

*uola*

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES +

ELABORACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO EN 2D, CON INTEGRACIÓN DE STOP MOTION, SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA VIOLENCIA INTRAFAMILIAR PARA UN PÚBLICO DE 15 HASTA 24 AÑOS.

+

AUTOR

Fernando Andrés Vera Alvarez

AÑO

2018



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO EN 2D, CON  
INTEGRACIÓN DE *STOP MOTION*, SOBRE LA PROBLEMÁTICA DE LA  
VIOLENCIA INTRAFAMILIAR PARA UN PÚBLICO DE 15 HASTA 24 AÑOS.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos  
para optar por el título de Licenciado en Multimedia y Producción Audiovisual,  
Mención en Producción.

Profesora Guía

Máster. Marina Bekaldieva

Autor

Fernando Andrés Vera Alvarez

Año

2018

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

"Declaro haber dirigido el trabajo elaboración de un cortometraje animado en 2D, con integración de *stop motion*, sobre la problemática de la violencia intrafamiliar para un público de 15 hasta 24 años, a través de reuniones periódicas con el estudiante Fernando Andrés Vera Alvarez, en el semestre 10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación".

---

Marina Bekaldieva

Máster en Pedagogía y Artes Plásticas

CI: 1002181277

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado el trabajo sobre elaboración de un cortometraje animado en 2D, con integración de *stop motion*, sobre la problemática de la violencia intrafamiliar para un público de 15 hasta 24 años, del estudiante Fernando Vera, en el semestre 10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

---

David Escobar

Máster en Artes Digitales

CI: 1716500911

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“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”.

---

Fernando Andrés Vera Alvarez

CI: 1723207666

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia que tanta paciencia y cariño le tuvo a este proyecto. A los amigos que estuvieron durante todo el proceso de la carrera, pues de todo se aprende.

## DEDICATORIA

A Teresa Realpe, por enseñarme tanto, por estar orgullosa de uno. También a aquellos niños para quienes la violencia no fue una opción a elegir en sus vidas.

## RESUMEN

La violencia en la sociedad es un problema que acarrea, a quienes son víctimas de ella, consecuencias físicas, psicológicas o sexuales dependiendo del caso. Es un agravio que ignora diversidad de clases sociales, edades, culturas y va más allá del género. Algunas organizaciones se alzan para ir en contra de los distintos tipos de violencia existentes y presentar soluciones pero muchas veces la gente que está afectada por esto, no está lo suficientemente informadas sobre qué hacer o a quién acudir en caso de violencia.

En este proyecto se busca dar un enfoque a un tipo de violencia que es la intrafamiliar. Es cierto que las estadísticas dicen que quienes más sufren violencia en la sociedad son las mujeres por parte de sus parejas y por eso es un problema muy serio a tratar. Sin embargo también hay datos que muestran que el abuso es un ciclo que llega a repetirse después de la violencia en la pareja que es en la familia o el hogar con hijos, transformándose en un ciclo.

Ahora bien, entendiendo el problema cíclico de abuso en la familia ligado a la desinformación de la gente, se plantea en este proyecto, un corto de animación en 2D y *stop motion* integrado. Todo esto con el objetivo de dar a conocer de manera sencilla soluciones a un problema grave, abarcando los puntos que parecen importantes. A la par que posee un estilo gráfico y un mensaje que intente llamar la atención de quienes aportan con sus reacciones y retroalimentación.



## **ABSTRACT**

Violence is, in this society a problem that brings physical, psychological or sexual aftermaths to who are victims of it. It is an issue that ignores social status, age or culture and goes beyond gender. Some organizations are against the diversity of violence existing and presents solutions but people affected by this, do not have enough information on what to do or who to turn to in case of violence.

This project looks make an approach on intra family violence. It is true that statistics show that the ones who suffer the most violence in society are women, it is caused by their partners therefore it is a serious problem and it should be treated. Nevertheless there is also data that shows abuse being a reptitive cycle after couple violence. This is violence that happens in the family or a home with children.

However, understanding the cyclic problem of family abuse and its link to disinformation of people, this project proposes a 2D animated short with stop motion integrated. All of this with the objective of providing simple solutions to a serious problem. Covering the points that seem important. And at the same time has a graphic style and a message that tries to draw the attention of those who react to it and make feedback about it.

## ÍNDICE

Capítulo I. Introducción.....	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Antecedentes.....	2
1.2. Justificación.....	6
Capítulo II. Estado De La Cuestión.....	8
2.1 La violencia intrafamiliar en el Ecuador.....	8
2.1.1 Concepto de Violencia intrafamiliar.....	8
2.1.2 Tipología del maltrato.....	11
2.1.3 Relevancia del género en la violencia.....	14
2.1.4 Factores causantes o determinantes de la violencia.....	18
2.1.5 Consecuencias y soluciones a la violencia en las víctimas.....	32
2.1.6 La legislación y su efectividad contra la violencia.....	37
2.2 El Cortometraje animado en el Ecuador.....	39
2.2.1 Concepto del cortometraje y su importancia en la historia.....	39
2.2.2 La animación: Concepto e inicios.....	41
2.2.3 Historia de la animación.....	48

2.2.4 Técnicas de animación.....	56
2.2.5 La animación en el contexto ecuatoriano.....	63

## CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO..... 66

3.1. Planteamiento del problema .....	66
3.2. Preguntas .....	67
3.2.1- Pregunta general .....	67
3.2.2- Preguntas específicas .....	67
3.3. Objetivos .....	67
3.3.1- Objetivo general .....	68
3.3.2- Objetivos específicos .....	68
3.4. Metodología .....	68
3.4.1- Contexto y población .....	68
3.4.2- Tipo de estudio .....	68
3.4.3- Herramientas a utilizar .....	68
3.4.4- Tipo de análisis .....	69

## CAPÍTULO IV. Desarrollo Del Cortometraje

Animado.....	71
4.1. Preproducción.....	71
4.2. Producción.....	81
4.3 Postproducción.....	90
4.4 Retroalimentación del grupo focal.....	92
CAPÍTULO V. Conclusiones y Recomendaciones.....	94
5.1 Conclusiones.....	94
5.2 Recomendaciones.....	95
REFERENCIAS.....	96
ANEXOS.....	101

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

### 1.1 Introducción

Este proyecto tiene como objetivo elaborar un cortometraje de animación que trata sobre la problemática que gira en torno a la violencia intrafamiliar. Más que una breve campaña o una infografía, el proyecto es una manera de narrar una historia cautivadora y visualmente atrayente en un periodo de tiempo corto, para lograr así una comprensión inmediata y concisa en el espectador.

El objetivo de realizar un cortometraje de animación es que se difunda esta clase de producto como un medio de concienciación en el país. Dar a conocerlo por medio de una buena producción, comparándose con otros cortometrajes que han obtenido reconocimiento. Por medio de este proyecto integrador de animación, se propone una propuesta visual 2D para rescatar la técnica de la animación clásica y dar a conocer todos los pasos para crear un corto animado de calidad en este estilo, desde su planeamiento y creación, hasta la post producción y emisión.

Por otro lado, la violencia intrafamiliar es un buen tema a tratar, por lo menos en la región de Quito, debido a que, en la sociedad latinoamericana, aún siguen existiendo casos de este tipo de violencia. Con esta temática y por medio de una historia impactante, se pretende concientizar a la población de entre 15 a 24 años para lograr la comprensión de lo que representa el problema de la violencia en la familia.

El presente proyecto se va a desarrollar en cinco capítulos de la siguiente manera:

En el Capítulo I, se presentará la introducción, antecedentes y justificación del proyecto.

En el Capítulo II, se plasmará la investigación realizada en cuanto al tema de la violencia intrafamiliar como un problema en la sociedad y también información sobre la animación y la relación entre estos dos.

En el Capítulo III, se presentará el diseño del proyecto, donde se incorpora el planteamiento del problema, las preguntas del proyecto y objetivos hacia el mismo, y la metodología a utilizar.

En el Capítulo IV, se observa el desarrollo del proyecto, donde existirá la realización de un corto animado desde su preproducción, producción y postproducción, desde la realización de un guion acerca de la violencia intrafamiliar, hasta ver su efectividad en el público y la problemática del cortometraje.

En el Capítulo V estarán las conclusiones y recomendaciones finales del proyecto.

## **1.2 Antecedentes**

La necesidad de hacer un cortometraje animado surge de la capacidad que tiene el mismo de atrapar al público. El tiempo que tiene un cortometraje para mostrar el desarrollo de una historia es bastante reducido. Por lo que se puede exponer la temática que el corto plantea de manera rápida y para que la mayor atención sea concentrada brevemente. Esta efectividad se ha visto con cortometrajes famosos internacionales, pero no existe mucha difusión de este tipo de producto audiovisual en el Ecuador.

Ahora bien, si no existen muchos cortometrajes famosos en el país, tampoco existen sobre temáticas de violencia. Un renombrado cortometraje en el Ecuador es *Mr Blue Footed Booby* (2016), cuyo personaje principal es un piquero de patas azules en un ambiente surrealista. Este cortometraje ganó varios festivales internacionales y, entre ellos, el festival *Annecy*. La problemática que aborda es

la extinción de las islas Galápagos, a la par que su propuesta visual y su estética llaman la atención de los espectadores (Annecy, 2015).

Gino Baldeón, realizador del cortometraje, afirma que en el país se debe fomentar el género de la animación, pues no existen suficientes profesionales, por lo tanto, se hacen convocatorias a toda la región (Mr Blue Footed Booby con sello ecuatoriano, 2016).

Al hablar de cortometrajes animados en Latinoamérica, el país que más ha destacado es Chile, con cortometrajes como *Historia de un Oso* (2015), que en el año 2016 se hizo acreedor a un Premio Oscar. El director chileno Gabriel Osorio, junto con la productora Punk Robot, con este cortometraje logró superar tanto a productoras de la región como las internacionales de la talla de Pixar. Su trama versa sobre la dictadura y el desarraigo familiar que se vivía en Chile en la época del gobierno de Pinochet, basada en la vida de su propio abuelo, que cuenta la historia de un oso organillero que hace un espectáculo en la calle con su máquina cuenta cuentos.

Para el equipo de Punk Robot la nominación de *A bear story*, que ha ganado 55 premios internacionales en los últimos dos años, es un "gran paso" para que se hable de la animación latinoamericana en Hollywood. Por esa razón creen que es necesario encontrar un "distintivo" que posicione a los estudios de animación en el mercado. No se puede competir con los presupuestos de grandes estudios como Pixar. Considera importante encontrar una identidad y estética que represente a la región en el mundo. (Rodríguez, 2016)

En la región latinoamericana no existe mucha difusión de este tipo de producciones, debido a que o no existen muchos espacios para presenciar cortometrajes de animación.

Por la disposición del Ministerio de Educación y con el fin de inculcar en los jóvenes los valores y principios morales, en el Ecuador se crearon programas de televisión y de radio infantil y juvenil llamados “Educa”, donde se emplea algo de animación en los programas televisivos.

Por otro lado, existen espacios donde los cortometrajes son presentados, como el cine “Ocho y Medio” el “Eurocine”, que acogen festivales de películas y cortometrajes animados. En diversas categorías de este tipo de festivales pueden participar cortometrajes realizados por productores tanto novatos, como reconocidos. En esos espacios se pueden observar los proyectos animados de tesis de los estudiantes de la Universidad San Francisco de Quito, de reconocidas productoras independientes, y cortometrajes que ya han sido ganadores de algunos premios. Es un espacio para jóvenes y niños y la animación ecuatoriana ya es parte del Eurocine 2014. Aunque existan espacios como estos que valoren la realización de cortos animados, no existe tanta publicidad a través de los medios.

También en los cines ecuatorianos han destacado dos cortometrajes provenientes de la productora “El Hombre Invisible”. *Popoc* y *Cincópata* son los nombres de los cortos que han sido los primeros en Ecuador en llegar a la pantalla grande, previamente a la película *El Pescador y Feriado*. Ambas intentando recrear mezclas de culturas indígenas ecuatorianas o imágenes cercanas a la realidad. Sus realizadores son Daniel Jácome y Fabricio Ulloa, quienes han llevado a sus cortos incluso a recibir premios nacionales por estos cortometrajes. (Barzallo, 2014).

Con el presente proyecto de cortometraje sobre la violencia intrafamiliar, se intenta sensibilizar al público para que pueda sentirse identificado con la historia contada y, de alguna manera, traiga reflexión en la sociedad. En encuestas realizadas por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), en el país, una de cada dos



mujeres ha recibido a lo largo de su vida maltrato físico o psicológico por parte de su pareja u otro hombre de su entorno familiar. La violencia intrafamiliar tiene que ver tanto con la violencia de género, como con la violencia infantil, y su grado varía dependiendo del nivel social y edad. En las encuestas, al preguntar cuándo habían sufrido maltrato, las personas respondieron que fue en su niñez. Esas personas, a su vez, maltrataban a otros porque replicaban el maltrato recibido antes de un adulto. Las encuestas demostraron que quienes no vivieron ese tipo de maltrato de niños, tenían índices de violencia más bajos (Camacho, 2014).

Para concientizar la población sobre el problema de la violencia intrafamiliar, el Ministerio de Interior realizó una campaña en conjunto con la Policía Nacional y el Departamento de Violencia Intrafamiliar (DEFIV) llamada *Respeto, confía y comunícate, elimina la violencia en tu familia*, en donde se da capacitación y sensibilización sobre el maltrato. La campaña intenta en un período de seis meses lograr que la ciudadanía entienda el respeto hacia los derechos de la mujer y los demás miembros de la familia, como un núcleo total de la sociedad. Por la alta tasa de mortalidad y por la violencia intrafamiliar se informa a los afectados qué se puede hacer para denunciar si se está viviendo algún tipo de maltrato (Ministerio del Interior, s.f.).

Otra campaña para erradicar la violencia es *Ecuador Actúa Ya. Violencia de Género, Ni una más*, una iniciativa del Plan Nacional del Buen Vivir y algunos ministerios. Esta campaña busca cambiar los patrones socioculturales que naturalizan la violencia y educar sobre prevención y medidas de acción en temas de violencia de género hacia las niñas, niños y adolescentes. La campaña cuenta con material audiovisual, con videos e infografías, fomentando el respeto que merece la mujer y su papel sobresaliente en la sociedad (Ministerio de Educación, s.f.).

El cortometraje animado puede ser una alternativa diferente de contar una realidad a través de la animación para solucionar un problema de mucha relevancia en el contexto actual. Existen ya animaciones enfocadas a otros

objetivos, como también campañas con el mismo objetivo, pero sin el producto establecido en este proyecto final integrador y con la eficacia de su corta duración.

### **1.3 Justificación**

El presente proyecto se centra en la elaboración de un cortometraje de animación de ficción basado en la realidad de la violencia intrafamiliar y cómo se la vive en el Ecuador. La animación es un recurso bastante amplio donde se depende de la creatividad de su realizador, más que de lo que se pueda o no conseguir en la vida real. Es decir, que efectos visuales o locaciones son completamente realizables a través de técnicas de animación.

Una de las razones para realizar este proyecto es el poder contar a las personas una historia fuera de lo común, saliendo de la parte estadística u oscura de la realidad del problema de violencia intrafamiliar, para lograr una fácil comprensión de esta temática y su necesidad de cambio.

También, al hacer una animación de alta calidad o estilo visual llamativo, este cortometraje puede sobresalir y ser enviado a festivales y concursos internacionales, para así ganar reconocimiento en el país y servir como una carta de presentación profesional, demostrando que, con un pequeño grupo de trabajo, pueden surgir productos de calidad.

Otra razón para hacer un cortometraje animado de una problemática que concierne a toda la sociedad, es influir en la mente de los jóvenes que miren el mismo. Al aprender el concepto de no violencia desde temprana edad, las mentes en desarrollo van a replicar lo aprendido en su vida de adultos. De esta manera, con el producto se quiere encontrar soluciones en base a la educación de la generación joven para que pueda hacer algo diferente, y abandonar las comunes prácticas de sumisión al maltrato.

Ser conscientes de nuestros errores nos permite rectificarlos. Ser conscientes de nuestros límites nos permite marcarlos. Ser conscientes de a dónde queremos ir nos permite señalar los pasos que queremos dar. Ser conscientes de lo que es nuestra responsabilidad nos permite salir de la posición de víctima o soltar pesos que no son nuestros. (Ortega, 2016)

El propósito es que las víctimas de abuso o maltrato puedan dejar de serlo y la gente, que ha presenciado el maltrato, no lo replique en situaciones futuras.

Su importancia radica en que las personas que lo vean den su reacción para ver si en ellos puede despertar el interés deseado o fomentar el diálogo a diferentes maneras de combatir la violencia, lo que va a ser logrado mediante un grupo focal cuantificable. Sus reacciones deberían variar de acuerdo a la edad que posean y como hayan visto la violencia en su vida.

Se planea que el cortometraje sea realizado en tres meses a partir de octubre del 2017, y se presente a un público objetivo para la evaluación de su efectividad y la realización de cambios, en caso de que se necesiten. Se espera culminar la producción del cortometraje hasta el mes de Diciembre.

## **CAPÍTULO II**

### **ESTADO DE LA CUESTIÓN**

#### **2.1 La violencia intrafamiliar en el Ecuador**

Para empezar a realizar un cortometraje de animación sobre la violencia intrafamiliar, se debe empezar por saber lo que es la violencia intrafamiliar. Luego pasar a los tipos que existen y ver los factores y causas más determinantes para su incidencia y relevancia en el contexto del Ecuador. No siendo suficiente solo las causas, se tienen que ver consecuencias de la violencia en el país, lo que se explica más a fondo en los siguientes apartados.

##### **2.1.1 Concepto de Violencia intrafamiliar**

Para empezar a estudiar el fenómeno de la violencia se debe conocer y definir precisamente qué es. La OMS define a la violencia como “El uso intencional de la fuerza física o el poder contra uno mismo, hacia otra persona, grupos o comunidades y que tiene como consecuencias probables lesiones físicas, daños psicológicos, alteraciones del desarrollo, abandono e incluso la muerte” (Krug, Dahlberg, y Mercy, 2003). Se incluye también la intencionalidad de producir daño en sus diferentes formas como parte de la violencia.

Dejando fuera los actos y consecuencias que podrían llamarse no intencionales, como accidentes automovilísticos o quemaduras, en donde, en ambos casos, no se ve algún tipo de violencia en la que predomina un acto premeditado. Es decir, se puede llamar violencia mientras sea un acto consciente de herir la integridad de otra persona o hacer algo que pueda comprometer la seguridad o la salud física y mental de una persona ajena a uno.

Se entiende ahora el concepto de la violencia pero aún se debe tener claro la definición de la familia. La OMS define familia como:

Los miembros de un hogar emparentados entre sí, hasta un grado determinado por sangre, adopción o matrimonio. El grado de parentesco utilizado para determinar el límite de familia depende del uso al que se destinen estos datos, por tanto, no se puede definir con precisión en escala mundial. (Krug, Dahlberg, y Mercy, 2003)

Es verdad que la familia es un conjunto de personas relacionadas entre sí, pero va más allá de gente que tiene lazos en común para formar vínculos, son asuntos que la gente olvida al relacionarse con su familia, al ser esta la unidad básica de la socialización. Al decir esto se refiere a que la persona según su forma de ver la familia, las pautas que reciba y la relación que lleve con esta, así será su interacción con el resto del mundo en su etapa adulta. La familia opera a través de pautas transaccionales, en otras palabras, se establecen demandas o imperativos dentro del núcleo familiar que se requieren para, de cierto modo, organizar los modos en los que interactúan los miembros de la familia. Por ejemplo, un padre provee seguridad a su hijo y como transacción, recibe de su hijo a cambio la confianza y, de esta manera, una relación estable (García, 2013).

La familia se conforma de subsistemas con los que funcionan sus propios límites, jerarquías y reglas. Estos pueden ser conyugal (la relación de las cabezas de familia o la pareja), parental (la relación de los padres a los hijos), y fraternal (la relación solo entre hermanos). Las reglas que se establezcan en la familia pueden ser explícitas que se establecen de modo directo, son conocidas y comunicadas a todos y se han negociado, como: asignación de tareas en el hogar, roles a ejercer, relación con las amistades. Existen reglas implícitas que no han sido verbalizadas pero tienen su función y se dan por entendidas y aceptadas, así como: cómo relacionarse en público o quién es el que manda. Del mismo modo,

hay reglas secretas, nada más conocidas por ciertos miembros de la familia, usualmente son temas sin resolver o delicados que no se pueden compartir con otros miembros de la familia, tales como: las deudas que pueden llevar los padres, un asunto de violencia. Pero a pesar de las reglas que existan, cualquier cambio en uno de los miembros de una familia puede afectar a todos los demás pues es un núcleo pequeño donde la conducta de un miembro está relacionada con otro, así lo que el otro haga determina la respuesta (García, 2013).

En todas las familias se puede evidenciar cierto grado de disfuncionalidad desde el mínimo hasta uno mayor. A todo esto, habiendo comprendido a la familia y su importancia en la sociedad se obtiene el siguiente concepto de violencia intrafamiliar. Se define como los malos tratos o agresiones físicas, psicológicas, sexuales o de otra índole, infligidas por personas del medio familiar y dirigida, generalmente, a los miembros más vulnerables de la misma: niños, mujeres y ancianos (Polsky y Markowitz, 2006). En la familia es donde las personas desarrollan la personalidad que van a llevar el resto de sus vidas y, ya se ha visto que, desde una sola persona se puede cambiar el comportamiento de la familia entera. De tal manera que, cuando existe violencia, existen muchos factores que truncan el crecimiento que puede llegar a tener una persona y se producen daños en la capacidad de relacionarse en las víctimas como: abusos de poder, reducción drástica de la comunicación, falta de retroalimentación, falta del sentimiento de cariño y aceptación.

