



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CORTOMETRAJE 3D SOBRE LA LEYENDA QUITENA "LA CASA 1028"

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Ilustración y Animación
Digital.

Profesor guía

Ing. Andrés Eduardo Aguilar Lliguin

Autores

Kleber Jeferson Dávila Samaniego

Lenin Dionisio Ortiz Haro

Año

2016

DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA

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

Ing. Andrés Aguilar
C.I. 0703023754

DECLARACIÓN CORRECTOR

Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

Ing. Andrés Revelo
C.I. 1713177564

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

Kleber Dávila

C.I. 0703581397

Lenin Ortiz

C.I. 1719624395

AGRADECIMIENTOS

A nuestras familias y profesores por guiarnos en este camino y confiar siempre en nosotros dándonos fuerzas, esperanzas para seguir adelante.

A nuestro tutor por su apoyo y guía en este proceso.

DEDICATORIA

A todos que de alguna manera nos apoyaron a lo largo de esta etapa, creyendo en nosotros y esforzándose por ayudarnos a conseguir nuestras metas.

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo la creación de un cortometraje de animación 3D basado en la leyenda quiteña “La casa 1028” que busca propiciar el acercamiento de la audiencia juvenil.

El desarrollo del producto audiovisual responde a las actuales demandas de los jóvenes quiteños por estilos gráficos modernos, planteando alternativas innovadoras en la creación de argumentos sujetos a las expresiones y realidades contemporáneas.

Los resultados del procedimiento evidencian la carente relación entre los quiteños y métodos tradicionales de expresión patrimonial, la cultura se agrieta con la llegada de nuevos medios digitales, sin embargo, estos pueden ser asignados a la difusión de la cultura local con rendimientos positivos como se muestra a continuación.

ABSTRACT

This project aims to create a 3D animated short film based on the legend of Quito "La casa 1028 " which seeks to promote the rapprochement of the youth audience.

The development of the audiovisual product meets the current demands of young people of Quito by modern graphic styles, proposing innovative alternatives in creating arguments subject to the expressions and contemporary realities.

The results of the procedure show the lacking relationship between Quito and traditional methods of patrimonial expression, culture is cracking with the advent of new digital media, however, these can be assigned to improve the local culture with positive returns as shown below.

ÍNDICE

1. Introducción	1
1.1. Antecedente.....	1
1.2. Planteamiento del problema	2
1.3. Delimitación	2
1.4. Justificación	2
1.5. Objetivos.....	3
1.5.1. Objetivo General.....	3
1.5.2. Objetivos Específicos	3
2. Marco teórico	4
2.1. Las leyendas quiteñas.....	4
2.1.1. Las leyendas quiteñas en la actualidad	4
2.1.2. La casa 1028	5
2.1.3. La alternativa audiovisual	6
2.2. Anime	7
2.2.1. Origen del Anime	7
2.2.2. La narrativa en el anime	8
2.2.3. Anime en la juventud quiteña	8
3. Desarrollo del proyecto	11
3.1. Concepto	11
3.2. Historia y guion	12
3.2.1. Formato del guion cinematográfico.....	12
3.3. Storyboard.....	13
3.4. Producción	14
3.4.1. Diseño de personajes	14
3.4.2. Diseño de entornos.....	16
3.4.3. Modelado y texturas	17
3.4.4. Rigging y animación	20

3.4.5. Iluminación y render	23
3.4.6. Composición y VFX	23
3.4.7. Música y efectos sonoros	24
4. Conclusiones y recomendaciones.....	25
4.1. Conclusiones.....	25
4.2. Recomendaciones.....	27
Referencias.....	28
Anexos	29

1. Introducción

El proceso constante de desarrollo y uso tecnológico por los jóvenes ha generado el decaimiento de las tradiciones y costumbres antiguamente valoradas, que se resume en la pérdida progresiva de las cualidades propias de identidad. Son muchas las leyendas que adornan el folclore de la cultura quiteña, en el presente documento hablaremos concretamente de la leyenda “La casa 1028” con una propuesta que va encaminada a acercar al público joven a las historias del Quito antiguo.

