

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA

La Universidad Católica de Loja

ÁREA SOCIOHUMANÍSTICA

TÍTULO DE LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL

Animación y literatura ecuatoriana

TRABAJO DE TITULACIÓN.

AUTOR: Urgilés Becerra, Erik Santiago

DIRECTOR: Ortiz León, Carlos, Dr

CENTRO UNIVERSITARIO CARCELÉN

2017



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Septiembre, 2017

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Doctor.

Carlos Ortiz León.

DOCENTE DE LA TITULACIÓN

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación: Animación y literatura ecuatoriana realizado por Urgilés Becerra, Erik Santiago, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo.

Loja, agosto de 2017

f)

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS

“Yo Urgilés Becerra, Erik Santiago declaro ser autor (a) del presente trabajo de titulación: Animación y literatura ecuatoriana, de la Titulación de Licenciado en Comunicación Social, siendo Ortiz León, Carlos, Dr, director (a) del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales. Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Adicionalmente declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 88 del Estatuto Orgánico de la Universidad Técnica Particular de Loja que en su parte pertinente textualmente dice: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado o trabajos de titulación que se realicen con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”

f.

Autor Urgilés Becerra, Erik Santiago

Cédula 1716135023

DEDICATORIA

Porque cualquier logro que consigo,
es una gran alegría para ellos.
Este trabajo está dedicado a mis familiares.

AGRADECIMIENTO

A Dios, porque a permitido que este momento sea posible.

A mis padres por el apoyo incondicional,

A Pamela por el aguante y cariño,

A Juan Pablo, Caridian, Juan José e Ibo
por ayudar a que el cortometraje sea un poco mejor.

Al Dr. Carlos Ortiz, por guiarme en este trabajo.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CARÁTULA.....	i
CERTIFICACIÓN.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y CESIÓN DE DERECHOS.....	iii
DEDICATORIA.....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
ÍNDICE DE CONTENIDOS.....	vi
RESUMEN EJECUTIVO.....	1
ABSTRACT.....	2
INTRODUCCIÓN.....	3
METODOLOGÍA.....	5
CAPÍTULO 1. HISTORIA DEL CUENTO Y LA LITERATURA ECUATORIANA EN EL SIGLO XX.....	8
1.1. Literatura ecuatoriana en el siglo XX.....	8
1.2. Literatura ecuatoriana en la actualidad.....	14
1.3. Biografía Pablo Palacio.....	16
1.4. Producción literaria de Pablo Palacio	18
CAPÍTULO 2. PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN.....	21
2.1. ¿Qué es la animación?	21
2.2. Principios de la animación.....	21
2.2.1. Estirar y encoger.....	22
2.2.2. Anticipación.....	23
2.2.3. Puesta en escena.....	23
2.2.4. Acción directa y pose a pose.....	23
2.2.5. Acción continuada y superpuesta.....	24
2.2.6. Entradas lentas y salidas lentas.....	24
2.2.7. Arcos.....	24

2.2.8. Acción secundaria.....	25
2.2.9. Temporización.....	25
2.2.10. Exageración.....	26
2.2.11. Dibujos sólidos.....	26
2.2.12. Personalidad.....	27
2.3. Técnicas de animación.....	27
2.3.1. Animación en dos dimensiones.....	28
2.3.1.1. Dibujos animados.....	28
2.3.1.2. Animación limitada.....	29
2.3.1.3. Animación con recortes.....	29
2.3.1.4. Rotoscopia.....	29
2.3.2. Animación corporea o <i>stop motion</i>	29
2.3.2.1. Pixilación.....	30
2.3.2.2. <i>Puppetoon</i>	30
2.3.3. Animación digital.....	31
2.3.3.1. Animación 3D.....	31
2.3.3.2. Animación digital 2D.....	32
2.3.3.3. <i>Motion graphics</i>	32
2.4. Narrativa visual y fomento a la lectura.....	32
2.4.1. Animación y educación.....	33
2.4.2. Animación y literatura.....	33
2.5. Dibujos animados e internet.....	34
2.5.1. La World Wide Web y el video.....	34
2.5.2. Animación en línea.....	35
2.5.3. La nueva forma de ver televisión.....	36
CAPÍTULO 3. PROCESO DE PRODUCCIÓN DE UN FILME ANIMADO.....	37
3.1. Preproducción.....	37
3.1.1. Idea y concepto.....	37
3.1.2. Guion.....	37
3.1.3. Diseño de personajes.....	38
3.1.4. Diseño de escenarios.....	39
3.1.5. Guion gráfico.....	40

3.1.6. Audio.....	41
3.1.7. <i>Animatic</i>	42
3.2. Producción de animación.....	42
3.2.1. <i>Layout</i>	42
3.2.2. Métodos de animación.....	43
3.2.3. Interpolación.....	44
3.3. Postproducción.....	44
3.3.1. Edición.....	44
3.3.2. Efectos visuales.....	45
3.3.3. Audio final.....	46
CAPÍTULO 4. PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE.....	47
4.1. Preproducción.....	47
4.1.1. Título y <i>logline</i>	47
4.1.2. Guion adaptado.....	47
4.1.3. Los personajes.....	52
4.1.4. Diseño de escenarios.....	56
4.1.5. Guion gráfico.....	59
4.1.6. Audio preliminar y <i>animatic</i>	62
4.2. Producción de animación.....	63
4.2.1. <i>Layout</i>	63
4.2.2. Animación.....	65
4.3. Postproducción.....	68
4.3.1. Edición.....	68
4.3.2. Efectos visuales.....	68
4.3.3. Audio definitivo.....	70
4.3.4. Exhibición.....	70
CONCLUSIONES.....	74
RECOMENDACIONES.....	75
BIBLIOGRAFÍA.....	76
ANEXOS.....	80

RESUMEN

El presente proyecto busca dar a conocer la obra literaria del escritor ecuatoriano Pablo Palacio e incentivar a la lectura por medio de la adaptación animada de uno de sus cuentos. Adicionalmente este cortometraje quiere servir de guía para futuros filmes animados inspirados en la literatura ecuatoriana.

Para llevar a cabo este objetivo se revisó la historia de la literatura ecuatoriana, la vida y obra de Pablo Palacio, además de las diferentes técnicas utilizadas para producir un filme de animación. Parte importante de esta tesis es el análisis del proceso de producción de un filme animado y la posterior descripción de las particularidades de la producción del filme *Brujerías. La historia de Bernabé*, cortometraje resultante de este trabajo.

PALABRAS CLAVE: cortometraje, animación, literatura, dibujo animado, narrativa, Pablo Palacio

ABSTRACT

This project seeks to make known the literary work of the Ecuadorian writer Pablo Palacio, and tries to encourage the reading between the animated adaptation of one of his stories. Additionally this short film wants to be a guide for the next animated films inspired on the Ecuadorian literature.

To carry out this objective, the history of the Ecuadorian literature has been reviewed, the life and work of Pablo Palacio, also the different techniques used to produce an animated film. An important fact about this thesis is the analysis of the production process of an animated film and the posterior description of the particularities of the production of the film *Brujerías*. *The story of Bernabé*, a short film resulting from this work.

KEYWORDS: short film, animation, literature, animated cartoon, narrative, Pablo Palacio

INTRODUCCIÓN

En el año 2012, el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe menciona que en el Ecuador el promedio de libros leídos por habitante es de 0.5 al año. Muchas veces se incurre en el error de culpar a la juventud y al público por estos pobres hábitos de lectura, pensando que el problema es de los demás y evitando contribuir a que esta situación mejore. Es labor de los medios de comunicación, instituciones educativas y otros organismos relacionados con la cultura buscar mecanismos que permitan a la sociedad interesarse por la literatura, especialmente la de escritores ecuatorianos.

Una manera viable de lograr este objetivo es el medio audiovisual, camino ya recorrido por los medios tradicionales que han trasladado obras literarias a la pantalla en producciones de mayor o menor éxito; pero estas adaptaciones han sido esporádicas, probablemente por el alto costo que conlleva su realización.

Con el surgimiento de las tecnologías digitales y la forma en que las nuevas generaciones consumen la información se abre una oportunidad para la creación de contenidos educativos que contagien el gusto por la lectura a los ecuatorianos. Contenidos cortos y de fácil acceso en diferentes dispositivos electrónicos deben ser tomados en cuenta.

Considerando los antecedentes mencionados, este trabajo se enfocó en la producción audiovisual de la segunda parte del cuento *Brujerías* de Pablo Palacio, texto corto y entretenido, ideal para una adaptación animada con presupuesto limitado.

Con la producción de este cortometraje animado se presenta una alternativa para la difusión de la literatura ecuatoriana, en busca de sentar las bases para el uso educativo de un formato narrativo que en el Ecuador ha sido poco explotado fuera del ámbito comercial y publicitario.

El trabajo realizado con *Brujerías. La historia de Bernabé*, pretende servir como punta de lanza para futuras adaptaciones audiovisuales de las poco reconocidas pero interesantes obras existentes en la literatura de nuestro país.

Adicionalmente, adaptar uno de los cuentos de Pablo Palacio a animación y difundirlo de manera gratuita por internet, permitirá que el público se acerque a los textos que este talentoso escritor legó a los ecuatorianos.

METODOLOGÍA

Para plasmar los objetivos planteados en la tesis, se hizo uso de la metodología cualitativa descriptiva, con una investigación documental donde se recoge la teoría necesaria para llevar a buen puerto el sustento práctico del proyecto que consiste en la producción de la película animada. Esta información está distribuida entre los cuatro capítulos que componen el trabajo de titulación.

Se hizo una revisión bibliográfica exhaustiva, que constituye una etapa fundamental de todo proyecto de investigación y debe garantizar la obtención de la información más relevante en el campo de estudio, de un universo de documentos que puede ser muy extenso. (Gómez et al., 2014, p.158). Se realizó un marco teórico que reúne los siguientes contenidos, el primer capítulo resume la historia de la literatura ecuatoriana desde el comienzo del siglo pasado hasta nuestros días, donde se menciona al vanguardismo del que Palacio es el mayor representante, para luego revisar con detenimiento la vida y obra del escritor lojano.

En el segundo capítulo se analizan las bases teóricas del dibujo animado, los 12 principios de la animación y las técnicas de trabajo. Posteriormente se hace un repaso a la relación existente entre la animación y la lectura, el capítulo se cierra con un análisis de la distribución de los filmes animados en la era de la Internet.

Durante el tercer capítulo se ahonda en el proceso de producción de un filme animado, detallando los pasos existentes en las fases de preproducción, producción y posproducción. Finalmente, en el cuarto capítulo se describe el trabajo realizado en el cortometraje *Brujerías. La historia de Bernabé* inspirado en el cuento *Brujerías* de Pablo Palacio y su publicación en www.brujeriaselcuento.com, página web promocional del filme.

Para la parte práctica de este proyecto, que consiste en la realización de un cortometraje animado inspirado en un cuento de Pablo Palacio, se utilizan las bitácoras como herramienta de investigación, debido a la importancia que estas tienen en determinadas investigaciones para recoger información diaria de eventos específicos. (Martínez, 2016, p.167). En este caso, las bitácoras se dividen en tres apartados, en los que se detalla claramente el proceso de producción que implicó el trabajo.

Bitácoras de producción del cuento “Brujerías- La historia de Bernabé”

Preproducción - Brujerías. La Historia de Bernabé	
Actividad:	Descripción:
Idea y concepto	Se selecciona la historia que será convertida en audiovisual. <i>Brujerías: La Segunda</i> de Pablo Palacio se ajusta a los requerimientos de producción, además de tener elementos en la historia que se pueden representar muy bien con animación.
Título	El cortometraje toma el nombre de: <i>Brujerías. La historias de Bernabé</i> . Este nombre es más llamativo y funciona mejor fuera del contexto de la obra original.
<i>Logline</i>	Se da una descripción corta del filme: Bernabé es víctima de una infidelidad. Su venganza le enseñara a todos porque no se debe jugar con la honra de un brujo.
Guion	El cuento original es adaptado. Se eliminan partes que pueden afectar al ritmo de la película; y se definen las escenas y situaciones que la narración en off describe durante la historia.
Diseño de personajes	Se define el aspecto visual de el protagonista y los personajes secundarios, incluida la versión canina de los amantes.
Diseño de escenarios	La escenografía se diseña para ubicar la historia en un tiempo pasado y dar una atmósfera un tanto lúgubre.
<i>Storyboard</i>	Se dibuja el guion gráfico con las diferentes escenas que servirán de referencia para la producción de animación.
Audio preliminar	Se hace una grabación provisional del narrador como referencia del tiempo que requiere cada escena.
<i>Animatic</i>	Con el <i>storyboard</i> y el audio provisional se crea el <i>animatic</i> que ofrece una previsualización del cortometraje.

Producción de animación - Brujerías. La Historia de Bernabé	
Actividad:	Descripción:
Layout	Se arma la puesta en escena. Se ubican los elementos que serán animados con la técnica de <i>cutout animation</i> , además de colocar las cámaras y la iluminación digital.

Animación	El momento de animar se utiliza la técnica de animación pose a pose con intercalados automáticos para los movimientos mecánicos. Cuando la animación es más expresiva se utiliza la técnica de animación continua.
Animación 3D	Se añaden algunos elementos animados en tres dimensiones con luces y texturas que permitan fusionarlos con la animación en dos dimensiones.

Postproducción - Brujerías. La Historia de Bernabé	
Etapas:	Descripción:
Edición	El momento del montaje, se juntan las escenas, se cortan y reorganizan algunas tomas en beneficio del ritmo de la historia.
Efectos Visuales	Con la ayuda del software <i>After Effects</i> se añade luces y la animación de partículas, además se da la apariencia final con texturas, sombras y corrección de color.
Audio Definitivo	Se graba la narración definitiva. Se añaden efectos sonoros y la música que acompañan a la acción y dan ambiente a la historia.
<i>Streaming</i>	El cortometraje finalizado es subido a la plataforma Youtube para que el público tenga acceso al mismo.
Exhibición	Se considera necesario complementar lo presentado en el cortometraje con información adicional. La página web www.brujeriaselcuento.com se diseña para presentar una introducción a la animación, el cuento original y una breve biografía de Pablo Palacio.

En estas bitácoras se resume el proceso que se siguió para la producción del cortometraje animado, para su realización se utilizó el diario de campo, donde constan de forma detallada los pasos que se siguieron, existen diversas formas de utilizar esta herramienta de investigación, una de ellas es registrar las actividades por su cronología, poniendo día a día lo que se está haciendo, separando punto por punto para diferenciar perfectamente las actividades. (Calvillo, 2016).

1.- HISTORIA DEL CUENTO Y LA LITERATURA ECUATORIANA EN EL SIGLO XX

El siglo pasado fue especialmente fructífero en cuanto a la producción literaria de nuestro país. Gracias a las nuevas tendencias políticas que se expandían por el mundo, la literatura de corte social que reivindica los derechos de los indígenas y el proletariado acaparó la atención de los escritores ecuatorianos. En esta misma época, Pablo Palacio se deslinda por completo de la tendencia reinante gracias a sus cuentos que aunque criticados en su época, sirvieron como cimientos del posmodernismo en el Ecuador.

1.1.- Literatura ecuatoriana en el siglo XX

La literatura ecuatoriana no ha contado con representantes que hayan marcado precedentes y hayan trascendido fronteras para inicios del siglo XX. Si bien la literatura del realismo social ha sido traducida a varios idiomas, no fue suficiente para que cualquiera de esos autores sea el abanderado de la narrativa en esta parte del mundo.

Décadas después, con lo que fue el *boom* latinoamericano, no tuvimos ningún representante, sin embargo, la producción literaria de nuestro país durante el siglo XX siempre se mantuvo regular y hubo algunas generaciones de escritores que fueron fortaleciendo el imaginario de un país a través de sus letras.

Tanto la novela como el cuento, han sido géneros abordados por los autores ecuatorianos del siglo pasado. Como en casi todos los artes, muchos de los autores ecuatorianos empiezan con el cuento como creación que prueba su talento. Algunos han dado el siguiente paso haciendo la novela pero en definitiva, la mayoría explora con el relato corto como género predilecto.

Alicia Ortega Caicedo (2004) menciona en la presentación del volumen *El Cuento de la Antología Esencial del Ecuador Siglo XX*, que la historia moderna del cuento data de los años veinte cuando eventos como la conmoción política de post guerra, la matanza de obreros en Guayaquil en 1922 y la aparición del vanguardismo dieron origen a dos obras fundamentales para el análisis de este género: *Un hombre muerto a puntapiés* de Pablo Palacio, publicado en 1927, y *Los que se van*, colección de cuentos de Enrique Gil Gilbert, Demetrio Aguilera Malta y Joaquín Gallegos Lara, publicado en 1930. (p. 7)

La década de los veinte fue testigo de una profunda crisis económica mundial y también el escenario para varias luchas políticas en el Ecuador. Obreros, campesinos y sectores de clase media se incorporaron a las luchas en el ejercicio político y agitaron las bases del poder.

Este movimiento entre los actores de la política, la reivindicación de los indígenas y el debate de las artes fueron el escenario perfecto para que autores como José de la Cuadra, Jorge Icaza, Joaquín Gallegos Lara, Enrique Gil Gilbert, Demetrio Aguilera Malta y Alfredo Pareja Diezcanseco trabajaran a fondo en el realismo social.

Vlamidiro Rivas (2002), escritor laticungueño, en su antología *Cuento Ecuatoriano Contemporáneo*, menciona que este tipo de literatura se quedó atado a la producción ecuatoriana y que fueron muchos los escritores que siguieron esta línea durante décadas, siendo esa la razón para que ninguna de esas obras se haya destacado. (p.8)

El análisis de Rivas indica que durante la mitad del siglo no se escribieron relatos que salgan del molde que había instalado el realismo social. Aclara que el único que supo imponer su propia impronta y no seguir esa corriente fue el lojano Pablo Palacio. (p. 7)

Para Alicia Ortega (2004), Pablo Palacio no estaba solo con sus inquietudes y los temas que trataba. Ortega encuentra un paralelismo entre las obras de Palacio y Humberto Salvador a partir de escenarios que comparten ese aire urbano de progreso descontrolado:

En la línea de Pablo Palacio descuella también la obra de Humberto Salvador, cuyos personajes habitan esa misma ciudad volcada al progreso modernizador; en ella el automóvil se transforma en "una alcoba móvil en cuyo lecho se confunden la locura de la carne y la locura del movimiento" mientras que la poesía parece haber sido expulsada de su territorio. Una ciudad antropófaga constituye el escenario del cuento "Sandwich": en sus calles aparecieron unos sándwiches baratísimos que se vendían fabulosamente y cuando los hechos fueron reconstruidos se supo que eran sándwiches de muerto, lo más curioso era que entre los cadáveres que se comieron lechugas y pan, se encontraba el del poeta vagabundo. (p. 16)

Solamente al cotejar el tema de la antropofagia podemos darnos cuenta de que los mundos que Pablo Palacio y Humberto Salvador concebían tenían varias similitudes. Este último marcaría su pico más alto con su novela *En la ciudad ha perdido* una novela de 1930. En ella abordaría de una manera no lineal y experimental una visión de la ciudad de Quito. Sus juegos con el lenguaje, la literatura en la literatura y otros elementos conforman una obra que se enmarca en la vanguardia de esa época. Alicia Ortega enfoca su análisis para explicar cómo lo hace:

Al modo de la escritura de Palacio, la escritura de Salvador está volcada sobre ella misma, dejando ver al lector sus propias costuras y el proceso de su elaboración. En el relato titulado "Cuento Ilógico", Salvador muestra un narrador enfrentado a los recursos de su propia creación. (p. 17)

Mientras Palacio y Salvador marcaban su propio estilo y se daban modos para validar sus publicaciones, la llamada Generación del 30 lograba calar más fuerte en quienes los leían. Sus temáticas, que como dice Alicia Ortega en la *Antología Esencial del Cuento en el Ecuador del Siglo XX*, abordan las problemáticas de la modernidad y la ambivalencia de un territorio en donde el progreso y su fuerza homogeneizadora se enfrentan a las creencias, saberes, lenguas y temporalidades de un país sumamente diverso. (p. 22)

Muchos de los textos de dicha generación, en especial el material producido por el Grupo de Guayaquil conformado por Demetrio Aguilera Malta, José de La Cuadra, Joaquín Gallegos Lara, Enrique Gil Gilbert y Alfredo Pareja Diezcanseco siempre abordaron temas sociales que bajo el escenario de la llegada de la modernidad exponían algún suceso de la historia nacional desde un lado doloroso que demuestra la marginalidad de los personajes.

