



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**ADAPTACIÓN ANIMADA DEL CUENTO LITERARIO
“LA CAJA DE COLORES”**

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

Profesor Guía:
Enrique Saltos

Autora:
Saskya Liubka Narváez Montesdeoca

Año
2012

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el/la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

Enrique Saltos
BSC Computer Sciences
C.I.: 171235713-4

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Saskya Liubka Narváez Montesdeoca

C.I.: 171254723-9

AGRADECIMIENTOS

A mi familia que siempre ha estado ahí para empujarme y levantarme en todos los momentos de mi vida, incluso en los que me aleje y creí estar sola, les agradezco la paciencia y el amor incondicional que todos han sabido tener, les agradezco el ejemplo de grandeza, amor y respeto.

A mi esposo con quien cada día voy de la mano, quien me enseña a amar y a luchar por todo lo que uno ama, por todo nuestro presente y futuro por darme su amor y apoyo cada día.

A mis amigos que siempre han estado ahí para decirme la verdad y nunca decir lo que quería escuchar, por las risas y el llanto por los momentos felices y los de peleas por crecer juntos, Martin Saltos, Amir Gindeya, Paola Villalva, Vanesa Quizpi.

DEDICATORIA

El trabajo requiere esfuerzos que muchos no están dispuestos a efectuar, yo puedo agradecer a todos a mi alrededor por enseñarme a estar siempre en la tierra y apoyarme en mis decisiones, a correr riesgos y a vivir, agradezco a todos los que están a mi lado en la tarea de vivir y ser feliz.

RESUMEN

Este es un proyecto desarrollado con la ayuda de diferentes técnicas de animación experimental aplicadas en Ecuador; cada etapa para que el cuento literario "La caja de colores" sea transformado en un cortometraje animado llevo a la investigación y aplicación de nuevas técnicas animadas tanto 2D, 3D, clásicas y experimentales para lograr un producto atractivo y dinámico, es así como se dio vida a la historia de Julián, un niño con Síndrome de Asperger que enfrenta dificultades con su entorno.

Este cortometraje animado más allá de ser un recurso para que se entienda de mejor manera este trastorno, es un recurso valioso en técnicas de animadas y elaboración de proyectos desde el planteamiento del mismo hasta el resultado final.

ABSTRACT

This is a project developed with the help of different experimental animation techniques applied in Ecuador; every stage so that the literary fairy tale 'The colored box' be transformed into an animated short film led to the research and application of new techniques both animated 2D, 3D, classic and experimental to achieve an attractive product and dynamic, it is as well as gave life to the story of Julian, a child with Asperger syndrome facing difficulties with their environment.

This animated short film beyond be a resource for understanding of best way this disorder, is a valuable resource in techniques of animated and elaboration of projects from the approach of the same until the final result.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
1 CAPÍTULO I. SÍNDROME DE ASPERGER	9
1.1 ANTECEDENTES DEL SÍNDROME DE ASPERGER.....	9
1.1.1 Origen y Estudios del Síndrome de Asperger	10
1.1.2 El Síndrome de Asperger en el Ecuador.....	14
2 CAPÍTULO II. GENERO LITERARIO	16
2.1 EL CUENTO LITERARIO	16
2.1.1 La Literatura en la Cinematografía.....	20
2.1.2 La Cinematografía Animada	24
3 CAPÍTULO III. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	27
3.1 INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	27
3.1.1 Historia de la Producción Audiovisual	28
3.1.2 Etapas de la Producción Audiovisual para un Proyecto.....	30
4 CAPITULO IV. EL CORTOMETRAJE	34
4.1 INTRODUCCIÓN AL CORTOMETRAJE.....	34
4.1.1 La Historia del Cortometraje	34
4.1.2 Tipos de Cortometraje	36
4.1.3 El Cortometraje Animado.....	37
4.1.4 Proceso para Ejecutar un Cortometraje Animado.....	37
5 CAPÍTULO V. LA ANIMACIÓN	39
5.1 INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN.....	39
5.1.1 Tipos de Animación	39
5.1.1.1 Dibujo Animado.....	39
5.1.1.2 Stop Motion	39
5.1.1.3 Pixilación	39
5.1.1.4 Rotoscopia	40
5.1.1.5 Animación de Recortes	40
5.1.1.6 La Animación 2D.....	40
5.1.1.7 La Animación 3D.....	41
5.1.2 La Animación Experimental	42
5.1.3 La Animación en el Ecuador	42

6	CAPÍTULO VI. DESARROLLO	44
6.1	PRE-PRODUCCIÓN	44
6.1.1	Viabilidad	44
6.1.1.1	Clientes	44
6.1.1.2	Competidores.....	45
6.1.1.3	Competitividad	45
6.1.1.4	Aspecto Técnico.....	45
6.1.1.5	Recursos Humanos y Físicos.....	46
6.1.1.6	Físicos.....	46
6.1.1.7	Humano	46
6.1.1.8	Duración.....	47
6.1.1.9	Calidad de Video.....	47
6.1.1.10	Calidad de Audio.....	47
6.1.1.11	Aspecto Financiero	48
6.1.2	Guión Literario: “ La Caja de Colores”	49
6.1.3	Guión	52
6.1.4	Propuesta de Arte	59
6.1.4.1	Propuesta de Personajes.....	59
6.1.4.2	Propuesta de Escenarios	66
6.1.5	Línea Grafica	70
6.1.5.1	Personajes	71
6.1.5.2	Escenarios	73
6.1.6	Escalaeta	75
6.1.7	Storyboard	80
6.1.8	Animatic	82
7	CAPÍTULO VII. PRODUCCIÓN.....	83
7.1	ANIMACIÓN 2D.....	83
7.2	ANIMACIÓN 3D.....	101
7.3	RENDER	104
8	CAPÍTULO VIII. POST PRODUCCIÓN	105
8.1	VIDEO COMPOSICIÓN	105
8.1.1	Corrección de Color	106
8.1.1.1	Edición	106
8.1.2	Sonorización	108
8.1.2.1	Musicalización.....	108
9	CAPÍTULO IX. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	110
9.1	CONCLUSIONES.....	110
9.2	RECOMENDACIONES	111

FOCUS GROUP	112
REFERENCIAS	122
ANEXOS	125

INTRODUCCIÓN

Enfocado en La cinematografía de animación experimental se crea la adaptación del cuento infantil “La caja de colores” a la cinematográfica de animación experimental con una duración de 3-5 minutos, que explicara las características de personas con el Síndrome de Asperger, esto se dará a través nuevas técnicas animadas experimentales, siguiendo un proceso en el que la pieza literaria se formara como un producto animado con técnicas experimentales animadas y graficas.

El cuento literario “LA CAJA DE COLORES” es un material que tiene que seguir el proceso para ser un cortometraje animado con su proyección cinematográfica, el cual explica las capacidades especiales del niño con Síndrome de Asperger, del que muchos desconocemos y no lo sabemos asimilar, es por ello la ejecución del cuento animado, para poner en contacto las características de personas con este síndrome en su entorno.

El cuento destaca las habilidades de un niño con El Síndrome de Asperger explicando el proceso y las características del síndrome. Narra las habilidades y debilidades del niño al tener el Síndrome de Asperger y como la relación social en la escuela es difícil, más aún con sus compañeros de salón quienes no entienden su comportamiento, esto llevará al cuento a evidenciar que todos somos diferentes y que es necesario sabernos entender con cada aspecto de nuestras diferencias, sean estas patológicas o de personalidad.

La producción y dirección de esta adaptación animada está dispuesta contar en su máxima expresión el cuento con todas las características que este posee, además de ejecutar el conseguir un material de optima calidad visual y técnica, para así tener un producto final llamativo y que cumpla con todos los objetivos que se plantea dentro del proyecto, desde la función de producción y dirección del mismo.

OBJETIVOS

Objetivo General

Adaptar a un cortometraje el cuento literario “La caja de colores”, usando técnicas de animación experimental.

Objetivos Secundarios

1. Experimentar con la cinematográfica de animación experimental y la literatura infantil para crear un proyecto visual.
2. Realizar la adaptación animada del cuento infantil “La caja de colores” en forma de cortometraje animado.
3. Exponer algunas de las capacidades especiales de los niños con Síndrome de Asperger como forma de enseñanza.
4. Explotar los recursos de la animación experimental y fusión para que el cuento “La caja de colores” sea visualmente transmitido de manera correcta.
5. Usar técnicas de animación experimentales 2D Y 3D fusionadas e incluyendo estilos gráficos de ilustración contemporáneos vanguardistas.
6. Aplicar los conceptos aprendidos a lo largo de la carrera para dirigir y producir un proyecto audiovisual de estas características.

ANTECEDENTES

Este proyecto está enfocado en: La cinematografía de animación experimental a partir del cuento “La caja de colores” el cual explica de manera dinámica las capacidades especiales de niños con Síndrome de Asperger; por lo que destacamos el estudio en:

La cinematografía animada, la animación experimental y el entendimiento del Síndrome de Asperger, por lo que es importante definir las individualmente para entrelazarlas ejecutando el resultado de los objetivos planteados.

Sabiendo que las nuevas tecnologías como animación es un método práctico de estimulación de los sentidos y procesos cognitivos, dando curso libre a la imaginación con todo lo que ello implica, es decir, comparar, armar, inventar, recrear, analizar, realizar operaciones lógicas, en síntesis, posibilita elevar a través de la estimulación, el desarrollo intelectual.

Por otra parte, la asimilación de cuentos infantiles, posibilita, abrir un lugar de intercambio y diálogo, se genera así un espacio paralelo en el que se da lugar al afecto y a la comunicación frente a las nuevas tecnologías que de alguna forma, ponen la imagen, como eje de lo escrito, y la estimulación con la imagen genera una expansión de las capacidades interpretativas del valor primordial del cuento.

Diversas categorías o clases de cuentos infantiles se perfilan, y es donde se proyecta mas allá la capacidad mágica de la creación adaptándola al cine, creando una imagen en movimiento una personificación de lo escrito e ilustrado, magnificando la fantasía dentro de un concepto comunicativo.

La animación cinematográfica juega el papel fundamental al traspasar dimensiones extraordinarias y fundamentalmente porque en la actualidad el

Cine es uno de los medios de esparcimiento e información más representativos dentro del mundo contemporáneo.

El cine juega un factor determinante en la evolución del hombre ya que este siempre se ha presentado curioso en el afán de proyectar imágenes en movimiento, así hay las etapas de la cinematografía desde: el teatro de las sombras, el comienzo de la cámara obscura, la linterna mágica, hasta que en el siglo XIX cuando los hermanos Lumiere proyectan ya una verdadera captación de la imagen con el cinematógrafo.

Pese a la ambigüedad de las primeras películas donde las proyecciones de actividades cotidianas o entornos sociales eran el tópico principal; el entusiasmo de Georges Méliès dio a conocer historias ficticias en donde demostraba que la realidad hay como adaptarla o falsearla a través del cine, con este principio lleva al pantalla el primer acercamiento a la animación cinematográfica con la literatura infantil y el 1990 con 20 escenas filma Cenicienta.

La literatura y el cine forman una complejas relacione en la que forman un vinculo con distintas expresiones narrativas, donde sin importar que la literatura juega un papel fundamental proporcionando fuentes de inspiración convirtiendo al cine en un espacio para adaptación fílmica de obras literarias, estas se convergen para generar historias fantásticas en la que el enriquecimiento del texto es el objetivo primordial.

Con la cinematografía también llegamos a los avances de siglo XXI donde la ola de animación y de recursos tecnológicos llevan a la pantalla historias literarias fantásticas creando piezas de arte y de manejo de los recursos visuales de una nueva época donde la animación experimental nos lleva a una expresión libre de la idea a través de técnicas de animación que transmiten de forma no convencional o de metodologías no establecidas algún tipo de innovación posiblemente narrativa como técnica.

El artista esta en total libertad en cuanto a métodos experimentales tradicionales o no tradicionales para la ejecución de la historia, la animación experimental no es comercial, lo que implica la pureza y riqueza en cuanto a contenido narrativo, por eso el fusionar la literatura con esta técnica visual tan amplia explotará la magia dentro de las historias literarias donde no hay límites ni reglas establecidas.

Las técnicas en la animación experimental generalmente son la combinación de las ya existentes como el stop motion, rotoscopia, dibujo sobre celuloide, 2d, 3d, etc. La creación de una técnica, usara como base las ya existentes, no solo en el mundo de lo digital si no de lo análogo. Muchas de las técnicas experimentales se basan en un uso innovador de herramientas ya existentes en otros ámbitos del arte visual.

Al tener elementos como la animación experimental de cuentos infantiles que contengan valores cinematográficos y que sean enfocados a la consigna de aceptar y entender las capacidades especiales de personas con el síndrome de Asperger.

El síndrome de Asperger es un trastorno severo del desarrollo, considerado como un trastorno neuro-biológico en el cual existen desviaciones o anomalías en los siguientes aspectos del desarrollo:

- Conexiones y habilidades sociales.
- Uso del lenguaje con fines comunicativos.
- Características de comportamiento relacionados con rasgos repetitivos o perseverantes.
- Una limitada gama de intereses.

La incidencia de este trastorno es mayor que la del autismo y se estima en uno por cada 250 niños nacidos vivos, es un trastorno muy común pero muy desconocido.

Los niños con este diagnóstico tienen severas y crónicas incapacidades en lo social, conductual y comunicacional. Cada niño no es igual, pero algunas de las características pueden ser:

- Socialmente torpe y difícil de manejar en su relación con otros niños y/o adultos.
- Ingenuo y crédulo.
- A menudo sin conciencia de los sentimientos de otros.
- Incapaz para llevar y mantener una conversación.
- Se altera fácilmente por cambios en rutinas y transiciones.
- Literal en lenguaje y comprensión.
- Muy sensible a sonidos fuertes, luces u olores.
- Fijación en un tema u objeto.
- Físicamente torpe en deportes.

Estos niños pueden tener:

- Memoria inusual para detalles.
- Problemas de sueño o de alimentación.
- Problemas para comprender cosas que han oído o leído.
- Patrones de lenguaje poco usuales (observaciones objetivas y/o irrelevantes).
- Hablar en forma extraña o pomposa.
- Voz muy alta, o entonación extraña o monótona.
- Tendencia a balancearse, inquietarse o caminar mientras se concentran.

Para lograr comprender en su totalidad el Síndrome de Asperger con la fusión de las características de la animación experimental se creó cuento “la caja de colores”, entender a otras personas con el Síndrome de Asperger dentro de su entorno y aceptarlos como tales, es una de las herramientas para la enseñanza de las características de síndromes que no son normalmente bien aceptados.

JUSTIFICACIÓN

Contar historias forma parte de la literatura más tradicional y ancestral de los pueblos, tanto así que ha traspasado a ser un eje fundamental en la cinematografía.

A través de los siglos, los cuentos, ya sean fantásticos o realistas, al ser repetidos una y otra vez se han ido refinando y han llegado a dar sentido a muchas situaciones de la vida, mas aun en los niños, por lo que existe la necesidad de crear estímulos y que estos enriquezcan sus capacidades cognitivas atrayéndolos a la animación cinematográfica.

Estas tendencias visuales han llegado a dirigirse simultáneamente, a todos los niveles de la personalidad humana y expresarse de un modo que alcanza la mente no solo del niño, sino también al adulto mas sofisticado, por lo que generar la fusión de estos elementos cinematográfico-literario resultan ser un soporte, en la cultura visual y educación generando espacios explicativos en cuanto a las habilidades especiales del síndrome de asperger.

El contacto directo de la animación experimental del cuento “la caja de colores” el Síndrome de Asperger expone algunas de sus características dando este un proceso de aceptación y a valorar las capacidades de personas con este síndrome, creando un entorno tolerante y abierto a nuevas capacidades sin discriminarlas o juzgarlas.

La ejecución y fusión de técnicas de animación experimentales, tanto gráficas como de tecnológicas sientan la base de tendencias cinematográficas de aprendizaje contemporáneo, en cuanto a lo visual.

Sabiendo que existen técnicas y tendencias bases para la ejecución de los diseños clásicos en los cuentos animados, esta fusión planteada generara mas expectativa al consumidor, dejando de lado el tradicionalismo y la pobre

riqueza visual artística, no solo por el atractivo e innovación en técnicas, tecnologías y tendencias, sino por las características únicas de elementos dentro del cuento en al fusionarse con el cuento “la caja de colores”.

El cortometraje animado aporta importantes mensajes a las personas en cuanto a lo explicativo, lo estimulan en su desarrollo, identificándolo con los distintos personajes del cuento, comienzan a experimentar por ellos mismos sentimientos de justicia, fidelidad, amor, valentía y en este caso se lo expondrá una lección hacia la vida en sociedad, no como lecciones impuestas, sino como descubrimiento, como parte de la aventura de vivir, junto a personas con habilidades especiales, como los niños con Síndrome de Asperger entendiendo de que se trata y como involucrarse correctamente, creando este proceso con la animación cinematográfica.

El proceso de producción y dirección de la adaptación animada del cuento se rige a los parámetros dentro de las etapas del proyecto para que este se desarrolle de acuerdo a las expectativas generadas en los objetivos del mismo, así como en la parte de dirección, la función principal de crearlo es transmitir toda la idea del cuento y a través de la dirección mostrar la idea principal de las características de las personas con Síndrome de Asperger. Tomamos así la función principal del proyecto en las funciones de producción y dirección del video cuento.

Grupo Objetivo

El grupo objetivo al que se pretende llegar con la adaptación del cuento animado “la caja de colores” es de 18 a 25 años, de la zona urbana de Quito, de clase social media, media alta, alta y de nivel cultural superior.

1 CAPÍTULO I. SÍNDROME DE ASPERGER

1.1 ANTECEDENTES DEL SÍNDROME DE ASPERGER

La Dentro del espectro autista y los diferentes niveles que este representa tenemos al síndrome de Asperger, al que lo denominamos como una discapacidad social, que se manifiesta en los primeros años de vida y que muchos doctores lo entienden como “una alteración en el procesamiento de la información”.

El síndrome de Asperger adquirió personalidad propia como trastorno diferenciado un año después de la muerte de Asperger, ocurrida el año 1980, cuando la psiquiatra inglesa Lorna Wing publicó el trabajo "Asperger síndrome: a clinical account" (Síndrome de Asperger: un informe clínico), basado en el estudio personal de 34 casos entre los 5 y los 35 años de edad. En el mismo daba el nombre de síndrome de Asperger al que éste había llamado psicopatía autística. Wing proponía incluir tanto el autismo de Kanner como el síndrome de Asperger "en un grupo más amplio de condiciones que tienen en común una discapacidad en el desarrollo de la interacción social, la comunicación y la imaginación. (Attwood, 2002, p. 21)

Entre las personas que sufren este síndrome no se encuentra un déficit en sus capacidades intelectuales o físicas, la forma en la que manifiestan sus capacidades se tornan específicas Según Attwood:

La manera en que perciben el mundo tiene sentido para ellos y en algunos aspectos eso es admirable, pero frecuentemente les lleva a entraren conflicto con la forma de pensar convencional, con los sentimientos y la conducta «normales». No pueden cambiar y la mayoría ni siquiera quiere hacerlo. Sin embargo, necesitan ayuda para adaptarse al mundo real, para aprovechar sus habilidades constructivamente, para

explotar sus propios intereses sin entrar en conflicto con los demás y para conseguir, tanto como sea posible, algún grado de independencia en la vida adulta y algunas relaciones sociales positivas. (Attwood, 2002, p. 13)

Las personas con Asperger miran el mundo de una manera muy diferente al resto de las personas que lo rodean, entre las características de este síndrome esta la incapacidad para reconocer la comunicación no verbal, es decir, gestos, señales, miradas, e incluso tonalidades de voz, tampoco pueden generar fácilmente este tipo de señales, es un trastorno que puede pasar desapercibido pero son personas tachadas como “extrañas”.

1.1.1 Origen y Estudios del Síndrome de Asperger

El síndrome de Asperger es detectado por primera vez por Hans Asperger, quien observó varios rasgos, principalmente en chicos, relacionados con el detrimento de habilidades sociales, a más de mostrarse claramente interesados por situaciones o actividades concretas e incluso repetitivas, como menciona Attwood:

La primera definición del término fue publicada hace unos cincuenta años por Hans Asperger, un pediatra vienes. Éste identificó una pauta de habilidades y conducta presente mayoritariamente en chicos. Esta pauta incluía falta de empatía, poca habilidad para hacer amigos, conversaciones unilaterales, absorción intensa en un interés concreto y movimientos torpes. (Attwood, 2002, p. 15)

En 1981, Wing rescata el trabajo de Asperger y acuña el término por primera vez, desafiando el modelo de autismo aceptado hasta entonces.

Lorna Wing fue la primera persona en usar el término «síndrome de Asperger» en un artículo publicado en 1981. En aquel escrito describió a un grupo de niños y adultos que tenían características muy parecidas al

trastorno que había definido mucho antes el pediatra vienes, Hans Asperger. (Attwood, 2002)

La psicóloga Uta Frith, quien en 1989 publica un libro titulado "Autism: Explaining the Enigma" (Autismo: explicando el enigma), en el que analiza a fondo la mente de la persona autista y propone dos formas para entenderla:

- La incapacidad de entender pensamientos ajenos y propios.
- Falta de coherencia e interés social.

Attwood (2002, p. 23) menciona las diferencias principales entre el autismo de Kanner y el de Asperger:

- Las personas con autismo presentan retraso en el lenguaje a diferencia de las personas con asperger.
- El coeficiente intelectual de una persona con asperger es normal o superior y el de una persona con autismo regularmente es más bajo al promedio.

Una de las características más interesantes del síndrome de asperger es la capacidad que desarrollan estos individuos para determinadas actividades dentro de sus intereses, que generalmente requieren un pensamiento racional, lógico o matemático, al igual que las actividades repetitivas, que a otras personas les parecerían aburridas.

Según Attwood (2002, p. 39), citando a Wing y Gould, los tres impedimentos básicos que sugieren el Autismo son:

- Deficiencia social.
- Deficiencias de comunicación.
- Actividades obsesivas y miedo al cambio.

Asperger (1944), citado por (Ojea Rúa, 2008, p. 17) identifica un patrón singular de síntomas que establece dentro de una patología infantil denominada "psicopatía autista", de la que destaca las siguientes características:

1. El trastorno se manifiesta a partir de los 7 años cuando el niño ya tiene una interacción social notable.
2. El desarrollo del lenguaje es más avanzado al de los niños de su edad.
3. No pose habilidades de comunicación social.
4. Tienen un retraso motor.
5. Retrazo y en algunos casos incapacidad de relación social y emocional.
6. Trastorno de la comunicación no verbal.
7. Desarrollo de habilidades únicas y repetitivas.
8. Desarrollo de teorías y pensamientos únicos.

Las personas con síndrome de asperger no pueden relacionarse con el resto de los individuos que los rodean, no solo por sus pobres habilidades sociales sino también por la carencia de flexibilidad de pensamiento, y fijación en rutinas establecidas por ellos mismos.

Es común que algunos niños con síndrome de Asperger prefieran estar solos a estar con compañía. También es posible que tengan una gran conciencia de su espacio personal y se muestren incómodos si alguien se acerca demasiado, por lo mismo rechazan o no sienten interés fácilmente en el contacto físico.

Muchos se esfuerzan enormemente por ser sociables pero cuando se aproximan a los demás lo hacen con torpeza. Puede que no miren a la

persona a la que se acercan o que emitan "señales equivocadas" por error. En los esfuerzos por ser personas sociales se equivocan y ser excesivamente formales.

Tienen grandes problemas a la hora de captar indicaciones sobre lo que se espera de ellos en determinadas situaciones: es posible que se comporten con el director de la escuela de la misma manera como lo harían con sus amigos o con sus padres. (Thomas, 2004, p. 21)

Las características del asperger pueden ser descritas de la siguiente manera:

- Comunicación

A pesar de tener un gran conocimiento gramatical, los individuos con asperger no logran establecer una comunicación "normal" con el resto de las personas, la mayoría de sus conversaciones giran en torno a un tema específico al que vuelven recurrentemente de manera casi obsesiva, tienen problemas con entender chistes, metáforas y su lenguaje puede parecer artificial o pedante.

"Puede que no sepan cómo pedir ayuda o cuándo imponerse. Puede que hablen con voz monótona, con escaso control sobre el volumen y la entonación". (Thomas, 2004, p. 22)

Su comunicación puede verse afectada por el estrés, ausencia de expresión facial, gesticulación limitada y la mal interpretación del lenguaje corporal de los demás son otros factores que contribuyen a sus dificultades en la comunicación.

- Imaginación e inflexibilidad de pensamiento

Una de las características del síndrome de asperger está en la fijación en una actividad repetitiva o de gusto individual, por lo que se vuelven seres

solitarios y se les dificulta la interacción con otras personas, esto está supeditado a la flexibilidad de pensamiento y rechazo al cambio.

Los individuos con este síndrome también tienen problemas a la hora de "ponerse en el lugar de otras personas" o de ver las cosas desde otro punto de vista. Se sienten mejor cuando sólo tienen que hacer frente a lo concreto y predecible.

- Aspectos positivos

Estas personas también pueden contar con aspectos positivos de importancia considerable, a pesar de sus dificultades en el ámbito social. Es frecuente que posean una memoria mecánica excepcionalmente buena: intereses extraordinariamente definidos, aunque limitados; un léxico extenso; conocimiento o habilidades profundas en las áreas científica o tecnológica. (Thomas, 2004, p. 12)

1.1.2 El Síndrome de Asperger en el Ecuador

En el Ecuador existe poca información referencial acerca de cómo se presenta esta situación. No existen cifras estadísticas o estudios de campo realizados que permitan cuantificar la realidad local, en parte, se presume que se debe a que este trastorno es difícil de diagnosticar, más aún de detectar, pues como se mencionó anteriormente, puede ser fácilmente confundido o catalogado como un comportamiento extraño o extravagante.

Por otro lado, existe muy poca información sobre este síndrome, por lo que los padres de niños con este síndrome difícilmente pueden identificarlo.

Entre las pocas organizaciones que prestan ayuda a la sociedad sobre el síndrome de Asperger se menciona a *Asperger Ecuador Asociación*, misma que busca, entre su actividad, impulsar junto con los gobiernos provinciales, campañas informativas sobre el "Síndrome de Asperger".

Según un artículo publicado en Diario el Universo (25-octubre 2009), Asperger es un nombre que no lo conocen ni los psicólogos ni las o los maestros de la mayoría de instituciones educativas.

2 CAPÍTULO II. GENERO LITERARIO

2.1 EL CUENTO LITERARIO

Dentro de los géneros narrativos, el cuento destaca por la simplicidad, misticismo y moralidad que puede expresar comúnmente, sin embargo, cabe señalar la diferenciación entre el cuento tradicional o folclórico y el cuento literario.

Se puede definir al cuento literario según Del Rey Briones (2008):

"Por cuento literario debe entenderse un relato de ficción en prosa de extensión relativamente breve y que ha sido elaborado y transmitido mediante la escritura". (Del Rey Briones, 2008, p. 9)

No obstante esta definición no abarca completamente lo que el cuento literario es, ya que se puede relacionar fácilmente el concepto dado con el cuento folclórico. Una de las características principales del cuento de autor, es que lleva el reconocimiento del mismo, y por ende, el cuento conserva ciertas características propias de autor, como el estilo, el vocabulario, etc.

Por lo que se refiere a la autoría, a diferencia de los cuentos tradicionales, de creación anónima y transmisión colectiva debido a que las sociedades en las que surgen lo individual estaba subordinado a lo comunitario, el cuento literario constituye la creación de un autor individual, y en general conocido, que imprime a su obra unos rasgos propios y singulares. (Del Rey Briones, 2008, p. 11)

En el cuento folclórico, llamado así al cuento que ha pasado oralmente de generación en generación, se producen muchas variantes en cuanto a los hechos y continuidad del cuento, tampoco existe un vocabulario o estilo narrativo definido, porque en primer lugar, se trata de una herencia oral. El

cuento literario en cambio, está escrito intencionalmente con un lenguaje, tonalidad y estilo narrativo específicos. Se mantiene una continuidad fijada por el autor y un sentido específico. Por otra parte, como menciona Rey Briones, las características de este cuento se desprenderán de la naturaleza del propio autor.

