



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

Presentar un corto de ficción que muestre alguna frustración que se presenta en jóvenes de 18 a 20 años

AUTOR

Jaime Ivan Novillo Villegas

AÑO

2021



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

Presentar un corto de ficción que muestre alguna frustración que se presenta en jóvenes de 18 a 20 años

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

Profesor Guía:

Ms. Eliana Margarita Barrios Rhor

Autor:

Jaime Ivan Novillo Villegas

Año

2021

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo, Presentar un corto de ficción que muestre alguna frustración que se presenta en jóvenes de 18 a 20 años, a través de reuniones periódicas con el estudiante Jaime Ivan Novillo Villegas, en el semestre 2021-10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.



Ms. Eliana Margarita Barrios Rhor

CI: 1803396942

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, Presentar un corto de ficción que muestre alguna frustración que se presenta en jóvenes de 18 a 20 años, del estudiante Jaime Ivan Novillo Villegas, en el semestre 2021-10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajo de Titulación”.

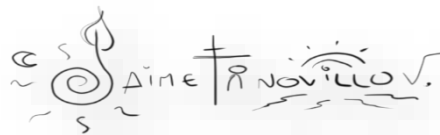
A handwritten signature in blue ink that reads "Carolina Cecilia Loor Iturralde". The signature is written in a cursive style with a vertical line at the end.

Ms. Carolina Cecilia Loor Iturralde

CI: 1714832571

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaramos que este trabajo es original, de nuestra 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”.

A handwritten signature in black ink, reading "Jaime Ivan Novillo Villegas". The signature is stylized with a large initial 'J' and 'I' and a checkmark at the end.

Jaime Ivan Novillo Villegas

CI: 1719111807

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Jehová, a toda mi familia, a los profesores de la UDLA, a mi directora de Tesis, a Carolina Ávila y a todas las personas que me acompañaron a lo largo de esta carrera.

DEDICATORIA

Dedico este Proyecto a Jehová, a mi familia y a todas las personas que me han acompañado a lo largo de mi vida.

RESUMEN

Este trabajo está orientado a elaborar una herramienta audiovisual, que pretende ayudar a los jóvenes de 18 a 20 años que atraviesan alguna situación o momento de frustración. Para este propósito se realizó una investigación sobre posibles causas y consecuencias que puede producir el no poder superar la frustración.

Se plantean sugerencias para enfrentar este tipo de situaciones, para el cual, se creó un cortometraje en el que, un personaje que desea convertirse en un artista del dibujo y se frustra al no poder lograrlo en su primer intento.

Después de reflexionar por varias ocasiones, vuelve a intentarlo nuevamente, hasta que finalmente consigue realizar su objetivo y obtiene un dibujo que lo complace. También se realizó un estudio que abarca los inicios y nuevos avances tecnológicos que ha tenido la animación clásica, incluyendo referentes fílmicos y cortometrajes que tratan del tema de la frustración; dichos referentes presentan varias técnicas de animación como 2D y 3D, dentro y fuera de país.

En la investigación también se utilizó la información presentada por autores que han estudiado el fenómeno de la frustración en las diferentes etapas de la vida de los seres humanos.

ABSTRACT

This work is aimed to develop an audiovisual tool, which wants to help young people between 18 and 20 years old, who are going through some situation or moment of frustration. For this purpose, an investigation was made about possible causes and consequences of not being able to overcome frustration.

Suggestions are made to face this type of situation, in which, a short film was created, where a character who wishes to become a drawing artist and is frustrated by not being able to achieve it in his first attempt.

After trying several times, he tries again, until he finally succeeds in realizing his goal and gets a drawing that pleases him. A study was also made, it covers the beginnings and new technological advances with classical animation has had, including filmic references and short films that deal with the issue of frustration; these references present various animation techniques such as 2D and 3D, inside and outside the country.

The research also used the information presented by authors who have studied the phenomenon of frustration in the different stages of human life.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción	1
1.2. Antecedentes.....	2
1.3. Justificación	12
CAPÍTULO II	16
ESTADO DE LA CUESTIÓN	16
2.1. Definición de frustración	16
2.1.1. Causas de la frustración.....	16
2.1.2. Ira.....	17
2.1.3. Emociones	19
2.2. Tipos de frustración	20
2.2.1. Internas	20
2.2.2. Externas	20
2.2.3. Barrera	20
2.2.4. Incompatibilidad	20
2.2.5. Evitación-Evitación	21
2.2.6. Aproximación-Evitación.....	21
2.3. Métodos para enfrentar momentos de frustración.....	22
2.3.1. Reflexión	24
2.4. Descripción del cortometraje animado	24
CAPÍTULO III	26
DISEÑO DEL ESTUDIO	26
3.1. Planteamiento del problema	26
3.2. Preguntas	26
3.2.1. Pregunta general.....	26
3.2.2. Preguntas específicas.....	27
3.3. Objetivos.....	27
3.3.1. Objetivo general	27
3.3.2. Objetivos específicos	27
3.4. Metodología.....	27
3.4.1. Contexto y población.....	27

3.4.2. Tipo de estudio.....	28
3.4.3. Herramientas a utilizar	28
3.4.4. Tipo de análisis	29
CAPÍTULO IV	31
DESARROLLO DEL PROYECTO	31
4.1. Sinopsis	31
4.2. Desarrollo	31
4.2.1. Guión.....	31
4.2.2. Diseño de Personaje	35
4.2.3. Storyboard.....	36
4.2.4. Definición de Arte Conceptual	39
4.3. Producción.....	39
4.3.1 Ilustración Final (antes y después).....	39
4.3.2. Escenarios	40
4.3.3. Etapa de Animación	41
4.3.4. Sonorizado	41
4.4. Producto Final	42
4.4.1. Formato del Producto.....	42
4.4.2. Costos del Producto	42
CAPÍTULO V	43
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	43
5.1. Conclusiones	43
5.2. Recomendaciones	44
REFERENCIAS	45

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

Este proyecto busca la manera que, mediante una investigación previa sustentada, se llegue a la realización de un producto audiovisual, animación sobre como superar la frustración.

Se escogió este tema por que la frustración es algo que viven día a día muchas personas, especialmente jóvenes. Al lector podría interesarle este estudio, ya que podrá encontrar una posible solución a la frustración que siente, y entender un poco más lo que es la frustración y como superarla.

Uno de los posibles beneficios que se espera obtener es que las personas encuentren una manera propia de superar la frustración, para poder continuar con su vida cotidiana y si existieran nuevas frustraciones, ya se dispondría de una base para partir y superarla lo más rápido posible. Otro de los beneficios que se espera obtener es: que la sociedad encuentre la manera de salir adelante a pesar de las veces que caiga en la frustración y que pueda ayudar a otros que se encuentren en la misma situación.

El proyecto se divide en 3 etapas.

En la primera etapa se da a conocer lo que es la frustración y las posibles causas o motivos por las que se da este fenómeno.

En la segunda etapa se presentan las consecuencias y posibles soluciones para superar la frustración.

En la tercera etapa se plantean las conclusiones y recomendaciones, al problema de la frustración.

1.2. Antecedentes

En el libro del Génesis en sus primeros capítulos se narra que en el principio los seres humanos vivían tranquilos sin necesidades, ni preocupaciones para conseguir algo. Con el pasar de los tiempos, los humanos empezaron a pensar en agradar a alguien, en ese momento la frustración empezó a nacer en el corazón del ser humano acompañado de nuevos sentimientos como envidia, ambición, celos, entre otros. Este tipo de afectaciones pueden provocar frustración en un sujeto al constituirse en obstáculos que no le permiten alcanzar aquello que desea. Esta frustración puede llevar a dicho sujeto a cometer acciones extremas como, por ejemplo, matar a otro individuo e inclusive al suicidio. La frustración es como una piedra de tropiezo para el individuo que la padece. Sin embargo, hay personas que logran superarla y seguir adelante con algún proyecto. La frustración afecta sin duda alguna a la motivación de seguir adelante. Es como una enfermedad que puede estancar al sujeto con pensamientos llenos de pesimismo.

Cuando el individuo no sabe cómo superar las situaciones de frustración, la persona está expuesta a reaccionar de manera impulsiva, muchas veces sin pensar en las consecuencias que conlleven estas acciones. Es necesario desde temprana edad, educar al individuo a controlar los comportamientos impulsivos como consecuencia de situaciones frustrantes, y continuar con este proceso de aprendizaje en cada etapa de la madurez, empezando por el autocontrol o dominio propio y la perseverancia para superar ese instante de frustración. Hay momentos en los que el sentimiento de frustración llega inesperadamente, esto podría significar que el individuo pase el resto de su vida lleno de frustración y fracasos que pueden conducirlo, finalmente, a su autodestrucción.

En la ciudad de Quito, Ecuador no existe un registro sobre un porcentaje de jóvenes de entre 18 y 22 años que presenten problemas o síntomas de frustración, y de existir no está disponible para el público, que la requiera, por motivos de absoluta confidencialidad y anonimato, por lo tanto, no pueden

brindar este tipo de información. Para este propósito se llamó al Teléfono Amigo, que es una Fundación de atención telefónica para gente que requiere ser escuchada o necesita algún tipo de ayuda (Amigo, s.f.).

La animación aparece en la historia de la humanidad hace miles de años en la era paleolítica, donde las personas con la idea de comunicarse, dibujaban algunas de las vivencias de su día a día, marcaban las actividades realizadas, como la caza de animales. Dichos dibujos se encuentran sobre las grutas de Altamira (España), Bhimbetka (India), Ukhahlamba-Drakensberg (Sudáfrica), Chauvet (Francia), etc. La animación se generaba al momento de encender el fuego, así, el movimiento de las llamas producía el efecto de animación de los elementos dibujados (Carlini; Carrizo, s.f.).

Con el pasar de los años aparecieron nuevos inventos que permitieron la evolución de la animación. Entre los aparatos y juguetes que muchas personas inventaron están los siguientes: la caja oscura, la linterna Mágica, el Fenaquistiscopio, el Taumatropo, el Zootropo, el Praxinoscopio, el Kinetoscopio y el cinematógrafo. Todos estos inventos dieron paso para que la animación que se conoce en la actualidad pudiera desarrollarse de muchas maneras y estilos (Carlini; Carrizo, s.f.).

El primer estilo de animación, que es uno de los más utilizados hoy en día y es de los más laboriosos, ya que su realización lleva mucho tiempo y paciencia, es la técnica del Stop motion, la cual surge con George Melies quien era un ilusionista de profesión, cuando conoció la cámara inventada por los hermanos Lumiere, no pensó en la transformación que este aparato iba a producir su vida. Melies empezó a realizar producciones fílmicas y usó la cámara para experimentar con el ilusionismo a través del uso de esta técnica, para lo cual es necesario realizar de una manera muy precisa, cuadro por cuadro una secuencia de imágenes las cuales llevadas a la pantalla cobran vida. Permitiendo tener el efecto de una animación (Carlini; Carrizo, s.f.).

Cabe recalcar que el pionero en esta técnica para realizar la animación de un personaje cambiando las expresiones de su rostro, fue realizada por Stuart Blackton con el film llamado “Fases humorísticas de caras chistosas” (1906). Esta película fue realizada cuadro por cuadro, dibujando con tizas sobre una pizarra, necesito aproximadamente 3000 dibujos, y tener que fotografiarlos uno por uno, para que por primera vez el ojo humano pueda ver cómo la cara de un dibujo cobraba vida, siendo así la primera animación de un dibujo animado mediante la técnica del Stop motion (Carlini; Carrizo, s.f.).

