



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CORTOMETRAJE 3D Y 2D QUE DESTAQUE LA  
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR

AUTOR

Emilia Carolina Cervantes García

AÑO

2020



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CORTOMETRAJE 3D Y 2D QUE DESTAQUE LA  
IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DEL ECUADOR.

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

Profesor Guía:

David Fernando Cazar García

Autora:

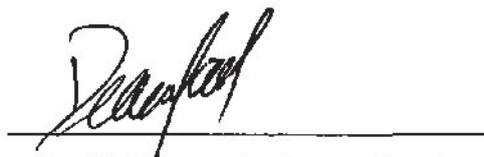
Emilia Carolina Cervantes García

Año:

2020

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido el trabajo, elaboración de un cortometraje 3D y 2D que destaque la importancia de los juegos tradicionales del Ecuador, a través de reuniones periódicas con la estudiante Emilia Carolina Cervantes García, en el semestre 2020-1, 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”.



David Fernando Cazar García

Máster en Dirección y Producción Cinematográfica de Animación Digital

CI: 1716915358

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, elaboración de un cortometraje 3D y 2D que destaque la importancia de los juegos tradicionales del Ecuador, de la estudiante Emilia Carolina Cervantes García, en el semestre 2020-1, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajo de Titulación”.



UNIVERSIDAD  
DE LAS AMÉRICAS

---

David Escobar  
COORDINADOR ACADÉMICO DE LA CARRERA  
DE MULTIMEDIA Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

---

Patricio David Escobar Jaramillo

Máster en Artes Digitales

CI: 1716500911

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

"Declaro que este trabajo es original, de mí 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".



---

Emilia Carolina Cervantes García

CI: 1004068258

## AGRADECIMIENTOS

A mi familia por su incondicional apoyo y soporte en mi crecimiento profesional y personal.

A todas las personas que confían en mis ideas y que han colaborado en la elaboración del presente proyecto.

## DEDICATORIA

A mi familia y amigos que me inspiran con amor a cada día aprender cosas nuevas.

En especial a mi mamá, por motivarme a expresar mis ideas y enseñarme el verdadero sentido de la fortaleza.

## RESUMEN

El presente proyecto pretende sensibilizar sobre la pérdida de uno de los juegos tradicionales del Ecuador (el trompo), con la finalidad de que el espectador pueda identificarse con la historia y conectar con la idea del niño interior que se lleva dentro.

Como fase inicial, se parte de la investigación teórica sobre lo que constituye el patrimonio inmaterial del país como base para entender la importancia de la identidad cultural y tradicional que establecen una verdadera pertenencia social y memoria colectiva. Además, se informará acerca de los diferentes juegos tradicionales que existen en el Ecuador, para seleccionar uno de ellos con el que se construirá la narrativa del cortometraje.

Por otro lado, al elaborar un corto animado como una herramienta comunicacional, este proyecto presentará información y conceptos acerca de la animación que servirá de fundamento para definir una propuesta sólida que sustente la producción de la pieza audiovisual.

Es importante mencionar que también se ha investigado sobre la industria de la animación en el país, y aunque es un campo que todavía no cuenta con el apoyo necesario por parte de organismos gubernamentales y un interés colectivo a nivel social, ha ido evolucionando y creciendo tanto a nivel nacional como internacional. Es por esta razón, y por la relevancia que tiene a nivel de comunicación, entretenimiento y fuerza cultural que se debe incentivar la producción de contenido de alta calidad en el Ecuador.

*Palabras clave: Identidad cultural, memoria colectiva, juegos tradicionales, animación, cortometraje 3D.*

## ABSTRACT

This project aims to raise awareness about the loss of one of the traditional games of Ecuador (trompo), so the viewer can feel identify with the story and connect with the idea of the inner child that is being carried within.

As an initial phase, it is based on theoretical research of what constitutes as intangible heritage of the country, as a basis for understanding the importance of cultural and traditional identity that establish a true social belonging and collective memory. In addition, information will be provided about the different traditional games that exist in Ecuador, in order to select one to construct the narrative of the short film.

On the other hand, by making an animated short film as a communicational tool, this project will present information and concepts about animation that will serve as the foundation at the moment of defining a solid proposal to support the production of the audiovisual product.

It is important to mention that research has also been carried out about the animation industry in the country, and although it is an area that still does not have the necessary support from government agencies and a collective interest at the social level, has evolved and grown both nationally and internationally. It is for this reason, and because of its relevance in terms of communication, entertainment and cultural strength, that the production of high-quality content in Ecuador should be encouraged.

*Keywords: Cultural identity, collective memory, traditional games, animation, 3D short film.*

## ÍNDICE

CAPÍTULO I .....	1
INTRODUCCIÓN .....	1
1.1. Introducción .....	1
1.2. Antecedentes.....	2
1.3. Justificación .....	6
CAPÍTULO II .....	8
ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	8
2.1. Preservación del patrimonio inmaterial del Ecuador .....	8
2.1.1. Conceptualización e importancia del patrimonio inmaterial.....	8
2.1.2. Construcción social de la memoria histórica y colectiva.....	11
2.1.3. Identidad cultural y pertenencia social .....	13
2.1.4. Importancia de la cultura tradicional del Ecuador.....	15
2.1.5. Impacto socio-cultural de la pérdida de los juegos tradicionales en el Ecuador.....	16
2.2. La Animación como recurso comunicacional .....	21
2.2.1. Concepto y origen de la animación .....	22
2.2.2. Evolución de la animación.....	25
2.2.3. Animación como concepto de arte .....	30
2.2.4. Tipos de animación .....	32
2.2.5. La animación en el Ecuador.....	34
2.2.6. Impacto emocional en las historias de animación .....	38
CAPÍTULO III .....	40
DISEÑO DEL ESTUDIO .....	40
3.1. Planteamiento del problema .....	40
3.2. Preguntas .....	41
3.2.1. Pregunta general.....	41
3.2.2. Preguntas específicas.....	41
3.3. Objetivos.....	42
3.3.1. Objetivo general .....	42
3.3.2. Objetivos específicos .....	42

3.4. Metodología.....	42
3.4.1. Contexto y población.....	42
3.4.2. Tipo de estudio.....	43
3.4.3. Tipo de análisis .....	43
<b>CAPÍTULO IV .....</b>	<b>45</b>
<b>DESARROLLO DEL PROYECTO .....</b>	<b>45</b>
4.1. Preproducción .....	45
4.1.1. Guion.....	45
4.1.2. Storyboard .....	46
4.1.3. Diseño de Personajes.....	46
4.1.4. Diseño de Escenarios.....	48
4.2. Producción.....	49
4.2.1. Modelado y Textura de los Escenarios .....	49
4.2.2. Modelado y Textura de los Personajes .....	52
4.2.3. Rigging de Personajes .....	53
4.2.4. Iluminar las escenas.....	55
4.2.5. Animación .....	56
4.2.6. Renderización .....	57
4.3. Postproducción .....	58
4.4. Efectos de sonido y música .....	60
<b>CAPÍTULO V .....</b>	<b>61</b>
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>61</b>
5.1. Conclusiones .....	61
5.2. Recomendaciones.....	62
<b>REFERENCIAS .....</b>	<b>63</b>
<b>ANEXOS.....</b>	<b>68</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diseño del personaje del niño .....	47
Figura 2. Diseño del personaje del adulto .....	47
Figura 3. Diseño de objetos para la habitación del niño .....	48
Figura 4. Modelado de la habitación .....	49
Figura 5. Modelado de la oficina .....	50
Figura 6. Texturas de la repisa .....	51
Figura 7. Texturas de la mesa .....	51
Figura 8. Modelado del niño .....	52
Figura 9. Texturas de la ropa del adulto .....	53
Figura 10. Rig facial del niño .....	54
Figura 11. Rig del trompo .....	54
Figura 12. Iluminación de la habitación .....	55
Figura 13. Iluminación de la oficina .....	56
Figura 14. Animación de la escena 3 .....	57
Figura 15. Renders finales de las escenas .....	58
Figura 16. Edición de video en Premiere .....	59
Figura 17. Edición en After Effects .....	59
Figura 18. Edición en Audition.....	60

## **CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN**

### **1.1. Introducción**

El estudio del proyecto tiene como finalidad la investigación sobre lo que se considera patrimonio inmaterial en el Ecuador, partiendo como característica base y de conocimiento fundamental en lo que al capital cultural se refiere, al impacto sociocultural de la pérdida de los juegos tradicionales del país. Cabe destacar que la importancia de promover el cuidado y la preservación de la memoria histórica y colectiva de un determinado lugar responde a la necesidad de raíces para desarrollar la identidad de un individuo; es por esta razón que se propone el desarrollo de un cortometraje animado como herramienta creativa e innovadora con la que se genere un mensaje de impacto con el que la audiencia responda de manera emotiva y de apropiación cultural ante esta problemática social.

Por otro lado, al mencionar el área de la animación, se deben analizar los diversos elementos y técnicas apropiadas, en base a los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual, que permitan construir un mensaje comunicacional de calidad tanto en contenido como en imagen que transmita la esencia de uno de los juegos tradicionales del Ecuador. Si se toma en cuenta la respuesta efectiva que puede generar un cortometraje basándose en el nivel de identificación que sienta una persona con sus raíces, se debe establecer un alcance investigativo que sustente una representación auténtica de las tradiciones y costumbres culturales del Ecuador mediante el desarrollo de una narrativa bien estructurada.

De acuerdo con su estructura este proyecto se desarrollará en los siguientes capítulos:

El capítulo I cuenta con la introducción, los antecedentes y la justificación del trabajo. En el capítulo II se sustentará de manera teórica el estado de la cuestión, mismo que se divide en dos partes: la primera trata acerca de la preservación del patrimonio inmaterial del Ecuador; para fundamentar esto primero se dará una conceptualización e importancia del mismo, por otro lado, se hablará acerca de la construcción social de la memoria histórica, además de la identidad cultural y pertenencia social que se desarrolla en torno a la importancia y al impacto socio-cultural de la pérdida de elementos representativos, como los juegos tradicionales del Ecuador; el segundo tema constituye el campo de la animación, tanto en su concepto, orígenes, estilos, cómo ha evolucionado en el contexto del país y el impacto emocional que se puede representar en una buena historia de animación. El capítulo III abarca los apartados de diseño del estudio en el que se explica el contexto y la población para la que se realiza el proyecto, además se incluye el desarrollo del problema, las preguntas, objetivos y la metodología. El capítulo IV contiene el desarrollo del proyecto hasta llegar al producto final. Para finalizar, el capítulo V integra las conclusiones y recomendaciones que se han obtenido de la investigación.

## **1.2. Antecedentes**

Para entender los rasgos culturales que desencadenan la pertenencia e identidad social que desarrollan los individuos de un determinado país, buscando fortalecer sus raíces y puntos de origen como una conducta y punto de reflexión relacionado a las ciencias sociales, cabe destacar que existe una conexión directa entre la memoria y la cronología histórica de un lugar (Kuri, 2017). La idea de plasmar la importancia que se atribuye a un espacio radica en la construcción comunicativa de la identificación del sujeto en base a lo que sucede a su alrededor y a todos los factores que van a marcar sus costumbres, tradiciones, normas y valores propios dentro de un ámbito colectivo (González, 2016).

Las bases históricas de una nación son producto de prácticas folclóricas y hábitos que se establecen en un debido momento y que, una vez constituidos sus cimientos, pueden ir transmitiéndose de generación en generación como conceptos e ideas identificativas de la vida de un determinado lugar en un tiempo específico, que incluye todos los factores que interactúan con el sujeto dentro de su entorno que se encuentra en constante cambio (Vázquez, y Leetoy, 2016). Es por esta razón que la construcción de memorias colectivas y la transmisión de los valores culturales ayudan a fortalecer los rasgos representativos del pasado, que permiten que los individuos de la sociedad actual se sientan identificados y rescaten las significaciones socioculturales del país de acuerdo a lo que expone María Laura Gili (2014) en su artículo sobre la historia oral y la memoria colectiva como herramientas para el registro del pasado (como se cita en Castoriadis, 2007).

Con relación a lo expuesto previamente, el desarrollo de la memoria histórica que la sociedad crea en relación a características tanto tangibles como inmateriales expone la necesidad social que debe ser atendida con el desarrollo de políticas o mecanismos que protejan el patrimonio cultural de las mismas, con el objetivo de que su valor simbólico pueda perdurar a través del tiempo (Gili, 2014) y se constituya como procedencia esencial de las diferencias propias de cada cultura, no como un espacio de disimilitud entre naciones, mejor dicho como el impulso de la conservación de una riqueza tradicional que hace de cada pueblo y su población una unidad única y especial; principalmente debido a que las vivencias humanas pueden considerarse especializadas de acuerdo a la subjetividad representativa con la que se valoriza a los elementos que pueden ser calificados como patrimoniales (Kuri, 2017).

En este punto, es relevante crear una definición que permita entender el concepto de patrimonio inmaterial, con la finalidad de darle la carga representativa que lleva. Se refiere a la herencia ancestral, las tradiciones artísticas, costumbres colectivas, las enseñanzas orales, expresiones comunicativas, conocimientos, el uso del lenguaje, las representaciones,

técnicas artesanales; en sí todo aquello que las personas de un grupo reconozcan de manera individual o común como pieza simbólica que le permita definir su realidad autóctona frágil frente a sociedades intolerantes a características diferentes a las suyas (Torres, y Falceri, 2017). Cabe mencionar que existen organizaciones de prestigio que se encargan de examinar claves principales para determinar seguridades al patrimonio inmaterial cultural; tal es el caso de la UNESCO que establece ámbitos que pueden ser considerados por esta institución como PCI (patrimonio cultural inmaterial) estos son: tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma; artes del espectáculo; usos sociales, rituales y actos festivos; conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo; técnicas artesanales tradicionales (Bortolotto, 2014). Estas distinciones ayudan a determinar y dar mayor relevancia a los aspectos que necesitan continuidad y que al ser culturalmente legítimos precisan una protección en la época actual en la que la globalización influencia en la hibridación de culturas y el consumo de tendencias capitalistas.

Llegando al contexto nacional, si bien es cierto que en el Ecuador existen leyes constitucionales que entre los artículos 21-23 relativos al patrimonio cultural, decretan disposiciones referentes al respeto y seguridad a la herencia intangible, a la libre construcción de identidades culturales, al desarrollo de la expresión creativa y artística, y a la intervención autónoma de intercambio, práctica y acceso con lo que respecta al capital cultural (Zambrano, Zambrano, y Loor, 2016); no se cumplen de manera íntegra o no se les da la debida trascendencia, como se constató en una entrevista realizada por parte del diario el Comercio a Paco Velasco, que para el período del 2014 ocupaba el cargo de Ministro de Cultura y Patrimonio, en la que manifestó que para ese entonces no existían controles y regulaciones de la cultura para promover la protección y servicios culturales de calidad en el país (El Estado no propone culturas, 2014). Desde esa fecha hasta la actualidad poco se ha manifestado en lo que respecta a información acorde a soluciones o mecanismos que incentiven este campo que se encuentra desprotegido en el país.

En consecuencia a la problemática que se puede encontrar a nivel nacional, se pueden desarrollar herramientas que se presenten como posibles soluciones innovadoras que busquen rescatar y promover la identidad cultural de los ecuatorianos, para que se sientan identificados con las tradiciones y características autóctonas del país y que, de esta manera, no se pierda el legado de una valiosa memoria histórica que ha ido perdiendo magnitud y relevancia en las nuevas generaciones, tal es el caso de los juegos tradicionales. Para promover el recuerdo e importancia de estos conocimientos, se propone dar uso a recursos propiamente culturales, como el desarrollo artístico.

Al hablar del arte, se define como un área que va más allá de lo que se considera como bello y estético, la complejidad del término permite definirlo como un valioso recurso que posibilita generar experiencias, expresar emociones y en base a ello conectar vivencias que despierten recuerdos que evoquen un imaginario social (Chinchilla, 2015). Si se considera la expresión artística como instrumento comunicativo, en la que resalta la creatividad no solo de quien la crea sino también para quien está destinada, se puede considerar a su vez el desarrollo de un mensaje cuyo contenido narrativo despierte apego por el capital cultural que constituyen los juegos tradicionales del Ecuador.