A diferencia de sus remotos antecedentes, los cuentos tradicionales, creados y transmitidos mediante la oralidad, lo que define específicamente al cuento literario es su condición de obra construida y transmitida mediante la escritura. Y por lo tanto, de la misma manera que los rasgos particulares del cuento tradicional se hallan estrechamente relacionados con los condicionamientos derivados de su creación y transmisión oral, las características propias del cuento literario habrá que determinarlas asimismo a partir de su naturaleza de obra producto de la escritura. (Del Rey Briones, 2008, p. 10)

El cuento literario se destaca por ser concebido y transmitido a través de la escritura, mientras el cuento popular o folclórico es una narración tradicional breve, que puede tener múltiples versiones. El cuento literario no cuenta con versiones, pues es fijado por escrito, como menciona Rodríguez:

En el siglo XIX el cuento adquiere auténtica dimensión literaria. Según Mariano Baquero Goyanes hay que diferenciar entre dos realidades diferentes: la primera, la aparición de la palabra «cuento» en la lengua castellana, y la utilización de esa palabra para designar relatos breves de tono popular y carácter oral; y otra muy distinta: la aparición del género que solemos distinguir como "cuento literario», precisamente para diferenciarlo del tradicional. (Rodríguez, p. vii)

El cuento, al tratarse de una narrativa o escrito generalmente breve, lleva una estructura simple, misma que según Altisent & Miró (1988, p. 137) abarca los siguientes puntos:

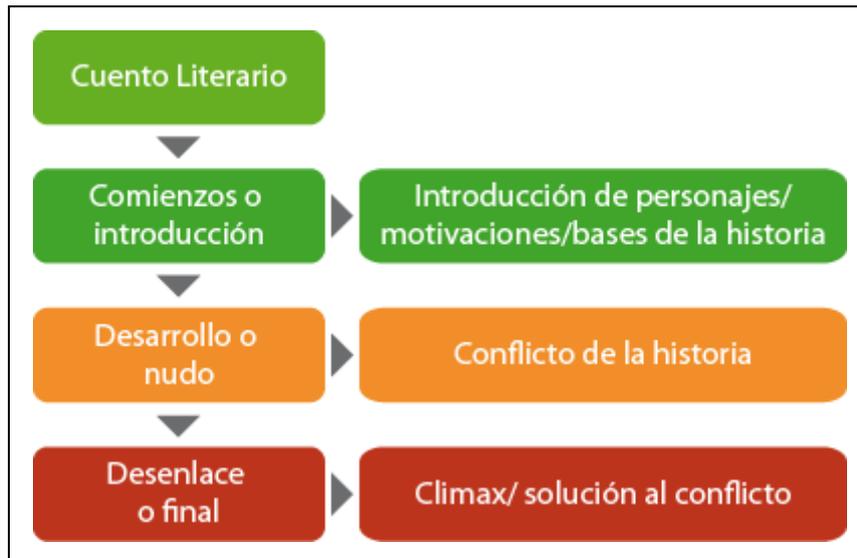


Figura Nº 1

Tomado de: Altisent & Miró (1988, pág. 137)

Las características del cuento, se pueden resumir como las siguientes (Del Socorro, 2008, p. 85):

- Su desarrollo es definido y lineal debido a que relata un solo suceso.
- El desarrollo se divide en principio, medio y fin de la narración.
- Manifiesta una unidad temática en cuanto al conflicto del protagonista, el acontecimiento central y el efecto sorpresivo.
- El desenlace o fin son el propósito del cuento: descubrir la naturaleza del protagonista o la situación que vive.
- El final es sorpresivo debido al descubrimiento que se hace.
- Mantiene un tono homogéneo en cuanto a la atmósfera, el ambiente y el estilo que presentan y le dan el efecto de verosimilitud.

Dentro de la clasificación que se puede hacer de los cuentos, se considerará la propuesta por Fournier, citado por (Del Socorro Ramos, 2008, p. 86), quien divide a los cuentos en la siguiente tipología:

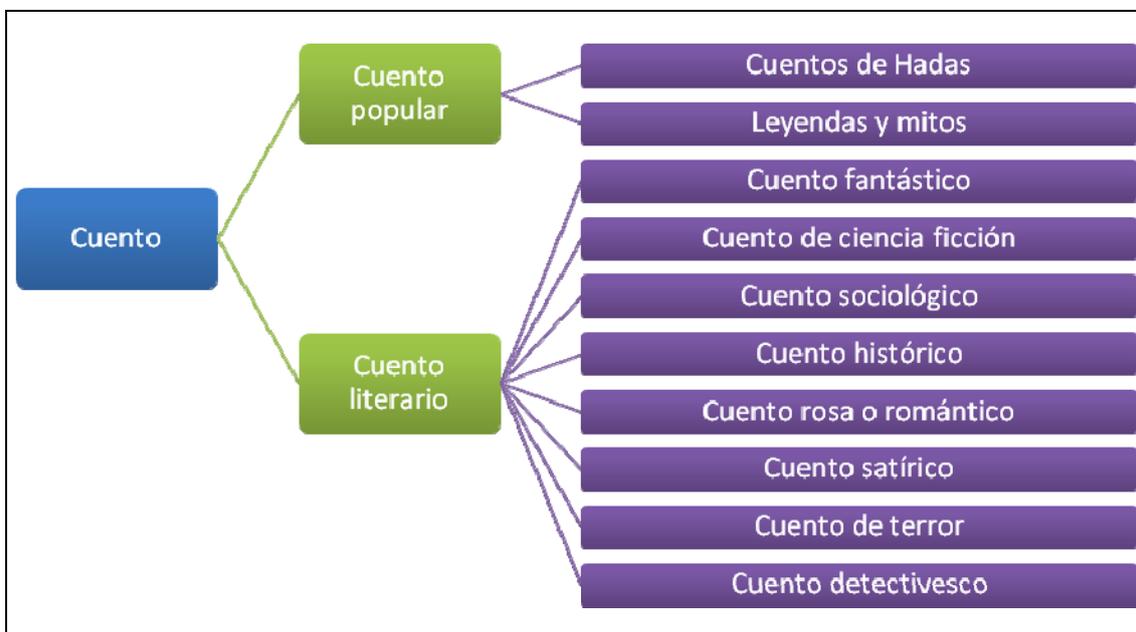


Figura Nº 2

Tomado de: (Del Socorro Ramos, 2008, p. 87)

El Cuento literario es el punto de partida del cuento moderno, del contemporáneo según Del Socorro Ramos, y ha recibido la influencia de las diferentes corrientes y movimientos literarios.

- Cuento fantástico. Emplea elementos no reales, dotándolos de verosimilitud dentro del relato. La literatura fantástica de Rudyard Kipling, La cautiva de José Emilio Pacheco, El rubí de Rubén Darío.
- Cuento de ciencia-ficción. Predice el aspecto social, tecnológico y científico del futuro. Entre ellos se tiene La puerta en el muro de Herbert George Wells, Rogers de Mark Twain, El rayo verde de Julio Verne.
- Cuento sociológico. Refleja los problemas sociales, políticos y económicos de una determinada sociedad. Los gallinazos sin plumas de

Julio Ramón Ribeyro, El niño de Junto al Cielo de Enrique Congrains, ¡Diles que no me maten! de Juan Rulfo, son ejemplos de esta clase de cuentos.

- Cuento histórico. Entreteje los hechos históricos de un pueblo con la ficción. Ejemplos: Relatos tarahumaras de Simón Milton, No ha muerto Zapata de Fernando Horcacitas, El prisionero de Chillón de Lord Byron.
- Cuento rosa o romántico. Presenta historias de pasión y amor. El ruiseñor y la rosa de Óscar Wilde, El gato Murr de Amado Hoffman, Amor secreto de Manuel Payno.
- Cuento satírico. Presenta la burla dirigida al momento histórico donde suceden los acontecimientos. Puede ser la burla de personajes, de las costumbres o de los hechos. La muerte tiene permiso de Edmundo Valadés. Para aumentar la cifra de accidentes de Julio Torri.
- Cuento de terror. Utiliza el miedo físico y mental a través de las situaciones o sus personajes. A veces se le llama gótico, por el uso de repugnancia y repulsión para provocar el miedo. Una extraña entrevista de Charles Dickens, El fantasma de madame Crawl de Joseph Sheridan y La mujer alta de Pedro Antonio de Alarcón.
- Cuento detectivesco. Son relatos de intriga y de misterio sobre un crimen o de espionaje. Por ejemplo. El escarabajo de oro y La carta robada de Edgar Allan Poe, y los relatos de las Aventuras de Sherlock Holmes de Arthur Conan Doyle.

2.1.1 La Literatura en la Cinematografía

Desde la aparición del cine, el mismo se ha llenado de diversas y variadas obras, que en todo caso, han recogido de la literatura muchos de sus

elementos propios, intentando dar un sentido narrativo mayor. En este proceso, más allá de las historias originales y pensadas exclusivamente para el cine, existen diversas producciones que nacen como una adaptación cinematográfica de un escrito, lo que conlleva, en la mayoría de los casos, a una búsqueda por generar en el espectador una impresión, un sentido de entretenimiento y perdiendo por ende, la verdadera motivación del escritor. No obstante gracias al cine, que ha realizado adaptaciones de casi todo tipo de obras, desde clásicas, hasta best Sellers, novelas, cuentos, cómics, mini cuentos, etc., las editoriales han visto incrementadas las ventas de dichos libros, otorgando a la literatura un impulso a su favor, como menciona Sánchez Noriega (2000):

Si no se puede ignorar el empobrecimiento resultante de las adaptaciones cinematográficas con respecto al original. La importancia de la obra de divulgación cultural realizada por el cine es igualmente innegable. Piénsese, por ejemplo, en la colaboración con las editoriales que empieza a establecerse hacia mediados de la primera década del siglo, cuando los clásicos llevados a la fama por el cine vuelven a publicarse en nuevas ediciones ilustradas con las imágenes de las películas". (Talens/Zunzunegui, 1998, 285).

No obstante, en el aspecto negativo, el cine ha limitado en gran medida la costumbre por la lectura, pero debe insistirse en que la naturaleza del cine, conlleva a que una lectura sea "adaptada", estrategia que puede traducirse como una alteración del escrito, omisión de personajes y hechos, mutilación de la obra, cuando se elimina aquellas situaciones que dan sentido a la misma, y hasta cambios o alteración del final.

La Literatura puede provocar en el lector un sin número de imágenes de forma espontánea y natural, por ende no requiere del Cine para lograrlo, mientras que por el contrario, para que el cine exista, se requiere de una estructura literaria predefinida.

La literatura no ha necesitado del cine para crear imágenes, lo ha hecho espontáneamente mucho antes de que el cine existiera. Por el contrario, lo que llamamos cine es dependiente, lo queramos o no. De estructuras literarias. (Sánchez, 2000, p. 34)

Romea (2001, p. 24) menciona que “si bien hay diferencias obvias entre la literatura y el cine, dado que la literatura es exclusivamente palabra en su función poética y en el cine la imagen tiene un valor paradigmático, es común encontrar la paradoja de que la palabra tiene en el lenguaje cinematográfico un papel de relieve, con lo que, si en principio se la considerado opuesta a la imagen, se debe ver, justamente, qué valor ocupa en relación con los otros componentes que aparecen”.

En el cine, y en relación a la literatura, se pueden encontrar las siguientes formas de adaptación según diversos autores. (Romea, 2001, pp. 30-31):

Tabla 1: Formas de adaptación de la literatura al cine

Autor	Formas de adaptación	Contenidos	Consecuencias
P. Baldelli (1966)	Saqueo de la obra literaria	Dependencia de: - la trama - las sensaciones - los personajes	Simplificación temática Reducción del diálogo Reducción del número de personajes Reducción de los conflictos
	Servidumbre de la película	Difusión del conocimiento	Registro del texto No intromisiones
	Autonomía del film respecto a la obra	Distancia entre los contenidos	Imposición de la nueva personalidad Obra literaria como pretexto Interpretación crítica Independencia
G. Warner (1975)	Transposición al cine sin interferencias	Banalización del original con descripción y narración	Se desdibuja la personalidad de los personajes
	Comentario	Énfasis en algunos efectos v distorsión de la historia inicial	Reestructuración del guión Cambios respecto a la intención inicial del autor
	Analogía	Alejamiento del original: - el espacio - el tiempo - los personajes - la actuación	Distancia en diversos grados respecto al original
D. Andrew (1984)	Préstamo	Apropiación de: - idea - material narrativo - forma	Se gana en audiencia por el prestigio de la obra en la que se fundamenta
	Inserción	Relación entre: - lo original y lo nuevo interacción dialéctica	Se explica el rechazo a la adaptación
	Transposición de términos	Fidelidad a: - personajes - contexto - punto de vista - tono - valores, etc.	Reproducción de lo esencial del texto original
G. Bettetini (1984)	Traducción fiel	Calco del original. Falta de comentarios	Restitución de la narración original
	Fidelidad a la anécdota	Mayor preocupación por recrear el ambiente que la trama	Respeto por los aspectos corales con simplificación de lo sustancial
	Supremacía de los valores ideológicos	Independencia del original. Ocasionalmente, resultado de carácter ensayístico	Autonomía respecto al original
	Manipulación de todo el material	Cambios importantes en el contenido v en la forma	No hay coincidencia ni a nivel superficial ni profundo
	Uno del original como pretexto	Reelaboración del original de forma autónoma	Independencia total

Tomado de: (Romea, 2001, pp. 30-31):

Cada forma de adaptación tiene sus propias ventajas e inconvenientes: alcanzar una fidelidad absoluta sólo lo permiten obras de pocas páginas para que la extensión de la filmación tenga una duración aceptable. En la cultura

occidental, no hay costumbre de la visión en sala de un film de más de tres horas, aunque sea frecuente en culturas orientales. Según Romea, las historias convertidas en series de televisión tienen más posibilidades en ese sentido, pero casi nunca se realizan, tampoco, con una total fidelidad al texto.

La lectura, hecha primero por el guionista y después por el director o en el montaje, tiende a modificar aspectos del contenido y de la forma del original; generalmente, con el fin de simplificar la historia en la que se basan o darle alguna espectacularidad añadida.

La Literatura se puede entender como un medio escrito en el cual la experiencia verbal se basa en párrafos, capítulos, recursos, sintaxis, morfología, tamaño de las palabras, semántica, figuras literarias, entre otras; mientras que el cine representa una experiencia visual compuesta por secuencias, escenas, planos, montaje, y demás procedimientos y recursos narrativo – expresivos. (Caramés & Escobedo, 1999, p. 32)

2.1.2 La Cinematografía Animada

Con los avances tecnológicos la cinematografía animada ha evolucionado y facilitado en gran parte la labor a los animadores, quienes pueden hacer uso de técnicas como la animación por computadora en 3d, animación vectorial, captura de movimiento, entre otras; sin embargo, en sus inicios, la cinematografía animada se reducía a los dibujos animados, siendo un género cinematográfico en el cual la acción se desarrolla mediante dibujos realizados para cada fotograma de la película. (De acuerdo a la velocidad de la reproducción, una cinta puede tener en promedio 24 fotogramas por segundo, es decir, que para hacer 10 segundos de animación se requieren 240 dibujos diferentes.

El mundo de los dibujos animados es un mundo mágico, atrayente, imaginario, donde todo puede ocurrir. A nadie extraña que Tom camine

por el aire mientras no se da cuenta de que se terminó la tabla que había bajo sus pies, ni que caiga estrepitosamente desde una gran altura, quedando pulverizado y al instante siga corriendo tras Jerry. La animación es un género cinematográfico mimado por todas las naciones. Alguien dijo que si el cine era el séptimo arte, la animación era el octavo. Ha sido utilizada con fines políticos, religiosos, publicitarios y científicos, pero especialmente se ha utilizado para hacer pasar un buen rato a personas de todas las edades. ¿Puede haber una finalidad mejor?. (Manzanera, 1992, p. 15)

El dibujo animado inició como un modo de presentar a través del cine, material basado en la fantasía, que no necesariamente debe estar enfocado al público infantil, pues da la libertad para presentar situaciones inverosímiles pero que toman validez en el universo propio de su narración, como por ejemplo, el uso de animales como personajes coherentes y racionales:

Para los niños, los animales son seres especialmente atractivos, que hablan y están profundamente enraizados con la naturaleza; por otro lado, los contemplan como a compañeros a los que nunca tendrán que estar sometidos, lo cual no ocurre con las personas que les rodean. (Manzanera, 1992, p. 19)

Uno de los mejores ejemplos de cine animado, que rompe con convencionalismos es *Yellow Submarine* (1967), basada en una canción de los Beatles, y siendo un retrato de los mismos y de toda una época.

"Había una vez, o quizá dos veces..." -"El submarino amarillo comienza como una fábula y es irreverente con la fórmula tradicional. Al mismo tiempo sugiere que no narra ningún cuento sino que sólo lo aparenta". (Faulstich, 1997, p. 22)

Se puede entender por dibujo animado a:

...la técnica cinematográfica confeccionada a la inversa que el cine de película, por el procedimiento de dibujar los cuadros que componen la animación cinematográfica. También se llama dibujo animado a cada uno de los personajes animados mediante esta técnica. A partir de las posibilidades que dieron los ordenadores a la animación de imágenes, se han comenzado a imponer expresiones como animación, animación virtual y animación en tiempo real, que designan los procedimientos de creación visual de movimiento mediante los sistemas informáticos, utilizado habitualmente en los videos gráficos. (Peltzer, 1991, p. 153)

Por lo mismo, se llegó a generalizar el término dibujo animado como un sinónimo del cine animado, mientras que de forma correcta, el cine animado engloba a los dibujos animados y otras varias técnicas de animación, entre las que destacan las siguientes:

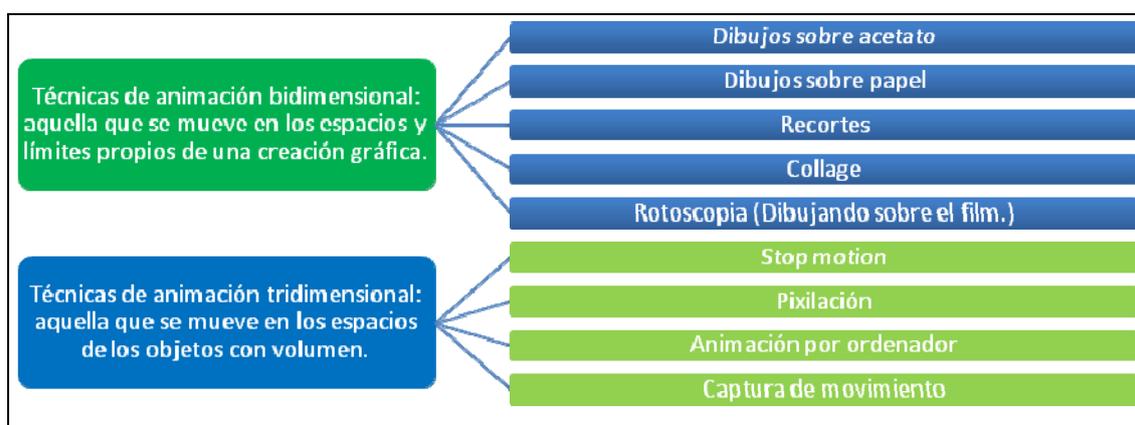


Figura Nº 3

Tomado de: (Peltzer, 1991, p. 161)

Entre muchas otras. Se puede considerar animación a cualquier técnica con la que se pueda registrar en película, un movimiento determinado.

3 CAPÍTULO III. PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

3.1 INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Se puede entender como producción audiovisual, a todo producto que integra una interfase y un sentido visual y/o auditivo, enfocado principalmente a la comunicación en cualquiera de sus formas (Periodismo, publicidad, diseño gráfico, televisión, multimedia, etc.)

Como toda producción, el producto audiovisual pasa necesariamente por una serie de fases o etapas, desde su gestación hasta su presentación definitiva. Como menciona Fernández:

En primer lugar, la entidad productora tiene que estudiar el proyecto audiovisual. La idea o concepto del producto a realizar puede estar más o menos elaborada. Puede ser un mero esquema de lo que el programa ha de ser, o una sinopsis (breve resumen de la narración), o un guión perfectamente elaborado, o un auténtico proyecto en el que todo está expresado, escrito y listo para producir. (Fernández Díez, 2005, p. 45)

Un producto audiovisual tiene su origen de forma mental, de acuerdo al criterio que se haya seleccionado, y en base a la idea central del mismo. A partir de su connotación inicial, será pulido poco a poco hasta el resultado final, pudiendo variar enormemente de lo que se pensaba o buscaba inicialmente y no por esto ser erróneo. A diferencia de la producción de bienes de consumo donde se fabrican muchas unidades y todas deben guardar las mismas características. La producción audiovisual se concentra en realizar un producto audiovisual único, por ejemplo, un spot publicitario filmado será único, y será muy difícil recrearlo de nuevo, y más importante, no tendrá ningún valor agregado. El producto audiovisual creado puede ser reproducido infinidad de veces, pero su concepción y proceso de producción es único para cada producto.

Cuando un grupo se lanza a producir un audiovisual tiene como tarea fundamental la apropiación de recursos de distintos tipos de discurso. En efecto, es imposible llegar a un mensaje más o menos acabado si no se dispone de los recursos orales, escritos y del lenguaje de la imagen. El primero irá a dar a la parte del audio, el segundo permitirá vertebrar el material, a través del trabajo de guión, y el tercero se incorporará a lo visual. Todos y cada uno tienen sus reglas de juego y sus momentos en el diseño. (Prieto Castillo, 1991, p. 28)

Como menciona Prieto Castillo, el producto audiovisual implica recursos auditivos, lenguaje de la imagen y una base lingüística constituida comúnmente por el guión.

...el bien audiovisual es un bien incertidumbre del que no es posible anticipar ni la reacción del público ni el éxito de la película, al influir en ella variables exógenas que son impredecibles. La existencia en el reparto de actores conocido/as (ya sea en su participación física o en doblaje) no es una garantía de éxito ex post aunque lo facilita ex ante, lo que también se aplica a los directores. Esto hace que el papel del Estado sea fundamental para disminuir el riesgo y posibilitar así la puesta en marcha de proyectos audiovisuales.

En el caso de productos audiovisuales, entra en juego en gran medida la percepción del productos, la interpretación de los actores, la calidad de la animación, el diseño de personajes, el vestuario, el maquillaje, el color, entre muchos otros elementos, que ocasionan que el resultado sea impredecible, en cuanto si va a gustar o no al público al que está dirigido.

3.1.1 Historia de la Producción Audiovisual

La producción audiovisual se remonta a los orígenes del quinetoscopio, aparato inventado por Laurie Dickson, entendiéndose esta como una maquina enfocada a emitir sonido e imagen en movimiento a la vez.

El comienzo de la producción audiovisual se puede situar incluso antes del nacimiento oficial del cine, cuando Edison, en 1893, construye un estudio de rodaje en West Orange (Nueva Jersey) para producir y exhibir las primeras películas de la historia en su aparato de visionado individual, kinetoscopio, que funcionaba al introducir unas monedas. El oficio de productor de los inicios del cine continuaba la tradición del espectáculo y de quienes, desde 1833, explotaron los múltiples aparatos precursores del cinematógrafo. Eran, a la vez, fabricantes, distribuidores y comercializadores de sus productos. (Martínez & Fernández, 2010, p. 45)

Con el nacimiento de la imagen en movimiento, varios inventores incurrieron en este campo, entre ellos los hermanos Lumière, quienes crearon el primer proyecto cinematográfico y desde entonces nace el cine y con él las primeras exhibiciones:

Los hermanos Lumière, inventores del sistema de proyección en pantalla, fueron también productores y exhibidores. La primera exhibición cinematográfica al modo actual se realizó el 28 de diciembre de 1895 en el Salón Indio del Gran Café de París, al precio de un franco la entrada. (Martínez & Fernández, 2010, p. 46)

Con el nacimiento del cine, aparecen las salas de proyección y los productores, siendo el primer productor el francés Charles Pathé:

Charles Pathé, en Francia, fundó la firma Pathé Frères, y se convirtió en el primer productor en el sentido más actual del término. Organizó un sistema de distribución por alquiler de películas, creó filiales en el extranjero y agrupó en torno a sus propias producciones las de otros independientes gracias a la garantía de su distribución. (Martínez & Fernández, 2010, p. 47)

Con la difusión del cine nació la industria del entretenimiento, creándose diversas compañías que apoyaban el campo de la producción audiovisual,

como las productoras, distribuidoras, salas de proyección, asociaciones y escuelas de actores, entre otros.

En los Estados Unidos, diez importantes fabricantes de equipos se unieron, en 1908, para formar la Motion Picture Patents Company (MPCC) que aprovechó el monopolio sobre los equipos para imponer el pago de tarifas a productores y exhibidores. La MPCC formó, en 1910, su propia distribuidora, la General Film Company, primera distribuidora a escala nacional que en ese mismo año controlaba prácticamente todo el cine en el país. Su monopolio duró poco pues el gobierno federal demandó al consorcio por violación de la legislación antimonopolista y el mercado se inundó de productoras independientes. El caso más representativo es el de Famous Players-Lasky (posteriormente la Paramount). (Martínez & Fernández, 2010, p. 48)

En la actualidad la producción audiovisual ha alcanzado límites inimaginables hace algunos años, como la posibilidad de recrear mundos, y personajes a través de la animación en 3d y efectos especiales, sin embargo, el incremento de la animación 3d ha disminuido en volumen la animación 2d.

3.1.2 Etapas de la Producción Audiovisual para un Proyecto

Cuando se habla de crear un producto audiovisual se pueden distinguir cinco momentos claves que engloban a su vez varios procesos cada uno. Según (Espinosa, 2005, p. 61)

- Idea y guión.
- Preproducción.
- Producción.
- Postproducción.

Adicional a estos aspectos se puede mencionar a la evaluación del producto audiovisual, mismo que se da de forma posterior, y la fase de distribución, que

es el momento en el cual se distribuyen las copias del producto audiovisual a los puntos donde se lo proyectará o transmitirá.

La idea y el guión conforman la fase en la cual, el producto visual toma forma mental y creativamente. (Santacana & Serrat, 2007, p. 319) recomiendan lo siguiente respecto al momento de plantear el guión:

- La imagen en movimiento resulta atrayente por sí misma y de entrada actúa como elemento de motivación.
- El dinamismo debe ser una de las características esenciales del audiovisual. La imagen no sólo transmite unos contenidos sino que crea una atmósfera estética o psicológica que permite retener al espectador o impactarle emocional mente.
- Se debe utilizar imágenes sencillas, evocadoras, que sean de fácil comprensión para el visitante.
- Se debe esforzar por visualizar los contenidos sin subordinarlos a otros discursos (verbales o escritos).

Los pasos para cubrir el guión definitivo abarca los siguientes pasos según (Espinosa, 2005, p. 62):

Tabla 2: Pasos para lograr llegar al guión definitivo

<i>Idea</i>	<i>Story line</i>
<i>Sinopsis</i>	<i>Sinopsis</i>
<i>Argumento</i>	<i>Argumento</i>
<i>Escaleta</i>	<i>Stepoutline</i>
<i>Tratamiento</i>	<i>Treatment</i>
<i>Guión literario</i>	<i>Screenplay</i>
<i>Guión gráfico</i>	<i>Storyboard</i>
<i>Guión técnico</i>	<i>Shooting script</i>

Tomado de: (Espinosa, 2005, p. 62)

Una vez listo el guión se da inicio a la etapa de preproducción:

"Una vez que tenemos un buen boceto del proyecto, entramos en la fase de preproducción. Esta abarca todos los aspectos prácticos que hacen posible, la producción o filmación de los eventos necesarios". (Espinosa, 2005, p. 66)

En la etapa de preproducción se trabaja con el equipo de creativos y de artistas que darán forma al producto visual. En esta etapa se cubren todos los requerimientos como permisos, se realiza el presupuesto, el cronograma, el listado de gastos, el listado de tomas, plan de rodaje, etc.

Concluyendo la preproducción da inicio a la etapa de producción, siendo esta la fase en la cual se filma, graba, o se realizan las animaciones en el caso de productos bajo esta técnica.

"La producción es el momento donde se filma y se graban todos los elementos de imagen y sonido que necesitamos hasta haber abarcado todo el guión". (Espinosa, 2005, p. 67)

En esta etapa se produce también el audio del producto, pues en ocasiones el audio se graba de forma directa o simultánea con el video, y se le adicionan los efectos, música, y se eliminan los ruidos; o, como en el caso de la animación, se produce todo el sonido a utilizarse.

Una vez que se cuenta con la grabación, o las escenas animadas, entra la etapa de post producción.

"Es el momento donde se amalgama todo lo investigado, coordinado, ideado, grabado y filmado, y donde se editan las distintas tomas creando una unidad que consiga integrarlas al servicio de una idea audiovisual". (Espinosa, 2005, p. 68)

En este punto entran las actividades de edición, efectos especiales, montaje del audio, textos, subtítulos, entre otros aspectos que completarán el producto audiovisual.

4 CAPITULO IV. EL CORTOMETRAJE

4.1 INTRODUCCIÓN AL CORTOMETRAJE

El cortometraje es la ejecución de un producto audiovisual animado o cinematográfico que dura de 3 a 30 minutos.

Según la Ley de cine de España, LEY 55/2007, de 28 de diciembre, del Cine. (BOE 29.diciembre 2007), se define al largometraje y al cortometraje como:

“Largometraje: La película cinematográfica que tenga una duración de sesenta minutos o superior, así como la que, con una duración superior a cuarenta y cinco minutos, sea producida en soporte de formato 70 mm., con un mínimo de 8 perforaciones por imagen”.

“Cortometraje: La película cinematográfica que tenga una duración inferior sesenta minutos, excepto las de formato de 70 mm. que se contemplan en la letra anterior”.

4.1.1 La Historia del Cortometraje

Con el nacimiento del cine de manos del proyector de los hermanos Lumiere, se originaron las primeras producciones fílmicas, las cuales eran de corta duración y no tenían un argumento, simplemente se limitaban a mostrar momentos cotidianos, como la llegada de un tren o varios obreros saliendo de una fábrica.

Eran piezas filmadas en un solo tiro de cámara las cuales, en muchos casos, imitaban el estilo de otros medios de entretenimiento que ya existían como los shows de variedades de la época y presentaciones artísticas. Las personas estaban acostumbradas a varios actos cortos,

con una duración de cerca de 20 minutos. El cortometraje, por lo tanto, fue la norma durante el nacimiento del cine. (De la Fuente, 2011)

Con el desarrollo de la tecnología fílmica, se pudieron producir filmes de mayor longitud y de múltiples tiros de cámara, lo que facilitó la experimentación con historias de ficción, despertando el sentido narrativo y fantástico del Cine.

Como precursor contamos con el fantástico Viaje a la Luna del francés George Méliés (1902), el cual en poco más de 10 minutos de duración experimentó con efectos de cámara para contar una historia de ciencia ficción, la primera película de este tipo realizada. (De la Fuente, 2011)

A raíz de la demanda del público por más películas se crea la industria del cine, lo que dio paso también al largometraje.

