

Título del proyecto.

CUESTIONANCIA

Statement personal de artista

Cuestionancia muestra una serie de animaciones cortas, realizadas por medio de dibujo digital y animación 2D o 3D. Las animaciones no tienen nada en común, esto con el fin de lograr cuestionar diversas actividades humanas. Ya que considero que para poder cambiar el mundo es necesario cuestionarlo para esto se mostraran 3 animaciones. En la primera animación muestra la idea de cómo hemos sido manipulado de diversas maneras tanto en un contexto religioso, cultural y social, en este caso ejemplificado por alienígenas que nos domestican como si fuéramos perros inspirado en la domesticación del zorro. En la segunda animación se mostrara una utopía de una convivencia entre animales y plantas que represente a la sociedad mundial referente a su flora y fauna en donde se demuestran problemas actuales en contextos sociales, culturales de los diversos países, similar a la película de pixar zootopía pero con plantas que conviven con ello, y por ultimo la tercera animación explica el arte como lo ve una gente sin gusto o conocimiento por el mismo y la visión que tiene una persona con conocimientos del arte. Ejemplo la pintura de la mona lisa, la gente solo ve a la mujer en el cuadro para tomarse una foto, pero normalmente no ven su historia, su técnica y mas. Las animaciones incluyen varios dibujos de diversos dibujantes independientes con los cuales se solicitara su apoyo y contara con modelados 3D realizados en blender.

-Características del proyecto.

Es una serie de animaciones cortas, que no tienen nada en común, pero te cuentan historias interesantes como el formato de la serie en netflix love, death and robots mostrando diferentes técnicas.

El proyecto será realizado mediante animación generada por el programa Blender y secuencia de dibujo tanto digital como dibujo técnico.

Descripción de las actividades.

Se harán bocetos, story boards y diseño de personajes, esto para una pre visualización de los objetivos que se buscan en la animación, además de investigar diversas técnicas visuales para la presentación de la animación y se vea lo más natural o fluida posible.

Objetivos que se pretenden conseguir.

Ampliar mis conocimientos en las técnicas de la animación, con historias cortas y poco comunes que tengan cierto interés general para lograr generar cuestionamientos en diversos aspectos.

Invitar a artistas independientes a participar en el proyecto para que se vea mejor la animación para que tengan la oportunidad de dar a conocer su talento

Exponer las animaciones en todos los medios posibles

Metas (descripción cuantitativa de los resultados que se pretenden alcanzar).

1. Poder ampliar mi conocimiento en el arte computacional (animación)
2. Ganar cierto reconocimiento artístico para los participantes y para mi
3. Generar buenas historias y visuales

Calendario mensual de actividades

Febrero: Conceptualización de las ideas

Marzo: Empezar a idear y generar bocetos del proyecto

Abril: Empezar a idear y generar bocetos del proyecto

Mayo: Buscar referencias técnicas e investigar las mejores formas de representar la pieza.

Junio: Buscar referencias visuales, artistas, animaciones, etc.

Julio: Generar diseños de personajes, storyboard de las animaciones y empezar a invitar a artistas independientes

Agosto: Generar diseños de personajes, storyboard de las animaciones y empezar a invitar a artistas independientes

Septiembre: Generar diseños de personajes, storyboard de las animaciones y empezar a invitar a artistas independientes

Octubre: Investigar sobre diversas técnicas de animación y empezar a realizar la animación

Noviembre: Elaboración de las animaciones

Diciembre: Elaboración de las animaciones.

Enero: Toques finales de animación, adherir voces o sonido en caso de ser necesario.

Febrero: Buscar diversos medios para presentar animaciones.