Dentro del campo artístico, se debe considerar de una manera más específica a la animación digital como herramienta audiovisual cognitiva, semiótica y sensorial que facilita la comunicación e interpretación de ideas, y que a su vez permite que los espectadores creen lazos afectivos, reaccionen ante recuerdos, experimenten emociones e imaginen mundos llenos de nuevas posibilidades.

Esta es la magia y el gran potencial que puede explotar el área de la animación, como un medio que se va abriendo lentamente campo en el país, y que por medio del cual, al ser explotado de manera inteligente, se puede aportar más que solo a la parte publicitaria (Dueñas, 2015) como, por ejemplo, presentar problemáticas del contexto cultural del país con la finalidad de que se despierte el interés y curiosidad para encontrar posibles soluciones.

### 1.3. Justificación

Al hablar acerca del contexto cultural y tradicional del Ecuador se puede determinar que es un país que cuenta con una gran riqueza en lo que respecta a este campo; sin embargo, es importante mencionar que con el desarrollo de nuevas tecnologías y una masiva globalización las características autóctonas van perdiendo fuerza con el paso de los años, debido a que no se les da la relevancia suficiente para que perduren en las actuales y futuras generaciones.

Cada vez los aspectos socioculturales del país van quedando en segundo plano debido a que la población está adaptándose a una cultura global en lugar de rescatar sus raíces nativas que ayudan a definir la identidad de los individuos que se desarrollan en un determinado entorno. Por otro lado, se debe admitir que en el Ecuador no se fomentan campañas culturales ni contenido comunicacional que promueva rescatar los saberes y costumbres ancestrales, de hecho, es un tema que al encontrarse en segundo plano afronta el problema de la pérdida de una memoria histórica y colectiva que representa y define a una nacionalidad.

Al ser un área que no ha sido considerada con la relevancia que se debería y tampoco ha sido muy estudiada, sus beneficios abarcarían la importancia tanto en lo que respecta a contexto histórico, socio-cultural e incluso de producción del país; además, al tomar una problemática de la actual sociedad ecuatoriana y desarrollar un producto nacional de calidad que responda como incentivo a la identidad cultural del Ecuador, permitirá que el espectador reviva con su imaginación el recuerdo de los juegos tradicionales nacionales que eran muy populares hace algunos años atrás y que se incentive su permanencia en el tiempo.

Para definir un tiempo estimado de desarrollo y finalización del proyecto se han

tomado en cuenta las diferentes etapas del mismo, primero se buscará la información necesaria que sustente la base histórica. La animación contará con dos meses de preproducción para definir en términos generales el estilo gráfico, la narrativa, el guion y la técnica; aproximadamente se considerarán cuatro meses entre producción y postproducción, considerando las fases de diseño de escenarios y de personajes, la animación, los procesos de render, entre otros.

El objetivo principal del proyecto es incentivar en la población joven del país el amor por sus raíces y la importancia de los elementos tradicionales, dar a entender la esencia de una conexión emotiva con los recuerdos y el pasado para, de esta manera, entender el presente y, en base a ello, poder proyectarse hacia el futuro.

## **CAPÍTULO II**

### **ESTADO DE LA CUESTIÓN**

#### **2.1. Preservación del patrimonio inmaterial del Ecuador**

En lo que respecta al campo sociocultural es muy importante fundamentar la relevancia que tienen las características que lo conforman, tal como es el caso del patrimonio inmaterial que determina las representaciones intangibles específicas de un lugar. Debido a esta razón, en este apartado del presente trabajo se conceptualizarán términos clave relacionados a la construcción de la memoria histórica y colectiva en un entorno sociocultural para entender el impacto que trae consigo la pérdida de tradiciones y costumbres simbólicas de un país.

##### **2.1.1. Conceptualización e importancia del patrimonio inmaterial**

Al hablar acerca de lo que conforma la cultura de un país se debe tomar en cuenta que el término va más allá de lo que se define como bienes materiales, sino que su extensión abarca tanto los aspectos tangibles, tales como, objetos, edificaciones, monumentos, entre otros; así como también, las expresiones artísticas, los rituales, costumbres y tradiciones que heredadas como saberes ancestrales intentan perdurar a través del tiempo, o que incluso en ocasiones sufren una hibridación evolutiva con el paso de las nuevas generaciones que origina nuevos aspectos culturales que se convierten en características representativas de una sociedad.

La importancia del patrimonio inmaterial radica en el hecho de que no solo responde a que forma parte del marco cultural, sino que determina la conservación de la multiculturalidad a través de la comunicación entre distintas culturas; partiendo de la protección de conocimientos ancestrales autóctonos

que deben ser transmitidos a las nuevas generaciones para asegurar su permanencia en el tiempo. Como respuesta a la necesidad de desarrollar políticas internacionales que resguarden los intereses culturales, la Asamblea General de la UNESCO del 17 de octubre de 2003, aprobó la Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial. En la misma se establece, que el PCI (Patrimonio Cultural Inmaterial) es tradicional, contemporáneo y viviente al mismo tiempo, es integrador y se ajusta a los sentimientos de identidad, es representativo ante otras manifestaciones de vida diferentes a la de un lugar específico, y por último está basado en la comunidad a la que representa (de Cabo, 2009).

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO, 2011) en su página oficial cuenta con un apartado en el que se determinan los ámbitos en los que se manifiesta el PCI de acuerdo a la Convención mencionada con anterioridad, estos son “tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial; artes del espectáculo; usos sociales, rituales y actos festivos; conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo y técnicas artesanales tradicionales” (UPNA, s.f.).

Cabe mencionar que, tras realizar un análisis de lo que incluye cada punto, se encontró que el aspecto en común que representa una afectación para mantener una cultura de preservación del patrimonio cultural inmaterial es que dependen en magnitud de la intervención de las personas de una comunidad, y con el cambio de las sociedades modernas por la constante globalización, cada vez se hace más difícil y se va perdiendo la participación en los conocimientos ancestrales.

Según María Pilar García (2012) “El patrimonio no está solo constituido por aquellos objetos del pasado que cuentan con un reconocimiento oficial, sino por todo aquello que nos remite a nuestra identidad” (p.18). De acuerdo a este pensamiento, la autora sostiene que el territorio es el punto de origen de la

persona que, al desarrollarse en su entorno natural, cuyo presente y pasado se encuentra definido de manera histórica, engloba a los recursos patrimoniales que han sido heredados como aspectos identificativos de una zona específica, en la que se ha construido una cultura colectiva de ideas, representaciones y sentimientos de los habitantes que pertenecen a ella.

Por otro lado, para entender a profundidad la relevancia que tiene el patrimonio cultural, hay que mencionar que al considerarse como capital de valor social y económico de una región permite que exista un balance y consistencia en la unión de una sociedad, por lo que el dejar que se destruya supone un desequilibrio de identidad, la pérdida de un legado cultural y la negación ante las responsabilidades y obligaciones que deberían asumir los habitantes de una población específica. En relación con este tipo de problemáticas sociales, se deberían tomar posturas de fomentación por el respeto de los valores, costumbres, tradiciones, diversidad y creatividad de las expresiones humanas (Molano, 2008).

De acuerdo al programa educativo que propone Olaia Fontal (2012) en el texto *La educación patrimonial: del patrimonio a las personas*, se menciona que en la propuesta se impulsa la idea de identidad, apoyando al objetivo de fomentar en las escuelas la importancia de que una persona sepa quién es en medida en que conozca, y reconozca su pasado y orígenes. También se establece que la iniciativa de incluir estas temáticas sociales en la educación es para defender el patrimonio, incluyendo los bienes materiales, pero buscando un enfoque que vaya más allá de los recursos tangibles importantes de una nación, que llegue a empoderar la importancia que tiene una buena comunicación en la que se permita la expresión humana como fuente de relaciones e intercambios culturales.

Tomando como punto de partida la perspectiva de que “la cultura no es algo estático, que se crea una vez y permanece siempre igual. La cultura se va haciendo” (Zambrano, Zambrano, y Loor, 2016, p.125). Se debe considerar que

la cultura, al ser un pilar de la sociedad que se adapta al desarrollo de la misma, estará sujeta de forma directa al interés que los habitantes de un lugar determinen para la práctica y conservación de estos conocimientos, y también el punto de que quizás con la globalización masiva en las nuevas generaciones, estas tradiciones se acondicionen como nuevas manifestaciones culturales si no se llega a transmitir la verdadera importancia del patrimonio cultural intangible dentro de este entorno variable.

### **2.1.2. Construcción social de la memoria histórica y colectiva**

Al hablar acerca de la cultura popular como una construcción histórica situada, según Burke (1984), es difícil establecer una definición única e indiscutible, debido a que de acuerdo a los diversos tipos de contexto espaciotemporales se puede generar una extensa cantidad de conceptos, diálogos e inclusive conclusiones acerca de las manifestaciones artísticas, sociales, políticas, culturales que pueden observarse en un entorno cotidiano. Si desde esta perspectiva se dice que la cultura popular es una combinación entre lo tradicional y lo moderno, a pesar de que se ajuste a los cambios de las nuevas generaciones, mantendrá un hilo conector con sus orígenes, manteniéndose de esta manera, dentro de los límites cambiantes, por lo que siempre se basará en una memoria histórica autónoma y auténtica que la representa (como se cita en Kingman, 2012).

Según Vázquez y Leetoy (2016) “la memoria histórica es un proyecto político producido en el presente que se sirve del pasado en pos de ciertos objetivos presentes y futuros, habitualmente relacionados con la construcción identitaria y la modificación –o conservación- de un particular imaginario” (p.72). A pesar de que la cita se refiere al campo político, resulta trascendente mencionar que la historia de un colectivo social toma como base los acontecimientos que pasaron con anterioridad, para obtener un conocimiento que le permita entender su presente y poder proyectarse hacia al futuro, buscando los objetivos específicos individuales.

Así se explica que el término, a pesar de intentar reunir un significado de conjunto de un imaginario social, respeta los intereses personales de quienes lo conforman de acuerdo con sus experiencias personales de memoria histórica.

Existen pensamientos que afirman que la colectividad puede condicionar a la memoria, por lo que se determinaría que la memoria histórica de un lugar o una tradición podría perdurar o extenderse de acuerdo al nivel de aceptación e inclusión en una cultura popular, en la duración del período que corresponde a esas generaciones vivas respondiendo a su tiempo como continuidad en base a la representación del pasado y la acción en el presente (Sorgentini, 2006).

En este sentido se puede fundamentar la reflexión de que en las sociedades las personas que tienden a encontrar rasgos, gustos o intereses similares suelen sentirse identificados y crean agrupaciones que pueden convertirse en una gran colectividad con poder de influencia sobre los aspectos socioculturales.

En base a lo expuesto con anterioridad, se deriva la pregunta de ¿por qué se mantienen aspectos culturales en la actualidad de varias generaciones pasadas? La respuesta a esta interrogante se relaciona con la herencia social como fuerza constante que se va forjando en el entorno que se encuentra sujeto a constantes cambios. Juárez y Mendoza (2012), partiendo de la herencia como término de legado, aseguran que “este proceso se instituye como el origen y la dinámica en y de los grupos, y son la base del conjunto de fuerzas morales colectivas que por la acción de la cultura viven y prosperan bajo todos los climas” (p.266). Con esta frase justifican la difusión y consolidación de la memoria histórica a largo plazo dentro de las nuevas y futuras generaciones, que conectan los procesos cognitivos psicosociales con los sentimientos que genera el reconocimiento y la transmisión de sus orígenes.

Llevando el tema de la memoria colectiva al contexto latinoamericano y acercándose más al contexto nacional, a pesar de que no se ha logrado

establecer una entidad colectiva sólida, libre e inherente, se ha trabajado por reconocer y apreciar lo autóctono y conformar identidades dentro del imaginario cultural aceptando lo diverso y llevándolo a un plano de aceptación de las características identificativas de las realidades sociohistóricas del país. A pesar de que dentro de un mismo país se pueda encontrar una variedad de manifestaciones de identidad individual se debe reconocer que mientras exista el pensamiento de pertenencia, se integrarán las diferencias particulares dentro de un mismo conjunto de rasgos culturales que caracterizarán a ese lugar (Rubilar, 2005).

### **2.1.3. Identidad cultural y pertenencia social**

Anteriormente se ha mencionado el tema de identidad cultural, sin embargo, por la relevancia del término y en cómo se establece la pertenencia social es fundamental realizar un estudio más detallado que permita profundizar y dar un enfoque más claro del tema. Sobre todo, porque cuando un individuo se siente identificado con alguna cosa en específico se establecen lazos afectivos que pueden llegar a fortalecer el concepto que una persona tiene en relación a algo.

De acuerdo a Ester Massó (2009) la identidad cultural determina la cantidad del capital social, como forma y expresión de una definida simpatía hacia el contexto sociocultural, según este concepto al referirlo como capital pasa a representar directamente uno de los pilares de la sociedad hablando en términos culturales; es por esta razón, que si un sujeto en su proceso de identificación desarrolla una conexión directa entre la memoria y la cronología de histórica de un lugar buscará fortalecer sus raíces y puntos de origen como una conducta de valores propios y pertenencia a su lugar de procedencia, lo que aumentará el interés de conservación del capital social de ese espacio.

Si un individuo siente pertenencia social hacia un objetivo que responda a sus tendencias culturales, y si se trabaja ese sentimiento nacionalista, por así decirlo, se puede generar una apropiación auténtica de las cosas o hechos de un

determinado lugar (Castellanos, 2010). Aun cuando esta parte del texto se refiera al campo político y toma posturas acordes a este contexto, en el caso de este trabajo, sirve para analizar la idea del empoderamiento de un distintivo que lleve a que una persona se sienta identificada con su lugar de origen y comparta la responsabilidad de transmitir ese sentimiento, para que las personas marquen sus costumbres, tradiciones, normas y valores propios como legado cultural que desean generar en base a conocimientos previos para dejar los propios a las futuras generaciones y así preservar los saberes nativos de ese lugar.

De acuerdo con Olga Molano (2008), la identidad cultural se conecta de manera directa con el sentido de pertenencia hacia un colectivo social que abarca aspectos culturales, tales como, valores, tradiciones, costumbres, lengua, religión, etc. Al recibir una influencia exterior que va acorde a la individualidad de la persona, esta se da dentro de un espacio en el que siente que puede exponer sus razonamientos y expresarse libremente de manera artística, filosófica, política; en fin, de acuerdo a lo que el conjunto social le permita.

Es por este motivo que no se deberían construir barreras que delimiten la creatividad de la naturaleza humana porque se puede romper la autenticidad de la pertenencia que ha generado la persona dentro de su contexto inherente.

No existen fórmulas o métodos específicos que enseñen a construir una identidad sólida que persevere en el tiempo, ya que depende del contexto en el que se desarrollan los individuos en base a su experiencia histórica y la sensibilidad que adquieren por sus raíces (Sierra, Alemán, del Pino, y Hernández, 2012).

Lo que podría considerarse como aspecto que marca una diferencia, sería cuando se descubren rasgos que están asociados entre sí a través de influencias culturales significativas pertenecientes a los mismos orígenes que afianzan lazos más fuertes de pertenencia territorial y establecen una identidad colectiva emocional.

Concretando la idea de que la identidad se crea en un entorno que integra tanto la parte cultural como la histórica articulando aspectos colectivos (familia, creencias, etnia, prácticas políticas, costumbres, profesión, etc.) que hacen que se abran los esquemas de la idea de la individualidad, se puede describir como dice Maritza Montero (1991) como “instancia que establece una especie de capa de supra-identidad, la cual proporciona un marco de referencia, dando a la definición individual un sentido y proyección históricas” (como se cita en Rubilar, 2005). Esta capa de la que se habla se relaciona con la idea de la diversidad y el respeto por las diferencias culturales que abarca el marco representativo de una determinada sociedad, esto establece que no existe diversidad sin identidad, y que se debe promover la inclusión y potenciar las características singulares de cada persona lo que responde al término de supra-identidad como “Otro mundo posible”, en el que se fortalece la diferencia dentro del campo de la aceptación y pluralidad de la pertenencia socio-histórica (Pachón, 2016).

