FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRE-PRODUCCIÓN DE UNA SERIE ANIMADA PARA TELEVISIÓN

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
Establecidos para optar por el título de
Licenciado en Producción en Audiovisual y Multimedia Mención en Animación Interactiva

Profesor guía
Georgina Edith Soto Soto

Autor
Daniel Humberto Armas Ruiz

Año
2011

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

Yo, Georgina Soto, declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante Daniel Humberto Armas Ruiz, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Georgina Edith Soto Soto
Diseñador Gráfico
CI: 171822389-2

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Yo, Daniel Humberto Armas Ruiz declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

Daniel Humberto Armas Ruiz
Tglo. Diseño Multimedia
CI: 171499407-4

RESUMEN

El presente proyecto de tesis consiste en desarrollar la Pre-producción del Episodio Piloto de una serie animada 3D para TV, dirigida hacia una audiencia joven. La temática de la serie incluye contenido educativo en base a mitos, leyendas y sabiduría ancestral.

Se desarrollarán varios subproductos que conforman la etapa de Pre-producción, estos son: biblia (guía), Guion literario, libro de arte, Storyboard, animatic, corto animado fragmento del Episodio Piloto (*teaser*). Todo esto con el objetivo de establecer una estructura sólida para el desarrollo de la futura serie animada.

La serie tiene por nombre MEMORIA, quien es un ser de gran sabiduría, que habita en otra dimensión.

En la primera etapa de desarrollo se estudiará a la audiencia y su entorno, esta investigación permitirá establecer pautas para elaborar un producto que cumpla con las expectativas del público y los objetivos de la serie, con la promesa de generar un contenido que promueva el pensamiento crítico y una mentalidad reflexiva en la audiencia.

En la búsqueda de plasmar un estilo propio, novedoso y llamativo, se plantea realizar una rigurosa investigación de técnicas, con las que se pretende efectuar una serie de pruebas para obtener el producto deseado.

Con este proyecto se desea demostrar que un producto nacional puede cumplir con los estándares de calidad internacionales; como también que una serie animada 3D dirigida hacia los adolescentes puede ser entretenida, además de incluir un alto contenido educativo.

ABSTRACT

The present project of dissertation consists of developing the Pre-production of a pilot episode of an animated TV Series, directed to a young audience. The subject-matter of the series includes educational content based on myths, legends and ancestral knowledge.

There will be developed several by-products that shape the stage of Pre-production, these are: bible (guide), literary script, art book, Storyboard, animatic, episode pilot (demo). All of this with the Target to establish a solid structure for the development of the future animated series.

The series takes for name MEMORY, who is a being of great knowledge that inhabits in another dimension.

In the first stage of development the audience and its environment will be analyzed, this investigation will allow to establish the rules to prepare a product that fulfills with the expectations of the public and the Targets of the series, with the promise to generate a content that promotes the critical thought and a reflective mentality in the audience.

In the search of capturing a proper, novel and showy style, it´s meant to carry out a rigorous investigation of skills, with which it´s pretended to do a series of tests to obtain the wished result.

With this project it is expected to demonstrate that a national product can fulfill the international standards of quality.

A series directed to teenager audiences could have high educational content and a high grade of entertainment.

ÍNDICE

Introducción..... 1

1. Capítulo I: La Industria Televisiva y su Repercusión en los Adolescentes..... 10

1.1 Industrialización de la comunicación..... 10

1.2 La industria cinematográfica y televisiva..... 16

1.3 Tipos de transmisión de televisión..... 21

1.4 La influencia de los medios de comunicación masivos en la sociedad..... 23

1.4.1 La influencia de la televisión en los adolescentes..... 24

1.4.1.1 Lenguaje televisivo en adolescentes..... 25

1.4.1.2 La televisión y la formación del adolescente..... 26

1.4.1.3 La educación en la televisión..... 29

1.4.1.4 La publicidad en televisión y los adolescentes..... 33

1.4.1.5 Salud y publicidad televisiva..... 35

1.4.1.6 La globalización, los nuevos medios y los jóvenes..... 36

2. Capítulo II: La Adolescencia..... 39

2.1 Teorías sobre la adolescencia..... 39

2.2 Cambios biológicos..... 40

2.3 Cambios psicológicos..... 41

2.3.1 El pensamiento..... 41

2.3.2 La cognición..... 42

2.3.3 La Inteligencia..... 43

2.4 Cambios sociales..... 44

2.4.1 Adolescencia e identidad..... 46

2.4.2 La moral y los valores en el adolescente..... 47

2.4.3 Los adolescentes y el lenguaje..... 49

2.5 La Educación en los Adolescentes (Modelo de Kolb)..... 50

3. Capítulo III: La Animación..... 53

3.1 Breve historia de la Animación 53
3.2 Técnicas de animación 59
4. Capítulo IV: Desarrollo del Producto 62
4.1 Conceptualización de la serie animada 62
4.1.1 Datos generales de la serie 63
4.1.2 Estructura general de la serie 63
4.1.3 Estructura de cada episodio 64
4.1.4 Perfil del personaje principal 65
4.1.5 Descripción del escenario principal 67
4.1.6 Descripción de los protagonistas (jóvenes) 67
4.1.7 Historia Piloto 67
4.1.7.1 Perfil Personaje principal (Episodio Piloto) 67
4.1.7.2 Conflicto 69
4.1.7.3 Personajes secundarios 70
4.1.7.4 Escenarios 72
4.1.7.5 Extracto del Guion del Episodio Piloto 73
4.2 Arte 78
4.2.1 Estética 78
4.2.2 Diseño de personajes y escenarios 78
4.2.3 Técnica de renderizado 3D “Cel Shading” 80
4.2.3.1 Imágenes renderizadas en Cel Shading 81
4.2.3.2 Observaciones 83
4.2.4 Desarrollo de personajes y escenarios en 3D 84
4.2.4.1 Imágenes de personajes y escenarios en 3D 85
4.3 Composición del corto animado 86
4.4 Producción y Costos 88
4.4.1 Optimización de la producción 88
4.4.2 Operación y equipo de trabajo 90
4.4.3 Presupuesto 91
5. Capítulo V: Estudio de Mercado 94
5.1 Industria internacional 94

5.1.1 Costos referenciales 95
5.2 Industria nacional 95
5.3 Estudio del Target 97
5.3.1 Primera parte 98
5.3.2 Segunda parte 100
5.4 Estrategias de Financiación 102
6. Conclusiones 104
Bibliografía 107
Anexos 111

INTRODUCCIÓN

Antecedentes

Es sabido que la televisión hoy lo llena todo, se transforma para muchos en el único sustento intelectual, en la sociedad actual las imágenes se han convertido en el medio de comunicación más potente, su gran auge es causado por la imponencia del sistema del uso de imágenes para la vida cotidiana; se puede ver que ahora los libros, radios, entre otros, no tienen tanta demanda como los medios de comunicación que trabajan con imágenes.

Desde los inicios de la televisión ecuatoriana en la década de los sesenta, se ha caracterizado, salvo por noticieros y otros programas semi-educativos, como "La Televisión", por producciones limitadas sin un contenido reflexivo, como: programas cómicos, de farándula, crónica roja, copias de programas extranjeros, franquicias extranjeras, miniseries y escasas series, sin haber conseguido el nivel esperado de calidad para competir con producciones extranjeras, esto a pesar de que en los últimos años ha mejorado la producción nacional tanto en series como en programas de entretenimiento.

La Animación como industria, no ha tenido el espacio, ni la oportunidad de destacarse a nivel nacional, como tal. Esto debido a limitantes de presupuesto, equipo técnico o por la gran producción extranjera. Sin embargo, existe animación con una buena calidad en el Ecuador, como la realizada por Edgar Cevallos, creador de "Don Evaristo" y "Máximo", entre otros personajes, que ha utilizado el poder didáctico de la Animación en beneficio de los ecuatorianos. A pesar de todo esto, todavía no se ha consolidado una industria para la creación de series animadas en el país. Por otro lado, algunos compatriotas han triunfado en el extranjero, como el guayaquileño Mike Judge creador de *"Beavis & Butthead*" y "*King of the Hill*".

Justificación

La animación en 3D facilita recrear los escenarios más fantasiosos y permite realizar personajes con una gran libertad creativa. Se puede mostrar ambientes realistas y a la vez atractivos, haciendo una historia llamativa, para así mantener al público fascinado y entretenido. La animación es una de las mejores maneras de llegar a un público en general y más aún con la animación 3D, ya que con este tipo de animación se puede cautivar al público porque es una herramienta innovadora que nos permite recrear cualquier tipo de escenas; es por esto que existe una necesidad de fomentar la animación 3D en nuestro país, además de ser una excelente manera de comunicar y expresar.

Los avances en la tecnología, como por ejemplo la capacidad de procesamiento, pueden ser aprovechados en el campo de la animación 3D como herramientas potenciales que agiliten el trabajo.

La Pre-producción es la fase más importante dentro de una producción ya que las ideas, bocetos, la estética, las propuestas: en este punto son planteadas, estudiadas y pulidas y así se puede encaminar a una producción exitosa, o de lo contrario podría tener errores, contratiempos y complicaciones.

Es muy importante reconocer que en este país la producción de series animadas es poca o nula y lo que afecta más aún a este problema es saber que la producción es de baja calidad, tanto en el contenido, como en la Animación, o por lo contrario sólo se limita la animación de comerciales. Es por esto, que esta Tesis se dirige a la producción de proyectos comunicacionales que sean de una alta calidad y nivel, para así difundir y comenzar en el país una animación pionera que promueva el desarrollo de proyectos de excelente condición, y además dar al público un buen nivel de entretenimiento y conocimiento. De esta manera se abrirán posibilidades de exportación, lo cual motivará al país a hacer las cosas bien desde el principio y a saber que la animación puede ser una gran industria.

Algo decadente de la televisión ecuatoriana es su programación, en su mayoría muestra puro entretenimiento y distracción, pero sin un valor añadido, es por esto, que la presente investigación se enfoca en la necesidad de hacer una serie que promueva el conocimiento y a la vez un pensamiento crítico. Al tratar, la serie, sobre el conocimiento antiguo y olvidado de las civilizaciones de todo el mundo, esta información puede servir al espectador para aprender, entender y llegar a tener ese pensamiento crítico, analítico, y además objetivo.

Desarrollo de la pre-producción

Desarrollar el proyecto con la información obtenida, como producto de la investigación, y aplicarla en sus distintas fases, como por ejemplo: en la creación de los personajes, para así poder realizar de manera efectiva el proyecto planteado.

Objetivos técnicos

Objetivo general:

Desarrollar la Pre-producción del Piloto de una serie animada en 3D para televisión.

Objetivos específicos:

a) Realizar en la serie a pre-producir, temas sobre mitos, leyendas, cuentos, misterios de civilizaciones antiguas y sus conocimientos, de una forma entretenida y educativa.

b) Realizar una trama bien elaborada, que involucre los temas a tratar, para el Piloto de la serie a pre-producir.

c) Realizar la Pre-producción del Piloto que conste de:

-Desarrollo del Guion, posibles historias de la serie (3 episodios), personajes, escenarios, ambientación musical, Storyboard.

-Creación de algunos personajes y ambientes del Piloto, en 3D.

-Elaborar un libro de arte, donde se detalle la estética y forma de los personajes, y escenarios de la serie.

-Elaborar una guía de producción, donde se especifique cada detalle de la serie a producir.

-Mostrar un demo del Piloto, en un corto animado de 20 segundos de duración, el cual sería un ejemplo claro de la producción (*teaser*), en el mismo formato de la serie.

-Planificación de costos, herramientas, tiempo total de producción y organización de un posible equipo de trabajo.

d) Realizar la Pre-producción, con las directrices de una producción de alta calidad, pero con un enfoque realista, es decir que, si para su realización se toma en cuenta los recursos y medios de los que se va a disponer, sí se puede demostrar, que al tener un análisis factible en la idea a desarrollar, se puede llegar a su materialización.

e) Elaborar una presentación explicativa sobre la serie animada, con el fin de exponer esta propuesta a posibles auspiciantes, productores de televisión o canales de televisión

Objetivos de la serie

Objetivo General:

Difundir, a través de la animación 3D, el conocimiento ancestral que está siendo olvidado, ya que el pasado está lleno de una gran sabiduría y también de grandes errores, que nos pueden servir como lecciones de vida.

Objetivos Específicos:

a) Apuntar a contar las historias de una manera universal, para que esta serie pueda ser entendida a nivel global. Así los personajes y los ambientes no tendrán rasgos específicos de una cultura o región existentes.

b) Promover el pensamiento analítico-crítico al rescatar varias versiones de cada historia sin prejuicios subjetivos, para que el público tenga sus propias conclusiones.

Audiencia

La audiencia o Target, a la que será dirigida esta serie animada, es a jóvenes en etapa de formación, dentro del período de la adolescencia, de edades comprendidas entre 10 y 18 años; capaces de asimilar, comprender y estar abiertos a un diferente tipo de información.

Target con gustos por la animación en general, ya sea 2D, 3D, o en plataformas multimedia, los videojuegos, y las artes visuales, como el comic.
Este grupo se caracteriza por estar cursando una educación secundaria y por pasar una gran parte de su tiempo frente al televisor, generalmente en las tardes.

Que busquen en las series de televisión (no necesariamente animadas), entretenimiento y un mensaje alternativo no infantil, que mantenga afinidad a sus cambios mentales y corporales, con tramas que identifiquen y reflejen su comportamiento socio-cultural.

Este grupo objetivo, en tan importante etapa de formación, necesita de una programación televisiva con calidad de mensaje y sano entretenimiento.

Tipo de Investigación

Para el desarrollo de este proyecto se utilizará el tipo de investigación aplicada, ya que todos los conocimientos investigados son de suma importancia, y serán estudiados para poder ser aplicados en el desarrollo de este proyecto, teniendo como beneficiario al público hacia el que está dirigido.

Para este proyecto la investigación se realizará a través de libros, videos, programas de televisión, libros de arte, Internet.

Se estudiará historias para la serie, investigando en varias fuentes, así como en libros e Internet. Se estudiará el grupo objetivo a través de una investigación bibliográfica, sobre las necesidades psicológicas y biológicas del adolescente, para identificar sus tendencias, gustos y costumbres; este estudio será complementado por una encuesta muestral, que revele las reacciones del Target ante el producto ya realizado.

Conceptos básicos

Pre-producción

Se llama Pre-producción a la etapa comprendida desde la concepción de la idea, hasta el primer día de grabación o realización. El trabajo de Pre-producción es fundamental para asegurar y determinar las condiciones óptimas de realización de todo proyecto audiovisual. De hecho, es la fase más larga,

tediosa y compleja de todo el proceso, debido a que aciertos o errores que sean obtenidos como producto de las decisiones tomadas en este lapso, repercutirán directamente sobre las etapas subsecuentes del proyecto.

Con una buena Pre-producción el equipo de trabajo tendrá mayores posibilidades de evitar errores, sorpresas u olvidos, minimizando así el impacto de imprevistos, retrasos y dificultades que pudieran encontrarse durante la realización. Normalmente, sus primeras actividades comienzan meses y a veces hasta años antes de que se grabe la primera imagen.

Series de Televisión

Una serie de televisión es una obra audiovisual, que se difunde en emisiones televisivas sucesivas, manteniendo cada una de ellas una unidad argumental en sí misma y con continuidad, al menos temática, entre los diferentes episodios que la integran.

Animación

Es el proceso de generación de imágenes, donde cada imagen es una alteración de la anterior. La presentación de estas imágenes a una velocidad suficiente produce la sensación de movimiento. Lo que distingue a la animación, de otros métodos de adquisición de imágenes en movimiento, como el video, es que, en la animación los fotogramas son generados uno a uno, bien por medios tradicionales de dibujado o bien generando las imágenes en un computador.

Una animación 3D hace referencia a un tipo de animación que simula las tres dimensiones. Se trata de la descripción de los objetos de un modelo 3D a lo largo del tiempo. Para que exista animación, esa descripción debe variar con respecto al tiempo. Para poder tener la ilusión de movimiento, primero se procede a renderizar (generar las imágenes por computador), para luego ser

visualizado como un video digital. Ejemplos de este tipo de animaciones son las películas y dibujos animados en tres dimensiones.

El pensamiento crítico

En la antigua Grecia, Sócrates usaba el diálogo socrático como método de enseñanza, el cual consistía en la realización de preguntas, y en el que una persona, antes de contestar, tenía que pensar y buscar por sí misma la respuesta; en la actualidad no tenemos este tipo de enseñanza, ya que lo que existe es un método memorístico, teórico, repetitivo, y muchas veces adoctrinado. El saber pensar, reflexionar, analizar, comparar, entender y comprender algún tipo de información, es el pensamiento crítico. La mayoría de personas están siendo pasivamente condicionadas para absorber información sin un previo análisis, lo que conduce a un pensamiento alienado y vulnerable; la falta de un pensamiento crítico se ha convertido en una de las causas para que la gente pueda ser fácilmente inducida a aceptar como verdadera cualquier imposición, sin que exista un razonamiento objetivo previo. El pensamiento crítico es un proceso que tiene características tanto analíticas, como evaluativas; y trata sobre cómo se debería usar la inteligencia y el conocimiento para llegar a un razonamiento objetivo.

Sueño Lúcido

En un sueño lúcido se puede ejercer cierto grado de control, es decir que el soñador sabe que está dentro de un sueño. Muchas veces este estado puede ser similar a la experiencia real, pero también puede estar acompañado de experiencias sobrenaturales como: volar, atravesar objetos, ver colores diferentes, viajar por el tiempo; etc. El marqués Harvey de Saint-Dennis, en el siglo XVIII, fue uno de los primeros en adentrarse de una manera profunda en este campo, afirmando que podía mantener un control en el sueño.

En los años 70 Stephen LeBerge de la Universidad de Stanford, mediante investigaciones científicas logró demostrar la existencia del sueño lúcido, y concluyó señalando que éste ocurre dentro del período del sueño conocido como MOR (Movimientos oculares rápidos).

El sueño lúcido puede ser muy útil a la hora de resolver conflictos y cuestionamientos. Muchas de las grandes figuras de la ciencia llegaron a encontrar respuestas en sueños lúcidos. Aquí se puede mencionar a Agust Kekulé, quien en una de sus investigaciones tuvo problemas con la estructura química de un compuesto aromático, y en un sueño miró a una molécula de benceno como una serpiente circular mordiéndose la cola, al despertar encontró la respuesta y reflexionó que los seis átomos de carbono también formaban un anillo, con un átomo de hidrógeno enlazado a cada átomo de carbono. Este descubrimiento se convirtió en uno de los más importantes para la ciencia. Como una conclusión, se puede decir que el sueño lúcido, desde una experiencia personal, puede convertirse en un taller de crecimiento psicológico (Denis Coon, 2005).

CAPÍTULO I

La Industria Televisiva y su Repercusión en los Adolescentes

En este capítulo se hará una breve descripción de los antecedentes de la industria de la comunicación cinematográfica y televisiva. También se analizará la incidencia de éstos en el público adolescente; con el fin de establecer una noción clara de la situación comunicativa entre el producto y la audiencia a la que se dirige.

1.1 Industrialización de la comunicación

El sistema actual de mercado basado en grandes industrias, empezó con la revolución industrial. En 1712, el inglés Thomas Newcomen inventó una máquina a vapor para bombear agua en una mina de carbón, así los trabajadores de la mina se dedicaban exclusivamente a explotar el carbón y no a llenar cubetas de agua, esto significó mayor productividad por hora de mano de obra. De acuerdo con Ray Anderson (*Interface INC*), así empezó la era industrial que permite fabricar una mayor cantidad de productos en un menor tiempo y con un menor costo; con la ayuda de distintas maquinarias que dieron paso a la producción en cadena o en serie.

Con su crecimiento, las industrias se apropiaron de amplios recursos naturales -renovables y no renovables- para su explotación como materia prima. Gracias a la implementación tecnológica en las maquinarias de producción, el trabajo se fue simplificando cada vez más. Esto también significó un trabajo sumamente mecánico, repetitivo y con menor salario para los obreros, debido a que ya no necesitaban una preparación especializada.

La economía predominante de libre mercado, permitió que estas industrias sean controladas por empresas privadas -en su gran mayoría-, que buscan como objetivo primordial, la acumulación de capital. Una frase común en este tipo de negocio masivo es: “Mayor producción al menor costo”; es decir, que se

puede sacrificar la calidad ante la cantidad. También se establece a la fuerza laboral en términos de mercancía, siempre pendiente de la calidad laboral y la productividad.

Los países llamados “desarrollados” son los que poseen las industrias más grandes y los más altos niveles de desarrollo tecnológico. Estos suelen obtener la materia prima de los países llamados “en vías de desarrollo” o “emergentes”. En ambos, los productos se fabrican en serie, para satisfacer la demanda de grupos masivos de personas (consumo masivo).

La producción industrial ha cambiado radicalmente con los avances tecnológicos. En la actualidad se puede encontrar una gran variedad de industrias cada una con distintos propósitos. Así, en un comienzo se podía medir la productividad en carbón, acero, textiles, por hora de mano de obra, y hoy en día, puede ser en microprocesadores por hora de mano de obra.

Noam Chomsky considerado actualmente el intelectual vivo más importante del planeta, es también una de las figuras más destacadas de la lingüística del siglo XX, y profesor del MIT (Instituto Tecnológico de Massachusetts), explica en el documental “La Corporación, 2003”:

> “El objetivo de la Corporación es maximizar los beneficios y la cuota de mercado, además tiene una estrategia para su objetivo; que es la población. Ésta consiste en convertirla en consumidores completamente mecánicos de productos que no necesitan. Tienes que desarrollar lo que se llaman necesidades creadas y por lo tanto crear deseos, se tiene que imponer en la gente la filosofía de la inutilidad, hacer que se centren en las cosas insignificantes de la vida, como el consumo de la moda. Sólo estoy parafraseando la literatura comercial y la verdad es que tiene su lógica, lo ideal es tener individuos disociados unos de otros, cuyo concepto de sí mismos y su sentido del valor sea el de ¿Cuántas necesidades creadas soy capaz de satisfacer? Tenemos industrias

> enormes, la industria de las relaciones públicas es monstruosa, la publicidad y demás, están diseñadas para intentar moldear desde la infamia a la gente con este patrón que ellos desean". (Noam Chomsky, lingüista, documental La Corporación", 2003).

Desde la revolución industrial, con la intensa transformación social, política, económica, e ideológica, en Europa y Estados Unidos se dio lugar a la sociedad de masas.

La comunicación de masas también nace de esta transformación y se potencia en los avances tecnológicos. La radio y el cine en los años 20 ya eran elementos cotidianos de la población. Los medios de comunicación masiva se expandieron gracias a la popularidad que obtuvo la radio, el cine, el periódico y la televisión, transmitiendo ampliamente el consumo de productos culturales, como: la información, novelas, música, e incluso el arte, que son considerados como mercancía para el modelo de producción industrial capitalista.

La expresión artística se modificó con el fin de poder responder al mercado y a las nuevas percepciones. El semiólogo Umberto Eco[1] señala que los medios de comunicación inducen a crear imágenes o modelos que no representan la realidad de los consumidores. Las clases populares se vieron fuertemente inducidas e influenciadas, por el modo de pensar, divertirse, comportarse, y soñar, de la clase dominante, tal como se muestra en los medios. Para demostrarlo analizó el contenido de los cómics y a quién estaban dirigidos. En el caso de *Super Man*, concluyó que se trataba de una idea de repetición, que se relaciona con el placer que se logra en la infancia al escuchar múltiples narraciones del mismo cuento. Estas son el vehículo de la ideología que el personaje demuestra en sus acciones, y que se dirige al humano heterodirigido (que vive en una comunidad con alto nivel tecnológico), al que constantemente se le sugiere lo que debe desear, y trata de lograrlo a través de procedimientos prefabricados.

[1] Citado en: Umberto Eco, Colección para principiantes. (2001), p. 13

Así, este tipo de producto comunicacional (*comics Super Man*), maneja la repetitividad de la trama, como la aparición de situaciones aisladas, en una especie de amnesia de lo que haya sucedido en cada episodio o número anterior. Todo esto con el objetivo de que todo vuelva a su estado inicial.

Este fenómeno puso en evidencia la necesidad de utilizar los medios de comunicación masivos para promover valores culturales positivos.

El punto de vista de Umberto Eco no está enfocado en las falencias de la cultura de masas, sino en las posibilidades que pueden tener los medios masivos para que sean vehículos de cultura. En este sentido, advierte numerosas ventajas en la renovación de la cultura y los lenguajes: "La civilización democrática se salvará únicamente si hace del lenguaje de la imagen una provocación a la reflexión crítica, no una invitación a la hipnosis*".* (Umberto Eco, Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Barcelona, Lumen, 1977, p.367).

Adorno y Horkheimer, teóricos comunicacionales de la escuela de Frankfurt, señalan que bajo el sistema de la industria cultural se repiten formas probadas y estereotipadas con la apariencia de la novedad. Un ejemplo de esto es la radio. A primera vista, puede aparentar una gran diversidad, pero esto es algo ilusorio, ya que la audiencia termina igualada a radioescuchas, que sólo pueden escoger entre estaciones de estructuras idénticas.

Estos ritmos repetitivos y sus contenidos predecibles, terminan acostumbrando a la audiencia a realizar tareas monótonas. Dentro de este campo se encuentran los medios de producción cultural como el cine. Aquí las películas están pensadas para que la audiencia pueda percibirlas con un esfuerzo mínimo, esto quiere decir que alientan las emociones inmediatas e inhiben la actividad mental y el poder de crítica del espectador.

Para Adorno y Horkheimer estos aspectos deplorables residen en la forma de producción capitalista que se ha implementado. Ellos sostuvieron que los medios de comunicación y la industria cultural fueron los grandes responsables de eclipsar la razón moderna, pues al alentar la homogeneización y la masificación dejan de cumplir con la promesa de conducir al ser humano hacia la madurez intelectual.

La sociedad unidimensional, según Herbert Marcuse, es una sociedad que ha perdido la dimensión de la crítica hacia los medios masivos y hacia la publicidad, que tras la apariencia de racionalidad esconden la irracionalidad. La capacidad de decisión, del hombre unidimensional, se limita a elegir entre un producto y otro. Resulta lamentable saber que este modelo se ha convertido en el preferido de la civilización moderna.

El modelo dominante de libre mercado -con pocas restricciones-, permite que los medios masivos de comunicación puedan ser manejados por empresas privadas o corporaciones.

Surge aquí la pregunta ¿si la realidad se construye por la percepción de la información que tomamos del entorno, entonces, los medios masivos pueden intervenir en nuestra percepción de la realidad, sobre todo en niños y adolescentes en etapas esenciales de formación?

Los productos que se anuncian y comercializan indiscriminadamente en los medios, aparentan ser una mercancía ideal, sin importar si efectivamente sirven o resultan provechosos para la población. Sus efectos secundarios pueden ser sumamente nocivos para la salud y pueden ser causantes de la creciente epidemia de enfermedades, como el cáncer; claros ejemplos tenemos en poderosas industrias como la tabacalera, las de bebidas alcohólicas, alimenticias, productos de limpieza, combustibles, agro-químicos, de transgénicos, la Coca-Cola, e incluso la industria farmacéutica, entre muchísimas más. Se está ante un problema de salud pública.

Las consecuencias de los actuales medios masivos de comunicación, como la televisión, redundan en que, cantidades enormes de dinero se terminan destinando a la creación en serie de programación mediocre, desprovista de contenido educacional, y casi siempre de mero entretenimiento. Buena parte de la publicidad promueve estilos de vida faltos de valores y criticismo. El punto clave de estos problemas sociales y mediáticos radica en la transmisión indiscriminada de este tipo de programación, y por la falta o bajos niveles de educación en la población.

Las empresas de comunicación convierten al usuario en un consumidor pasivo, o buen consumidor. Tienden a repetir una y otra vez los mismos patrones de comportamientos prefabricados y el olvido de hechos relevantes. Esto también puede manifestarse como un efecto perjudicial de amnesia colectiva y estancamiento intelectual, que repercute indudablemente en las etapas de formación de la población más joven.

Estos problemas, en un inicio, pueden no ser planeados para que resulten de este modo; pero son un claro resultado de la falta de sentido moral que estas empresas comunicacionales practican; sin embargo, no toda su programación o productos pueden terminar siendo nocivos. De hecho existen diversos programas de calidad que íntegramente o en parte difunden valores agregados y muchos son excelentes desde un punto de vista formativo. Estos podrían ser más beneficiosos si se transmitieran en la misma cantidad y frecuencia, como otros que son ampliamente promovidos; pero el problema radica en que los programas -de cualquier tipo de contenido-, deben representar ganancias económicas considerables; de lo contrario, los marginan desplazándolos a horarios no preferentes o simplemente no transmitiéndolos. Así, se desperdicia el verdadero poder de la televisión, por el propósito de generar ganancias antes que servir a la audiencia.

Una solución puede estar en el enfoque público o democrático de estos medios hacia una verdadera significancia, en la que, las necesidades primordiales de todos y del planeta, sean los claros propósitos de estos medios.

El Internet es una alternativa que tiene un potencial todavía desaprovechado, pues la cantidad de opciones que aun puede desarrollar esta red son infinitas. Durante los últimos años el Internet se ha extendido a nivel mundial, de manera sorprendente; pero todavía no ha logrado llegar masivamente a lugares de pocos recursos o marginales, como sí lo ha logrado la radio y la televisión. De acuerdo a estudios realizados por el INEC[2] (Instituto Nacional de Estadística y Censos), el porcentaje de hogares ecuatorianos en zonas urbanas con televisión es de 93%, y con acceso a Internet es de 9.9%.

Si la sociedad moderna se mantiene con el modelo actual de producción desmedida de medios inhibidores, las posibilidades que ofrece el Internet no podrán ser adecuadamente explotadas, y su útil despliegue para el bien común será desperdiciado.

Ante todos estos problemas, el papel de la educación –sobre todo en las etapas de formación humana-, es de suma importancia para las sociedades modernas.

Los comunicadores tienen que aprender a poner en práctica su responsabilidad ética y moral ante la sociedad, y el receptor tiene que aprender a interpretar y ser crítico con todo tipo de mensajes, sólo así dejará de ser vulnerable y logrará establecer una posición clara frente a éstos.

1.2 La industria cinematográfica y televisiva

A finales del siglo XIX, con la introducción del cine se marcó el inicio de lo que en el futuro se llamaría: producción audiovisual como mercancía.

[2] Datos tomados de la página Web del INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos) del año 2010 (http://www.inec.gov.ec/estadisticas).

Los hermanos Lumiere fueron los encargados de inventar un nuevo sistema de proyección (cinematógrafo), también fueron los responsables de organizar la primera proyección de cine como la conocemos hoy en día, ésta se realizó en París en el año de 1895 (el precio que establecieron para las entradas fue de un franco por entrada). En aquella, los hermanos Lumiere todavía ignoraban el alcance que podía generar su invento.

Otro pionero de la producción cinematográfica fue el francés Charles Pathé, que junto a sus hermanos: Emile, Théophile y Jacques Pathé, fundó la firma *Phaté Fréres* en 1896. Ésta comercializó la reproducción de filmes para venta y alquiler, y así adquirió un gran reconocimiento.

Durante la segunda década del siglo XX, la primera guerra mundial paralizó toda la industria europea. Esto impulsó a Norteamérica como principal potencia en el mercado mundial y en la industria del cine. Lo cual ocasionó que muchos países europeos comenzaran a importar masivamente producciones norteamericanas.

La *Motion Picture Patents Company* (MPCC), también conocida como Edison Trust (influenciada por Thomas Edison), es la unión de las diez mayores compañías americanas de cine de 1908. Ésta patentó numerosos equipos de producción cinematográfica, con eso consiguió monopolizar el mercado norteamericano, imponiendo el pago de tarifas altas a productores y exhibidores, por supuesto el más perjudicado fue el sector independiente. En 1910, la MPCC creó su propia compañía distribuidora, la *General Film Company*, ésta dominó los canales de distribución del cine en Estados Unidos; pero su monopolio no duró mucho tiempo, una demanda legal del gobierno federal permitió que numerosas compañías productoras independientes salgan a la luz, como Famous Players-Lasky, que luego se convertiría en la Paramount.

Adolph Zukor, Carl Leammle, Louis B. Mayer, William Fox y los hermanos Warner, llegaron desde Europa a incursionar en la industria creciente del cine norteamericano, y se convirtieron en verdaderos magnates.

Con la llegada del cine sonoro en los años 20, la industria cinematográfica se fortaleció. Las principales compañías absorbieron a sus competidores, así se formaron las gigantes compañías como: la *Paramount, MGM, 20th Century Fox, Warner Bros, RKO, Universal, Columbia, United Artist*; entre otras. Desde aquel entonces Hollywood se convirtió en la principal sede y lugar de producción de estos estudios y compañías cinematográficas. Se implementó un modelo de producción industrializado, basado en la extrema especialización del trabajo, esto quiere decir que se dividió la mano de obra en distintos grados y áreas. Así, en lugar de que un individuo realice todo el trabajo, varias personas trabajan en distintas ramas bien especializadas para lograr un solo objetivo. Algunas de las personas que conforman este equipo son: Director, Guionista, Productor, Productor ejecutivo, Director de arte, Director de fotografía, Director de animación, Director de CGI, Actores, Camarógrafos, Ayudantes, Maquillistas, Técnicos; etc.

La industria cinematográfica se transformó con el advenimiento de la televisión, pese a que sus estructuras estaban fuertemente consolidadas. Un efecto inevitable fue la transmisión de producciones cinematográficas en la televisión.

Es conocido que Estados Unidos es el mayor exportador en lo que se refiere a producción cinematográfica y televisiva. Este país se queda con aproximadamente la mitad de los ingresos mundiales, y buena parte de estas ganancias proviene de las series de televisión que se producen principalmente en Hollywood.

Cuando se habla de televisión no se puede pasar por alto a la industria norteamericana. Las diferentes cadenas televisivas alrededor del mundo,

adquieren, transmiten sus programas y también implementan la estructura de éstos en sus propias producciones.

La tendencia industrial en el cine y en la televisión ha sido la de formar agrupaciones o corporaciones que controlen la mayor cantidad posible de canales, radios, estudios de producción; etc. Este fenómeno ocurre a pesar de que existen las normativas reguladoras en contra de la formación de monopolios, establecidas por la *Federal Communications Commission* (FCC) en Norteamérica. Un claro ejemplo son los conocidos *"Majors",* que son los seis estudios norteamericanos que dominan la industria del cine a nivel global; en el medio televisivo se las conoce como *"Networks",* entre los cuales están: la *National Broadcasting Corporation* (NBC), *Columbia Broadcasting System* (CBS), y la *American Broadcasting Corporation* (ABC), estas tres controlan todo el mercado televisivo; se puede acotar que la cadena ABC fue comprada en 1995 por *The Walt Disney*, compañía dueña de parques de diversión, estudios de animación, entre otros.

Las *Networks* se dedican principalmente a la producción de noticiarios, segmentos de farándula y deportes, el resto de la programación se la encargan a los estudios en Hollywood; la agrupación *Motion Picture Association of America*, reúne a *Sony Pictures Entertainment*, *Walt Disney Motion Pictures Group, Universal,* MGM*, Paramount, 20th Century Fox, Warner Brothers,* aunque muchos programas son producidos por productoras independientes con grandes presupuestos.

La CNN (*Cable News Network*), por ejemplo, entre otras emisoras de noticias, de carácter "independiente" es una competencia directa de las *Networks*, y pueden vender información exclusiva de actualidad a las *Networks* o a afiliadas de las *Networks*.

Los canales privados en Estados Unidos se pueden separar en tres grupos: los de las *Networks*, los afiliados a los *Networks* y los independientes. Para la

creación de un programa de televisión, como una serie, las *Networks* reciben por año miles de ideas, las cuales reducen a unas quinientas por cadena, que luego permiten desarrollar el Guion propio y con esto se escoge de 50 a 100 proyectos tentativos para la realización del capítulo Piloto; estas producciones son analizadas con profundidad, tomando en cuenta el mercado, la audiencia, las tendencias, etc. Y son puestas a rigurosas pruebas de aceptación; de todas éstas se selecciona solamente unas 7 posibles series, que se publicarán como producciones de las cadenas, para entonces empezar a negociar con las agencias de publicidad sobre los derechos de patrocinio; las *Networks* se encargan de los gastos de las campañas publicitarias.

Viacom International de la CBS, *National Telefilm Associates* de la NBC, y *World Vision* de ABC, fueron organizaciones destinadas a la exportación extranjera, y la *Motion Picture Export Association of America*, es una de las mayores empresas exportadoras de programas a todo el mundo, en la que participan también las *Networks*.

La rápida expansión de la televisión en el mundo entero, generó una gran demanda que sólo podía ser cubierta por la industria norteamericana, que ya tenía una vasta tradición en materia de comunicación audiovisual. Por esto también, ha influenciado en la estructura y en el contendido de programas que se realizan alrededor del mundo.

La televisión puede ser pública o privada, en el primer caso puede estar orientada como un servicio social, estatal, público, y en el segundo generalmente se la maneja como recurso de explotación económica, es decir que a través de los programas televisivos se busca primordialmente un beneficio económico, encontrado en los espacios comerciales o al vender sus producciones a canales o a redes de canales, entre otras formas de obtener ganancias.

Los canales públicos se financian con la recaudación de impuestos, y a veces también con la recaudación publicitaria. Mientras que los canales privados se financian exclusivamente con publicidad.

El modelo de comunicación televisivo en Estados Unidos es dominado en su mayoría por las empresas privadas (emisores), que tienen como objetivo primordial el beneficio económico. Mientras tanto, los poderes públicos actúan con regulaciones para salvaguardar el orden y los intereses de la sociedad.

1.3 Tipos de transmisión de televisión

La transmisión terrestre hertziana o de ondas de radio

Requiere de un emisor estratégicamente ubicado que transmite la señal para que pueda ser receptada a través de antenas domésticas, la transmisión se amplifica por una red de repetidoras que permiten extender la señal, el conjunto de transmisiones se las puede concebir como una red de telecomunicación.

Dentro de este tipo de transmisión se encuentran las señales VHF (muy alta frecuencia) o la UHF (ultra alta frecuencia)

Transmisión por cable

Se transmite a través de un cable desde un punto de emisión a los distintos puntos de recepción, por cable se pueden transmitir varios servicios.

Transmisión satelital

Requiere de un satélite artificial de telecomunicaciones puesto en órbita, un emisor transmite la señal al satélite y éste transmite de vuelta a receptores parabólicos domésticos.

El sistema de transmisión de televisión analógica puede ser NTSC, PAL o SECAM, dependiendo la región o el país.

La televisión digital

Puede ser transmitida de distintas maneras, como vía satélite, terrestre o cable. La televisión por Internet también es un ejemplo de televisión digital.

El servicio de televisión, dependiendo del país o región, se da en las modalidades abierta y cerrada. La Televisión Abierta generalmente opera masivamente, de forma gratuita a nivel nacional, regional y local. Puede estar conformada por canales privados o públicos. La transmisión terrestre hertziana generalmente ocupa principalmente la señal VHF y en segundo lugar la UHF, mientras que la televisión cerrada puede ocupar también la señal UHF.

Generalmente, la televisión cerrada se refiere a televisión por cable o satelital, por suscripción a empresas privadas de transmisión, éstas suelen codificar la señal.

Estos tipos de televisión pueden ser transmitidos de distintas formas, ya sean analógicos o digitales. También se puede diferenciar la televisión por su programación, que puede ser: generalista, con canales que transmiten todo tipo de contenido variado para diverso público, o especializada, con canales que se limitan a transmitir programación de un tema específico, como canales deportivos, de cine, noticiarios, dibujos animados, etc.

La televisión en alta definición o HDTV, es un formato de televisión digital que es muy superior en cuanto a la calidad y resolución, con respecto a sistemas como el NTSC, PAL o SECAM. Los sistemas son, el estadounidense ATSC, el europeo DVB-T y el japonés ISDB-T y han sido aplicados en distintos países.

Los televisores también han cambiado con las nuevas tecnologías, la tendencia actual es la alta definición HDTV en señales digitales, el aspecto de las pantallas que ahora se pretende manejar es panorámico 16:9, a diferencia del estándar anterior 4:3; estos números indican la proporción entre su anchura y su altura. Y, últimamente se está promocionando la comercialización masiva de

televisores en alta definición, que permitan percibir el efecto tridimensional de películas, programas o juegos de video con gafas especiales.

