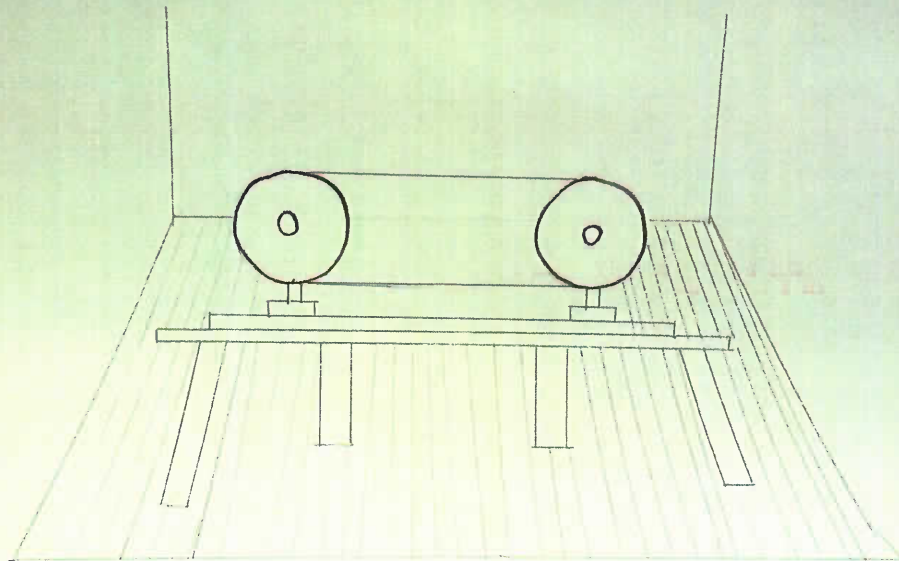
Orden Disposicional

"El arte tiene valor estético solo cuando se convierte en una representación pura de una forma humana" Dewey, 2002, p. 11



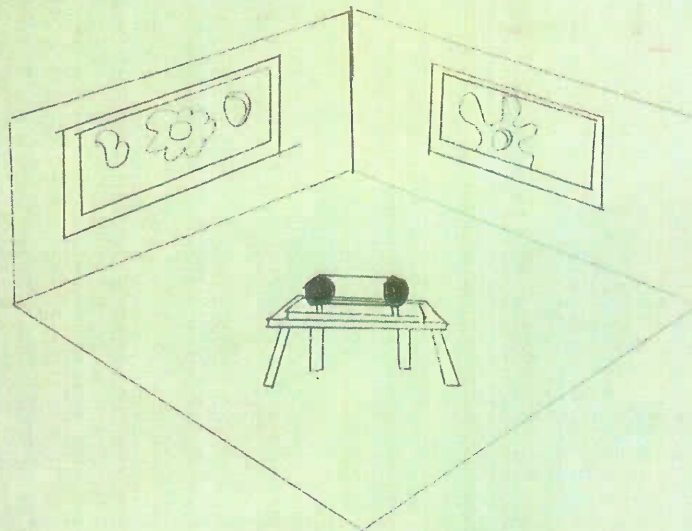
Orden Disposicional

"La obra de arte real es lo que hace en y con la experiencia" Dewey, 2007, pág. 215