#### **2.1.4. Importancia de la cultura tradicional del Ecuador**

Para entrar en el contexto nacional, primero se toma al desarrollo del pensamiento humano como punto de partida, para explicar cómo a lo largo de su evolución sociocultural se ha llegado al reconocimiento de derechos innatos a su naturaleza que antes no eran entendidos como tales, sino más bien como un factor externo que de alguna manera estaba solo al alcance de aquellos que teniendo un nivel social alto mostraban interés por los conocimientos culturales. En la actualidad, el concepto de cultura ha dejado de lado su postura estética para tomar la relevancia integral dentro de lo que se considera como dignidad de los derechos humanos, mismos que deben estar regulados y protegidos por el Estado, ya que incluye a todos los elementos cotidianos que definen específicamente a una colectividad social y la diferencia de otras (Mejía, Damsky, Jácome, Lima, y Matos, 2014).

Ecuador es un país multicultural lleno de expresiones artísticas, manifestaciones

tradicionales, fiestas populares, costumbres, festividades que simbolizan a los diversos sectores de la sociedad y constituyen expresiones vivas, como expone José Pereira (2016) en su libro *La fiesta popular tradicional del Ecuador*. La cultura actúa como una fuente de integración que en su capacidad de unir la naturaleza expresiva con el entorno social engloba una identidad que refleja el modo de vida del colectivo social.

Entendiendo la relatividad del concepto cultural que concierne a la realidad del Ecuador, siendo un país pequeño que cuenta con 256.370 km<sup>2</sup> de extensión territorial, pero que en su pequeña área geográfica cuenta con la diversidad de culturas con puntos de vista distintos de la objetividad social, bajo un concepto de identidad sostenido por la unión de esas diferencias en respuesta a la importancia de la construcción de una cultura tradicional ecuatoriana, misma que reúne características autóctonas que representan una gran riqueza tradicional que hace que la población del país sea única y especial (Ayala, Guerrero, Valarezo, Salazar, y Zúñiga, 2011).

La importancia de la cultura tradicional de un país representa su legado inmaterial que parte de las características identificativas con las que los habitantes de una población toman como propios en base a su herencia cultural, y que proteger su existencia nata enriquece a la cultura global de la naturaleza humana.

#### **2.1.5. Impacto sociocultural de la pérdida de los juegos tradicionales en el Ecuador**

Entender el verdadero valor de los juegos tradicionales que se constituyen como parte del capital cultural de un lugar, va más allá de considerarse como actividades de ocio y entretenimiento, ya que al mantener un enlace con las expresiones folklóricas y tradicionales llegan a personificar una batalla de supervivencia con el fin de asegurar su permanencia en el tiempo mediante su transmisión en las nuevas y futuras generaciones, tal vez sufriendo alguno que

otro cambio debido a la hibridación cultural y la globalización, pero manteniendo su esencia.

Los juegos son parte del núcleo social y entablan la relación del ser humano con su entorno, a consideración de Trigueros (2000):

Los juegos tradicionales cumplen una función de enculturación, conservación y transmisión de los valores de la cultura popular, proporcionando una actividad motriz acorde con las características de los participantes y facilitando las relaciones sociales entre e inter-generacionales, ayudando a conservar tradiciones de transmisión oral y el patrimonio lúdico; y por ello tienen un gran valor en sí mismos. (Como se cita en Herrador, 2013, p. 26)

Por ende, queda claro que la carga cultural que lleva el concepto de juegos tradicionales como fundamento de conocimientos y saberes sociohistóricos de una colectividad es trascendente para conservar la autenticidad de la naturaleza de las relaciones sociales que han establecido parte de la cultura en base al juego.

Si se llega a perder en su totalidad la práctica de alguno de los juegos culturales históricos del país, el impacto social sería el de la ausencia de un legado y herencia para las futuras generaciones, a las que se les imposibilitará la identificación con esa parte de su cultura.

A continuación, se presenta un listado con una breve descripción de los juegos tradicionales del Ecuador que han sido practicados desde la antigüedad en distintas partes del país.

### **Canicas**

Son esferas de material cristalino como vidrio, que se empleaban de acuerdo con la modalidad acordada por los jugadores. Una de ellas consiste en trazar un

círculo, situar unas canicas en el interior con la finalidad de que por turnos los jugadores intenten sacar alguna del área delimitada. El jugador que quedaba con un mayor número de canicas ganaba la partida.

### **Cometas**

Las cometas son juguetes tradicionales que se elaboran con varas de madera que se colocan en forma de cruz atadas por el centro, con papeles de colores se cubre el contorno para terminar de dar forma a la cometa. Luego se anuda un hilo grueso en uno de los extremos que servirá para dar cuerda al momento de hacer volar la cometa. El objetivo del juego es que, en un espacio de aire libre, quien logre hacer que su cometa se eleve más alto gana.

### **El palo ensebado**

El juego consta en colocar un palo de madera de más o menos seis metros de altura y un diámetro de veinte centímetros aproximadamente clavado en el suelo, el extremo que se coloca en la tierra debe quedar a una profundidad que de firmeza al palo de madera de modo que las personas puedan escalarlo sin tambalear. En el otro extremo se coloca una estructura en la que colgarán premios que serán entregados a la persona que logre subir hasta alcanzarlos. La dificultad de este juego se encuentra en que el palo va a estar ensebado desde la base hasta el final, lo que hará que quien intente escalarlo se resbale continuamente.

### **El trompo**

Por lo general los trompos tradicionales ecuatorianos se los realiza de manera artesanal utilizando como material la madera. La finalidad de este juguete es hacerlo girar con una cuerda sobre una punta de metal que tiene en el extremo inferior. El término conocido en el contexto nacional es el de hacer “bailar” al trompo, incluso es importante mencionar que aún se realizan campeonatos en

lugares como Cotacachi, para demostrar las habilidades logradas con este juego tradicional.

En esta sección cabe destacar que se determinó el uso de este elemento para el desarrollo del producto audiovisual; al ser un objeto llamativo en cuanto a su forma y su capacidad de movimiento aportaría de manera significativa al área de la animación. Por otro lado, al hablar sobre la motivación emocional para transmitir el mensaje del cortometraje, este juego evoca muchos recuerdos no solo personales sino también de muchos conocidos, que incluso aún conservan con cariño sus juguetes de la infancia; además es importante mencionar que es uno de los elementos tradicionales más conocidos y populares en el Ecuador.

### **Los ensacados**

La regla de este juego consiste en que los competidores deben colocarse un costal desde los pies hasta la cintura y deben saltar desde un punto a otro hasta cruzar la línea de meta. La persona que llegue primero es la ganadora.

### **Rayuela**

Para este juego tradicional de América Latina primero se dibuja la forma de la rayuela en el piso con una tiza o pintura, y se enumera cada casilla en el orden en el que los jugadores vayan a saltar. Una vez terminado el dibujo cada jugador debe tener una roca o una ficha que utilizará para lanzarla determinando qué casilla de la rayuela no podrá pisar al momento de saltar. El participante no puede arrojar su ficha fuera del dibujo, tampoco deberá salirse de las líneas de la rayuela o perder el equilibrio porque en esos casos será descalificado.

### **Saltar la cuerda**

La idea de este juego es realizarlo en grupo de manera que dos personas se colocan sujetando los extremos de la cuerda para hacerla girar, mientras que otra o más saltan en el centro evitando tropezar. Los participantes que tropiezan

con la soga son descalificados, la persona que obtenga el mayor número de saltos es quien gana.

### **Ollas encantadas**

Para realizar este juego se utilizan pequeñas ollas de barro que se colgarán en una soga, en el interior de cada una se colocan dulces o premios. El objetivo consiste en que una persona con los ojos vendados debe intentar romper una de las ollas con un palo o bate de madera.

### **Coches de madera**

A los coches de madera se los considera como juguetes tradicionales, que se construyen con tablas, pernos y un asiento, la finalidad es deslizarse por pendientes utilizando la velocidad natural de las bajadas y dando direccionalidad a los coches. Se dice que esta tradición comenzó hace 40 años atrás y hasta ahora se siguen realizando grandes competencias reconocidas, sobre todo aquellas que se celebran por las fiestas de Quito.

### **La Rana**

Para este juego se utiliza un tablero de madera que tiene orificios con puntajes y una rana metálica con la boca abierta, el objetivo es que al lanzar fichas circulares de bronce se logre introducirlas en las casillas de mayor puntaje. La persona o grupo que reúna la mayor cantidad de puntos, tras los lanzamientos acordados al inicio del juego, es el que se lleva la victoria.

### **Macatetas**

Este es un juguete tradicional que ha perdido práctica con el paso del tiempo, sin embargo, en la actualidad aún se los encuentra a la disposición de las personas que desean comprarlo. Para jugar se dejan caer las piezas sobre una superficie lisa, se toma la pelota en una mano y se la deja caer sobre el plano

horizontal, antes de que de un segundo rebote la persona debe haber recogido una de las piezas y la pelota en la misma mano. El proceso se repite incrementando el valor sucesivamente de las piezas que deben ser atrapadas con el primer bote de la pelota, así hasta llegar a las 10 piezas, que es cuando se gana el juego.

### **Cuarenta**

Este es uno de los juegos tradicionales que persisten y más se practica en la actualidad, reconocido principalmente dentro de la cultura social quiteña. Es un juego de estrategia y memoria, en el que participan dos personas o dos parejas, se utiliza una baraja de 52 naipes, separando los “perros” (cartas 8, 9, 10) que cuentan como puntos y se juega con los 40 restantes. La partida se gana cuando una persona o pareja consigue primero 40 puntos entre caídas, limpias y cartón.

### **Pelota nacional**

La pelota nacional es un juego histórico que se practica en el norte de la sierra del Ecuador, cuya existencia aún perdura a través del tiempo, es considerado el deporte más autóctono y rústico del país, debido al peso de las raquetas, cerca de los dos kilos y medio. Para jugar se deben tener dos equipos de cinco jugadores en cancha y dos suplentes. Para obtener puntos que se contabilizan de manera similar al tenis se debe topar la pelota con la tabla, ya sea en el aire o después de haber dejado que esta de un bote en el piso.

## **2.2. La Animación como recurso comunicacional**

La animación dentro de su proceso evolutivo ha ido experimentando cambios, tanto en lo que respecta a técnicas, tratamiento visual y de contenido desde sus orígenes hasta los productos que se presentan a la sociedad mundial actual, que se encuentra sujeta al constante impacto de la globalización. Se ha consolidado como un recurso comunicacional y artístico de gran influencia en las masas, porque ha estado sujeto al desarrollo de nuevas tecnologías que han permitido

facilitar algunos procesos de producción y materialización de ideas del contexto socio-temporal.

En este apartado se hablará de las bases teóricas que fundamentarán el lado práctico del proyecto, empezando por los conceptos, orígenes, tipos y desarrollo de la animación hasta llegar a su conceptualización como arte, su estado e impacto a nivel de país, y por último al impacto emocional que puede generar un fuerte mensaje estructurado en una buena historia de un cortometraje de animación digital.

### **2.2.1. Concepto y origen de la animación**

El cine de animación es una técnica que responde al deseo de la naturaleza humana por recrear el movimiento mediante el uso de imágenes conocidas técnicamente como fotogramas, que al ser unidos de manera sucesiva crean una ilusión de movimiento. Esto se da gracias al fenómeno de persistencia de la visión, en la que el ojo retiene una imagen y la une con la siguiente entendiendo este proceso como un movimiento real (Fraga, 2017).

Para entender el término desde sus raíces, en el estudio de su etimología se encuentra que la palabra animación proviene del griego (*anima*) y el latín (*animus*):

“Animus, cambio, ayuda, crecimiento. Sugiere acciones, implica movimiento, impulso, motivación, transformación, etc.

Anima, dar vida, soplo, aliento vital, accionar el pensamiento y la responsabilidad individual y grupal en la toma de decisiones” (García, s.f.).

La palabra implica la idea de la acción de dar vida, la relación entre la percepción y el sentido de movimiento, la continuidad del impulso y naturalidad de las cosas que están alrededor. Desde que la curiosidad del ser humano ha llevado a entender primero su entorno para luego crear herramientas que le permitan recrear la realidad y luego poder jugar con ella, se han desarrollado recursos que

han ido evolucionado con el paso del tiempo hasta llegar a los sofisticados inventos tecnológicos de la actualidad.

Es interesante hablar acerca de los orígenes de la animación, en vista a que los primeros indicios de representación del movimiento se establecieron hace unos 30.000 años de antigüedad, en las paredes de las cuevas prehistóricas, como las de Altamira o Chauvet. En la edad de piedra los artistas de aquella época intentaban comunicar y plasmar la realidad de su vida diaria y lo importante que era la caza para ellos, por lo que en su mayoría se dibujaba a animales en acción, como bisontes, mamuts y leones. En algunos casos incluso se han encontrado bisontes con varias patas o imágenes superpuestas de los animales, que según algunos estudios esta manera de dibujar permitía que con la iluminación de las fogatas las ilustraciones adquirieran una sensación de movimiento del animal que representaban (Santiago, 2012).

A lo largo de la historia de la humanidad se han registrado otros ejemplos de las interpretaciones del movimiento en culturas antiguas como la egipcia, en la que se nombra al templo de la Diosa egipcia Isis que data del año 1600 a. C. construido por Ramsés II, a su alrededor se encuentra un aproximado de 110 columnas en las que se evidencian figuras de Isis en diferentes posturas progresivas. Para los dibujos de interpretaciones de danza y expresiones corporales artísticas se puede apreciar en las culturas arcaicas como la de los guerreros mayas.

Otro ejemplo de estas manifestaciones es el de los griegos que pintaban figuras humanas o de animales en las vasijas, con el fin de retratar las actividades cotidianas, utilizando ya la perspectiva en algunos casos. Más tarde con la presencia de un desarrollo científico y artístico las personas sentían la necesidad de estudiar el funcionamiento del cuerpo humano y se realizaron imágenes que evidenciaban estos aprendizajes (Orígenes de la Animación, s.f.).

Sin embargo, los orígenes de la animación como se la conoce en la actualidad se dieron después de mucho tiempo con la creación de juguetes y artefactos

ópticos con los que se captaba la atención de los espectadores creando ilusiones que lograban engañar al cerebro, mediante estímulos que se interpretan para generar una sensación de movimiento. Este tipo de juguetes ópticos proceden de los siglos XVIII y XIX, mismos que empezaron a desarrollarse para estudios científicos, pero terminando en el uso del entretenimiento (Rego, 2012).

El primer sistema de proyección que establecería las bases para el cine fue inventado en 1640 por el alemán Anthonasius Kircher, se lo conoció como la linterna mágica. Este artefacto tomaba las bases de una cámara oscura, en su interior se emanaba luz desde una lámpara a través de un lente, para que al colocar placas de cristal coloreadas previamente por delante se pudieran proyectar las figuras. Tuvieron que pasar 200 años para que a inicios del siglo XVIII se inventaran más juguetes que buscaran un consumo más popular y extendido en la población, como el taumatropo, el fenaquistiscopio o estroboscopio, uno de los más populares conocido como zootropo, el praxinoscopio como la versión más compleja y perfeccionada del anterior (Visual y plástica, 2009).

Hasta llegar al cinematógrafo creado por los hermanos Auguste y Louis Lumière en 1894, fue una máquina capaz de filmar y proyectar una película haciendo rodar una manivela; con esto se llegó a revolucionar la industria y el arte de la imagen como se la conocía hasta esa época. Los hermanos fueron los pioneros de las bases del cine, ya que al ensayar pruebas con sus propias cámaras y realizar versiones de sus películas antes de proyectarlas exploraban los cimientos de un proceso de producción. La primera sesión pública, en la que se proyectó la *Salida de la fábrica Lumière* se celebró en 1895 un 28 de diciembre en el Salón Indio del Gran Café de París, esto se consolidó como un verdadero éxito público e impacto social ya que las personas veían por primera vez los resultados de un gran invento que cambiaría la manera de ver al mundo con el nacimiento oficial del séptimo arte (García, 2018).