Emile Cohl, francés, ayudante de mago e ilustrador de revistas, realizó más de 300 filmes con distintas técnicas como dibujos, recortes y el uso de marionetas, algunas veces interactuando con la realidad. Todo realizado fotograma por fotograma, para así perfeccionar la fluidez de los personajes animados (Snyder; Margolina, 2003).

En 1908 presentó su obra llamada “Fantasmagoría”, su duración es de 1 minuto y 57 segundos, este film, llevó a la animación al campo del grafismo, la fantasía y nuevos mundos oníricos, con animaciones fluidas mediante la técnica del Stop motion. Emil Cohl es considerado el precursor de la animación básica, dejando un aporte muy importante que plantea los principios básicos de la animación (Carlini; Carrizo, s.f.).

Estos principios básicos son 12; 1. Estirar y encoger, 2. Anticipación, 3. Puesta en escena, 4. Acción directa (pose a pose), 5. Acción continua y superpuesta, 6. Aceleración y desaceleración, 7. Arcos, 8. Acción secundaria, 9. Cadencia, 10. Exageración, 11. Dibujo sólido, 12. Personalidad. Estos principios se han ido puliendo y perfeccionando con el pasar de los años y el respectivo estudio del movimiento que se quiere realizar en la animación (Eguaras, 2015).

Wladystaw Starewicz, en 1910 volvió locos a sus colegas presentando documentales donde los insectos cobraban vida mediante la utilización de marionetas realistas animadas con la técnica del Stop motion, que presentan

situaciones divertidas y diversas de estos bichos (Snyder; Margolina, 2003). En 1911, Winsor McCay realiza una animación de tres minutos con la primera propuesta de perspectiva y movimiento de dibujos animados, no existía el audio en los filmes, los diálogos se presentaban a través de “Globos de discurso” como en los comics. Este corto animado llamado “Little Nemo”, es el primer film a color (Snyder; Margolina, 2003). McCay, en 1914 produce el corto animado “Gertie el dinosaurio” constando de 10000 dibujos donde el personaje, Gertie, interactúa con el entorno dentro del mismo cuadro. McCay al momento de la presentación se paraba frente a la pantalla con un látigo e interactuaba con Gertie el dinosaurio dibujado, todo esto creaba la ilusión de una sola pieza (Carlini; Carrizo, s.f.).

Con el pasar de los años y la investigación de las distintas técnicas y estilos que aparecían y las perfeccionaban, aparece John Bray, quien tuvo la excelente idea de usar hojas transparentes de celuloide en la animación, para así poder trabajar capa por capa. En 1915 Earl Hurd, perfecciona esta nueva forma de animar los dibujos, al patentar el uso de hojas transparentes de celuloide para dibujar las imágenes y permitir superponerlas a un fondo fijo. Esta manera de trabajar fue mejorada por Raúl Barré, quien pensó en perforar los márgenes de las hojas, con el propósito de sostener las imágenes mientras las fotografiaba, conocido como sistema de fijación (Carlini; Carrizo, s.f.).

A partir de esas fechas, las técnicas de animación empezaron a evolucionar para perfeccionar la creación y realismo de cada animación. Los hermanos Fleischer son el ejemplo de esta búsqueda. Los intentos y progresos logrados por David y Max Fleischer, permitieron que “Popeye y Betty Boop”, cobren vida, convirtiéndose en personajes que hasta la actualidad son recordados y que continúan creando historias (Snyder; Margolina, 2003).

Entre 1916 a 1929 los hermanos Fleischer desarrollaron aportes valiosos a la animación, por ejemplo, el rotoscopio, dispositivo que permite calcar a personajes reales proyectados para convertirlos en dibujos animados (Carlini; Carrizo, s.f.). Por estas fechas, Max Fleischer, inventó un aparato llamado

“Three-Dimensional Setback”, un primitivo sistema de animación en tres dimensiones. Este aparato fue la idea base para que Disney creara la cámara de multiplano (Quinteros, s.f.). Otro aporte de los hermanos Fleischer fue el primer corto animado con sonido integrado, “Mother Pin a Rose on Me”, con el que lograron introducir música a la cinta de celuloide, donde también comienzan a realizar 24 dibujos por segundo (Carlini; Carrizo, s.f.).

Los hermanos Fleischer fueron los primeros en darle vida a Super Man en 1941. Ellos también diseñaban los escenarios mediante maquetas diseñadas como entornos donde los personajes se desenvolvían con gran naturalidad. El uso de estos aparatos permitió que la animación vaya evolucionando de tal manera que distintos estudios empezaron a utilizarlos y explotar estas nuevas técnicas hasta perfeccionarlas como lo hizo Walt Disney con la cámara de multiplano (Snyder; Margolina, 2003).

Para 1917 Pat Sullivan, es quien se encarga de darle vida a un gatito negro llamado “Félix el gato”, primer personaje de animación que tuvo un masivo éxito entre el público. Este dibujo animado hace el aporte al lenguaje y nuevos rumbos en el mundo de la animación (Carlini; Carrizo, s.f.).

Por otro lado, los inicios de la animación en Latinoamérica surgen en Argentina, con Quirino Cristiani, caricaturista italiano, quien realizó el primer largometraje de animación de una hora y diez minutos de duración, que narra la historia en esos tiempos, titulado “El Apóstol”, sátira a Don Hipólito Irigoyen, presidente de Argentina. Hipólito inaugura el cine de animación en Latinoamérica de forma innovadora, llevando temas de la política de esas épocas. “El Apóstol” fue filmada en 35 mm. Con el uso del dibujo y el recorte como técnica empleada para su realización (Carlini; Carrizo, s.f.). Este film se estrenó el 9 de noviembre de 1917. Según Bensazzi Giannalberto, Cristiani realizó animaciones publicitarias y educativas, además de sátiras políticas e historias para niños. Por desgracia, todas las copias de sus films, con la exclusión de uno nombrado “El mono relojero”, el resto se extinguió en el incendio de los estudios de Federico Valle

en 1962 (Valbuena, 2014).

En los Estados Unidos, Walt Disney decide involucrase en el mundo de los dibujos animados, y junto a Ub Iwerks, presentan Laugh-O-Grams, teniendo un gran éxito, luego perderlo y quedar en la quiebra. Deciden trasladarse a Hollywood en 1923, junto al hermano mayor de Walt Disney, quien con conocimientos financieros forman una nueva empresa. Ya con la técnica aportada por los hermanos Fleisher, Disney, retoma y expande este conocimiento de combinar los dibujos animados con personajes reales con acción. Interactuando los dos mundos el de la realidad con la ficción, un ejemplo es el film llamado "Alicia en el país de las maravillas" 1923 (Carlini; Carrizo, s.f.).

La alemana Lotte Reiniger, famosa en la técnica de animación con recortes, en 1925 realiza una obra maestra hecha a base de recortes con papel negro y una luz iluminada desde atrás, para crear el efecto de silueta, film con el nombre de "Las aventuras del Príncipe Achmed", primer largometraje animado europeo echo solo con recortes una gran aventura de una hora y 20 minutos (Snyder; Margolina, 2003).

Para 1927, los estudios de Disney crean una variedad de cortos animados, uno de cuyos personajes es el ratón Mortimer, que después de algunas modificaciones se transformó en "Mickey", quien debutó por primera vez en "Plane crazy" y "Gallopín gaucho" en el año de 1928 (Carlini; Carrizo, s.f.). Walt Disney, motivado por el éxito que estaba obteniendo por sus logros, le dio un episodio a este ratoncito Mickey, así en 1928 se estrena "Steamboat Willie", a partir de este momento Mickey Mouse empieza a convertirse en el personaje más reconocido y famoso del séptimo arte. "Steamboat Willie" es el primer corto animado con sonido sincronizado y los personajes comienzan a producir sonidos propios (Carlini; Carrizo, s.f.).

Dentro de la historia de los dibujos animados se encuentra la primera animación a color y con sonido sincronizado, creado por Ub Iwerks en 1930 en el histórico

“Flip the Frog”, como parte de una serie de dibujos animados conocidos como “Fiddlesticks” (Elías, 2010).

Walt Disney siempre queriendo superar a sus competencias, en 1932 adapta el Technicolor en un film llamado “Árboles y flores”. En 1935, Walt, perfeccionó la cámara de multiplano, la cual era capaz de soportar numerosas planchas de cristal equidistante en las que se colocaba los celuloides pintados, creando una mayor sensación de profundidad (Carlini; Carrizo, s.f.).

Esta máquina mejorada, se la utilizo por primera vez en el “El viejo Molino”, 1937, siendo éste el ganador de un Oscar. Por los buenos resultados técnicos que se lograron obtener, este proyecto sirvió de prueba para así desarrollar el primer largometraje a color, con sonido integrado y voces para los personajes en el film titulado: “Blancanieves y los siete enanos” en 1937, a partir de esta invención de la cámara multiplano, la manera de animar cambiaría radicalmente, facilitando la producción de nuevos y exitosos largometrajes de dibujos animados (Calderón, 2013).

Los Warner Brothers ya venían desarrollando animaciones desde los años 30, junto a su equipo de animadores y caricaturistas, crearon cientos de dibujos animados que en la actualidad siguen siendo muy populares y reconocidos por todos. El aporte por parte de la empresa Warner Bros. fue en el lenguaje más que en la técnica, puesto que con las ocurrencias que los personajes vivían, creaban en el espectador una nueva manera de ver los dibujos animados (Carlini; Carrizo, s.f.).

Los estudios de Hanna-Barbera usaron los mismos estilos de animación que los estudios Warner Bros. en los cortos animados de Tom y Jerry junto a la Metro Goldwin Mayer (MGM), otro estudio dedicado a las producciones cinematográficas. Durante las décadas 40 y 50's, deciden formar su estudio de dibujos animados para televisión, desarrollan un sistema lo que facilitó la animación más económica, permitiendo producir muchas animaciones para la

televisión. Esta técnica barata, constaba en: independencia del tronco y extremidades; 12 dibujos fotografiados 2 veces cada uno para un segundo de animación y fondos sin fin o repetitivos (Carlini; Carrizo, s.f.).

La animación en Latinoamérica se estancó en el área de la publicidad, o para fines políticos, sociales y a la implementación del modelo estadounidense de sus estudios. Para esto, en Cuba, Juan Padrón es el referente más importante de la animación cubana y latinoamericana, por su animación, “Vampiros en la Habana”, narra de manera satírica el contexto social de la época. A causa de la industria de la animación norteamericana, en latino América no se logró crear un imperio que le haga competencia, ya que las animaciones latinoamericanas no cuentan con el presupuesto suficiente, como las grandes cadenas del norte (Valbuena, 2014).

Ya en 1978, los estudios Disney implementaron por primera vez la computadora en la película “Tron”, en la que gran parte de los escenarios eran desarrollados por estos aparatos generando nuevos efectos, al día de hoy se los conoce como animación 3D o CGI (Computer Generated Imagery) o en español imágenes generadas por ordenador (Carlini; Carrizo, s.f.).

Claro está que, con la llegada de la computación las limitaciones que la animación tradicional traía consigo ya casi no se utiliza, y en la actualidad los ordenadores han permitido agilizar y abaratar muchos costos, facilitando las producciones y más aún las ventajas, lo que permite desarrollar nuevos estilos, diseños y técnicas que estaban desapareciendo, vuelven a renacer con mayor creatividad. Por ejemplo, permitió que películas como “La Bella y la Bestia” de 1997, de Disney, el salón donde bailan los personajes, fuera generado en computador (Carlini; Carrizo, s.f.).

El uso de los computadores permitió el desarrollo de una técnica que estaba desapareciendo por la complejidad y tiempo que necesitaba: el Stop motion, ya no requería de registro fílmico, todo se volvió digital, permitiendo trabajar está

técnica de manera más ágil (Carlini; Carrizo, s.f.). Gracias a la nueva tecnología que ha ido desarrollando la animación, se ha podido llegar a diferentes niveles, permitiendo que los efectos especiales en la industria cinematográfica fusionen la animación con la realidad.