La mayor parte de los casos de este tipo de violencia está relacionada con la violencia de pareja, la cual se define como aquellas agresiones que se producen en el ámbito privado en el que el agresor (generalmente varón) tiene una relación de pareja con la víctima. Dos elementos deben tenerse en cuenta en la definición: la reiteración o habitualidad de los actos violentos y la situación de dominio de la violencia doméstica donde el agresor utiliza la

violencia para el sometimiento y control de la víctima. (Polsky y Markowitz, 2006)

### **2.1.2 Tipología del maltrato**

Para comprender en su mayoría a la violencia y la relevancia del problema, se caracterizan distintos tipos de violencia, siendo casi incompleta por las pocas clasificaciones taxonómicas que existen. (Silva, 2011)

#### **Tipos de violencia según el acto en sí**

Según el acto violento realizado y de quienes cometen la acción de violencia, se dividen en: (Silva, 2011)

- La violencia auto infligida: se entiende por autolesiones, comportamientos de atentar contra la integridad de la misma persona y comportamientos suicidas o automutilación.
- La violencia interpersonal: se tienen dos subcategorías dentro de la misma. La de relación cercana, que se refiere a la violencia de pareja y la violencia intrafamiliar; y la de comunidad que puede no ser del mismo núcleo familiar pero puede ser un conocido o compañero, como también puede ser violencia donde esté envuelto un extraño o alguien ajeno a todos los círculos.
- La violencia colectiva: se divide en tres subcategorías la social, la política y la violencia económica, pero todas comparten el hecho de que es violencia provocada por un grupo más grande y organizado con una finalidad, uniones terroristas, o incluso por el Estado (Polsky y Markowitz, 2006).

## **Tipos de Violencia Intrafamiliar**

Como fue antes mencionado al determinar la violencia intrafamiliar, existe una figura que abusa del poder que tiene hacia partes más vulnerables. Cuando se clasifica la violencia en los miembros de una familia, se debe considerar una clasificación donde su tipología lo separe en cuanto a los diferentes tipos de víctimas más comunes en los casos de violencia intrafamiliar, con sus respectivas subdivisiones. Dentro de estos grupos más vulnerables se encuentran (Silva, 2011):

- El maltrato infantil: el maltrato hacia los niños tiene tres subdivisiones.
  1. Activo: donde se ven formas de maltrato específicas como física, emocional y sexual.
  2. Pasivo: abandono del niño o sobreprotección.
  3. Indirecto: el ser testigos de violencia también es una forma de violencia en el desarrollo de un niño.
  
- Violencia Conyugal: Son tres subgéneros dependiendo de quién haga el maltrato en la pareja
  1. A la Mujer: maltrato físico, emocional y sexual.
  2. A los hombres: físico y emocional y aunque no es común el maltrato sexual.
  3. Cruzada: maltrato Económico y Perverso. Aquí se hacen insinuaciones, humillación, manipulación, acciones hostiles evidentes por igual entre ambos miembros en diferentes áreas, responsabilizar al otro de errores y que la culpa de lo malo que sucede recaiga en la otra persona.



- El maltrato a los ancianos:
  1. Activo: maltrato físico, emocional y sexual
  2. Pasivo: abandono físico o emocional del anciano. El abandono puede ser por falta de recursos para seguir cuidando de éste, o privándolo de contacto y la seguridad emocional que provee una familia.

### **Tipos de violencia física**

Entre los elementos de violencia en las diferentes tipologías se repite varias veces el maltrato físico, emocional y sexual. Según la Organización Mundial de la Salud (2014) se pueden aplicar dos tipos de violencia física:

- El castigo físico moderado: aplicado en la familia, en mayor cantidad a los niños, en maneras como golpear en zonas como las nalgas, abofetear, pellizcar o zarandear. Se consideran formas de castigo leves pero deteriorantes de todos modos.
- El castigo físico severo: se aplica con más frecuencia a mujeres alrededor del mundo y en algunos casos con infantes, tiene menos incidencia en niños en países que podrían ser considerados de “primer mundo”, en menor cantidad pero también existen hombres dentro de esta categoría. Este tipo de violencia atenta contra la vida de la persona que la recibe, tiene métodos como: golpear con algún objeto, quemar parcialmente el cuerpo de la otra persona, amenazar con un cuchillo o arma de fuego o asfixiar a la persona o prácticas similares que atenten contra la integridad física en un nivel traumático.

Casi siempre, el maltrato físico viene acompañado de una serie de maltratos psicológicos en los que hay diversidad de maneras de perjudicar y herir a una persona sin necesidad de tocarla, resultando a veces más dañinos pues afectan a la psiquis de una persona. Los diferentes tipos de violencia emocional y psicológica se catalogan en (Silva, 2011):

- Abuso verbal: rebajar, insultar, ridiculizar, humillar, utilizar juegos mentales e ironías para confundir, etc.
- Intimidación: asustar con miradas, gestos o gritos. Arrojar objetos o destrozar la propiedad.
- Amenazas: de herir, matar, suicidarse, llevarse a los niños.
- Abuso económico: control abusivo de finanzas, recompensas o castigos monetarios, impedirle trabajar aunque sea necesario para el sostén de la familia, etc.
- Abuso sexual: imposición del uso de anticonceptivos, presiones para abortar, menosprecio sexual, imposición de relaciones sexuales contra la propia voluntad o contrarias a la naturaleza.
- Aislamiento: control abusivo de la vida del otro, mediante vigilancia de sus actos y movimientos, escucha de sus conversaciones, impedimento de cultivar amistades, etc.
- Desprecio: tratar al otro como inferior, tomar las decisiones importantes sin consultar al otro.

En cuanto a la violencia sexual, no existe tipología por la razón que hablar de violencia sexual para las organizaciones investigadas es muy amplio y atender contra la sexualidad de una persona es algo integral. Lo que varía de acuerdo a este tipo de violencia es la edad en que se experimenta la misma, siendo la infancia la puerta más recurrente de violencia sexual debido a la vulnerabilidad física y mental de un infante.

### **2.1.3 Relevancia del género en la violencia**

Cuando se habla de violencia dentro de la familia, claramente se ve una diferencia en el género de las víctimas en las diferentes encuestas encontradas en América

Latina realizadas por varias organizaciones. No se está hablando de un tema nuevo que surgió en los tiempos actuales, tampoco son enfermedades patológicas ni mucho menos casos inexplicables de conducta. Son una serie de costumbres que se tienen arraigadas en las sociedades orientadas a la desigualdad de género. El uso de la violencia dentro de la familia, aplicada desde el punto de vista de género es el punto de partida para más tipos de violencia dentro del hogar y una de las causas más fuertes de reincidencia en este problema. Existe poca comprensión en los efectos, consecuencias o simplemente el problema que es en sí. (Sagot, 2000)

A pesar de no serlo en su totalidad, no se puede separar el término de violencia intrafamiliar de la violencia de género ni violencia en la pareja, al repercutir con las consecuencias que existen en sus víctimas, como traumatismos, daños psicológicos, problemas de desarrollo e incluso la muerte. Esto se debe a una concepción de honor masculino y pureza femenina como base del orgullo que debe tener una persona en función de su género. Prácticas tales como decir a un hombre que es “una mujercita” o que hace las cosas como “una niña”, o que en algunas culturas valorar a una mujer por su pureza sexual e incluso separarla de la familia si es que ha cometido actos en contra de la virginidad que se supone debía guardar para el hombre que sería su esposo, son cosas que aún se ven en la sociedad actual a pesar de toda lucha que muchas mujeres han presentado a través de los años, Por consiguiente, todo esto da paso a una serie de repetidas relaciones de poder en desigualdad. Y es un problema que enfrenta todo tipo de clase social, nivel educativo, grupo étnico y etario; es decir, la violencia familiar está presente en todos los sectores de la sociedad (Sagot, 2000).

La relevancia del género en la violencia es crucial, pues es mucho mayor en relación a las otras víctimas de violencia intrafamiliar, incluso en los otros tipos de violencia fuera de la familia. Es porque se ha insensibilizado a las personas a través de los años. En primer lugar, por parte de sus agresores que no permiten

denuncias amenazando a la víctima, lo cual hace que las víctimas en este estado se sientan perdidas. En segundo lugar, se desconocen altamente los programas de atención y prevención, por tanto, por la ignorancia, no hay los suficientes mecanismos de detección lo que provoca la poca eficiencia en su denuncia y el proceso legal. Por último lugar, es relevante porque los números de mujeres maltratadas son alarmantes y superiores a los de hombres maltratados.

La OMS según encuestas realizadas en todos los continentes para el informe mundial de la salud en el 2003, en todo el mundo muchas más mujeres son maltratadas y es demostrado cuando a un grupo de mujeres se le preguntó si es que habían recibido maltrato en los últimos 12 meses por su pareja y hubieron altos porcentajes. En Estados Unidos y Canadá el porcentaje era aproximadamente de 3 a 5% entre las mujeres que habían tenido una pareja. En León Nicaragua un 27%, en partes de Asia como Corea un 38% y un 52 % de mujeres palestinas cerca de la Ribera Occidental y la Faja de Gaza (ver Figura 1), son parte de un grupo enorme de mujeres para las cuales la agresión física no es un suceso aislado sino una pauta de comportamiento abusivo continuo (Krug, Dahlberg, y Mercy, 2003).

La violencia física en las relaciones de pareja se acompaña a menudo de maltrato psíquico, y en una tercera parte a más de la mitad de los casos también hay abuso sexual. En el Japón, por ejemplo, entre 613 mujeres que en un momento dado habían sido maltratadas, 57% habían sufrido los tres tipos de abuso: físico, psíquico y sexual. Menos de 10% de estas mujeres habían experimentado solo maltrato físico. De igual manera, en Monterrey (México), 52% de las mujeres agredidas físicamente también habían sido maltratadas sexualmente por su pareja. La figura 4.1 ilustra gráficamente la superposición de los tipos de maltrato entre 360 mujeres que alguna vez tuvieron una relación de pareja. (Krug, Dahlberg, y Mercy, 2003, p. 97)

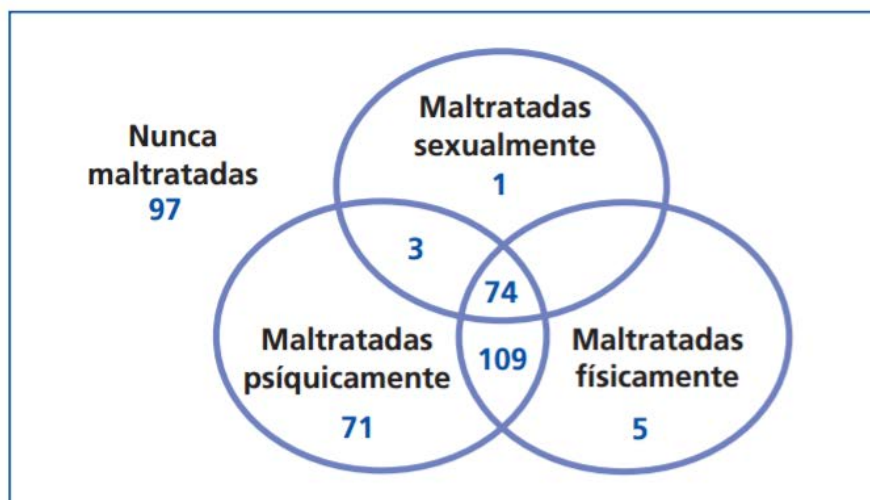


Figura 1. De *Informe Mundial de la Salud*, Tomado de E.G. Krug, L. Dahlberg, y J. Mercy, 2003. Washington, D.C: Oficina Regional para las Américas de la Organización Mundial de la Salud.

En un estudio más reciente, en el 2014, igualmente del Informe mundial de la salud realizado por la OMS, se estima que un 30% de mujeres que alguna vez han tenido una pareja en sus vidas, habían experimentado violencia en algún punto, es decir, una de cada tres mujeres. En las regiones de África, el mediterráneo este y Asia sureste, aproximadamente un 38% de las mujeres que han tenido una pareja han reportado violencia física, psicológica y/o sexual alguna vez. El número más grande siguiente era en la región de las Américas con un 30% (World Health Organization, 2014).

Después de conocer los datos de mujeres maltratadas alrededor del mundo y su evolución se nota un descenso en los porcentajes en más de 10 años. Pero, a pesar de que los porcentajes han bajado en algunos países, una de cada tres mujeres sigue siendo un número alarmante y estos números toman lugar de lo que sucede en las familias. El género en la violencia es un tema importante y relevante. La mujer ha ido ganando y luchando por sus derechos como el voto o a la educación, pero sigue existiendo una desigualdad en el papel que

desempeñan los hombres y mujeres. Según la *Encuesta de relaciones familiares y violencia de género* realizadas en el Ecuador (y saliendo un poco del panorama de la familia) seis de cada diez mujeres sobre los 15 años, o un 60,6%, han sufrido una o más formas de violencia, física, psicológica, viniendo de personas conocidas o extrañas. Las mujeres tienen un historial bastante extenso donde sus derechos han sido ignorados a través de la historia, donde el abuso es un aspecto de la cotidianidad que vive encerrado en la ignorancia de los pueblos (Camacho, 2011).

#### **2.1.4 Factores causantes o determinantes de violencia**

Existen patrones de comunicación que influyen en conductas de abuso, es decir hay ciertas actitudes que son conscientes o inconscientes en los individuos y que los llevan a aceptar el abuso, así sea de manera en la que se reciba la violencia o se la aplique. La etiología de la violencia intrafamiliar es compleja y conlleva diversos factores, pero sucede que gracias a la construcción social que se tiene en la sociedad latinoamericana, es mucho más fácil que la desigualdad de género en la pareja sea la causa inicial. Los demás factores para causar a violencia en la familia serían principalmente: La falta de control de impulsos, la carencia afectiva y la incapacidad de resolución de conflictos correctamente, estos son los principios de la violencia en el hogar. A continuación se especificará los puntos que determinan y originan la violencia.

#### **La necesidad de afecto en las relaciones**

La psicóloga Paola Silva (2011) dice que las personas, por lo general, necesitan un sentimiento de amor y aceptación, sobre todo de aquellos que determinan el aprendizaje durante el crecimiento, como los padres o los representantes a cargo de los niños, familia y, en algunos casos, maestros. A esta necesidad se le puede denominar “tanque de amor” pues funciona de la misma manera, como si se lo

llenara. Cuando se nace el tanque está vacío y los padres son los más importantes. Sin embargo, cuando uno de los padres no tiene su tanque lo suficientemente lleno o en cantidades totalmente diferentes, por así decirlo, pero en el pasado fue porque alguien no se encargó de llenarlo, de esta manera se crea un círculo vicioso en el que una persona no tiene suficiente amor dentro de su tanque emocional, busca llenarlo con una pareja, creando la codependencia. La persona codependiente busca siempre depender de algún factor externo para ser feliz o sentirse satisfecho consigo mismo.

Las causas de una codependencia empiezan en la familia de origen de la persona codependiente. El o la codependiente no pueden dar lo que no ha recibido, por tanto pasa este tipo de comportamientos a la generación próxima y el ciclo puede continuar de manera habitual si es que esa persona no busca arreglar su falta de amor con ayuda profesional y psicológica. Por ejemplo, si una niña ve a su madre sufrir maltrato y no hace nada para deshacerse de esa práctica es muy probable que esa persona funcione de la misma manera al ser una mujer adulta (Silva, 2011).

En pocas palabras, la persona codependiente busca siempre depender de algún factor externo para ser feliz o sentirse satisfecho consigo mismo. Las causas de una codependencia empiezan en la familia de origen de la persona codependiente, quien de manera consciente o inconsciente replica lo que le ha sido enseñado o la manera en la que funcionaba su familia (Silva, 2011).

De esta manera, la codependencia puede ser llamada también una devoción tóxica. Según Pablo García, psicólogo, las personas en esta devoción tóxica, aprenden a priorizar las necesidades del otro sobre las suyas, lo que disminuye el valor sobre los sentimientos propios y las necesidades propias. El cariño que han recibido por parte de la otra persona es lo que, de alguna manera, mantiene la relación unida.

No importa cuánto abuso pueda existir por parte del hombre, en estos casos, se relaciona a esta conducta con amor e incluso un sentimiento de que la víctima es culpable de los errores de pareja. Todo esto a través de circuitos que desvían el aprendizaje, en otras palabras, cuando dos personas están juntas en una relación estable o saludable se tiene un aprendizaje continuo entre ellas, aprenden a relacionarse todo el tiempo y se retroalimenta la vivencia conjunta. Si es que existe abuso, el aprendizaje mutuo no existe sino uno de ellos toma el control, esto puede referirse como posicionamiento familiar.

Una familia o un hogar, en la mayoría de casos, empieza desde una pareja que se enamora y está lista para tener un hogar, hijos y empezar una vida juntos. Al inicio de la vida en pareja es muy poco probable que se dé un episodio o algún despliegue de violencia, pues ambos miembros de la pareja están mostrando lo mejor de sí a la otra persona. La conducta violenta da su evolución en tres etapas (Silva, 2011):

### **Acumulación de Tensión**

- A medida que la relación continúa, se incrementa el estrés.
- Hay un incremento del comportamiento agresivo, más habitualmente hacia objetos que hacia la pareja. Por ejemplo, dar portazos, arrojar objetos, romper cosas.
- El comportamiento violento es reforzado por el alivio de la tensión luego de la violencia.
- La violencia se mueve desde las cosas hacia la pareja y puede haber un aumento del abuso verbal y del abuso físico.
- La pareja intenta modificar su comportamiento a fin de evitar la violencia. Por ejemplo mantener la casa cada vez más limpia, a los chicos más silenciosos, etc.



- El abuso físico y verbal continúa.
- La mujer comienza a sentirse responsable por el abuso.
- El violento se pone obsesivamente celoso y trata de controlar todo lo que puede: el tiempo y comportamiento de la mujer (cómo se viste, dónde va, con quién está, etc.)
- El violento trata de aislar a la víctima de su familia y amistades. Puede decirle, por ejemplo, que si se aman no necesitan a nadie más, o que los de afuera no tienen importancia, o que le llenan la cabeza de ideas, o que están locos, etc.

### **Episodio agudo de violencia**

- Aparece la necesidad de descargar las tensiones acumuladas
- El abusador hace una elección acerca de su violencia. Decide tiempo y lugar para el episodio, hace una elección consciente sobre qué parte del cuerpo golpear y cómo lo va a hacer.
- Como resultado del episodio la tensión y el stress desaparecen en el abusador. Si hay intervención policial él se muestra calmo y relajado, en tanto que la mujer aparece confundida e histérica debido a la violencia padecida.

### **Etapas de Calma, arrepentimiento o “Luna de miel”**

- Se caracteriza por un período de calma, no violento y de muestras de amor y cariño.
- En esta fase, puede suceder que el golpeador tome a su cargo una parte de la responsabilidad por el episodio agudo, dándole a la pareja la esperanza de algún cambio en la situación a futuro. Actúan como si nada hubiera sucedido, prometen buscar ayuda, prometen no volver a hacerlo, etc.
- Si no hay intervención y la relación continúa, hay una gran posibilidad de que la violencia haga una escalada y su severidad aumente.

- A menos que el golpeador reciba ayuda para aprender métodos apropiados para manejar su estrés, esta etapa sólo durará un tiempo y se volverá a comenzar el ciclo, que se retroalimenta a sí mismo.

Luego de un tiempo se vuelva a la primera fase y todo comienza otra vez. El hombre agresor no se cura por sí solo, debe tener un tratamiento. Si la esposa permanece junto a él, el ciclo va a comenzar una y otra vez, cada vez con más violencia. (Silva, 2011)

### **Tipos de abusadores**

Los abusadores mayormente trasladan la violencia que han sufrido en otros lados, o las frustraciones en otros ámbitos, hacia sus cónyuges. En una investigación realizada por el Instituto Nacional de Salud Mental en Estado Unidos, se llevaron a algunas personas a una investigación, específicamente parejas con indicios de violencia y los grabaron en algunas discusiones midiendo sus respuestas físicas. De las parejas observadas, algunos hombres incluso habrían ido a la cárcel previamente por maltratar a sus esposas y asimismo, ellas presentarían registros de haber sido hospitalizadas por la misma causa.

Los psicólogos Jacobson y Gottman encontraron que los hombres abusadores tienen dos categorías según la magnitud de su violencia y comportamiento personal. Estos son (como se cita en *When Men Batter Women*, 2007):

- **Pitbulls:** no es muy común que tengan antecedentes criminales pero confinan su violencia específicamente la violencia a su familia. Han tenido abusadores como padres que continúan el ciclo. Insisten en tener el control total de sus matrimonios temiendo ser abandonados por sus esposas. Esto puede llevar a iras causadas por celos e intentos de privar a sus esposas de su independencia. Su violencia está marcada por ser como un fuego pequeño

que después explota en furia. Los pitbulls pueden ser más fáciles de dejar al inicio pues la violencia sale a flote en un periodo más largo, así se vuelven más y más obsesionados con el control y el poder que mantienen sobre su esposa. Luego empiezan a acosarla, seguirla y a controlarla.

- **Cobras:** se caracterizan por su conducta antisocial. Tienden a ser violentos fuera de su matrimonio o relación de pareja, abusan de drogas o alcohol. Vienen de familias violentas y presentan traumas en la niñez. Insisten en el total control de su relación para tener gratificación instantánea. Es una persona difícil de tratar en terapia. Es propenso a atacar con cuchillos o pistolas. Su violencia es agresiva y amenazante, haciéndole difícil a su esposa maltratada la opción de dejarlo. De todos modos, el periodo de peligro para una esposa huyendo es menor, pues el maltratador cobra solamente buscará otra actividad que permita hacerlo sentir con poder instantáneo de nuevo.

### **Posicionamiento de los miembros de la familia en situaciones de violencia**

El sujeto que abusa de su pareja, sea una cobra o un pitbull, no ha aprendido a responsabilizarse de sí mismo ni de su conducta. No cree que lo que está haciendo sea golpear a su mujer, privarla de su libertad, maltrato psicológico, pero el abusador se coloca en la familia en un lugar de poder posicionándose sobre la esposa que debería ser su semejante. Por lo que se ha dicho, si el abusador se coloca sobre su esposa, es ella también quien en la mayoría de casos consiente las conductas abusivas como algo que se tiene que tolerar, siguiendo de alguna manera el estereotipo femenino y continuando el patrón de relación que se ha tenido por algunos años. Existen diferentes formas en las que una mujer puede aceptar los maltratos que viene siguiendo (García, 2013):

- Madre suplente: la víctima se coloca en un lugar en donde siente que la madre de su pareja ha fallado y la ayuda en lo que necesite. Se vuelve una auxiliadora de la madre de él y colaboran como para cuidarlo, no adoptando así la posición de esposa.
- Salvadora: cuando la víctima de abuso siente que el amor que tiene hacia la persona que abusa de ella, justifica el maltrato.
- Detective: la víctima cree saber las causas por las que su esposo se comporta de manera hostil, Ve a su esposo como alguien que no maneja sus actos porque de alguna manera tiene una excusa en los factores que lo rodean para modificar su comportamiento hostil y, por lo tanto, merece lástima.
- Terapeuta: similar a la conducta de detective. Considera investigar las causas internas que pueden haber llevado a su esposo a comportarse de cierta manera.
- Educadora: en este patrón de comportamiento, ella siente que su esposo podría actuar de mejor manera y le corresponde a ella tomar el papel de educadora para que se dé cuenta de los errores que comete.