Finalmente, siguiendo este hilo histórico conductor, en lo que respecta a la

producción de la industria cinematográfica se establecen los primeros pasos de la animación con el descubrimiento del trucaje, mismo que desarrolla la idea de una estructura narrativa que asombrará al público con la carga visual del cine de Atracciones. Como lo expone Marisa Gómez (s.f.):

Y dentro de los primeros trucajes, el descubrimiento fundamental que daría pie al desarrollo de la animación cinematográfica fue el "paso de manivela" o "stop-motion". Es famosa la historia de cómo George Méliès descubre casualmente esta técnica en 1896: rodando una escena documental en la Plaza de la Ópera de París la película se atasca en su cámara tomavistas. Tras solucionar el problema continúa rodando, pero al proyectar el material descubre el asombroso efecto de cambios, apariciones y desapariciones que se dan en la escena. Comienza entonces a desarrollar una serie de películas de sustituciones y trucos de magia imposibles que emplean el stop-motion combinado con otros trucajes, como sobreimpresiones, encadenados o las tomas cenitales.

Este descubrimiento permitió que el director francés abriera las puertas de la imaginación con la originalidad de sus historias, llenas de ficción y magia, al hacer posible visualmente aquello que en el mundo real no se podía hacer. Al jugar con una fantasía dinámica y crear películas como *El viaje a la luna*, *La posada embrujada* o *El eclipse: el cortejo entre el sol y la luna* dejó establecido el origen de los efectos especiales como se denominaría después en la evolución del cine y a su vez invitaba a abrir las puertas del mundo a la creatividad y construcción de historias completamente nuevas.

### **2.2.2. Evolución de la animación**

Si se habla de manera directa de la animación y el proceso evolutivo que ha tenido a lo largo de los años, se pueden nombrar a grandes exponentes que con su gran ingenio y desarrollo de nuevas técnicas han logrado aportar de manera significativa a lo que se ha establecido como una de las importantes ramas culturales de la sociedad.

Determinar el lugar exacto del creador de los dibujos animados resulta difícil de afirmar en vista a que existen diferentes posturas y países que se encuentran en una disputa sobre la nacionalidad del inventor. Sin embargo, se debe mencionar al parisiense Émile Cohl, quien es considerado como el padre de la animación. Cohl trabajaba como caricaturista en la revista *El gato negro* hasta que fue contratado por Louis Feuillade, quien al observar el argumento artístico de este hombre decide nombrarlo guionista de los estudios Gaumont; es en este lugar, que Émile piensa que los dibujos de fantasía pueden remplazar a las imágenes fijas de una película obteniendo el mismo resultado físico del engaño visual. Para comprobar su teoría Cohl decide montar un estudio rudimentario en el que tomaría fotografías a una serie de 2.000 dibujos que llegaron a crear un filme de 36 metros de largo y un máximo de dos minutos de duración que tuvo el nombre de *Fantasmagorie*, esta se constituyó como la primera de sus obras y el primer cortometraje animado en la historia (Castro, y Sánchez, 1999).

En el lapso entre 1908-1910, Émile Cohl produjo 50 cortometrajes animados motivado por los resultados artísticos, ya que se encontraba alejado del interés económico que después este campo iba generar. Cohl permaneció en Francia hasta 1912 y luego se trasladó a Estados Unidos para trabajar en la serie de dibujos animados llamada *Weekley and Snookum* junto al animador MacManus. Es por esta razón que aun cuando el punto de origen del género de la animación se enmarca en París, obtuvo un gran crecimiento y auge en Estados Unidos, país que, al interesarse en una proyección rentable en este campo, tuvo un gran desarrollo tecnológico que permitió perfeccionar la técnica y llevarla a otro nivel, como lo demostró Winsor McCay con *Gertie, el dinosaurio* en el que se observan trazos más definidos y complejos (Castro, y Sánchez, 1999).

En 1913 se fundó el primer estudio de animación en Nueva York por el francés Raoul Barré, quien perfeccionó un sistema de madera inventado por McCay con la finalidad de limitar los espacios del papel para hacer coincidir los dibujos de manera exacta consiguiendo movimientos continuos, además de las mesas de

dibujo esto fue implementado en los estudios de grabación. Adicionalmente, Raoul Barré desarrolló un método de pestañas cuando se necesitaban fondos o cubiertas (Castro, y Sánchez, 1999).

Más tarde se implementó el uso de celuloideos patentado por Earl Hurd, el papel transparente permitió que se pueda separar a los personajes del fondo, lo que contribuía a una mejor distribución y estructura espacial, para ello se dibujaban los personajes y una vez listos se los superponía sobre los papeles de color blanco opaco sobre el que estaba dibujado el fondo, se iluminaba la mesa de animación y luego se tomaban fotografías de las imágenes. Esta técnica constituyó los métodos básicos de los estudios de animación que se siguieron utilizando por la siguiente mitad del siglo (James, s.f.).

Conforme la técnica avanzaba y se abrían paso nuevos exponentes de la animación como es el caso de John R. Bray con *El coronel Heezaliar*, Georges Herriman con *Krazy Kat*, los austriacos Max y Dave Fleischer con *Fuera del tintero*, aparecen series animadas cuyo contenido estaba destinado a un público más adulto, como es el caso de *Betty Boop*, que más tarde tuvo problemas y fue censurada. O *Popeye, el marino* cuya finalidad era promover el consumo de espinacas pero que al alcanzar una gran popularidad en Estados Unidos fue utilizado por la Marina, antes de la Segunda Guerra Mundial, para sus campañas de reclutamiento (Castro, y Sánchez, 1999).

Hablando sobre la influencia y aceptación de los espectadores, en 1917 aparece "El gato Félix" de Pat Sullivan que fue el primer cómic llevado al cine, incluso los personajes se comunicaban mediante diálogos en globos y se utilizaban interrogantes y signos de exclamación junto al dinamismo en el movimiento de los personajes. Este dibujo animado sentó el fundamento para la creación de los personajes antropomórficos de Disney, según afirman Castro y Sánchez (1999).

No se puede evitar pensar en el genio Walter Thomas Disney al mencionar la animación, de hecho, casi se podría afirmar que es el más grande de los

exponentes del género por consolidar la originalidad de sus personajes e historias únicas en lo que respecta a la narrativa, dinámica de movimientos y creatividad en aspectos y formas de sus protagonistas; sin embargo, no muchos saben que él no era un buen dibujante y mucho menos que no realizó ni un cuadro de los que conforman a sus más reconocidas y aclamadas películas.

Walter nace en 1901, período en el que los dibujos animados generaban grandes expectativas y sorprendían a las audiencias, este ambiente alimentó los sueños de Disney que pretendía llegar a ser caricaturista de periódico, pero que al trabajar en sus propias animaciones a la edad de 19 años y no obtener éxito comercial, cae en cuenta de que tendría que contratar a dibujantes profesionales que fueran capaces de plasmar y dar vida a sus ideas (Castro, y Sánchez, 1999).

Conforme Walter Disney empieza a tener éxito por la creación de aspectos que se desapegaban de la realidad para saltar a un mundo de caricatura (lo que llamaba la atención de las empresas de distribución de filmes), se marcaría una predisposición de las audiencias por los dibujos animados estadounidenses para los que se continuaba desarrollando nuevas técnicas y tecnologías que permitieran aportar en el campo de la animación.

Tras perder los derechos de autor adquiridos por Universal sobre su primer personaje "*Oswald*" el conejo, Walter tuvo que recurrir junto a sus socios a la invención de uno nuevo, por lo que el 19 de septiembre de 1928 realiza su primera aparición el ratón Mortimer en la cinta *El botero Willie*, cuyo nombre posteriormente cambió para ser conocido como el famoso Mickey Mouse. Complementariamente en el mismo año se experimentó la inclusión del sonido al cine, lo que modificó el hecho de que para percibir la ilusión del movimiento junto al sonido, se tenían que proyectar 24 cuadros por segundo y ya no 16, como se lo realizaba anteriormente. Como afirman Castro y Sánchez (1999): "esto hizo posible que Disney diera rienda suelta su fantasía y probara una gama de efectos musicales de diversa índole, hasta crear algunos "gags" cómicos o chistes visuales" (p.69).

La época de mayor auge o denominada época de oro de la animación comprendió el período entre los años 1928 a 1941, en los que el cambio del entorno hizo que se pasara de los dibujos bidimensionales a perspectivas tridimensionales, conforme se iban desarrollando herramientas y nuevas técnicas que por la dedicación de Walter Disney y sus colaboradores fueron perfeccionadas en su estudio de animación ubicado en California. Por otro lado, en filmes como *La danza del esqueleto* se empezó a romper el esquema lineal narrativo que caracterizaba a las historias de aquella época, jugando con el suspenso, la coordinación con la música y los movimientos graciosos; esto llevo a contar las historias de una nueva manera que no dejaba de encantar a la audiencia (Castro, y Sánchez, 1999).

A la par de un gran desarrollo artístico y la creación de nuevos personajes representativos como el pato Donald, Pluto, Horacio, la vaca Clarabella, entre otros. La preocupación por una calidad comercial, el desarrollo tecnológico y la aproximación a la realidad, generó que en 1935 en los estudios Disney se creara un mecanismo llamado cámara multiplano, mismo que permitió separar los diferentes elementos de la escena con la finalidad de obtener una sensación de tridimensionalidad; las primeras películas que se realizaron bajo este mecanismo fueron el *Viejo molino* y *Clock cleaners* en las que se logró con éxito la sensación de profundidad que se buscaba (Castro, y Sánchez, 1999).

Es en 1937 que tras de una planificación y producción de tres años se estrena el primer largometraje animado en la historia del cine: *Blancanieves y los siete enanitos*, que con gran reconocimiento y una estructurada cadena de producción sentó las bases de la industria para que Disney empezara a realizar más largometrajes distinguidos como son *Pinocho*, *Dumbo* y *Bambi* para los que se utilizó un aproximado de 2,5000.000 dibujos en los que trabajaron 200 empleados que conformaban al estudio en esa época (Castro, y Sánchez, 1999).

Desde la fecha y por la compleja pero bien esquematizada organización de los

estudios Disney, la empresa de animación ya tenía un gran poderío en la industria y había dejado altas expectativas que a la competencia le costaría alcanzar, hablando tanto en aspectos técnicos como en el desarrollo de nuevas narrativas que logran cautivar la atención del público.

Con la aparición de los *101 dálmatas* como largometraje de temática diferente a la estructura clásica a la que se encontraba acostumbrada la audiencia, las historias empezaron a tener una variedad narrativa muy innovadora e imaginativa; producción que se vio afectada directamente por la presencia de la Segunda Guerra Mundial que terminó con la época de oro de Walt Disney en la historia de la animación. A pesar de los acontecimientos bélicos que perjudicaron a algunos estudios de producción y no solo a los de Disney; tras los sucesos y con la naciente industria de la televisión, se tuvieron que buscar maneras de abaratar los costos de producción, sin perder mucha calidad en los dibujos animados realizados hasta la fecha. Las audiencias empezaban a mostrar tendencias de gustos y a identificarse con las animaciones de los distintos estudios, como la Warner Brothers o las de Disney, cuyo estilo gráfico se diferenciaba con trazos inconfundibles de cada uno (Castro, y Sánchez, 1999).

Hay que tomar en cuenta que el mundo de la animación en su época dorada ya estableció las bases sólidas que se mantienen hasta la actualidad, es por esta razón y la gran influencia que determinó desde sus inicios en la población que ha perdurado y evolucionado con el paso de los años y el desarrollo de nuevas tecnologías. Cabe destacar que se dio mayor relevancia a la influencia que determinaron los estudios Disney en vista a que su gran legado ha consolidado la industria de la animación y permitió el desarrollo de una competencia fuerte que ha logrado mantenerse al margen de la calidad e incluso proponer nuevas técnicas y estilos, que siguen sorprendiendo con el excelente trabajo en lo que respecta a tratamiento visual y narrativo.

### **2.2.3. Animación como concepto de arte**

Dentro del campo histórico-cultural es importante mencionar que la sociedad, por

lo general, siempre se ha encontrado sujeta a cánones de belleza o estereotipos que se fijan como lo correcto y que deben regular los diferentes aspectos que conforman a una sociedad. Con el paso de los años y una apertura de los esquemas sociales los conceptos de lo que se considera como bello, estético e inclusive artístico han cambiado considerablemente hasta el punto en el que ahora todo puede considerarse como arte. Ahora bien, si se dirige el tema del cine como séptimo arte, en el que se encuentra incluido el cine de animación es importante fundamentar la crítica de que se considere a un producto fílmico de esta índole como artístico.

Si se analiza el término arte, en sí se encuentra que se trata de un término indeterminado, ya que cada individuo tiene su propia perspectiva de identidad y reconocimiento de lo que considera atractivo de acuerdo a sus experiencias personales y entorno social. Juan Carlos Arañó (1994) afirma que:

Cada corriente estética aborda de modo desigual la proyección de la creatividad en la práctica artística que trata de argumentar. Y todo esto ocurre porque el término Creatividad al igual que el de Arte es ambiguo, impreciso y ha sufrido distintas consideraciones y evoluciones, y lo que es más importante porque el substrato del que dependen es la cultura. (p.2)

En otras palabras, la animación por el simple hecho de basarse en la cultura de un determinado lugar y apoyarse en una imagen visual haciendo uso de un determinado estilo gráfico para contar una historia, quiere decir que ya lleva una carga artística, independientemente de que guste a un público en específico o no sea de su agrado. El punto que se intenta probar es que culturalmente unas personas van a sentirse identificadas con un tipo de animación con las que otras quizás no, y no por el hecho de que una determinada colectividad no acepte variantes estéticas o narrativas resta el hecho de considerar a la animación como un concepto de arte.

Dentro del mundo de la animación, se puede decir que los espectadores se

encuentran ante imágenes que dando el uso de una técnica en específico van a representar la realidad, ya sea en cuanto a personajes, problemáticas o aspectos de la vida cotidiana de una zona, pero con la opción de crear mundos nuevos que pueden llegar a ser inventados casi en su totalidad, lo que a veces dificulta que la audiencia se sienta identificada emocionalmente; lo interesante es que el arte se comunica de maneras inexplicables y lo que en un producto animado se intente decir puede llegar a interpretarse de diferentes formas, y si predominan procedimientos simbólicos y de pensamiento puede generar en el público el desarrollo de aceptación del contenido (Bendazzi, 2004).

#### **2.2.4. Tipos de animación**

La animación, al constituirse como un método que permite dar vida a objetos inanimados, puede basarse en distintas técnicas que se describirán a continuación con la finalidad de tener una idea clara de la variedad de recursos que se disponen para crear una ilusión de movimiento a través de imágenes.

##### **Dibujos Animados o Animación Tradicional**

Esta técnica consiste en el dibujo cuadro a cuadro, o de cada fotograma a mano, es el método más tradicional, que busca generar una secuencia de dibujos que representan el movimiento en 2D. Para planificar el movimiento se analizan los fotogramas clave de la acción que serán lo que se dibujan en primer lugar, para luego realizar los fotogramas faltantes y realizar un movimiento mucho más fluido. La cantidad de fotogramas varía de acuerdo a la acción que se desee representar (Cine de plastilina, 2014).

##### ***Stop Motion***

Técnica de animación que simula el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías cuadro a cuadro. Se divide en *claymotion* que es la animación de plastilina, en animación de objetos rígidos y animación por sustitución de piezas

(Pixel creativo, s.f.).

### **Pixelación**

La pixelación es una variante del *stop motion*, la diferencia radica en el uso de objetos reales e incluso personas que son fotografiados conforme se los va moviendo ligeramente para que al unir los fotogramas se visualice la ilusión de movimiento (Diseño y animación, 2007). Este tipo de animación es utilizada en varios videos musicales, un ejemplo de esto se evidencia en la canción *In your arms* de Kina Grannis.