1.4 La influencia de los medios de comunicación masivos en la sociedad

En 1938, en un programa de radio, Orson Welles trasmitió en formato de Guion radiofónico la novela de ciencia ficción “La guerra de los mundos”, anunciando antes a la audiencia que se trataba de una dramatización, puesto que la novela sería relatada en forma de noticia; en el trascurso del programa se mencionaba que habían caído unos meteoritos, los cuales contenían marcianos, quienes con sus naves estaban derrotando al ejército norteamericano usando un rayo de calor, como también gases venenosos; el problema se suscitó cuando la audiencia, que sintonizó el programa después de que se explicara que era una dramatización, creyó que los hechos eran reales, lo cual desembocó en un pánico y terror colectivos en la ciudad de Nueva York. Este hecho demostró el gran poder que tienen los medios masivos de comunicación sobre la conducta humana y colectiva.

Es innegable la influencia de los medios de comunicación masiva, sobre la opinión y conducta de la gente; al formar éstos ya parte de su vida cotidiana, como también de su ambiente, las personas ya no ven a los medios como un factor alterno, sino como un factor indispensable para su vida, de tal manera que se puede notar en al sociedad actual la gran necesidad y dependencia hacia los medios de comunicación, ya que éstos, por ser masivos, influyen en la moda, la información, la adepción a nuevos ídolos; en sí, promueven completamente otro mundo, el cual es asumido por las personas como un indicador de prototipos de vida, como una autoridad, como un consejero, como educador, como informador, y principalmente como entretenimiento.

El gran poder que tienen los medios de comunicación sobre la conducta humana, puede ser usado tanto para su desarrollo armónico, incrementando la capacidad de raciocinio, como para su estancamiento y decadencia. Los

efectos que estos medios producen en la gente son variados, ya que entretienen, informan, desarrollan las capacidades cognoscitivas, conectan, influyen en la salud, fomentan estilos de vida, ideas, enseñan, acompañan, etc. Pero en su contenido está el matiz del efecto que se logra, ya que pueden llegar a motivar una sociedad intelectual, comunicativa, crítica, analítica, colectiva, o por el contrario pueden llegar a formar una sociedad estereotipada, dependiente, ignorante, aislada y conflictiva.

La televisión es el medio favorito de la sociedad actual, pues estimula tanto la visión como la audición humana; también algunas veces puede ser dinámica e interactiva; se conoce que la televisión es el medio de comunicación más influyente a nivel mundial; al saber todo esto, es lógico pensar que este medio provoque un efecto masivo sobre el comportamiento humano.

1.4.1 La influencia de la televisión en los adolescentes

La televisión es el medio de comunicación más usado por niños y adolescentes, además este grupo de televidentes es el más expuesto a una mayor cantidad de horas frente al televisor, eso indica el por qué un gran porcentaje de las publicidades están dirigidas a niños y adolescentes, ya que al proponer una actitud consumista en el adolescente se creará para el futuro una conducta ideal de consumidor adulto.

De acuerdo a estudios realizados por el INEC[3] en el año 2010, Ecuador cuenta con aproximadamente 14.251.478 habitantes. Los jóvenes que se encuentran entre los 18 y 24 años de edad representan el 13% de la población total. El 89,9% de los jóvenes habla sólo castellano, el 5,1% también habla una lengua indígena y el 5% habla un idioma extranjero. El 69,7% se encuentra en el área urbana, mientras el 30,3% en el área rural. El mayor porcentaje de jóvenes se ubica en la provincia de Guayas, con el 22,1%, seguido por Pichincha con el 18,3%, mientras las provincias que menos población joven tienen son Pastaza

[3] Datos tomados de la página Web del INEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos) del año 2010 (http://www.inec.gov.ec/estadisticas).

y Zamora Chinchipe, con el 0,60%. En otros datos del INEC, el 52,5% de los jóvenes ha utilizado una computadora en los últimos doce meses, y el 46,5% Internet; mientras que, el 57,5% de los jóvenes encuestados es poseedor de algún teléfono móvil. Además, en el año 2010, sobre el uso del tiempo se observó que, los adolescentes de 12 a 16 años de edad dedican un tiempo aproximado 1hora con 40 minutos para ver televisión.

Finalmente, el 35,1% practicó algún deporte en el último año, el 3,1% tocó algún instrumento musical o realizó alguna actividad artística en la última semana, y el 26,5% se dedicó a la lectura.

Siguiendo estas cifras se puede establecer que el televisor, los celulares y la tecnología son parte esencial en la vida de los jóvenes modernos, que podrían verse perjudicados por el uso excesivo de estos aparatos.

> "¿Y crees que no lo deseo? Pero es la televisión Marge, no me deja vivir, un programa bueno tras otro y cada vez más fresco y más brillante que el otro. Si cometieran un sólo error, que nos dieran treinta minutos para nosotros, pero no lo hacen, ¡no me dejan vivir!". (Homero Simpson, "Secretos de un buen matrimonio", 5ta temporada, capítulo 22)".

1.4.1.1 Lenguaje televisivo en adolescentes

En esta nueva época donde los medios masivos de comunicación están por todas partes y donde las nuevas tecnologías han logrado conectar al mundo entero, la televisión es el medio de comunicación que más interviene en los símbolos, signos y lenguaje de las masas. La televisión en la vida del adolescente se ha convertido en el principal medio que lo influye. La máscara cultural de la televisión opera especialmente entre los adolescentes, ya que las formas de hablar, de vestirse, de comportarse y sus conversaciones, están influenciadas por programas y personajes televisivos.

Los adolescentes sin tener aún un criterio formado, pueden ser fácilmente atrapados por las ficciones televisivas, como por los estereotipos, sexismos, roles, ambientes irreales, como también pueden dejarse llevar más fácilmente por ideologías persuasivas, las cuales asimilarán como una actitud y lenguaje, ya que el adolescente por lo general en esta etapa busca una identidad y las estrellas televisivas son frecuentemente su refugio, para así lograr identificarse con ellas, por lo que las imitará en una gran cantidad de aspectos, como la estética, la actitud, las ideas, etc.

Los intereses económicos han ido a la par con los medios de comunicación, ya que en su mayoría estos medios están ideados para inducir e influir en el receptor un hábito consumista. El adoctrinamiento televisivo hacia los adolescentes es caracterizado, desde su inicio, por la apropiación y explotación de los valores específicos de los grupos de jóvenes, hasta convertirlos en un estereotipo irreal y, a veces, hegemónico. (Pilar Núñez, Raquel Benítez, José Liébana, 2005)[4].

La mayoría de programas televisivos, debido a su interés financiero, difunden estereotipos y productos para la sociedad, para que así estas necesidades creadas sean adoptadas, para lograr en el televidente un hábito de consumo y la avidez de un cambio constante. En el adolescente, el estereotipo norteamericano televisivo, ha impuesto la adoración a la popularidad entre adolescentes, o el menosprecio a las personas no populares o atractivas, estos contenidos son causantes de muchos prejuicios sociales en los adolescentes, como es el caso de: "*I Carly"*, ‘‘*Hannah Montana*", la tele-novela "Patito feo", o la típica tele-novela mexicana.

1.4.1.2 La televisión y la formación del adolescente

La televisión y su programación muchas veces difunden un mundo irreal, con el cual el adolescente intenta identificarse, además, los cambios físicos por los

[4] (Televisión, desarrollo y lenguaje. Un estudio en adolescentes ceutíes, 2005, Pág. 3).

que está pasando el adolescente le crean cierta inestabilidad y un egocentrismo propios de su edad; es muy frecuente ver cómo la búsqueda de identidad en los adolescentes los lleva a cambiar constantemente de actitudes y estilos, un adolescente un día puede querer ser una estrella musical, al otro día puede querer parecerse a un actor y otro día puede querer aprender karate, pero la gran mayoría de patrones que escoge el adolescente actualmente, son extraídos de los medios masivos de comunicación, como la televisión.

Ya que el razonamiento moral de los adolescentes, en esta edad, frecuentemente suele estar influenciado por las "leyes" del ambiente social, es a éstas a las que recurren frecuentemente en búsqueda de respuestas; me refiero a la ficticia sociedad televisiva, donde las estrellas populares promueven el libertinaje sexual y el materialismo, donde los noticieros se enfocan en lo trágico y donde los prototipos de vida que ofrece la publicidad son un ideal erróneo.

Según cifras de la UNICEF[5], del año 2003 al año 2008, sólo el 55% de los adolescentes a nivel mundial, en edad escolar secundaria, asisten a la escuela secundaria. Observando las cifras de la UNICEF nos damos cuenta que la educación en el mundo está en crisis, pero al ser la televisión una ventana al mundo, ésta puede convertirse en un instrumento que pueda remediar esta gran crisis mundial; la televisión podría servir para fomentar el interés por el aprendizaje, el interés por el estudio y por la autorrealización del adolescente, claro que para esto tendría que definitivamente existir la colaboración de los medios masivos, conjuntamente con la educación primaria y secundaria a nivel mundial. El enseñar a ver y a analizar el contenido televisivo, en los adolescentes sería de enorme ayuda para disminuir conflictos, como: inseguridad vocacional, drogas, delincuencia, estereotipos, embarazos no deseados, entre otros.

La violencia televisiva tiene una gran correlación con las manifestaciones de conductas agresivas en el televidente; en el niño y el adolescente esta continua

[5] Tomado de la pagina Web de la UNICEF del año 2010 (http://www.childinfo.org/education_secondary.php)

exposición a actos violentos puede causar efectos como: agresión, el miedo, el efecto mirón, etc. (Redondo Figuero, Atención al adolescente, 2008, Pág. 206).

El efecto agresor es el comportamiento agresivo hacia los demás, por la idea captada de que el recurrir a la violencia es un acto normal para resolver un conflicto.

El miedo se infunde a través de diferentes contenidos televisivos, claramente se puede encontrar en los programas como noticieros, que abiertamente presentan acontecimientos violentos, trágicos y dolorosos.

El efecto mirón es una desensibilización hacia la violencia real, por ejemplo: un adolescente que crece con un canal que muestra guerra, muerte, morbo, crónica roja, violencia continua, llega a la idea de que eso es algo normal y que no tiene solución, por lo que se comportará de una manera indiferente ante esos actos.

Otro factor que influye en la formación del adolescente, es el constante prejuzgamiento que realizan los medios, sobre alguien o un acto, por ejemplo, un programa de televisión puede hacer parecer terrorista a alguien, sin tener la menor prueba de ello, este acto enseña al adolescente a prejuzgar, sin antes analizar o buscar más información sobre el caso.

La televisión puede ser considerada como una forma de autoridad inconsciente, ésta puede provocar que una persona auto-elimine su voluntad, para así dejarse persuadir por su contenido. Esto quiere decir que, los diferentes prototipos de vida que propone la televisión, influencian a las masas para seguir las leyes que estos proponen. Así, la persona o grupo que asume un prototipo en su vida diaria, esperará que otros se integren a él.
El público más vulnerable a dejarse llevar por los continuos y cambiantes prototipos de vida, son los niños, adolescentes, y adultos sin una identidad formada, ni código moral formado.

Para comprender cómo funciona la obediencia a la autoridad, en 1974 se realizó un experimento conocido como “Experimento de Milgram”. Aquí varios científicos investigaron sobre el poder de la autoridad en la conducta de las personas. Milgram ansiaba responder a la pregunta: ¿Por qué en el holocausto se mataron a tantas personas inocentes por tan sólo seguir órdenes? ¿Acaso estas personas son cómplices? Así fue que, en base a estos cuestionamientos ejecutó una serie de experimentos, donde el sujeto A, siguiendo el mandato de una autoridad, tenía que descargar voltaje al sujeto B cada vez que éste se equivocara (el sujeto B era un actor). El acto de temer o ceder hacia la voluntad de una autoridad, trasformó al sujeto A en una herramienta capaz de atentar contra la vida de un inocente, por pura obediencia.

Otro ejemplo vinculado con la presión grupal es “el experimento de Asch, 1951”, el cual investigaba sobre la influencia social en la conducta, en este caso se efectuó el experimento a un grupo de estudiantes, en el cual un individuo era el examinado, mientras los otros eran actores; los actores responderían siempre erróneamente a las preguntas que se les realizaran, por lo que el estudiante de prueba tenía que responder la respuesta correcta o dejarse llevar por las respuestas del grupo, aún cuando éstas sean erróneas; como resultado, la investigación demostró que un 33% de los estudiantes expuestos al experimento se sometieron a la opinión del grupo, demostrando así, que la presión grupal influye en la conducta y respuestas de las personas.

1.4.1.3 La educación en la televisión

La educación es un factor de extrema importancia para todos los seres humanos, la televisión es el medio de comunicación más receptado en el mundo, por lo que, si se logra vincular a los sistemas educativos, con los medios de comunicación masiva, en especial la televisión, se obtendrá una herramienta de enorme importancia y ayuda para el desarrollo cognoscitivo e integral de los adolescentes.

Consuelo Carranza de la UNICEF-Ecuador explica:

> “La televisión en sí no es mala, como instrumento es un excelente instrumento, incluso toda aquella programación que está este momento en los medios no sería negativa siempre y cuando los niños podrían tener acceso a una reflexión sobre ella y a poder recibir eso de una manera critica”. (Consuelo Carranza, documental “Del otro lado de la imagen”, 2003).

Un gran ejemplo de la unión de la educación y la televisión es el conocido programa de “Plaza Sésamo” o (*Sesame Street*), este programa causó una gran acogida en todo el mundo por su gran contenido educativo, el programa tuvo una larga duración, logrando así que varias generaciones crecieran y se educaran con él. Se logró con el programa, un incremento en el aprendizaje en los niños preescolares que observaban Plaza Sésamo, como también influyó en el mejor desempeño de habilidades académicas.

Estudios realizados descubrieron que los preescolares que miraban Plaza Sésamo lograban obtener un vocabulario más desarrollado y una mejor habilidad de pre-lectura, también demostraron mejores habilidades lógico-matemáticas, (Wright y Huston, 1995).

En los niños, la televisión educativa tipo Plaza Sésamo, puede tener una mayor aceptación, pero en el caso de adolescentes el tema de la televisión educativa cambia, ya que los adolescentes al no querer ser tratados como niños, al tener nuevas interrogantes, al pasar por un cambio biológico, al tener un pensamiento más abstracto e hipotético, y al estar en búsqueda de una identidad, no van a aceptar el mismo estilo de programa educativo como el de Plaza Sésamo; el adolescente busca algo más complejo, y ya no tan infantil; el adolescente se puede interesar ahora por temas más serios, como la política, la religión, la filosofía, el arte, ya que al estar en busca de su identidad e ideología explorará una gran cantidad de campos, por ejemplo: un adolescente

puede interesarse más por una película donde se traten temas existenciales, con una estética llamativa y abstracta, involucrando tanto un leguaje compatible y juvenil, como en el caso de la película "*Waking Life*", del año 2002 (rotoscopia), pero el adolescente no podría todavía interesarse mucho por una película como por ejemplo "*Ladri di biciclette*", del año 1948; lo que sí rechazaría rotundamente sería algo tipo Plaza Sésamo. En la primera película, el adolescente se sentirá atraído más que por la segunda película, por el contenido, ya que trata temas nuevos que el adolescente comienza a cuestionarse, contiene personajes jóvenes, y la estética es muy llamativa y colorida; en el caso de "El ladrón de bicicletas", el adolescente podría no interesarse tanto, ya que es un ambiente menos llamativo, de una época pasada, con personajes adultos y con temas más reflexivos. Las dos películas son excelentes y muy críticas pero están diseñadas para un público de un tiempo diferente. En cuanto a preferencias, influyen el razonamiento moral, la experiencia de cada persona y las tendencias socioculturales, que intervienen en su entendimiento y elección.

Son pocas las series educativas que existen para adolescentes, la gran mayoría de ellas está ideada para niños. En el caso de la televisión educativa para adolescentes, es muy difícil que ésta sea aceptada si es diseñada desde una perspectiva infantil y anticuada, donde el tema educativo sea muy directo y sobresaliente y donde no se enfoque en el leguaje del adolescente. Por ejemplo, en el caso de la música, es muy interesante observar cómo miles de jóvenes escogen a grupos de música, por temas abstractos, como el ritmo, la ideología y por la estética; lo mismo debería suceder con la televisión educativa, a los adolescentes se les debería dar la opción de escogerla por los contenidos que ellos prefieren, y con los cuales se identifican. Pero las propuestas para una televisión educativa, para adolescentes, han sido mal enfocadas y por eso no han tenido una gran acogida o éxito.

History Channel, ahora llamado sólo "*History*", es un canal con programación completamente educacional e informativa, en los últimos años ha modificado su imagen y su contenido, ya que ha intentado atraer a un público más joven,

tratando los temas de una manera menos monótona y más dinámica; por ejemplo, ahora los documentales tienen presentadores más carismáticos y empáticos, para lograr hacer del tema educacional o informativo algo más interesante y atrayente al espectador. En el caso de "*History*", se ve que ha existido un estudio, una metodología y técnicas pedagógicas, comunicacionales y publicitarias, para expandirse a un público más moderno.

Los resultados son excelentes, ya que desde su cambio lograron captar a una mayor audiencia, en especial al público joven adulto, como también atraer más al público adolescente. Dentro de este ámbito también se destaca la serie de *Discovery Channel, "Mythbusters*" o (Cazadores de Mitos), el cual contenía una temática científica sobre los mitos urbanos, pero explicada de una manera sencilla y entretenida, para el entendimiento del público.

"El mundo de Beakman" fue un programa educativo de televisión, el cual estaba compuesto de un contenido científico, expuesto de una manera cómica y educativa; este programa fue trasmitido en varios países a nivel mundial, por su excelente propuesta, ya que mostraba a la ciencia como algo interesante y divertido. Otro programa similar fue "*Bill Nye, the Science Guy*", de Walt Disney.

Una serie como "*The Storyteller*" o (El contador de cuentos) de los años 80, donde se tratan historias, cuentos, mitos y leyendas, con técnicas como la actuación y la animación vectorial, tuvo mucha aceptación por una variada audiencia, ya que los cuentos y leyendas eran atrayentes tanto para niños, como adolescentes, y hasta para el público adulto. Otras series donde se tratan temas referidos a la mitología, son algunos animes, como es el caso de "*Saint Seiya*", este anime tiene en su estructura un alto contenido mitológico, pero aún así lo expresó de una manera tan efectiva, que logró cautivar la atención tanto de los niños como de los adolescentes.

1.4.1.4 La publicidad en televisión y los adolescentes

Susan Linn, profesora de la Universidad de Harvard, en el documental “La Corporación, 2003” dice:

> “Si comparamos el marketing de antaño con el de hoy, es como comparar una escopeta de aire comprimido con una bomba inteligente, no es lo mismo que cuando yo era niña ni siquiera es como cuando los jóvenes de ahora eran niños, ha cambiado. Es mucho más sofisticado y está mucho más extendido, no es que los productos en sí sean buenos o malos, es la idea de manipulación de los niños para que compren los productos”. (Susan Linn, profesora de la Universidad de Harvard, documental “La Corporación”, 2003).

Los adolescentes son muy susceptibles a ser fácilmente influenciados, y, al estar indecisos y en una búsqueda de su identidad, muchos programas, publicidades y estereotipos se apoderan de ellos para lograr en la conducta del adolescente un consumidor ideal, un modelo ideal y un televidente ideal; los contenidos de las películas, y programas de televisión son en su mayoría de entretenimiento y en una mínima parte educativos o informativos; el adolescente es muy flexible a los cambios y a la nueva información, es por esto que comienza a buscar nuevos programas donde traten temas de su interés, pero la programación muy pocas veces ofrece algo saludable, entretenido y crítico para él; lo que ofrece, en su mayoría, la programación televisiva es una secuencia de información, llena de violencia, libertinaje sexual, estereotipos, publicidad y drogas legales (como los fármacos) o ilegales; a veces resulta irónico ver en un noticiero, cómo se alarma al público, por un alto porcentaje de adolescentes embarazadas, mientras minutos antes, en un programa previo, se estaba exhibiendo una novela donde el sexo libre es completamente normal en la sociedad en general.

Con referencia a la publicidad para niños, Susan Linn, 2003 explica:

> “La publicidad a la que están expuestos los niños actualmente está apoyada en psicólogos y ampliada por la tecnología mediática de manera que nadie pensaba que fuera posible. El año pasado en una encuesta del *USA Today*, dijeron que el 73% de los padres sienten que no pueden proteger a sus hijos de la cultura popular o de la cultura de las corporaciones”. (Susan Linn, profesora de la Universidad de Harvard, documental “La Corporación”, 2003).

Desde este punto de vista, la publicidad puede ser causante de un verdadero problema en la salud mental del adolescente; ya que la publicidad por lo general está vinculada a un factor mercantil, este hecho puede llevar a que la publicidad considere proyectarse exclusivamente con una visión enfocada en el generar intereses económicos, sin considerar el daño que el mensaje puede ejercer sobre el adolescente. Muchas publicidades son diseñadas especialmente para adolescentes, donde se muestran modelos ficticios sobre una persona, es frecuente ver en los anuncios publicitarios a personajes con características físicas atrayentes para el adolescente, pero lo que no sabe el adolescente es que detrás de esto existen cirugías, cabello falso, cuerpos falsos , rostros artificiales y un interés de por medio; así que, al tener la presión de la publicidad, de los estereotipos, de la moda, de los pares (personas de una misma edad o período), va a intentar crear una mutación en sí mismo, para ser como la gente de la pantalla, ya que lo que muestran los medios es la idea de que si no eres como la ilusión, no serás aceptado. Es por esta razón que muchas adolescentes sufren de trastornos alimenticios como la anorexia y bulimia, porque al querer aparentar el modelo publicitario o televisivo atentarán hasta en contra de su vida y salud. Muchos adolescentes mueren en accidentes automovilísticos, por influencia de películas, que muestran el prototipo masculino del adolescente, a mil por hora, en un auto hecho para impresionar, antes que para asegurar su vida.

1.4.1.5 Salud y publicidad televisiva

La gigantesca ola de publicidad que promueve la televisión, incita a los televidentes a consumir una gran variedad de productos altos en calorías y azúcares, maquillados con personajes agradables a la vista del público.

Por lo general, la publicidad utiliza a jóvenes delgados y atractivos. El adolescente, al igual que el niño, está expuesto a estos mecanismos de persuasión. La falta de criterio lo lleva a dar la razón a la pantalla, ya que ésta para el adolescente refleja a su sociedad. La falta de conciencia sobre el consumo desmedido de productos altos en calorías, como en azúcares, más la falta de atención de los padres, y una deficiente educación, son los causantes de problemas de obesidad en el adolescente y el niño.

Las bebidas gaseosas, como la Coca Cola, han sido ya muy cuestionadas por sus nocivos efectos en la salud, ya que estas bebidas contienen altas cantidades de azúcar, como también colorantes, saborizantes, y sustancias adictivas como la cafeína; entre los efectos que causan este tipo de bebidas gaseosas están: hiperactividad, obesidad, diabetes y hasta adicción. En un estudio realizado en el 2009, por el Instituto Nacional de Higiene "Rafael Rangel" de Venezuela, sobre la Coca Cola Zero, se determinó que el producto contiene ciclamato de sodio[6], componente químico que en altas concentraciones puede dañar la salud de las personas, por lo que el Ministerio de Salud de Venezuela, prohibió la venta del producto. Varios estudios se han realizado, incluidos los de la OMS, sobre los efectos nocivos en la salud, de las bebidas gaseosas, pero la mayoría de estos estudios han sido objeto de represión, dictada desde esta gran compañía.

En sí, el estado de salud, tanto humano, como ambiental, en la actualidad está influenciado por los medios masivos de comunicación, ya que los medios pueden promover productos, como también pueden crear repudio hacia ellos;

[6] Edulcorante no calórico, prohibido por la FDA en Estados Unidos.

pueden promover estilos de vida que impulsen la verdadera salud, o por el contrario, pueden impulsar un estilo de vida sedentario, pueden promover la aceptación de uno mismo, o pueden promover las cirugías plásticas y la vanidad.

1.4.1.6 La globalización, los nuevos medios y los jóvenes

La globalización y las nuevas redes han extendido la comunicación a todo el mundo y ahora por medio del Internet cualquier persona en cualquier lugar del mundo puede tener acceso a todo tipo de información, sin importar el idioma, el horario, o el país. Pero aun así, el Internet no es el medio de comunicación más utilizado en el mundo, la televisión sigue siendo el medio con más audiencia, pero en el futuro lo que podría suceder es una fusión del Internet y la televisión, lo cual llevaría a una nueva era, donde una mayor cantidad de gente, por medio del Internet podría tener acceso a más información y a una mayor conexión con la población mundial. Lo que se debe considerar es el siguiente punto, de que, si los medios siguen propagando en su contenido un estilo de vida materialista, consumidor, egocentrista, amarillista, etc., las herramientas como el Internet van a ser usadas con fines vulgares y de mero entretenimiento.

Un estudio global realizado por *MTV, Nickelodeon y Microsoft* [7], sobre los jóvenes y la digitalización, con la participación de países como: Reino Unido, Alemania, Holanda, Italia, Suecia, Dinamarca, Polonia, Estados Unidos, Canadá, Brasil, México, China, India, Japón, Australia y Nueva Zelanda, indica datos y hallazgos como:

1) Sólo el 20% de los jóvenes de 14 a 24 años están interesados en el avance de la tecnología, pero en la totalidad de la muestra encuestada todos admitieron no poder vivir sin ella.

[7] Datos tomados de la pagina Web de Microsoft Advertising (http://advertising.microsoft.com/) "*New Global Study From MTV, Nickelodeon And Microsoft*"

2) La tecnología ha permitido a los jóvenes tener más y mejores amistades, debido a la conectividad constante.

3) Los amigos y la mercadotecnia son la principal influencia en los jóvenes. Los amigos son tan importantes como las marcas.

4) Generalmente los niños y adolescentes no escogen la misma tecnología. En todo caso, es común que prefieran la tecnología que les permite comunicarse a toda hora, expresarse y estar entretenidos.

5) La comunicación digital, como: los mensajes instantáneos, correo electrónico, sitios de comunidades virtuales y móvil/SMS, complementan, no compiten con la televisión, ya que la televisión es parte de la conversación digital de los jóvenes.

Con referencia a las redes sociales, el promedio de los jóvenes de 14 a 24 años, expresó tener aproximadamente 20 amigos online, con la excepción de los brasileños quienes dicen tener una cantidad mayor, de alrededor de 46 amigos online; por estos datos se puede ver que, el comunicarse con sus amigos, para el adolescente es una prioridad. Casi 70% de los jóvenes dijeron que la primera cosa que hacen cuando encienden la computadora es revisar los mensajes instantáneos. De los jóvenes entrevistados, las mujeres de 14 a 17 años, mencionaron que pasan menos tiempo online, aproximadamente 21 horas por semana; mientras que los varones de 22 a 24 años, pasan la mayor parte de su tiempo online, una cantidad de 31 horas a la semana. El 100% de los entrevistados afirmaron mantener una comunicación, cada vez que están online.

Entre las actividades preferidas por el grupo de estudio se encuentran: el ver televisión (85%), escuchar música (70%), estar con amigos (68%), jugar videojuegos (67%) y pasar el tiempo online (51%), todo esto con referencia a los niños menores de 14 años. Al convertirse en adolescentes, cambia la

prioridad de sus pasatiempos favoritos. Encabezando la lista de pasatiempos de los jóvenes de 14 a 24 años, está el escuchar música (70%), seguido por ver televisión o estar con amigos, ambos alcanzando el (65%). El siguiente porcentaje es ver DVD (60%), relajarse (60%), ir al cine (59%), pasar tiempo online (56%), pasar tiempo con novia/o (55%), comer (53%) y estar en casa (49%). Este estudio reveló una fuerte dinámica entre la televisión y el Internet, especialmente para los jóvenes de entre 14 y 24 años. Los jóvenes ven la televisión para aliviar la tensión, así 60% de los entrevistados dijeron que ven la televisión acostados.

Las redes sociales en el adolescente, son ahora un nuevo medio de comunicación y expresión, como también una nueva forma de vincularse con personas de su interés, esto puede sonar muy bien ya que los adolescentes crean su espacio y sus redes, pero el problema está en el demasiado tiempo que le dedican a estas redes; un adolescente puede pasar horas de horas dentro de las redes sociales, socializando con amigos virtuales, pero no con amigos reales, desde esta perspectiva estas redes podrían llamarse más bien redes antisociales. Otro factor de peligro, es la inconsciencia de los adolescentes al subir información personal, mucho suben sus fotos, sus gustos, sus datos, y los publican para que cualquier persona pueda informarse, ahora se dan varios casos de secuestro y de acosos a adolescentes, por haber subido sus datos de una manera irreflexiva.

CAPÍTULO II
La Adolescencia

En este capítulo se estudiará al público objetivo del proyecto. Para empezar se describen algunas teorías acerca del proceso de la adolescencia. Luego se analizarán los cambios biológicos, psicológicos y sociales que componen este proceso. Al final se describe el modelo de aprendizaje (Kolb), que se tomó en cuenta para el desarrollo del producto. Todo esto con el fin de llegar a conocer las necesidades de este tipo de público y elaborar así un producto que se identifique con ellos.

2.1 Teorías sobre la adolescencia

La adolescencia es una etapa del ciclo vital humano, que trae consigo una serie de cambios. Se pueden encontrar diversas teorías y definiciones sobre la adolescencia. A continuación se exponen algunas de ellas:

En el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, se define a la adolescencia como “Edad que sucede a la niñez y que transcurre desde la pubertad hasta el completo desarrollo del organismo”.

Erick Erickson, considera que en el período de la adolescencia se basa en un conflicto con dos posibles maneras de actuar: la identidad versus la confusión de identidad.

Jean Piaget, hace su exposición sobre el adolescente, desde su desarrollo cognoscitivo. En este período tienen lugar las operaciones formales cerebrales, que se producen a partir de los 11 años de edad, en adelante.

Para Carl Rogers, los adolescentes están abiertos a nuevas experiencias, las cuales les permiten tener su propio sistema de valores, y viven las cosas más como un proceso dinámico, que como algo estático, aprendiendo de sus aciertos y errores.

Para Sigmund Freud, la adolescencia es la llegada a la fase genital que marca la entrada del niño en la madurez sexual, este período se caracteriza por el interés sexual en uno mismo y en el sexo opuesto, las experiencias sexuales y la imitación de los roles adultos.

Estas son sólo algunas teorías y definiciones sobre la adolescencia, de las miles que existen. El aparecimiento de tantas y tan variadas teorías se explica porque la adolescencia es un proceso cambiante y complejo. Uniendo distintos factores y teorías se puede definir a la adolescencia como: Un período en que el niño alcanza la pubertad, y manifiesta cambios biológicos, psicológicos, culturales y sociales. En base a esta definición se puede comenzar una explicación del adolescente y sus procesos.

2.2 Cambios biológicos

Los cambios biológicos marcan el inicio de los cambios psicológicos, sociales y culturales. Se tiene que tomar en cuenta que estos cambios varían de acuerdo a la genética, ambiente, salud, nutrición, aspectos psicológicos y sociales del adolescente.

Uno de los cambios físicos más notables en la adolescencia es el aumento de talla y peso en un corto tiempo. A veces los padres se sorprenden demasiado con el cambio en sus hijos, porque este cambio puede ser muy acelerado y difícil de asimilar; si no se está preparado. Por lo general el desarrollo físico se da unos dos años antes en las mujeres que en los hombres, las mujeres se desarrollan entre los 11 a 15 años de edad, y los hombres desde los 13 a 17 años de edad. La diferencia de la edad de desarrollo entre hombres y mujeres produce cambios en la percepción, ya que al desarrollarse antes las mujeres, ellas se introducen al mundo adolescente a una menor edad, en comparación a los hombres, por lo que este cambio puede causar que las adolescentes de la misma edad de un niño, busquen interactuar con adolescentes, antes que con el niño de su misma edad. Como también los adolescentes de mayor edad,

busquen interactuar con las nuevas adolescentes. Otros cambios físicos que se dan en el adolescente, son el aumento de peso, aumento de masa muscular y grasa corporal.

La maduración sexual es el más importante cambio biológico en el adolescente, ya que en esta fase el adolescente ya se encuentra fuera de la niñez y su asimilación del mundo cambia drásticamente con referencia a su maduración sexual. Estos cambios también traen características sexuales primarias, como la menarquía en las mujeres, que es la llegada de la primera menstruación, y en los hombres se da la espermarquia, que es la llegada de la primera eyaculación. Como características sexuales secundarias se consideran el surgimiento del vello corporal, el crecimiento del busto y caderas en las mujeres y el crecimiento de barba y voz grave en varones, entre otras características.

2.3 Cambios psicológicos

2.3.1 El pensamiento

A causa de los cambios físicos, los adolescentes transforman drásticamente la manera de verse a sí mismos. Su atención se dirige principalmente a su aspecto corporal, por lo que estas nuevas manifestaciones influyen en su desarrollo psicológico. En algunos casos los cambios pueden ocasionar la manifestación de períodos de estado de ánimo inestable; estos estados de ánimo, se concibe que se deben a fluctuaciones en el temperamento del adolescente y a su muy frecuente alternación de actividades y situaciones sociales por día, más que a una influencia hormonal (Csikszentmihalyi y Larson, 1984)[8]. El pensamiento en el adolescente está influenciado por distintas características como el egocentrismo (Elkind, 1978)[9], ya que muchas veces los adolescentes se encuentran completamente sumergidos en sus cambios, pensamientos y emociones.

[8] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 306
[9] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 338

En varias ocasiones su pensamiento se caracteriza también por la presencia de una audiencia imaginaria (Elkind y Bowen, 1979)[10], puesto que los adolescentes sienten que son el centro de atención, es decir, creen que alguien siempre está atento a sus acciones. Por esta razón, en muchas ocasiones el adolescente se expresa de una manera que llame la atención de la gente, o por el contrario tratará de mantener alejada esa audiencia imaginaria intentando no llamar la atención.

La fábula personal también es una característica del comportamiento del adolescente. Aquí, el egocentrismo que poseen les hace creer que sus experiencias, sentimientos y emociones son únicos. Quizás a ello se deba la típica frase adolescente “nadie me entiende”.

Un gran problema en el adolescente es la sensación de invulnerabilidad que siente. (Elkind y Bowen, 1979)[11] En ocasiones llega a afirmar que las tragedias sólo les suceden a otros, y no concibe la idea de que eso también le podría ocurrir a él. A causa de esta sensación de invulnerabilidad, los adolescentes no miden los riesgos y consecuencias en el uso de las drogas, no asumen las consecuencias de una relación sexual sin protección, no toman en cuenta el gran problema que tendrán al abandonar su interés por el estudio, etc. Todos estos cambios en el pensamiento del adolescente pueden variar dependiendo a sus circunstancias.

2.3.2 La cognición

Otro cambio importante que se produce en el adolescente es el cambio en su cognición, Jean Piaget[12], explica en su teoría que, el adolescente al llegar al período de las operaciones formales, el cual cubre el período de los 11 años a la adultez, su pensamiento se amplía más allá de lo concreto y lo real; en este período el adolescente aplica operaciones psicológicas a entidades abstractas,

[10] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 338
[11] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 339
[12] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 215

así como también realiza su razonamiento de forma abstracta e hipotética. El adolescente está abierto a nuevas experiencias por lo que le resulta más fácil retener y comprender la nueva información, esto se puede evidenciar con la adaptación y la facilidad de los adolescentes hacia la nueva tecnología, arte o ideas.

2.3.3 La Inteligencia

El desarrollo de la inteligencia en los adolescentes, es visto con pesimismo por muchos. En esta etapa el adolescente deja a un lado su atención sobre los estudios y se interesa por los cambios que le acontecen tanto internamente como externamente, pero ¿Acaso es culpa del adolescente la mayoría de problemas educativos que existen con la educación secundaria? o ¿Acaso es un problema en el sistema educativo, familiar y social?

Howard Gardner propuso una teoría muy interesante sobre la inteligencia, indicando que hay varias inteligencias múltiples. Las inteligencias que se encuentran en esta teoría son: La inteligencia Lingüística, inteligencia Lógico-Matemática, inteligencia Espacial, inteligencia Musical, inteligencia Corporal, inteligencia Interpersonal, inteligencia Intrapersonal, inteligencia Naturalista y la inteligencia Existencial (Howard Gardner, 1983, 1999)[13].

El cerebro humano se compone de dos hemisferios cerebrales, el hemisferio derecho y el hemisferio izquierdo; la inteligencia Lógico-Matemática, Naturalista y Lingüística se encuentran en el hemisferio izquierdo. Mientras que la inteligencia Musical, Espacial, Intrapersonal e Interpersonal, se encuentran en el hemisferio derecho. La inteligencia Corporal se encuentra en el cerebelo, ganglios basales, mientras que la inteligencia Existencial se encuentra tanto en el hemisferio izquierdo como en el hemisferio derecho.
Betty Edwards, autora del libro “Aprendiendo a dibujar con el lado derecho del cerebro”, hace un excelente análisis sobre la inteligencia y los hemisferios

[13] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 221

cerebrales, ya que expone cómo el lado derecho del cerebro tiene una mayor capacidad creativa que el hemisferio izquierdo, como también mayor poder de control sobre cuestiones artísticas. Ella explica:

> "Las recientes investigaciones sobre las funciones de los hemisferios cerebrales humanos y sobre el procesamiento de la información visual, indican que la habilidad para el dibujo puede depender del acceso a las facultades del hemisferio «secundario», el derecho; de si se es capaz de «desconectar» el hemisferio izquierdo para activar el derecho. ¿Cómo puede esto ayudar a dibujar? Parece que el hemisferio derecho procesa la información visual del modo necesario para dibujar, mientras que el hemisferio izquierdo la percibe de maneras que parecen interferir con el dibujo". (Betty Edwards 1988, Aprender a dibujar un método garantizado, p.36).

Entonces, cómo es posible que la educación en escuelas y colegios sólo fomente la mitad de la inteligencia humana, ya que en el actual sistema educativo se da una gran preferencia por el hemisferio izquierdo y un mayor rechazo hacia el hemisferio derecho. Tal vez este enorme problema es una razón para el gran conflicto actual que existe con respecto a los adolescentes.

2.4 Cambios sociales

Uno de los cambios sociales más frecuentes en la adolescencia es cuando los adolescentes dejan de acudir a sus padres y comienzan a acudir a sus amigos. Este cambio no suele ser muy bien asimilado por los padres porque comienzan a desconfiar de sí mismos, por el hecho de que sus hijos se han alejado de su consejo. En la adolescencia se da un mayor prejuicio social y un mayor etiquetamiento hacia los demás adolescentes. Así, se comienza a etiquetar a los adolescentes como: los nerds, populares, perdedores, rockeros, punkeros, hoperos, graciosos, las divinas, entre otras. Por lo tanto, el adolescente ahora tiene que intentar pertenecer a un grupo para sentirse aceptado, ya que si

ocurre lo contrario, el adolescente se excluirá de los grupos y actuará de manera más aislada. Por lo general, estas etiquetas son generadas por la presión de pares o grupos, donde éstos crean reglas para ellos y los demás.

De una manera más generalizada, las categorías sociales en las que el adolescente se puede encontrar son: populares, rechazados, controversiales, ignorados, y promedio (Rubin, Bukowski y Parker, 1998)[14]. Estas categorías son cruciales para el desarrollo de su personalidad, ya que la presión de los grupos puede influir de una gran manera en su personalidad, en su autoestima, en sus complejos, en sus ideas, etc. Por ejemplo, la presión del grupo también es causante de estereotipos y conflictos como la anorexia[15] y la bulimia[16], el uso de drogas, la promiscuidad, la delincuencia, el vandalismo.

Otra de las relaciones sociales y afectivas que cruzan en la etapa de la adolescencia es la de la primera relación amorosa o enamoramiento, esta relación en un principio comienza de una manera platónica y superficial, pero con el tiempo los deseos sexuales de los adolescentes van modificando este tipo de relación, hasta sucumbir en una nueva experiencia afectiva como el amor de pareja, lo cual también los puede llevar a una relación sexual; aunque la relación sexual también puede suceder sin afecto; por lo general en la adolescencia la mayoría de jóvenes tienen sus primeras experiencias sexuales, pero en la gran mayoría de jóvenes sus relaciones amorosas o sexuales son ocultadas a sus padres y son más bien confiadas a amigos o amigas. La falta de educación sexual desde una perspectiva, biológica, social, cultural y psicológica, puede considerarse uno de los más grandes problemas actuales.

[14] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 281.
[15] Trastorno psicológico y alimenticio donde la persona deja de comer por miedo a engordar.
[16] Trastorno psicológico y alimenticio donde la persona come grandes cantidades de alimento y luego trata de expulsarlos por medio del vomito o el uso de laxantes.

