



## **ESCUELA DE TECNOLOGÍAS**

DESARROLLO DE UN CORTO ANIMADO 2D PARA APROVECHAR LAS TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN Y LA ANIMACIÓN DIGITAL PARA EL TEMA *BULLYING*, ENFOCADA HACIA LOS PADRES Y DOCENTES DE LA CIUDAD DE QUITO

Trabajo de titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Tecnólogo (a) en animación e ilustración

Digital Tridimensional

### **Profesor guía**

Econ. Jorge Carrillo Grandes

### **Autores**

Jenny Lorena Falcón Barrionuevo

Carlos Roberto Poveda Reinoso

### **Año**

2013

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con los estudiantes, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

---

Jorge Xavier Carrillo Grandes

Economista

1714681309

### DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

---

Jenny Lorena Falcón Barrionuevo

1718078247

---

Carlos Roberto Poveda Reinoso

1715956734

## **AGRADECIMIENTOS**

Primero y como más importante, nos gustaría agradecer sinceramente a nuestro tutor, Econ. Jorge Carrillo por su esfuerzo y dedicación.

Sus conocimientos, sus orientaciones, su forma de trabajar, su paciencia y motivación han sido fundamentales para nuestra formación completa como investigadores.

A nuestros padres, por su ejemplo de lucha y honestidad.

A nuestros hermanos, ya que, sin su apoyo, colaboración e inspiración habría sido imposible llevar a cabo esta Tesis.

A todos ellos, muchas gracias de todo corazón.

## Resumen

Este proyecto se trata de un tema poco conocido, pero no menos importante en nuestra sociedad. Por esta razón, se decidió realizarlo con este nombre que es poco conocido *Bullying*.

El *Bullying* es acoso o maltrato a toda acción de hostigamiento continuado de un alumno o de un grupo hacia otro alumno, en el que la víctima está en situación de inferioridad. Se lo expone de una manera puntual en cuanto, a sus causas, síntomas y soluciones.

Para poder desarrollar la animación se tiene que, seguir un procedimiento de producción en el cual el primer paso es; el desarrollo del guión seguido del *storyboard*, en conjunto con la creación de personajes que son las bases de la animación. Entonces, en este proceso se escogió un estilo que se creyó es adecuado para el producto deseado.

Lo siguiente fue escoger que técnicas se usarían para animar, en este caso se usó animación clásica 2D en *Flash* y *Toon Boom* que son las herramientas que se usaron en la etapa de la producción luego de esto, se continuó con el siguiente paso que fue el animar por escenas.

Para esto, se trabajó en conjunto con los diálogos que en este caso fue una narración para poder darles tiempos a las escenas y que posteriormente se puedan editar junto al sonido que son los elementos audiovisuales para comunicar lo que se desea.

Ya en el proceso de la postproducción lo que hicimos es buscar programas que ayuden a montar y editar cada una de las escenas, primero conociendo las herramientas de estos programas que se han escogido como son: *After effects*, *Final Cut*, *Sountrack Pro* y *Adobe Audition*.

Y es así que, se ha logrado el producto final, que es "*El Corto Animado acerca del Bullying enfocado a Padres y Docentes*".

## ABSTRACT

This Project is about a topic not so known, but not less important in our society. Due to this reason, it was decided to be named with this not so common name "BULLYING".

"Bullying" is a constant mistreat or harrasing from one pupil or Group of students against another student who is indefence. It is exposed directly in its causes, sinthoms and Solutions.

In order to be able to develop the animation it is necessary to follow a procedure in which the first step is: de development of the Plot followed of the "story board" together with the creation of characters which are the base of the animation. So in this process it was chosen a style which was thought was the adecuated for the wanted product. The next step was to choose the techniques to be used to animate. In this case it was chosen the classic animation 2D en "Flash y Toon Boom" which are the Tools used for the production stage, and the next step was the animation by scenes.

For this, it was worked in conjuction with the dialogues, which in this case was the narration in order to give time to the scenes to be able to be edited and later to be able of Edition together with the sound which are the audiovisual elements to comunicate what is wanted.

In the process of post-production what we did was to look for programs to help the process and to edit each one of the scenes, first by knowing the Tools of these programs which were chosen such as: "after effects, Final Cut, Sountrack Pro and Adobe Audition"

As in this way the final product has been achieved, which is "El Corto Animado acerca del Bullying enfocado a Padres y Docentes" (The animated short about Bullying focused to Parents and Educators).

## ÍNDICE

### 1. Capítulo I. Marco Teórico.

1.1. Marco Teórico del Bullying.....	2
1.2. Objetivos de la Investigación.....	4
1.2.1. Objetivo General.....	4
1.2.2. Objetivos Específicos.....	4
1.3. Qué es el Bullying.....	4
1.4. Características.....	5
1.5. Señales de alarma.....	5
1.6. Qué se puede hacer.....	5
1.7. Prevención.....	6
1.8. Metodología.....	7
1.9. Estética.....	8
1.9.1. Arte Estético.....	9
1.9.1.1. El Realismo.....	9
1.9.1.2. El Minimalismo.....	11
1.10. Técnicas de la animación.....	11
1.11. Los principios de la animación.....	12
1.12. Animación en flash.....	20
1.13. Animación por fotogramas clave o dibujos animados.....	20

### 2. Capítulo II. Pre – producción.

2.1. Bullying en colegios.....	21
2.1.1. Quiénes son los participante.....	21
2.1.2. Cómo identificar un incidente de acoso escolar.....	21
2.1.3. Síntomas de que un niño está siendo acosado.....	22
2.1.4. Qué se debe hacer cuando un niño está siendo acosa- do.....	22
2.1.4.1. El padre de familia.....	22
2.1.4.2. Un miembro de la comunidad.....	22

2.1.5.	Consecuencias disciplinarias.....	22
2.2.	Desarrollo de personajes.....	23
2.3.	Desarrollo de escenarios.....	27

### **3. Capítulo III. Producción.**

3.1.	La producción de dibujos animados con ordenadores personales.....	37
3.2.	Uso del Storyboard.....	40
3.3.	Animación en flash.....	41
3.4.	Toom Boom Animate Pro 2.....	42
3.5.	Rotoscopia.....	42
3.6.	Dibujo, animación y color en Toom Boom.....	43
3.7.	Cómo dibujar.....	43
3.8.	Movimientos sin ciclo.....	45
3.9.	Animación de bocas.....	45
3.10.	Efectos sobre las animaciones.....	46

### **4. Capítulo IV. Postproducción.**

4.1.	Adobe after effects.....	51
4.2.	Edición y música.....	51
4.3.	Animado y sincronizado del audio.....	52
4.4.	Sincronización de labios.....	52
4.5.	Efectos visuales y animación.....	53
4.6.	Animación y postproducción.....	53
4.7.	El montaje.....	54
4.7.1	Tipos de montaje.....	56
4.8.	Tiempo.....	57



4.9. Ritmo.....	58
4.9.1. Tipos de ritmo.....	59

**5. Capítulo V. Conclusiones y recomendaciones.**

5.1. Conclusiones.....	63
5.2. Recomendaciones.....	64

<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>65</b>
-------------------------	-----------

<b>ANEXOS.....</b>	<b>69</b>
--------------------	-----------

## INTRODUCCIÓN

Los mayores adelantos en la tecnología y lenguaje de la imagen se han registrado desde el principio del cinematógrafo en países como: Estados Unidos, Inglaterra y España. Sin embargo, el Ecuador no es indiferente a este tipo de tecnología. Ya que, si se investiga al respecto en los últimos, se puede verificar que existen trabajos realizados en 2D y 3D.

Así, en este trabajo se lo ha desarrollado en un corto animado 2D, para aprovechar las técnicas de ilustración y animación digital, empleadas para el corto animado del tema *bullying*, enfocada hacia los padres y maestros de la ciudad de Quito.

Los padres de familia cumplen un papel protagónico. Justamente lo que queremos mostrar en este Corto animado, es como ellos pueden actuar para evitar que más niños y adolescentes sean víctimas del *bullying*.

Dar a conocer a padres y maestros de 1ero a 3ero curso de educación básica el tema, con medidas preventivas, también que conozcan más acerca del tema ya que en nuestro medio es poco conocido y es importante que se difunda esta información para evitar que se propague en más instituciones con menos impacto.

# CAPÍTULO 1

## MARCO TEÓRICO

### BULLYING

El *bullying* o acoso escolar es un fenómeno que afecta no solamente a los acosadores y a las víctimas de la comunidad educativa, si no a padres y maestros, ya sea el acosado o el acosador necesitan una guía para corregir dicho comportamiento para poder ser miembros positivos para la sociedad, una intervención temprana y centrada en una guía emocional da excelentes resultados.

Es en donde los padres y maestros tienen un papel muy importante en la vida y educación del alumno tanto fuera como dentro del hogar en especial en el centro educativo donde se forma a sus hijos, donde pasan la mitad del día.

Es entonces que nos ha preocupado el tema y queremos mostrarlo desde un enfoque educativo en especial a los padres y maestros ya que ellos son los que educan a los chicos, para esto nos basaremos en estadísticas. “Un 2% de adolescentes en Quito es víctima de *bullying*, que se traduce al español como “acoso escolar”, ya que según un estudio realizado por el Centro de Estrategias de Aprendizaje y Desarrollo de la Inteligencia (Ceadi) a cerca de 1 100 estudiantes, en cinco establecimientos educativos de la capital”. (El Hoy, s.f.)

“Según los estudios se apoya la idea de que una parte muy importante del profesorado no se da cuenta de lo que está pasando en sus aulas, ya que el 50.6% de los padres no sabe que su hijo es víctima de agresión y el 67.4% que si se entera lo hace por la víctima y no por los profesores (informe Monbuso, 1994).

También el internet puede ser un medio para que el niño, la niña y adolescente pueda ser afectado por este fenómeno, que se lo denomina *cyber-bullying*, que es acoso o intimidación de un agresor por medio del internet, especialmente por las redes sociales. Lo cual los padres y maestros tienen que estar al día en estas clases de temas, para poder prevenir futuros problemas. “El uso promedio diario del internet por adolescentes es de 3 horas 36 minutos”, “86 de cada

100 adolescente del Ecuador tiene una cuenta en *facebook*". (Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia, 2012)

Además, nos hemos basado en información de instituciones gubernamentales y organizaciones encargadas de tratar el tema en escuelas y colegios de la capital, ellos están encargados de capacitar a los implicados como padres y maestros, por ello queremos hacer un corto animado que muestre a los padres y maestros como prevenir y darse cuenta si un chico sufre de acoso y ayudarlo a enfrentar este problema, brindando este material a estas institución.

En toda esta problemática los padres de familia cumplen un papel protagónico. Justamente lo que queremos mostrar en este Corto animado, es como ellos pueden actuar para evitar que más niños y adolescentes sean víctimas del *bullying*.

Dar a conocer a padres y maestros de 1ero a 3ero curso de educación básica el tema, con medidas preventivas, también que conozcan más acerca del tema ya que en nuestro medio es poco conocido y es importante que se difunda esta información para evitar que se propague en más instituciones con menos impacto.

Para poder mostrar que es exactamente lo que deben saber los padres de familia para ayudar a abolir el *bullying*, debemos saber que tanto conocen sobre el tema, para lo cual debemos hacernos las siguientes preguntas:

¿Están al tanto los Padres de familia de qué es el *Bullying* y cómo podrían afectar a sus hijos?

¿Saben los padres, los riesgos que corren sus hijos, ya sean estos víctimas, agresores o simplemente espectadores de este fenómeno?

El público al que va dirigido este corto será adulto, por esta razón la técnica que se utilizará será Animación 2D. La que podemos mostrarla de manera ilustrativa e informativa.

¿Esta técnica será viable como una presentación?

## **OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN**

### **Objetivo General.**

Crear una animación informativa para padres y maestros, que les capacite y que les haga entender los aspectos que conlleva este problema, para que lo puedan prevenir conociendo las causas y las consecuencias a las que podrían llevar.

### **Objetivos específicos.**

Exponer las causas y las consecuencias que puede llevar este problema para que los padres y maestros estén más al tanto de este problema.

Preparar y definir una línea de estilo tanto en ilustración, animación de personajes, para aplicarlo para el corto animado del *bullying* dirigido a padres y maestros.

Los personajes serían 4, la madre, el profesor, el psicólogo y el estudiante.

Determinar las características del proyecto, para definir y aplicarlas en el corto animado.

Exponer el proyecto del corto animado del tema *bullying* para padres y maestros.

### **Qué es el *Bullying*?**

Se considera acoso o maltrato a toda acción de hostigamiento continuado de un alumno o de un grupo hacia otro alumno, en el que la víctima está en situación de inferioridad.

También se denomina *BULLYING* (palabra inglesa que significa intimidación) (DINAPEN- capacitación 2012)

### **Características del *bullying***

Las Características del *bullying* serían las siguientes: Existencia de una víctima atacada por un abusón/es; Presencia de desigualdad de poder (uno más fuerte

y otro más débil) en cuanto a un desequilibrio físico, social o psicológico; Existencia de una acción agresiva “de forma repetida en el tiempo” (Olweus, 1998, p.25); Expectativa en la víctima de ser blanco de ataques posteriores; la intimidación se refiere a sujetos concretos y se puede ejercer en grupo o en solitario.

### **SEÑALES DE ALARMA**

SI ESTÁ SIENDO ACOSADO OBSERVA:

- Cambios en la actitud: se muestra triste, más introvertido de lo habitual.
- Desea quedarse en casa sin ir al centro escolar, busca excusas para quedarse (falsa enfermedad y otras).
- Escasas o nulas relaciones con compañeros.
- No habla del centro escolar, sólo lo hace para quejarse de forma insistente de recibir insultos, burlas o agresiones.

### **¿QUÉ SE PUEDE HACER?**

SI ESTÁ SUFRIENDO ACOSO:

- Procura ofrecer seguridad para que hable.
- Escucha e intenta ayudar para que no se sienta culpable.
- Apoya la búsqueda de soluciones. No tomes medidas sin tener en cuenta su opinión.
- Anima e intenta convencerle para que se lo cuente a su tutor, a otro profesor o al Jefe de Estudios.
- Ponte en contacto con el centro escolar: siempre encontrarás ayuda. (DINAPEN-capacitación 2012).

## PREVENCIÓN

### Prevenir el *Bullying*

Es muy importante intentar prevenir el *bullying* y la violencia en las aulas a través de la educación y de las relaciones entre la escuela y la familia. Muchas veces, las causas están en esos entornos y es allí mismo donde hay que intentar atajarlas.

Aquí se explican algunas de las posibles medidas de prevención contra el *bullying* y la violencia escolar en general.

#### 1.1 Relaciones entre la escuela y la familia

Uno de los principales factores de riesgo de violencia es **el aislamiento de la familia** con respecto a otros sistemas sociales en los que el niño se relaciona.

El apoyo social a las familias es muy importante y puede reducir significativamente el riesgo de violencia porque proporciona ayuda para resolver los problemas, **acceso a información** sobre formas alternativas de resolver dichos problemas y oportunidades de mejorar la autoestima.

Una importante condición para mejorar la educación es **estimular la comunicación** entre la escuela y la familia, sobre todo, cuando los niños tienen mayores dificultades de adaptación escolar y/o con más riesgo de violencia.

#### 1.2 Resolución de conflictos

El conflicto forma parte de la vida y es un motor de progreso, pero en determinadas condiciones puede conducir a la violencia. Para mejorar la convivencia educativa y prevenir la violencia, es preciso enseñar a resolver conflictos de forma constructiva; es decir, pensando, dialogando y negociando. Un posible método de resolución de conflictos se desarrolla en los siguientes pasos:

- **Definir** adecuadamente el conflicto.

- Establecer cuáles son los **objetivos y ordenarlos** según su importancia.
  1. Diseñar las posibles **soluciones al conflicto**.
  2. Elegir la solución **que se considere mejor y elaborar un plan para llevarla a cabo**.
- Llevar a la **práctica** la solución elegida.
- Valorar los **resultados obtenidos** y, si no son los deseados, repetir todo el procedimiento para tratar de mejorarlos.

Una buena idea puede ser ir escribiendo las distintas fases del proceso, para facilitar su realización.

En los programas de prevención de la violencia escolar que se están desarrollando en los últimos tiempos, se incluyen la mediación y la negociación como métodos de resolución de conflictos sin violencia.(Universia, s.f.)

## **METODOLOGÍA**

En base a una experiencia de una persona cercana, nos interesó el tema del *bullying* ya que es una problemática que se debe controlar y evitar su propagación es por esto que decidimos investigar acerca del tema, involucrándonos con los implicados en su propio escenario, comenzando en los colegios donde tuvimos la oportunidad de entrevistar a padres y maestros de chicos entre edades de 11 a 15 años en su entorno.

En el colegio Mejía y Dillon pudimos entrevistar a los maestros casi de cada asignatura lo que fue muy importante ya que tienen visiones y conocimientos diferentes del *bullying*, además de las entrevistas a padres que se encontraban en la institución y más aún por la preocupación del desarrollo de su hijo en el entorno escolar ya que es donde comienza a desarrollarse el tema en cuestión, es por todo esto que la investigación es la base del trabajo que tenemos que



darle vida para mostrar y capacitar a los padres y maestros quienes son el público al que queremos llegar.

Estas entrevistas se dieron el 30 de Enero, con previas investigaciones del tema para poder formular las preguntas y método usado.

## **ESTÉTICA**

### **El Diseño**

En el diseño de cualquier tipo, es un proceso destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales que son destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. (fotonostra, s.f.)

“Diseño Gráfico es una actividad multidisciplinaria que tiene como función la transmisión de un mensaje determinado por nuestro cliente, a un público predefinido (usuario), buscando con ello el provocar una respuesta anticipada y medible.” (Jonathan Valareso, s.f.)

Los elementos básicos que se deben dominar y tener en cuenta en cualquier diseño:

- **Lenguaje Visual:** Saber comunicar el mensaje adecuado, con los recursos oportunos, dependiendo del grupo de personas o público al que vaya dirigido el mensaje.
- **Comunicación:** Conocer los procesos de comunicación, para poder captar los mensajes que el diseño ha de comunicar.
- **Percepción Visual:** Estar informados, la manera en que las personas vemos y percibimos lo que vemos. Aspectos tan importantes, como nuestro campo visual, el recorrido de la vista, el contraste, la percepción de las figuras, fondos, trayectoria de la luz.
- **Administración de recursos:** Conocer todos los recursos de los que se dispone, y aplicarlos lo mejor posible. (fotonostra, s.f.)

La **animación** es una simulación de movimiento producida mediante imágenes que se crearon una por una; al proyectarse sucesivamente estas imágenes (llamados cuadros) se produce una ilusión de movimiento, pero el movimiento representado no existió en la realidad. (disayn.blogspot.com, 2007).

La animación en 2D combina dibujo, pintura, animación, video y efectos, desde los primeros *storyboard*, hasta el retoque final, sin olvidar el entintado y coloreado. El software permite crear cualquier tipo de animación en 2D. El *workflow* de animación en 2D, en lugar de trabajar con papel y lápiz, o con papel y escáner, trabaja con la computadora, incluyendo herramientas de dibujo y pintura natural, que simula lápices, pinceles, acuarelas, pasteles, etc. Herramientas de animación digital, herramientas de coloreado y relleno, video integración, que permite integrar materiales diversos, como videos y otros, efectos especiales de gran variedad. (Dibujos infantiles, s.f.).

## **Arte estético**

### **El Realismo**

Término que designa un movimiento que apareció en Francia en 1848, a raíz de la revolución de ese año (por lo que se vincula a las ideas sociales en favor de los más pobres), y que se extendió hasta 1880. Tiene como antecedentes el redescubrimiento de la pintura holandesa del siglo XVII y la influencia de los maestros barrocos españoles y como movimiento se opuso polémicamente tanto al romanticismo como a la pintura académica.

El realismo es un estilo que refleja la realidad histórica y que no copia objetos mitológicos, religiosos o alegóricos. Su fidelidad al detalle lo diferencia de la glorificación idealizadora romántica, y su concentración en los rasgos esenciales y típicos de los caracteres, situaciones y acciones lo distingue del reflejo de la realidad en sentido naturalista o fotográfico.

La meta del realismo no es la belleza, sino la verdad, y por tanto, el conocimiento de la realidad. Dentro de ese marco, las escenas de trabajadores alcan-

zan bastante relieve.

El realismo defiende la contemporaneidad frente a la historicidad: existe la absoluta necesidad de ser de su tiempo. Como parte de lo mismo, da gran importancia a la pura coincidencia de que algo suceda, como un encuentro entre amigos, por ejemplo, y que por esa simple cualidad amerita ser representado: no hay temas mejores ni peores, todo es digno de pintura. Pero a fuerza de insistir en que todo era igual de importante, nada pareció importante; en busca del ahora y ya, se alcanzó la impresión fugitiva del instante.

El realismo pone fin a la pintura concebida como relato figurado; se pierde el sentido narrativo, no se explica nada, porque "la vida misma no se compone de sucesos argumentados". (Birke Diseño, 2000)

### **Minimalismo**

Actualmente la palabra «*minimalista*» se ha convertido en un adjetivo que se atribuye a cualquier cosa reducida a lo esencial, cualquier expresión en busca de las formas puras. Este término se asocia mayoritariamente con la arquitectura y el diseño; sobre todo con **Mies Van der Rohe** y su lema «*Lessis more*», y al diseño nórdico. Sin embargo, cuando el minimalismo se refiere al arte, ¿qué quiere decir? ¿Y dónde tiene su origen? Frente a la complejidad del expresionismo abstracto, el minimalismo nace como un estilo pictórico de formas radicalmente simplificadas, con una materialidad evidente y una construcción obvia. El arte minimalista lucha por excluir lo superfluo y llegar a la forma pura. En el arte minimalista se combinan dos elementos que pueden parecer contradictorios: el intelectualismo y el materialismo. Sin embargo, las obras minimalistas son profundamente intelectuales y su elaboración es muy metódica: se elimina la espontaneidad y la emoción. Las obras minimalistas son fruto de un discurso intelectual o argumentativo; por eso la intención de los autores es fundamental a la hora de reconocer una obra de arte minimalista. (Cultvana, s.f.)