Los inicios de la animación en el Ecuador surgen en julio de 1964, mediante el caricaturista de Machachi, Gonzalo Orquera, quien comenzó a producir animaciones cinematográficas en 16 mm, para el Canal 4 de la ciudad de Quito, para un programa llamado “La ventana de los Andes”, sus propietarios World Radio Missionary Fellowship. Orquera fue graficador de noticias internacionales durante tres años, a la vez produjo experimentos con dibujos animados. (Castro & Sánchez, 1999).

El primer corto publicitario del Ecuador en dibujos animados se realizó en 1967. Orquera, junto a Carlos Semblantes, camarógrafo del Canal 4 y Rodrigo Cevallos, sonidista del canal, aprovecharon los recursos existentes para poder producir esta animación en 16 mm para los Cigarrillos Progreso, así empezaron a producir más spots publicitarios de menos de un minuto cada corto (Castro & Sánchez, 1999).

Miguel Rivadeneira, ecuatoriano, se involucra en la animación en 1980 en el área de publicidad con logos animados para el Banco de los Andes y para Cerámica Andina. Ribadeneira produce cortos animados, con la dirección de Walter Tournier uruguayo animador, en 1983 producen “El papel”, “El Licenciado” y “El Macaco”, entre otros (Oleas, 2018).

En el Ecuador, los dibujos animados han sido más utilizados en la publicidad, pero con la implementación de las computadoras y nuevas tecnologías, la animación ha hecho posible que un mayor grupo de personas, tenga acceso a los distintos softwares que permiten abaratar los costos de producción (Valbuena, 2014).

Dentro de esta investigación, se buscó sobre cortos animados referentes a la frustración, a nivel global y existen algunos trabajos realizados, entre ellos el corto animado titulado “*Unsatisfying*”, realizado por el estudio francés “*Parallel Studio*” en 2016. Mediante imágenes cotidianas de la vida real, se transmite claramente los sentimientos de frustración con los que se encuentra en la vida diaria, todo de manera clara y concisa.

Otro corto animado realizado con respecto a la frustración es “*Presto*” presentado en 2008 por parte de los estudios *Pixar: Short Films*. Con una animación mucho más elaborada y diseñada en 3D, se puede ver a un conejo que se ve frustrado por no poder conseguir una zanahoria, ya que su dueño es un mago que está en una presentación y ocurren varios acontecimientos que llevan a los dos personajes a momentos de frustración por no lograr conseguir su objetivo. Es muy interesante porque al final los dos personajes logran alcanzar su objetivo de manera inesperada.

Existe un corto animado producido en Suiza “*Der Kiosk*” (2013), dirigido por Anete Melece, quien, mediante una animación clásica muy bien lograda, narra la historia de una mujer obesa, dueña de un kiosco que a diario recibe a sus clientes frecuentes con una rutina muy marcada. Esta mujer tiene muchos sueños en su cabeza y eso le frustra puesto que no puede ni salir del kiosco, un día normal, ella se encuentra frente a una situación que le hará cambiar su manera de ver y vivir la vida. Aprendiendo a solucionar las situaciones que se le puedan presentar.

Y así mismo, existen muchos cortos animados que nos permiten conocer distintos tipos de frustración que se pueden presentar en cada ser humano.

En este proceso de investigación, se buscó sobre trabajos realizados en el Ecuador encontrando un corto animado llamado “*Afterwork*”, realizado en una coproducción de: Luis Usón (*España*) como director, Andrés Aguilar (Ichi) (*Ecuador*) como Co-director del proyecto, producido por “*Usón Studio*” (*España*),

“*Matte CG*” (Ecuador), y “*Apus Studio*” (Perú). Es un corto que le invita al espectador a reflexionar el cómo manejar las distintas situaciones de la vida en la que los seres humanos se encuentran, lo hacen ver al principio de una manera graciosa y divertida, hasta que todo se va oscureciendo y el personaje se deja vencer de su emoción llevándolo a la muerte. Este corto permite crear una reflexión sobre cómo un estado emocional puede destruir a un individuo, si no aprende a canalizar estos diferentes estados que se presentan. Estéticamente es una obra de arte, ya que maneja 3 estilos de animación muy bien utilizados, como lo son las animaciones en 2D y 3D, fusionadas con la realidad.

Existe una animación que nació de una tira cómica de nombre “*Capitán Escudo*” creado por “Zonacuaro” (2006). Es un personaje que se enfrenta a situaciones físicas como desastres naturales y a personas corruptas, derrochadores, o delincuentes y así va creando una conciencia de cambio positivo para el país. De este super héroe se han realizado varias tiras cómicas, revistas y una película para la pantalla grande lanzada en 2018. Pasando por varias transformaciones y diseños gráficos del personaje. Se ha enfrentado a varios villanos y eso lo hace muy especial, como ejemplo para poder ver algunos de los proyectos y trabajos que se han realizado en el Ecuador. Maneja una temática sobre crear una conciencia de cambio.

A diferencia de otros países, donde se han realizado cortos animados sobre el tema de la frustración, en el Ecuador el número de producciones animadas sobre cómo superar las situaciones sobre el tema es mínimo. Por lo que el objetivo de este proyecto es mostrar cómo un personaje puede enfrentarse a una situación de frustración y ver cómo con esfuerzo, paciencia y otras virtudes se puede lograr superar una situación que para muchos es difícil afrontar.

1.3. Justificación

En la historia de la animación en el Ecuador, se han producido algunas animaciones enfocadas a campañas sociales con distintos enfoques. En 1984

se creó Cinearte empresa de publicidad, pero cinco años después surgió la primera iniciativa en el campo de los dibujos animados. El director, Edgar Cevallos, creó un personaje llamado “Evaristo”, inspirado en un personaje popular, recreado por el ambateño Ernesto Albán, para publicitar campañas del Municipio del Distrito Metropolitano, incluyendo varios temas como: valores cívicos, respeto a la naturaleza y muchos más. “Evaristo” se volvió popular en todo el Ecuador. Utilizando imágenes reales con dibujos hechos en láminas de acetato (Castro & Sánchez, 1999).

Otra campaña social, realizada en el Ecuador, es la de un Tucán creado por Edgar Cevallos como director de Cinearte, sino también colaboraron creativos de Disney, que aportaron en filmes como “La Sirenita” y “El Rey León”. Entre ellos crearon la imagen icono de la familia y la salud ecuatoriana. Así nace Máximo el Tucán, personaje que es hasta la actualidad un promotor de las vacunas para niños, la lactancia materna, también para que las familias cambien de actitud y mejoren sus costumbres (COMERCIO, 2016).

La problemática que esta investigación trata es acerca de las posibles soluciones a la frustración, puesto que, muchas veces el individuo no quiere afrontar el problema. Cuando el primer ser humano se frustró, tuvo una reacción impulsiva, violenta, agresiva e iracunda. Este cúmulo de emociones se ha repetido en cada individuo, donde algunos actúan de manera reflectiva y controlada, mientras otros reaccionan sin medir las consecuencias de sus actos. Por ejemplo, el hecho de no poder alcanzar el fruto de un árbol es algo que nos llena de frustración y nos colma de ideas y pensamientos de posibles opciones de reacción sobre cómo superar ese instante. Al momento de nacer, los bebés necesitan de mucho estímulo, por ejemplo, una palmada para que el bebé dé un primer grito, como el principio de una nueva vida (Viaplana, 2015).

Después está la necesidad de querer comunicar algo, y el hecho de no entender lo que el bebé quiere expresar sobre lo que desea, necesita o está pasando en su interior, hace que los padres se sienten frustrados. Con el pasar de los años

el bebé se convierte en un infante que tiene que aprender a convivir con los eventos que se van presentando en la vida. Como el no poder tenerlo todo, o el saber que no todo va a salir bien a la primera oportunidad, que vendrán más tropiezos y levantadas.

De modo que, para poder afrontar esta realidad, se tiene que empezar desde la infancia de cada ser humano.

La frustración es algo que no se puede borrar o erradicar de nuestras emociones, tampoco sabemos cuándo ni cómo se va a presentar en la vida de cada individuo y peor saber cómo se va a reaccionar frente a una situación de frustración.

Muchas veces depende de cómo se lo encamine, ya que los adultos también sufren frustraciones constantes y algunas son más fuertes que otras por el simple hecho de querer lograr sus objetivos y no siempre alcanzarlos. Como se mencionó antes, no se puede impedir que la frustración se presente, pero lo que si debería hacer es poder canalizarla, redirigirla o superarla y estar consciente de que la frustración es parte de la vida.

Es necesario saber cuáles son los motivos o razones por las que se puedan presentar situaciones que nos lleven a la frustración, tal vez la falta de constancia o perseverancia. Existen una gran variedad de motivos o razones que nos llevan a esta situación, lo importante es buscar los caminos adecuados para cada individuo que se encuentra en esa condición.

En la actualidad, la frustración se puede presentar en varios momentos de la vida en los seres vivos, ya que cada vez se está más expuesto a las presiones del medio y se hace más difícil obtener lo que nos hemos propuesto; y para poder conseguirlo hay que cumplir con algunas exigencias. Constantemente, el Internet y otros medios de comunicación bombardean con información sobre las cosas que uno debe de hacer o ser, para poder sobrevivir en este planeta.

Se observa personas que se frustran de vivir y se sienten incapaces de poder

conseguir y alcanzar algún objetivo. No todos los seres humanos se dejan destruir por la frustración ya que, simplemente encontraron la manera de superar o convivir con esta emoción.

Lo que se va a realizar para poder crear una reflexión positiva con respecto a las maneras de sobrellevar la frustración es un producto audiovisual, un cortometraje, en el que un personaje se enfrenta a varios momentos de frustración, y mediante un dibujo, el protagonista podrá superar y buscar como vencer a las futuras frustraciones que se puedan presentar en su vida. Este proyecto se lo va a realizar en 3 meses.

Este producto está diseñado de manera entretenida, creativa y sana, que busca el método de educar a los jóvenes que, de alguna forma buscan superar el problema.

Debido a que existen varias opciones para canalizar o superar la frustración, y que siempre se van a presentar nuevas frustraciones, se debe saber cómo enfrentarlas de forma creativa y poder desarrollar mayor información sobre el tema. Mediante esta investigación se pueden desarrollar nuevas historias, para crear animaciones que permitan ayudar a otros jóvenes a saber, cómo encaminar una o varias frustraciones que se van dando en las distintas etapas del desarrollo y madurez dentro de la sociedad, que cada vez está más llena de exigencias para poder alcanzar una meta.

Si, los o las jóvenes no saben o no logran superar esos momentos en su vida, esto puede acarrearles muchas consecuencias dentro de la comunidad o lugar donde los individuos se encuentren, provocando un rechazo hacia ellos mismos o llevarlos a cometer actos que no sepan cómo remediarlos.

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Definición de frustración

Según la definición del diccionario psicológico, la Frustración se define como: “Situación en la que se halla el sujeto cuando encuentra un obstáculo que no le permite satisfacer un deseo o alcanzar una meta” (Consuegra, 2010).

A partir de esta definición se puede generar una gran variedad de cuestionamientos sobre el origen o el porqué de la frustración en los seres humanos.

2.1.1. Causas de la frustración

Los primeros estudios realizados sobre la frustración comenzaron alrededor de 1930 con el estudio de Tinklepaugh (1928), cuyo foco de investigación se sigue actualmente. Varios autores han realizado experimentaciones en laboratorio, para validar las evidencias relacionadas a diversas hipótesis propuestas, como por ejemplo la frustración puede originar fijación, conflicto, regresión y agresión (Yates, 1975). Estos estudios continúan en la actualidad, sumándole investigaciones neurobiológicas que buscan descifrar “las bases neurales de la frustración” (Yates, 1975).

