



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ADAPTACIÓN MULTIMEDIA DEL CUENTO “EL EXTRAÑO” DEL ESCRITOR HOWARD  
PHILLIPS LOVECRAFT

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos  
para optar por el título de Licenciada en Multimedia y Producción Audiovisual  
mención en Animación Interactiva

Profesor Guía

Ms. David Fernando Cazar García

Autora

Ana María Valencia Martínez

Año  
2016

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

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

---

DAVID FERNANDO CAZAR GARCÍA

MS. MASTER EN ANIMACIÓN 3D

C.I.: 1716915358

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

---

ANA MARÍA VALENCIA MARTÍNEZ

C.I.: 0502281470

## AGRADECIMIENTOS

Estoy muy agradecida con mi familia por toda la paciencia y ánimo que me han dado para que culmine este proyecto.

Además quiero agradecer a mi tutor, David Cazar, por ayudarme en cada etapa del desarrollo de este trabajo de titulación.

Por último quiero agradecer a Andrés, por acompañarme en el camino y darme todo su cariño y comprensión.

#### DEDICATORIA

Cada día han sido mi apoyo incondicional y sus esfuerzos para que logre una buena formación, tanto en lo académico como en lo personal, hacen que todo este trabajo, esté dedicado a ustedes, mis padres, Juanario Valencia y Carmen Martínez.

## RESUMEN

Este proyecto pretende mostrar una adaptación del cuento “El extraño” del escritor Howard Phillips Lovecraft por medio de un cortometraje 3D.

Para la realización del cortometraje fue necesaria la investigación acerca de la adaptación, tipos y ciertas consideraciones que se deben tomar en cuenta para trasladar el contenido literario a un lenguaje diferente. Además se realizó el análisis del cuento en cuestión, para definir los elementos importantes que se deben mantener en la adaptación. Y, finalmente, se efectuó un estudio del género del terror dentro del cine, y elementos que se manejan actualmente, dentro de los cortometrajes animados de terror. De esta manera se logró estructurar un cortometraje animado que cumpla con todos los objetivos que se plantearon.

La obra literaria y los recursos utilizados para este proyecto fueron investigados en cuanto a derechos de autor, para asegurar la viabilidad de este proyecto.

## **ABSTRACT**

This project wants to show an adaptation of the story "The Outsider" by Howard Phillips Lovecraft in a 3D short film

To create the short film was necessary research about adaptation, types and certain considerations to transfer the literary content to a different language. Also, the analysis of the story was made to define the important elements that should be kept in adaptation. And finally, a study of the horror genre in films was done, and elements that are currently handled within the horror animated shorts. In this way it was possible to structure a short animated film that meets all the objectives that were raised.

The literary work and the resources used for this project were investigated for copyright, to ensure the viability of this project.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN .....	1
OBJETIVOS .....	2
1. CAPÍTULO I: ADAPTACIÓN MULTIMEDIA.....	3
1.1. La adaptación.....	3
1.1.1. Tipos de adaptaciones .....	5
1.1.2. Tiempo y fidelidad de la adaptación .....	6
1.1.3. Análisis de las adaptaciones .....	7
1.2. Producto multimedia .....	11
1.2.1. Multimedia.....	11
1.2.2. El cortometraje animado .....	12
1.3. Etapas para la realización de la adaptación multimedia .....	13
1.3.1. Preproducción .....	13
1.3.1.1. Selección de la obra y derechos de autor.....	13
1.3.1.2. Reconocer la esencia de la obra .....	13
1.3.1.3. Estructura Narrativa .....	14
1.3.1.3.1. Contenido.....	14
1.3.1.3.2. Expresión .....	15
1.3.1.4. Creación del guion.....	18
1.3.1.4.1. Dirección: Selección de acciones.....	18
1.3.1.4.2. Dimensionalidad: Escoger los personajes.....	20
1.3.1.5. El storyboard.....	21
1.3.1.6. Diseño .....	22
1.3.1.7. Animatic.....	22
1.3.2. Producción .....	22
1.3.3. Postproducción.....	24
2. CAPÍTULO II: CUENTO “EL EXTRAÑO” DEL ESCRITOR LOVECRAFT .....	25
2.1. Una mirada hacia el autor: Biografía de Howard Phillips Lovecraft .....	25

2.2. Howard Phillips Lovecraft y la magia de sus escritos.....	26
2.3. Lovecraft: inspiración para los artistas.....	26
2.4. Análisis del cuento “El extraño” de H.P. Lovecraft.....	29
2.4.1. El cuento.....	29
2.4.2. Resumen del cuento.....	29
2.4.3. Personajes del cuento.....	31
2.4.4. Objetivo.....	31
2.4.5. Catalizador.....	31
2.4.6. Conflicto.....	32
<b>3. CAPÍTULO III: GÉNERO DE TERROR EN EL CINE ....</b>	<b>33</b>
3.1. Historia.....	34
3.2. Estructura.....	35
3.3. Subgéneros del terror.....	37
3.3.1. Natural.....	37
3.3.2. Sobrenatural.....	37
3.3.3. Psicológico.....	38
3.3.4. Científico.....	38
<b>4. CAPÍTULO IV: PROPUESTA COMUNICACIONAL.....</b>	<b>41</b>
4.1. Preproducción.....	44
4.1.1. Selección de la obra y derechos de autor.....	44
4.1.2. Reconocer la esencia de la obra.....	44
4.1.3. Creación del guión.....	45
4.2. Producción.....	61
4.2. Postproducción.....	65
<b>5. CAPÍTULO V: METODOLOGÍA.....</b>	<b>67</b>
5.1. Determinación de la población y selección de muestra. ....	67
5.1.1. Población.....	67

5.1.2. Muestreo .....	67
5.1.3. Muestra .....	68
5.2. Método .....	69
5.3. Enfoque metodológico.....	69
5.4. Grupo objetivo .....	70
5.5. Técnicas de investigación.....	70
5.6. Presupuesto .....	71
<b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>74</b>
<b>REFERENCIAS.....</b>	<b>76</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>78</b>

## INTRODUCCIÓN

La literatura es una parte muy importante dentro de la historia de la humanidad y de la manifestación de la cultura. Howard Phillips Lovecraft es un exponente importante dentro de la literatura de terror y de la ficción, haciendo que, por medio de sus escritos, nos imaginemos situaciones irreales y mundos completamente diferentes a lo que estamos acostumbrados.

El medio audiovisual y multimedia ha tomado un gran espacio para el desarrollo del conocimiento, investigación y entretenimiento. Es por ello que este proyecto pretende mostrar la propuesta de una adaptación multimedia del cuento "El extraño" del escritor H.P. Lovecraft, que intente mostrar el enfoque del escritor en esta historia, pero también mostrar ideas nuevas del investigador, y que se logre plasmar por medio de una plataforma actual como lo es la del 3D.

El método de investigación es el inductivo, es decir de casos individuales, se realiza un análisis para llegar a determinaciones generales, puesto que necesitamos la observación de cada uno de los proyectos audiovisuales y escritos del autor, para poder extraer características del género de terror, de la adaptación y del escrito; aspectos necesarios para la realización de este proyecto.

Se usarán tres técnicas importantes para la obtención de datos para la investigación. Primero la técnica documental, la cual nos sirve para poder acceder a archivos digitales como animaciones y adaptaciones audiovisuales y multimedia. Además haremos uso de la técnica bibliográfica, que nos permite el uso de libros para la obtención de información; esta técnica es muy importante debido a que, por medio de ella, podremos acceder a los escritos de Lovecraft e información sobre el género de terror. Finalmente usaremos la técnica de la encuesta, la misma que nos permitirá acceder a la opinión de nuestro grupo objetivo con respecto a la adaptación y al conocimiento del escritor Howard Phillips Lovecraft.

## **OBJETIVOS**

### **Objetivo General**

Determinar las cualidades de las adaptaciones literarias a productos multimedia para el diseño de una propuesta de cortometraje animado del cuento “El extraño” de Howard Phillips Lovecraft.

### **Objetivos Específicos**

Reconocer los tipos de adaptaciones literarias que permiten trabajar en productos multimedia.

Analizar las particularidades de la obra literaria “El extraño” de H.P. Lovecraft para adaptarlas a productos audiovisuales

Establecer las características del género de terror que permite el trabajo de un cortometraje animado.

## 1. CAPÍTULO I: ADAPTACIÓN MULTIMEDIA

### 1.1. La adaptación

Actualmente hay una gran cantidad de películas y cortometrajes en las que se abordan una gran diversidad de temas y cada día se buscan ideas nuevas y originales para poder plasmar en imágenes y sonidos atractivos para quien las ve.

Dentro del mundo de la literatura existen una infinidad de escritores que muestran historias impresionantes en sus obras, mundos distintos, épocas distintas, pensamientos y sentimientos de los personajes, etc.

Por tanto, estas historias que están dentro de las obras literarias, que surgen de la imaginación de escritores, pueden ser consideradas como fuente de inspiración para realizar un guión y plasmarlo en algo atractivo, como es la imagen y el sonido.

El cine empezó a tomar obras de teatro y literatura muy pronto desde su nacimiento. Cuando el mundo presenciaba el surgimiento del cine mudo, se realizaron alrededor de 400 adaptaciones de Shakespeare. La primera fue realizada en el año 1899, filmada por Sir Herbert Beerbohm Tree: "King John". Tolstoi (Anna Karenina en 1911) y Dickens (Cuento de navidad en 1901) fueron considerados para realizar adaptaciones cinematográficas en base a sus libros. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, pág. 161)

*"El 85% de los filmes galardonados con el "Oscar a la mejor película" son adaptaciones. El 45% de las películas realizadas para televisión son adaptaciones; pero las que reciben el Premio Emmy son adaptaciones en un 70%. El 83% del total de las miniseries son adaptaciones; pero ese porcentaje sube hasta el 95% entre las premiadas con Emmys." (Seger, 2007, pág. 24)*

Día a día productores y directores están buscando obras de teatro y novelas para poderlas plasmar en el medio cinematográfico y crear algo diferente y novedoso. Es por ello que muchas de las grandes industrias del medio, tienen a personas encargadas de buscar tramas que puedan ser útiles.

A este tipo de realizaciones se las llama *adaptaciones*. Pero ¿qué es y que implica la realización de una adaptación? Es lo que conoceremos a continuación.

Según la RAE, el término adaptar se refiere a *“modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original.”*

Hablar de una adaptación es referirse a un proceso complejo en el que se pretende reconocer y proyectar el argumento de una obra en particular, por medio de su análisis. El creador de la adaptación, al tener el escrito en el cual va a basarse, empieza a armar el segundo original, identificando sucesos importantes de la obra, evaluándolos y si es conveniente, creando situaciones para que el resultado sea una adaptación con un hilo argumental consistente. (Seger, 2007, págs. 111, 112)

Alonso Fernández, en cuanto al término adaptación, plantea que “Adaptar no es sólo realizar una traslación de contenidos, sino que también implica elaborar una nueva estrategia comunicativa y modificar las circunstancias pragmáticas de la enunciación”. (Alonso Fernández, 2004, pág. 33)

Gracias a estos estudios se puede decir que la adaptación implica un análisis de la obra base para poder seleccionar estratégicamente las acciones más significativas para crear nuestro guion y además es conveniente que nuestra imaginación fluya para dar un aporte original y que el resultado que tengamos nos satisfaga y sea una creación con nuestra propia esencia a pesar de que sea basada en un argumento que escribió otra persona.

### 1.1.1. Tipos de adaptaciones

Al conocer lo que es la adaptación, es importante ahora saber cuáles son los diversos tipos que existen.

Sánchez Noriega (2000) ha realizado varios análisis acerca de la adaptación de literatura a cine y ha determinado ciertos factores importantes para poder realizar una clasificación. Algunos de estos son en base a: el grado de fidelidad que posee la adaptación con respecto al texto escogido, el tipo de relato que se va a adaptar, la extensión que este posee y también en base a una idea que se enfoca en la parte estética y cultural. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, pág. 168).

Uno de los tipos de adaptaciones que posee gran importancia y es clave para la realización de un material multimedia o audiovisual, es la que trata de la fidelidad, es decir qué tan similar va a llegar a ser nuestra adaptación en relación al libro o cuento escogido. Dentro de este grupo tenemos: Adaptación como:

**Ilustración:** Es fiel al texto, es decir que la historia que se cuenta en el escrito se enfocará rigurosamente en la adaptación. Este tipo de adaptaciones muestra a personajes y acciones que describe el libro, así como también diálogos y algunos elementos visuales. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, págs. 168, 169)

**Interpretación:** No toma la obra completa. Se establece una cierta distancia del libro para enfocar nuevas ideas y cambios en algunas acciones y personajes. A pesar de que se enfoca mucho el punto de vista de quien va a adaptar el texto, se conserva la esencia del escrito en cuanto a sentimientos y emociones en los que está inmerso el escrito. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, págs. 168, 169)

Libre: Este tipo de adaptaciones toman una pequeña parte de la obra literaria, de tal manera que tienen un nivel de fidelidad muy bajo. Es una reelaboración que pretende enfocar algo que le atrajo al lector, como un sentimiento, pensamiento o algún tema en particular que obtuvo de la obra. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, págs. 168, 169)

Para poder identificar el tipo de adaptaciones que se usan para la realización de cortometrajes, procederemos al análisis de productos audiovisuales

### **1.1.2. Tiempo y fidelidad de la adaptación**

Al haber escogido la obra que se va a adaptar, hay que tomar en cuenta uno de los parámetros más importantes: el tiempo. Una adaptación cinematográfica no puede extenderse por horas, como el tiempo que ocupamos al leer una obra literaria; lo cual hace que el creador del film, reduzca la trama, logrando que se obtenga un argumento más conciso y una secuencia de acciones más clara. La novela se enfoca mucho en lo que a ambientes y personajes se refiere, el cine por otro lado trata de lograr acción y conflicto convirtiendo a la “novela” en una “novela corta”. Es por ello que se puede decir que los relatos más cortos son más sencillos para adaptar, debido a su narrativa sin tantos adornos como en la novela. (Seger, 2007, págs. 16,17,18)

Hay que resaltar que inevitablemente, al realizar una adaptación se perderá cierta cantidad de información como personajes, locaciones y varias acciones, lo cual ocurre porque se realiza un traspaso de un medio a otro, con diferencias y con características propias. A partir de esto se genera el tema de la fidelidad.

En este punto se debe considerar que si se pretende realizar un material audiovisual que se base en su totalidad de la obra literaria, lo que se conseguirá es una adaptación que no es óptima; necesariamente se deben realizar cambios, pero sin dejar a un lado la esencia del texto, ya que eso le otorga el carácter de ser un material adaptado. (Gómez Betancourt & Wiswell Cajigas, 2013, págs. 39, 40)

### 1.1.3. Análisis de las adaptaciones

Al estar enfocado este proyecto en la adaptación de uno de los cuentos de Howard Phillips Lovecraft, se cree conveniente hacer este análisis en adaptaciones del autor para poder compararlas con los escritos originales. Esto nos va a permitir inmiscuirnos más con el escritor y sus obras y además podremos determinar la tipología más usada para la realización de cortometrajes.

Por ejemplo el cuento **“The music of Erich Zann”** trata de un muchacho que llega a la Rue d Auseil, un sitio lúgubre al otro lado de un río, en busca de un nuevo hogar. Se instala en una casa antigua en donde habita un violinista alemán que presenta su arte a la vuelta del teatro de la ciudad. Aquel artista era un hombre muy extraño que se privaba de hablar y simplemente se comunicaba con el muchacho por medio de papeles escritos. Al igual que su personalidad, sus obras musicales eran bastante inquietantes pero que impresionaban mucho al nuevo huésped de la casa. Un día, mientras estaban juntos, se escuchó un sonido perturbador que provocó algo muy extraño. Al tomar su violín, el anciano entonó una horrible melodía que emanaba pavor, histeria y sensaciones de desesperación. Pronto su cuerpo empezó a contorsionarse y la ventana de su habitación se rompió para dar paso al viento, que se llevó todos los papeles que el viejo artista guardaba. Las velas del cuarto se apagaron y el joven intentó sacar de aquel trance al anciano, pero él estaba muerto.

En la adaptación multimedia de este cuento, que lleva el mismo nombre y es dirigida por Anna Gawrilow, cambian varios aspectos de la obra base. Uno de ellos es el instrumento con el que se produce aquel sonido tan tenebroso se cambió a un piano, en lugar del violín. Además se acortan muchas partes del cuento, por ejemplo el hombre, en el cuento de Lovecraft, visitó varias veces al anciano y en la adaptación se enfoca una sola vez este hecho. Además el final es totalmente diferente, puesto que en la adaptación se muestra que una hoja quería entrar a la casa y bruscamente lo logra y a su vez golpea al artista dejándolo inconsciente.

En los personajes también se presentan cambios. Por ejemplo el músico, en el cuento, esta descrito como un hombre de ojos azules y en el cortometraje posee ojos oscuros.



Figura 1. Stop motion “Die Musik des Erich Zann” (2005) por Anna Gawrilow .

Publicado por Craig Mullinsf el 26 de Abril del 2009

Tomado de: [http://unfilmable.blogspot.com/2009/04/pickmans-models-who-is-erich-zann\\_26.html](http://unfilmable.blogspot.com/2009/04/pickmans-models-who-is-erich-zann_26.html)

Otra de las obras de Lovecraft es **“En la cripta”** que trata de Birch, un hombre de edad media, borracho, sin dignidad ni vergüenza, indeseable, tosco y descuidado. Él es el encargado de la cripta, en donde los muertos se colocaban precio a su entierro. Por ser invierno y al estar la tierra dura, se guardaron los cuerpos en la cripta para poder enterrarlos en primavera. Birch estaba dentro de aquel lugar y de pronto la puerta se cerró y no podía abrirse. Trató de empujar y forcejear la puerta pero fue inútil. Al buscar otro medio para salir, miró un tragaluz por encima de la puerta y decidió salir por ahí. No había escalera y decidió colocar los ataúdes como peldaños para acercarse al tragaluz. El ataúd más alto era el de Mateu Fener.

Al subir con sus herramientas empezó a sacar la reja del tragaluz mientras su caballo relinchaba afuera, muy aturdido. Al ascender hacia aquel hueco, la madera del ataúd crujió como que se iba a romper. Al intentar salir, algo le agarró el pie y empezó a lacerar sus pantorrillas. Logró salir y empezó a caminar sangrando hacia la puerta del cementerio. Pidió ayuda y un hombre con su hijo lo vieron y trajeron al Dr. Davis. Al examinarlo el médico estaba sorprendido por aquellas horribles heridas. Sus tendones fueron drásticamente dañados, al punto de dejarlo cojo. El Dr. Davis visitó el mortuorio. Al entrar contuvo la náusea por aquel horrible hedor. Gritó al ver los cadáveres desparramados

En la adaptación que se realizó de esta creación de Lovecraft, también denominada “**En la cripta**” dirigida por Geoffrey D. Clark, se puede notar varios cambios que nos sirven para analizar este tema. En la adaptación multimedia se reduce el número de personajes para solo tener uno, el cual no es un hombre de edad media, más bien es un anciano que odia su trabajo. Al tener la adaptación solo un personaje se reducen también las acciones del cuento base, ya que no tiene con quien interactuar; no hay alguien que lo auxilie, ni un médico que le reproche por sus malas acciones.