La construcción social que las mujeres han desarrollado sobre ser buenas madres pero sobretodo buenas esposas en el futuro (sin enseñar lo mismo a la contraparte masculina) colaboran y, en cierto modo, son cómplices a que la idea del maltrato siga presente y el ciclo, que se debería romper, continúe. La previa mencionada devoción tóxica entra en acción en este tipo de relaciones.

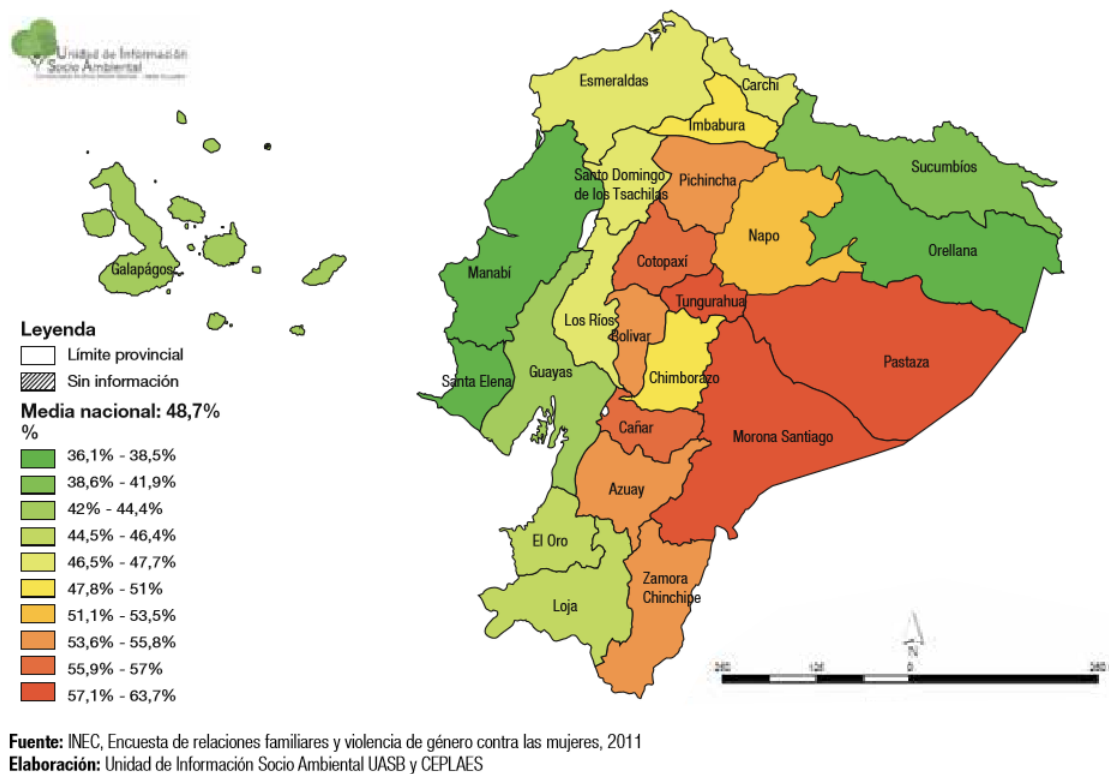
La codependencia afecta a las personas que crean una dependencia a partir de lo único que han conocido que ha podido llenar su tanque de amor. La dependencia de estar con una persona y no dejar estas relaciones surge de una idea errónea de lo que el amor es en la vida de estas víctimas que poseen carencias afectivas evidentes. Tampoco las relaciones tóxicas que tienen incluso con hijos, son rotas cuando la víctima siente que es mejor aguantar abuso a que

los niños no vean a su familia unida o no tengan un padre que esté para ellos, lo cual resulta la mayoría de veces en violencia intrafamiliar infantil (Silva, 2011).

Una de las razones más fuertes para deshacerse de las relaciones de abuso constante, es cuando el agresor se vuelve un peligro para la vida de su pareja y coloca amenazas a tope del maltrato ya realizado, sea de privar a la madre del poder ver a sus hijos, privar del sustento económico, amenazas de muerte o de acoso si es que alguna persona externa a la familia, se llega a enterar. Muchas veces al ser el atacante de personalidad cobra, la vida de la otra persona puede correr riesgo por tener una posición de sumisión ante lo que fue enseñado y si es que las amenazas no se cumplen, de todos modos afecta en gran manera a la psicología de una persona al vivir con la espera de lo que pueda o no suceder (Silva, 2011).

### **Factores socioeconómicos**

En el Ecuador al recoger datos en la *Encuesta de relaciones familiares (2003)* se pretendía ver si existe relación con algunos factores para saber si la violencia era mayor. La violencia en la familia estará presente en muchos lugares, como se mencionó antes, en países en vías de desarrollo es más frecuente la violencia intrafamiliar, mientras que en países determinados como de primer mundo la violencia reducía sus números. No se debe confundir los porcentajes menores con superioridad, sino se debe tomar en cuenta el nivel socioeconómico de las personas que habita en ciertas zonas, el nivel de educación y la economía. En la figura 2 se puede mirar en el Ecuador el nivel de violencia que se tiene, siendo la sierra a región que más indicios de violencia presenta (ver figura 2).



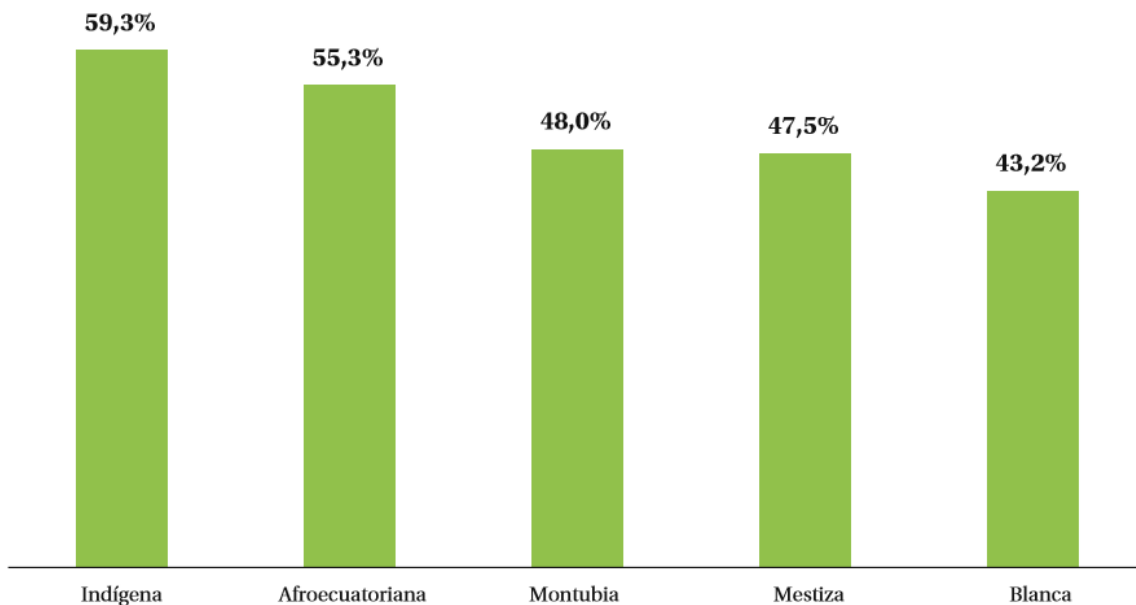
*Figura 2. De La violencia de género contra las mujeres en el Ecuador. Análisis de los resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Familiares y Violencia de Género contra las Mujeres, Tomado de G, Camacho, 2014. Quito, Ecuador: Consejo Nacional para la Igualdad de Género.*

Esta mayor incidencia en la Sierra y Amazonía de las distintas formas de violencia hacia las mujeres ejercida por la pareja o ex pareja, respondería a dos factores: en ambas regiones se concentra la población indígena que es la que presenta las tasas más altas de este tipo de violencia; y, son regiones, particularmente la Sierra, donde la población masculina consume más alcohol con respecto a la Costa. Por otro lado, habría que indagar hasta qué punto las mujeres de la región costera tienen un mayor empoderamiento u otros factores que podrían incidir en los más bajos porcentajes que presenta esta región. El consumo excesivo de licor es

determinante pues desinhiben a la gente de sus acciones y facilita la violencia, pero el pueblo indígena por lo general e incluso sin alcohol considera a la violencia como lo habitual. (Camacho, 2011)

El consumo de alcohol por los grupos étnicos culturales determina la violencia también en las comunidades, pero es solo un punto. La antes mencionada violencia colectiva es una parte importante de la violencia por etnicidad. Esto facilita los demás tipos de violencia, puesto que es el patrón de conducta discriminatoria hacia otras etnias.

Desde un sistema generacional establecido, las personas mantienen prejuicios y modelos generales de comportamiento, racismo y otredad hacia otras etnias. Por ejemplo en Ecuador existe una gran variedad de etnias culturales pero los grupos que más se ven afectados por la violencia son los grupos indígenas y afro ecuatorianos. En la figura 3 está establecido según encuestas cuáles son los grupos afectados con violencia solamente clasificados por su grupo o denominación étnica (Ver figura 3).



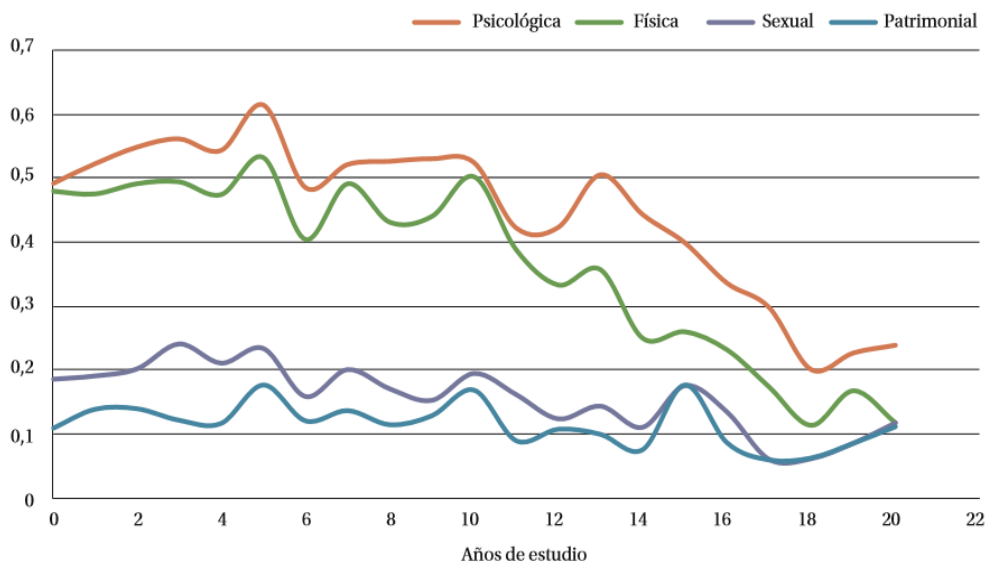
*Figura 3. De La violencia de género contra las mujeres en el Ecuador. Análisis de los resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Familiares y Violencia de Género contra las Mujeres, Tomado de G, Camacho, 2014. Quito, Ecuador: Consejo Nacional para la Igualdad de Género*

Los niveles educativos y el estado social al que pertenece la gente permiten, al educarse a las personas informarse mejor sobre lo que significa la violencia y los diferentes aspectos y consecuencias que esto supone; y al tener un poco más de recursos acceder más fácil a recursos educativos y a más años de estudio. Sin embargo aunque se posean más años de estudio o más posicionamiento en la sociedad de acuerdo a la economía, no se está exento de maltrato pues incluso gente con niveles sociales altos demuestra haber maltratado, pues Una de cada tres mujeres ha sufrido maltrato, aunque su atacante tenga un buen nivel económico y pueda llegar a niveles aceptables de educación. En estos casos excepcionales pesarían un poco más las raíces que la gente lleva socialmente impuestas sobre dominancia del hombre a pesar de que los hombres con niveles de educación y económicos superiores demuestran niveles mucho menores la



violencia (Ver figura 4). Camacho aporta con el análisis de las encuestas de acuerdo al nivel educativo de las personas:

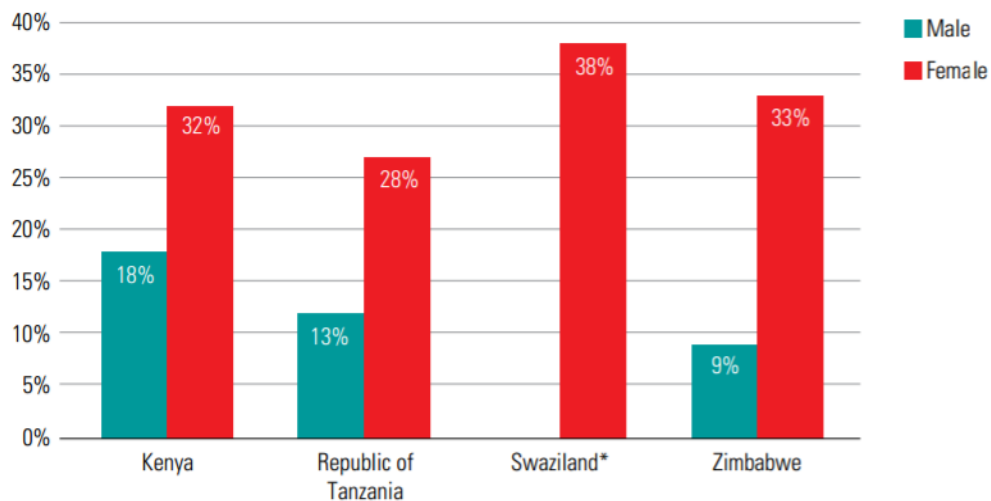
La menor incidencia de violencia entre las mujeres con mayor escolaridad indicaría que alcanzar un mejor nivel educativo posibilita el desarrollo de procesos de autonomía y empoderamiento femenino, condiciones que contribuirían a disuadir las actitudes agresivas de su pareja. Por otro lado, vale la pena indicar que en una investigación anterior se constató que también los hombres con mayor escolaridad tendían a recurrir menos a la violencia como mecanismo para resolver los conflictos de pareja. A pesar de lo anotado, es importante recalcar que esto no significa que las mujeres con altos niveles educativos estén exentas de sufrir violencia de género, ya que 1 de cada 3 de ellas reportan haber vivido algún tipo de violencia por parte de su pareja (Camacho, 2011).



*Figura 4. De La violencia de género contra las mujeres en el Ecuador. Análisis de los resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Familiares y Violencia de Género contra las Mujeres, Tomado de G, Camacho, 2014. Quito, Ecuador: El Telégrafo.*

La edad define bastante la violencia en una persona en la familia. Pues en la violencia intrafamiliar, todos los miembros son alterados por el comportamiento de una sola persona. La OMS, en las encuestas multinacionales que aquí se revisan, se ha encargado de informar previamente de que una de cada tres mujeres sufre maltrato, pero también otros miembros de la familia sufren maltrato. Hombres sufren un poco menos de 13% de violencia en el hogar. Los adultos mayores sufren de 6 a 7% de violencia que a pesar de ser un grupo menos abusado en cuanto a números, es un grupo bastante vulnerable. Por ser los grupos con menor incidencia, estos grupos son los que menor información llevan y menos encuestas realizadas tienen (Krug, Dahlberg, y Mercy, 2003).

También los niños que viven en el hogar terminan afectados por la violencia, siendo este otro de los sectores más vulnerables. Un niño es fácil de abusar al estar en proceso de crecimiento y formación de identidad. Al recibir un niño una orden de quien es su superior o autoridad, supone que es lo que debe hacer y es comúnmente realizado. Esta cualidad lleva a los niños a recibir muy fácilmente y ser foco de violencia física muy alta pero, sobre todo, violencia sexual. En las encuestas los números de niños abusados sexualmente varían, pues muchas personas en su adultez afirman haber sufrido maltrato, pero cuando a los niños se les pregunta sobre el maltrato, prefieren no responder o mentir sobre el caso. Los datos informan que, referente a la violencia recibida en la infancia, el 75% de los niños recibe violencia física y un 21% recibe violencia sexual, siendo las mujeres la mayor parte de casos. En la figura 5 se pueden apreciar los valores de la diferencia de género en un estudio realizado en algunos países africanos para averiguar el género más afectado por violencia sexual en la niñez y la figura 6 denota la frecuencia con la que se sufre maltrato físico en la niñez (Ver figura 5 y 6) a diferencia de la violencia sexual aplicada en niños, es mucho más común y los números son más apreciados en varios géneros (Krug, Dahlberg, y Mercy, 2003).



\*Only girls were surveyed in Swaziland

Figura 5. De *Global status report on violence prevention 2014*, Tomado de World Health Organization, 2014. Luxemburgo: Who Press Library Cataloguing.

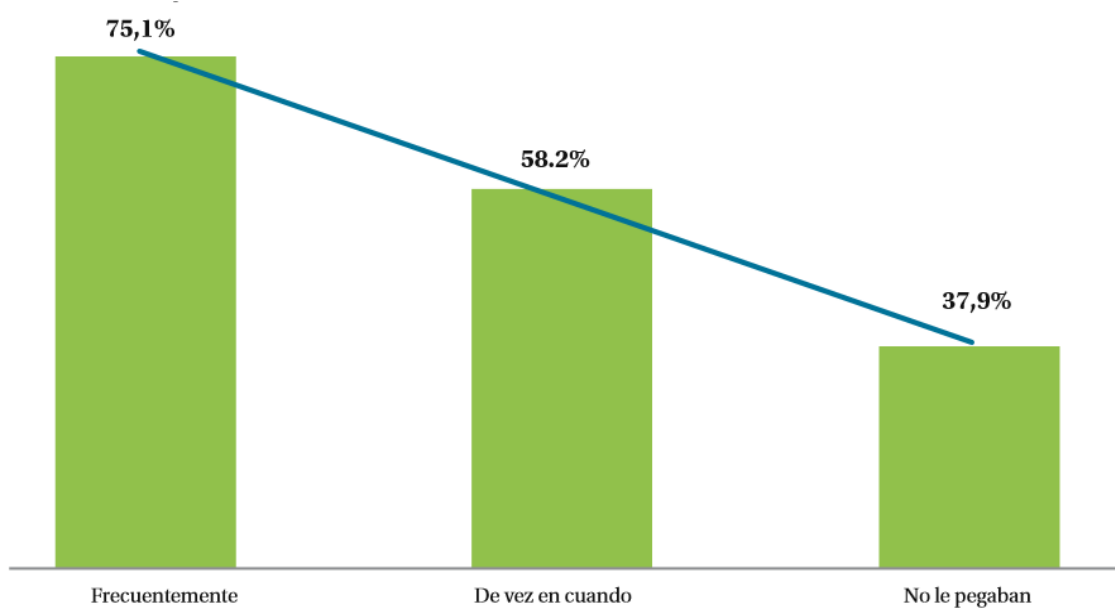


Figura 6. De *La violencia de género contra las mujeres en el Ecuador. Análisis de los resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Familiares y Violencia de Género contra las Mujeres*, Tomado de G, Camacho, 2014. Quito, Ecuador: El Telégrafo.

### **2.1.5 Consecuencias de la violencia en las víctimas y soluciones**

Toda acción acarrea una consecuencia y cuando se habla de violencia, física, moral y psicológicamente, las víctimas de abusos resultan bastante dañadas. Previamente se investigó que la violencia intrafamiliar era como un ciclo en el que la conducta y los patrones de comportamiento se vuelven una estructura que se replica. Las consecuencias de la violencia desde la niñez pueden ser determinantes para el resto de la vida de alguien. En una pareja o en violencia de género los traumas no son determinantes pero dejan bastantes secuelas en sus abusados. De todos modos, la violencia y sus represalias no tendrán fin hasta que el miembro que sufre el abuso deje de ser una víctima, pero es difícil recuperar al 100% a una persona maltratada (García, 2013).

Empezando desde la niñez, el ciclo de la violencia comienza desde esos momentos tempranos en la vida, llega a suceder lo que no se quisiera tener pero la víctima al final se vuelve violenta. En los infantes el daño es inmenso. La psicóloga Paola Silva (2011) califica a los niños como seres que aún no están en la capacidad de defenderse totalmente. Su mente es una esponja y reciben todo lo que está en su entorno y lo toman como normalización. Es decir eso es lo que se volverá un hábito o supondrán que lo que ven es lo que se debe hacer. No se tiene la capacidad de decir si algo es verdadero al ser niño. Por el proceso de normalización, el niño o la niña replicará lo que mira y el adulto le enseña con el ejemplo. Así, de esta manera, si es que el padre golpea a la madre o lo golpea a él es muy probable que el termine golpeando a su pareja y, así mismo, si es que mira una conducta saludable en sus padres que tengan detalles o palabras de aliento en ellos, el niño va muy probablemente, a dejar la violencia de lado y adoptar estas conductas.

Fuera de las consecuencias de continuar con el ciclo, un niño tiene un cuerpo en formación y en crecimiento, aquí entran las consecuencias de la violencia física y sexual. El maltrato sexual no es aceptado en los infantes, pero el maltrato físico es algo socialmente más común. Algunos países intentan erradicar la violencia contra los infantes, pero el fenómeno es demasiado común. La razón por la que el castigo para los niños está siendo removido de los sistemas de algunos países es por la cantidad de daño que puede hacer en un niño.

