

# ANIMACIÓN STOP MOTION

# DE LA NARRATIVA GRÁFICA A LA PRODUCCIÓN EN SET



UNAM  
FACULTAD  
DE ARTES  
Y DISEÑO

DIVISIÓN  
DE EDUCACIÓN CONTINUA  
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



# ANIMACIÓN STOP MOTION



## Duración

260 horas



## Modalidad

A distancia con sesiones mixtas



## Sede

Entornos virtuales



## Sesiones

Sábado de 9:00 a 13:00 horas



## Fecha de inicio:

17 de febrero 2024



## Fecha de término:

29 de junio 2024

## Costo para participantes nacionales:

\$22,400.00 M.N.

## Costo para participantes extranjeros:

\$29,120.00 M.N.

## Nota:

Costo total a cubrir en 1 pago o 5 parcialidades.

## Responsable Académico:

Mariana López Cuéllar

## Cupo mínimo:

20 participantes

## Nivel:

Intermedio



Diplomado de actualización  
con opción a titulación

## CONTENIDO

**OBJETIVO GENERAL:** Adquirir los conocimientos, habilidades, herramientas y recursos necesarios para la producción de una pieza animada de stop motion.

Los participantes desarrollarán un proyecto desde la conceptualización y narrativa gráfica, para después realizar la producción material de personajes, escenarios y props, hasta la obtención de una pieza audiovisual-animada en formato digital.

### MÓDULO INTRODUCTORIO: CONTEXTO TEÓRICO, HISTÓRICO CONCEPTUAL DEL STOP MOTION

**Imparte:** Mariana López Cuéllar , Horacio Castrejón Galván y María Elena Ortiz Paredes

- a. Orígenes del stop motion
- b. Técnicas, materiales del Stop motion y su evolución
- c. Principios de la animación en stop motion
  - c.1 Imagen en movimiento cuadro por cuadro
  - c.2 Tiempo, espacio, gravedad, inercia y peso
- d. Aplicaciones del stop motion
- e. Prospectiva profesional
- f. Creación de un proyecto

**Evaluación:** Desarrollo de actividades que invitan a la reflexiones en torno a los orígenes y aplicaciones profesionales

### DISEÑO DE PERSONAJE Y CREACIÓN DE HISTORIA

**Duración:** 80 horas

**Imparte:** Mariana López Cuéllar con asesoría académica de María Elena Ortiz Paredes

**Objetivo:** Establecer una estructura narrativa que contemple las diferentes etapas de pre-producción. Desde la construcción de la historia (escaleta, guión), el diseño de personajes (hoja de personaje, concepto artístico), su posicionamiento en un entorno (ambiente o escenarios), hasta su inserción en aspectos de producción (lenguaje cinematográfico, storyboard).

1. Dimensión del Personaje
  - 1.1 Fisiológico
  - 1.2 Psicológico
  - 1.3 Sociológico
  - 1.4 Perfil del personaje
    - 1.4.1 Protagonista
    - 1.4.2 Antagonista
2. Hoja de personaje
  - 2.1 Turns arounds
  - 2.2 Proporciones y vistas
  - 2.3 Intención cromática
  - 2.4 Concept art
    - 2.4.1 Personaje
    - 2.4.2 Props
    - 2.4.3 Backgrounds
3. Narrativa
  - 3.1 Tipo de Trama
  - 3.2 Arquitremas (narrativas lineales y no lineales)
  - 3.3 Ficciones y metaficciones
  - 3.4 Lenguaje cinematográfico
4. Construcción de historia
  - 4.1 Guión
  - 4.2 Escaleta
  - 4.3 Storyboard

**Nota:** Sesiones presenciales para dibujo analógico y digital  
**Evaluación:** Construcción de la historia, realización de la escaleta, elaboración de un guión, hoja de personaje y concepto artístico del personaje, su posicionamiento en un entorno, ambiente o escenarios, encuadres cinematográficos y storyboard.



## CONSTRUCCIÓN DE PUPPETS, PROPS Y ESCENOGRAFÍA

**Duración:** 100 horas

**Imparte:** Horacio Castrejón Galván

**Objetivo:** Elaborar prototipos de personajes a partir de diferentes técnicas escultóricas como el modelado, la construcción, el ensamble y la talla, y revisar sus posibilidades de reproducción. Caracterizar el o los personajes de acuerdo a su psicología, actitudes y gestualidad específicos. Reconocer y aplicar diferentes materiales convencionales y experimentales para la elaboración de puppets para la animación en Stop Motion. Analizar los movimientos y posturas para su aplicación en Set.