En base a este mismo cuento, encontramos una producción audiovisual dirigida por Willy Burrut. Se coloca en escena a varios personajes, incluso a un niño y a una mujer que no está en el cuento, quienes muestran una historia paralela a la del cuento. Están en el cementerio y la madre obliga al niño a que vea la tumba de su padre. El niño sale corriendo hasta llegar a una pared. Se muestra la segunda historia que difiere del cuento en ciertos aspectos, por ejemplo que el muerto al estar en la mesa abre los ojos y asusta al sepulturero. Luego aparece la escena en que el hombre coloca el cuerpo en el ataúd pero este no alcanza y corta sus extremidades. Al final el hombre no sale vivo de esta travesía pues los muertos se vengaron de él y lo mataron al intentar salir de la cripta.

Por ser el cuento “**El extraño**”, la base para realizar este proyecto, es importante analizar sus adaptaciones. Una de ellas es una producción audiovisual, con integración 3D dirigida por Rob Fitz.

Este cortometraje inicia con una narración en la cual describe que ha estado por mucho tiempo en un mundo diferente. Se encuentra una gran cantidad de personas celebrando en el interior de una casa y de pronto una de las mujeres gritó muy fuertemente y salieron huyendo de aquella sala. Un monstruo entró a la casa y se acercó al espejo, vio su horrible imagen y se alejó.

En esta producción no se redujeron los personajes, más bien hubo una gran síntesis de la historia y escenarios. Solo enfocó la idea clave de la historia, que se basa en que un ser de otro mundo se mira al espejo y descubre lo que realmente es, una especie horrible que nadie desearía ver nunca.

En otra de las adaptaciones del cuento “**El extraño**” dirigida por Kurt Uchman, Un hombre joven en una habitación en donde hay muchas velas. Hay un narrador que cuenta que ha estado mucho tiempo en ese lugar sin ver a nadie. Simplemente escucha el ruido de las ratas. Se encuentra triste viendo las velas y al estar solo ha dejado de hablar en voz alta. Está rodeado por libros y pinturas. Un día salió a investigar y decidió subir por los arbustos. Se dirigió a una casa y al entrar se acercó un espejo y vio su imagen desfigurada y luego se muestra la imagen de un ataúd.

Esta adaptación guarda la esencia de la historia que Lovecraft escribió, solamente que la adapta ahorrando recursos, como los enormes árboles, los personajes que se encuentran reunidos celebrando en aquel castillo.

## **1.2. Producto multimedia**

### **1.2.1. Multimedia**

Luego de analizar acerca de la adaptación, empezaremos a tratar el tema del producto que obtendremos. Para esto se debe conocer lo que es y lo que implica el término multimedia.

Multimedia se refiere a la combinación de texto, sonido, gráficos estáticos e imágenes que poseen dinamismo, es decir videos o animación. (Zúñiga, 2013, pág. 64).

Pero la multimedia no simplemente es la unión de los distintos lenguajes, sino que la realización de un producto multimedia implica que los elementos se potencialicen tanto artística como expresivamente, para poder llegar a mostrar un mensaje o un tema de manera óptima. (Aedo Cuevas, y otros, 2009, pág. 30)

Uno de los beneficios del uso de la multimedia, es que esta nos permite llegar al público de una manera más significativa, haciendo que la información sea captada y retenida de una mejor manera. (Vaughan, 2002, pág. 8)

Por medio de la realización de un producto multimedia, la transmisión de la información se vuelve más atractiva para quienes la observan, puesto que esta nos presenta una forma más dinámica y vistosa de las cosas. La multimedia es visualizada por medios electrónicos y nos permite dar a los observadores varias sensaciones, ya que estimulan nuestros sentidos y así a nuestra mente. (Vaughan, 2002, pág. 3)

Muchas veces se asocia el término multimedia con la interactividad, sin embargo, es muy importante mencionar que no es necesario que sea interactivo para que un producto sea considerado como "multimedia" ya que nuestra audiencia puede simplemente ver y oír el producto en una pantalla; a este tipo de proyectos multimedia se les conoce como lineales. Por otra parte,

cuando el producto sí permite que el usuario sea quien navegue y dirija la visualización del producto, se conoce como no lineal. (Vaughan, 2002, pág. 5)

Para poder realizar un proyecto multimedia es importante contar con hardware (componente físico, computador), software (el programa que usaremos para crear el producto), poseer con una gran imaginación que nos permita aportar con ideas creativas y una buena organización (planificación y cronograma) para el proceso. (Vaughan, 2002, págs. 20-26)

Actualmente, la nueva era tecnológica ha dado un gran paso dentro del desarrollo de productos multimedia incorporando nuevas tecnologías. El cortometraje aplica ahora avances digitales en cuanto a compresión de imagen, lo cual se refiere a que se puede tener este material en un DVD o CD Rom y con una calidad satisfactoria, visualmente atractiva. (Cerón Gómez, 2002, pág. 31)

Uno de los medios del mundo digital que se incluyó recientemente dentro de la multimedia es el que permite la utilización de recursos tridimensionales y la animación. A pesar que implica un consumo de los recursos del computador y una complejidad de creación, son un medio atractivo visualmente y logra una óptima transmisión del mensaje. Los medios, tanto visuales como auditivos, pueden ser abarcados dentro de un cortometraje 3D es por ello que es importante conocer lo que involucra la realización de este tipo de productos.

### **1.2.2. El cortometraje animado**

El cortometraje es un medio por el cual, el creador, transmite una historia simple con un punto de vista y enfoque claro, en un tiempo relativamente corto. (Roy, 2014, pág. 5)

La mayoría de los cortometrajes animados duran entre 1 y 10 minutos, sin embargo si se pretende realizarlo sin la ayuda de terceros, un tiempo de 2 a 3 minutos es adecuado; por otro lado si se tiene un grupo de trabajo se puede lograr algo más extenso como de 5 a 8 minutos de duración. (Roy, 2014, págs. 1, 2)

### **1.3. Etapas para la realización de la adaptación multimedia**

Un proyecto 3D se compone por las siguientes fases: Preproducción, producción y postproducción. A continuación se detalla lo que implica cada una de estas.

#### **1.3.1. Preproducción**

Para realizar un cortometraje animado es importante establecer la fase de planificación o preproducción. Es una etapa de gran importancia pues en esta se crean las ideas y se las ordena de manera que se muestre lo que desea el creador. Dentro de este tema se abarcarán los temas importantes para la realización de una adaptación

##### **1.3.1.1. Selección de la obra y derechos de autor**

Cuando escogemos nuestra obra, nos preguntamos si es que esta puede ser adaptada o no, sin embargo, James Welsh y Peter Lev, famosos estudiosos del cine, afirman que toda obra puede ser tomada y adaptada, siempre y cuando el realizador tenga la iniciativa o el deseo para hacerlo y la imaginación para poder trasladar el contenido de lo literario a lo audiovisual. (Gómez Betancourt & Wiswell Cajigas, 2013, pág. 18).

Al estar tomando el trabajo de un escritor, debemos tener muy en cuenta que ese escrito le pertenece y que se debe tener su consentimiento para poder realizar una adaptación o que su libro se encuentre en dominio público, lo cual se logra luego de 70 años de la muerte del autor. (Subouraud, 2010, pág. 92)

##### **1.3.1.2. Reconocer la esencia de la obra**

Al hablar de la esencia de la obra, nos referimos a lo que quiere mostrar en un aspecto profundo, algo que va más allá de relatar una historia. (Gómez Betancourt & Wiswell Cajigas, 2013, pág. 124)

La fidelidad a la esencia o al alma de la obra literaria busca recursos audiovisuales que sean semejantes a lo que expresa el texto, de tal manera

que se logre un aspecto estético similar en ambos lenguajes. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, pág. 167)

El realizador debe estar en la capacidad de estructurar su obra, de tal manera que cumpla con una secuencia de acciones que, en poco tiempo, muestre lo que él desea enfocar realmente y mostrar su perspectiva. Para ello es importante enfocarse en ciertas pautas narrativas de importancia para su desarrollo óptimo.

### **1.3.1.3. Estructura Narrativa**

La narrativa audiovisual se refiere a la capacidad de los recursos visuales y acústicos para transmitir historias.

Se distinguen dos elementos importantes: el contenido y la expresión. Cada uno de estos posee forma y sustancia.

#### **1.3.1.3.1. Contenido**

El conjunto de acontecimientos que se suscitan de forma ordenada y lógica dentro de un tiempo y espacio, son los que conforman el contenido.

El contenido se compone de 2 partes:

**Forma** que se refiere a la historia que se quiere contar. Está compuesta por “acontecimiento, la acción, los personajes, espacio y tiempo”. (García Jiménez, 2003, pág. 16).

Aristóteles usó el término diégesis para referirse al mundo en el que se produce la historia; es decir el espacio regido por un conjunto de normas y parámetros que establece el autor, en el que se desarrollan los personajes. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, pág. 43)

**Sustancia** se basa en la conceptualización de los componentes, es decir cómo el autor interpreta y coloca todos los elementos. (García Jiménez, 2003, pág. 16)

### 1.3.1.3.2. Expresión

Al ser el medio literario y el medio audiovisual diferentes entre sí, necesitan también formas de expresión distintas, por este motivo es importante tratar el tema semiótico.

El signo es el que se encarga de sustituir una idea o cosa, de manera que constituyo en un modo fácil para conocer algo en particular. El signo está en todas partes (Klinkenberg, 2006, pág. 33).

Para iniciar definiremos la semiótica como una ciencia que está encargada de estudiar los signos los cuales pueden ser íconos, índices o símbolos. Esta clasificación fue realizada por Charles Sanders Peirce. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, pág. 164)

El ícono. Para entender esta división claramente, se pueden dar algunos ejemplos:

El dibujo de una llave está representando al objeto físico. Este es considerado como un ícono, porque este nos permite mostrar ciertas particularidades que hacen que se relacionen con los objetos reales que quieren representar. El humo puede ser considerado como un signo de fuego. Este es un ejemplo de un índice, puesto que nos permite que establezcamos una asociación física contigua con el signo que observamos. Nuestro idioma también es un signo, ya que por medio de las palabras posemos referirnos a ciertos elementos. Este es un ejemplo de un símbolo, puesto que se asocia al objeto que quiere denotar pero sin ninguna relación de motivación. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, pág. 164)

Las obras literarias se las ubica dentro de los signos de tipo simbólico, ya que usan palabras para poder expresar las ideas. Por su parte, el lenguaje audiovisual se torna más complejo y enriquecido de íconos, índices y símbolos. (Triquell, Dell'Aringa, & Schöenemann, 2012, pág. 165).

## SONIDO

Dentro de la narrativa audiovisual, se encuentra un elemento fundamental que son los sonidos. Los efectos de sonido nos permiten determinar el ambiente en el que se desarrolla la historia, dar realce a la acción, darle ritmo a las situaciones, anticipar acciones, y también para darnos ciertas pautas para la realización de cortes. (Zúñiga, 2013, pág. 138)

La voz se usa dentro de un material audiovisual de dos formas: como narración y como diálogos.

## NARRACIÓN

La narración es un medio que nos permite describir sentimientos, acciones, pensamientos y cualquier cosa que el adaptador requiera para potenciar los recursos visuales.

Hay algunos tipos de narradores:

Los cuentos o las historias a veces están escritas en primera persona, es decir contando acciones y observaciones que ese personaje realiza, sin embargo no siempre el que hace la narración es el personaje principal, pues puede estar contando la vida de un tercero, pero desde su perspectiva. Es conocido como *narrador-observador*.

En el cuento escrito por Lovecraft "La música de Erich Zann", el escritor usa este tipo de personaje. El narrador es un hombre que llega a un nuevo pueblo y que en él conoce a un músico que será el verdadero protagonista de la obra, el cual tiene un don para tocar el violín de una manera extraordinaria y que posteriormente, por un ataque extraño morirá.

Otro cuento en el que se utiliza esta narración es "en la cripta", del mismo escritor, en donde se narra desde la perspectiva de otra persona, quien cuenta la vida de George Birch, un sepulturero del pueblo.

Linda Seger (2007) nos menciona que el narrador-observador es un recurso muy bien utilizado dentro de los libros, sin embargo dentro de un film no tiene mucho éxito, puesto que el personaje narrador no se integra totalmente a las acciones que se cuentan y el espectador no se inmiscuye tanto como si el narrador contara su historia y fuera el protagonista.

Cuando el narrador es quien cuenta sus acciones y su papel como protagonista se denomina narrador-actor. En adaptaciones como "The outsider" (Kurt Uchman) podemos notar que se usa este recurso, en el que el narrador cuenta su experiencia y las cosas que siente o hace, tal como pasa en el cuento original.

Al escoger que nuestra adaptación tenga un narrador-actor será mucho más sencillo realizar una adaptación multimedia que sea atractiva, puesto que nos hace involucrarnos más a fondo con el personaje principal, sabiendo sus temores, sentimientos, pensamientos. Nos hace llegar a profundidad lo que el personaje está viviendo en ese momento y lugar.

## DIÁLOGOS

Los diálogos son utilizados para la interacción de los personajes, es decir para establecer conversaciones entre sí. En los diálogos se establecen ciertos matices como son el acento del personaje, en donde nos da un indicio de su lugar de origen y de cultura. El ritmo es otro punto que nos transmite sensaciones como calma o desesperación. (Zúñiga, 2013, pág. 137)

## MÚSICA

Por medio del uso de la música se puede dar al espectador una noción de la época en la que suscitan las cosas, así como también hace que se destaquen acciones y sentimientos de la persona que los está viviendo dentro de la obra. (Zúñiga, 2013, págs. 138, 139)

#### 1.3.1.4. Creación del guion

El guion debe ser claro y atractivo. Es por ello que se requiere saber qué elementos debe tener el guion de una buena adaptación:

- El guión debe tener “*dirección*”, es decir que la trama vaya avanzando hacia un clímax, lo cual hace que la atención del espectador se mantenga.
- Además una buena historia posee “*dimensionalidad*”, la cual se refiere a que, mientras va avanzando la trama, se van descubriendo a los personajes, las cualidades que poseen, y desarrollando temas que atraigan a la audiencia.

(Seger, 2007, págs. 111, 112)

##### 1.3.1.4.1. Dirección: Selección de acciones

La dirección se refiere a la trama o historia que posee nuestra adaptación. Constituye un eje fundamental que se debe tratar para conocer cómo debe realizarse la adaptación, puesto que con este elemento podremos seleccionar las acciones importantes del escrito que nos servirán para plasmar en nuestra creación multimedia. Pero ¿cómo lograr que nuestra adaptación tenga una buena dirección?

Primeramente hay que distinguir cuál es el **objetivo** que tiene el personaje. El protagonista busca algo, ya sea algún objeto, sentir alguna emoción, encontrar a una persona, etc. Además se debe determinar cuál es el **conflicto** de la historia, es decir lo que le dificulta al personaje alcanzar su objetivo. (Seger, 2007, págs. 113, 114)

Con estos aspectos claros, se ordena la trama de tal manera que se logre la estructura en tres actos

Primer acto: Nos sitúa en la historia, muestra al personaje principal y nos da noción del conflicto al que se enfrentará en la trama. En este acto se establece la época o la situación que atraviesa el personaje. (Seger, 2007, pág. 117)

Segundo acto: Se desarrolla la trama o la historia de nuestra adaptación. En esta etapa el personaje realiza acciones para atravesar el conflicto al que será expuesto. Se revelan las relaciones que tienen el personaje y el esfuerzo por llegar al objetivo. (Seger, 2007, pág. 117)

Tercer acto: En esta etapa el conflicto se hace más notorio y fuerte para el personaje. La historia llega al clímax o al momento de más emoción, finalizando con el alcance o frustración del objetivo. (Seger, 2007, pág. 117)

En cuanto a duración de los 3 actos se define que el segundo será el más extenso porque en él se desarrolla la historia; y el tercero será el más corto por su grado de emoción y por ser el que concluye la historia. (Seger, 2007, pág. 117)

Es muy importante también tener claro cuál va a ser el **catalizador** de nuestra historia, es decir aquel suceso que haga que se cree la trama y que el personaje se ponga en marcha y haga las acciones necesarias para alcanzar el objetivo. (Seger, 2007, pág. 119)

Las acciones que se mostrarán en nuestro proyecto deben ser atractivas y con un grado de emoción que permita que el espectador se enganche y mantenga alerta de lo que va a pasar. Si es que la obra literaria no posee **acciones** que proporcionen interés, hay que ser creativos y añadirlas para que nuestro material sea un éxito. Estas acciones deben estar enfocadas en el objetivo, sin desviarse, puesto que esto nos hará involucrarnos totalmente en lo que el personaje quiere obtener y llegar al clímax al saber si logró o no cumplir su meta.

Además un aspecto que no se debe olvidar para realizar nuestra adaptación es la originalidad y el aporte que podemos dar nosotros como realizadores de la adaptación. Hay que dejar que la imaginación fluya al escribir el guion y al ejecutarlo en las distintas fases de producción.

#### **1.3.1.4.2. Dimensionalidad: Escoger los personajes**

Dentro de la fase de determinación de la dimensionalidad se encuentra la selección de personajes, es decir cuáles son los que realmente necesitamos para que estén en la adaptación y cuáles simplemente están demás y se pueden suprimir sin que esto altere el resultado de la trama.

Los personajes deben ser evaluados de acuerdo a la función que cumplen y si las acciones que realizan son realmente útiles dentro de nuestra trama. Para distinguir si un personaje debe ser colocado en nuestra trama hay que analizar:

**El personaje nos sirve para contar la historia**, es decir si nos provee algún tipo de información que sea parte de la trama, si es que contribuye a que el protagonista tome algún tipo de decisión o acción del personaje. Los personajes que nos sirven para que se suscite la trama son el protagonista, el antagonista y el catalizador. Es fundamental distinguir cuál es nuestro personaje principal, es decir quién va a ser el que protagonice todos los eventos que van a suceder. El antagonista y catalizador va a ser quien sea la traba del personaje principal, el que le da un grado de dificultad para cumpla su objetivo. (Seger, 2007, págs. 160-164)

**El personaje nos sirve para revelar al protagonista**, lo que quiere decir si es que el personaje hace que se muestren más datos importantes del protagonista. Un ejemplo es la selección de los personajes y la adhesión de otros en el cortometraje “en la cripta” dirigida por Willy Burrut, en donde se muestra al comienzo a una madre con su hijo en el cementerio; el niño corre y llega a un depósito. Si no hubieran usado estos personajes no se habría logrado llegar al lugar en donde se desarrolla la historia de interés. (Seger, 2007, págs. 160-164)

**El personaje nos ayuda a darle color y textura a nuestra adaptación**, con esto nos referimos a que el personaje logre darle atractivo y gracia a la obra y entretienen; a pesar de ser personajes sin tanta importancia en la trama, causan interés. (Seger, 2007, págs. 160-164)

Al estar el personaje dentro de alguno de estos puntos podremos lograr eliminar los personajes que no deben estar en la adaptación que realizaremos y mantener los que realmente nos servirán.