Uno de los mayores beneficios del largometraje, es que fomentó la edificación de teatros para la proyección de películas en diferentes partes del mundo, sin embargo, perjudicó al cortometraje, que fue dejado de lado y utilizado como apertura para una película o actos en vivo. Se puso de moda entonces, el corto noticioso, el político, el de comedia y el corto animado.

El cortometraje, incluso, llegó a tomar la forma de propaganda política durante los años de guerra. Entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial los gobiernos de Inglaterra y Estados Unidos proyectaron múltiples historias cortas que presentaban a los héroes militares en el campo de batalla. (De la Fuente, 2011)

La historia del cortometraje toma renombre junto a dos de las figuras más emblemáticas del surrealismo, Dalí y Buñuel, desconocidos para el tiempo en que realizaron el famoso cortometraje, "El perro andaluz".

Para el 1929 se estrenó el cortometraje 'Un Chien Andalou' (Un Perro Andaluz) surgido del junte de dos artistas del surrealismo, Luis Buñuel y

Salvador Dalí. Este trabajo que el reconocido crítico de cine Roger Ebert llamó "el cortometraje más famoso jamás realizado" sorprendió al mundo recordando que el cine de corta duración tenía el poder de impactar y redefinir el séptimo arte. (De la Fuente, 2011)

La historia no ha deparado un lugar de mayor importancia para el cortometraje, sin embargo, un gran número de directores renombrados dio sus inicios en el cine con el cortometraje.

Rebecca Davis en su escrito *The long history of short films* indica que el panorama del cortometraje en el cine comercial se desvanece a fines de los años sesenta ante los nuevos cambios en la programación para las salas de cine. Para estas fechas se establecieron más tandas por día, se incluyeron más anuncios comerciales y avances de próximas películas. Esto motivó el que se eliminara casi en su totalidad la proyección de cortometrajes antes de cada película. (De la Fuente, 2011)

Los cortometrajes hoy en día se han vuelto poco comunes en los cines, sin embargo, forman una plataforma de expresión bastante importante y reconocida en el ámbito cinematográfico.

4.1.2 Tipos de Cortometraje

Tanto en largometrajes, como en cortometrajes, se puede hablar de diversas tipologías dependiendo del criterio que cada autor aplique, sin embargo, se ha generalizado el clasificar a las obras audiovisuales en 3 tipos de acuerdo a su intencionalidad:

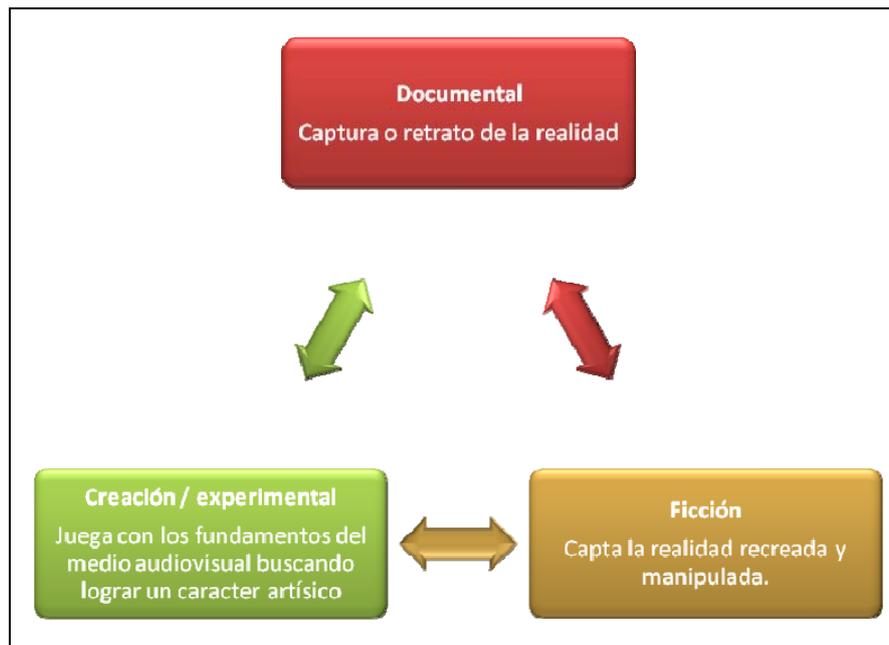


Figura Nº 4
Tomado de: Curso Básico de Cortometraje (2006)

4.1.3 El Cortometraje Animado

El cortometraje animado es considerado así, por ser elaborado en base a técnicas de animación y no a la filmación tradicional, en este sentido, existe también la animación a través de la filmación por ejemplo, a través del stop motion.

Se puede considerar como cortometraje animado, a todo aquel producto audiovisual que sea elaborado con técnicas de animación, como el dibujo. Cuadro a cuadro, stop motion, animación 3d, captura de movimiento o experimental.

4.1.4 Proceso para Ejecutar un Cortometraje Animado

El proceso para elaborar un cortometraje animado es en principio, bastante similar al que se utiliza en cualquier producción audiovisual, sin embargo, tiene sus determinadas características.

En alguna de las etapas de preproducción se puede definir el tipo de animación que se trabajará, pues esto incidirá en el proceso posterior. Por ejemplo, en el caso de la animación 3d, se requiere, después del diseño de personajes en papel, el crear los modelos virtuales e incluir la funciones de movimiento, a más de diseñar cada gesto que se va a utilizar en el corto. Un proceso parecido se sigue en el caso del stop motion, dentro del cual se deben diseñar todos los gestos, por ejemplo en plastilina, si es que se va a trabajar con este material.

Según (CinELmotion, 2009) el proceso para ejecutar un corto animado por doce etapas:

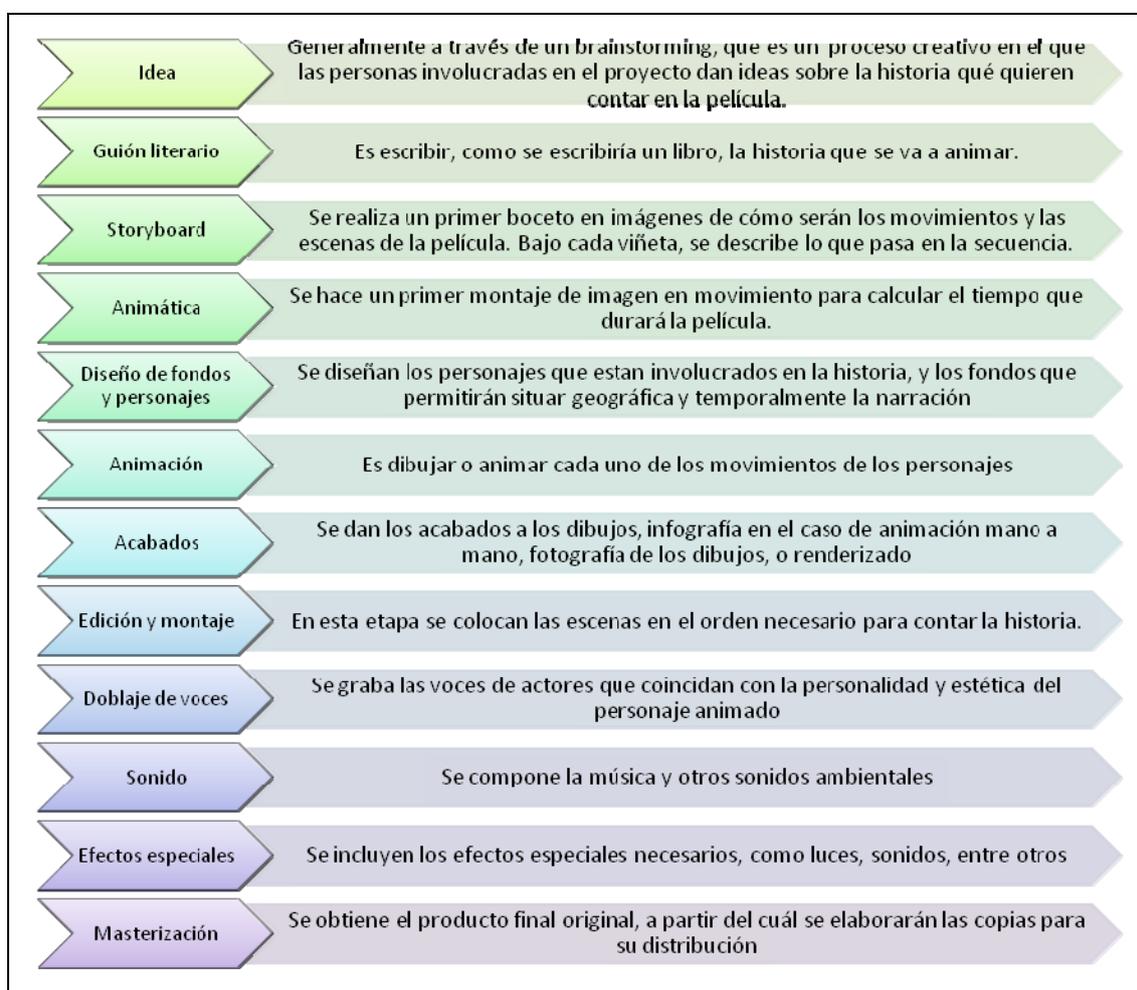


Figura Nº 5

Tomado de: (CinELmotion, 2009)

5 CAPÍTULO V. LA ANIMACIÓN

5.1 INTRODUCCIÓN A LA ANIMACIÓN

La animación es el proceso a través del cual se puede simular la sensación de movimiento en imágenes o dibujos. No obstante las técnicas van mucho más allá de solamente dibujos, utilizándose de forma común, actualmente, la animación a través de modelos en tercera dimensión.

5.1.1 Tipos de Animación

Dentro de los tipos de animación, si se la categoriza por el método de animación, se pueden mencionar los siguientes:

5.1.1.1 Dibujo Animado

El dibujo animado conlleva la creación de un dibujo por cada fotograma que compone la película. No obstante en la actualidad el proceso de dibujo animado se lo realiza pintando directamente en computadora, lo que agiliza y facilita el proceso.

5.1.1.2 Stop Motion

Es la técnica animada que consiste en simular movimientos con objetos estáticos en base a fotografías simultaneas que conforman un movimiento continuo.

5.1.1.3 Pixilación

La pixilación es una variante del Stop motion en el cual no se utilizan modelos o maquetas, sino que se animan personas u objetos comunes, utilizada de forma

frecuente en videoclips, para lograr un movimiento surrealista en los personajes.

5.1.1.4 Rotoscopia

La rotoscopia es una técnica de captura de movimiento tradicional, en la cual, cada fotograma se dibuja partiendo de la base de un film de personas y movimiento real. Es decir, es un redibujado o calcado del movimiento real, por lo mismo es imprescindible el contar con actores y una filmación previa.

5.1.1.5 Animación de Recortes

Es una técnica conocida también como *cutout animation*, misma que consiste en usar figuras recortadas, sean de papel o fotografías, y construir el movimiento con los recortes de sus partes.

5.1.1.6 La Animación 2D

La animación en dos dimensiones o 2D, es aquella que utiliza dibujos animados en la mayoría de los casos se puede utilizar también recortes.

Uno de los ejemplos más generales de animación, es el de una pelota rebotando. En el siguiente dibujo se observa el movimiento que trazaría esta pelota, en el segundo, el número de dibujos que se requerirían:

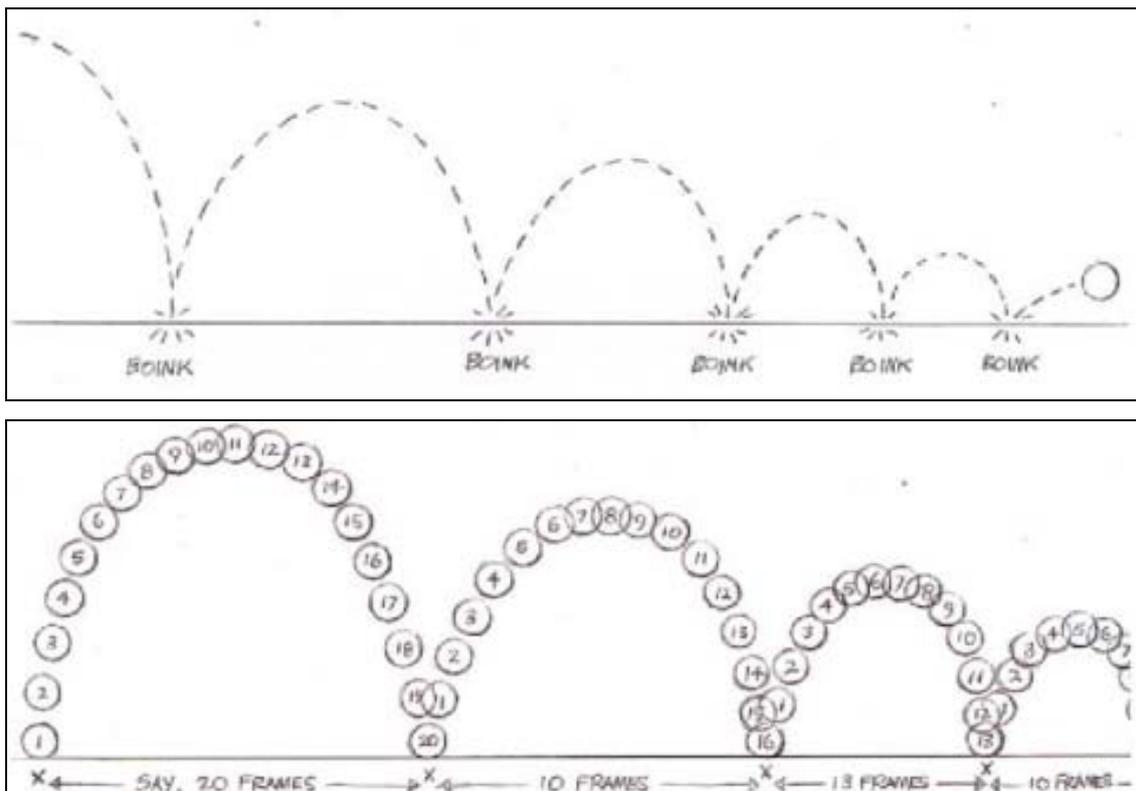


Figura N° 6

Tomado de: (Williams, 1997, p. 43)

Como se observa, se requerirían 20 frames para el primer rebote, 10 frames para el segundo, 13 frames para el tercero y 10 frames para el cuarto. Cada frame representa un dibujo, es decir, 53 dibujos. Esto daría casi 4 segundos de animación a 12 frames por segundo y 2 segundos a 24 frames.

5.1.1.7 La Animación 3D

La animación 3D es una de las técnicas con más popularidad en el cine y la televisión, los personajes y los escenarios son diseñados y modelados en 3 dimensiones o ejes, usando recursos netamente tecnológicos para poder ejecutar la idea del producto audiovisual que se genere.

La animación por ordenador puede estar hecha con gráficos en 2D y en 3D. Se diferencian en la forma como han sido generados, y a pesar de que habitualmente el 3D se acaba proyectando también en dos dimensiones, el aspecto tridimensional de la imagen es lo que le distingue

del 2D, que se acostumbra a relacionar, por tanto, con la animación plana. (Duran & Gonzalez, 2008, p. 75)

5.1.2 La Animación Experimental

La animación experimental es la expresión libre de una “idea” que se ejecuta a través de formas no convencionales o establecidas, tanto técnicas como narrativas.

Cine experimental: lo que prima no es la historia o el argumento (es decir, el contenido), sino el modo de contarlo (la forma). Así podemos encontrar piezas de cine experimental que trabajan con elementos muy concretos del lenguaje cinematográfico como el montaje, el color, la relación entre el campo y el fuera de campo, el tiempo y el espacio fílmico. (Acaso, Belver, Nuere, Moreno, Antúnez, & Ávila, 2011, p. 158)

En la animación experimental no existen parámetros para los artistas de la animación, por lo que el producto es más artístico y se expresa mejor la esencia del producto en ejecución.

5.1.3 La Animación en el Ecuador

La animación en el Ecuador es una actividad que ha tenido poca difusión, principalmente por la poca valoración que recibió en su momento por los medios de comunicación, hoy en día sin embargo, ha mejorando pues la oferta por animaciones, principalmente en 3d, producidas en el Ecuador ha aumentado.

En Quito, una empresa pionera fue CrapsProductions y en Guayaquil ImageTech junto a varias personas que de forma free lance creían en el futuro de la animación. Este arte digital se inicia en el país con la creación de logos para cierre de comerciales y se utilizaban

computadores Amiga, Atari y Pc con programas Toaster y Cronos.
(Animación digital y su avance en Ecuador, 2005)

A lo largo de los años en el Ecuador la animación comenzó como una actividad realizada de forma empírica, hasta que años después la demanda crea plazas de trabajo en este campo. No obstante, en principio el aprendizaje de la animación se lo hacía en el exterior, o de forma autónoma. Es en la Universidad San Francisco donde nace como carrera en 1994, para luego extenderse a otras universidades o institutos especializados.

6 CAPÍTULO VI. DESARROLLO

El proyecto inicia con la pre producción del mismo, la cual puede catalogarse como la etapa básica, necesaria para la ejecución exitosa de todo proyecto.

6.1 PRE-PRODUCCIÓN

El trabajo de preproducción es fundamental para asegurar y determinar las condiciones óptimas de realización de todo proyecto audiovisual. De hecho, es la fase más larga, tediosa y compleja de todo el proceso debido a que aciertos o errores que sean obtenidos como producto de las decisiones tomadas en este lapso, repercutirán directamente sobre las etapas subsecuentes del proyecto. (Hornelas, 2011)

La fase de pre producción abarca la planificación todos los aspectos que intervienen en la producción en sí, del corto animado. Para este proceso se inició con la identificación del cuento que se desea producir.

6.1.1 Viabilidad

Se pretende llegar con la adaptación del cuento animado “la caja de colores” es de 18 a 25 años, de la zona urbana de Quito, de clase social media, media alta, alta y de nivel cultural superior.

6.1.1.1 Clientes

La adaptación del cuento animado es un recurso nuevo para que los jóvenes de 19 a 25 años entiendan el Síndrome de Asperger, el cuento es un motor para el entendimiento del Síndrome a través de la cinematografía de animación experimental.

- Portadores del Síndrome de Asperger
- Centros especializados del Síndrome de Asperger
- Unidades Educativas con niños Asperger
- Unidades Educativas
- Centros de desarrollo infantil para niños con Asperger
- Centros de desarrollo infantil para niños
- Padres de familia de niños con Asperger
- Padres de familia de niños
- Canales de TV

6.1.1.2 Competidores

El factor competencia que se estima está en la proyección de contratos por parte de organizaciones especializadas en el Síndrome de Asperger, por lo que no afectaría directamente al producto ya que es elaborado bajo especificaciones especiales.

6.1.1.3 Competitividad

“LA CAJA DE COLORES” del cual será realizada la adaptación animada basa sus conceptos en las características explicativas del mismo con el Síndrome de Asperger, del que muchos desconocemos y no sabemos asimilar con tolerancia, es por ello la ejecución del cuento animado para que se pueda estar en contacto, entender de manera dinámica las características de personas con estas características en su entorno; Además de esto la animación experimental proyectada en 2D, 3D, experimental, fusionara características únicas dentro de las animaciones que se han visto en el mercado Ecuatoriano.

6.1.1.4 Aspecto Técnico

Los aspectos técnicos que manejamos en el desarrollo del proyecto están estructurados en base a un plan, de producción tomando a consideración con los objetivos del mismo.

6.1.1.5 Recursos Humanos y Físicos

Los recursos humanos y físicos que el desarrollo del cortometraje animado del cuento infantil “la caja de colores” son:

6.1.1.6 Físicos

- Computadoras con software de animación 3d, Autodesk® Maya®, ToonBomm®, 3ds Max.
- Computadoras con software de animación e ilustración 2d, paquete Adobe® CS4, After Effects®, Painter®.
- Mesas de luz
- Tableros digitales compatibles para ilustración
- Estudio de sonido y pasterización Pro Tools®

6.1.1.7 Humano

- Investigador
- Productor ejecutivo
- Productor
- Director
- Guionista
- Director de arte
- Director de fotografía
- Director de animación
- Director de diseño de escenarios
- Director de diseño de personajes
- Modelador 3D

- Ilustrador
- Animador 3D
- Animador 2D
- Sonidista
- Editor
- Compositor de imagen

6.1.1.8 Duración

3 - 5 minutos aproximadamente.

6.1.1.9 Calidad de Video

El resultado del Cortometraje Animado será en calidad FULL HD 1920x1080p a 30fps en 3D y 15fps en 2D, lo cual permitirá tener la totalidad de la nitidez de las animaciones y estimular al cliente a una cultura visual más rica en calidad y contenido.

6.1.1.10 Calidad de Audio

El audio está establecido en un proceso de efectos sonoros de acuerdo al contenido del cuento así como el doblaje del cuento y las narraciones que este contenga.

6.1.1.11 Aspecto Financiero

Tabla 3

PERSONAL TÉCNICO	COSTO REAL	COSTO TESIS
-Productor ejecutivo	3500	0
-Productor	3000	0
-Director	2600	0
-Guionista	2000	0
-Director de arte	1800	0
-Director de fotografía	1800	0
-Director de diseño de escenarios	2000	0
-Director de diseño de personajes	2000	0
-Modelador 3D	2500	400
-Ilustrador	2000	400
-Animador 3D	2500	300
-Animador 2D	2500	300
-Sonidista	28200	200
-Editor	1800	300
-Compositor de imagen	1900	150
-Director de animación	1500	250
-Investigador	1700	0
SUBTOTAL	37100	2300
EQUIPO TECNICO		
ALQUILER POR PROYECTO GRANJA DE RENDER PARA ANIMACIÓN	1700	500
ALQUILER POR PROYECTO ESTUDIO DE SONIDO Y MASTER	2300	200
SUBTOTAL	41100	3000
IMPREVISTOS 10%	4110	300
TOTAL COSTO	45.210	3.300

El costo equivalente a la tesis está propuesto en función a proyecto, se tomara en cuenta midiendo en las tablas del tiempo correspondiente al proceso de PRE-producción, producción, post-producción y distribución. El valor en cuanto al equipo técnico está relacionado con el valor del recurso humano puesto que este posee las herramientas técnicas como parte del contrato

6.1.2 Guión Literario: “ La Caja de Colores”

La animación adaptará el cuento original “La caja de colores”, en el cual se presenta la vida diaria de un niño que tiene Síndrome de Asperger, mostrando claramente las situaciones cotidianas de la forma en que este niño las vive, y como le pueden afectar aspectos que para otros niños/as son indiferentes.

Tabla 4: Ficha Técnica del Cuento

<i>Nombre</i>	<i>“La caja de colores”</i>
<i>Autora:</i>	<i>Saskya Narváez</i>
<i>Argumento:</i>	<i>Cuenta la historia de Julián, un niño que sufre el síndrome de Asperger, y como se le presentan diversas dificultades por su condición dentro de la Escuela y en su hogar.</i>
<i>Estilo:</i>	<i>Prosa</i>

El texto del guión, tal como se redactó en forma de prosa, es el siguiente:

Como una oruga, envuelto en las cobijas amanecía Julián todas las mañanas.

Cuando el sol se metía por la ventana y calentaba la puntita del dedo gordo del pie que por alguna razón era lo único que salía de su capsula de sabanas, sabía perfectamente que era las 6 am y tenía que levantarse y comenzar su rutina.

Julián tiene 9 años y el orden en su cuarto es envidiado por Matías su hermano mayor, porque es motivo de comparación y reclamos de parte de sus padres.

Después de arreglar su cama sin dejar una arruga, pasa revista por todas sus cosas, como lo haría un soldado.

Todo está ordenado y limpio, le gusta saber exactamente donde están sus cosas.

Esa mañana después de cepillar sus dientes, vestirse muy bien con la ropa que había seleccionado la noche anterior, pregunto como de costumbre a su Mamá si había escuela.

- ¡Sí!..., respondió mamá; y lo llamo a que tomara sus cosas y se sentara a la mesa a desayunar.

Julián corrió a su cuarto de mal humor pues la escuela no le gusta mucho y nadie quiere jugar con él desde que lo acusaron de morder a Claudia su compañera.

Ella es una niña blanca llena de pecas en la cara. A Julián le daba mucha gusto verla,!te pareces a una galleta con chispas de chocolate!.... le pasaba diciendo todo el tiempo.

Hasta que Claudia lo reto diciéndole...¡a que no te atreves a pruébame!....

En efecto Julián la probó con un buena mordida en el cachete derecho.

Julián, ¡no entiendo porque llora!....

Si... ella me pidió que la probara, decía a su maestra mientras consolaban a Claudia.

Para colmo es jueves y tiene clase deportes, a Julián no le agrada la idea de sudar y menos cuando el profesor los hace jugar en equipos.

Esa mañana mientras los padres de Julián y Matías desayunaban, escucharon un grito que salía del cuarto de Julián.

Todos corrieron y al abrir la puerta del cuarto encontraron a Julián revolviendo su ordenado cuarto.

¿Qué pasa pequeño? preguntó papá,

Julián respondió con lágrimas en los ojos

- No encuentro mi color Amarillo y lo necesito.

Los papas de Julián y su hermano se vieron entre si y miraron que en la mesa habían 5 o 9 colores amarillos, trataron de decirle que podía usar uno de esos pero Julián se negó diciendo que el que le faltaba era el que necesitaba y sin él jamás terminaría su dibujo.

Julián se sentó a llorar desamparadamente.

Mamá sabía que Sofía la prima de 5 años había entrado a la habitación el día anterior y cogido algunos colores de Julián, y ese en especial había tenido un accidente y se rompió. Pero no era momento para decírselo por qué no lo entendería sino de solucionar.

Todos intentaron calmarlo diciéndole que le iba a comparar otros o que de algún lado buscarían uno nuevo, pero para Julián seguía sin ser suficiente; jamás podría terminar su dibujo.

Ocurre que Julián tiene una enfermedad que detectaron los doctores cuando tenía 7 años se llama Asperger que le da a uno de cada mil niños y es más frecuente en varones, esta enfermedad no lo hace ni diferente ni menos inteligente.

A Julián le pasan cosas como ser muy exagerado en su orden o en las rutinas que hace todos los días, a Julián no le gustan los cambios o que topen sus cosas, no soporta otras personas muy cerca de él, porque los germen no le caen bien, es muy literal y no entiende la frases con doble sentido y por eso

mordió a su compañera cuando le dijo que la pruebe. Le gustan determinadas cosas en especial pintar y lo que tenga relación a este tema.

Así que Julián no es menos inteligente solo tiene problemas social de eso se trata el Asperger.

Para los profesores Julián es un niño problema, él prefiere pasar pintando y el resto de materias no le interesa, pero aun si la conversación es aburrida.

Muchos de sus maestros no saben que es el Asperger y los niños que lo tienen son acusan de malcriados o extraños.

Cuando Julián sea grande será un gran artista, muchos de estos niños serán buenos en lo que les gusta hacer, y bueno hay que esperar que Julián quiera otro color Amarillo

El cuento presenta varias situaciones, generadas en los ambientes del hogar, la escuela y el consultorio del doctor. Se produce a través de un narrador, aspecto que se mantendrá para la animación.

6.1.3 Guión

El guión constituye la estructura primaria bajo la que se organiza la producción. A fin de que el cuento fuera factible para animarse, expresando un mensaje claro y generando interés, se realizó la debida adaptación.

Para la escritura del Guión se acogió el estilo americano en el cual:

El guión americano se escribe como un texto corriente, línea a línea. Primero la ACCIÓN, con el número de Secuencia, Escena y Plano, y a continuación, con mayúsculas o tipografía distinta, columna a partir do 1/3 del margen, verticalmente el DIÁLOGO. (Mallas, 1985, p. 209)

El guión a utilizarse, del cuento “La caja de colores” es el siguiente:

Esc 1/ día/ cuarto Julián

Suena el despertador a las 6am y Julián se levanta de un salto observando detenidamente a su alrededor su cuarto en perfecto orden y arregla su cama.

Voz en off

Él es Julián tiene 9 años y siempre se despierta a las 6 de la mañana, él vive en un cuarto muy ordenado, le gusta saber donde están sus cosas.

Esc 2/ día/ cuarto Julián

Julián se cepilla los dientes, se peina y viste con la ropa que esta puesta en su silla

Flashback

Julián eligiendo su ropa para el día siguiente

Voz en off

Después cepilla cuidadosamente sus dientes y se viste con ropa que ha elegido el día anterior, Julián hace todo en una rutina que debe cumplir rigurosamente.

Esc 3/ día/ cocina casa Julián

Julián llega a donde su mama ya vestido y le pregunta si hay escuela, la mama le responde y le enseña un calendario con fechas marcadas

Julián

¿Mama hoy es día escuela?

Mamá

Si Juli mira el calendario es jueves, ve por tus cosas y no te olvides la ropa para deportes.

Julián regresa a su habitación de mal humor refunfuñando

Voz en off

Julián tiene que preguntar siempre a Mamá si hay que ir escuela o que día de la semana es, él siempre se molesta cuando hay escuela porque no le gusta ir, menos cuando hay clase de deportes y más aun después de lo que paso con su compañera Claudia.

Esc 4/ día/ escuela clase Julián

Flashback

Julián en el salón de clases, mira a Claudia

Julián

Claudia eres divertida pareces una galleta chispas de chocolate, tu car es muy redonda

Claudia

Pero no lo soy Julián soy una niña de verdad pruébame (burlona)

Julián muerde en el brazo a Claudia quién se pone a llorar desesperadamente

Maestra

¿Que pasa Julián porque mordiste a Claudia?