El minimalismo es un intento de condensar el arte y la creatividad al nivel más básico. La pintura minimalista explora los modos más simples de expresión:

color y forma. Puede que el artista no requiera el mejor pulso para realizar este estilo, pero una visión creativa es necesaria. (eHow en español, s.f.)

## **TÉCNICAS DE ANIMACIÓN**

La **animación** es una simulación de movimiento producida mediante imágenes que se crearon una por una; al proyectarse sucesivamente estas imágenes (llamados cuadros) se produce una ilusión de movimiento, pero el movimiento representado no existió en la realidad. Se basa en la ilusión de movimiento, en la que intervienen la persistencia de la visión y el fenómeno phi.

La animación pertenece al entorno del cine y la televisión aunque guarda una estrecha relación con todo tipo de artes visuales tales como el dibujo, pintura, fotografía y escultura.

Crear animación es un trabajo largo, complejo e intensivo y debido a ello se forman estudios a través de los cuales se llevan a cabo todo tipo de trabajos. Existen gran variedad de técnicas y estilos de animación de entre los cuales destacan los siguientes:

Los **dibujos animados**, también llamados animación tradicional, estos se crean dibujando cada cuadro. Al principio se pintaba cada cuadro y luego era filmado, este proceso se aceleró al aparecer la animación por celdas. (Paco Fraga García, 2007)

### **Animación 2D**

Los 12 principios para la animación fueron creados en los años 30 por animadores en los Estudios de Disney. Se trata de una serie de reglas básicas de animación que se utilizaron como base creativa y de producción de dibujos animados en aquella época. Estos 12 principios ayudaron a que el oficio de la animación pasara de ser algo novedoso a ser una forma de arte. Fueron aplicados inicialmente a los clásicos animados de Disney, como Blancanieves, en 1937, Pinocho y Fantasía, en el 40, Dumbo, en el 41 y Bambi, en

1942. Estos principios hoy siguen funcionando, ayudan a crear personajes y situaciones más creíbles, proporcionan sensación de realidad. Para 3D estos principios se han tenido que reinterpretar y expandir, incluso se han tenido que añadir algunos principios adicionales que den soporte a los nuevos estilos y técnicas utilizados en la animación. Esto es porque en los años 30, el estilo dominante era la animación narrativa *cartoon* pose a pose. Durante este tiempo, las técnicas Encoger y estirar (*squash and stretch*).

## Los 12 principios de la animación:

### 1. Encoger y estirar (*squash and stretch*)

Básicamente le dota al personaje (u objeto) de un aspecto más orgánico. Cuanto más estilo *cartoon* sea la animación que haces, más uso deberás hacer de esta ley, ¡pero cuidado!; exagerarlo demasiado o simplemente usarlo sin justificación puede hacer que tu animación luzca por ser mala.

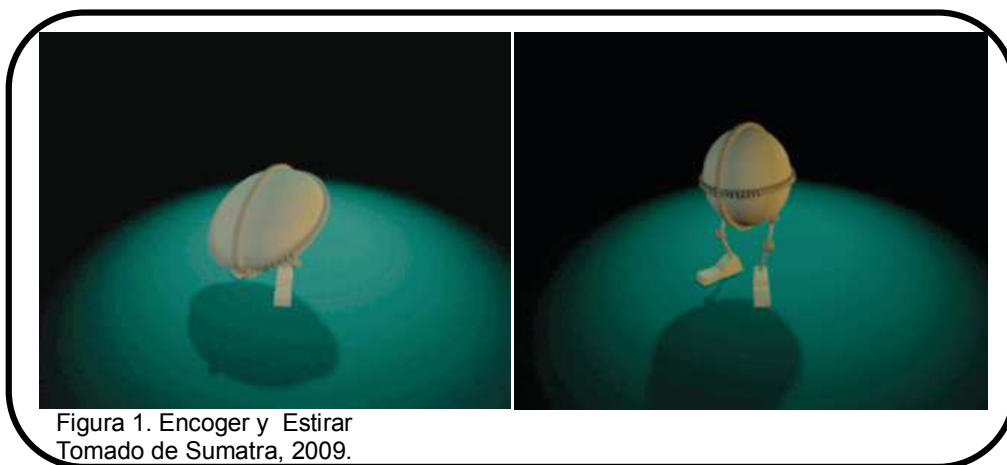


Figura 1. Encoger y Estirar  
Tomado de Sumatra, 2009.

### 2. Anticipación (*anticipation*)

Aquí también incluiríamos la Contra anticipación. La Anticipación se basa en reservar unos *frames* para que el personaje haga la acción contraria a lo que se dispone a hacer; como para tomar impulso. Nuevamente, cuanto más *cartoon* sea, más exagerada o duradera ha de ser la anticipación. Por su parte, la

contra anticipación es la "inercia" que lleva un personaje tras realizar una acción hasta que se detiene por completo.

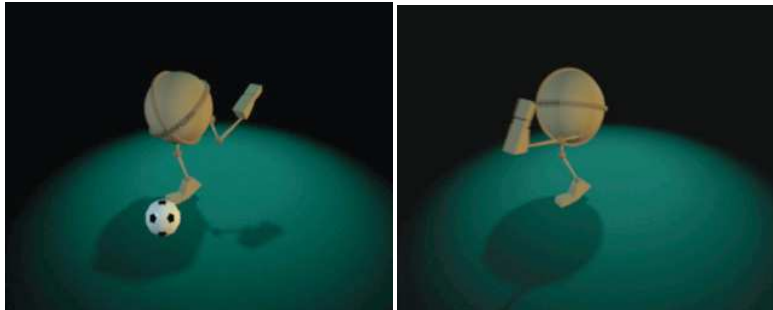


Figura 2. Anticipación

Tomado de Sumatra, 2009.

### 3. Puesta en escena (*staging*)

El lugar donde colocamos a nuestro personaje o la cámara, así como la silueta de las poses, enriquecerá el aspecto visual de nuestra escena. Si hubiera algún método por el cual basarse sobre si hemos aplicado bien esta ley o no, sería dejar la escena sin luces para poder ver sólo la silueta del personaje. Si aún se entiende lo que está haciendo, es que la puesta en escena es correcta, pero si no podemos entender su movimiento porque los brazos o piernas quedan ocultos por el volumen del cuerpo, deberemos replantearnos las poses.

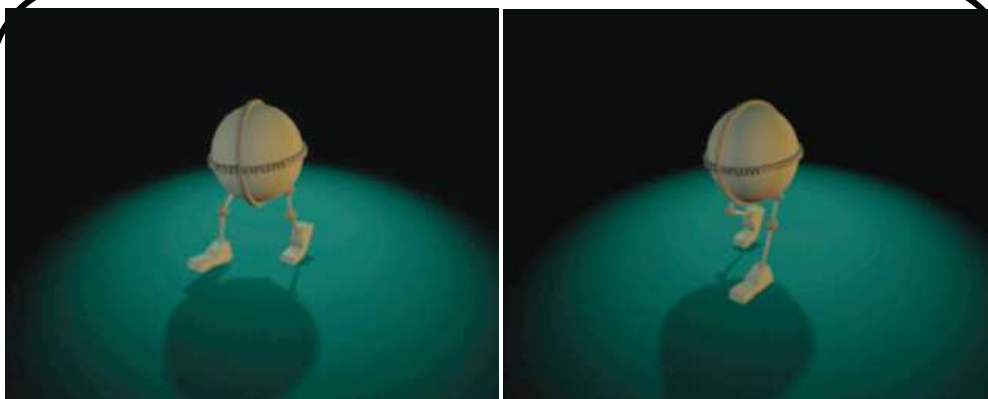


Figura 3. Puesta en escena

Tomado de Sumatra, 2009.

#### 4. Acción directa y pose a pose (*straight a head action and pose to pose*)

Son dos maneras de animar, por lo que usar una en detrimento de la otra no tiene por qué considerarse un error (siempre y cuando la animación esté bien hecha, claro).

En Pose a pose marcamos las poses claves de la animación a lo largo del tiempo. Esto nos permite prever de antemano si a nuestro personaje le dará tiempo de hacer todas las acciones que requiera el guión para ese plano. Asimismo, dado que tenemos agrupados todos los controladores en un mismo *frame*, será fácil corregir temas de *timing*. Una vez tenemos claro el diseño básico de la animación podremos empezar a refinar y aplicar el resto de leyes.

Por su parte, en Acción directa lo que hacemos es comenzar a animar a nuestro personaje de acuerdo a cómo calculamos que cada controlador debería encontrarse en un momento determinado del tiempo. Esto permite que incluso en un estado muy básico de la animación, ya podamos tener bastante claro el aspecto que ésta tendrá una vez finalizada -algo que suele gustarle mucho a los directores, ya que en pose a pose lo normal es usar curvas constante, que hace que el personaje cambie de una pose a otra en una fracción de segundo y, o se le echa mucha imaginación, o pones poses a saco Paco.

Por contra, nos arriesgamos a que nos quedemos cortos o nos sobren *frames*, o lo que es peor, que debamos modificar parte de la animación y como ya tenemos *keyframes* diseminados por el *timeline* será difícil encontrar qué es lo que queremos cambiar.

Es por eso que lo más aconsejable es animar tratando de usar lo mejor de cada técnica. Lo que yo hago es marcar poses claves tal como si animara *pose to pose*, pero cuando veo evidente que tendrá lugar un *Squash*, un *Overlappingo* cualquier otro “adorno”.

De esta manera consigo tener claro el aspecto global que tendrá la animación salvaguardando la posibilidad de hacer modificaciones sin volverme loco.

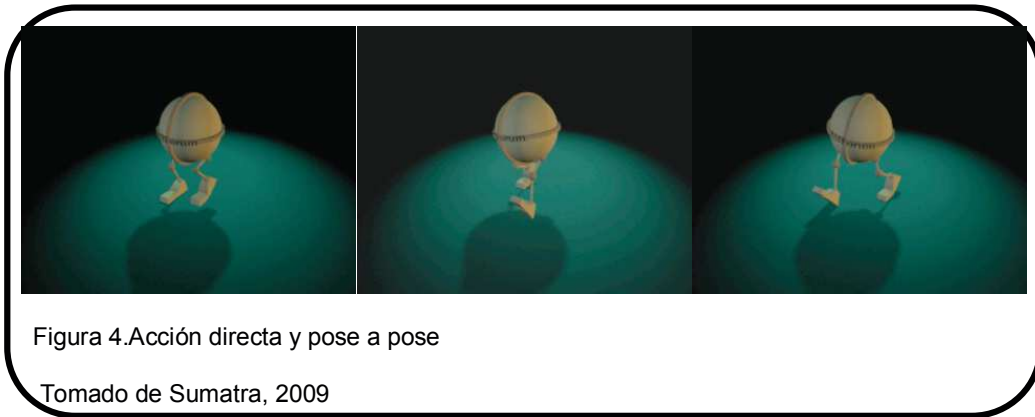


Figura 4. Acción directa y pose a pose

Tomado de Sumatra, 2009

### 5. Acción continuada y acción desfasada (*follow through and overlapping action*)

Diferentes cosas se mueven a diferente tiempo. Con esta premisa deberemos tener en cuenta que existen elementos que aunque conservan la misma animación que otros, ésta ocurre con cierto desfase. Un ejemplo muy típico sería la cola de un perro; cada hueso se mueve ligeramente después que el anterior, permitiendo conseguir ese efecto de látigo en mayor o menor medida. A esta ley no hay que confundirla con la de *Secondary action* (acción secundaria). Como hemos dicho, la animación del elemento desfasado es la misma (suele serlo) que la del elemento que le precede; no estamos hablando de una animación independiente que viene dada por una fuerza externa o mayor.



Figura 5. Acción Continuada y acción desfasada

Tomado de Sumatra, 2009



## 6. Aceleración y desaceleración gradual (*ease in and out on slow in and out*)

A excepción de la aguja segunda de un reloj y otros pocos ejemplos, las acciones están regidas por una aceleración y una frenada que podrán ser más o menos evidentes de acuerdo a las características del personaje, del estilo de animación, etc. Aun así, si dispusiéramos de una cámara de alta velocidad para grabar dicha aguja, comprobaríamos que ésta también inicia su marcha acelerando para luego terminar frenando, así que deberás aplicar esta ley si no quieres que tu personaje parezca que se mueve como un robot.

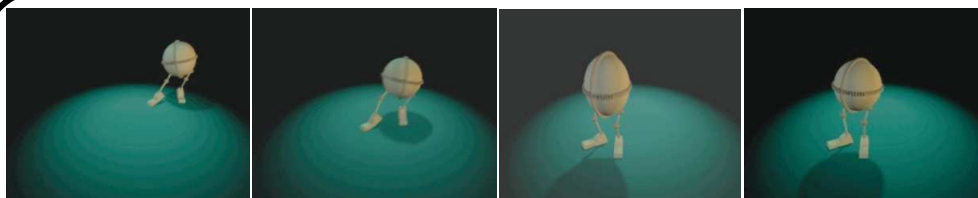


Figura 6. Aceleración y Desaceleración gradual

Tomada de Sumatra, 2009.

## 7. Arcos (*arcs*)

Aunque los animadores 3D tenemos la gran suerte de que el ordenador automatiza el proceso de crear claves *inbetween*, éste no sabe conservar arcos de trayectoria, por lo que esa será nuestra labor como animadores. Consiste en posicionar un elemento de una pose a otra consiguiendo la sensación de que existe una inercia centrífuga. Así conseguimos una trayectoria atractiva desde el punto de vista visual.

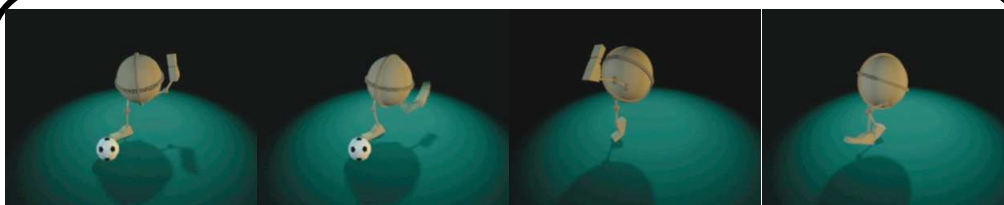


Figura 7. Arcos.

Tomado de Sumatra, 2009.

## 8. Acción secundaria (*secondary action*)

Si tuvieras que animar a un jinete montado a caballo, el vaivén del primero estaría provocado por el galopar del segundo, por lo que eso sería una animación secundaria.

Observarías que el movimiento de uno o de otro no tendría por qué ser el mismo, tal como ocurre con *overlapping*. Si aplicamos esto al ejemplo animado de abajo, el jinete sería la pelota, que tiene su propia animación de subir y bajar y rotar, pero que sin embargo viene gobernada por la fuerza del personaje que la hace botar.

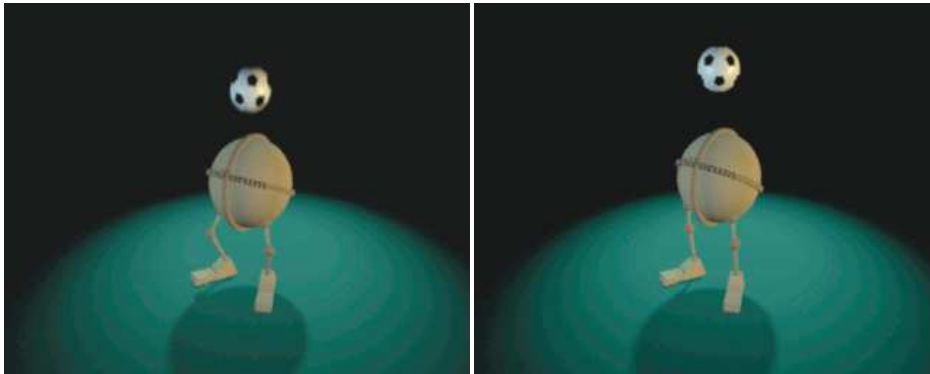


Figura 8. Acción Secundaria.

Tomado de Sumatra, 2009.

## 9. Noción del tiempo (*timing*)

Como animador, ésta es una de esas leyes que debes llevar equipadas de fábrica.

Se trata de la noción del tiempo; de saber cuánto tiempo han de tardar las cosas para que ocurran. En el ejemplo de abajo a la izquierda, el animador chapuzas ha creado un ciclo de caminar otorgando más tiempo del necesario a un pie y excesivamente poco al otro. Así sólo anda un cojo. No obstante, el *timing* no consiste solamente en que las partes del cuerpo se muevan a velocidades

similares, sino que engloba el resto de las otras leyes ya que si las aplicas, pero con mal *timing*, también serás un animador chapuzas. Conocer el *timing* para un plano en concreto es tan elemental que debes ser capaz de imaginarlo incluso antes de grabar una sola *key*.



Figura 9. Noción del tiempo.

Tomado de Sumatra, 2009.

### 10. Exageración (*exaggeration*)

Nuevamente, estamos ante una ley que se aconseja usar más cuanto más *cartoon* sea nuestra animación. Obviamente no debemos aplicar esta ley en una animación realista (¿te imaginas un personaje de Halo asustándose de la misma manera que el personaje de abajo a la derecha?). Exagerar poses, gestos o movimientos dotará a nuestro personaje de vida.

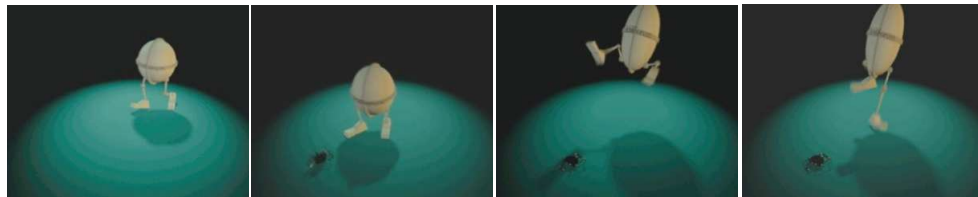


Figura 10. Exageración.

Tomado de Sumatra, 2009.

### 11. Peso y profundidad (*weight and depth*)

En el ordenador la ley de la gravedad no existe (hablo en términos de animación de personajes; no simulación de dinámicas), por lo que nuevamente nos

toca a nosotros, sufridos animadores, engañar a la audiencia haciéndoles creer que existe. La cadera del personaje baja cuando ninguna pierna está evitando que vaya al suelo. Por contra, una vez iniciado el contacto con el suelo y cuando esa fuerza es transmitida a la cadera (debería dejarse ver una mínima rotación), ésta empezará a subir. Cuando animes una caída, ten en cuenta que debemos aplicar la Ley de aceleración y desaceleración gradual a medias: aunque existe una aceleración por la que nuestro personaje empieza a caer, al llegar al suelo no existe frenada alguna, por lo que rebotará.

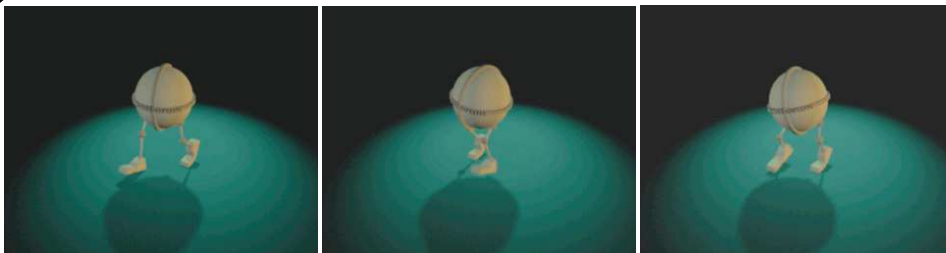


Figura 11. Peso y profundidad.

Tomado de Sumatra, 2009.

## 12. Actuación y personalidad (*acting*)

Como animadores 3D somos mitad técnicos, ya que el uso del software con el que trabajamos requiere un tipo de conocimientos especializados, pero también somos mitad actores. El animador que sabe aplicar un buen *acting* se diferencia del resto por qué no se limita a mover controladores, sino que dota al personaje de personalidad; lo hace actuar. Y aquí no basta con ponerle cara de asustado cuando tiene miedo o hacerlo reír cuando algo le hace gracia (es de lógica); se trata de inventar gestos, muecas, expresiones o cualesquiera recursos más o menos sutiles, más o menos evidentes, que contribuyan a reforzar la personalidad que queremos que la audiencia capte. ¿Y qué es lo que debemos inventar exactamente? Pues lo sabremos en mejor o menor medida en función de lo actores que somos y cómo nos metamos en el pellejo de nuestro personaje. (Sumatra, 2009).

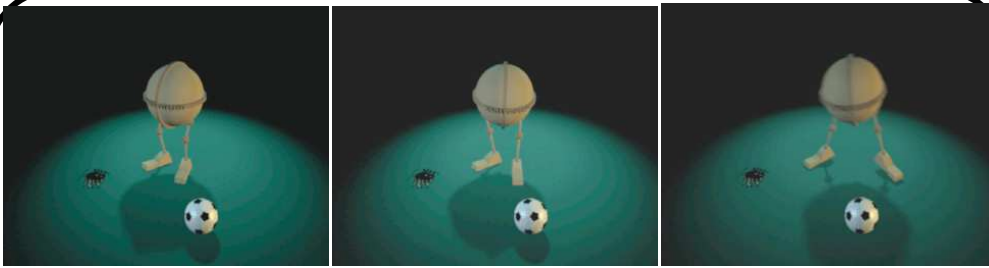


Figura 12. Actuación y personalidad.