Mientras tanto, desde la parte andina del país, Jorge Icaza retrata el mundo donde el indígena, el blanco y el mestizo conviven en medio de la llegada de la modernidad. De la misma manera que el Grupo de Guayaquil, Icaza toma las luchas sociales y de clases para crear su universo. Una lucha que es retratada no solo desde la mirada indigenista sino también desde la problemática del mestizo. Un ejemplo, su novela *El Chulla Romero y Flores*, en donde se narra cómo un personaje se esfuerza por ser parte de una clase social a la que no pertenece. En la *Antología Esencial del Ecuador Siglo XX* se cita a Jorge Enrique Adoum para mostrar lo siguiente:

Jorge Enrique Adoum, a propósito de la gran literatura ecuatoriana del 30, habla de un realismo que supo ver lo real espantoso de la vida misma, pues se trataría de una literatura que se propuso narrar situaciones sórdidas e insólitas de colectividades humanas enfrentadas fatalmente a la violencia de una naturaleza indómita, de una tecnología amenazante, de un orden social profundamente injusto, jerárquico y excluyente. A dicha violencia correspondería, siguiendo la lectura de Adoum, un lenguaje también violento, profundamente irreverente y desacralizador. (Ortega, 2004, p. 32)

Adoum toma a *Los que se van*, libro fundacional para dicha generación, para decir que los personajes hablan tal y como los autores escriben, calificando a esa práctica como un manifiesto. De ahí que llame desacralizador al lenguaje que se usa en los textos de este grupo de escritores. Sin embargo, Jorge Enrique Adoum, toma como elemento unificador para este grupo esa propuesta a la hora de escribir y hablar. Con ese contexto se logra enmarcar a un grupo de escritores que tanto en novelas, cuentos y ensayos dejó sentado lo que luego, como se ha dicho anteriormente en este mismo texto, se trataría de imitar y que resultaría difícil de separar de la narrativa ecuatoriana durante algún tiempo.

Pasaron los años y con la llegada de nuevos nombres a la literatura mundial la literatura ecuatoriana empezaría a tomar otros rumbos. Vladimiro Rivas, en su *Antología del Cuento Ecuatoriano*, menciona entre los autores que influenciaron a los próximos escritores a Faulkner, Onetti, Conrad, James, García Márquez, Carpentier, Lezama, Vargas Lloza, Cortázar y Borges. Toda esa nueva literatura que tocó la puerta de los jóvenes que optaban por lanzarse a escribir y la comercialización del boom latinoamericano hicieron posible que nuevas voces se disparesen en nuestro país para la segunda mitad del siglo XX. (p. 10)

Como en todo proceso, hubo variedad en cuanto a propuestas pero al ser este un país pequeño y sin mucha tradición literaria, es difícil volver a encontrar un grupo tan homogéneo como el de la generación del 30.

Rivas (2002), en la introducción de su antología, toma los estudios del crítico Juan Valdano para hablar de la generación de 1944 que se divide en dos vertientes, la primera incluye a nombres como el de Pedro Jorge Vera, Mary Corilé, Alejandro Carrión, Adalberto Ortiz,

Arturo Montesinos Malo, César Dávila Andrade, Nelson Estupiñán, Rafael Díaz Ycaza, Jorge Enrique Adoum, entre otros. La característica de este primer grupo es que su nacimiento se dio entre 1914 y 1929 y sus historias se construyeron bajo la herencia del realismo social que se mezcló con el realismo psicológico. (p. 10)

Con los años sesenta se gesta una narrativa diferente. Las historias absorben lo que está pasando en el mundo en el nivel social y literario. Para esa década el boom latinoamericano ya toma fuerza y sus máximos representantes distribuyen su estilo por todo el mundo, sin ser el Ecuador una excepción. Obras como *La ciudad y los perros* de Vargas Llosa o *Rayuela* de Cortázar ya daban de qué hablar en los primeros años de esa década, los temas que trataban y la forma en que estaban escritas estas novelas fueron influencias muy importantes para lo que vendría a ser la siguiente vertiente de escritores de lo que Juan Valdano y Vladimiro Rivas llaman: la generación de 1944.

Este segundo grupo está definido por autores que nacieron entre 1929 y 1944. Un grupo nutrido de narradores en donde los más jóvenes, hasta el día de hoy siguen publicando y siendo reconocidos a nivel mundial. Inicia la lista Miguel Donoso Pareja, luego vendrán Carlos Béjar, Marco Antonio Rodríguez, Raúl Pérez Torres, Carlos Carrión, Iván Egüez, Francisco Proaño Arandi, Vladimiro Rivas, Abdón Ubidia, Juan Andrade Heymann, Javier Vásconez, Iván Oñate, Jorge Dávila Vásquez, Jorge Mackenzie, Eliécer Cárdenas, entre otros.

A la generación de 1944 le costó mucho alcanzar la madurez literaria, principalmente por el retraso social, cultural, político y económico que el país afrontaba luego de la guerra contra Perú y las dictaduras, tanto velasquistas como militares. Se considera también que en esa época hubo mucha experimentación injustificada. Por ejemplo, un abuso en la forma de hablar de los personajes, un coloquialismo urbano que aisló a las historias ya que en otros países resultaban de difícil entendimiento. (Rivas, 2002, p. 12)

En los sesenta y con ciertas relaciones a los nombres que anteriormente se mencionan, en el Ecuador se hizo notar el grupo tzántzico. Vladimiro Rivas analiza este grupo partiendo de la misma línea, sin embargo, con su mirada crítica hace una evaluación del objetivo de este grupo que a la larga cambió su afán por contar historias por la política. Rivas (2002) dedica unas cuantas líneas a este grupo dentro del prólogo de su *Antología del Cuento Ecuatoriano*

Contemporáneo. Citar sus palabras se vuelve necesario ya que con su contundente descripción define correctamente cómo fue el proceso con este grupo:

En Quito floreció en los sesenta el movimiento cultural y político de los jóvenes autoproclamados tzántzicos (reductores de cabezas) que, a la manera del movimiento nadaísta de Colombia, buscó, no solo desmitificar sino destruir esa cultura elitista y tradicional fundada en los actos sociales, las buenas maneras y el buen decir. Procuraron llevar a las masas la poesía, el teatro, el cuento. Pero tal fue la preeminencia de lo político que sacrificaron lo artístico. Basada su doctrina en el parricidio intelectual, produjeron, a la larga, frutos interesantes en la narrativa -pero sólo cuando el movimiento se volvió crítico y desapareció- a través de autores como Abdón Ubidia, Francisco Proaño, Iván Egúez, o, en el ensayo, Fernando Tinajero y Agustín Cueva. (p. 10)

La construcción, crecimiento y desarrollo vertiginoso de las ciudades, el fortalecimiento de la clase media, las contradicciones de la modernidad, las luchas sociales y el nuevo rol que va asumiendo la mujer en todas las áreas definieron la literatura que se creó en el Ecuador en los años setenta y lo que posteriormente vendría con las últimas décadas de ese siglo.

Las ciudades se vuelven escenarios más voraces, albergan más relatos, dinamizan a los personajes y por lo tanto potencian las historias. Autores como Vásconez, Proaño Arandi, Ubidia, Pérez Torres u Oñate son hábiles narrando sus historias desde la ciudad, desde sus calles e incluso desde cualquier lugar del mundo. Varios de ellos escribieron literatura situada en lugares como Praga, Barcelona, Italia, Madrid, París o China. Así dejó de ser sorpresa que un escritor ecuatoriano posea una de sus historias en tierra extranjera. La literatura ecuatoriana se libra así de una atadura, de esa necesidad que surgió con el realismo social pero que ya no pertenecía a la época tecnológica y globalizada que se avecinaba y que daría origen a los modos de vida con los que nos identificamos el día de hoy.

Se puede destacar que cada vez se ha ido explorando nuevos géneros y temáticas. Los nuevos narradores han ido trabajando sus historias alrededor de nuevas preguntas y coyunturas históricas a las que se ha ido enfrentando el país. Por ejemplo, se trabajó mucho a partir de la imagen femenina para que se cuenten historias en donde el hombre asume

una nueva masculinidad. Si en la generación de los años 30, *La Tigra* y *La Salvaje* cumplían ese papel, para los años 70, algunos de los escritores optan redefinir esos conceptos. Así lo hacen Abdón Ubidia, Raúl Pérez Torres y luego Carlos Carrión, quien sentaría los precedentes para que en la agenda de la literatura ecuatoriana se tenga al erotismo como una de las propuestas. Luego seguirían ésta línea Raúl Serrano Sánchez y Galo Galarza. El primero titularía a uno de sus libros *Las mujeres están locas*, el segundo, a uno de sus cuentos lo llamaría *Variaciones sobre una mujer gigante*. (Ortega, 2004, p. 66)

Otros nombres como los de Vladimiro Rivas Iturralde, Jorge Dávila Vásquez, Juan Valdano y posteriormente Santiago Páez y Leonardo Valencia han sido quienes han continuado con el camino que trazó Bejar Portilla. Cada uno de estos autores ha logrado crear las propias leyes para crear sus universos y galaxias. En su obra también se revelan muchos hechos históricos que son reinterpretados a través de elementos fantásticos o personajes aventureros.

Así como hubo una nueva representación de la masculinidad a través de la literatura de los escritores de la segunda vertiente de la generación de 1944, años después se daría la incorporación constante de mujeres que con su obra exponían sus dudas e intereses para exponer su feminidad. El trabajo de Gilda Host, Liliana Miraglia, Aminta Buenaño, Sonia Manzano, Martha Rodríguez entre otras, ha permitido que para las siguientes décadas haya más mujeres jóvenes publicando y ganándose un espacio a nivel nacional e internacional, siendo parte de lo nuevo que el Ecuador tiene que ofrecer con su prosa.

1.2.- Literatura ecuatoriana en la actualidad

Si se analiza a los nuevos nombres de la literatura ecuatoriana, quizá se vuelva complicado encontrar temáticas en común entre estos autores. La abundante información y las nuevas formas de consumo han provocado que el acceso a la información sea tan heterogéneo que los intereses de una nación y los particulares cambien, y claro está, mucho tiene que ver la vida de cada una de las personas que escriben sus historias.

Los personajes de estas historias ven películas norteamericanas, escuchan música rock o indie y usan internet. Tiene correo electrónico, buscan en Google o en su perfil de

Facebook se publican algunas cosas. La escritura pop y la prosa posmoderna también han llegado a nuestros territorios, sin embargo, los autores más reconocidos son quienes han aprovechado estos recursos de manera cauta y orgánica. Como muestra, basta leer algunos de los títulos publicados por jóvenes nacidos a finales de los setenta y a inicios de los ochenta en estas décadas del nuevo siglo. El primer ejemplo se trata de *Hablas Demasiado*, novela del portovejense Juan Fernando Andrade (2009), cronista, guionista y miembro del directorio de importantes revistas del país:

Es viernes por la noche y tras una visita a la licorería Pluto's de la Shirys tenemos suficiente gasolina para un encerrón. La velada empezó con la versión de *Mrs. Robinson* de Frank Sinatra, que no es exactamente la canción de *El graduado*, pero casi. Lo siguiente es el *Marquee Moon* de Television, un disco que escuchamos en momentos especiales, uno de esos discos que tienen que escucharse de principio a fin, sin parar. Pasarán las horas, llegaremos al *Unplugged* de Charly García, al *In Utero* y mataremos con el *Ok Computer*. Cada vez que montamos esa escena pienso que estoy harto de hacer siempre lo mismo, que es hora de un cambio. Pero no digo nada. (p. 26)

El mismo Andrade se encargaría de compilar una antología de cuentos llamada *Todos los juguetes*, obra que recoge cuentos de autores que para ese entonces, ya eran constantes colaboradores de revistas como *Mundo Diners* o *Soho*. La misma empresa editora de las revistas sería la encargada de producir el libro y junto a Andrade se encargaron de la selección de los cuentos. En la introducción del libro, Juan Fernando Andrade (2011), a su estilo, describe cómo fue el proceso, de dónde proviene este grupo de narradores y hacia dónde van:

Empecé a trabajar en Dinediciones a finales de 2006. Una de mis misiones, la más importante o la que tomé más en serio, fue pescar nuevas firmas para las revistas *Mundo Diners* y *Soho*. "Nadie quiere ser periodista, todos queremos ser escritores" dice el novelista británico Martin Amis. Aunque esta "ley" no sea del todo verdadera (mucho menos ahora que la crónica latinoamericana vive lo que tal vez sea su mejor momento), tampoco es, del todo, falsa. De pronto tuvimos una serie de colaboradores despachando temas periodísticos con el único afán de financiar, entre otros, su vicio literario. Las revistas nos pusieron en vitrina, nos enfrentaron al

público, a la crítica, a la calle, a la gente, y son plataforma desde donde despegan este libro. Todavía somos jóvenes y desconocidos, pero tenemos kilometraje, horas de vuelo y, lo más importante, algo que contar. (p. 8)

En dicha antología sobresalen nombres como María Fernanda Ampuero, Luis Borja, Jorge Izquierdo, Miguel Antonio Chávez, Solange Rodríguez o Esteban Mayorga. Escritores que a la fecha de hoy continúan editando libros de novelas, cuentos o ensayos; ganando premios con sus textos y con su trabajo, tal es el caso de Solange Rodríguez que este año recibió el Premio Matilde Hidalgo de Prócel 2017 por sus 20 años en la docencia en el campo de la literatura o Luis Borja que ganó el Premio Aurelio Espinosa Polit en el año 2014 por su novela *Pequeño palacios en el pecho*.

1.3.- Biografía Pablo Palacio

Pablo Palacio nace en Loja, en 1906. Los datos indican que su padre, Agustín Costa, nunca lo reconoció. Sin embargo se habla de que años después, cuando Palacio ya era famoso, Costa intentó acercarse para darle su apellido a lo que el escritor se negó. Sus primeros años y parte de su infancia vivió con su madre, Angelina Palacio. Ella falleció cuando Palacio todavía era un niño lo que provocó que se quede a cargo de su tío materno, José Ángel Palacio, un acaudalado lojano que fue quien se encargaría de costear sus estudios. (Fernández, 2003, p. 16)

Si bien su origen siempre ha generado conjeturas, existe otro acontecimiento que hasta el día de hoy sigue siendo motivo de especulación y ha servido para alimentar el mito alrededor del escritor. Existen algunas versiones que se han ido puliendo con el tiempo pero lo que sí es verdad es que Palacio, con apenas 3 años de vida, ya se enfrentó a la muerte. La historia se plantea así. La niñera que estaba a cargo del niño se descuida y el pequeño se cae a un arroyo que lo lleva con la corriente. Se habla de que luego de unos cientos de metros de recorrido lograron rescatar al pequeño que además de estar golpeado todo el cuerpo tenía una fractura de cráneo que, según quienes lo conocían, le había dejado una hendidura que se podía sentir a través del cuero cabelludo. (Molina, 2016, p. 59)

Dicha fractura ha sido vinculada con todos los males que padeció el escritor. Hay quienes dicen que esa fue la razón para la locura que lo acompañó los últimos años de vida. Otros

mencionan que gracias a ese accidente la cabeza de Palacio se configuró para crear las grandes obras que generó.

La muerte de su madre fue uno de los sucesos que lo marcó. Para su adolescencia Palacio escribiría un cuento llamado *El huermanito*, en donde hablando de un asunto escabroso para él ya evidencia su capacidad para abordar con humor, sátira y crítica a temáticas incómodas. El texto participaría en Los Juegos Florales y recibiría un premio, anticipando los logros que el escritor obtendría en décadas posteriores, incluso después de su muerte.

Su tío lo inscribió en un tradicional colegio de Loja, el Bernardo Valdeso, y posteriormente, cuando se convirtió en bachiller, lo apoyó para que viaje a Quito a estudiar en la Universidad Central del Ecuador. Ahí, en 1925, Palacio se inscribió para iniciar sus estudios en jurisprudencia, los mismos que culminaría seis años después. Fue en la universidad donde terminaría de formar su pensamiento crítico y en donde se vincularía a la esfera intelectual de Quito en esa época. (Molina, 2016, p. 59)

Todavía en la universidad, en el año 1927, Palacio lanzaría su primer libro: *Un hombre muerto a puntapiés*. Texto que de entrada causaría remoción en la escena intelectual quiteña. En el mismo año publicaría *Débora*, su primera novela, ratificando su forma de contar historias y más que nada, abriéndose espacio entre todos los demás escritores que apelaban por el realismo social como el formato para hacer literatura en los años 30.

Durante esos años Pablo Palacio ya se había dado a conocer presentando sus primeros textos desde la formalidad de un escritor adulto, o que empezaba a serlo. Escribió principalmente para *América* y *Esfinge*, publicaciones que compartían colaboradores. La gente rotaba entre ambas revistas debido a que en la ciudad de Quito no había otro tipo de espacios para la cultura y la literatura. Para 1927 por desavenencias con los nuevos dueños de la revista *América*, Palacio decide distanciarse. Ya se había afiliado al partido socialista lo que lo vinculó con Hélice, una nueva revista que fue catalogada como la más revolucionaria en cuanto al arte. A partir de ahí, Palacio seguiría su camino escribiendo en revistas de vanguardia y con evidentes tintes ideológicos. (Fernández, 2003, pp. 27-29)

Para 1932 empezó con la academia. Inició como profesor de Lógica y luego, cuando Benjamín Carrión asumió el Ministerio de Educación lo llamó para que sea su subsecretario. Durante esos años de burocracia Palacio lanzaría su novela *Vida del ahorcado*, bajo la

misma línea con la que había escrito sus anteriores publicaciones pero esta vez presentando una organización distinta de los relatos y acentuándose más en el aspecto psicológico de sus personajes. El mismo Palacio la llama un novela breve y basta leerla para darse cuenta de que aunque sea corta es profunda.

Algunos años después, en 1936, cambia de trabajo y vuelve a las aulas como profesor de la el la Universidad Central del Ecuador. Cumplidos los 30, Palacio se casa con Carmen Palacios, mujer cuencana con la que tendría dos hijos y con quien viviría hasta sus últimos instantes de vida.

Antes de la nueva década Palacio ya tendría su primera decaída. En el cuarto tomo de la recopilación Literatura del Siglo XX editada por la Universidad Técnica Particular de Loja se narra lo que sucedería con este suceso:

Empezó a padecer los primeros síntomas del trastorno mental del que no se recuperaría hasta su muerte. Sus últimos años los pasó en diferente hospitales psiquiátricos, primero en Quito y luego en Guayaquil. (Molina, 2016, p. 60)

En 1940 Palacio se convertiría nuevamente en padre aunque para ese entonces ya se encontraba gravemente enfermo. En la introducción de las Obras Completos de Palacio editadas por la Colección Antares se menciona cómo fueron los últimos años de vida del escritor:

Tras ser atendido en el Hospital Eugenio Espejo y en la clínica psiquiátrica del Dr. Julio Endara en Quito, Carmen se trasladó con su esposo a Guayaquil, donde éste ingreso en la clínica de enfermedades nerviosas del Dr. Ayala Cabanilla y en el Hospital Luis Vernaza, lugar donde finalmente falleció el día 7 de enero de 1947, tras haber permanecido siete años sumido en la locura. (Andrade, 2011, p. 8)

1.4.- Producción literaria de Pablo Palacio

A Palacio y su obra se les atribuye ir contracorriente en una época en donde el realismo social se imponía a través de la cantidad de escritores que abordaban esas temáticas. Destacan su capacidad para hablar de temáticas incómodas, su utilización del lenguaje y

una profundización en el tema psicológico. Bajo ese contexto, la obra de Palacio siempre ha sido un elemento de análisis.