Al tener nuestro contenido definido, hay que buscar los elementos necesarios para poder expresarlos y transmitirlos a través de imágenes y sonidos.

Gracias al análisis de todos los elementos gráficos y sonoros, tendremos la idea clara de cómo lucirá nuestro cortometraje y ahora es fundamental realizar un Storyboard

### 1.3.1.5. El storyboard

Es el conjunto de gráficos en secuencia que nos permite una vista ilustrada de lo que se espera obtener como edición final. Este recurso permite definir con anticipación los aspectos más importantes de cada una de las tomas, como son el plano, la acción, movimientos de cámara, sonidos y tiempos.

Al realizar el storyboard no es necesario que los dibujos tenga exceso de detalles y un excelente trazo, pues lo que se pretende es tener una base visual para proceder a realizar el cortometraje, que nos sirva de guía para cada una de las fases de producción y post, así como también nos permita el ahorro de tiempo.

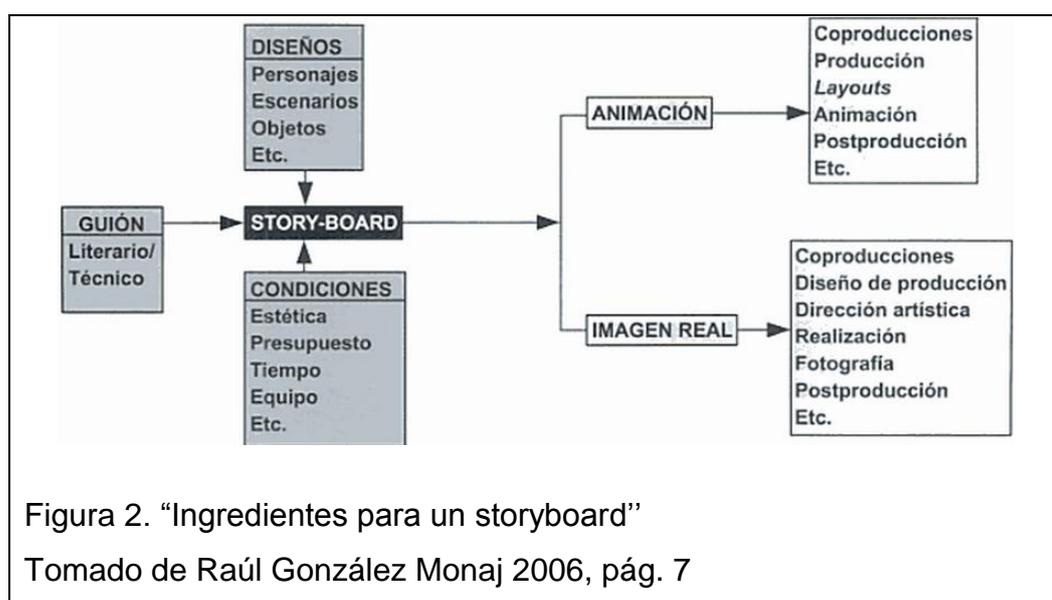


Figura 2. "Ingredientes para un storyboard"

Tomado de Raúl González Monaj 2006, pág. 7

### 1.3.1.6. Diseño

Otra fase dentro de la preproducción de un cortometraje es el diseño de los personajes y escenarios. Aquí estableceremos como van a lucir los elementos que formarán parte de nuestra trama.

### 1.3.1.7. Animatic

Después de diseñar los ambientes y personajes, se procede a elaborar el *animatic* es decir el storyboard en una secuencia de animación.

Es una simple película creada en el computador con los planos dibujados anteriormente pero estableciendo el tiempo e incluyendo efectos sonoros simples y diálogos que usaremos de forma temporal. En la animación 3D es necesaria la creación del animatic, ya que este nos permitirá saber cuántos cuadros son necesarios para cada escena, y no desperdiciar recursos. (Beane, 2012, pág. 30)

### 1.3.2. Producción

La planificación ha sido realizada y ahora es momento de proceder a la producción del cortometraje en 3D, en donde se crearán todos los elementos. (Beane, 2012, pág. 33)

Para iniciar esta fase, hay que crear un *layout*, es decir una versión 3D del animatic. Problemas de perspectivas, escalas de los caracteres y distancias entre objetos, pueden ser solucionados con la realización del layout.

Los elementos que se colocan en esta parte de la producción deben contener información representativa de los elementos como es el tamaño y una forma básica, así como también incluye los movimientos de cámara, planos y desplazamiento de personajes. (Beane, 2012, pág. 34)

Lo siguiente que se realizará es el *modelado*, es decir en donde se crean las geometrías en un software de animación 3D como Autodesk Maya, 3ds Max; además podemos usar programas para esculpir nuestros objetos como Mudbox

o ZBrush. Para modelar los objetos también se puede usar simulaciones dinámicas. (Beane, 2012, pág. 37)

Al tener nuestros objetos modelados, se procede a colocar las **texturas**, con lo que se pretende darle color y las propiedades de los materiales que posee cada uno.

El uso de Photoshop para la creación de texturas es una de las técnicas, sin embargo, gracias al desarrollo de los programas 3D, se ha vuelto más fácil y se puede pintar directamente sobre el objeto 3D, como es el caso del programa Zbrush. (Beane, 2012, pág. 39)

Al contar con el modelado se debe crear el **rigging**. Esta etapa se enfoca en crear un sistema de controladores en el personaje, para que la persona que se encargue en la animación pueda mover dicho objeto de forma eficiente y rápida. Cada objeto que tenga movimiento en nuestro proyecto debe tener controladores. (Beane, 2012, pág. 40)

Con el uso de esos controladores se realizará la etapa de **animación** del proyecto. Se toma el archivo del layout como un punto de inicio para colocar los personajes y elementos que forman parte del corto y se le da vida por medio del movimiento. Los personajes que serán animados tienen que tener noción de tiempos y del papel que desempeñan cada uno de ellos para poder marcar su personalidad por medio de la animación. (Beane, 2012, pág. 41)

En el caso que el cortometraje tenga **efectos visuales** como movimiento de cabello, pelaje, ropa, agua, fuego o polvo, se lo realizará posteriormente a la animación. Este tipo de efectos dinámicos usan componentes como gravedad, aire y variantes de la física. (Beane, 2012, pág. 41)

Una vez realizado todos estos pasos, empieza la parte de **iluminación y render**, La aplicación de la iluminación es como en el mundo real en un set de fotografía, en donde contamos con distintos tipos de luces. El render puede realizarse en distintos passes es decir que según nuestras necesidades,

crearemos imágenes de objetos de forma individual, sombras, color, puntos de luz, entre otros. (Beane, 2012, pág. 42).

Otra opción es crear nuestro render por layers, para que, en postproducción, podamos editar cada parte

### 1.3.3. Postproducción

Es la parte final del proyecto en la cual se realiza la edición del cortometraje, se colocan efectos visuales 2D necesarios y se realizan correcciones del color. Además gracias a esta se logra obtener un producto profesional, con la utilización de un software especializado para ello. (Beane, 2012, pág. 19)

En el **compositing**, se colocan todas las imágenes que creamos como passes en la etapa de render para poder combinarlas y crear un resultado óptimo.

Además se puede poner en nuestra escena efectos visuales como **motion graphics y efectos especiales**, que son un recurso que le da más detalles a nuestro cortometraje, como chispas, polvo, lluvia entre otros. (Beane, 2012, pág. 44)

El proyecto debe tener ajustes para que el **color** sea el que deseamos y que coincida con los parámetros de salida que establecimos. (Beane, 2012, pág. 44)

En la postproducción también se coloca la **música y efectos de sonido** finales.

## **2. CAPÍTULO II: CUENTO “EL EXTRAÑO” DEL ESCRITOR LOVECRAFT**

### **2.1. Una mirada hacia el autor: Biografía de Howard Phillips Lovecraft**

Howard Philips Lovecraft (Providence, Estados Unidos, 20 de Agosto de 1890 – 15 de Marzo de 1937) fue un escritor estadounidense, autor de cuentos, novelas y relatos de ciencia ficción y terror. (Lovecraft H. P., 2014, pág. Biografía)

Desde que era muy joven se interesó en los misterios de la vida, y escribió una gran cantidad de ensayos y versos; también colaboró con la prensa por varios años por medio de artículos de astronomía. Más tarde, se dedicó de lleno a su trabajo literario, enfocándose en la escritura de cuentos de terror, pero sin dejar de lado su gran respeto por la ciencia. (Lovecraft H. P., Noche del Océano y Otros Escritos inéditos, 1991, págs. 11, 12)

Al analizar minuciosamente sus obras, encontramos que no se centraba únicamente en la ficción, también hacía referencia a grandes mentes de la época, tales como: Albert Einstein, Max Planck y Werner Heisenberg. Además incluye metáforas sobre el futuro desarrollo de la humanidad en el ámbito político y económico, reflejándolo en las civilizaciones alienígenas descritas en “La tumba” (1917), en “La noche de los tiempos” y en “Las montañas de la locura” (1931). (Lovecraft H. P., 2014, pág. Biografía)

La revista de literatura macabra “Weird Tales”, en la que colaboró desde 1923, es la encargada de re-editar sus relatos una y otra vez, así como otras publicaciones. (Lovecraft H. P., 2006, pág. 10)

En 1937 empieza a tener problemas de salud, lo que le impide continuar con la creación de ejemplares literarios. Ese mismo año Lovecraft muere, dejando, por medio de sus obras, un legado para las siguientes generaciones y siendo considerado como “el primer fantasista”. (Lovecraft H. P., 2006, págs. 10, 12)

## 2.2. Howard Phillips Lovecraft y la magia de sus escritos

Una de las características de la literatura de H.P. Lovecraft es que trata de situarnos en un lugar ficticio y lejano, para producir una sensación de incomodidad con lo desconocido y a algo fuera de lo que estamos acostumbrados en el mundo real. Sin embargo usa elementos reales para mezclar. (Broncano & Hernández, 2009, págs. 96-98)

Lovecraft escribe este tipo de relatos de fantasía y terror porque van de acuerdo a sus inclinaciones personales, de esta manera lograba evadir las restricciones del mundo real para poder violar las leyes naturales, tiempo y espacio e inmiscuirse en un mundo fantástico, más allá del que podemos ver. (Lovecraft H. , 2010, pág. Nota sobre los escritos de literatura fantástica)

## 2.3. Lovecraft: inspiración para los artistas

Lovecraft es considerado el escritor más influyente del horror sobrenatural de los inicios del siglo XX. Ha sido la inspiración de otros escritores de su época y de la actual, debido a sus tramas llenas de extraños personajes y de dimensiones desconocidas. (Spratford, 2013, pág. 5)

Este escritor ha sido fuente de inspiración para varios artistas. De tal manera que se han creado cómics, películas, videojuegos, canciones, libros, etc.



Figura 3. “H. P. Lovecraft's Cthulhu: The Whisperer in Darkness”, cómic realizado por Mark Ellis (1928).

Tomado de: <http://www.transfuzion.biz/TITLES/FinalPagesmalla.jpg>



Figura 4. Extracto de “Tomie” Manga realizado por Junji Ito. Inspirado en H.P. Lovecraft.

Tomado de: <http://www.pastemagazine.com/articles/2015/06/13-extremely-disturbing-junji-ito-panels.html>

Publicado por Steve Foxe | Junio 22 del 2015

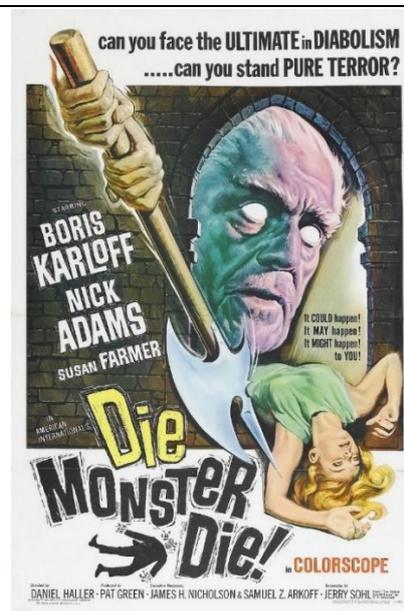


Figura 5. Portada de la película “Die monster, die!” (1965) del director Daniel Haller, basada en la obra The Colour Out of Space de H.P. Lovecraft  
Tomado de:

[http://www.arkhamdrive-in.com/Reviews/Die,%20Monster,%20Die!\(1965\).html](http://www.arkhamdrive-in.com/Reviews/Die,%20Monster,%20Die!(1965).html)

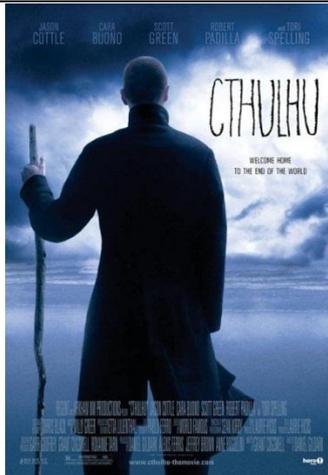


Figura 6. Portada de la película “Cthulhu” (2007) del director Dan Gildark. Adaptación del cuento Cthulu de H.P. Lovecraft.

Tomado de: <http://www.arkhamdrive-in.com/Reviews/Cthulhu-2007.html>

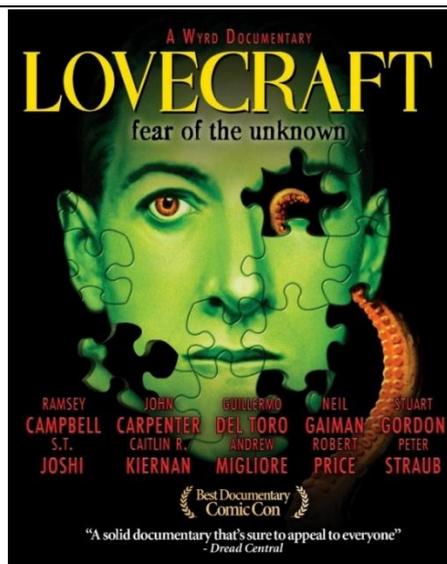


Figura 7. Portada del documental “Lovecraft: Fear of the Unknown” (2008).

Tomado de: <http://www.arkhamdrive-in.com/Reviews/FearUnknown.html>

Podemos fijarnos por medio de las figuras que el autor logró captar la atención de realizadores y artistas. Incluso fueron tomadas ciertas partes de sus obras para incluirlas en episodios de dibujos animados como los Simpsons, Scooby Doo, The Real Ghostbusters y South Park.

## **2.4. Análisis del cuento “El extraño” de H.P. Lovecraft**

Para tratar este tema, es importante conocer lo que es un cuento y las características básicas que este posee.

### **2.4.1. El cuento**

La característica principal del cuento es su brevedad. Para Poe el cuento debe ser tan corto para poder ser leído en una sola sesión. Busca mostrar lo más esencial de un relato pero creando emoción y dinamismo. (Valdez, 2003, pág. 57)

Los cuentos se dividen en 2 tipos: el primero se refiere al *cuento tradicional*, que se transmite de forma oral o escrita (prosa), pero que no posee un autor en particular. Por otro lado tenemos el cuento literario, el cual proviene de la autoría de un escritor. Estos cuentos no deben sobrepasar las 25 páginas. (Del Rey Briones, 2008, pág. 9)

El tipo de cuento en el que nos centraremos es en el literario, puesto que la adaptación que se creará es en base a la obra de un escritor Howard Phillips Lovecraft.

### **2.4.2. Resumen del cuento**

El relato “el extraño” de Howard Phillips Lovecraft, trata de un hombre que habita en un castillo muy horrible, con pasadizos oscuros, llenos de telarañas y restos de cadáveres que hacían que se desprenda un hedor insoportable. Aquel hombre estaba totalmente solo, y por aquella soledad es que se privó de hablar en voz alta pues no tenía quien lo escuchara.

Pasaba su tiempo observando las imágenes humanas que se presentaban en los libros y sentado bajo los árboles invertía su tiempo en imaginar un mundo diferente.

Intentó escapar de aquel lúgubre sitio y se alejó un poco del castillo, sin embargo al estar cada vez más distante, las sombras se hicieron más profundas y densas. Al estar en aquel terrible ambiente corrió de vuelta al castillo.

Un día mientras estaba sentado bajo los árboles sus manos se extendieron hacia arriba mientras observaba la única torre que se elevaba más allá de los árboles que impedían el paso de luz. Supo en ese momento que debía escalar aquella torre aunque corra el riesgo de morir, pues su necesidad de ver la luz fue más grande que cualquier obstáculo.

Muy lentamente empezó a ascender la torre por los peldaños pero luego tuvo que trepar por los entrantes que tenía la torre. El frío era muy intenso y la oscuridad iba incrementándose.

Cuando avanzaba, sintió algo duro sobre su cabeza, y mientras se sostenía con sus manos a la torre, impulsó con su cráneo hacia arriba para abrir aquella entrada. Ascendió hacia aquella entrada y entró a un lugar diferente pero que tampoco tenía ni un rastro de luz.

Mientras exploraba con sus manos, tanteando en las paredes para encontrar algo, la puerta por la que ingresó se cerró repentinamente. Eso no le importó y siguió buscando otra salida y terminó por encontrar una puerta. Abrió el portón y pudo observar la luna a través de una verja de hierro. Instantáneamente una nube tapó la luna y avanzó muy lento por las gradas.

Al despejarse nuevamente el cielo, pudo observar algo muy diferente a lo que esperaba. Pudo ver tierra firme, una iglesia de piedra y varios compartimentos de mármol. Decidió avanzar por las praderas guiándose por la curiosidad que le causaba ese mundo. Nadó también por un río y al transcurrir dos horas pudo llegar a un castillo cubierto de yedras que le parecía muy familiar.

Observó las ventanas abiertas llenas de claridad y se acercó. Al hacerlo vio a un grupo de personas que disfrutaban de una fiesta; aquellos rostros le parecían familiares y en su afán de contactarse con ellos saltó por la ventana y

la reacción de aquellas personas fue pavor y gritos de horror, mientras se tapaban los ojos y huían del personaje.

Comenzó a temblar al ver lo que sucedió y al sentir el repudio de la gente, sin embargo continuó en el lugar explorando. Al entrar en una de las habitaciones percibió la presencia de un monstruo horrible, un personaje que emitía una imagen de podredumbre en donde se entreveían sus huesos. Su curiosidad le hizo aproximarse y adelantar su mano hasta tocar la extremidad del monstruo.