Las consecuencias en la niñez quedan muchas veces físicamente con heridas, incapacidades o incluso la muerte de algunas víctimas. Y la OMS demuestra cómo se asocia con comportamientos violentos. Cada año mueren miles de niños por castigo corporal desmedido, muchos casos son bajo efectos del alcohol, en donde el atacante pierde sus habilidades de razonar y actúa instintivamente. Cuando de violencia sexual en niños se trata, las consecuencias son severas, pues se incluye en el ámbito físico: heridas, desgarros de los genitales de los niños, dolores complejos en el desarrollo, discapacidades, laceraciones, desordenes ginecológicos y enfermedades venéreas. En el ámbito psíquico queda con heridas graves en su cabeza: incapacidad de disfrutar el sexo, problemas afectivos, miedos, autoestima destrozada, falta de confianza, odio, incapacidad de superar obstáculos, depresión, ansiedad, ideas suicidas (Silva, 2011).

La violencia queda impregnada en la psiquis de las mujeres que sufren de ella por sus parejas. La mayoría de mujeres mantiene en silencio el trato que recibe cuando su pareja es violenta con ella. Cuando es maltratada dentro del hogar, esto pasa desapercibido y primero la violencia verbal precede a la física. Ella cree que corre riesgo la vida de alguien, que debe hacerlo por el bien de sus hijos, por desconfianza en el sistema judicial y, por tanto, la violencia sigue. Tanto maltrato recibido en los tres ámbitos, físico, psicológico y sexual, desestabiliza tanto a una mujer porque, en su mente, al inicio de la relación tenían la confianza de que en su pareja encontrarían apoyo y protección. Lo que también termina afectando su

actividad relacional con las demás personas. En las siguientes figuras se establecen datos de mujeres en el Ecuador y de cómo la violencia afecta sus vidas después de que han recibido la violencia. Incluyen quemaduras, fracturas, abortos involuntarios, partos prematuros, e incluso la familia de la afectada también resulta heridos (Ver figura 7).

Efectos físicos de las agresiones sufridas por las mujeres por parte de su pareja actual (Número y porcentaje)		
Efectos físicos	Número de casos*	Porcentaje sobre el total de mujeres
Tuvo que operarse	70.694	3,4
Tuvo moretones o hinchazón	835.983	39,6
Tuvo cortadas, quemaduras o pérdida de dientes	121.178	5,7
Tuvo hemorragias o sangrado	242.808	11,5
Tuvo fracturas	123.243	5,8
Tuvo un aborto o parto prematuro	126.176	6,0
Tuvo desmayos	222.072	10,5
No pudo mover alguna parte de su cuerpo	245.019	11,6
Tuvo algún familiar que resultó lesionado	63.443	3,0
Tuvo algún miembro del hogar que falleció	26.494	1,3
Otro	32.155	1,5
Total de mujeres consultadas	1.898.797	100,0
<b>Total de respuestas</b>	<b>2.109.265</b>	

*Figura 7. De La violencia de género contra las mujeres en el Ecuador. Análisis de los resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Familiares y Violencia de Género contra las Mujeres, Tomado de G, Camacho, 2014. Quito, Ecuador: El Telégrafo.*

En esta figura no se muestra las condiciones fatales que resultan después de la violencia de un caso de un asesinato a una mujer o femicidio. Entre un 57% y un 66% en Ecuador, los femicidios se perpetúan principalmente por la pareja, ex pareja o enamorado de la víctima. Las condiciones posteriores al maltrato que no resultan fatales ni físicas destruyen a la mujer que recibe abuso. Un 76% de las mujeres maltratadas en Ecuador termina con depresión severa, presentan aparte problemas nerviosos, trastornos alimenticios, baja autoestima, insomnio,

angustia, dejan de salir o ver a sus seres queridos, abandonan sus estudios y otros problemas como (Ver figura 8), efectos en la mente y la psicología de las mujeres y la figura número 9, efectos y renunciaciones de las mujeres referentes al maltrato previo (Ver figura 9).

Efectos emocionales de las agresiones sufridas por las mujeres por parte de su pareja actual (Número y porcentaje)		
Efectos emocionales	Número de casos	Porcentaje sobre el total de mujeres
Pérdida o aumento del apetito	878.463	46,3
Problemas nerviosos	979.948	51,6
Angustia o miedo	1.077.281	56,7
Tristeza o depresión	1.456.846	76,7
Insomnio	780.084	41,1
Otro	93.672	4,9
Total de mujeres consultadas	1.898.797	100,0
Total de respuestas	1.922.080	

Figura 8. De *La violencia de género contra las mujeres en el Ecuador. Análisis de los resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Familiares y Violencia de Género contra las Mujeres*, Tomado de G, Camacho, 2014. Quito, Ecuador: El Telégrafo.

Renunciaciones o efectos sociales de las agresiones sufridas por las mujeres por parte de su pareja actual (Número y porcentaje)		
Renunciaciones y efectos sociales	Número de casos*	Porcentaje sobre el total de mujeres
Ha dejado de salir	532.410	28,0
Ha dejado de ver a sus familiares o amistades	501.833	26,4
Ha dejado de participar en alguna actividad que le gusta	455.674	24,0
Ha dejado de trabajar o estudiar	243.689	12,8
Otro	47.157	2,5
Total mujeres consultadas	1.898.797	100,0
Total de respuestas	1.780.763	

Figura 9. De *La violencia de género contra las mujeres en el Ecuador. Análisis de los resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Familiares y Violencia de Género contra las Mujeres*, Tomado de G, Camacho, 2014. Quito, Ecuador: El Telégrafo.

Los efectos no letales de la violencia intrafamiliar, es decir que no llevan a la muerte, llevan consecuencias fuertemente ligadas a la salud. Las mujeres y los niños que son maltratados tienen muchos más problemas de salud, creando una carga económica y médica para las familias significativamente más alta que otras familias que no experimentan violencia. La violencia sexual en mujeres y niñas crea un factor de riesgo importante para el VIH o SIDA, otras transmisiones sexuales transmitidas, embarazos no deseados que lleva al crecimiento de la población, y otros problemas de salud reproductivos (World Health Organization, 2014).

En lugares del mundo, los países mostrados por la OMS en la figura 5, las mujeres que han experimentado violencia sexual por parte de sus parejas son 1,5 veces más propensas a contraer el SIDA y 1,6 más propensas a contraer sífilis. Las mujeres que se embarazan y sufren violencia pueden sufrir de un nacimiento, en malas condiciones donde el bebe no nace con el peso suficiente, desarrolla alguna discapacidad mental o física desde el nacimiento o simplemente se induce un aborto si es que el abuso es demasiado. En cuanto a la salud y la violencia, muchos de los tipos de violencia y, sobre todo la física, crean situaciones negativas de salud que afectan el cerebro y el sistema nervioso en gran manera, se crean discapacidades, se puede llegar a inducir problemas gastrointestinales que la persona no hubiese desarrollado, debilidades del sistema endocrino, entre otros. De esta forma, las familias visitan más médicos y hospitales, necesitan más ayuda psicológica y viven muchos otros factores consecuenciales como (World Health Organization, 2014):

- Físicos: heridas abdominales, Heridas torácicas, hematomas y heridas en el cráneo, quemaduras, escaldaduras, fracturas, laceraciones.
- De salud mental y de comportamiento: abuso de drogas, alcohol, depresión y ansiedad, desorden del estrés post traumático, desordenes del sueño y alimenticios, déficit de atención, hiperactividad, conducta externalizadora, fumar, pensamientos y conductas suicidas, inseguridad en el sexo.



- De salud sexual y reproductiva: embarazos no deseados, complicaciones en el embarazo, embarazos inducidos o de mala práctica, desórdenes ginecológicos, síndromes complejos de dolor, dolor de pelvis crónico, VIH, otras enfermedades de transmisión sexual.
- Enfermedades crónicas: artritis y asma, cáncer, desórdenes cardiovasculares, diabetes, problemas de riñón, mal de hígado, enfermedad del accidente cerebrovascular.

### **2.1.6 La legislación y su efectividad contra la violencia**

El contexto social ecuatoriano, en décadas anteriores, normalizó dentro de sus prácticas habituales la violencia intrafamiliar. Esto se puede corroborar con la frase que se oye pronunciar a las personas de la tercera edad que dicen hasta el día de hoy: “aunque pegue marido es”. Sin embargo, detrás de esto existe un trasfondo cultural, puesto que, antes las mujeres dependían económicamente de los hombres, porque no existían muchas plazas de trabajo para ellas. Empero, con el tiempo se intenta que estas prácticas sean des-normalizadas porque ninguna clase de violencia es justificable. Dentro de esto es notable hacer una observación, debido a que, el término violencia intrafamiliar dirige la atención hacia violencia contra la mujer, es decir, existe un sesgo ideológico que pone (en los casos de violencia intrafamiliar) a la mujer en el rol de víctima. Lo que, quizá prime en muchos de los casos pero no es una generalidad (Camacho, 2003).

Debido a esto, las leyes contra este tipo de violencia han ido evolucionando para poder adaptarse y responder a la demanda social. De tal manera, las leyes en Ecuador se han vuelto más duras en los últimos tiempos. Ahora, para juzgar temas de violencia intrafamiliar se usa el COIP que es el Código Orgánico Integral Penal, empero, según la Fiscalía (2015) “antes del COIP estaba en vigor la Ley Contra

la Violencia a la Mujer y la Familia, constituida en la denominada Ley N° 103”, en donde, se concebía la violencia como una contravención, lo que quiere decir, que no tenía mucho peso a nivel legal, lo que indica, también la poca importancia que se le daba a este tema por lo mencionado en el primer párrafo. Sin embargo, esta situación ha cambiado y ahora dentro del COIP se concibe que “el maltrato dentro de la pareja y en el núcleo familiar por golpes, insultos, acoso y abuso sexual, así como las humillaciones, tienen sanciones penales porque son delitos” (Fiscalía General del Estado. 2015). Lo que indica, que existe un cambio de pensamiento entre la ley contra la violencia a la mujer y la familia y el COIP, puesto que, en el último se ha tomado conciencia de la gravedad de esta situación, por consiguiente, se han decidido imponer medidas más duras.

De igual forma, el Consejo de la Judicatura ha elaborado un modelo de acción para tratar estos temas que se basa en cuatro gestiones. A nivel de información e ingreso, de análisis, técnica, de juzgamiento y ejecución. Dentro de la gestión de información e ingreso se contempla la admisión inicial y la primera acogida seguida de la gestión de análisis que es en donde, se realiza la etapa de primeras diligencias. Después se entra en la gestión técnica, en donde, se brinda atención especializada y se realizan las pruebas de peritaje. Para finalizar, se realiza la gestión de juzgamiento y ejecución, en la cual, se abarca la audiencia, sanción, restitución de derechos, seguimiento del caso y resolución (Consejo de la Judicatura, s.f.).

De todas maneras, se necesita concientizar a la población sobre el problema que representa esto, pues el más grande problema de la violencia intrafamiliar y su consecuencia, es que no desaparece. Según Camacho, en el estudio de encuestas realizadas en el Ecuador, solo se denuncia uno de cada diez casos de violencia y de esos casos, solo el 20% sigue el proceso judicial. Sigue sin haber sanciones respectivas para los agresores, y las mujeres y miembros de familia maltratados deben comprender que deben levantar su voz y de alguna manera

que si los abusadores no cambian, que las futuras generaciones no repitan los procesos del pasado (Camacho, 2003).

## **2.2 El Cortometraje animado en el Ecuador**

En este proyecto se pretende hacer un cortometraje animado, pero primero se debe conocer un poco sobre qué es y la viabilidad para realizarlo en el Ecuador. Con esto, el siguiente estudio recorre el concepto de la animación y de cortometraje, a la par que con su historia, su tipología y cómo ha ido evolucionando en el contexto ecuatoriano.

### **2.2.1 Concepto del cortometraje y su importancia en la historia**

En el libro *Cómo realizar cortometrajes* (2005), Adelman propone un concepto básico de los cortometrajes:

Los cortos pueden incluir distintas clases de cine, es por ello que existen de tipo narrativo, experimental, documental o de animación. Es importante la observación de otros autores con respecto a los cortometrajes, para entender su forma de transmitir el mensaje que desean proyectar, ver su innovación y creatividad. Existen casos en donde se da la confusión de un cortometraje con un largometraje, debemos tomar en cuenta que varias instituciones determinan el tiempo de duración estimado para que sea considerado cortometraje; según la Academia de las Ciencias y las Artes Cinematográficas define que la mejor manera de identificar un corto es dependiendo el tiempo de duración, el cual debe ser de cuarenta o menos

minutos. Según el Canal de Cine Independiente considera cortometrajes a los proyectos que duran menos de treinta minutos. (Adelman, 2005, p. 29)

Los cortometrajes en sí, como se ve la duración puede variar, pero como creencia popular se redondea al cortometraje entre los 30 minutos. No existen muchos factores que definan al cortometraje en sí, aparte del tiempo de duración. Al inicio del cine no existía la palabra cortometraje pues todo lo que miraran proyectado era considerado cine, no existían filmes más largos en duración que solo minutos. De hecho, las películas más largas duraban 15 minutos aproximadamente, y todo gracias a la velocidad del brazo del camarógrafo y el cansancio después de ello, pues las cámaras antiguas debían usar una manivela para mantener la imagen corriendo. Pero si no se puede definir el cortometraje con algo más de seguro se pueden abarcar una serie de géneros en él con tal de que el espacio de narración y el mensaje quepan en el tiempo de un cortometraje. Para los cortometrajes se requiere un presupuesto mucho menor del que se requiere para largometrajes y a veces puede abarcar mucho más (Correa, 2013).

La gente empieza a apreciar los cortometrajes y a desarrollar un gusto por la comicidad. Para el año de 1921, el famoso Chaplin tenía su primer largometraje llamado *El chico* y, a pesar de la popularidad de los largometrajes, pequeños cortos de comedia fueron realizados hasta los 50 por él mismo y por otros cómicos más. A la final, el concepto de cortometraje (*short film feature*) nace en oposición al término largometraje (*long film feature*). Uno de los momentos en que el cortometraje tuvo su punto más alto en la historia fue cuando se reunieron Luis Buñuel y Salvador Dalí para realizar el cortometraje: *Un perro andaluz* (1929), corto que no se hubiese podido realizar en un largometraje gracias a su narrativa proveniente de corrientes surrealistas y dadaístas (Correa, 2013).

Pero el cortometraje en el ámbito animado como se pretende tratar en este proyecto y su historia, se encuentra más adelante, con apariciones, por primera vez en 1908, y para la fecha ha ido evolucionando a través de la historia desarrollando muchas más técnicas de realización. El cortometraje es una herramienta que llega a tener fanáticos en el mundo por su capacidad de síntesis narrativa. Por tanto, se crean festivales en los que se pueden dar a conocer diferentes producciones de animadores o productoras y los cortometrajes tienen una buena aceptación, entre los más importantes se considera a: IDFA (Países Bajos), Annecy (Francia), Mar del Plata (Argentina), Sundance (USA), Cannes (Francia). En donde se otorgan premios a cortometrajes destacados (Top 10 festivales de cine, 2013).

En fin, el cortometraje de animación es una herramienta que puede explotar y ha ido ganando importancia a través de los años y, a pesar de la poca información que se tiene en cuanto al cortometraje en sí, indudablemente los resultados de este y la capacidad de concretar una idea son impresionantes. Interés que se espera incremente en años venideros.

### **2.2.2 La animación: Concepto e inicios**

La palabra animación deriva del latino *animare* que significa “dar vida”, la animación es el acto de dar la ilusión de movimiento a formas, objetos o cosas inanimadas. Andrew Selby, en su libro de investigación exhaustiva sobre la animación, que la animación es una forma de expresión visual muy poderosa, que usa varios recursos, entre ellos la imagen en movimiento y la mezcla con el sonido o música con gran eficacia para mostrar una amplia gama de formas de comunicación. Los lugares en los que se puede ver la animación son básicamente todos los medios, teniendo incidencia en la televisión, la publicidad, películas, cortometrajes, aplicaciones, videojuegos, instalaciones, en diversos campos científicos como la medicina, la arquitectura, la ingeniería, ya sea para entretener,

para informar o interactuar con ella y permite crear el movimiento de las cosas o crear nuevas formas de visualización (Selby, 2013).

Paul Wells tiene una definición sobre la animación en su libro *Fundamentos de la animación* y dice: “La animación es la forma de expresión más dinámica que tienen a su disposición las personas creativas” (pág. 6). Cuando se empieza a investigar y profundizar en la animación se empieza a dar cuenta del efecto enorme que tiene sobre la vida de las personas. La primera aproximación de muchas personas hacia a la animación es por medio de la televisión, y las series o películas animadas que se encuentran, también en largometrajes que se han disfrutado a través de generaciones. Los realizadores de estas animaciones más influyentes durante los años han sido Disney, Pixar, DreamWorks, Estudio Ghibli y Warner Brothers, presentando numerosas películas icónicas que son reconocibles por la mayoría de gente (Wells y Moore, 2016).

La animación también puede servir para explorar la forma en que el movimiento de ciertas cosas se desconoce. A través de una visualización imaginaria y creativa se puede crear movimiento que no se podría recrear en situaciones reales o que serían más económicamente demandantes. De esta manera se puede aportar un mayor conocimiento de una manera más comprensible y más rápida que en otros medios. En resumen la animación es una herramienta poderosa para comunicar, presentar nuevos conceptos narrativamente, estética y técnicamente (Wells y Moore, 2016).

## **La animación 2D**

La animación básicamente es un suceso de imágenes que parece moverse de manera artificial debido al principio de persistencia retiniana con la que funciona el ojo humano, aquí una breve explicación:

Quiere decir que el ojo humano lee imágenes en rápida sucesión como si se tratara de movimiento real, cada imagen en una animación representa un fotograma, un segundo en animación representa veinticuatro fotogramas sucedidos enseguida en el espacio de un segundo (existen otros formatos pero veinticuatro cuadros por segundo es el más popular); en realidad el movimiento es un truco creado por el espacio que existe entre los fotogramas cuando se conectan a través de una secuencia adecuada. (Selby, 2013)

La animación en dos dimensiones consiste en lograr que los fotogramas tengan correctamente delimitados, el tiempo y la velocidad en que se reproducen para lograr fidelidad o parecido con el movimiento que se ve en la vida real, y a su vez lograr un sentimiento de que una imagen deja de ser fija, a pesar de que se encuentra en un espacio dibujado. Antes se captaban las imágenes que se iban a filmar en acetatos transparentes para así poderlas colocar sobre un fondo pintado y capturar la imagen más fácilmente pero ahora eso se puede conseguir por medio de una computadora y un software para animar (Selby, 2013).

El dibujo animado no es más que la selección de formas que tiene una figura para transmitir su esencia. El dibujo busca estructurar formas descriptivas de un objeto que comunique aunque no tenga los detalles que posee en la realidad. Considerado con precisión, el dibujo es una línea capaz de expresarlo todo. (Castro, 1999)

Existen nuevas formas de visualización, se pueden crear movimientos con personajes de fantasía o crear visualizaciones de efectos que en la vida real no se podrían conseguir, como los efectos conseguidos en una película de *live action* (los personajes del filme son de la vida real) de Hollywood, donde se necesitan escenarios realmente complicados, maquillaje o movimientos imposibles de realizar, se fomenta la animación y permite dar pasos que para la realidad serían

complejos de conseguir para así transportar al público a nuevos lugares de descubrimiento, poner en práctica sus ideas creativas e incluso las empresas usan la animación para facilitar mensajes complejos (Selby, 2013).

Entre los géneros más importantes de animación tenemos al *stop motion*, la animación 2D o dibujos animados, de la cual se ha hablado hasta ahora, y la animación 3D. Existen otras maneras de hacer animación pero estas, junto con la animación 2D, serán mencionadas y profundizadas más donde se especifica las técnicas.

### **El *stop motion* o movimiento en pausa**

*Stop motion* es un anglicismo usado en toda la industria dividida en dos palabras: *stop* quiere decir detenido y *motion* movimiento. Son una serie de movimientos creados entre paradas, dando un pequeño movimiento a los objetos de animación entre fotogramas. Esta forma de animación permite explorar muchas herramientas y técnicas diferentes que dan paso a diferentes tipos de *stop motion* (Selby, 2013):

- *Stop motion* con arena y oleo: el colocar arena u óleo sobre un cristal permite al animador crear sobre una superficie no absorbente como los acetatos o el papel de una manera más maleable. Se utiliza una cámara suspendida sobre el cuadro. Los movimientos de la animación se pueden lograr moviendo ciertas características del dibujo y no teniendo que redibujar
- *Paper cut out*: conocida como la técnica de papel recortado consiste en recortar, romper o doblar trozos de papel, y se los colocan en una superficie donde puedan ser animados y convertidos después en una figura fotografiados fotograma por fotograma. Cuanto mayor sea el número de piezas intercambiables mejor se verá la animación. Para lograr una



animación así se requiere técnica para que el movimiento de los fragmentos llegue a aparecer convincente.

- *Stop motion* tridimensional: este proceso permite captar, manipular y crear figuras tridimensionales. Su realización es compleja pero se obtiene mucha satisfacción con el resultado. Se necesita también una preparación meticulosa en el set de rodaje y la manipulación de los objetos que salen en pantalla. Por lo general, se utilizan marionetas o representaciones de personas o animales a las que se les da un esqueleto movable y rasgos animables. La ventaja es que las marionetas se pueden construir en diferentes escalas en relación con el escenario. Por lo tanto se pueden modificar las escalas de sus rasgos y darles ingeniería al gusto del animador. Necesitan un movimiento exagerado continuo.
- *Stop motion* con plastilina: la ventaja de trabajar con plastilina es su facilidad para conseguirla y la increíble flexibilidad con la que permite trabajar al animador, todo a bajos costes. También da un sentido artesanal, pues al animar con plastilina se nota el modelado y esculpido a mano, dando estilo único a este tipo de animación. Por lo general con la plastilina, como se ha dicho antes, su flexibilidad permite muchos movimientos fluidos, existen otros movimientos que se tienen que hacer de otras maneras. Se crean cabezas, miembros, torsos, ojos o bocas en serie y en muchas posiciones para acelerar el proceso y se evite hacer remodelaciones drásticas.