Julián

Porque ella me dijo que la probara para saber que no es una galleta

Voz en off

Para Julián no es fácil hacer amigos, ellos nunca entienden nada de lo que él les dice y menos lo que ellos le dicen a él, siempre son muy molestos, a Julián solo le interesa la pintura y es muy bueno en eso.

Insert

Salón de la escuela

Julián sin entender lo que sus compañeros le dicen, se va a una mesa donde hay colores y papeles y se pone a dibujar.

Esc 5/ día/ cuarto Julián

Del cuarto de Julián se escucha un grito y su familia corre inmediatamente a ver qué pasa

Julián

Haaaaaaaaaaaaaaaa Mi color amarillo

Esc 6/ día/ cuarto Julián

Abren la puerta del cuarto un encuentran todo desordenado y a Julián tirando las cosas al piso

Mama

Que pasa Julián que estás haciendo

Julián

Mamá donde esta mi pintura amarilla

Voz en off

Julián tiene un orden muy importante en sus cosas y ese día se ha extraviado uno de sus 10 colores amarillos, para Julián es importante saber y controlar todo, sin ese color no va a poder terminar el dibujo que ha comenzado, Julián es un gran artista, adora pitar y como ya sabemos es la única cosa que le interesa en el mundo, así que para él es muy importante ese color Amarillo.

Esc 7/ día/ cuarto Julián

Julián llorando descontroladamente en una silla

Papa

Julio tienes muchos colores amarillos seguro uno de estos te puede servir, o compramos uno nuevo.

Julián

No quiero no voy a poder terminar el dibujo sin ese color

Voz en off

A Julián no le gustan las cosas nuevas para él lo que ya tiene es lo único que puede necesitar, no puede aceptar cambios a lo que ya conoce.

Esc 8/ día/ consultorio doctor

Julián a los 7 años en el consultorio del doctor haciendo exámenes y pruebas.

Flashback

las características de Julián

Voz en off

Déjenme explicarles a los 7 años a los papas de Julián les dijeron que él tenía una enfermedad que le da a uno de cada mil niños y por lo general varones, esta enfermedad se llama asperger, esto no lo hace menos inteligente o diferente físicamente al resto

Voz en off

Las habilidades sociales de Julián son limitadas y por eso no puede hacer amigos y no le importa nada más que pintar en su caso

Insert

escuela

Julián dejando a sus amigos para ir a pintar

Voz en off

Tiene que tener todo bajo control y rutinas muy bien elaboradas

Insert

casa

Julián en la rutina de la mañana

Voz en off

Él es muy literal como cuando mordió a Claudia

Esc 9/ día/ consultorio doctor

Los papas de Julián sentados en el escritorio del doctor

Doctor

El problema con los niños como Julián es que aun no hay estudios muy avanzados sobre el Asperger y aun son vistos como niños raros o malcriados, pero cuando crezcan si sus habilidades son bien conducidas será el mejor en lo que le guste hacer.

Esc 10/ día/ Cuarto Julián

Julián sigue llorando en si silla sin encontrar su pintura amarilla y viendo la pintura en el caballete

Voz en off

Como Julián que será un gran artista estos niños serán grandes en lo que les guste, bueno para esto primero esperemos que Julián pueda terminar su pintura sin el color Amarillo.

6.1.4 Propuesta de Arte

La propuesta de arte abarca el planteamiento general de la línea gráfica y de estilo que adoptará la producción. En este caso, estos elementos están determinados por el tipo de personajes, el tipo de cromática a usarse, el estilo de los escenarios y la narrativa visual.

La línea gráfica de los fondos se trabajará con texturas y colores contrastantes, a fin de resaltar a los personajes. En los fondos se integrarán elementos diseñados en 3d.

La línea de dibujo de los personajes será más dura, o gruesa, a fin de que cobren más realce y se presenten con un estilo más pulido.

6.1.4.1 Propuesta de Personajes

Para el diseño de personajes se detalló primeramente a todos aquellos que intervienen en la animación:

Tabla 5: Ficha técnica de personaje - Julián

<i>Personaje</i>	<i>Julián</i>
<i>Edad</i>	<i>9 años</i>
<i>Características físicas</i>	<i>Bajo, De rostro simpático, Cabello rubio Tez blanca</i>

Julián es un niño, como cualquier otro, él se despierta y tiene una rutina muy rigurosa, Julián tiene Síndrome de Asperger que lo hacen tener características

sociales diferentes al resto, Julián es un niño muy ordenado y estricto en sus gustos, no el tolera el desorden o que algo nuevo se le proponga, tiene todas las características de un niño con asperger.

Tabla 6: Ficha técnica de personaje - Mamá de Julián

<i>Personaje</i>	<i>Mamá de Julián</i>
<i>Edad</i>	<i>29 años</i>
<i>Características</i>	<i>Ojos semi rasgados</i> <i>Cabello rubio y corto</i> <i>Rostro sonriente</i> <i>Vestimenta regular</i>

La mamá de Julián es una ama de casa que descubre e intenta entender el trastorno de su hijo, ella intenta entender y guiar a Julián como un niño normal a pesar de sus características especiales.

Tabla 7: Ficha técnica de personaje - Papá de Julián

<i>Personaje</i>	<i>Papá de Julián</i>
<i>Edad</i>	<i>35 años</i>
<i>Características</i>	<i>Delgado</i> <i>Alto</i> <i>Cabello café oscuro, corto</i> <i>Ojos grandes</i> <i>Vestimenta semiformal</i>

El papá de Julián es común, el intenta ayudar a su hijo, a pesar de que no entiende lo que tiene o como guiarlo, y a veces su propuestas no son las más adecuadas, el papa de Julián aun no tiene claro como se debe ayudar a su hijo.

Tabla 8: Ficha técnica de personaje - Claudia

<i>Personaje</i>	<i>Claudia</i>
<i>Edad</i>	<i>8 años</i>
<i>Características</i>	<i>Ojos grandes</i> <i>Pecosa</i> <i>Cabello café oscuro, usa trenzas</i>

Claudia es una niña "normal" del salón de clases de Julián ella siempre está molesta con el por sus incesantes molestias, y más que nada por que pese a que ella trata Julián nunca la entiende o ella no logra entenderlo a él, para Claudia el es un niño extraño

Tabla 9: Ficha técnica de personaje - Maestra

<i>Personaje</i>	<i>Maestra</i>
<i>Edad</i>	<i>32</i>
<i>Características</i>	<i>Delgada</i> <i>Rostro alargado y severo</i> <i>Usa lentes</i> <i>Cabello recogido</i> <i>Vestimenta muy tradicional o recatada</i>

La maestra de Julián como muchas maestras no están familiarizadas con los trastornos de la personalidad y menos con el Asperger, por lo que para ella Julián es un niño muy malcriado y que no entiende nada, Ella cree que los trastornos como el Asperger no son verdaderos o que se tiene que tratar en lugares especializados y por ende tiende a aislar a Julián.

Tabla 10: Ficha técnica de personaje - Doctor

<i>Personaje</i>	<i>Doctor</i>
<i>Edad</i>	<i>56</i>
<i>Características</i>	<i>Bajo</i> <i>Calvo</i> <i>Usa lentes</i> <i>Rostro bonachón</i>

El doctor es un hombre adulto que entiende bien las características del Asperger por lo que se las explica a los papas de Julián y los ayuda dándoles consejos de cómo guiarlo a través de su vida, además de aclararles que no es algo muy conocido y por lo que tendrá problemas con maestras, compañeros, etc.

A continuación se hicieron pruebas con diversos estilos visuales de caricatura, intentando escoger aquel que sea más factible. Como bases se partió de estilos actualmente populares, como los utilizados frecuentemente por cadenas de televisión como Cartoon Network o Nickelodeon. Entre los estilos considerados se tiene:



Figura N° 7

Tomado de: Hanna-Barbera Productions, Inc.

El estilo de animación de Hanna Barbera es enteramente tradicional, con dibujos realizados a mano, y mediante animación cuadro a cuadro.

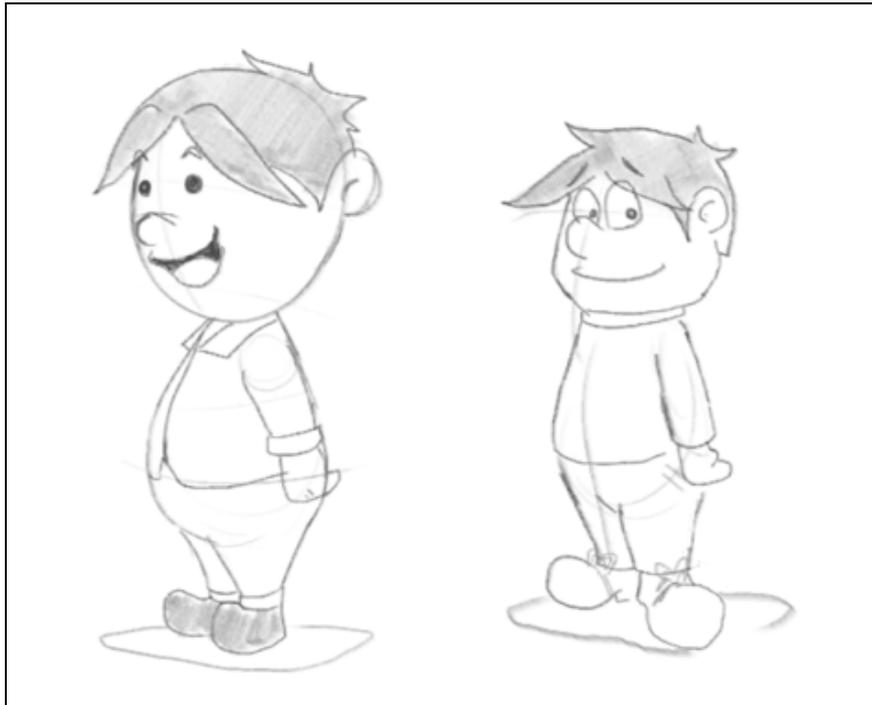


Figura Nº 8 Bocetos de Julián estilo Hanna _Barbera



Figura Nº 9
Tomado de: Walt Disney Televisión Animada

El estilo de animación utilizado corresponde al uso de software de animación en dos dimensiones, específicamente al programa Toon Boom Studio. Una de las premisas tras el diseño de personajes es que estos deben ser fácilmente reconocibles por su silueta, a fin de que se los reconozca incluso desde lejos.

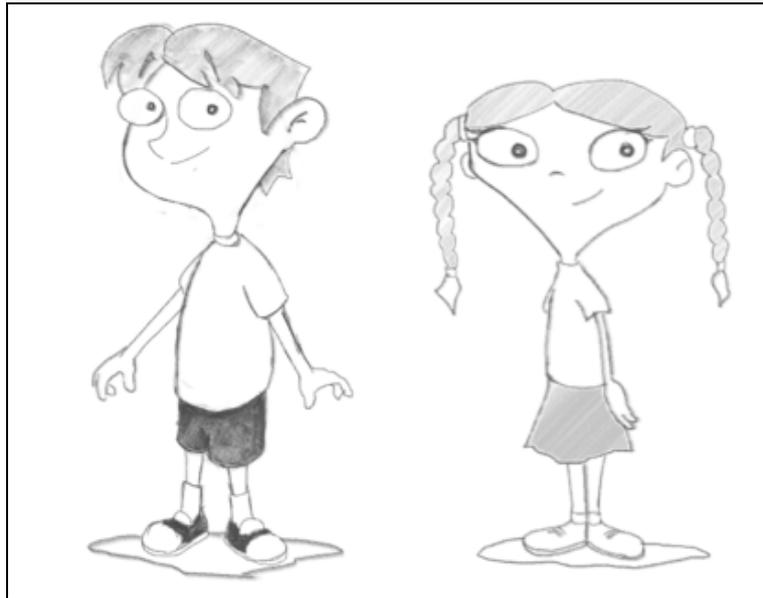


Figura Nº 10 Bocetos de Julián y Claudia estilo “Phineas y Ferb”



Figura Nº 11 Manga-Anime – Hayao Miyazaki (Studio Ghilbli)
Tomado de: Studio Ghilbli

Las animaciones realizadas por Studio Ghilbli son dibujadas a mano cuadro a cuadro, con una perspectiva de cada animación muy cercana al cine, manejándose diversos planos de cámara y diferentes velocidades de cuadro (framerate).



Figura Nº 12 Boceto de Julián – estilo Manga



Figura Nº 13 Mansión Foster para amigos imaginarios – Craig McCracken
Tomado de: Cartoon Network

El estilo de animación utilizado en Mansión Foster para amigos imaginarios, se basa en ilustraciones simples, con colores planos. De acuerdo con el Blog de los productores del show, los personajes son diseñados en Adobe Illustrator y animados en Adobe Flash.



Figura Nº 14 Boceto de Julián – Estilo McCracken – Mansión Foster

El estilo a trabajarse será el que está acorde al utilizado en Mansión Foster para Amigos Imaginarios, principalmente por la predominancia de formas simples en la construcción de personajes, y por la utilización de Illustratos y Flash.

6.1.4.2 Propuesta de Escenarios

Los escenarios necesarios para la realización de la animación, partiendo desde la revisión del guión, son los siguientes:

- Cuarto de Julián.
- Cocina de la casa de Julián.
- Aula de clase escolar
- Consultorio del doctor

La producción de los escenarios se la realizará combinando fondos dibujados en conjunto con elementos en 3D.

Como propuestas de escenarios se han recopilado imágenes base para los mismos:



Figura Nº 15 Propuestas base, para la producción del escenario "Cuarto de Julián"
Tomado de: <http://dormitoriosinfantiles.net>

Entre los elementos predominantes o necesarios dentro de la historia, se deberá contar con la cama, la mesa de noche, con su despertador, un mueble de juguetes, y un mueble o armario para ropa.



Figura Nº 16 Propuesta de escenario-Cocina de la casa de Julián
Tomado de: <http://2.bp.blogspot.com>

La cocina aparece en una breve escena, por lo mismo, el diseño de la misma no necesita abarcar todos los elementos existentes. Para la historia, dentro de la cocina se debe contar con un calendario.

Referencias para escenario: Salón de clase



Figura Nº 17 Referencias para escenario: Salón de clase
Tomado de: google imágenes

En el caso del salón de clases se requiere que dentro de la animación, se cuente con mesas compartidas a fin de que pueda producirse la escena 4, en la que Julián muerde el brazo a Claudia. Se requiere también contar con un ángulo que muestre el pizarrón, pues en este plano se enfoca a la profesora.

Por último se requiere el escenario del consultorio del doctor.



Figura Nº 18 Referencia para el consultorio del doctor.
Tomado de: google imágenes

En el consultorio del doctor se produce la charla entre el especialista y los padres de Julián, por lo que se trata de planos medios, enfocados principalmente en el escritorio del doctor.

6.1.5 Línea Grafica

La línea gráfica está representada por todos los elementos visuales que compondrán el producto, en este caso, los personajes y los escenarios.

6.1.5.1 Personajes

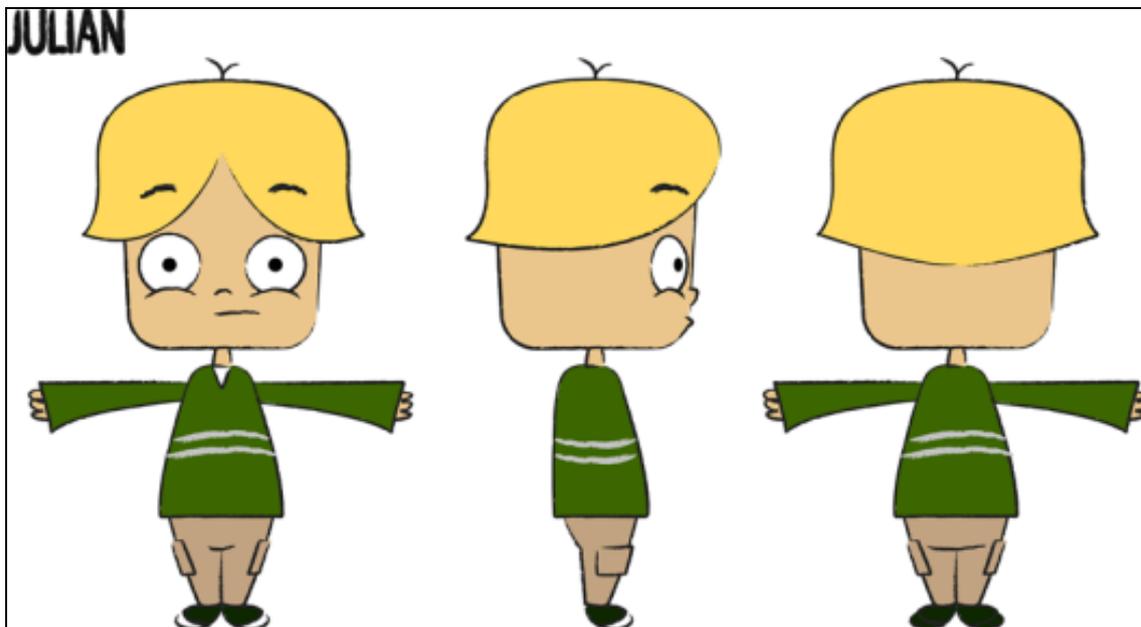


Figura Nº 19 Diseño final de Julián

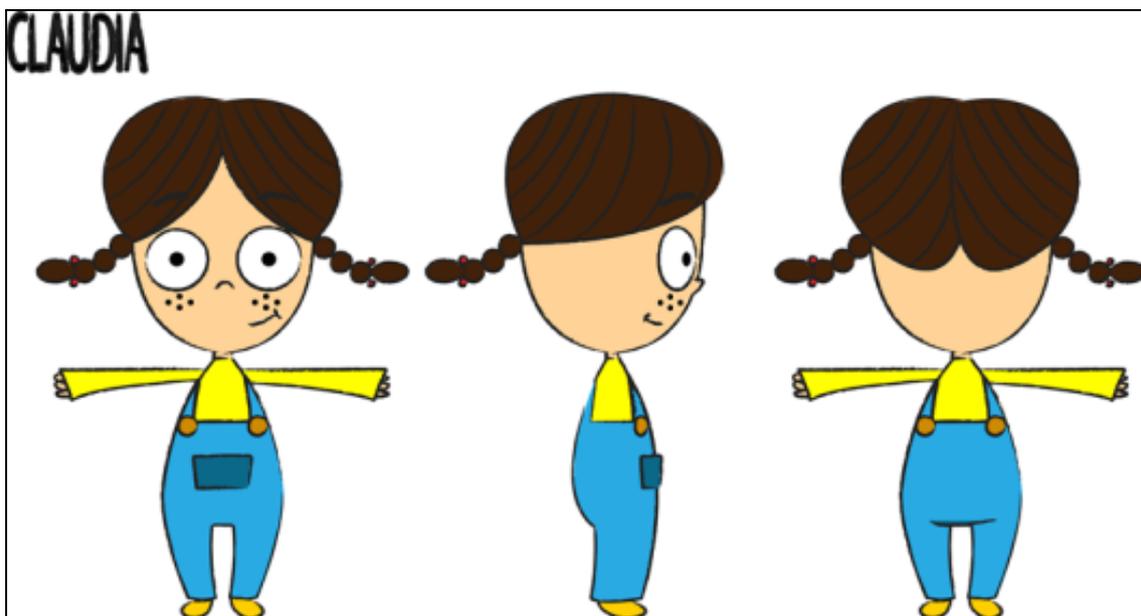


Figura Nº 20 Diseño final de Claudia

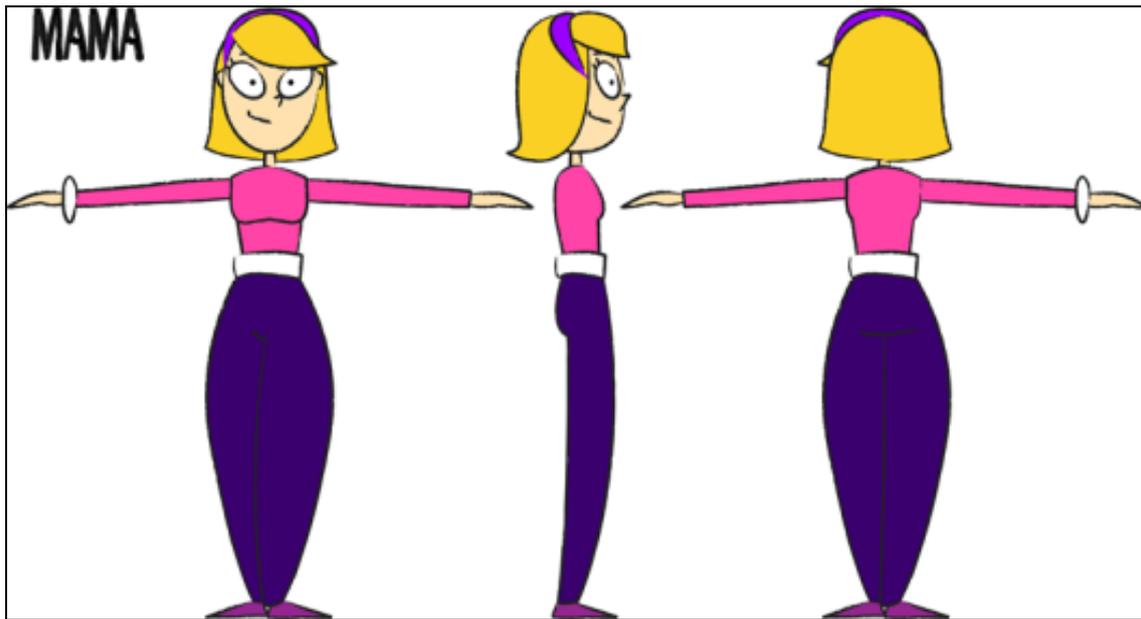


Figura Nº 21 Diseño final mama de Julián

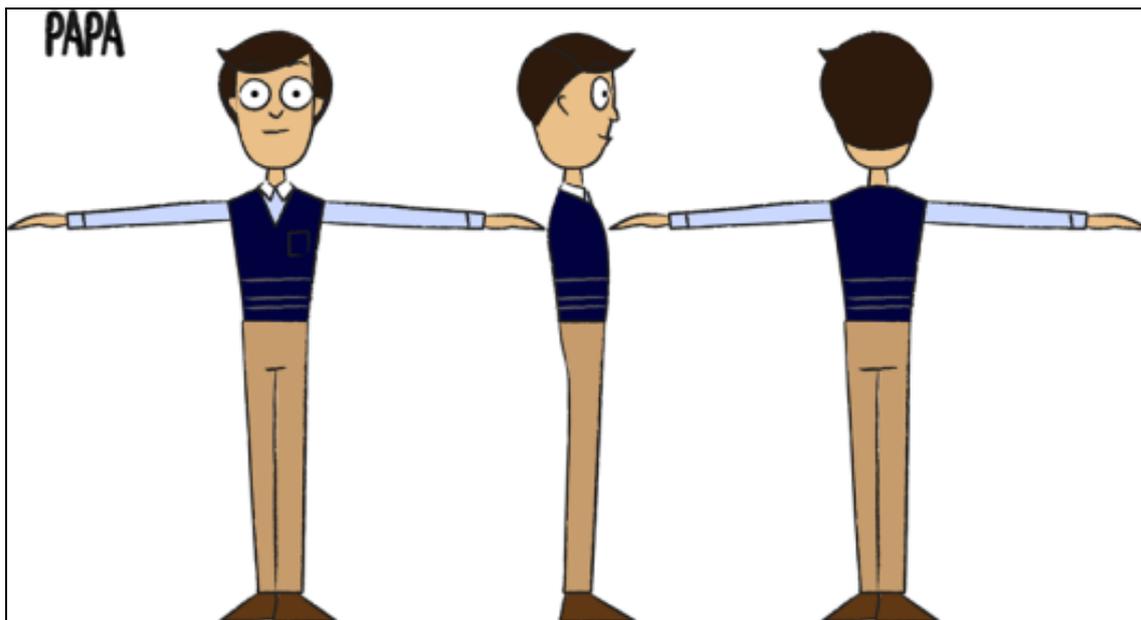


Figura Nº 22 Diseño final papá de Julián

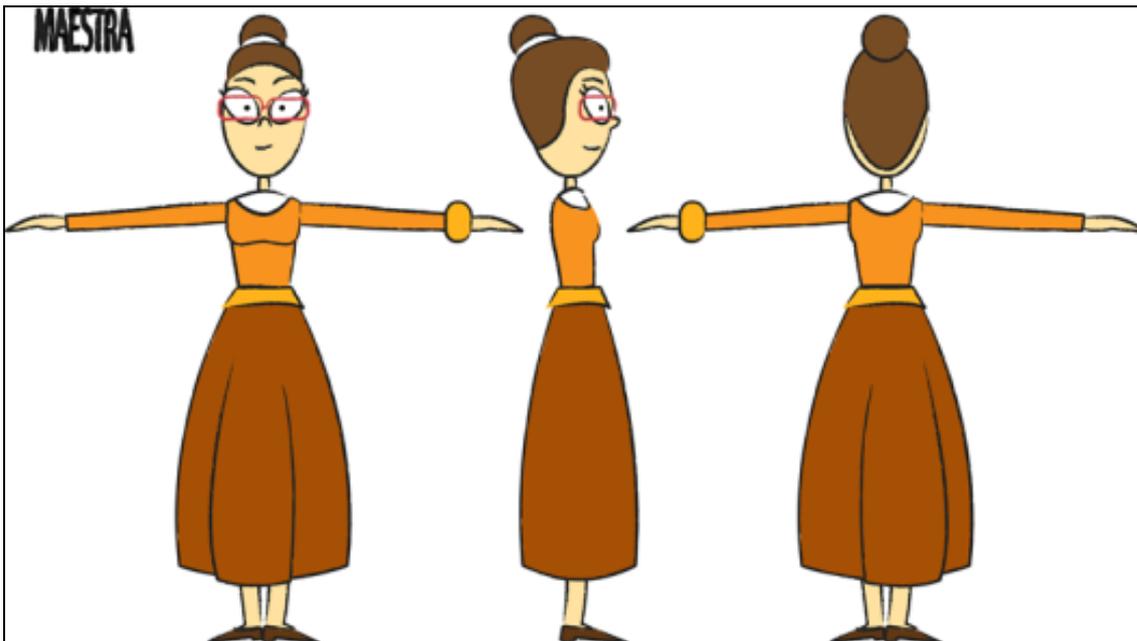


Figura Nº 23 Diseño final maestra

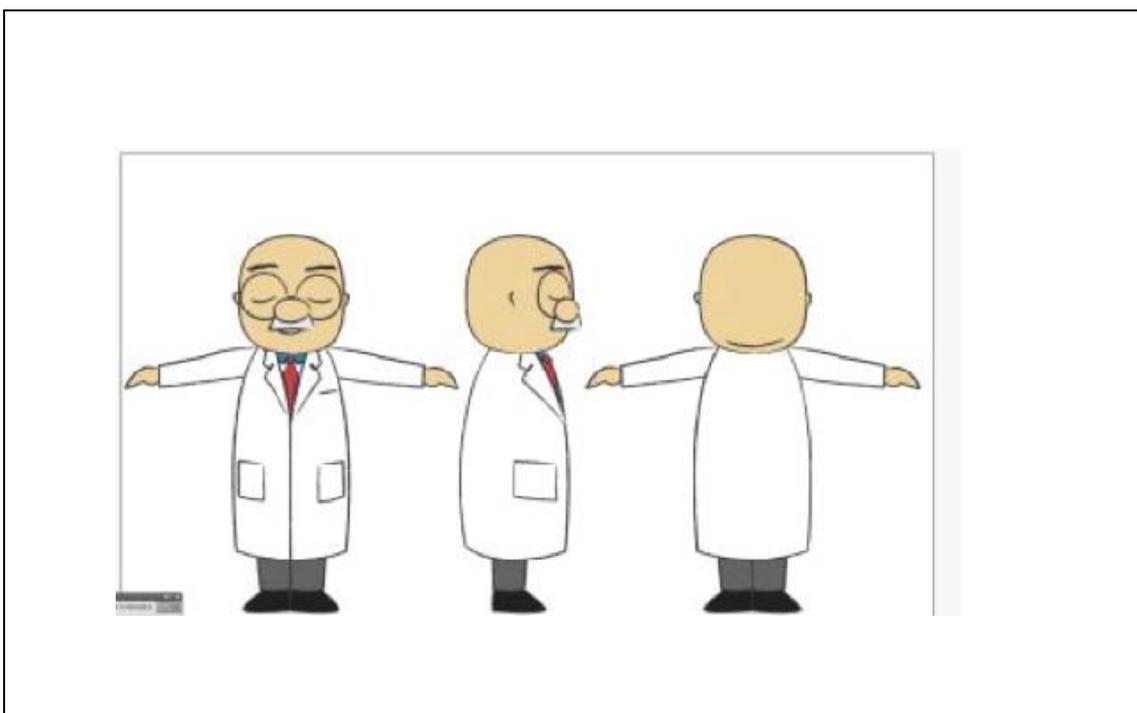


Figura Nº 24 Diseño final Doctor

6.1.5.2 Escenarios

Los escenarios diseñados, fueron elaborados combinando fondos con texturas y colores contrastantes a los de los personajes. Los escenarios fueron

ilustrados en dibujo vectorial, mediante el software Adobe Illustrator y conteniendo elementos en 3D tales como muebles.

Se utilizó también el diseño en 3d, en la elaboración de planos de ubicación, como en el que se muestra la escuela o la casa de Julián.