Abram Amsel se autodefinió como: “un investigador del comportamiento biológicamente orientado o como un neurocientífico comportamental” (Baquero y Gutiérrez, 2007). Amsel, en 1958, fue uno de los primeros en investigar sobre los “efectos paradójicos de la recompensa y, especialmente del refuerzo parcial en la extinción”. En este estudio, Amsel realizó varios experimentos con animales, a los que exponía a diferentes fases donde, en un principio les ponía obstáculos, y si los animales lograban superar el reto, el animal recibiría una recompensa. La siguiente fase consistía en que el animal supere los obstáculos,

pero sin recibir recompensa alguna, logrando así ver y comprender las reacciones en su comportamiento.

A esto se le conoce como estímulo-respuesta, una mayor recompensa produce más esfuerzo y mejor comportamiento. Así, se atribuye a Amsel la teoría relacionada con la frustración al omitirse un estímulo positivo en situaciones de recompensa no continua o “Teoría de la Frustración” (Amsel, 1958). En esta teoría, los animales aprenden a percibir la recompensa recibida, basándose en ciertas claves que lo anuncian.

Así mismo los seres humanos desarrollan un sentido de anticipación sobre el momento en que se está llegando a la frustración; claro que para llegar a este estado se tiene que haber pasado por varias situaciones, donde se ha fracasado sin conseguir una recompensa (Viaplana, 2015).

Ya que, de esta manera, uno puede aprender a vivir sabiendo como superar esas situaciones para poder madurar, y al momento de sentir que no se puede superar el obstáculo, uno puede buscar alguna manera de superarlo y realizarlo, obteniendo un éxito o tropiezo, pero sin frustrarse.

Dollard, et al. (1939) consideran que el sentimiento de frustración ocurre en situaciones donde una acción que persigue una meta específica es bloqueada (referenciado en Mustaca, 2018). Esto es que, cualquier deseo o meta que se desea cumplir o llevar a cabo y que por alguna circunstancia ésta no se pueda conseguir, mayor será la frustración que se genera. Esto produce un sentimiento desagradable. Por el contrario, si todas o algunas de las metas que se quiera llevar a cabo se logran, el resultado es una mayor satisfacción al haber logrado cumplirlas.

2.1.2. Ira

Los estudios de Wang y Zhong en 2015, llevaron a cabo una investigación con

estudiantes universitarios de pregrado, quienes fueron sujetos o no a una condición de frustración, considerando también a otro grupo de estudiantes quienes previamente fueron valorados con una prueba de resiliencia. El grado de agresividad universitario fue medido de acuerdo al vocabulario que usaban para expresar su frustración (cantidad de palabras agresivas o neutras) (referenciado en Mustaca, 2018).

Esto se evidencia en la actualidad cuando, por ejemplo, el equipo favorito de un individuo pierde uno o varios partidos, produce que suba su frustración y otros sentimientos que se van acumulando por cada derrota. Así mismo, es con lo opuesto si su equipo gana con mayor frecuencia el individuo se satisface de mejor manera.

La mayor parte de los estudios relacionados a este tema, analizan el comportamiento de los individuos que son expuestos a estados de frustración en escenarios que comparten con otros sujetos de investigación y se examinan las reacciones sociales según se presentan, comparándolos con otros grupos no frustrados.

En investigaciones realizadas a humanos, se ejecutan varias pruebas psicométricas que permiten valorar nuevas o clásicas variables individuales que tengan incidencia en los resultados. Se tiene que usar varias herramientas para poder lograr respuestas sociales ante los otros individuos, estos métodos pueden ser, cuestionarios, vocabulario, toma de decisiones que indirectamente implican alteraciones en la conducta social (Mustaca, 2018).

Abordar el tema de la frustración es algo muy complicado ya que este problema se puede dar en algún momento de la vida, no solo una o dos veces, pueden ser varias veces que se presentan en la vida. Esto engloba la infancia, la adolescencia, ser adulto e incluso la vejez de cada ser humano, puesto que cada individuo es único y diferente a otro. Lo importante es poder aprender cómo enfrentar la frustración cada vez que se manifieste, y que se piensa que se podrá

lograr cumplir o alcanzar algún objetivo.

Es necesario aprender a reconocer que no siempre se puede tener lo que se quiere. Hay que saber discernir bien qué es lo que en verdad vale la pena marcarlo como un objetivo alcanzable, para no caer en la frustración o estar prevenido a que tal vez no se lo pueda alcanzar y saber sobrellevar la situación de manera madura y no de forma explosiva.

2.1.3. Emociones

Vivir es apasionarse, es ilusionarse. Las personas continuamente están deseosas por conseguir aquello que les es agradable, que les motiva. La frustración es una situación emocional común a todo ser humano. Es imposible que deseo y realidad vayan de la mano a una misma velocidad, al igual que es imposible que todo lo que el cerebro elabora como algo deseable se logre cumplir.

Debería existir un mecanismo psicológico que permita asimilar una realidad inesperada, un mecanismo que ayude a adaptarse al entorno (Ortuño, 2016). Hay ocasiones en las que los seres se aferran a las cosas de manera sorprendente, llegando al punto de idolatrarlas, al momento de que algo inesperado ocurre con ese objeto, al que se han aferrado, les puede provocar una gran desilusión y así sus expectativas por aferrarse nuevamente a algo se van reduciendo, permitiendo que el individuo reflexione y madure, tomando conciencia de que las cosas no siempre son como uno quisiera que estas fuesen.

“Una de las funciones más importantes de la emoción es la de preparar al organismo para que ejecute eficazmente la conducta exigida por las condiciones ambientales, movilizandole la energía necesaria para ello, así como dirigiendo la conducta (acercándola o alejándola) hacia un objetivo determinado” (Chóliz, 2005).

2.2. Tipos de frustración

Existe una variedad de causas, motivos o razones que son las causantes de la frustración, las principales son de tipo interno o externo.

2.2.1. Internas

Las frustraciones catalogadas como internas se las reconoce como las causales que existen en el interior de una persona, las mismas que se relacionan a las características y facultades que lo representan como persona, como: sus conocimientos, creencias, nivel de introspección, valores, entre otros.

2.2.2. Externas

En cambio, las de tipo externo corresponden a situaciones ambientales o sociales, como rechazar una oferta laboral por causa de alguna enfermedad o calamidad imprevista, este tipo de frustración es externa al sujeto, relacionado a eventos inesperados o no manejables (Orama, 2017).

2.2.3. Barrera

Orama (2017) en su publicación también menciona cuatro subtipos de frustración que es necesario conocer: la frustración por barrera, cierto obstáculo que complica la realización de un objetivo previamente determinado (por ejemplo: un estudiante que decidió aplicar a una sola opción de universidad por el reconocimiento que esta puede o no tener, pero el estudiante no alcanza la puntuación requerida y no podrá obtener el cupo que tanto deseaba).

2.2.4. Incompatibilidad

Por otro lado, también Orama (2014) menciona a la “frustración por incompatibilidad de dos objetivos positivos”. Esto equivale a dos metas que son calificadas por la persona, pero que, simultáneamente son incompatibles la una

con la otra (por ejemplo: una persona que aplica para un trabajo relacionado a su título profesional, en una empresa que le ofrece un cargo que él no considera el adecuado para el nivel que este tiene).

2.2.5. Evitación-Evitación

La “frustración por conflicto evitación-evitación”, este se presenta cuando la persona debe evadir dos escenarios particulares (por ejemplo: un profesional que recién está graduado, que no se siente conforme con su título obtenido, pero debe encontrar la manera de ejercer la profesión adquirida para poder pagar o recuperar los préstamos estudiantiles o inversiones realizadas).

2.2.6. Aproximación-Evitación

La “frustración por conflicto aproximación-evitación”, se refiere a un evento que causará consecuencias tanto negativas como positivas, esto de manera neutral. Un ejemplo de esto es: tener la posibilidad de vivir en el departamento que alquila por un buen precio y que se encuentra ubicado cerca al trabajo, o comprar una casa en un precio bajo, con gran potencial, pero que se encuentra muy distante del lugar del trabajo (Orama, 2017).

Teniendo presente las causas o motivos y aplicándolos a un contexto social, habría que considerar la siguiente pregunta: ¿de qué manera repercutiría una persona “frustrada” en la sociedad? La respuesta puede ser lógica: si la persona manifiesta o presenta algún de tipo frustrante, la sociedad cercana a él, también sufriría los efectos de la frustración. Esto puede acarrear actitudes negativas dentro de las personas que rodean al individuo, despido del trabajo, rechazo por parte de sus amistades o familiares, discriminación de quienes le rodeen, entre otras consecuencias graves. Todo esto de manera inconsciente o consciente por parte del sujeto.

2.3. Métodos para enfrentar momentos de frustración

Para esto existen varias recomendaciones o consejos que se pueden poner en práctica para saber cómo sobrellevar la frustración. Como recomienda el Dr. Ariel Orama, estas son:

1. Reconocer y normalizar la experiencia asociada a la frustración:
Tener la capacidad para aprehender que se está atravesando una circunstancia que aunque frustrante, también es temporal. “Es normal que esté pasando por esta situación. Otras personas han pasado por la misma situación y han salido airosos” (Orama, 2017). Todo estado es pasajero.
2. Identificar la “causa matriz” de la frustración
Responder a la pregunta: ¿cuál es la verdadera causa que provoca sentirse frustrado en ese momento de la vida?
3. Solicitar una opinión externa
Desahogarse con algún compañero, amigo o familiar sobre lo que le está pasando, pedir el punto de vista de él, frente a lo que la persona está pasando como un “observador a distancia”.
4. Establecer objetivos y metas claramente definidos
A partir de la realidad en la que el individuo está cruzando, establecer metas y objetivos específicos, ya que en varias ocasiones la frustración está relacionada a expectativas muy altas.
5. Actuar “como si nada”
Tomarse un buen tiempo de la vida para pretender como si la frustración presente no existiera. analizar el cómo sería la vida si se apartara por completo de dicha meta no conseguida.
6. Respirar y conectarse con el Planeta

Como seres humanos, el mundo continúa girando frente a las diferentes posibilidades que se presenten para triunfar, sin importar el momento que uno esté atravesando. Caminar, hacer ejercicio, escuchar música, de ser posible, buscar la manera de volver a intentarlo: respirar profundamente, conectarse con la paz interior que cada uno tiene.

7. Eliminar o limpiar el entorno perfecto para la frustración

¿Qué o cuáles elementos, objetos o personas del entorno exacerban la experiencia de frustración? A estos hay que eliminarlos de la vista. Revisar en uno, como individuo, qué es lo que en verdad le ayudará a alcanzar sus objetivos o por lo menos lo van a motivar en su logro o no.

8. Un día a la vez

Cultivar como estilo de vida el desapego, ejercitar la virtud de la paciencia. “El aquí y ahora”, permitirá apreciar las circunstancias con una nueva y mejor perspectiva de la vida actual.

9. Crear un plan de acción

Después de haber revisado y puesto en práctica los diferentes puntos planteados anteriormente, es bueno diseñar un plan de acción diario para enfrentar la frustración, basado en los pasos previos.

“Enfrentar la frustración requiere de un proceso de crecimiento personal/profesional continuo y de asumir responsabilidades a nivel individual y colectivo” (Orama, 2017).

Una de las teorías motivacionales en la actualidad, es la teoría de la autodeterminación según Deci y Ryan (2006), logra superar la orientación exclusiva hacia la meta o logro académico, asumiendo la motivación como el resultado de los gustos internos del individuo que le impulsan a realizar conductas en ausencia de respuestas externas (Del Valle, 2018).