Tomado de Sumatra, 2009.

### **Animación en Flash**

Flash se ha convertido en una gran herramienta para los animadores. Puede utilizarse flash para animar dibujos, recortes de foto, plastilina...para realizar animaciones experimentales mezclando todo tipo de técnicas, así que mi sugerencia es que veamos a Flash como una herramienta de animación, en la que tenemos libertad, no estamos obligados a hacer las llamadas “animaciones tipo Flash” que ahora abundan en múltiples webs, me refiero a aquellas animaciones de personajes horribles, con una animación (si se le puede llamar animación) limitadísima. Se puede hacer eso, nadie lo prohíbe, de hecho cuando estamos aprendiendo podemos hacerlo, pero no te dejes arrastrar por la moda de hacer las cosas con poco esfuerzo y dudoso humor. Una vez dicho esto, paso a exponeros las técnicas de animación más utilizadas.

### **Animación por fotogramas clave o dibujos animados**

Esta es la técnica utilizada en los dibujos animados tradicionales. En esta técnica, los dibujantes expertos crean las imágenes claves de una animación tales como las de inicio o finalización de un movimiento. A partir de estos fotogramas, el resto del equipo dibuja la serie de fotogramas que los conectan. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró por el uso de acetatos. Los fotogramas no se dibujan sobre papel, sino sobre películas transparentes de acetato, de tal modo que al suponer varias de ellas, se puede ver una escena compuesta por varios personajes animados de modo independiente.

## CAPÍTULO II

### PRE-PRODUCCIÓN

#### ***Bullying* en colegios**

El interés que tenemos frente al acoso escolar "*bullying*", es mostrar los síntomas en las víctimas y agresores, ya que nos enfocamos en capacitar a los padres y maestros de estudiantes de colegios de 8vo a 10mo año de Educación Básica de los cuales pudimos visitar el Instituto Nacional Mejía e Instituto Tecnológico Superior. "Luis Napoleón *Dillon*".

Además que pudimos obtener información previa en Dirección Nacional de Policía Especializada para niños, niñas y adolescentes (DINAPEN) es un organismo especializado que forma parte de la estructura Orgánica de la Policía Nacional del Ecuador. "Es un espacio diseñado para desarrollar planes, programas y proyectos de prevención, intervención y capacitación a favor de los niños, niñas y adolescentes ecuatorianos".(DINAPEN, s.f.).

Donde nos recibieron y proporcionaron información de capacitaciones que realizan en los colegios a maestros y estudiantes. También tuvimos la oportunidad de visitar el Ministerio De Inclusión Económica Y Social Consejo Nacional De La Niñez Y Adolescencia, donde nos brindaron ayuda con información relacionada al tema con archivos y presentaciones.

#### **“¿Quiénes son los participantes en un incidente de Acoso Escolar?”**

- La víctima: el estudiante que ha sido lastimado por la acción.
- El acosador: el estudiante o estudiantes que son los agresores.
- Espectadores: otros estudiantes que presencian el incidente o que saben del acoso.

#### **¿Cómo identificar un incidente de acoso escolar?**

- Es un comportamiento deliberadamente dañino.
- Es un comportamiento repetitivo en un período de tiempo.

- Para los estudiantes agredidos es difícil defenderse por sí solos.
- El acosador ejerce poder inapropiado sobre la víctima.

**Síntomas que pueden indicar que un niño está siendo acosado en la escuela:**

- No quiere ir a clases o quiere cambiarse de colegio sin una razón sólida.
- Ansiedad o temor inusual.
- Baja en el rendimiento académico (notas).
- Dificultad para conciliar el sueño y pesadillas.
- Quejas sobre problemas físicos (dolor de cabeza, dolor de estómago) especialmente durante días de colegio.
- Pérdida o daño de pertenencias sin razón.

**Qué debería hacer usted en caso de un incidente de acoso escolar si es:**

**Padre de familia:**

- Proveer de apoyo a su hijo.
- Hacer preguntas y reunir información (para una intervención exitosa se necesitan nombres y detalles del incidente).
- Romper el silencio: reportar el incidente a las autoridades del colegio: psicólogo(a), decano(a) de estudiantes, director(a) de área, “advisor”, profesor(a), etc.). El reporte puede ser verbal o escrito.

**Un miembro de la comunidad (profesores, personal de apoyo, personal administrativo, chofer/asistente de bus, guardia, etc.):**

- Apoyar a la víctima.
- Considerar con seriedad cada incidente y documentarlo. Entregar los nombres de todos los involucrados (acosador, víctima, espectadores) y un reporte escrito al director (a).

**Consecuencias disciplinarias**

Debido a que el acoso escolar puede ocurrir de diferentes maneras y con varios niveles de gravedad, es muy importante que cada caso se lo trate indivi-

dualmente. Cada reporte será tomado con seriedad e investigado en su totalidad antes de tomar cualquier acción. Cuando un estudiante muestre un comportamiento de acoso escolar, recibirá una o más de las siguientes consecuencias:

- Pérdida de puntos comunitarios (“*Community Points*”).
- Será sacado de clase y/o de otras actividades por un período de tiempo.
- Seguimiento de su comportamiento a través de un contrato.
- Advertencia disciplinaria.
- Violación al Código de Honor del Colegio
- Suspensión dentro o fuera del colegio.
- Reunión con el Comité disciplinario (pudiendo resultar en una expulsión permanente).” (Colegio Menor San Francisco de Quito, 2008)

## **DESARROLLO DE PERSONAJES**

Para la creación y desarrollo de los personajes nos basamos en el estilo minimalista tomando de referencia imágenes, por lo tanto los bocetos los hicimos digitalmente ya que también algunas formas son más geométricas y nos resulta con mejor precisión el uso de los programas y el tablero gráfico.





Figura 13. Proceso de ilustración profesor.

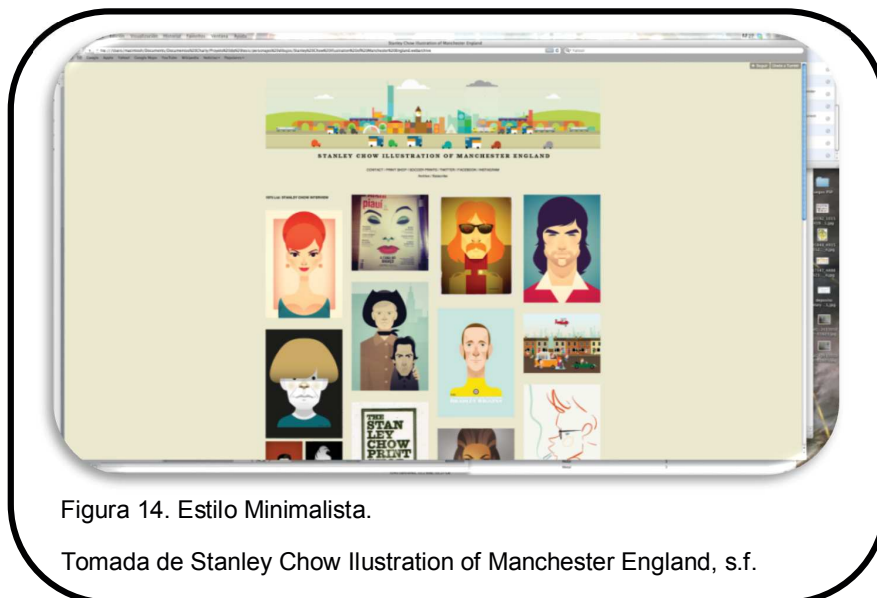


Figura 14. Estilo Minimalista.

Tomada de Stanley Chow Illustration of Manchester England, s.f.



Figura 15. Profesor Kitazawa.

Tomado de wikia, s.f.

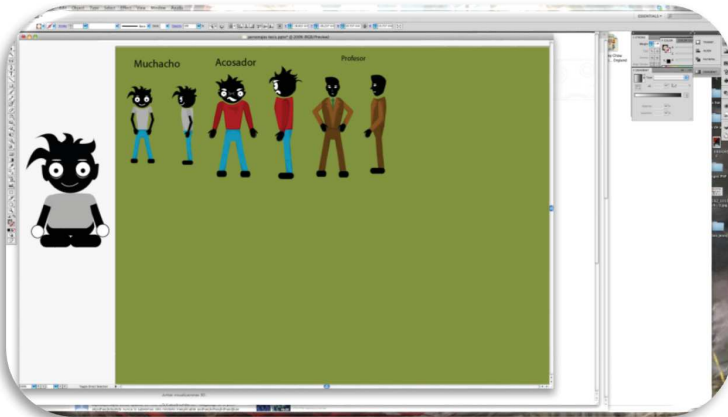


Figura 16. Primeros diseños.



Figura 17. Chicas superpoderosas Z.  
Tomado de Google imágenes, s.f.



Figura 18. Pruebas de diseño.

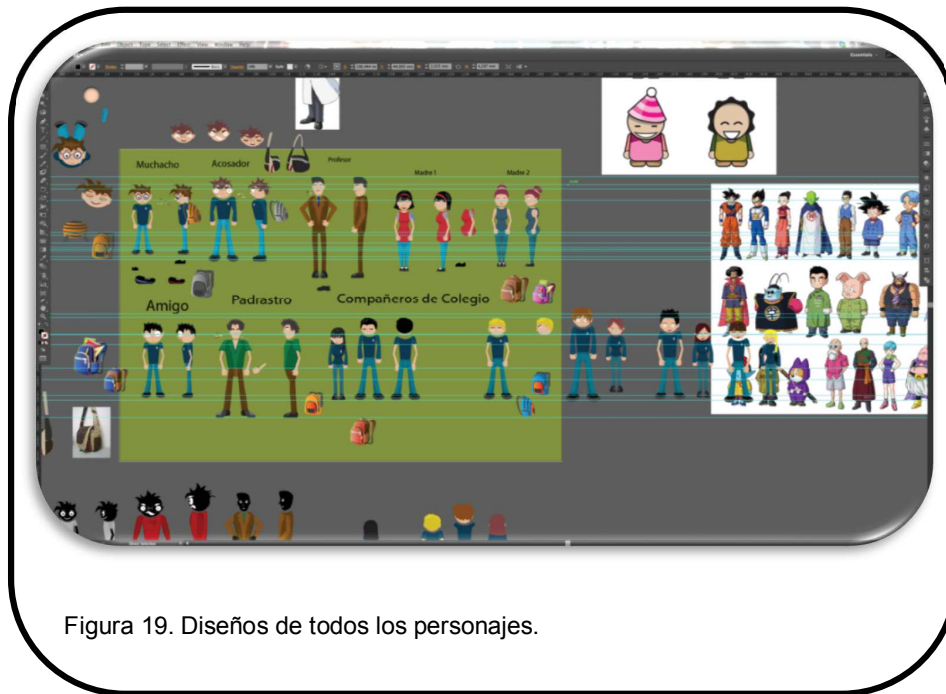


Figura 19. Diseños de todos los personajes.

## DESARROLLO DE ESCENARIOS

En este caso tomamos referencias reales ya que hicimos visitas al colegio “Mejía” y algo de la web por lo que si tenemos bocetos a lápiz que luego pasaron a ser digitales mejorándolos poco a poco.

## IMÀGENES DE PREPRODUCCIÓN



Figura 20. Fotografía.  
Tomada de Colegio Mejía.



Figura 21. Fotografía.  
Tomada de Colegio Mejía.



Figura 22. Bocetos iniciales a lápiz.

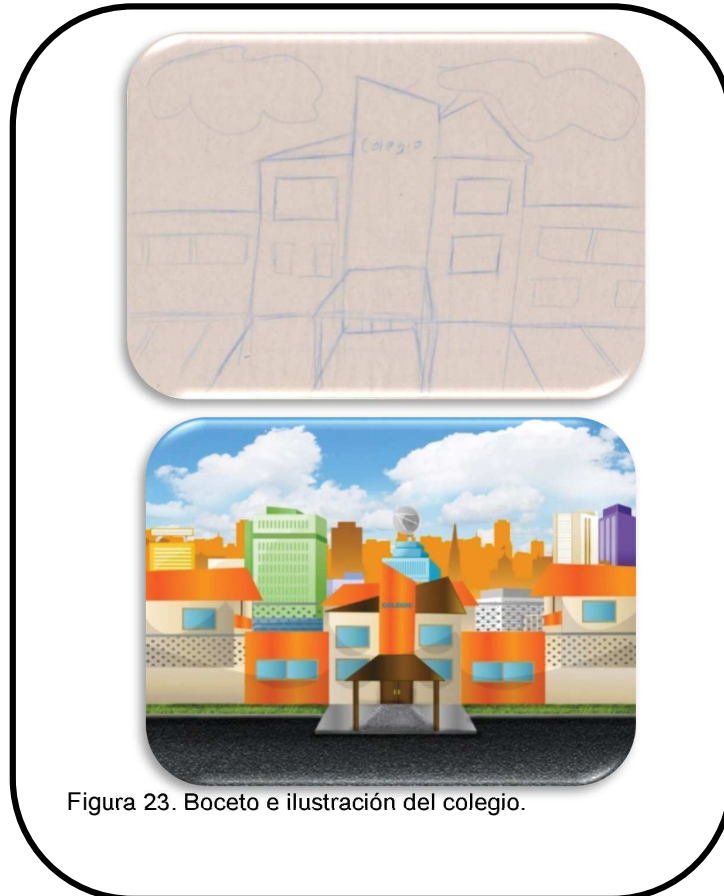


Figura 23. Boceto e ilustración del colegio.

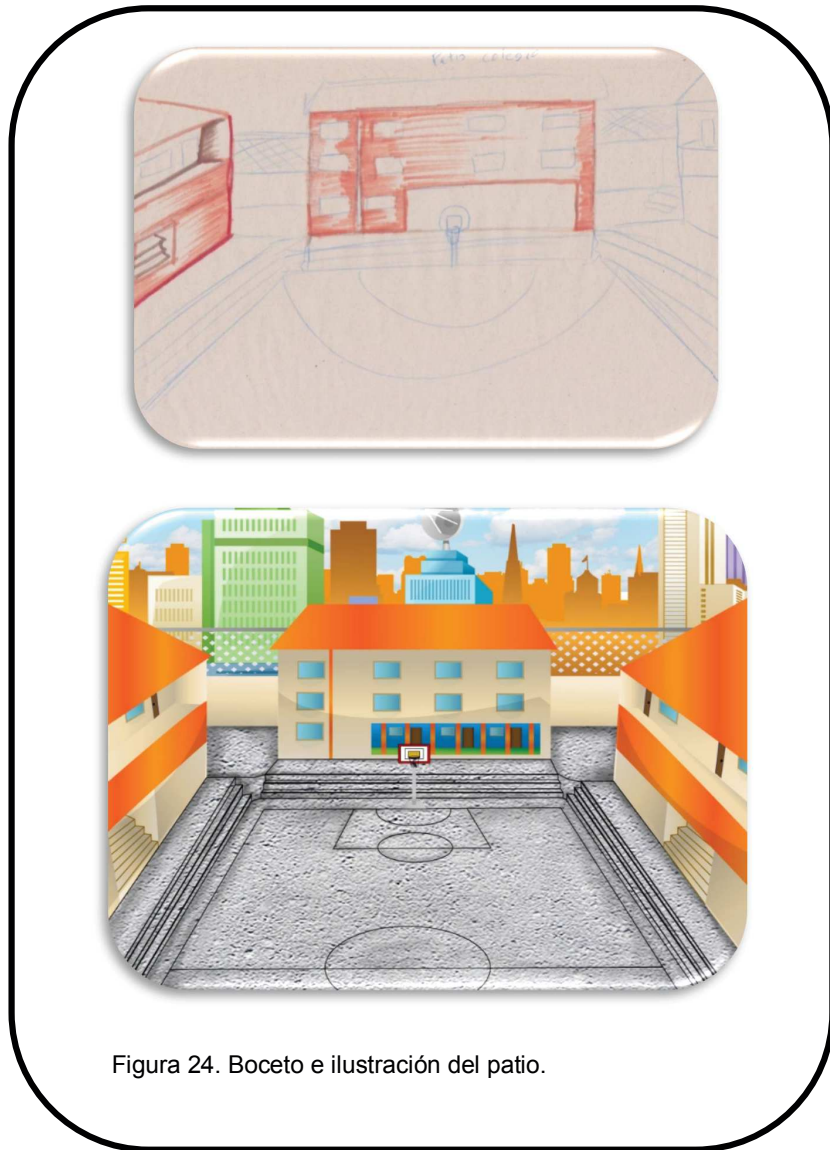


Figura 24. Boceto e ilustración del patio.





Figura 25. Boceto e ilustración casa.

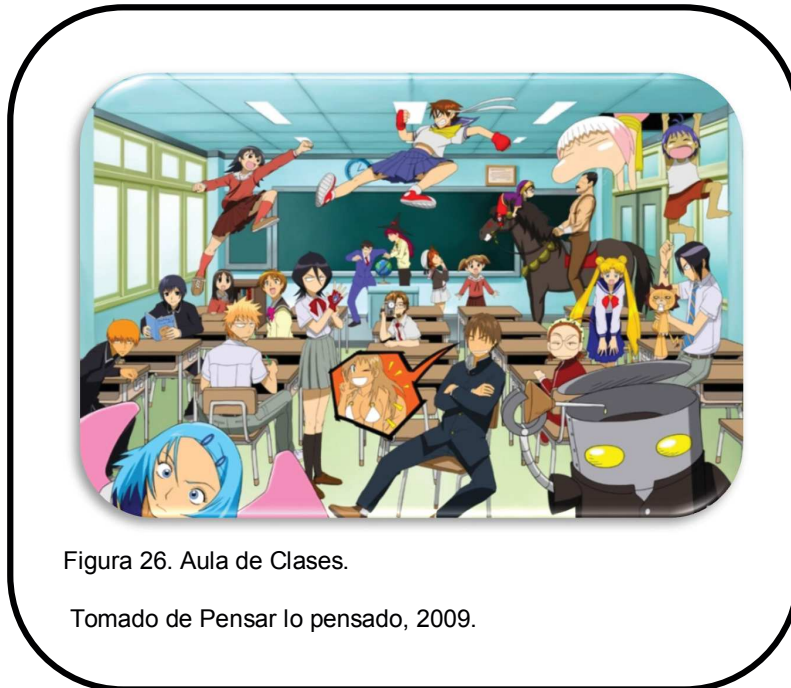


Figura 26. Aula de Clases.

Tomado de Pensar lo pensado, 2009.