2.4.1 Adolescencia e identidad

Según la teoría de Erick Erickson (1968)[17], el adolescente tiene que afrontar la identidad versus la confusión de identidad, para así desarrollar en el adolescente un sentido duradero e integrado del Yo. Siendo así, el adolescente se enfrenta a una crisis de identidad, en la que cruzará por una confusión existencial, para lo cual pone a prueba todos los YO posibles, como también, imagina el futuro para así llegar a la formación de un solo YO. Es de vital importancia el desarrollo de una identidad en el adolescente, ya que este logro los preparará para la próxima etapa, la adultez. Los adolescentes que no logran formar una identidad son más susceptibles a los mecanismos persuasivos, por lo que pueden desarrollar una dependencia hacia los estereotipos, y una auto-desconfianza reflejada como menosprecio por sí mismos.

La búsqueda de una identidad lleva al adolescente a cruzar por una serie de etapas, según la teoría de Marcia (Marcia 1980,1991)[18]. Estas etapas son:

- **Difusión:** El adolescente se encuentra abrumado por obtener una identidad.

- **Exclusión:** El adolescente es determinado por los adultos.

- **Moratoria:** El adolescente examina sus opciones pero aún no encuentra la que le agrade.

- **Logro:** El adolescente ya ha explorado las opciones y ya ha elegido una identidad.

El desarrollo de la identidad es uno de los aspectos psicológicos más importantes de la adolescencia, la identidad es la base del desarrollo personal,

[17] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 336
[18] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 336.

de la confianza, de la autoestima y de la adultez, ya que psicológicamente la llegada a la adultez significa el logro de la formación de una identidad; un adulto sin identidad, psicológicamente sería un adolescente confundido. Esto se puede notar en los comportamientos de algunos adultos estereotipados, que por lo general actúan de acuerdo a etiquetas, modas o prejuicios sociales. Las personas sin identidad no piensan por sí mismas, ni se aceptan a sí mismas, tienen mayor problema en desarrollar un pensamiento propio y crítico, como también tienen mayor probabilidad de ser manipulados, son más propensos a sufrir trastornos depresivos o de ansiedad y a tener conflictos existenciales.

También la formación de una identidad sexual se da en el transcurso del desarrollo del adolescente, aquí el adolescente establecerá su orientación sexual y también el cómo afrontarla.

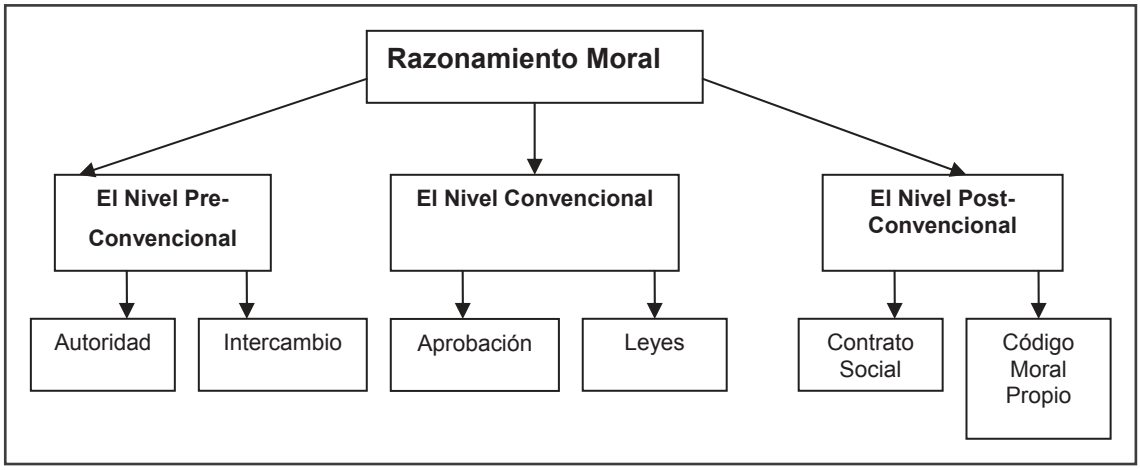
El fomentar la formación de una identidad en los adolescentes incrementaría en ellos el mejor manejo de sus capacidades y una mejor interacción con su entorno.

2.4.2 La moral y los valores en el adolescente

Entre las diferentes teorías de la moral que existen, en este caso se tomará en cuenta la teoría de Kohlberg sobre el desarrollo de la moral (Lawrence Kohlberg, 1969)[19]. Ésta muestra a la moral como un proceso abstracto, donde los valores que va adquiriendo la persona modifican su concepción de la moral. Kohlberg se basó en la teoría de Piaget, sobre los períodos del proceso de pensamiento, para el desarrollo de su teoría de la moral, por lo que explica que existen seis estadios de desarrollo de la moral, los cuales están abarcados en tres niveles de razonamiento moral, estos niveles son: el nivel pre-convencional, el nivel convencional y el nivel post-convencional.

[19] Citado en: Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano, p. 321

Gráfico 2.1 Esquema de la teoría de Lawrence Kohlberg sobre los estadios del Razonamiento Moral.



Fuente: Teoría de Lawrence Kohlberg (Rovert V. Kali y John C. Cavanaugh (2006) Desarrollo Humano).
Elaborado por: El Autor.

El nivel pre-convencional

En este nivel el razonamiento moral se basa en factores externos, que son determinados por los estímulos positivos o negativos, como el premio o el castigo. Éste es un nivel básico de razonamiento moral, que en su mayoría se da en niños, adolescentes e incluso algunas veces en adultos. Dentro de este primer estadio, el razonamiento moral se basa en la autoridad y la obediencia. En el segundo estadio se adopta un razonamiento instrumental e individualista, en el cual la persona procura satisfacer sus necesidades, por eso realiza sus acciones a cambio de algo.

El nivel convencional

Dentro de este nivel las personas intentan encontrar en las normas de la sociedad una respuesta moral, por lo que su razonamiento moral se basa en las expectativas que la sociedad tiene, en sus acciones, y en los valores de la sociedad. Este nivel de razonamiento se encuentra por lo general en adolescentes y adultos. Dentro de este nivel se encuentran los estadios tres y cuatro. En el estadio tres, el razonamiento moral se basa en expectativas interpersonales, para así lograr una aprobación, comportándose como alguien correcto. El estadio cuatro indica el razonamiento moral en base al sistema social, así se recurre a cumplir las normas y requisitos de la sociedad, teniendo como base las “leyes” de esa misma sociedad.

El nivel post-convencional

El razonamiento moral se basa en la experiencia y el criterio personal del individuo, creando así su propio código moral. La llegada a este nivel de razonamiento moral no es muy frecuente y no muchas personas llegan a alcanzar el máximo nivel de razonamiento moral. En este nivel post-convencional, el estadio cinco muestra un razonamiento moral en base a un contrato social y a su utilidad, se considera aceptar una acción cuando ésta conviene al grupo o sociedad y rechazarla cuando no es útil o es inconveniente para la sociedad. El último estadio es el estadio seis de razonamiento, en este estadio la persona elije sus principios éticos universales. Sus acciones y razonamiento moral dependerán de su propio código moral, sin importar que éste choque con la autoridad o las normas de la sociedad. Aquí la persona adopta un pensamiento crítico, analítico y propio.

Es importante tomar en cuenta que el razonamiento moral no está influenciado por el razonamiento lógico o por el nivel de coeficiente intelectual. Muchas veces se da el caso de que personas de un alto coeficiente intelectual, tienen bajos niveles de razonamiento moral, y que personas con un no muy alto nivel de coeficiente intelectual llegan a obtener altas puntuaciones en lo que se refiere a razonamiento moral. Lo importante es tener en cuenta que el razonamiento moral es un proceso de análisis, reflexión y criterio.

2.4.3 Los adolescentes y el lenguaje

El lenguaje en el adolescente por lo general no se ajusta a los esquemas formales. Los adolescentes crean un lenguaje con sus propias reglas, éste se convierte en una forma de expresión entre ellos. Para que un adolescente pueda ser aceptado tiene que adquirir las nuevas formas de expresión. El adquirir este tipo de lenguaje demuestra una falta de identidad en el adolescente, pues generalmente se adopta por la presión de los pares o por moda. En la adolescencia los jóvenes expresan sus actitudes, y adaptan

palabras, expresiones y símbolos a su lenguaje. En cada generación nueva de adolescentes se escucha y se observan diferentes tipos de expresión en el vestir, en las palabras, en los gestos; etc.

El adolescente por lo general se siente más atraído por objetos y situaciones que se ajusten a su lenguaje, por lo que rechaza rotundamente lo que esté en contra de su nueva condición.

2.5 La Educación en los Adolescentes (Modelo de Kolb)

En la mayoría de centros educativos se siguen utilizando técnicas antiguas de aprendizaje, basadas principalmente en la memorización mecánica de información, dejando de lado la parte vivencial de la enseñanza. El modelo clásico, relega a los estudiantes de la realidad de su entorno, aislándolos en teorías, ésta es una de las razones por las cuales los profesionales tienen serias limitaciones al enfrentarse al campo de la práctica.

Si bien el espíritu investigativo debe ser incentivado desde la infancia por los padres, cosa que no se da en la práctica, por la pobre educación que ellos mismos recibieron de un sistema caduco, se debería subsanar estas falencias especialmente en los colegios, utilizando técnicas innovadoras de aprendizaje, como el Modelo de Kolb, en el que se fomenta una integración de los conocimientos a través de la práctica empírica, como también reflexionando con los alumnos los temas que se estén estudiando.

En el Modelo de Kolb, la información llega a través de una experiencia directa o abstracta. A partir de estas experiencias se puede obtener conocimiento de dos maneras: reflexionando o de modo empírico.

De acuerdo al Modelo de Kolb los alumnos se clasifican en:

Alumno Activo

Es aquel que está siempre buscando involucrarse en las actividades propuestas por los maestros, especialmente se interesa en relacionarse con grupos de gente y adoptar el rol principal, se aburre si se lo pone en un rol contemplativo.

Alumno Reflexivo

Es el que prefiere analizar los datos antes de pasar a la acción, se encuentra interesado en observar las variantes que puede tener cada experiencia, se le dificulta el aprendizaje cuando se lo presiona a tomar un rol protagónico.

Alumno Teórico

Es aquel que se interesa en esquematizar las experiencias mediante teorías y explicaciones racionales, mostrando un especial interés en lo científico racional; puede mostrarse apático si no se utilizan referencias claras a esquemas teóricos, o se tratan temas emocionales irracionales.

Alumno Pragmático

Es aquel que afirma sus experiencias mediante la praxis, se interesa por probar en la realidad las diferentes técnicas, teorías, proyectos. Pierden interés cuando no tienen la posibilidad de comprobar prácticamente lo aprendido en teoría.

El sistema educativo todavía tiene un desequilibrio, que se produce al fomentar el aprendizaje teórico por encima de todo. De acuerdo al Modelo de Kolb un aprendizaje óptimo es el resultado de trabajar con las cuatro fases: actuar, reflexionar, teorizar y experimentar.

Al emplear este método educativo en productos audiovisuales, se puede garantizar que la información que se transmite a la audiencia será apropiadamente recibida, procesada y transformada en conocimientos.

CAPÍTULO III
La Animación

Ahora que se cuenta con una noción clara de la situación comunicativa y las necesidades del público objetivo, se puede empezar a analizar los antecedentes con respecto al producto. En primer lugar, se describirá brevemente la historia de la animación y luego se expondrá las técnicas de animación más populares.

3.1 Breve historia de la Animación

Desde la antigüedad el ser humano ha representado imágenes en movimiento, a través de series consecutivas de dibujos, como es el caso de pinturas halladas de hace miles de años, de una época primitiva. Se destaca también en el estudio del movimiento, el trabajo de Leonardo Da Vinci, en sus investigaciones sobre el movimiento de las alas de las aves y su mecánica de vuelo. Pero fue hasta el siglo XVII cuando se creó un invento que permitía observar la proyección de distintos dibujos realizados en planchas de vidrio, que al moverlos mecánicamente y atravesando una fuente de luz, permitían proyectar los diferentes dibujos de manera consecutiva, dando con esto la ilusión de movimiento. Este invento fue llamado “la linterna mágica” creado por el alemán Anthonasius Kircher. Y es para muchos, el primer aparato de proyección de imágenes consecutivas.

Más adelante, desde 1824, el inglés Peter Roget, con su afirmación de que “todo movimiento se podía descomponer en una serie de imágenes fijas”, y el principio de “persistencia de la visión”, que dio un nuevo rumbo a la animación; desde entonces se empezaron a crear y a perfeccionar aparatos ópticos que permitan mirar el movimiento de imágenes consecutivas. Como por ejemplo, el phenakistoscopio de Joseph Antoine Plateau, el zootropo de William Lincoln, el parxinascopio, de Emile Reynuad, o el kinetoscopio de Thomas Alva Edison.

Otro avance en la década de 1830, fue la evolución de la cámara oscura (diseño originario de Leonardo Da Vinci), a la cámara fotográfica, gracias al descubrimiento de compuestos fotosensibles que permitían fijar las imágenes en placas, a diferencia de la cámara oscura, en la que se tenía que dibujar directamente en una proyección del objetivo.

Un aporte importante fue el gran trabajo de Eadweard Muybridge, en obras como "*Animal Locomotion* (1887)" o "*The Human Figure In Motion* (1901)", quien capturó el movimiento de la figura humana y de animales en más de 100.000 placas fotográficas, tomadas en fracciones de segundo y de diferentes ángulos, esto permitió observar de manera detallada la mecánica del cuerpo y sus cambios durante el movimiento.

En 1895 los hermanos Louis y Auguste Lumiere inventaron el cinematógrafo, que es el precursor de los proyectores de cine moderno y con eso también se desarrolló la animación en base a capturas fotográficas.

Así, el fenómeno de la animación y del cine, van de la mano, y se puede afirmar que la animación es el antecedente del cine, puesto que en realidad el cine proyecta imágenes inmóviles a cierto tiempo o ritmo, dándonos la ilusión óptica del movimiento.

Gracias a esto, a partir de la década de 1900, la animación cinematográfica se abre espacio y toma fuerza. Salieron a la luz las primeras películas experimentales de animación y de dibujos animados, con pioneros como el español Segundo de Chomón, quien aplicó técnicas de trucaje para el cine "El hotel eléctrico (1905)", el norteamericano James Stuart Blackton, caricaturista que realizaba animación humorística de rostros, en base a capturas fotográficas de dibujos en una pizarra: "*Humorous phases of funny faces"* (1906); el frances Émile Cohl, considerado Padre del concepto dibujo animado, con su película "*Fantasmagorie* (1908)", creada íntegramente por dibujos de personajes en línea simple, y animados fotograma a fotograma; o el

norteamericano Windsor McCay, que llevó a la pantalla su personaje de caricatura Pequeño Nemo "*Litle Nemo* (1911)", y también Gertie el Dinosaurio "*Gertie the dinosaur* (1914)", que consistía en un show donde él se paraba en frente de la proyección del dinosaurio e interactuaba con él, en vivo.

En 1912 el cineasta ruso Ladislas Starevich, crea la primera película animada con muñecos, "*Cameraman´s Revenge*", pionero en la técnica del *Stop motion*.

Más adelante en 1915, se revolucionó a la industria de animación en auge, con la invención del acetato por parte del norteamericano Earl Hurd. Son hojas transparentes en las que se puede dibujar y pintar, así, se dibujan los fondos aparte y se superponían los personajes dibujados en otra lámina, esto ahorró tiempo, al no tener que redibujar el fondo en cada cuadro. A más de poder tener varias láminas (capas), para un mismo cuadro.

En el mismo año, Max Fleisher, creador de "Popeye" y "Bety Boop", inventó el rotoscopio, éste permite dibujar, sobre una proyección, de los distintos fotogramas de un filme, que ha sido grabado en tiempo real, como referencia, y puede mostrarlos a intervalos de tiempo según convenga (rotoscopia). Y puede ser considerado el precursor de la técnica de captura de movimiento. Se usaba mayoritariamente como referencia para animadores, al poder capturar ciertas características de movimientos complejos. Como por ejemplo en un baile, primero filmando a alguien realizando el baile, para después dibujar encima el personaje animado ejecutando el baile con sus distintas posiciones, plasmando en él la naturalidad del movimiento. Esto también contribuyó a crear animaciones en un menor tiempo.

En 1919, Otto Mesmer crea, y Pat Sullivan produce la primera película sobre El Gato Felix, "*Felix the Cat*". Y logran realizar alrededor de 170 películas entre 1919 y 1930, con esto nace la primera serie de animación en la industria de dibujos animados.

Walt Disney realiza El botero Willie, "*Steamboat Willie* (1928)", que es la primera película animada sonora (musical), que sincronizaba efectos sonoros con las acciones de la animación y la música. Protagonizada por el ratón Mickey.

También los estudios Disney producen "*Flowers and trees,* en 1932", la primera película animada en color, usando el sistema Technicolor.

Y en 1937, producen en su estudio, El viejo molino "*The old Mill*" y Blancanieves y los siete enanitos, "*Snowhite and the seven dwarfs*", utilizando la técnica del multiplano, que permite dar la sensación de profundidad de campo, utilizando distintas capas en varios niveles, distanciadas unas de otras, para los personajes y sobre todo para los fondos. Blancanieves usó la rotoscopia en varias escenas de la película.

Se puede acotar también que, Blancanieves y los Siete Enanitos fue la primera película de dibujos animados en tener un gran éxito y acogida internacional por parte de los críticos y el público.

En 1964, Ken Knowlton, en el laboratorio *Bell,* crea las primeras animaciones realizadas por ordenador.

Las técnicas de animación por ordenador van desarrollándose, como la inclusión del 3D con la animación tradicional o en el cine, que generaron efectos muy interesantes, como en la película "*Tron* (1982)", o "Brasil *The great detective* (1986)", ambas de Disney.

La primera serie de televisión completamente generada por computadora con la técnica del 3D, fue "*ReBoot",* en 1994.

Luego, en 1995, los estudios Pixar y Disney estrenaron la película "*Toy Story*", realizada íntegramente en ordenador, en 3D.

La animación realizada por ordenador puede ser en 2D ó 3D, sólo difiere el método o técnica en el que se realiza; aunque la animación 2D y 3D casi siempre se terminan proyectando en una pantalla 2D plana; diferenciándose el 3D por la impresión de volumen tridimensional de los objetos; y según la técnica utilizada, puede generar acabados foto realistas o también caricaturescos, como si los objetos estuvieran dibujados a mano (*Cel shading*).

En un inicio las técnicas de generación de imágenes por ordenador, llamadas CGI (*computer generated images*), resultaban en un mayor costo de producción, en comparación a la animación tradicional 2D; pero los programas de ordenador siguieron evolucionando, así como los avances tecnológicos; los CGI fueron ganando espacio en la televisión y en los programas animados.

Desde que la serie "*ReBoot"* y la película "*Toy Story*" demostraran que una producción en su totalidad realizada con la técnica del 3D, podía igualar a una producción 2D en cuanto al éxito, así como sucedió más adelante con "*Finding Nemo* (2003)", de los estudios Disney-Pixar. Esta tendencia fue teniendo una gran acogida y éxito en la televisión y en el cine, tanto así que a partir de esto, los estudios Dreamworks y Disney anunciaron que dejaron virtualmente la orientación de la producción en animación tradicional, en favor a la animación tridimensional.

En los últimos años también se ha retomado el uso de visores estereoscópicos, para poder observar enteramente el efecto tridimensional en las salas de cine, o en ordenadores y en la TV.

Con el transcurso del tiempo, la animación se ha podido manifestar con la ayuda de diversas técnicas y mucha creatividad, ha sido una excelente herramienta de expresión y comunicación, sobretodo en el caso de animadores independientes, que generalmente trabajan con la ayuda de un equipo reducido o en muchos casos solos, la cual también es una opción viable, gracias a la tecnología que cada vez hace más autosuficiente el trabajo.

La animación ha demostrado ser sumamente versátil, porque puede aplicarse o mezclarse en distintos campos audiovisuales como: videojuegos, efectos de cine, televisión, Internet, publicidad, etc.

En la actualidad la animación se ha convertido en un negocio de grandes industrias en varios países. Los estudios de animación que generan y exportan la mayor cantidad de animaciones, se encuentran en Norteamérica, Asia y Europa. Sus mayores exponentes son los Estados Unidos y Japón.

En cuanto a series animadas, la tendencia que desarrollaron varios estudios de animación -en su mayoría norteamericanos-, se había enfocado casi exclusivamente hacia una audiencia infantil. Un claro ejemplo de esto son las compañías de Warner Bros y Disney.

Por otro lado, la animación hecha en Japón -conocida como anime- se caracterizó por abarcar un rango de audiencia bastante amplio. Las temáticas han llegado a ser muy variadas, se pueden encontrar productos de varios géneros como: ciencia ficción, aventura, romanticismo, cómico, ciencia, psicología, hechos históricos, conflictos de adolescentes, cibernética, magia, erotismo, etc. Entre las series de anime más populares se encuentran: *Dragón Ball* (1986), *Samurai X* (1996), *Evangelion* (1995), *Doraemon* (1979), *Sailor Moon* (1992), *Ranma ½* (1989), *Mazinger Z* (1972), *Pokémon* (1997), *Naruto* (2002), *Cowboy Bebop* (1998). Entre las que han gozado de una gran aceptación y éxito en América se pueden nombrar a películas como: *Akira* (1988), de Otomo Katsuhiro, y *Ghost in the Shell* (1995), de Masamune Shirow y Mamoru Oshii. Estas producciones marcaron profundamente la cultura del anime e incluso han llegado a influenciar a cineastas occidentales, como los hermanos Wachowski, creadores de la trilogía *The Matrix* (1999), y *Animatrix* (2003).

Desde los inicios de los 90s, la producción de anime se incrementó considerablemente. Ya en el 2006, de acuerdo con el *Japan External Trade*

Organization, el 60% de todos los dibujos animados que se muestran en televisión de todo el mundo, se hacen en Japón.

En las últimas décadas, en Norteamérica se han abierto las puertas a series animadas orientadas a jóvenes adultos. De sus temáticas singulares y variadas -sobre todo en los fines de los 80s y 90s-, nacieron programas como los *Simpson* (1989), *Ren & Stimpy Show* (1991), *Beavis & Butt-head* (1993), *X-Men* (1992), *Spawn* (1997), *South Park* (1997), *Aeon Flux* (1991), entre otras, transmitidas y producidas por canales como *MTV*, *Cartoon Network*, *HBO*, *FOX*, *Nickelodeon*, *Locomotion*. Algunos de estos solían incluir animación experimental dentro de su programación habitual, también crearon programas o segmentos dedicados exclusivamente para este tipo de público como: *MTV Liquid Television,* o *Adult Swim,* de *Cartoon Network*. Aunque algunos de estos programas se transmitían en horarios no preferentes, generalmente en altas horas de la noche y madrugada, por cuestiones de censura. Muchos de estos programas empezaron como cortos animados, en segmentos de televisión, para luego convertirse en series televisivas, aclamadas por su acogida y éxito, como es el caso de Los Simpson.

Tanto Norteamérica como Japón, han difundido su cultura, de una u otra manera, a través de sus animaciones, que han generado un sinnúmero de fanáticos alrededor del planeta.

3.2 Técnicas de animación

Animación 2D tradicional

Se dibuja y pinta a mano cada fotograma, que luego será capturado para unirlo en una secuencia lógica, suele ayudarse por la utilización de acetatos (*Cel Animation*).

Animación 2D por ordenador

Se diferencia de la animación 2D tradicional, en la forma en la que está realizada, utilizando diferentes programas específicos para animación, ya sea para simplemente dibujar y pintar en distintas capas (*leyers*), como si fueran acetatos, o también para facilitar el trabajo con herramientas de animación, como por ejemplo, la creación de imágenes vectoriales, que son fácilmente deformables y animables, sin tener que redibujar cada fotograma, entre muchas otras herramientas.

En la actualidad la mayoría de animaciones, en general, se procesan para poder ser apreciadas en un producto audiovisual, con el uso de un ordenador, que ayuda a componer y a editar, lo que las diferencia son las técnicas que intervienen en su creación.

Animación 3D

Se utiliza programas de ordenador que simulan un ambiente tridimensional, esto permite modelar digitalmente distintos tipos de objetos, y pueden ser animados a través de controladores, como si fueran súper marionetas; las imágenes generadas en 3D pueden ser capturadas con distintas técnicas (render), dando distintos acabados; el 3D también permite simular distintas dinámicas como en los juegos de video: la gravedad, efectos de cabello, ropa, humo, fuego, agua, etc., además de capturar el movimiento en distintos ángulos y con distintos movimientos de cámara, difíciles o imposibles de realizar con una cámara convencional.

Stop motion

Es una técnica en la que se anima con: objetos, muñecos, marionetas, maquetas generalmente a escala, que pueden ser de distintos materiales, como la plastilina, látex. Por ejemplo, para mover personajes humanoides, se crea un esqueleto de metal, que va por dentro del personaje, que es fácilmente moldeable para mover las extremidades. Se diferencia de la animación tradicional porque no ha sido dibujada ni pintada en un plano bidimensional,

como una hoja de papel o acetato, en esta técnica se fotografía los objetos que han sido dispuestos cuadro por cuadro en distintas posiciones.

Pixilación

Se trata de una variante del *Stop motion,* en la que en vez de utilizar modelos y maquetas creadas a escala, se anima con objetos comunes o con personas, utilizando la captura fotográfica como principal herramienta.

Un animador pionero en esta técnica, altamente creativo y crítico de la época, fue el escocés Norman Mclaren, quien experimentaba con diversas técnicas de animación y de sonido, su película *Neighbours* (1952) fue su obra más reconocida.

Rotoscopia

Consiste en dibujar directamente encima de una referencia en video, se puede dibujar y pintar directamente en el celuloide del filme, captando las diversas características de la referencia. También con la ayuda de un ordenador, se puede separar cada fotograma del video de referencia, para tratarlo por separado y poder dibujar y pintar en distintos programas. Con esta técnica se puede dar acabados similares a los de la animación tradicional en acetatos, como si las personas fueran dibujos animados. Una película destacada en esta técnica es *Waking life* (Despertando a la vida) 2001, que fue grabada totalmente en video digital, para luego ser tratada en ordenador.

Otros

Dentro de este campo se encuentran las técnicas de animación experimentales, como: animación de recortes, animación con arena, pintura sobre cristal, animación directa en celuloide de film; etc. Éstas son una muestra de la gran variedad de posibilidades que brinda la animación.

En realidad lo importante en una animación no tiene que ver con la técnica, sino con la calidad del Guion, la creatividad, así como, la dimensión y expresión que se imprime en los personajes e historias.

CAPÍTULO IV
Desarrollo del Producto

Introducción

Para el desarrollo del producto (Pre-producción) que se describe a continuación, se tomarán en cuenta los temas tratados anteriormente (desarrollo del tema), como los objetivos planteados para la serie (marco introductorio).

Todo el desarrollo se divide en cuatro etapas:

- Primera etapa, se aborda la conceptualización. Aquí se presenta la historia bajo la que se producirá la serie animada, se define el perfil de los personajes, ambientes y su interrelación.

- Segunda etapa, se define el arte de la producción (dirección de arte), y se seleccionan los diseños definitivos. También se investiga y se prueban técnicas de render en programas de 3D, para así obtener el acabado deseado.

- Tercera etapa, se reúne toda la información necesaria para producir el corto animado.

- Cuarta etapa, se expone la factibilidad real del proyecto.

4.1 Conceptualización de la serie animada

En base a los temas tratados anteriormente se ha creado un formato para producir una serie animada 3D de media hora de duración. La serie se propone como una alternativa real de entretenimiento educativo.

Durante toda esta etapa se tomó en cuenta el Modelo de Kolb (aprendizaje); esto con el fin de que la información que llega a la audiencia (experiencia abstracta), sea procesada reflexivamente, de modo que se obtenga un conocimiento.

4.1.1 Datos generales de la serie

Nombre de la serie: Memoria.

Duración: 23 minutos, para ser trasmitidos en un espacio de media hora por TV incluyendo comerciales. Una temporada completa se conformaría de 13 capítulos.

Género: Ficción y aventura educativa.

Storyline: Memoria es un ser de gran sabiduría, que habita en otra dimensión, ella rescata a jóvenes que atraviesan un grave conflicto; los guiará hacia la verdad, haciéndolos entrar en un sueño lúcido, donde éstos demostrarán su transformación.

4.1.2 Estructura general de la serie

La presencia del personaje Memoria y de su respectivo mundo es imprescindible para todos los episodios de la serie.

En cada episodio se trata un conflicto diferente, que involucra como protagonista a un personaje joven, al que Memoria deberá ayudar. Cada historia puede desarrollarse en una época diferente. La existencia del personaje Memoria no es un inconveniente, dado que ella no se rige a las leyes del tiempo convencionales, esto le da facilidad de ayudar a jóvenes que se encuentren en distintos períodos del tiempo.

4.1.3 Estructura de cada episodio

Cada episodio está estructurado en 3 actos, cada uno de aproximadamente 7 minutos de duración. La separación entre cada acto es el espacio para los cortes comerciales.

Como introducción a cada episodio se hará una apertura compilada, con varias imágenes llamativas de la serie (*opening*), de aproximadamente 1 minuto de duración, en éste se da crédito a los principales autores del capítulo. Al final habrá un segmento con los créditos de todas las personas que intervinieron en la creación del episodio (*ending*), de aproximadamente 1 minuto de duración. Los dos segmentos deberán ser acompañados de una melodía musical diseñada especialmente para la serie.

Primer Acto

Se introduce la situación, y el conflicto que envuelve al personaje, el ambiente tendrá un enfoque realista. De preferencia el problema o conflicto deberá tomar como referencia situaciones que conciernan a la sociedad actual.

Segundo acto

Memoria acude al personaje joven y lo transporta a su mundo onírico. Éste se convierte en el protagonista de un mito, que Memoria le cuenta a través de un sueño lúcido.

Tercer acto

Memoria impone una prueba para que el joven personaje pueda poner en práctica lo aprendido en el mito. El personaje finaliza la prueba encontrando una solución a su conflicto. Memoria siempre los guiará para que ellos logren atravesar la prueba por sus propios medios.

Al terminar el tercer acto, Memoria brinda al personaje una reflexión concreta y lo devuelve a la realidad. Al volver a su mundo, el personaje se muestra con

una actitud diferente, pues poseerá una perspectiva clara de sí mismo y de su situación.

4.1.4 Perfil del personaje principal

Memoria es un espíritu del tiempo, poseedora de gran sabiduría; ser multidimensional, lleno de calma y empatía. Su misión es preservar la sabiduría ancestral, frente a la confusión que se presenta en el mundo moderno. Acude en ayuda de los jóvenes -principalmente porque se encuentran en una etapa de formación-, los induce a un sueño lúcido y los guía a través de un relato antiguo o mito, que los encamina para que descubran su propia verdad.

Memoria ayuda a jóvenes en distintos lugares del mundo, sin discriminar su condición, raza, credo, cultura o ideología.

Nombre:	Memoria.
Edad:	Desconocida (Aparenta 50 años).
Altura:	2 metros.
Peso:	140 libras.
Tipo de cuerpo:	Cuerpo humanoide, alta y delgada.
Tipo de cara:	Su cabeza es alargada, en su rostro se muestra calma, poder y sabiduría, su rostro es fino.
Tez:	Su tono de piel es color cian.
Ojos:	Sus ojos parecen los de una serpiente, tiene pestañas espesas.

Pelo:	No tiene cabello ni cejas.
Estilo de ropa:	Tiene un vestido gris púrpura, largo; capa café y una corona dorada.
Estilo:	Es un ser tranquilo, y guía; lleno de sabiduría e inteligencia, usa frecuentemente metáforas.
Comportamiento:	Es amistosa y reflexiva, trata de ayudar a las personas a encontrar una respuesta y una verdad, su comportamiento también es como el de un ser sabio, respetuoso y calmado. Usa un lenguaje metafórico lleno de acertijos y poesía.
Prejuicios:	Ninguno.
Mejores cualidades:	Memoria, sabiduría, inteligencia, reflexión, tranquilidad.
Peores cualidades:	A veces no logra hacerse entender.
Debilidades:	Ninguna.
Hobbies:	Crear pruebas y acertijos.
Talentos:	Es la fuente de la memoria.
Cómo le ven los demás:	A veces con recelo y admiración, otras veces con miedo, y otras, con mucho respeto.
Habilidades:	Puede levitar.

4.1.5 Descripción del escenario principal

Mundo de Memoria

Lugar onírico y surreal, cubierto por un cielo lleno de estrellas, planetas y auroras boreales. Se encuentra en una dimensión sin tiempo, en la que existe otro tipo de lógica. Está formado por varias pirámides flotantes, las cuales tienen un árbol en el extremo superior. Es el lugar donde habita Memoria y se acumulan las memorias del planeta Tierra.

4.1.6 Descripción de los protagonistas (jóvenes)

Los jóvenes a los que Memoria brinda su ayuda pueden responder a los siguientes rasgos de personalidad: Tienen una visión diferente del mundo, son curiosos, pensantes, reflexivos, audaces; muchas veces se encuentran cruzando por un problema emocional, existencial o social, se encuentran confundidos, inconformes, inseguros y en ocasiones se sienten solos e incomprendidos. Jóvenes abiertos a nueva información, que se hallan muy cerca de encontrar una verdad.

Todos los personajes adolescentes obtendrán sus conocimientos a través del Modelo de aprendizaje de Kolb. Para con esto poder resolver su conflicto.

4.1.7 Historia Piloto

Para la creación del Episodio Piloto, se partió del perfil del personaje principal, para entender su ambiente y comportamiento.

4.1.7.1 Perfil Personaje principal (Episodio Piloto)

Nombre:	Damara Casia.
Biografía:	Damara nació en un pueblo pequeño de un área rural, es la segunda de cuatro hermanos, está

	encargada de mantener a sus dos hermanos menores, así como a su anciana madre, debido a que su hermano mayor los abandonó. Ella no logró acabar el colegio ya que se vio obligada a trabajar los dos últimos años. Decidió enlistarse en el ejército, con el fin de tener una fuente de sustento económico para su familia.
Edad:	18 años, vive en el año 2030 D.C.
Altura:	1.65 metros.
Peso:	115 - 118 libras.
Tipo de cuerpo:	Se alimenta bien, con proteínas; tiene un cuerpo resistente y fuerte; pero no musculoso, más bien es un cuerpo atlético femenino, no muy delgado ni muy robusto.
Tipo de cara:	Es un rostro juvenil, un poco serio porque se encuentra en el ejército; pero cuando sonríe es muy agradable, su nariz es redonda y mediana, su boca es mediana con labios de un color claro.
Tez:	Su tono de piel es canela.
Ojos:	Ella tiene ojos grandes, con un tono naranja; tiene una mirada profunda que expresa ingenuidad.
Pelo:	Su cabello es mediano, tiene una melena, cerquillo y una trenza.

Estilo de ropa:	Uniforme militar femenino, de color verde oscuro, con botas negras, con accesorios.
Estilo:	Es breve en su expresión, es carismática, firme, ruda, cambiante, impulsiva y un poco seria.
Carrera:	Es militar, miembro del Pelotón “KAOS”.
Prejuicios:	Hacia los citadinos.
Mejores Cualidades:	Buena amiga, se preocupa por los demás, tiene el afán de proteger, es muy observadora.
Peores cualidades:	Cree ciegamente en la autoridad; impulsiva, ingenua, es un poco ignorante sobre algunos temas importantes.
Debilidades:	Impulsiva, tiene un conflicto interno, cambia fácilmente de humor.
Hobbies:	Le gustan los simuladores de guerra, el tiro al blanco, le gusta la acción.
Talentos:	Es una excelente francotiradora.
Cómo la ven los demás:	La ven como alguien segura, que toma sus propias decisiones, competitiva. Demuestra que tiene el control de su vida; madura y ruda.

4.1.7.2 Conflicto

El conflicto primordial que Damara tendrá que atravesar, trata acerca de la creencia ciega en la autoridad, por lo que esta situación encaja perfectamente

con el mito de “La Caverna De Platón”, escrito por Platón dentro de su libro la República, como un ejemplo de la consecuencia de una deplorable educación.

En resumen:

“Cuenta la historia de unas personas que han vivido toda su vida dentro de una caverna, nunca han podido ver el mundo que llamamos real, con el sol imponente, en el campo de lo que se puede percibir primordialmente con la vista. Estas personas permanecen atadas de modo que no pueden moverse en lo absoluto, sólo pueden mirar al frente a unas sombras que representan objetos y seres que ellos nunca han podido ver en el mundo exterior, aunque para ellos son reales. Varios sacerdotes controlan estas sombras y el fuego que sirve para proyectarlas; la trama toma fuerza cuando una de estas personas engañadas es liberada y puede salir de esta caverna y darse cuenta que lo que veía era nada más que un minúsculo reflejo de lo verdadero.”

4.1.7.3 Personajes secundarios

Pelotón “KAOS”:

Polo Baker: Alias Jet, Capitán del pelotón KAOS, especialista en armas y provisión de armamento, es rudo y muy impulsivo.

Julián Fuji: Alias Zero, experto en tecnología militar, es conocido por su habilidad para interferir en sistemas informáticos, es un *hacker*.

Ali Zankansky: Novata que acaba de finalizar su entrenamiento militar. Es muy extrovertida, le gusta hacer bromas.

Nina Arzam: Experta en artes marciales. Es muy astuta y ágil.

Antagonistas:

Marcus Titus: Veterano, General y héroe de guerra. Actualmente es el más alto representante de la milicia. Es autoritario y dominante, es conocido por su rudeza y mal carácter.

Bill Knewman: Reportero y presentador estelar del canal de noticias Pentagama.

Adam Ramos: Principal accionista y director del canal internacional de noticias Pentagama.

El Chacal: Se desconoce su nombre, es misterioso y astuto, trabaja para una organización secreta.

Dentro del mito:

Prisioneros: Personajes basados en el mito de La Caverna de Platón, representados por los miembros del pelotón KAOS.

Sacerdotes: Personajes basados en el mito de La Caverna de Platón, representados por los personajes antagónicos.

Sombra Guardiana: De aspecto humanoide, sólo puede existir dentro de la caverna y sigue ciegamente las órdenes de los sacerdotes.

4.1.7.4 Escenarios

Base militar: Ubicada en medio del desierto. Aquí se prepara las estrategias para combatir al “terrorismo”.

Sector 11: Pueblo pequeño habitado principalmente por campesinos, donde se supone que varios soldados, entre ellos Damara y sus compañeros, van a realizar un simulacro de rescate de rehenes.

La Caverna: Escenario basado en el mito de La Caverna de Platón, los sacerdotes proyectan sombras dentro de una cueva, dirigidas hacia un grupo de prisioneros que se encuentran en una posición fija desde que nacieron. La caverna se encuentra dividida en tres secciones. En el un extremo se encuentra "El pabellón de los prisioneros", con los prisioneros mirando ante ellos las sombras proyectadas en la pared de la caverna. Al otro extremo se encuentra "El pabellón del fuego", donde un pedestal sostiene una llamarada, custodiada por el "Gran Sacerdote" (El Chacal). La caverna se halla atravesada de extremo a extremo, por un corredor con altos muros divisorios.

Campo de batalla: Prueba impuesta por Memoria (a modo de video-juego bélico en primera persona), es un combate militar, un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, dentro de un campo de batalla.

4.1.7.5 Extracto del Guion del Episodio Piloto

Episodio I "La Caverna"

Damara es una chica de 18 años que para poder ayudar económicamente a su hogar se enlistó en el ejército de una nación sumamente autoritaria.

El presentador de televisión, Bill Knewman, del canal "Pentagama", narra una noticia alarmante sobre la guerra que su país libra contra una nación que propicia el "terrorismo".

En una Base Militar, en medio del desierto, un grupo de soldados que son amigos y compañeros en el pelotón KAOS, se encuentra en sus labores diarias, comentando acerca de sus expectativas para la vida, cuando el autoritario General Titus asoma y llama aparte al joven Capitán Jet; mientras tanto, Damara, quien es una hábil francotiradora, practica tiro en un simulador holográfico.

Los soldados tienen un visor, como comunicador e identificador de personas y objetos. Además es un micro computador; lo deben llevar puesto en el ojo derecho.

Esa misma tarde, Zero, experto en Sistemas Informáticos, juega en una consola portátil, y por descuido rompe el visor de Damara. Ella enfadada le insta a que lo repare.

Al anochecer, cuando Damara se encuentra sola en la terraza de la Base, le vienen recuerdos de su familia. Entonces llega Zero buscándola, con el visor reparado, y habilitado para recibir la señal de TV prohibida para los militares. Momentos después, Jet anuncia al pelotón KAOS que participarán en un simulacro de liberación de rehenes en el Sector 11, lo que alegra a todos.