Alicia Ortega (2004), en la *Antología Esencial del Ecuador Siglo XX* también hace hincapié en la obra de Pablo Palacio como un elemento digno de análisis y habla de que sus escritos son piezas fundamentales en la literatura ecuatoriana, especialmente cuando se trata de narrativa que aborda el crecimiento y la agitación de las ciudades. (p. 10)

Personas como Humberto Robles (2008) en su artículo *Pablo Palacio: el anhelo insatisfecho* publicado en la revista de la Asociación Centro de Estudios y Cooperación de América Latina comenta lo siguiente sobre el escritor lojano:

Pablo Palacio (1906-1947) representa el caso típico del escritor cuya obra llega el lector precedida por un aura novelesca que la crítica y el tiempo han ido forjando en torno a su vida. (p. 62)

Si bien la literatura de Palacio se distanciaba de lo que se hacía en esa época en el Ecuador, al autor se lo puede vincular claramente con el vanguardismo. Por un lado lo que vendría de Europa pero también cosas que desde inicios del siglo XX se habían hecho en Latinoamérica. En sus textos destaca la subjetividad en el punto de vista. Si bien en algunas de sus obras existe un narrador, el carácter psicológico de esas historias, también deja percibir la subjetividad del individuo. (Molina, 2016, p. 61)

Palacio forma parte de un grupo de escritores hispanoamericanos que trabajó bajo la línea del vanguardismo. Alicia Ortega (2004) habla de este grupo que tuvo mayor producción entre 1926 y 1928 y que no fue hasta los sesentas que ganó reconocimiento gracias a la transformación del lenguaje literario. (p. 18)

Pablo Palacio no solo se atrevió con las temáticas y con la focalización del punto de vista, también arriesgó en la forma con la que contaba sus historias. Recurrió al monólogo, el uso de recursos tipográficos aprovechando el espacio en blanco de la hoja y dándole visualidad a sus relatos.

Cuando el escritor lojano lanzó sus textos la gran mayoría de la crítica y sus colegas desdeñaron su propuesta y la mantuvieron relegada. Personas como Benjamín Carrión, Raúl Andrade o Ángel F. Rojas rápidamente reconocieron el talento de Palacio pero el resto buscó cómo opacar la innovación en las historias de Palacio.

Uno de los sucesos más utilizados para evidenciar esta teoría se revela en el texto escrito por Joaquín Gallegos Lara, quien se admira de la inteligencia para crear un relato como *Vida del Ahorcado* pero lo considera un acto egoísta, clownesco y desorientado en la vida. Dicha crítica causó un resquebrajamiento en la relación de ambos intelectuales ya que posteriormente, Pablo Palacio nunca reveló públicamente su descontento con dicho análisis pero que en una carta a un amigo suyo le contaría cómo se sintió con ese desafortunado evento.

Sea cuál sea la razón de ese descontento con la carrera de Palacio, varios críticos y estudiosos de la obra de Palacio consideran que mucho influyó la forma en la que él veía el mundo. Sus colegas y el mundo intelectual se alarmaban con los temas que tocaba pero envidiaban su capacidad para tratarlos con humor.

Basándose en situaciones hilarantes y exageradas, complementándolas con equívocos y una crítica basada en la sátira que llega al nivel de burla inteligente pero cruel, Palacio elaboró sus historias con un toque particular para alcanzar un humor negro que repartía su dosis para todos por igual. Esta característica también lo destacó del resto de sus compatriotas escritores de esa época pero hasta hoy en día, pocos son los narradores que se animan a topar sus temas con humor.

Actualmente la obra de Palacio sigue siendo analizada y cada vez se encuentran más detalles que demuestran su genialidad. Sus novelas y cuentos se siguen traduciendo a nuevos idiomas y tal como se ha dicho antes, Pablo Palacio llega cada vez a más personas gracias a que es identificado como uno de los escritores vanguardistas de Latinoamérica.

2.- PRINCIPIOS Y TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Aunque durante mucho tiempo, el público general ha considerado al dibujo animado como cosa de niños, la teoría que encierra la animación es amplia y compleja. Antes de producir un filme, es necesario conocer los principios, estilos y técnicas que se utilizan para dar vida a una historia animada.

2.1.- ¿Qué es la animación?

La Real Academia Española define a la animación en las películas de dibujos animados como el procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos. De igual forma, se define a la palabra animar como: "dar vida o animación a una obra de arte". Estas rápidas definiciones dadas por la RAE describen bastante bien el objetivo de la animación.

El libro *La Magia del Dibujo Animado. Actores del Lápiz* recoge la definición que el pionero de la animación Norman McLaren hiciera sobre esta forma de arte:

La animación no es el arte del dibujo en movimiento sino el arte del movimiento dibujado. Lo que ocurre entre los fotogramas es más importante que lo que existe en los propios fotogramas. La animación es el arte de manipular los espacios invisibles entre fotograma y fotograma. (García, 2001, p. 9)

Se puede decir entonces que la animación es el arte de representar el movimiento mediante la sucesión de gráficas estáticas estrechamente relacionadas entre sí y que proyectadas a la velocidad adecuada generan en el espectador la ilusión de vida.

2.2.- Principios de la animación.

Para lograr dar vida a un dibujo animado es necesario tener claro que al igual que en los filmes de acción real, los dos elementos básicos son el tiempo y el espacio. Pero, en la animación, es necesario diseñar los movimientos que cada personaje tendrá, de tal forma que no solo sea una representación mecánica sino que además se dote de pensamiento y vida propia a los personajes.

Durante años de trabajo e innovación, el afamado estudio de animación de Walt Disney fue perfeccionando sus conocimientos y técnicas hasta el punto de crear las pautas básicas de lo que define a una buena animación. En 1981, dos pilares del dibujo animado: Frank Thomas y Ollie Johnston, publican el libro *The Illusion of Life: Disney Animation* donde comparten los 12 principios de la animación utilizados en los estudios Disney.

Estos principios han sido estudiados por teóricos y artistas de la animación y hasta el día de hoy son utilizados por diferentes estudios alrededor del mundo en su trabajo diario.

Tras un análisis de lo publicado en el libro de Thomas y Johnston, así como en textos de otros autores como *Kit de Supervivencia del Animador* de Richard Williams (2002) o *La Magia del Dibujo Animado* de Raúl García (2000) estos 12 principios se pueden describir de la siguiente forma:

2.2.1.- Estirar y encoger.

Es una técnica que exagera las cualidades de expansión y compresión de los cuerpos, con la intención de dar una apariencia más orgánica a los dibujos y la sensación de peso y textura de los mismos. Es una buena manera de representar la velocidad, la inercia o la fuerza de un impacto. Mientras más desenfadada y cómica es una animación la exageración es mayor, pero si se busca realismo este principio se limita bastante.



Figura 1. Principio de estirar y encoger aplicado a un animal. (García, 2000)

2.2.2.- Anticipación.

Con la anticipación, el animador avisa que es lo que va a pasar y deja al espectador listo para percibir el movimiento que va a realizar el personaje animado. De esta manera se guía la mirada del público hacia donde ocurrirá la acción. Esta técnica tiene 3 pasos: anticipación, acción y reacción.

2.2.3.- Puesta en escena.

El objetivo de este principio es dejar clara la situación a presentar y dirigir la atención de los espectadores hacia el punto de interés. Esto se puede lograr de diferentes maneras, como por ejemplo, definiendo la posición de los personajes, los elementos que estarán presentes en el encuadre o el manejo de luces y sombras.

2.2.4.- Acción directa y pose a pose.

Estas son las formas en las que se puede trabajar una escena animada. Se utiliza la acción directa para crear la animación paso por paso dejando que el movimiento se vaya desarrollando de forma natural.

Por su parte, en la animación pose a pose se definen los dibujos más importantes, a partir de estas poses clave se realizan las poses intermedias que completan la animación. Es una forma de trabajar que permite un mayor control pero menor fluidez.

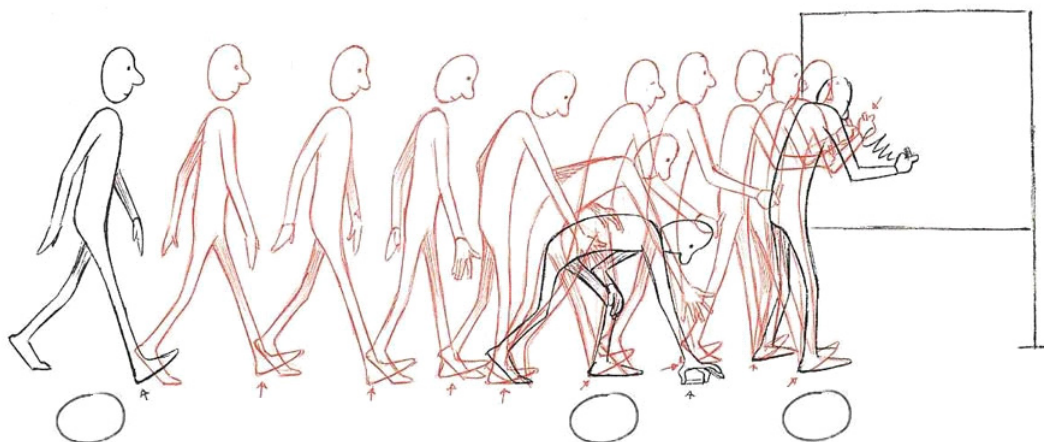


Figura 2. Esquema de trabajo en acción pose a pose. (Williams, 2002)

2.2.5.- Acción continuada y superpuesta.

Estas dos técnicas tienen como objetivo simular los efectos de la física sobre los cuerpos dando realismo al movimiento. En la acción continuada, para representar la inercia se hace que las partes del cuerpo de un personaje sigan en movimiento después de que este haya terminado de desplazarse.

En la acción superpuesta, se toma en cuenta que diferentes elementos como por ejemplo: el cabello, la vestimenta, los músculos o la grasa se mueven a diferentes velocidades aunque formen parte de un mismo personaje. De esta manera se logra una animación más fluida y natural.

2.2.6.- Entradas lentas y salidas lentas.

En este principio de la animación también se manifiesta la inercia. La intención es mostrar la transición gradual del estado de reposo al de movimiento. Así se puede ver como un personaje que comienza a moverse acelera gradualmente hasta alcanzar un movimiento constante. De igual manera, el momento de detenerse el personaje va desacelerando hasta frenar por completo.

2.2.7.- Arcos.

A excepción de algunos movimientos como los mecánicos, donde se puede tener movimientos rectilíneos debido a la rigidez de las máquinas, gran parte de los elementos en movimiento tienen trayectorias curvas en mayor o menor grado. Por lo tanto es necesario trazar arcos que definan el movimiento animado para lograr un movimiento orgánico y no robotizado.

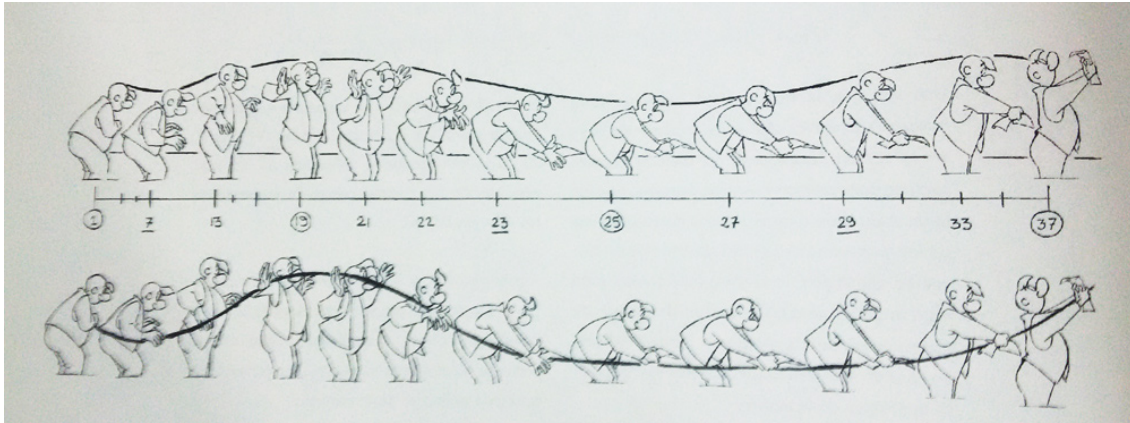


Figura 3. Secuencia de movimientos con trayectoria ondulada. (García, 2000)

2.2.8.- Acción secundaria.

El principio de la acción secundaria, define que existen movimientos complementarios a la acción principal. Estos movimientos dan riqueza al movimiento de un personaje pero no deben ser más notorios que el movimiento principal. Por ejemplo la cola de un perro, está le da vida y carácter al personaje pero no interfiere con la trayectoria principal del animal.



Figura 4. La vestimenta se mueve acompañando al movimiento del personaje. (Thomas y Johnston, 1981)

2.2.9.- Temporización.

El ritmo que se da a un elemento animado es de suma importancia porque define toda la acción. Por ejemplo, la cantidad de cuadros dedicados a un movimiento definen si un

personaje va rápido o lento, si el movimiento es gracioso o dramático, o si un objeto es pesado o liviano. Una buena animación sabe relacionar adecuadamente el tiempo con el espacio.

2.2.10.- Exageración.

Exagerar la animación sirve para que el espectador pueda distinguir con facilidad la acción. Acentuar ciertos movimientos mejoran la actuación del personaje, puede aclarar las motivaciones del mismo o la acción que van a realizar. La exageración hace más creíble una animación porque puede producir movimientos energéticos o relajados según la necesidad del guion.

2.2.11.- Dibujos sólidos.

El momento de crear un personaje, el diseñador debe tener en cuenta que el dibujo debe estar hecho de acuerdo al mundo en el que se desenvuelve. Para que este personaje sea creíble debe transmitir la sensación de volumen, peso y profundidad. Un diseño sólido tiene concordancia con el estilo gráfico utilizado en la producción animada.

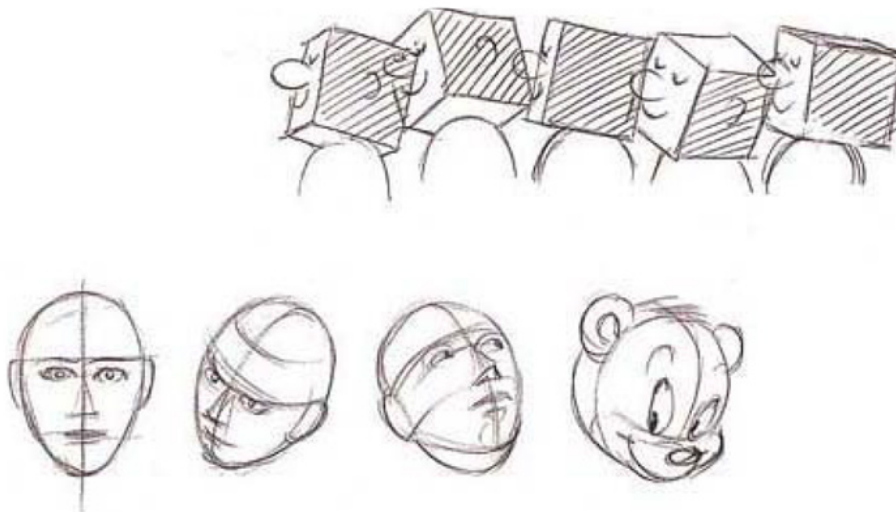


Figura 5. Dibujos sólidos que transmiten la idea de volumen y peso. (Williams, 2002)

2.2.12.- Personalidad.

El principio de personalidad está relacionado con el aspecto que tiene cada personaje. Forma, color y textura son elementos a tomar en cuenta al momento de darle apariencia y carácter a un personaje animado. Adicionalmente es importante definir la manera en que cada personaje se mueve. El movimiento tiene que ser coherente con el diseño de cada dibujo de tal manera que transmita la intencionalidad del personaje y contribuya al desarrollo de la historia.

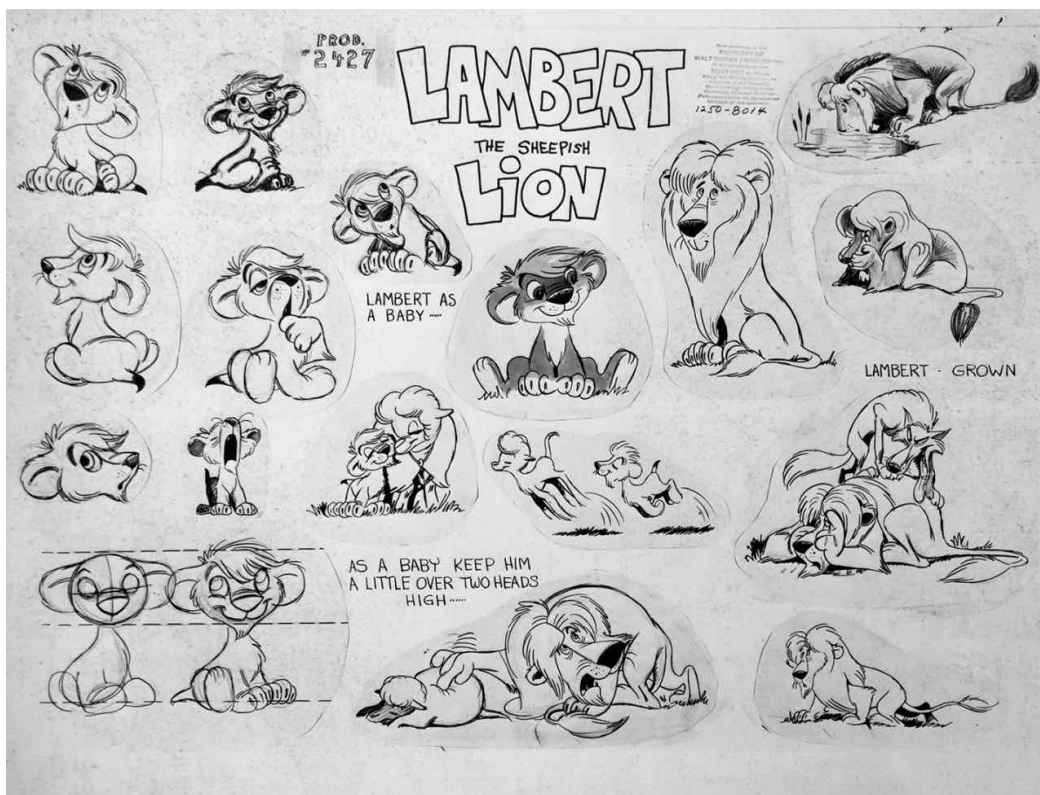


Figura 6. *Model Sheet* con el personaje principal del cortometraje *Lambert el león cordero*. (Jack Hannah, 1952)

2.3.- Técnicas de animación.

Para lograr la ilusión de dar vida a objetos inanimados se pueden utilizar diferentes caminos o técnicas de trabajo, estas puedan ser tan variadas como los materiales que se utilicen para conseguirlo, pero se podrían considerar tres tipos principales de animación que abarcan las diferentes variaciones de técnicas y material:

2.3.1.- Animación en dos dimensiones.