Figura Nº 25 Escenario cuarto de Julián

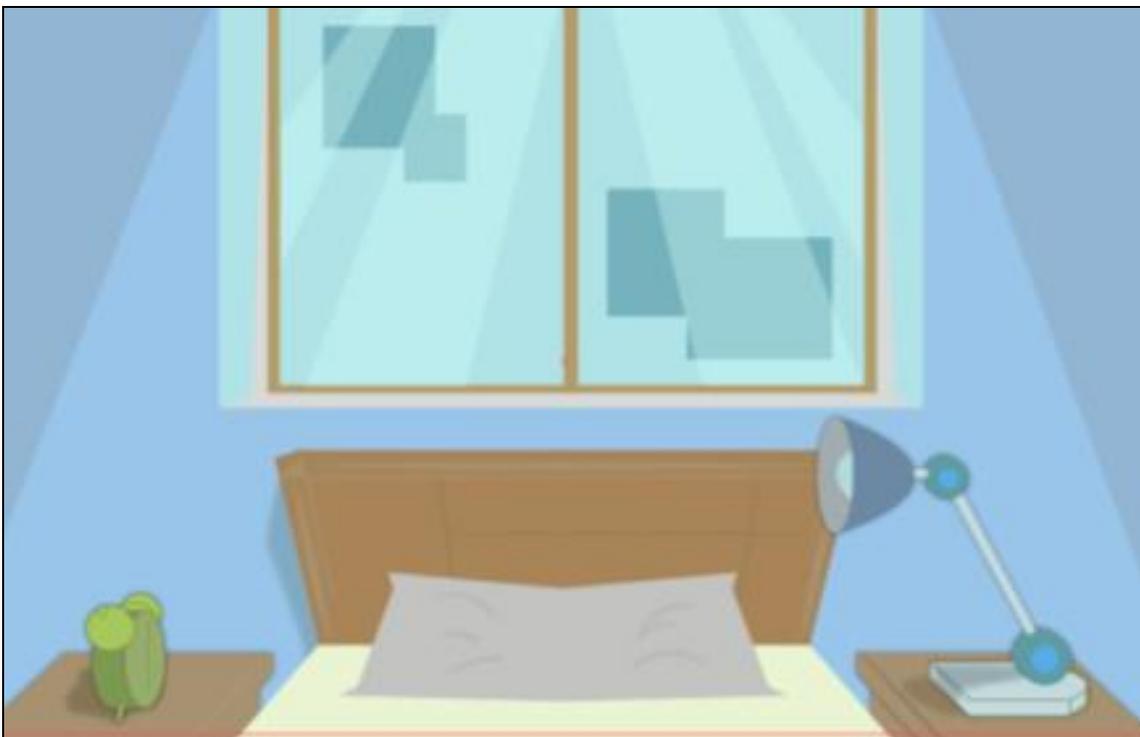


Figura Nº 26 Escenario cuarto de Julián

6.1.6 Escaleta

La escaleta es otra herramienta que apoya en la producción audiovisual, y es afín al guión como menciona Zapelli:

La pre-escaleta es un desglose del paradigma narrativo que ayuda a ordenar por puntos el contenido de las acciones de los actantes (personajes u objetos» y, que contribuye a aclarar el contenido de los puntos de la futura escaleta (escaleta a la que corresponderá el futuro guión). (Zapelli, 2003, p. 140)

De forma mucho más sencilla se puede entender por escaleta a:

“La escálela o continuidad de escenas: es una enumeración ordenada de localizaciones, escenas y situaciones”.(Fernández Díez, 2005, p. 47)

Como menciona Fernández Díez (2005), la escaleta ayuda a prevenir errores de continuidad, y en el caso de producción filmadas o grabadas en televisión, a coordinar de mejor manera las locaciones y los atuendos de los personajes.

“En la notación de la escaleta, cada secuencia dibuja un acontecimiento, el cual debe ir entretejiéndose con otras situaciones interdependientes. Cada acontecimiento corresponde al número de una escena de la escaleta”. (Zapelli, 2003, p. 141)

La escaleta de la animación se presenta a continuación:

Tabla 11: Escaleta del proyecto

# Escena	# Secuencia	Duración aproximada	Locación	Luz	Personajes	Descripción conceptual y/o temática de la secuencia	Planos de cámara	Audio
1	1		Cuarto Julián	Natural/día	Julián	Suena el despertador a las 6am y Julián se levanta de un salto observando detenidamente a su alrededor su cuarto en perfecto orden y arregla su cama.	Primer Plano despertador Plano medio Julián despertando Plano General Habitación de Julián	Voz en off: Él es Julián tiene 9 años y siempre se despierta a las 6 de la mañana, él vive en un cuarto muy ordenado, le gusta saber donde están sus cosas.
2	1		Cuarto Julián	Natural/día	Julián	Julián se cepilla los dientes, se peina y viste con la ropa que esta puesta en su silla	Plano medio Julián cepillándose Plano detalle Julián peinándose Plano medio Julián mirando la ropa en su silla	Voz en off: Después cepilla cuidadosamente sus dientes y se viste con ropa que ha elegido el día anterior, Julián hace todo en una rutina que debe cumplir rigurosamente.

2	2		Cuarto Julián	Bombilla / noche	Julián	Julián escogiendo su ropa para el día siguiente	Primer plano Julián cogiendo su ropa Plano general Julián vistiéndose Plano general Juan guardando su pijama	
3	1		Cocina	Natural / día	Julián	Julián llega a donde su mamá ya vestido y le pregunta si hay escuela, la mamá le responde y le enseña un calendario con fechas marcadas	Plano subjetivo Julián - Julián viendo a su mamá en la cocina Plano subjetivo Julián - Julián viendo a Julián	Julián: ¿Mamá hoy es día escuela? Mamá: Si Juli mira el calendario es jueves, ve por tus cosas y no te olvidas la ropa para deportes.
3	2					Julián regresa a su habitación de mal humor refunfuñando	Plano medio - Juan caminando Plano cabizbajo	Voz en Off: Julián tiene que preguntar siempre a Mamá si hay que ir

							escuela o que día de la semana es, él siempre se molesta cuando hay escuela por que no el gusta ir, menos cuando hay clase de deportes y mas aun después de lo que paso con su compañera Claudia.
4	1		Clase de Natural / Julián día	Julián / Claudia	Julián en el salón de clases, mira a Claudia	Plano medio - Claudia sentada junto a Julián Primer Plano - Julián hablando Plano medio - Claudia extiende el brazo	<p>Julián: Eres divertida pareces una galleta chispas de chocolate, tu cara es muy redonda</p> <p>Claudia: Pero no lo soy Julián soy una niña de verdad pruébame (burlona)</p> <p>Julián: Esta bien</p>

							<p>Maestra: Que pasa Julián por que mordiste a Claudia?</p> <p>Julián: Porque ella me dijo que la probara para saber que no es una galleta</p> <p>Voz en off: Para Julián no es fácil hacer amigos, ellos nunca entienden nada de lo que él les dice y menos lo que ellos le dicen a él, siempre son muy molestos y los encuentra aburridos, a Julián solo le interesa la pintura y es muy bueno en esto.</p>
4	2		Clase de Natural / Julián día	Julián / Claudia / Maestra	Julián muerde en el brazo a Claudia quién se pone a llorar desesperadamente	Plano medio - Julián mordiendo a Claudia Plano Medio - Claudia llorando junto a Julián Plano Medio - Maestra regañando a Julián	
4	3		Clase de Natural / Julián día	Julián	Julián sin entender lo que sus	Plano general -	

			Julián	día		compañeros le dicen, se va a una mesa donde hay colores y papeles y se pone a dibujar.	mesa con papeles y colores Primer plano – zoom in – Claudia Primer plano – rostro de Julián	
5	1		Cuarto de Julián	Natural / día	Julián	Del cuarto de Julián se escucha un grito y su familia corre inmediatamente a ver que pasa	Plano general- Entrada del cuarto de Julián (exterior) Plano Medio- entrada del cuarto de Julián (interior) se observa a los padres asomándose por la puerta	Julián: Haaaaaaaaaaaaa por que a mi, donde estaaaaa
6	1		Cuarto de Julián	Natural / día	Julián Mamá Papá	Abren la puerta del cuarto un encuentran todo desordenado y a Julián tirando las cosas al	Primer plano – zoom in-Caja de colores Primer plano –	Mama: Que pasa Julián que estas haciendo por que tiras las cosas así

						piso	Julián llorando	Julián: No encuentro mi pintura amarilla donde esta mama la necesito Voz en off: Julián tiene un orden muy importante en sus cosas y ese día se ha extraviado uno de sus 10 colores amarillos, para Julián es importante saber y controlar todo, sin ese color no va a poder terminar el dibujo que ha comenzado, Julián es un gran artista, adora pitar y como ya sabemos es la única cosa que le interesa en el mundo, así que para él es muy importante ese color Amarillo.
--	--	--	--	--	--	------	-----------------	---

7	1		Cuarto de Julián	Natural / día	Julián	Julián descontroladamente llorando en una silla	Plano medio – Papá hablando con Julián Primer plano – Julián con rostro triste	<p>Papa: Julio tienes muchos colores amarillos seguro uno de estos te puede servir, o compramos uno nuevo.</p> <p>Julián: No quiero el mundo se termino jamás podre terminar mi dibujo, esto es lo peor que me ha pasado en la vida</p> <p>Voz en off: A Julián no le gustan las cosas nuevas para él lo que ya tiene es lo único que puede necesitar, no puede aceptar cambios a lo que ya conoce.</p>
8	1		Consultorio	Natural / día	Julián Doctor	Julián a los 7 años en el consultorio del doctor	Plano Medio – Paneo – Doctor	<p>Voz en off: Déjenme explicarles a los 7 años a</p>

					Mamá Papá	haciendo exámenes y pruebas.	hablando con los padres de Julián Primer plano – Rostros de los padres de Julián	<p>los papas de Julián les dijeron que el tenia una enfermedad que le da a uno de cada mil niños y por lo general varones, esta enfermedad se llama asperger, esto no lo hace menos inteligente o diferente físicamente al resto, pero como ya sabemos Julián es un chico algo especial.</p> <p>Voz en off: Las habilidades sociales de Julián son limitadas y por eso no puede hacer amigos y no le importa nada más que pintar en su caso</p>
--	--	--	--	--	-----------	------------------------------	--	--

8	2		Escuela	Natural / día	Julián	Julián dejando a sus amigos para ir a pintar	Primer plano Rostro de Julián	Voz en off: Tiene que tener todo bajo control y rutinas muy bien elaboradas
8	3		Cuarto Julián	Natural / día	Julián	Julián en la rutina de la mañana		Voz en off: Él es muy literal como cuando mordió a Claudia
9	1		Consulta rio	Natural / día	Doctor Mamá Papá	Los papas de Julián sentados en el escritorio del doctor		Doctor: El problema con los niños como Julián es que aun no hay estudios muy avanzados sobre el Asperger y aun son vistos como niños raros o malcriados, pero cuando crezcan si sus habilidades son bien conducidas será el mejor en lo que le guste hacer.

6.1.7 Storyboard

El siguiente paso que se llevó a cabo fue el de realizar el storyboard, ya teniendo los bocetos finales de los personajes, y una tentativa de los escenarios.

Un storyboard es una secuencia de viñetas que ilustran una historia. La idea es presentar una serie de imágenes fijas que describan los principales elementos de un proyecto de producción, que puede ser un video, un anuncio de televisión, una película o un trabajo de animación. En el campo de la publicidad, los storyboards suelen hacerse para anuncios animados o de televisión. (Powell & Monahan, 1993, p. 68)

El storyboard se lo realizó en base al guión inicial, dibujando para esto los planos de cámara y la forma en que se incluirán a los personajes dentro de la misma.

“En el storyboard el guión se traslada a una serie de viñetas en las que se dibuja el desarrollo del spot. Éstas recogen los principales planos que luego tendrá la película, así como otros detalles”.(García-Uceda, 2008, p. 321)

A continuación se presenta el storyboard

Storyboard de la animación:

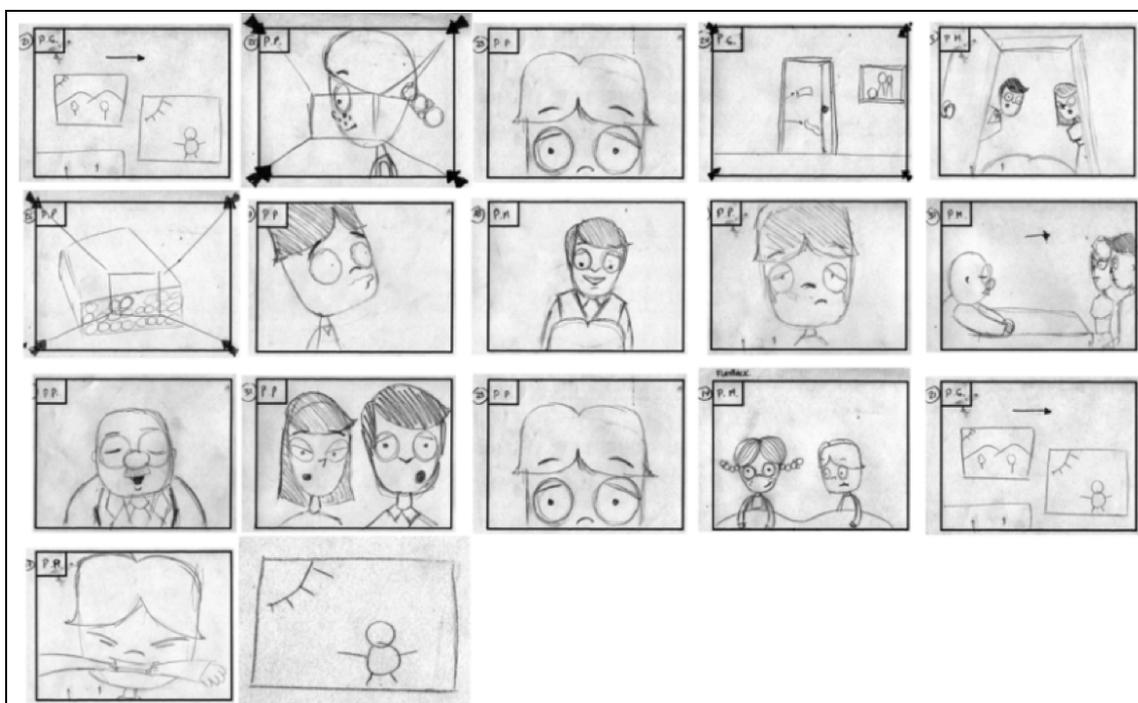
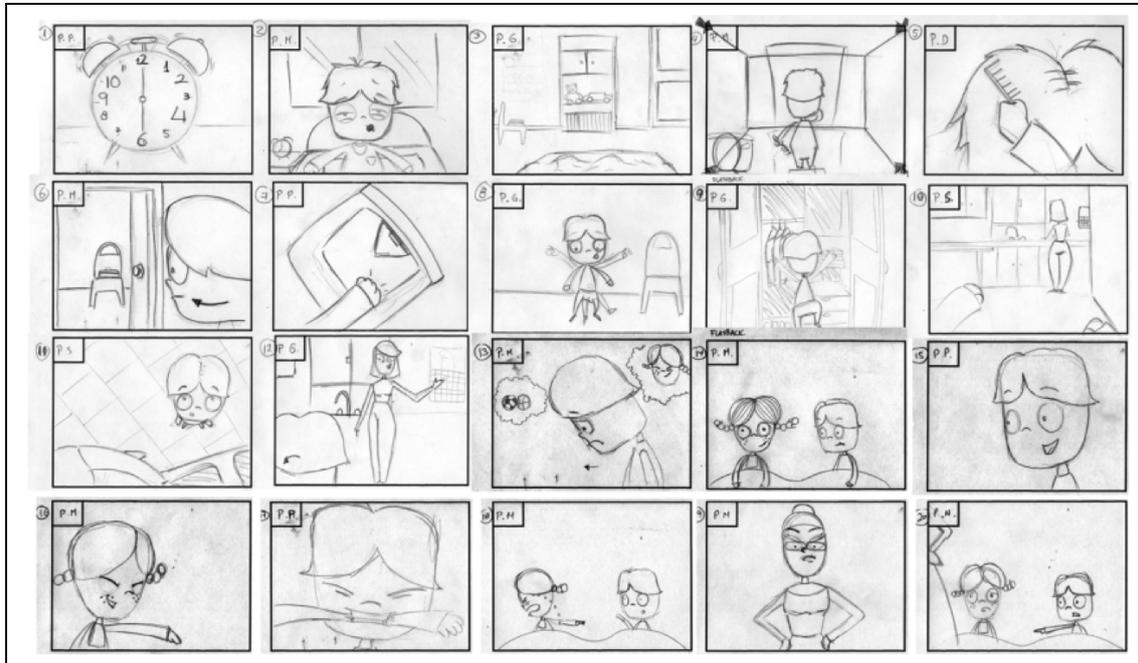


Figura N° 27 Storyboard

Tanto la Escaleta, Animatic y storyborar durante el proceso de elaboración de la animación tienen cambios que se describen el guión, hay que tomar en cuenta que en el proceso de desarrollo de un proyecto animado hay cambios que se presentan en el transcurso de su elaboración.

6.1.8 Animatic

Ya teniendo el storyboard se puede trabajar directamente la animación no obstante, se puede correr el riesgo de no haber calculado de forma correcta los tiempos, la continuidad, la narrativa, entre otros aspectos.

Esto sin embargo, se puede solventar realizando una animación tentativa de lo que sería la animación final a través de un animatic. Powell & Monahan consideran al animatic como:

...una animación muy sencilla. En una animación, cada fase del movimiento se dibuja como un fotograma separado, mientras que en un animatic sólo se utiliza un fondo y algunas paneles móviles. La creación de un animatic pasa por dos etapas. La primera es la preparación de los dibujos, y la segunda su filmación. Ambas contribuyen al grado de complejidad del resultado final. Un animatic es en realidad, un storyboard animado. (Powell & Monahan, 1993, p. 70)

Se toman entonces los planos obtenidos en el storyboard, realizando animaciones básicas (traslaciones, rotaciones, escalas) para dar la sensación o percepción de lo que puede ser la animación final.

Habitualmente se hace filmando las viñetas, es decir, los cuadros del storyboard. El animatic se debe afrontar como una pre-realización, ya que hay que imprimir carácter a los rostros, detallar las localizaciones. Con frecuencia está sonorizado y debe durar los segundos exactos del spot. (García, 2008, p. 321)

7 CAPÍTULO VII. PRODUCCIÓN

La Producción es la parte de la ejecución práctica del proyecto.

7.1 ANIMACIÓN 2D

La animación semeja la sensación de movimiento a imágenes o dibujos inanimados, hay muchas técnicas para realizar una animación dentro de la animación en dos dimensiones, llamada así al diseñar los elementos que se animan, con una profundidad no referencial (al contrario del diseño 3d, donde la profundidad es medible y verificable dentro del plano); existen numerosas técnicas.

Antiguamente la animación en 2d era realizada completamente de forma manual, no obstante aún se la realiza de esta manera en ocasiones, como el caso de Studio Ghilbli, dejando la computadora para operaciones de edición y renderizado.

En el caso de la presente animación se realizará enteramente por ordenador, de modo que la animación en 2d dimensiones iniciará con el diseño de los personajes.

Para el diseño de los personajes se utilizó el software de dibujo vectorial Adobe Illustrator:



Figura N° 28 Datos generales del software utilizado para el diseño vectorial de personajes

Tomado de: Wikipedia

Illustrator se trata esencialmente de una aplicación de creación y manipulación vectorial en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como "mesa de trabajo" y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para Ilustración (Ilustración como rama del Arte digital aplicado a la Ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros).

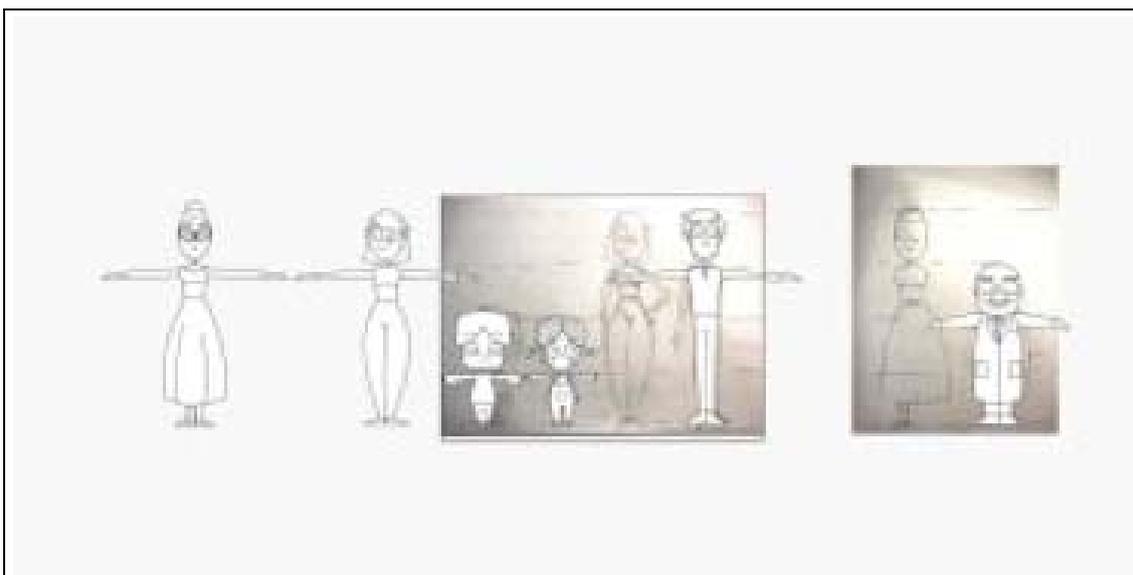


Figura N° 29 Imágenes de producción en Adobe Illustrator

Tomado de: Capturas realizadas en producción

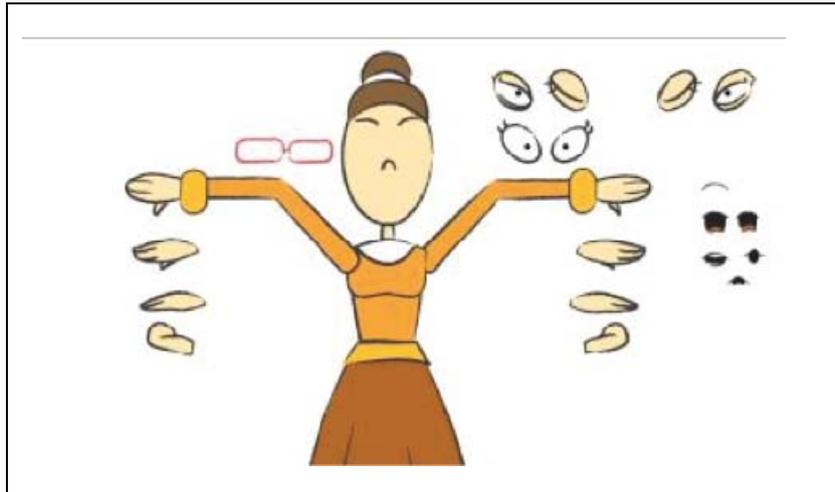


Figura N° 30 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
 Tomado de: Capturas realizadas en producción

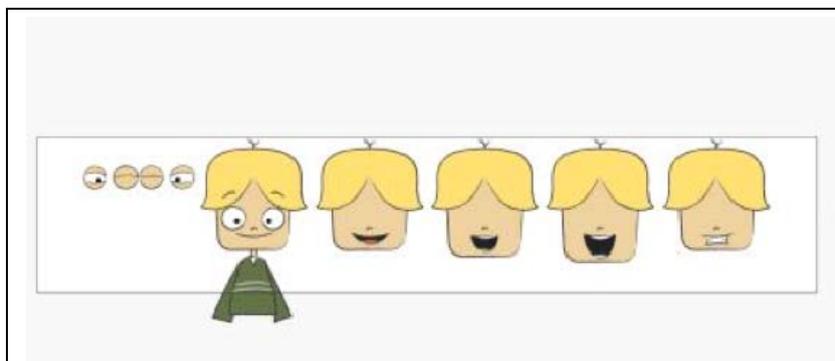


Figura N° 31 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
 Tomado de: Capturas realizadas en producción

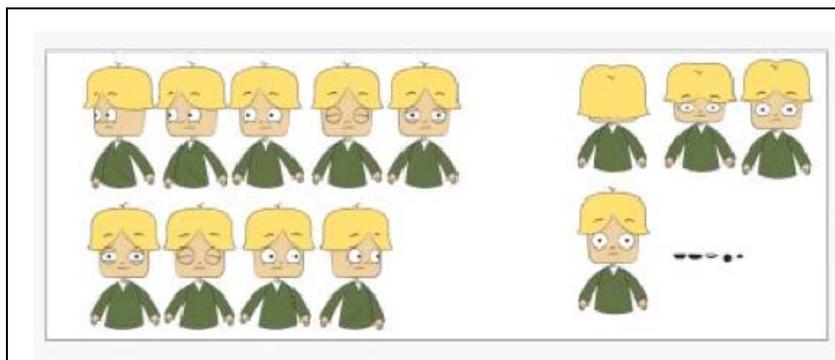


Figura N° 32 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
 Tomado de: Capturas realizadas en producción

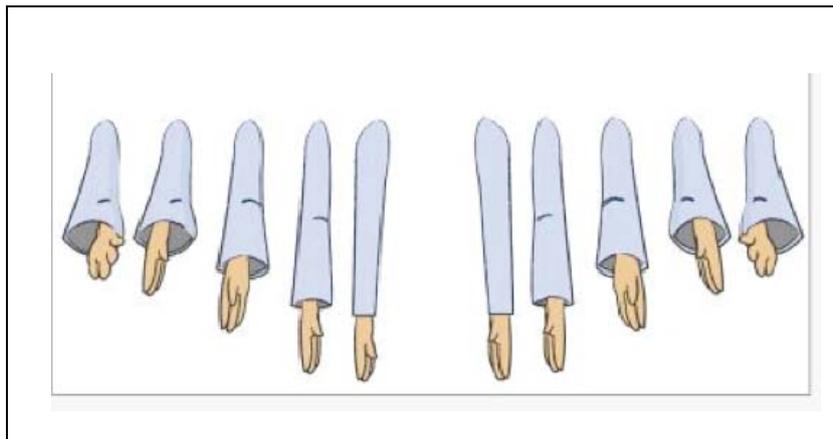


Figura N° 33 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
 Tomado de: Capturas realizadas en producción



Figura N° 34 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
 Tomado de: Capturas realizadas en producción

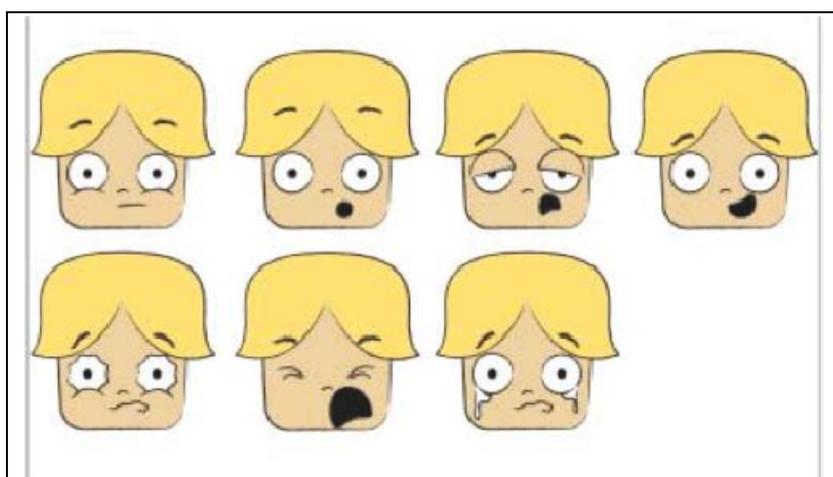


Figura N° 35 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
 Tomado de: Capturas realizadas en producción

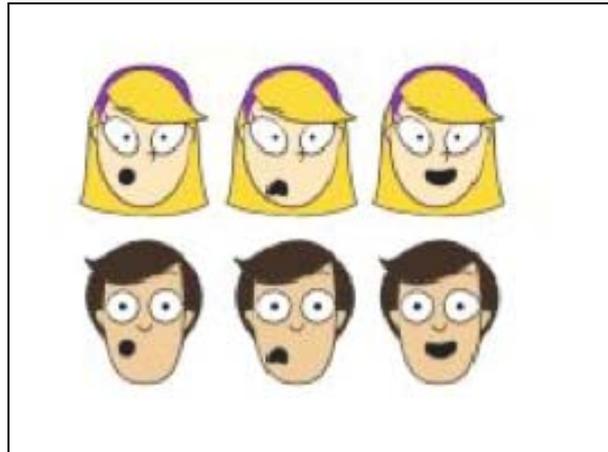


Figura N° 36 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
 Tomado de: Capturas realizadas en producción