En un ambiente de misterio, varias personas traman una conspiración.

Al día siguiente el General Titus, con fuertes palabras anima a los soldados.

El grupo KAOS y los demás soldados abordan un helicóptero en dirección al Sector 11. Una vez ahí, Jet da las instrucciones para que sus compañeros tomen posiciones. Los soldados se acercan al lugar señalado para el rescate, que es un edificio. Y, de manera inusual, Titus da órdenes directas a los soldados, indicándoles que hay un cambio de planes en la misión.

Una extraña interferencia bloquea la señal en los visores de intercomunicación de los soldados. Damara, al tratar de reparar el suyo, accidentalmente activa la señal de TV, y sorprendida nota que la acción se está transmitiendo no como un simulacro, sino como si se tratase de una acción real.

Ella advierte de esto a Zero, pero él no le hace caso y junto a todos los soldados ingresa a la edificación, siguiendo las órdenes. Damara, confundida, trata de averiguar qué está sucediendo, toma posición en un lugar alto, hace un acercamiento con la mira de su rifle y observa al General Titus acompañado por Adam Ramos (accionista del canal de TV Pentagama), y por un sujeto desconocido (el Chacal). Enseguida deduce que todo es una trampa.

Una gran explosión destruye el edificio donde presuntamente se hallan los rehenes a los que debían rescatar. En una desesperada acción, ella trata de llegar al lugar, para intentar salvar a sus compañeros. Una fuerte explosión ocurre junto a ella. Queda inconsciente y aparece Memoria, mientras una nueva explosión destruye todo a 500 mts a la redonda.

Damara, mareada aún, despierta en una especie de isla flotante de forma piramidal. Allí habita Memoria. La isla está suspendida en el aire, y se encuentra rodeada de otras similares.

Entre la niebla se distingue unas montañas en el horizonte. Memoria se le acerca levitando, temerosa Damara le apunta con su arma. Memoria toca el

arma, y ésta se desvanece. Luego, con suavidad coloca su mano izquierda sobre la cabeza de Damara y la hace sumirse en un sueño lúcido, para inducirla a formar parte de un relato recurrente de la antigüedad.

Memoria y Damara se adentran en el mito de “La Caverna de Platón”.
Damara toma la lógica y el aspecto de los personajes del mito, ahora es una más de los prisioneros de la Caverna. Damara abre los ojos en este lugar sombrío, el fuego de la caverna se refleja ante una pared grumosa, y Memoria empieza a narrar el mito: “Imagina que en una caverna habitan personas que a causa de sus ataduras no pueden moverse, ni siquiera pueden mirarse entre ellos, sólo pueden mirar hacia el frente. Han vivido en la caverna desde que tienen conocimiento. Ellos son los prisioneros, pero todavía no lo saben”.

El reflejo en la pared se torna más fuerte, van apareciendo varias sombras, como de objetos, plantas, animales, personas, y del sol. Los prisioneros piensan que esas sombras son seres reales, pues es todo lo que conocen, ya que nunca han visto el mundo exterior.

Ven la sombra de un hombre que comienza a agitar sus brazos, como tratando de comunicarles algo. Aparecen otras sombras, lo atrapan, éste da un grito, y se ve que le cortan la garganta con una daga. Todas las sombras desaparecen, el reflejo se hace débil.

Cuando Damara cuestiona el origen de las sombras, sus ataduras comienzan a removerse, y queda libre. Por primera vez intenta usar su cuerpo para levantarse y caminar, le cuesta mucho trabajo. Memoria dice: “…al despertar su cuerpo, también ha despertado su mente.”

Damara logra asomarse sobre la pared, el Gran Sacerdote que custodia el fuego de la caverna, la ve y da la voz de alerta. Ella logra saltar hacia el otro lado del muro, encontrándose frente a frente con El Chacal, quien intimidado

retrocede. Damara busca una salida, sube por la escalera en forma de espiral, mientras las sombras la persiguen.

Ella alcanza el exterior, todo se irradia con una intensa luz y las sombras desaparecen. Es la luz del Sol, y gracias a ella, Damara puede ver el mundo que la rodea, con los seres verdaderos, que ella sólo conocía como sombras. Ella recuerda a sus compañeros dentro de la caverna, y decide ir a rescatarlos para mostrarles la verdad.

Los prisioneros no entienden nada e intentan agredirla. Los sacerdotes dan ordenes a las “sombras humanoides” de atacar a Damara. Éstas la inmovilizan, y los otros prisioneros la matan. Termina el mito de la “Caverna de Platón”.

Damara aparece dentro de una especie de video-juego bélico. Esta es una prueba impuesta por Memoria.

La oscuridad cubre un campo de batalla, ella se siente confundida, nota que porta una ametralladora, ve llegar al General Titus dando órdenes sobre un vehículo blindado que exhibe una flameante bandera con la insignia de la nación. Junto a Titus se encuentra El Chacal.

Damara observa a varios de sus compañeros del pelotón KAOS en el campo de batalla, corre hacia ellos e intenta acercarse a Zero, pero él se ha marchado a la línea de fuego. Damara avanza hasta una trinchera, donde encuentra a Nina y a Ali, que disparan muy concentradas en la batalla. Frente a ellas explota una granada que deja la trinchera en ruinas. Damara contesta, disparando con furia al enemigo que sigue avanzando. Busca refugio en otra trinchera.

Una luz clara, en forma de cruz, desvanece a los soldados enemigos cuando son aniquilados, tal como un efecto visual usado en los video-juegos. Entre el humo y el fuego, ve acercarse a Jet cargando a Zero agonizante. Ella se

conmueve hasta las lágrimas. Jet pide a Damara que vengue a Zero. En ese mismo instante aparece en su vehículo blindado el General Titus, quien ordena a Damara que accione un control remoto para hacer estallar una gran bomba que destruirá al enemigo y todo lo que se halle a su alcance.

Titus señala hacia la bandera de su nación, que se halla en el vehículo que está a sus espaldas, la misma que tiene una insignia igual a la que llevan los soldados en la banda de sus brazos izquierdos. Damara se niega a obedecer; con furia y segura de sí misma dispara su arma en dirección a la cabeza del General. Pero su objetivo no era ésta, sino la bandera, que era símbolo de todo este engaño, la misma que queda destruida con un efecto de video-juego.

Un sonido anuncia: “FIN DEL JUEGO”. Aparecen enunciados tridimensionales: “JUEGO TERMINADO”. Toda la escena se desvanece y Damara vuelve al mundo de Memoria.

Damara despierta encontrándose recostada, frente a ella está Memoria que medita levitando levemente, en posición de Loto; Memoria abre sus ojos y le sonríe. Damara le está agradecida, ya no hay más mentiras. Se siente transformada porque ya sabe qué hacer con su vida, su propósito será ayudar a otros a no caer en la mentira, que es parte de la estrategia de los que buscan el poder. Para finalizar esta enseñanza, Memoria se apresta a darle una última reflexión, comparando lo vivido, tanto en el supuesto simulacro, en el mito, como en la vida cotidiana de su entorno social: “…Es hora de transformar la conciencia... Tú no eres más una prisionera”.

Damara despierta a salvo en las cercanías del Sector 11, su visor-comunicador sigue transmitiendo las noticias de la catástrofe antes ocurrida. Abre sus ojos, se levanta, y arranca la insignia de su uniforme, la misma que identifica el engaño de la que fue víctima.

FIN.

4.2 Arte

4.2.1 Estética

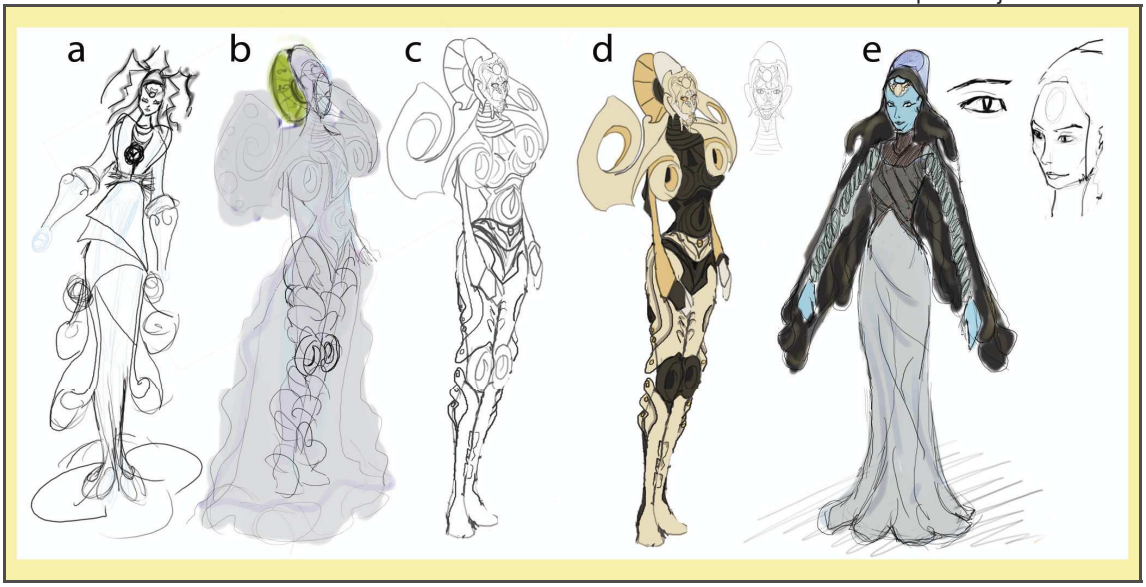
Esta serie propone una estética compatible y llamativa a la audiencia; tomando en cuenta su enfoque universal, se optó por imágenes expresivas como caricaturas coloridas con formas delimitadas, una fusión entre una imagen plana y una con volumen, tendencia actual en productos audiovisuales. Los personajes podrán ser fácilmente reconocibles como símbolos.

El enfoque universal que plantea esta serie, también tomó peso en cuanto a los detalles estéticos, como la simplificación de los rasgos físicos de los personajes y los escenarios, con el fin de lograr una imagen expresiva de un nivel más básico o primordial, para que sea fácilmente recordada por el público.

A una imagen realista se le tiende a exigir demasiados detalles para lograr que se vea natural; por el contrario, una imagen más básica o abstracta, tiene más posibilidades de formar parte de un mundo fantástico, porque no tiene que responder a las propiedades físicas y atributos de los objetos reales tridimensionales.

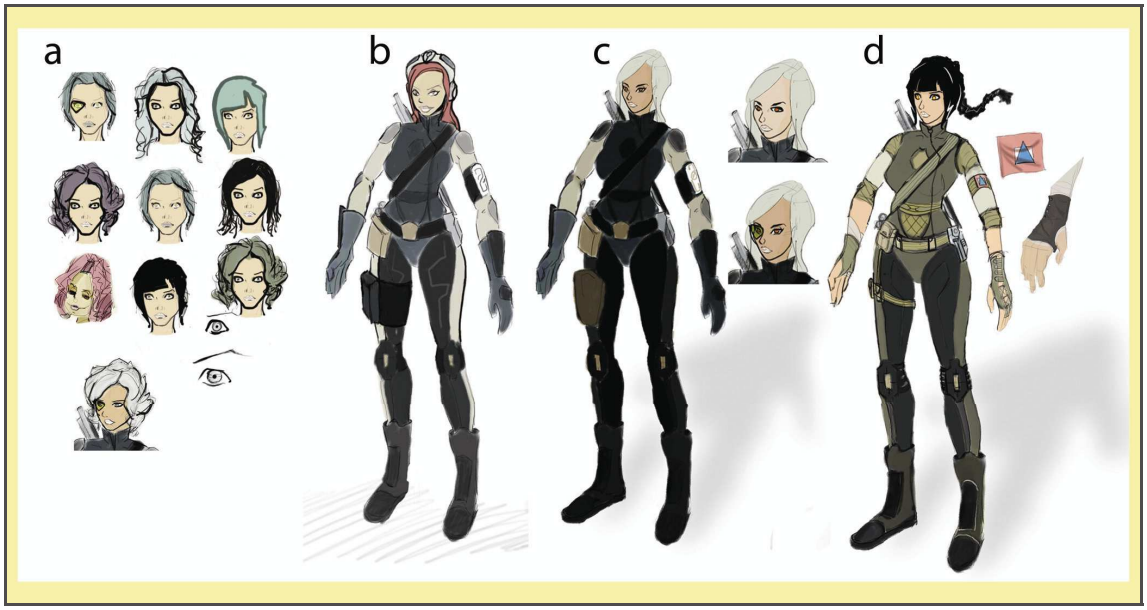
4.2.2 Diseño de personajes y escenarios

Ilustración 4.1 Selección de diseños definitivos del personaje MEMORIA.



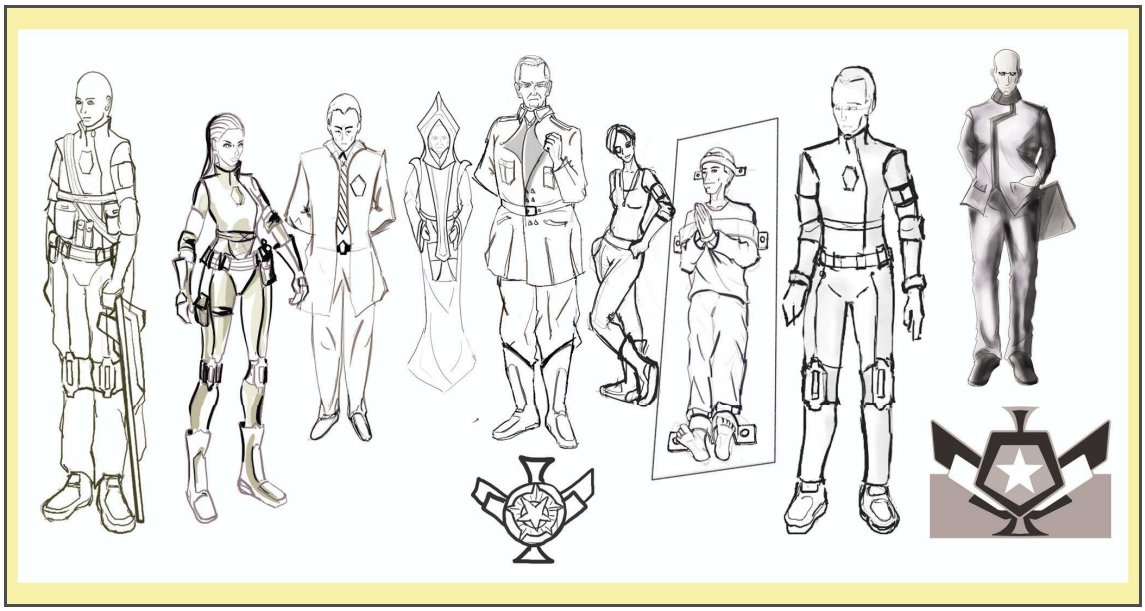
Elaborado por: El Autor.

Ilustración 4.2 Selección de diseños definitivos del personaje Damara.



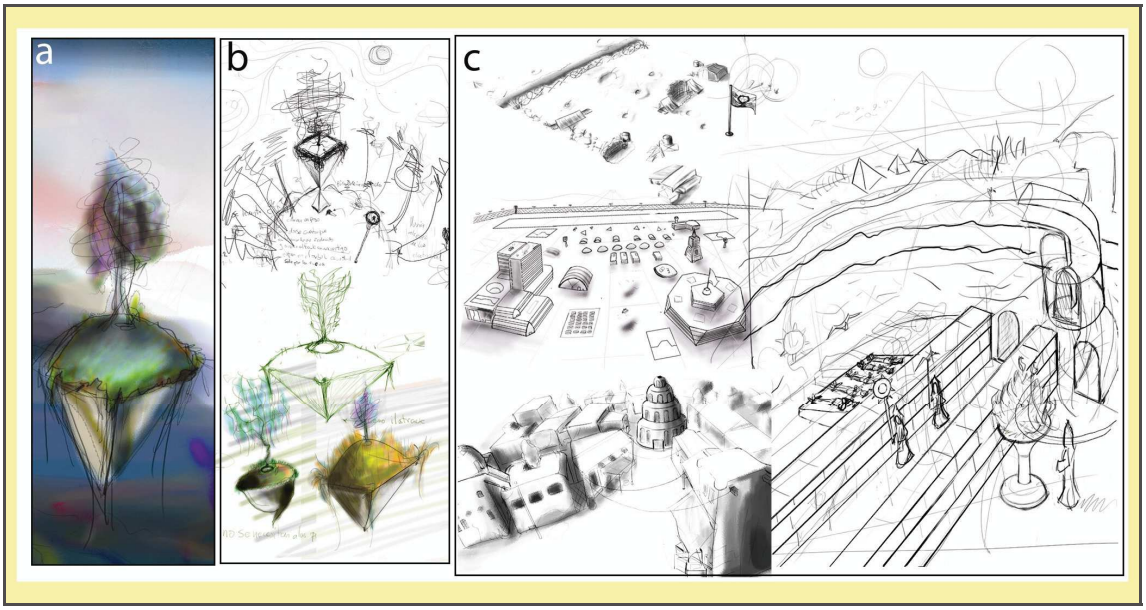
Elaborado por: El Autor.

Ilustración 4.3 Selección de diseños definitivos de los personajes secundarios.



Elaborado por: El Autor.

Ilustración 4.4 Selección de diseños definitivos para escenarios.



Elaborado por: El Autor.

4.2.3 Técnica de renderizado 3D “Cel Shading”

El siguiente paso consistió en realizar pruebas en diversos programas de 3D, para generar de manera efectiva la estética planteada.

La técnica seleccionada es conocida como *Cel Shading* o *Toon-Shading*, es considerada como una técnica de render 3D no foto realista.

Lleva este nombre debido a que el acabado final o render de los objetos modelados en 3D, se asemeja a los dibujos animados 2D realizados en acetatos; pero por tratarse de objetos tridimensionales, se puede generar una estética única, que es realzada por el volumen.

En la imagen renderizada, el volumen es simplificado y en vez de tener una gama amplia de colores, tonos, luces y sombras, se puede reducir todo a uno o a pocos colores planos; guardando tres parámetros básicos: su color principal (*Diffuse*), claros (*Specular*) y oscuros (*Shadow*). Estos programas también pueden ofrecer la opción de dibujar una línea en los bordes del objeto, como si

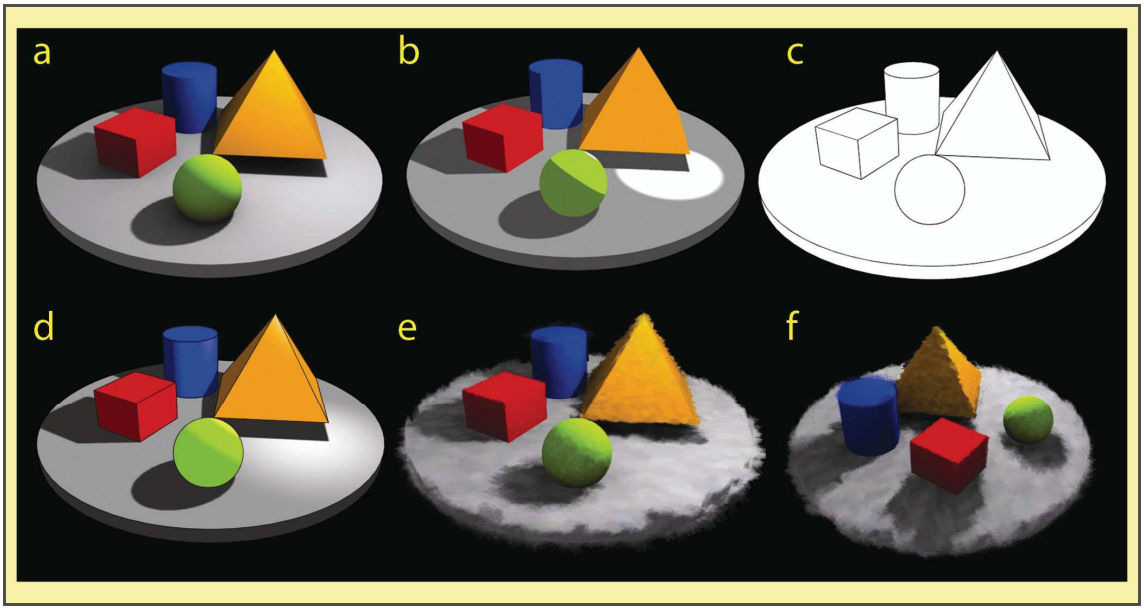
estuviera dibujado a mano. Esta técnica también es ampliamente aplicada en el mundo de los videojuegos.

Utilizando programas especializados en esta técnica no foto realista, también se pueden encontrar distintas herramientas para tratar la imagen, generando resultados personalizados con los que se puede experimentar; el escenario principal “Mundo de Memoria” es un buen ejemplo de esto.

Se la puede considerar como una técnica que permite generar estilos gráficos completamente originales y novedosos, con muchos beneficios.

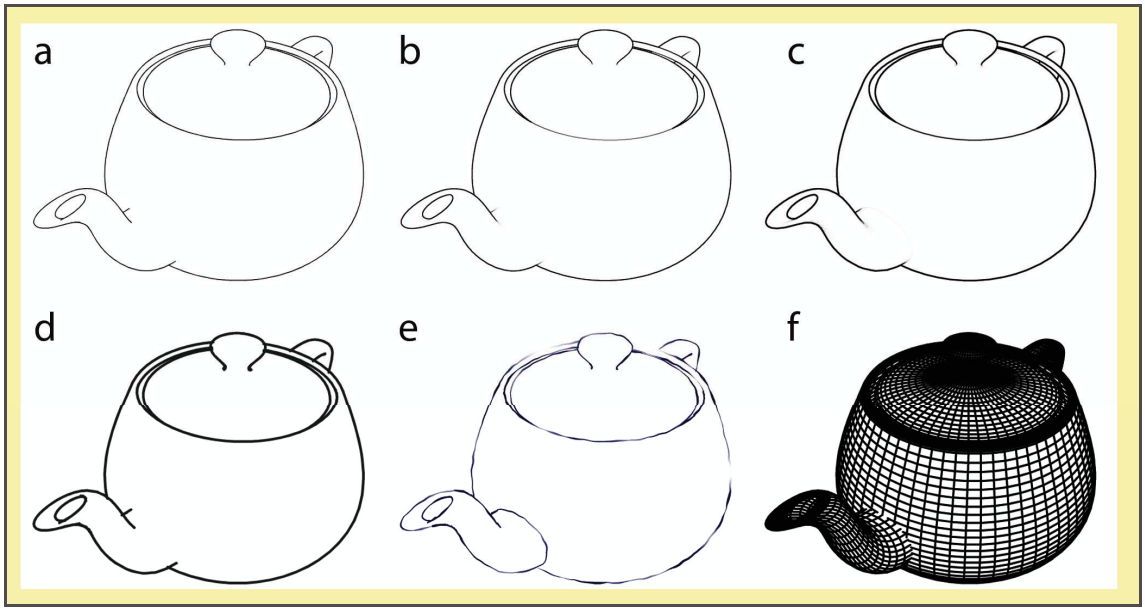
4.2.3.1 Imágenes renderizadas en Cel Shading

Ilustración 4.5 Pruebas de render, para la selección de la estética.



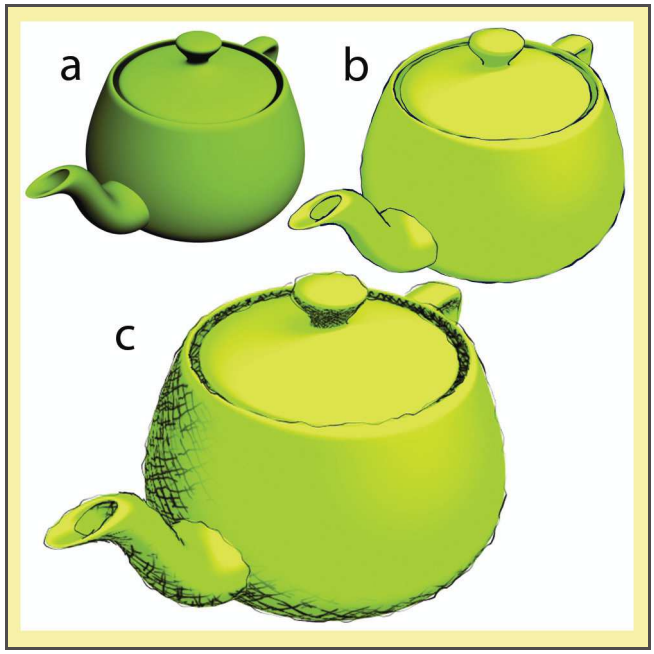
Elaborado por: El Autor.

Ilustración 4.6 Pruebas de render, para la selección de la estética.



Elaborado por: El Autor.

Ilustración 4.7Pruebas de render, para la selección de la estética.



Elaborado por: El Autor.

4.2.3.2 Observaciones

Se investigó a varios productos audiovisuales realizados con esta técnica, entre ellos a dos en específico: la película *Apple Seed* (2004) y la serie de televisión *Spider-Man the new animated series* (2003).

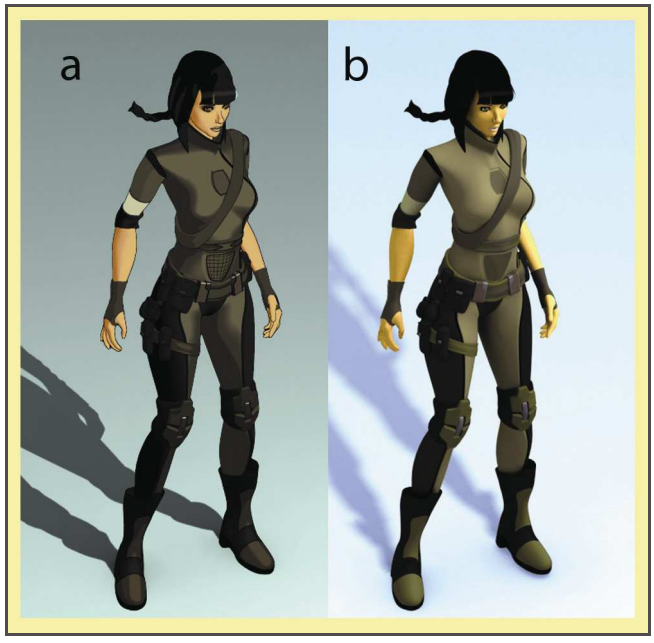
La serie *Spider-Man the new animated series*, transmitida principalmente por el canal MTV, tuvo un relativo éxito desde que salió al aire en el 2003, fue una de las primeras series que incorporaron el *Cel shading* como estética exclusiva dentro de la serie, a la medida que avanzaron los capítulos se notaron mejoras en el desenvolvimiento de esta técnica, lastimosamente sólo se produjeron 13 episodios. El director de la serie Brandon Vietti, comentó en una entrevista, que se requiere un ojo agudo para poder crear a personajes que encajen en un espacio real. También señaló que es importante saber cuándo y cómo manejar una cámara en un ambiente 3D, ya que en todo momento se tiene que visualizar la acción a través de una cámara imaginaria.

En una entrevista realizada a los encargados de la estética, en la película *Apple Seed* (2004), Yasuhiro Otsuka, director de CGI y Yasushi Kawamura, director de animación, contaron sus experiencias y problemas al tratar de generar una forma nueva de concebir a la animación 3D. Explican que en esta producción surgieron distintos retos, como que los personajes sean coherentes con los fondos; porque el acabado de éstos era más realista; surgieron problemas con la sincronización de los labios de los personajes al hablar; tuvieron que innovar en cuanto a la captura de movimiento mezclado con animación; tomaron la estética tradicional de las series de anime, para que los personajes mantengan una expresión caricaturesca. Procuraron tener más cuidado en cuanto a la continuidad de la animación, tomando técnicas de 8fps y adaptándolas a 24fps, debido a que el cerebro del espectador crea automáticamente los fotogramas faltantes a 8fps; en una animación tridimensional esto puede resultar irreal a la vista o entrecortado y esto no ocurre a 24fps.

Otsuka señala, que los personajes realistas creados en ordenador, parecen muñecos, porque la audiencia los tiende a comparar con los seres humanos, resultando en que la audiencia pierda empatía con la película; en cambio los personajes realizados con la técnica de *Cel shading* son rápidamente entendidos, ya que son vistos como símbolos por la audiencia, logrando una mayor empatía. Se elige la expresión correcta para maximizar la calidad, con un buen entretenimiento, a bajo costo.

Otros beneficios de estas técnicas de render 3D, son las diferentes posibilidades de acabados, que simplifican la iluminación, y resaltan la expresividad de los colores. Otro aspecto importante es que puede reducir considerablemente el tiempo de render.

Ilustración 4.8 Pruebas de tiempos de render.
a. 5 segundos *(Cel shading*)
b. 1minuto y 41 segundos (3D Realista)
Procesador de 2.17 GHz.



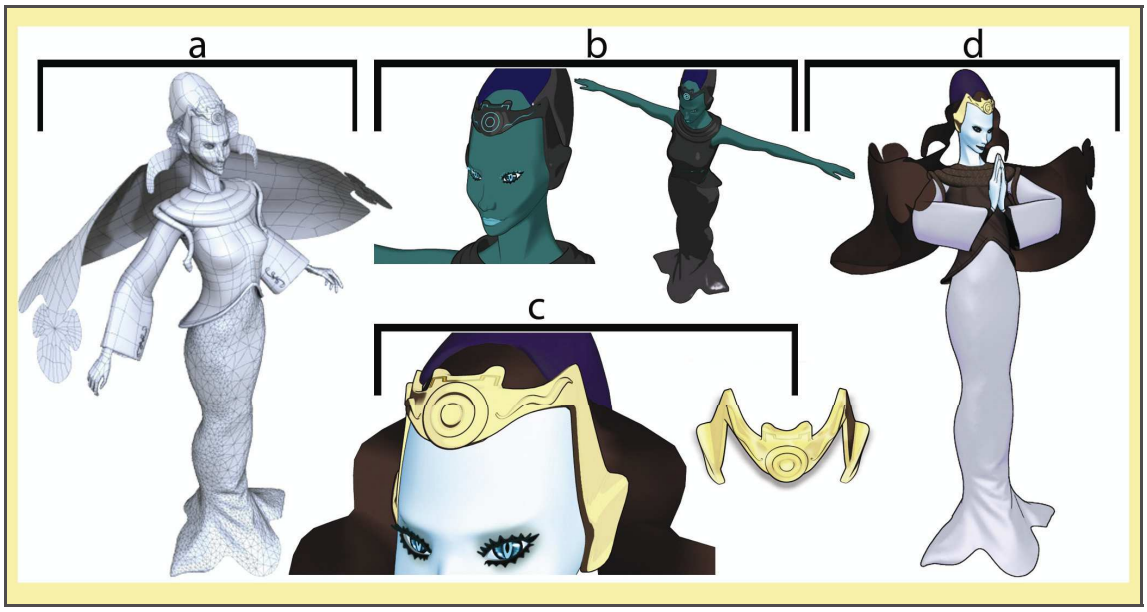
Elaborado por: El Autor.

4.2.4 Desarrollo de personajes y escenarios en 3D

Se aplicó la técnica de *Cel shading* en la fase de texturado e iluminación de los personajes y escenarios, siendo fieles al diseño que se conceptualizó, se tuvo cuidado para que se mantenga el volumen tridimensional de los objetos, resultando con un acabado ideal y original.

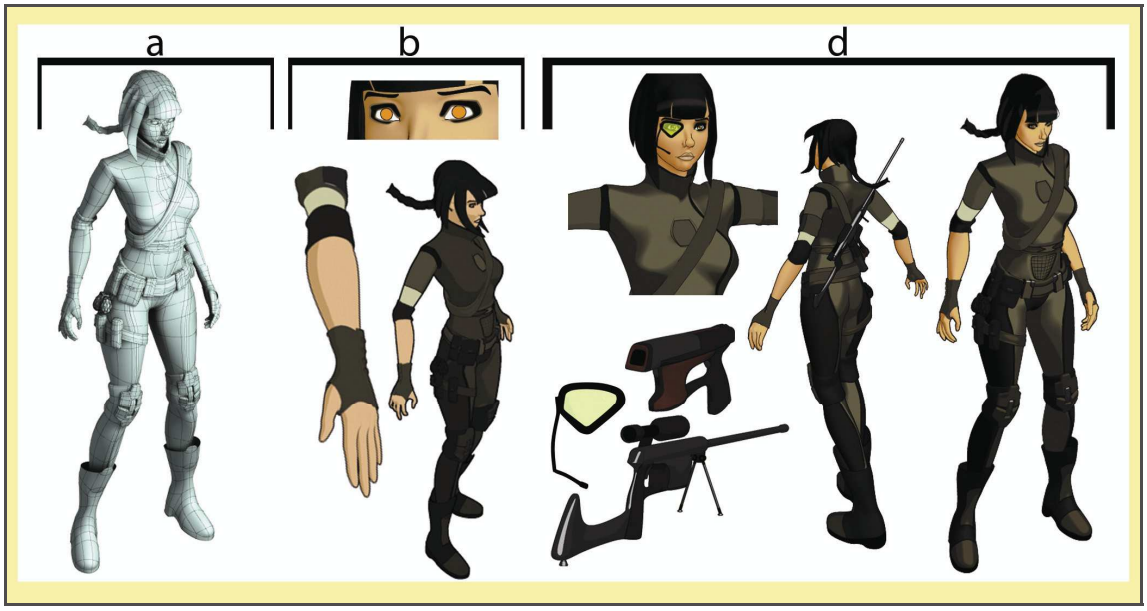
4.2.4.1 Imágenes de personajes y escenarios en 3D

Ilustración 4.9 Modelado 3D y pruebas en *Cel shading* del personaje Memoria.



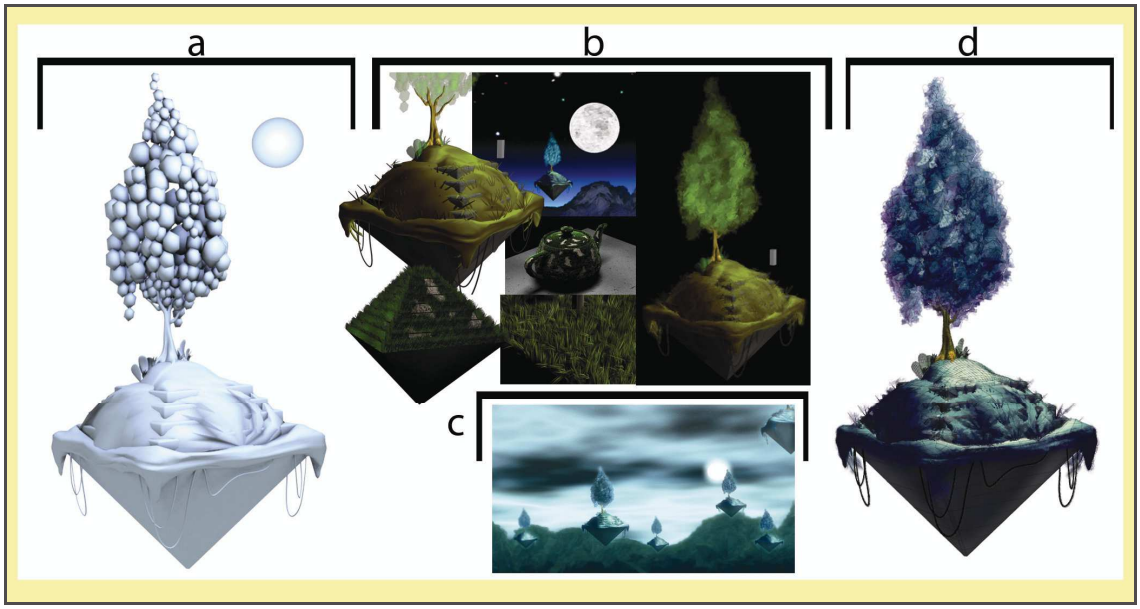
Elaborado por: El Autor.

Ilustración 4.10 Modelado 3D y pruebas en *Cel shading* del personaje Damara.



Elaborado por: El Autor.

Ilustración 4.11 Modelado 3D y pruebas en *Cel shading* del escenario principal.



Elaborado por: El Autor.

4.3 Composición del corto animado

Se produjo en su totalidad un fragmento de 30 segundos, del episodio “La Caverna”, como muestra fiel para la serie Memoria (*teaser*). Se lo realizó en un formato de pantalla de alta definición, con una velocidad de fotogramas de 12 fps, como su versión para TV analógica DV.

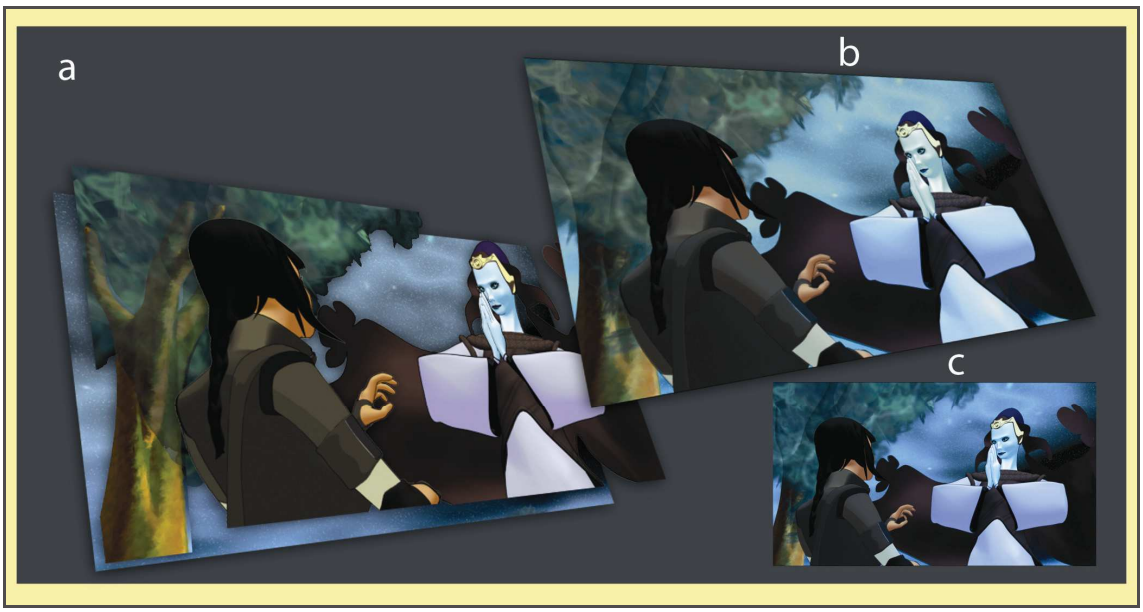
A continuación se describe el flujo de producción aplicado para la realización del corto animado:

Gráfico 4.1 Flujo de producción aplicado.

Historia
⇩
Guion literario
⇩
Diseño de arte
⇩
Storyboard
⇩
Modelado 3D
⇩
Rigging
⇩
Animatic
⇩
Texturizado e iluminación
⇩
Animación
⇩
Render por capas
⇩
Composición
⇩
Audio
⇩
Edición
⇩
Corto animado del Episodio Piloto (*teaser*)

Elaborado por: El Autor.

Ilustración 4.13 Composición de distintas capas de render y corrección de color.



Elaborado por: El Autor.

4.4 Producción y Costos

Para una real proyección de este proyecto, en cuanto a su producción se tomará en cuenta los siguientes aspectos:

1) Esta serie está planificada para poder ser una alternativa real en producción de exportación, por esto el formato de pantalla ideal es el de alta definición, como primera opción; o en formato estándar de TV analógica DV; con sonido envolvente que realce la ambientación 3D, la velocidad ideal de fotogramas por segundo es de 24fps.

2) La presente producción se la plantea promover para ser transmitida principalmente en televisión abierta o pública, y que pueda ser producida o transmitida en la mayoría de países, gracias a su enfoque universal.

4.4.1 Optimización de la producción

Para reducir costos de producción y ahorrar mano de obra sin sacrificar la calidad, es necesario idearse atajos y estar al tanto de nuevas posibilidades que las herramientas multimedia nos pueden ofrecer.

En cuanto al modelado de objetos 3D, ya sea personajes o escenografías, se plantea crear un banco de datos de ordenador, donde se organice y almacene diversos archivos con formas 3D básicas y modelados semi-listos, rostros básicos; éstos pueden ser personajes completos, como también objetos que sirvan para el escenario o el fondo; por ejemplo, conforme avance la producción, se puede reusar varios tipos de cuerpos masculinos o femeninos, con esto se podría crear en menos tiempo personajes principales o secundarios. En este banco de datos también se almacenarán diferentes tipos de esqueletos o texturas; objetos listos para usarse, tales como herramientas, armas, etc.