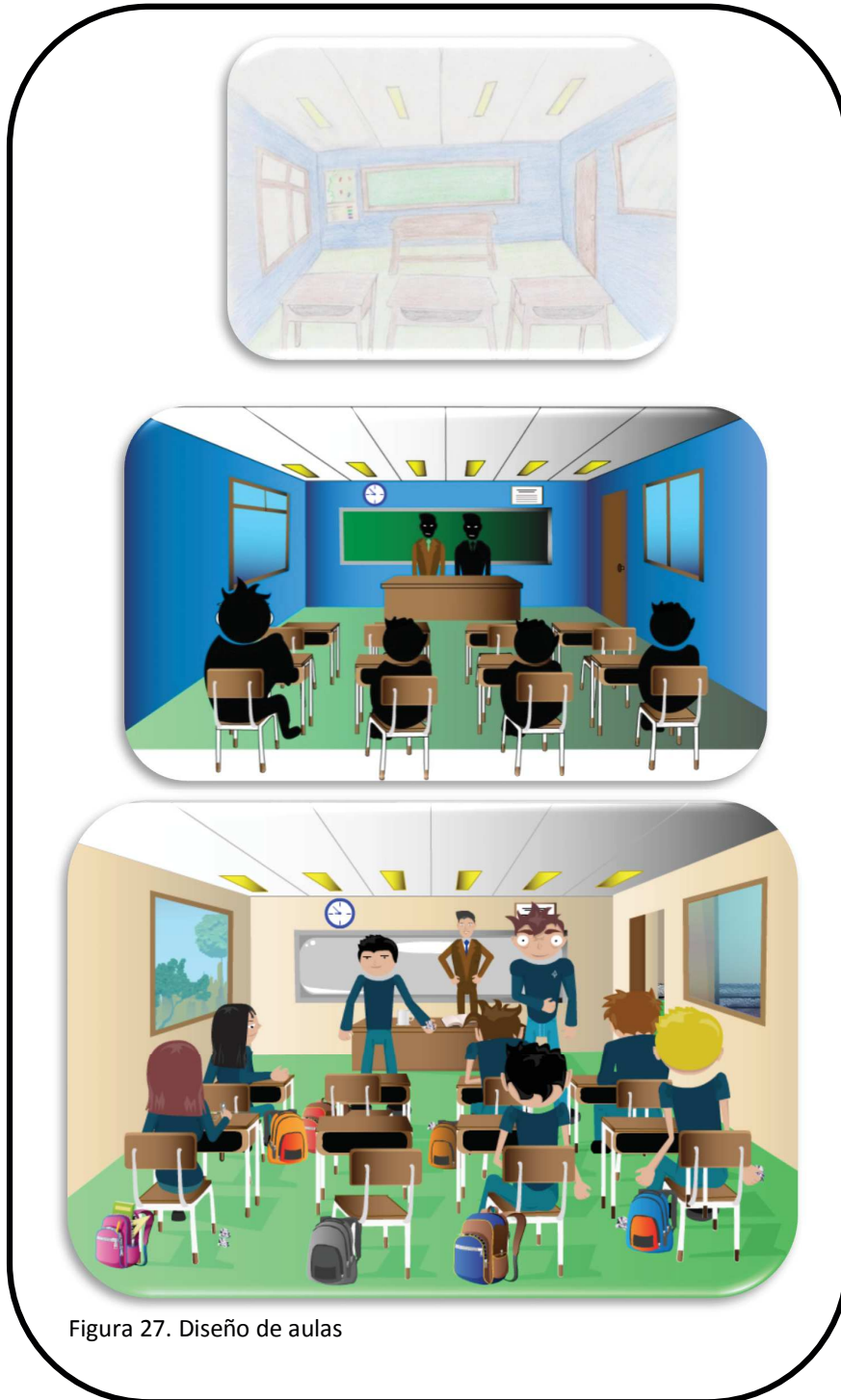


Figura 27. Diseño de aulas

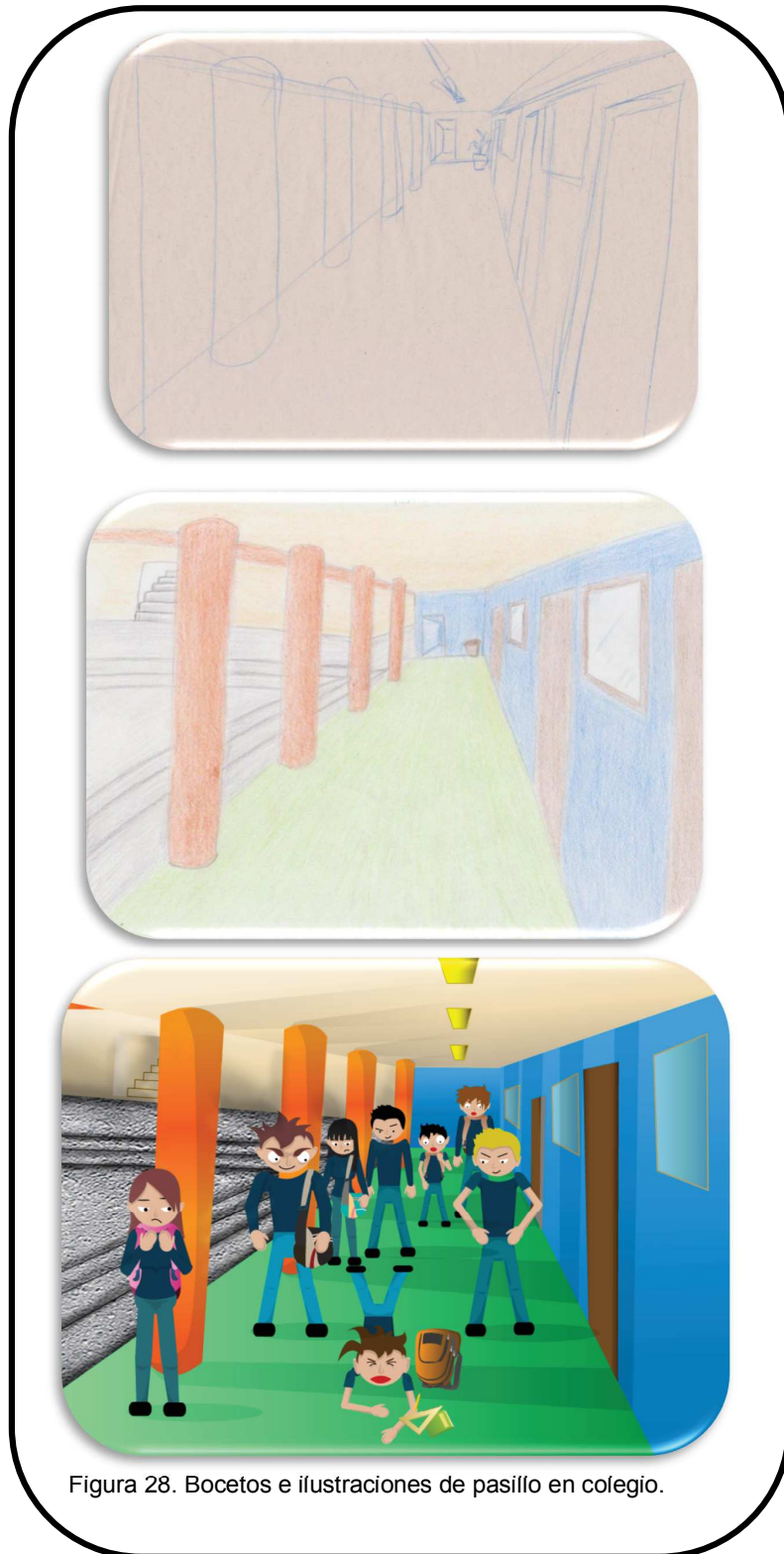


Figura 28. Bocetos e ilustraciones de pasillo en colegio.

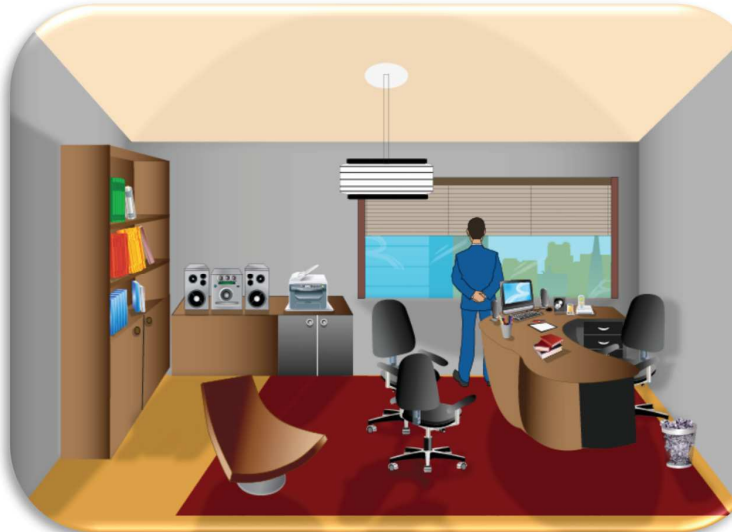
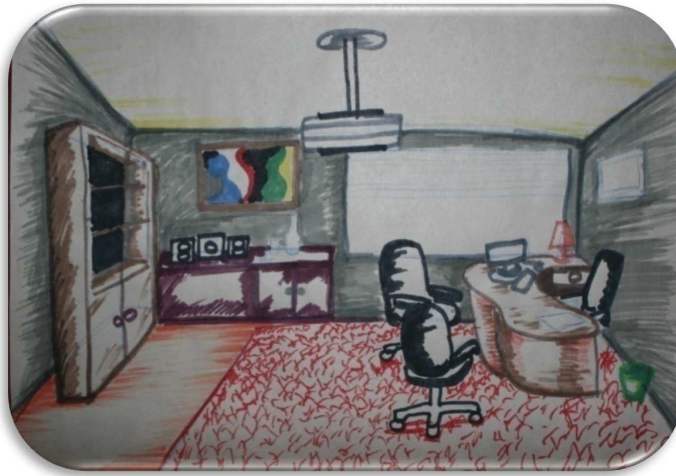


Figura 29. Boceto e ilustración de oficina.



Figura 30, Proceso de Ilustración de habitación



Figura 31. Proceso de ilustración del baño.

## CAPÍTULO III

### PRODUCCIÓN

#### **La Producción de dibujos animados con ordenadores personales**

Existen diferencias significativas en la forma de producir la animación de dibujos según sea 2D o 3D.

“La animación es la calve de una película animada. Además de su especialización en un tipo u otro de animación, el animador 2D tiene que tener un talento especial para dibujar, lo cual no es completamente necesario en la animación 3D, aunque el animador 3D será mejor en lo que hace si tiene la habilidad de comprender y analizar los dibujos.” (White, 2010, p. 187).

Los fondos 2D y los entornos 3D son esenciales en cualquier película. El entorno es para el animador 3D lo que el fondo para el animador 2D (White, 2010, p. 188). A diferencia de la creación de fondos en 2D, donde el segundo término es un dibujo bidimensional básico, la creación de entornos 3D requiere que cualquier parte del escenario pueda visualizarse correctamente para puntos de cámara diferentes. Obviamente, si los tiros de cámara están bien definidos, el diseñador de entornos podrá dedicar menos tiempo a pulir aquellas partes de escenario que no entren en cámara, aunque sí considerarlos a la hora de iluminar o movimientos que puedan darse en la animación.

Otro de los campos importantes en la animación 2D y 3D es la de los efectos especiales. Como apunta White (White, 2010, p. 189), a veces se soplan las labores de los profesionales y es difícil determinar dónde termina la “animación 3D” y donde empieza el “efecto especial”. Por ejemplo, la animación de los músculos y huesos debajo de la piel del dinosaurio, ¿es responsabilidad del animador o del especialista en efectos especiales?

“Una vez que se han completado todos los dibujos se escanean y se eliminan los trazos en color azul con el filtro de colores primarios. Se obtienen así imágenes limpias de trazo negro que pueden colorearse digitalmente. Para colorear se pueden utilizar imágenes *raster* o vectoriales. El *raster* se refiere a ilus-

traciones digitales compuestas de píxeles. En éstas, si se escala la imagen el píxel se distorsionará, efecto que no ocurre en las ilustraciones vectoriales. Sin embargo, el coloreado de imágenes *raster* permite crear texturas sutiles, degradados, desenfoques y efectos de movimiento más sutiles que las conseguidas con las imágenes vectoriales.” (Gallardo, 2011)

“El proceso de obtención de animaciones lo podemos dividir en varias etapas, que describimos a continuación:

**Entrada:** Antes de poder usar el ordenador, los dibujos han de ser digitalizados para crear *frames*, donde las entidades a animar se encuentren en posiciones extremas o características. Estas imágenes digitalizadas pueden ser producidas por el ordenador usando programas adecuados o creados al digitalizar fotos o dibujos. Los dibujos pueden requerir de un cuidadoso post-procesamiento para obtener una buena calidad.

**Composición:** Los *frames* individuales de una animación completa son generados mediante el uso de técnicas de composición de imágenes para combinar elementos de fondos y de primeros planos. Usando *frames* de baja resolución de una animación en un gris, podemos generar un tráiler usando la característica de pan-zoom disponible en algunos sistemas. Pan implica coger una parte de la imagen y zoom agrandarla hasta tamaño de pantalla completa. Este proceso se puede repetir para varios elementos contenidos en los *frames* de animación. Si este procedimiento se realiza a la suficiente velocidad obtenemos una sensación de continuidad. Puesto que cada imagen es reducida a un tamaño 1/25 o 1/36 respecto del original y entonces alargado a tamaño completo, podemos reducir de manera efectiva la resolución del monitor.

**Intermedio:** La animación de movimiento de una posición a otra requiere la composición de *frames* con posiciones intermedias. En animación basada en ordenador, este proceso se realiza usando métodos de interpolación.”(Fernando, 2004/2005)



**“Si disponemos de una serie de fotogramas de una animación, y suponiendo una frecuencia de presentación constante:**

- Al aumentar el número de fotogramas mostrados por segundo el movimiento se hace más lento.
- Al disminuir el número de fotogramas mostrados por segundo el movimiento se hace **más rápido**.
- Por ejemplo, si se elimina una imagen de cada tres, la velocidad aumenta un 50%.

**En un sistema de animación por ordenador se distinguen los siguientes componentes:**

- **Guión:** Descripción detallada de las escenas de la animación.
- **Decorado:** Elementos inmóviles de la escena.
- **Actores:** Elementos móviles definidos mediante unas variables que se modifican a lo largo del tiempo siguiendo unas reglas determinadas.  
**Focos:** Fuentes de luz que iluminan la escena. Se pueden modificar tanto posición como características a lo largo del tiempo.
- **Cámaras:** Se definen por su posición, su punto de visión y ángulo de visión. Panorámicas, zooms, fundidos, etc.
- **Coreografía:** Creación de elementos, descripción de sus movimientos y sincronización de los mismos.” (Velasco, 2013)

### **Uso del Guión**

“La creación del guión es muy importante así como para otro tipo de producciones.

La calidad de la animación, no depende tanto de su parte técnica, de gran parte del guión.

Un buen guión puede dar como resultado una gran animación, aunque no esté garantizado, pero es muy difícil obtener un buen resultado con un mal guión.



Los guiones de las animaciones difieren de los reales, ya que los diálogos no son tan importantes. De hecho se debe evitar diálogos complejos.

La acción visual en forma y tiempo, debe transmitir el mensaje, a modo de mímica.” (Perandrés, s.f.)

### **Uso del *Storyboard***

“El *storyboard* está basado en el guión. **¿Cuál es su función entonces?** El *storyboard* obliga a detallar las líneas principales de la película, tomar las decisiones donde había dudas y calcular la duración de cada escena. El artista de *storyboard* trabaja bajo la dirección del guión, el director y/o el productor. El director tomará como guía al *storyboard*, pero en el proceso de producción, lo más probable es que lo desglose y segmente sin seguir el orden lógico de la trama.

José Antonio Giménez Blesa, en el artículo “Guiones virtuales: *el fin del Storyboard*” afirma que con los software informáticos que permiten generar imágenes sintéticas en movimiento y decorados virtuales, en forma muy sencilla, “sin duda que el *storyboard* ha muerto desde que con un poco de habilidad y paciencia se puede acceder a este mundo desde un PC”. De acuerdo al uso que se le dará, el *storyboard* toma diferentes formas: en publicidad es más general, mientras que en cine, es más técnico y elaborado para no dejar hilos sueltos y que funcione para todos los que están trabajando en la producción. Algunas productoras trabajan con imágenes a color, otras en blanco y negro y, a veces, se realizan simples bocetos. Esta práctica no tiene límites: podrán encontrar *storyboards* con fotos o con imágenes bajadas de la web.

**Narración:** del guión, debes extraer el texto del narrador. Divide en esta columna en tantos textos como fragmentos como desees. Recuerda que es importante su brevedad: el vídeo debe incluir silencios que ayuden a resaltar las imágenes. La narración no debe contar lo que se ve en la película, sino aportar información y explicar lo que se va a ver.

**Tomas, tipo de plano, movimiento de la cámara:** una vez escrito el texto, piensa en las imágenes que deseas tomar para mostrar y explicar lo que la voz está narrando. Combina planos a medida que son mencionados en la voz. Un texto debe contener múltiples planos. Es preferible que las imágenes duren más tiempo que el texto, de modo que se produzcan frecuentes silencios de voz.” (Nos vemos igual, s.f.).

### **Fondos**

“Tradicionalmente se hacía a mano, pero ahora la mayoría está hecha de forma digital.”(Gardner, 2011)

### **Animación en Flash**

“Se trata de una aplicación que utiliza gráficos vectoriales y rasterizados, sonido, código de programa, flujo de video y audio bidireccional. Permite animar fotograma a fotograma e interpolar movimientos y formas a partir de dibujos claves. Es muy empleado para la creación de páginas web para animaciones publicitarias, reproducción de video y otros medios interactivos.” (Lanay, 2012)

“La **animación por cotas** consiste en basar el movimiento en unos fotogramas fundamentales (“*keyframes*”) y luego dejar que el sistema genere automáticamente los fotogramas intermedios mediante métodos de interpolación.

Es importante que las cotas sean representativas del movimiento para que la interpolación tenga suficiente información. Esta técnica está basada en los métodos de trabajo de la animación tradicional en la que los animadores más expertos dibujan los momentos fundamentales del movimiento (cotas o *keyframes*) y los animadores principiantes dibujan los fotogramas intermedios (“*in-betweens*”). (Fernando, 2004/2005)

### **Toon Boom Animate Pro 2**

“*Toon Boom Animate Pro* es el software profesional de animación más completa para los animadores de vanguardia. Ofrece la creación galardonado contenido del estado de la técnica, la animación y conjunto de herramientas de com-

posición para cualquier estilo de animación, todo ello en una aplicación de escritorio único.

*Toon Boom Animate Pro* es el software de animación más potente y versátil para profesionales de la animación independiente. Puede ser utilizado para crear todos los estilos de animación tradicional, al estilo Flash, recorte o sin papeles. De principio a fin, animar Pro le permite dibujar digitalmente, escanear dibujos de papel, color, animación, sincronización de sonido, realizar composición avanzada usando la cámara 3D y efectos basados en nodos, y hacer que sus proyectos en los formatos de salida principal.” (Maztuerzo, 2012)

### **Rotoscopiado**

“El Rotoscopiado consiste en una forma más elaborada de *keyframing*. En este caso se obtienen la posición y el ángulo de los puntos clave de imágenes reales y se trata de hacer converger los modelos en computadora con ellos.”(Suarez, s.f.)

“La **rotoscopia** consiste en capturar un movimiento real, y utilizar esa información para mover un diseño generado por ordenador. La captura de los datos del movimiento real incluye:

- Simplificación del modelo: normalmente, los movimientos reales (por ejemplo, el lanzamiento de un disco en atletismo) son demasiado complejos para intentar capturarlos íntegramente. Hay que identificar las partes fundamentales del movimiento.
- Identificación y marcado de los puntos de referencia. Normalmente son las articulaciones, y se suelen marcar con círculos de tela de un color vivo, pelotas de ping-pong.

Realización de movimientos y recogida de datos (mediante múltiples cámaras de vídeo, traje de dato.)

A continuación, y una vez digitalizada la información, se aplica ésta al modelo generado por ordenador para controlar su movimiento. Mediante esta técnica

se consiguen movimientos de gran realismo, ya que al fin y al cabo se está copiando el movimiento real.” (Fernando, 2004/2005)

### **Dibujo, animación y color en *Toon Boom***

“En este programa encontraremos un montón de interesantes herramientas. Pero cada herramienta tiene diferentes formas de usarla, para encontrar el mejor uso en cada ocasión.

#### **Como dibujar**

Se puede dibujar en *camera view* o *drawing view*, son muy similares, pero tienen algunas diferencias.

#### ***Drawing view***

- Herramientas
- Área de dibujo
- *Line art, colour art y preview mode*
- Nombre del dibujo
- Nombre de la herramienta
- Fotograma actual

Es aconsejable usar la mesa de luz, para ver las otras capas y *onion skin* para ver los otros fotogramas.

Los siguientes botones solo están disponibles en modo avanzado:

**Line art:** Esta capa se utiliza para hacer dibujar las líneas de tus dibujos.

**Colour art:** Esta capa es para poner color a tus dibujos.

**Preview mode:** Este botón es para ver la capa de línea y de color a la vez.

**Underlay:** Esta capa está detrás de todo (Sólo en Animate Pro).

**Overlay:** Esta capa está por encima de todo, se suele usar para poner apuntes.” (Sólo Animate Pro, s.f.).

## Dibujando

“Puedes dibujar con el pincel (*brush*) o con el lápiz (*pencil*).

Con el pincel tendrás sensibilidad de presión, con la que podrás personalizar el tamaño de los trazos. El lápiz crea una línea vector interna, en cambio el pincel crea líneas de vector exteriores.

Si se quiere pasar de línea interna a externa (o viceversa) se puede hacerlo seleccionando la línea y pulsando el botón *Brush to Pencil* o *Pencil to Brush*.

**BRUSH (pincel)** El pincel es la mejor herramienta para dibujar ya que tiene sensibilidad de presión en el trazo. Al seleccionar *Brush* veremos su menú.

**Regular Brush Mode:** Pincel normal.

**Draw Behind Mode:** Pinta por detrás de las líneas existentes.” (Compañía perfecta, s.f.).

### Take:

“Un *“take”* es la reacción de un personaje hacia una circunstancia que le afecta, puede ser una sorpresa, una idea, un susto, etc. Puede estar contento y después del *take* cambiar su estado de ánimo y estar asustado; según el estilo de la animación, no será lo mismo un *take* de estilo *“cartoon”* a un *take* de anime, mucho más sutil.

### Movimientos sin ciclo:

Existen acciones concretas que realiza un personaje que no admiten ser ciclos, estas animaciones se tiene que tratarlas de otra forma, porque algunas se tendrá que pensarlas, no hay un manual que diga cómo se debe representar cada movimiento, si un personaje está sentado en una silla, da un golpe sobre la mesa y luego se levanta de la silla, se tendrá que dibujar e imaginar la forma en la que realiza la acción y diseccionar el movimiento, tomando como dibujos cla-

ves de la animación las poses más extremas o acentuadas y a partir de ellas trabajar para darlas una continuidad y un *timing* a la animación.

Esto aplicado a flash, quiere decir que se debe hacer una animación en sucio, usando los encajes del cuerpo del personaje, y luego ir limpiando el dibujo en las capas superiores.

### **Lipsync (animación de bocas):**

La animación y sincronización de las bocas de los personajes con el sonido es un tema muy amplio, y bueno como en todo, el resultado dependerá del tiempo que se invierta en el tema. La forma de implementar las bocas puede ser tan sencilla, pero se podrá mejorarlo si además de las bocas, se anima también el mentón, pero bueno, para empezar es suficiente este método.

¿Qué se debe hacer? Pues lo más fácil es incluir solo las bocas correspondientes a las partes más marcadas del sonido, pero eso debes evaluarlo tú mismo, escuchando el sonido, pues depende también de la actitud con la que habla el personaje. Por otra parte, en ocasiones se deben crear bocas de transición entre una letra y otra, para que la animación sea más suave. Es muy recomendable tener un espejo delante a la hora de realizar estos trabajos, es extremadamente útil para tomar referencias de los labios, lengua, dientes, etc.” (Mrkoala, 2005).