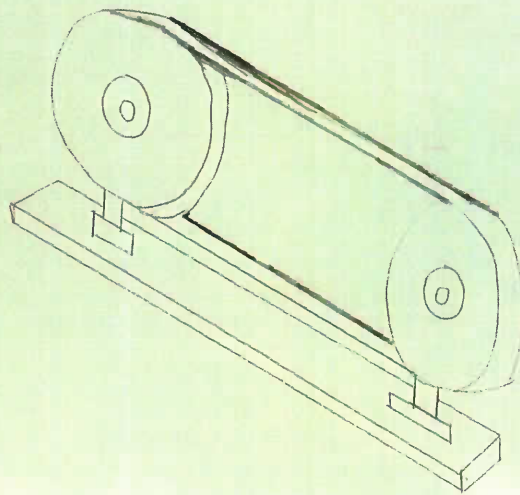
Orden Disposicional

"La experiencia estética es experiencia en su integridad" Dewey, 2007, pág. 215



Orden Morfológico

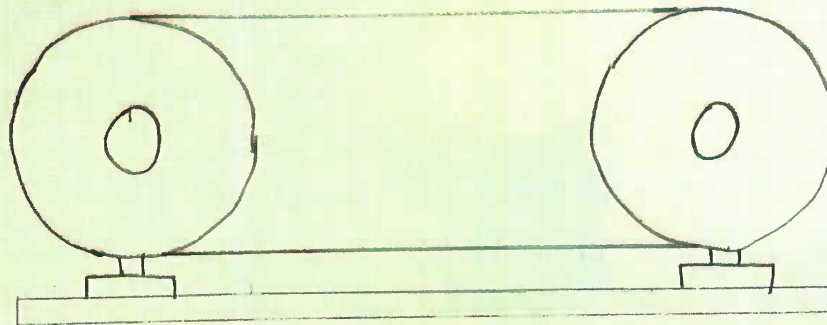
"El arte intensifica el sentido de la vida inmediata" Dewey, 2008, p. 47



Vista de
Arriba

Orden Morfológico

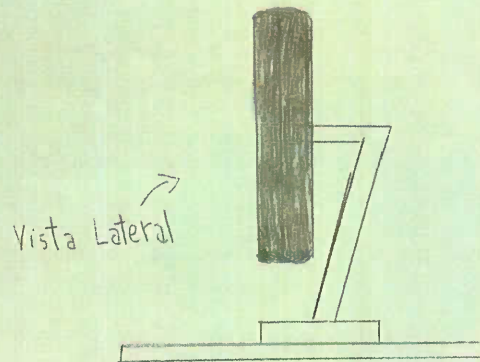
"Cada experiencia auténtica es un proceso de hacer y padecer" Dewey, 2008, p. 47



Vista
Frontal

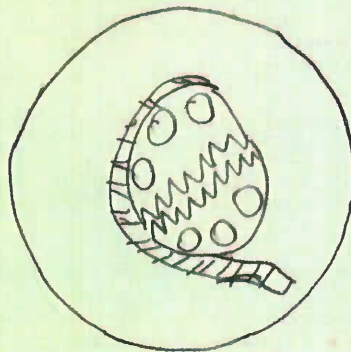
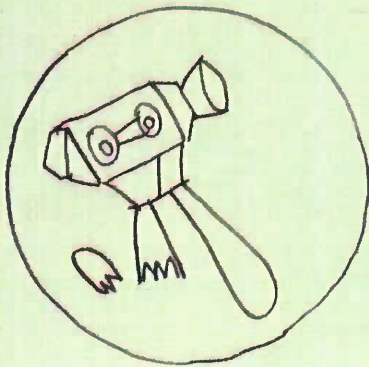
Orden Morfológico

"La experiencia estética pasa de la perturbación a la armonía" De ney, 2002, p.35