En aquel instante sus recuerdos le atacaron y supo lo que sucedía, pudo recordar en el lugar en el que se hallaba y reconoció su rostro. Salió del edificio y empezó a correr hasta llegar al mausoleo. Sus intentos por abrir la puerta que, al acceder a ese mundo se había cerrado, fueron en vano y nunca pudo volver al castillo en el que vivía junto a los enormes árboles. Ahora simplemente yace en aquel lugar y juega cerca de las tumbas sin poder olvidar aquella imagen que pudo reconocer en ese castillo lleno de luz, en donde vio su rostro en un pulido espejo.

#### **2.4.3. Personajes del cuento**

En el cuento “El extraño” se han establecido los siguientes personajes:

1. Hombre aislado del mundo.
2. Personas que se encuentran festejando algún acontecimiento en el castillo.

#### **2.4.4. Objetivo**

Lo que nuestro personaje pretende alcanzar es poder observar un poco de luz y además poder sentir un poco de alegría al estar en contacto con otros seres humanos.

#### **2.4.5. Catalizador**

El protagonista de la historia está expuesto a un ambiente solitario y lleno de oscuridad; un castillo lleno de sombras, cuerpos en putrefacción y árboles

enormes que le tapan la visibilidad de la luz de la luna. No recuerda haber tenido contacto con seres humanos y ni siquiera puede recordar como era su rostro.

Al encontrarse en este ambiente sus sentimientos de tristeza, soledad y desesperación por un mundo de luz y alegría, impulsan a que el personaje reaccione y busque una salida hacia un mundo diferente. Es por esto que el catalizador que lleva a nuestro personaje a subir la torre, son esos sentimientos.

#### **2.4.6. Conflicto**

Lo que dificulta al personaje lograr su objetivo de ver la luz, es que los árboles tapan toda la vista del cielo y la única forma de observar más allá de los grotescos árboles es ascender por una vieja torre negra, pero para lo cual el personaje arriesgaba hasta su propia vida, pues a una gran altura podía caer y morir.

### 3. CAPÍTULO III: GÉNERO DE TERROR EN EL CINE

El terror es el que nos ofrece una entrada a un mundo inventado en donde se acentúan los miedos propios del ser humano, como por ejemplo ser atacado en la oscuridad. El terror dentro del cine, ofrece a la audiencia la manera de conceptualizar esos temores y darles forma. (Kawin, 2012, pág. 3)

El film de terror, como género está definido por sus elementos recurrentes (como los muertos vivientes, brujas o la violencia), las actitudes hacia esos elementos (como el peligro que puede generar ese monstruo) y su objetivo; impresionar al revelarse a la audiencia

Las películas de terror pueden ser mitos de la naturaleza humana e incluso obras artísticas importantes, sin embargo muchas personas sienten rechazo hacia este tema pues les puede llegar a experimentar demasiado asco o miedo al ver una película de este tipo. Una de las razones para que el terror sea difícil y desagradable para contemplar para algunas personas, es que el material muestra una pesadilla que nadie quiere que se haga realidad, dando paso a escenas llenas de violencia, crueldad y sangre que llegan a conmocionar a quien lo mire. El terror puede además ser inexplicable y perturbador, nos acerca a las peores cosas que quizás nunca puedan suceder, inmiscuyéndose también en aspectos psicológicos prohibidos. Puede presentar escenas de fantasía decadente, lugares muy extraños e inexplorados, monstruos que transgreden y supera los límites de lo conocido que pueden ser aterradores o repugnantes. (Kawin, 2012, págs. 2, 3)

Así pues, se puede considerar que el género del terror no tiene límites y nada es imposible dentro de este mundo; es por ello que al querer desarrollar un film o cortometraje dentro de este género, podremos desarrollar nuestra inventiva y crear un producto lleno de originalidad.

### 3.1. Historia

La historia del cine empieza a surgir a partir del 28 de diciembre de 1895, fecha en que los hermanos Lumière mostraron su creación al mundo denominada “cinematógrafo”, el cual era un aparato que mostraba imágenes en movimiento. Consideraron que su aparato era un aporte científico y es por ello que realizaron producciones cortas. Pero con el paso del tiempo su invento fue dado a conocer en varias partes del mundo, el mismo que cautivo a muchas personas y provocó la realización del cine. (Rodríguez Landázuri, 2012, pág. 3 y 6)

George Méliès estaba impactado por el invento que realizaron los hnos. Lumière y trató de comprar aquel invento, sin embargo los hnos. Lumière se negaron. Es por ello que optó por el invento de Max Skladanowsky llamado “bioscopio” para crear sus productos visuales. Méliès con sus realizaciones, pudo descubrir la magia del montaje y varios trucos que aportarían en gran nivel para el avance del cine. (Rodríguez Landázuri, 2012, pág. 7)

Alemania estaba atravesando una difícil situación por la derrota de la primera Guerra Mundial (1914-1918) y la gente tenía prohibido ver las presentaciones de cine francés, inglés y americano. A razón de esto, se empezó a desarrollar cine dentro de este país, en donde pudieron desfogar todos esos sentimientos de infelicidad y desconcierto que había dejado el paso de una guerra. En el año 1919 Robert Wiener creó la película “Gabinete del Dr. Caligari”, un exponente del expresionismo alemán, que por su guion extraño, actuaciones llenas de exageración y confusión dio inicio al género del terror en Europa. (Rodríguez Landázuri, 2012, pág. 8)

Por otra parte, en el continente americano en el año 1910 J. Seale Dawley creó la película adaptada “Frankenstein”, considerada la primera dentro del género del terror. (Rodríguez Landázuri, 2012, pág. 9)

Posteriormente surgieron películas como: “el Golem” (1915), “Häxan” (1922, la primera película con temáticas de ocultismo y demonios), “el jorobado de Notre

Dame” (1923), “El fantasma de la ópera” (1925) y Nosferatu (1922). (Rodríguez Landázuri, 2012, pág. 9)

En el año de 1930, y con la inclusión del sonido dentro de las producciones cinematográficas, se realizaron películas que mostraban a monstruos como personajes principales. Algunos ejemplos son “Drácula” (1931), “El doctor Frankenstein” (1931) y “King Kong” (1933); estas películas son consideradas obras de arte. (Rodríguez Landázuri, 2012, pág. 10)

Una nueva visión para el cine del terror surgió con la llegada de cineastas como Alfred Hitchcock, quien creó películas de terror psicológico como “Psicosis” (1960) y otras dentro del terror naturalista. Hitchcock aportó con importantes guías para manejar el guión cinematográfico, de tal manera que se logre crear suspenso. (Rodríguez Landázuri, 2012, págs. 10,11)

En los años 70 surge el terror sobrenatural con la película “El exorcista”, la misma que trata de una posesión demoníaca y que tuvo mucha aceptación por el público pues generó miedo en muchas personas por las escenas impactantes que presentaba. Esta película fue filmada en un frigorífico para poder lograr un efecto tétrico y frío en los actores. En la producción del film suscitaron varias muertes y algunos incendios en los sets. (Rodríguez Landázuri, 2012, págs. 11, 12)

### **3.2. Estructura**

La estructura que tiene un film que está dentro del género del terror, está conformada por tres partes básicas en donde se tiene la construcción del orden, caos y reconstrucción. Estas fases son estructuradas con el objetivo de mostrar un entorno en donde los que se encuentran dentro de él, tienen que lidiar con algo horrible o catastrófico que surge dentro de la historia, en la mayoría de los casos un monstruo, el mismo que es el autor de provocar alguna sensación en la audiencia. El monstruo no necesariamente es una bestia física, sino más bien es el catalizador que genera el caos. (Odell & LeBlanc, 2010, pág. 11)

El primer acto se enfoca en mostrar a la audiencia el orden social en el que empieza la historia. No siempre este orden es favorable, pero lo que se debe buscar es que se muestre un cierto grado de normalidad, en donde no se espere la llegada del caos. (Odell & LeBlanc, 2010, pág. 11)

Posteriormente aparece el monstruo, quien produce un estado caótico y rompe el orden en el que se nos situó al principio. Esta fase de caos es la esencial para definir que el film está dentro del género del terror. (Odell & LeBlanc, 2010, pág. 12)

Se culmina la historia con la fase de reconstrucción o conclusión, en donde la situación se torna estable nuevamente. Sin embargo, esto no significa que debe volver al mismo orden en el que se encontraba al inicio nuestra historia, pues el monstruo pudo haber provocado que haya cambios. 12 (Odell & LeBlanc, 2010, pág. 12)

Existen técnicas que son utilizadas por los directores, sonidistas y editores para poder generar tensión y sensaciones en el público.

La tensión es muy importante dentro del género del terror, es por ello que una de las técnicas que se deben aplicar es no mostrar todo. Con este punto se quiere lograr mostrar pistas o indicios de lo que puede suceder en nuestra historia, lo cual permite que el espectador imagine y se involucre más con lo que sucede en la escena. La música, efectos de sonido y los silencios son útiles para poder mantener la tensión de un film de terror. El incremento del tiempo y ritmo de la música puede crear un efecto en las personas, aumentando las expectativas de que algo realmente espeluznante está a punto de pasar (Odell & LeBlanc, 2010, págs. 17-21)

### 3.3. Subgéneros del terror

#### 3.3.1. Natural

Dentro de este subgénero se encuentran los miedos primitivos, es impredecible, caótico y además muestra violencia. Se muestran las eminentes fuerzas del universo que no puede ser controlado por el hombre. El miedo radica en lo que no se puede entender de la naturaleza. (Odell & LeBlanc, 2010, pág. 13)

#### 3.3.2. Sobrenatural

Dentro de esta subdivisión del terror se encuentra la puesta en escena de un monstruo que no puede existir en un contexto racional, lo cual produce desprecio y temor. Las creaturas del género sobrenatural están basadas en creencias mitológicas, religiosas o culturales. Por ejemplo, dentro de este grupo se puede mencionar a vampiros, hombres lobo muertos vivientes y seres poseídos por algún tipo de entidad demoníaca. (Odell & LeBlanc, 2010, págs. 14-15).

Gracias al análisis de la obra de Howard Phillips Lovecraft, y por existir dentro de la trama un personaje que sale hacia el exterior y su apariencia es algo alejado de la realidad, se puede colocar a la adaptación del cuento dentro del terror sobrenatural.

#### Clasificación del terror sobrenatural

**Horror de ultratumba:** Este género se enfoca básicamente en las conexiones que pueden establecerse con los que ya han fallecido y que de alguna manera o con algún objetivo, buscan volver al mundo real. (Baltés, 2007, págs. 157, 158)

**Terror diabólico:** Se refiere también con el más allá, pero enfocándose en el diablo y las circunstancias de maldad que conlleva. (Baltés, 2007, pág. 159)

### **3.3.3. Psicológico**

Dentro de este grupo se encuentra el asesino psicótico que se desarrolla en su totalidad en un mundo real. La locura que ataca la mente de este criminal muchas veces tiene una razón o excusa para su actuar, por ejemplo el abuso de un familiar, algún problema psiquiátrico, o el simple deseo de saber cómo se siente matar a alguien. (Odell & LeBlanc, 2010, págs. 15-16)

### **3.3.4. Científico**

Una mente brillante, llena de ideas y conocimientos dentro del campo de las ciencias, tiene la capacidad de realizar cosas extraordinarias y también dar lugar a algún tipo de mal, ya sea de forma intencional o por algún accidente. Esto es lo que está enfocado dentro de este subgénero del terror, la exploración del uso de la ciencia para algo maligno o destructivo. (Odell & LeBlanc, 2010, pág. 16)

## **3.4. Cortometrajes de terror en la actualidad**

Es importante conocer algunos cortometrajes de terror realizados en los últimos 6 años, con el objetivo de analizarlos y extraer las características en cuanto a imagen y sonido; y de esta manera obtener datos importantes para aplicarlos en la adaptación que realizaremos.

### **Caso 1**

El cortometraje "The backwater gospel", dirigido por Bo Mathorne trata de un pueblo religioso, el cual era controlado por un sacerdote muy malo. La llegada de un extraño hombre conocido como el enterrador, significaba que alguien del pueblo moriría, lo cual creó caos y desesperación por no saber quién sería el próximo en pasar a mejor vida. Se planea matar a uno de los oriundos del lugar para que el enterrador se lo lleve, sin embargo el hombre extraño espera algo más. Todos los del pueblo empezaron a atacarse y todos terminaron muertos mientras el enterrador los observaba. Cuando acabó la masacre el enterrador empezó a tomar las medidas de los cuerpos para su sepultura.

Este cortometraje tiene un uso bastante interesante de la cromática. Al inicio se muestran imágenes que tienen una tonalidad cálida. Al momento que se anuncia la llegada del enterrador las tonalidades cambian a colores verdosos. Cuando todo es miedo e incertidumbre las tonalidades son frías: colores azules. Los colores también cambian a rojos cuando están planeando matar a un hombre del pueblo. Mientras se asesinan entre todos los del pueblo, los colores azules son muy saturados y la sangre contrasta mucho pero destaca de una forma diferente pues su coloración es negra. Finalmente cuando todo ha acabado la tonalidad vuelve a ser cálida. Las gráficas tienen manchas y los rasgos de los personajes están bien marcados con líneas color negro,

Este cortometraje cuenta con una gran cantidad de planos y movimientos de cámara oscilantes y bastante rápidos cuando empiezan los asesinatos. La cámara no permanece estática en ningún momento. La música y efectos van de acuerdo a la emoción que se quiere expresar en el cortometraje.

## Caso 2

El cortometraje "Memoria" de la directora Elísabet Yr Atladóttir (2012) es un corto animado en el que un hombre alcohólico ingresa a su casa y se queda dormido en la mesa, algo lo despierta y empieza a caminar por la casa. Cada vez que toca algo vienen a su cabeza imágenes del pasado. Corre por toda la casa y no puede escapar de ellas. Al final se aclara que la razón de sus memorias es porque mató a su hermano menor.

Es una historia de terror que incluye movimientos de cámara que muestran desesperación y locura por medio de movimientos oscilantes, uso del plano holandés y transiciones de planos por medio de imágenes agrietándose. El uso de la tonalidad roja cuando las cosas empiezan a empeorar también es un recurso que usan para darla más dramatismo a lo que se muestra; la tonalidad azulada y con un bajo grado de saturación, se usa para establecer el final del cortometraje en el que el joven se suicida. La historia es muy clara y la iluminación tiene un papel importante para provocar miedo y consternación.

### Caso 3

“Mighty Antlers” del director Sune Reinhardt Fogtmann (2011) es un cortometraje animado en el que un hombre va viajando en su auto, a lo lejos ve a un venado que está parado en medio del camino y en lugar de detenerse, acelera. Al impactarlo, pasa de estar en un hermoso lugar, a un ambiente tenebroso y lúgubre. Termina siendo violentamente atacado por un hombre con cuernos.

Este cortometraje tiene muchos elementos importantes de terror y fantasía, puesto que este hombre ingresó en un mundo sobrenatural. Los colores verdes y azules toman lugar en el momento del ataque. Los movimientos de cámara, junto con la imagen y el audio, provocan conmoción y una sensación de intranquilidad e inestabilidad pues la cámara se mueve y sigue los movimientos de los personajes atacándose.

### Caso 4

El cortometraje de terror es “Behind closed doors” (2009), dirigido por Jonathan Button, que trata de un niño que está asustado porque siente que en su cuarto hay una presencia extraña dentro del clóset. Sus padres no prestan atención al miedo que sentía Gregory. El pequeño escucha a alguien que lo llama dentro del closet y abre la puerta. Al salir del cuarto, asustado, ve a su madre víctima de los maltratos de su padre. El monstruo se convirtió en Gregory. Gráficamente es bastante simple, pero la historia es muy clara y tiene un final inesperado. El sonido es un recurso muy importante a lo largo del cortometraje así como también el manejo del color y las sombras. Muestra detalles de rasgaduras y detalles con manchas.

#### 4. CAPÍTULO IV: PROPUESTA COMUNICACIONAL

Para poder plantear una propuesta comunicacional óptima, se deben analizar nuestras técnicas de investigación. Una de ellas es por medio de encuestas a nuestro grupo objetivo: estudiantes de carreras afines a artes audiovisuales. Los resultados fueron los siguientes

Pregunta 1: Considera que los libros pueden brindar historias interesantes para que se las pueda adaptar en películas y cortometrajes

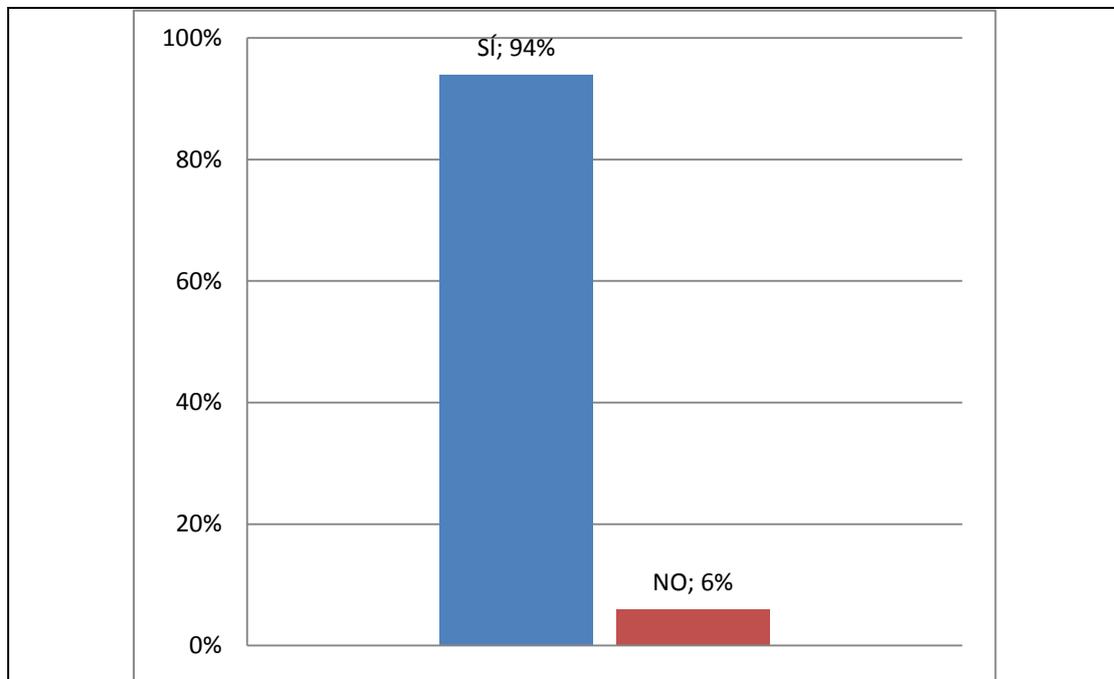
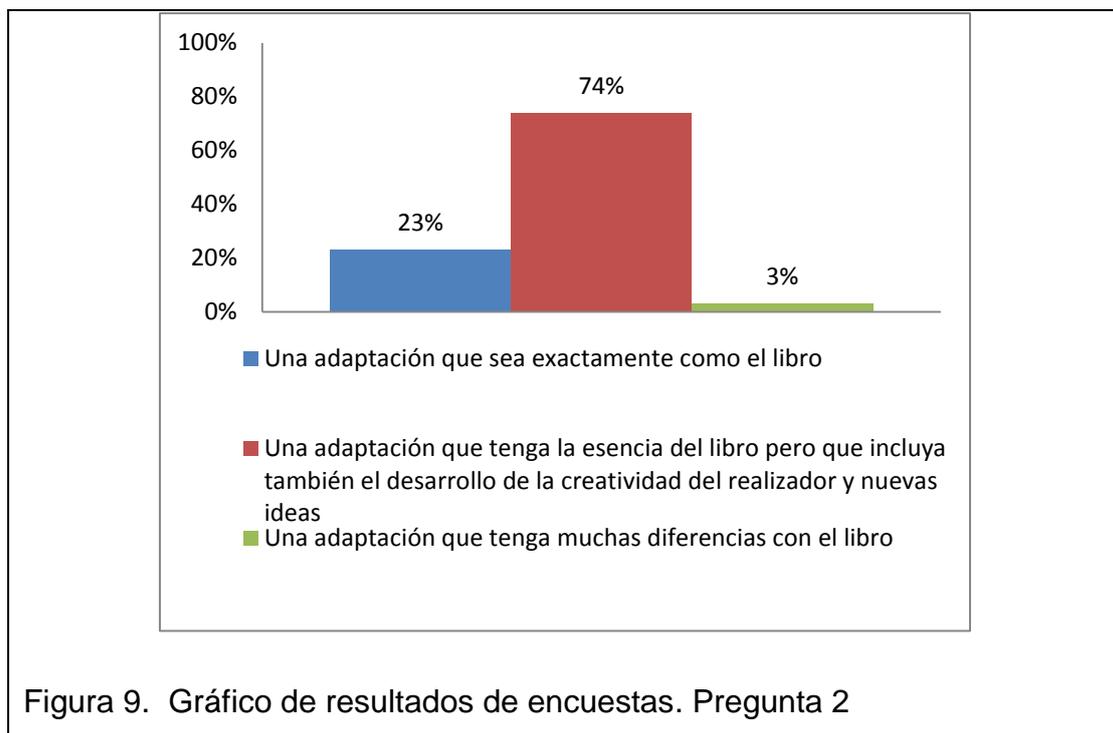