2.3.1. Reflexión

Hay que saber cómo tolerar la frustración, es simplemente aprender a enfrentarnos a los problemas y limitaciones que la vida nos va presentando (Rodríguez, s.f.).

“En todo momento se experimenta algún tipo de emoción o sentimiento que varía a lo largo del día, según lo que ocurre y en relación a la historia previa” (PSEA, 2009). Las emociones son vivencias complicadas, para poder expresarlas se realiza una gran variedad de gestos, términos, actitudes y acciones que reflejan el sentimiento o emoción que se está viviendo en ese momento, por muchas razones se las suele acumular por no querer ser rechazados o no tener la confianza para compartir ese sentimiento, sino se logra superar o canalizar esta situación la persona puede explotar de malas maneras, por eso es bueno acudir con un psicólogo o profesional en el tema, alguien en quien sienta confianza y apoyo para superar esos momentos de dificultad.

A toda esta investigación solo resta decir que hay que saber elegir o discernir de manera correcta, prudente y madura el o los objetivos que se desea alcanzar, para que la consecuencia inmediata sea positiva, esto requiere un esfuerzo enorme. Saber percibir que son necesarios una variedad de recursos para conseguir el objetivo, estos tienen que ser alcanzables y que no conlleven mucha dificultad, conociendo así las capacidades que cada ser humano tiene. Así que para poder superar el problema de la frustración se debe trabajar de manera conjunta, para que la persona y el entorno que lo rodean puedan apoyar, motivar y buscar soluciones a este sentimiento que tanto daño hace a la persona y a la sociedad.

2.4. Descripción del cortometraje animado

Un cortometraje animado, tiene que pasar por varias etapas para lograr su estreno a través de algún medio audiovisual. Una de las primeras etapas es tener

una idea principal y desarrollarla mediante la escritura de un guión o una premisa base.

A partir de estas etapas, el producto audiovisual va cobrando vida, luego el guión tiene que pulirse para convertirse en un storyboard, y así se va a ir dando una idea de cómo se va a ver el producto base. Después de varias correcciones y aprobaciones por los involucrados en el proyecto, éste pasa a convertirse en una animática que va a permitir conocer el o los tiempos de duración de las acciones en cada escena y también el tiempo total del producto sin incluir los créditos.

El tiempo promedio de duración de un cortometraje animado, dependerá mucho del mensaje o contenido que se quiere transmitir.

Aproximadamente este tiempo puede variar de uno a siete minutos.

Una vez definidos el tiempo de duración, se pasa a la etapa de desarrollo del material animado, para esto, la estética y el estilo de animación con el que se va a trabajar deben estar bien definidos. Después de algunas pruebas de proyección y las debidas correcciones finales, el producto pasa a la etapa de sonorización y efectos especiales, esto también dependerá del tipo de producción y de los presupuestos disponibles.

Para la producción del cortometraje animado “Dibujando”, que trata la temática de este proyecto de titulación, se decidió utilizar la técnica de la animación digital 2D, ya que este estilo de animación tiene una mayor acogida en distintos rangos de edades, dentro del público espectador. La estética de esta animación maneja trazos sencillos, puesto que facilita la comprensión y entendimiento del mensaje que se quiere transmitir al grupo objetivo.

CAPÍTULO III DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

El problema consiste en las causas y posibles motivos por los que la frustración se presenta en jóvenes de 18 a 20 años, y encontrar sus posibles soluciones o métodos para superarlo.

Se seleccionó este tema porque afecta a muchas personas que lo viven día a día y a veces es difícil de superar una frustración, que podría ser causa de situaciones fatales, debido a que no es fácil obtener el apoyo adecuado para buscar una salida al problema, que principalmente afecta a jóvenes que se encuentran en una esta etapa de su vida, que es muy decisiva para su futuro, pues a veces no se buscan los caminos que puedan ayudar a superar ese momento, que puede ser o no acarreado durante toda su vida.

Este tema afecta en muchos aspectos sociales de la persona que se encuentra frustrada, llevando a situaciones difíciles de superar, creando ideas que estancan a la persona, impidiéndoles ver que se puede superar ese momento. Si uno se encierra en la frustración, dentro de la sociedad las personas pueden llegar a rechazar al individuo que está frustrado y no quiere o no puede superar ese momento.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cuáles son las causas o motivos por los que la frustración se presenta en los jóvenes de 18 a 20 años?

3.2.2. Preguntas específicas

- 1 - ¿Qué es la frustración?
- 2 - ¿Cómo la frustración afecta la vida de una persona, si está no lo supera?
- 3 - ¿Consecuencias de no superar la frustración?
- 4 - ¿Cómo superar la frustración?
- 5 - ¿Cómo se puede evitar caer en la frustración?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Presentar un corto animado, que muestre como superar alguna frustración que se presente en los jóvenes universitarios de 18 a 20 años.

3.3.2. Objetivos específicos

- Analizar sobre la frustración en jóvenes de 18 a 20 años en la ciudad de Quito, Ecuador.
- Analizar las posibles soluciones o maneras para enfrentar la frustración.
- Elaborar un cortometraje animado que pretenda brindar una ayuda a jóvenes que se encuentren pasando alguna situación de frustración, y distribuirlo mediante redes sociales, por ejemplo, YouTube, Vimeo, etc.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

El lugar para realizar el estudio planteado se desarrollará en Quito, Ecuador, en la Universidad de las Américas, en el campus vía a Nayón, UDLA Park. A estudiantes de 1ro y 2do semestre. Con el apoyo del director de la carrera en Multimedia y Producción audiovisual y las distintas autoridades correspondientes. El desarrollo del proyecto se lo realizará desde el mes de

octubre hasta el mes de diciembre de 2020.

El grupo objetivo de este producto son jóvenes hombres y mujeres de 18 a 20 años, que están pasando por una etapa complicada de la vida, donde tienen que tomar muchas decisiones difíciles. Hay ciertos momentos donde uno es débil y no sabe dónde encontrar apoyo para continuar haciendo frente a los obstáculos que generan frustración en el camino de la vida. Está dirigido a jóvenes de distintos niveles socio-económicos, ya que es un problema que afecta a cada individuo.

3.4.2. Tipo de estudio

El modelo de estudio que se va a llevar a cabo para el tema será mediante el estudio de diferentes fuentes de información disponibles, especialmente en páginas de psicología y ayuda social. Se escogió este método por el aporte que brinda para una investigación de aspecto social y humanístico. Contando con la opinión y sugerencias de un profesional en el área de la Psicología.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Herramienta	Descripción	Propósito
Observación	A jóvenes de 18 a 20 años que están pasando por algún momento de frustración	Conocer los comportamientos y reacciones que la persona está pasando
Entrevista	Psicólogo Dr. Diego Puente	Conocer las sugerencias de lo que hay que incluir en el producto para poder transmitir el mensaje deseado

3.4.4. Tipo de análisis

Para el estudio del presente proyecto se lo realizará en distintas etapas, divididas en: La primera etapa abarca: ¿Qué es la frustración?, causas y motivos; consecuencias y posibles soluciones; conclusiones y recomendaciones. Segunda etapa, planteamiento de los objetivos y preguntas para el desarrollo de un guión. Tercera etapa, aplicación de los métodos cualitativos del primer focus group y la observación. Cuarta etapa, desarrollo del producto audiovisual. Quinta etapa, presentación del producto audiovisual finalizado, en el segundo focus group.

A continuación, se detalla el proceso para la investigación.

1. Primera etapa: ¿Qué es la frustración?, causas o motivos por los que se genera la frustración en los jóvenes. Se va a investigar los orígenes y raíces de este problema que afecta a los seres humanos. Las consecuencias y posibles soluciones que existen para enfrentarse al problema. Las conclusiones y recomendaciones para sobrellevar futuras frustraciones.
2. Segunda etapa: objetivos y preguntas para el desarrollo del guión de una animación sobre un personaje que se encuentra en momentos de frustración y busca un camino para sobrellevar la situación.
3. Tercera etapa: el método cualitativo se lo utilizará para observar y conocer las reacciones y expresiones que se suelen tener al momento de experimentar un estado de frustración. Así se obtendrá un mayor conocimiento para el desarrollo del producto audiovisual. La entrevista al profesional en este tema, permitirá conocer sugerencias para la realización del producto.

4. Cuarta etapa: una vez hechas las correcciones al guión, se desarrollará el respectivo story board donde se irá dando forma a la historia. Aquí entra lo que es la preproducción: revisión y definición de información sobre proyectos del mismo tema. Búsqueda de referentes gráficos y sonoros. Correcciones del guión para el desarrollo del guión técnico. Definición de planos y tiempo de duración.

Desarrollo del personaje, objetos, escenarios que lo acompañarán en el cortometraje. Producción: desarrollo de la animación animática y primer corte del producto con una base sonora como referente. Correcciones sobre el primer corte, pruebas de colorización.

5. Quinta etapa: después de las correcciones al producto audiovisual terminado, se lo publicará en las plataformas de video como las mencionadas anteriormente.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. Sinopsis

Un joven, que se enfrenta consigo mismo al encontrarse con una situación de frustración, al no sentirse capaz de dibujar bien. Un día conoce a un anciano, que le da un consejo, gracias a esas palabras, el joven encontrará un camino para superar cualquier momento de frustración que se le presente en el futuro.

4.2. Desarrollo

Idea central: buscar cómo superar un momento de frustración.

Tema: Un joven, que descubre cómo superar una situación difícil.

Premisa: La frustración puede desarrollar tu imaginación.

4.2.1. Guión

1. INT. HABITACIÓN - DÍA

EVANS (20) sentado frente al escritorio, con sus manos en la cabeza moviéndola de un lado al otro. Toma un paquete que está junto a él, lo abre y saca una libreta; la observa por un rato. Evans abre la libreta, en la primera página en blanco. Coge un lápiz, lo pone en su boca mordiéndolo pensativamente. Con el lápiz Evans dibuja un punto en la hoja, después dibuja otro al lado del primero y hace algunos puntos más. Evans empieza a dibujar unas líneas debajo de los puntos, dibuja algunas figuras geométricas como cuadrados, círculos; pero no le salen perfectos, dibuja algunos triángulos, continúa dibujando algunos garabatos. Evans arranca la hoja, la arruga, cierra la libreta y la lanza al basurero junto con la hoja.

Evans sale del cuarto.

2. INT. PARQUE - DÍA

Evans caminando por el interior de un parque, se dirige a una banca donde se sienta y observa a su alrededor, ve un árbol y cierra los ojos.

3. INT. ESPACIO BLANCO - DÍA

Un punto negro en un fondo blanco empieza a moverse; del punto empieza a crecer una línea que va tomando forma de un árbol mal delineado.

4. INT. PARQUE - DÍA

Evans abre los ojos y con el rostro triste, observa a su alrededor, un HOMBRE ANCIANO está sentado junto a él. Evans se sorprende de su presencia, se levanta de la banca y se aleja caminando. El anciano mira a Evans y le dice.

ANCIANO

Esfuézate y se valiente.

Evans voltea a ver al anciano y continua su camino.

5. INT. HABITACIÓN - NOCHE

Se abre la puerta; Evans entra se dirige al basurero, saca la hoja arrugada, la desarruga, saca la libreta y se sienta frente al escritorio, abre la libreta, coge el lápiz y empieza a dibujar un árbol mal delineado. Vuelve a dibujar un árbol junto al otro igual mal delineado. Cambia la hoja, se levanta se dirige a la ventana ve a través de ella y ve la luna.

Fundido a blanco.