El proceso de *stop motion* requiere de muchas acciones para realizar movimientos. Por lo tanto, es importante que se verifiquen los fotogramas para ver que no se comete un error y el movimiento continúe su fluidez. Para ello, en un set de *stop motion* se requiere una pantalla donde el director o el animador puedan mirar cada fotograma que se realiza, para, de esta manera, hacer desaparecer cualquier error del movimiento e imitando de mejor manera los principios de

animación que se verá más adelante. Existen también programas de computadora especializados para el *stop motion* donde al momento de tomar la fotografía siguiente, aparece en pantalla el fotograma anterior mezclado con el actual, lo que facilita en gran manera el proceso.

### **La animación en 3D**

La animación en 3D permite la creación de imágenes digitales en un espacio tridimensional. Las industrias de software y hardware han desarrollado programas numerosos para poder dar un empujón a las imágenes en tercera dimensión. En este tipo de animación se basa en animación por *stop motion* y fotograma por fotograma, donde se construyen mundo y personajes creados por datos procesados matemáticamente. El 3D es mucho más extenso que el *stop motion*, pues necesita ser confeccionado, modelado, pintado, iluminado, texturizado y bien animado. Los programas para usar 3D requieren un amplio conocimiento de los mismos pero también de narrativa visual, estética, animación e incluso otros programas que puedan complementar sus creaciones. Los programas de 3d suelen ser muy diferentes pero con un mismo principio: se crean formas básicas estableciendo un punto llamado vector, ese vector se conecta con otro punto en el espacio, luego se crean cuadrados, rectángulos que se agrupan para crear figuras más compleja (Selby, 2013).

Todo empieza por diseñar y modelar un personaje. Crear un personaje atractivo y darle una figura que se pueda mover, a este proceso de darle un armazón o un esqueleto se lo reconoce como *Rigging*. Al modelo básico realizado del personaje a mover, se le agrega una estructura externa emparentada al objeto inicial que permite modificar un vector o zonas distintas del modelo para conseguir los resultados de movimiento deseados o para mover las proporciones del mismo. Cuando se ha completado el *Rigging* se puede empezar a dar paso al color y a la

textura, de esta forma se dará al objeto una aportación de información adicional que convence al público (Selby, 2013).

La transparencia y opacidad que tengan las superficies coloreadas y texturas pueden ser alteradas por medio de programas que permiten emular distintos materiales que se asemejan a los que existen en la vida real, dándoles cualidades diferentes al iluminarlos y logran una máxima versatilidad. En años recientes se ha desarrollado tecnología suficiente como para asemejar la de la piel humana y otros materiales de manera impresionante. Pero todo viene de la mano con la iluminación, pues siempre se necesita un entorno visual correcto. La ventaja de iluminar un territorio en 3D es que las luces no pesan en lo absoluto, ni se tiene que preocupar por los equipos. Se pueden colocar varios tipos de luces de diferente intensidad que, si se usan de manera inteligente, pueden crear muy buenos resultados, así como también una mala iluminación puede significar sacar al espectador totalmente de contexto; por tanto, se debe experimentar y conocer bien este tema y las diferentes maneras de iluminar. En el 3D se efectúa animación estableciendo una ruta de desplazamiento visual, luego se establecen fotogramas clave para definir el movimiento y sus partes más importantes, y el ordenador puede crear los fotogramas intermedios y el animador los corrige o les da mayor fluidez (Selby, 2013).

Una vez que se tienen los resultados que se desean se recurre a programas de renderización que consiste en procesar datos de una imagen que se va a crear a partir del universo 3D. Al considerarse las imágenes 3D, los renders de buena calidad pueden requerir bastante memoria o potencia por parte de las computadoras. Por eso, en grandes productoras de animación se tienen salones llenos de computadoras que efectúan renders o también llamadas granjas de render donde al final se efectúan los fotogramas de una secuencia de animación. Luego se componen todos los fotogramas resultantes en un programa de edición

de video para dar paso al producto final que luego puede empezar su distribución (Selby, 2013).

Aunque a veces no pueda existir una fidelidad completa a la vida real y en este proceso investigativo no se ahonde mucho en el tema (porque no se va a utilizar en el producto final), la capacidad de los animadores y gente especializada en el arte de la tercera dimensión hacen cada día resultados más interesantes y mientras la tecnología continúa evolucionando se verán representaciones más fieles y convincentes de la realidad en cuanto al 3D (Selby, 2013).

### **2.2.3 Historia de la animación**

En esta investigación se pretende estudiar a la animación y su historia como tal, pero a pesar de que su historia se remonta tan atrás como los jeroglíficos de antiguo Egipto o los dibujos en las cavernas, no se pretende investigar tan atrás sino investigar a sus antiguos predecesores en su inmediatez. Antes que la animación fuesen dibujos en una sucesión animada, se debe ir al predecesor más cercano que tiene, el cómic. El cómic es una estructuración de imágenes consecutivas o viñetas, relacionadas entre sí, que representan secuencialmente una acción o un relato que, para hacer entender al espectador, el mensaje utiliza una especie de globo de texto o bocadillo en el que va incluido el mensaje. En esta forma de expresión el dibujo es importante, pues un cómic es más fácil de entender sin globos de texto que sin dibujos (Castro, 1999).

Castro, en su libro de estudio sobre la animación, dice que las historietas o cómics, eran un medio de comunicación popularizado desde los años 1800 en adelante en Europa. La gente usaba las historietas para hacer representaciones picarescas o satíricas de la vida diaria o de la política, James Gillray en esa época hizo una biografía sobre Napoleón Bonaparte con sentido satírico. Se popularizó más en la

época de 1890 donde las revistas y diarios empezaron a sacar comics como secciones en sus diarios. Y aunque los comics evolucionaron, abrieron las puertas a una guía visual y a la cinematografía pues de ahí sería donde nacería la animación (Castro, 1999).

En 1824, Peter Mark Roget, descubrió el principio de la persistencia de la visión explicado anteriormente. Se crean a través de él juguetes que engañan a la vista, de los primeros constatados es el taumatropo que fue popularizado en 1824 por Jhon Ayrton. Era un juguete que consistía en un disco sostenido por dos cuerdas, de un lado tenía el dibujo de una caja y en el otro lado tenía un ave que al girar las cuerdas que los sostenían, daban la ilusión de que el pájaro estaba dentro de la jaula al moverlo. También salieron en 1830 y muy cerca a la invención del taumátropo, dos juguetes que superan al taumátropo y logran mantener secuencias de animación utilizando el principio de persistencia de la vista, el estroboscopio y el fenakistoscopio que tenían el mismo principio pero fueron inventados por Simon Ritter y por Jopseph Plateau, respectivamente, y creaban por fin la sucesión de una imagen realmente en movimiento con un disco y varios dibujos en el mismo disco, pero que tenían la secuencia de un movimiento básico (Martínez, 2003).

Charles Reynaud, en 1888, desarrolló un aparato, mejorado a base de espejos, donde se colocaban las imágenes en una cinta en vez del disco de antes. Se colocaba en un tambor rotatorio que hacía girar las imágenes y cada espejo daba el espacio necesario para el movimiento. En donde cada cinta de animación, para ello, tenía una duración de menos de un segundo con seis dibujos aproximadamente (Martínez, 2003).

En 1895 se inventaba el cinematógrafo por los hermanos Louis y Auguste Lumière, después de una serie de estudios sobre el movimiento y su manera de replicarlo en pantalla y plasmarlo sobre rollos de película para su reproducción.

De esta manera, era posible mantener secuencias más largas donde no se dependía de una cinta con unos cuantos dibujos para colocar en un tambor. Se podía colocar una cinta de tamaño mucho más grandes (Castro, 1999).

Los hermanos Lumière no consideraban a su invento como para explotarlo en el mundo del espectáculo, así que no lo usaron para más fines que el documental. George Méliès quien fue un ilusionista, quiso adquirir el cinematógrafo de los Lumière, pero al ver que no tenía éxito decidió adquirir un aparato similar llamado bioscopio de otro científico llamado Robert William Paul. George Méliès, desde el año 1896 hasta 1913, hizo alrededor de 500 películas con temáticas sobre fantasía. El invento dio paso a una manivela para mantener el aparato funcionando y grabando continuamente, lo que daba la posibilidad de filmar por partes. Eso benefició a Méliès y muchos otros a animar movimientos fantásticos donde hacían aparecer y desaparecer objetos o que se muevan. El primer ejemplo de movimiento de animación en la vida real, o sea, el primer *stop motion* realizado por Segundo de Chomón, quien hizo un filme llamado *El hotel eléctrico*, donde lograba que los objetos se muevan gracias a esa pequeña pausa que lograba dar movimiento a las imágenes. Dos años después se hizo *La casa encantada* por Stuart Blackton, de la misma manera logrando *stop motion* (Martínez, 2003).

El primer cortometraje animado de la historia hecho solo a base de dibujos fue realizado por Émile Cohl. El descubrimiento de que al fotografiar una serie de dibujos estos se mueven permitió realizar el primer producto de Cohl llamado *Fantasmagorie* (1908), que tendría menos de dos minutos de duración. Esto dio paso a que se desarrollen los cómics famosos que existían en la época como adaptaciones animadas. Por ejemplo, la historieta *Little Nemo in Slumberland* se realizó gracias a Windsor Mcay que tuvo el apoyo de la reciente creada IBM (International Business Machines), tiene tanto éxito se popularizan los dibujos de personajes caracterizados (Selby, 2013).

Para la época empiezan a surgir personajes famosos y queridos por el público como Félix el Gato, creado por Pat Sullivan. Quien tendría el primer largometraje de un personaje del cómic y abriría paso para los personajes de Disney.

Walter Thomas Disney empezó a realizar filmes de animación con su hermano Roy Disney desde 1921, sin mucho éxito. De tal forma que contrató mejores dibujantes y logró hacer una serie de animaciones llamadas *Alice in Cartoonland*, las cuales llamaron la atención de la gente y de los estudios Universal. En 1926 aparece el primer personaje exitoso de Disney, Oswald el conejo del cual perdieron los derechos debido a que se los entregaron a Universal. Así que, de esta manera, pasarían de tener un protagonista conejo, a tener un ratón: Mickey Mouse creado por Ub Iwerks (Castro, 1999).

Por lo general, las películas se proyectaban con una banda sonora que constaba en un piano o una orquesta para amenizar lo que se veía en pantalla. Pero en el año 1928 nace la primera película sonorizada conjuntamente con la imagen con Mickey Mouse como protagonista llamada *Steamboat Willie* o *El botero Willie*. El éxito de Mickey Mouse empieza a crecer debido a que las sinfonías mezcladas con la imagen gustaban mucho al público y Walt Disney tenía una serie de cortometrajes llamados *Silly symphonies* con música muy bien sincronizada como fuerte. Tiempo después, en 1930, nace la compañía Warner Brothers Cartoons que desarrollan ideas basadas en los filmes sonoros de Disney. Tenían, de la misma manera, series de cortometrajes sonorizados llamados *Merrie Melodies*. El mismo año nace la carismática Betty Boop, un personaje principal mujer (Castro, 1999).

En el año 1932 Walt Disney se tomó en serio el hecho de conocer las leyes que rigen el movimiento en la realidad, decía que no podían hacer movimientos de fantasía basados en lo real sin conocerlo a fondo. Se hacían enormes esfuerzos. De allí sale la enorme ventaja que tenía Disney sobre sus rivales en la época que

no poseían un estudio tan exhaustivo como los estudios Disney sobre el movimiento humano, anatomía y su forma de relacionarse con el ambiente. Tal movimiento dio paso a una verdadera escuela de arte, pues se enseñaba a sus animadores, y tal nombre le dio la enorme fama que desarrolló después, pues de ahí salieron muchos de los mejores dibujantes de animación para todo Hollywood. De los que más contribuyeron en estos proyectos, se conocen como los nueve ancianos, gente que estaba realmente comprometida con el estudio de la física llevada a la animación en el cual se profundizará más adelante (Castro, 1999).

En 1937 Disney crea su primer largometraje ya en Technicolor, *Blancanieves y los siete enanitos*, en una época donde desaparecía poco a poco el mercado de los cortometrajes y se asentaba la televisión. Luego de la guerra Disney empezó a hacer todo tipo de cine, pero siempre destacando en la animación, en esta época sacó clásicos como *Dumbo* (1941), *Los tres caballeros* (1945), *La Cenicienta* (1950), *La dama y el vagabundo* (1955) o *101 dálmatas* (1961) que fue la primera película en superar los 10 millones de dólares en su debut. Mientras tanto la Warner Brothers empieza a cobrar fuerza con *Merrie Melodies* y los *Looney Tunes* y Bugs Bunny hace su más famosa aparición en *What's Opera Doc?* (Selby, 2013).

“En los países del bloque soviético, el Estado promovió intensamente la animación. Esto permitió a muchos animadores trabajar sin presiones comerciales y crear obras de inmensa variedad y riesgo” (Martínez, 2003). Jiri Trnka incursionó bastante en la animación con marionetas. Los largometrajes de este autor estaban dedicados a un público un poco más adulto.

Iván Ivanov-Vanó, llamado el Walt Disney soviético, hizo en 1946, tras tres años de trabajo, el primer largometraje animado soviético, *El caballito jorobadito*, una de las obras maestras de la animación. Los negativos del filme se extraviaron y, en 1975, Ivanov-Vanó realizó una nueva versión. Adaptó algunos cuentos rusos: *Snegurochk* (1952), *La liebre*



*valiente* (1955), *La aventura de Burattino* (1959) y muchos otros. Lev Atamanov realizó *La bella y la bestia* (1952) y *La reina de las nieves* (1957), en una línea que pudiera llamarse neoclásica y que influiría notablemente a Miyazaki. (Martínez, 2003)

Para la década de los 60 la animación toma un curso muy cambiante pero decisivo, pues la gente dictaba las animaciones más importantes y su relevancia a través de la televisión, y se determinaba su popularidad o rating el sábado en la mañana donde se pasaban en la televisión muchas series de caricaturas. Los más vistos por el público eran los de más relevancia. En el mismo año nace *Pedro Picapiedra*, el popular personaje de la edad de piedra, posicionando Hannah Barberah como otro gigante de la animación. Años más tarde muere Walt Disney, a la edad de 65 años, muere en el año 1966 sin ver terminado su sueño de Disneylandia, que era un parque de diversiones en Florida. En el año 1968 la popular y exitosa banda The Beatles cede sus derechos y la banda sonora de su disco *Yellow Submarine* al director George Dunning y crean una película animada con el mismo nombre, esta es la primera vinculación de la animación con la música popular. Para fines de la época, en 1969, sale la serie japonesa *Sazae San*, una serie japonesa considerada la que más tiempo se ha emitido sin interrupción pues hasta el día de hoy, continúa al aire (Selby, 2013).

Para la época de los 70 empieza a surgir la tecnología de los videojuegos. La empresa Atari se funda en 1972, lo que determinaría otro tipo de animación enfocada a no contar una historia narrativa sino a divertir al espectador interactuando con el espacio mostrado. En 1975 George Lucas funda Industrial Light and Magic y es pionero con el uso de cámaras de control y desarrolla *La guerra de las galaxias*, lo que impulsa los efectos visuales. Para la época se fundan Windows y Apple y con ello se fundan nuevas tecnologías (Selby, 2013). Castro dice que en la época de los 70 los consejos generales de animadores decían que las series estaban decayendo y la calidad de los dibujos animados no era la misma que hace 30 años. Las empresas de animación, para ese entonces

recibían muchísimos contratos y más proyectos de los que podían aguantar por buen dinero lo que decayó la calidad pero daban buenos resultados financieros (Castro, 1999).

En el año 1982 Tim Burton utiliza la técnica de animación *stop motion* posicionándose con una propuesta gótica llena de seres excluidos o fenómenos que harían recordar su estilo muy fácilmente. *Pesadilla antes de Navidad* o *The Nightmare Before Christmas* (1993) que Tim Burton trabajó con Henry Slick y Disney para crear una película en base a un poema de Burton. Toda la película fue realizada con muñecos de látex, escenarios meticulosamente detallados y es considerada una película de culto para los amantes de *stop motion*. (Martínez, 2003). Desde 1984 John Lasseter empezó a experimentar con las tecnologías de animación por computadora en los estudios de animación de Lucasfilm (ILM en ese entonces), sin obtener resultados favorables. Al salir de esa empresa, funda Pixar junto a otros animadores de ILM donde produjeron *Luxo Jr*, donde por primera vez se ve al icónico personaje lámpara y mascota de Pixar. En 1989 se populariza la serie *Los Simpsons* con un humor para adultos. Y para la época sale a la luz *Mi vecino Totoro* en Estudios Ghibli, una productora japonesa dirigida por Hayao Miyazaki.

Miyazaki trata temas de contenido, con mensajes antibélicos, o abordando temas complejos como el hombre y la naturaleza, la mitología japonesa, el individualismo o la responsabilidad, lo que le ha valido el reconocimiento público de Occidente y de los especialistas. (Martínez, 2003)

Los estudios Ghibli ganaron bastante reconocimiento, especialmente con la película *El viaje de Chihiro* en 2001, ganando reconocidos premios internacionales, entre los más importantes, un oso de oro de la *Berlinale* y un Oscar.

Para la época ya se empezaban a deshacer de los acetatos para dibujar y adoptaban los dibujos y el montaje a través de la computadora. Películas como *Aladino* (1992), *El rey León* (1994), *Pocahontas* (1995) poseen completamente esta técnica animada en un ordenador. Para 1994, en Disney se disputan sus animadores Michael Eisner y Jeffrey Katzenberg, lo que lleva a este último a crear los estudios Dreamworks junto con Steven Spielberg y David Geffen. Un año después, Pixar y Disney se juntan para sacar la película *Toy Story* del director John Lasseter. En esta película se condensó el trabajo de investigación de animación arduo de Disney y la animación por computadora de Pixar logrando un resultado muy realista para la época con una producción realmente grande. Al ver la eficacia de su animación, Pixar lanzó al mercado para comercializar su software de animación *Renderman*. En 1998 se empezaban a disputar dos películas muy similares *Antz* de Dreamworks y *A bug's life* de Disney, ambas muy exitosas pero *Antz* sería el primer éxito como tal de Dreamworks (Castro, 1999).

Durante la década de los 2000 nace *Chicken Run* de Dreamworks y Aardman animation. Las tecnologías de animación permiten crear un personaje a través de movimiento humano real, como se puede apreciar en *El señor de los anillos, las dos torres* con el personaje de *Gollum*. Nacen más películas famosas como *Shrek* (2001), *Los increíbles* (2004), *El cadáver de la novia* (2005) que desata un interés de nuevo por el stop motion al igual que *Wallace y Grommit: La batalla de los vegetales* salida en el mismo año. Para el año 2006, Disney había terminado de adquirir Pixar, por lo que muchas películas de animación en 3D fueron lanzadas. En el año 2009 salieron dos películas determinantes para Disney, habían decidido recobrar el encanto de las películas animadas en 2D digitalmente, por lo que sacaron *La princesa y el sapo*, pero no fue el éxito de taquilla que se esperaba al contrario de la película sacada por Disney. Pixar ese mismo año estrena *Up: una aventura de altura*, que fue un total éxito en taquilla y dio un total paso a la animación de ordenador (Selby, 2013).

El día de hoy, el cine de animación continúa en su auge y todo el tiempo se realizan nuevas películas de animación. Su acogida es tan grande que existen festivales para recompensar a sus realizadores.

#### **2.2.4 Técnicas de animación**

Cuando empezaban los años 1900 y la animación estaba surgiendo, después del primer filme de Cohl, se popularizó mucho la animación, pero su técnica no era muy desarrollada pues estaba en una etapa muy temprana. Los dibujos en el inicio de la animación eran realizados con tinta negra sobre un fondo blanco, de estilo crudo y directo similar a su época y fotografiados consecutivamente. Cuando se proyectaban las películas era en negativo, lo que quiere decir que los fondos blancos se volvían negros y las líneas negras se volvían blancas. En este tiempo se empezó a considerar también los fondos en las animaciones como parte importante de la imagen, pero cada fondo se dibujaba en el mismo fotograma por lo que era más trabajo pintarlo. El dibujo animado empezó a ser una exigencia del público debido a la comicidad y el encanto que provocaba en la gente, pronto los animadores descubrirían la zona de animación donde se separaba el fondo del personaje (Castro, 1999).

Con el descubrimiento del celuloide y la animación en papel todo se facilitaba y desarrollaban nuevas técnicas. Entre ellas la técnica de la barra estática inventada por Windsor McCay, que era la usualmente empleada en la realización de dibujos animados. Consistía en sostener hojas de papel en tres clavijas metálicas que sostendrían las hojas fijadas en una barra estática con el fin de inmovilizar las mismas, así todo se mantiene en el mismo lugar y se mantiene un movimiento sincrónico. Después se utilizaba un lápiz con una mina ligera en azul para hacer los bocetos de la animación. Cuando los bocetos estaban listos se pasaba a un

lápiz de mina más oscura y negra. Se tenían perforadoras de hojas a tres puntos y se contaba con un gran número de acetatos. Los acetatos, al ser transparentes, podían ser superpuestos para lograr movimiento entre las partes de la animación. Todo se colocaba sobre una mesa llamada mesa de animación. Que tenía un tambor dentro sobre el que se colocaba una luz, encima un plato giratorio con una parte translúcida para que la luz pueda pasar y difuminarse en la hoja de papel a colocar sobre todo esto con la técnica de barra elástica (Castro, 1999).