### **Rotoscopía**

Se basa en dibujar sobre una referencia visual real que ha sido grabada con anterioridad. Prácticamente la técnica consiste en calcar las imágenes reales, se lo puede considerar un precedente del *motion capture* o conocido también como *mocap*. Walt Disney lo utilizaba para realizar bancos de referencias en acciones que resultaban difíciles de dibujar, la popularizó en la producción de *Blancanieves y los siete enanitos* (Cine de plastilina, 2014).

### **Animación por Recortes**

En esta técnica se utilizan figuras recortadas de dibujos o fotografías, que se mueven como articulaciones de las partes del cuerpo de manera sutil obteniendo diferentes poses que van a dar vida al personaje (Diseño y animación, 2007).

### **Animación Digital**

La animación digital busca el mismo principio de generar movimiento, pero la diferencia radica en que se da el uso de herramientas tecnológicas, especialmente de la computadora. Al estar en la era digital, aunque se siguen realizando producciones 2D, la animación 3D ha tenido un crecimiento increíble,

y se ha empoderado en la industria con el render de gráficos de alta definición y detalles que permiten a los espectadores aproximarse a la realidad desafiando el desarrollo de los avances tecnológicos, para cada vez conseguir métodos que faciliten aún más el proceso de creación de animaciones, tanto para el área publicitaria, filmica y de juegos de alta calidad (Aguilar, 2013).

### **Otras Técnicas**

Cualquier método o elemento que pueda ser fotografiado con el objetivo de generar visualmente movimiento puede ser considerado como técnica de animación. La idea base es que se intente dar vida a los objetos inanimados. Dentro de este grupo se puede nombrar a la animación de arena, pintura sobre cristal o celuloide, pantalla de agujas, gotas de agua, entre otros (Diseño y animación, 2007).

Una vez que se conocen los tipos de animación que existen se puede realizar un análisis de cuáles métodos resultan más efectivos de acuerdo al tipo de trabajo que se quiera realizar o el enfoque del mensaje que se desee transmitir con una técnica en particular. Bajo este criterio y tomando en cuenta la descripción de cada una, debido a los recursos que se tienen al alcance dentro del desarrollo tecnológico actual, el método más favorable para la realización de este trabajo sería el de la animación digital.

#### **2.2.5. La animación en el Ecuador**

El origen de los dibujos animados ecuatorianos data del año 1964 con el caricaturista Gonzalo Orquera como protagonista, quien en su interés por aprender de la técnica y proyectar sus ideas empezó a realizar experimentos personales y trabajando en el desarrollo del cine de animación en el canal 4, con *La Ventana de los Andes*. Con el afán de adquirir más conocimientos y destrezas para realizar producciones de alta calidad, Orquera decide viajar a Estados Unidos para poder dedicarse a lo que le apasionaba, para ello se vinculó con

agencias de publicidad de Nueva York y personas que conocían sobre el mundo de la animación; a su regreso al Ecuador en 1972, decide montar su propio estudio de animación en el país, pese a su iniciativa se encontró con la falta de inversión y poca rentabilidad nacional, por lo que sus sueños de tomar las características culturales ecuatorianas y plasmarlas en el desarrollo de grandes historias animadas se vieron bloqueados e inclusive tuvo que vender el equipo de animación que había adquirido en su viaje (Castro, y Sánchez, 1999).

Con el paso de los años se realizaron cortometrajes destinados a la parte de publicidad, que no podían alcanzar una buena calidad por la falta de equipos adecuados. Además, es corto el registro de nombres y productos que se realizaban en talleres y trabajos de esa época.

Entendiendo la incipiente y pequeña industria de animación que intentaba dar pequeños pasos en el año de 1984 con la fundación de la agencia publicitaria Cinearte, se crearon personajes de raíces ecuatorianas que se hicieron populares en el país, el primero fue el de Evaristo y el más popular Máximo, animación de cortometrajes auspiciada por UNICEF y elaborada conjuntamente con dibujantes de Disney, que realizaban las correcciones, y animadores cubanos que se unieron a un grupo de producción de 30 personas. Después de esto, esta agencia considerada como la primera productora del país, dejó de lado sus proyectos de animación más grandes debido a la falta de proyección capital en el Ecuador al no encontrar inversores, lo que significó otro declive para esta área del país (Castro, y Sánchez, 1999).

La producción computarizada bidimensional apareció en 1990 con el spot publicitario de dibujos animados para el Centro Comercial Plaza Mayor realizado por Alvaro Villagómez. De esta manera, junto a la inclusión de tecnología digital de ese período se empezaron a realizar cortometrajes animados computarizados de Xavier Bonilla que se transmitían todos los domingos por Ecuavisa. Así mismo se dictaron cursos de animación en la ciudad de Quito, y se impulsó el primer concurso de animación coordinado por la Armada Ecuatoriana para el programa

de Educación Ambiental Marino-Costera. Por el año de 1997 se establecieron varias empresas productoras que se encontraban enfocadas en la producción de spots publicitarios como la productora Carrasco o Verdeimagen, e incluso Equis producciones que buscaba realizar el primer videojuego del país. Durante esta etapa se evidenció un crecimiento del interés del Estado ecuatoriano con respecto a esta área que se encontraba descuidada en el país, tanto en la parte tecnológica como de producción (Castro, y Sánchez, 1999).

En la actualidad, con el desarrollo de instituciones ecuatorianas como el CORDICOM, mismo que en su página oficial pone a conocimiento su misión de diseñar e implementar normativas y mecanismos para desarrollar, proteger y regular los derechos de la comunicación e información nacional a través de normativas que constan en la Ley Orgánica de Comunicación. La institución pone a disposición un texto acerca de la propuesta de programa de televisión dirigido a jóvenes. En este escrito el Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación (2015) asegura que “existe evidencia de una tendencia de incremento en el consumo/uso de medios de comunicación que se acelera en el aumento del consumo en internet y otras pantallas: celulares, ordenadores, video juegos” (p.11).

Este hecho determina cómo han cambiado las tendencias de la audiencia ecuatoriana, que se aleja poco a poco de la relación antigua entre el contenido televisivo con el interés del público actual, a pesar de que con las normativas mencionadas previamente se busquen generar espacios de producción nacional de contenido inclusivo y cultural en programas como EDUCA.

EDUCA es un proyecto de la televisión educativa ecuatoriana que busca el desarrollo de contenido de calidad que permita entretener y enseñar a todos los integrantes de las familias ecuatorianas. Al considerarse como una señal base de la revolución educativa en el país y democratización de la información, es el programa que actualmente da cabida a producciones de animación nacional que tengan un gran contenido didáctico que permita el desarrollo cultural, sobre todo

de niños y jóvenes.

A pesar de ello, no existe un apoyo significativo hacia el campo de la animación en el país, para aquellos animadores que buscan generar otro tipo de contenidos de alta calidad, en un entorno que logra progresar a pequeños pasos. Es indudable, de que se necesita una mayor inversión que permita explotar el potencial que existe en el Ecuador y que ha ido saliendo a la luz con grandes coproducciones como las del estudio de animación ecuatoriano “MATE CG” con Usón Studio (España) y Apus Studio (Perú) que participaron con su producción *Afterwork* en la categoría de mejor cortometraje de animación Iberoamericano en la primera edición de los Premios Quirino, y que previo a esta gala ya obtuvieron premios en diferentes países como Tailandia, Alemania, Brasil, Estados Unidos y Perú (*Afterwork*, cortometraje ecuatoriano de animación, 2018).

Al fortalecer este tipo de cooperaciones entre equipos de animación de diferentes países se pueden construir puentes que permitan un significativo crecimiento de la industria de la animación a nivel nacional.

Alcanzando así grandes estándares de calidad que permiten obtener resultados importantes, que a nivel de país representa un gran orgullo poder competir a nivel internacional con grandes exponentes de la animación digital.

Antes de finalizar con esta parte de la investigación, cabe destacar el trabajo de Gino Baldeón quien obtuvo el segundo lugar en la sección Cortometraje Latinoamericano en el Festival Internacional de Animación Chilemonos con su trabajo *Mr. Blue Footed Booby*, mismo que ha sido seleccionado en el Festival de Cine Ecuatoriano en Nueva York, en el Hiroshima International Festival y en el Annecy Festival, siendo este último uno de los más importantes encuentros internacionales de animación (*La animación es una ventana*, 2016).

Este tipo de reconocimientos consolidan la idea de que en el Ecuador existe

potencial que lastimosamente en estos momentos no está siendo explotado en ámbitos diferentes a los de la publicidad o netamente educativo, lo que significa un retroceso del proceso artístico y creativo para el desarrollo de este arte en el contexto nacional.

### **2.2.6. Impacto emocional en las historias de animación**

Dentro del campo artístico, se debe considerar de una manera más específica a la animación digital como herramienta audiovisual cognitiva, semiótica y sensorial que facilita la comunicación e interpretación de ideas, y que a su vez permite que los espectadores creen lazos afectivos, reaccionen ante recuerdos, experimenten emociones e imaginen mundos llenos de nuevas posibilidades.

Es por esta razón, que al apreciar la carga sensorial que lleva consigo el término resulta importante la idea de determinar la efectividad comunicativa al momento de crear una historia con un fuerte mensaje narrativo, siempre acorde al grupo para el que va a estar definido.

Analizando el tema del impacto afectivo que una persona puede desarrollar en base a la comprensión de su realidad y al nivel de identificación con la realidad que se propone en el de una producción animada, como lo plantea Bernarda Dueñas (2015):

La influencia de la animación es algo que en la actualidad no se debe tomar a la ligera, pues tiene una fuerza semiótica, cognitiva y afectiva, que son muy importantes no sólo para el aprendizaje, sino también para la experiencia de cada persona. Si de hecho una película (animada o dramatizada), una serie televisiva, un programa de dibujos animados, o incluso juegos de video, generan reacciones de recuerdos, acciones, emociones y hasta vivencias tanto en jóvenes como en adultos, no se diga también en los niños, quienes tienden a captar con mucha más atención

y curiosidad todo lo que les rodea. (p.22)

No se puede establecer con exactitud lo que el público va a sentir y mucho menos el mensaje que va a interpretar de lo que en un inicio el autor de una animación pensaba transmitir, en vista de que cada persona va a responder ante ciertos estímulos narrativos y visuales que sienta apegados a su realidad evocando recuerdos y memorias de su propia historia, o por lo contrario, que sienta ajenos a su forma de ver las cosas y que despierte curiosidad por el aprendizaje nuevo o quizás un rechazo por lo desconocido. Debido a la ambigüedad del impacto emocional de cada persona, entonces se diría que no se puede determinar una manera cerrada de proteger a las audiencias, pero sí controlar el contenido de producción haciendo hincapié en la idea de empatizar con la gente y generar redes de comunicación simbólica entre individuos que se sientan identificados.

Para finalizar, si se toma a la emoción como un proceso de asimilación de ideas y procesamiento de información a través de desarrollos cognitivos personales que, por lo general, afrontan la valoración positiva o negativa de las situaciones que se encuentran sujetas a la realidad de un individuo, existen estudios que analizan los cambios físicos y emocionales que se pueden producir dependiendo del nivel cognitivo de cada emoción (García, García, Jiménez, Martín, y Domínguez, 2010).

Al momento de crear una animación hay que pensar bien en el tipo de conexión emocional que se quiere transmitir en base a la creación de unos buenos personajes que fundamenten a la historia con sus propias personalidades, en cómo se construye el mundo, y finalmente en cómo se resolverá el conflicto. Que se genere esa interrogante en el espectador de qué haría en el caso de encontrarse en esa situación, y que descubra en sus emociones incentivos que le permitan sentirse como una parte decisiva de la historia.

## **CAPÍTULO III**

### **DISEÑO DEL ESTUDIO**

#### **3.1. Planteamiento del problema**

El principal problema consiste en abordar la pérdida de las características culturales como patrimonio inmaterial ecuatoriano, como sería el caso de los juegos tradicionales. Al tratarse de un tema que se encuentra en el olvido y que poco se ha realizado para incentivar este conocimiento histórico del país en las nuevas generaciones, es preciso desarrollar un producto audiovisual atractivo, que en el caso de este proyecto será una animación, que busque la atención de la audiencia a través de una conexión emocional. Para el desarrollo de la misma se deberán tomar en cuenta los diversos recursos tecnológicos y las diferentes etapas del proceso creativo, con el fin de aportar de la manera más eficiente a un producto de calidad tanto en imagen como en contenido.

El tema de estudio se enmarca en un enfoque que busca responder al por qué es importante mantener la memoria histórica de un determinado lugar, debido a que este tipo de problemáticas sociales pueden generar graves interrogantes acerca de la identidad de un individuo. Pero lo que resulta aún más grave es el hecho de que, con el paso del tiempo y la poca atención que se da a esta área en el contexto nacional, se pierda la esencia de los rasgos tradicionales del Ecuador y que luego no se puedan recuperar.

Por otro lado, como punto a favor es que al utilizar medios tecnológicos se puede difundir de una manera más rápida y masiva las costumbres y tradiciones del Ecuador que deben seguir transmitiéndose entre generaciones y que, de esta manera, se asegure su permanencia en el tiempo como legado sociocultural del país. Además, la animación es un recurso que permite desarrollar la creatividad, desafiar a la imaginación y, lo más importante, conectar emociones.

Dentro del contexto social, se busca desarrollar un producto comunicacional que aparte de ser entretenido contará a su vez con una base educativa que despierte el conocimiento sobre uno de los juegos tradicionales del país, con la intención de que los jóvenes de la actual y futura sociedad ecuatoriana puedan conocer de dicho patrimonio nacional, además de entender el mismo en base a sus fundamentos históricos y culturales. Incluso se aporta en el campo de la producción audiovisual del país, misma que necesita dar prioridad a contenidos de relevancia que contribuyan a solucionar este tipo de preocupaciones sociales. En lo que respecta al área personal, este proyecto permitirá dar uso a las habilidades y conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera para generar una pieza audiovisual que resalte el nivel profesional adquirido.

## **3.2. Preguntas**

### **3.2.1. Pregunta general**

¿Cómo se puede realizar un cortometraje animado de memoria histórica sobre el patrimonio cultural intangible de uno de los juegos tradicionales del Ecuador?

### **3.2.2. Preguntas específicas**

1. ¿Qué se puede entender cómo patrimonio inmaterial del Ecuador y qué importancia tiene?
2. ¿Qué impacto sociocultural tiene en el Ecuador la pérdida de los juegos tradicionales?
3. ¿Cómo se debe elaborar un guion de un cortometraje animado que conecte emocionalmente al espectador con el mensaje?
4. ¿Cómo elaborar el proceso creativo completo de un cortometraje animado en 3D?

### **3.3. Objetivos**

#### **3.3.1. Objetivo general**

Elaborar un cortometraje animado en 3D para ecuatorianos que permita sensibilizar sobre uno de los juegos tradicionales, como parte del patrimonio cultural intangible nacional.

#### **3.3.2. Objetivos específicos**

1. Investigar acerca de la importancia del patrimonio inmaterial del Ecuador y las formas de construcción social de memoria histórica y colectiva.
2. Determinar el impacto sociocultural que tiene en el Ecuador la pérdida de los juegos tradicionales.
3. Elaborar el guion para un cortometraje animado que permita conectar de manera emotiva al espectador con uno de los juegos tradicionales del Ecuador.
4. Desarrollar el proceso creativo completo de un cortometraje animado tomando en cuenta uno de los juegos tradicionales del Ecuador que integre técnicas de animación 3D.

### **3.4. Metodología**

#### **3.4.1. Contexto y población**

El presente trabajo se realizará en la ciudad de Quito (Ecuador) en la Universidad de Las Américas, como parte del trabajo de titulación desarrollado por la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual, en el período de tiempo de septiembre

de 2019 a febrero de 2020.