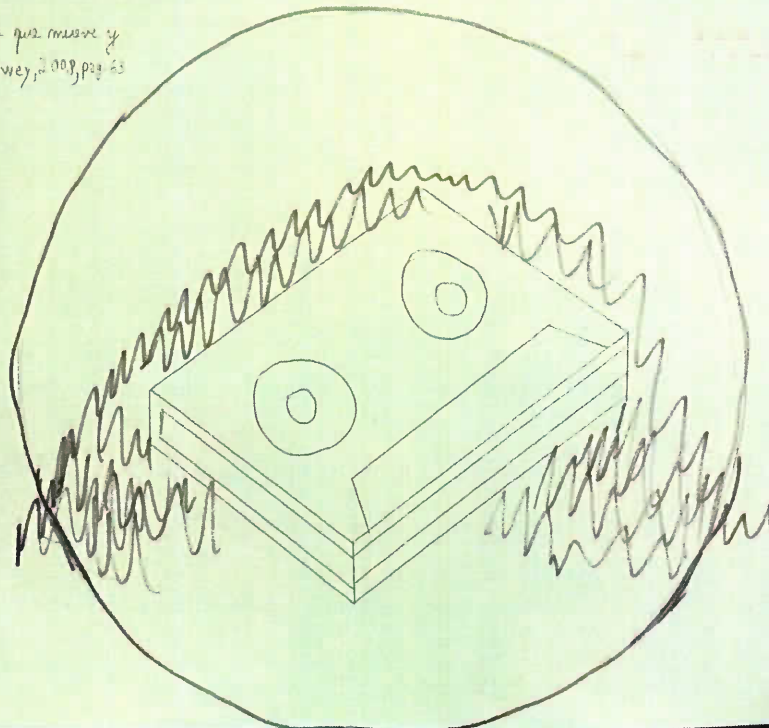
Orden Geométrico

"Toda obra de arte comienza por una forma" Dewey, 2002, p.31



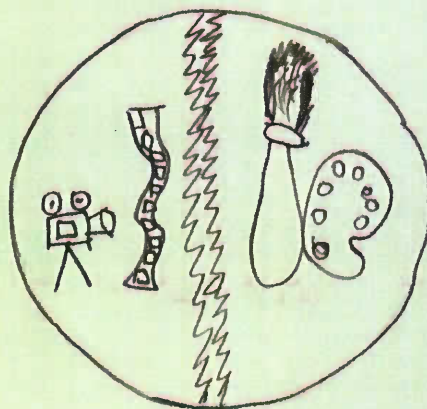
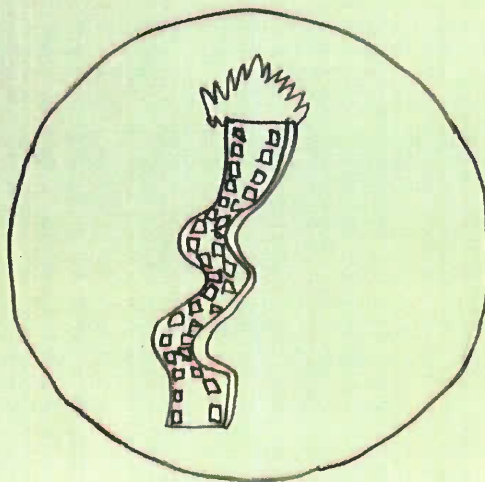
Orden Geométrico

"La emoción es la fuerza que mueve y cohesionan la obra." Dewey, 2008, pág. 63



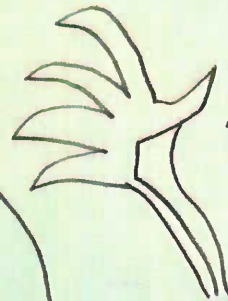
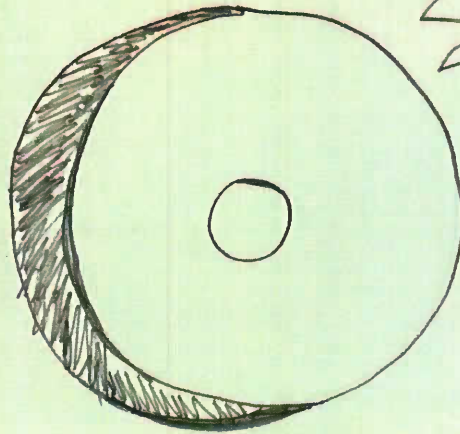
Orden Geométrico

"La mente, como la tierra, se fertiliza cuando descansa." Dewey, 2008, pág. 30



Orden Tecnológico

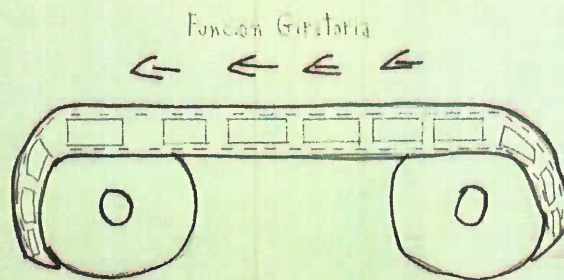
"El espectador debe crear su propia experiencia" Dewey, 1939, p. 32



"Movimiento
to
manual"