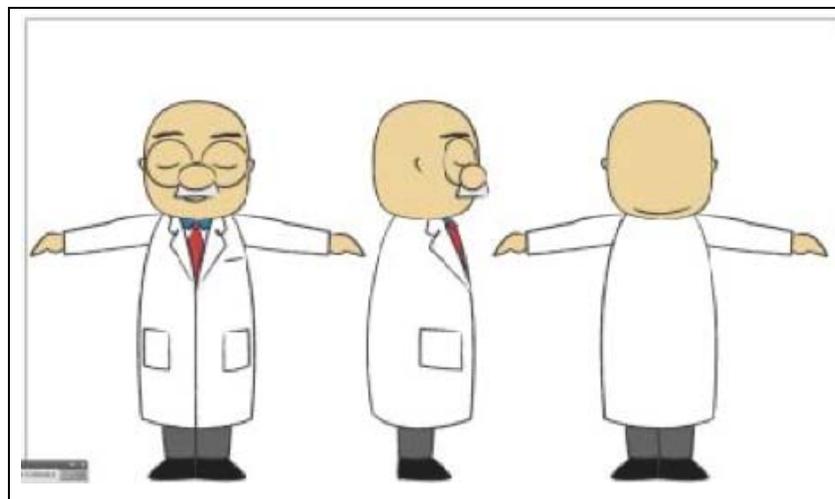


Figura N° 37 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
 Tomado de: Capturas realizadas en producción

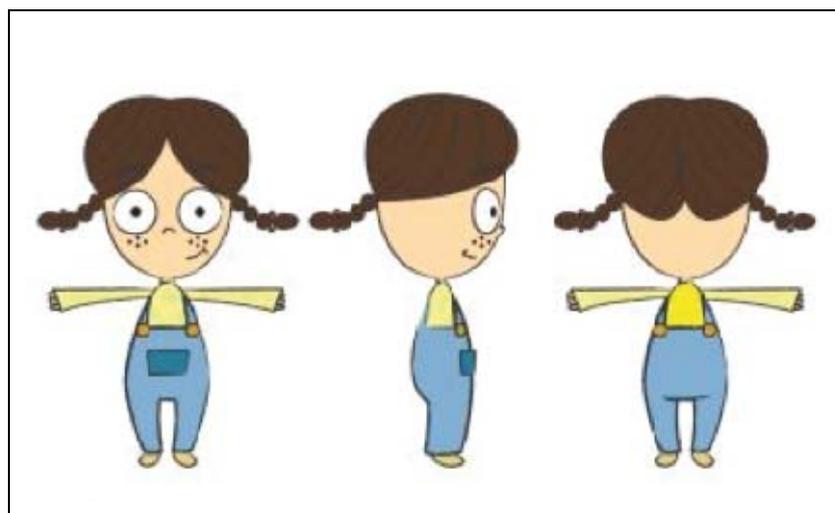


Figura N° 38 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
 Tomado de: Capturas realizadas en producción

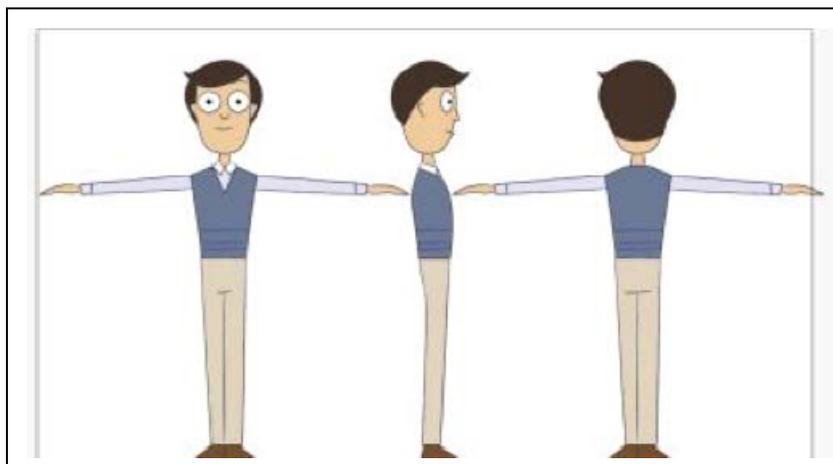


Figura N° 39 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
Tomado de: Capturas realizadas en producción

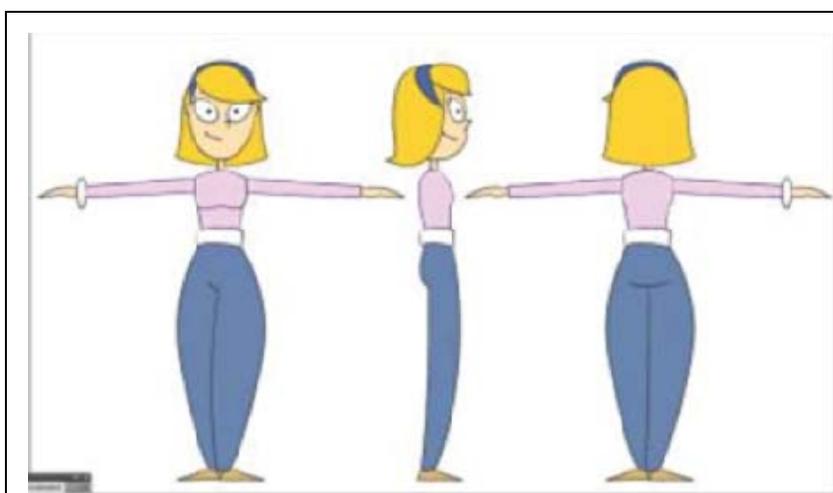


Figura N° 40 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
Tomado de: Capturas realizadas en producción

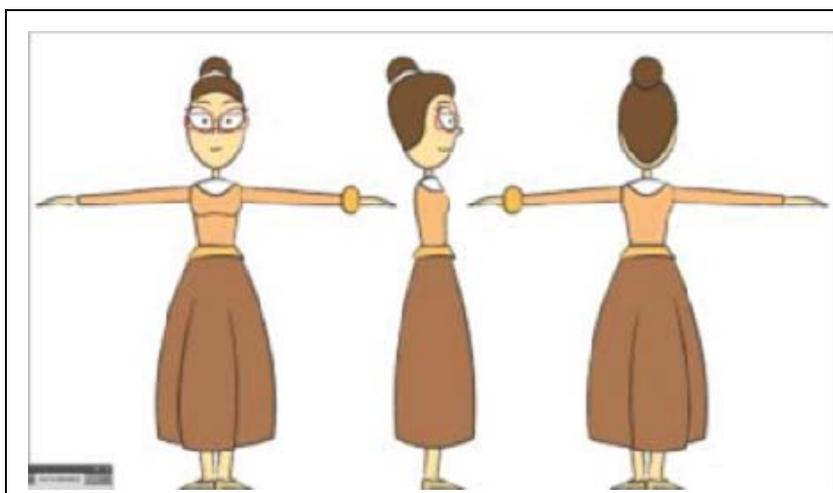


Figura N° 41 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
Tomado de: Capturas realizadas en producción

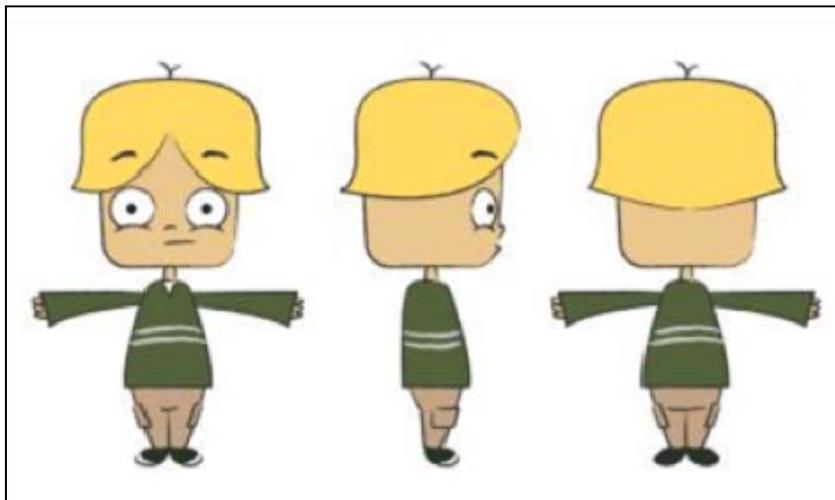


Figura N° 42 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
Tomado de: Capturas realizadas en producción



Figura N° 43 Imágenes de producción en Adobe Illustrator
Tomado de: Capturas realizadas en producción

Cabe notar que en Illustrator se utilizó un estilo de línea irregular, a modo de brocha, a fin de dar una apariencia mucho más natural y a fin al dibujo manual, como se puede observar en el siguiente figura, especialmente en las líneas de la quijada:

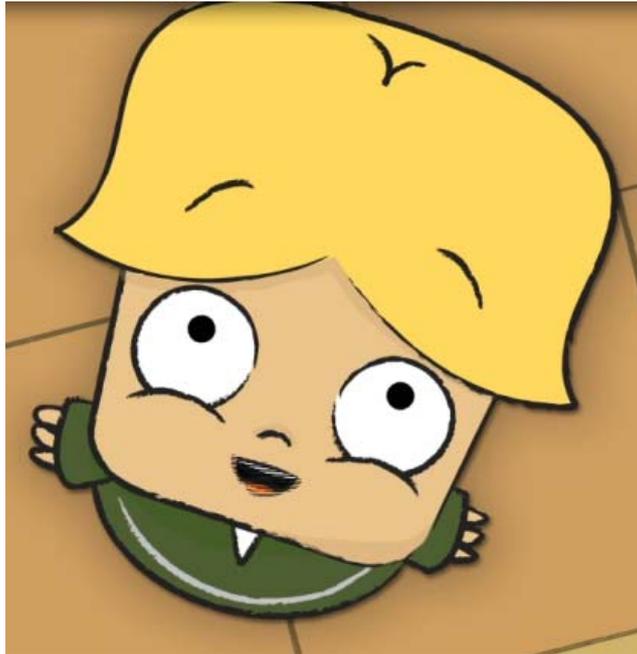


Figura N° 44 Captura de la animación
Tomado de: Captura de la animación final

Una vez diseñados todos los personajes y los elementos respectivos en Illustrator, se los exporto y animó en el software especializado en animación en dos dimensiones, ToonBomm.

TOONBOOM	
Type	Private ltd
Industry	Software
Founded	1994
Headquarters	Montreal, Quebec, Canada
Products	animation and storyboarding software
Website	toonboom.com

Figura N° 45 Datos generales del software utilizado para el diseño vectorial de personajes
Tomado de: Wikipedia

Toon Boom Studio es un programa de animación profesional, que convine de mejor manera la animación tradicional con las técnicas modernas y permite

organizarlas etapas de la animación de manera fácil con gráficos vectoriales, mapas de bits, vídeos, archivos de sonido, etc.