La población a la que se dirige este proyecto abarca a las personas de cualquier género y edad a nivel nacional e internacional, enfocado en el público en general que tenga acceso a este producto, sin tomar en cuenta un nivel socioeconómico específico. Con la finalidad de rescatar aspectos culturales de uno de los juegos tradicionales que se está perdiendo en el Ecuador.

### **3.4.2. Tipo de estudio**

La metodología a utilizar para el presente proyecto se basará en el tipo de estudio cualitativo, debido a que en primera instancia se describirá la información que fundamentará de manera teórica la información necesaria para el desarrollo del trabajo; por otro lado, se interpretará el contenido de las diversas fuentes investigadas, tales como artículos, libros, revistas, periódicos, etc., para destacar la información más relevante de las mismas y, así entender el entorno en el que se va a trabajar.

Los alcances del estudio son:

- Exploratorio: ya que busca obtener información sobre los conceptos necesarios que sustentarán la parte teórica, en lo que respecta a temas desde lo que se considera como patrimonio inmaterial, aspectos culturales de identidad, memoria colectiva, hasta el desarrollo de la animación en el país; datos que ayudarán a determinar el impacto sociocultural de la pérdida de los juegos tradicionales en el Ecuador.
- Descriptivo: porque una vez recopilada la información que permite tener una apropiación del tema se lo representará en el desarrollo de un cortometraje animado.

### **3.4.3. Tipo de análisis**

El análisis se realizará en base a la información y conocimientos investigados en

la fase teórica, que ayudarán a consolidar un conocimiento claro del tema y a contextualizar el desarrollo del presente trabajo.

Al tener una base sólida sobre los diversos juegos tradicionales que son considerados dentro del patrimonio cultural del país, se debe elegir uno de ellos, sobre el cuál se pueda construir una narrativa fuerte en mensaje para que la audiencia sienta una conexión emocional con el producto; a su vez, al haber investigado y determinado la técnica de animación que se va a utilizar para realizar el cortometraje, se debería dar marcha al proceso de preproducción de este.

Para la fase de preproducción, se elaborará el guion, se definirá el estilo gráfico, el *storyboard* y el diseño de personajes y ambientes; elementos que fortalecerán la historia que se quiere contar, misma que pretende despertar sentimientos de empatía en los espectadores. Es importante mencionar que la estructura de una buena historia establece el fundamento más fuerte de la animación, razón por la que se debe dar gran relevancia a esta etapa del proceso creativo.

En la producción del cortometraje, se realizará la construcción de los escenarios en 3D utilizando el programa Autodesk Maya. En esta etapa también se modelarán los personajes 3D en el programa Zbrush, para la texturización se utilizará Substance Painter. Una vez listos los personajes tendrán que pasar por un proceso de *rigging* y animación, hasta llegar a un render final.

Para la postproducción, etapa en la que se unirán escenas y se incluirán efectos de sonido y de postproducción, se dará uso a programas de Adobe como After Effects y Audition, para materializar el producto final.

## **CAPÍTULO IV**

### **DESARROLLO DEL PROYECTO**

#### **4.1. Preproducción**

Dentro de lo que corresponde al proceso de preproducción del proyecto de tesis es muy importante recalcar que en esta etapa se establecen las bases del cortometraje sobre las que se conceptualizará acerca de la historia, el diseño, desarrollo de personajes y escenarios, así como los detalles clave que ayudarán a fortalecer el concepto de la animación y determinarán las etapas posteriores a seguir para consolidar un producto sólido y de buena calidad.

Desde esta fase se constituye la narrativa audiovisual que sustentará el desarrollo del cortometraje animado.

La idea base establece el hilo conductor de todo el proyecto, ya que al pensar en la importancia de los juegos tradicionales del Ecuador e intentar sensibilizar a las personas a través de elementos que conecten aquellas identidades culturales, se debe cuidar los detalles y la manera en la que se cuenta la historia; en los colores y formas que dan vida a la sensación de encontrar el niño que se lleva dentro y que en su momento disfrutó de aquellos juegos.

##### **4.1.1. Guion**

Para realizar el guion del cortometraje se realizó una investigación previa sobre los diversos juegos tradicionales del Ecuador para determinar uno de ellos (el trompo) que permita conectar al espectador con el personaje principal del cortometraje, a través de un objeto que evoque recuerdos sobre los juegos tradicionales de su infancia. La prioridad en lo que respecta a la escritura del guion es que la propuesta audiovisual pueda sostenerse mediante elementos que incentiven la creatividad e imaginación.

La idea con la escritura del guion es poder jugar con la temporalidad del personaje para conectar con la felicidad de volver a ser niño.

#### **4.1.2. Storyboard**

Una vez establecido el guion de la historia, es fundamental desarrollar un conjunto de imágenes que sirvan de referencia para visualizar como está funcionando la propuesta narrativa de cortometraje, es por esta razón que en esta etapa se realiza un storyboard.

Cuando se observa la narrativa a través de imágenes se puede establecer los elementos que funcionan y aquellos que se deben corregir para mantener un buen hilo conductor y empezar a definir planos en base a lo que es importante mostrar en el cortometraje.

Primero se realizó un storyboard en base al guion inicial, conforme se realizaban cambios de estructura y narrativa se pasó a un formato digital en 3D que permitía establecer de mejor manera planos y escenas, renderizando imágenes básicas con la finalidad de materializar las acciones que determinan la trama.

#### **4.1.3. Diseño de Personajes**

Se establecieron formas básicas que junto a toques personales ayudaron a encontrar un estilo un tanto personal para comunicar la historia.



Figura 1. Diseño del personaje del niño

Dentro de lo que respecta al diseño de personajes, se realizó varios bocetos para definir el estilo de los mismos y darles características que permitan personificar la edad contrastada entre la infancia y adultez, pero manteniendo aspectos que los relacionen entre sí y dar a entender que se trata de la misma persona en diferentes etapas de su vida. En otras palabras, revivir al niño interior que se lleva dentro.



Figura 2. Diseño del personaje del adulto

El tercer personaje que va a tomar importancia en escena es el del trompo que al cobrar vida ayudará a establecer una conexión entre el niño y el adulto. Para ello también se realizó propuestas de diseño, con el fin de personalizar y dar un toque artístico al mismo.

#### 4.1.4. Diseño de Escenarios

El hecho de establecer un espacio definido en el que se va a desarrollar la historia es muy importante desde el nivel conceptual y gráfico para fortalecer con los elementos en escena la personalidad y características especiales de cada personaje. En la propuesta narrativa se establecen dos escenarios que utilizan de base la misma estructura, pero distintos por completo el uno del otro.

Estos serían, primero la habitación del niño, muy original e iluminada, llena de elementos coloridos, dibujos y juguetes. Y el del adulto que responde a una oficina en un espacio más cerrado y serio, con archivadores, un escritorio y un gran librero.



Figura 3. Diseño de objetos para la habitación del niño

Una característica importante en el desarrollo de la propuesta visual en este punto es el uso de los colores, muy llamativos y contrastados para el espacio del personaje del niño y un poco desaturados para el del adulto.

## 4.2. Producción

### 4.2.1. Modelado y Textura de los Escenarios

Modelado:

El modelado de los escenarios fue realizado en el programa Autodesk Maya, en el que se realizaron los diversos elementos de los escenarios por separado, para luego sacar las uvs de las estructuras y definir los mapas de texturas.

Al realizar el concepto del cuarto del niño se buscaba reunir elementos que aludieran a la idea de la fluidez de la imaginación, por lo que se modeló una habitación con decoraciones originales y llamativas, como es el caso de una repisa de avión, una cama en forma de globo aerostático, entre otros componentes que enriquecieron la estructura de este espacio.

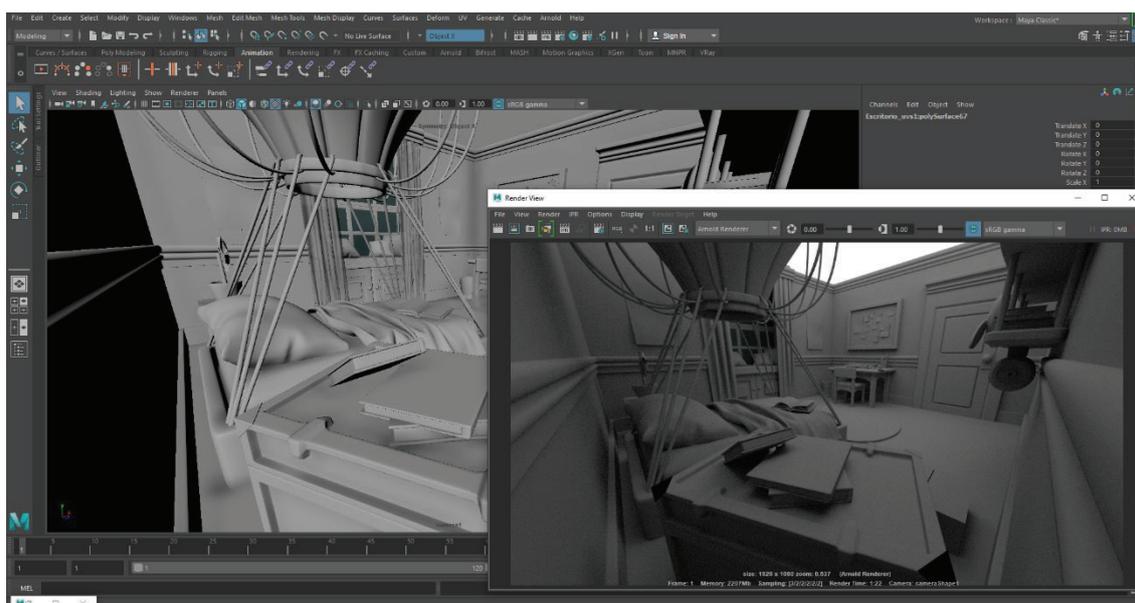


Figura 4. Modelado de la habitación

Para contrastar con el ambiente del adulto, se utilizó como base la misma estructura de la habitación del niño, pero los objetos respondían al concepto de una oficina, para ello se modelaron archiveros, un estante lleno de libros, un escritorio con objetos apilados, etc.

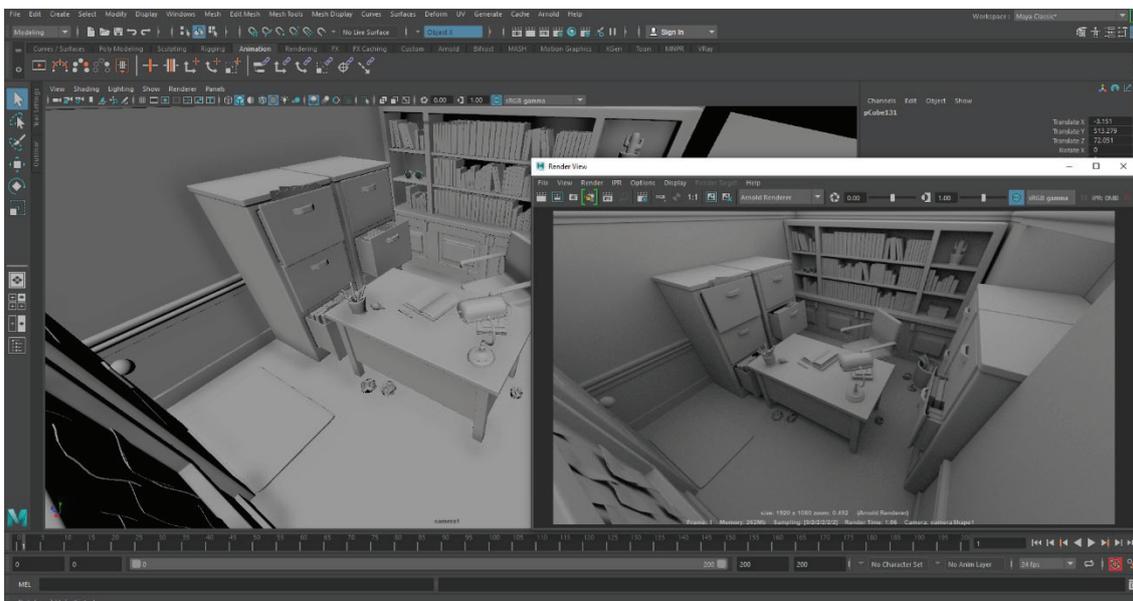


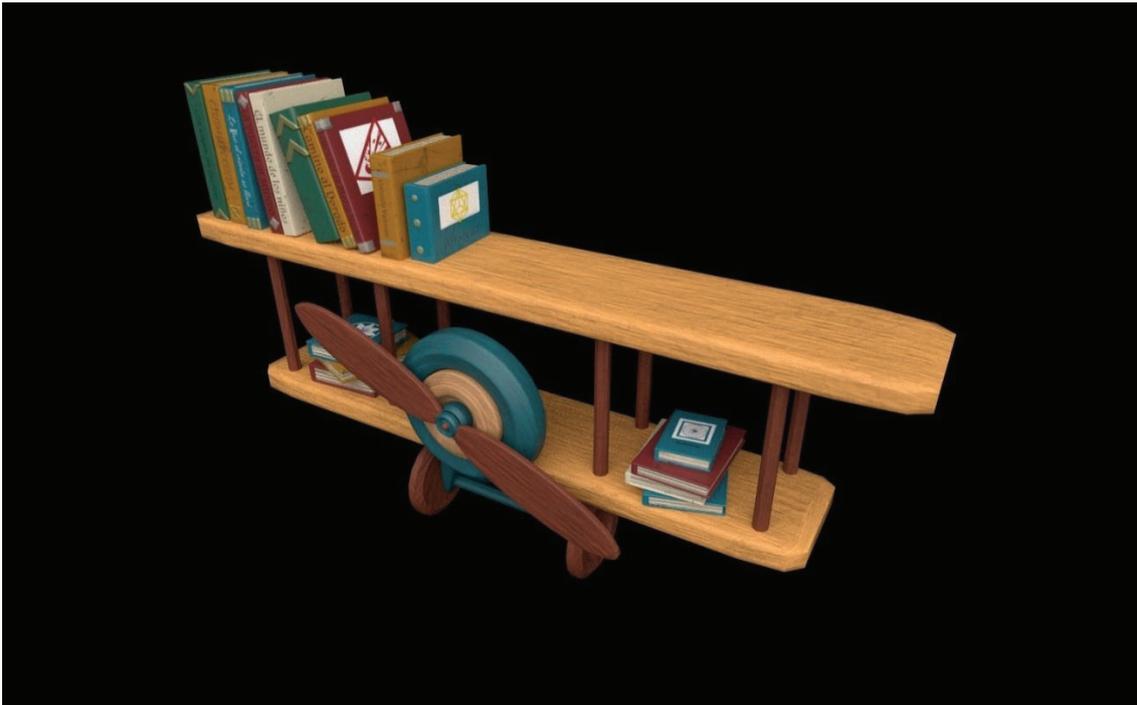
Figura 5. Modelado de la oficina

## Texturas:

En esta parte del proceso es importante explicar que es un mapa uv para poder entender esta parte del proceso realizado. El mapeado es una interpretación de coordenadas que permite desplegar la malla de un objeto tridimensional sobre un plano 2D con el objetivo de aplicar colores, texturas y formas al elemento 3D.

Este procedimiento ayuda a incorporar detalles y dar características específicas de textura que aportan a la narrativa que se quiere transmitir.

Una vez obtenidos los mapas uvs de los objetos para realizar las diversas texturas de los elementos en escena se utilizó el software Substance Painter, en el que se definieron los materiales y detalles necesarios para cada componente en escena.



*Figura 6. Texturas de la repisa*

En esta etapa se definió por capas los distintos materiales para cada objeto. Se tenía que tomar en cuenta el color, la reflectividad, el brillo, entre otros parámetros para lograr el resultado esperado.



*Figura 7. Texturas de la mesa*

## 4.2.2. Modelado y Textura de los Personajes

Modelado:

A diferencia del modelado de los escenarios, en el caso de los personajes se inició utilizando el software Zbrush especializado en modelado 3D, escultura y pintura digital. Una vez realizada la estructura básica de los personajes se exportó la misma a Maya con la finalidad de desarrollar una re-topología adecuada para el proceso de rigging. Por otro lado, en este mismo programa se procedió a modelar la ropa y sacar uvs.