Una buena animación requiere de conocimientos técnicos para lograr fluidez en el movimiento, que sea lógico, coherente y que, a la vez, se vea agradable a quien se está presentando. En 1981, dos animadores legendarios, miembros de los estudios Walt Disney pertenecientes al grupo de *Los nueve ancianos (The Nine Old men)*, crearon un libro llamado *The illusion of life*, que traducido quiere decir la ilusión de la vida, en donde afirmaban que para recrear el movimiento y hacer animaciones realistas se tiene que entender las complejidades de las leyes de la física aplicadas a los objetos. Después de todos los estudios exhaustivos realizados en la época dorada del cine (1930) de animación de Disney, presentaron en el libro una serie de leyes que estarían establecidas implícitamente entre el público, pero de todos modos servirían para hacer el movimiento recreado en dibujos, una vinculación con estudios físicos. Estas leyes son doce y cada una tiene un principio que siempre se encuentra en las animaciones, pero se denominan básicas a la vez, se enumeran aquí (Selby, 2013, p. 11):

- Encoger y Estirar (*Stretch and Squash*)
- Anticipación
- Puesta en escena
- Acción directa y pose a pose
- Acción continuada y superpuesta

- Aceleración y desaceleración
- Arcos
- Acción secundaria
- *Timing*
- Exageración
- Dibujo sólido
- Atractivo o *Appeal*

Algo que ahorra tiempo en la animación es hacer animación en ciclos, una técnica popularizada por Winsor McCay. Los ciclos de movimiento consisten en colocar acciones que sean repetitivas en un tiempo en intervalos periódicos, tales como: caminar, girar las ruedas, un péndulo, humo, o cosas que no requieran una animación mucho más detallada o compleja y puedan ser repetidos. A veces, incluso, el fondo podía ser un ciclo en las animaciones clásicas donde un personaje corría a través de un fondo cíclico y repetitivo para denotar velocidad, este le permitía ahorrar fondos e incluso controlar la velocidad de estos y animar a los personajes al frente con acetatos sin un movimiento principal de desplazamiento y solo de movimiento de sus extremidades al correr (Castro, 1999).

Existen también otras técnicas de animación que salen de los estándares establecidos pero presentan otro estilo visual diferente, entre ellos están (Martínez, 2003):

- Animación limitada: es un proceso de creación de dibujos animados que disminuye la cantidad de cuadros por segundos. En vez de realizar la animación de 24 imágenes por segundo, muchos de esos cuadros son duplicados, se usa arte abstracto, simbolismo, repetición de fondos y de movimientos para crear el

mismo efecto por lo que el dibujo se hace más imperfecto, pero abarata mucho los costes.

- Animación *motion capture* o *performance capture*: es un avance reciente de las técnicas de captura de imagen por ordenador. Se podría traducir como captura de la interpretación, cuando el *Motion Capture*, el sistema anterior en el que se basa, era la captura de algunos movimientos del cuerpo mediante sensores que son interpretados por un ordenador.
- Rotoscopía: Blancanieves de Disney está animada con esta técnica. En momentos en los que la animación se volvía muy complicada o quería que sea perfectamente fiel a la realidad, se animaba colocando sobre la filmación de personas reales.
- *Stop trick*: esto se utilizaba a los inicios del cine. Es un efecto especial que, cuando se filma un objeto y mientras la cámara está apagada, el objeto se coloca fuera de la vista de la cámara y entonces se vuelve a encender. Al ver la película al espectador le parece que el objeto desaparece.

George Méliès al descubrir esto, filmó a un mago y su chica ayudante; el mago hacía un gesto y Meliès paraba la cámara. Luego le decía a la chica que se pusiera fuera de la vista de la cámara y empezaba a rodar de nuevo. Al ver la película completa, parecía que la chica había desaparecido tras el gesto del mago. Esta técnica no es necesariamente el *stop motion* pero sí fue la que dio paso al mismo. (Martínez, 2003)

### **2.2.5 La animación en el contexto ecuatoriano**

En julio de 1964, el caricaturista de Machachi, Gonzalo Orquera comienza a realizar la animación cinematográfica *La ventana de los Andes* en el Canal 4, este es el inicio de los dibujos animados en el Ecuador. La propiedad de esta animación era de la World Radio Missionary Fellowship, en el año de 1972 pasa a manos de Antonio Granda Centeno (Castro, 1999).

Gonzalo continuó trabajando por tres años como graficador de noticias internacionales y experimentos con dibujos animados. Su pasión por el dibujo lo llevó a escribir al estudio de Walt Disney solicitando cursos de dibujos animados, ellos le respondieron con un catálogo que contenía los conocimientos básicos y técnica. En el año de 1967 realizó su primer corto publicitario de dibujos animados producido en 16mm, en los años siguientes realizó más cortos publicitarios para colchones Primor, jabón Cantiflas y Phillips, cada uno de los spots duró menos de un minuto duración (Castro, 1999).

Su identificador eran trazos negros sobre un fondo blanco o viceversa con un paisaje muy poco elaborado y simplificado. Gustavo obtuvo su diploma en 1970 cuando tomó un curso de dibujos animados en la Continental Schools de California. Cuando regresa a Ecuador en el año de 1972, ya lo conocen como Orcatura, monta un estudio y contacta al cineasta Jaime Cuesta junto a su padre para realizar la postproducción de sus caricaturas, es decir, el montaje, el revelado y la musicalización (Castro, 1999).

Otro artista que decidió intentar con los dibujos animados es el quiteño Miguel Rivadeneira, en el año 1980 realizó el comercial para el Banco de los Andes y otro para Cerámica Andina, en donde animaba los logotipos, dibujando en una pizarra con tiza líquida, fotografiando las facetas del dibujo y luego se las pasó a video para la postproducción. Posteriormente realizó un corto llamado *El papel* bajo la dirección de Walter Tournier, un uruguayo que impartió un curso en el año de 1983. En ese entonces, el montaje se realizaba con una televisión, una grabadora



de video, una cámara y un control de edición, editar un trabajo de treinta segundos equivalía a producir cincuenta documentales (Castro, 1999).

Edgar Cevallos, en el año de 1984, crea a Evaristo, personaje representado por el quiteño Ernesto Albán que promocionaba las campañas del Municipio del Distrito Metropolitano; en un principio, los spots eran la combinación de imágenes reales con dibujos en acetatos. En el año de 1997, Evaristo aparece totalmente animado junto con Julio Jaramillo en una propaganda en el Gobierno de Fabián Alarcón, con un mensaje contra la corrupción; la mayor parte de esta publicidad utiliza la técnica de los dibujos animados y existe una parte en donde utilizan *stop motion* o también conocido como animación corpórea (Castro, 1999).

Durante los años 2000, la animación se enfocó en la publicidad al ver que era un buen campo en el que se podía sacar provecho económico. Por tanto, no existe mucha documentación como tal de animación en Ecuador sobre este periodo de tiempo, sin un pico significativo para la industria de la animación como tal en el país hasta el 2014. Ese año, una producción nacional de cortometraje llamada *Mr. Blue Footed Booby* resaltó una animación de calidad y compitió en festivales de animación importantes como el festival Annecy de Francia, el Chilemonos de Chile, el segundo lugar para cintas de latinoamerica, entre otros (*Mr Blue footed Booby*, 2016). De igual manera, Juan Francisco Cevallos trabajó en la producción del filme internacional de animación *Metegol*. El film trataba sobre un joven que desencadena una aventura con los personajes de un juego de fútbol y Cevallos se encargaba de transformar las imágenes a 3D para dar profundidad. Cevallos dice que en el país no se da mucha importancia a los temas de animación en este país (Un ecuatoriano trabajó en la producción, 2014).

La animación en este país es un campo todavía a explorar y desarrollar. Con esto no se está diciendo que la animación no sea algo bien logrado, pero aún necesita

ser un poco más impulsado para estar a la altura de otros países de Latinoamérica.

## CAPÍTULO III

### DISEÑO DEL ESTUDIO

#### 3.1 Planteamiento del problema

El problema consiste, primeramente, en desarrollar un documental de animación sobre una problemática social no muy tratada en cuanto a animación se refiere, sobretodo en el Ecuador. Existen cortometrajes importantes animados en el país como *Mr Blue Footed Booby* (2016), con estilos visuales muy marcados y donde se desarrolla una historia surrealista. Pero, no hay mucha presencia de cortometrajes de animación tratando sobre temas en torno a la violencia intrafamiliar.

En las encuestas realizadas por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) se puede ver que es un tema esencial por las altas tasas de violencia que aún se dan en el Ecuador, donde muchos casos son provocados dentro del hogar. Y este, como núcleo mismo de la sociedad, se toma en cuenta a la parte masculina como secundadora de la imposición de prácticas culturales de sumisión o agresividad y a la femenina como una gran parte que recibe esto (Camacho, 2014). Al considerar estudiar la violencia intrafamiliar por medio de un cortometraje, se esperan obtener respuestas favorables en cuanto a concientización, es decir, que el cortometraje quede en las mentes de las personas, sobre todo, en los más jóvenes, para que no repliquen las prácticas de sus predecesores.

El cortometraje será realizado con animación en 2D, cuadro a cuadro, con la integración de *stop motion*, ya que la animación clásica continúa siendo un campo interesante para explorar. Si bien es cierto que la animación 2D ha perdido popularidad ante la de 3D, tiene cualidades que sólo películas 2D pueden ofrecer y se mencionaron en el capítulo II.

Se espera demostrar los conocimientos aprendidos tanto en producción, edición, animación y dirección a lo largo de la carrera profesional para lograr un producto audiovisual de calidad.

En el área personal, este proyecto tiene como objetivo agregar un producto de calidad a un *reel* o currículum, que no solo es un buen producto audiovisual, sino que también tiene relevancia social y, con ello, demostrar la capacidad, creatividad y seriedad con la que se puede llevar a cabo un proyecto audiovisual.

### **3.2 Preguntas**

#### **3.2.1- Pregunta general**

¿Cómo presentar la problemática de violencia intrafamiliar de manera veraz en un cortometraje animado?

#### **3.2.2- Preguntas específicas**

¿Qué es la violencia intrafamiliar y cómo afecta a la sociedad?

¿Cómo se pueden adaptar casos reales de violencia intrafamiliar en un guion para un cortometraje de animación?

¿Cómo se puede crear una narrativa visual para integrar efectivamente la técnica del *stop motion* en el cortometraje?

¿Qué tan efectivo puede ser el mensaje propuesto en el cortometraje animado?

### **3.3. Objetivos**

#### **3.3.1- Objetivo general**

Desarrollar un cortometraje en 2D con integración de *stop motion* que trate el tema de la violencia intrafamiliar.

#### **3.3.2- Objetivos específicos**

Investigar sobre la violencia intrafamiliar y su afección en las personas.

Adaptar casos reales de violencia intrafamiliar a la escritura de un guion de un cortometraje animado.

Integrar la técnica de *stop motion* en un cortometraje animado 2D sobre la violencia intrafamiliar.

Determinar el alcance y la efectividad del mensaje que se quiere transmitir en el cortometraje animado.

### **3.4. Metodología**

#### **3.4.1- Contexto y población**

Este proyecto va dirigido a los jóvenes de la Ciudad de Quito, Ecuador de entre 15 a 24 años, sin importar su género ni quintil socioeconómico y que viven en una sociedad donde el problema de la violencia intrafamiliar está presente.

### 3.4.2- Tipo de estudio

El enfoque de este estudio va a ser cualitativo pues dependerá de la valía de la opinión de un experto, por medio de una entrevista, para el desarrollo del guion basado en casos de violencia reales, además de un grupo focal que servirá para medir el impacto del mensaje logrado por medio del cortometraje. El alcance es inicialmente exploratorio, por cuanto se realiza una indagación previa en relación a la violencia intrafamiliar para, posteriormente, llegar a un alcance descriptivo, al explorar detalladamente la misma e incorporar las características a la elaboración de un cortometraje animado en 2D.

### 3.4.3- Herramientas a utilizar

Tabla 1

Herramientas a utilizar

Herramienta	Descripción	Propósito
Entrevista	Experto en psicología en el campo de la violencia intrafamiliar	Conocer sobre algunos casos de violencia intrafamiliar que sirvan para el desarrollo de un guion
Grupo focal	Entre 8 a 12 personas de 15 a 24 años de la ciudad de Quito	Determinar con esto la efectividad del mensaje del cortometraje y su nivel de concienciación

*Nota:* Para la realización de este proyecto se utilizan estas herramientas

#### 3.4.4- Tipo de análisis

Primero, para la realización de este proyecto se investigó sobre la violencia intrafamiliar para identificar cómo es un problema de la sociedad ecuatoriana. Se encontró que es un problema preocupante a nivel mundial y también que, en cuanto a animación, no existe mucho material sobre la misma. Después se procederá a la preproducción de la animación en sí, donde primero se creará una historia en base a hechos reales y un caso específico con un experto sobre el tema de la violencia en el hogar.

Al tener un caso de violencia en concreto, la preproducción puede empezar, ya que se puede empezar a desarrollar personajes y hacer correcciones del guion. Mientras la preproducción avanza se puede crear un *storyboard* que contenga los planos de la animación para ayudar visual y narrativamente a contarla. Se define el estilo visual de acuerdo a la personalidad de los personajes y al mensaje que el cortometraje pretenda llevar.

Se empezarán a dibujar los fotogramas clave y las técnicas básicas de animación para poder lograr el cortometraje. Durante el estudio de la animación se determinará también dónde puede integrarse el *stop motion* como un estilo visual completamente diferente al 2D y llamativo. Luego se animará y se pondrá todo en conjunto.

Después de la animación se colocará todo el proceso de realización en digital para proceder a pintarlo. Con software especial se dará fuerza al estilo visual antes escogido y cuando estén todos los acabados terminados se puede proceder a editar con un programa de video y a musicalizar el cortometraje.

Cuando el cortometraje esté terminado se lo llevará ante una sala donde un público mirará por primera vez el producto y evaluará la efectividad del mismo. Si

es que la audiencia recibe bien al corto y el mensaje es recibido como esperado se abrirán puertas al diálogo. Por otro lado, si el cortometraje no funciona en su mayoría, a nivel de concienciación, se procederá a hacer cambios a la animación final.



## **CAPÍTULO IV**

### **DESARROLLO DEL CORTOMETRAJE ANIMADO**

Para desarrollar un producto audiovisual sea cual sea, se deben seguir ciertos procesos, tres para ser precisos. El proceso de preproducción, donde se trata de lograr las condiciones óptimas para la realización del producto, se decide quien trabajará en el proceso, cuanto se gasta, guionización y entre otros. Esta fase debe ser lo más larga y meticulosa pues es el insumo para siguientes etapas, es donde se decide el tono del resultado audiovisual. Luego la producción es donde se realizan y recopilan todos los materiales que serán utilizados en el producto final, todo tiene que basarse en el plan establecido en la preproducción y los guiones establecidos. Finalmente llega la post producción, se mira todo el material realizado para saber que conservar y qué descartar. Luego se pasa a la etapa de edición final, los materiales hechos durante producción, deben ser reflejos fieles del curso de la preproducción y pueden ser sujetos a cambios de color, audio, cortes y música. (Jaunarena, s.f.)

En el proceso de desarrollo de este proyecto se tomará en cuenta el proceso luego de la post producción que será la proyección del cortometraje para anotar qué es lo que entendieron los espectadores. De acuerdo a eso se harán cambios y se verá si el objetivo de crear consciencia fue logrado.

#### **4.1 Preproducción**

##### **4.1.1. Elaboración del guion**

El guion es la parte más importante de una animación o como se dice en este artículo:

Sin una historia no hay animación. Por corta que sea la película animada, el paso inicial es la creación de la historia. Para construir la

historia se parte de una idea. Esta idea inicial se desarrolla hasta tener una historia coherente que es escrita usando el formato del guion. En otras palabras, el guion es la descripción detallada de esa historia que queremos contar. (Moscorp, 2016)

Sin Al querer elaborar un guion que abarque de manera efectiva la problemática de violencia intrafamiliar se acudió a un experto en terapia familiar. El psicólogo Pablo García quien en nuestra primera reunión me recomendó hacer una historia primero para ver en qué era lo que podía aportar entre todo esto. Se elaboró una historia simple de abuso en la que existe un abusador que es la propia pareja de la víctima un rey y una reina. El rey llega a la casa y se transforma en ogro, golpea a la reina mientras los niños vuelven de jugar y presencian la horrible escena, el escenario se transforma en stop motion para sacar una más cruda realidad vista en plastilina. Como se puede ver en la figura 13.

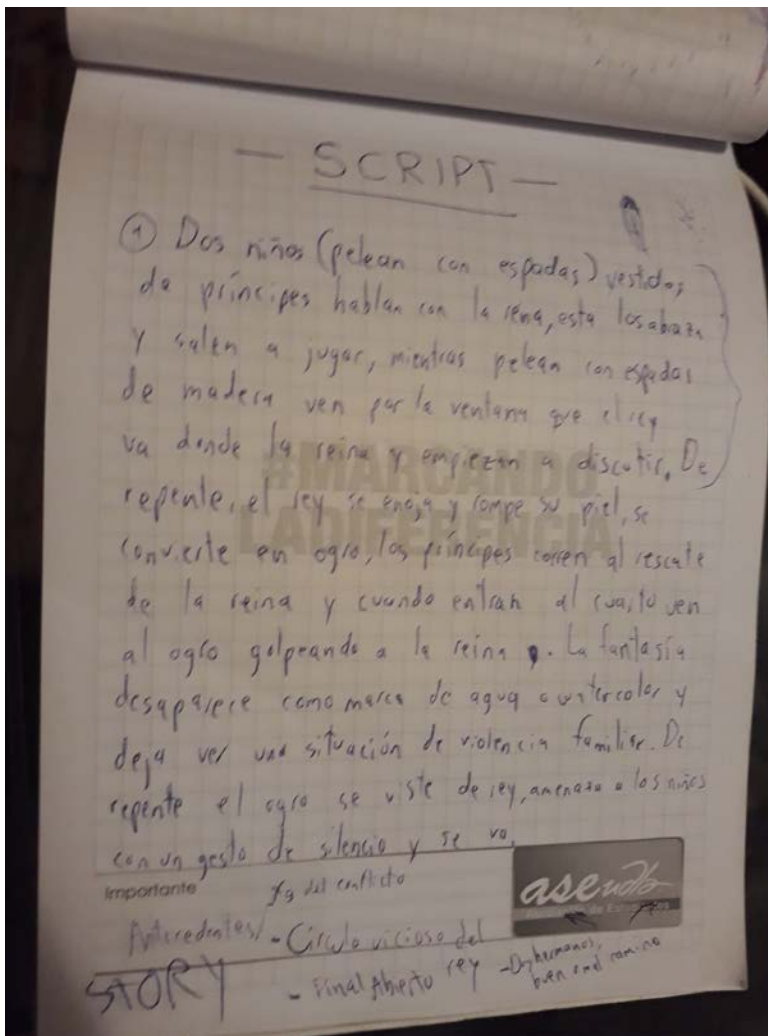


Figura 10. a. Fotografía del guión en papel, 2017

La historia era simple y la presentación no mucho mejor. El proyecto estaba en una etapa muy corta de llegar a ser algo. Pablo al leerlo, se pregunta el porqué del conflicto. Que ella no puede recibir un golpe sin haber hecho nada, que una pareja debe estar en una condición desfavorable en ambos casos y en este caso se debe hacer notar qué es lo que ella hace mal. Aunque en este caso fuera nada más soportar la violencia que sucedía en su hogar con el ogro.

Recomienda mostrar el círculo vicioso por el que pasan muchas parejas al repetir la violencia con la que fueron criados. La propuesta es que se muestre el rey que sufrió violencia cuando niño de parte de su padre que también se transformaba en ogro al enojarse y golpeaba a su madre. Y que se mostrara las consecuencias de esta escena de violencia; si es que los niños decidían ser violentos igual que su padre como ogros o cambiarían.

También existía la posibilidad de que los padres busquen ayuda en un terapeuta familiar así que la sugerencia fue de hacer aparecer al mago Merlín. Pues el corto al tener reyes, reinas y un castillo, se desarrollaba en tiempos medievales. Al ser una figura fantasmagórica de dominio público se la podía usar para que las personas relacionen al mago con alguien que podría brindar apoyo a esa familia y dar consejos para cambiar pues entre toda la pelea no existía el factor creador de consciencia.

#### **4.1.2. Referencias Visuales para el corto**

Las referencias en las que se basa este cortometraje en su estilo para los personajes son variadas ya que se busca estructurar una narrativa según el tiempo medieval y construir de esta manera un guion visual para storyboard acertado.

La primera referencia es el cortometraje *The King and the Beaver*, un proyecto final de animación de la escuela de animación francesa *Gobelins*. De quien se toma como referencia para este cortometraje, el estilo de animación en 2D con sombras en pocos colores, escenarios pintados con detalle y trazos en los personajes más caricaturizados y sin tanto detalle.

Los colores varían mucho en esta escena pero no llegan a ser saturados y los personajes no obtienen sombras más complejas que dos colores muy marcados y eso se espera lograr en la parte de animación 2D.



Figura 11. Alves. N, et al. Tomado de *The King and the Beaver*, Gobelins l'ecole del'image. 2012.

Para el estilo de animación que se quiere obtener y los escenarios que se quieren lograr se toma referencia del corto *Plastilínovaya Vorona* de Aleksandr Tatarskiy en el que se cuenta la fábula de la zorra y el cuervo.

Los escenarios son puestos en un espacio de dos dimensiones en vez de crear un mini set de grabación para animar. Lo que quiere decir que la grabación o el fotografiado de los modelos de stop motion tendría que ser en un plano cenital, con los personajes o los escenarios recostados. Aparte de dar un estilo diferente de visualización, brinda un poco más de facilidad para guardar y manipular los objetos.

También es notable que el material utilizado para animar no es solo plastilina sino hay telas, plumas, cadenas y papel. Lo que le da un tono, si no más realista, más diverso y fluido. (Ver figura 15)



Figura 12. Tomado de *Plastilinovaya Vorona*, Aleksandr Tatarskiy, 1981.

#### 4.1.3 Referencias y desarrollo de los personajes

Para la imagen del rey se toma de referencia la paleta de colores del Rey de Hyrule en la saga de videojuegos *The Legend of Zelda*. El diseño de este rey es bastante imponente y al ser un rey grande es lo que se está buscando como para replicarlo en alguien que puede ocultar un ogro por dentro. Se toma el estilo del cuerpo en forma de campana que tiene este rey y la capa roja. Tiene que ser de un color llamativo para que pueda causar un impacto inmediato al ser un color primario que capta la atención en distintas ocasiones. Se toma también su tamaño y el color de la barba que posee.



Figura 13. Referencia de paleta de color 1. Tomado de *The Legend of Zelda Theory*, King of Hyrule, 2014.

Al ver distintos cortometrajes uno resalta por los diseños de sus personajes. The sea is Blue muestra una niña con un diseño bastante bueno, ojos grandes y un movimiento de brazos que puede quedar muy bien para los personajes que se van a crear a pesar de no tomar del todo su excelente utilización de texturas.