Para poder ahorrar tiempo en cuanto a la animación, también existen alternativas como la **captura de movimiento** (MoCap) con un hardware especial, que a la final podría terminar siendo muy provechoso al ahorrar tiempo y dar realismo a los personajes; otra opción que puede funcionar a la par, es crear bancos de movimientos preestablecidos con programas especializados en la creación de secuencias de animación para personajes; por ejemplo, se puede almacenar la información de una animación donde un personaje esté caminando o corriendo, y otra en que esté apuntando con un arma; estas dos animaciones se las puede combinar en una sola secuencia, para luego ser aplicada a distintos personajes 3D, sin importar la estructura que estos tengan.

Otra técnica con la que se puede ahorrar considerablemente el tiempo de animación, es conocida como **animación limitada** y generalmente es utilizada en los dibujos animados. Se descompone a los personajes en varios niveles (capas), separando sus elementos, siendo animadas sólo las porciones del personaje que son relevantes en una toma, como su cabello, su boca, sus extremidades, sus ojos, etc. Los cuadros por segundo pueden variar de 6fps, 8fps, y 12fps. Se tiende a exagerar o acentuar la expresión facial y corporal de los personajes, para compensar la falta de animación. Su propósito es ahorrar animación sin afectar la narrativa, comparándola con una animación a 24fps o *full animation*. Se podría adaptar esta técnica a la animación 3D en 24fps, cuidando de la continuidad de los fotogramas por segundo, ya que con un menor número de éstos, puede resultar entrecortada o intermitente.

En cuanto a la composición de imagen, se idea que las imágenes renderizadas en 3D, sean en lo posible completas, es decir que no se exceda en la necesidad de otros programas informáticos para su creación o composición, como en que no se exceda el número de capas (*layers*) para componer las imágenes del video de la animación, esto ahorrará gastos en post-producción.
El factor más importante en cuanto a la optimización en la etapa de producción, es ser creativos en la Pre-producción, al diseñar el Guion y de cómo se lo

grafica en el Storyboard, en cómo se cuenta la historia de manera más eficiente, para que las imágenes hablen por sí solas.

Se calcula que haciendo un uso eficiente de algunas técnicas de optimización se podría ahorrar hasta un 35% del tiempo de animación.

4.4.2 Operación y equipo de trabajo

Para encaminar esta producción basada en gráficos tridimensionales generados por ordenador, se necesita la organización de un equipo sólido y bien especializado, se lo puede dividir en dos partes, una que es donde se trazan las órdenes y otra donde se las ejecutan.

Núcleo primario de producción:

Productor, productor ejecutivo, director general , director de animación, director de CGI, director de fotografía, director de arte, director y compositor de audio.

Equipo de ejecución:

Animadores, modeladores, escritores, ilustradores, locutores, compositores de video, editores de audio, editores de video, asistentes, técnicos en sistemas de computación.

El personal necesario para realizar un episodio de la serie Memoria en un período de cuatro semanas, tomando en cuenta que el Guion y el diseño de los personajes estén finalizados, es de: 1 productor, 1 productor ejecutivo, 1 director, 1 director de animación, 1 director de fotografía, 1 director de CGI, 1 director y compositor de audio, 4 guionistas, 22 animadores, 5 locutores, 6 modeladores 3D, 5 texturizadores e iluminadores, 4 especialistas en rigging, 1 ilustrador, 2 compositores de video, 3 editores de video, 2 editores de audio, 1

ingeniero de sonido, 1 ingeniero en sistemas de computación, 3 técnicos de computación, y 3 asistentes; dando un total de 69 personas.

4.4.3 Presupuesto

A continuación se detalla el costo necesario para producir un episodio completo de la serie Memoria dentro de un período de tiempo de cuatro semanas, teniendo a disposición los elementos de la Pre-producción, contando con un equipo de 69 personas en horario de tiempo completo, y tomando en cuenta la composición musical, gastos de oficina, gastos de equipos, como otros imprevistos.

Como referencia para hacer este presupuesto se analizaron precios reales de producción audiovisual en el país: un referencial de 100 dólares X segundo de animación finalizada.

Costo de producción por episodio Dividido por áreas de producción

Tabla 4.1 Costos de Producción.

Descripción	**Costo del Proyecto**
Producción x episodio	
Dirección	29700.00
Modelado	9000.00
Texturado	6250.00
Rigging	8000.00
Animación	27500.00
Render	1000.00
Composición	4000.00
Post	5000.00
Musicalización	3500.00
Locución	7500.00
Edición de Audio	3000.00
Edición final	4500.00
Gastos de oficina	1000.00
Desgaste de equipos	1000.00
Asistentes	2500.00
Imprevistos y otros	2500.00
Total	**115,950.00USD**

Elaborado por: El Autor.

Precio equivalente a producir un episodio completo, en dos meses, con un equipo de 34 personas.

La optimización de la animación puede generar un ahorro estimado de **9.625,00USD** por episodio, logrando un Costo Total de **106.325,00USD**.

Costo real de producción de la presente Tesis, sin tomar en cuenta “la idea original”:

Costo real del proyecto de tesis

Tabla 4.2 Costo Real del Proyecto de Tesis.

Descripción	**Costo del Proyecto**
Preproducción:	
Guion Literario definitivo (Piloto)	2000.00
Diseño de escenarios y personajes	3000.00
Modelado de escenarios y personajes	1100.00
Libro de arte	2500.00
Storyboard	750.00
Biblia	150.00
Corto 3D de 20 segundos:	
Rigging	800.00
Texturado (*Cel shading*)	450.00
Animación 28$X segundo	700.00
Render	150.00
Audio	90.00
Composición Post y Edición	700.00
Total	**12,390.00USD**

Elaborado por: El Autor.

CAPÍTULO V

Estudio de Mercado

Este estudio de mercado tiene como objetivo dar una visión general del mercado nacional e internacional con respecto a la industria de la animación.

Se contó con la destacada opinión de dos productores audiovisuales de estaciones de televisión local, a quienes se les presentó el proyecto. Además se llevó a cabo un estudio del grupo objetivo (*Target*) para conocer sus preferencias y criterios acerca de la programación televisiva, así como su interés sobre el producto.

5.1 Industria internacional

En la actualidad la animación se ha convertido en un negocio de grandes industrias en varios países. Los estudios de animación que generan y exportan la mayor cantidad de animaciones, se encuentran en Norteamérica, con un número aproximado de 2109; en Asia 1875; Europa 1685; y el resto del mundo 845.

La industria de la animación a nivel mundial crece más del 10% cada año, en el 2010 se estima que generó: 197 billones de dólares; para el 2012 se proyecta en 250 billones de dólares. En el 2011 la industria de animación fuera de USA, Asia y Europa es de 10 billones de dólares aproximadamente.

La tendencia que desarrollaron varios estudios de animación, en su mayoría norteamericanos, fue el enfoque casi exclusivo para una audiencia infantil. Un claro ejemplo de esto son las compañías de Warner Bros y Disney. Por otro lado, la animación hecha en Japón (anime), se ha caracterizado por abarcar un rango de audiencia bastante amplio; sin embargo, en las últimas décadas en Norteamérica se han abierto las puertas a series animadas orientadas para jóvenes adultos.

Desde los inicios de los 90s la producción de anime ha incrementado considerablemente. Ya en el 2006, de acuerdo con el Japan External Trade Organization, el 60% de todos los dibujos animados que se muestran en televisión de todo el mundo se hacen en Japón.

Más del 60% de productos de animación son destinados para la TV, antes que a películas o publicidad.

En el año 2011 la demanda de animación, por parte de canales de televisión alrededor del mundo, ha sido de aproximadamente 30 billones de dólares en cuanto a animación 3D, frente a 110 billones de dólares por la animación 2D; sin embargo, se puede notar una tendencia creciente hacia la animación 3D en la última década.

5.1.1 Costos referenciales

Según datos expuestos por Koji Taguchi, productor general de Square Enix Japón, el precio promedio por capítulo de un **anime** es de 110,000 a 220,000 dólares, aunque este precio puede variar, por ejemplo: por la primera temporada de *"Fullmetal Alchemist"*, serie producida por él, costó alrededor de 5.5 millones de dólares.

La serie "El Chavo del 8 (animado)", de Ánima Estudios México, cuesta por capítulo alrededor de 100,000 a 200,000 dólares, con un equipo de 60 personas en 3 meses. Los elementos de la escenografía son diseñados en 3D, mientras que los personajes son realizados en 2D.

5.2 Industria nacional

La Animación nacional como industria no ha tenido el espacio ni la oportunidad de destacarse a nivel nacional o internacional, esto debido a limitantes de presupuesto, de equipo técnico o por la gran cantidad de producción extranjera.

Todavía no se ha consolidado una industria para la creación de series animadas en el país. Esta industria se ha limitado casi exclusivamente a la producción de publicidad en comerciales.

Para tener una idea sobre el mercado nacional en cuanto a la animación se entrevistó al experimentado productor **Marcelo Aguilar,** del canal de TV Ecuavisa; él comenta, que la industria de la animación a nivel nacional está recién naciendo y que va a jugar un papel primordial en los próximos años, por esta razón se pueden abrir varias oportunidades. Una de las causas del por qué no se produce programas animados en el país, son los altos costos de producción. Habla de algunos beneficios al producir en el país, como el generar puestos de trabajo para la mano de obra ecuatoriana, desarrollar y apoyar lo nuestro, difundir la identidad ecuatoriana, como poner a prueba la creatividad local; recalca la falta de personas especializadas, sobre todo en la creación de guiones. Como productor revela, que se logra comprar una serie a un precio ínfimo de lo que costaría producirla. Declara su ignorancia en cuanto a cómo se podría encaminar una producción animada en el país.

Jorge Guerrero, Jefe de producción de Ecuador TV canal público, recalca en primer lugar las diferencias básicas de un canal público que funciona completamente diferente a uno privado. La misión de un canal público es brindar una programación donde prime el contenido, y sea compatible con la mayoría de televidentes, antes que generar una ganancia económica. Proporcionó un ejemplo de cómo se vende una serie por volumen o al por mayor, ofreciendo el producto a varias televisoras de varios países, así las televisoras locales pueden acceder a comprar una serie por una cantidad más baja. Producir siempre es caro, mucho más que comprar un paquete de episodios de una serie, y dio un ejemplo: un episodio de 7 min de la serie animada “Shaun el Cordero” puede costarle al canal apenas unos 80 dólares. En un canal público es frecuente el intercambio de material audiovisual por medio de una red de televisoras públicas, por ejemplo en Latinoamérica. Afirma que una de las razones del por qué no se produce animación en el país, es por la falta de una estructura tanto de entretenimiento, como educativa, en el

producto; eso se lo obtiene por medio de estudios del grupo objetivo, cuestión que se enseña de manera muy superficial en las universidades. Algunos inconvenientes pueden ser por ejemplo: que para vender una serie en el extranjero el nivel de exigencia de calidad es mucho mayor y eso influye en el costo de producción. O al exportar surge el problema de que los productos realizados en el país tratan temas muy “ecuatorianos”, que en el resto de países no los entenderían por el lenguaje audiovisual que se maneja, a menos que sea un producto que fomente el turismo. Un problema en la producción local es que el grupo objetivo planteado no es el mayoritario. Confirma que a nivel sudamericano no hay programas producidos con un contenido para jóvenes.

5.3 Estudio del Target

La audiencia o *Target* a la que será dirigida esta serie animada es a jóvenes en etapa de formación, dentro del período de la adolescencia, entre 10 y 18 años, capaces de asimilar, comprender y estar abiertos a un diferente tipo de información. Con gustos por la animación en general, ya sea 2D, 3D o en plataformas multimedia, los videojuegos y las artes visuales como el comic. Este grupo se caracteriza por estar cursando una educación secundaria y por pasar una gran parte de su tiempo frente al televisor, generalmente en las tardes.

A una muestra de 34 adolescentes de entre 10 a 17 años, de ambos sexos, alumnos de un colegio de la capital ecuatoriana; se les realizó una encuesta de 16 preguntas, que constó de dos partes: la primera trata sobre indagar en los criterios previos, preguntas referentes a programas de televisión, sin que a éstos se les haya presentado el proyecto de Pre-producción o el demo (corto animado). La segunda parte pretende revelar las reacciones del *Target* sobre el producto, después de haber observado el corto animado. Con esto se intenta tener un panorama claro del *Target* y de la factibilidad del producto frente a la audiencia propuesta.

5.3.1 Primera parte

A continuación se exponen los resultados de las entrevistas de la primera parte, donde se da a relucir el criterio de los jóvenes con respecto a la programación televisiva, antes de ver el demo del Piloto.

1. ¿Qué tiempo destinas a ver la TV diariamente? (aproximadamente).
En el gráfico a.1 del ANEXO 1, los datos revelan que un 96% de los encuestados miran la televisión como mínimo media hora diaria.

2. ¿Actualmente ves Programas Animados, si los ves en qué frecuencia y en qué medio: TV, PC-Internet, DVD?
Su respuesta revela datos muy favorables para el producto, como que un 85% de los adolescentes encuestados miran programas animados, de éstos un 35% los ve a diario y otro 35% los ve por semana, y un 12% ve programas animados cada mes. Con respecto a los medios por los cuales miran programas animados, el 53% los ve por televisión, 20% los ve por PC Internet y el 16% los ve por medio de un reproductor de DVD. Los resultados respaldan la idea del producto, de ser producido para televisión y de trasmitirse un episodio por semana. Ver gráficos a.2, a.3 y a.4 del ANEXO 1.

3. ¿De qué país o región crees que provienen estos programas Animados?
Los resultados expuestos en el gráfico a.5 del ANEXO 1, nos muestran que una gran mayoría de los encuestados sí poseen una idea sobre el lugar de origen de los programas animados que ven, el 46% afirma que llegan de Norte América y el otro 41% afirma que provienen de Japón.

4. ¿Qué te atrae de los programas de TV que frecuentas ver, animados o no? (opción múltiple)
Éste es un dato muy importante ya que refleja lo que el adolescente quiere ver y ve en televisión. Los datos muestran que en primer lugar un 17% de los

encuestados prefieren los programas con un contenido de aventura, en segundo lugar con un 14% prefieren los programas de ficción, y en tercer lugar con un 11% les agrada la calidad de la animación; como también la escenografía con un 11%. Estos datos complementan satisfactoriamente los objetivos del producto, como: la estética, el género, y el ambiente, demostrando así la gran inclinación del público hacia estas áreas. Para observar los resultados ver gráfico a.6 del ANEXO 1.

5. ¿Te gustaría ver programas Animados realizados en el Ecuador que cumplan los aspectos señalados en la anterior pregunta y que traten temas de interés relacionados con tu realidad?

En el gráfico a.2 del ANEXO 1, se ve que el 91% de los encuestados le gustaría ver un programa animado realizado en el Ecuador. Este dato es otro punto a favor del producto, puesto que demuestra de manera abrumadora la demanda del *Target* por un producto animado de calidad, realizado en el país.

6. ¿Quisieras que una mayor cantidad de programas Animados sean dirigidos para adolescentes y no solamente para niños?

Con una gran aceptación por parte de la mayoría de jóvenes encuestados se revela que el 85% desea que una mayor cantidad de programas animados sean dirigidos para adolescentes. Resultado beneficioso, puesto que los datos cumplen con las expectativas planteadas para la serie. Ver gráfico a.2 del ANEXO 1.

7. ¿Crees en la necesidad de programas de TV que fomenten el pensamiento crítico? Es decir que fomenten el análisis y el desarrollo de conclusiones propias y reflexivas, ya que esto puede ayudar a las personas a que no sean presas fáciles de la manipulación.

Según los datos expuestos en el gráfico 5.2 del ANEXO 1, se puede observar que los adolescentes en su mayoría con un 76% prefieren un programa de televisión que fomente el pensamiento crítico. Este dato demuestra la

efectividad del enfoque de la serie, al tratar las situaciones desde una perspectiva analítica crítica.

5.3.2 Segunda parte

Se les presentó el corto animado del Episodio Piloto, antes de que respondan a la segunda parte.

1. Viendo el corto Animado y una vez explicado el argumento ¿quisieras ver un capítulo completo de 20 min?

La respuesta del público encuestado ante esta pregunta, mostró una gran aceptación que superó las expectativas, en su totalidad el 100% de los adolescentes quisiera ver un capítulo completo de 20 minutos, esta respuesta es un rotundo éxito para la presente propuesta de producción. Ver gráfico b.1 del ANEXO 1.

2. ¿Te interesaría ver una temporada completa (13capitulos)?

97% de los jóvenes encuestados está interesado en ver una temporada completa de 13 capítulos, estos resultados son una muestra de la efectividad del producto y la aceptación por parte del *Target*. Ver gráfico b.1 del ANEXO 1.

3. ¿La estética te resulta atractiva y compatible?

Al observar el gráfico b.1 del ANEXO 1. Se aprecia que al 96% de los encuestados les pareció atractiva la estética, lo cual es otro punto a favor para el producto ya que demuestra que la estética planteada, tanto de personajes como de escenarios, es un éxito total.

4. ¿Recomendarías ver esta serie a tus amigos o talvez a gente con la que te relacionas?

En su gran mayoría el 96% de los adolescentes recomendaría esta serie a sus amigos o a conocidos, este dato revela grandes expectativas para el producto

en cuanto a su difusión, y al probable crecimiento de la audiencia. Ver gráfico b.1 del ANEXO 1.

5. ¿Verías esta serie así sea realizada en otro país?

Con otra gran mayoría, el 88% de los encuestados está de acuerdo en ver esta serie, así sea hecha en otro país, esto favorece al producto, al ver que el público ecuatoriano se interesaría por la serie y la vería, no tan sólo por el hecho de que sea realizada en el Ecuador. Ver gráfico b.1 del ANEXO 1.

6. ¿Piensas que esta serie puede ser vista y entendida por alguien de otro país?

La audiencia encuestada afirma con un 88% que el producto sí puede generar interés en un público extranjero, lo cual demuestra que el producto cumple con las características de una demanda internacional, esto favorecería de gran manera a los objetivos futuros del producto con respeto a su comercialización en el extranjero. Ver gráfico b.1 del ANEXO 1.

7. ¿Piensas que un producto así debería ser transmitido en TV abierta para que cualquiera pueda verlo no necesariamente en cable o por Internet?

Con un total del 100% de los encuestados, se impone a la idea de que el producto necesariamente debe ser trasmitido por televisión abierta, esto reafirma el interés de la audiencia por el contenido del producto. Ver gráfico b.1 del ANEXO 1.

8. Una vez transmitida esta serie Animada ¿Tendrías interés en productos derivados como videojuegos, camisetas, pósters, muñecos de colección, cuadernos, etc?

Con tan sólo la muestra del Piloto de 30 segundos, se logró que la mayoría de los participantes demostraran algún tipo de interés en productos derivados, en su mayoría el 55% estaría algo interesado en adquirir productos derivados, el

18% estaría bastante interesado en adquirir estos productos, sin descartar al 21% que estaría poco interesado. Ver gráfico b.2 del ANEXO 1.

9. ¿Por qué crees que un producto así hasta ahora no se ha realizado a nivel nacional? (opción múltiple)

Los adolescentes son muy conscientes con respecto al estado de la producción audiovisual nacional, sus respuestas lo confirman, con un 37% los encuestados piensan que la razón principal del por qué no se ha realizado un producto así a nivel nacional es por falta de presupuesto, en segundo lugar con un 29% piensan que es por falta de creatividad, en un tercer y cuarto lugar piensan que es por limitaciones técnicas, con el 24%, y con un 10% piensa que no hay un público para este tipo de producto. Ver gráfico b.3 del ANEXO 1.

Los resultados de la encuesta fueron realmente exitosos, demostrando una gran acogida y aceptación del *Target* hacia el producto. Y se puede considerar que existe una gran demanda por productos animados de calidad, que no se ha podido satisfacer, sobre todo a nivel nacional.

5.4 Estrategias de Financiación

El proyecto animado (*Teaser*) fue presentado a los productores **Marcelo Aguilar** (Ecuavisa) y **Jorge Guerrero** (ECTV), en ambos casos mostraron curiosidad e interés por el producto, aunque destacaron que como productores encargados de canales de televisión local, su labor primordial ha sido sobre todo comprar material audiovisual ya realizado.

- Al exponerle el proyecto al productor **Marcelo Aguilar,** éste se mostró interesado y quedó sorprendido por el demo (*Teaser*). En cuanto a los costos de producción, le parecieron elevados comparándolos con los que él ha venido manejando, también mostró interés en ver el Episodio Piloto Completo.

- Por su parte, **Jorge Guerrero,** jefe de producción, afirmó que un punto a favor puede ser, sobre todo, el contenido de la serie, ya que gracias a su enfoque universal podría ser vendida en varios lugares del mundo, abaratando el costo de compra para las televisoras, aunque recalcó que en la televisión pública están interesados en su mayoría por programas que tengan un contenido o traten temas relacionados con el país. Para finalizar, Jorge recomendó que para promocionar este tipo de producto, se debería exponer el *Teaser* en festivales o ferias de producción audiovisual internacionales, para así presentar el proyecto a personas o grupos de inversionistas que se interesen en financiarlo.

- Producción por medio de productos derivados, por ejemplo: Fábricas de juguetes, Revistas, Canales especializados.

- Producción por medio de empresas de distribución, que pueden encontrar formas de financiación internacional, ganando una comisión.

- En el ámbito nacional se puede exponer el proyecto a los Ministerios de Educación o Cultura, destacando el contenido educativo de la serie, resultando en un beneficio para la sociedad ecuatoriana.

CONCLUSIONES

Se logró desarrollar todos los productos propuestos en un principio. La investigación reveló que existe una necesidad urgente de productos audiovisuales y una programación que no sólo se enfoque en el mero entretenimiento, lo ideal es que exista un correcto equilibrio entre el entretenimiento y la educación.

La Pre-producción es el paso más importante en una producción audiovisual y debe tomarse sumamente en serio, dado que cada etapa a seguir repercute en el producto final. Una Pre-producción es el trabajo de todo un equipo multidisciplinario, la realización de esta Pre-producción fue una ardua y constante labor, la cual consumía una gran cantidad de tiempo e ideas. Para tener un producto de calidad como esta serie, la perseverancia y el ser autodidacta son características que no pueden faltar.

Se reveló también que existe una alerta para la educación, tanto en el Ecuador, como en el mundo. El sistema educativo ha perdido su visión altruista y evolutiva, ahora la educación está sufragando en un sin número de conflictos y errores, que perjudican fuertemente a la sociedades mundiales. La serie Memoria da una alternativa a este conflicto educativo, con la correcta aplicación de las herramientas, los medios y el pensamiento, para así ser parte de una solución y no del problema.

La indagación en los procesos de desarrollo de la adolescencia ayudó a que el proyecto tuviera un enfoque más claro sobre la audiencia, pues al no basarse en una perspectiva cultural sino biológica y psicológica universal, los rasgos de la audiencia son más precisos e identificables con cualquier tipo de adolescente a nivel mundial. La aplicación del modelo pedagógico de Kolb, en la serie Memoria, será un claro ejemplo de un aprendizaje crítico y analítico para el televidente. Al utilizarse este modelo en el desenvolvimiento conductual

del personaje adolescente, el televidente entenderá y conocerá otra forma más reflexiva, pragmática y versátil de aprender.

Al realizar un proyecto tan complejo como una Pre-producción de una manera individual, fortaleció la experiencia, como también la comprensión en la materia. Dentro del área de la estética se logró crear procedimientos y encontrar herramientas que facilitaron la creación y elaboración de los ambientes y personajes de la serie. En el área de Guion se avanzó enormemente con lo referente al conocimiento sobre su estructura y desarrollo.

Lo más complicado en el proceso de la Pre-producción fue formar la historia y el Guion enfocados en los requisitos de la audiencia y la educación.

En tanto al conocimiento ancestral, se puede decir que es similar a una caja de Pandora, donde aquel que la abre queda deslumbrado por la gran cantidad de conocimiento, sabiduría e información que se descubre en ella. Los mitos, las leyendas, la historia tienen un extraordinario valor para la humanidad, pues allí se almacenan las memorias del planeta. El mito de la caverna de Platón, fue un ejemplo excelente de esta afirmación, pues es un mito que puede adaptarse a diferentes situaciones y épocas. La fomentación de un pensamiento crítico, es evidente en esta serie, ya que el público podrá reflexionar y aprender junto a sus personajes, liberándose de prejuicios; con la ayuda de esta serie, podrán encaminarse hacia un mejor discernimiento de sus ideas.

La Pre-producción debe tomarse de una forma muy seria ya que de ésta surgirán todos los elementos básicos y totalmente necesarios para su producción.

Es necesario que se fomente la industria de la animación en el Ecuador, ya que ésta trae grandes ingresos, da fuentes de trabajo en el campo creativo y artístico; como también en otras múltiples áreas, con las nuevas tecnologías su

realización es más viable, y puede servir como una gran ayuda para la educación y el desarrollo económico, tecnológico y creativo del país.

Es por lo tanto que, con una correcta planificación, creatividad, utilización y conocimiento de las herramientas técnicas que nos ofrece la tecnología, se ha demostrado que es posible obtener un producto de calidad, sin la necesidad de recurrir a costosos sistemas, ni a una tecnología de punta.

BIBLIOGRAFÍA

Libros

Arenas, A. (2007) Pensamiento Crítico: Técnicas para su desarrollo (1ra edición). Bogotá: Colección Aula Cerrada.

Edwards, B. (1988) Aprender a Dibujar: Un método garantizado. Madrid: Hermann Blume.

Cánara, S. (2006) El Dibujo Animado. (2da Edición) Barcelona: Parramon.

Coon, D. (2005) Psicología (10ma Edición) México: Thomson.

Corbella, J. (1994) Descubrir la Psicología: Cuadernos sobre el comportamiento Humano (Vol.16) Barcelona: Folio.

Cosacov, E. (2005) Introducción a la Psicología (5ta Edición) Argentina: Brujas.

Fernandez, F. Martinez, A. (1994) La Dirección de Producción para Cine y Televisión. Barcelona: Paidós.

James W. Kalat (2004) Psicología Biológica (8va edición) Madrid: Thomson.

Kali, R. Cavanaugh, J. (2006) Desarrollo Humano: Una perspectiva del ciclo vital (3ra edición) México: Cengage Learning.

Marx, C. (2007) Witing for Animation Comics, and Games. Burlington: Focal Press.

Parra, A. (2008) Sueños: Cómo interpretar sus mensajes y trabajar con ellos. Buenos Aires: Kier.

Redondo, C. Galdó, G. García, M. (2008) Atención al Adolescente. España: Universidad de Catanbria.
Rodríguez, M. (2007) Animación: una perspectiva desde México. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

Schnaider, R. Zaroesky, M. Llamazares, K. (2005) Comunicación: Para Principiantes. Buenos Aires: Era naciente.

Simon, M. (2003) Producing Independent 2D Character Animation: Making and Selling a Short Film. Burlington: Focal Press.

Tello, N. (2001) Umberto Eco: Para Principiantes. Buenos Aires: Era Naciente.
White, T. (1986): The Animatior´s Workbook. New York: Watson-Guptill Publications.

Webster, C. (2005) Animation: The Mechanics of Motion. Burlington: Focal Press.

Wright, J. (2005) Animation Witing and Development. Burlington: Focal Press.

Documentos Internet

Cazau, P. (2005) IERED: Modelo de Kolb
http://www.iered.org/archivos/Proyecto_Red-CTS/Seminario/2005-03-08_Modelo-Kolb.doc

Chávez, R. Lenguaje de los Adolescentes. Universidad de Costa Rica.
http://www.tec.cr/sitios/Docencia/ciencias_lenguaje/revista_comunicacion/VIII%20Congreso%20%20Carmen%20Naranjo/ponencias/linguistica/pdf%27s/rchaves.pdf Último Acceso: 11-06-2010

Diccionario de la real Academia Española (Vigésima segunda edición)
http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=adolescencia.
Último Acceso: 07-05-2010

Nuñez, Benítez, Villarroel, Liébana (2005) Televisión, Desarrollo y Lenguaje:
Un estudio en Adolescentes Ceutíes.
http://redalyc.uaemex.mx/pdf/158/15825071.pdf Último Acceso 24-11-2010

Entrevista a Brandon Vietti , Spiderman:the New Animated Series
http://marvel.toonzone.net/spideytac/interviews/vietti/

Entrevista a Yasuhiro Otsuka, CGI director and Yasushi Kawamura, Animation Director from Digital Frontier about the making of AppleSeed
http://www.xsibase.com/articles.php?detail=45

Instituto Nacional de Estadisticaza y Censos (INEC).
http://www.inec.gov.ec/estadisticas

Página Web de la UNICEF
http://www.childinfo.org/education_secondary.php

Página Web Animation Industry Database
http://aidb.com/

Term Paper of Film and Animation Industry
http://es.scribd.com/doc/28337429/PESTLE-analysis-of-Film-and-Animation-Industry
Jayan,Jose. Indu, Rayadurgam. India’s Next Economic Wave: Animation and interactive media industry
www.isas.nus.edu.sg

Anime News Network (ANN)

http://www.animenewsnetwork.com/news/2009-10-09/producer/no-square-enix-anime-lost-money-in-8-years

CANAL100. Nota publicada en la Revista no. 97 el 15 de noviembre 2007 http://www.canal100.com.mx/telemundo/detras/?id_hoja=717

Documentos Audiovisuales

Abbott, J. Achbar, M. Bakan, J. Documental: La Corporación (2003) Canadá.

Groening, M. Serie de televisión Los Simpson: Secretos de un buen matrimonio. Capitulo 22 (5ta temporada).

Navas, S. Camacho, L. Documental: Del otro lado de la imagen (2003) Ecuador.

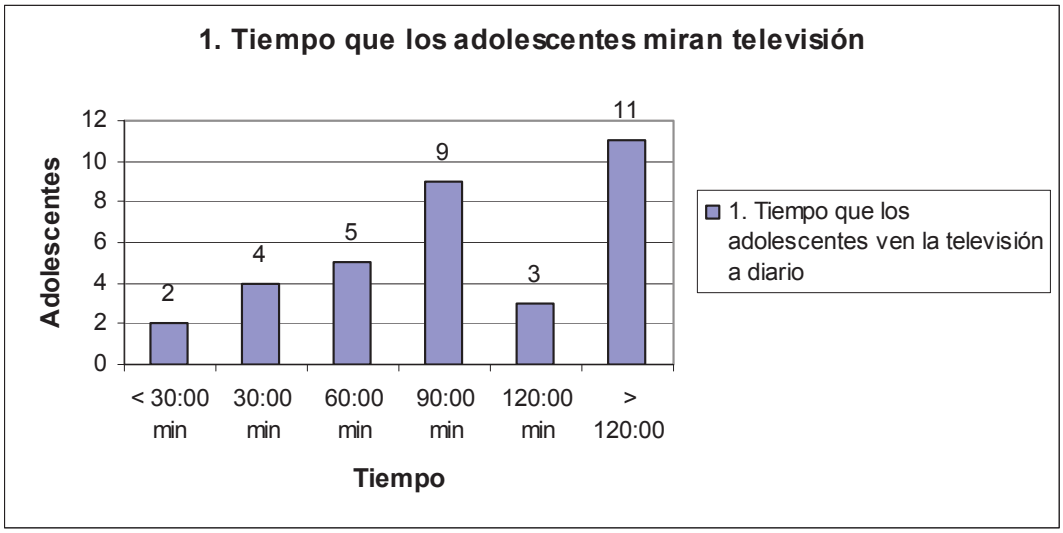
ANEXOS

Anexo 1: Gráficos Estadísticos del Target.

Gráficos estadísticos del Target

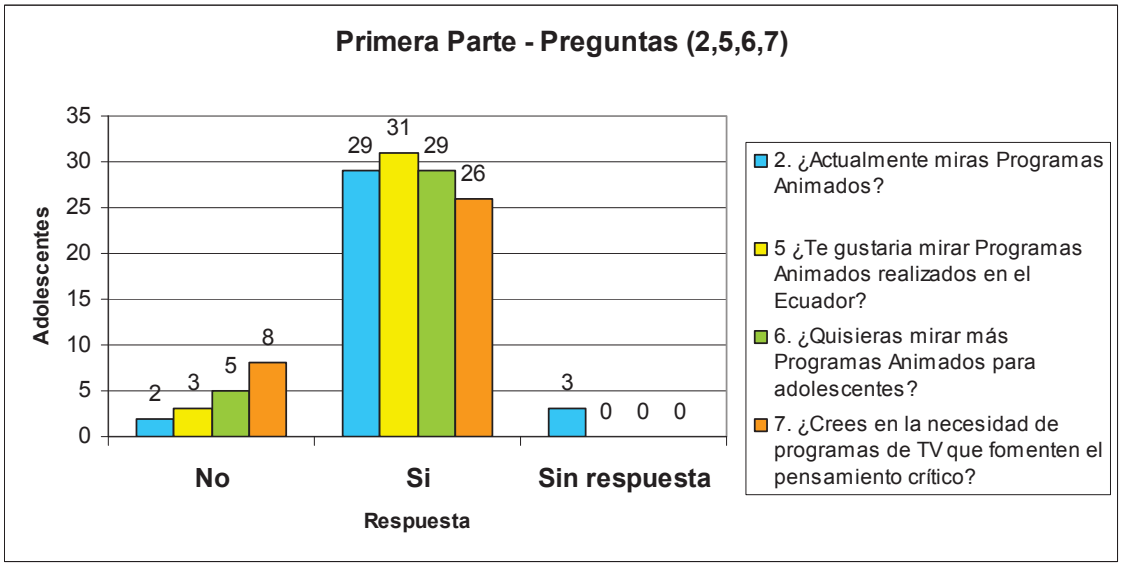
a.1

1. Tiempo que los adolescentes ven la Televisión

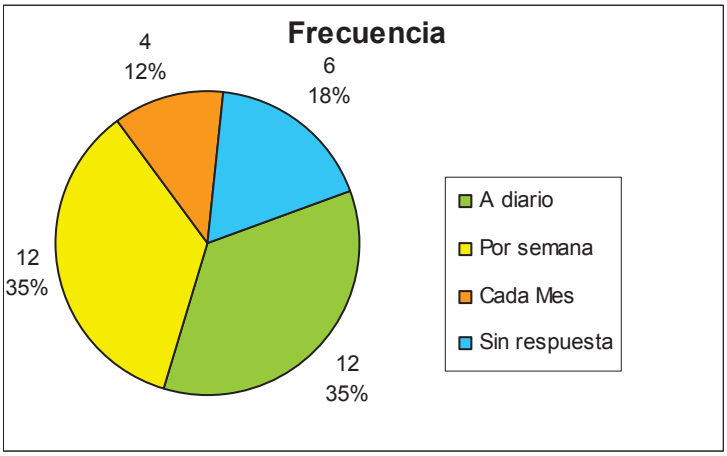


a.2

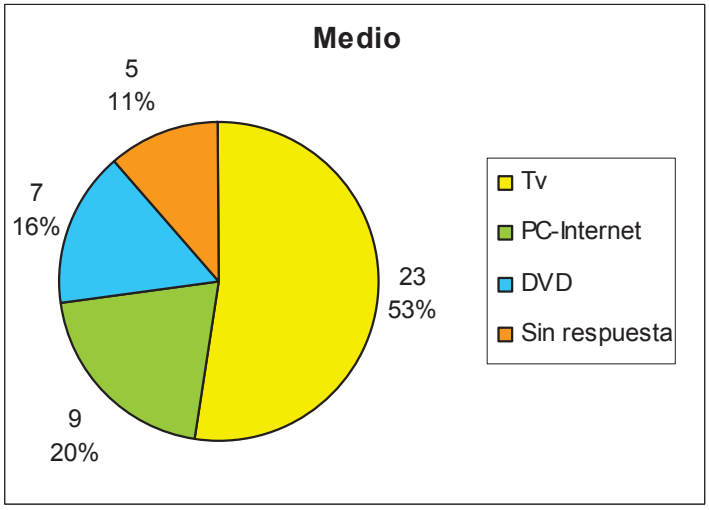
Primera Parte - Preguntas 2,5,6,7



a.3
Frecuencia

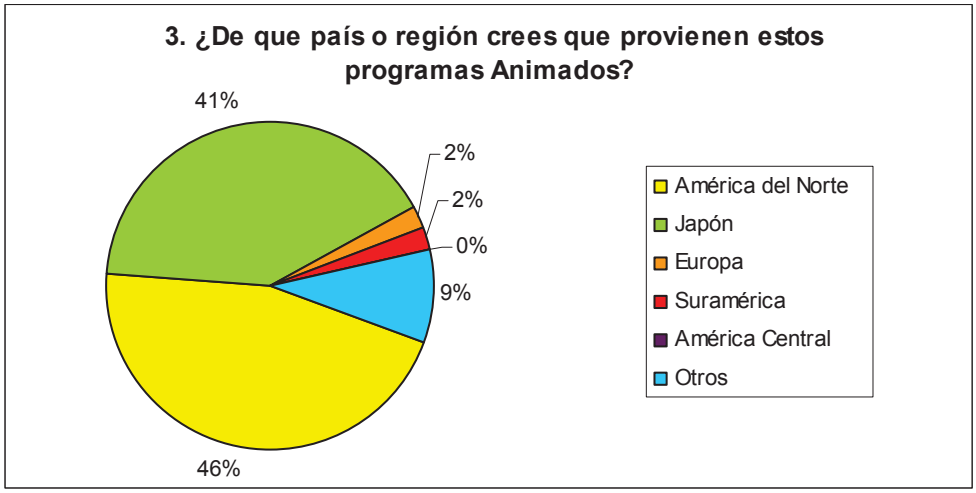


a.4
Medio



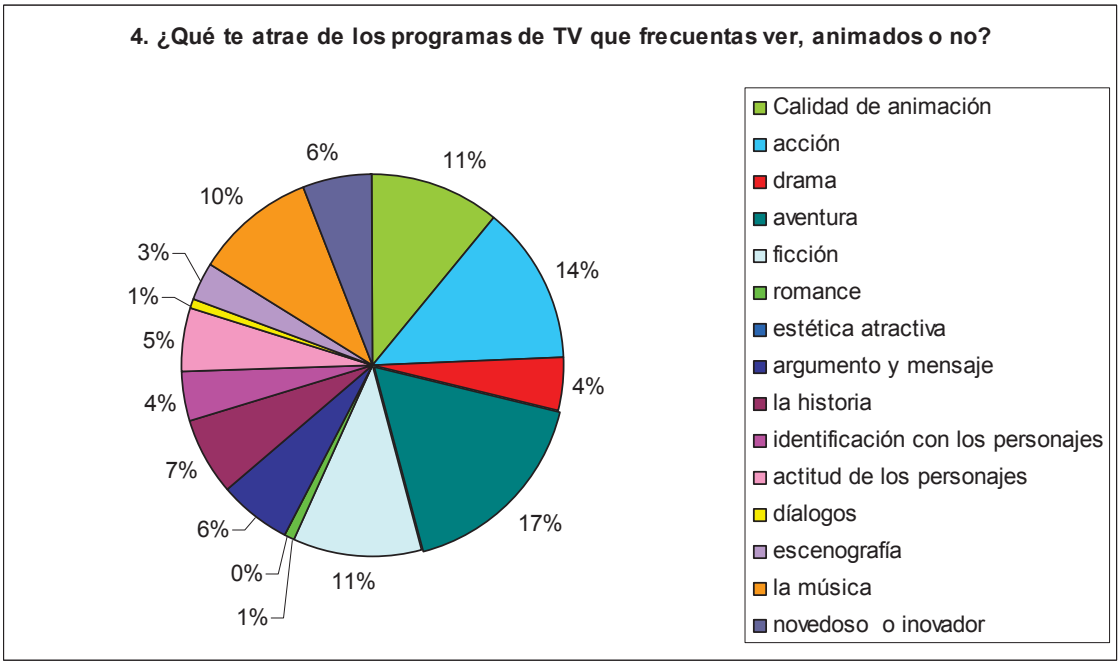
a.5

3. ¿De que país o región crees que provienen estos programas animados

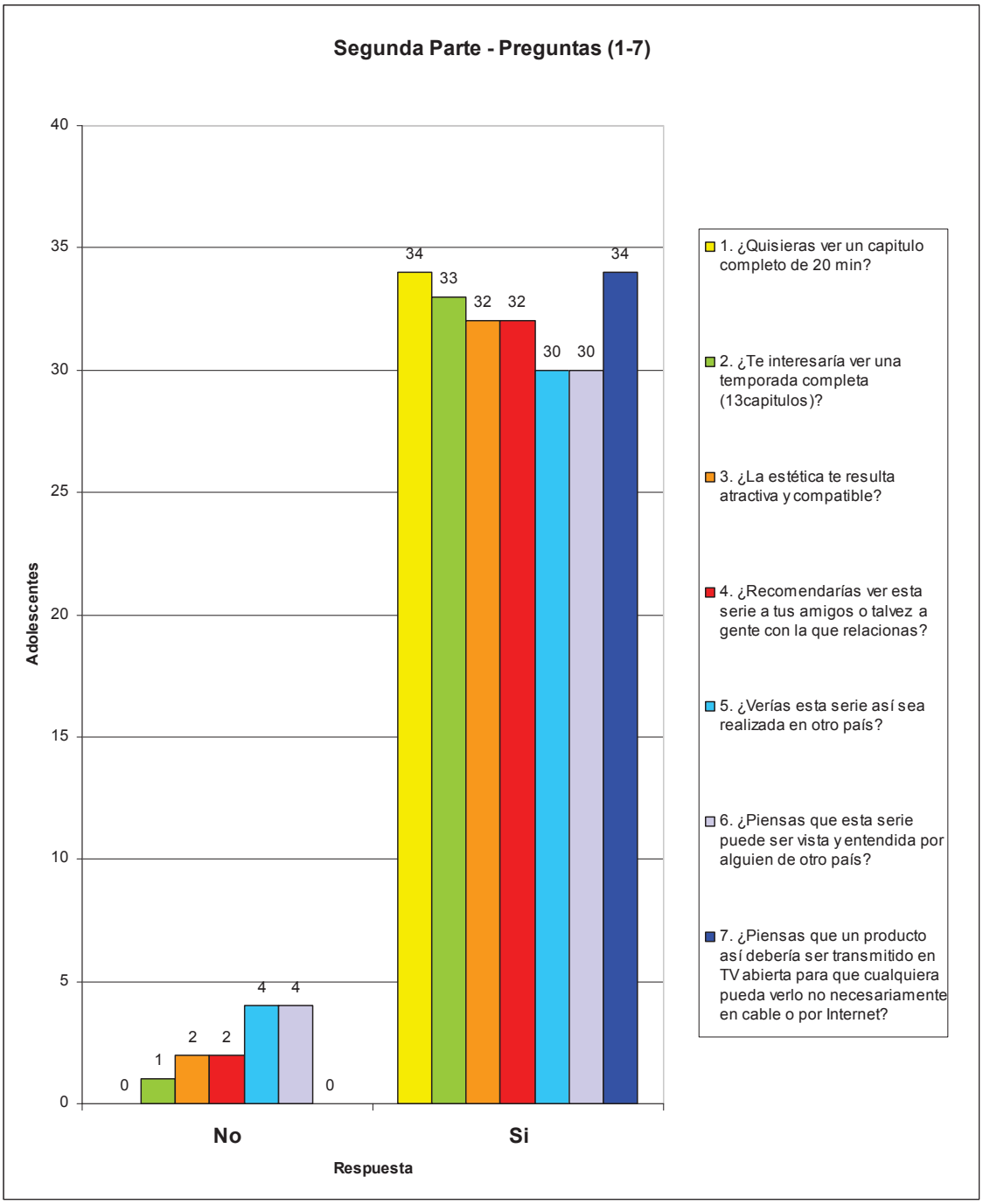


a.6

4. ¿Qué te atrae de los programas de TV que frecuentas ver, animados o no?