Figura 8. Modelado del niño

Texturas:

La textura de la ropa y piel fueron realizadas en el software Substance Painter. Se trabajó en diferentes capas de render para lograr una apariencia que visualmente se vea de buena calidad.



Figura 9. Texturas de la ropa del adulto

### 4.2.3. Rigging de Personajes

Para este proyecto se establecieron varias acciones de los personajes en escena, por lo que se necesitaba realizar tanto un rig facial como corporal para permitir manipular los controladores con la finalidad de generar movimiento.

Rigging es el proceso por el cual se crea a partir de geometrías, las estructuras necesarias para deformar y animar a los personajes u objetos tridimensionales; para esto se crea un sistema de esqueleto (huesos) y controles que permiten dar movimiento a los objetos 3D en una animación.

Las estructuras de rigging mediante controladores le dan la capacidad a los animadores de generar poses, expresiones faciales, movimientos y acciones que conformarán la escena.

La herramienta que se utilizó para realizar el rig del adulto y del niño fue advanced skeleton, que tiene un sistema bastante organizado que permite un fácil seguimiento de los procesos para llevar a cabo un buen sistema de rigging, tanto de cuerpo como de expresiones faciales.



Figura 10. Rig facial del niño

Por otro lado, para hacer el rig del trompo, se utilizó un mecanismo diferente, en base a controladores y emparentamientos que permitieron dar movilidad al objeto. Para lograr la deformación del mismo, se conectaron nodos y se modificaron ciertos parámetros para añadir el efecto de compresión y extensión conocido como uno de los principios básicos de animación. Lo que genera este factor es dar más personalidad al movimiento.

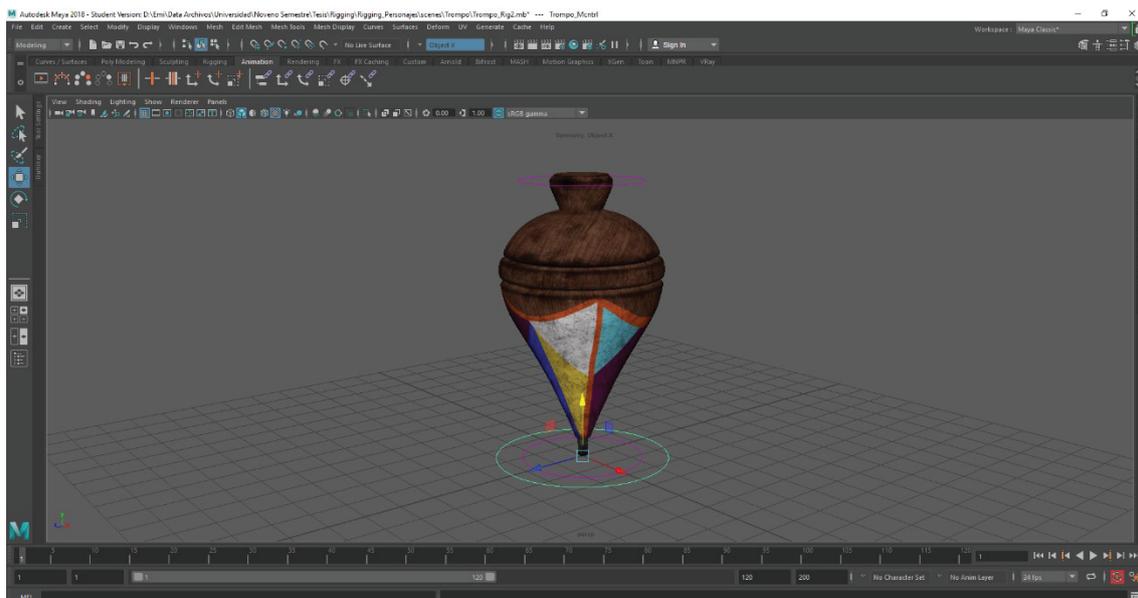


Figura 11. Rig del trompo

#### 4.2.4. Iluminar las escenas

En este punto, es muy importante realizar la iluminación general de cada espacio para determinar colores, puntos de luz, contraste de sombra, entre otros aspectos fundamentales que de acuerdo con la situación en escena van a aportar de manera significativa a la narrativa de la historia.

Para la habitación del niño se buscó realizar una iluminación cálida de tarde que entre diagonalmente desde la ventana. Al ser un espacio vivo se buscó dar más energía a través de un tipo de luz solar, utilizando un portal light para definir un poco el filtro de color cálido.

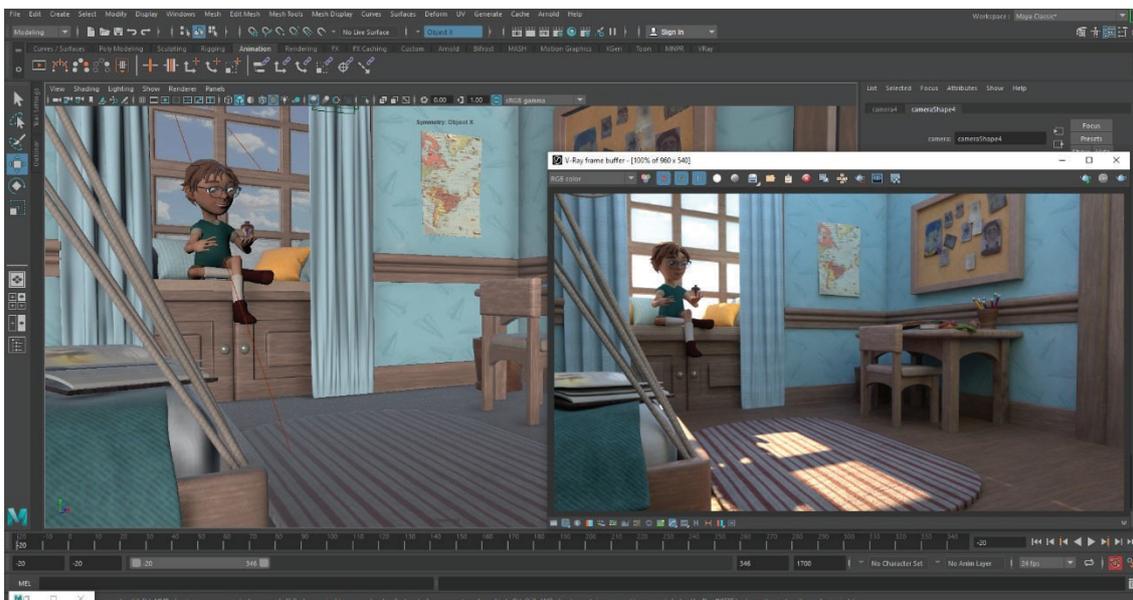


Figura 12. Iluminación de la habitación

En el caso de la oficina se optó por una iluminación artificial, un aspecto a resaltar es que en este espacio no se encuentra ninguna ventana, para fortalecer la idea de un ambiente completamente cerrado. Se colocaron luces desde las diversas fuentes de iluminación, como son el foco y la lámpara.

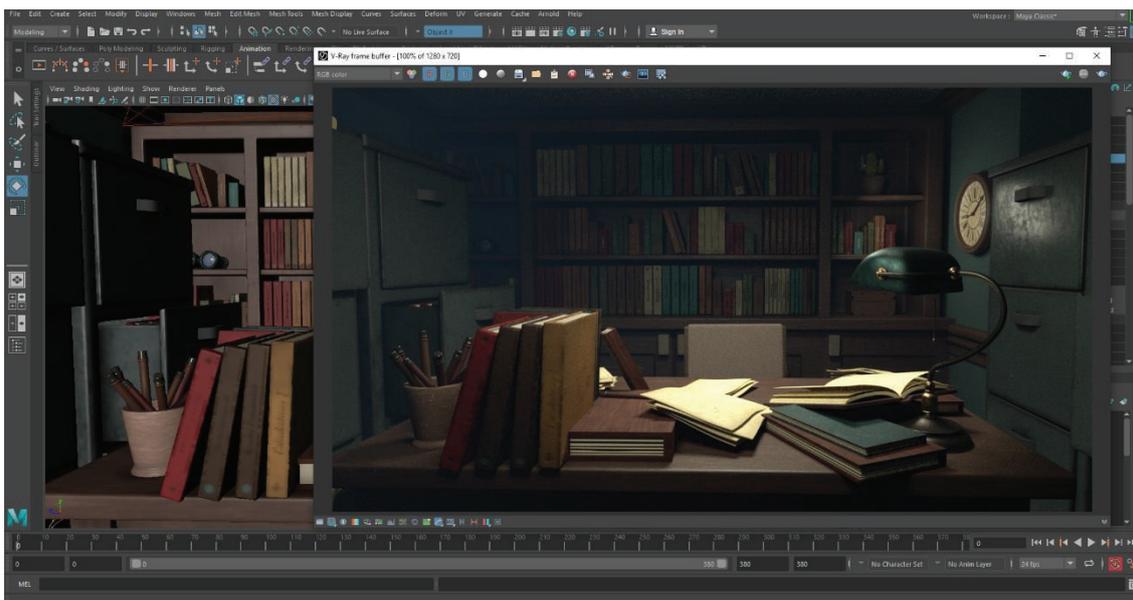


Figura 13. Iluminación de la oficina

Una vez realizada la iluminación del espacio se colocó en escena a los personajes para determinar cómo funcionaban en el espacio y su respectiva iluminación, después se procedió a realizar cambios y a añadir luces de relleno sobre todo para el personaje del adulto.

#### 4.2.5. Animación

Para iniciar el proceso de animación, primero se realizó una animática básica de las posiciones de los personajes en escena. Esto con la finalidad de estructurar de manera visual la narrativa para definir los aspectos que funcionan y cambiar todos aquellos que no.

Dentro de todos los cambios que se hicieron, se logró establecer una línea descriptiva de las escenas que contribuía con el objetivo de unir tiempos diferentes a través de un recuerdo del personaje principal. El reto que se encontró en este punto fue el tener que utilizar los elementos en escena que pudieran interactuar con el personaje y le permitiera viajar junto con el espectador al pasado. Y dar la fuerza necesaria para mantener el hilo conductor de la historia.

Para esta etapa de la producción, resulta recursivo como referencia grabar las acciones que se busca generar en los personajes, pensando en la personalidad de cada uno según la posición corporal y expresiones faciales. Para las escenas de la habitación del niño, se establecieron acciones más enérgicas como saltos y movimientos en el espacio; mientras que para las del adulto, el personaje interactúa sentado en el escritorio con una actitud más seria y aburrida.



*Figura 14. Animación de la escena 3*

En este punto es fundamental considerar las fases de animación, iniciando por el blocking que son las poses claves, para luego dar paso al spline en el que se corrigen posturas y tiempos con el fin de dar más fluidez al movimiento, después se añaden movimientos secundarios y finalmente las expresiones faciales del personaje.

#### **4.2.6. Renderización**

Uno de los puntos más difíciles a considerar debido a la complejidad de los objetos y texturas en escena definitivamente fue el del render, para ello se investigó acerca de los diferentes motores que existen, sus ventajas, la efectividad de cada uno, el comportamiento de los diferentes mapas de texturas,

etc. Para obtener una calidad óptima es necesario o bien tener un equipo excelente o esperar largos tiempos de render para generar una buena imagen final.

Tras realizar varias pruebas en diferentes motores, y comparar calidad y tiempos de render finalmente se eligió Vray Next, mismo que al tener la opción de denoiser permitía eliminar de forma considerable el ruido en las imágenes.



*Figura 15. Renders finales de las escenas*

Cabe recalcar que, al haber ciertas limitantes con el motor gráfico, los tiempos de render son excesivos y no siempre se elimina todo el ruido de la imagen.

### **4.3. Postproducción**

Para la postproducción se utilizó el programa de edición de video Adobe Premiere, mismo en el que se importaron las imágenes como secuencia de cada escena para unir en sí todo el cortometraje.

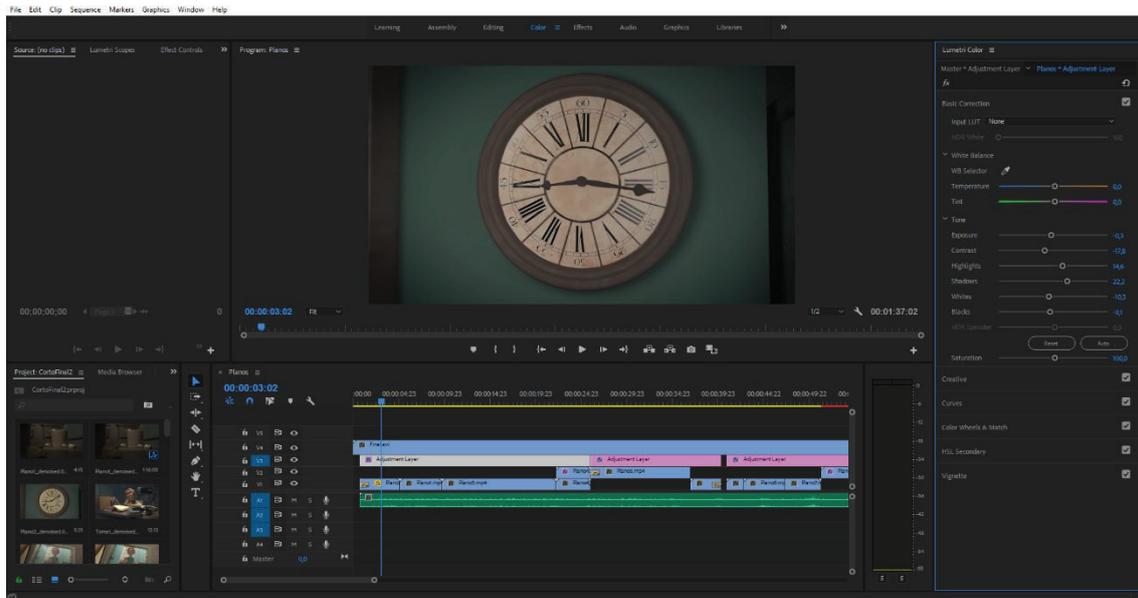


Figura 16. Edición de video en Premiere

Con el objetivo de añadir más efectos de luz, corrección de color, trabajar en la estética final y añadir partículas de polvo, también fue utilizado el programa After Effects.

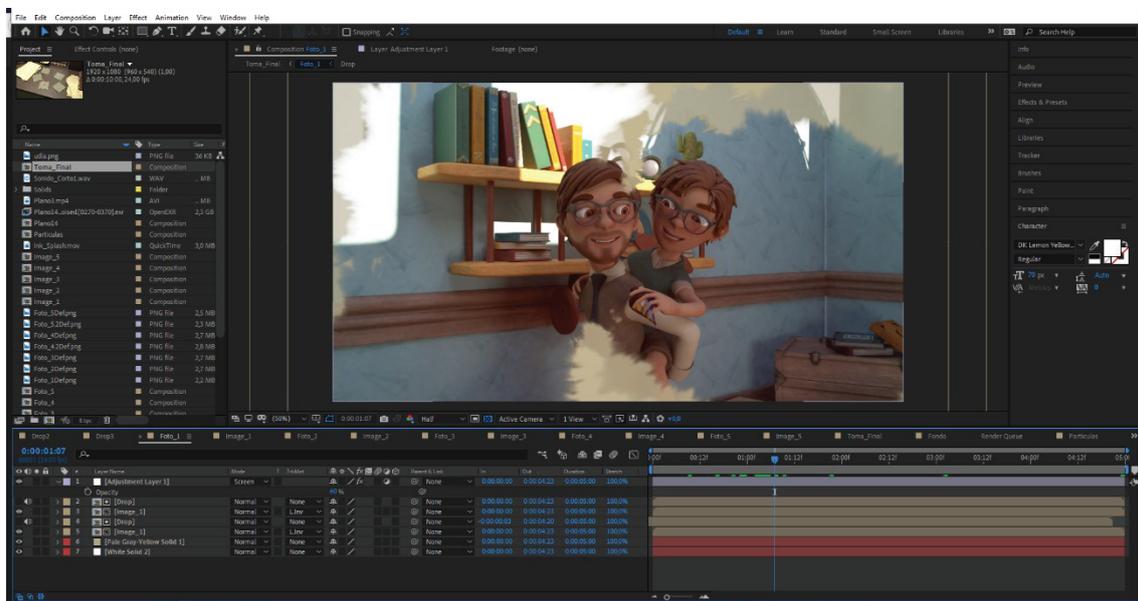


Figura 17. Edición en After Effects

#### 4.4. Efectos de sonido y música

Con la finalidad de crear una mejor ambientación se trabajó en el programa Adobe Audition en el que se editaron varios foley de acuerdo a las acciones de los personajes; además se añadió música según la narrativa del video “Daño Medial” del cantante Saito Inosaka.