1. Nociones de construcción de Puppets y Props
  - 1.1 Morfologías y criterios icónicos
  - 1.2 Materiales de producción
2. Del diseño de personaje al prototipo
  - 2.1 Hoja de personaje
  - 2.2 Análisis del movimiento corporal
  - 2.3 Expresión corporal y movimiento (actitud, gesto y acción)
3. Construcción del personaje.
  - 3.1 Elección de técnicas y materiales (plastilina epóxica, arcillas poliméricas, felting, escultura en papel)
  - 3.2 Plano de construcción, base y estructura del modelo
  - 3.3 Modelado de prototipos
  - 3.4 Posición, volúmenes, gama cromática
4. Detalles y acabados
  - 4.1 Maquillaje
  - 4.2 Confección de vestuario y accesorios
5. Escenarios
  - 5.1 Concepto de lugar y espacio
  - 5.2 Maquetación y ambientación del Set
  - 5.3 Atmósfera

**Nota:** Sesiones presenciales en taller



**Evaluación:** Caracterización de los personajes elegidos en el módulo anterior de acuerdo con su psicología, actitudes y gestualidad específicos, modelado de prototipos en plastilina y construcción con otros materiales de personajes y/o ambientes, analizar los movimientos y posturas para su aplicación en set.

## ANIMACIÓN

**Duración:** 80 horas

**Imparte:** Mariana López Cuéllar y Horacio Castrejón Galván

**Asesor invitado:** Yair Iván García Contreras

**Objetivo:** Desarrollar una pieza audiovisual -animada-, a partir de la técnica de stop motion y el uso del software especializado Dragonframe, la cual contempla el montaje del set, iluminación, toma fotográfica, edición, postproducción, principios de audio y la salida en formato de video.

1. Principios de animación
  - 1.1 Tipología
  - 1.2 Frame by frame
  - 1.3 Secuencia
  - 1.4 X-sheet
  - 1.5 Timming
2. Introducción a Dragonframe
  - 2.1 Interfaz
  - 2.2 Configuración
  - 2.3 Montaje con cámara
3. Preparación de set
  - 3.1 Montaje (marcas de continuidad)
  - 3.2 Iluminación
  - 3.3 Cámara
4. Postproducción
  - 4.1 Croma
  - 4.2 Composing
  - 4.3 Audio
  - 4.4 Render

**Nota:** Sesiones en aula presencial de producción-cómputo

**Evaluación:** Desarrollo del demo de animación la cual contempla el montaje del set, iluminación, toma fotográfica, edición, postproducción, principios de audio y la salida en formato de video.

## EVALUACIÓN

Módulo de introducción: 10%

Módulo 1: 25%

Módulo 2: 25%

Módulo 3: 25%

Memoria Inv. Prod.: 15%

Asistencia mínima: 90%

## DOCENTES

### HORACIO CASTREJÓN GALVÁN

Egresado de la FAD donde estudió la licenciatura en Artes Visuales, realizó su maestría en la Academia de San Carlos y Doctorado en Artes y Diseño en ésta misma institución. Ha participado desde 1990, impartiendo cursos ordinarios e intersemestrales, así como tomando cursos de actualización académica.

Su activa participación profesional como escultor trabajando la piedra, talla en madera e instalación lo ha llevado a participar en concursos y simposios tanto nacionales como internacionales, algunos de éstos países son Francia, Italia, Alemania, Líbano, Estonia, Canadá y Estados Unidos, dentro de algunos de éstos ha tenido la oportunidad de trabajar con materiales efímeros como son; nieve, hielo y fuego, así como materiales tradicionales, madera, piedra y metal entre otros. Actualmente imparte materias tanto a nivel licenciatura como maestría y doctorado dentro de los que destacan: Laboratorio de Ilustración donde se ha enfocado a revisar no solo las técnicas tradicionales sino incursionando en técnicas experimentales y tridimensionales, La Escultura inserta en

lo contemporáneo, así como propuestas de instalación mediante materiales y espacios conceptuales.

Académico en la Universidad Anáhuac desde la primera generación en Artes Visuales (2014 hasta la fecha), ha impartido pintura, Escultura para Principiantes, Técnicas Básicas, Técnicas intermedias y Técnicas Avanzadas de Escultura así como también Dibujo Experimental y Expresivo. Ponente en diversos eventos de posgrado y licenciatura y organizador de coloquios vinculando arte y poética, así como algunas conferencias. Su investigación en el doctorado fue en torno al tema de La sensualidad de los materiales por medio de ensayos poéticos de un proceso artístico.