6. INT. ESPACIO BLANCO - DÍA

Un punto negro en un fondo blanco empieza a moverse; del punto empieza a crecer una línea que dibuja un círculo mal delineado.

7. INT. HABITACIÓN – NOCHE

Evans regresa al escritorio, se sienta y dibuja un círculo mal delineado en una hoja en blanco. Continúa dibujando unas montañas hasta crear un paisaje mal delineado. Evans se coge la cabeza y la mueva como negación. Evans cierra la libreta y se va a dormir.

Fondo negro.

8. EXT. PAISAJE - DÍA

Transición de fondo blanco a Evans parado frente a un paisaje hermoso. Unos rayos comienzan a caer. Evans se asusta. Fondo negro.

9. INT. HABITACIÓN - DÍA

Evans sentado frente al escritorio, jugando con el lápiz en la mano. Recuerda las palabras del anciano y reflexiona.

ANCIANO v.o.

Esfuézate y se valiente.

Abre la libreta en una hoja en blanco, empieza a dibujar algunos árboles mejor definidos y unas montañas. Evans cierra los ojos, arranca la hoja y la lanza al piso.

10. INT. CASA – DÍA

En un calendario se va marcando los días que pasan rápidamente.

11. EXT. PATIO CASA - DÍA

Se ve a Evans dibujando un sol y algunas nubes mejor delineados, busca unas pinturas en la cartuchera y pinta el paisaje.

12. INT. PARQUE – DÍA

Evans caminando en el parque, va buscando al Anciano que le dijo aquellas palabras. Lo ve sentado en una banca, Evans se acerca al anciano y se sienta junto a él. Evans le enseña el dibujo al anciano.

ANCIANO

Si vez muchacho que, con esfuerzo,
valentía y constancia, podrás superar
las situaciones frustrantes
que se presentan en la vida.

El dibujo comienza a moverse y los dos sonrían.

El fin.

4.2.2. Diseño de Personaje

Evans

Figura 1

Boceto del personaje principal.



Nota. Tomada de (Avila, 2020).

- Características físicas:

Joven de 18 años, alto de contextura ancha, brazos delgados y largos.

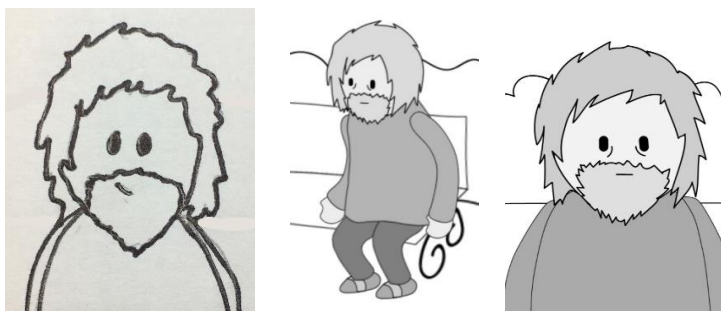
- Características psicológicas:

Introvertido, curioso, impaciente, ansioso, soñador, creativo, frustrado.

Anciano

Figura 2

Boceto personaje secundario.



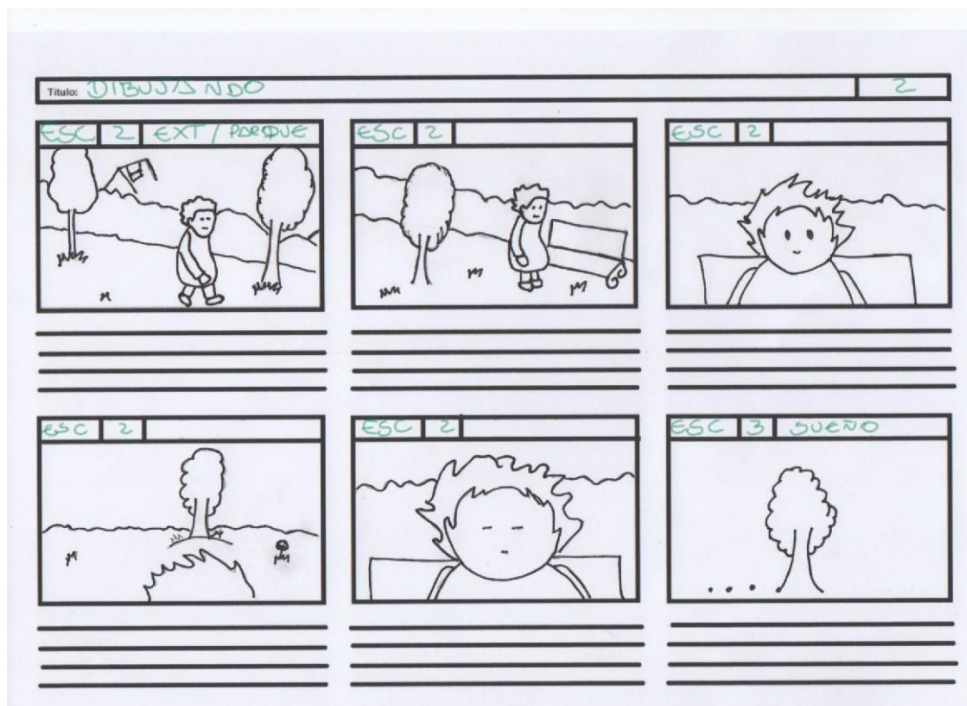
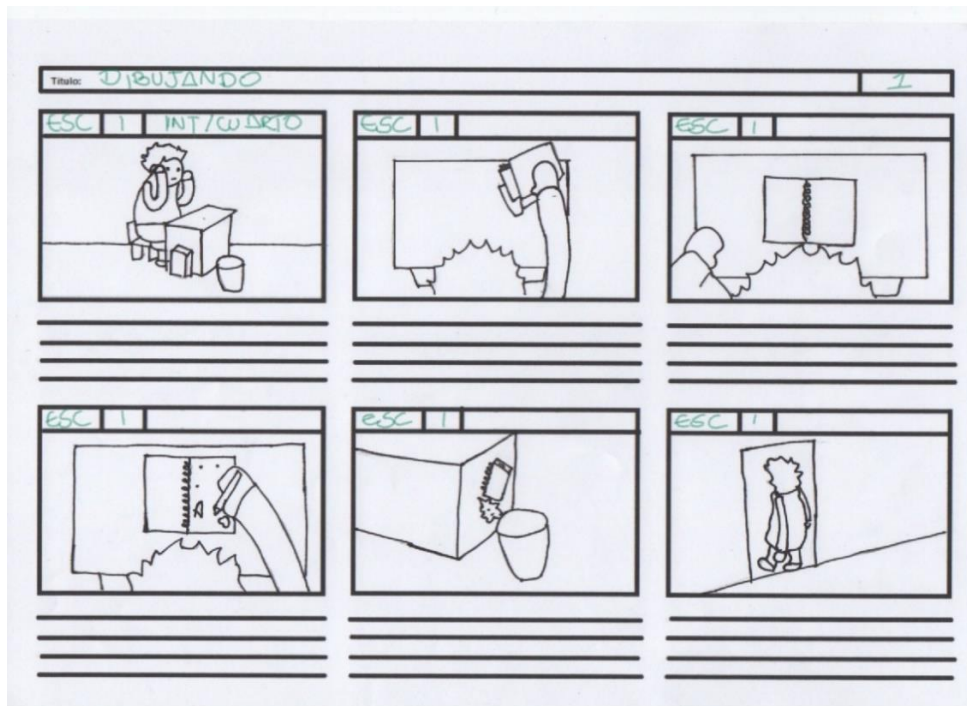
Nota. Tomada de (Avila, 2020).

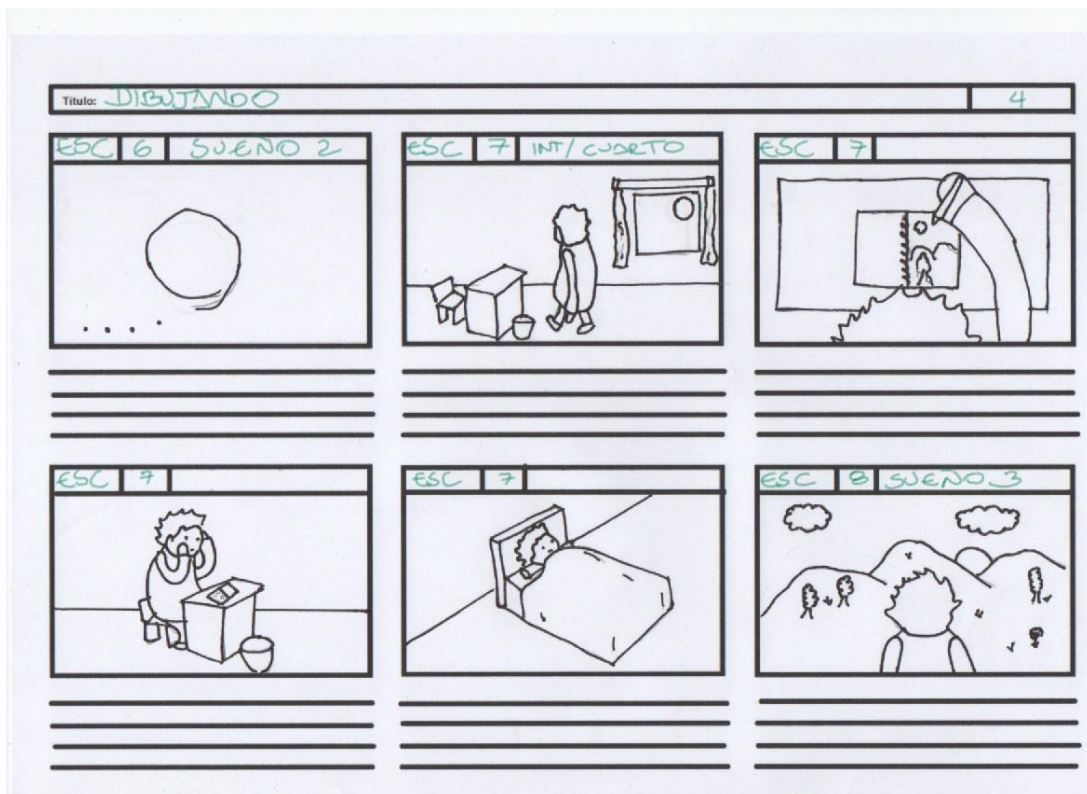
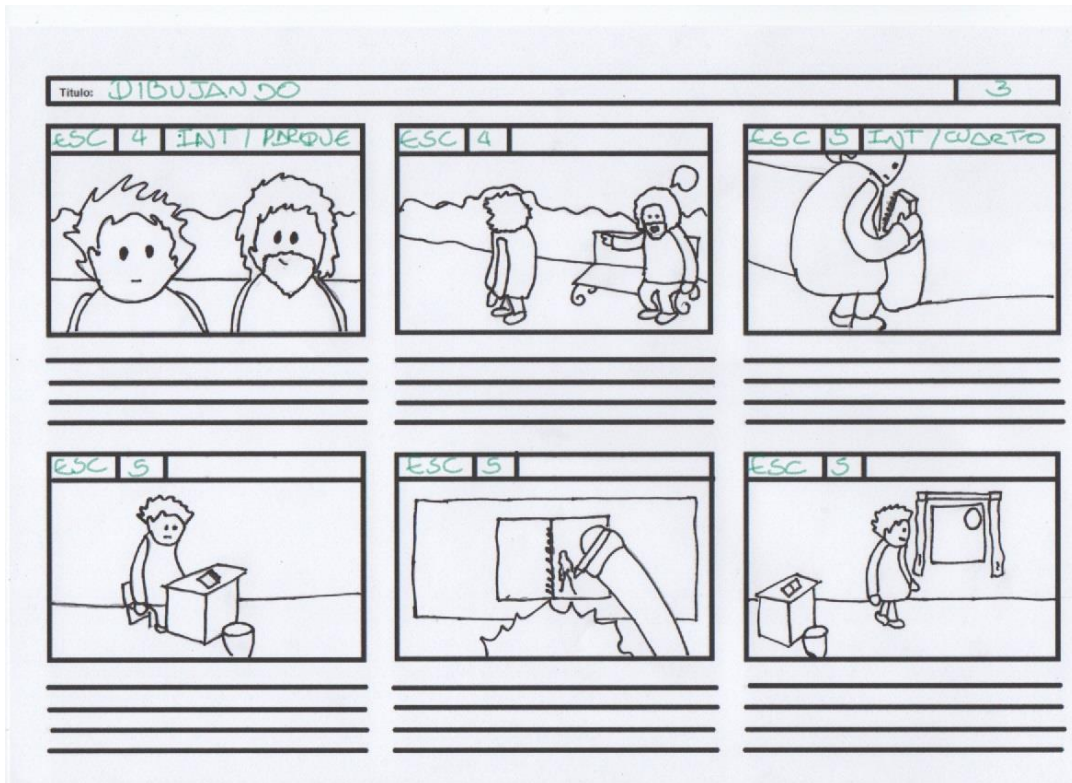
- Características físicas:

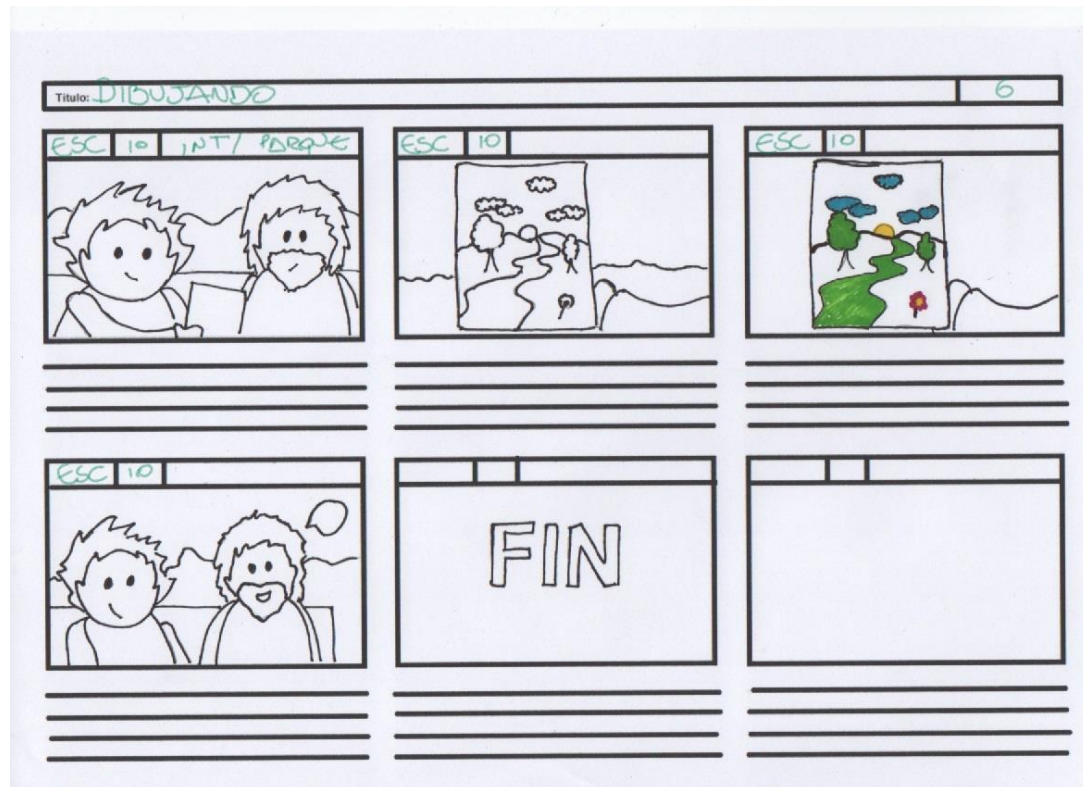
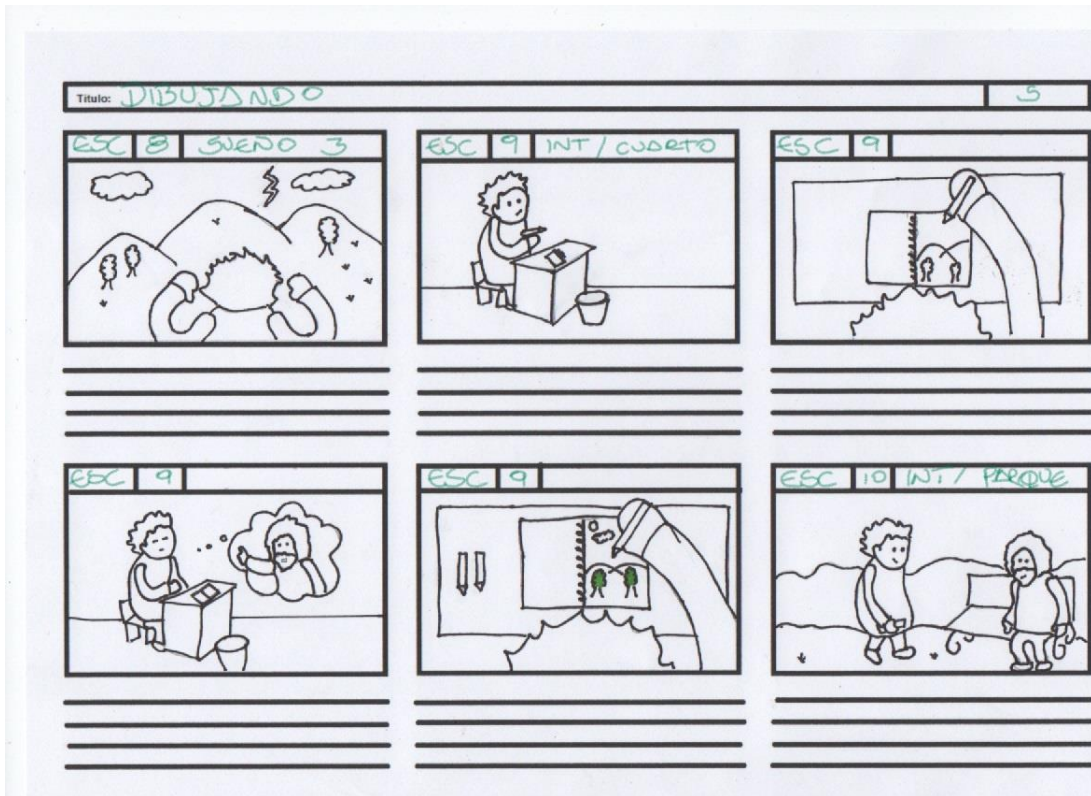
Anciano de 80 años, con barba, bajo de contextura ancha, brazos delgados y largos.

- Características psicológicas:
Extrovertido, sereno, paciente, seguro, amable, soñador, optimista.

4.2.3. Storyboard







4.2.4. Definición de Arte Conceptual

En la propuesta de arte, para este cortometraje, se eligió trabajar con una paleta de colores de blanco, negro y gris, para el mundo físico del personaje principal. Y para cuando el personaje logra completar el paisaje, la paleta de colores es de tonos verdes y colores cálidos para el dibujo que cobra vida. Mientras que el entorno, en donde se desarrolla la historia, continúa a blanco y negro.

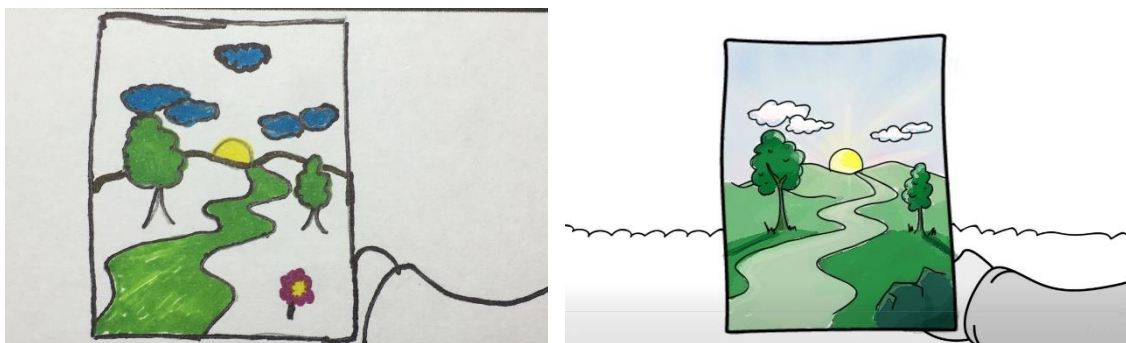
La estética de los personajes y el entorno es sencilla, sin muchos detalles para de esta manera poder llegar a un público de distintas edades y gustos estéticos.

4.3. Producción

4.3.1 Ilustración Final (antes y después)

Figura 3

Boceto y resultado final.



Nota. Tomada de (Avila, 2020).

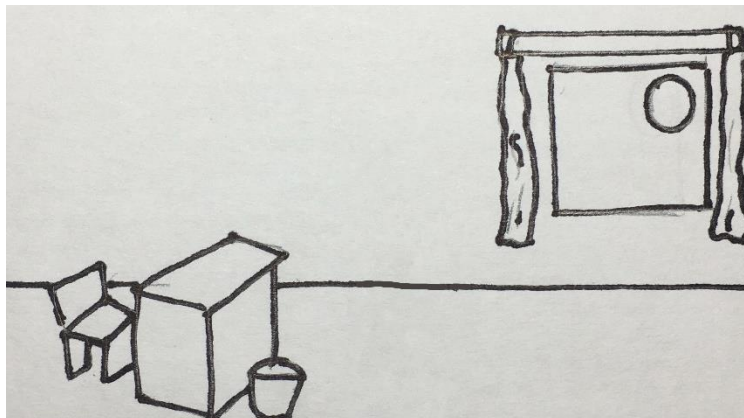
Para el desarrollo de este corto animado, se utilizaron varios programas como: Adobe Photoshop, Adobe Ilustrador, Adobe After Effects, Adobe Premiere, cada uno de estos programas permitió y facilitó el desarrollo de este producto audiovisual, de manera más fluida para poder obtener el resultado deseado.

4.3.2. Escenarios

Habitación.

Figura 4

Propuesta de habitación.

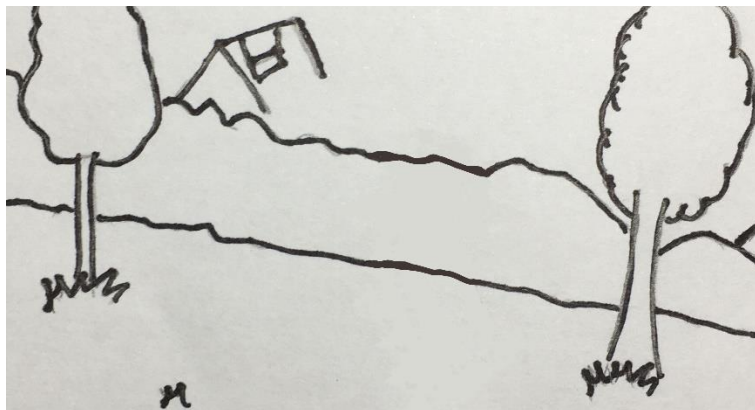


Nota. Tomada de (Avila, 2020)

Parque

Figura 5

Diseño del parque.