### **Inbetween**

“Los dibujos entre un keyframe y otro.”(Gardner, 2011)

### **Keyframe**

“El *Keyframing* se refiere a establecer posiciones en puntos específicos de tiempo en una animación y la parte intermedia la obtiene la computadora por medio de interpolación matemática. Es necesario hacer un keyframe para cada control en cada nivel de la jerarquía del modelo.”(Suarez, s.f.)

**Efectos que podemos realizar sobre las animaciones**

**“Exageración:** Sirve para llamar la atención sobre los elementos más importantes.

**Acción principal y acciones secundarias:**

La acción principal ha de ser única y clara: debe pasar una sola cosa en cada momento.

Se utilizan acciones secundarias (anticipación, continuación, etc.) que complementan la acción principal sin competir con ella.” (Velasco, 2013).

## IMÀGENES DE PRODUCCIÒ

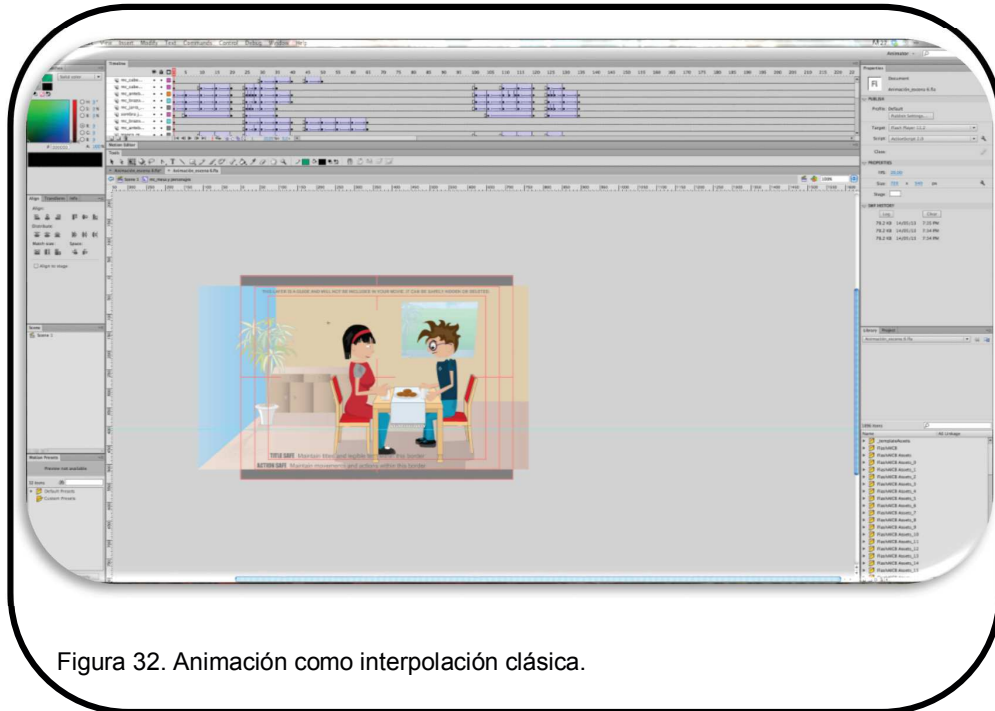


Figura 32. Animación como interpolación clásica.

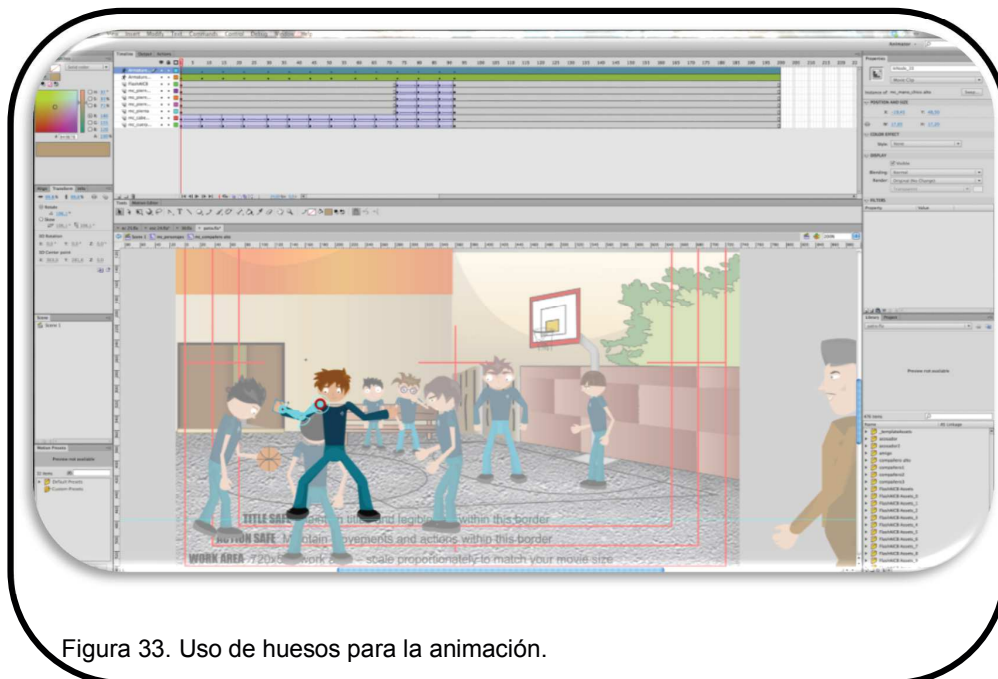


Figura 33. Uso de huesos para la animación.



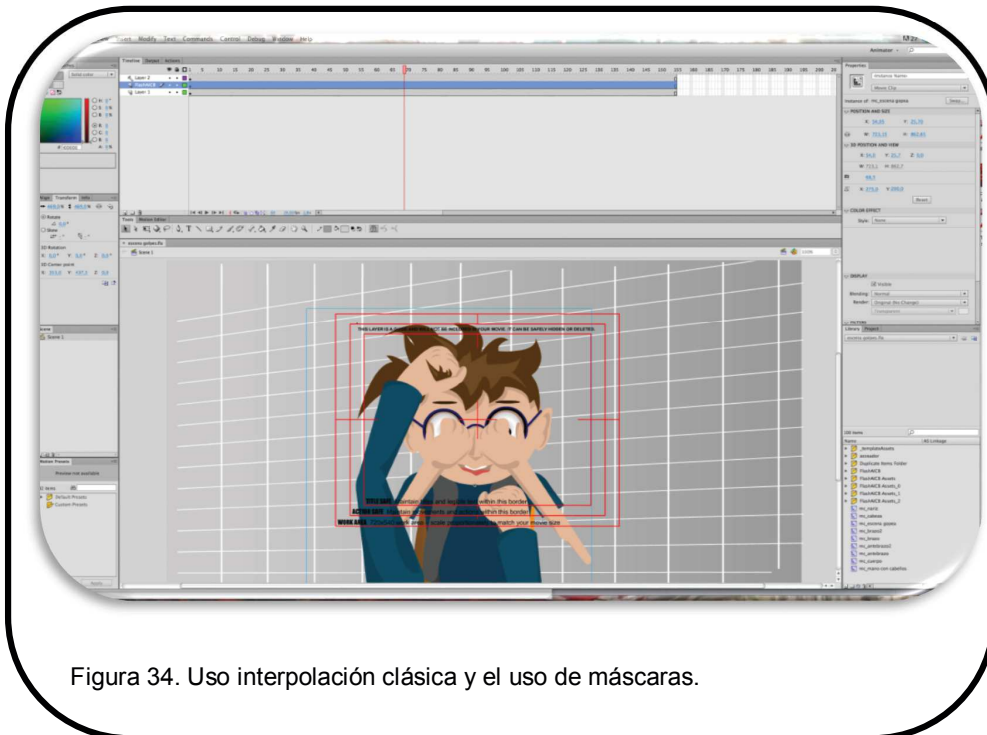


Figura 34. Uso interpolación clásica y el uso de máscaras.

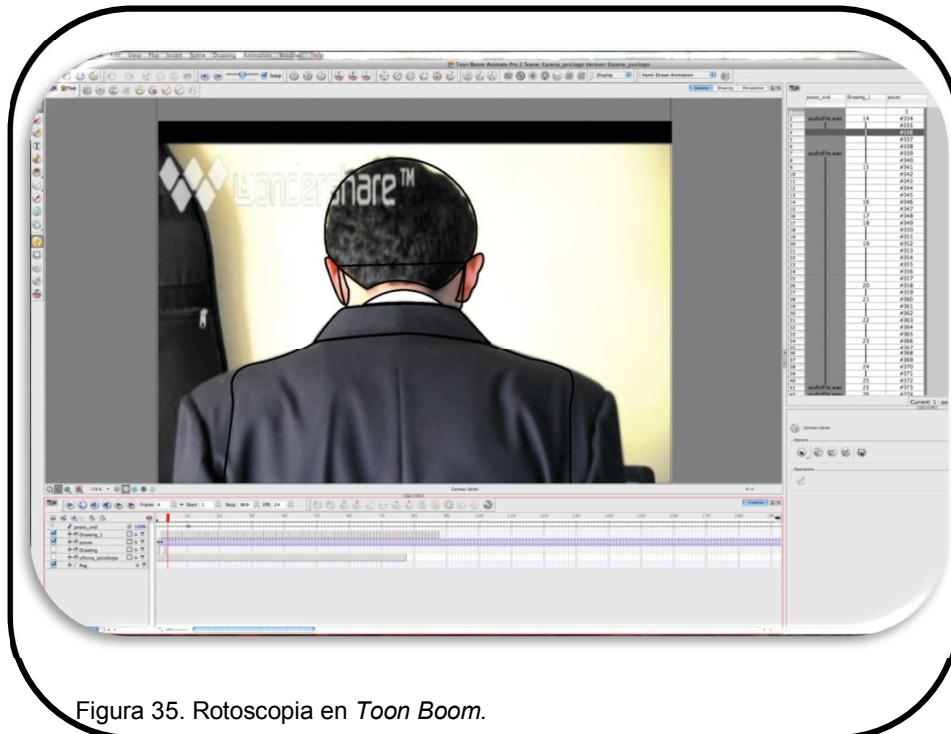


Figura 35. Rotoscopia en *Toon Boom*.

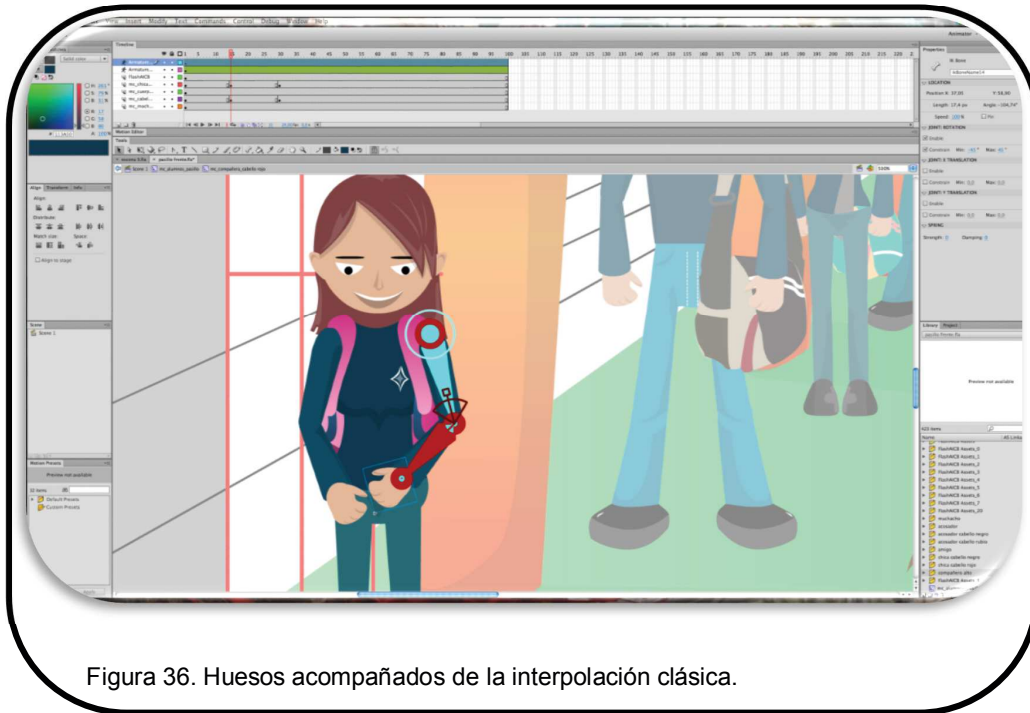


Figura 36. Huesos acompañados de la interpolación clásica.

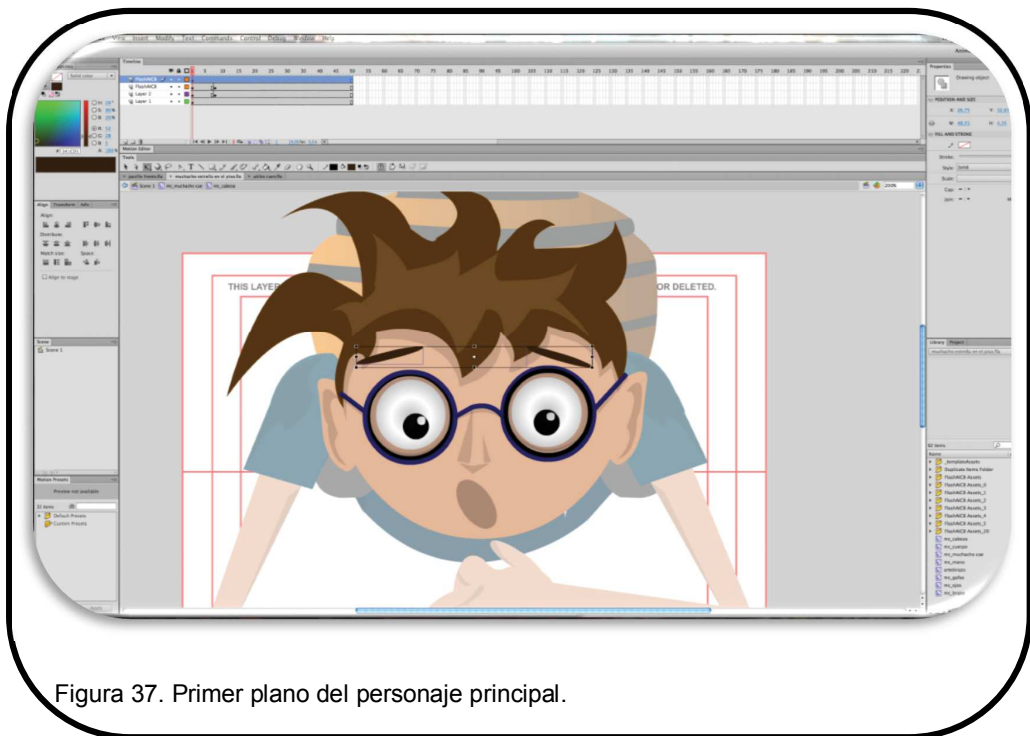


Figura 37. Primer plano del personaje principal.

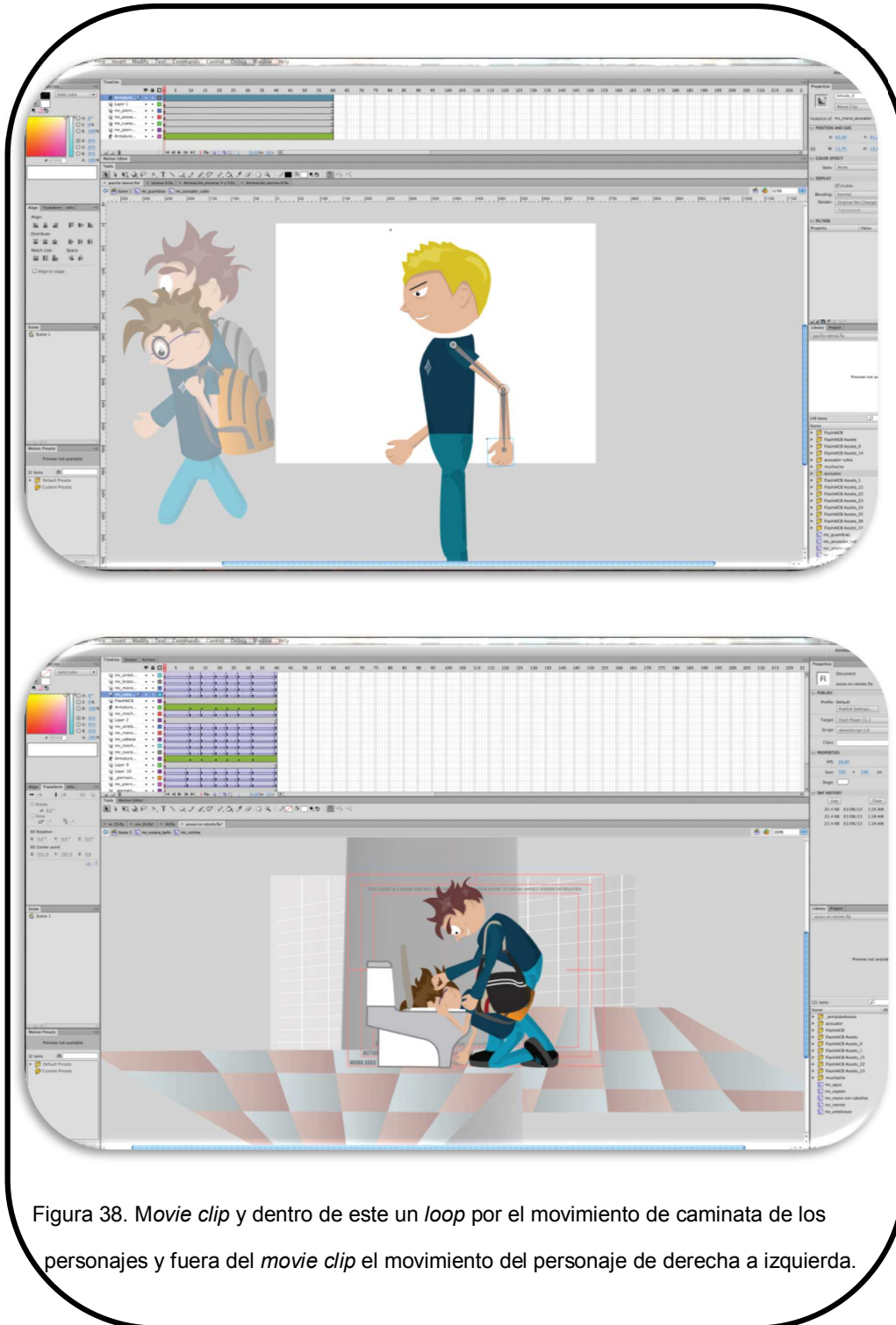


Figura 38. *Movie clip* y dentro de este un *loop* por el movimiento de caminata de los personajes y fuera del *movie clip* el movimiento del personaje de derecha a izquierda.

## CAPÍTULO IV

### POSTPRODUCCIÓN

La post producción es uno de los procesos más importantes dentro de la línea de producción y elaboración de productos audiovisuales. Es en esta etapa en la que se manipula, corrige y determina el acabado final, dotando a la filmación de personalidad propia.

Por medio de las herramientas de edición, efectos y composición visual, se puede obtener la fusión de imagen real con imagen sintética, efectos especiales, efectos visuales avanzados y corrección del color.

#### ***Adobe After Effects***

“Es el programa de post producción, composición, corrección de color, animación 2D y 3D, gráfica animada y efectos visuales. En la suite CS5 se incluyen herramientas no igualadas por otros programas de la competencia, como el increíble pincel de rotoscopia y la integración con *Adobe Premier*, que permite efectuar ajustes de post producción durante la edición, sin necesidad de exportar los archivos de forma manual entre ambas aplicaciones.”(visuales, s.f.)

#### **Edición y música**

“Se realizan trabajos de efectos sonoros especiales, se mezcla las voces y se mezcla la música.

**La edición de audio consiste en acoplar todos los elementos de sonido (narración, sonidos)** de la producción; controlando la saturación y la distorsión, y siempre buscando una armonía estética.

Los principales programas de montaje de vídeo son *Final Cut*; se componen de las mismas ventanas de trabajo. Un *timeline* (línea de tiempo) donde mezclamos todas las escenas; una pantalla de origen (aparece el bruto de lo grabado) y una de proyecto (donde aparece lo que seleccionamos de la secuencia grabada).

Con respecto a los programas de edición de audio, podríamos decir que el más estandarizado es el *Adobe Audition*. Es bastante complejo, por lo que es necesario tener bastantes conocimientos sobre sonido para poder manejarlo con facilidad.” (Reina, 2012)

### **Animando y sincronizando audio**

“La característica fundamental de la animación de tipografía cinética es que la tipografía se sincroniza perfectamente con el audio que está oyéndose. Algo sucede (la tipografía se centra, se agranda, etc.) con una palabra específica al mismo tiempo que se escucha algún sonido. Así se tendrá una sincronización interesante con el audio y un evento que sucede en el audio.

Tip: La animación es más interesante aun si consigues un fondo texturizado o con degradados.” (Collazos, 2008)

### **Sincronización de Labios**

“El algoritmo recibe como entrada el archivo de audio en formato estandarizado (WAV) y regresa un archivo de texto con valores que indican amplitudes promedio de la información audio correspondiente a una fracción de segundo predefinido. Para lograr la sincronización del audio con movimientos de la boca, los valores tal determinados se correlacionan con archivos de animación.