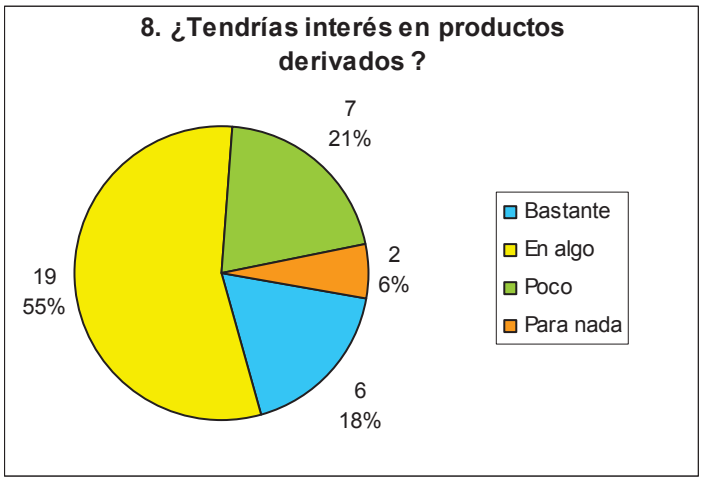


b.1
Segunda parte – Preguntas 1-7



b.2

8. ¿Tendrías interés en productos derivados?



b.3

9. ¿Por qué crees que un producto así hasta ahora no se ha realizado a nivel nacional?

Anexo 2: Biblia de la serie Memoria.

BIBLIA SERIE MEMORIA

Por
Daniel Armas

Introducción

MEMORIA es una serie animada en 3D, para televisión, con un enfoque educativo y reflexivo; con una duración de 30 minutos. Memoria es un ser fantástico, sabio y atemporal, que ayuda a jóvenes que atraviesan un grave conflicto, comunicándose con ellos a través de los mitos.

Personaje Principal

MEMORIA

Espíritu del tiempo, poseedora de gran sabiduría; Ser multidimensional, lleno de calma y empatía. Su misión es preservar la sabiduría ancestral del planeta Tierra, y mantenerla viva para que no se pierda, ante la confusión que traen la mentira o el olvido. Acude en ayuda de los jóvenes, los induce a un profundo sueño para guiarlos a través de un **mito,** usando un lenguaje de metáforas; de esta manera los encamina a descubrir su propia verdad.

Edad:	Desconocida (Aparenta 50 años).
Altura:	2 metros.
Peso:	140 libras.
Tipo de cuerpo:	Cuerpo humanoide, alta y delgada.
Tipo de cara:	Su cabeza es alargada, en su rostro se muestra calma, poder y sabiduría; su rostro es fino.
Tez:	Su tono de piel es color cian.
Ojos:	Sus ojos parecen los de una serpiente, tiene pestañas espesas.
Pelo:	No tiene cabello ni cejas.

Estilo de ropa:	Tiene un vestido gris púrpura largo, capa café y una corona dorada.
Estilo:	Es un ser tranquilo, y es guía, lleno de sabiduría e inteligencia, usa frecuentemente metáforas.
Comportamiento:	Es amistosa y reflexiva, trata de ayudar a las personas a encontrar una respuesta y una verdad, su comportamiento también es como el de un ser sabio, respetuoso y calmado. Usa acertijos, metáforas, poesía.
Prejuicios:	Ninguno.
Mejores cualidades:	Memoria, sabiduría, inteligencia, reflexión, tranquilidad.
Perores cualidades:	A veces no logra hacerse entender.
Debilidades:	Ninguna.
Hobbies:	Crear pruebas y acertijos.
Talentos:	Es la fuente de la memoria.
Cómo le ven los demás:	A veces con recelo y admiración, otras veces con miedo y otras con mucho respeto.
Habilidades:	Puede levitar.

Escenario Principal

MUNDO DE MEMORIA

Lugar onírico y surreal, cubierto por un cielo lleno de estrellas, planetas y auroras boreales. Se encuentra en una dimensión sin tiempo en la que existe otro tipo de lógica. Está formado por varias pirámides flotantes, las cuales tienen un árbol en el extremo superior. Es el lugar donde habita Memoria y se acumulan las memorias del planeta Tierra.

Contenido

Género: Ficción y aventura educativa.

Storyline: Memoria es un ser de gran sabiduría, que habita en otra dimensión, ella rescata a jóvenes que atraviesan un grave conflicto; los guiará hacia la verdad haciéndolos entrar en un sueño lúcido, donde estos demostrarán su transformación.

El personaje principal es Memoria, cuya presencia será imprescindible en cada episodio, como también lo será el mundo en el que ella habita.

En cada episodio se trata un conflicto diferente que involucra como protagonista a un personaje joven.

Cada historia puede desarrollarse en una época distinta, ya que el personaje Memoria, no está regida por las leyes del tiempo, esto le da facilidad para ayudar a jóvenes de diversas épocas

Memoria ayuda a jóvenes en variados lugares del mundo, sin discriminar su condición, raza, credo, cultura o ideología.

JÓVENES

Rasgos básicos: Tienen una visón diferente del mundo, son curiosos, pensantes, reflexivos, audaces; muchas veces están cruzando por un problema emocional, existencial o social. Se encuentran confundidos, inconformes, inseguros y en ocasiones se sienten solos e incomprendidos. Jóvenes abiertos a nueva información y que se hallan muy cerca de llegar a una verdad.

Objetivos de la serie

- El propósito de esta serie es difundir por medio de la animación 3D, la sabiduría ancestral que está siendo olvidada, para generar una reflexión crítica de conciencia, en el espectador.

- Contar las historias de manera universal para que esta serie pueda ser entendida a nivel global. Así los personajes y los ambientes no tendrán rasgos específicos de una cultura o región existentes.

- Promover el pensamiento analítico-crítico.

Contexto

AUDIENCIA

La audiencia o Target a la que será dirigida esta serie animada, es a jóvenes en etapa de formación, dentro del periodo de la adolescencia, de entre 10 y 18 años, capaces de asimilar, comprender y estar abiertos a un diferente tipo de información.

Con gustos por la animación en general, ya sea 2D, 3D o en plataformas multimedia, los videojuegos y las artes visuales como el cómic.

Este grupo se caracteriza por estar cursando una educación secundaria y por pasar una gran parte de su tiempo frente al televisor, generalmente en las tardes.

Que busquen en las series de televisión (no necesariamente animadas), entretenimiento y un mensaje alternativo no infantil, que mantenga afinidad a sus cambios mentales y corporales, con tramas que identifiquen y reflejen su comportamiento socio-cultural.

Este grupo objetivo, en tan importante etapa de formación, necesita de una programación televisiva con calidad de mensaje y sano entretenimiento.

DURACIÓN

Estándar de 30 minutos para televisión incluyendo cortes comerciales. La duración real de la animación será de 23 minutos.

Esta serie está diseñada principalmente para ser transmitida por televisión abierta y pública. Una temporada completa constaría de 13 capítulos.

Estructura

Cada episodio está estructurado en 3 actos de aproximadamente 7 minutos cada uno, separados por cortes comerciales.

Como introducción a cada episodio, se hará una apertura compilada con varias imágenes llamativas de la serie (opening), de aproximadamente 1 minuto de duración; en ésta se da crédito a los principales autores del capítulo. Al final habrá un segmento con los créditos de todas las personas que intervinieron en la creación del episodio (ending), de aproximadamente 1 minuto de duración.

Los dos segmentos deberán ser acompañados de una melodía musical, diseñada especialmente para la serie.

PRIMER ACTO
Se introduce la situación y el conflicto que envuelve al personaje, el ambiente tendrá un enfoque realista. En este acto se pueden manifestar diversos problemas que conciernen a la sociedad actual, para que la trama sea identificable a la audiencia propuesta.

SEGUNDO ACTO
Empieza cuando Memoria acude al personaje joven y lo transporta a su mundo onírico. Éste se convierte en el protagonista de un mito, que Memoria le cuenta a través de un profundo sueño (sueño lúcido), usando un lenguaje de metáforas.

TERCER ACTO
Memoria impone una prueba específica, en la que el joven personaje tendrá que poner en práctica lo aprendido anteriormente en el mito, al finalizar la prueba habrá encontrado una respuesta a su conflicto. Memoria siempre los guiará para que ellos logren atravesar la prueba por sus propios medios.

Al terminar el tercer acto, Memoria brinda al personaje una reflexión concreta del mensaje del mito, para con esto devolverlo a la realidad a la que él pertenece; cuando éste vuelve a su mundo, se mostrará con una actitud diferente, como también tendrá otra perspectiva de sí mismo y de su situación.

Estética

Esta serie propone una estética compatible y llamativa para la audiencia; se optó por imágenes expresivas como caricaturas coloridas con formas delimitadas; una fusión entre una imagen plana y una con volumen; así serán apreciadas como símbolos, y mostrarán una impresión única, y diferente de las imágenes de la mayoría de las series en 3D existentes.

TÉCNICA DE RENDERIZADO 3D “CEL SHADING”

Esta técnica lleva este nombre ya que el acabado final o render de los objetos modelados en 3D se asemeja a los dibujos animados realizados en acetatos, no obstante entrega el volumen de un objeto tridimensional. Técnica sumamente rápida en cuanto a tiempo de render, si la comparamos con un acabado tridimensional convencional o uno foto realista.

El formato de pantalla ideal es el de alta definición, como primera opción, o en formato estándar de TV analógica DV; con sonido envolvente que realce la ambientación 3D; la velocidad ideal de fotogramas por segundo, es de 24fps.

La **captura de movimiento** es una alternativa que puede ahorrar tiempo y dar realismo al movimiento.

Historia Piloto

“LA CAVERNA”

Historia diseñada para el Episodio Piloto, basada en el mito de “La Caverna De Platón”, escrito por Platón dentro de su libro La República, como un ejemplo de la consecuencia de una deplorable educación.

En resumen: “Cuenta la historia de unas personas que han vivido toda su vida dentro de una caverna, nunca han podido ver el mundo que llamamos real, con el sol imponente en el campo de lo que se puede percibir primordialmente con la vista. Estas personas permanecen atadas de modo que no pueden moverse en lo absoluto, sólo pueden mirar al frente a unas sombras que representan objetos y seres que ellos nunca han podido ver en el mundo exterior, aunque para ellos son reales. Varios sacerdotes controlan estas sombras y el fuego que sirve para proyectarlas, la trama toma fuerza cuando una de estas personas engañadas es liberada y puede salir de esta caverna y darse cuenta que lo que veía era nada más que un minúsculo reflejo de lo verdadero.”

Personaje principal (Piloto)

DAMARA

Damara Casia, efectivo militar, vive en el año 2030D.C. Es una chica que demuestra seguridad, pero posee un gran conflicto interno, ya que no sabe en qué creer, ni qué hacer con su vida.
Es un poco impulsiva, tanto como ingenua, tiene un espíritu carismático, sin embargo a veces demuestra un poco de dureza. Es una persona muy expresiva, humilde y amistosa. Además, tiene un gran afán de proteger.

Biografía: Damara nació en un pueblo pequeño de un área rural, es la segunda de cuatro hermanos, está encargada de mantener a sus dos hermanos menores y a su anciana madre, debido a que su hermano mayor los abandonó. Ella no logró acabar el colegio ya que se vio obligada a trabajar los dos últimos años. Decidió enlistarse en el ejército con el fin de tener una fuente de sustento económico para su familia.

Edad: 18 años.

Altura: 1.65 metros.

Peso:	115 - 118 libras.
Tipo de cuerpo:	Se alimenta bien, con proteínas; tiene un cuerpo resistente y fuerte, pero no musculoso, más bien es un cuerpo atlético femenino, no muy delgado ni muy robusto.
Tipo de cara:	Es un rostro juvenil, un poco serio porque se encuentra en el ejército; pero cuando sonríe es muy agradable; su nariz es redonda y mediana, su boca es mediana con labios de un color claro.
Tez:	Su tono de piel es canela.
Ojos:	Ella tiene ojos grandes con un tono naranja, tiene una mirada profunda que expresa ingenuidad.
Pelo:	Su cabello es mediano, tiene una melena, cerquillo y una trenza.
Estilo de ropa:	Uniforme militar femenino de color verde oscuro, con botas negras, con accesorios.
Estilo:	Es breve en su expresión, es carismática, firme, ruda, cambiante, impulsiva y un poco seria.
Carrera:	Es militar, forma parte del pelotón KAOS.
Prejuicios:	Hacia los citadinos.
Mejores Cualidades:	Buena amiga, se preocupa por los demás, tiene el afán de proteger, es muy observadora.
Peores cualidades:	Cree ciegamente en la autoridad, impulsiva, ingenua, es un poco ignorante sobre algunos temas importantes.
Debilidades:	Impulsiva, tiene un conflicto interno, cambia fácilmente de humor.
Hobbies:	Le gustan los simuladores de guerra, el tiro al blanco, le gusta la acción.
Talentos:	Es una excelente francotiradora.
Cómo la ven los demás:	La ven como alguien segura, que toma sus propias decisiones, competitiva. Demuestra que tiene el control de su vida, madura y ruda.

Personajes secundarios

PELOTÓN “KAOS”

Ali Zankansky: Novata que acaba de finalizar su entrenamiento militar. Es muy extrovertida, le gusta hacer bromas.

Nina Arzam: Experta en artes marciales. Es muy astuta y ágil.

Polo Baker: Alias Jet, Capitán del pelotón KAOS, especialista en armas y provisión de armamento, es rudo y muy impulsivo.

Julián Fuji: Alias Zero, experto en tecnología militar, es conocido por su habilidad para interferir en sistemas informáticos, es un hacker

ANTAGONISTAS

Marcus Titus: Veterano, General y héroe de guerra. Actualmente es el más alto representante de la milicia. Es autoritario y dominante, es conocido por su rudeza y mal carácter.

Bill Knewman: Reportero y presentador estelar del canal de noticias Pentagama.

Adam Ramos: Principal accionista y director del canal internacional de noticias Pentagama.

El Chacal: Se desconoce su nombre, es misterioso y astuto, trabaja para una organización secreta.

DENTRO DEL MITO

Prisioneros: Personajes basados en el mito de La Caverna de Platón, representados por los miembros del pelotón KAOS.

Sacerdotes: Personajes basados en el mito de La Caverna de Platón, representados por los personajes antagónicos.

Sombra Guardiana: De aspecto humanoide, sólo puede existir dentro de la caverna y sigue ciegamente las órdenes de los sacerdotes.

ESCENARIOS

La Caverna: Escenario basado en el mito de La Caverna de Platón; los sacerdotes proyectan sombras dentro de una cueva, dirigidas hacia un grupo de prisioneros que se encuentran en una posición fija desde que nacieron. La caverna se encuentra dividida en tres secciones. En el un extremo se encuentra "El pabellón de los prisioneros", con los prisioneros mirando ante ellos las sombras proyectadas en la pared de la caverna. Al otro extremo se encuentra "El pabellón del fuego", donde un pedestal sostiene una llamarada, custodiada por el "Gran Sacerdote" (El Chacal). La caverna se halla atravesada de extremo a extremo, por un corredor con altos muros divisorios.

Campo de batalla: Prueba impuesta por Memoria (a modo de video-juego bélico en primera persona), es un combate militar, un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, dentro de un campo de batalla.

Base militar: Ubicada en medio del desierto. Aquí se prepara las estrategias para combatir al “terrorismo”.

Sector 11: Pueblo pequeño habitado principalmente por campesinos, donde se supone que varios soldados, entre ellos Damara y sus compañeros, van a realizar un simulacro de rescate de rehenes.

Extracto del guión del Episodio Piloto “La Caverna”

Damara es una chica de 18 años que para poder ayudar económicamente a su hogar se enlistó en el ejército de una nación sumamente autoritaria.

El presentador de televisión, Bill Knewman, del canal “Pentagama”, narra una noticia alarmante sobre la guerra que su país libra contra una nación que propicia el “terrorismo”.

En una Base Militar, en medio del desierto, un grupo de soldados que son amigos y compañeros en el pelotón KAOS, se encuentra en sus labores diarias, comentando acerca de sus expectativas para la vida, cuando el autoritario General Titus asoma y llama aparte al joven Capitán Jet; mientras tanto, Damara quien es una hábil francotiradora, practica tiro en un simulador holográfico.

Los soldados tienen un visor como comunicador e identificador de personas y objetos. Además es un micro computador; lo deben llevar puesto en el ojo derecho.

Esa misma tarde, Zero, experto en Sistemas Informáticos, juega en una consola portátil, y por descuido rompe el visor de Damara. Ella enfadada le insta a que lo repare.

Al anochecer, cuando Damara se encuentra sola en la terraza de la Base, le vienen recuerdos de su familia. Entonces llega Zero buscándola, con el visor reparado y habilitado para recibir la señal de TV prohibida para los militares.

Momentos después, Jet anuncia al pelotón KAOS que participarán en un simulacro de liberación de rehenes en el sector 11, lo que alegra a todos.

En un ambiente de misterio varias personas traman una conspiración.

Al día siguiente el General Titus, con fuertes palabras anima a los soldados. El grupo KAOS y los demás soldados abordan un helicóptero en dirección al Sector 11. Una vez ahí, Jet da las instrucciones para que sus compañeros tomen posiciones. Los soldados se acercan al lugar señalado para el rescate, que es un edificio. Y, de manera inusual, Titus da órdenes directas a los soldados, indicándoles que hay un cambio de planes en la misión. Una extraña interferencia bloquea la señal en los visores de intercomunicación de los soldados. Damara, al tratar de reparar el suyo, accidentalmente activa la señal de TV, y sorprendida nota que la acción se está transmitiendo no como un simulacro, sino como si se tratase de una acción real. Ella advierte de esto a Zero, pero él no le hace caso y junto a todos los soldados ingresa a la edificación siguiendo las órdenes. Damara, confundida, trata de averiguar qué está sucediendo, toma posición en un lugar alto, hace un acercamiento con la mira de su rifle y observa al General Titus acompañado por Adam Ramos (accionista del canal de TV Pentagama), y por un sujeto desconocido (el Chacal). Enseguida deduce que todo es una trampa. Una gran explosión destruye el edificio donde presuntamente se hallan los rehenes a los que debían rescatar. En una desesperada acción, ella trata de llegar al lugar, para intentar salvar a sus compañeros. Una fuerte explosión ocurre junto a ella. Queda inconsciente y aparece Memoria, mientras una nueva explosión destruye todo a 500 mts a la redonda.

Damara, mareada aún, despierta en una especie de isla flotante de forma piramidal. Allí habita Memoria. La isla está suspendida en el aire, y se encuentra rodeada de otras similares. Entre la niebla se distingue unas montañas en el horizonte. Memoria se le acerca levitando, temerosa Damara le apunta con su arma. Memoria toca el arma, y ésta se desvanece. Luego, con suavidad coloca su mano izquierda sobre la cabeza de Damara y la hace sumirse en un sueño lúcido, para inducirla a formar parte de un relato recurrente de la antigüedad.

Memoria y Damara se adentran en el mito de “La Caverna de Platón”. Damara toma la lógica y el aspecto de los personajes del mito, ahora es una más de los prisioneros de la Caverna. Damara abre los ojos en este lugar sombrío, el fuego de la caverna se refleja ante una pared grumosa, y Memoria empieza a narrar el mito: “Imagina que en una caverna habitan personas que a causa de sus ataduras no pueden moverse, ni siquiera pueden mirarse entre ellos, sólo pueden mirar hacia el frente. Han vivido en la caverna desde que tienen conocimiento. Ellos son los prisioneros, pero todavía no lo saben”.

El reflejo en la pared se torna más fuerte, van apareciendo varias sombras, como de objetos, plantas, animales, personas, y del sol. Los prisioneros piensan que esas sombras son seres reales, pues es todo lo que conocen ya que nunca han visto el mundo exterior. Ven la sombra de un hombre que comienza a agitar sus brazos, como tratando de comunicarles algo. Aparecen otras sombras, lo atrapan, éste da un grito, y se ve que le cortan la garganta con una daga. Todas las sombras desaparecen, el reflejo se hace débil. Cuando Damara cuestiona el origen

de las sombras, sus ataduras comienzan a removerse, y queda libre. Por primera vez intenta usar su cuerpo para levantarse y caminar, le cuesta mucho trabajo. Memoria dice: "…al despertar su cuerpo, también ha despertado su mente". Damara logra asomarse sobre la pared, el Gran Sacerdote que custodia el fuego de la caverna, la ve y da la voz de alerta. Ella logra saltar hacia el otro lado del muro, encontrándose frente a frente con El Chacal, quien intimidado retrocede. Damara busca una salida, sube por la escalera en forma de espiral, mientras las sombras la persiguen. Ella alcanza el exterior, todo se irradia con una intensa luz y las sombras desaparecen. Es la luz del Sol, y gracias a ella, Damara puede ver el mundo que la rodea, con los seres verdaderos, que ella sólo conocía como sombras. Ella recuerda a sus compañeros dentro de la caverna, y decide ir a rescatarlos para mostrarles la verdad. Los prisioneros no entienden nada e intentan agredirla. Los sacerdotes dan ordenes a las "sombras humanoides" de atacar a Damara. Éstas la inmovilizan, y los otros prisioneros la matan. Termina el mito de la "Caverna de Platón".

Damara aparece dentro de una especie de video-juego bélico. Esta es una prueba impuesta por Memoria. La oscuridad cubre un campo de batalla, ella se siente confundida, nota que porta una ametralladora, ve llegar al General Titus dando órdenes sobre un vehículo blindado que exhibe una flameante bandera con la insignia de la nación. Junto a Titus se encuentra El Chacal. Damara observa a varios de sus compañeros del pelotón KAOS en el campo de batalla, corre hacia ellos e intenta acercarse a Zero, pero él se ha marchado a la línea de fuego. Damara avanza hasta una trinchera, donde encuentra a Nina y a Ali que disparan muy concentradas en la batalla. Frente a ellas explota una granada que deja la trinchera en ruinas. Damara contesta, disparando con furia al enemigo que sigue avanzando. Busca refugio en otra trinchera. Una luz clara, en forma de cruz, desvanece a los soldados enemigos cuando son aniquilados, tal como un efecto visual usado en los video-juegos. Entre el humo y el fuego, ve acercarse a Jet cargando a Zero agonizante. Ella se conmueve hasta las lágrimas. Jet pide a Damara que vengue a Zero. En ese mismo instante aparece en su vehículo blindado el General Titus, quien ordena a Damara que accione un control remoto para hacer estallar una gran bomba que destruirá al enemigo y todo lo que se halle a su alcance. Titus señala hacia la bandera de su nación, que se halla en el vehículo que está a sus espaldas, la misma que tiene una insignia igual a la que llevan los soldados en la banda de sus brazos izquierdos. Damara se niega a obedecer; con furia y segura de sí misma dispara su arma en dirección a la cabeza del General. Pero su objetivo no era ésta, sino la bandera, que era símbolo de todo este engaño, la misma que queda destruida con un efecto de video-juego. Un sonido anuncia: "FIN DEL JUEGO". Aparecen enunciados tridimensionales: "JUEGO TERMINADO". Toda la escena se desvanece y Damara vuelve al mundo de Memoria.

Damara despierta encontrándose recostada, frente a ella está Memoria que medita levitando levemente, en posición de Loto, Memoria abre sus ojos y le sonríe. Damara le está agradecida, ya no hay más mentiras. Se siente transformada porque ya sabe qué hacer con su vida, su propósito será ayudar a otros a no caer en la mentira, que es parte de la estrategia de los que buscan el poder. Para finalizar esta enseñanza, Memoria se apresta a darle una última reflexión comparando lo vivido tanto en el supuesto simulacro, en el mito, como en la vida

cotidiana de su entorno social: "…Es hora de transformar la conciencia... Tú no eres más una prisionera".

Damara despierta a salvo en las cercanías del Sector 11, su visor-comunicador sigue transmitiendo las noticias de la catástrofe antes ocurrida. Abre sus ojos, se levanta, y arranca la insignia de su uniforme, la misma que identifica el engaño de la que fue víctima.

FIN.

Posibles historias para próximos capítulos

EPISODIO: Mito del diluvio y la Atlántida

(Año 2015D.C. California) Historia de una civilización que está sumida en el consumismo, materialismo, vanidad y la degeneración. En este momento en el mundo se están dando unos cambios climáticos nunca antes vistos. Tomas Coff (17 años), es uno de los actores más famosos del cine y es contratado para ser protagonista de una película especulativa acerca de lo que sucede con el clima. El actor entra en un conflicto de culpabilidad, Memoria lo rescata y lo lleva a conocer los distintos mitos sobre el diluvio y la Atlántida, al final le hace una prueba en un laberinto para que reflexione sobre lo que aprendió.

EPISODIO: Mito de Horus

(Francia, época de la revolución francesa) Un niño llamado Mateo (13 años) nació el 25 de diciembre, y es usado para construir una nueva pseudo-religión, que atraerá a la gente hacia él como si fuera un salvador o un profeta, todo se manipula para que se lo vea como si fuera un profeta elegido. Mateo es convencido desde pequeño que es el salvador y se lo educa estrictamente para esto; él entra en un conflicto existencial sobre su Yo, así que Memoria decide ayudarlo, y con el mito de Horus, Dionisio, Mitra, Jesús y Buda, le hace entender el verdadero significado de éstos. Al final le impone una prueba que consiste en descifrar un acertijo complejo, para comprobar su entendimiento.

EPISODIO: Mito sobre la verdad interior (mito hindú)

(Años 60´s) Luna (14 años) tiene un conflicto sobre no saber quién es, busca varias respuestas en libros, en la opinión de sus padres, amigos; pero se da cuenta que nadie la conoce; busca en un libro de su madre cuál es el significado de la palabra persona y encuentra que la palabra persona significa: máscara. Ella entra en una gran depresión ya que siente que no se conoce, Memoria le ayuda y le enseña el mito hindú sobre la verdad interior, el cuál trata sobre la búsqueda de la verdad en uno mismo, también la lleva por algunos diálogos socráticos, hasta llegar a la inscripción del oráculo de Delfos. Luego Memoria le impone una prueba que consiste en encontrar su verdadera imagen en un mundo de espejos para probar su entendimiento.

Sumario

MEMORIA es una serie de ficción y aventura, con un enfoque educativo y reflexivo, dirigida hacia adolescentes. Con el propósito de contar por medio de la animación 3D la sabiduría ancestral que está quedando en el olvido, así como generar una reflexión crítica de conciencia, en el espectador, ya que la historia de la humanidad está llena de una gran sabiduría, y también de grandes errores que nos pueden servir como lecciones de vida.

Anexo 3: Guion Literario “La Caverna”.

MEMORIA

"LA CAVERNA"

Escrito por

Daniel Armas

Basado en el mito de "La Caverna de Platón"

Quito-Ecuador
098245514

PRIMER ACTO

PANTALLA DE TELEVISOR - AÑO 2030.

NO SE APRECIAN LOS LÍMITES DEL TELEVISOR.

Se observa en un noticiero al presentador BILL KNEWMAN, informando sobre la guerra que su país libra contra una nación extranjera que promueve el "terrorismo".

BILL KNEWMAN
Lo prometido es deuda, y para ustedes, nuestros queridos televidentes, tenemos los resultados de la encuesta, sobre si el público está de acuerdo, o no, con la guerra que enfrenta nuestro país en la región oriental.

En la pantalla aparecen Porcentajes.

BILL KNEWMAN (CONT'D)
Como pueden observar, es claro que la mayoría de la población está de acuerdo con esta guerra. Cabe mencionar que aproximadamente más de medio millón de nuestras heroicas tropas, se encuentran instaladas en esta región.

De fondo, se pasa un video de un grupo terrorista que permanece en la clandestinidad. Seguido de un recopilatorio de imágenes y videos de ataques terroristas que ha sufrido el país.

BILL KNEWMAN (CONT'D)
¡Noticia de última hora!: Nos acaba de llegar un video del líder terrorista "Rajat Maki", desde la clandestinidad, en el cual pronuncia un mensaje de amenaza a nuestra nación. Textualmente el líder terrorista expresa amenazas como: "Por cada día que permanezcan tropas extranjeras en nuestro país, 100 de sus soldados morirán". "Si no se marchan sus tropas de nuestra región, su nación será atacada con toda nuestra furia".

Bill Knewman se encuentra indignado y furioso después del mensaje terrorista, por lo que emite su opinión personal.

BILL KNEWMAN (CONT'D)
El Gobierno debe actuar con mano dura, para que estos grupos subversivos, nunca más puedan poner en peligro la integridad de nuestra nación. Es necesario establecer políticas serias de Seguridad Nacional, y poner en claro la política exterior, para garantizar la paz y salvaguardar nuestros intereses. Que Dios nos bendiga y bendiga a nuestros soldados. Soy Bill Knewman, me despido, y los espero el día de mañana por la señal de Pentagama Noticias. Que tengan un buen día.

EXT. BASE MILITAR / HELIPUERTO. DIA

La base militar se encuentra ubicada en un lugar árido (desierto); JET y ZERO se encuentran cargando varias cajas con armas que llevan a un helicóptero militar.

JET
Zero, ¡apresúrate con ese cargamento!

ZERO
Voy lo más rápido que puedo, pero esto pesa una tonelada.

JET
No seas exagerado, y ¡Apresúrate!

ZERO
(Murmurando) Yo sabía que no tenía que haberme metido en esto de la milicia.

JET
¡Ja, já! Y qué hubieras sido entonces? ... un gerente, un congresista, un abogado o un mendigo? ¡Ja, já!

ZERO
Mmmm... Siempre fuí bueno con las computadoras y los números, me hubiera gustado crear programas informáticos de libre acceso o video-juegos.

JET
¡Ja, já! Qué ridículo, deja de fantasear y apresúrate con eso!

Terminan de dejar el cargamento en el helicóptero; éste DESPEGA, cuando se acerca el General TITUS hacia ellos. Muy sorprendidos lo saludan inmediatamente (saludo militar).

TITUS
(A Jet)
¡Capitán Baker (Jet)...!
¡Acompáñeme!

JET
¡Sí, Señor!

Mientras se alejan Titus y Jet, Zero pone una expresión de intriga.

INT. BASE MILITAR / SIMULADOR. TARDE

DAMARA está sumamente concentrada practicando tiro con un arma de francotirador, en un simulador holográfico. Mientras apunta firmemente con la luz de la mira telescópica hacia un holograma, que tiene como "blanco de tiro", ella esboza una media sonrisa.

DAMARA (V.O.)
Jhmmm ..., demasiado fácil.

Se escucha un DISPARO.

INT. BASE MILITAR / DORMITORIOS. TARDE

(Los soldados tienen un visor como comunicador e identificador de personas y objetos. Además como micro computador; lo deben llevar puesto en el ojo derecho).

Zero se encuentra jugando en una consola portátil (gameboy) un videojuego de disparos (la escena del video juego es similar a la acción de Damara practicando tiro). Zero está sumamente inmerso en el juego. Damara se acerca a Zero silenciosamente. De repente, Zero agita sus brazos mostrando su alegría.

ZERO
¡Yahooo, y pensaban que no iba a hacer nada de mi vida!

¡Já!

Pero Zero no se da cuenta que golpeó y lanzó lejos el visor de Damara, ella lo recoge del suelo y nota que está averiado; esta situación hace enfadar a Damara y furiosa se acerca a Zero.

DAMARA
¡Noo!, ¡mi visor!

Todo es tu culpa, deja de ser tan despistado, ya me tienes harta! Más vale que lo arregles o tú y tu horrible video-juego desaparecerán de este planeta!

Damara deja el visor a un lado de Zero y se marcha furiosa.

EXT. BASE MILITAR / TERRAZA. NOCHE

Damara pensativa, mirando una foto de su familia.

DAMARA
Los extraño tanto...

Mira a las estrellas con nostalgia.

Zero ingresa con un poco de recelo a la terraza donde se encuentra Damara y se acerca a ella (tartamudeando el nombre de Damara).

ZERO
Da-Damara, al fin te encuentro, no te hallé por ningún lugar, debí suponer que estarías aquí, sólo quería entregarte tu visor. Y te pido disculpas de nuevo.

Damara mira fríamente a Zero y arrancha el visor para volvérselo a colocar.

DAMARA
¡Déjame en paz! Quiero estar sola.

Zero se aleja un poco.

ZERO
Ah!, por cierto, modifiqué tu visor para que pueda receptar algunos canales de televisión. Sólo ten cuidado, tú sabes que no se nos permite tener este tipo de entretenimiento.

En ese momento Jet los llama por el visor de cada uno.

JET
Atención!, todos los miembros del pelotón inmediatamente diríjanse a la base 3! Fin del comunicado.

INT. BASE MILITAR / BASE 3 / SALA DE REUNIONES

El pelotón KAOS, conformado por Damara, Zero, NINA, ALI, entre otros soldados, se encuentra atendiendo las indicaciones de Jet.

JET
Traigo un mensaje importante del General Titus: El día de mañana se realizará un simulacro de rescate de rehenes dentro del Sector 11, en un pequeño pueblo habitado principalmente por campesinos. El pelotón KAOS ha sido escogido para esta misión por su excelente formación y obediencia. También, se dará un importante reconocimiento al soldado que mejor se desempeñe en el simulacro. Se utilizará municiones-inteligentes de salva.

Zero se entusiasma por la noticia.

NINA
Mmm... ¡Excelente!

ALI
(Emocionada) ¡Al fin algo de acción!

DAMARA
(A Ali)
¡Já!, ridícula, es sólo un simulacro.

ZERO
Les demostraré que no soy el inútil que todos creen... Aunque me parece extraño que nos avisen esto de un día para el otro.

JET (V.O.)
Con esta misión podré destacarme como Capitán. Todos saben que este pelotón no es nada sin mí.

Se escucha a los SOLDADOS alegrarse por la noticia, parece ser una operación sencilla y todos se sienten entusiasmados.

Jet en una pantalla holográfica gigante les muestra un mapa tridimensional del sitio y las ubicaciones que cada soldado tomará en el lugar.

JET (CONT'D)
El objetivo a rescatar se encontrará secuestrado por terroristas en esta edificación; aquí pueden observar los posibles puntos de ingreso.
(MORE)

JET (CONT'D)
Cada uno de ustedes se colocará en el lugar estratégico que mañana se le asigne, para poder neutralizar al enemigo lo antes posible, con el menor número de bajas. Si alguno de ustedes recibe 3 impactos de una munición en el cuerpo o un impacto en la cabeza, quedará automáticamente fuera de la misión y su arma también quedará inhabilitada.

INT. CUARTO OSCURO

Sólo se reconocen las siluetas en contra-luz de varias personas misteriosas.

VOZ 1
Las redes comunicacionales no tardarán en retransmitir el evento.

VOZ 2
(Acento árabe)
La detonación empezará en cuanto todos la puedan ver.

Se reconoce a continuación la voz del General Titus.

TITUS
El escenario está listo y los actores bajo control. Sólo el sacrificio nos otorgará el poder, ¡ja, ja, já! Porque el fin justifica los medios!

VOZ 3
Caballeros, mañana todo el mundo lo verá... Un evento esperado por todos nosotros... Contamos con el apoyo de diferentes organizaciones mundiales y nuestros agentes estarán en alerta máxima... Será la oportunidad ideal para radicalizar nuestro Sistema, y al final, como siempre, la opinión de las masas terminará pronunciándose en contra de sí mismas... Lo blanco será siempre blanco, y lo negro, siempre negro.

EXT. BASE MILITAR. DIA

El General Titus se encuentra sobre una tarima, sumamente furioso, dando órdenes por un megáfono a un grupo de 50 soldados, entre ellos el pelotón KAOS, los cuales se encuentran en una formación atenta y ordenada.

TITUS
¡Atención!

Los soldados levantan su mirada hacia el General.

TITUS (CONT'D)
¡Me indigna ver cómo: buenos para nada, como ustedes, fueron escogidos para una misión tan importante. Tendrán que demostrar que no son la repugnante escoria que observo en este momento. Muy pocos cadetes tienen la oportunidad de competir en simulacros de este nivel, ya que la mayoría son enviados directamente al campo de batalla a defender nuestra nación, de esas malditas moscas terroristas. Sólo con el alma llena de odio y venganza podrán defender a nuestro país, de la peste terrorista, que ha atacado a nuestra libertad, a nuestra democracia, que ha matado a civiles inocentes y a nuestros soldados...! ¡Es su deber! ¡Muerte al enemigo!

SOLDADOS
(En coro)
¡Muerte al enemigo!

(Helicópteros trasladan a los soldados a un lugar próximo al simulacro en el Sector 11).

EXT. SECTOR 11 / PUEBLO / LUGAR DE ATERRIZAJE. DIA

En el pueblo se hallan construcciones rústicas de adobe, simples, y de apariencia pobre, con edificaciones de un piso o dos. No muy lejos se observa una edificación central, más alta, la cual es el lugar donde se encuentran los rehenes de la misión. Los HELICOPTEROS aterrizan, y desembarcan los soldados. El pelotón KAOS se forma para recibir instrucciones.

JET
¡Ocupen las posiciones indicadas alrededor del edificio! En los visores se encuentra el mapa del sector, las rutas a seguir y el lugar exacto en el que deben ubicarse. Estaremos comunicados en todo momento. ¡Rápido!...

Los miembros del pelotón KAOS acatan las instrucciones de Jet, y se dirigen para ubicarse rápidamente en sus posiciones. Jet toma la delantera.

Nina y Ali toman una dirección, mientras que Damara y Zero eligen otra.