La animación 2D comprende a los filmes que aunque puedan representar objetos reales se han creado de forma bidimensional: largo y ancho. Para lograr la sensación de profundidad se utilizan conceptos de diseño tales como la escala, la composición o el contraste. En esta categoría se destacan: los dibujos animados, la animación limitada, la animación con recortes y la rotoscopía.

2.3.1.1.- Dibujos animados.

Dentro de esta categoría se encuentran los conocidos dibujos animados tradicionales, esta técnica consiste en dibujar fotograma a fotograma una secuencia de imágenes que produzcan la sensación de movimiento. Este método de animación mejoró con la *Cell Animation* inventada por Earl Hurd, al respecto, Cristina Álvarez Villanueva (2007) en el artículo *La nueva era de los dibujos animados gracias a la animación digital* indica que “En el año 1914 nacería una nueva técnica que supondría una revolución y una adopción de la misma a nivel mundial” (p. 58), y describe al proceso como “La novedosa técnica consistía en dibujar sobre el *cell* las diferentes etapas del movimiento, imágenes intercambiables, que sobre un fondo fijo serían fotografiadas una a una” (p. 59).



Figura 7. Fotograma de la película de dibujos animados *Blanca Nieves y los siete enanitos*. (David Hand, William Cottrell, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen, 1937)

2.3.1.2.- Animación limitada.

Es una sub-técnica muy utilizada especialmente en los shows de Tv del siglo pasado, aquí se mantiene el dibujo en celdas pero se planifica la animación de tal manera que los elementos puedan ser reutilizados. Se separan las diferentes partes del dibujo, animando solo las que son estrictamente necesarias. El libro *Dibujos Animados y Animación* de Castro y Sánchez (1999) recoge que los dibujantes de la United Productions of America tales como Stephen Bosustow, Pete Burness, Robert Canonn, John Hubley, Art Babbit y Ted Parmelle, popularizaron la técnica de la animación limitada en la que se restringe el movimiento solamente a ciertas partes de los personajes (p. 77).

2.3.1.3.- Animación con recortes.

En esta técnica, a medio camino entre los dibujos animados y el *stop motion* se utilizan recortes de tela, cartón y otros materiales planos que se ubican y fotografían fotograma a fotograma. Este método ha sido mayormente utilizado para proyectos independientes pero se ha utilizado exitosamente en proyectos comerciales como es el caso de los primeros episodios de la controvertida serie *South Park*.

2.3.1.4.- Rotoscopía.

La rotoscopía utiliza filmes de imagen real como referencia para animar movimientos complicados. Los artistas calcan los contornos de las imágenes reales para luego adaptar las formas al estilo gráfico de la película animada.

Este proceso se realizaba con el rotoscopio, una máquina que proyecta los cuadros de un filme con personajes reales para que puedan ser calcados, esta técnica fue inventada por los hermanos Fleischer (Álvarez, 2007, p. 59).

2.3.2.- Animación corpórea o *stop motion*.

Para Castro y Sánchez (1999), en la animación corpórea se da la ilusión de vida el momento en que se fotografía cuadro por cuadro todo tipo de elementos volumétricos para el filme animado (pp. 235-236).

Esta técnica ha tenido un renacimiento con películas como *Coraline*, *Wallace and Gromit* o *El Principito*. Existen varias subcategorías del *stop motion* según el tipo de material utilizado por ejemplo: *claymation*, animación con arena o de pantalla de agujas.



Figura 8. Proceso de animación *Stop motion*, para la película *Wallace y Gromit: la batalla de los vegetales*. (Nick Park, Steve Box, 2005)

2.3.2.1.- Pixilación.

La pixilación es una variante del *stop motion* en la que en lugar de utilizar objetos para generar la animación se utilizan seres humanos. Los actores cambian de posición, mientras se van realizando fotografías de cada una. Esta técnica se utilizó por primera vez en el cortometraje *Vecinos* y fue inventada en 1952 por Norman McLaren. (Ibídem, 1999, p. 267)

2.3.2.2.- Puppetoon.

En esta subcategoría del *stop motion*, se utilizan marionetas con un esqueleto rígido pero articulado para crear las poses de los personajes. Esta técnica fue la preferida para la creación de efectos especiales; mediante trucos de cámara y postproducción, artistas como

Ray Harrihausen o Phil Thippet combinaron las imágenes reales con los modelos animados. Su uso en el cine de imagen real decayó con la llegada de las imágenes generadas por computador.

2.3.3.- Animación digital.

El advenimiento de los ordenadores irrumpió en todos los ámbitos de la sociedad y la animación no fue la excepción. La maleabilidad de los programas informáticos ha permitido adaptar las técnicas tradicionales de animación a las nuevas tecnologías. Los procesos de producción se han visto potenciados con el poder de la informática, redefiniendo la forma en que se hace cine animado.

2.3.3.1.- Animación 3D.

La animación 3d, la fórmula más popular de animación en la actualidad, se creó con el objetivo de simular objetos volumétricos, convirtiéndose en un símil digital del *stop motion*. *Maya*, *3D Studio* y *Cinema 4D* son algunos de los programas informáticos que sirven para modelar y animar los personajes. Una producción en tres dimensiones normalmente necesita especialistas en animación además de técnicos que solventen problemas computacionales complejos como la simulación de tejidos, multitudes o partículas.



Figura 9. Fotograma del film 3D, *Toy Story*. (John Lasseter, 1995)

2.3.3.2.- Animación digital 2D.

Inicialmente usada como un complemento de la animación tradicional en la producción de escenas tediosas como el movimiento de decorados o animación de multitudes, la animación digital 2D rápidamente se convirtió en una alternativa viable para la producción de filmes completos. Ya sea para colorización de dibujos hechos a mano o la animación de personajes vectoriales, los computadores se han vuelto parte esencial del proceso de animación en dos dimensiones. Grandes estudios y productoras independientes hacen uso de esta técnica para acelerar la producción y bajar los costos de un filme.

2.3.3.3.- Motion graphics.

Una categoría de la animación digital que se ha popularizado en la última década es la de *Motion Graphics*. A medio camino entre el diseño gráfico y la animación de personajes, el objetivo de esta técnica es producir la ilusión de movimiento con elementos propios del diseño como las tipografías, las formas geométricas y las fotografías. Aunque los *Motion Graphics* se aplican desde hace mucho en el cine y la publicidad, herramientas digitales como *After Effects* o *Animate* han hecho que en la actualidad sean de uso común. Logotipos animados, cortinillas de tv, publicaciones en redes sociales o presentaciones son parte de los productos que incluyen a esta técnica.

2.4.- Narrativa visual y fomento a la lectura.

En la obra *Expresión Oral y Escrita*, el escritor y profesor de literatura Galo Guerrero Jiménez (2011) hace hincapié en la importancia de la felicidad lectora como parte fundamental para acercar al público a la lectura. Esta felicidad lectora es algo que normalmente se va inculcando desde la infancia con cada libro leído, pero cabe recordar que no siempre los mismos estímulos generan las mismas reacciones.

Por tanto en esta época, donde el apartado visual ha alcanzado una gran relevancia en la comunicación, los educadores pueden aprovechar los beneficios que presenta la comunicación visual como vehículo para incentivar la lectura.

Medios como el cómic ya han probado su eficacia en este cometido, gracias a la estrecha relación existente entre los elementos gráficos y el texto que lo acompaña en cada viñeta. Aunque en los productos audiovisuales la relación entre la palabra escrita y las imágenes no es tan directa, la comunicación audiovisual también puede influenciar positivamente en el gusto por la lectura.

2.4.1.- Animación y educación.

Ana Lilia Laureano (1993) en su artículo *Multimedios y Cognición. Herramientas didácticas* analiza las ventajas del uso de animación en materiales educativos, entre ellas se encuentran: atraer a la vista, dar vida a situaciones imposibles de registrar con una cámara, realizar énfasis visuales, motivar y explicar temas tediosos de forma divertida.

Estas ventajas que brinda la animación son importantes en especial si tomamos en cuenta que pueden ser distribuidas para su consumo en línea por medio de *Youtube*. Junto a *Facebook* esta plataforma es una de las más utilizadas por los jóvenes y adolescentes de nuestro país (Velásquez, Yaguache & Carrión, 2016).

2.4.2.- Animación y literatura.

Las producciones audiovisuales, incluida la animación, sirven como puente para acercar a los niños y jóvenes a la educación literaria. Desde sus inicios, los filmes animados han adaptado o han tomado como referencia a diferentes obras literarias, de ahí que el momento que un consumidor de estos contenidos se involucra con el texto original, este ya tiene conocimiento del tema y puede abordar más fácilmente la lectura de la obra (Mínguez-López, 2015).

Blanca Nieves, La Bella Durmiente o La Caperucita Roja son ejemplos de cuentos infantiles que son revisitados gracias a las adaptaciones animadas de Disney. De igual manera, obras para un público más adulto como *El Corazón Delator* de Edgar Allan Poe o *Rebelión en la Granja* de George Orwell han servido como tarjeta de presentación para la obra literaria de estos autores.

Producir cortos o largometrajes animados de autores ecuatorianos que por lo general pasan desapercibidos por el gran público puede constituirse una forma efectiva para la difusión de su obra y la invitación a la lectura de los textos originales.

2.5.- Dibujos animados e internet.

Una producción audiovisual, incluida la animación, concluye con la distribución del filme. Hasta hace poco, la exhibición de las películas animadas se daba a través de los canales tradicionales como la televisión abierta, el cable y las salas de cine. Mientras que la distribución física del material videográfico se realizaba mediante la compra o renta de cassetes VHS y discos compactos, como señala Polo Serrano (2010) en su artículo *La Popularización del Vídeo en Internet. Del Videoclub a Youtube en Html-5* de la revista *Razón y Palabra* vol. 15.

Pero con el surgimiento de Internet, las películas y series animadas han encontrado una nueva forma de distribución que potencializa la difusión de trabajos comerciales y que abre una ventana a la exhibición de las producciones independientes.

2.5.1.- La World Wide Web y el video.

Durante su estadía en el CERN (Organización Europea para la Investigación Nuclear), el inglés Tim Berners-Lee ideó un sistema para la transferencia de documentos por medio de Internet haciendo uso del hipertexto. Este invento denominado World Wide Web inicialmente fue pensado para facilitar la distribución de información entre científicos en institutos y universidades alrededor del mundo.

No obstante, la Web rebasó las expectativas iniciales y logró captar usuarios con diferentes necesidades que van más allá del tema académico. El público y la diversidad de información aumentaron a medida que las capacidades tecnológicas se ampliaban. Uno de los medios que alcanzó gran popularidad en la web fue el video. Para Polo Serrano (2010) la inclusión del video en la red se debe al incremento del ancho de banda en los hogares y a la popularización de Internet.

También considera que la auténtica revolución del video en Internet comienza el 23 de abril de 2005, fecha en la que Jawed Karim, cofundador de *Youtube*, sube el primer video titulado *Me at the Zoo*, hecho que desata el desarrollo de diferentes plataformas para la reproducción en línea de audiovisuales (Íbidem, 2010).

2.5.2.- Animación en línea.

La animación, un género audiovisual de difícil promoción, encontró en la red un aliado. Los proyectos que ahora eran más fáciles de producir gracias a la revolución de los computadores personales y la animación digital hicieron del Internet su principal escaparate. Tecnologías como *Macromedia Flash*, actualmente *Adobe Animate*¹, permitieron a los animadores publicar su trabajo de manera relativamente sencilla y ajustada a las capacidades que la red ofrecía. Series como *Ninjai* alcanzaron notoriedad por su elaborada puesta en escena con respecto a los estándares de los primeros años de la década pasada, pero muchas otras producciones se perdieron en la inmensidad de la red o simplemente no llegaron a tener un espacio *on-line*.

Este panorama cambió con *Youtube*, como se mencionó con anterioridad, este portal de video se convirtió en el parte aguas para el camino que tomó el video en la web, esto incluye a la animación. Filmes que anteriormente eran difíciles de compartir por estar creados con técnicas analógicas o digitales que no permitían la correcta visualización con el *plug-in* de Flash o simplemente por el desconocimiento de los animadores sobre el uso de las redes y páginas web, ahora eran muy fáciles de divulgar y además sin el costo que representa mantener el *hosting* de una página web.

Con la facilidad de publicación el problema sería la sobre oferta de contenido en la que proyectos profesionales recibían la misma promoción que el material de baja calidad. Una solución para los profesionales del dibujo animado fue crear canales de animación dentro de plataformas como *Youtube* o *Dailymotion*.

En el artículo *El Infinito Mundo de la Animación* publicado en la página www.innovacionaudiovisual.com, Francisco Asensi (2016), experto en estrategia y modelo

¹ Software para creación de animación e interactivos.

de negocios digital, menciona a Fred Seibert como uno de los pioneros en la creación de estos canales: "Seibert entendió tempranamente que Internet cambiaría todo, en especial la forma de consumir contenidos audiovisuales. Tuvo que esperar hasta que fuera posible contar con una gran plataforma de distribución que alcanzase audiencias masivas. Esa plataforma fue YouTube". El canal de Seibert, *Frederator Networks*, recopila trabajos de diferentes estudios independientes y crea series propias de alta calidad.

Las principales funciones de estos canales especializados son: la difusión *on-line* de las series, el manejo de los espacios publicitarios, y el pago de regalías a los creadores de contenido. Los canales de animación más grandes incluso invierten en la producción de nuevas series y gestionan el paso a la televisión de las más populares.

2.5.3.- La nueva forma de ver televisión.

Aunque *YouTube* abrió el camino para la emisión de contenidos a cualquier persona, los audiovisuales transmitidos por la red también sufrieron transformaciones, tal como observa José Manuel Pérez (2008) en *La sociedad multipantallas: retos para la alfabetización mediática*, entre los cambios que este catedrático menciona se encuentran la desprofesionalización de la producción y la compresión del contenido en píldoras de corta duración.

Este tipo de formato es incompatible con los productos animados tradicionales, por lo que la difusión y monetización no encontraban las mejores condiciones en Internet. Con la aparición de servicios de *streaming* como *Netflix*², *CrunchyRoll*³ o *Amazon*⁴, donde la audiencia tiene la predisposición de consumir audiovisuales en línea de una manera parecida a la que se observa la televisión tradicional, las grandes producciones animadas han hallado un espacio para su difusión y florecimiento en la web.

2 Plataforma de pago líder en la distribución de contenido audiovisual en línea.

3 Servicio de video especializado en animación japonesa.

4 Amazon Video es un servicio de streaming de Amazon.com

3.- PROCESO DE PRODUCCIÓN DE UN FILME ANIMADO

Existen tres etapas necesarias para crear un producto audiovisual: preproducción, producción y postproducción. Una película animada también cumple con este esquema de trabajo, aunque por su naturaleza estas fases tienen características particulares que las diferencian de los de una producción de imagen real.

3.1.- Preproducción.

Esta es la fase inicial del proceso de producción donde se establece el equipo técnico y humano necesario para llevar a buen término la película, así como el cronograma de trabajo (Pedro Sierra, 2014, p. 146).

En animación, esta etapa abarca el desarrollo de la historia, el apartado visual y las pautas necesarias para proseguir con la animación propiamente dicha: audio provisional, guion gráfico y pre visualización.

3.1.1.- Idea y concepto.

José García (2014) menciona que la idea para una historia puede venir de cualquier parte: noticias reales, las experiencias personales, relatos o la propia imaginación (p.58).

Para la realización del cortometraje se escogió al cuento *Brujerías: La Segunda* de Pablo Palacio. Por su duración y complejidad, este relato encaja con las capacidades de producción disponibles. Además, la trama consiente el uso de imágenes y acciones que funcionan de gran manera en el lenguaje de la animación.

3.1.2.- Guion.

Tras definir la idea, es el momento de trabajar con el guion, que en este caso es adaptado. A diferencia del guion basado o inspirado en una obra preexistente, el guion adaptado busca representar la idea de una forma lo más apegada posible a la obra original. (Ibídem, 2014, p. 58)

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé en su cocina que también la utiliza como laboratorio. Está preparando una pócima. Tiene una olla prendida sobre la leña. El humo sale desde el agua e inunda la cocina. Bernabé mira atento a la olla y empieza a botar dentro de la olla cada uno de los ingredientes.

NARRADOR (EN OFF)

La receta comprendía 3 onzas de cera negra, 3 onzas de cabellos arrancados a traidores previamente empapados con lágrimas de niño recién nacido.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé moldea unas formas de perro con una masa particularmente viscosa sobre el mesón.

NARRADOR (EN OFF)

Con esa masa, Bernabé moldeó formas de perro...

Figura 10. Fragmento del guion *Brujerías. La historia de Bernabé*.

3.1.3.- Diseño de personajes.

El dibujante puede dar forma a los personajes de acuerdo a su estilo personal y a la rapidez de ejecución, sin olvidar que el planteamiento gráfico de los personajes está condicionado al desarrollo previo que de los mismos se haya realizado en una obra literaria o cinematográfica. (Llobera & Costa, 1974, p.14)



Figura 11. Exploración de diseño y acabados para Bernabé. Elaboración Propia.

3.1.4.- Diseño de escenarios.

Los fondos en los dibujos animados cumplen una función similar a la de la escenografía en las películas de imagen real, ambientar las situaciones y ubicar la acción en un entorno específico. (Cámara, 2006, p.178)

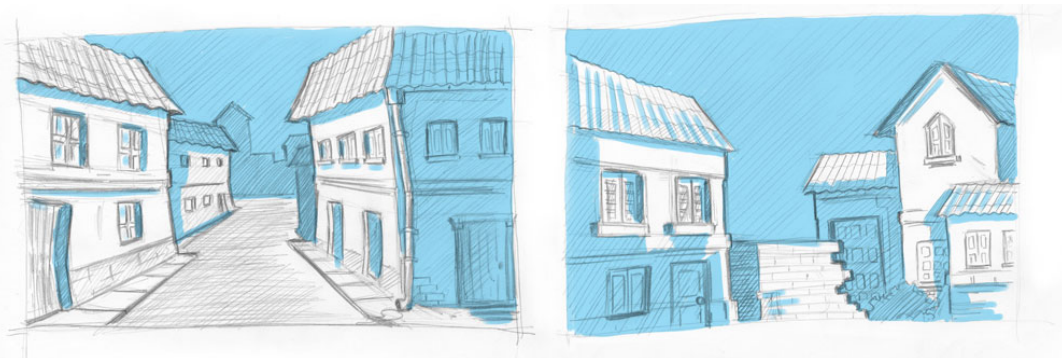


Figura 12. Boceto locaciones. Elaboración Propia.

3.1.5.- Guion gráfico.

El guion gráfico o *storyboard* es vital dentro del proceso creativo porque permite saber cómo será la narrativa del filme, encontrar el ritmo adecuado y definir los puntos de interés en cada escena. Con la revisión del *storyboard* se pueden realizar los ajustes necesarios antes de entrar en el proceso de producción. (Pedro Sierra, 2014, pp. 149-150)

Para la construcción del *storyboard* primero se elaboran pequeños bocetos o *thumbnails* de las escenas principales. Si en esta etapa existen conflictos en la representación visual del guion, se puede corregir el texto y sugerir las nuevas escenas. Estos bocetos sirven también como una pauta del guion gráfico definitivo que es más detallado.