La solución adoptada permite la automatización, por una parte, del análisis de un archivo de sonido registrado por cualquier usuario y, por otra, la asociación del archivo audio con una secuencia de archivos de animación.” (Dirección de Investigación e Innovación-Enciclomedia, 2007)

### **Efectos Visuales y Animación**

“En primer lugar, cabe plantearse qué son exactamente los Efectos Especiales (*special effects*). Jake Hamilton (1999) señala al respecto que son “el arte de

convertir lo imposible en una fantástica realidad”. Dicho de forma práctica, se trata de aquellos artificios que dan apariencia de realidad a ciertas escenas. Hay que distinguir, dentro del amplio espectro de los efectos especiales, dos grandes tipos: los efectos visuales y los sonoros, si bien aquí nos centraremos en los efectos visuales digitales (*Digital Visual Effects*).

Los efectos visuales (*VFX* o *Visual FX*) son los diferentes procesos por los cuales las imágenes se crean y/o manipulan lejos del contexto de una sesión de acción en vivo. Involucran la integración de las tomas de acción en vivo así como imágenes generadas posteriormente para crear ambientes que parezcan realistas y que resultaría peligroso, costoso o simplemente imposible realizar.

### **Animación y postproducción**

La animación y los efectos especiales están muy ligados. Comparten una creación y un desarrollo digital e informatizado. Según John Lasseter (Los Ángeles, 1987), director creativo de los estudios de animación *PIXAR*, “el arte reta a la tecnología, y técnicos proceden de las escuelas de diseño gráfico, donde aprenden escultura, mientras que los artistas tradicionales se dedican cada vez más a aprender tecnología”. Dentro de la animación existen tres importantes técnicas: el *stop motion*, la animación por ordenador y los dibujos animados.

La digitalización afectó a todos los procesos de la animación: el diseño, la intercalación, la tinta, la pintura, etc., pasaron de hacerse a mano a ser procesados en la pantalla de un ordenador. Esto también supuso una revolución en la postproducción de los films, donde era posible aplicar los efectos especiales con suma facilidad sobre las imágenes.

Desde el punto de vista de la animación se pueden separar las partes del personaje que se mueven, por lo que se economiza bastante la carga de trabajo.

Por último, la composición digital permite combinar fácilmente diferentes formatos como la animación 2D y la animación 3D con cine de acción real, fotografías, ilustraciones y grafismo. Muchas de las películas actuales serían impensables con las tecnologías tradicionales. Para la sonorización final, se crea la

banda sonora final con mezclas de efectos de sonido, música y diálogos. En las distribuciones internacionales, este máster tendrá la pista de diálogos aparte para poder doblarse versiones en lenguas extranjeras.

Una vez finalizada la película en soporte digital se transferirá al celuloide para proyectar en salas de cine, o bien se convierte a archivos digitales para las proyecciones digitales. En el caso de transferir a película, el proceso es rápido, controlable y accesible.” (Gallardo, 2011)

### **El montaje**

“El montaje es la ordenación narrativa y rítmica de todos los elementos objetivos del relato (auditivos, gráficos y visuales, que, de acuerdo a un guión). El proceso de escoger, ordenar y empalmar todos los planos que se registraron pensando en la coherencia secuencial del montaje para sintetizarse e integrarse de manera articulada mediante el uso del lenguaje audiovisual según una idea previa y un ritmo determinado.

El montaje secuencial que se realiza en la edición con y sobre las imágenes es homóloga al proceso de escritura, se trabaja bajo una sintaxis visual y reglas de coherencia. Es aquí cuando el realizador articula los planos para estructurar una nueva realidad.

La situación de cada uno de los planos dentro del programa puede dar lugar a diversas interpretaciones. El valor de cada toma está determinado por los planos que le anteceden y por los que le preceden, tomando en cuenta para ello:

1. Cambio de lugar.
2. Cambio de ángulo de la toma.
3. Cambio de objetivo.
4. Cambio de plano.
5. Introducción de un detalle como paréntesis de confirmación, de puesta en duda.
6. Evocación: a) de tiempo pasado, b) de tiempo futuro, c) a distancia, en el mismo tiempo.

7. Acciones paralelas, o sea la extensión del precedente.
8. Contraste o antítesis.
9. Asociación o metáfora, fenómeno inverso del contraste.
10. Estribillo o *leitmotiv*, en caso de la señal visual una imagen retorna periódicamente.
11. Rima o alusión plástica.
12. Concentración, transición a un plano más cercano.
13. Ampliación, transición a un plano más largo.

De esta manera podemos establecer las normas básicas sobre el montaje:

**Escala:**

Los cortes de cada escena, que suponen supresión de fotogramas, de un movimiento, no pueden ser arbitrarios. Un pequeño cambio de imagen produce una incomodidad visual, se trata de un salto de imagen.

**Angulación:**

Cuando el anterior error se aplica a la angulación, se trata de un salto de eje, efecto óptico que se produce cuando se cruzan los ejes de la acción y, por tanto, se da una perspectiva falsa en la continuidad de los planos correlativos.

**Dirección de los personajes u objetos:**

Se trata de producir la impresión correcta en el caso de la dirección de los personajes en diversas tomas. Los movimientos de diferente dirección han de tomarse con direcciones opuestas, y los movimientos de igual dirección, con iguales direcciones. El error es el salto de eje. Tiene que haber "*record*" o continuidad. Además, en las acciones estáticas la dirección de las miradas de los personajes determina el eje de acción, que es la línea imaginaria a lo largo de la cual se desarrolla la acción de los personajes en el espacio.



**Montaje en movimiento:**

En todo montaje en movimiento, las figuras que se siguen deben ser parecidas, sólo diferentes en su magnitud y posición.

**Velocidad:**

Se puede variar la rapidez de los planos en un momento dado para aumentar o disminuir el interés. La velocidad del montaje debe responder al desarrollo del episodio, no a su velocidad física o a su rapidez dramática.

**Distancia focal:**

Hay que mantenerla sin variar. Si no, se produce un salto de distancias. El realizador puede optar, para pasar de un plano a otro, entre las siguientes transiciones: por corte directo, por fundido o encadenado, por superposición.

**Tipos de montaje**

El montaje puede clasificarse según la totalidad del relato en:

**Montaje lineal continuo**

Donde la acción se desarrolla con una unidad de tiempo y lugar. Los cortes solo establecen una selección de momentos significativos.

**Montaje lineal condensado**

La narración es continuada y lineal, pero comprende distintas etapas de una anécdota o proceso que se suceden en diferentes épocas y lugares.

**Montaje de tiempos alternados**

Está basado en la yuxtaposición de dos o más acciones entre las que existe una correspondencia temporal estricta y suelen unirse en un mismo hecho al final del film o de la secuencia. El transcurso del tiempo (continuo, condensado, o paralelo) es quebrado introduciendo escenas del pasado llamadas flashback; escenas premonitorias, proyecciones o imaginaciones del futuro. Debemos mencionar también la llamada "elipsis", una omisión temporal que establece

una especie de vacío en la misma línea narrativa, cosa que permite enfatizar psicológicamente esa ausencia

### **Montaje Conceptual**

Se trata de una estructura liberada de las circunstancias de tiempo y lugar. Sucesivas tomas y escenas no pretenden desarrollar una estructura lógica de los hechos, sino de los conceptos. Las imágenes más dispares van orquestando una sucesión que conforma una totalidad coherente -psicológica e ideológica- en el espectador.

Suelen utilizarse a partir de una banda de sonido previa, que establece un punto de apoyo por analogías o contrapuntos con la edición de las imágenes.

### **Tiempo**

El tiempo físico, que es el de la realidad, tiene un sólo sentido (lineal), una sola dirección (hacia adelante) y una sola marcha (uniforme). No se puede acelerar, retardar invertir o retroceder. En los soportes audiovisuales, el tiempo es distinto. Es variable y flexible. Teniendo esto en cuenta, podemos hablar de diferentes tiempos de la realidad audiovisual. Los principales son los siguientes: tiempo de adecuación, tiempo en condensación, tiempo en distensión, tiempo en continuidad, tiempo en simultaneidad, tiempo en *flashback* y tiempo psicológico.

### **Tiempo en condensación**

Es el más frecuente y por él resulta que en poco tiempo se realice mucha acción. El tiempo en condensación se logra por el montaje y la elipsis, que es la supresión de elementos narrativos y descriptivos de una historia, de manera que se conserven los datos suficientes para que el espectador pueda captarla y entender lo no presentado.

**Tiempo en distensión**

Se da cuando el tiempo real de una acción determinada se larga subjetivamente. Es un imposible físico que alarga unos momentos llenándolos de acción. Debemos aclarar que el tiempo en distensión no es cámara lenta.

**Tiempo en continuidad**

Cuando el tiempo audiovisual fluye en la misma dirección que el tiempo real, sin ningún salto anormal en el tiempo.

**Tiempo en simultaneidad**

Cuando se alteran dos o más tiempos vitales de la acción. En este caso, la acción pasa de uno a otro tiempo. De esta manera vemos y sentimos ambos tiempos alternadamente. Y de este modo se logra incrementar el suspenso.

**Tiempo en *flashback***

Cuando la acción comienza en medio o en el desenlace de la historia que se narra. Por el recuerdo o la referencia retrocede a épocas y situaciones anteriores. Las imágenes evocadas llevan el nombre de *flashback*.

**Ritmo**

El ritmo es cadencia que se produce al editar según la diversa longitud de fragmentos insertados. Será bueno o malo según se adapte o no al contenido del producto audiovisual. Hay ritmo visual, por la imagen; el auditivo, por el sonido; y el narrativo por la acción. El ritmo puede crearse por la concordancia entre la duración material y la psicológica de las tomas, por los elementos visuales encuadrados y por los elementos de la pista de audio.

**Creación de ritmo**

Por concordancia entre la duración material y psicológica de las tomas

Los objetos cercanos exigen un cambio rápido de toma porque su contenido se capta rápidamente. Lo contrario sucede cuando lo que se va a registrar está lejos.

Los planos largos consiguen un ritmo lento, lánguido, monótono; los planos cortos, por el contrario, crean un ritmo vital, activo, emocionante, fatal.

### **Por los elementos visuales encuadrados**

La combinación de los diversos planos puede agilizar o retardar el ritmo. Así, una sucesión de primeros planos puede producir un ritmo de gran tensión dramática.

### **Por los elementos auditivos**

También se adecuará al contenido del producto audiovisual.

Según lo anterior, se puede hablar fundamentalmente de cuatro tipos de ritmo: analítico, sintético, arrítmico y ritmo *in crescendo*.

### **Tipos de ritmos**

- Analítico: Numerosos planos cortos.
- Sintético: Pocos planos largos.
- Arrítmico: Planos cortos y largos. Sin tonalidad especial, los cambios bruscos producen sorpresa.
- *In Crescendo*: Planos cada vez más cortos para incrementar la tensión, o cada vez más largos para provocar relajamiento.”(visuales7, s.f.)

## IMÁGENES DE POSTPRODUCCIÓN

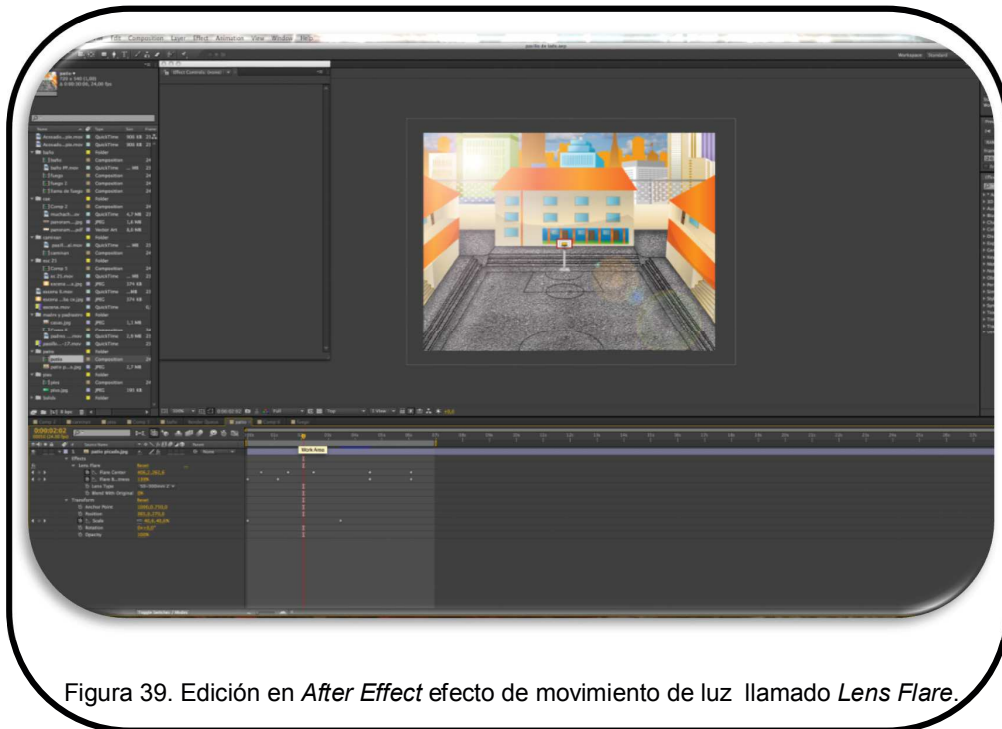


Figura 39. Edición en *After Effect* efecto de movimiento de luz llamado *Lens Flare*.



Figura 40. Efecto *Ligh* modificando sus configuraciones.

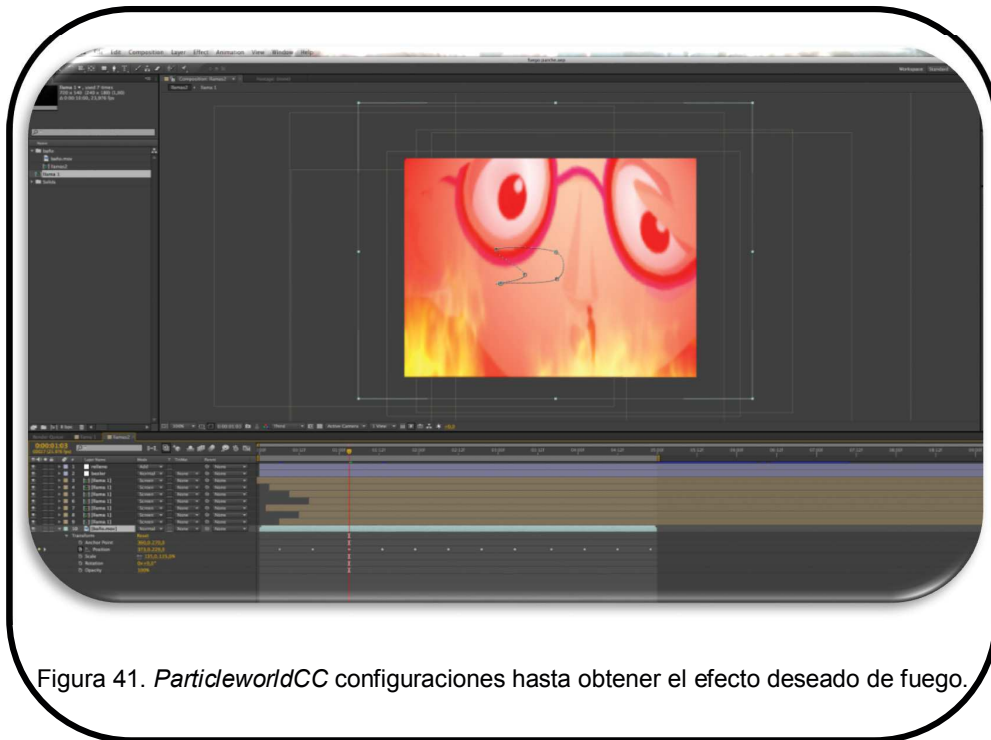


Figura 41. *ParticleworldCC* configuraciones hasta obtener el efecto deseado de fuego.



Figura 42. *Adobe Audition* edición de sonido de la narración.

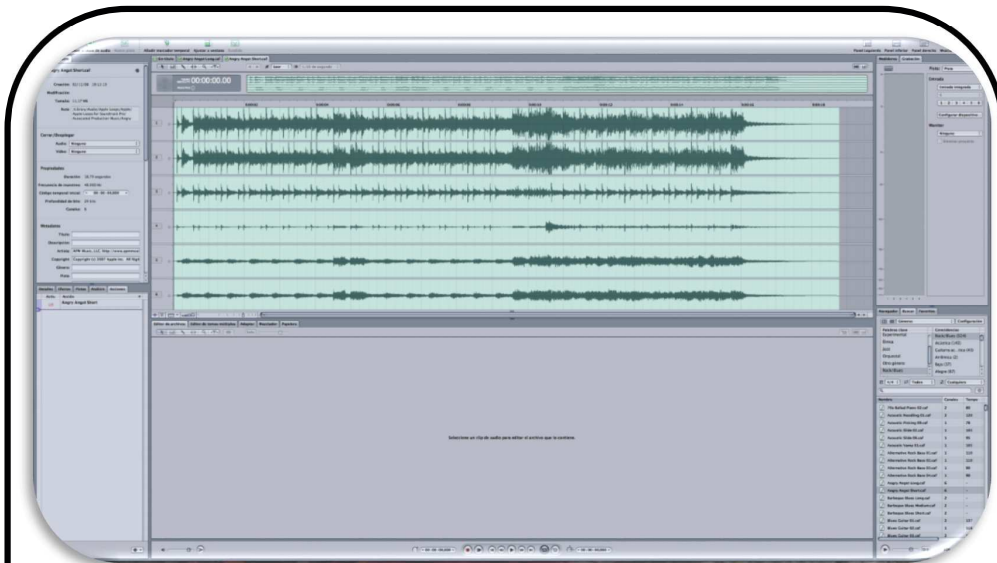


Figura 43. *Sondtrack Pro* se trabajó los efectos de sonido y ambientación combinados  
Con loops música.

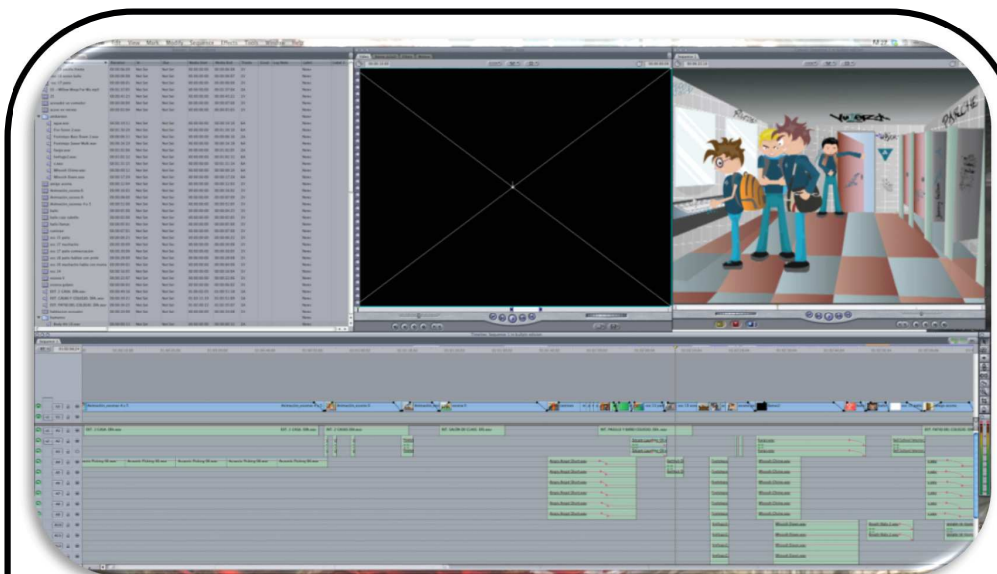


Figura 44. *Final Cut* parte final del proceso de edición tanto en video como en sonido ya  
que se juntan los dos para la producción final.

## CAPÍTULO V

### Conclusiones:

En cuanto al tema del *Bullying*:

- Es una problemática que ha existido desde siempre, pero no se la ha dado tanta importancia. Pero en la actualidad ha tomado un giro distinto, en especial, en los adolescentes, ya que en esta etapa las personas son más vulnerables. Esa es la razón de realizar el corto animado: mostrar esta realidad a los otros involucrados, padres y maestros, pues ellos son los encargados de guiarlos en esta etapa.

En cuanto al proceso de producción de la animación:

- Para diseñar los personajes y darles las características adecuadas, se debe tomar en cuenta el papel que van a desempeñar en el corto animado ya que son nuestros actores.
- Para darle vida a este proyecto, tanto el diseño como el guion deben complementarse, puesto que las dos partes son muy importantes para obtener un producto de calidad. Es por eso que el trabajo de diseñar es clave y se lo realizó tomando en cuenta el tipo de público.
- En cuanto al estilo gráfico, el escogido es ideal pues mantiene un equilibrio entre lo visual y lo informativo.
- El guion fue elaborado con mucho cuidado ya que el mensaje que desea dejar a las personas adultas debe ser muy puntual. Por ello se utilizó la narración que es un canal de información muy acertada para este tipo de proyectos.
- Para esto es necesario contar con un estudio y locutor adecuado para lo que se quiere transmitir, ya que el tono de voz es muy relevante para este tipo de trabajos; además, el locutor debe conocer acerca de actuación, pues debe que darle vida al proyecto.