EXT. SECTOR 11 / PUEBLO / CALLE. DIA

Damara y Zero están por llegar a la edificación donde se encuentran los rehenes, cuando ven y escuchan al General Titus por sus visores. Damara y Zero se esconden en un callejón, mientras escuchan el comunicado.

TITUS
Hay una modificación en la ejecución de la misión: todos deben entrar inmediatamente en el edificio para comenzar con el rescate; tendrán que ir ganando terreno a los terroristas, de una u otra forma. ¡Es una orden directa! Cambio y fuera.

Exactamente después del comunicado del General Titus, una fuerte interferencia impide la comunicación entre soldados, por medio de sus visores.

Damara y Zero hacen lo posible por tratar de comunicarse, pero sus esfuerzos son inútiles. Damara, sin intención, activa en su visor la televisión. Y empieza a receptar la señal del Canal de Noticias “Pentagama”, el mismo que se encuentra transmitiendo “en-vivo” el rescate de los rehenes, como si fuera una operación militar real, y no como un simulacro.

BILL KNEWMAN
…Sólo se sabe que dentro de esta edificación, el grupo terrorista liderado por Rajat Maki, tiene capturados a varios civiles inocentes de nuestro país, entre ellos se encuentran algunos reporteros y activistas. Nos han comunicado que nuestras fuerzas especiales se encuentran en las inmediaciones, listas para actuar y lograr rescatar a todos los rehenes, sanos y salvos…

Damara queda impresionada por la noticia; se da cuenta de que las imágenes mostradas en el noticiero son las mismas del lugar en donde ella se encuentra ahora.

DAMARA
(Exaltada)
¡Esto no parece un simulacro, acabo de ver por la televisión de mi visor que nos encontramos en una situación real!
(MORE)

DAMARA (CONT'D)
¡Me parece extraño! Creo que deberíamos esperar un momento antes de actuar.

ZERO
¡Ja, ja, já! Debes estar confundida, sólo es un simulacro, no seas tan cobarde. ¡Vamos!

DAMARA
¡Obsérvalo tú mismo! Lo están trasmitiendo todo "en-vivo".

ZERO
Damara, esta misión es muy importante para mí. Yo seguiré.

Zero se aleja corriendo hacia la edificación.

ZERO (V.O.) (CONT'D)
No puedo perder la oportunidad para demostrar que no soy el inútil que todos creen, quiero destacarme, cueste lo que me cueste.

Zero regresa a ver a Damara mientras corre.

ZERO (CONT'D)
¡Vamos! ¡Apresúrate!

DAMARA
(Voz alta)
¡Espera…!

DAMARA (V.O.) (CONT'D)
(Enfadada)
¿Por qué, nunca me hace caso...?

Damara no sabe qué hacer, entonces busca con la vista un lugar desde donde ella pueda observar mejor el entorno. Damara no obedecerá las órdenes del General Titus, hasta estar segura; por lo cual decide tomar una posición de francotirador.

EXT. SECTOR 11 / PUEBLO / TERRAZA. DIA

Damara se encuentra en la terraza de una casa de dos pisos, aquí se instala para poder observar con la mira telescópica de su arma de francotirador. Damara decide permanecer atenta, de tanto en tanto, a la señal del canal de noticias; por lo cual deja encendida la televisión en su visor. A través de la mira telescópica, busca posibles amenazas en el sector. Puede observar que sus compañeros están ingresando a la edificación donde se encuentran los supuestos rehenes. Puede mirar también, a la gente del sector, asustada y escondiéndose en sus hogares. Al regresar a ver hacia atrás, mira un HELICOPTERO sobrevolando el sector.

Con la mira telescópica del arma, hace un acercamiento y nota que es un helicóptero del Canal de Noticias “Pentagama”, y al parecer, están filmando todo lo que ocurre, desde allí. Al mirar hacia abajo, algo más le llama la atención, ve a un grupo de personas en una torre de control, cerca del sitio donde habían desembarcado. Al hacer un acercamiento con la mira telescópica, observa al General Titus ubicado junto a ADAM RAMOS, accionista de “Pentagama” (en el visor se despliega la información de la persona que está observando); pero el visor no puede identificar a un personaje extraño que los acompaña, (El CHACAL).

DAMARA (V.O.)
¿Qué demonios está ocurriendo...?

Detrás de ellos, otras personas extrañas, al parecer de Seguridad, los están escoltando. Damara observa que el General Titus señala justo hacia el lugar donde los soldados han entrado; el Chacal se acerca hacia el General Titus y le dice algo al oído; inmediatamente se ve al General Titus dando una orden por un radio-comunicador. Todas estas personas regresan a ver hacia el sitio designado con anterioridad para la misión. En ese momento Damara, por su visor personal, logra escuchar con bastante ruido e interferencia una VOZ DISTORSIONADA.

VOZ DESCONOCIDA (V.O.)
¡Es una emboscada! ¡Es una trampa!

Una gran EXPLOSIÓN destruye por completo la edificación donde se encontraban los supuestos rehenes, la explosión sacude fuertemente a Damara, ella se protege en el borde de la terraza en la que se encuentra y queda totalmente atónita por lo ocurrido. La transmisión televisiva sigue los sucesos “en-vivo”, captando la explosión de la edificación, ante la conmoción del Presentador.

BILL KNEWMAN
¡Esto es terrible... no tengo palabras para describir lo que acaban de presenciar... Es algo devastador!

La desesperación invade a Damara y trata de acudir al lugar de la catástrofe para ayudar a sus compañeros.

DAMARA
(Grita horrorizada)
¡Zeroooooo!

EXT. SECTOR 11 / PUEBLO / CALLE. DIA

Damara se encuentra conmocionada tratando de acercarse lo más rápido posible al lugar donde estaban sus compañeros. En medio de todo, empiezan a ocurrir distintas EXPLOSIONES que destruirán todo el sector. Mientras que en el visor, sigue la trasmisión televisiva.

BILL KNEWMAN
(Furioso)
...Había rehenes inocentes en esa edificación. ¿Cómo es posible tanta crueldad...?

Damara hace lo posible por llegar al lugar, pero una fuerte EXPLOSIÓN se desata, justo cerca de ella. El tiempo se torna más lento, Damara se desmaya; en ese momento aparece MEMORIA, como una sombra fugaz, que la rescata y la salva, sacándola de ese lugar. Al final, una gran EXPLOSIÓN destruye todo a 500 metros a la redonda.

SEGUNDO ACTO

EXT. MUNDO DE MEMORIA / ÁRBOL-PIRÁMIDE-FLOTANTE. NOCHE

Damara se encuentra desmayada en una especie de isla piramidal-flotante, que tiene un árbol en el centro. Es el lugar donde habita Memoria.

Damara se despierta mareada, como en un sueño, todo es confuso para ella. Al mirar sus manos, se fija que todo tiene un resplandor y una luz de luna; queda maravillada por el paisaje y se da cuenta de que está sola.

Su visor no puede señalar dónde se encuentra, tampoco tiene ninguna señal de televisión. De repente, surgen recuerdos sobre lo sucedido en el "simulacro" (flashback). Damara piensa que ha fallecido.

DAMARA
(Exaltada)
¡Debí morir allí!

Damara recuerda la imagen sospechosa de varios individuos que estaban junto al General Titus, a sus compañeros, la explosión. Lleva sus manos a su cabeza, porque le cuesta creer lo sucedido.

DAMARA (CONT'D)
(Exaltada)
¡¿Donde estoy?!

La isla se encuentra suspendida en el aire. Alrededor se observa otras islas similares, distanciadas unas de otras. También se puede distinguir varias montañas en el horizonte, aunque una extraña niebla cubre el lugar.

Damara se acerca al borde de la isla y mira hacia abajo, la altura le provoca vértigo por lo que retrocede algunos pasos.

Camina hasta el árbol que se encuentra en el centro de la pirámide e intrigada mira hacia arriba, fijándose en las extrañas hojas de éste. En ese momento escucha al VIENTO soplar a sus espaldas, como si algo se aproximara. Damara gira en dirección del sonido, saca su pistola y observa que Memoria se acerca levitando.

Damara le apunta con su arma, y demuestra un poco de temor.

DAMARA (CONT'D)
¿Quién eres? ¡Identifícate! ¡No te acerques o disparo!

Memoria sonríe y se acerca sin decir nada, toca el arma con su mano y ésta se desvanece. Damara reacciona sorprendida y un poco temerosa. Memoria, con su peculiar forma de expresarse, intenta hacerla entrar en razón.

MEMORIA
(Con una voz tranquila y apacible)
Damara, ¿Quieres matarme sin haberme conocido? ¿O acaso tu miedo te impulsa a hacerlo? Tus sentidos pueden engañarte si sólo percibes lo evidente.

(Damara se encuentra conmocionada por todo lo sucedido) Damara pone una expresión de culpa, entra en razón y pide disculpas a Memoria.

DAMARA
Lo siento, no fue mi intención, fue un impulso... ¿Dónde estoy? ¿Qué hago aquí? ¿Estoy muerta o es un sueño? Por favor, responde... ¿Y tú quién eres? ¿Cómo sabes mi nombre? Dime: ¿Qué pasó con mis compañeros?

MEMORIA
Soy tus recuerdos. Soy el pasado, el presente y también el futuro. Soy la ilusión del tiempo y dentro de mí yace la conciencia de la Tierra, como la de todos los seres que la habitan. Mi nombre es Memoria.
Damara, estás aquí porque necesitas una respuesta. Esta respuesta será el reflejo con el que podrás encontrarte a tí misma y a tu verdadero camino.

(Memoria le induce a formar parte de un relato recurrente de la antigüedad, con el que podrá comprender mejor su existencia en este mundo).

MEMORIA (CONT'D)
La verdad se encuentra en tu interior. Entrarás en un sueño profundo donde todo aparenta ser real. Conozco un viejo relato que te servirá de guía. Ahora, déjate llevar y serás parte de otro mundo.

Memoria coloca suavemente su mano izquierda en la cabeza de Damara.

MEMORIA (CONT'D)
Cierra tus ojos ... y ... ábrelos internamente.

Damara cierra los ojos y un fuerte resplandor cubre su cuerpo y todo a su alrededor.

INT. MITO LA CAVERNA DE PLATON / CAVERNA

(Se adentran en "El mito de la Caverna de Platón". Damara toma la lógica y el aspecto de los personajes del mito)

(La caverna se encuentra dividida en tres secciones. En el un extremo se encuentra "El pabellón de los prisioneros", con los prisioneros mirando ante ellos las sombras proyectadas en la pared de la caverna. Al otro extremo se encuentra "El pabellón del fuego", donde un pedestal sostiene una llamarada, custodiada por el "Gran Sacerdote". La caverna se halla atravezada de extremo a extremo, por un corredor con altos muros divisorios.

Damara (prisionera) abre los ojos, está en un lugar oscuro (Pabellón de los prisioneros). Puede ver sombras difusas, sin forma, en una pared grumosa y sólo puede escuchar el sonido del FUEGO. En ese momento, Memoria empieza a narrar el mito.

(Memoria narra la acción del mito).

MEMORIA (V.O.)
Imagina que en una caverna habitan personas que a causa de sus ataduras no pueden moverse, ni siquiera pueden mirarse entre ellos, sólo pueden mirar hacia el frente. Han vivido en la caverna desde que tienen conocimiento. Ellos son los prisioneros, pero todavía no lo saben.

En este lugar sombrío, se ve a Damara (prisionera) como una de las personas que se encuentran atadas, acostadas e inclinadas de frente hacia una pared grumosa que refleja el fuego en la caverna.

Se escucha un sonido de ENGRANAJES METALICOS, que abren una puerta, aunque no se la puede ver (corredor).

El reflejo del fuego en la pared se torna más fuerte y empiezan a aparecer sombras de varias figuras que representan al sol, animales, plantas, objetos y personas.

MEMORIA (V.O.) (CONT'D)
Piensan que las sombras son seres reales, porque son todo lo que conocen, nunca han logrado ver el mundo exterior.

Las sombras pasan de un lado al otro. En la expresión de los prisioneros se puede ver el placer que estas sombras les producen.

MEMORIA (V.O.) (CONT'D)
Aquellos que creen en las sombras, no podrán verse a sí mismos, ni tampoco a los demás.

De repente se escucha FORCEJEOS y GRITOS. Los prisioneros ven la sombra de un HOMBRE en la pared grumosa (subiendo muro). Éste comienza a agitar sus brazos y su cuerpo, como tratando de comunicarles algo.

MEMORIA (CONT'D)
Los prisioneros nunca antes habían visto a una sombra que tenga movimiento propio. Les será más fácil ignorar todo, cerrando sus ojos. No querrán ver algo que no entienden.

Damara (prisionera) es la única que mantiene los ojos abiertos. Observa cómo la sombra que apareció, trata de destruir a las otras sombras estáticas. En ese instante otras "SOMBRAS HUMANOIDES" aparecen y atrapan a la sombra del hombre, le atan sus manos, éste da un GRITO DESESPERADO y al final le cortan la garganta con una daga (Damara ve sólo sombras).

Todas las sombras desaparecen. Nuevamente se escucha el sonido de ENGRANAJES, y el reflejo del fuego se torna más débil.

DAMARA (V.O.)
(Conmovida por lo sucedido Damara le pregunta a Memoria a través de su mente)
Pero ¿Qué pasaría si alguien se llegara a cuestionar el origen de las sombras?

MEMORIA (V.O.)
Ellos no pueden ver más allá de los límites a los que están acostumbrados, y lucharían a toda costa por mantenerlo así. Pero siempre hay una excepción, como la sombra que fue sacrificada ante tus ojos. Alguien tiene que dar el primer paso, dejando de aceptar todo lo que ve. Una verdadera amenaza para el orden establecido. Este tipo de preguntas son las que romperán las ataduras.

Las ataduras de Damara (prisionera) comienzan a removerse hasta que queda libre.

MEMORIA (V.O.) (CONT'D)
¡Mira! Esta es la primera vez que puede observarse. Sería como un renacer, el sentir que por todo su ser fluye la vida, impulsándola a moverse por sí misma. Al despertar su cuerpo, también ha despertado su mente.

Damara (prisionera) mira en sus muñecas las cicatrices de las ataduras, regresa a ver al lado izquierdo y ve a sus compañeros, intenta levantarse, pero no puede hacerlo bien, pues siente un terrible dolor, ya que nunca ha usado su cuerpo.

DAMARA
(Se queja sin alzar mucho la voz)
¡Aaaahhh!

MEMORIA (V.O.)
Sus primeros movimientos le traerán sufrimiento. Pero logrará superar el dolor, porque el poder de la mente es superior al del cuerpo.

Sus compañeros están atados y dormidos, mientras el FUEGO se mantiene leve; por primera vez Damara mira hacia atrás y ve un muro alto en contra-luz (muro divisorio), detrás de este muro está la fuente de la luz (fuego). Damara, con mucho esfuerzo, a pesar de su dolor, intenta buscar una salida.

DAMARA (V.O.)
Si tan sólo pudiera ver a través del muro.

La mayor parte de la pared del muro es lisa, esto dificulta treparla. Damara (prisionera) inspecciona la pared del muro, con sus manos.

DAMARA (V.O.) (CONT'D)
(Preocupación - Ansiedad)
¡Vamos! Yo sé que puedes salir de aquí.

Al final, logra encontrar una sección rocosa en un extremo, decide treparla, ayudándose de las rocas para poder llegar al otro lado del muro.

DAMARA (V.O.) (CONT'D)
(Alegría)
¡Eso es! Ahora, ¡sal de aquí!

Al lograr asomarse sobre el borde del muro, la brillante y deslumbrante luz del fuego, asentada en un pedestal en medio de un pabellón (pabellón del fuego), ciega de luz los ojos de Damara. Es la primera vez que vé directamente una fuente de luz, como el fuego. Más, después de un instante, sus ojos se adaptan a la luz y puede apreciar el lugar de mejor manera.

DAMARA (CONT'D)
Pero qué curioso resplandor, ¿Por qué brilla tanto? No parece real.

MEMORIA (V.O.)
La visión del prisionero todavía es muy sensible.

Sin todavía atravesar el muro, Damara (prisionera) se halla escondida, asomando levemente su cabeza, apreciando el fuego y mirando con curiosidad el lado de la caverna desconocido para los prisioneros, además, logra mirar que, paralelo a éste, hay otro muro similar, que forma un corredor estrecho que atraviesa la caverna.

Se escuchan los ENGRANAJES (corredor), el FUEGO se torna más fuerte; en un extremo del corredor se habre una compuerta, y ve salir a dos SACERDOTES (General Titus y Adam Ramos), con una vestimenta extraña (Damara prisionera no los reconoce puesto que toma la lógica de un personaje del mito), cada sacerdote va cargando una barra larga de oro, la cual en su punta alta tiene figuras doradas destellantes, que al lograr estar por encima del muro proyectan las sombras con la luz del fuego.

MEMORIA (V.O.) (CONT'D)
Todas estas revelaciones le traerán confusión. Al ver los objetos luminosos con su destello todavía no los entenderá. El prisionero dudaría si son más reales que las sombras a las que ha estado acostumbrado. En ese momento deberá luchar contra su más cruel y peligroso aliado, "la razón".

Desde el borde del muro Damara (prisionera) observa con atención al fuego, las barras con figuras, las sombras que proyectan, y trata de comprender qué es lo que está pasando.

DAMARA
No puedo mirar directamente a estos objetos, su destello me confunde. Las sombras nunca fueron tan complicadas, siempre las pude distinguir.

En ese momento el GRAN SACERDOTE que se encuentra custodiando la llama (pabellón del fuego), logra divisar a Damara (prisionera) y la señala, dando un GRITO DE ALERTA.

GRAN SACERDOTE
(Gritando)
¡Atrápenla!

DAMARA
(Gritando)
¡Nooo!

Por una compuerta del corredor salen dos "sombras humanoides" para atraparla. Para no ser atrapada, Damara trepa enteramente el muro y con un gran esfuerzo salta por encima de estas sombras, hasta el otro muro divisorio. Las "sombras humanoides" fácilmente comienzan a trepar el muro, Damara salta hasta el otro lado (pabellón del fuego) donde se encuentra la llama en el pedestal, custodiada por el Gran Sacerdote (El Chacal). Al ver a Damara (prisionera) éste se intimida y retrocede algunos pasos sin dejar de mirarla fijamente. Las sombras se acercan, tratan de acorralarla, pero Damara logra encontrar una salida por una compuerta que muestra un camino en espiral hacia arriba. Sin pensarlo dos veces, Damara (prisionera) se adentra por este camino, mientras las "sombras humanoides" y el Gran Sacerdote la persiguen muy de cerca.

DAMARA (V.O.) (CONT'D)
(Preocupación - Ansiedad)
¡Vamos! Sólo un poco más. ¡No me dejaré atrapar nuevamente!

Mientras Damara (prisionera) se acerca a la salida, una intensa luz resplandece con más y más fuerza. Con mucho esfuerzo, Damara llega al final del camino, todo se irradia de una intensa luz, muy clara y distinta a la del fuego, ésta es la luz del sol. Las sombras humanoides al ser alcanzadas por esta luz, desaparecen por completo. El Gran Sacerdote llega hasta la entrada de la caverna (no sale a la luz, permanece en las sombras); luego, vuelve al interior de la caverna.

EXT. MITO LA CAVERNA DE PLATÓN / AFUERA

MEMORIA (V.O.)
Por una parte, el que salió de la caverna siente alivio por haber escapado de las sombras, pero al mismo tiempo siente miedo y deseos de volver a la caverna, por la intensa luz que ciega sus ojos. El prisionero ha logrado salir del mundo de las sombras, al mundo que consideramos verdadero, pero no lo podrá apreciar hasta que su visión se haya acostumbrado a esta luz; lo primero que reconocería serían sombras similares a las que él veía en la caverna, pero que esta vez estarían reflejadas en el agua, en la tierra y en otros objetos, luego de esto podría mirar a los objetos mismos, y al final, podrá levantar su mirada hacia el mismo sol.

Damara (prisionera) se restriega los ojos y con esto le basta para poder ver el mundo fuera de la caverna. Gracias a la luz del sol puede observar claramente el mundo que la rodea, la naturaleza con sus colores, los verdaderos seres que representaban las sombras (sol, animales, plantas, objetos y personas), puede escuchar otros sonidos. Por fin, Damara alza su mirada hacia el sol y lo mira directamente.

MEMORIA (V.O.) (CONT'D)
Entendería que el sol es la fuente de vida, y que es el autor de todas las cosas que ellos veían.
El prisionero al sentirse liberado, se encontraría lleno de felicidad y regocijo.

Damara (prisionera) recorre un paisaje natural y armonioso; en su expresión demuestra fascinación, felicidad y vitalidad.

Al ver todo este esplendor, Damara (prisionera) recuerda a sus compañeros dentro de la caverna.

MEMORIA (CONT'D)
Pero al recordar a los prisioneros de la caverna, que siguen en las tinieblas, ¿crees que tal vez se propondría ir a liberarlos? ¿Acaso se compadecería de ellos?

DAMARA
¡Los prisioneros! Tengo que ir a ayudarlos, no los puedo abandonar, necesito mostrarles la verdad.

Damara decide retornar a la caverna para rescatar a los prisioneros.

MEMORIA
Al entrar de nuevo a la caverna, sentiría que las sombras la envuelven en una profunda oscuridad, por estar tan acostumbrada a la luz del sol.

INT. MITO LA CAVERNA DE PLATON / CAVERNA

Mientras avanza por el camino en espiral, hacia abajo, su vista se va a acostumbrando a la falta de luz, hasta llegar al sitio donde se encuentra la llama (el pabellón del fuego); esta vez “el prisionero” Damara tiene más cuidado para no ser descubierta, y espera a que los sacerdotes no se encuentren en el corredor, se escabulle hábilmente sobre los muros hasta llegar donde están los prisioneros (pabellón de los prisioneros).

Damara comienza a desatar a todos sus compañeros, que están dormidos, cuando éstos despiertan, Damara intenta mostrarles por medio de señas, el camino para escapar de la caverna.

DAMARA
El camino es por aquí... pronto serán libres.

MEMORIA (V.O.)
Esta podría ser la primera vez que los prisioneros vean a otra persona, no podrán entender palabras, sólo gestos.

Pero esto no agrada a los prisioneros, no es lo que esperaban, se sienten atacados y furiosos, por lo cual reaccionan impulsivamente, con una mirada llena de ira intentan agredir a Damara, pero ella logra escabullirse y huye trepando el muro, intentando dirigirse hacia la salida de la caverna; al ver esto, los prisioneros comienzan a GRITAR.

PRISIONEROS
(Grito agudo y estridente)
¡Aaaaaaaahh! ¡Aaaaaaaaaahh!

Esto pone en alerta a los sacerdotes quienes envían a las "sombras humanoides" hacia Damara; ella trata de luchar, pero es sujetada por los pies, sobre el primer muro (donde fue degollado el hombre); el fuego se torna más fuerte.

Mientras las "sombras humanoides" inmovilizan a Damara, los prisioneros (poseídos, hipnotizados, fuera de sí) trepan el muro y la ahorcan despiadadamente hasta matarla sobre éste.

DAMARA
(Gritando despavorida)(Mirando a los prisioneros)
¿Qué es lo que hacen?, ¡Deténganse! ¡No crean lo que ven, por favor despierten, hay un mundo allá afuera! ¡No! ¡Noooo..!

Esta imagen se proyecta en las sombras de la pared, dentro de la caverna; su grito hace ecos en todo el lugar, hasta que todo queda en tinieblas (oscuridad).

MEMORIA (V.O.)
Hay quienes tras los muros, mueven los hilos para manipular la realidad a su conveniencia. Así los prisioneros crecieron, aprendiendo a ignorar. Esta realidad lo es todo para ellos, y la defenderán a toda costa. Nunca han tenido el privilegio de ver más allá de las sombras.

TERCER ACTO

Al terminar el mito, Damara, de inmediato aparece dentro de una prueba impuesta por Memoria (Como video-juego bélico en primera persona), la cuál es un combate militar, un enfrentamiento cuerpo a cuerpo, dentro de un campo de batalla.

EXT. CAMPO DE BATALLA. NOCHE

La oscuridad cubre el campo de batalla, existe confusión, hay objetos QUEMÁNDOSE, caen BOMBAS. En un extremo se hallan los soldados comandados por el General Titus (Entre ellos el pelotón KAOS); mientras que, desde el otro extremo, se acercan los soldados enemigos.

Damara, en medio del campo de batalla, se muestra confundida ante la situación, se da cuenta de que en su mano tiene un arma de combate (ametralladora). Ella ve llegar al General Titus encima de un vehículo blindado, que lleva una flameante bandera que representa a su nación. Junto al General Titus está El Chacal.

TITUS
(Dando órdenes en tono agresivo)
¡Avancen! ¡Disparen a matar!

Los soldados avanzan.

Damara observa a varios de sus compañeros (pelotón KAOS) en el campo de batalla, y corre, tratando de acercarse hacia ellos; también ve a Zero, alejándose en las filas del frente, hacia la zona de enfrentamiento con el enemigo.

Desde el fondo, los soldados enemigos se acercan peligrosamente, sólo se distingue sus siluetas en contra-luz, y sus ojos encendidos, llenos de furia.

Damara persigue a Zero, hasta una trinchera. Allí se encuentran Ali y Nina, ellas se hallan disparando muy agitadas y concentradas en la batalla.

DAMARA
¿Dónde está Zero?

ALI
Acabo de verlo. Se dirige con Jet hacia el frente de combate, para impedir que avancen esos mal nacidos.

Al ver que los enemigos se encuentran más cerca, Ali y Nina abren fuego, aniquilando a varios de ellos.

En los visores de los soldados aparece la suma de puntos al matar enemigos (Bonus - score). Una luz clara, en forma de cruz, desvanece a los soldados enemigos cuando son aniquilados (Efecto de video-juego).

NINA
(Grito)
¡Cuidadoooo!

Una granada EXPLOTA frente a ellas. El impacto provoca que Damara caiga al suelo; ella se levanta y encuentra la trinchera en ruinas. Todo esto motiva a Damara a disparar al enemigo con furia.

DAMARA
(Gritando con furia)
¡Aaaaaaahh! ¡Tomen esto!

A lo lejos se ve venir más enemigos de lo que se esperaba; las bombas siguen cayendo sin cesar. Damara retrocede, buscando otro refugio dónde poder instalarse como francotirador; esquivando hábilmente los ataques, logra llegar hasta otra trinchera. Entre el humo y el fuego, ve acercarse a Jet, cargando a Zero herido y agonizante.

JET
(Con furia)
¡Hay que eliminar a todos estos mal nacidos, no dejaremos que insulten a nuestra nación!
¡Damara!, ¡venga a Zero y demuestra de qué lado estás!

Llena de ira y sufrimiento, Damara se conmueve al ver a Zero, mientras las lágrimas corren por su rostro.

DAMARA
¡Nooo ...! ¡Zero, por favor resiste, pronto estarás bien! ¡Resiste!

Jet continúa cargando a Zero, tratando de llevarlo a un lugar seguro.

En ese momento se acerca el General Titus en su vehículo blindado.

TITUS
(En voz alta)
¡Esos bastardos, no nos dejan otra opción!

Titus sale del vehículo y se dirige hacia Damara, le entrega un control remoto con varios botones y le ordena que accione una potente bomba que será lanzada para destruir al enemigo y todo a su alcance.

TITUS (CONT'D)
Soldado Casia, una bomba "N1" arrasará al enemigo de una buena vez. Actívela introduciendo su código de identificación.
(Gritando) ¡Hágalo ya! ¡Es una orden!

DAMARA
¿Una bomba "N1"? Lo destruiría todo... Pero Señor, hay soldados nuestros cerca del campo enemigo.

TITUS
(Gritando)
¡Silencio, no desafíe mi autoridad!
¡Hágalo!

Titus señala a la bandera de su nación que se encuentra en el vehículo blindado, a sus espaldas, ésta tiene un símbolo que también se encuentra en la banda que los soldados llevan en el brazo izquierdo.

TITUS (CONT'D)
(Furioso)
¡No deshonre a su nación!

Damara se cohibe.

DAMARA
(Voz baja)
No lo haré.

El Chacal le dice algo en el oído al General Titus y éste enfurecido grita a Damara.

TITUS
(Furioso)
¡Maldita cobarde, esto es la guerra, la vida o la muerte de gusanos no vale nada, en comparación con nuestra nación. La miro y veo el fracaso, la debilidad, la vergüenza. No es nada, Casia. Tiene la oportunidad de demostrar que es más que un simple soldado de rango inferior. Como en un juego de ajedrez. El peón no contradice a quien lo controla, tampoco le importa saber si está en el lado bueno o malo, y al igual que todos, usted tiene una sola misión...: Recibir y cumplir órdenes. Ahora, déjese de tonterías y active el detonador.

Damara, con el control en su mano y observándolo, reflexiona; a su mente llegan las imágenes de Zero agonizando, de sus compañeros luchando, de los enemigos combatiendo y de los muertos en batalla. Entre esas imágenes siente una sensación desesperante, de estar prisionera, y esto le hace recordar el mito de la caverna (Prisioneros que darían su vida por una mentira que perpetúan unos pocos). Los ojos de Damara se muestran como llamas ardiendo. Acerca su mano hacia el control remoto, como si fuera a ingresar el código, pero rápidamente toma su pistola para apuntarla hacia la cabeza del General Titus.

El General Titus y El Chacal quedan sorprendidos por la reacción de Damara.

TITUS (CONT'D)
¡Ja, ja , já! Piénselo bien, Casia, no querrá convertirse en una traidora.

Damara pone una expresión de seguridad, con furia y desahogo DISPARA al parecer hacia la cabeza del General Titus, pero su objetivo en realidad fue disparar contra la bandera que simboliza todo este engaño; la bandera cae haciéndose pedazos (Efecto de videojuego), todo en el campo de batalla se pausa menos Damara. Se escucha un SONIDO QUE ANUNCIA EL FIN DEL JUEGO. Aparecen enunciados tridimensionales de "JUEGO TERMINADO", "HAS GANADO".

Todo el lugar se desvanece (Efecto de video-juego), y Damara regresa al mundo de Memoria.

EXT. MUNDO DE MEMORIA / ARBOL-PIRÁMIDE-FLOTANTE. NOCHE

Damara despierta encontrándose recostada; al abrir sus ojos mira a Memoria frente a ella, meditando (Flor de loto) y levitando levemente. Memoria abre los ojos y sonríe.

MEMORIA
La experiencia que acabas de vivir fue una prueba que diseñé para tí. Te felicito porque encontraste una solución a tu conflicto.

Damara se levanta angustiada.

DAMARA
Pero, aún tengo que ayudar a mis amigos.

Memoria se levanta y se acerca a Damara.

MEMORIA
Inevitablemente, no puedes retroceder el tiempo, pero puedes aprender de él; descubriste una verdad, como también descubriste una mentira; tienes la opción de conformarte con lo impuesto o luchar por la verdad; puedes vivir tranquila con saber que despertaste o ayudar a otros a que despierten. Tu verdad le dará sentido a tu vida.

Damara demuestra tristeza por la muerte de sus amigos, baja la cabeza y una lágrima cae por su rostro, pero ella, con su mano la retira rápidamente, mira al cielo, para después centrar su mirada en Memoria.

DAMARA
(Mirando al cielo) No los olvidaré nunca. (Mirando a Memoria). Para mí, el mundo jamás tuvo un sentido, desde pequeña, mi vida ha sido seguir órdenes, pero ahora soy otra. ¡Gracias por salvarme, y por mostrarme el camino. Ahora estoy segura de quién soy y de lo que tengo que hacer!

Memoria le da una breve reflexión comparativa, sobre lo que tuvo que atravesar Damara en el supuesto simulacro, en el mito y en la prueba, con respecto a su realidad.

MEMORIA
Conócete a tí misma y conocerás el universo, ésa es la mayor sabiduría.
(MORE)

MEMORIA (CONT'D)
En tu camino confrontarás a muchas personas que están cegadas por la mentira y la indiferencia. Para ayudarlas, primero tendrás que entenderlas; ésta será tu batalla más difícil. Damara, tienes el regalo de la vida y no lo debes desaprovechar. Tus amigos siempre te acompañarán, recuerda que todos somos uno. Lo que nos une es más fuerte de lo que nos divide. Sé una verdadera amenaza para aquellas estructuras de poder que ciegan y mantienen a todos ilusionados viviendo en las sombras, y que han confundido al humano para que no pueda comunicarse con el Todo, ni consigo mismo, éstas solo lo han dividido. Es hora de transformar la conciencia... Tú no eres más una prisionera.

Memoria le sonríe y de inmediato Damara despierta a salvo, en un lugar en las cercanías del sector 11 “simulacro”. El visor ya muestra señal, se puede escuchar las noticias que todavía están transmitiendo la catástrofe.

Damara abre los ojos, se levanta y arranca la insignia de su uniforme, la misma que identifica el engaño del que fue víctima.

FIN

Anexo 4: Storyboard “La Caverna”.

STORYBOARD

MEMORIA

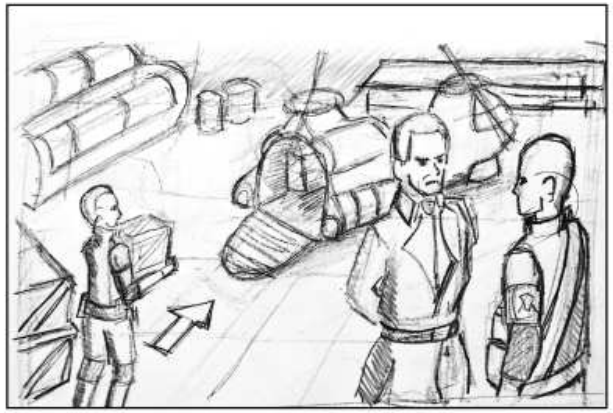
"LA CAVERNA"

(Episodio Piloto)

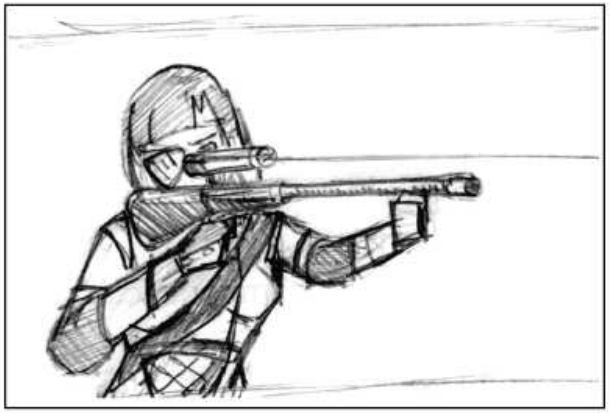
Por

Daniel Armas

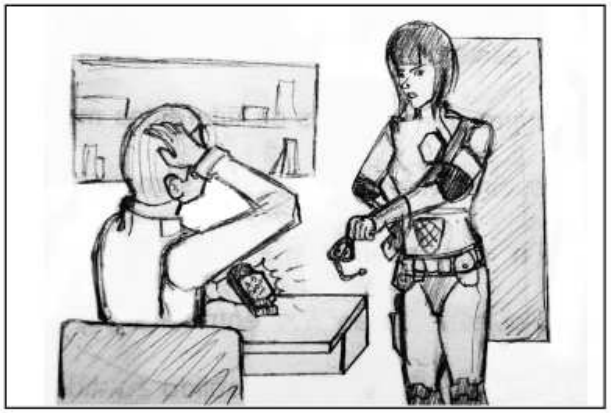
El presentador Bill Knewman del canal de noticias "Pentagama", informa sobre la guerra que su país batalla contra una nación extranjera que promueve el "terrorismo".



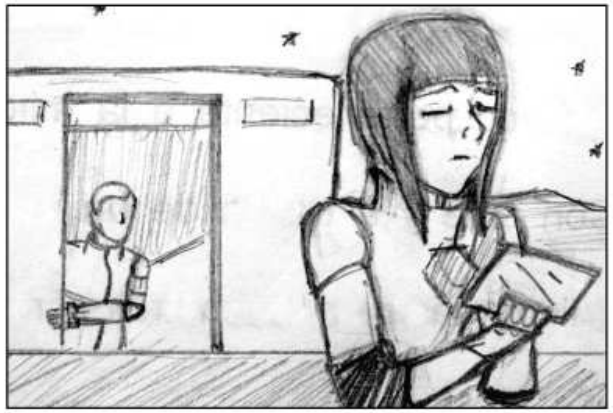
En la base militar Jet y Zero se encuentran cargando varias cajas hacia un helicóptero. El general Titus aparece y llama a Jet.



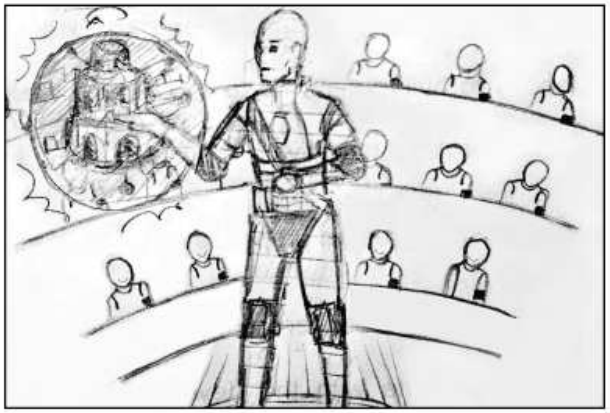
Damara se encuentra practicando tiro con un arma de francotirador en un simulador holográfico.



Zero se encuentra jugando en una consola portátil y en un descuido rompe el visor de Damara. Está enfadada le pide que lo repare.

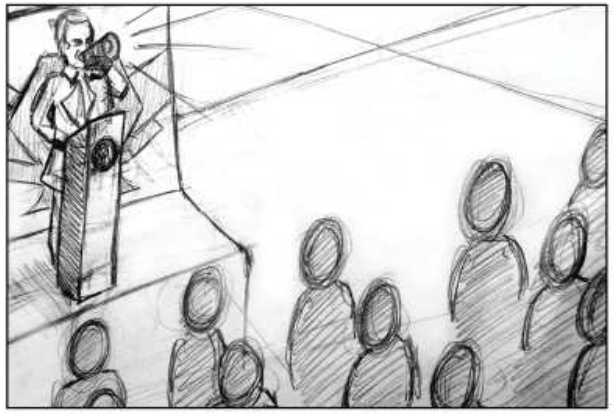


Damara se encuentra observando una foto de su familia. Zero ingresa con recelo a entregar el visor reparado, al que ha modificado para que acepte la señal de TV.

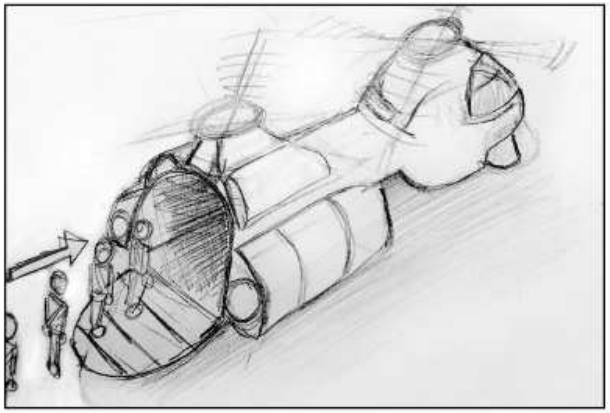


Jet reúne al pelotón KAOS y les comunica que serán parte de un simulacro de rescate de rehenes dentro del sector 11. Los soldados se alegran por la noticia.

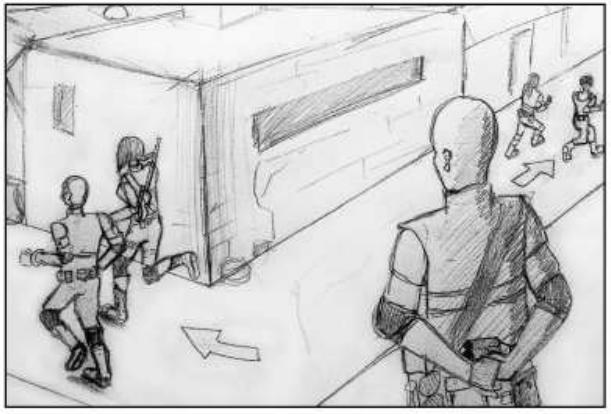
Un grupo de personas desconocidas hablan acerca de una explosión y un gran evento próximo a ocurrir.