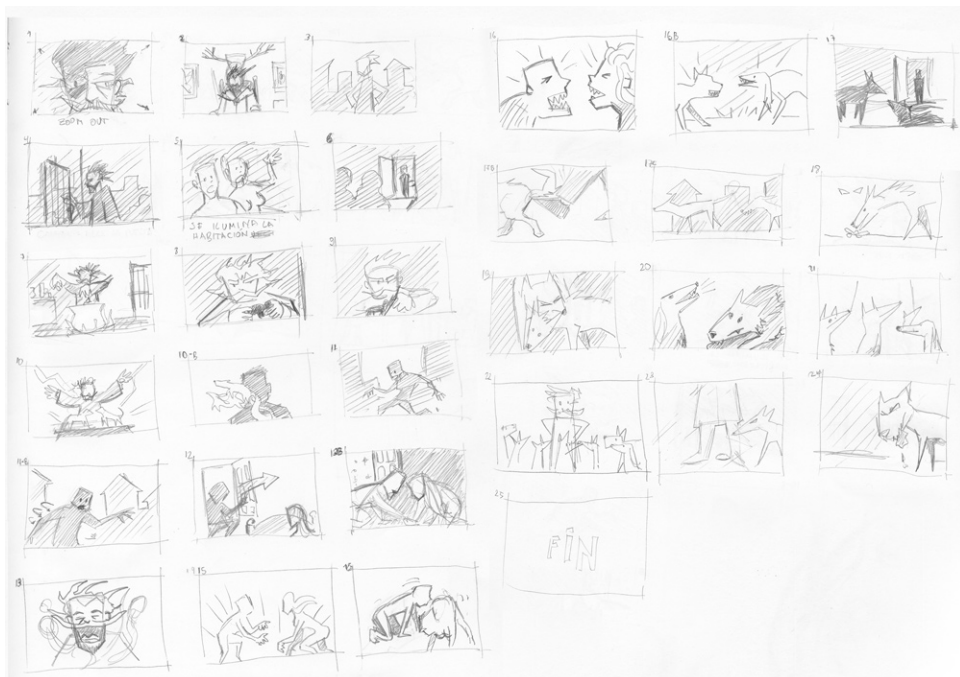


Figura 13. Dibujos guía para el *storyboard* definitivo. Elaboración Propia.

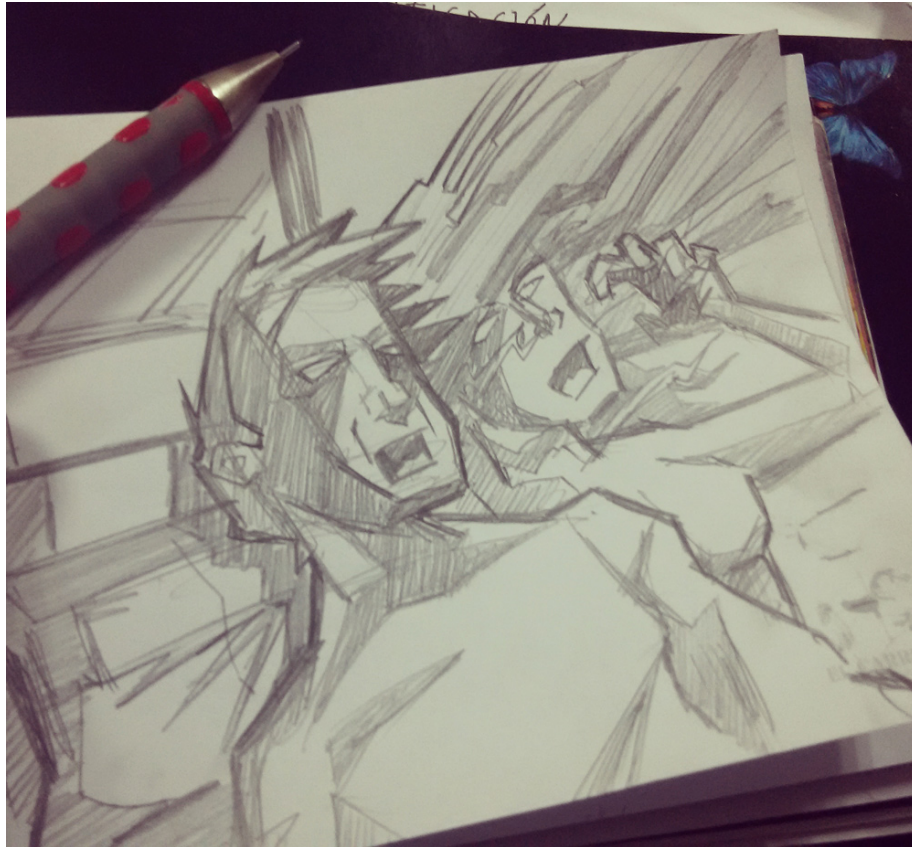


Figura 14. Guion gráfico de *Brujerías*, proceso. Elaboración Propia.

3.1.6.- Audio.

La relación existente entre imagen y sonido es de gran relevancia en un filme, en especial en uno de animación. De tal forma que la banda sonora debe ser tomada en cuenta desde los estadios tempranos de una producción.

En muchas películas animadas, la grabación del sonido se realiza de forma anticipada a la animación propiamente dicha, de tal manera que al juntarla con el guion gráfico se pueda tener más claro el desarrollo de la historia y de ser necesario realizar cambios al guion. (Sáenz, 2008, p. 216)

El guion previamente escrito sufre una pequeña transformación debido a la entonación y pausas realizadas por el narrador. Se prioriza la unidad fónica sobre la palabra escrita. (Pousa & Yaguana, 2013, pp. 94 - 95)

3.1.7.- Animatic.

El *animatic* nos permite pre visualizar el ritmo y los planos de la historia animada desde los inicios de la producción. Esto se logra cotejando el audio grabado con las imágenes del *storyboard*.

Se lo puede utilizar como una forma de organizar la producción. A medida que el trabajo progresa, se reemplazan los dibujos del *storyboard* por los avances de las diferentes escenas hasta obtener el producto terminado. (Guindon, 2005, p. 522)

3.2.- Producción de animación.

En la etapa de producción propiamente dicha, todo lo planificado se pone en marcha, en los filmes de imagen real esta fase corresponde al rodaje de las escenas con los actores, el escenario e iluminación seleccionada. (Arens, Weigold & Arens , 2008, p. 465)

En las películas animadas la producción es la etapa en la que los personajes cobran vida e interactúan con el entorno gracias al trabajo de los animadores y los artistas gráficos.

Gracias a la animación digital este trabajo está al alcance de estudios pequeños y animadores independientes. Trabajos como la prueba de línea, el coloreado de las imágenes o la interpolación de movimiento se han acelerado y simplificado. (Rolle, 2000, pp. 178-185)

3.2.1.- Layout.

Con todos los elementos desarrollados durante la etapa de preproducción, se organiza la puesta en escena. Se establecen los ángulos de cámara, planos, escenografía e iluminación. También se ubica a los personajes de acuerdo a las acciones que van a realizar. A esta fase se la conoce como *layout*.

A decir de Rodolfo Sáenz Valiente (2008) “Un *layout* terminado se puede considerar como el conjunto de instrucciones precisas, necesarias, factibles y definitivas para producir los distintos planos que componen la película”. (p. 262)

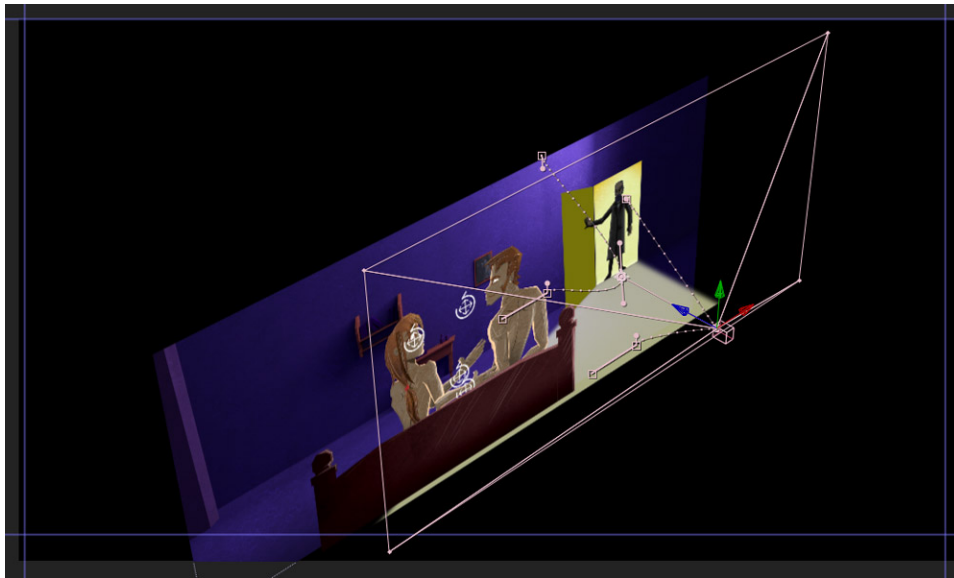


Figura 15. Trabajo de *layout* en una escena de la película. Elaboración Propia.

3.2.2.- Métodos de animación.

Existen dos formas habituales de trabajar con una escena animada: 1. pose a pose y 2. animación continua.

En la animación pose a pose se definen los fotogramas clave del personaje que tomará vida. A estas posiciones clave se le adicionan dibujos intermedios para completar la secuencia. De esta manera se puede estructurar y organizar el movimiento de forma precisa. (Cámara, 2006, p. 119)

En la animación continua el trabajo se dibuja desde el principio hasta el fin de forma intuitiva, fotograma a fotograma. Este método aporta creatividad y fluidez a la animación. (Ibídem, 2006, p. 118)

Richard Williams (2002) considera un tercer camino a tomar, este conjuga los beneficios de los dos primeros, permite trabajar de manera estructurada pero da espacio a la fluidez del diseño si es necesario. A este método se lo conoce como técnica mixta. (p. 63)

3.2.3.- Interpolación.

Aunque crear los dibujos clave es el paso primordial, interpolar estos con dibujos que complementen la acción también es importante. En la animación tradicional este proceso es encargado a animadores asistentes, lo que incrementa claramente los costos de producción.

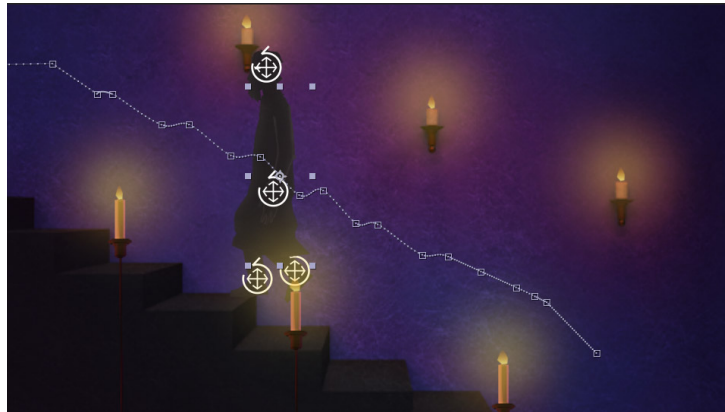


Figura 16. La línea punteada marca la interpolación de movimiento en la trayectoria.
Elaboración Propia.

Con la animación digital, la interpolación se asigna a la computadora. El software de animación aligera la carga al animador especialmente en los movimientos mecánicos donde los movimientos son precisos. Pero para el resto de movimientos es necesario que el animador corrija estos intermedios para obtener un resultado más orgánico y natural.

3.3.- Postproducción.

Luego de que las escenas están animadas inicia la etapa de postproducción. Esta fase corresponde al proceso de terminado de la película, donde todo el material trabajado hasta el momento se ordena y recibe los toques finales.

3.3.1.- Edición.

En los dibujos animados, el proceso de edición es menos complejo que el de una película de imagen real porque el trabajo de preproducción define casi por completo las escenas de un filme animado. La edición en la animación cumple con la función de juntar las escenas y sincronizarlas con el audio. (Sáenz, 2008, p. 555)

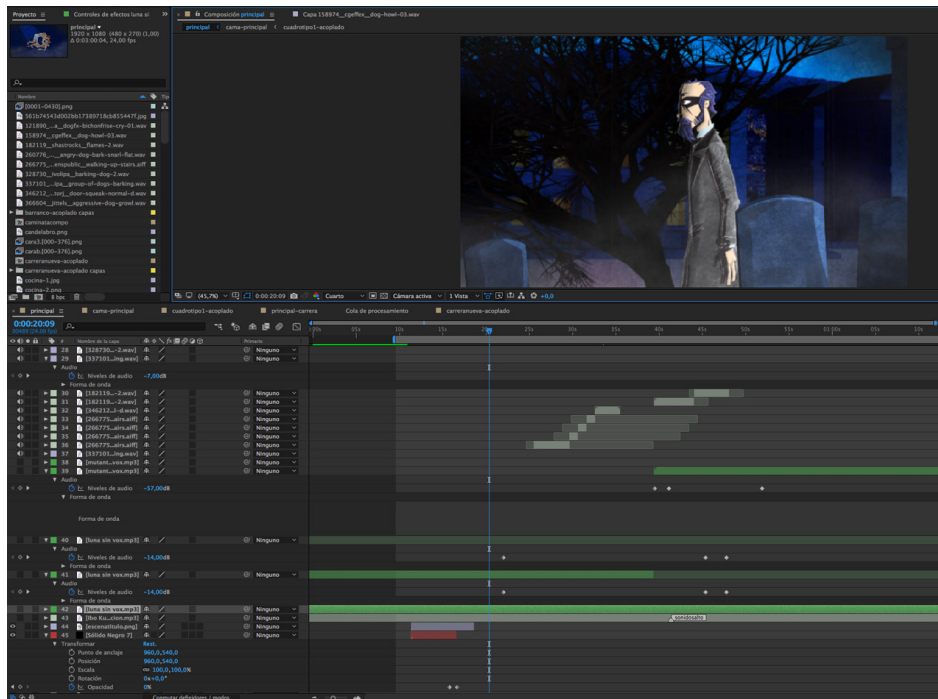


Figura 17. Edición del cortometraje en *Adobe After Effects*. Elaboración Propia.

3.3.2.- Efectos visuales.

Con la animación terminada llega el momento de aplicar los efectos visuales, este trabajo consiste en añadir elementos que son difíciles de representar con medios tradicionales como fuego, humo o iluminación dinámica. (Sáenz, 2008, p. 625)

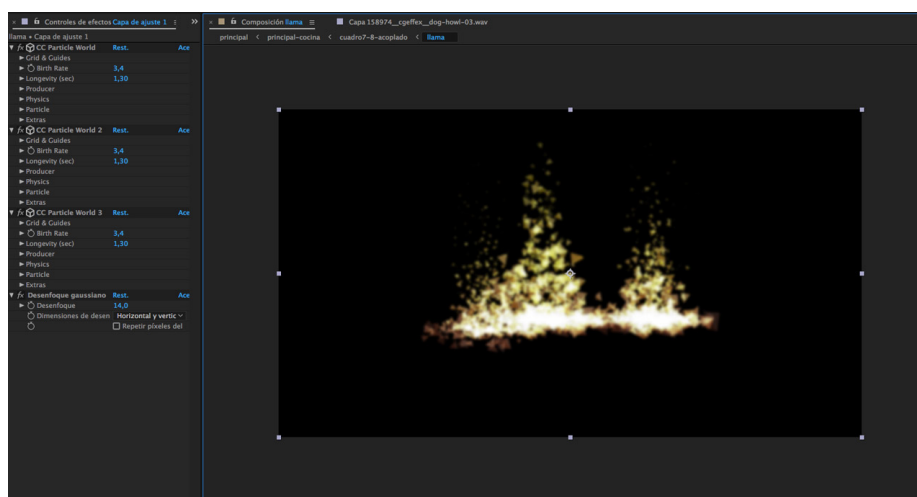


Figura 18. Representación de fuego mediante sistema de partículas. Elaboración Propia.

3.3.3.- Audio final.

Las voces y los efectos de sonido se mezclan en la posproducción de la película con el fin de que la sincronización sea precisa. Además se añade la música que acompañara a las imágenes, un aspecto muy importante porque como destaca Fernando Kabusacki (2000):

La música actúa como un sostén para cualquier animación, un elemento en el cual la audiencia puede flotar, puede estar, puede sentir. De lo contrario, en el vacío, resulta casi imposible apreciar una película sin percibirse demasiado a uno mismo, a los propios pensamientos, a la propia respiración. Los dibujos animados necesitan música para sostener la experiencia de quien los ve.
(p. 26)

4.- PRODUCCIÓN DEL CORTOMETRAJE

El cortometraje *Brujerías. La historia de Bernabé* se ha realizado tomando en cuenta la información recogida en esta tesis. En este capítulo se describe el trabajo realizado para la producción del mencionado filme.

4.1.- Preproducción.

En esta etapa se define la temática y el guion, además de los elementos visuales necesarios para trabajar en la animación como el diseño de personajes y los escenarios.

4.1.1.- Título y *logline*.

Después de haber escogido el cuento con el que se va a trabajar, inicia el trabajo de adaptación al formato audiovisual. Se parte desde el nombre, ya que fuera del contexto del libro de Pablo Palacio, *Brujerías: La Segunda* no es un título que llame la atención. El nombre para el cortometraje queda definido como:

“Brujerías. La historia de Bernabé”.

Como siguiente paso se establece el *logline*, una descripción corta de la película que sirve para vender la historia a posibles colaboradores y como una guía simple para la escritura del guion:

Bernabé es víctima de una infidelidad.
Su venganza le enseñara a todos porque
no se debe jugar con la honra de un brujo.

4.1.2.- Guion adaptado.

Tras la revisión del cuento se consideró necesario prescindir de la introducción del mismo, porque aunque interesante, se maneja una cantidad de datos que no se adaptan bien a un filme animado y ralentizan el ritmo del cortometraje.

La construcción del guion se realizó partiendo del fragmento seleccionado. Al igual que en el relato de Palacio, se deja de lado cualquier diálogo en favor de una narración externa a los acontecimientos. Para las descripción de las acciones y escenas se buscó imágenes que no solo acompañen sino también acentúen la atmósfera lúgubre pero fantástica:

Brujerías. La historia de Bernabé.

EXT. NOCHE. CALLES TENEBROSAS.

Bernabé, 50 años, flaco y alto, camina por una calle oscura y nublada. Lleva puesto un abrigo y un pantalón negro. Sus pies con unas botas viejas avanzan por las piedras de la calle. Se nota al halo que sale de la boca de Bernabé cuando respira.

NARRADOR (EN OFF)

A Bernabé debería erigírsele una estatua.
Para mí es el maestro insuperable de
los maridos burlados.

Bernabé cruza la calle y camina por zaguán angosto entre unas casas viejas.

EXT. NOCHE. CALLE TENEBROSA CASA BERNABÉ.

Bernabé está afuera de su casa abriendo con una llave vieja la puerta de madera de su casa. La puerta rechina.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ

Bernabé sube un pasillo con gradas.

NARRADOR (EN OFF)

Hace algunos años Bernabé regresaba
tarde a casa luego de una misa negra.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. HABITACIÓN.

Bernabé abre la puerta de su habitación. Encuentra a su esposa con otro en la cama. Están desnudos. Al percatarse de Bernabé ellos se sorprenden.

NARRADOR (EN OFF)

Lo que encontró en su habitación
no fue nada halagador.

Bernabé los mira fijamente y sin hacer nada se da la vuelta y se va. Bernabé camina hacia su laboratorio.

NARRADOR (EN OFF)

Cualquiera se reiría de la actitud
de Bernabé pero no tienen derecho.
Lo que él hizo, cambió el curso
de las cosas.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé en su cocina/laboratorio. Está preparando una pócima. Tiene una olla prendida sobre la leña. El humo sale desde el agua e inunda la cocina. Bernabé mira atento a la olla y empieza a botar dentro de la olla los ingredientes.