Orden Tecnológico

"No hay distinción real entre forma y sustancia" Dewey, 1939, p. 32

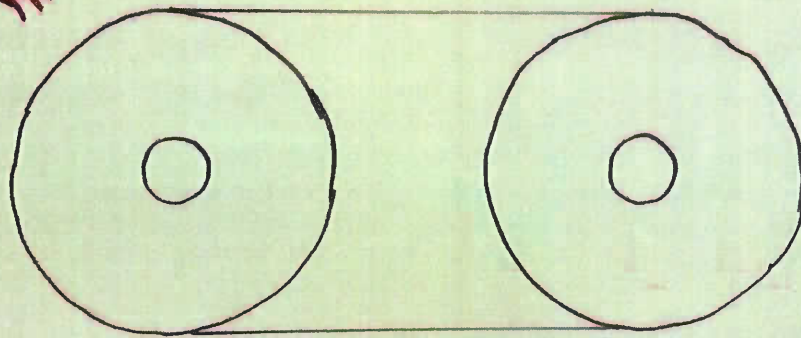


Fonón Gravitaria



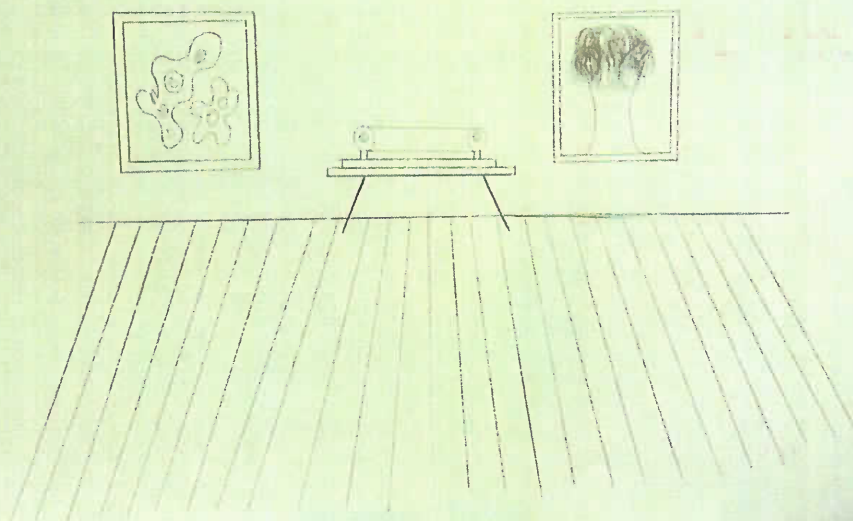
Orden Tecnológico

"El arte representa la naturaleza tal como la vive el artista" De vey, 2008, p. 115



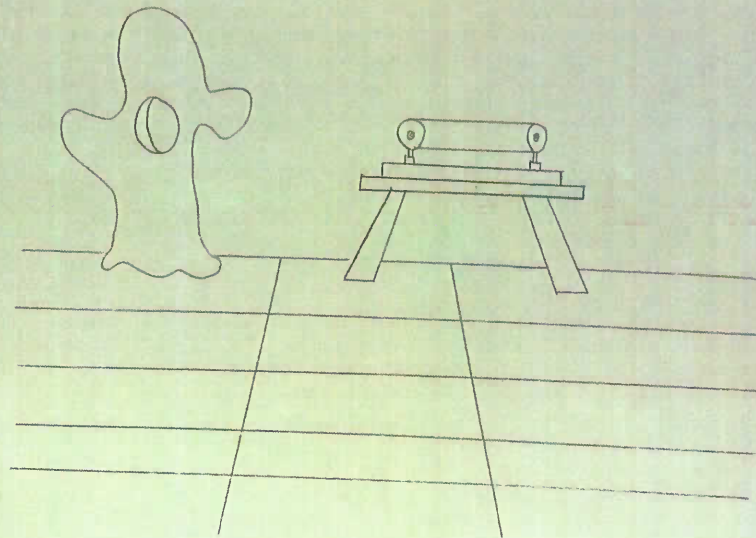
Orden Valorativo

"El arte es naturaleza organizada, simplificada y transformada" De vey, 2008, p. 115



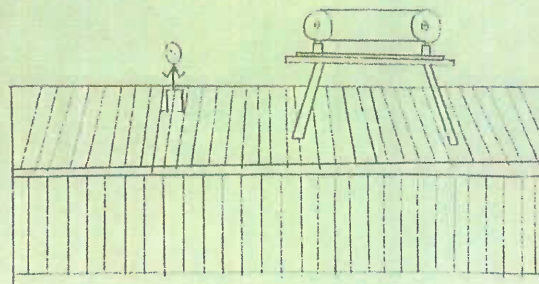
Orden Valorativo

"El arte es una celebración de la vida de una civilización" Dewey, 2008, pag. 135