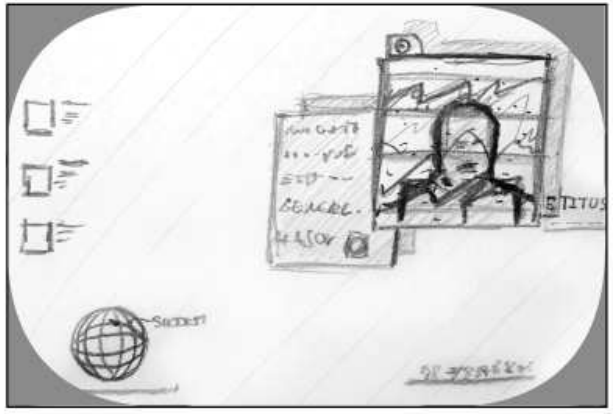
Antes de que empiece el simulacro, el general Titus alienta a los soldados a no tener piedad con el enemigo.



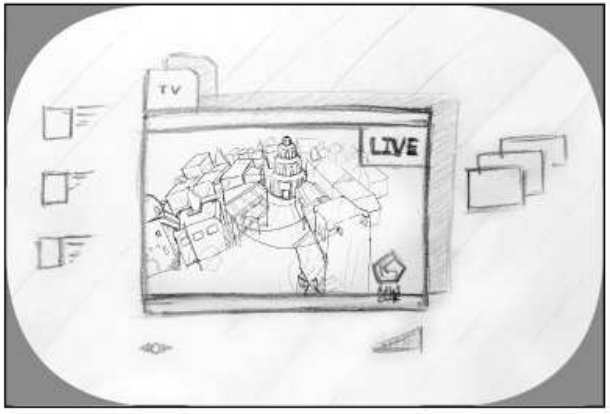
El grupo de soldados -entre los que se encuentra el pelotón KAOS-, aborda el helicóptero que los llevara al sector 11.



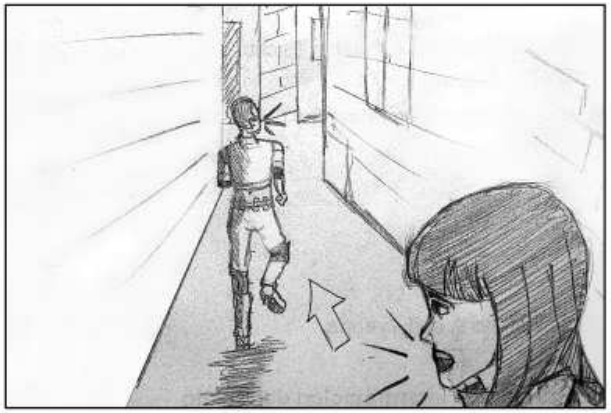
Los miembros del pelotón KAOS reciben instrucciones de Jet, y se dirigen a sus posiciones.



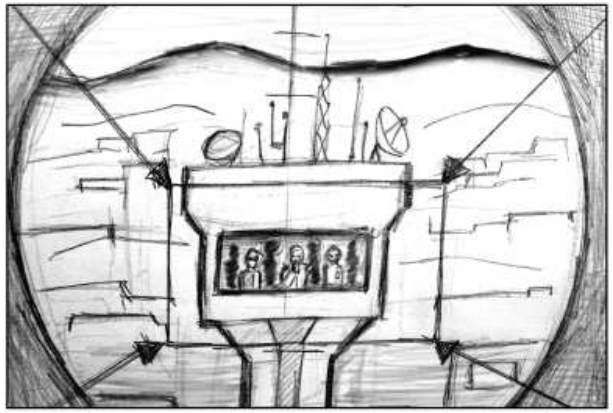
Los soldados reciben órdenes directas del general Titus. Éste le informa de una modificación en su misión.



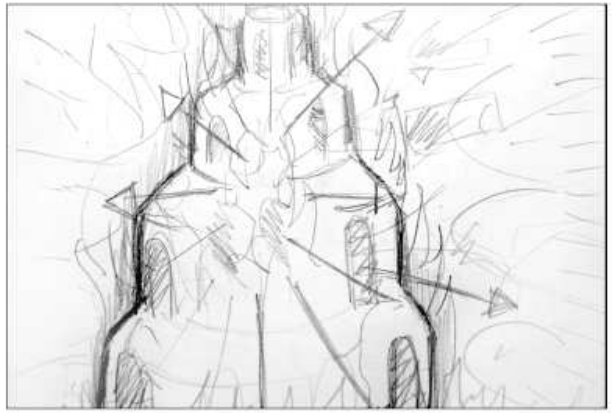
Una interferencia bloquea la comunicación entre soldados. Damara trata de reparar su visor y sin querer activa la Tv. Observa que se esta trasmitiendo el simulacro como si se tratara de una operación real.



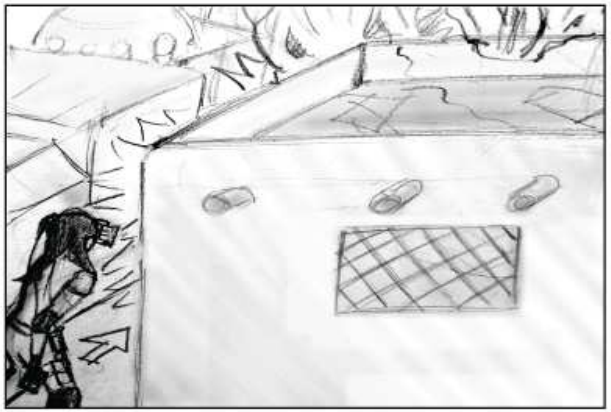
Damara advierte a Zero que está pasando algo extraño con el simulacro, pero Zero no le hace caso y avanza sin preocupación.



Confundida, Damara decide ubicarse en un lugar alto. A través de la mira del rifle, observa que el general Titus se encuentra junto a Adam Ramos (accionista de Pentagama), y a otro individuo desconocido (El Chacal).



Damara se da cuenta de que todo es una trampa. En ese momento una gran explosión destruye el edificio donde se encontraban los supuestos rehenes.

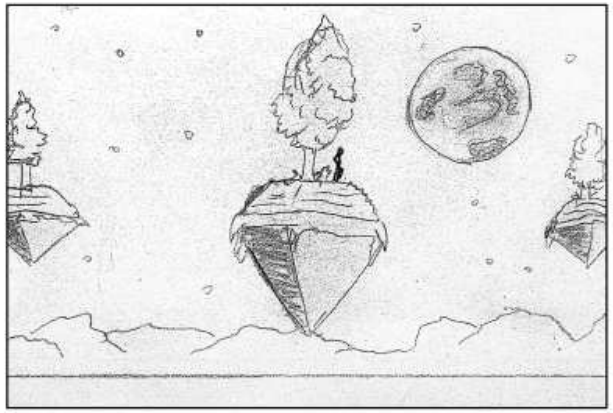


La desesperación invade a Damara y trata de acudir al lugar de la catástrofe para ayudar a sus compañeros.

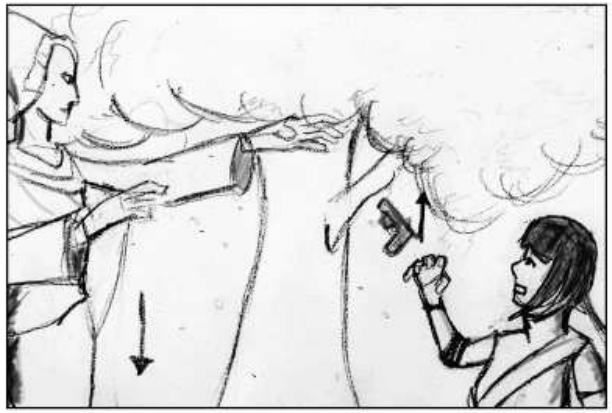
Damara hace lo posible por llegar al lugar, pero una fuerte explosión sucede justo cerca de ella. Damara queda inconciente. En ese momento aparece Memoria.

Una gran explosión destruye todo a 500 metros a la redonda.

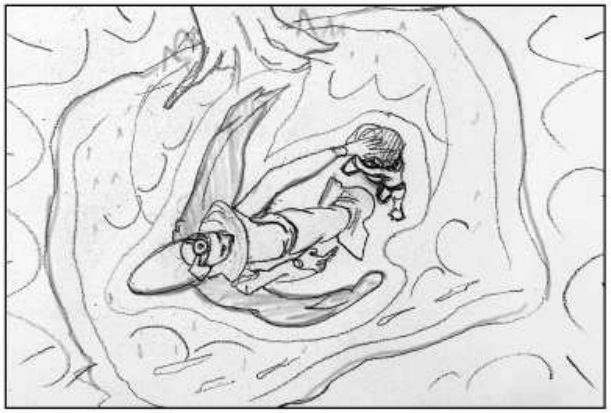
Damara se despierta mareada en una especie de isla piramidal flotante. Es el lugar donde habita Memoria.



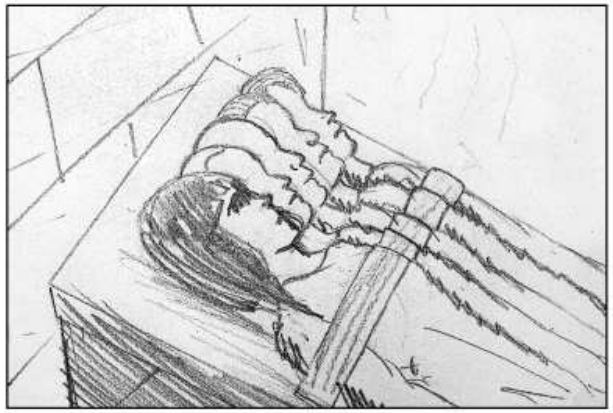
La isla se encuentra suspendida en el aire. Alrededor se observan otras islas similares. También se observan varias montañas en el horizonte aunque una extraña niebla cubre el lugar.



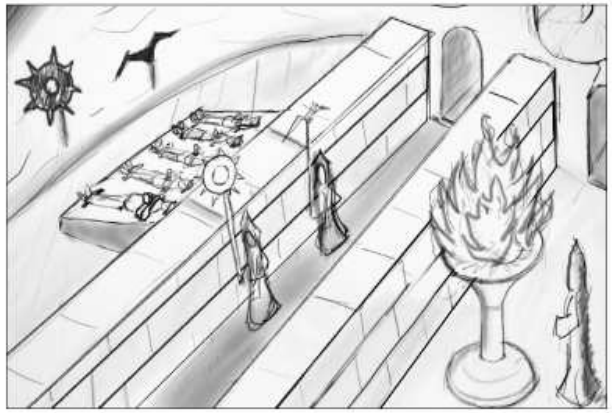
Memoria se acerca levitando. Damara le apunta con su arma. Memoria toca el arma con su mano y ésta se desvanece.



Memoria coloca suavemente su mano izquierda en la cabeza de Damara. Esto le induce a formar parte de un relato recurrente de la antigüedad.

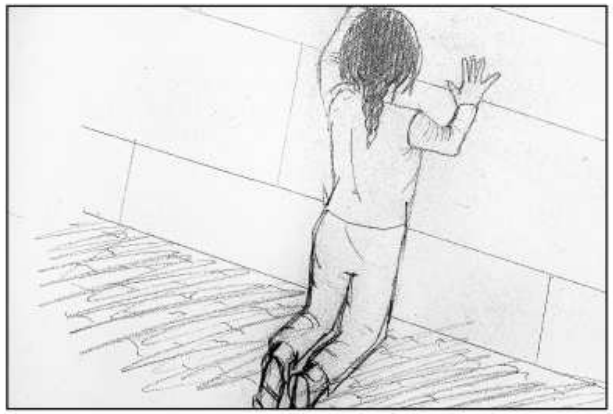


Damara (prisionera) se encuentran atada, acostada e inclinada de frente hacia una pared grumosa que refleja el fuego en la caverna.

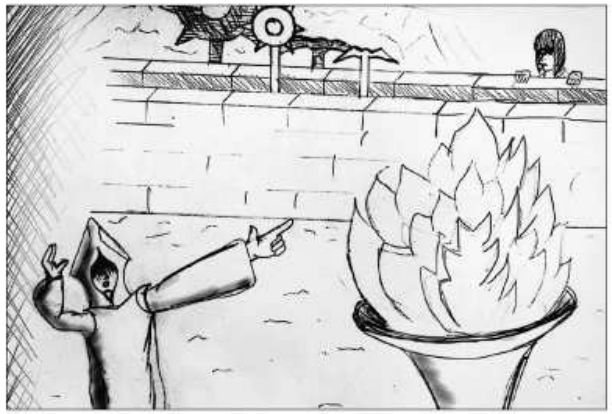


El reflejo del fuego en la pared se torna más fuerte y empiezan a aparecer sombras de varias figuras que representan al sol, animales, plantas, objetos y personas.

Los prisioneros ven la sombra de un hombre en la pared. Comienza a agitar sus brazos como tratando de comunicarles algo. Otras sombras aparecen y lo atrapan, éste da un grito y le cortan la garganta.

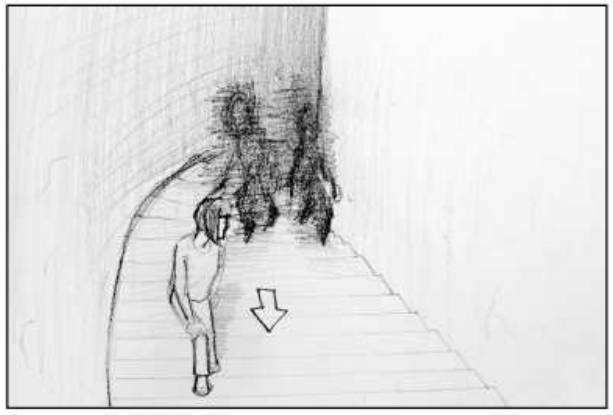


Las ataduras de Damara (prisionera) comienzan a removerse hasta que queda libre, intenta caminar pero le cuesta mucho esfuerzo.

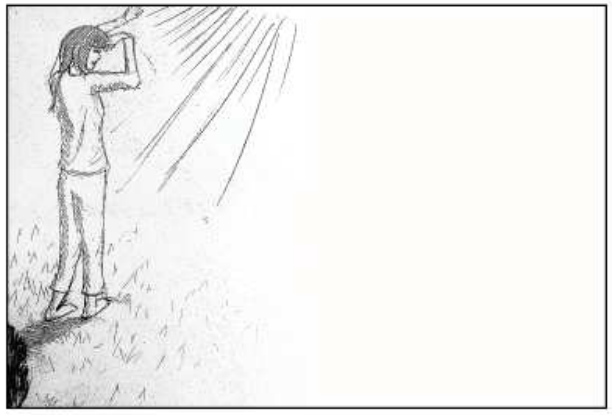


Damara logra asomarse por sobre la pared. El gran sacerdote que cuida el fuego la ve y lanza un grito de alerta.

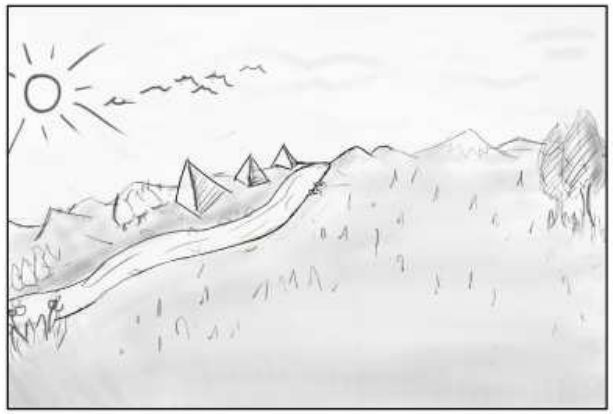
Damara salta hasta el otro lado (pabellón del fuego) donde se encuentra con el gran sacerdote (el Chacal). Al ver a Damara (prisionera) éste se intimida y retrocede algunos pasos.



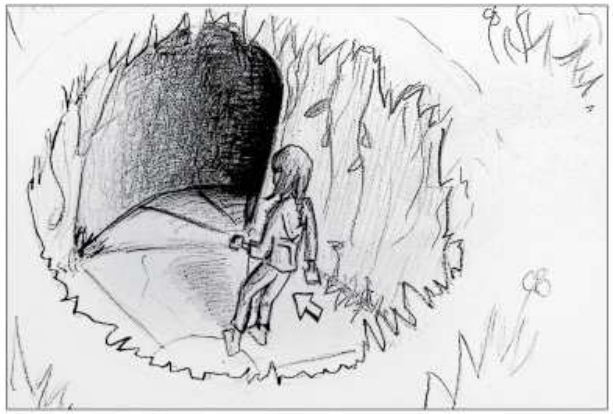
Damara (prisionera) sube por la escalera en forma de espiral. Las sombras la persiguen.



Damara (prisionera) llega alfinal del camino, todo se irradia con uma intensa luz. Las sombras dejan de perseguirla.

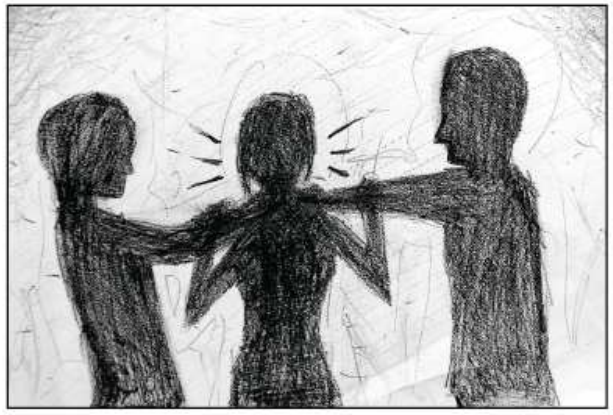


Gracias a la luz del sol puede observar claramente el mundo que le rodea, incluyendo a los seres que conocia como sombras(sol, animales, plantas, objetos y personas).

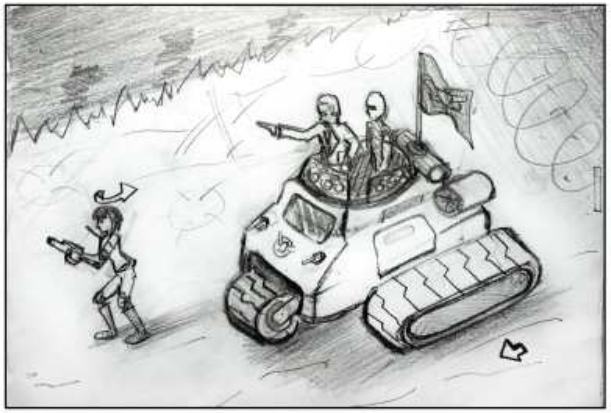


Damara (prisionera) recuerda a sus compañeros dentro de la caverna y decide ir a rescatarlos.

En el interior de la caverna Damara (prisionera) trata de rescatar a los prisioneros, pero estos empiezan a gritar.

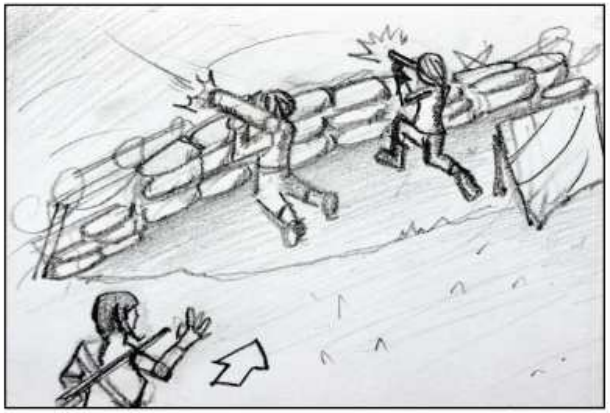


Los sacerdotes envían a las "sombras humanoides" hacia Damara, ella trata de luchar pero es sujetada por los pies sobre el primer muro y muere ahorcada por los otros prisioneros.



Damara en medio del campo de batalla se muestra confundida, tiene un arma de combate (ametralladora). Ve llegar al General Titus dando órdenes encima de un vehículo blindado, que lleva una flameante bandera que representa a su nación. Junto al general Titus esta el Chacal.

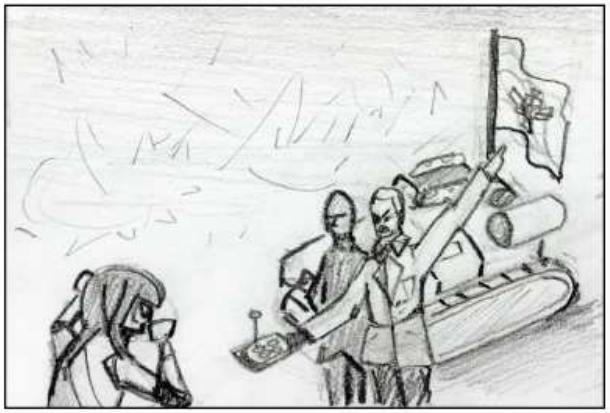
Damara observa a varios de sus compañeros (pelotón KAOS) en el campo de batalla, y corre tratando de acercarse hacia Zero.



Damara persigue a Zero hasta una trinchera. Allí solo se encuentran Ali y Nina, ellas se hallan disparando muy agitadas y concentradas en la batalla.

trinchera cae en ruinas. Todo esto causa que Damara dispare al enemigo con furia. Se acercan enemigos ella retrocede a otra trinchera. Una luz clara en forma de cruz desvanece a los soldados enemigos cuando son aniquilados (Efecto de videojuego).

Entre el humo y el fuego Damara ve acercarse a Jet cargando a Zero herido y agonizante. Llena de ira y sufrimiento Damara se conmueve al ver a Zero (lagrimas).



Titus sale de su vehículo y se dirige hacia Damara, le entrega un control remoto con varios botones y le ordena que accione una potente bomba que será lanzada para destruir al enemigo y todo a su alcance. Titus señala a la bandera de su nación que se encuentra en el vehículo blindado a sus espaldas.

Damara pone una expresión de seguridad, con furia y desahogo dispara al parecer hacia la cabeza del general Titus, pero su objetivo en realidad fue disparar contra la bandera que simboliza todo este engaño, la bandera cae haciéndose pedazos (Efecto de videojuego).

Aparecen enunciados tridimensionales de "JUEGO TERMINADO". Todo se desvanece.

Damara despierta encontrándose recostada, y al abrir sus ojos mira a Memoria frente a ella meditando (Flor de loto) y levitando levemente. Memoria abre los ojos y sonríe a Damara.

Damara se muestra agradecida. Memoria le da una ultima reflexión comparativa, sobre lo que tubo que atravesar Damara en el supuesto simulacro, en el mito y en la prueba, con respecto a su realidad.

Damara despierta en las cercanías del sector 11. Abre los ojos, se levanta y arranca la insignia de su uniforme.

FIN

Anexo 5: Storyboard del Corto Animado.

STORYBOARD

MEMORIA

(Corto Animado)

Por
Daniel Armas

Proyecto: Memoria

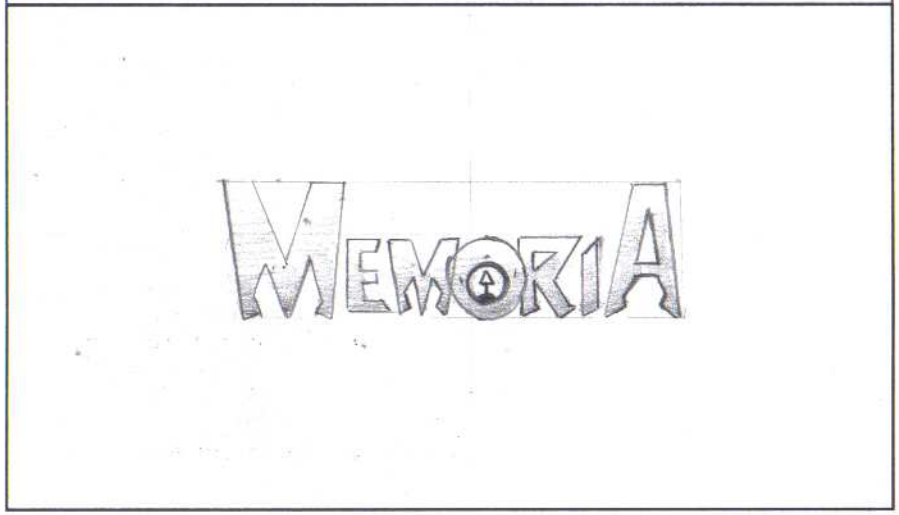
E#: escena numero
T#: toma numero
P: plano
D: duracion
L: locacion

P.PN: plano panoramico
P.G: plano general
P.E: plano entero
P.A: plano americano
P.M: plano medio

P.M.C: plano medio corto
P.P: primer plano
P.P.P: primerisimo primer plano
P.D: plano detalle

E#:	T#:	P:	D: 00:00:00 - 00:03:00

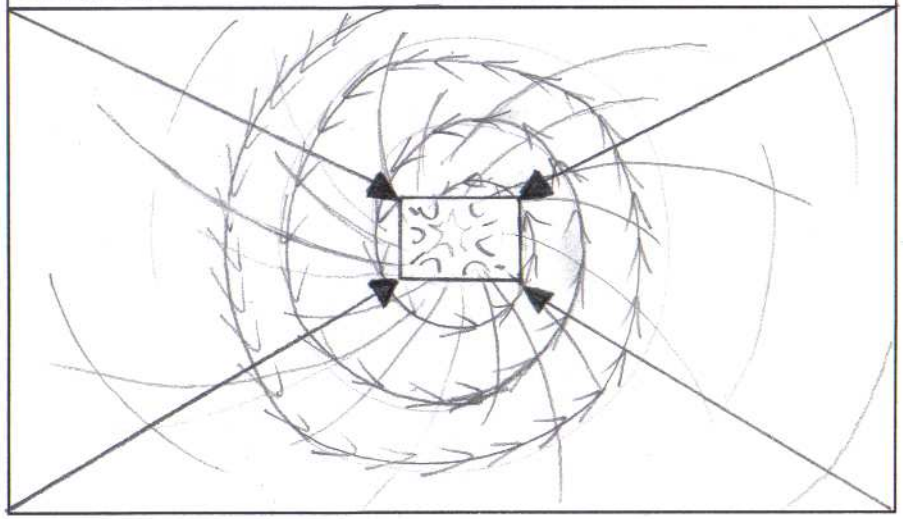
L:



Descripción	Audio
Titular aparece en Fade In y desaparece con Fade Out	Sin audio.

E#: 1	T#: 1	P: PG	D: 00:03:00 - 00:06:00

L: Tunel



Descripción	Audio
Dolly In hacia la luz del centro y termina con Fade Out.	Música ambiental sonido que incrementa el volumen. Fade In.

Proyecto: Memoria

E#: escena numero
T#: toma numero
P: plano
D: duracion
L: locacion

P.PN: plano panoramico
P.G: plano general
P.E: plano entero
P.A: plano americano
P.M: plano medio

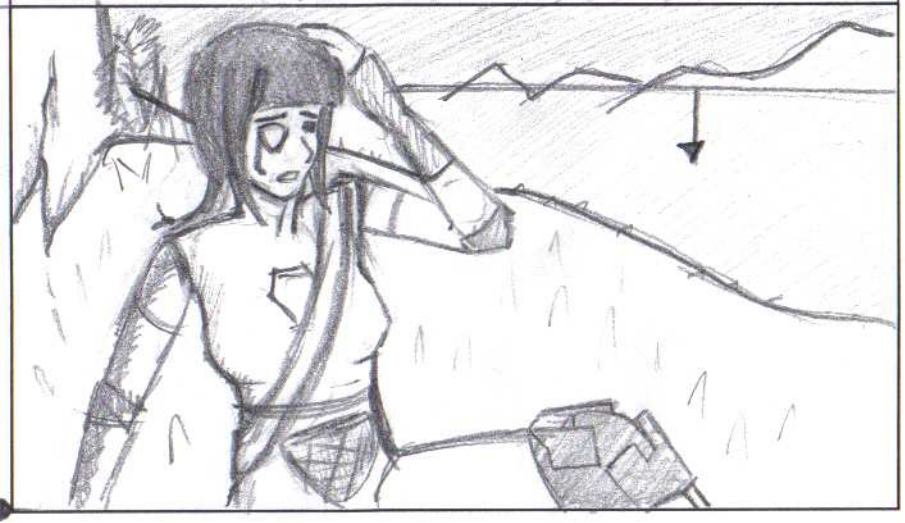
P.M.C: plano medio corto
P.P: primer plano
P.P.P: primerisimo primer plano
P.D: plano detalle

E#: 2 | T#: 1 | P: PA | D: 00:06:00 -

L: Escenario en el que habita Memoria.

E#: 2 | T#: 1 | P: PM | D: 00:04:00

L: Escenario en el que habita Memoria



Descripción	Audio	Descripción	Audio
Empieza con Fade In	Músicas ambiental. Comienza el sonido de una guitarra acústica.	Dolly In hacia la personaje Damara. La línea del horizonte baja.	

Proyecto: Memoria

E#: escena numero
T#: toma numero
P: plano
D: duracion
L: locacion

P.PN: plano panoramico
P.G: plano general
P.E: plano entero
P.A: plano americano
P.M: plano medio

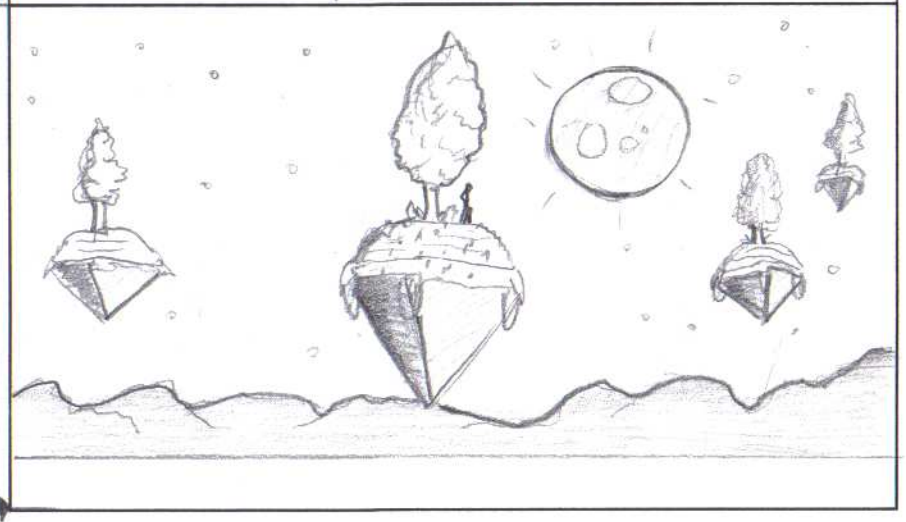
P.M.C: plano medio corto
P.P: primer plano
P.P.P: primerisimo primer plano
P.D: plano detalle

E#: 2	T#: 2	P: P.A	D: 00:09:00

L: Escenario en el que habita memoria

E#: 2	T#: 2	P: P.PN	D: 00:13:00

L: Escenario en el que habita memoria



Descripción	Audio	Descripción	Audio
Empieza con un plano contrapicado y un plano americano. Termina con un Dolly Out que se combierte en plano panoramico. Brazos suben y bajan.	Música ambiental continua.	Línea del horizonte baja. Damara se encuentra sola.	

Proyecto: Memoria

E#: escena numero
T#: toma numero
P: plano
D: duracion
L: locacion

P.PN: plano panoramico
P.G: plano general
P.E: plano entero
P.A: plano americano
P.M: plano medio

P.M.C: plano medio corto
P.P: primer plano
P.P.P: primerisimo primer plano
P.D: plano detalle

E#: 2	T#: 3	P: P.M.C	D: 00:13:00

L: Escenario en el que habita Memoria

Descripción	Audio
Plano Contrapicado con un ligero Dolly Out	Música Ambiental continua.

E#: 2	T#: 3	P: P.M.C	D: 00:14:05

L: Escenario en el que habita Memoria

Descripción	Audio
Plano contrapicado con ligero Dolly Out continua. Damara se asusta y se da la vuelta.	

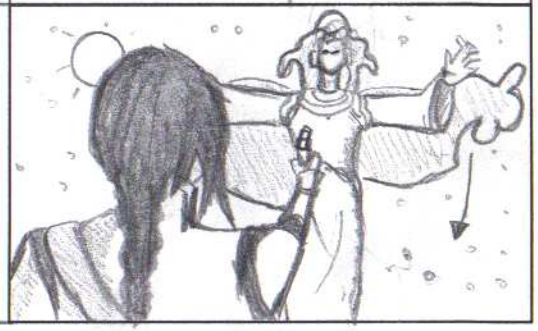
E#: 2	T#: 3	P: P.M.C	D: 00:15:05

L: Escenario en el que habita Memoria

Descripción	Audio
Paneo de izquierda a derecha en la espalda del personaje	

E#: 2	T#: 3	P: P.A	D: 00:16:05

L: Escenario en el que habita Memoria



Descripción	Audio
Memoria deciende hasta ubicarse en un plano americano. Damara le apunta con su arma.	

Proyecto: Memoria

E#: escena numero
T#: toma numero
P: plano
D: duracion
L: locacion

P.PN: plano panoramico
P.G: plano general
P.E: plano entero
P.A: plano americano
P.M: plano medio

P.M.C: plano medio corto
P.P: primer plano
P.P.P: primerisimo primer plano
P.D: plano detalle

E#: 2	T#: 4	P: P.M	D: 00:16:05 - 00:19:00

L: Escenario en el que habita Memoria.

Descripción	Audio
Memoria desciende y le quita el arma a Demona.	Música ambiental continua.

E#: 2	T#: 5	P: P.P	D: 00:19:00 - 00:20:00

L: Escenario en el que habita Memoria

Descripción	Audio
Memoria pestañea y sonríe	Música ambiental continua.

Proyecto: Memoria

E#: escena numero
T#: toma numero
P: plano
D: duracion
L: locacion

P.PN: plano panoramico
P.G: plano general
P.E: plano entero
P.A: plano americano
P.M: plano medio

P.M.C: plano medio corto
P.P: primer plano
P.P.P: primerisimo primer plano
P.D: plano detalle

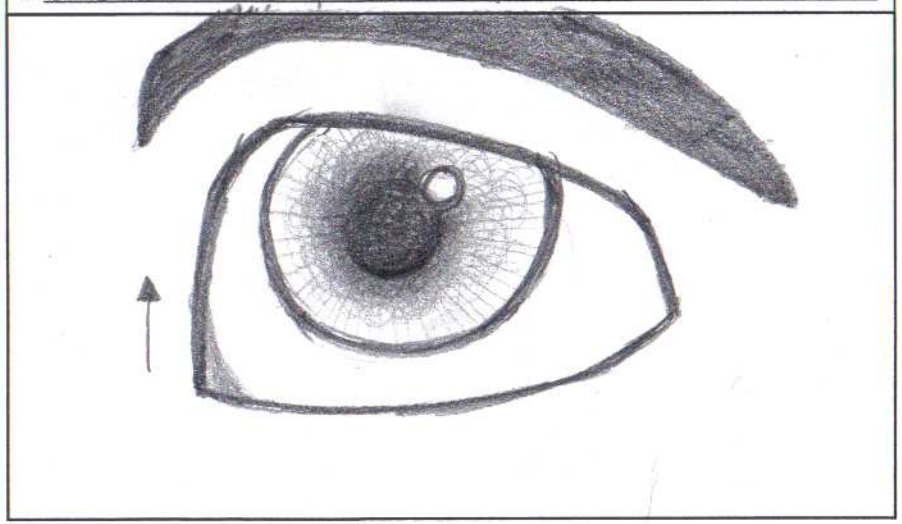
E#: 2	T#: 6	P: PM	D: 00:20:00 - 00:22:00

L: Escenario en el que habita Memoria

Descripción	Audio
Memoria une sus manos y pone una de ellas sobre la cabeza de Damara.	Música ambiental continua.

E#: 2	T#: 7	P: PPP	D: 00:22:00 - 00:23-00

L: Escenario en el que habita Memoria.



Descripción	Audio
Damara abre sus ojos.	Música ambiental continua.

Proyecto: Memoria

E#: escena numero
T#: toma numero
P: plano
D: duracion
L: locacion

P.PN: plano panoramico
P.G: plano general
P.E: plano entero
P.A: plano americano
P.M: plano medio

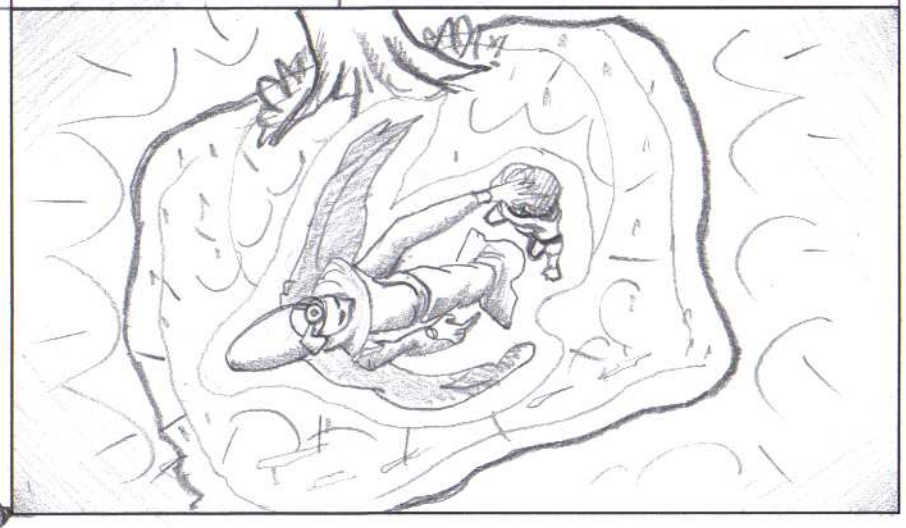
P.M.C: plano medio corto
P.P: primer plano
P.P.P: primerisimo primer plano
P.D: plano detalle

E#: 2 | T#: 8 | P: PA | D: 00:23:00

L: Escenario donde habita Memoria

E#: 2 | T#: 8 | P: PG | D: 00:25:00

L: Escenario en el que habita Memoria.



Descripción	Audio	Descripción	Audio
Plano contrapicado y Dolly Out hasta ubicarse sobre la cabeza de los personajes. Memoria mantiene su mano en la cabeza de Damara	Música ambiental continua		

Proyecto: Memoria

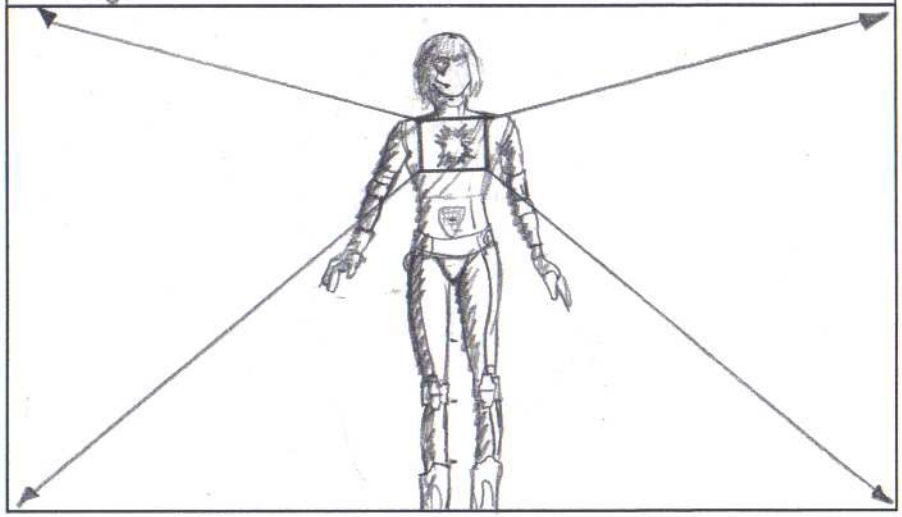
E#: escena numero
T#: toma numero
P: plano
D: duracion
L: locacion

P.PN: plano panoramico
P.G: plano general
P.E: plano entero
P.A: plano americano
P.M: plano medio

P.M.C: plano medio corto
P.P: primer plano
P.P.P: primerisimo primer plano
P.D: plano detalle

E#: 3	T#: 1	P: P.E	D: 00:25:00 - 00:28:00

L: Lugar desconocido



Descripción	Audio
Dolly Out desde la luz en el pecho de Damara hasta terminar con un plano entero de la personaje.	Música ambiental sonido que disminuye el volumen, hasta quedarse en silencio. Fade Out.

Anexo 6: DVD:

1) Animatic: ANIMATIC.mov

2) Corto Animado: - MemoriaDemoHD.mov y
- MemoriaDemoTV.mov

3) Libro de Arte: - MEMORIA_LibroDeArte.pdf y
- MEMORIA_LibroDeArte_v2.pdf

4) Tesis Daniel Armas: Tesis_2011_Daniel_Armas.pdf

5) Respaldo Anexos: - GráficosEstadísticosDelTarget.pdf
- BibliaSerieMemoria.pdf
- GuionLiterario_LaCaverna.pdf
- Storyboard_LaCaverna.pdf
- Storyboard_CortoAnimado.pdf