NARRADOR (EN OFF)

La receta comprendía 3 onzas de
cera negra, 3 onzas de cabellos
arrancados a traidores previamente
empapados con lágrimas de niño
recién nacido.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé moldea unas formas de perro con una masa particularmente viscosa sobre el mesón. Toma las formas de perro y las sopla con un polvo que las recubre creando una masa viscosa que la lleva hacia el mesón donde la pone sobre plumas y sal.

NARRADOR (EN OFF)

Con la masa hizo formas y las
espolvoreó con polvo de higo seco.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé caminando alrededor de la mesa. Da unas vueltas alrededor y grita. Alza sus brazos. Las formas empiezan a animarse y Bernabé continúa girando alrededor de la mesa.

NARRADOR (EN OFF)

Como último toque hizo uno de sus conjuros invocando a Yayn, Sadedali, Sachiel y Thanir. Se dio doce vueltas alrededor hasta que la cera empezó a tomar vida.

INT. NOCHE. CALLE OSCURA Y NUBLADA.

El tipo que estaba con la esposa de Bernabé camina apurado por un callejón mientras se acomoda la ropa. Avanza dando rápidos pasos hasta que se detiene y sin saber porque regresa primero en reversa y luego girándose para regresar por donde vino.

NARRADOR (EN OFF)

El de la traición, que huía por unos callejones cercanos, detuvo su camino sin ninguna razón y como parte del hechizo se fue caminando en reversa para volver donde su amante.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. HABITACIÓN.

El tipo de la traición entra como un animal por la ventana de la habitación donde todavía está la esposa de Bernabé. Se lanza sobre la cama y empieza a darle besos y mordisqueos.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé extiende sus manos a manera de invocación.

NARRADOR (EN OFF)

Mientras tanto, Bernabé terminaba su conjuro invocando el nombre de

BERNABÉ

¡Dahil! ¡Dahil!

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé continúa dando vueltas alrededor de la mesa, ahora lo hace más rápido. Las masas también dan vueltos junto a él.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. HABITACIÓN.

La mujer de Bernabé y el de la traición empieza a mirarse y olfatearse sus coxis. Se dan besos y se los lamen. Sus cuerpos se erizan por unos instantes y su ropa empieza a despojarse de sus cuerpos mientras les empieza a salir una cola por el coxis.

Sus labios empiezan a moverse, de entre su boca les sales las prolongaciones de los dientes caninos. Sus narices olfatean mientras se van convirtiendo en las narices de perros, esponjosas y negras. Al darse cuenta dan resoplidos feroces de sorpresa y rabia.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. HABITACIÓN.

Bernabé vuelve a entrar a su habitación. Desde la puerta mira a los dos perros jadeantes sobre su cama. Se acerca y les lanza dos patadas. Los perros intentan defenderse pero salen lastimados. Bajan de la cama asustados y con la cola entre las patas. Apenas pueden salen huyendo por la ventana de la habitación.

INT. NOCHE. MONTAÑA Y LUNA. CALLE.

Los perros comen de una funda del piso. La luz de la luna llena los ilumina. Los perros se dan vueltas y le ladran a luna. Los perros juegan mordiéndose. Los perros peleando con otros perros.

NARRADOR (EN OFF)

Ahora la mujer del brujo y su amante se fueron a ladrar a la luna; a dar alaridos en las noches, mordiéndose las piernas, atormentándose con la prostitución obligada de los perros. Todos los perros vagabundos han sido gente adúltera

INT. DÍA. CASA BERNABÉ. SALA.

Imágenes de la casa de Bernabé vieja y abandonada pero todavía conservando los mismos muebles y adornos. La luz entra por las ventanas iluminando el polvo sobre el piso y las paredes. En el centro de la sala un perro olfatea el piso hasta que se da cuenta de la cámara y se lanza rabioso con sus colmillos hacia la pantalla.

NARRADOR (EN OFF)

Cuidado, que de repente se vaya a encontrar con uno de nosotros y podríamos sacudirle su pierna hasta arrancarle un pedazo. Desde Bernabé las cosas han cambiado... y mucho.

4.1.3.- Los personajes.

En esta historia se pueden distinguir claramente tres personajes: 1. Bernabé, 2. la esposa de nuestro protagonista y 3. su amante. Excepto por los detalles correspondientes al personaje principal, los otros dos no tienen una forma definida de antemano.

Para Bernabé se buscó una imagen que se acerque a la descripción del autor del cuento y que además transmita la idea de un mago de principios del siglo pasado. El cabello alborotado y una cara seria son el principal identificativo, un abrigo oscuro completa la imagen sombría del brujo.

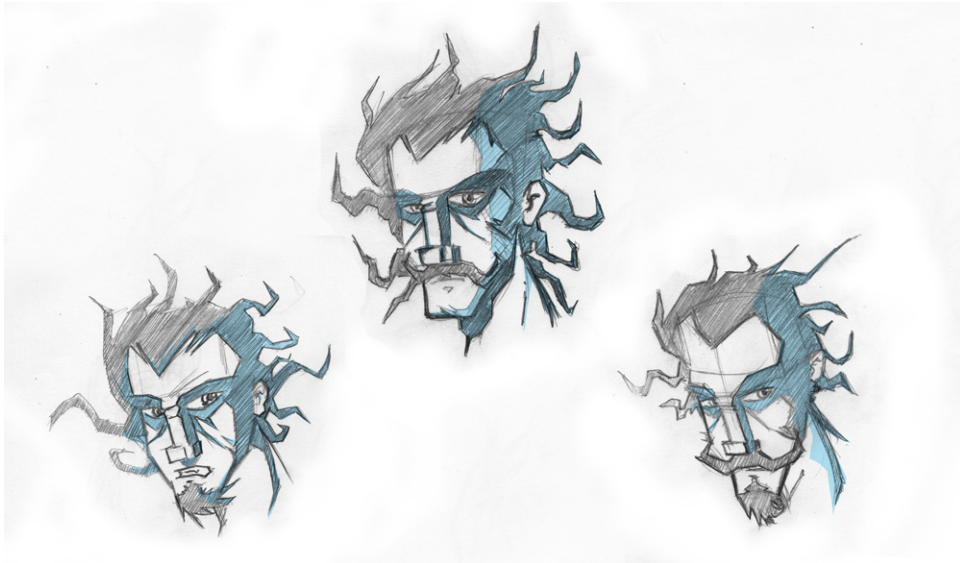


Figura 19. Bocetos para el diseño del personaje principal. Elaboración Propia.



Figura 20. Diseño final de Bernabé. Elaboración Propia.

Los diseños de la esposa de Bernabé y su amante corresponden al de unas personas más jóvenes y atractivas como forma de marcar un contraste con Bernabé.

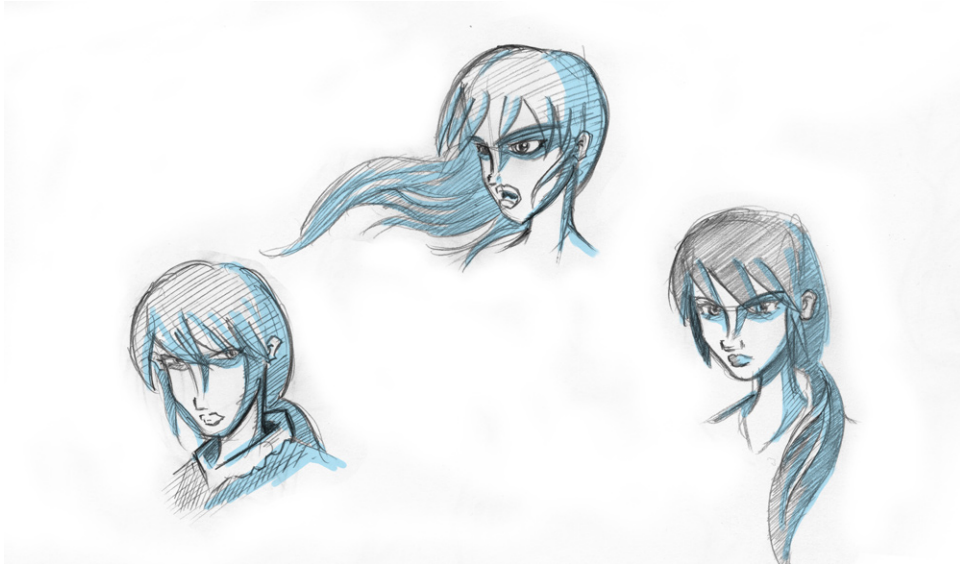


Figura 21. Boceto, esposa de Bernabé. Elaboración Propia.

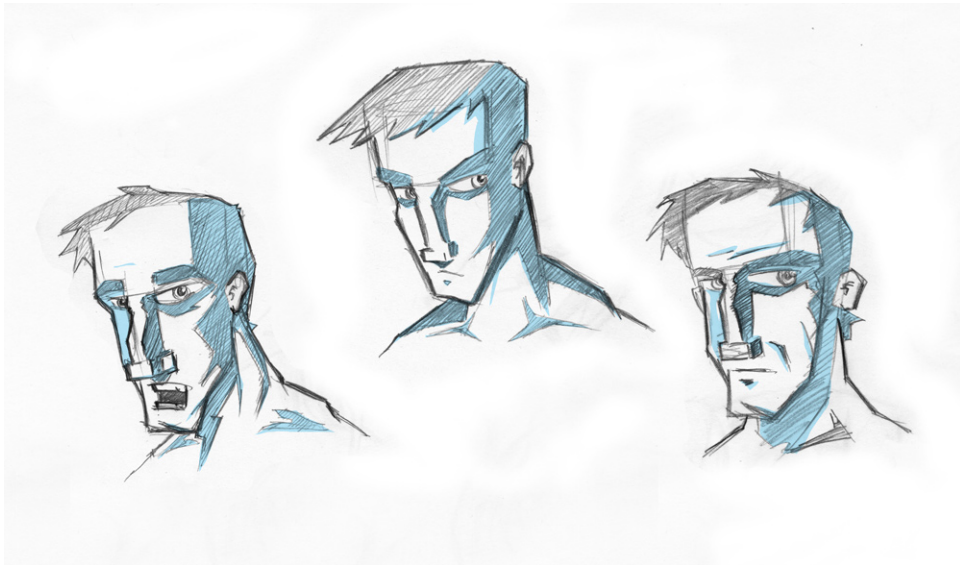


Figura 22. Bocetos del amante. Elaboración Propia.



Figura 23. Diseño final de los amantes. Elaboración Propia.

El diseño de los perros en los que la pareja de amantes se convierten luego del conjuro también tienen importancia por su presencia en el clímax de la historia. Aquí se retrató dos perros callejeros, que de cierta manera puedan ser identificados como macho y hembra.

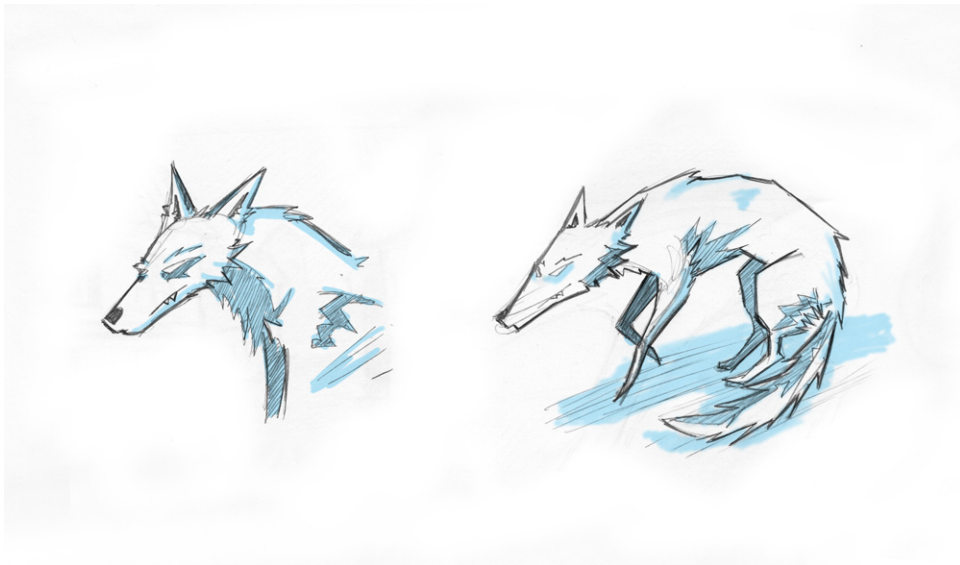


Figura 24. Boceto perro. Elaboración Propia.

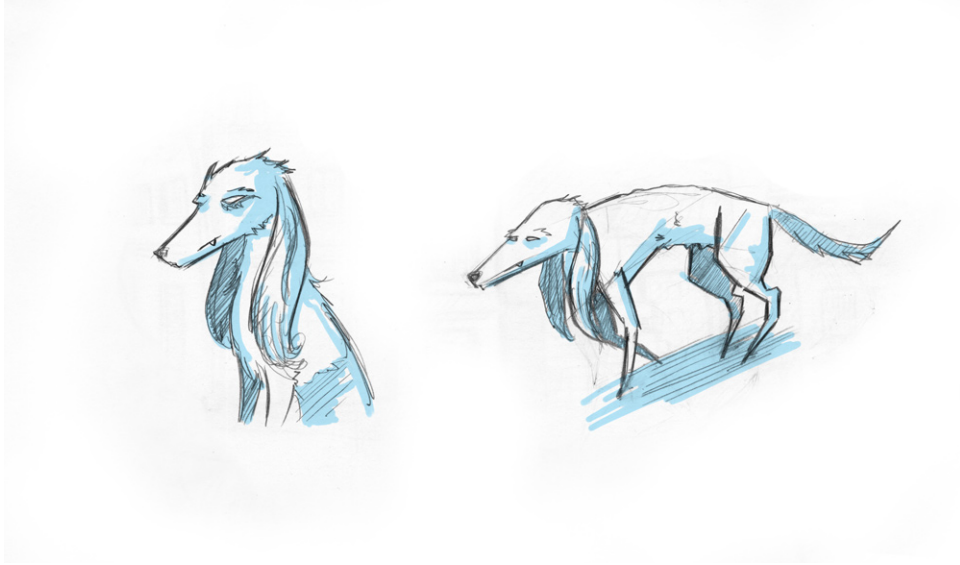


Figura 25. Boceto perra. Elaboración Propia.

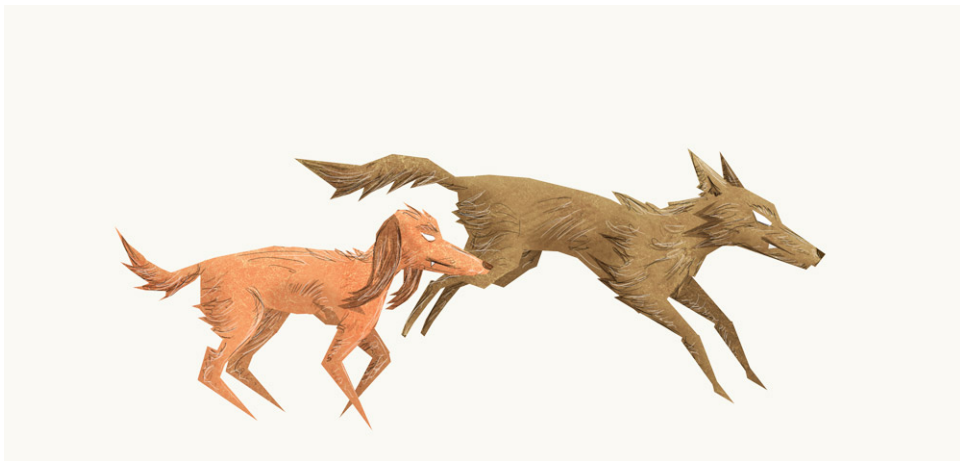


Figura 26. Diseño final de los perros. Elaboración Propia.

4.1.4.- Diseño de escenarios.

Aunque los escenarios no tienen un papel protagónico dentro del cuento, es conveniente definirlos para dar la atmósfera adecuada a la narración. Tomando en cuenta el año en que fue escrito el texto, se contempló una ciudad de estilo colonial como marco para el desarrollo de la acción. Todo esto con iluminación nocturna.



Figura 27. Panorámica de la ciudad. Elaboración Propia.



Figura 28. Puerta del domicilio de Bernabé. Elaboración Propia.



Figura 29. Cocina. Elaboración Propia.



Figura 30. Mirador. Elaboración Propia.

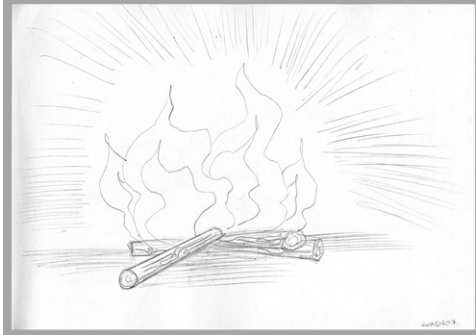


Figura 31. Habitación escena final. Elaboración Propia.

4.1.5.- Guion gráfico.

Tras abocetar las escenas principales, se dibujan los cuadros del *storyboard* con todos los detalles. Estos dibujos detallados se utilizan para realizar los dibujos que se animaran posteriormente, por este motivo algunos cuadros serán descompuestos en diferentes elementos con el objetivo de tener una referencia completa para la animación.





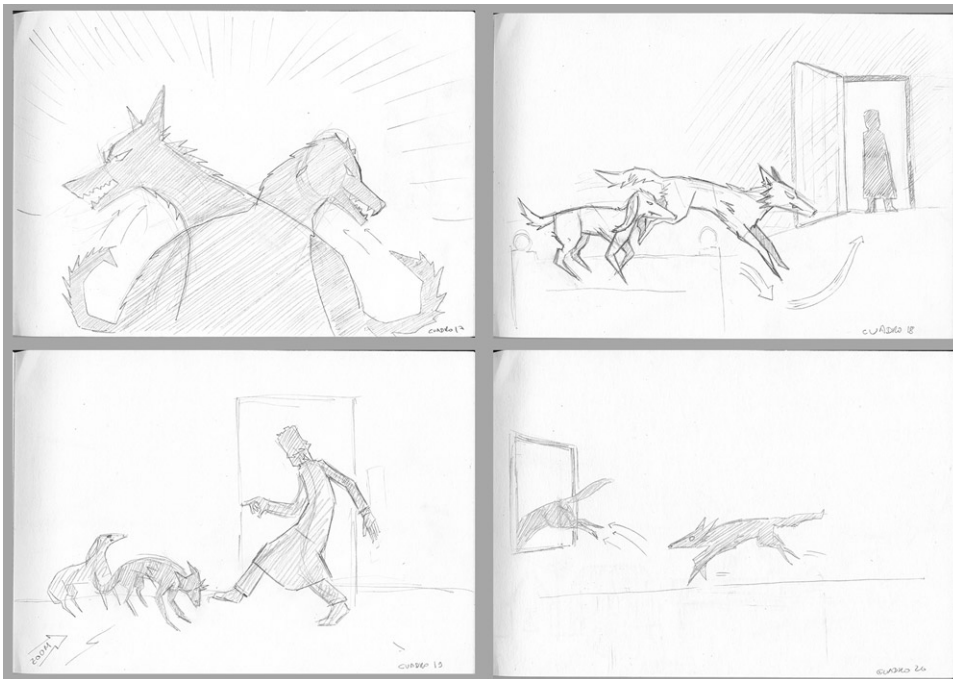




Figura 32. Guion gráfico del cortometraje. Elaboración Propia.

4.1.6.- Audio preliminar y *animatic*.

Para el cortometraje de *Brujerías* se grabó la voz del narrador, para poder definir el tiempo que cada toma permanecerá en escena. Este audio se complementará posteriormente con los efectos de sonido.

Juntando las escenas del *storyboard* y el audio preliminar se hizo el *animatic* de la película que sirvió para planificar el trabajo de animación de los personajes y para asignar el tiempo que cada escena tendrá en pantalla.