## Recomendaciones

En cuanto al *bullying*:

- Las personas adultas necesitan tomarse un tiempo para escuchar y conocer a sus hijos y alumnos, en especial en la adolescencia, que es una etapa crítica en el desarrollo personal.
- En cuanto al desarrollo de la producción
- El producto se lo debe trabajar con cierto orden para tener todas las herramientas en conjunto y utilizarlas en el proceso de esta manera se podrá llegar al objetivo deseado.
- Es importante recalcar que en el grupo de trabajo exista mucha comunicación y respeto para poder trabajar de la mejor manera; así, se podrá tener un buen ambiente y relación de trabajo en equipo que es fundamental para el desarrollo del proyecto; además, designar apropiadamente las tareas a realizarse con una secuencia congruente.
- Durante el proceso se notó la importancia de actualizarse en cuanto al software y los beneficios que nos puede aportar al trabajo.
- El uso de efectos de sonido es una parte que debería desarrollarse más en clase para darle un buen ambiente a la animación.
- En cuestión de la animación es necesario estudiar la forma y movimientos de los elementos que intervendrán en la animación para el momento de animar tener claro el concepto y desarrollarlo con fluidez.

## REFERENCIAS

Birke Diseño, (2000). Recuperado el 5 de Abril de 2013 de

<http://www.portaldearte.cl/terminos/realismo.htm>

Colegio Menor San Francisco de Quito, (2008). Recuperado el 20 de Mayo de

2013 de <http://comunidad.cmsfg.edu.ec/bullying/default.aspx>

Collazos, (2008). Animación digital. Recuperado el 30 de Junio de 2013 de

<http://danielcollazosanimacion.blogspot.com/2010/11/tutorial-para-crear-tipografia-cinetica.html>

Compañía perfecta, (s.f.). Cía. Perfecta. Recuperado el 01 de Julio de 2013 de

<http://www.companiaperfecta.com/archives/8052>

Consejo Nacional de la Niñez y Adolescencia, (2012). Documento de

Capacitación entregado por el Consejo Nacional.

Cultvana, (s.f.). Recuperado el 1 de Junio de 2013 de

<http://cultvana.com/origenes-del-minimalismo-en-el-arte/>

Dibujos infantiles, sin año). Recuperado el 5 de Abril de 2013 de

<http://www.dibujosinfantiles.org/animacion/animacion-en-2d.php>

DINAPEN- capacitación (2012). Documento entregado por la DINAPEN

Dirección de Investigación e Innovación-Enciclomedia, (2007). Biblioteca.

Recuperado el 30 de Junio de 2013 de

<http://www.biblioteca.org.ar/libros/142399.pdf>

El Hoy, (s.f.). Noticias El Hoy. Recuperado 3 de Marzo de 2013 de

<http://www.hoy.com.ec/noticias-ecuador/estudiante-ecuatoriana-se-suicida-566938.html>

Fernando, (2004/2005). Recuperado el 15 de Junio de 2013 de

<http://dis.um.es/~jfernand/0405/tsm/tema5.pdf>

fotonostra, (s.f.). Recuperado 01 de Abril de 2013 de

<http://www.fotonostra.com/grafico/definiciondiseno.htm>

Gallardo, (2011). Academia. Recuperado el 15 de Junio de 2013 de

[http://www.academia.edu/1130989/Posproduccion\\_Digital](http://www.academia.edu/1130989/Posproduccion_Digital)

Gardner, (2011). Slideshare. Recuperado 18 de Junio de 2013 de

<http://www.slideshare.net/imAlfred7/el-proceso-de-animacin>

Lanay, (2012). Animación por ordenador 2D y 3D. Recuperado el 18 de Junio

de 2013 de <http://computeranimationst2.blogspot.com/>

Maztuerso, (2012). Cg-book. Recuperado el 20 de Junio de 2013 de

<http://cgbook.blogspot.com/2012/11/toon-boom-animate-pro-2-windows-full.html>

Monbuso, (1994). Informe. Recuperado 18 de Marzo 2013 de

[http://www.spellman.edu.ec/index.php?option=com\\_content&view=article&id=411:proyecto-anti-bullying-spellman-2012&catid=1:noticias-informativas&Itemid=50](http://www.spellman.edu.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=411:proyecto-anti-bullying-spellman-2012&catid=1:noticias-informativas&Itemid=50)

Mrkoala, (2005). Manual de animación en flash. Recuperado 3 de Julio de 2013

De <http://www.cristalab.com/tutoriales/manual-de-animacion-en-flash-c144/>

Nos vemos igual, (s.f.). Taller de cine y animación. Recuperado el 17 de Junio

de 2013 de <http://nosvemosigual.com.ar/storyboard/>

Olweus, 1998, p.25). Recuperado 20 de Marzo de 2013 de

<http://www.youtube.com/watch?v=TDxDkj9ldSE>

Paco Fraga García, (2007). Recuperado el 15 de Mayo de 2013 de

<http://disayn.blogspot.com/2007/12/definicion-tecnicas-y-estilos-de-animacion.html>

Perandrés, (sin año). Animación. Recuperado el 16 de Junio de 2013 de

<http://lsi.ugr.es/~fjmelerero/ig/animacion.pdf>

Reina, (2012). Que aprendemos hoy. Recuperado 20 de Junio de 2013 de

<http://queaprendemoshoy.com/procesos-de-la-produccion-audiovisual-iii-postproduccion/>

Suarez, (s.f.). Catarina. Recuperado el 21 de Junio de 2013 de

[http://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lis/suarez\\_r\\_pk/capitulo3.pdf](http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf)

Sumatra, (2009). Recuperado el 18 de Mayo de 2013 de

<http://www.xsiforum.com/forum/index.php?topic=5444.0>

Universia, (s.f.). Recuperado 25 de Marzo de 2013 de

<http://contenidos.universia.es/especiales/bullying/prevencion/resolucion/index.htm>

Velasco, (2013). Blogspot. Recuperado 30 de Junio de 2013 de

<http://manuelvelascotorres.blogspot.com/2013/04/animacion-por-ordenador.html>

Velasco, (2013). Blogspot. Recuperado el 16 de Junio de 2013 de

<http://manuelvelascotorres.blogspot.com/2013/04/animacion-por-ordenador.html>

Visuales, (s.f.). Recuperado 18 de Junio de 2013 de

<http://a.edu.uy/new/wp-content/uploads/2011/04/PostProduccion2011.pdf>

[visuales7, \(s.f.\). Blogspot. Recuperado 26 de Junio de 2013 de](#)

<http://codigosvisules7.blogspot.com/>

White, (2010, p.187). Armenteros, M. (2011). "Efectos visuales y animación".

Madrid: ECArchivos Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado el 1 de Junio de 2013 de [http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/10016/12928/1/efectos\\_armenteros\\_2011\\_pp.pdf](http://e-archivo.uc3m.es/bitstream/10016/12928/1/efectos_armenteros_2011_pp.pdf)

## **ANEXOS**

## **ANEXO 1**

### **Sobre el *bullying***

#### **¿Qué acciones se tomarán en un caso de acoso?**

El equipo de psicólogas del colegio, la decana de estudiantes, y/o director(a) de área, trabajarán juntos para ayudar a los estudiantes involucrados en situaciones de acoso. En cualquier incidente de acoso que se reporte, será necesario tanto el apoyo emocional como el seguimiento del proceso disciplinario

#### **Intervención emocional:**

La intervención del psicólogo(a) siempre se enfocará en detener inmediatamente el comportamiento de acoso escolar y en guiar tanto a la víctima como al acosador hacia el encuentro de soluciones a largo plazo. Trabjará con padres, estudiantes y profesores para identificar la causa del problema y resolverlo juntos como equipo. En la intervención ocurrirá una o más de las siguientes acciones y se mantendrá una comunicación con las respectivas familias:

#### **Para la víctima:**

- Apoyo psicológico individual para la víctima y su familia.
- Seguimiento para asegurar que el comportamiento de acoso escolar se ha detenido.

#### **Para el acosador:**

- Apoyo psicológico individual enfocado en ayudar al estudiante a:
  - Reconocer sus propias acciones.
  - Reflexionar e identificar efectos de sus comportamientos sobre ellos mismos, sobre los otros y sobre toda la comunidad.
  - Reparar la situación y comprometerse a modificar su conducta (disculparse y/o consecuencias disciplinarias).
  - Aprender a expresar sus sentimientos o necesidades de maneras más apropiadas.
- El colegio puede pedir ayuda emocional externa de ser necesario.
- Dar seguimiento para:
  - Reconocer y alentar el mejoramiento y cambio positivo y/o aplicar otras consecuencias disciplinarias si el comportamiento de acoso persiste.
- Toda la documentación referente al incidente se archivará en la carpeta del estudiante.

## ENTREVISTAS

### Para maestros:

1. ¿Qué es el acoso escolar o *bullying* para usted?
2. ¿Desde qué edad cree que se presentan casos de *bullying* en los colegios?
3. Desde su punto de vista: ¿Los padres de familia están al tanto cuando sus hijos son víctimas de alguna agresión permanente?
4. ¿Cómo tiene preestablecida la red de control y seguridad para prevención o intervención en casos de maltrato dentro de su institución?
5. En el caso que el problema ya este. ¿Cómo actuarían?
6. ¿Qué tan conscientes son sus estudiantes ante el acoso escolar como víctima, espectador o acosador?
7. ¿Cree usted que se han incrementado los casos de *bullying*? ¿por qué?
8. ¿Es buena alternativa la de cambiar al estudiante de colegio cuando este es víctima de *bullying* o no se ha podido solucionar el problema?
9. ¿Se han realizado campañas en contra del *bullying* en esta institución?
10. ¿Cuándo es necesario la intervención de un psicólogo o algún profesional en el tema?

### Para padres:

1. ¿Qué es el acoso escolar o *bullying* para usted?
2. ¿Ha conocido algún caso de *bullying*?
3. ¿Cuáles serían los síntomas en un niño o adolescente al ser víctima del *bullying*?
4. En el caso que su hijo sea víctima, ¿cómo lo ayudaría en este problema?
5. ¿Cómo padre de familia ha conversado del tema con su hijo?
6. ¿Cuándo cree que sería necesario la intervención de un psicólogo o alguien profesional en el tema?
7. ¿Cómo cree que podría regular o hacer seguro el uso del Internet en casa?
8. ¿Cree que hay una diferencia entre una broma pesada y el acoso escolar?
9. ¿Cree que se han incrementado casos de *bullying*? ¿por qué?
10. ¿Usted sabe que tan frecuente es que un niño o adolescente que han sufrido de *bullying* pueda atentar contra su vida?



## **El Diseño**

En el diseño de cualquier tipo, es un proceso destinado a proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos para producir y crear objetos visuales que son destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. (fotonostra.com)

“Diseño Gráfico es una actividad multidisciplinaria que tiene como función la transmisión de un mensaje determinado por nuestro cliente, a un público predeterminado (usuario), buscando con ello el provocar una respuesta anticipada y medible.” (JonnathanValareso)

## ANEXO 2

### ENTREVISTAS

#### Para maestros:

11. ¿Qué es el acoso escolar o *bullying* para usted?
12. ¿Desde qué edad cree que se presentan casos de *bullying* en los colegios?
13. Desde su punto de vista: ¿Los padres de familia están al tanto cuando sus hijos son víctimas de alguna agresión permanente?
14. ¿Cómo tiene preestablecida la red de control y seguridad para prevención o intervención en casos de maltrato dentro de su institución?
15. En el caso que el problema ya este. ¿Cómo actuarían?
16. ¿Qué tan conscientes son sus estudiantes ante el acoso escolar como víctima, espectador o acosador?
17. ¿Cree usted que se han incrementado los casos de *bullying*? ¿por qué?
18. ¿Es buena alternativa la de cambiar al estudiante de colegio cuando este es víctima de *bullying* o no se ha podido solucionar el problema?
19. ¿Se han realizado campañas en contra del *bullying* en esta institución?
20. ¿Cuándo es necesario la intervención de un psicólogo o algún profesional en el tema?

#### Para padres:

11. ¿Qué es el acoso escolar o *bullying* para usted?
12. ¿Ha conocido algún caso de *bullying*?
13. ¿Cuáles serían los síntomas en un niño o adolescente al ser víctima del *bullying*?
14. En el caso que su hijo sea víctima, ¿cómo lo ayudaría en este problema?
15. ¿Cómo padre de familia ha conversado del tema con su hijo?
16. ¿Cuándo cree que sería necesario la intervención de un psicólogo o alguien profesional en el tema?
17. ¿Cómo cree que podría regular o hacer seguro el uso del Internet en casa?
18. ¿Cree que hay una diferencia entre una broma pesada y el acoso escolar?
19. ¿Cree que se han incrementado casos de *bullying*? ¿por qué?
20. ¿Usted sabe que tan frecuente es que un niño o adolescente que han sufrido de *bullying* pueda atentar contra su vida?

## Respuestas más importantes

### Maestros:

#### 1. ¿Qué es el acoso escolar o *bullying* para usted?

En su mayoría coinciden que es una agresión física y psicológica entre estudiantes, desde el más grande o los más fuertes hacia el más pequeño o sumiso.

Dos profesores de lenguaje dijeron que es una falta de respeto o faltar el derecho al estudiante como persona.

Un inspector del Mejía acoto que una de las causas del *bullying* es que la sociedad pone una diferencia entre un estudiante y otro, catalogándolos como si uno fuera el malo y otro el bueno.

#### 2. ¿Desde qué edad cree que se presentan casos de *bullying* en los colegios?

En su mayoría dijeron que desde 8tavo año se presentan los casos de *bullying*.

Un inspector del Dillon dijo que desde la escuela, pero se acentúa en el colegio.

Un inspector del Mejía dijo que se presenta desde que tienen uso de razón.

La orientadora del Mejía dijo “que desde que los niños ya empiezan a escolarizarse, desde el pre-kínder o antes porque los niños empiezan a socializarse y ya tienen comportamientos así”.

#### 3. Desde su punto de vista: ¿Los padres de familia están al tanto cuando sus hijos son víctimas de alguna agresión permanente?

En su mayoría coincidieron que los padres en la actualidad no tienen comunicación con sus hijos, por el hecho de estar más pendientes del trabajo que de su hijo.

El profesor de lengua del Dillon dijo que lo correcto sería que el estudiante sea el que dé a conocer a los padres de la situación. (Lengua-Dillon, 2013)

La inspectora del Dillon que ellos tienen la responsabilidad de avisarles a los padres tanto la parte que agrede o la agredida.

La orientadora del Mejía dice “que pocos padres están al tanto, como los niños tienen miedo no comunican”.

#### **4. ¿Cómo tiene preestablecida la red de control y seguridad para prevención o intervención en casos de maltrato dentro de su institución?**

Los inspectores coincidieron que siempre están chequeando a los estudiantes en las aulas o recreo, en lugares estratégicos.

El inspector del Dillon dijo que antes que se dé este problema, debe darse como anticipo (sic) al principio del año o durante las clases que se les indique que no se dejen abusar de los muchachos, y que se les dé un anticipo de lo que pueda suceder y que no tengan miedo en avisar.

El término “anticipo” es usado por el inspector como sinónimo de advertencia.

Los profesores de lengua dijeron que se debe actuar en cuanto se presente la situación, haciendo un llamado de atención a los estudiantes, pero si el caso sigue ahí, debe llamarse a los padres ya que es difícil que ellos se enteren pues entre los estudiantes suelen ocultar esta clase de problemas.

La profesora del Mejía de inglés dice “que el departamento de consejería estudiantil les prepara o indica charlas relacionadas al *bullying*”.

La orientadora del Mejía dice “que más en 8vos y 9nos años en la materia de orientación tratamos temas de violencia escolar y en los otros cursos hacemos campañas sobre *bullying*”.

#### **5. En el caso que el problema ya este. ¿Cómo actuarían?**

Todos coinciden en que cuando el problema se da, darle seguimiento al estudiante con sus representantes o padres con los docentes.

El inspector del Mejía aclara que cuando el problema del *bullying* suceda se avise a las autoridades respectivas e incluso acudir a instituciones internacionales que ayuden en el tema.

El profesor de Lengua del Dillon dice “que se le avise al psicólogo del colegio, la intervención del Director Académico Humano, del inspector de curso y profesor tutor, para que así se busque una solución al problema y también a futuro”.

Dos profesores del Mejía dicen que hay que avisar al DOBE para así comunicar el problema a los padres y a las respectivas autoridades.

La orientadora del Mejía dice “que una vez que se conoce, se tiene entrevista con el agresor, el agredido, los representantes y se llega a acuerdos y compromisos. Y se les hace el seguimiento respectivo tanto a la persona que es agredida como el agresor”.

#### **6. ¿Qué tan conscientes son sus estudiantes ante el acoso escolar como víctima, espectador o acosador?**

Coinciden que los estudiantes no están muy conscientes de ser víctima, observador o acosador o no les importa, si no que se dan cuenta de esto ya cuando pasaron por una agresión fuerte de lo contrario lo avisan.

El profesor de lengua del Mejía, dijo “que sus estudiantes si están conscientes de eso, porque se les ha pasado reportajes en el teatro del colegio indicando cuáles son los principios, cuáles son las consecuencias y evitar estos actos de violencia para que no se genere, no se haga costumbre”.

El profesor de Matemáticas del Mejía dice “por estar bien con los amigos tapan todo eso y no se puede levantar datos estadísticos para saber qué porcentaje están con acoso, otros no confiesan y otros son indiferentes a eso”. La percepción como maestro dice “Aquí está iniciando, porque hay chicos de años superiores corpulentos y que acosan a los jóvenes pequeños, a las niñas, se puede decir que está dando por género, por edad, por contextura, e inclusive se está dando por clases sociales”.

La orientadora del Mejía dice que “ellos conocen, pero lamentablemente como tenemos una cultura de violencia lo practican y los que son víctimas son pocos los que no saben, más bien los compañeros de los que son víctimas nos vienen a avisar”. Jenny: ¿Las campañas que se han dado si cree que han llegado a la conciencia de los estudiantes? Orientadora: “Es que hay que seguir insistiendo, no es que hacemos una campaña y ya, necesitamos más y necesitamos (que) todos los maestros en las clases también hablen de eso y nos colaboren.”

**7. ¿Cree usted que se han incrementado los casos de *bullying*? ¿Por qué?**

En su mayoría coincidieron que si han aumentado los casos de *bullying*, por la influencia de la televisión, las películas, los estudiantes pasan mucho tiempo solos en la casa y no hay un seguimiento permanente de parte de la familia con la información que ellos reciben.

El inspector del Mejía dice que más bien ha disminuido la cuestión del *bullying*, porque estamos viviendo en una época distinta, el código de la niñez y adolescencia protege mucho a los estudiantes, y puede denunciarse, por el hecho de que sí ha habido denuncias en el Mejía.

**8. ¿Es buena alternativa la de cambiar al estudiante de colegio cuando este es víctima de *bullying* o no se ha podido solucionar el problema?**

En su mayoría coinciden que el problema se tiene que procurar arreglarlo dentro de la institución, ayudarlo con tratamiento psicológico, para cambie su actitud hacia el problema, ayudar con el conflicto entre estudiantes; el cambio de institución no sería tan aconsejable por el mismo hecho de adaptación que mejor sería que se resuelva el problema dentro de la institución con sus mismos compañeros, en casos extremos sí sería buena alternativa cambiarlo.

**9. ¿Se han realizado campañas en contra del *bullying* en esta institución?**

En el Mejía, sí se han hecho campañas en contra del *bullying*, pero de la misma institución con el departamento de bienestar estudiantil y se ha estado al tanto de este asunto.

En el Dillon no se las ha realizado, pero a nivel de inspectores y el DOBE se ha mantenido el trabajo respecto al *bullying*.

**10. ¿Cuándo es necesario la intervención de un psicólogo o algún profesional en el tema?**

En su mayoría coinciden que la intervención de un psicólogo o profesional en el tema *bullying* se la debe hacer en el mismo momento cuando el niño o adolescente comience a presentar síntomas de este fenómeno.

El profesor de lengua del Mejía dice que no solo intervenga el psicólogo sino que también el profesor, el padre de familia, el estudiante y los que están alrededor de él.

La inspectora del Dillon, menciona que siempre que hay algún problema, reporta al DOBE por muy grande o pequeño que sea; y que si se lo requiere, se llama al representante para tratar de solucionar el problema. (Maestros, 2013)

**Padres:**

**1. ¿Qué es el acoso escolar o *bullying* para usted?**

Abuso físico verbal de algún joven a otro, puede ser con insultos o burlas, tal vez por ser una persona más débil o por algún defecto.

**2. ¿Ha conocido algún caso de *bullying*?**

No habido un caso específico conocido, solamente alguno que han comentado sus hijos en casa o no lo han conocido por ningún medio.

**3. ¿Cuáles serían los síntomas en un niño o adolescente al ser víctima del *bullying*?**

Baja autoestima, callado, tímido hasta llegar a la depresión a todo esto podría sumarse a aislarse del grupo o ponerse rebeldes.

**4. En el caso que su hijo sea víctima, ¿cómo lo ayudaría en este problema?**

Conversar del tema con su hijo del problema confirmando su situación, ayudándolo primordialmente con su autoestima y buscar la ayuda de algún profesional.

**5. ¿Cómo padre de familia ha conversado del tema con su hijo?**

Cuando se ha dado la ocasión o ha salido el tema tomando de referencia algún programa en televisión, ya que a diario se molestan en el colegio por eso se les enseña a respetar y ser respetados por los demás sin necesidad de llegar a las agresiones.

**6. ¿Cuándo cree que sería necesario la intervención de un psicólogo o alguien profesional en el tema?**

Apenas se dan cuenta de irregularidades o cambios en la actitud en sus hijos o más bien no esperar a que haya algún tipo de problema y cada cierto tiempo controlar la estabilidad de su hijo.