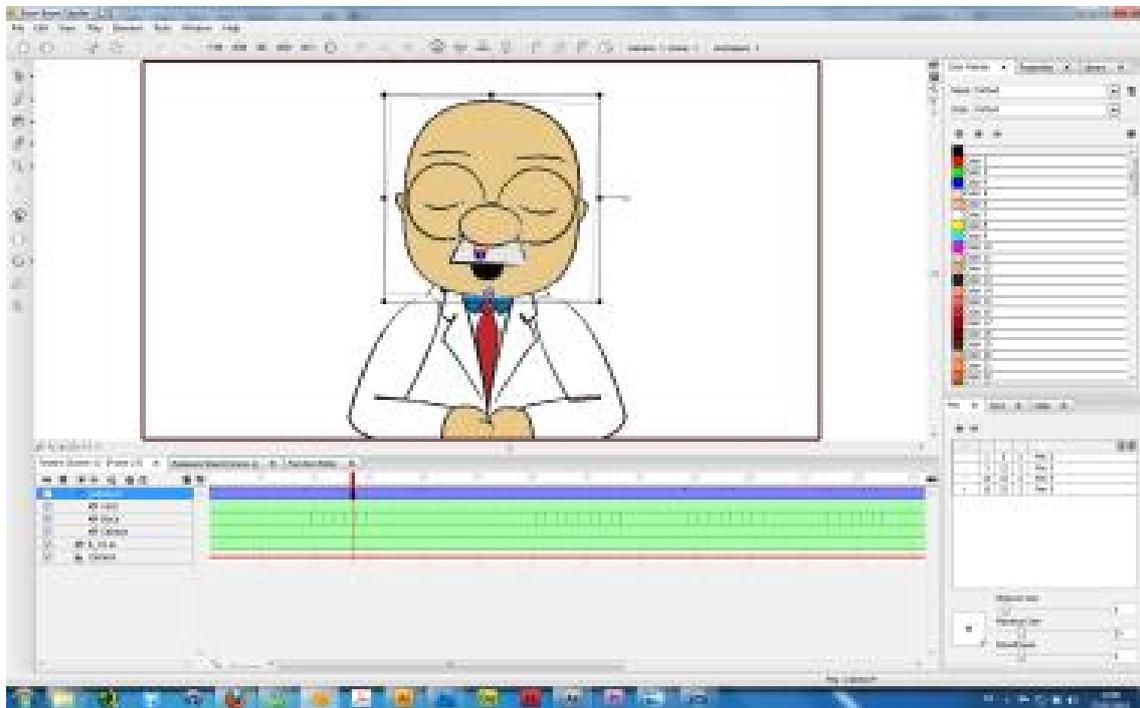


Figura Nº 46 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación



Figura Nº 47 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

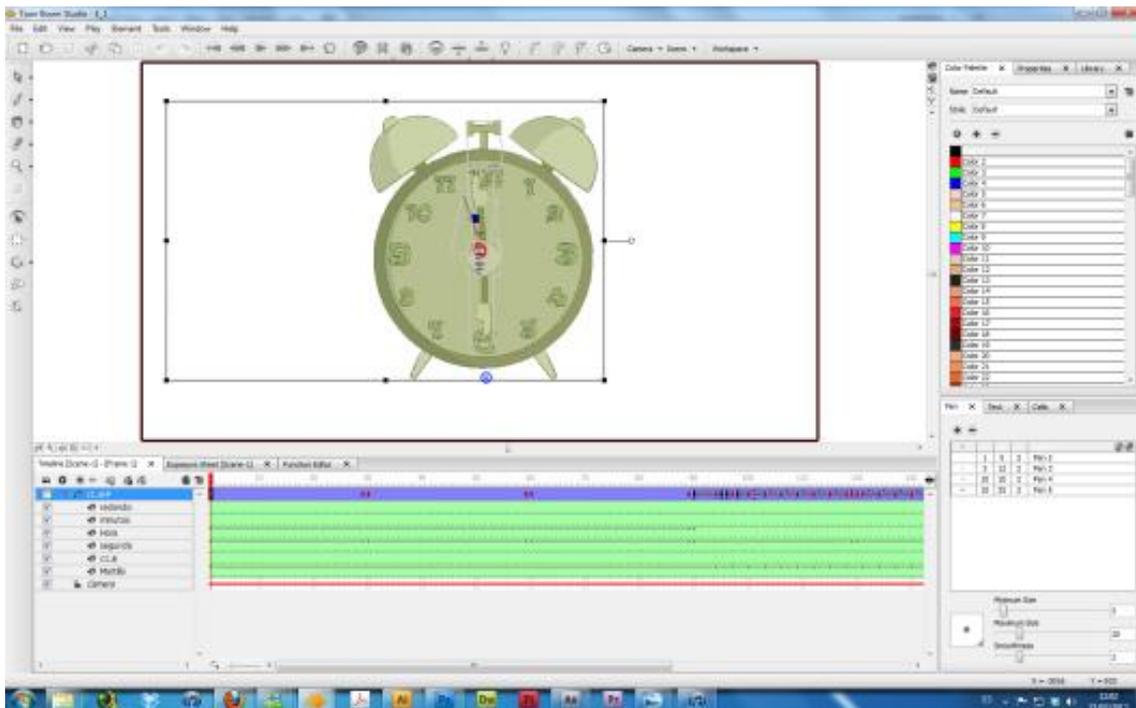


Figura N° 48 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

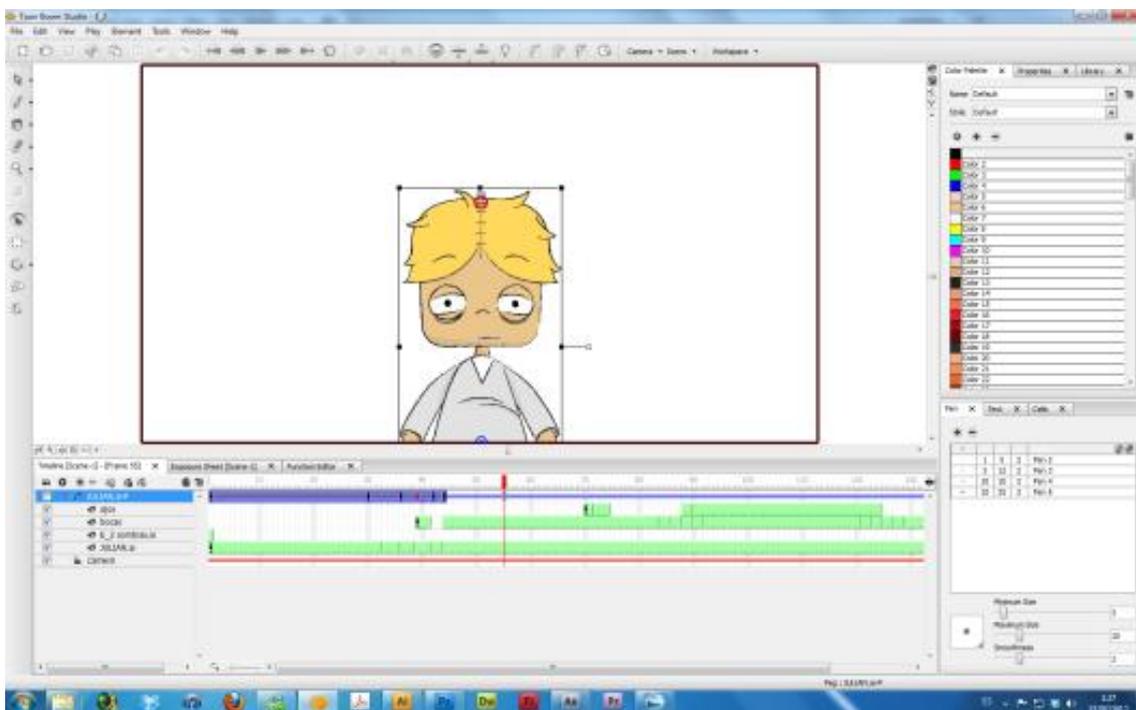


Figura N° 49 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

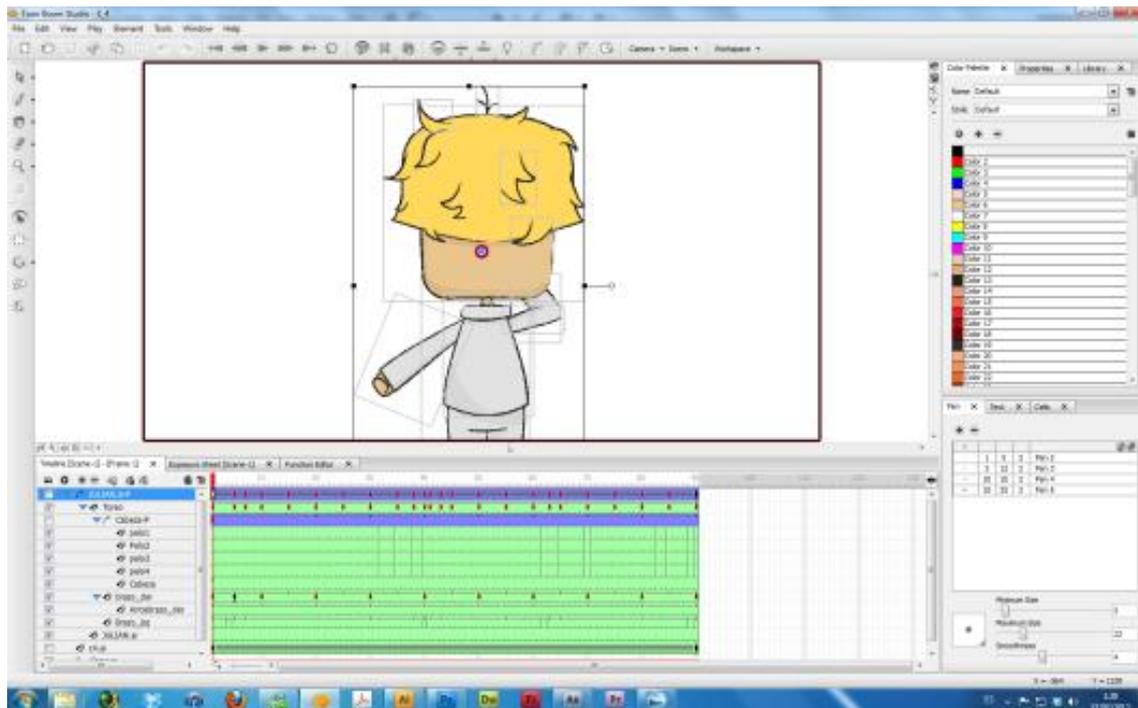


Figura N° 50 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

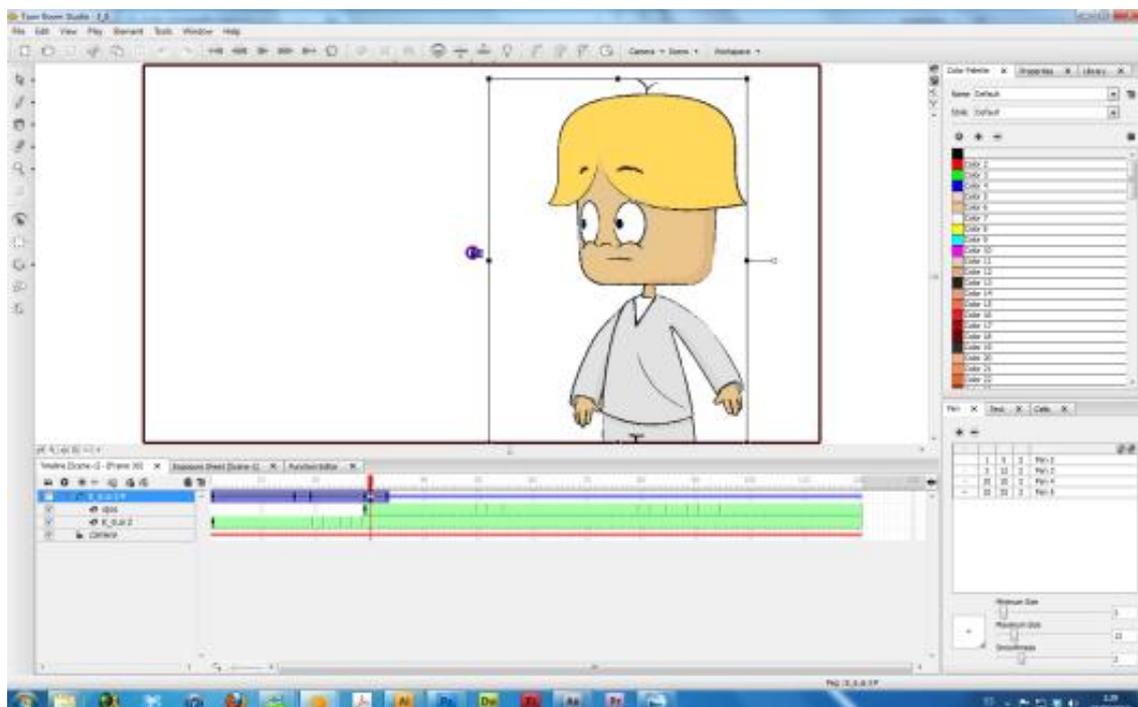


Figura N° 51 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

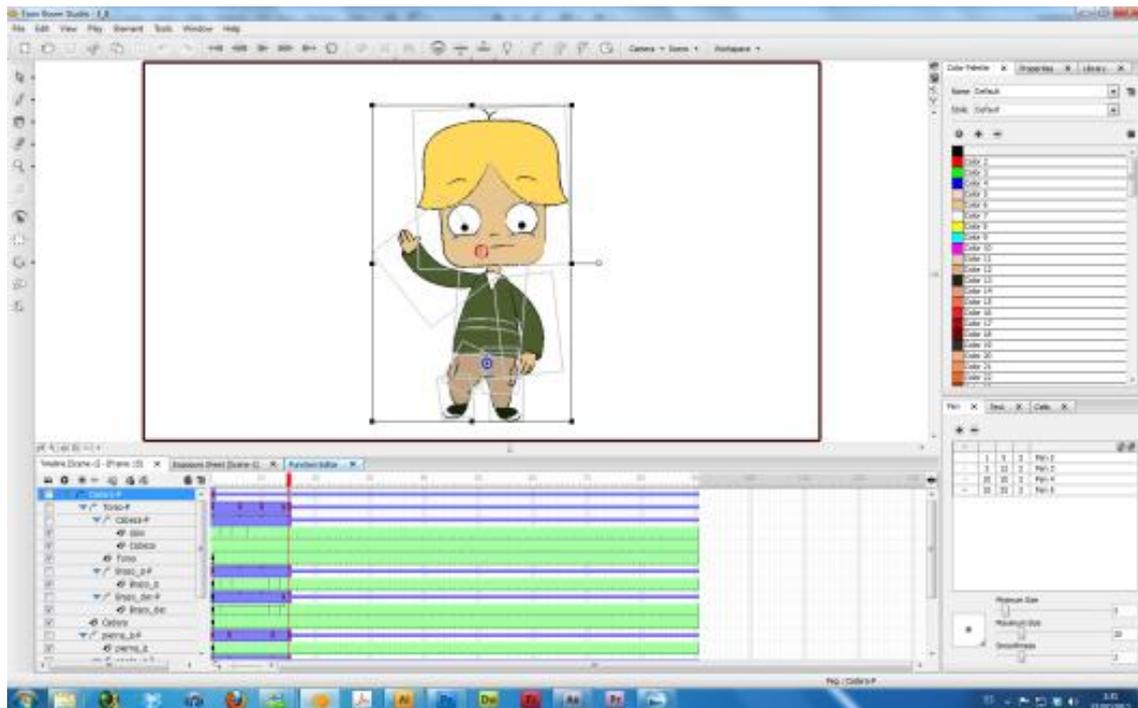


Figura Nº 52 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación



Figura Nº 53 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

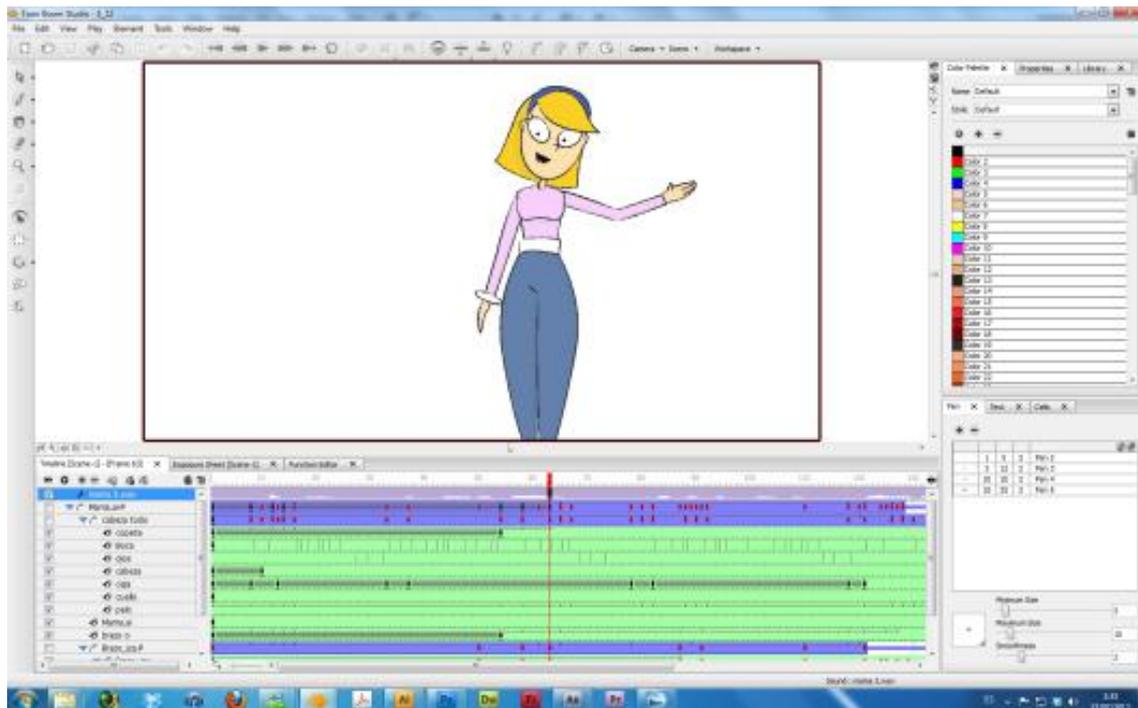


Figura N° 54 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

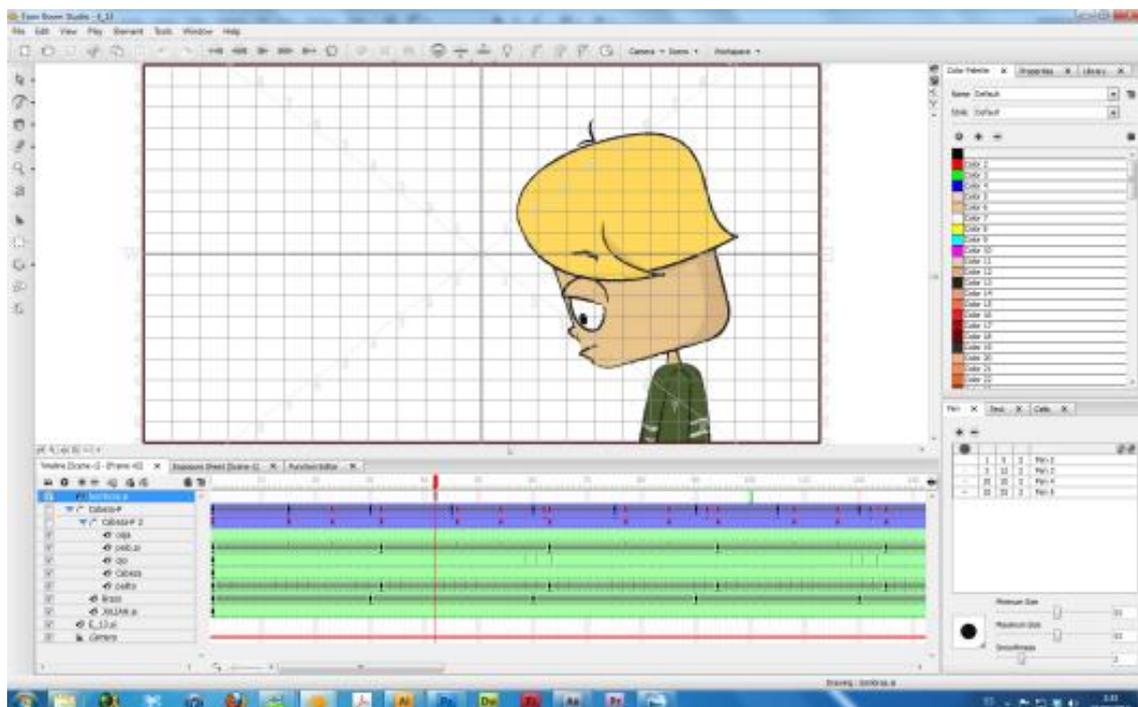


Figura N° 55 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

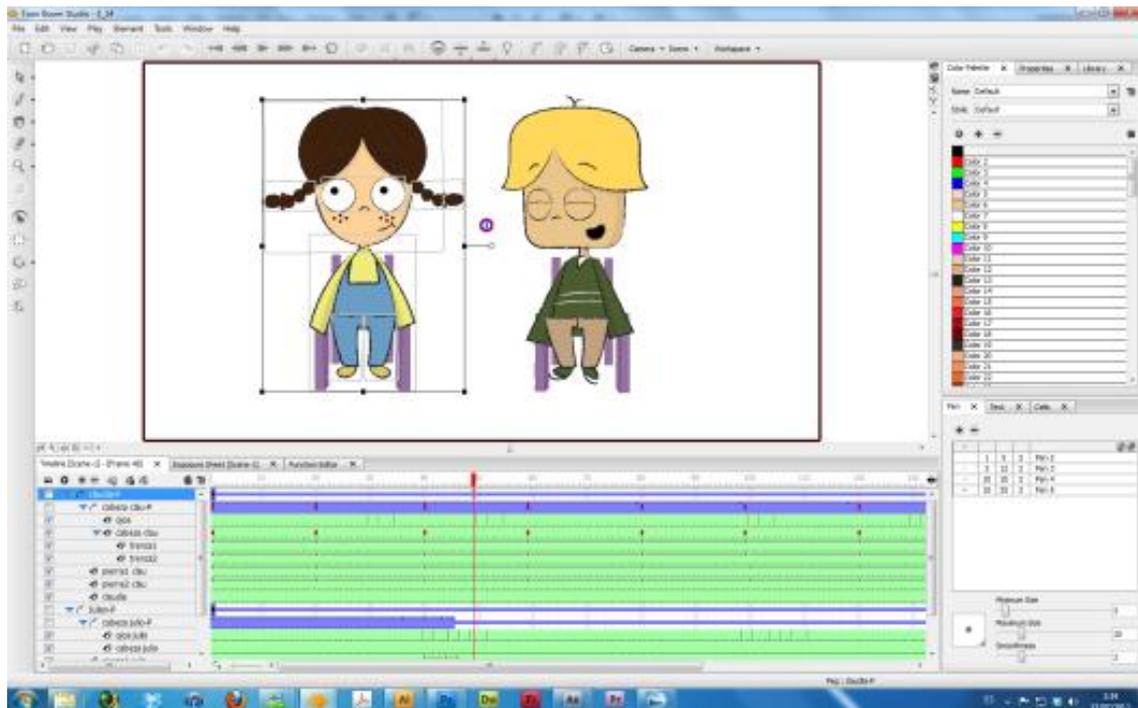


Figura N° 56 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

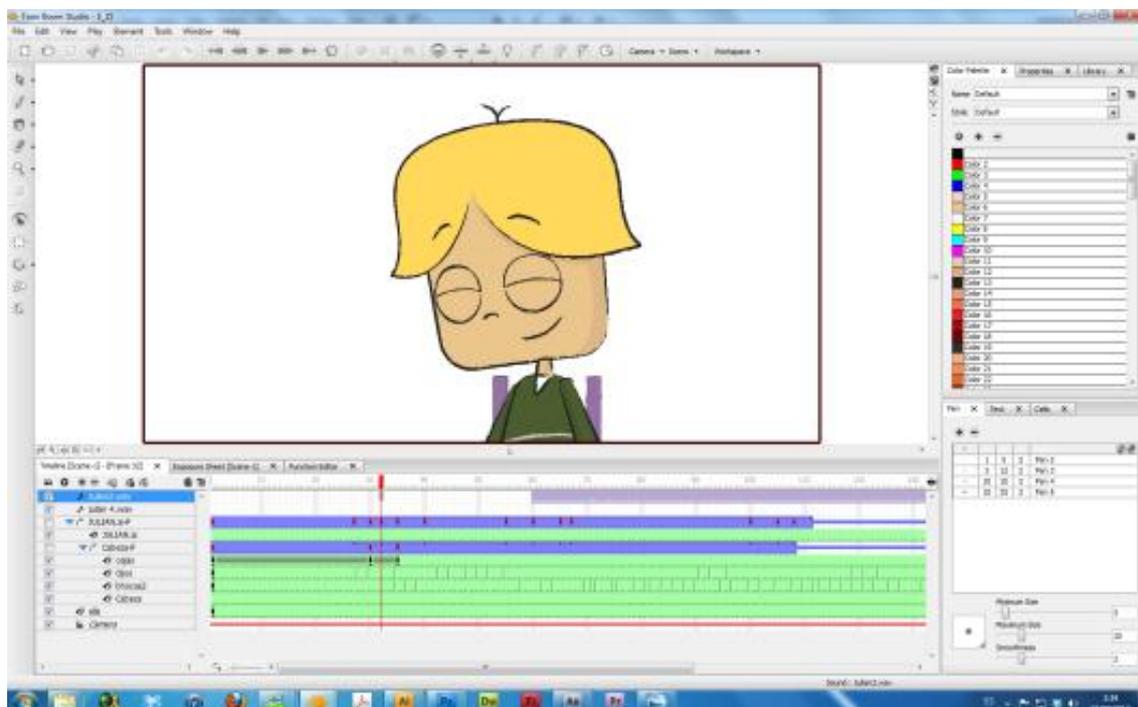


Figura N° 57 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

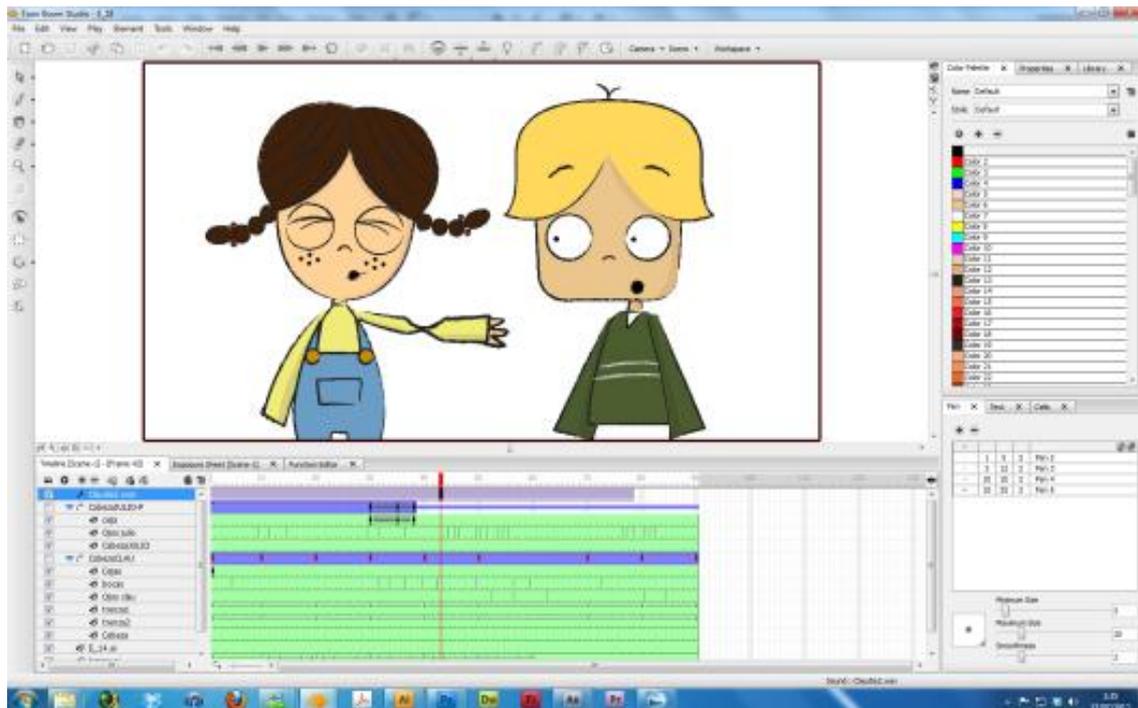


Figura N° 58 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

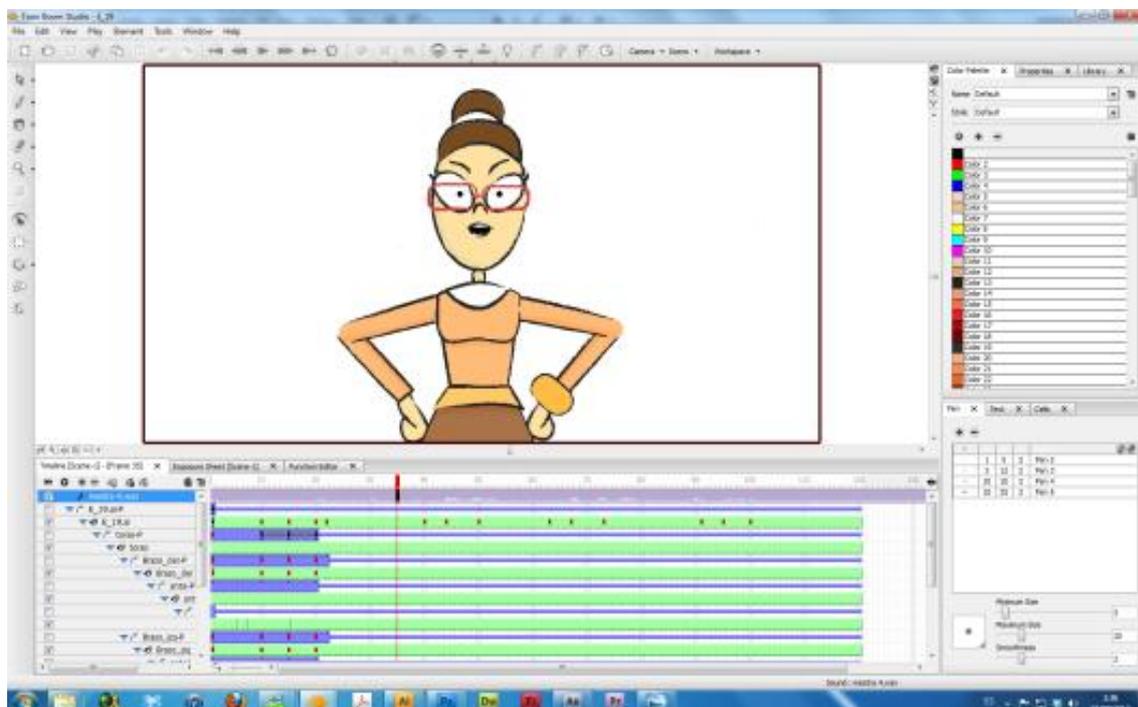


Figura N° 59 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

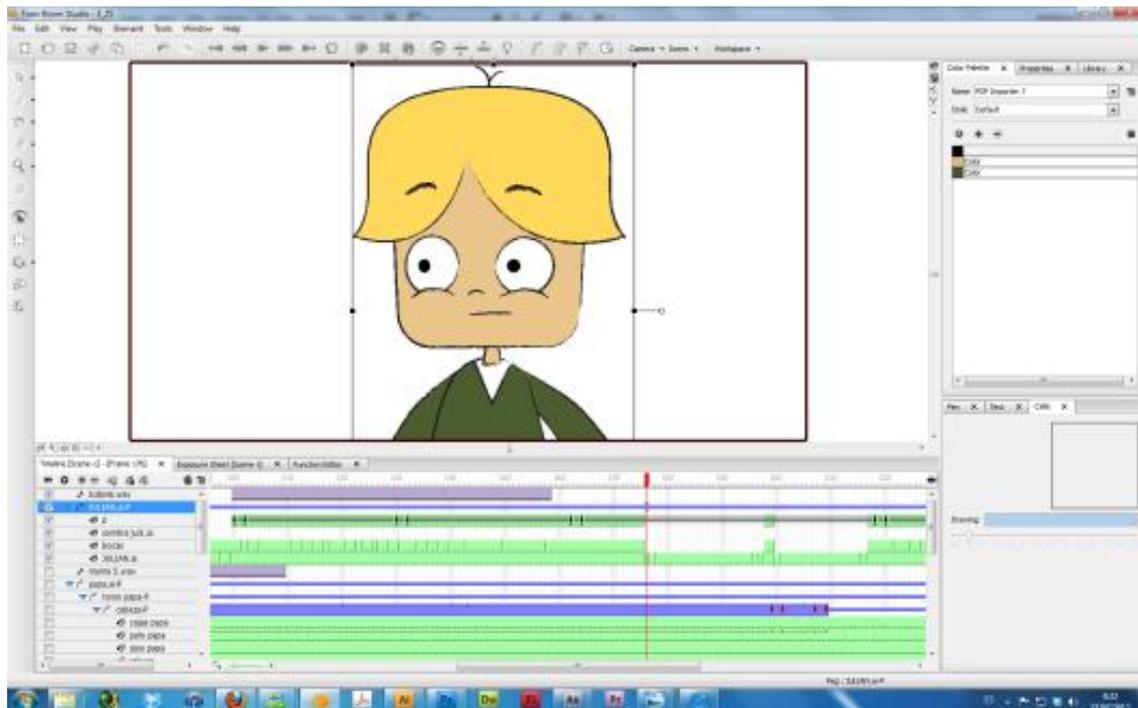


Figura N° 60 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

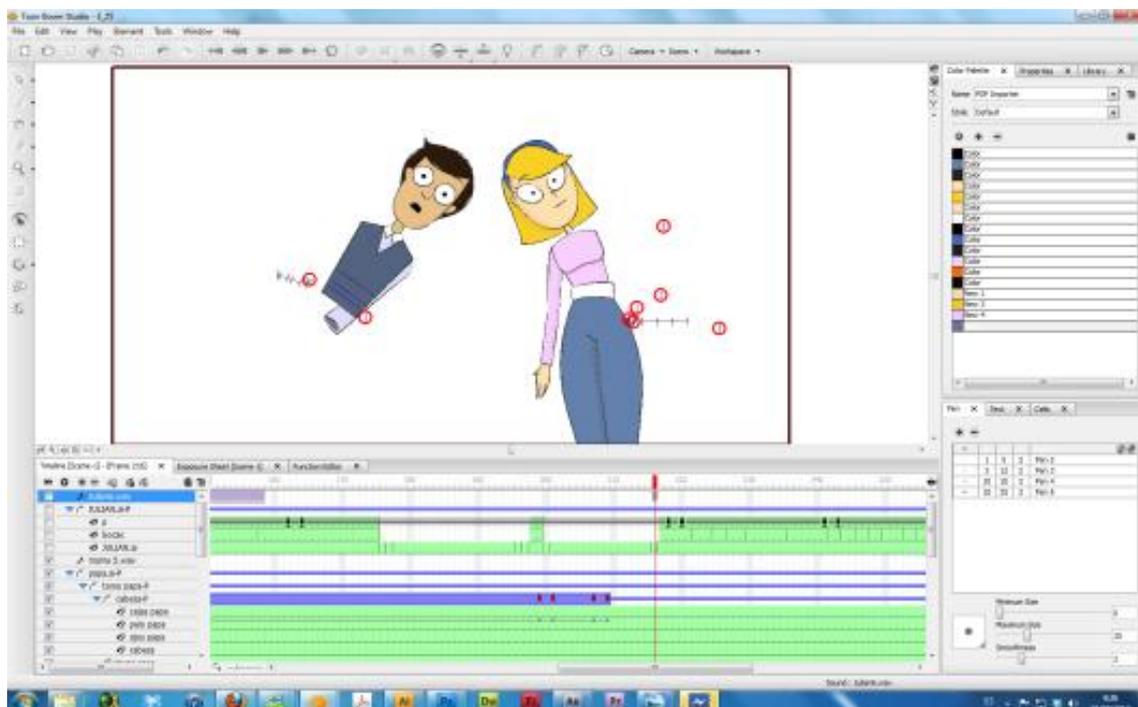


Figura N° 61 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

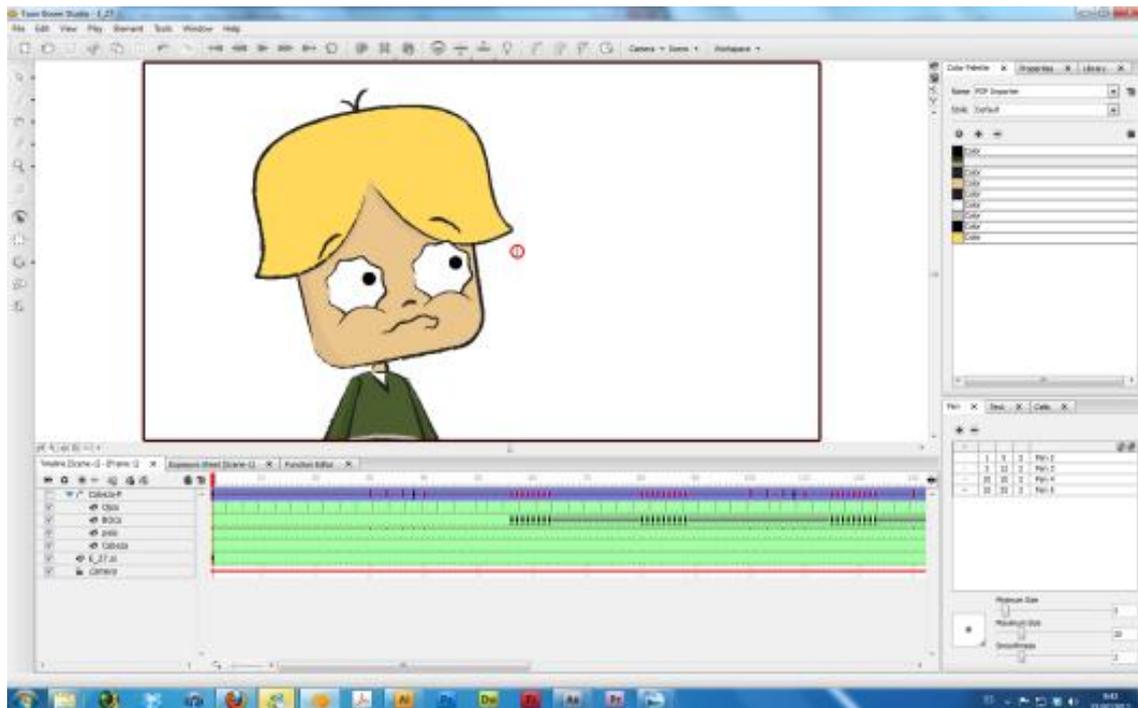


Figura N° 62 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación



Figura N° 63 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
 Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

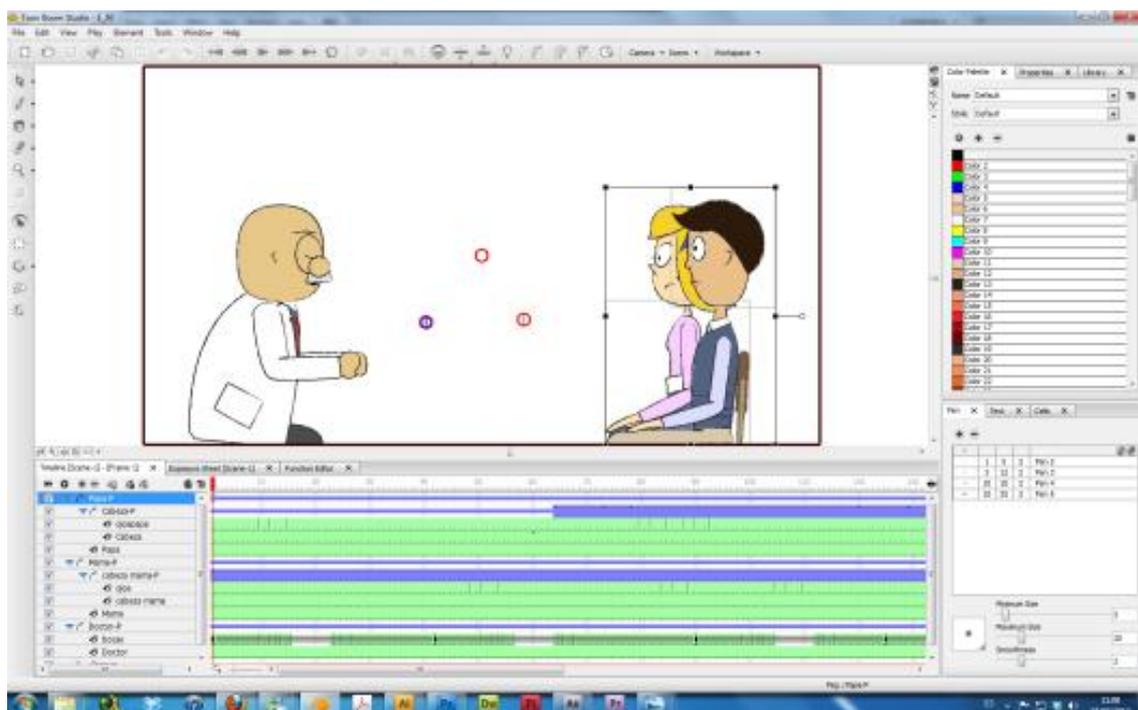


Figura N° 64 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

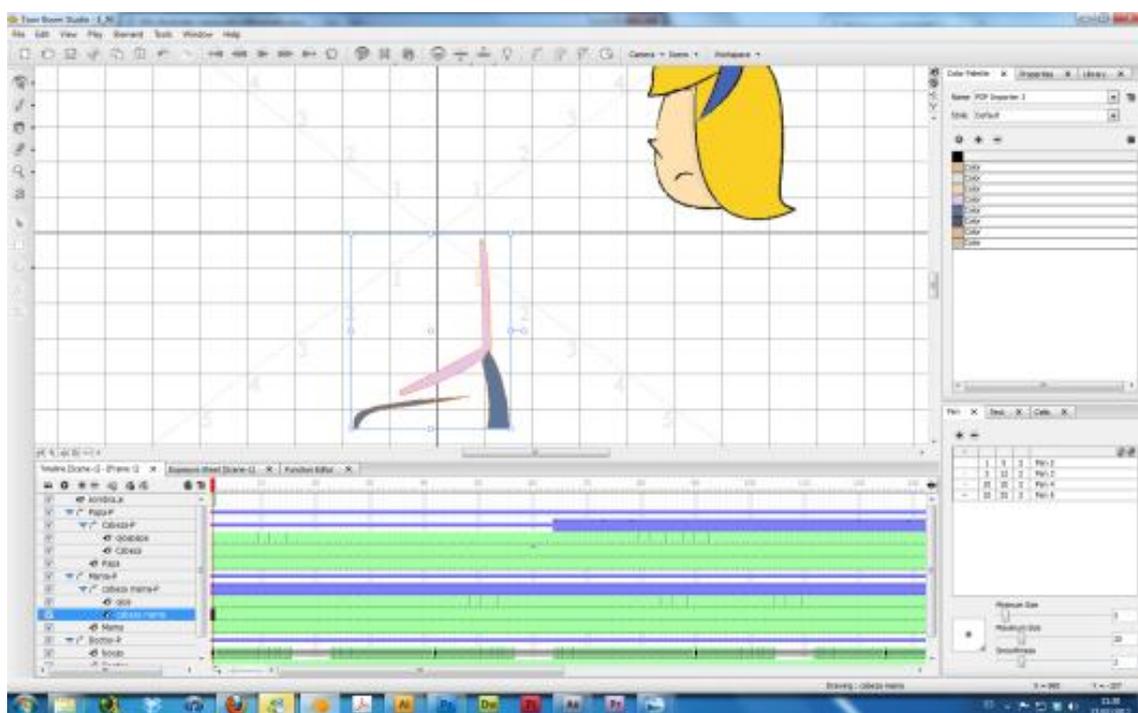


Figura N° 65 Imágenes de producción en ToonBomm Studio
Tomado de: Capturas realizadas en el proceso de animación

7.2 ANIMACIÓN 3D

El 3D radica en el modelado de objetos a lo ancho, alto y profundidad, un gráfico 3D se genera con tecnología a base de cálculos matemáticos cuyo propósito es conseguir una proyección visual en dos dimensiones para ser mostrada en una pantalla o impresa en papel.

Los objetos se pueden animar en cuanto a las siguientes formas de acuerdo con Ratner (2005, p. 25):

- Transformaciones básicas en los tres ejes (XYZ), rotación, escala y traslación.

- Forma:
 - Mediante esqueletos: proporciona al objeto la facilidad de ser animado por un esqueleto interno.

 - Mediante deformadores: de un elemento básico se moldea la imagen que necesita para la animación.

 - Dinámicas: para simular los elementos como pelo, agua, etc.

En el caos del proyecto, la animación en 3D se limitó a objetos y escenarios, por lo cual no existió animación propiamente dicha del objeto en 3D, sin embargo si se utilizaron movimientos de cámara alrededor de estos.

Tanto el diseño como la animación se la realizó mediante el software de Autodesk, 3dsMAX.

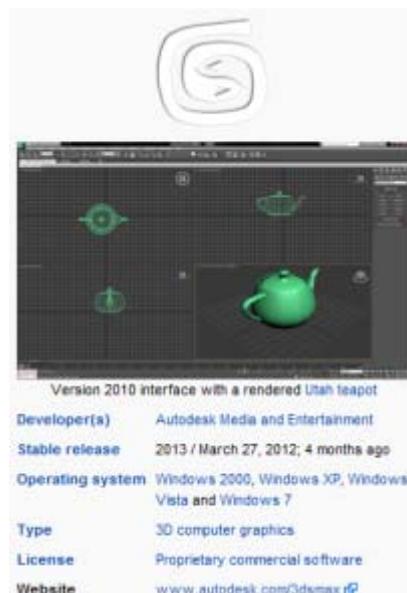


Figura N° 66 Datos generales del software utilizado para el diseño vectorial de personajes

Tomado de: Wikipedia

Autodesk®, 3ds Max® (anteriormente 3D Studio Max®) es un programa para generar elementos y animaciones en 3D, es uno de los elementos más usados en las distintas ramas del uso de los recursos 3D.

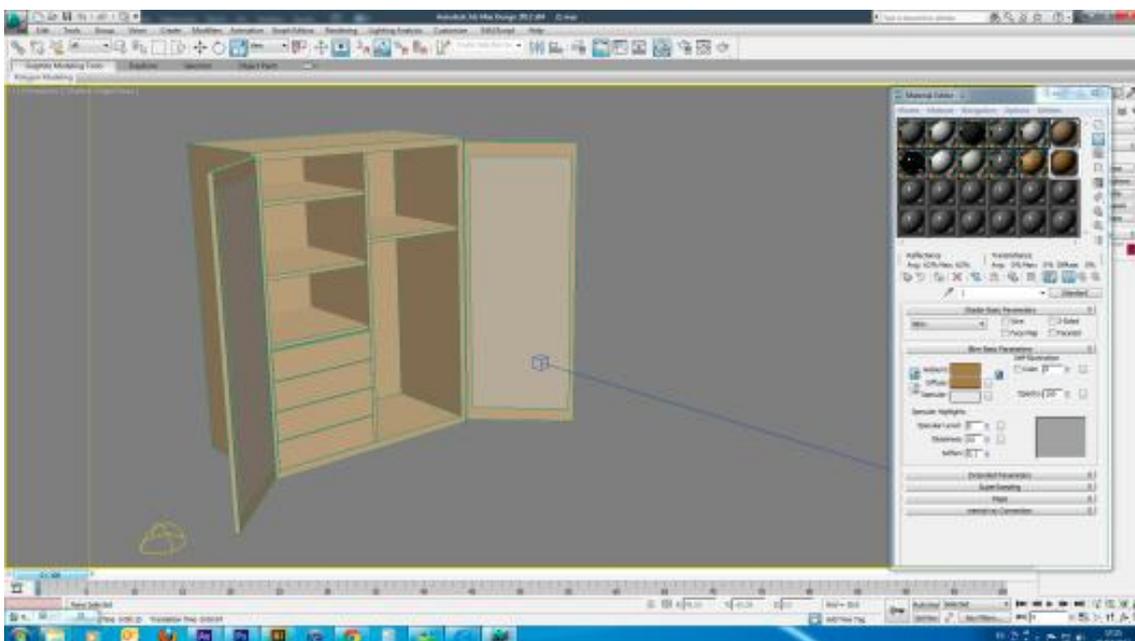


Figura N° 67 Imágenes de producción en 3dsMax

Tomado de: Capturas realizadas en la producción



Figura N° 68 Imágenes de producción en 3dsMax
Tomado de: Capturas realizadas en la producción



Figura N° 69 Imágenes de producción en 3dsMax
Tomado de: Capturas realizadas en la producción



Figura N° 70 Imágenes de producción en 3dsMax
Tomado de: Capturas realizadas en la producción

7.3 RENDER

La renderización es el proceso final de una animación, en este caso, el render es producido por los programas utilizados para animación, los render van desde lo más simple como el render de alambre (wireframe rendering), el render de polígonos, hasta las técnicas más modernas como el scanline rendering, el trazado de rayos, la radiosity o el mapeado de fotones, en este caso programas como: ToonBom Studio y Autodesk 3dsMax, nos acercan a resultados realistas y de calidades óptimas.