Blog: Las huellas del tiempo: atempoescultura.blogspot.com

## MARÍA ELENA ORTÍZ PAREDES

Licenciada en Comunicación Gráfica por la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ahora Facultad de Artes y Diseño), realizó sus estudios de Maestría en la Academia de San Carlos, de la UNAM. Ha participado desde 1996 tomando e impartiendo diversos cursos de actualización académica, destacando las áreas de las relaciones Docente-Alumno (resiliencia y resolución de conflictos), las técnicas experimentales para el Diseño y la Comunicación Visual, así como para las Artes Visuales. Así mismo, ha participado en varios concursos de ilustración nacionales e internacionales, destacando su presencia con obra seleccionada y con Mención Honorífica para el 11o y 13o Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles de CONACULTA. De igual forma también ha desarrollado proyectos escultóricos del que sobresale una mención honorífica para el certamen de escultura Mutatis Mutandis sobre la locura Homo Genio 2007 para la Facultad de Psicología de la UNAM. Desde 2001 crea el despacho de diseño Akabilil donde el interés por la interacción de diversas actividades como el diseño, la ilustración, la caligrafía y la escultura son el eje conductor de su trabajo creativo. Se ha desempeñado desde hace 12 años como Académico impartiendo algunas asignaturas como Diseño Integrador, Ilustración Tridimensional y Experimental, Ilustración Digital o Laboratorio de Tecnología para la Investigación-Producción en Gráfica e Ilustración, Teoría

e Historia de la Ilustración; Lectura, Imaginación y Creatividad para la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual, así como Portafolios Digital para la Licenciatura en Artes Visuales FAD, UNAM. En su trabajo académico administrativo colaboró en la Comisión de Diagnóstico de los Planes y Programas de Estudio de la Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual del 2018 al 2020 y se desempeñó como coordinadora de la misma Licenciatura en la Facultad de Artes y Diseño en los periodos 2021-1 hasta el 2022-2.

## YAIR IVAN GARCÍA CONTRERAS

Es maestro en Diseño Creativo en medios digitales en el Instituto Universitario Grupo Amerike. Cuenta con licenciatura en Diseño y Comunicación Visual en orientación en Audiovisual y Multimedia en la FAD (UNAM). Tiene certificación profesional en Harmony Toon Boom obtenida a distancia con el creador del software en Canadá. Posee la especialidad en Motion Graphics dentro de Image Campus en Buenos Aires, Argentina. Es creativo y encargado del área de diseño como creativo en la empresa Monofaber S.A. de C.V; ahí ha participado en eventos culturales como Desfile de Día de Muertos para la Ciudad de México realizando diseño y producción de carros alegóricos y props; así como producción plástica y diseño para el Departamento de Cultura del Gobierno de Mazatlán. La empresa ha trabajado con clientes como Acuario, Inbursa, Warner, Paramount, Mattel, Liverpool, Anima Inc., etcétera. Ensamble editorial digital para diversas publicaciones y libros. Ha llevado a cabo diseños y animación para el Museo Papalote Verde en Monterrey. Realizó el manual animado para la SCT sobre el manejo en carretera. Efectuó tres animaciones como parte de la campaña de cuidado de libros del Fondo de Cultura Económica. Actualmente, desarrolla labor docente en la Universidad Centro Universitario de Comunicación en las áreas de 3D, animación y publicidad, dirección de arte, entre otros.

## MARIANA LÓPEZ CUÉLLAR

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual en la Facultad de Artes y Diseño de la Universidad Nacional Autónoma de México en la orientación de Gráfica e Ilustración.

Desde el 2019 trabaja profesionalmente en el diseño e ilustración independiente, realizando ilustración infantil para libro de texto, ilustración editorial y para redes sociales.

Trabajó para diversos proyectos en la UNAM, entre ellos realizando el diseño y desarrollo de los personajes para la campaña de consulta ciudadana “Cuéntame tu Riesgo” con el Instituto de Geografía; realizó sus prácticas profesionales en UNAM Chicago administrando y creando contenido para sus redes sociales así como para diversos materiales internos. Actualmente colabora con la Dirección General de Divulgación de las Humanidades con materiales ilustrados.

Paralelamente ha podido trabajar con la agencia Pencil Ilustradores y editorial Helbling para la colección de libros de texto Hooray!.

Complementario a sus actividades como diseñadora, ha ampliado su experiencia en la docencia en el área de Gráfica e Ilustración de la Facultad de Artes y Diseño como ayudante de profesor.

Ha tomado el Taller de Maquetación de Guión para novela gráfica impartido por la División de Investigación de la facultad, así como cursos y talleres de actualización docente centrados en didáctica básica y desarrollo de estrategias para la educación híbrida.