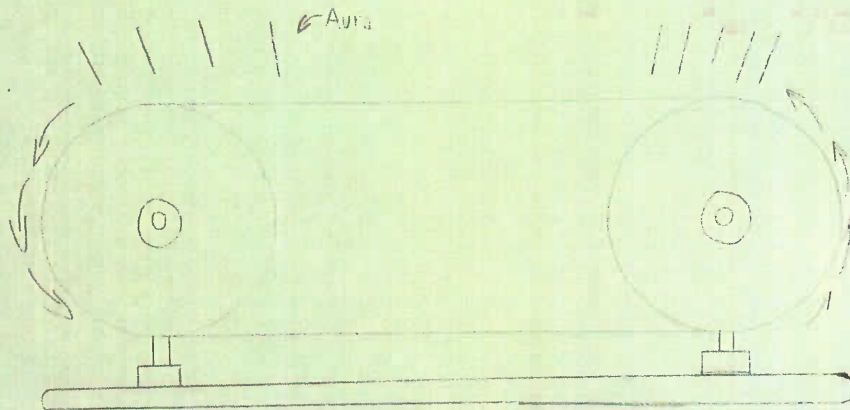
Orden Valorativo

"La experiencia artística surge de lo unión entre organismo y entorno" Dewey, 2008, pag. 135



Orden Energético

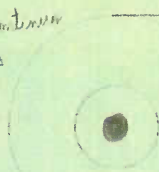
"La obra de arte es algo vivo y experimental" Dewey, 2002, p. 111



Orden Energético

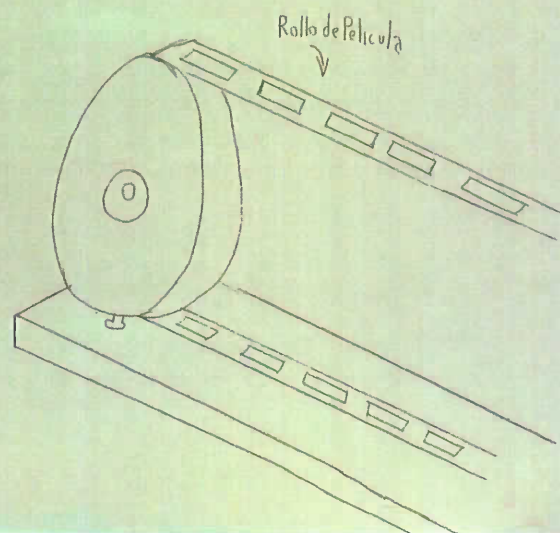
"El pasado es adoptado por el presente en la experiencia estética" Dewey, 2002, p. 112

Construcción Continua



Orden Energético

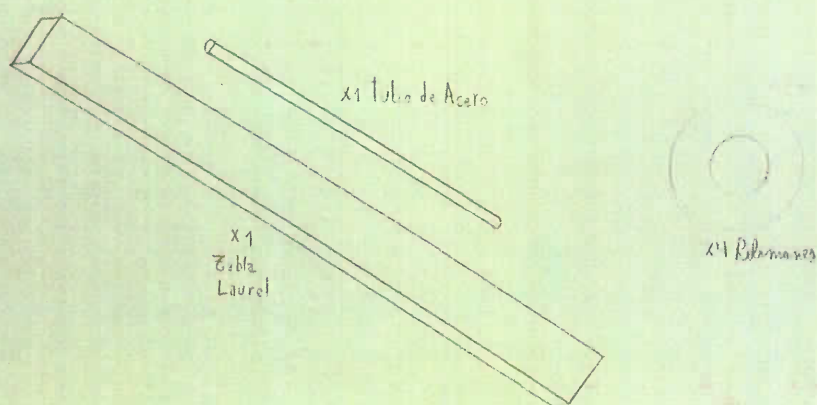
"El arte conecta lo individual con lo colectivo" Dewey, 2008, pag. 181



Si

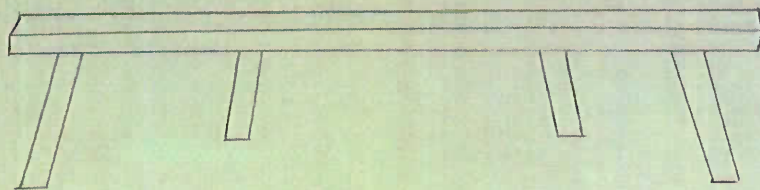
Orden Concreto

"La comunicación es participación creativa" Dewey, 2008, pag. 173



Orden Concreto

"En toda obra late un ritmo de pérdida y recuperación" Dewey, 2008, pag. 142



Orden Concreto

"El trabajo hecho con cuidado es una forma de arte" Dewey, 2008, pag. 150