Figura 8. Gráfico de resultados de encuestas. Pregunta 1

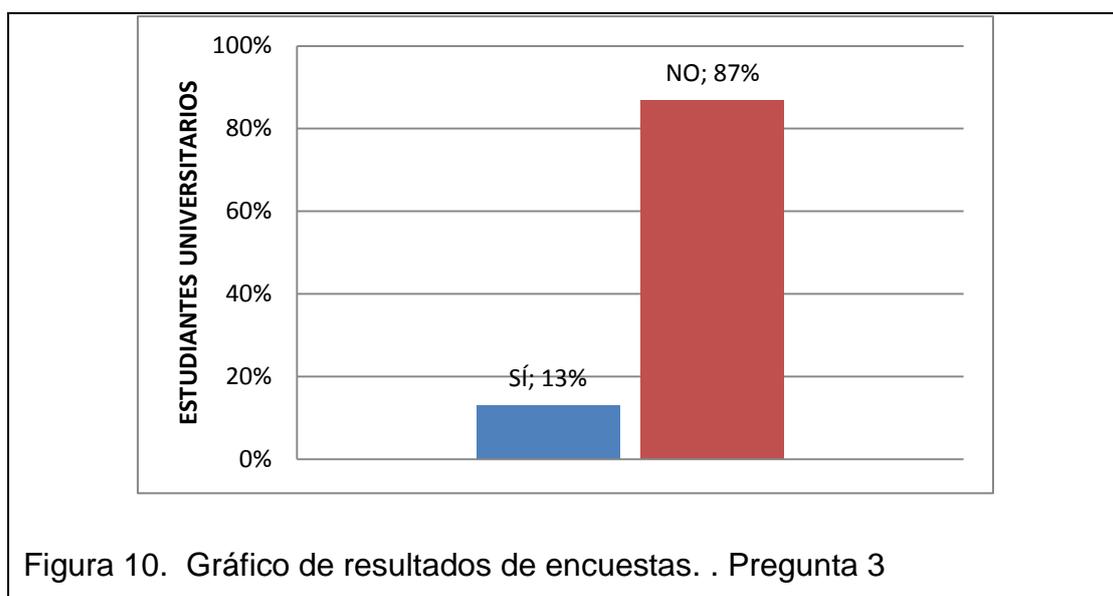
Gracias a esta pregunta se puede determinar que los estudiantes tienen un gran interés en la adaptación y existe un rechazo tan solo del 6%.

Pregunta 2: Al ver una película basada en un libro ¿Qué es lo que le gustaría?

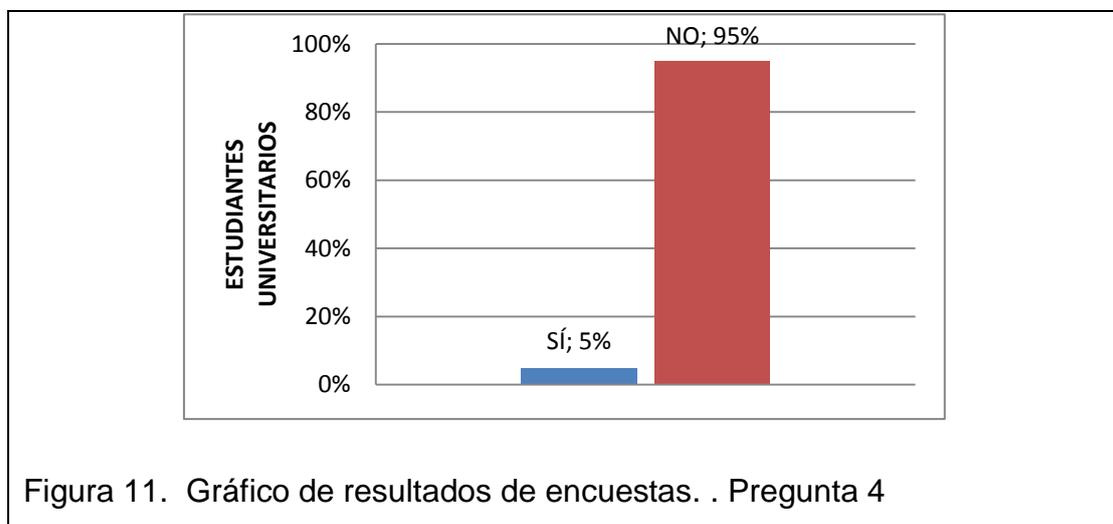


Por medio de este resultado se observa que una adaptación que tenga la esencia del libro pero que además muestre el desarrollo creativo del realizador, es la opción más apreciada. Lo cual nos hace optar por el tipo de adaptación interpretativa.

Pregunta 3: ¿Conoce algún cuento escrito por Howard Phillips Lovecraft?



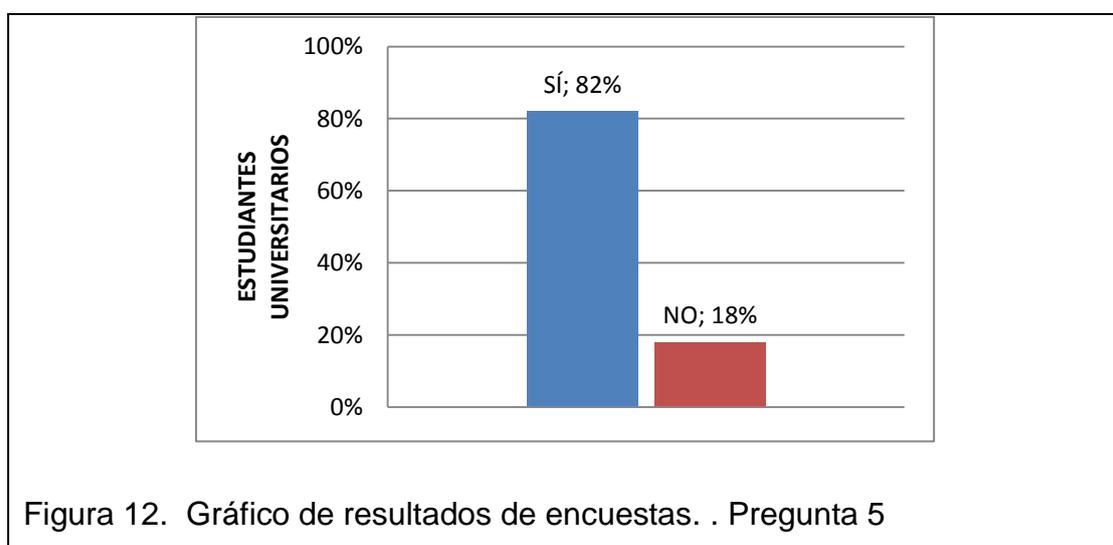
Pregunta 4: ¿Conoce algún producto audiovisual adaptado de las obras de Howard Phillips Lovecraft?



De las 100 personas encuestadas obtuvimos que un 87% no conoce ninguna de las obras de Howard Phillips Lovecraft. Y 95% no conoce ninguno de los productos audiovisuales que se han realizado en torno a su obra.

La genialidad del escritor aun no es conocida por los estudiantes, es por ello que sería una buena opción mostrar una de sus obras por medio de la adaptación.

Pregunta 5: ¿Le interesaría observar un cortometraje 3D que muestre una historia de terror?



La aceptación del 82% de estudiantes nos permite constatar que se puede crear un cortometraje de terror en una plataforma 3D

Además se incluyó la pregunta sobre lo que el espectador quisiera ver en un cortometraje de terror y sus respuestas en su mayoría están muy enfocadas en un buen guión, suspenso y aparición de cosas sangrientas.

Por lo tanto, se pretende mostrar un cortometraje animado en 3D que tendrá una duración entre 3 y 5 minutos, en el cual se plasmará uno de los cuentos escritos por Lovecraft, intentando mostrar la esencia de la obra, pero sin dejar de lado la originalidad de quien creará la animación, así como también resaltar aspectos importantes del terror; logrando obtener como resultado una adaptación atractiva y novedosa.

Dentro de las fases de realización de la adaptación 3D tenemos la preproducción, producción y postproducción.

#### **4.1. Preproducción**

##### **4.1.1. Selección de la obra y derechos de autor**

Lovecraft es estadounidense y la ley de derechos de autor de este país expone, en su Art. 302, que todas las creaciones que se hicieron antes del 1ero de enero de 1978 se mantendrán con los derechos de autor mientras éste viva y 70 años después de su fallecimiento. (Copyright Law of The United States, 2011, págs. 133,134)

El autor murió en 1937, es decir sus obras ahora son de dominio público, y el proyecto se vuelve factible dentro de lo legal.

##### **4.1.2. Reconocer la esencia de la obra**

En este punto se debe determinar cuál es la parte esencial de la obra, ya la que no debería faltar dentro nuestra adaptación para que sea óptima y tenga una base sólida determinada del libro.

Al realizar la lectura de la obra se pueden extraer varios aspectos de importancia, sin embargo hay algo clave que determina este cuento, lo cual se puede decir que se refiere al *desconocimiento de la realidad de uno mismo que drásticamente se revela frente a un espejo*.

Sin esta parte de la historia, se perdería totalmente el sentido que quiere plantear Lovecraft.

#### **4.1.3. Creación del guión**

##### **Selección de personajes**

Para la elección de los personajes que están en la obra literaria y colocarlos dentro de nuestra adaptación, es importante recurrir a los puntos tratados anteriormente y conocer las funciones que cumplen cada uno dentro del relato tratado:

*El personaje 1: el hombre de edad media que vive en el castillo.*

Este personaje tiene una función clave dentro de la historia, corresponde al personaje principal y en torno a quien gira nuestra trama. Entonces por ser este el personaje que es útil para contar la historia, debe ser parte de nuestra adaptación multimedia.

*Personaje 2: personas que están en una fiesta en el castillo iluminado.*

Estas personas se encuentran en el castillo festejando y se horrorizan al ver al personaje que ingresa al lugar. La función que tienen estos personajes es de revelar que algo espantoso está ante ellos, y además permite darle atractivo e interés a la obra pues sus gritos y el pavor que emiten transmiten mucho al espectador. Por esta razón es importante que se coloque a un personaje que sienta horror y que cause intriga.

## **Estructura del guión de terror**

Se debe establecer los 3 actos de tal manera que:

Inicialmente se encuentre el personaje en una situación de normalidad. Nuestro personaje en un principio vivía en un bosque oscuro. No era un lugar muy agradable, pero de alguna manera lo tenía alejado de la verdad.

Posteriormente el personaje se enfrenta a una situación caótica y dramática. En esta adaptación se pondrá al personaje frente a una realidad totalmente desconocida y terrible para él. Su estado de agonía lo podrá ver a través de la imagen de un espejo.

Finalmente el personaje volverá a un estado estable. En el caso de esta historia el personaje permanece solo dentro de la cripta.

## Guión de la adaptación del cuento “El extraño”

### INT.CRIPTA.NOCHE

Hombre sentado en el suelo. Observa la luna. Baja la mirada y se lamenta

HOMBRE (VOZ EN OFF)

Jamás debí haber salido de ese bosque. Nunca me di cuenta que ese funesto lugar me permitía estar distante de toda esta realidad que se reveló aquel día ante mis ojos

### EXT.BOSQUE.NOCHE

Hombre caminando por el bosque. Hay cráneos esparcidos por todo el lugar y grandes árboles.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

Aún recuerdo cuando pasaba mis días inmerso en la densa oscuridad, y rodeado por la muerte, que estaba plasmada en los restos fósiles esparcidos en el suelo.

Hombre llega al pie de una enorme torre y empieza a ascender

HOMBRE (VOZ EN OFF)

No puedo juzgarme por la decisión que tomé ese día. Harto de la horrible sensación de soledad y el ansia de ver algo de luminosidad de la luna, tomé el riesgo de subir esa enorme estructura

Hombre asciende por la torre y no ve la luna, solo observa una puerta frente a él.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

Cuando llegué a la parte más alta, no encontré lo que esperaba. Solo pude observar una extraña puerta, que me permitió el acceso a este mundo diferente

**INT.CRIPTA.NOCHE**

Hombre entra a la cripta. Mientras admiraba la luz de la luna, la puerta por la que ingresó se cerró fuertemente.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

La luz de la luna iluminó mi mirada y mi corazón, que no habían contemplado algo tan maravilloso desde hace ya mucho tiempo.

Intentó abrirla de nuevo, pero no lo consiguió. Decidió salir de la cripta

HOMBRE (VOZ EN OFF)

Ojalá me hubiera quedado conforme con el resplandor que se presentaba ante mis ojos, pero no pude contener el deseo de explorar.

**EXT.CASA.NOCHE**

Hombre afuera de la casa observando la sombra de una mujer que estaba sentada dentro del lugar. La puerta no estaba asegurada y decidió entrar. Se observa la sombra de la mujer que huye mientras emite un desgarrador grito.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

En donde esperaba encontrar un poco de ilusión y alegría, al contactarme con otro ser humano, y acabar con mi aislamiento, hallé lo que jamás imaginé.

**INT.CASA.NOCHE**

Hombre caminando por la sala. Se queda viendo atentamente a una fotografía. Cae la manta que cubría el espejo. Se asusta mucho y da un paso hacia atrás

HOMBRE (VOZ EN OFF)

No comprendía que era lo que pasó en ese instante, la razón del estrepitoso chillido de aquella mujer. Mi duda terminó con la aparición de la cosa más horrible y repugnante que jamás había visto.

Con su rostro lleno de asombro mira hacia adelante y lentamente se acerca.  
Sus manos tocan una superficie. Mira su rostro en el espejo y grita.

**INT.CRIPTA.NOCHE**

Personaje sentado en el suelo.

HOMBRE (VOZ EN OFF)

Y ahora estoy aquí, atrapado en un mundo al que ya no  
pertenezco, Atormentado por lo que sucedió aquel día. Solo  
permanezco en esta cripta consumiéndome con los recuerdos de  
lo que me reveló ese pulido espejo.

## Desarrollo del Storyboard

	<p>ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE            PLANO: General            ACCIÓN: Hombre sentado en el suelo. Observa la luna.            SONIDO: "Jamás debí haber salido de ese bosque."</p>
	<p>ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE            PLANO: General            ACCIÓN: Hombre sentado en el suelo.            SONIDO: "Nunca me di cuenta que ese funesto lugar..."</p>
	<p>ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE            PLANO: Medio            ACCIÓN: Hombre sentado en el suelo.            SONIDO: "...me permitía estar distante de toda esta realidad que se reveló aquel día ante mis ojos"</p>
	<p>ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE            PLANO: General            ACCIÓN: Hombre sentado en el suelo.            SONIDO: "Aún recuerdo ..."</p>

Figura 13. Storyboard del cortometraje. Página 1



ESCENA: EXT.BOSQUE.NOCHE

PLANO: General. Movimiento de cámara: tracking hacia la derecha

ACCIÓN: Hombre caminando mientras se observan restos fósiles

SONIDO: "...cuando pasaba mis días inmerso en la densa oscuridad, y rodeado por la muerte, que estaba plasmada en los restos fósiles esparcidos en el suelo."



ESCENA: EXT.BOSQUE.NOCHE

PLANO: General contrapicado

ACCIÓN: Hombre se deiene a observar la torre.

SONIDO: "No puedo juzgarme por la decisión que tomé ese día."



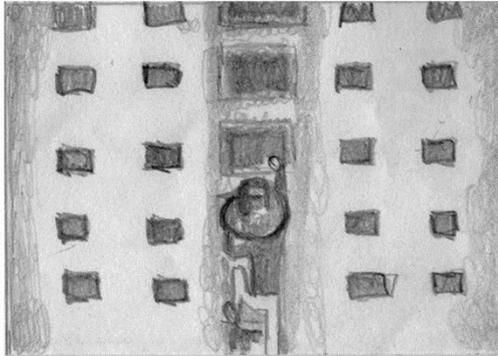
ESCENA: EXT.BOSQUE.NOCHE

PLANO: Detalle de las piernas avanzando

ACCIÓN: Hombre caminando hacia la torre

SONIDO: "Harto de la horrible sensación de soledad y el ansia de ver algo de luminosidad de la luna, ..."