## FUENTES DE INFORMACIÓN

- AA.VV. (2011). *Push Paper: 30 artists explore the boundaries of paper art*. USA: Lark Crafts.
- Alcaraz, A. (2001). *Matrices tradicionales, nuevas y experimentales*. España: Acanto.
- Avella, N. (2010). *Diseñar con papel. Técnicas y posibilidades del papel en el diseño gráfico*. España: Gustavo Gili.
- Bargellini, C. (1999). *La pintura sobre lámina de cobre*. México: Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas.
- Bawden, J. (1991). *Arte y artesanía con papel maché*. España: Grupo Anaya
- Chong, A. (2010). *Animación Digital* Blume: Barcelona.
- Civardi, G. (2009). *Modelado: de la cabeza humana y de la figura: apuntes de trabajo: principios teóricos de la escultura*



- y procedimientos técnicos. Barcelona: Drac.
- Denning, A. (2001). *Talla en madera: Manuales dos en uno*. Madrid: Acanto.
  - Escalante, C. (2004), *Manual de producción cinematográfica*. Editorial UAM-Xochimilco: Ciudad de México, México.
  - Gasek, T. (2012), *Frame-By-Frame Stop Motion. The Guide to Non-Traditional Animation Techniques*. Focal Press: NY and UK
  - Hanán Fanuel. (2007) *Leer y mirar el libro álbum*, México, Grupo editorial Norma.
  - Jackson, Paul. *Enciclopedia de origami y artesanía del papel*. Edit. Acanto. Barcelona, España, 1998
  - Jackson, Paul. (1994). *The pop - up book*. USA: Lorenz.
  - Johnson, Anne Akers, *Origami*, Klutz Latino, 2004
  - Johnson, Pauline. *Creating with paper: basic forms and variations*, University of Washington Press, 1958
  - Jung Carl Gustav.(2019) *El Libro Rojo*, 2ª edición, Italia, Malba - Fundación Costantini.
  - Kasahara Kunihiko, *Amazing origami*, Sterling Publishing Company, Inc., 2002
  - Lajos, E. (2012), *El arte de la escritura dramática Fundamentos para la interpretación creativa de las motivaciones humanas*. Centro Universitario de Estudios Cinematográficos:CDMX México.
  - Lord, P., Sibley, B. (2015), *Cracking Animation: The Aardman Book of 3-D Animation*. Ed. Thames & Hudson: Londres
  - Mateu-Mestre, Marcos. (2010), *Framed Ink: Drawing and composition for visual Storytellers*. Designstudio Press.
  - Matia, P. (2009). *Procedimientos y materiales en la obra escultórica*. España: Akal.
  - Midgley, B. (1993). *Guía completa de escultura, modelado y cerámica. Técnicas y materiales*. Madrid: Herman Blume.
  - Miller, David. *You Can Make Paper Sculptures*, Allen & Unwin, 1996
  - Oroyan, Susanna. *Designing the doll, from concept to construction*. C&T Publishing, Inc. California, EUA. 1999
  - Parramón, P. (2009). *Modelado y fundición*. Barcelona: Parramón.
  - Plowman, J. (1996). *Técnicas escultóricas*. España: Acanto.
  - Purves, B. (2019). *Stop-Motion Animation: Frame by Frame Film-Making with Puppets and Models*. Bloomsbury
  - Raven, S. (2009). *Paper: Tear, fold, rip, crease, cut*. EUA:

- Black Dog Publishing.
- Revere, D. (2009). *Slash: Paper under the knife*. EUA: Continents Editions.
- Robles, Mauricio. *Origami y papiroflexia*, Editorial Libsa Sa, 2007
- Rubino, P. (2011). *Modelado de la figura humana en arcilla: Periplo artístico y técnico para comprender las fuerzas creativas y dinámicas de la escultura figurativa*. Madrid: Drac.
- Selby, A. (2013). *La animación*. Blume: Barcelona.
- Shaw, S. (2017). *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*. CRC Press: US
- Spencer Gary. (2010) *Diseño de Cómic y Novela Gráfica*, España, Parramon.
- Waite, C. (2006). *The sculpting techniques bible: an essential illustrated reference for both beginner and experienced sculptors*. USA: Chartwell Books.
- Wayne Chidy. (2011) *Diseño de Moda. Cómo dibujar poses*, España, ilus books
- Wickings, R. (2010) *Pop-Up: Everything You Need to Create Your Own Pop-Up Book*. EUA: Candlewick
- Withrow Steven (2009) *Diseño de personajes para novela gráfica*,Barcelona España. Gustavo Gili.
- Wittkower, Robert. *Escultura, procesos y principios*. Alianza. Madrid. 1977
- Wright, M. (1996). *Introducción a las técnicas Mixtas*. Barcelona. Blume
- Ziegler, Kathleen / Greco, Nick. *Paper sculpture: a step by step guide*. Rockport, Massachusetts, 1994





5591973434



educontinuafad

<https://educacioncontinua.fad.unam.mx/>



UNAM  
FACULTAD  
DE ARTES  
Y DISEÑO



DIVISIÓN  
DE EDUCACIÓN CONTINUA  
Y EXTENSIÓN ACADÉMICA



REDEC UNAM