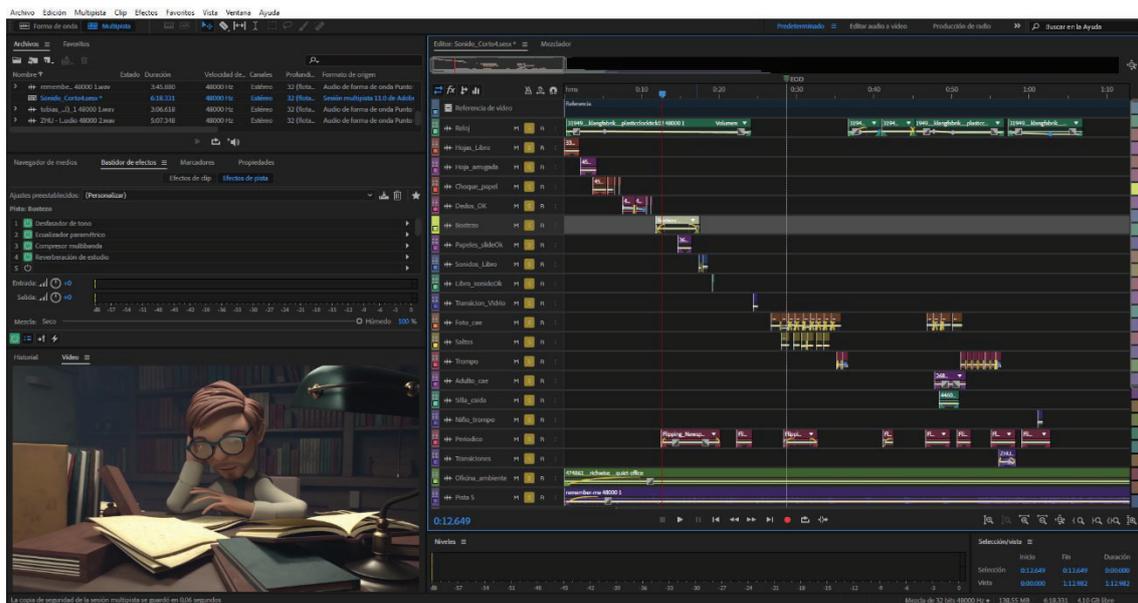


Figura 18. Edición en Audition

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

Tras un largo proceso en la elaboración de este proyecto, mismo que se fundamentó en conocimientos aprendidos a lo largo de esta carrera universitaria, pero que además impulsó un aprendizaje profesional y personal lleno de cariño y mucha imaginación, se puede concluir que el tiempo y la organización son factores fundamentales en la creación de cortometrajes, sobre todo animados, que busquen sensibilizar a los espectadores sobre problemáticas reales presentes en la sociedad ecuatoriana; como en el caso de este trabajo es la pérdida de los juegos tradicionales del país.

Como comunicadores es importante generar mensajes que permitan que la audiencia se identifique con la pieza audiovisual y se generen emociones en base a los detalles y elementos fundamentales de la narrativa.

En sí el mundo de la animación, permite jugar con un mundo de posibilidades, desde conectar recuerdos, rescatar elementos cotidianos y hacer que cobren vida, transportar al espectador por el tiempo, cambiar colores y formas, etc. En la producción audiovisual existe una infinidad de herramientas y quien está involucrando en ella decide como utilizarlas.

En la realización de este proyecto se tomaron en cuenta varios aspectos que permiten evidenciar que la creación de contenido de alta calidad es posible siempre y cuando se tomen a consideración recursos, tanto de conocimiento, equipo y sobre todo de tiempo.

## 5.2. Recomendaciones

En base al desarrollo de este proyecto y desde el punto de vista de la creación de contenido audiovisual, es importante incentivar la animación como una técnica de comunicación en crecimiento y con un gran potencial en el país. Poco a poco el Ecuador va posicionándose en festivales internacionales a pesar de la falta de apoyo de entidades estatales y de la desinformación de la sociedad.

Por otra parte, se recomienda la creación de más piezas audiovisuales que tomen otros asuntos sociales y busquen rescatar la identidad cultural que se está perdiendo en las nuevas generaciones; con la finalidad de generar conocimiento y empatía sobre estos temas.

Para las personas que buscan desarrollar un cortometraje animado en 3D es importante que se tome en cuenta todos los factores necesarios para su elaboración, partiendo desde los conceptos iniciales de la idea hasta su ejecución, con la finalidad de que se estructure una adecuada organización que permita optimizar los recursos, el tiempo y la calidad.

## REFERENCIAS

- Aguilar, N. (2013). *La animación digital*. Recuperado de <https://tecnoiglesia.com/2013/02/la-animacion-digital/>
- Arañó, J. C. (1994). Arte, educación y creatividad. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2, 65-87. Recuperado de <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/45428>
- Ayala, E., Guerrero, P., Valarezo, G. R., Salazar, M. R., y Zúñiga, L. (2011). *Interculturalidad y diversidad*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Bendazzi, G. (2004). *Definir la animación – Una Propuesta*. Recuperado de [http://www.giannalbertobendazzi.com/Content/resources/pdf/Animation-Essays/Definir la Animacion-Giannalberto Bendazzi.pdf](http://www.giannalbertobendazzi.com/Content/resources/pdf/Animation-Essays/Definir%20la%20Animacion-Giannalberto%20Bendazzi.pdf)
- Bortolotto, C. (2014). La problemática del patrimonio cultural inmaterial. *Culturas. Revista De Gestión Cultural*, (1), 1-22. Doi: <http://dx.doi.org/10.4995/cs.2014.3162>
- Castellanos, V. G. (2010). *Patrimonio cultural: integración y desarrollo en américa latina*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Castro, K., y Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito, Ecuador: Ciespal. Recuperado de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/43087.pdf>
- Chinchilla, M. (2015). El arte como recurso. *Iniciación a la investigación*, (6). Recuperado de <https://revistaselectronicas.ujaen.es/index.php/ininv/article/view/2556/2085>
- Cine de plastilina. (2014). *Tipos de animación*. Recuperado de <https://cinedeplastilina.wordpress.com/2014/08/15/tipos-de-animacion>
- Criollo, F. (2016, Jul 06). La animación es una ventana a la imaginación de Gino Baldeón. *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/animacion-imaginacion-cine-ginobaldeon-condorito.html>
- Consejo de Regulación y Desarrollo de la Información y Comunicación. (2015).

- Investigación para una propuesta de programa de TV dirigido a jóvenes.* Recuperado de <http://www.cordicom.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2015/04/INVESTIGACION-TV-JOVENES.pdf>
- de Cabo, E. (2009). Reconocimiento del Patrimonio Inmaterial: “La Convención para la Salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial”. *Patrimonio cultural de España*, 0, 145-156.
- Diseño y animación. (2007). *Definición, técnicas y estilos de animación.* Recuperado de <http://disayn.blogspot.com/2007/12/definicion-tcnicas-y-estilos-de-animacion.html>
- Dueñas, B. (2015). *El potencial de la animación como recurso pedagógico y publicitario* (Disertación doctoral). Universidad de los Hemisferios, Quito, Ecuador.
- Fraga, G. P. (2007). *Definición, técnicas y estilos de animación.* Recuperado de <http://disayn.blogspot.com/2007/12/definicion-tcnicas-y-estilos-de-animacion.html>
- Fontal, M. O. (2012). *La educación patrimonial: del patrimonio a las personas.* Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- García, C. M. (2012). *El patrimonio cultural: conceptos básicos.* Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- García, P. M. (2018). *Los hermanos Lumière y el nacimiento del cine.* Recuperado de [http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/los-hermanos-lumiere-nacimiento-del-cine\\_12264/1](http://www.nationalgeographic.com.es/historia/grandes-reportajes/los-hermanos-lumiere-nacimiento-del-cine_12264/1)
- García, F. E., García, B., Jiménez, M., Martín, M., y Domínguez, J. (2010). *Psicología de la emoción.* Recuperado de [http://www.extensionuned.es/archivos\\_publicos/qdocente\\_planes/37712/guiaemocionii-parte201011.pdf](http://www.extensionuned.es/archivos_publicos/qdocente_planes/37712/guiaemocionii-parte201011.pdf)
- Gili, M. L. (2014). “La historia oral y la memoria colectiva como herramientas para el registro del pasado”. *Revista Tefros*, 8(1-2), 10.
- González, A. F. (2016). Identidad, Memoria Colectiva y Pertenencia social. El caso de una muestra de jóvenes del Valle de Mexicali, México/Identity, Collective Memory and Social Membership: The Case of a Sample of Young People in the Mexicali Valley, Mexico. *Revista Internacional de*

- Aprendizaje en la Educación Superior*, 3(2). Recuperado de <http://journals.epistemopolis.org/index.php/edusuperior/article/view/253>
- Herrador, S. J. (2013). *Juegos populares y tradicionales de la infancia a través de la filatelia*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Juárez, R. J., y Mendoza, G. J. (2012). *Memoria colectiva: procesos psicosociales*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Kingman, G. M. (2012). *Arte contemporáneo y cultura popular: el caso de Quito*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Kuri, E. (2017). La construcción social de la memoria en el espacio: una aproximación sociológica. *Península*, 12(1), 9-30.
- Massó, G. E. (2009). *La identidad cultural como patrimonio inmaterial: relaciones dialécticas con el desarrollo*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Mejía, A., Damsky, I., Jácome, M., Lima, G., y Matos, E. (2014). Protección jurídica del patrimonio público. *Foro: revista de derecho*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Molano, L. O. (2008). *Identidad cultural un concepto que evoluciona*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2011). *Ámbitos del patrimonio inmaterial en la Convención de 2003*. Recuperado de <https://ich.unesco.org/es/ambitos-del-patrimonio-inmaterial-00052>
- Ortiz, D., y Paredes, F. (11 de septiembre de 2014). '¡Eso es chévere! el estado no propone culturas'. *El Comercio*. Recuperado de <https://search-proquest-com.bibliotecavirtual.udla.edu.ec/docview/1561324689?accountid=33194>
- Pachón, D. (2016). Identidad, diversidad y otredad en la utopía política de Orlando Fals Borda. *Ciencia Política*, 11(22), 213-240.
- Pereira, V. J. (2016). *La fiesta popular tradicional del Ecuador*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Pixel creativo. (s.f.). *¿Qué es animación?* Recuperado de <https://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html>

- Rego, B. (2012). *Juguetes ópticos: De la linterna mágica al zootropo*. Recuperado de <http://www.mediateletipos.net/archives/18075>
- Robert, J. (s.f.). *John Bray, the Art of Theft, and Assembly Line Animation*. Recuperado de <https://www.artograph.com/infocus/animation-history-john-bray/>
- Rubilar, S. L. (2005). *Identidad latinoamericana: bases epistemológicas y proyecciones éticas*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Santiago, M. (2012). Animación en el arte de la Edad de Piedra en Francia. *RedHistoria*. Recuperado de <https://redhistoria.com/animacion-en-el-arte-de-la-edad-de-piedra-en-francia/>
- Sierra, Á., y Alemán, H. R. (2012). *Cultura, identidad y ciudadanía*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Sorgentini, H. (2006). *Reflexión sobre la memoria y autorreflexión de la historia*. Recuperado de <https://ebookcentral.proquest.com>
- Torres, S., y Falceri, L. (2017). Patrimonio inmaterial: tres estudios de caso en Ecuador, Colombia y Perú. *Antropología Cuadernos de investigación*, (18), 76-92.
- Universidad Pública de Navarra. (s.f.). *I Congreso Internacional de Patrimonio Cultural Inmaterial*. Recuperado de <http://www.unavarra.es/congreso-patrimonioinmaterial/presentacion>
- Vázquez, M., y Leetoy, S. (2016). Memoria histórica y propaganda. Una aproximación teórica al estudio comunicacional de la memoria. *Comunicación y sociedad*, (26), 71-94.
- Villaruel, P. (2018, Mar 18). Afterwork, cortometraje ecuatoriano de animación opta a premio en España. *El Universo*. Recuperado de <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2018/03/12/nota/6664174/afterwork-cortometraje-ecuatoriano-animacion-opta-premio>
- Visual y Plástica. (2009). *Orígenes de la animación*. Recuperado de <http://materiaespecifica.blogspot.com/2009/03/origenes-de-la-animacion.html>
- Zambrano, A., Zambrano, H., y Loor, A. (2016). Una aproximación sobre la construcción e investigación del patrimonio cultural. *Dominio de las*

*Ciencias*, 2(4), 120-132.

## **ANEXOS**

**ANEXO 1**  
**Guion “Over Time”**



Over Time  
by  
Emilia Cervantes

1 INT. OFICINA / NOCHE

1

Un reloj en la pared marca las 21:20 pm, las manecillas del reloj siguen moviéndose conforme pasa el tiempo.

Cerca de un basurero se encuentran varias bolas de papel arrugadas.

En la silla del escritorio se encuentra un HOMBRE (30) quien mantiene su mirada fija en una pila de papeles que se encuentran sobre la mesa, después de bostezar el hombre desliza los papeles hacia un lado y toma un libro en una de sus manos.

Over Time

Del libro cae una pequeña FOTO ANTIGUA. El hombre fija su mirada en la imagen.

Emilia Cervantes

2 INT. CUARTO NIÑO / DÍA

2

Se observa una habitación iluminada, con objetos llenos de colores como una cama en forma de globo y una repisa de avión. En el mueble de la ventana se encuentra un NIÑO (10), quien juega con un TROMPO que sostiene en una de sus manos.

El trompo se mueve y dando pequeños saltos llega a la mitad de la habitación donde da un par de vueltas, mientras que el niño entre saltos lo sigue para luego recogerlo y hacer bailar al trompo en su mano.

3 INT. OFICINA / NOCHE

3

En la oficina el hombre sigue mirando la fotografía, hasta que gira hacia un lado para observar el reloj que ahora marca las 00:00 am.

En el escritorio el trompo que se encontraba detrás del libro que el hombre levantó, se mueve y empieza a dar saltos hasta quedar justo sobre la fotografía.

El hombre se asusta y cae de la silla, pero se levanta rápidamente para mirar al trompo que da vueltas y empieza a desprender partículas de luz.

El hombre se acerca y después de un momento levanta su mano para tocar al trompo.

Las manecillas del reloj van en sentido contrario.

SE VE UN DESTELLO DE LUZ.

2.

4 INT. CUARTO NIÑO / DÍA 4

El hombre ahora se encuentra en la habitación del niño, el pequeño está sentado en la mitad del cuarto.

El adulto se acerca para tocar el hombro del niño quien regresa a ver y se sorprende al encontrarse con su yo adulto.

El mismo personaje pero en distintas edades se encuentra frente a frente.

El niño toma al trompo en su mano y lo levanta para enseñárselo al adulto, quien también tiene el mismo trompo en su mano.

El niño sonríe y el adulto también, finalmente encontró al niño interior que lleva dentro.

5 INT. OFICINA / NOCHE 5

En la mesa del escritorio se visualizan varias fotografías en blanco en las que van apareciendo las imágenes del adulto jugando con su niño interior.

FIN