Figura 14. Storyboard del cortometraje. Página 2



ESCENA: EXT.BOSQUE.NOCHE

PLANO: General

ACCIÓN: Hombre escalando la estructura

SONIDO: "...tomé el riesgo de subir esa enorme estructura"

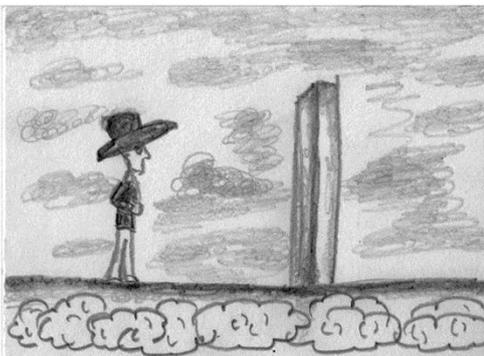


ESCENA: EXT.BOSQUE.NOCHE

PLANO: Contrapicado

ACCIÓN: Hombre escalando la estructura

SONIDO:



ESCENA: EXT.BOSQUE.NOCHE

PLANO: General

ACCIÓN: Hombre llega a lo más alto de la torre.

SONIDO: "Cuando llegué a la parte más alta, no encontré lo que esperaba"



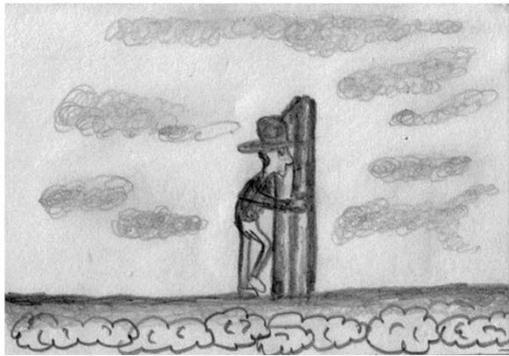
ESCENA: EXT.BOSQUE.NOCHE

PLANO: Medio

ACCIÓN: Hombre acercándose a la puerta.

SONIDO: "Solo pude observar una extraña puerta..."

Figura 15. Storyboard del cortometraje. Página 3

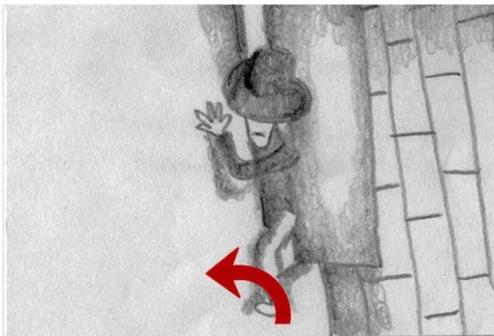


ESCENA: EXT.BOSQUE.NOCHE

PLANO: General

ACCIÓN: Hombre ingresando por la puerta

SONIDO: "...que me permitió el acceso.."



ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE

PLANO: General. La cámara se mueve 90 grados

ACCIÓN: Hombre entrando a la cripta y la gravedad cambia

SONIDO:



ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE

PLANO: Medio

ACCIÓN: Hombre sorprendido observa la luna

SONIDO: "La luz de la luna iluminó mi mirada y mi corazón.."



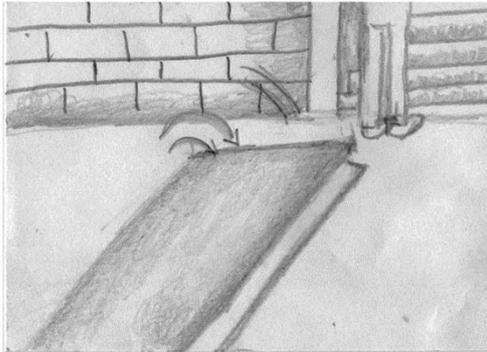
ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE

PLANO: Over the shoulder

ACCIÓN: Hombre admirando la luna.

SONIDO: "...que no habían contemplado algo tan maravilloso desde hace ya mucho tiempo."

Figura 16. Storyboard del cortometraje. Página 4



ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE

PLANO: Medio. En primer plano se encuentra la puerta y en 2do con desenfoco el hombre

ACCIÓN: La puerta se cierra repentinamente y el hombre corre para intentar abrirla de nuevo.

SONIDO: Efecto de sonido del golpe de la puerta al cerrarse

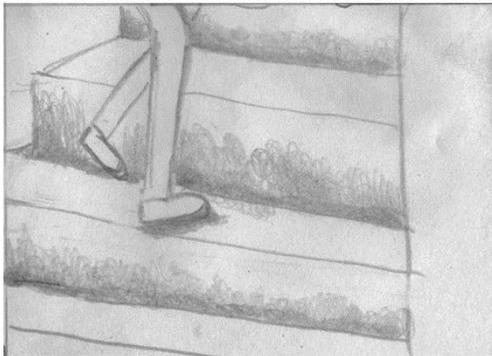


ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE

PLANO: General.

ACCIÓN: Hombre intentando abrir la puerta. No lo consigue entonces se levanta.

SONIDO: "Ojalá me hubiera quedado conforme con el resplandor que se presentaba ante mis ojos..."



ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE

PLANO: Medio

ACCIÓN: Hombre saliendo de la cripta por las escaleras

SONIDO: "...pero no pude contener el deseo de explorar."



ESCENA: EXT.CASA.NOCHE

PLANO: Over the shoulder

ACCIÓN: Hombre admirando a una casa en donde se puede ver la sombra de una mujer

SONIDO: "En donde esperaba encontrar un poco de ilusión y alegría, al contactarme con otro ser humano, y acabar con mi aislamiento..."

Figura 17. Storyboard del cortometraje. Página 5



ESCENA: INT.CASA.NOCHE

PLANO: Medium close.

ACCIÓN: El hombre empuja la puerta y se asoma.

SONIDO: "...hallé lo que jamás imaginé"



ESCENA: EXT.CASA.NOCHE

PLANO: General.

ACCIÓN: Mujer grita al ver al hombre y huye.

SONIDO: Se escucha un grito



ESCENA: INT.CASA.NOCHE

PLANO: Medio

ACCIÓN: Hombre entrando a la casa

SONIDO: "No comprendía que era lo que pasó en ese instante..."



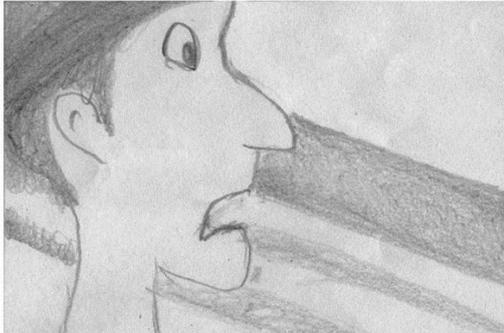
ESCENA: INT.CASA.NOCHE

PLANO: Medium close

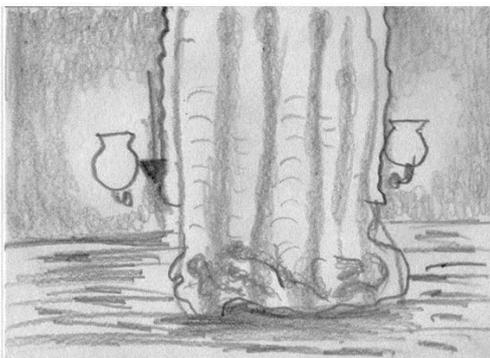
ACCIÓN: Hombre explorando la casa. Observa una fotografía

SONIDO: "...la razón del estrepitoso chillido de aquella mujer."

Figura 18. Storyboard del cortometraje. Página 6



ESCENA: INT.CASA.NOCHE  
 PLANO: Primerísimo primer plano  
 ACCIÓN: El hombre se sorprende al ver su imagen en la fotografía  
 SONIDO: Música de fondo



ESCENA: INT.CASA.NOCHE  
 PLANO: General.  
 ACCIÓN: Cae la tela que cubría el objeto misterioso  
 SONIDO: Música de fondo

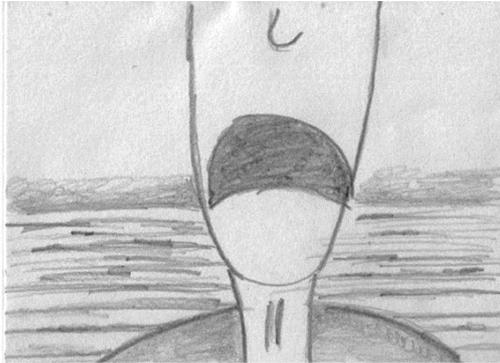


ESCENA: INT.CASA.NOCHE  
 PLANO: Holandés  
 ACCIÓN: Hombre da un paso hacia atrás.  
 SONIDO: "Mi duda terminó con la aparición de la cosa más horrible y repugnante que jamás había visto."

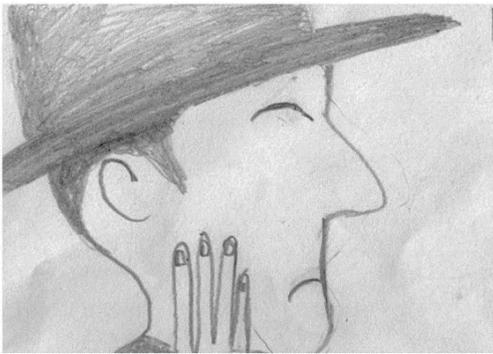


ESCENA: INT.CASA.NOCHE  
 PLANO: Medio. Holandés  
 ACCIÓN: Hombre acercándose lentamente hacia lo que tiene frente a él.  
 SONIDO: Música de fondo.

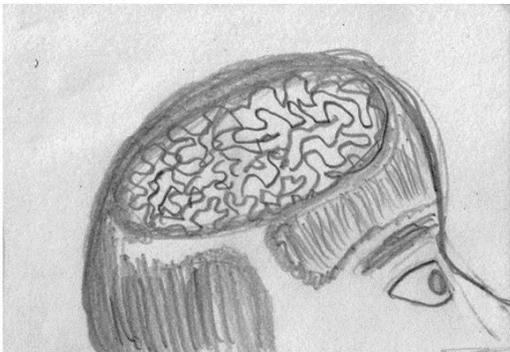
Figura 19. Storyboard del cortometraje. Página 7



ESCENA: INT.CASA.NOCHE  
 PLANO: Plano detalle  
 ACCIÓN: El hombre se asusta  
 SONIDO: Música de fondo



ESCENA: INT.CASA.NOCHE  
 PLANO: Primerísimo primer plano  
 ACCIÓN: Se toca el rostro y se empieza a lamentar  
 SONIDO: Música de fondo



ESCENA: INT.CASA.NOCHE  
 PLANO: Plano detalle del cerebro  
 ACCIÓN: Se quita el sombrero y su cráneo está expuesto y latiendo.  
 SONIDO: Música de fondo con efectos de sonido que denotan suspenso.



ESCENA: INT.CASA.NOCHE  
 PLANO: Plano detalle del rostro  
 ACCIÓN: Los ojos del hombre miran fijamente hacia adelante  
 SONIDO: Música de fondo con efectos de sonido que denotan suspenso.

Figura 20. Storyboard del cortometraje. Página 8



ESCENA: INT.CASA.NOCHE

PLANO: Plano americano

ACCIÓN: El hombre consternado al ver su imagen en el espejo

SONIDO: Música de fondo con efectos de sonido que denotan suspenso



ESCENA: INT.CASA.NOCHE

PLANO: Medium close

ACCIÓN: grita con desesperación

SONIDO: Música de fondo. Grito del hombre.

FADE TO BLACK

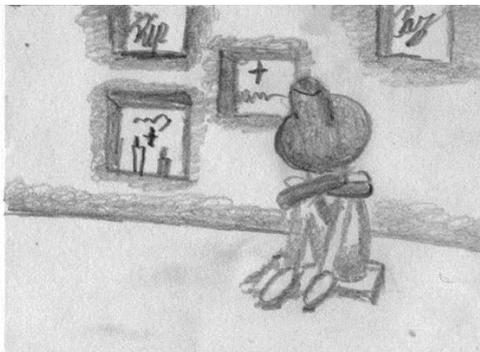


ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE

PLANO: General

ACCIÓN: Hombre sentado en la cripta

SONIDO: "Y ahora estoy aquí, atrapado en un mundo al que ya no pertenezco, atormentado por lo que sucedió aquel día"



ESCENA: INT.CRIPTA.NOCHE

PLANO: General

ACCIÓN: Hombre sentado en la cripta

SONIDO: "Solo permanezco en esta cripta consumiéndome con los recuerdos de lo que me reveló ese pulido espejo."

Figura 21. Storyboard del cortometraje. Página 9

## Diseño de personajes

Se desarrollará un personaje delgado que tenga sus manos largas y huesudas. Una parte de su cerebro estará expuesta y latiendo, para darle más detalle al cortometraje. En el rostro se podrá observar ciertas áreas óseas.

Una de las técnicas que se usa dentro del género del terror es no mostrar todo desde el principio, es por eso que para poder desarrollar nuestra historia, el personaje debe tener elementos que le ayuden a no evidenciar pronto su estado de agonía. Es por ello que se le coloca un sombrero.

La ropa que usa este personaje debe ser un poco descolorida y sucia.



Figura 22. Diseño del primer personaje sin sombrero

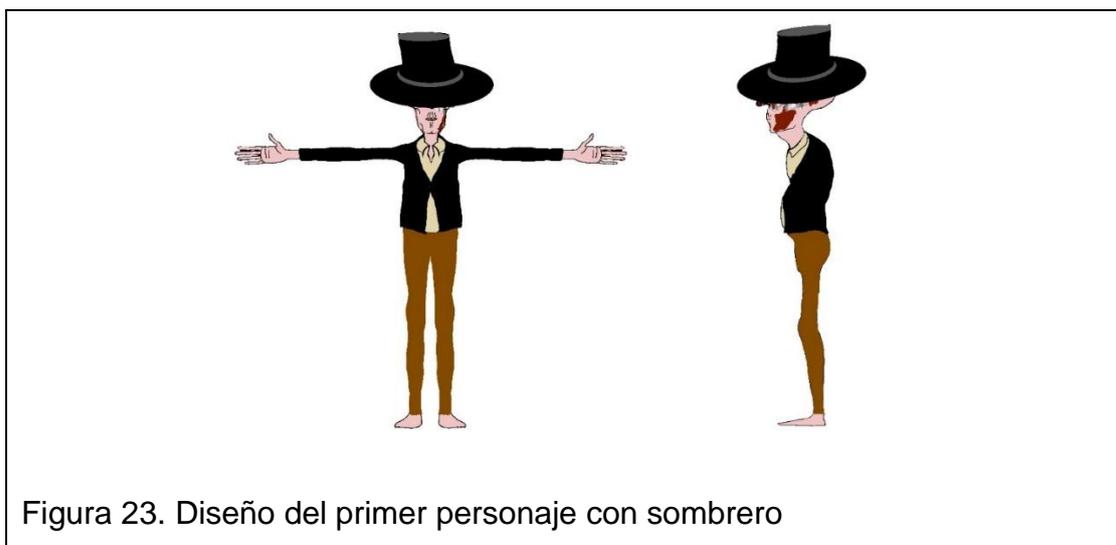
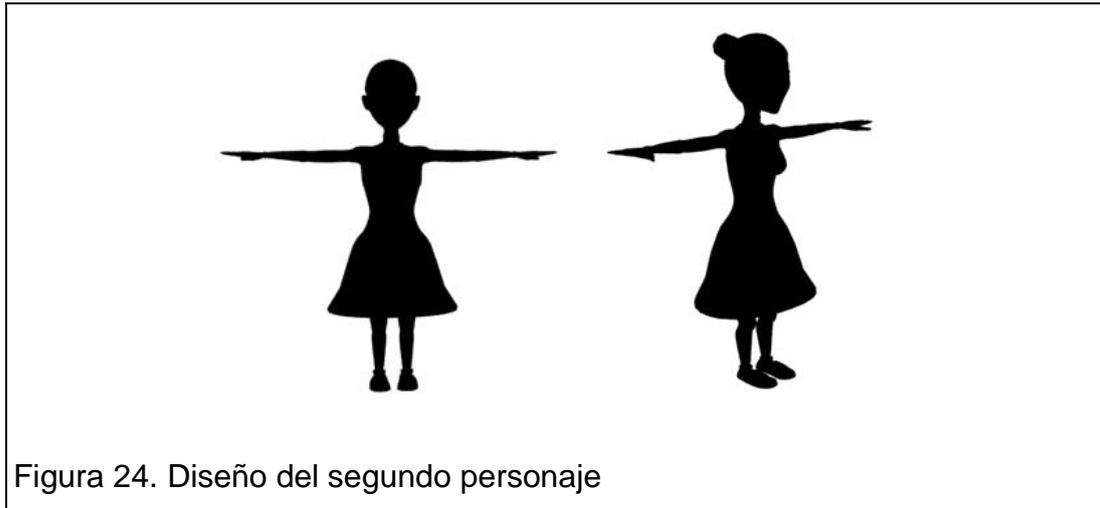


Figura 23. Diseño del primer personaje con sombrero



El segundo personaje: la mujer que grita al verlo, solo corresponde a una silueta negra que se ve a través de la ventana; por esta razón el personaje no tendrá detalles de color.

### Escenarios

Se estableció que la historia se va a desarrollar en 3 escenarios diferentes. El primero corresponde a la cripta, el segundo es el bosque oscuro y el tercero es la casa de aquella mujer. Varios elementos de los escenarios, fueron realizados en 2D en Adobe Illustrator y Adobe Photoshop, para luego ser colocados en la escena 3D.

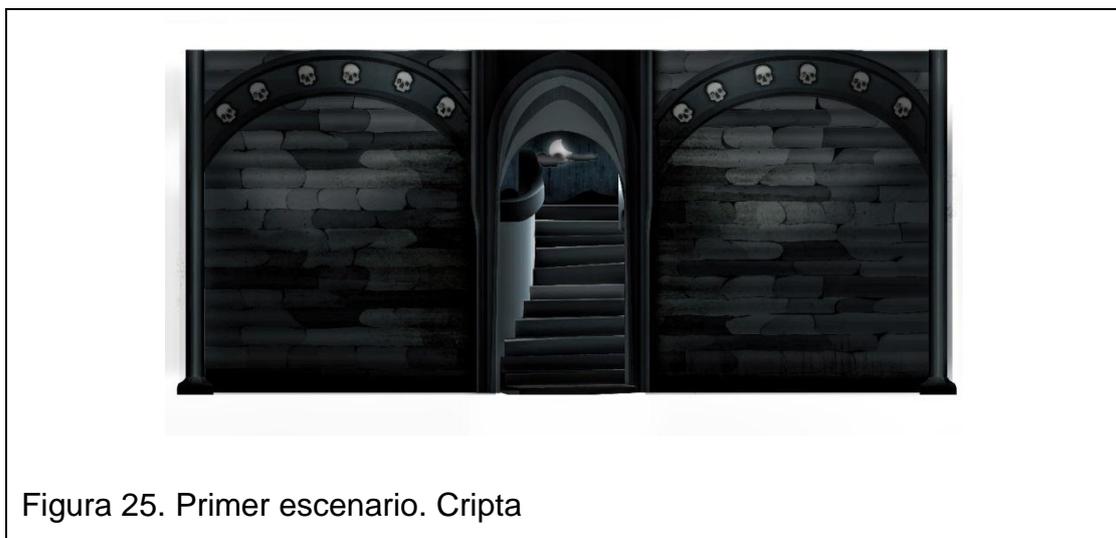




Figura 26. Segundo escenario. Bosque



Figura 27. Tercer escenario. Casa

## 4.2. Producción

### Layout

Para el layout se crearon elementos básicos que representen los objetos que formarán parte de la historia. En esta fase se realiza la animación de la cámara, mostrando los planos que se van a usar y los movimientos que tienen cada uno. Esto se lo ejecutó en el programa Autodesk Maya.