*Figura 14. Peone V, The sea is blue, Tomado de The Sea is Blue, 2015.*

Asimismo para la reina se toma de referencia otro corto animado llamado Brain Blossom (2013). Este corto no es para nada infantil como el estilo que este corto busca, sino más bien es un corto de terror en el que una planta sale de los ojos de una mujer. Lo que se busca es la estética que posee la cara del personaje, sin tantas texturas y suavizada. El pelo sería mucho más simplificado para lograr la escena en la que el rey recuerda su infancia. Así la madre de los niños sólo cambiaría su color de pelo y nariz.



*Figura 15. Maru, N. Tomado de Brain Blossom, 2013.*



El proceso del rey ogro es el más complicado pues su transformación tiene que ser fiel al aspecto del rey



Figura 16. Referencia de creación de personaje. Tomado de Dungeons and Dragons conceptart, por Conceptopolis. 2013

Al mirar referencias para ogros, Conceptopolis tenía entre sus artes conceptuales para el juego Dungeons and Dragons un estilo visual con personajes bastante definido. Llevado a la época medieval y sus personajes tienen rasgos muy notorios como el ogro que tiene la cabeza pequeña con grandes brazos. Se intentó colocar una correa alrededor con una hombrera con púas para protección. Pero al final el personaje demandaba un cambio más radical en la proporción de su tamaño y la forma de su cabeza, pero sin evitar la apariencia grande y amenazadora.

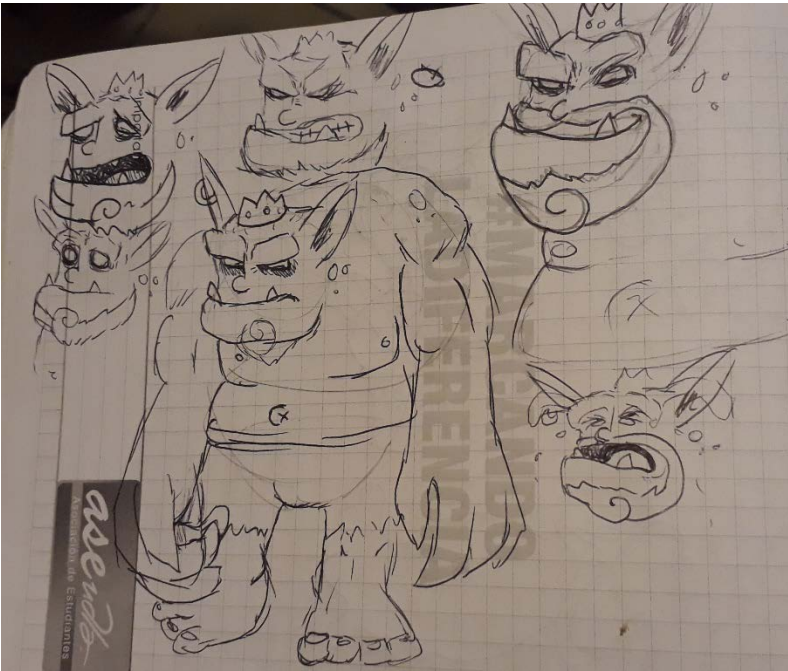


Figura 17. a. Diseño del personaje de ogro.

#### 4.1.4 Storyboard

El storyboard es una secuencia de imágenes que nos dice cómo la historia va a ser contada. Se puede describir como un cómic de cómo hacer el producto. Un storyboard puede ser de un arte descuidado, es decir no muy elaborado. Hay personas que también lo hacen muy detalladamente pero todo depende de cuánto ayude el storyboard a guiar visualmente lo que se va a grabar (Moscorp 2016).

El primer *storyboard* utilizado fue desarrollado de una vez para acompañar al primer guión. En este es donde el rey se convertía en ogro, tomaba su capa roja y se la ponía de nuevo, convirtiéndose en rey otra vez y saliendo de la habitación. (Ver Anexo 3)

Luego el *storyboard* fue cambiando hasta la versión final. Se realizaron pocas correcciones en el proceso. Correcciones menores como lugares, planos y

expresiones pero prácticamente la historia no surgía cambios más drásticos e cuanto a la historia. Se cuentan en la versión final los planos detallados, algunos movimientos de cámara, acciones detalladas, trazos más limpios y transiciones. (Ver Anexo 4).

## 4.2 Producción

### 4.2.1 Realización de escenarios 2D

Los personajes adquirirían sus aspectos antes durante el *storyboard* y la conceptualización. Nada más les faltaba el lugar donde desenvolverse. Pero un punto importante en la realización de los protagonistas de la historia, sería lograr un cuadro en el que se representaran todos como la familia real que gobierna el reino pues un cuadro pintado de la realeza es algo muy común. Esto fue un punto importante en el trabajo. Al realizar el cuadro de los personajes pintados a través de *Adobe Photoshop* en pintura digital se obtuvo lo que se ve en la figura 20.



Figura 18. a. Cuadro de la familia real.

Cuando se realiza un cuadro de la familia real se conocen un poco mejor los volúmenes de los personajes. Con las sombras de las caras y las ropas adquieren profundidad y se define el estilo de pintura para cómo debe verse lo demás de los escenarios pintados digitalmente.

Este proceso llamado pintura digital se puede realizar en cualquier programa que tenga compatibilidad con tabletas digitalizadoras. Para el presente proyecto se usó una tableta *Wacom Intuos Pro* y pintados en *Photoshop*. Existen muchas técnicas para pintar pues el programa abre una amplia gama de opciones pero la opción que se usa aquí es la que se puede ver en a figura 21. Se separa la pintura en distintas capas para no mezclar lo que se hace y tener más fluidez y capacidad de cambios en el proceso de finalización del mismo o correcciones futuras. Se dibujan primero, líneas guías que permiten delimitar y pintar los colores base elegidos en la composición. Luego en capas diferentes se separan las sombras y las luces, modificándolas por separado para al final, agregar detalles y un fondo acorde a lo pintado.



Figura 19. a. Proceso de pintura digital de la familia real.

Los escenarios fueron elegidos dentro y fuera de un castillo en el proceso de *storyboard*. Lo que llevó a elegir un castillo de referencia para que los escenarios fuesen pintados en base a esa paleta de colores (Figura 22) variando un poco entre las tonalidades pero al fin muy parecido y con la misma técnica de pintura digital utilizada para el cuadro de la familia (Figura 23).



*Figura 20.* European Best Destinations. Tomado de Omihay. Corvin Castle. Romania (s.f.)



*Figura 21. a.* Proceso de pintura digital escenarios

La mayoría de escenarios estaba separado por capas y tenía sus elementos agrupados para poder mover cada parte por separado, como por ejemplo en la figura 23, la puerta se movía un poco más rápido que el suelo con un camino y

césped y los árboles también se movían dándole una ilusión al ojo humano de profundidad.

#### 4.2.2 Utilería y Stop Motion

Como se vio en la preproducción, los escenarios para *stop motion* serían diferentes y organizados de manera diferente a lo que se pueden realizar. Los escenarios serían distintos a la realización normal a otras producciones en *stop motion*. Donde se crea un pequeño set de trabajo a escala con los objetos en tres dimensiones en miniaturas. Este cortometraje plantea un lugar en 2D y para ello la utilería que se usó estuvo realizada en dos dimensiones y sin mucha profundidad. Para esto se colocó plastilina en una tabla de madera para hacer las paredes. Tela roja para lograr las banderas, cenefas de la pared y plastilina para los muebles y todo lo demás.



Figura 22. a. Realización de utilería para el *stop motion*.

Se ocupan cuerpos hechos de plastilina para realizar a los personajes. Pegados a los brazos y a las otras partes de su cuerpo con palillos de dientes clavados que permite que se puedan quedar en su lugar mientras nos da facilidad para moverlos. Se crean partes para los personajes en un intento de ahorrar tiempo de crear otro personaje completamente, en el caso del rey joven utiliza el cuerpo del niño de cabeza alargada. En el caso de la reina se puede sacar el cabello naranja y reemplazarlo por el cabello negro para la madre del rey. Se pueden reemplazar los ojos y la boca de los niños para ahorrar tiempo en no hacer más cabezas (Ver figura 25).



*Figura 23. a. Partes reemplazables de los personajes.*

Para la figura del rey se hizo primero una cabeza con el cabello y la barba blancos y un poco más simple, sin tantos elementos. Pero mientras pasaba el tiempo surge una idea de que el rey con cabello muy muy blanco no se ve como el padre de dos niños tan pequeños como los que presenta este cortometraje. Así que existe

la sugerencia de una barba canosa con negro y resulta mejor que el rey de barba blanca pues así cuando en su mente viaje a su infancia, su color de pelo nos hará relacionarlo con su yo del pasado instantáneamente.



*Figura 24. a.* Proceso de cabeza del rey

Para realizar la contraparte del ogro se iba a hacer una estructura de alambres, sostenido con cerámica para dar más rigidez a los movimientos. Pero al intentar con la plastilina el modelo fallaba al dar movimiento. Una mejor solución más maleable y fácil de esculpir fue la esponja. Ya que se podía manejar el alambre de una mejor manera, manipulando el personaje con el peso deseado y que vuelva a su estado normal. Se logró el ogro recortando bloques de esponja grandes y junto con un cutter o estilete, haciendo hendiduras para pasar los alambres de su esqueleto y cerrando esas hendiduras con cemento de contacto. Se fue cubriendo el modelo con tela para su vestimenta. Pintando todo el cuerpo con pintura en spray, los ojos con pintura acrílica y plastilina y la barba con fómix para obtener el resultado final de la figura 27.





Figura 25. a. Ogro verde terminado

Para animar los personajes en *stop motion* se utilizó el programa *Corel Video Studio*. Pues tiene una opción muy útil específica para *stop motion*. El programa soporta cámaras DSLR en tiempo real y para este tipo de animación permite colocar la foto previa debajo de la fotografía que se está tomando en ese momento. Así se puede calcular cuánto es que un personaje se mueve y se logra obtener una animación más rápida. Los fondos fueron usados con un color completamente ajeno al personaje, por ejemplo como se ve en la figura 27 el ogro verde está sobre un fondo rojo, lo que facilita en la post producción retirar los fondos en *Adobe After Effects* con el efecto *Keylight*.

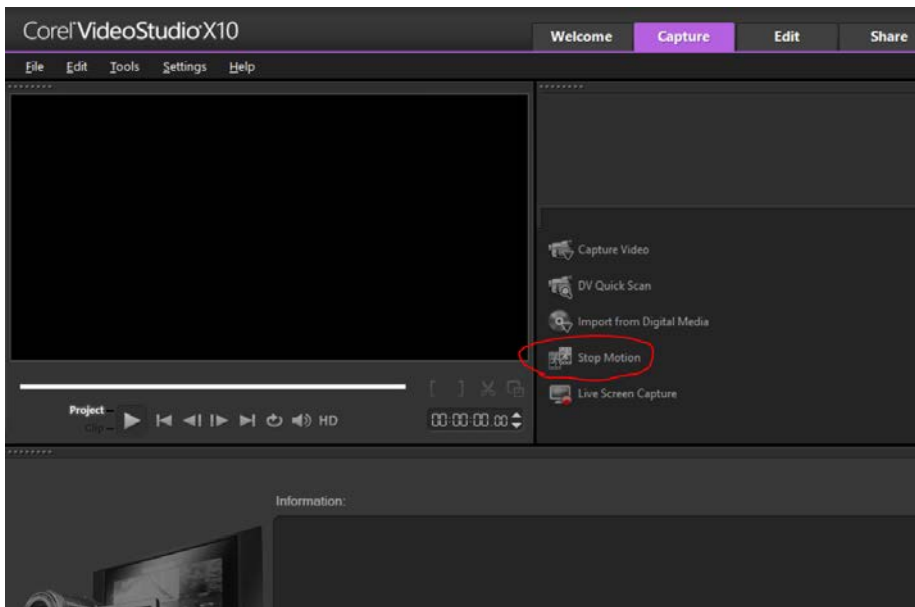


Figura 26. a. muestra del Programa Corel Video Studio y su función para stop motion.

### 4.2.3 Animación en 2D

Para elaborar la animación en 2D se requiere de dos partes fundamentales. Un animatic y la fase de animación.

El animatic es una pieza audiovisual en el que se toman los elementos del storyboard y se los coloca sin animación meticulosa. Es como un boceto en movimiento para calcular los tiempos que se va a tomar cada escena o ver si se tiene que rehacer escenas o planos en el proceso de animación. (Alonso, 2009)

Se realizó un animatic sin color en los personajes y con los escenarios ya realizados en el programa de *Adobe Animate*.

El proceso de animación 2D consiste en dibujar los fotogramas uno por uno. En el programa utilizado y para dar el estilo deseado, se hizo una mezcla de animación en ciclos, para volver a utilizar animaciones como los personajes corriendo o las cabezas que giraban.

Se hizo la animación en procesos de dos, lo que quiere decir que cada dos fotogramas de video se colocaba un nuevo dibujo.

La animación primero se hace en trazos no muy elaborados, esto se hace como un layout. En donde se mira primero la fluidez de la animación.

Cuando se está satisfecho con el movimiento que se obtiene del layout se procede a limpiar los fotogramas o a hacer un *Clean up* y darles el estilo deseado y finalmente colocar sombras y detalles.

Como se puede ver en la figura 29, el ogro tiene un cuerpo más achatado de lo que tiene en otros fotogramas, aplicando el principio de stretch and squash y movimiento exagerado explicado en el capítulo de los principios de la animación, todo esto mientras se aprecia el programa en el que fue realizado. Ya que es un proceso de dibujar muchos fotogramas, darles limpieza, composición y color por separado y que se debe repasar varias veces la fluidez de los movimientos es el proceso más largo durante la producción.



Figura 27. a. Animación en Adobe Flash

## 4.3 Post producción

### 4.3.1 Musicalización y Sonidos

Lo primero a hacer después de lograr las escenas animadas era darles un realce y enfatizar los momentos con musicalización y sonidos de acuerdo a lo que sucediera en pantalla.

Para la música y los efectos elegidos se utilizaron Bibliotecas de sonido como *Jamendo* y *Free music Archive* las cuales tienen derechos de atribución, es decir que los sonidos se pueden usar siempre y cuando se mencionen a los respectivos autores. Estas fueron las piezas musicales utilizadas en el cortometraje.

- Ken Verheecke \_ Visions of Plenty
- Your Beauty My Weakness – Kozirsky
- Happy Strings 2 - Studio Wanted
- Akashic Records – Story of One Succes

### 4.3.2 Sinconización el audio y video

Una vez que se tiene el material y los sonidos se utilizó el programa Adobe Premiere para juntarlos. Puesto que se puede ver a la par la imagen y el sonido y dar efectos a ambos, como es el caso de cambiar los colores, curvas de una imagen, quitar ruido parcialmente de un archivo de audio, recortarlos o cambiar la velocidad a un archivo de audio o video. Se puede ver en la figura 30 los sonidos sincronizándose con el video en el programa utilizado.

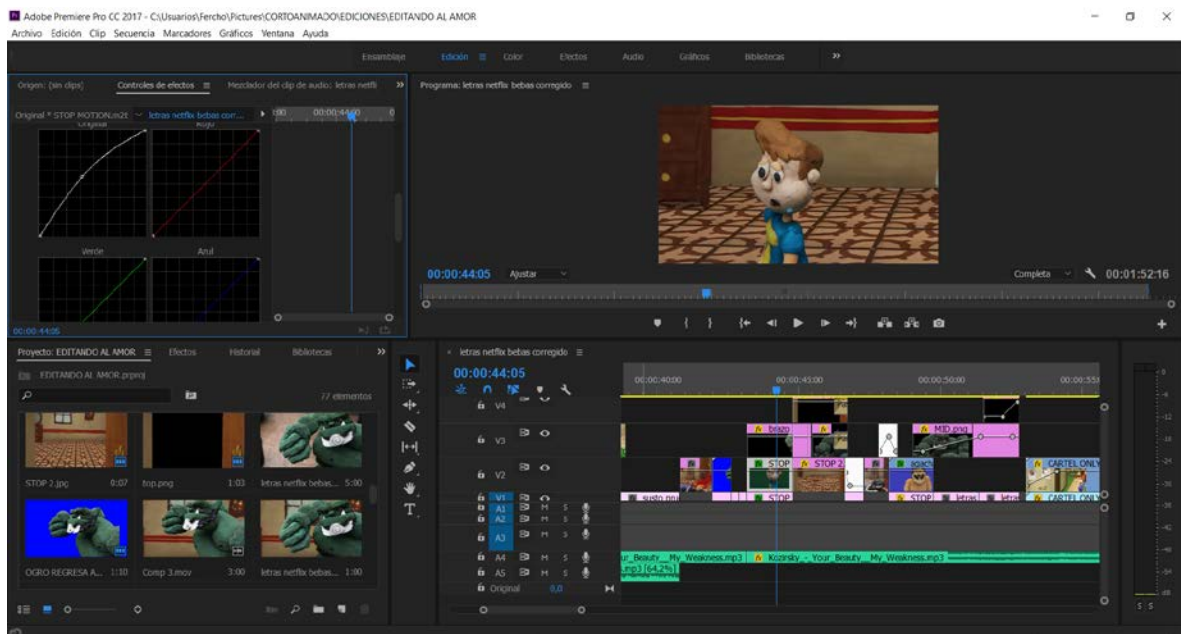


Figura 28 .a. Sincronización del audio y video en *Adobe Premiere Pro*.

Se utilizan marcadores en los videos y en el audio para saber dónde termina una escena o donde es el punto de atención o el momento emotivo en el que se debe colocar un efecto de sonido o cambiar de música. Las líneas que se ven sobre el video quiere decir la opacidad con la que un video se ve y disminuye su transparencia. Casi el mismo efecto sucede con los audios solo que, en este caso, lo que se maneja en vez de la opacidad, es el volumen.

Para los créditos y el título se utilizaron las tipografías *Harrington* y *Blackletter 686 BT*. Que dan un sentido medieval al cortometraje.

#### **4.4 Retroalimentación del grupo focal**

El grupo focal fue realizado por estudiantes de distintas carreras y universidades de 15 a 25 años. En un lugar con un desayuno para hacer sentir recompensados a los participantes por haber ido a reaccionar al corto. Se eligió una moderadora para que haga las preguntas a los participantes.

Se puso la mesa con distintos tipos de comida y en un proyector ante una pared, se expuso el corto terminado.

Al ser un grupo variado de tanto hombres como mujeres, se pudo dar a conocer una visión un poco más abierta desde ambos géneros.

Se logró comunicar el punto de que este cortometraje no era dirigido solamente a la violencia de género sino que dedujeron que existen personas que maltratan tanto como personas que permiten el maltrato y el abuso.

Pudieron mirar del corto y evaluar una dinámica de familia según lo mostrado. Comentarios salieron de que en la dinámica de la familia la madre es quien pasa con los niños mientras el padre está fuera de casa y cuando viene, hace cosas que no le gustan, esto enfada a la madre y resulta en peleas en la casa, que tal vez hacen ocultas de los niños pues esto tom lugar cuando ellos salen a jugar. Las participantes mujeres apuntaron a violencia y a casos de feminicidio que esto puede desencadenar mientras algunos participantes hombres dijeron que también existe violencia a todos y que son diversos factores los que llegan a desencadenar violencia.

Entre los factores que se pensaron fueron los factores culturales y si el matrimonio del rey ogro con la reina era un matrimonio arreglado o si el alcohol

realmente vuelve violenta a una persona. O que con esta muestra de un hombre ogro malvdo golpeando a una mujer, se refuerzan los estereotipos de violencia.

En fin, se logró el objetivo deseado de abrir el diálogo ante las personas de diferentes edades. Puesto que los más jóvenes no hablaban tanto de sus opiniones ante la violencia pero son capaces de ver quiénes son los culpables o que la solución es la acertada o no. Mientras que los de más edad ven el impacto de un corto con apariencia infantil pero con la crudeza de la violencia intrafamiliar y discuten los temas analizando un poco mejor y más abiertamente las circunstancias.

## CAPÍTULO V

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

De acuerdo al tema investigado en relación a la violencia intrafamiliar. Se puede decir que no existen soluciones concretas pues no en todos los casos la violencia funciona de la misma manera. Hay veces en las que soluciones como el terapeuta familiar funciona pues la familia está dispuesta a un cambio. Hay dinámicas familiares que no están abiertas al diálogo o ignoran que la terapia sea algo para descubrir las fallas. En vez de eso mucha gente considera que es cosa de locos ir a un psicólogo o una persona que pueda brindar ayuda y consejería y sea experta en estos casos.

Se puede notar una rápida comprensión de los elementos en el cortometraje al estar ante un público de una generación visual como la generación actual que ha crecido con los estímulos del internet. Así que un corto rápido es mejor para llevar la información de manera rápida. Pero, por otro lado, no se puede abarcar todos los tipos de violencia existentes o todas las soluciones viables en un solo corto de animación al tener un caso en concreto de violencia como el de la reina y el rey ogro.

De acuerdo a la retroalimentación obtenida del producto se obtiene una comprensión buena del mensaje a transmitir, los objetivos son cumplidos en cuanto a abrir diálogo y enseñar sobre qué es lo que puede mejorar una situación de violencia.



## 5.2 Recomendaciones

Ante la falta de cobertura de soluciones posibles, frente al problema de la ignorancia de la gente sobre qué hacer ante casos de violencia. Se propondría al realizador del corto, con anticipación contactar a alguna organización en contra de la violencia de distintos tipos para formar una alianza y re direccionar desde el video, hacia una página donde se miren algunos tipos de solución. Cómo arreglar los casos de violencia que pueden ser arreglados y cómo salir de los casos de violencia en la que se dejan traumas de por vida por ejemplo.

Se necesitaría una especie de campaña ya que, al ser tan ampliamente diverso el tema de la violencia, no existen leyes que puedan aplicarse a todos los casos y no todas favorecen a todas las partes o no todos obtienen lo que justamente deberían. Con esto no solamente hubiera retroalimentación que solo se pensaba al inicio, sino difusión.