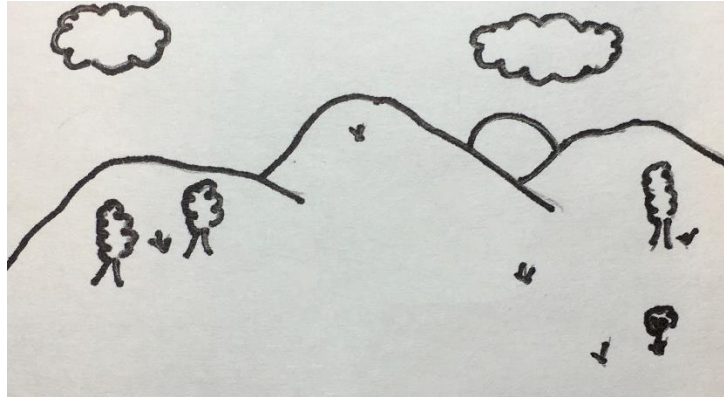


Nota. Tomada de (Avila, 2020).

Paisaje

Figura 6

Propuesta de paisaje.



Nota. Tomada de (Avila, 2020).

4.3.3. Etapa de Animación

En la etapa de animación del producto audiovisual, primero se definió realizarla en un estilo de animación clásica en digital formato 2D, para producirlo se utilizaron varios programas como: Adobe Photoshop y Adobe Ilustrador, para esbozar los distintos dibujos que se utilizaron para la animación. Luego se los exportó al programa de Adobe After Effects donde, se fue desarrollando cada una de las escenas de la historia, según el storyboard previamente realizado en base al guión escrito. Una vez concluidas las escenas se las exportó al programa de Adobe Premiere donde, se maquetó las distintas escenas acordes al orden preestablecido.

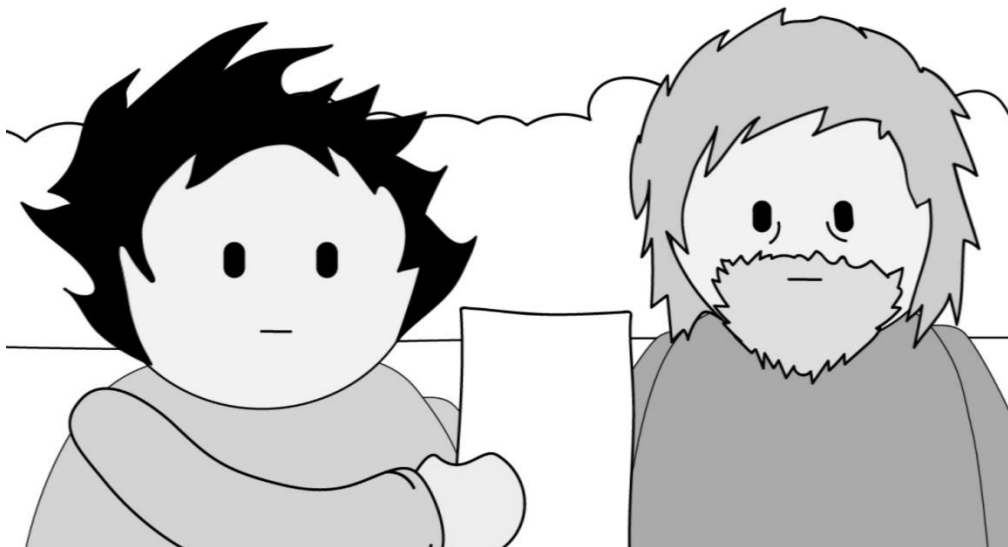
4.3.4. Sonorizado

Para la etapa de sonorización del cortometraje animado, se utilizó el programa Adobe Premiere, donde se estructuró las distintas pistas de audio que se necesitaron para darle vida al cortometraje. Se pensó en el tipo de música que acompaña al personaje en las distintas etapas que tiene que pasar. Se utilizaron sonidos de atmosfera para las diferentes escenas del cortometraje. También se buscó foley's para algunas de las acciones del personaje principal.

4.4. Producto Final

Figura 7

Resultado final.



Nota. Tomada de (Avila, 2020).

4.4.1. Formato del Producto

El formato del cortometraje animado es: H.264 en .mp4, YouTube 1080p Full HD. La duración es de aproximadamente cinco minutos. Pesa 239 MB. Sonido estéreo.

4.4.2. Costos del Producto

El presupuesto para el desarrollo de esta producción audiovisual no tiene ningún costo, si no se tiene en cuenta el valor intelectual necesario para el desarrolla de la obra realizada.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Durante el proceso de investigación se encontró que muchos jóvenes entre 18 y 22 años, atraviesan recurrentes situaciones de frustración y si estas no son bien canalizadas los puede llevar a estados de depresión muy fuertes y peligrosos.

En el cortometraje animado que se realizó, se pretende mostrar que se puede superar un momento de frustración, siempre y cuando el individuo reconozca que necesita ayuda y que esté dispuesto a poner de su parte para buscar y encontrar una o varias opciones para controlar la situación actual y que le ayuden a enfrentarse a futuras circunstancias similares que lo pueden estancar.

La frustración no solo se presenta en jóvenes de 18 a 22 años, si no que puede manifestarse en cualquier etapa o momento de la vida de los seres vivos.

Las personas deben estar conscientes que no tienen que dejarse vencer por esta enfermedad, y estar dispuesto a aceptar consejos y sugerencias que se presentan en el caminar de la vida; en especial de las personas que no quieren ver sufrir a otros, porque quizás ellos también lograron batallar y superar varias situaciones de frustración.

A causa de la situación que en la actualidad vive la sociedad, y que es de dominio público, no se logró realizar todas las actividades planeadas para poder obtener un mejor resultado.

Durante el desarrollo de este proyecto de titulación, se evidenció que es necesaria la intervención de un grupo trabajo idóneo, que aporte con ideas y soluciones que normalmente pasan desapercibidas. En este caso específico, se necesitó la colaboración de un profesional en la rama de psicología.

5.2. Recomendaciones

Para solucionar los problemas de frustración, existen varias herramientas que podrían ayudar a superarlos. Algunos de estos métodos pueden ser: visitar a un psicólogo, conversar con alguien de su confianza, buscar alguna actividad de sana distracción como el deporte o el arte entre otros.

Otra sugerencia es que, si alguien a quien no se conoce, le puede brindar alguna palabra de ánimo o motivación para continuar luchando por superar el problema de frustración, está en uno el discernir y aceptar el consejo que el extraño acaba de compartir.

A partir de esta investigación y del proyecto final que es el cortometraje animado, se espera se continúe realizando nuevos productos audiovisuales que ayuden a mostrar posibles soluciones para confrontar este tipo de problemas, que pueden llegar a causar grandes desgracias si no se sabe cómo encauzar los sentimientos íntimos de frustración que aquejan a los seres vivientes.

Se recomienda que, para la realización de proyectos audiovisuales, se trabaje en equipo para que así el producto tenga un mejor resultado y mayor acogida con los espectadores.

REFERENCIAS

- Amigo, F. T. (s.f.). *Teléfonoamigo*. Obtenido de <http://telefonoamigo.org/telefono-amigo-ecuador.html>
- Amsel, A. (1958). *Revista Latinoamericana de Psicología*. Obtenido de ABRAM AMSEL: TEORÍA DE LA FRUSTRACIÓN Y APRENDIZAJE DISPOSICIONAL.
- Avila, C. (2020). *(Dibujo)*.
- Calderón, G. (21 de julio de 2013). *La cámara multiplano: creando el efecto de la tridimensionalidad*. Obtenido de Enfilm cine todo el tiempo: <https://enfilme.com/ciniciados/animacion/innovaciones-tecnologicas/la-camara-multiplano-creando-el-efecto-de-la-tridimensionalidad>
- Carlini, A., & Noelia, C. (s.f.). *Academia.edu*. Obtenido de https://www.academia.edu/7196331/01_historia_de_la_animacion
- Castro, K., & Sánchez, J. R. (1999). *Dibujos Animados y Animación*. Ediciones CIESPAL.
- Chóliz, M. (2005). *Psicología de la emoción: El proceso emocional. (Dpto. de Psicología Básica)*. Universidad de Valencia, Valencia.
- Consuegra, N. (2010). *Diccionario de Psicología*. Bogotá, Colombia: ECOE Ediciones.
- COMERCIO, G. E. (24 de agosto de 2016). *¿De dónde salió 'yo soy Máximo y aquí estoy'?* Obtenido de EL COMERCIO: <https://www.elcomercio.com/afull/maximo-tucan-ecuador-unicef-campana.html>
- Del Valle, M. M. (2018). *Propiedades psicométricas escala satisfacción y frustración necesidades psicológicas (ESFNPB) en universitarios chilenos. Propósitos y Representaciones*, 301-.
- Eguaras, V. (2015). *Los 12 principios de la animación para el desarrollo de contenidos y fomento... (Tesis de Máster)*. Universidad Internacional de La Rioja, Pamplona.
- Elías, J. (16 de agosto de 2010). *El primer dibujo animado a color y con sonido de la historia, hace 80 años hoy*. Obtenido de eliax: https://www.eliax.com/index.cfm?post_id=8028
- Gutiérrez, B. (2007). *Revista Latinoamericana de Psicología, volumen 39*. Obtenido de ABRAM AMSEL: TEORÍA DE LA FRUSTRACIÓN Y APRENDIZAJE DISPOSICIONAL.
- Melece, A. (Dirección). (2013). *Der Kiosk* [Película]. Suiza.
- Mustaca, A. E. (2018). *Frustración y conductas sociales. Avances en Psicología Latinoamericana*, 65-81.
- Oleas, J. (Octubre de 2018). *ANIMACIÓN ECUATORIANA: ORÍGENES Y FUTURO*. Obtenido de ReserchGate: https://www.researchgate.net/publication/333746422_ANIMACION_ECUATORIANA_ORIGENES_Y_FUTURO_ECUADORIAN_ANIMATION_ORIGINS_AND_THE_FUTURE
- Ortuño, A. (2016). *Manual para el alumno o alumna "Cómo fomentar el autocontrol y la tolerancia a la frustración en los hijos e hijas"*. Madrid: CEAPA.
- PSEA. (2009). *Respuestas de frustración en humanos**. *Terapia Psicológica*, 191-201.
- Rodríguez, R. (s.f.). *La frustración en la etapa de educación infantil. (Trabajo fin de grado)*. Universidad de Valladolid, Valladolid.
- Quinteros, N. (s.f.). *Max Fleischer dibujando el futuro*. Obtenido de Canal Trans: <http://www.canaltrans.com/lalinternamagica/maxfleischer.html>
- Snyder, A., & Margolina, I. (Dirección). (2003). *Un siglo de animación* [Película]. Rembrant Films.
- Studio, P. (Dirección). (2016). *Unsatisfying* [Película]. Francia.
- Sweetland, D. (Dirección). (2008). *Presto* [Película]. Estados Unidos.

- Usón, L., & Aguilar, A. (Dirección). (2017). *Afterwork* [Película]. Ecuador; España; Perú.
- Valbuena, J. (2014). "*Luna: cortometraje animado*" [Tesis de licenciatura, Pontificia Universidad Católica del Ecuador]. Repositorio Institucional. Obtenido de <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/11795/LUNA%20cortometraje%20animado.pdf?sequence=4&isAllowed=y>
- Viaplana, G. (2015). Aprender a tolerar la frustración en el segundo ciclo de Educación Infantil. (*Grado Maestro en Educación Infantil*). Universidad Internacional de La Rioja, Barcelona.
- Yates, A. (1975). *Frustración y conflicto*. Madrid: Taller.
- Zonacuario. (2006). Capitán Escudo y sus amigos. *elé*.