4.2.- Producción de animación.

En esta etapa de la película, se armó el *layout* de las diferentes escenas y con diferentes técnicas de animación en dos y tres dimensiones se dio vida a los personajes de la historia.

4.2.1.- *Layout*.

En el cortometraje de *Brujerías* se seleccionó la técnica de *cutout animation* o animación con recortes, pero en lugar de construir los personajes con retazos de papel se utilizaron técnicas digitales que simulan esta técnica tradicional. Entre los beneficios que trae usar esta técnica está el de que en la etapa de *layout* se define casi por completo la apariencia final del cortometraje.

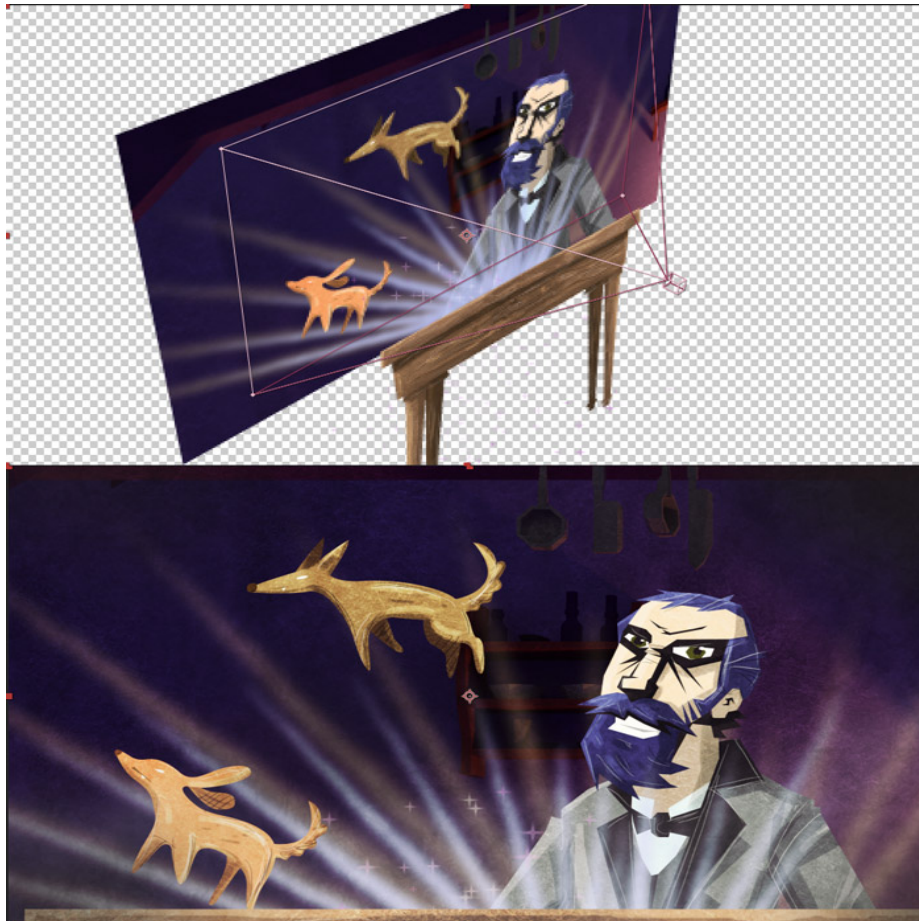


Figura 33. *Layout* de una escena. Elaboración Propia.



Figura 34. Piezas recortadas de Bernabé. Elaboración Propia.



Figura 35. Las piezas armadas en el *layout*. Elaboración Propia.

4.2.2.- Animación.

Trabajar con herramientas digitales da una mayor flexibilidad el momento de animar, se puede intercalar animación continua con animación pose a pose según sea requerido.

Para las escenas que requieren un movimiento mecánico definido como las caminatas se establecen las posiciones clave y se deja el proceso de intercalado a la computadora.

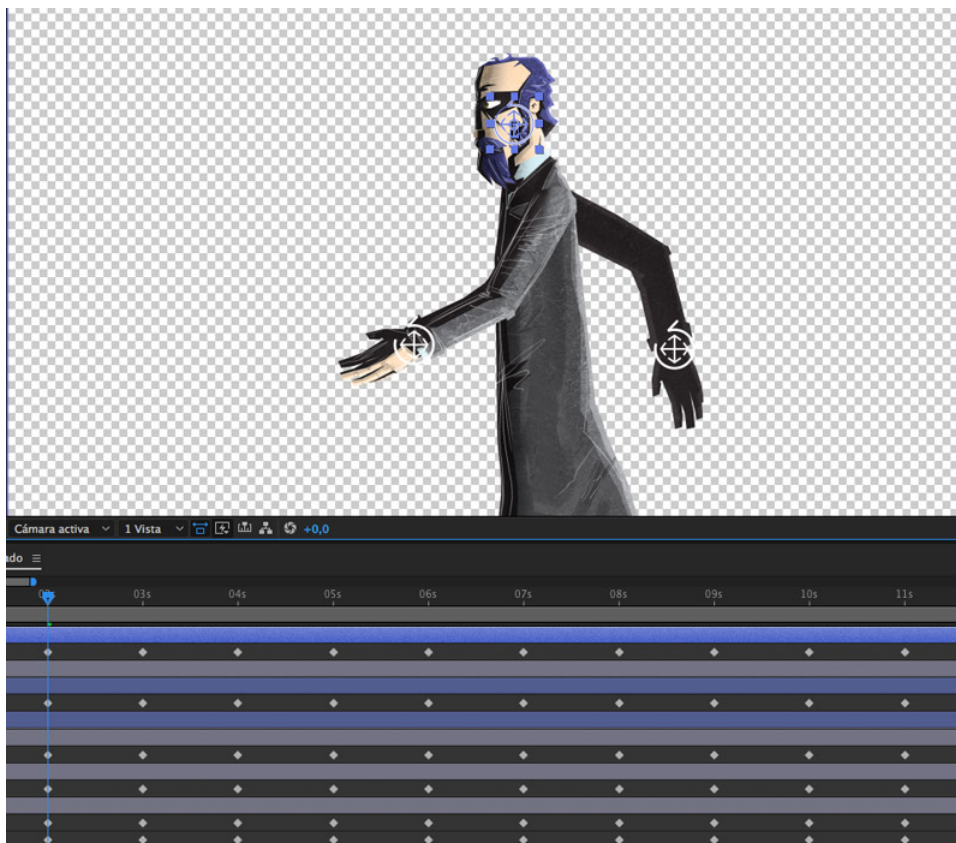


Figura 36. Distribución de fotogramas clave en animación pose a pose. Elaboración Propia.

Cuando las acciones dominadas por una idea son parte de la escena es mejor plantear la escena como animación continua, definiendo las posiciones principales de forma progresiva y utilizando los intercalados para suavizar el movimiento.



Figura 37. Distribución de fotogramas clave en animación continua. Elaboración Propia.

Incluso se pueden incluir elementos animados en tres dimensiones para brindar mayor naturalidad al movimiento. En *Brujerías* se animó a la pareja de canes con *Blender*⁵, para procesar estas secuencias se utilizaron luces y texturas que aplanen la imagen con el fin de que se mimeticen con los elementos animados en dos dimensiones.

⁵ Software libre para diseño y animación en tres dimensiones.

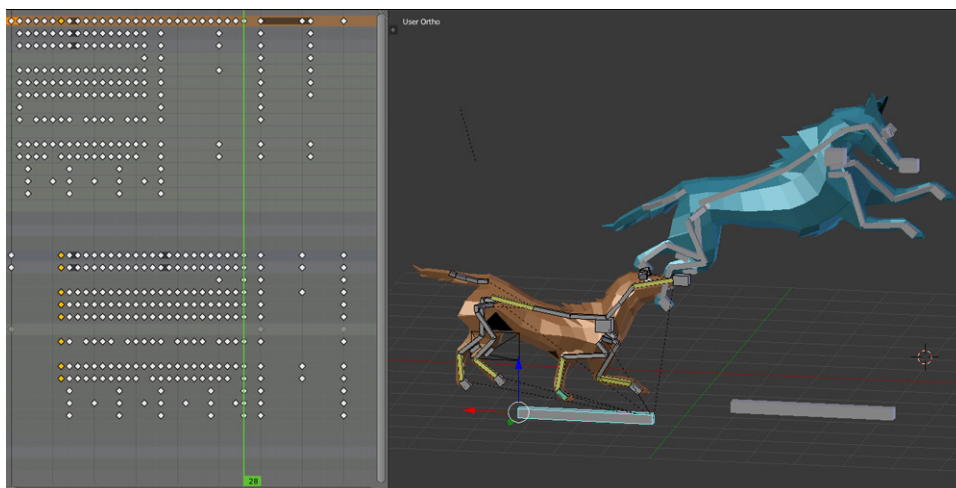


Figura 38. Animación 3d de los animales. Elaboración Propia.

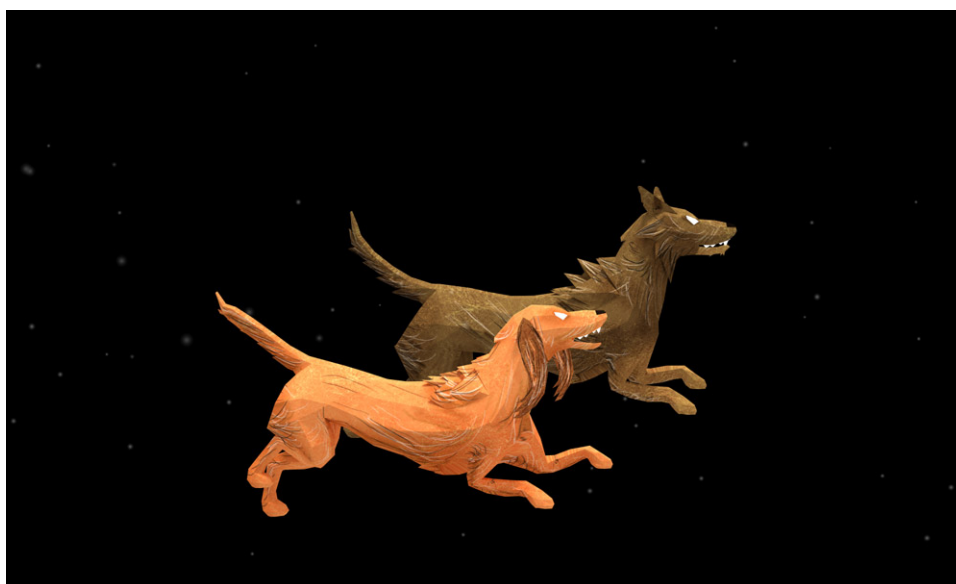


Figura 39. Se utilizó una iluminación que disimula el volumen de las figuras. Elaboración Propia.

4.3.- Postproducción.

En la recta final de la producción del cortometraje *Brujerías. La historia de Bernabé*, se trabajó en el montaje de las escenas, los efectos visuales y la música. Todo esto para conseguir el aspecto definitivo del filme.

4.3.1.- Edición.

En la edición de la película fue necesario reorganizar algunas de las escenas y recortar la locución originalmente planteada en beneficio del ritmo de la historia. Este proceso que en animación es aparentemente fácil, requirió mucha atención para juntar las secuencias de la manera más atractiva.

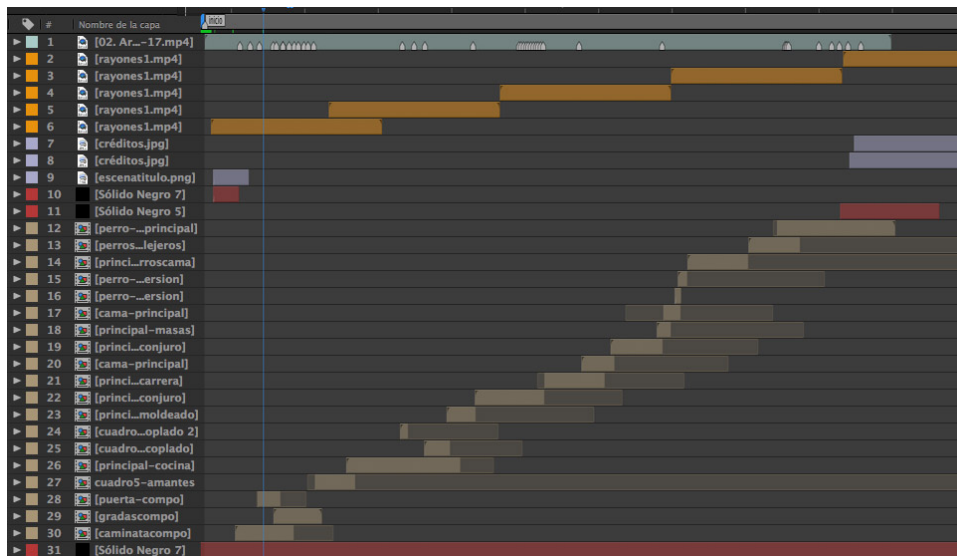


Figura 40. Distribución final de las escenas editadas. Elaboración Propia.

4.3.2.- Efectos visuales.

En el cortometraje, además de la representación de partículas y luces, en este proceso se incluyeron texturas, sombras y finalmente la corrección de color. El software *After Effects* de la empresa Adobe es de suma utilidad el momento de editar y agregar efectos especiales.



Figura 41. Diseño original. Elaboración Propia.



Figura 42. Escena animada sin efectos especiales. Elaboración Propia.



Figura 43. Composición final. Elaboración Propia.

4.3.3.- Audio definitivo.

En esta etapa se grabó la narración definitiva del filme. Los efectos sonoros que acentúan la acción se han tomado de la librería de sonidos en línea: freesound.org.

En el cortometraje *Brujerías. La historia de Bernabé* la música tiene la función de generar la atmósfera adecuada para la historia y no como una guía para el desarrollo de lo dibujos. Esta condición permite que la música se pueda ajustar de mejor forma con la animación terminada. Fragmentos de música instrumental dan ritmo y ambiente a la animación.

4.3.4.- Exhibición.

El paso culminante de la producción es la exhibición del filme, además del *streaming* se encontró adecuado expandir la información presentada en el cortometraje mediante la narrativa transmedia. Este término acuñado por el estadounidense Henry Jenkins es descrito por Carlos Scolari (2014) en su artículo *Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital* como la narrativa que tienen dos principales rasgos:

Por una parte, se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje y termina (¿termina?)

incorporando nuevas aventuras interactivas en los videojuegos. ¿Un ejemplo? Supermán, un relato que nació en el cómic, pasó a la radio y la televisión en los años 1940 y terminó volando por la gran pantalla por primera vez en los 1970...Pero las narrativas transmedia también se caracterizan por otro componente: una parte de los receptores no se limita a consumir el producto cultural, sino que se embarca en la tarea de ampliar el mundo narrativo con nuevas piezas textuales. (p. 72)

Para lograr este objetivo se desarrolló la página web www.brujriaselcuento.com que tiene como objetivo promocionar el filme disponible en línea y dar información adicional del cuento original y su autor. El componente transmedia se da con el enlace dado entre la película, el cuento original descargable, la biografía del autor y la página como entorno visual e interactivo. Se busca que el lector participe ahondando en la obra de Palacio y porque no, realizando sus propias adaptaciones.

La construcción de [brujriaselcuento.com](http://www.brujriaselcuento.com) se hizo con los programas informáticos *Adobe Muse*⁶ para el diseño web y *HTML5 Canvas*⁷ de *Animate* para los efectos de movimiento. La web está dividida en cuatro partes: Inicio, La Animación, El Cuento y Pablo Palacio. La primera sirve como una introducción a la obra, en la subpágina de animación se encuentra incrustado el cortometraje animado, al seleccionar El Cuento se puede descargar un archivo PDF con el cuento original y en la última subpágina está disponible una breve biografía del escritor lojano.

⁶ Software de diseño web que evita la introducción de código.

⁷ Entorno de Adobe Animate compatible con la mayor parte de navegadores actuales.



Figura 44. Página de inicio de www.brujeriaselcuento.com. Elaboración Propia.

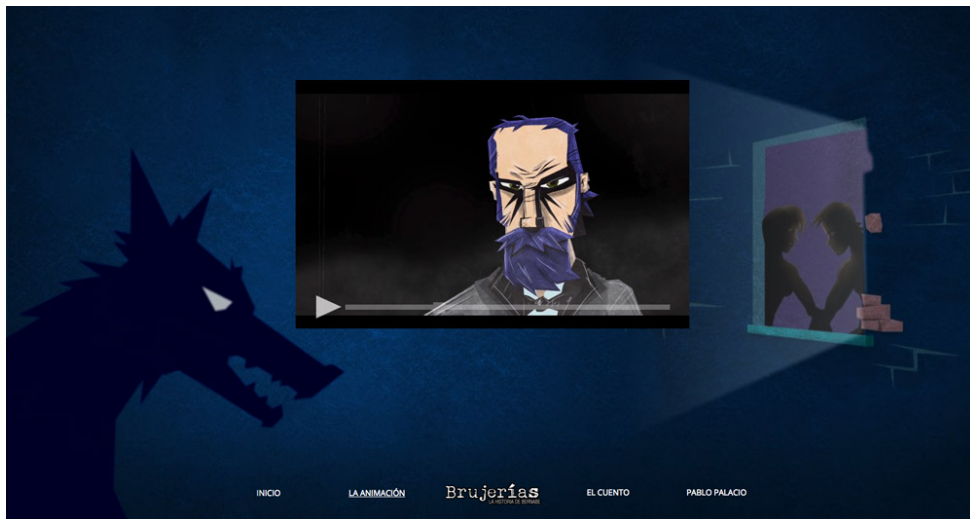


Figura 45. Página con la animación incrustada. Elaboración Propia.



Figura 46. Enlace para descarga del cuento. Elaboración Propia.

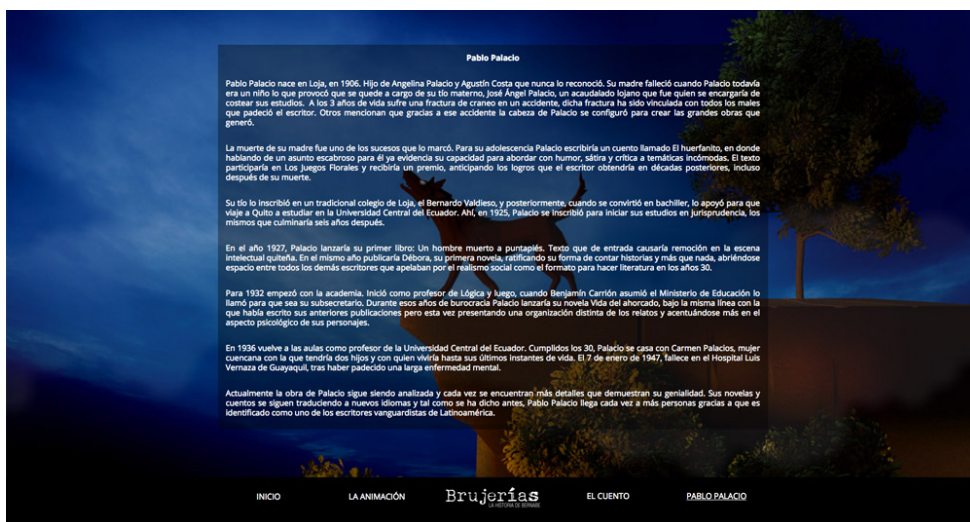


Figura 47. Biografía de Pablo Palacio incluida en la web. Elaboración Propia.