Con la ejecución del render se obtiene los resultados de los diversos cortes de cámara, movimientos o resultado foto realista que se requiera como parte de la composición de las escenas de la animación, misma que se armará y dará forma en la post producción.

8 CAPÍTULO VIII. POST PRODUCCIÓN

“La post producción es la fase durante la cual el realizador, ayudado por los profesionales especializados, transforma la imagen y sonido grabado o rodado previamente en el producto final que verá el espectador”. (Bestard Luciano, 2011, p. 66)

8.1 VIDEO COMPOSICIÓN

La composición digital es la técnica utilizada para la postproducción de efectos especiales, visuales de imágenes complejas, en movimiento, etc.

La composición de video en el caso del proyecto, viene dada por la integración de los elementos en dos dimensiones provenientes del paquete ToonBomm®, y de los elementos en 3d, del software 3ds Max®.

Para la fusión de estos elementos se utilizó el software de Adobe®, After Effects®.

Adobe After Effects® (AE)	
	
Desarrollador	
Adobe Systems	
http://www.adobe.com/es/products/aftereffects.html	
Información general	
Última versión estable	CS6 (11.0.1) 23 de abril de 2012
Género	Post-Producción de Video, Motion Graphics, Efectos Visuales
Sistema operativo	Windows, Mac OS X
Licencia	Propietario
En español	✓

Figura Nº 71 Datos generales del software utilizado para composición y animación
Tomado de: Wikipedia

Adobe AfterEffects® es un aplicación que permite ejecutar dinámicas y composiciones profesionales en movimiento, construido a base de la superposición de imágenes.

8.1.1 Corrección de Color

Proceso informático de corrección de color digital mediante el cual se optimiza la reproducción del colorido de una imagen, a través de la gestión cromatológica de un sistema específico, independiente de cual sea el tipo de dispositivo de manifestación icónica (monitor, impresora, etc.). (Gallego, 2001, p. 483)

En otras palabras, el proceso de corrección del color es el que se lleva a cabo para empatar el color de los productos visuales que se originan en diversas fuentes, y que formarán parte de la animación final. En el caso del proyecto, al generarse video tanto de ToonBomm® como de 3ds Max, es necesario que ambos se manejen con la misma intensidad y tonalidad cromática.

La corrección de color se la efectuó en el software Adobe AfterEffects®.

8.1.1.1 Edición

La edición de vídeo es un proceso en el cual, un editor elabora un trabajo audiovisual o visual con los medios visuales, animados, gráficos, de audio, efectos, etc., que tiene a su alcance para desarrollar el producto final.

La creación de un ritmo determinado es obra del editor y debe estar previsto ya en el desarrollo del guión técnico. No obstante, es en la cabina de montaje en donde este ritmo adquiere presencia en el relato. El ritmo debe relacionarse con el avance del guión y también con los puntos de inflexión del mismo. Hay que considerar cuatro elementos básicos para imprimir el ritmo deseado de acuerdo: (Bestard Luciano, 2011, p. 66):

- Momento del empalme entre planos.
- Duración del plano.
- Tipo de transición utilizada.
- Variación de la velocidad, adecuándola al avance de las tramas, en el caso de un dramático, o al punto de inflexión de cualquier discurso.

La edición se la llevó a cabo manejando el software Adobe Premier Pro®.

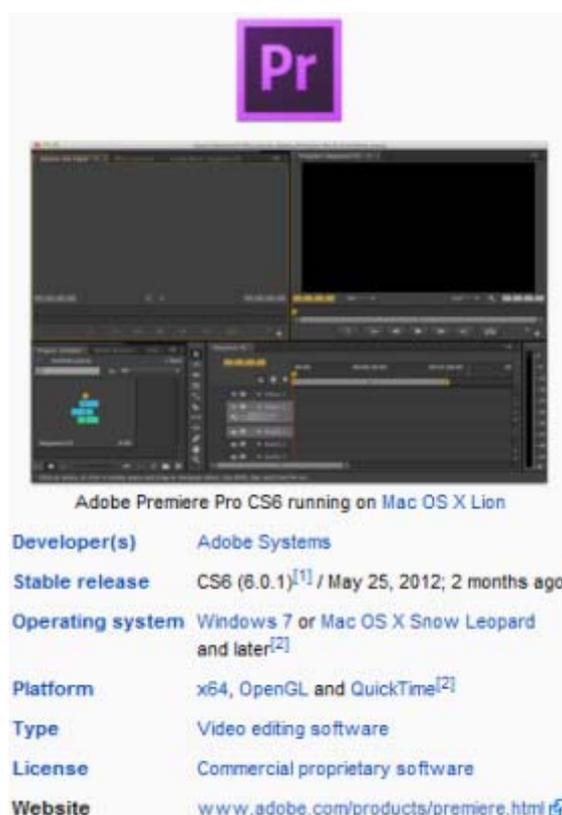


Figura Nº 72 Datos generales del software utilizado para edición
Tomado de: Wikipedia

Es una aplicación en forma de estudio destinado a la edición de vídeo en tiempo real. Se utilizó en este caso para fusionar las escenas generadas en AfterEffects, a fin de incluir textos, efectos de sonido, voces, transiciones y otros.

8.1.2 Sonorización

La sonorización consiste en el montaje del audio sobre imágenes para complementar la historia y darle una referencia más amplia a la imagen.

Buena dicción y deben ser mejorados por un actor de doblaje, o bien porque se necesitan más efectos sonoros y es necesario la grabación de estos.

La sonorización en animaciones se lleva a cabo para dotar de voces a los personajes. Para la animación se consiguió varias personas que prestaron su voz para Julián, su madre, su padre, Claudia, la maestra y el narrador.

EL software utilizado para la captura, y edición de sonido fue AVID Pro Tools.

Pro Tools	
Desarrollador	
AVID 	
Información general	
Última versión estable	Pro Tools 10 21 de octubre de 2011
Género	Digital audio workstation
Sistema operativo	Windows XP/Vista 7 Mac OS X
Licencia	De pago y uso de llave validadora USB
En español	

Figura Nº 73 Datos generales del software utilizado para sonorización
Tomado de: Wikipedia

Pro Tools es una estación de trabajo de audio digital (Digital Audio Workstation o DAW, en inglés), que permite montar audio y masterizarlos para que sean sonidos nítidos y así poder construir la imagen completa.

8.1.2.1 Musicalización

Al igual que con la sonorización, la musicalización consiste en la dotación de música de fondo, que permita acompañar, guiar y fortalecer la narración visual.

La musicalización de acuerdo con Cortés (2000, p. 32), es realizada en el cine, por grandes directores y grandes orquestas, pues constituye un elemento fundamental, que puede reforzar la historia y provocar un mayor impacto para el público.

No obstante, a pesar de la importancia de la música en una producción, no se utilizó dentro del corto animado ninguna música de fondo, pues debido a la duración de la misma y al sentido de narración, no se requirió.

9 CAPÍTULO IX. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

9.1 CONCLUSIONES

Al término del proyecto se llegó a las siguientes conclusiones:

- En relación al Síndrome de Asperger: se observó cómo es aún una afección que muchas familias no pueden detectar en sus hijos e hijas debido al desconocimiento habitual que existe sobre el tema, y al poco material informativo que existe sobre el mismo, para lo cual el producto audiovisual elaborado forma un recurso importante.
- Acerca de la producción audiovisual se concluyó que el proceso de pre producción es la etapa más relevante y en la cual se debe enfocar el mayor cuidado a fin de solventar cualquier problema que pueda presentarse a futuro, en este sentido la revisión continua del guión, del storyboard y del animatic pueden dar la pauta para realizar cambios tempranos, a fin de que las etapas de producción y post producción puedan llevarse a cabo de forma eficiente.
- Los avances tecnológicos actuales facilitan en gran medida la realización de animación en dos y tres dimensiones, sobre todo, al remplazar la animación cuadro por cuadro necesaria en técnicas de animación manuales, y por otra parte el interés y demanda creciente en producción 2d y 3d por computadora, puede abrir a futuro un mercado mucho mayor en el país y por ende, impulsar la producción nacional en este sentido.
- La animación final alcanzó los estándares y objetivos previstos, no obstante, a lo largo del proceso de producción se presentaron ciertos problemas para emparar el uso del 3d en escenarios, teniendo que optar por el diseño de los mismos en dos dimensiones, mediante dibujo

vectorial, aplicando el diseño 3d en objetos y planos generales de ubicación.

9.2 RECOMENDACIONES

Las recomendaciones que surgen de este proyecto son:

- Difundir el producto audiovisual a las organizaciones locales que trabajan dando apoyo a familias con hijos que sufren del síndrome de Asperger, a fin de que posean un recurso dinámico y atractivo para informar de forma breve y general de que se trata esta enfermedad.
- Proponer a las organizaciones y asociaciones que trabajan dando apoyo a familias con hijos que sufren del síndrome de Asperger, para el auspicio de otros productos audiovisuales sobre temas como el manejo de este tipo de niños, recomendaciones, entre otros aspectos, mismos que pueden trabajarse bajo la base de esta animación a fin de dotar de continuidad a la misma.
- Direccionar el producto a niños y niñas en general, a fin de que su interrelación con sus compañeros y compañeras que sufran de síndrome de Asperger pueda llevarse de mejor manera, fortaleciendo la comprensión que pueden tener sobre estos.

FOCUS GROUP

Una vez obtenido el producto audiovisual final, se pretendió verificar su validez, nivel de atractivo y claridad en cuanto al mensaje. Para esto se recurrió a organizar un Focus Group compuesto por 15 padres de familia y 15 niños de entre 6 y 12 años, los cuales se contactaron mediante la intervención de la Asociación Asperger Ecuador.

El proceso del FocusGroup se llevó a cabo a través de los siguientes pasos:

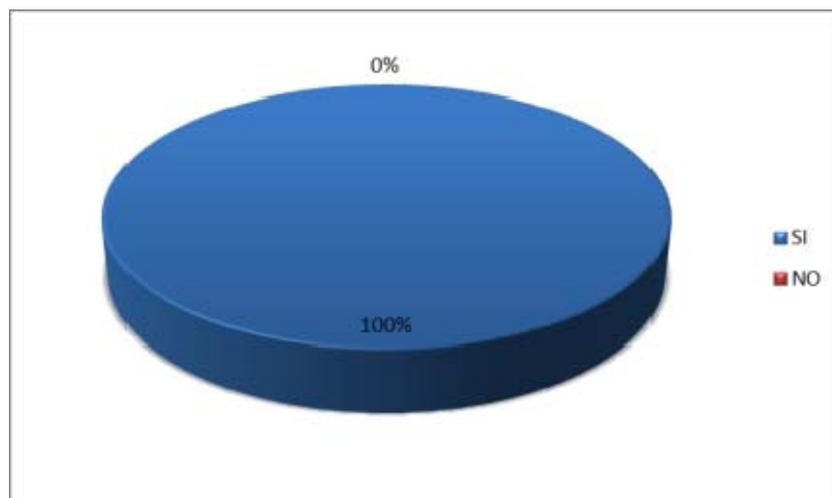
- Saludo a los asistentes.
- Breve explicación de los motivos académicos y sociales que impulsaron la realización del producto audiovisual.
- Presentación de la animación.
- Realización de una encuesta a padres de familia y niños asistentes.

La encuesta consistió en cuatro preguntas a padres y cuatro preguntas a niños. Los formatos aplicados se encuentran en la sección de anexos.

Los resultados obtenidos en las encuestas a padres son los siguientes:

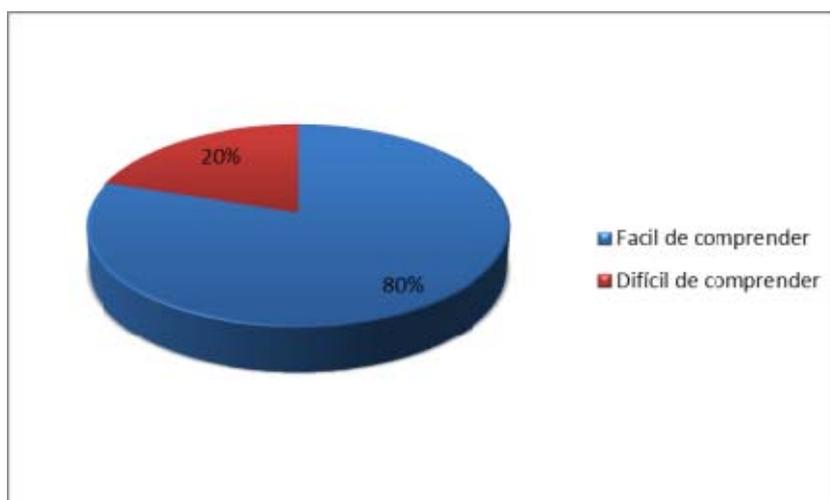
1. ¿Le gustó la animación que acaba de observar?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%



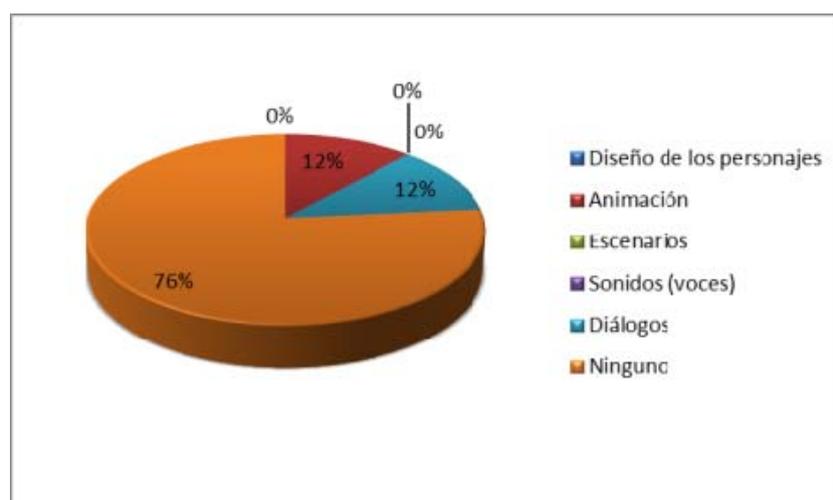
2. ¿Cómo calificaría el mensaje o información transmitida por el producto audiovisual?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Fácil de comprender	12	80%
Difícil de comprender	3	20%
TOTAL	15	100%



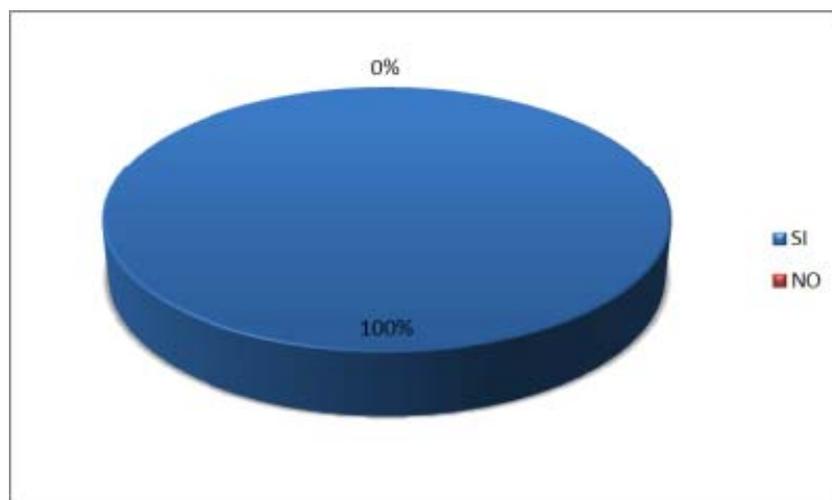
3. ¿Considera que se debería cambiar o mejorar alguno de los siguientes elementos de la animación para que sea mas atractivo o comprensible?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Diseño de los personajes	0	0%
Animación	2	12%
Escenarios	0	0%
Sonidos (voces)	0	0%
Diálogos	2	12%
Ninguno	13	76%
TOTAL	17	100%



4. ¿Cree que el producto audiovisual sea de utilidad para difundir la información acerca del Síndrome de Asperger?

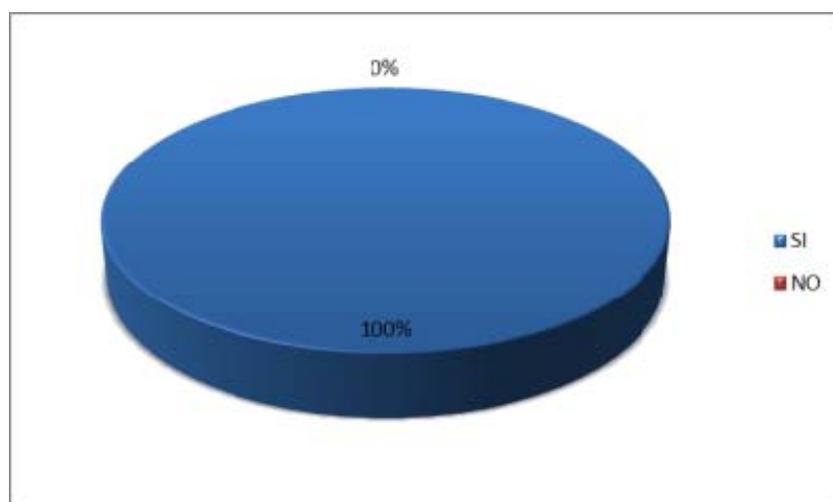
ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%



Los resultados obtenidos en las encuestas a niños y niñas son los siguientes:

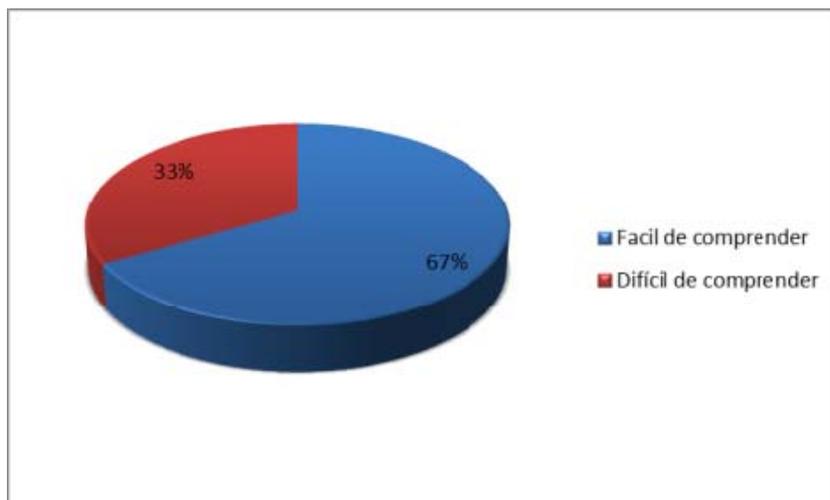
1. ¿Te gustó la animación que acabas de observar?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	15	100%
NO	0	0%
TOTAL	15	100%



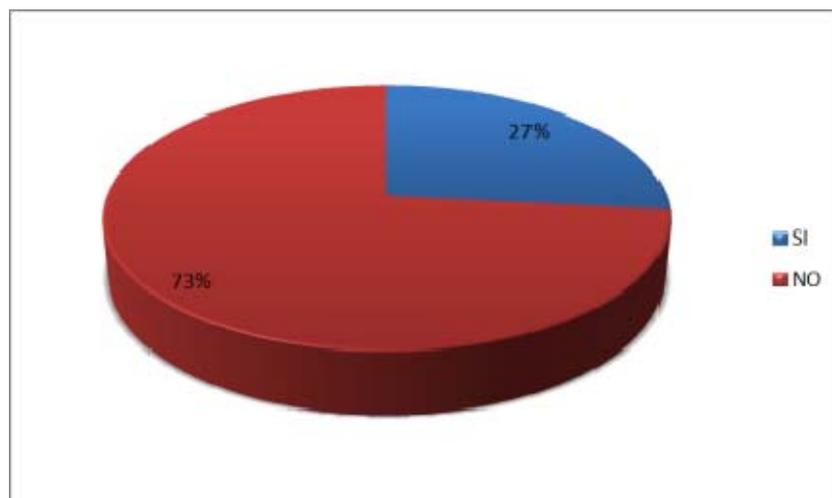
2. ¿Cómo te pareció la caricatura que acabas de ver?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Fácil de comprender	10	67%
Difícil de comprender	5	33%
TOTAL	15	100%



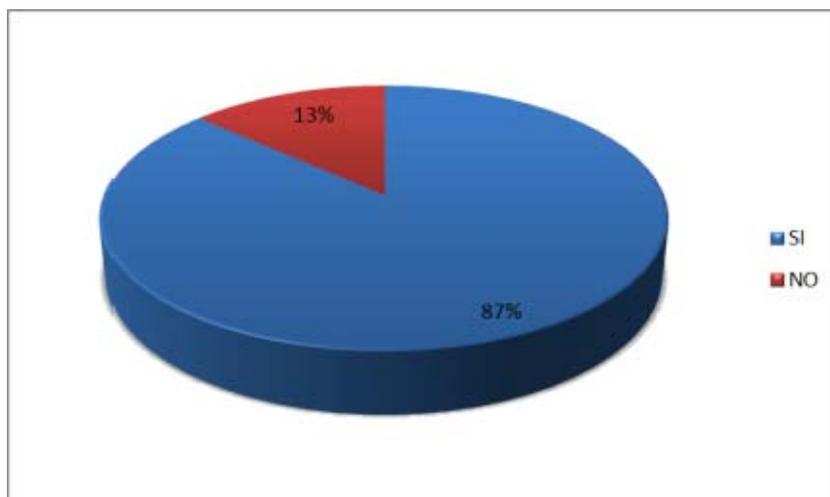
3. ¿Sabías anteriormente de que se trataba el Síndrome de Asperger?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	4	27%
NO	11	73%
TOTAL	15	100%



4. ¿Comprendes ahora de forma clara en que consiste el Síndrome de Asperger?

ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	13	87%
NO	2	13%
TOTAL	15	100%



En resumen los resultados obtenidos en el FocusGroup dan una visión muy positiva sobre el impacto del producto audiovisual, pues al 100% de padres y de niños les gustó. En cuanto a la facilidad de comprensión, el 80% de padres mencionan que les pareció fácil de comprender mientras que a los niños un 67% opinó lo mismo, a lo que acotaron que sería importante un poco mas de información sobre lo que es el Asperger, no obstante, el producto no puede ser un documento informativo a detalle, pero si cumple con su propósito de informar de forma general de que se trata este síndrome, mientras que la profundización en la información sobre este la darían las instituciones existentes o médicos especializados.

En cuanto a elementos que se cambiarían en la animación un 12% dijo que mejoraría la forma en que se mueven los personajes y un 12% los diálogos,

aclarando mayor información sobre el Asperger, no obstante esto último como se mencionó, es ya responsabilidad del especialista.

Los niños que no conocían que era el Asperger mostraron una mayor comprensión de lo que es el mismo al término de la animación.

REFERENCIAS

Libros:

- Acaso, M., Belver, M., Nuere, S., Moreno, M. d., Antúnez, N., & Ávila, N. (2011). *Didáctica de las artes y la cultura visual*. Madrid: Ediciones Akal S.A.
- Altisent, M. E., & Miró, G. (1988). *La narrativa breve de Gabriel Miró y antología de cuentos*. Anthropos Editorial.
- Attwood, T. (2002). *El síndrome de Asperger: una guía para la familia*. Madrid: Editorial Paidós.
- Bestard Luciano, M. (2011). *Realización audiovisual*. Madrid: Editorial UOC.
- Caramés Lage, J. L., & Escobedo de Tapia, C. (1999). *El Cine: otra dimensión del discurso artístico*. Universidad de Oviedo.
- Cortés, M. L. (2000). *Luces Cámara Acción!-- Textos de Cine y Televisión*. Editorial Universidad de Costa Rica.
- Del ReyBriones, A. (2008). *El cuento literario*. Madrid: Ediciones AKAL.
- Del Socorro Ramos, H. (2008). *Literatura I*. México D.F.: Cengage Learning Editores.
- Duran, J., & Gonzalez, P. (2008). *El cine de animación norteamericano*. Editorial UOC.
- Espinosa, S. (2005). *La producción de video en el Aula*. Ediciones Colihue.
- Faulstich, K. (1997). *Cien años de Cine: 1961-1976, entre tradición y nueva orientación*. Siglo XXI.
- Fernández Díez, F. (2005). *El libro del guión*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Gallego, R. (2001). *Diccionario AKAL del Color*. Ediciones AKAL.
- García-Uceda, M. (2008). *Las claves de la publicidad*. Madrid: ESIC Editorial.

- Hornelas, C. (2011). *La Pre producción*. From ProducciónTv: <http://productiontv.pbworks.com/w/page/18735959/La%20Pre-producci%C3%B3n>
- Mallas Casas, S. (1985). *Vídeo y enseñanza*. Barcelona: Ediciones Universitat Barcelona.
- Manzanera, M. (1992). *Cine de animación*. EDITUM.
- Martínez abadía, P., & Fernández, F. (2010). *Manual del productos audiovisual*. Editorial UOC.
- Ojea Rúa, M. (2008). *Síndrome de Asperger en la Universidad*. Editorial Club Universitario.
- Peltzer, G. (1991). *Periodismo iconográfico*. Ediciones Rialp.
- Powell, D., & Monahan, P. (1993). *Técnicas Avanzadas de Rotulador*. Madrid: Ediciones AKAL.
- Prieto Castillo, D. (1991). *Prodicción de materiales para neolectores*. San José: IICA.
- Ratner, P. (2005). *Animación 3D*. Anaya Multimedia.
- Rodriguez, B. *Trece cuentos del romanticismo español*. Madrid: Stockcero, Inc.
- Romea, C. (2001). *Cine y Literatura: relación y posibilidades didácticas*. Horsori Editorial.
- Sánchez noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Madrid: Editorial Paidós.
- Santacana, J., & Serrat, N. (2007). *Museografía didáctica*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Thomas, G. (2004). *El síndrome de Asperger - Estrategias prácticas para el Aula: Guía para el profesorado*. AAPC Publishing.
- Williams, R. (1997). *the animators survival kit*. Londres: Faber and Faber.
- Zapelli Cerri, G. (2003). *La Huella Creativa*. Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica.

Documentos de Internet:

- *Animación digital y su avance en Ecuador.* (18 de Agosto de 2005). From El Universo: <http://www.eluniverso.com/2005/08/18/0001/1064>
- CinELmotion. (2009). *Cómo hacer unapélcula de dibujos animados.*From CinELmotion: <http://www.cinelmotion.eu/sites/www.cinelmotion.eu/files>
- De la Fuente, A. (25 de Julio de 2011). *Cuando el cortometraje era la norma.* From Cinemovida: <http://www.cinemovida.net>
- VideoArtes. (2007). *2D.* From VideoArtes: <http://www.videoartes.com>
- VideoArtes. (2007). *Stop Motion.* From <http://www.videoartes.com>
- Wikipedia. (05 de enero de 2012). *Cine de animación.* From Wikipedia la enciclopedia libre: http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_animacion
- Wikipedia. (12 de diciembre de 2011). *Cortometraje.* From Wikipedia La enciclopedia libre: <http://es.wikipedia.org/wiki/Cortometraje>

ANEXOS

ANEXO 1

Formato de encuesta a padres asistentes al Focus Group

ENCUESTA A PADRES Y MADRES DE FAMILIA DESTINADA A VALIDAR LA UTILIDAD DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL DISEÑADO PARA INFORMAR SOBRE EL SÍNDROME DE ASPERGER

1. ¿Le gustó la animación que acaba de observar?

- Si
- No

2. ¿Cómo calificaría el mensaje o información transmitida por el producto audiovisual?

- Fácil de comprender
- Difícil de comprender

3. ¿Considera que se debería cambiar o mejorar alguno de los siguientes elementos de la animación para que sea mas atractivo o comprensible?

- Diseño de los personajes
- Animación
- Escenarios
- Sonido (Voces)
- Diálogos

4. ¿Cree que el producto audiovisual sea de utilidad para difundir la información acerca del Síndrome de Asperger?

Si

No

ANEXO 2

Formato de encuesta a niños asistentes al Focus Group

ENCUESTA A NIÑOS DESTINADA A VALIDAR LA UTILIDAD DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL DISEÑADO PARA INFORMAR SOBRE EL SÍNDROME DE ASPERGER

1. ¿Te gustó la animación que acaba de observar?

- Si
- No

2. ¿Cómo te pareció la caricatura que acabas de ver?

- Fácil de comprender
- Difícil de comprender

3. ¿Sabías anteriormente de que se trataba el Síndrome de Asperger?

- Si
- No

4. ¿Comprendes ahora de forma clara en que consiste el Síndrome de Asperger?

- Si
- No