## Modelado

Teniendo nuestros personajes y escenarios diseñados, se procede a la creación de los modelos en 3D que necesitamos.

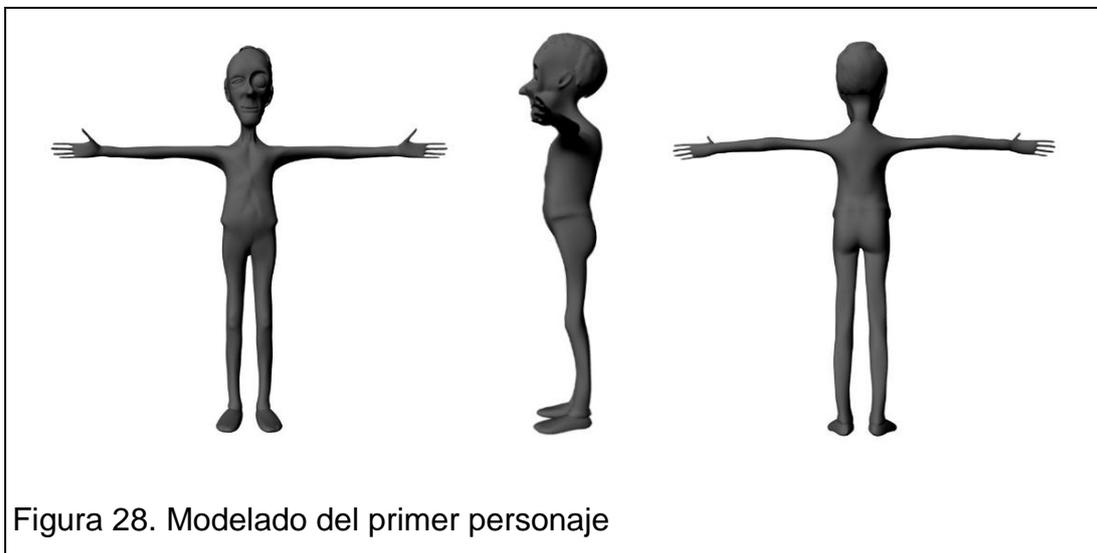


Figura 28. Modelado del primer personaje

## Texturas

Después de la fase de modelado se debe crear los mapas de texturas. Gracias a que el programa Zbrush nos permite pintar directamente encima del modelo y darles detalles de relieve, se consideró una herramienta apropiada para realizar esta etapa del proyecto

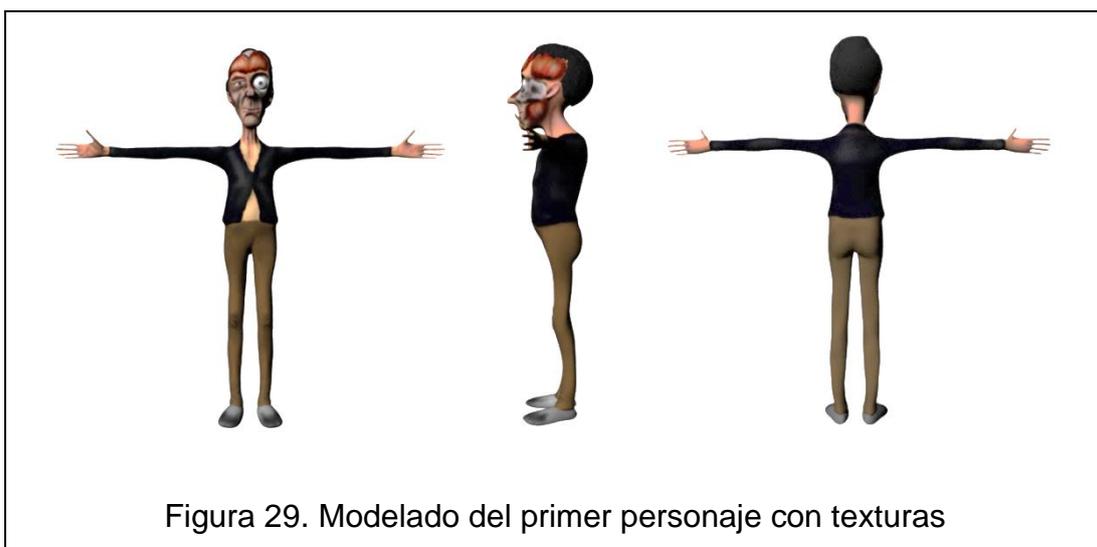
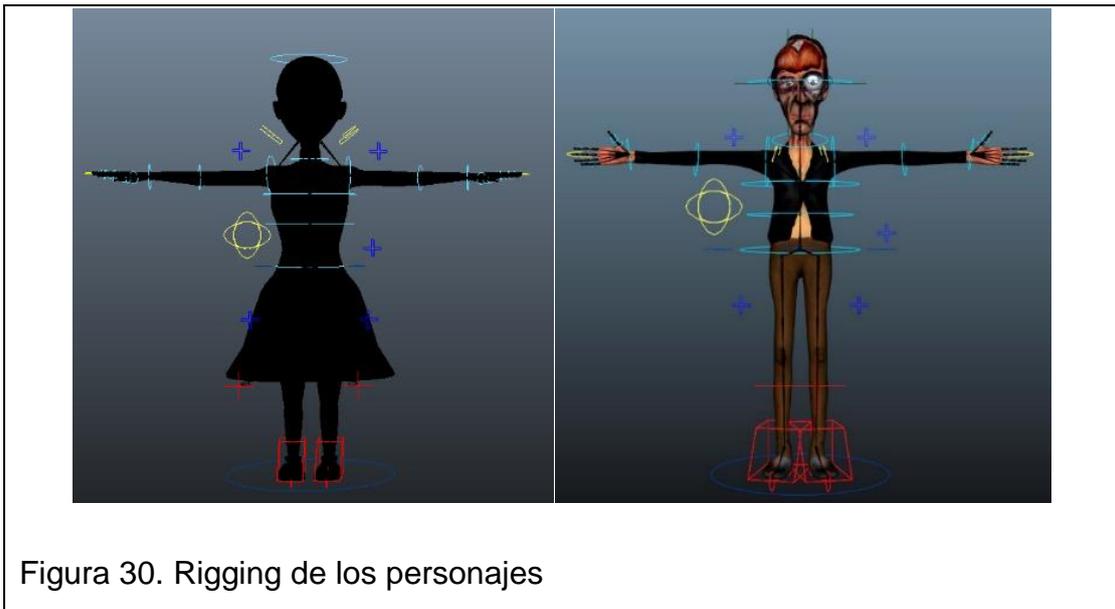


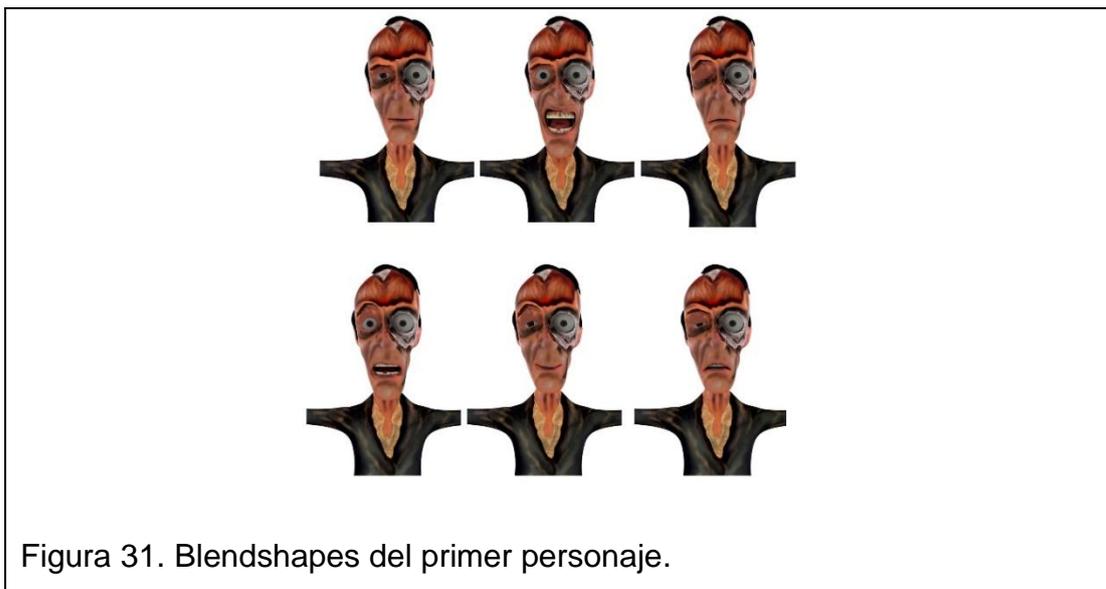
Figura 29. Modelado del primer personaje con texturas

## Rigging y blendshapes

Existen muchas formas de colocar los controladores a nuestro personaje bípedo. Se escogió realizar este proceso con el uso del plug-in Advanced Skeleton, ya que tiene todo lo necesario para mover adecuadamente el cuerpo de los personajes; sin embargo después de esto se realizó una edición de las influencias de cada uno de los controladores en relación a la piel del personaje.



Para crear las expresiones faciales del personaje se realizaron blendshapes creados en Zbrush y posteriormente fueron exportados a Maya.



Para el segundo personaje no se necesitan expresiones faciales.

### **Animación**

Esta etapa de la producción se la realiza en el programa Autodesk Maya. La animación se la crea en base a grabaciones reales para intentar lograr un movimiento natural y fluido del cuerpo y así transmitir las sensaciones de los personajes de la historia. Se hará una animación en base al parámetro de 24 frames por segundo.

Se hace también uso de expresiones en lenguaje MEL para poder crear los movimientos aleatorios en los dedos y la boca cuando el personaje tiembla por el miedo que siente al ver el espejo.

### **Efectos dinámicos**

Para la parte en que la tela que cubre el espejo cae al suelo, es necesario crear un efecto dinámico denominado nCloth, que nos permite simular manipulando valores como la gravedad.

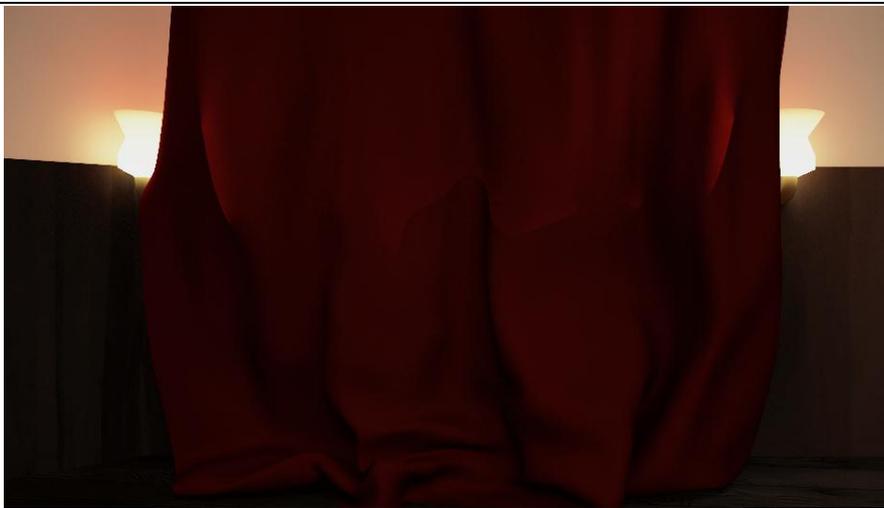


Figura 32. Efecto dinámico de la tela cayendo

## Iluminación y render

La colocación de luces en el escenario va de acuerdo a nuestras necesidades. Se utilizó el motor de render V-Ray, que nos permitió resultados muy buenos en cuanto a calidad de la imagen. El render de este proyecto se realizó por capas lo cual permitió que tengamos el control de los elementos que se muestran en la toma.



Figura 33. Render

## 4.2. Postproducción

### Composición, efectos y edición de color

Después de realizar el render, se usó el programa after effects para componer nuestra escena y poder colocar ciertos efectos con partículas. Gracias al panel de efectos se pudo editar cada una de las capas de render para darle el color que deseamos y ciertos efectos de desenfoques.



Figura 34. Resultado final de postproducción

### **Música y efectos de sonido**

Para encontrar las canciones adecuadas y los efectos de sonido necesarios, se recurrió a bibliotecas virtuales. Las canciones que se usaron son las siguientes:

“Fusain immersion” del creador Julien Boulier y

“Nyctophobia” de Sublustris Nox

Estas canciones fueron encontradas en la página jamendo.com y cuentan con una licencia “Creative Commons” la cual nos permite mezclar estas pistas y mostrarlas en cualquier tipo de proyecto, siempre y cuando se mencione al artista en los créditos.

## **5. CAPÍTULO V: METODOLOGÍA**

### **5.1. Determinación de la población y selección de muestra.**

#### **5.1.1. Población**

Para la realización de este proyecto se deberá tomar en cuenta algunas unidades de investigación. La primera población está conformada por las adaptaciones audiovisuales y animaciones (cortometrajes) que se han realizado en base a las obras del escritor H.P. Lovecraft, para realizar una propuesta diferente. La población está integrada por 25 unidades.

Parte de la investigación también está enfocada al análisis de cuentos del escritor H.P. Lovecraft, para poder compararlos con la población anterior y así definir las diferencias que tienen y determinar el tipo de adaptación que se usa. La segunda población está conformada por los 102 relatos de Lovecraft.

Como tercera población, tenemos los cortometrajes animados de terror que hayan sido realizados los últimos 6 años, para poder analizarlos y definir elementos característicos, similitudes y diferencias y lograr tomar este análisis para adecuarlo al producto audiovisual de terror que se pretende realizar. La tercera población está conformada por 20 unidades.

Finalmente, la cuarta población de estudio corresponde a los estudiantes de carreras afines a artes audiovisuales, en la ciudad de Quito. Esta población nos ayudará a establecer la perspectiva que poseen acerca de la temática de la adaptación, el conocimiento sobre el autor H.P. Lovecraft y también sobre la acogida de una adaptación 3d.

#### **5.1.2. Muestreo**

La primera población (adaptaciones a los cuentos de Lovecraft) tendrá un muestreo aleatorio simple, debido a que no existe algún parámetro de selección que sea apropiado, es decir que todas las adaptaciones tendrán la posibilidad de ser escogidas.

Para el caso de la segunda población (cuentos escritos por Lovecraft) usaremos un muestreo no probabilístico intencional dado por criterio del investigador, ya que los elementos que conforman la muestra tienen que ser en base a los de la primera población y el cuento "El extraño".

La tercera población (Cortometrajes de terror) tendrá un muestreo no probabilístico intencional ya que la selección de los cortos será por el discernimiento del realizador. Para la cuarta población (Estudiantes) se realizará un muestreo no probabilístico por conveniencia

### **5.1.3. Muestra**

Para la primera población (adaptaciones a los cuentos de Lovecraft), debido a que se va a realizar un análisis de profundidad, tanto de características de las adaptaciones como de su estructura y componentes, se usará la muestra no probabilística. Para establecer la representatividad se define el espacio de la investigación el cual, en este caso, será el internet. Por los criterios de Berteaux se tomará como muestra un intervalo de 1 a 10 casos, ya que con este número se puede llegar al objetivo, y determinar varias características de las adaptaciones.

Para la segunda población (cuentos escritos por Lovecraft) se usará igualmente la muestra no probabilística, puesto que necesitamos analizar características de la historia que se va a adaptar, así como también las cualidades de la obra seleccionada. La representatividad se fijará en torno a la literatura del escritor en cuestión. La muestra está definida entre 1 a 10 unidades.

Para la tercera población (Cortometrajes de terror), de igual forma se tiene una muestra no probabilística porque se pretende realizar un análisis de planos, elementos visuales y sonoros; es decir un estudio a profundidad. La representatividad está definida por un período de tiempo conformado por los últimos 5 años y el espacio será el internet. El punto de saturación que será el apropiado para esta parte de la investigación será entre 1-10 casos, ya que con estos encontraremos las características de la imagen y uso de distintos

elementos que caracterizan a la mirada del terror que se muestra en la actualidad.

Por último, para la cuarta población realizaremos un sondeo por conveniencia a 100 estudiantes universitarios de carreras relacionadas con lo audiovisual.

## **5.2. Método**

Se utilizará el método inductivo, puesto que se partirá de casos particulares para llegar a conclusiones generales. Lo aplicaremos en el caso del estudio de los cuentos de Lovecraft, material audiovisual en base a sus historias, cuentos de terror y muestra de estudiantes universitarios.

Además se usará el método analítico lógico ya que este nos permite hacer un análisis por separado de cada uno de los casos, tanto de los cuentos, cortometrajes de terror y adaptaciones de Lovecraft, para posteriormente llegar a determinar conclusiones.

## **5.3. Enfoque metodológico.**

Se manejará este proyecto de investigación con un enfoque multimodal es decir un enfoque mixto, cualitativo y cuantitativo. Será cualitativo ya que por medio del uso de este, se analiza la profundidad del problema y de cada una de las variables de: género de terror, cuento de Lovecraft y la adaptación literaria. Además es cuantitativo ya que se necesita la recolección de datos, en este caso de características que se van repitiendo en la obra literaria para determinar el estilo del autor, en las adaptaciones para extraer la estructura y parámetros que siguen y en los cortometrajes para evaluar aspectos semióticos de imagen y sonido; la recolección de estos datos nos ayuda a llegar a determinar características específicas y necesarias para realizar la adaptación de una obra de Lovecraft a un cortometraje animado.

#### **5.4. Grupo objetivo**

Este proyecto está dirigido a jóvenes universitarios entre 20 y 25 años de edad, que estén encaminándose en carreras afines a artes audiovisuales, en la ciudad de Quito.

#### **5.5. Técnicas de investigación**

Para la primera población que está formada por cortometrajes adaptados de los cuentos de Lovecraft, se utilizará la técnica documental y la observación para el análisis de la estructura y para realizar una comparativa con la de la obra base. Gracias a la técnica documental podemos acceder a los productos audiovisuales que están en internet.

Para la segunda población, integrada por los cuentos escritos por Lovecraft, se necesita realizar un análisis de cómo está estructurado y del contenido o mensaje que está incluido dentro de cada una de las obras escogidas. Para ello es factible la investigación bibliográfica y la observación, ya que la primera implica la lectura de documentos y la segunda nos permite realizar el análisis de lo que se necesita conocer acerca de los cuentos seleccionados.