CONCLUSIONES

Nuestro país tiene un amplio catálogo de historias que pueden adaptarse al formato audiovisual. Se ha reafirmado la importancia de Pablo Palacio y su obra literaria. Se deja claro que aunque en un inicio sus textos fueron infravalorados, con el paso del tiempo sus libros van ocupando el lugar que les corresponde en la historia de la literatura ecuatoriana.

Con el trabajo terminado se ha reconocido que si bien un filme animado puede ser más económico que una película de acción real, el tiempo y esfuerzo requeridos no deben ser subestimados. La realización de este trabajo muestra que es posible hacer filmes con bajo presupuesto, condición importante en la producción de material educativo.

Se ha definido que el internet es de gran importancia para la difusión de contenidos, los realizadores independientes no pueden ser ajenos a esta tendencia, siendo primordial tomar en cuenta a esta plataforma de distribución desde que se plantea una producción.

Se ha evidenciado que una forma de mejorar el acercamiento del espectador a la obra de Palacio, es facilitando la lectura del cuento original y la biografía del autor mediante una página web, que además del cortometraje contenga esta información.

Se observa que la narrativa transmedia es un método eficaz para llegar a los lectores y que una propuesta podría verse enriquecida si es que rebasa la barrera digital con artículos coleccionables como: comics impresos, figuras o camisetas con imágenes del relato.

RECOMENDACIONES

Promover la creación de historias en cualquier formato que estimulen la lectura como por ejemplo: cortometrajes, documentales biográficos, ficción animada o una serie de cuentos adaptados a historieta.

Se debe tener en cuenta las capacidades de producción antes de adaptar una obra literaria a dibujos animados, esto permitirá seleccionar la historia y la técnica de animación adecuada, con plazos y presupuestos realistas.

Es necesario crear equipos multidisciplinarios para la creación de futuros cortometrajes animados con la finalidad de ajustar los tiempos de producción y mejorar los diferentes apartados de un filme animado que difícilmente un generalista puede dominar.

Además de mantener laboratorios con los programas más utilizados en la industria se sugiere promover el uso de software libre con el fin de facilitar el acceso a la tecnología a estudiantes y aficionados con ganas de aportar una mirada fresca a la narrativa audiovisual.

Hacer uso de la narrativa transmedia es fundamental en cualquier producto comunicacional, es importante tener en cuenta las distintas plataformas y formatos con los que se pueda llegar a la mayor cantidad de público.

BIBLIOGRAFÍA

- Andrade, J. F. (2009). *Hablas demasiado*. Quito, Ecuador: Editorial Alfaguara.
- Andrade, J. F. (Ed.). (2011). *Todos los juguetes*. Quito, Ecuador: Dinediciones.
- Álvarez, C. (2007). La nueva era de los dibujos animados gracias a la animación digital. *Metodologías de análisis del film* (pp. 57-66). Madrid, España: Editorial Edipo.
- Asensi, F. (2014). 8. Comunicación digital e investigación científica. *Quaderns de la Fundació Dr. Antoni Esteve*, (28), pp. 53-61.
- Asensi, F. (2016). El infinito mundo de la Animación. *Innovación Audiovisual*. Recuperado de <https://innovacionaudiovisual.com/2016/05/01/el-infinito-mundo-de-la-animacion>
- Arens, W. F., Weigold, M. F., & Arens, C. (2008). *Publicidad, undécima edición*. México, México: McGraw-Hill.
- Calvillo, M. (2016). Diario de Campo. *Trabajo-Social.es*. Recuperado de <http://www.trabajo-social.es/2013/02/diario-de-campo.html>
- Cámara, S. (2006). *El Dibujo Animado Aula de Dibujo Profesional*. Barcelona, España: Parramón Ediciones S. A.
- Castro, K., & Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito, Ecuador: Ediciones Ciespal.
- Fernández, M. C. (2003). Estudio introductorio. En P. Palacio, *Obras Completas*. (pp. 7-61). Quito, Ecuador: Libresa.
- García, J. (2014). El guión en programas de ficción, entretenimiento e información. En B. León. (Ed.), *Detrás de las cámaras: un manual para profesionales de la televisión*. (pp. 57-73). Salamanca, España: Comunicación Social.

Guerrero Jiménez, G. (2009). *Expresión Oral y Escrita*. Loja, Ecuador: Editorial UTPL.

Guindon, M. A. (2005). *Maya 7*. Madrid, España: Anaya Multimedia.

Gómez, E; Navas, D; Aponte, G; & Betancourt, L. (2014). Metodología para la revisión bibliográfica y la gestión de información de temas científicos, a través de su estructuración y sistematización. *Dyna*, (81), pp.158-163. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=49630405022>

Kabusacki, F. (2000). ¿Para qué la ponen música a las animaciones? En P. Jáuregui. (Ed.), *Haciendo Dibujitos en el Fin del Mundo. El libro de la Escuela para Animadores de Rosario*. (pp.178-188). Rosario, Argentina: Centro AudiovisualRosario (CAR). Secretaría de Cultura y Educación. Municipalidad de Rosario.

Laureano, A. L. (1993). Multimedia y cognición (herramientas didácticas). *Perfiles Educativos*, (62). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13206206>

Llobera, J., & Costa, R. O. (1974). *Dibujo de historietas*. Barcelona, España: Afha Internacional.

Martínez, L. (2016). La bitácora como forma de documentación de la actividad en redes sociales online, *Documentación de las Ciencias de la Información* (39), pp. 165-175.

Mínguez-López, X. (2015). El papel de la animación en el desarrollo de la competencia literaria. *Elos. Revista de literatura infantil e xuvenil*, 2015, vol. 2, pp. 155-172.

Molina, Y. (2016). Pablo Palacio. En J. Valdano. (Ed.), *Literatura del siglo XX (IV). Hugo Mayo; Pablo Palacio; Humberto Salvador*. (pp. 59-63). Loja, Ecuador: Editorial UTPL.

Ortega, A. (2004). *Antología esencial –Ecuador siglo XX– El cuento*. Quito, Ecuador: Eskeletra Editorial.

Palacio, P. (2003). *Obras Completas*. Quito, Ecuador: Libresa.

Pérez, J. M. (2008). La sociedad multipantallas: retos para la alfabetización mediática [Multi-screen society: a challenge for media literacy]. *Comunicar*, 31, pp.15-25.

Pousa, X. R., & Yaguana, H. A. (2013). *La radio, un medio en evolución*. Salamanca, España: Comunicación Social.

Rivas, V. (2002). *Cuento Ecuatoriano Contemporáneo*. Quito, Ecuador: Paradiso Editores.

Rolle, D. M. (2000). Animación digital y animación asistida digitalmente. En P. Jáuregui. (Ed.), *Haciendo Dibujitos en el Fin del Mundo. El libro de la Escuela para Animadores de Rosario*. (pp.178-188). Rosario, Argentina: Centro AudiovisualRosario (CAR). Secretaría de Cultura y Educación. Municipalidad de Rosario.

Sáenz, R. (2008). *Arte y técnica de la animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones de la Flor.

Serrano, D. P. (2010). LA POPULARIZACIÓN DEL VÍDEO EN INTERNET. DEL VIDEOCLUB A YOUTUBE EN HTML-5. *Razón y Palabra*, 15(72). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199514906032>

Sierra, P. (2014). La Preproducción. En B. León. (Ed.), *Detrás de las cámaras: un manual para profesionales de la televisión*. (pp.146-180). Salamanca, España: Comunicación Social.

Scolari, C. (2014). Narrativas transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. *Anuario AC/E de cultura digital*, (pp. 71-81). Recuperado de https://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf

Thomas, F., Johnston, O., & Frank. Thomas. (1995). *The illusion of life: Disney animation*. Nueva York, Estados Unidos: Hyperion.

Velásquez, A., Yaguache, J., & Carrión, G. (2016). *Uso de Internet y la Plataforma Facebook en Adolescentes Ecuatorianos*. Recuperado de https://www.academia.edu/26157567/Uso_de_Internet_y_la_Plataforma_Facebook_en_Adolescentes_Ecuatorianos

Williams, R. (2002). *The Animator's Survival Kit* . Nueva York, Estados Unidos: Faber & Faber.

ANEXOS

Guion

BRUJERÍAS. LA HISTORIA DE BERNABÉ

EXT. NOCHE. CALLES TENEBROSAS.

Bernabé, 50 años, flaco y alto, camina por una calle oscura y nublada. Lleva puesto un abrigo y un pantalón negro. Sus pies con unas botas viejas avanzan por las piedras de la calle. Se nota al halo que sale de la boca de Bernabé cuando respira.

NARRADOR (EN OFF)

A Bernabé debería erigírsele una estatua.

Para mí es el maestro insuperable de los maridos burlados.

Bernabé cruza la calle y camina por zaguán angosto entre unas casas viejas.

EXT. NOCHE. CALLE TENEBROSA CASA BERNABÉ.

Bernabé está afuera de su casa abriendo con una llave vieja la puerta de madera de su casa. La puerta rechina.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ

Bernabé sube un pasillo con gradas.

NARRADOR (EN OFF)

Hace algunos años Bernabé regresaba tarde a casa luego de una misa negra.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. HABITACIÓN.

Bernabé abre la puerta de su habitación. Encuentra a su esposa con otro en la cama. Están desnudos. Al percatarse de Bernabé ellos se sorprenden.

NARRADOR (EN OFF)

Lo que encontró en su habitación
no fue nada halagador.

Bernabé los mira fijamente y sin hacer nada se da la vuelta y se va. Bernabé camina hacia su laboratorio.

NARRADOR (EN OFF)

Cualquiera se reiría de la actitud
de Bernabé pero no tienen derecho.
Lo que él hizo, cambió el curso
de las cosas.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé en su cocina/laboratorio. Está preparando una pócima. Tiene una olla prendida sobre la leña. El humo sale desde el agua e inunda la cocina. Bernabé mira atento a la olla y empieza a botar dentro de la olla los ingredientes.

NARRADOR (EN OFF)

La receta comprendía 3 onzas de
cera negra, 3 onzas de cabellos
arrancados a traidores previamente
empapados con lágrimas de niño
recién nacido.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé moldea unas formas de perro con una masa particularmente viscosa sobre el mesón. Toma las formas de perro y las sopla con un polvo que las recubre creando una masa viscosa que la lleva hacia el mesón donde la pone sobre plumas y sal.

NARRADOR (EN OFF)

Con la masa hizo formas y las
espolvoreó con polvo de higo seco.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé caminando alrededor de la mesa. Da unas vueltas alrededor y grita. Alza sus brazos. Las formas empiezan a animarse y Bernabé continúa girando alrededor de la mesa.

NARRADOR (EN OFF)

Como último toque hizo uno de sus conjuros invocando a Yayn, Sadedali, Sachiel y Thanir. Se dio doce vueltas alrededor hasta que la cera empezó a tomar vida.

INT. NOCHE. CALLE OSCURA Y NUBLADA.

El tipo que estaba con la esposa de Bernabé camina apurado por un callejón mientras se acomoda la ropa. Avanza dando rápido pasos hasta que se detiene y sin saber porque regresa primero en reversa y luego girándose para regresar por donde vino.

NARRADOR (EN OFF)

El de la traición, que huía por unos callejones cercanos, detuvo su camino sin ninguna razón y como parte del hechizo se fue caminando en reversa para volver donde su amante.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. HABITACIÓN.

El tipo de la traición entra como un animal por la ventana de la habitación donde todavía está la esposa de Bernabé. Se lanza sobre la cama y empieza a darle besos y mordisqueos.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé extiende sus manos a manera de invocación.

NARRADOR (EN OFF)

Mientras tanto, Bernabé terminaba su conjuro invocando el nombre de

BERNABÉ

¡Dahil! ¡Dahil!

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. COCINA.

Bernabé continúa dando vueltas alrededor de la mesa, ahora lo hace más rápido. Las masas también dan vueltos junto a él.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. HABITACIÓN.

La mujer de Bernabé y el de la traición empieza a mirarse y olfatearse sus coxis. Se dan besos y se los lamen. Sus cuerpos se erizan por unos instantes y su ropa empieza a despojarse de sus cuerpos mientras les empieza a salir una cola por el coxis.

Sus labios empiezan a moverse, de entre su boca les sales las prolongaciones de los dientes caninos. Sus narices olfatean mientras se van convirtiendo en las narices de perros, esponjosas y negras. Al darse cuenta dan resoplidos feroces de sorpresa y rabia.

INT. NOCHE. CASA BERNABÉ. HABITACIÓN.

Bernabé vuelve a entrar a su habitación. Desde la puerta mira a los dos perros jadeantes sobre su cama. Se acerca y les lanza dos patadas. Los perros intentan defenderse pero salen lastimados. Bajan de la cama asustados y con la cola entre las patas. Apenas pueden salen huyendo por la ventana de la habitación.

INT. NOCHE. MONTAÑA Y LUNA. CALLE.

Los perros comen de una funda del piso. La luz de la luna llena los ilumina. Los perros se dan vueltas y le ladran a luna. Los perros juegan mordiéndose. Los perros peleando con otros perros.

NARRADOR (EN OFF)

Ahora la mujer del brujo y su amante se fueron a ladrar a la luna; a dar alaridos en las noches, mordiéndose las piernas, atormentándose con la prostitución obligada de los perros. Todos los perros vagabundos han sido gente adúltera.

INT. DÍA. CASA BERNABÉ. SALA.

Imágenes de la casa de Bernabé vieja y abandonada pero todavía conservando los mismos muebles y adornos. La luz entra por las ventanas iluminando el polvo sobre el piso y las paredes. En el centro de la sala un perro olfatea el piso hasta que se da cuenta de la cámara y se lanza rabioso con sus colmillos hacia la pantalla.

NARRADOR (EN OFF)

Cuidado, que de repente se vaya a encontrar con uno de nosotros y podríamos sacudirle su pierna hasta arrancarle un pedazo. Desde Bernabé las cosas han cambiado... y mucho.

Storyboard



1

NARRADOR (EN OFF)
A Bernabé debería erigirse una estatua.



2



3

NARRADOR (EN OFF)
Para mí es el maestro insuperable de
los maridos burlados.



4

NARRADOR (EN OFF)
Hace algunos años Bernabé regresaba
tarde a casa luego de una misa negra.



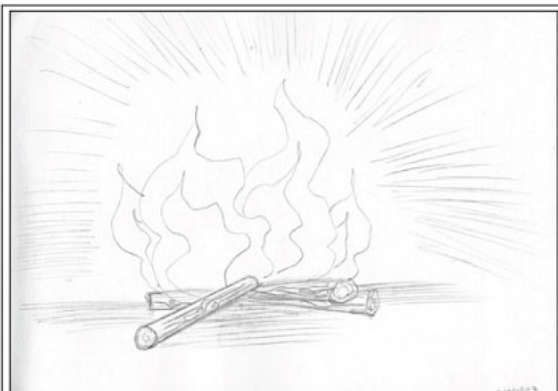
5

NARRADOR (EN OFF)
Lo que encontró en su habitación
no fue nada halagador.



6

NARRADOR (EN OFF)
Cualquiera se reiría de la actitud
de Bernabé pero no tienen derecho.



7

NARRADOR (EN OFF)
Lo que él hizo, cambió el
curso de las cosas.



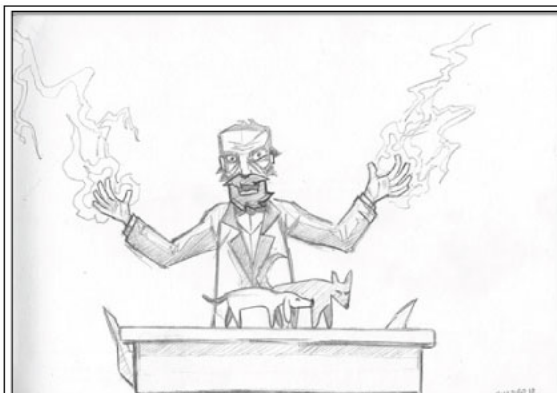
8

NARRADOR (EN OFF)
La receta comprendía 3 onzas de cera negra,
3 onzas de cabellos arrancados a traidores
previamente empapados con lágrimas de niño
recién nacido.



9

NARRADOR (EN OFF)
Con la masa hizo formas y las
espolvoreó con polvo de higo seco.



10

NARRADOR (EN OFF)
Como último toque hizo uno de sus conjuros invo-
cando a Yayn, Sadedali, Sachiel y Thanir. Se di-
doce vueltas alrededor hasta que la



11

NARRADOR (EN OFF)
El de la traición, que huía por unos callejones
cercanos, detuvo su camino sin ninguna razón



12

NARRADOR (EN OFF)
y como parte del hechizo se fue caminando en
reversa para volver donde su amante.



13

NARRADOR (EN OFF)
para volver donde su amante.



14

NARRADOR (EN OFF)
Mientras tanto, Bernabé terminaba su conjuro
invocando el nombre de

BERNABÉ
¡Dahil! ¡Dahil!



15

FX
Gruñidos.



16

FX
Gruñidos.



17

FX
Gruñidos más fuertes.



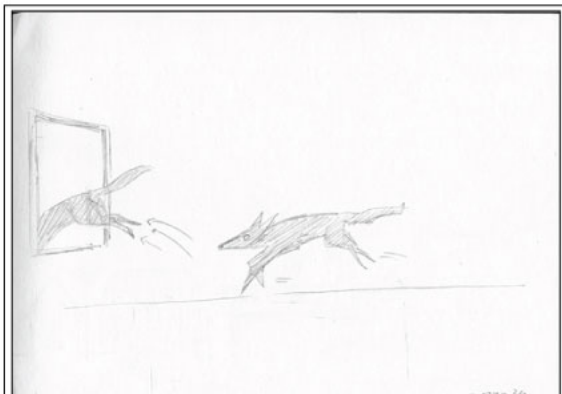
18

FX
Ladridos.



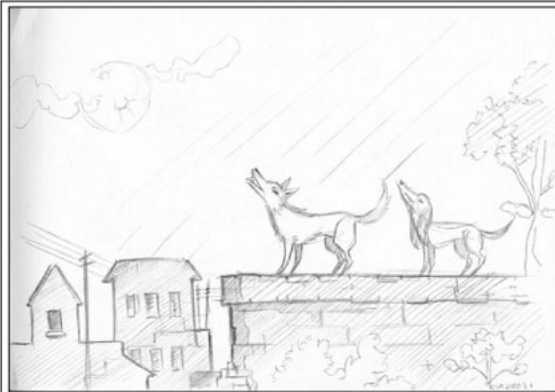
19

FX
Sonido de golpe y chillidos de perro.



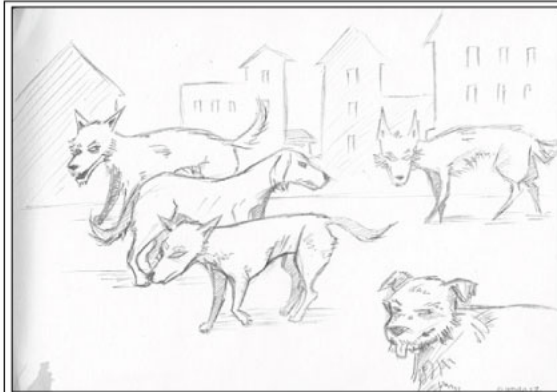
20

FX
Sonido de pisadas y vidrio que se rompe.



21 Ahora la mujer del brujo y su amante se fueron a ladrar a la luna; a dar alaridos en las noches, mordiéndose las piernas,

FX
Aullidos.



22 atormentándose con la prostitución obligada de los perros.

FX
Ladridos.



23

NARRADOR (EN OFF)
Todos los perros vagabundos han sido gente adúltera.



24

NARRADOR (EN OFF)
Cuidado, que de repente se vaya a encontrar con uno de nosotros y podríamos sacudirle su pierna hasta arrancarle un pedazo. Desde Bernabé las cosas han cambiado... y mucho.

FX
Ataque de perro.