**7. ¿Cómo cree que podría regular o hacer seguro el uso del Internet en casa?**

Uso del computador en presencia de una adulto, además hacerles entender el buen uso que se le puede dar al computador es decir para uso académico y si es posible compartir el uso con tus hijos.

**8. ¿Cree que hay una diferencia entre una broma pesada y el acoso escolar?**

Dependería de la relación del hijo con sus amigos o sabiendo más bien el tipo de relación entre ellos, pero una broma es cuando los dos se ríen y un acoso es más bien cuando solo uno disfruta con el molestar al otro.

**9. ¿Cree que se han incrementado casos de *bullying*? ¿por qué?**

Por lo general en colegios mixtos donde los varones son más rebeldes y traviesos tienden a molestar a los más pequeños y mujeres. Pueden también haber más casos por lo que los chicos pasan solos en casa ya que en su mayoría sus



padres trabajan, están expuestos a violencia tanto en televisión como en internet.

**10. ¿Usted sabe que tan frecuente es que un niño o adolescente que han sufrido de *bullying* pueda atentar contra su vida?**

Pueden hacerlo cuando no es escuchado o tomado en serio puede llegar a tomar estas acciones ya que se siente solo al enfrentar este problema o también porque tenga una autoestima baja o poco carácter, sin valores o hasta capacidad para enfrentar esta realidad.

(Padres-Familia, 2013)

### ANEXO 3

#### Guión

INT. OFICINA. DÍA

Fade in

Un psicólogo con traje formal, cabellera negra, de avanzada edad, mira por la ventana de su oficina pensativo con los brazos cruzados en la espalda, se da vuelta con un serio gesto y apunta con su dedo.

Psicólogo

(Reflexivo)

¿Conoces lo que es el bullying? como padres y docentes debemos saber cómo enfrentarlo para solucionar los conflictos derivados del bullying.

Transición a:

EXT. 2 CASAS.DÍA

Cambio de escenario, el personaje cambia de estilo gráfico: de realista a minimalista.

Dos MUCHACHOS (15), se levantan por la mañana y se alistan para ir al colegio. Mientras ocurre esto el PSICÓLOGO interviene.

PSICÓLOGO

(v.o.)

La palabra Bullying proviene del idioma holandés y, actualmente, refiere al acoso. Se dice que hay bullying cuando una persona está expuesta, una y otra vez, a acciones negativas por parte de una o varias personas. Se entiende que una acción negativa ocurre cuando una persona, intencionalmente, injuria y perjudica a otra, mediante el contacto físico, las palabras u otras vías. Por ello, es importante que los padres estén pendientes de sus hijos en

casa y las y los docentes perciban posibles acciones negativas en las aulas.

El parlamento del PSICÓLOGO y la acción de los MUCHACHOS finalizan conjuntamente.

Transición a:

INT. COMEDOR 1. DÍA.

MADRE (35) y MUCHACHO (15). Los dos desayunando en la mañana. Conversan. Mientras tanto PSICÓLOGO continúa.

Madre

(Preocupada. Le sale una viñeta de la boca con el diálogo establecido.)

¿Quéé te ocurre hijo?

Muchacho

Nada mamá, solo estoy cansado.

Termina el desayuno, se despide de su madre y sale.

Transición a:

INT. COMEDOR 2. DÍA.

PADRASTRO (42) está sentado en el comedor con el MUCHACHO (16) esperan a que les sirvan el desayuno la madre del chico, mientras su PADRASTRO le habla con términos ofensivos, el MUCHACHO haciéndose una imagen equivocada de sí mismo, lo que luego lo conllevará a transmitir su ira hacia los demás como una forma de desahogo.

INT. SALÓN DE CLASE. DÍA.

El MUCHACHO (15) se encuentra en el aula de clases en su lugar, el MUCHACHO (16) y el resto de sus compañeros juegan y se molestan mutuamente. De repente, ingresa el PROFESOR y observa el comportamiento caótico de algunos, pero uno en particular llama su atención por el grado de agresividad.

Al muchacho lo agreden 3 compañeros entre ellos el MUCHACHO (16) verbalmente con insultos y burlas, las agresio-

nes físicas con empujones y le lanzan bolas de papel, mientras el muchacho se retrae y se aísla sin hacer, ni decir nada a sus agresores.

Psicólogo

(v.o.)

Para evitar nuevas acciones negativas y prevenirlas, es necesario trabajar con todos los estudiantes. Puesto que agresores y agredidos, si bien pueden tener un historial de comportamiento, no siempre son conscientes de ello.

Transición a:

INT. PASILLO COLEGIO. DÍA.

Los muchachos salen del salón por el pasillo, se dirigen a recibir otra clase, en el pasillo las agresiones continúan esta vez le ponen el pie y cae bruscamente al piso, junto a su cuaderno y lápices, en vez de ayudarlo se van riendo y pisan sus cosas.

Psicólogo

(v.o.)

Los inspectores y docentes deben ser sensibles constantemente a las acciones de las y los estudiantes dentro de clases y en el recreo, especialmente en lugares estratégicos.

Transición a:

INT. BAÑO DEL COLEGIO. DÍA.

El MUCHACHO (15) está en el baño, mientras él se lava las manos entran los agresores, el MUCHACHO (16), uno se queda en la puerta vigilando que no entren más chicos y no se acerque algún inspector, los otros le encierran en uno de los baños y comienzan a botarle agua mientras lo agreden verbalmente.

Psicólogo

(v.o.)

Es muy común que los amigos de los agresores oculten todo eso. Se desconoce el porcentaje de estudiantes acosados, ya que no lo confiesan y otros son indiferentes. Es importante que padres y docentes intercambien información acerca de los estudiantes.

Transición a:

EXT. PATIO DEL COLEGIO. DÍA.

En el recreo, el MUCHACHO (15) se aísla de los demás, no quiere jugar y prefiere estar sentado solo, mientras el MUCHACHO (16) se divierte agrediendo a los demás. El muchacho empieza a tener varias imágenes en su cabeza, recordando diferentes situaciones de abuso hacia él de parte de sus tres compañeros de clase. Es ahí cuando llama la atención de su maestro que percibe las situaciones opuestas de los chicos ya que ha visto los conflictos que han tenido con sus compañeros en especial del agresivo, de repente aparece un amigo de MUCHACHO (15), comienza hablar con él.

Comienza el diálogo entre el amigo y MUCHACHO (15).

Amigo

(CURIOSO)

¿Qué te está pasando? ¿Estás diferente?

MUCHACHO (15)

(ASUSTADO)

Nada, solo que 3 compañeros del curso me molestan.

AMIGO

(PREOCUPADO)

Pues dile algún profe para que les hablen.

MUCHACHO (15)

(DUDOSO)

¡Mmmm!, no quiero, me van a molestar más.

AMIGO

(ENERGICO)

Pero si no dices nada, igual te van a molestando y podría ser peor si no les pones un alto.

MUCHACHO (15)

(ANGUSTIOSO)

No puedo, no me atrevo y tengo mucho miedo.

AMIGO

(OPTIMISTA)

Veras yo te acompaño para decirle al profe y él sabrá cómo ayudarte.

Después de tanto insistirle el amigo le convence para ir donde el profe que los ayudará, el profesor que más les ha dado confianza es de lenguaje. Pero el agresor el MUCHACHO (16) se da cuenta de su conversación y los sigue.

Comienza el diálogo entre los estudiantes y su maestro.

MAESTRO

(ATENTO)

(Al maestro le sale una viñeta desde la boca)  
¿Cómo les va chicos? ¿Qué les pasa? Los noto inquietos.

MUCHACHO (15)

(INSEGURO)

(El muchacho piensa y le sale una nube desde su cabeza)  
Seguro que si le cuento al profe, ¡los demás me molestarán más!

AMIGO

(ENÉRGICO)

Vera profe hay un problema, a mi amigo lo están molestando unos compañeros del curso y no lo dejan en paz, el tiene miedo en decirlo por eso se lo digo para que usted le pueda ayudar.

MAESTRO  
 (PREOCUPADO)  
 ¿Es cierto eso Muchacho?

MUCHACHO (15)

(ASUSTADO)

Si, así es.

Psicólogo

(v.o.)

El diálogo es el primer paso para una solución con apoyo y protección; por muy grande o pequeño que sea, hay que reportarlo. Una vez conocido el problema, debe entrevistarse al agresor, al agredido, y sus respectivos representantes para llegar a acuerdos y compromisos explícitos. A continuación, realizar el seguimiento tanto al agredido como al agresor.

Transición a:

INT. CASA SALA 1. DÍA.

El MUCHACHO (15) llega a casa, su madre ya estaba enterada de lo ocurrido en el colegio, es entonces donde conversa con su hijo.

Psicólogo

(v.o.)

Padres y madres deben enfrentar con los hijos el problema, confirmando su situación, ayudándoles con su autoestima y buscando ayuda profesional.

Transición a:

INT. CASA 2. DÍA.

Mientras el MUCHACHO (16) se encuentra en su casa pensando que puede hacer o decir cuando se enteren su madre

y peor aún su PADRASTRO. En eso llegan los dos, el muchacho asustado corre a su cuarto, la madre va detrás de él. Entra a la habitación y comienzan a hablar.

Transición a:

INT. CASA 2-HABITACIÓN. DÍA.

MADRE (30)

(PREOCUPADA)

¡Acabo de venir del colegio! Necesitamos hablar

MUCHACHO (16)

(ASUSTADO)

¿Si ya sabes para qué preguntas?

MADRE (30)

(ENERGICA)

¿Pero quiero saber que te está pasando? ¿Por qué actúas así?

MUCHACHO (16)

Él es un tonto y débil

MADRE (30)

¿Pero ponte en su lugar? ¿Cómo te sentirías tú?

MUCHACHO (16)

¡Igual que yo! cuando me habla mi padraastro

INT. COLEGIO. DÍA.

Se reúnen en la sala de clases los estudiantes, sus madres y su maestro a dar solución a este problema.



## PSICÓLOGO

Esta es la mejor solución ante conflictos por bullying, ya que se confronta la situación para no dar lugar a malos entendidos y ofrecerles un modelo de acciones positivas para que adquieran nuevas actitudes y modifiquen su comportamiento, además de fomentar siempre la amistad y el respeto entre compañeras y compañeros.

INT. CASA Y COLEGIO. DÍA.

El fondo se ilumina con un resplandor fuerte, las casas y el colegio aparecen en la misma escena simultáneamente a los lados, los muchachos aparecen sonrientes con el apoyo de sus madres y maestro, que pone sus manos en sus hombros.

Fadeout

## ANEXO 4

### STORY BOARD



<p>SC:1</p>	<p>SC:2</p>	<p>SC:3 INT. OFICINA. DIA</p>
<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>	<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>	<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>



<p>SC:7</p>	<p>SC:8 INT. COMEDOR 2. DIA.</p>	<p>SC:9 INT. SALON DE CLASE. DIA.</p>
<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>	<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>	<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>



<p>SC:4 EXT. 2 CASAS. DIA</p>	<p>SC:5</p>	<p>SC:6 INT. COMEDOR 1. DIA.</p>
<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>	<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>	<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>



<p>SC:10</p>	<p>SC:11 INT. PASILLO COLEGIO. DIA.</p>	<p>SC:12</p>
<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>	<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>	<p>Locación-tiempo</p> <p>Dialogo:</p> <p>Sonido:</p> <p>Acción:</p>



<p>SC: 13 INT. BAÑO DE COLEGIO. DIA.</p>	<p>SC: 14</p>	<p>SC: 15 EXT. PATIO COLEGIO. DIA.</p>
<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b> PSICÓLOGO (v.a.)          Este es un buen momento para analizar. "Sin embargo de los agresores bajan todo eso, no se puede saber qué porcentaje están con acoso, otros no confiesan y otros son indiferentes".          Hay una percepción en la que coinciden algunos maestros: "Hay chicos de alta inteligencia consistentes que acosan a jóvenes pequeños, a veces, se puede decir que está dando por género, por edad, por contexto, e inclusive por clases sociales".          Identifica estas causas son importante para que el maestro pueda brindar información correcta a los padres.  <b>Sonido:</b> Pasos, agua corriendo del lava manos y sonidos de movimientos (CARTOONS).</p> <p><b>Acción:</b> El MUCHACHO (15) está en el baño, mientras él se lava las manos entre los agresores el MUCHACHO (16), uno se queda en la puerta vigilando que no entren mas chicos y no se secrete algún inspector, los otros le enfiendan en uno de los baños y comienzan a botarle agua mientras lo agreden verbalmente.</p>	<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b></p> <p><b>Sonido:</b></p> <p><b>Acción:</b></p>	<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b></p> <p><b>Sonido:</b></p> <p><b>Acción:</b></p>



<p>SC: 19 INT. CASA 1. DIA.</p>	<p>SC: 20</p>	<p>SC: 21 INT. CASA 2 COMEDOR. DIA.</p>
<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b> PSICÓLOGO (v.a.)          Conversar del tema con su hijo sobre el problema confirmando su situación, apoyándolo principalmente con su asesoramiento y buscar la ayuda de algún profesional. Es donde la madre se da cuenta que eso sucedió porque los chicos pasan solos en casa ya que en su mayoría los padres malgastan, y están expuestos a violencia tanto en televisión como en internet.  <b>Sonido:</b> Pasos, multitud de gente y sonidos de movimientos (CARTOONS).</p> <p><b>Acción:</b> El MUCHACHO (15) llega a su casa, su madre ya estaba enterada de lo ocurrido en el colegio, es entonces donde conversa con su hijo.</p>	<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b></p> <p><b>Sonido:</b></p> <p><b>Acción:</b></p>	<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b></p> <p><b>Sonido:</b></p> <p><b>Acción:</b> Mientras el MUCHACHO(16) se encuentra en su casa pensando que puede hacer o decir cuando se enteren su madre y peor aun su PADRASTRO.</p>

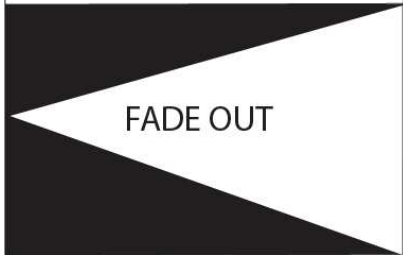


<p>SC: 16 EXT. PATIO COLEGIO. DIA.</p>	<p>SC: 17</p>	<p>SC: 18</p>
<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b> PSICÓLOGO (v.a.)          ¿Que le está pasando?          ¿Están burlandose?          Nada, solo que 3 compañeros del curso me molestan.  <b>Sonido:</b> Pasos, multitud de gente y sonidos de movimientos (CARTOONS).</p> <p><b>Acción:</b> En el recreo, el MUCHACHO(15) se aleja de los demás, no quiere jugar y prefiere estar apartado solo, mientras el MUCHACHO (16) se divierte molestando con agnesiones a los demás. Es ahí cuando llama la atención de su maestro que percibe las situaciones repetidas de los chicos ya que ha visto los conflictos que han hablado con sus compañeros en especial de uno muy agresivo, cuando de repente aparece un amigo de MUCHACHO(15), comienza hablar con él. Pasa de plano panorámico a amigo de MUCHACHO(15).</p>	<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b> PSICÓLOGO (v.a.)          ¿Cómo les va chicos?          ¿Que les pasa? Les noto inseguros.          Seguro que si le intento al probar, los demás me molestarán más.  <b>Sonido:</b> Pasos, agua corriendo del lava manos y sonidos de movimientos (CARTOONS).</p> <p><b>Acción:</b> Después de tanto insistir el amigo le convence para ir juntos a ver al profesor que más les ha dado confianza el maestro de lenguaje. Pero el agrone el MUCHACHO(16) se da cuenta de su conversación y les sigue con sus cumplidos por haber general para a planes pacíficos.</p>	<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b></p> <p><b>Sonido:</b></p> <p><b>Acción:</b></p>



<p>SC: 22 INT. CASA 2 HABITACION. DIA.</p>	<p>SC: 23 INT. COLEGIO. DIA.</p>	<p>SC: 24 EXT. CASAS Y COLEGIO. DIA.</p>
<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b> MADRE (v.a.)          ¿Si te sabes una que presentas?          ¿Haber de venir del colegio? Inclusive hablar.  <b>Sonido:</b> Pasos, sonidos de movimientos (CARTOONS).</p> <p><b>Acción:</b> En eso llegan los dos, el muchacho asustado corre a su cuarto, la madre va detrás de él. Entra a la habitación y comienza la conversación.</p>	<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b> PSICÓLOGO (v.a.)          Esta es la mejor solución ante los conflictos entre chicos ya que se confronta la situación para no dar lugar a malos entendidos y ofrecerle un modelo de conducta positivo para que adquieran nuevas actitudes y modifique su comportamiento, además de fomentar siempre la amistad y el respeto entre los propios compañeros/as.  <b>Sonido:</b> Pasos, sonidos de movimientos (CARTOONS).</p> <p><b>Acción:</b> Se reúnen en la sala de clases los muchachos, sus madres y su maestro a dar solución a este problema.</p>	<p><b>Locación-tiempo</b></p> <p><b>Dialogo:</b> PSICÓLOGO (v.a.)          Los padres y maestros deben enseñar a los chicos que la PREVENCIÓN no es cargar y aguantar hasta no poder más y explotar. Los padres deben tener en cuenta que si siempre hacen lo mejor que puedan, nunca podrán reconocer su imperfección de nada. La imagen que tendrán sus hijos de sí mismos, además que si los valoran, ellos se valorarán de la misma manera. Los maestros deben entregar a sus estudiantes sobre su propia influencia, no solo en conocimientos sino al trato día a día a sus alumnos sabiendo que quedaran marcados con todo lo que les enseñen. Y la alegría que recibirán y sentirán al saber que sacaron adelante a sus muchachos.  <b>Sonido:</b></p> <p><b>Acción:</b> El fondo se ilumina con un resplandor fuerte, las casas y el colegio aparecen en la misma escena simultáneamente en cada lado, los muchachos aparecen sonrientes con el apoyo de sus madres y maestro, que ponen sus manos en sus hombros. El psicólogo no aparece en la escena.</p>



<p>SC: 22</p> 	<p>SC: 23</p>	<p>SC: 24</p>
<p>Locación-tiempo</p>	<p>Locación-tiempo</p>	<p>Locación-tiempo</p>
<p>Dialogo:</p>	<p>Dialogo:</p>	<p>Dialogo:</p>
<p>Sonido:</p>	<p>Sonido:</p>	<p>Sonido:</p>
<p>Acción:</p>	<p>Acción:</p>	<p>Acción:</p>

## ANEXO 5

### Narración

#### LOCUCIÓN – PSICÓLOGO

INT. OFICINA. DÍA

¿Conoces lo que es el *bullying*?

EXT. 2 CASA. DÍA

Como padres y docentes debemos saber cómo enfrentarlo para solucionar los conflictos derivados del *bullying*.

La palabra *Bullying* proviene del idioma holandés y, actualmente, refiere al acoso. Se dice que hay *bullying* cuando una persona está expuesta, una y otra vez, a acciones negativas por parte de una o varias personas. Se entiende que una acción negativa ocurre cuando una persona, intencionalmente, injuria y perjudica a otra, mediante el contacto físico, las palabras u otras vías. Por ello, es importante que los padres estén pendientes de sus hijos en casa y las y los docentes perciban posibles acciones negativas en las aulas.

INT. 2 CASAS. DÍA

Para evitar nuevas acciones negativas y prevenirlas, es necesario trabajar con todos los estudiantes. Puesto que agresores y agredidos, sí bien pueden tener un historial de comportamiento, no siempre son conscientes de ello, ni sus padres tampoco.

INT. SALÓN DE CLASE. DÍA

Inspectores y docentes deben ser sensibles constantemente a las acciones de las estudiantes y los estudiantes dentro de clases y en el recreo, especialmente en los llamados lugares estratégicos.

INT. PASILLO Y BAÑO COLEGIO. DÍA.

Se desconoce el porcentaje de estudiantes acosados, ya que no lo confiesan y otros son indiferentes. Además es muy común que los amigos de los agresores oculten todo esto. Es muy importante que padres y docentes intercambien información acerca de los estudiantes.

#### EXT. PATIO DEL COLEGIO. DÍA

El diálogo es el primer paso para una solución con apoyo y protección; por muy grande o pequeño que sea, hay que reportarlo. Una vez conocido el problema, debe entrevistarse al agresor, al agredido, y sus respectivos representantes para llegar a acuerdos y compromisos explícitos. A continuación, realizar el seguimiento tanto al agredido como al agresor.

#### INT. 2 CASAS. DÍA.

Padres y madres deben enfrentar con los hijos el problema, confirmando su situación, y ayudándoles con su autoestima y buscando ayuda profesional.

#### INT. COLEGIO. DÍA.

Esta es la mejor solución ante conflictos por *bullying*, ya que se confronta la situación para no dar lugar a malos entendidos y ofrecerles un modelo de acciones positivas para que adquieran nuevas actitudes y modifiquen su comportamiento, además de fomentar siempre la amistad y el respeto entre compañeras y compañeros.

#### EXT. CASA Y COLEGIO. DÍA.

Padres y maestros deben enseñar a los chicos que la PACIENCIA no es cargar y aguantar hasta no poder más y explotar. Los padres deben tener en cuenta que si siempre hacen lo mejor que puedan, nunca podrán recriminarse ni arrepentirse de nada. La imagen que tienen de sus hijos, será la imagen que tendrán sus hijos de sí mismos, pues si los valoran, ellos se valorarán de la misma manera. Los maestros deben proteger a sus estudiantes sobre su propia influencia, no solo en conocimientos sino el trato amable día a día muchachos.