Para la tercera población, cortometrajes animados de terror, también se usará la técnica documental, para poder analizar el material audiovisual de terror que están en internet, puesto que en nuestros objetivos se encuentra establecer características del género de terror.

Finalmente para la cuarta población, se va a recurrir a la técnica de la encuesta, pues esta nos permitirá acceder a los datos que necesitamos para definir la opinión de nuestro grupo objetivo con respecto a la adaptación, el autor y el terror.

## 5.6. Presupuesto

### Investigación

Tabla 1. Presupuesto de la investigación

<b>Materiales para Investigación</b>			
<b>Cantidad</b>	<b>Descripción</b>	<b>Precio (USD)</b>	<b>Total (USD)</b>
<b>5</b>	Libros	40,00	200,00
<b>100</b>	Fotocopias Biblioteca	0,05	5,00
<b>100</b>	Impresiones	0,10	10,00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>215,00</b>
<b>Equipos</b>			
<b>1</b>	Computadora	600,00	600,00
<b>1</b>	Impresora	100,00	100,00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>700,00</b>
<b>Otros Gastos</b>			
<b>5</b>	Internet mensual	30,00	150,00
<b>2</b>	Cartuchos recargables impresora	50,00	100,00
<b>3</b>	Resmas de hojas blancas	8,00	24,00
<b>2</b>	Anillados	4,00	8,00
<b>3</b>	Empastados	25,00	75,00
<b>200</b>	Fotocopias	0.03	6,00
<b>1</b>	Matrícula anual	300,00	300,00
<b>SUBTOTAL</b>			<b>663,00</b>
<b>TOTAL PRESUPUESTO DE INVESTIGACIÓN</b>			<b>1578,00</b>

Tabla 2. Presupuesto del proyecto multimedia

<b>EQUIPO TÉCNICO (Honorarios)</b>	Cantidad	Tiempo o Proyecto	Costo Real	Costo Tesis
Productor ejecutivo	1	Por proyecto	2500	0
Director	1	Por proyecto	3000	0
Asistente de dirección	1	Por proyecto	1000	0
Director creativo	1	Por proyecto	800	0
Director de iluminación	1	Por proyecto	1000	0
Guionista	1	Por proyecto	700	0
Investigador	1	Por proyecto	2500	0
Asistente de investigador	1	Por proyecto	1000	0
Especialista en psicología (Tema investigación desde profesional)	1	Por proyecto	2000	0
<b>TOTAL EN DÓLARES</b>			<b>14500</b>	<b>0</b>
<b>PRODUCCIÓN</b>				
Jefe de producción	1	Por proyecto	1500	0
Productor en línea	1	Por proyecto	1000	0
Coordinador de producción	1	Por proyecto	900	0
Asistente de producción	1	Por proyecto	600	0
<b>TOTAL EN DÓLARES</b>			<b>4000</b>	<b>0</b>
<b>FOTOGRAFÍA</b>				
Director de fotografía	1	Por proyecto	1300	0
<b>TOTAL EN DÓLARES</b>			<b>1300</b>	<b>0</b>
<b>ARTE</b>				
Director de arte	1	Por proyecto	1500	0
Asistente de arte	1	Por proyecto	800	0
Diseñador gráfico	1	Por proyecto	800	0
Diseñador de personajes	1	Por proyecto	2000	0
Modelador de personajes	2	Por proyecto	3000	0
Modelador de escenarios	1	Por proyecto	1500	0
Encargado de texturas	1	Por proyecto	1100	0

Iluminador		Por proyecto	1000	0
<b>TOTAL EN DÓLARES</b>			<b>11700</b>	<b>0</b>
<b>ANIMACIÓN</b>				
Director de animación	1	Por proyecto	2300	0
Asistente de animación	2	Por proyecto	1600	0
Animadores	4	Por proyecto	6000	0
Rigger	1	Por proyecto	1800	0
Render Especialista	1	Por proyecto	1500	0
<b>TOTAL EN DÓLARES</b>			<b>13200</b>	<b>0</b>
<b>POST PRODUCCIÓN</b>				
Post Productor	1	Por proyecto	2000	0
FX (efectos especiales)	1	Por proyecto	900	0
<b>TOTAL EN DÓLARES</b>			<b>2900</b>	<b>0</b>
<b>SONIDO</b>				
Narración	1	Por proyecto	1200	100
Música	1	Por proyecto	1200	0
<b>TOTAL EN DÓLARES</b>			<b>2400</b>	<b>100</b>
<b>EQUIPOS</b>				
Work Station (Computadoras Render alquiler)	3	Alquiler por día	1500	0
Disco externo ( Solo para almacenar información del proyecto 600 Gb)	1	Por proyecto	110	110
<b>TOTAL EN DÓLARES</b>			<b>1610</b>	<b>110</b>
<b>SUBTOTAL</b>				
			<b>51610</b>	<b>210</b>
<b>IMPREVISTOS</b>				
<b>S</b> (10% DEL SUBTOTAL)			<b>5161</b>	<b>21</b>
<b>TOTAL EN DÓLARES</b>				
			<b>56771</b>	<b>231</b>

## CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### Conclusiones

La esencia de la obra es una de las cualidades que no se debe perder cuando se realiza un trabajo adaptado; es decir el aspecto que quiere enfocar el autor en una mirada más profunda.

Otra de las cualidades de una adaptación a productos multimedia, es que la fidelidad se va a ver afectada en cierto grado por el traspaso de un medio a otro. Por esto se debe realizar una selección de personajes, escenarios y acciones que sean útiles para no desviarnos de la trama

Se determinó que el tipo de adaptación que es más aplicable a productos multimedia y que tiene más acogida en nuestro grupo objetivo, es la adaptación interpretativa. Esta nos permite desarrollar la creatividad, sin dejar de lado la esencia de la obra del escritor.

Al seleccionar una obra literaria debemos conocer acerca de los derechos de autor que esta posee, pues en el caso de que sea una obra protegida, tendremos que pedir permisos para poder utilizarla.

Para que un cortometraje esté estructurado dentro del género del terror debe presentar una situación de caos, donde los personajes se enfrenten a la ruptura del orden, en el que inicialmente se encontraban.

Gracias al análisis de los cortometrajes animados de terror, se puede concluir que el manejo de la cromática, de los planos y movimientos de cámara, tienen gran importancia. Las cromáticas cálidas (colores amarillo y naranja) establecen una situación de normalidad; las cromáticas frías denotan situaciones en las que los personajes sienten miedo o se espera la llegada de algo muy malo. El recurso de usar una cámara que tiene movimientos oscilantes le da la sensación de inestabilidad, así también el uso del plano holandés.

## **Recomendaciones**

La preproducción corresponde a la fase de planificar cómo va a lucir nuestra historia, personajes y escenarios. Se recomienda dedicar suficiente tiempo a esta etapa del proyecto pues nos evitará tener problemas en la producción y pérdida de tiempo.

Si se pretende realizar una adaptación, ya sea en una plataforma 3D o por medio de filmación, se sugiere que se haga un estudio previo de los derechos de autor que esta obra posee.

Si se desea realizar un cortometraje dentro del género de terror se recomienda crear varios movimientos de cámara y cortes de planos, para darle tensión.

Para el proceso de render se aconseja realizarlo por capas, lo cual permite editar individualmente en postproducción y arreglar colores y demás detalles que mejoran el resultado final.

Para cualquier tipo de creación multimedia se recomienda usar el desarrollo creativo y no limitarse. La imaginación nos permite crear cosas novedosas y satisfactorias.

## REFERENCIAS

- Aedo Cuevas, I., Díaz Pérez, P., Sicilia Urbán, M., Vara de Llano, A., Colmenar Santos, A., Losada de Dios, P., . . . Peire Arroba, J. (2009). *Sistemas multimedia: Análisis, diseño y evaluación*. Madrid: UNED.
- Alonso Fernández, A. (2004). *Gonzalo Suárez: entre la literatura y el cine*. Edition Reichenberge.
- Baltés, C. (2007). *Arte y belleza en la muerte*. Editorial Visión Libros.
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. John Wiley & Sons.
- Broncano, F., & Hernández, D. (2009). *Cuadernos del abismo. Homenaje a H.P. Lovecraft*. Madrid: Literaturas Comunicación.
- Cebolla, C. (2013). *3D Studio Max 2013. Curso Práctico*. México: RA-MA.
- Cerón Gómez, J. F. (2002). *Años de corto: apuntes sobre el cortometraje español desde los noventa*. España: EDITUM.
- Copyright Law of The United States. (2011).
- Cristiano, G. (2005). *Analyzing Storyboard*. Iradidio books.
- Del Rey Briones, A. (2008). *El cuento literario*. España: Ediciones AKAL.
- Fernández Díez, F., & Barco García, C. (2010). *Producción cinematográfica: Del proyecto al producto*. FUNIBER: Ediciones Díaz de Santos.
- García Jiménez, J. (2003). *Narrativa audiovisual*. España: Ediciones Cátedra.
- Gómez Betancourt, D., & Wiswell Cajigas, D. (2013). *Adaptar o morir. Pautas para adaptar un libro en cine y televisión*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Kawin, B. (2012). *Horror and the Horror Film*. Anthem Press.
- Klinkenberg, J.-M. (2006). *Manual de semiótica general*. Bogotá: U. Jorge Tadeo Lozano.
- Lovecraft, H. (2010). *La noche del océano y otros escritos*. EDAF.
- Lovecraft, H. P. (1991). *Noche del Océano y Otros Escritos inéditos*. España: EDAF.
- Lovecraft, H. P. (2006). *El que acecha en la oscuridad*. España: EDAF.
- Lovecraft, H. P. (2014). *Cuentos de terror*. Greenbooks editore.

- Monaj, R. G. (2006). *Manual para la realización de storyboards*. Valencia: Ed. Univ. Politéc. Valencia.
- Muñoz Egas, I. J. (2011). La estética visual y la psicología en el terror: Los vínculos que relacionan al cuento Blancanieves y la teoría del psicoanálisis con el film de terror *Suspiria* del cineasta italiano Dario Argento. Quito: Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Namakforoosh, M. N. (2000). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Limusa.
- Odell, C., & LeBlanc, M. (2010). *Horror Films*. Oldcastle Books.
- Rodríguez Landázuri, J. G. (2012). *Elaboración de un cortometraje estructurado dentro del género cinematográfico de terror*. Quito: Universidad Iberoamericana del Ecuador.
- Roy, K. (2014). *Finish your film! Tips and tricks for making an animated short in maya*. Focal Press.
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la Literatura al cine, Teoría y análisis de la adaptación*. España: Paidós Ibérica.
- Seeger, L. (2007). *El arte de la adaptación. Cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: RIALP.
- Spratford, B. S. (2013). *Readers' Advisory Guide to Horror*. EE.UU.: American Library Association.
- Subouraud, F. (2010). *La adaptación. El cine necesita historias*. España: Paidós.
- Triquell, X., Dell'Aringa, C., & Schöenemann, L. E. (2012). *Contar con imágenes. Una introducción a la narración fílmica*. Argentina: Brujas.
- Valdez, D. (2003). *El arte de escribir cuentos: apuntes para una didáctica de la narrativa breve*. República Dominicana: Editora Manati.
- Vaughan, T. (2002). *Multimedia. Manual de referencia*. España: McGraw-Hill / Interamericana de España S.A.U.
- Xirau, R., & Sobrevilla, D. (2003). *Enciclopedia Iberoamericana de Filosofía. Estética*. Madrid: Trotta.
- Zúñiga, J. (2013). *Comunicación Audiovisual*. Andoáin: Producciones Escivi S.A.

## **ANEXOS**

## Anexo 1 : Fichas de contenido de las adaptaciones de Lovecraft

### The music of Erich Zann

Dirigido por Anna Gawrilow

Técnica: Stop motion

Resumen: Un hombre va caminando por la calle y escucha el llanto de un niño. Entra a su casa y un hombre sale de una de las puertas del edificio para saludarlo, sin embargo él se muestra muy hostil. Hace una seña al hombre para que lo siga e ingresan a su hogar. El viejo empieza a tocar el piano de una manera abrupta. Una hoja intenta entrar por la ventana, y al hacerlo golpea al anciano. El piano empieza a sonar sin que nadie lo toque y el hombre huye de aquel lugar, dejando al viejo en la habitación.

Duración: 8 minutos

Año de realización: 2005

Varios planos

Colores verdosos y azulados

Hombre viejo, ojos negros con sombrero y joroba. Sombras duras.

### The outsider

Dirigido por Kurt Uchman

Técnica: Producción audiovisual

Resumen: Un hombre joven en una habitación en donde hay muchas velas. Hay un narrador que cuenta que ha estado mucho tiempo en ese lugar sin ver a nadie. Simplemente escucha el ruido de las ratas. Se encuentra triste viendo las velas. Ha dejado de hablar en voz alta. Está rodeado por libros y pinturas. Un día salió a investigar y decidió subir por los arbustos. Se dirigió a una casa y al entrar se acercó un espejo y vio su imagen desfigurada y luego se muestra la imagen de un ataúd

La iluminación es básicamente una gran cantidad de velas, no se percibe el bosque que describe.

Duración: 5:57

### The outsider

Dirigido por Rob Fitz

Técnica: Producción audiovisual

Resumen: Empieza con una narración en la cual describe que ha estado por mucho tiempo en un mundo diferente. Una gran cantidad de personas celebrando en el interior de una casa y de pronto una de las mujeres gritó muy fuertemente y salieron huyendo de aquella sala. Un monstruo entró a la casa y se acercó al espejo, vio su horrible imagen y se alejó.

Se desarrolla en un solo escenario y en 1 solo plano

Duración: 4:38

### En la cripta

Dirigido por Willy Burrut

Técnica: Producción audiovisual

Resumen: Una madre va al cementerio con su hijo y lo obliga a que vea la tumba de su padre. El niño sale corriendo y rompe una cruz. Gotas espesas caen sobre el rostro del niño al llegar a un depósito.

Un hombre es el encargado de poner a los muertos en sus ataúdes y enterrarlos, sin embargo los trata con mucho desprecio e irrespeto. Un doctor está con él y le pide que trate bien a uno de los muertos, Raúl, y le dé un buen funeral. El hombre se niega porque no le importa ni quiere tener ningún trato especial hacia el cuerpo. El médico le deja dinero para sobornarlo pero no sirve de nada ya que lo único que hace es colocar una placa con el nombre "Raúl en la caja de otro muerto. Raúl que yacía en la mesa abrió los ojos, lo cual lo asustó. El cuerpo de Raúl no alcanzó en la caja y decidió cortarlo. Quiso salir del depósito pero la puerta estaba atorada. Vio hacia la ventana que se encontraba en la parte alta y decidió poner los ataúdes uno sobre otro para salir de ahí. Subiendo en los ataúdes llegó a la ventana el muerto se levantó y atacó al hombre. El doctor fue al depósito y encontró al hombre en la ventana, totalmente destrozado, los muertos habían vuelto a la vida por venganza y una mujer con su hijo, afuera, en el cementerio gritando

## Anexo 2: Fichas de contenido de los cuentos de HP Lovecraft

### La música de Erich Zann

Lovecraft

Resumen: Descripción de la Rue d Auseil como un lugar lúgubre al otro lado de un río y un gran puente de piedra ennegrecida; detalla el olor característico del río. Una calle muy angosta. Habitaban muchos ancianos. Ubica con precisión la casa. Un violinista alemán toca a la vuelta del teatro vive en la parte más alta de la casa y tocaba melodías muy extrañas e impresionantes. El hombre se convirtió en el espectador de aquel anciano sin habla que le escribía notas para comunicarse. El anciano escuchó un sonido y se puso a tocar algo terrible y que emanaba pavor, histeria y sensaciones de desesperación, mientras veía a la ventana. Su cuerpo se contorsionaba. La ventana se rompió y los papeles que guardaba salieron de la casa. Mientras sonaba el aterrador violín. Las velas se apagaron y el hombre intentó sacar de aquel trance al anciano, pero él estaba muerto.

Erich Zann Pequeño, ojos azules, expresión satírica.

El anciano sacó el violín y empezó a tocar.

Ira y temor,

El hombre se acercó a la ventana y trató de ver la ciudad.

Frenético, alto, contorsionándose, viendo a la ventana

La ventana se rompió y los papeles que albergaban un secreto del anciano

Detalla colores, olores y formas.

Detalla una parte de la vida del personaje, diciendo que estaba en la facultad de metafísica, su estado deteriorado de salud.

## EN LA CRIPTA

Lovecraft

DR DAVIS.

Birch es un hombre borracho y un hombre sin dignidad ni vergüenza, indeseable, tosco y descuidado. Encargado del mortuorio. Iba con su caballo. El cadáver de Darius Mateu Fener

Habla de varios cadáveres. La puerta se cerró y no podía abrirse. Buscó varias herramientas. Se trasladaba en medio de las cajas de los muertos. Sobre la puerta había una forma para salir de aquel encierro. No había escalera y decidió colocar los ataúdes como peldaños para acercarse al tragaluz. El ataúd más alto era el de Mateu Fener. Al subir con sus herramientas, empezó. Cansado, descansó un poco. El caballo relinchaba. Al ascender la madera crujió como que se iba a romper. Al intentar salir, algo le agarró el pie y empezó a lacerar sus pantorrillas. Logró salir y empezó a caminar sangrando hacia la puerta del cementerio. Pidió ayuda y un hombre con su hijo lo vieron y trajeron al Dr. Davis. Al examinarlo el médico estaba sorprendido por aquellas horribles heridas. Sus tendones fueron dañados. El Dr. Davis visitó el mortuorio. Al entrar contuvo la náusea por aquel horrible hedor. Gritó al ver los cadáveres desparramados

Anexo 3: Formato de las encuestas realizadas al grupo objetivo.

**Edad:**

**Carrera:**

***La adaptación es un proceso en donde se proyecta el argumento de una obra literaria en el cine.***

**1 . ¿Considera que los libros pueden brindar historias interesantes para que se las pueda adaptar en películas y cortometrajes?**

(  ) **SÍ**                      (  ) **NO**

**2. Al ver una película basada en un libro. ¿Qué es lo que le gustaría?**

(  ) Una adaptación que sea exactamente como el libro

(  ) Una adaptación que tenga la esencia del libro pero que incluya también el desarrollo de la creatividad del realizador y nuevas ideas.

(  ) Una adaptación que tenga muchas diferencias con el libro

**3. Conoce algún cuento escrito por Howard Phillips Lovecraft.**

(  ) **SÍ**                      (  ) **NO**

¿Cúal/es? \_\_\_\_\_

**4. ¿Conoce algún film adaptado de las obras de Howard Phillips Lovecraft, escritor de cuentos de terror?**

(  ) **SÍ**                      (  ) **NO**

¿Cúal/es? \_\_\_\_\_

**5. ¿Le interesaría observar un cortometraje 3D que muestre una historia de terror?**

(  ) **SÍ**                      (  ) **NO**

¿Por qué? \_\_\_\_\_

¿Qué le gustaría que éste incluya? \_\_\_\_\_

Gracias por su colaboración