## REFERENCIAS

- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona, España: Barcelona Robinbook.
- Alonso, K. (2009). Animación 2D tradicional, Proceso de animación tradicional. Recuperado de: <http://animacion2dtradicional.blogspot.com/2009/08/proceso-de-animacion-tradicional.html>
- Alves et al. (2012). The King and the Beaver. Gobelins l'école del'image Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=fYKnOATInuA>
- Annecy. (2015). Mr. Blue Footed Booby. Recuperado de <http://www.annecy.org/festival/en/official-selection/film-index:film-20160601>
- Barzallo, M (2014) <http://www.haremoshistoria.net/noticias/animacin-ecuatoriana-el-hombre-invisible-popoc-y-cincpata>
- Barzallo. (2014). Animación ecuatoriana, el hombre invisible, popoc y cincópata. Recuperado de <http://www.haremoshistoria.net/noticias/animacin-ecuatoriana-el-hombre-invisible-popoc-y-cincpata>
- Camacho, G. (2014). *La violencia de género contra las mujeres en el ecuador: Análisis de los resultados de la Encuesta Nacional sobre Relaciones Familiares y Violencia de Género contra las Mujeres*. Quito, Ecuador: Consejo Nacional para la Igualdad de Género.
- Conceptopolis (2013). Monster Manual Illustration. Dungeons and Dragons. Recuperado de: <https://conceptopolis.com/project/dungeons-dragons/>
- Consejo de la Judicatura. (s.f.). *Gestión judicial violencia contra la mujer y la familia: unidades judiciales competentes en el ámbito de violencia contra la mujer y miembros del núcleo familiar*. Recuperado de <http://www.funcionjudicial.gob.ec/www/pdf/gestion%20judicial%20violencia%20COIP.pdf>

- Correa, J. (2013). *El corto Colombiano*. Cinéfagos. Recuperado de <http://www.cinefagos.net/paradigm/index.php/otros-textos/documentos/1018-el-corto-colombiano>
- European Best Destinations (s.f). Corvin Castle, Hunedoara Romania. Omihay.
- Fiscalía General Del Estado (FGE). (2015). *La violencia contra la mujer y la familia es sancionada como delito*. Ecuador. Recuperado de <http://www.fiscalia.gob.ec/index.php/sala-de-prensa/3853-la-violencia-contra-la-mujer-y-la-familia-es-sancionada-como-delito.html>
- García, P. (2013). *Manejo psicoterapéutico de la violencia aplicada a la disfunción familiar*. Quito, Ecuador.
- [https://mospcorp.com/aprender\\_animacion/las-7-etapas-del-proceso-animacion/](https://mospcorp.com/aprender_animacion/las-7-etapas-del-proceso-animacion/)
- Jaunarena (s.f.). Las etapas del proceso de realización. Recuperado de [http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/07\\_jaunarena\\_jorge\\_las\\_etapas\\_del\\_proceso\\_de\\_realizacion\\_\\_ficha\\_de\\_catedra\\_.pdf](http://perio.unlp.edu.ar/catedras/system/files/07_jaunarena_jorge_las_etapas_del_proceso_de_realizacion__ficha_de_catedra_.pdf)
- Krug, E.G, Dahlberg, L, Mercy, J. (2003). *Informe mundial sobre la violencia y la salud*. Washington, D.C.: Oficina Regional para las Américas de la Organización Mundial de la Salud. Organización Panamericana de la Salud.
- La animación ecuatoriana es parte del Eurocine 2014. (2014). *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/animacion-ecuatoriana-eurocine.html>
- Martínez, E. (2003). *El cine de animación*. Universidad de Huelva: Portal de la Educomunicación. Recuperado de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Ministerio de Educación. (s.f.). *La programación educativa del Ecuador*. Recuperado de <https://educacion.gob.ec/educa-la-programacion-educativa-del-ecuador/>
- Ministerio del Interior. (s.f.). *Campaña 'Ecuador Actúa Ya, Violencia de Género, Ni Más', se activó en Guayaquil*. Recuperado de

<http://www.ministeriointerior.gob.ec/campana-ecuador-actua-ya-violencia-de-genero-ni-mas-se-activo-en-guayaquil/>

Moscorp (2016). Los 7 pasos para hacer una película de dibujos. Recuperado de: Mr Blue Footed Booby con Sello Ecuatoriano. (2016). *Quitopress*. Recuperado de <http://quitopress.com/index.php/2016/06/24/mr-blue-footed-booby-con-sello-ecuatoriano>

Ortega, N. (2016). Te presento Educar para el futuro. *Educar para el futuro*. Recuperado de <http://www.educarparaelfuturo.com/te-presento-educar-para-el-futuro/>

Polsky, S., y Markowitz, J. (2006). *Atlas en color de violencia doméstica*. Barcelona: Elsevier Masson.

Recuperado de: <https://www.europeanbestdestinations.com/top/best-castles-in-europe/>

Rodríguez, A. (2016). Un oso y los ecos de la dictadura chilena, contra Pixar. *El País*. Recuperado de [http://cultura.elpais.com/cultura/2016/01/28/actualidad/1454010132\\_052752.html](http://cultura.elpais.com/cultura/2016/01/28/actualidad/1454010132_052752.html)

Sagot, M. (2000). *Ruta crítica de las mujeres afectadas por la violencia intrafamiliar en América Latina (Estudios de caso de diez países)*. Organización Panamericana de la Salud. Programa Mujer, Salud y Desarrollo. Recuperado de <http://apps.who.int/iris/bitstream/10665/165880/1/9275323348.pdf>

Selby, A (2013). *Animation*. Barcelona, España: Blume Laurence King Publishing.

Silva, P. (2011). *La violencia intrafamiliar*. Santiago de Chile: Psicología Online. Recuperado de <http://www.psicologia-online.com/colaboradores/paola/violencia/>

Top 10 festivales de cine (2013). *Fílmicas*. Recuperado de <https://filmicas.com/2013/09/10/top-10-festivales-de-cine/>

Un ecuatoriano trabajó en la producción de “Metegol”. (2014). *El Comercio*. Recuperado de

<http://www.elcomercio.com/tendencias/entretenimiento/ecuatoriano-produccion-de-metegol.html>

Wells, P., y Moore, S. (2016). *The fundamentals of Animation*. Londres, Reino Unido: Bloomsbury Publishing.

When Men Batter Women. (2007). *Healing Religion's Harm*. Recuperado de <http://healingreligion.com/pdf/Gottman%20Jacobson%20on%20cobras%20etc.pdf>

World Health Organization (2014). *Global status report on violence prevention 2014*. Luxemburgo: Who Press Library Cataloguing.

## **ANEXOS**

## ANEXO I

### RETROALIMENTACIÓN DEL GRUPO FOCAL

El grupo focal fue realizado con 13 personas desde 18 a 25 años. La persona elegida para ser la moderadora es Ingrid Cervantes. La moderadora está representada como Ingr en negrillas y los demás participantes como guiones hablados al no conocer el nombre de todos los participantes.

#### **1. ¿Cómo han visto la dinámica familiar en este corto?**

-Que los niños en general estaban fuera de la casa y los papás pelean. Se enoja muy rápido el papa y produce violencia en su casa

-Además de que le hace caer antes el alcohol

#### **2. ¿Qué más podrían ustedes identificar en la dinámica familiar que han podido ver?**

-Que el niño toma la iniciativa de solucionar el problema de sus papás, va donde este brujito Merlín a solucionar porque el niño se da cuenta de que hay un problema. Por más de que los hechos suceden cuando ellos salen, ellos ven, se dan cuenta del problema.

-¿El tercer punto de vista no? porque por si mismos los padres no podían mejorarlo, tuvieron que buscar ayuda

-Se trata de ocultar a los niños, digamos, de la escena pero pareciera que de todas formas ellos llegan a enterarse de las consecuencias

-Les llega a afectar

#### **3. ¿Alguna otra cosa que identifiquen?**

-Que buscan ayuda ellos tienen la capacidad reflexiva porque de no ser así a pesar de buscar ayuda continuaría la violencia

-Creo que en la entrevista cuando están con el mago

**Ingr** - Merlín

-El padre no ha vuelto a su forma digamos a la que está en el principio. Pareciera que quizá no solamente es el alcohol lo que produce en él, en ese momento, la reacción sino otra condición también, otra digamos, el temperamento. Lo que ese estado es prolongado, no necesariamente es en ese momento, puede ser una condición de mayor tiempo

-Y hay algo que me llamo la atención, cuando Merlín les dice la solución le dice ya tu no más alcohol, coloca la jarrita y la tacha, y le dice a ella tu no reniegues entonces como si al final la violencia es responsabilidad o producto de ambos, tanto de que tú me ves y tu gritas, y les prohíbe a ambos hacer eso.

-Me gusta la figura representativa,

**Ingr** -¿Cómo así?

-Me gusta el sabio Merlín, el malo es el ogro, la mujer es la princesa

-Merlín tiene el poder de ser el salvador

**Ing** -¿La princesa como víctima?

-La que necesita ser salvada

-Yo puedo decir también ya por esas figuras de rey y reina pudo haber sido también otro espacio, otro tipo de familia, una familia tal vez con menos economía o algo así. Entonces eso me da a entender a mí de que en cualquier lugar, no necesariamente en personas de buena posición económica puede suceder sino también en diversos tipos de familia

**4. Entonces ¿cómo que el papel del mago ha quedado bastante claro sobre lo que el viene a ser como una especie de solución o qué les ha parecido al inicio?**

-Hasta cierto punto de vista, psicólogo



-Un consejero yo digo, o sea no alguien que lo va a solucionar pero alguien que le puede dar unos consejos prácticos para que por lo menos la violencia no llegue a un extremo tal de pegar a alguien o causarle un daño a alguien

-Claro todos juegan un papel en la solución, incluso los niños también al llevar al padre a Merlín y si no hubiera disposición del propio padre por cambiar tampoco se solucionaría nada

-Creo que más se enfoca en la violencia física porque nos hace enfatizar en los golpes pero al final cuando veo aparecer las nubecitas ambos continúan, no sé si simbolizara agresión psicológica, cuando veo las nubecitas como si estuvieran (están discutiendo) si están discutiendo pero no sé si hasta ese punto estará ocurriendo en el área psicológica.

**5. Ya que mencionas esto, ya de forma clara ¿qué tipos de violencia podemos identificar aquí?**

-Si hay violencia física, violencia psicológica pero entonces las dos están ahí. No hay claro la violencia económica o los otros tipos como sexual pero es como si el típico hombre que pega también es violento psicológicamente es como que siempre es un paquete completo pero el da, en el corto solo se ve física por ende yo entiendo psicológico porque los chicos están muy afectados, lo de ver a su mamá en el piso, ven la reacción de su papá

-También se podría añadir la violencia por ausencia, la madre es la que tiene el contacto con los niños pero el padre al ser agresor pues no, él va a evitar el contacto con los niños

**6. ¿Qué tan acertada ven ustedes la solución que ha planteado este corto con esto de acudir a Merlín como una especie de consejero? O ¿qué críticas podrían hacer a esta solución?**

-El hecho de que digas no hagas esto y no hagas lo otro no es una solución propiamente. Pero sí ir a un terapeuta es lo mínimo que se puede hacer, ahora

depende de cada quien lo que responda, ahí viéramos que tan eficaz es cada uno pero definitivamente decir no haz tal cosa y no hagas tal otra no necesitas para...bueno

- ¿Creo que puedes generar una dependencia al terapeuta no?

**Ingr** - ¿Dependencia? ¿Del terapeuta?

- Sí o sea, cada vez que hay un conflicto, va a depender del terapeuta ¿Ahora qué hago? ¿Qué quito, qué digo?

-Por otro lado el alcohol no hace que una persona sea violenta, la violencia está dentro de sí mismo. El alcohol sólo ayuda a que todo fluya (risas). Entonces probablemente es una solución muy... no sé, no es tan prudente y además el nivel de violencia que se ve en el video es muy fuerte. Ese hombre se transforma y la deja en el piso y eso podría ser cuando, en el proceso solo había insultos y después una cachetada. Pero cuando ya la golpea y la masacra no puedes dar ese tipo de consejos. Creo que tienen que tomarse otras medidas para solucionar

- Yo creo que en estos temas de violencia ya no hay oportunidad de conciliación. No se dan etapas de conciliación

**Ingr** – ¿En casos de agresión física?

- Exacto, no se da la oportunidad de conciliación sino que se continúa el proceso.

- O sea si hay conciliación pero en la cárcel.

- Igual esto puede llevar al feminicidio, porque igual nada garantiza que un consejo o algo solucione eso. Y la conciliación no necesariamente diría que vivan juntos esa es la medida, separación.

**Ingr** – También creo que fomenta los estereotipos ¿no? Donde siempre es el hombre que agrede y la mujer la que es violentada o la víctima.

**7. ¿A quién podríamos echar la culpa de esto? ¿Creen que hay algún culpable, cómo evalúan este asunto?**

-Hay culpable y responsable

**Ingr** - A ver, explícanos esto

- Lo que sucede es que la culpa se asigna para quien ha cometido una falta o un delito. Entonces quien ha cometido el delito es el rey pero ella tiene parte de la responsabilidad porque permite este círculo de violencia en el que se encuentra. Probablemente al nivel en el que está, no es la primera vez que la golpea. Entonces si una persona ve que alguien está siendo agresivo conmigo tiene que tomar las precauciones para evitar. Es como exponerte tú misma al peligro al quedarte en ese lugar y por eso eres responsable. Pero no eres el culpable, culpable es él.

**8. ¿Qué podrían identificar ustedes sobre la personalidad de cada personaje? Tenemos niños, un ogro y una princesa**

**Ingr** – Bueno de hecho es un rey.

- Y un ogro

- El ogro es el rey.

- Yo creo que se rompe el mito o la idea de que los niños piensan de que la princesa o rey y reina vivieron felices para siempre.

**Ingr** – Porque supongo que en algún momento ese rey fue el príncipe azul de ella.

-cierto.

-Básicamente rompe todos los cuentos de Disney. (risas)

- Aunque todos los matrimonios de la época estaban arreglados.

- Si tú lo dices pero cuando luchan por ello se casan por amor y los reyes mueren por su princesa, no son violentos.

**Ingr** – Y ya que estamos en esta época de reyes y princesas y mencionas esto de matrimonio arreglado, ¿Crees que sea un factor para lo que ha sucedido en el corto?

- sí

- Sí creo que es un factor que puede perdurar. Pero en las parejas que eligen vivir una vida juntos también puede haber violencia.

- De hecho los problemas con mayor cantidad de violencia, separaciones o diversos, son las parejas que se juntan por amor. Y más bien los matrimonios arreglados que aún existen tienen más éxito que los otros.

- Exactamente si es así. De hecho hay estudios de familias hace una década, es una teoría de que el aspecto emocional juega un papel bastante importante en aumentar espacios de violencia. Algo como que el que eligió su pareja, la siente como propiedad. Es muy distinto al que fue arreglado entonces pueden tener muchos más celos. Son estudios pero no es necesariamente así, son reales pero lo que si nos da a entender es en ambos casos la violencia.

**Ingr** -Bueno entonces, estas han sido al menos las preguntas que quería darles para que podamos hacer como, a ver si este cortometraje daba una evaluación un poco más amplia para poder hablar sobre violencia. Entonces que muchas gracias por los comentarios que han hecho.

## **ANEXO II**

### **GUIÓN DEL CORTOMETRAJE**

#### **Una familia Real**

##### **1. ESC 1. INT DIA. CASTILLO**

Dos príncipes niños entran a la habitación, encuentran a la reina y la abrazan. La reina le da un beso a cada uno y salen por la puerta.

##### **2. ESC 2. EXT DIA. PATIO**

Los niños salen corriendo del castillo hacia la colina. Cuando están afuera ellos ven por la ventana que el rey llega borracho con una cerveza en la mano, la reina se enoja y le reclama, ambos se ponen a discutir. La reina intenta calmar al rey pero este se convierte en un ogro grande y la ataca con un golpe. Los niños se miran entre ellos.

##### **3. ESC 3. INT DIA. CASTILLO**

De repente, el castillo está visto en stop motion. Los niños príncipes entran en el castillo y miran la escena del ogro con el puño colgando y la reina en el piso derrotada. Los niños sorprendidos miran al ogro y el ogro los mira. El ogro amenaza a los niños mostrando el puño. El ogro está a punto de salir y recuerda su infancia donde su padre se convertía en ogro y golpeaba a su madre. Uno de los niños llora y el ogro tiene un rostro sorprendido y asustado.

**4. ESC 4. EXT DIA. PLAZA**

El hijo mayor camina por una calle cuidada por un guardia y de repente ve un anuncio del mago Merlín. Lo arranca de la pared y sobre su cabeza aparece una vela prendida.

**5. ESC 5. INT DIA. CASTILLO**

El hijo mayor muestra el anuncio arrancado a sus padres y ellos se miran entre sí con caras de preocupación.

**6. ESC 6. INT DIA. CONSULTORIO DE MERLÍN**

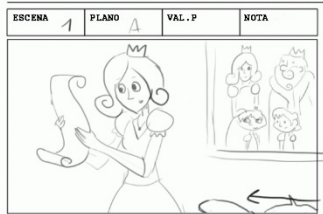
Aparece el mago Merlín mirando a la reina y al ogro. Merlín con una expresión feliz le dice al ogro que no debe tomar alcohol, la reina le reclama al ogro y Merlín le dice que ella no se enoje. El mago saca un papel y una pluma y se ve una lista de cosas que debe hacer la familia y los esposos se miran entre preocupados y sonrientes.

**7. ESC 7 EXT DIA. CONSULTORIO DE MERLÍN EXTERIOR**

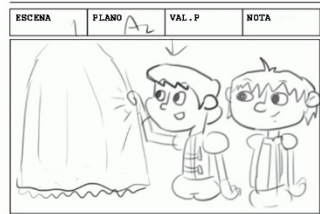
Se ve a los niños saliendo con su padre el rey en vez del ogro. Merlín se despide a sus espaldas.

ANEXO III

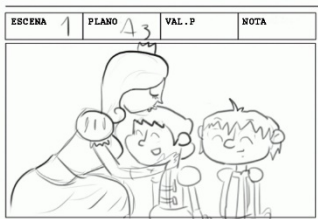
STORYBOARD PRIMERA EDICIÓN



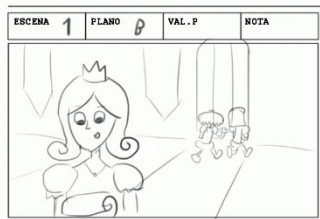
Scenario 1



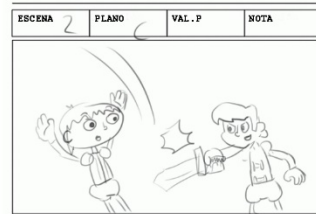
Scen 1



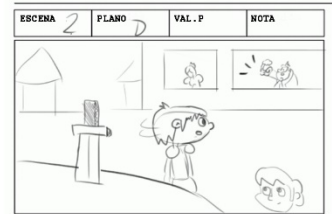
Scen 1



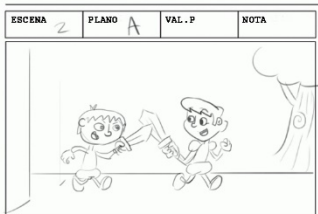
Scen 2



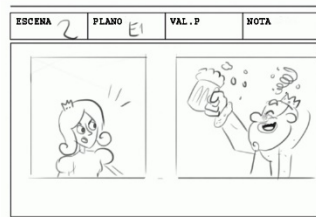
Scenario 3



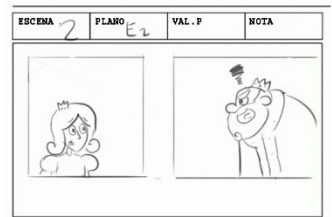
Scenario 4



Scen 3



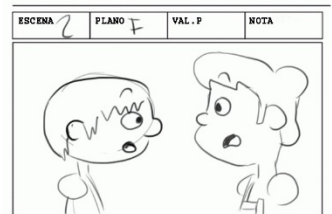
Scen 4

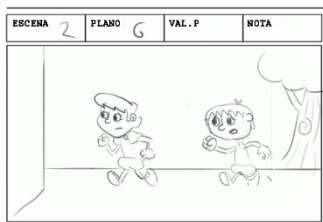


Scen 4

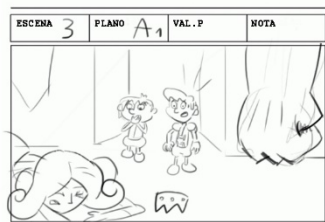


Scen 4

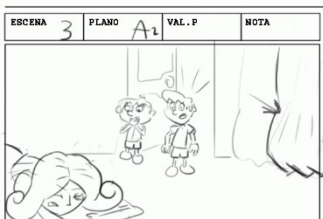




Scen 3



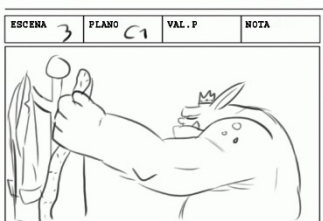
Scen 5



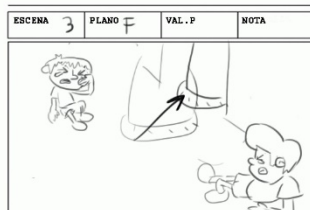
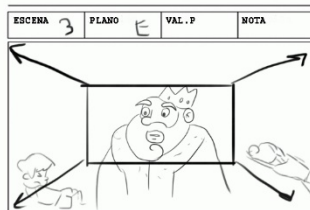
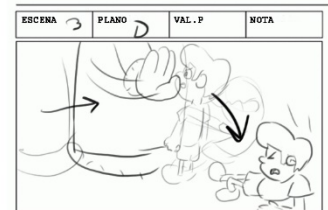
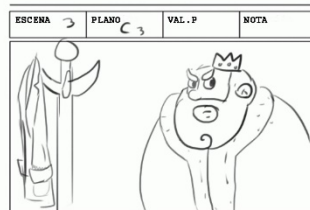
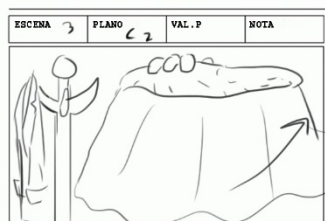
stop



stop



stop





## ANEXO IV

### STORYBOARD EDICIÓN FINAL