Con el fin de envolver a las nuevas generaciones en los procesos culturales se conceptualizará una historia basada en la leyenda, con una narrativa dinámica, que logre generar un impacto social con el uso de software especializado en la producción de cortometrajes.

1.1. Antecedente

El acercamiento de las nuevas generaciones a las innovaciones tecnológicas trae consigo un deterioro en el involucramiento social, generando la pérdida de identidad y cultura. Según Verónica Acosta (2007), la problemática se desarrolla ante el desinterés cultural hacia las leyendas mágicas y tradiciones dentro de la ciudad de Quito. Generando una brecha entre el aprendizaje, transmisión, conservación y transformación del proceso cultural.

En la actualidad existen organismos públicos como el Consejo Nacional de Cinematografía (CNCINE) que fomentan la creación, producción, distribución y exhibición de historias en contextos audiovisuales, sin embargo, no se promueve una categoría en específico cuyo objetivo se encuentre encaminado a difundir leyendas y tracciones netamente locales, haciendo carente el desarrollo de cortometrajes de animación 3D adaptadas a leyendas poco difundidas.

1.2. Planteamiento del problema

En el Ecuador la tecnología se ha convertido en el punto de interés de las nuevas generaciones, dando menor espacio a los medios tradicionales de difusión de historias, reemplazando el hábito de lectura por alternativas más llamativas que no promueven el conocimiento del patrimonio oral quiteño.

Este hecho ha generado un deterioro en el sentido de pertenencia de los jóvenes hacia las tradiciones y expresiones orales, así como también se evidencia la falta de promoción cultural por parte de organismos públicos y privados, que apuntan a intereses comerciales que no buscan impulsar y fortalecer la creación audiovisual de carácter cultural.

1.3. Delimitación

El presente producto audiovisual se fundamenta en la leyenda quiteña “La casa 1028”, con una inspiración gráfica en el estilo anime.

1.4. Justificación

El presente proyecto se desarrolló con el fin de involucrar a la juventud actual en las costumbres y tradiciones del pueblo quiteño, promoviendo historias contadas en un ámbito tecnológico, de acuerdo a las actuales demandas sociales.

En vista del creciente interés de los jóvenes hacia los estilos gráficos modernos como el anime, que se presenta como una alternativa de atracción trascendental, puede ser aplicada con fines sociales en el fortalecimiento de la cultura quiteña a través de la representación de leyendas poco conocidas.

Desde este punto de vista se aprecia que la identidad cultural se basa en la relación de varios universos culturales, integrando a esos elementos las

leyendas representadas en cortometrajes animados con altos índices de aceptación, encaminados a influir en las actitudes y posturas sociales.

1.5. Objetivos

1.5.1. Objetivo General

Crear un cortometraje de animación 3D basado en la leyenda quiteña “La casa 1028” como base de motivación a las nuevas generaciones por la cultura quiteña.

1.5.2. Objetivos Específicos

1. Indagar sobre la leyenda “La casa 1028”.
2. Examinar brevemente el impacto de la cultura japonesa en la juventud quiteña.
3. Cuantificar la aceptación de la propuesta a través de una encuesta.
4. Fomentar el uso de leyendas en cortometrajes de animación.
5. Promover el uso de software libre en los cortometrajes de animación.

2. Marco teórico

2.1. Las leyendas quiteñas

2.1.1. Las leyendas quiteñas en la actualidad

Las leyendas ocupan un lugar relevante dentro de la identidad cultural de la sociedad. A diferencia de la historia documentada en textos, las leyendas como parte del patrimonio inmaterial de los pueblos tienen un aspecto más comunitario en ellas se esconden los valores, las tradiciones y las costumbres mágicas de su gente.

Sin embargo, actualmente la identidad nacional está encaminada al desvanecimiento, siendo reemplazada con una cultura más globalizada con objetivos direccionados al desarrollo económico. (Freire, 2006), la capital quiteña no se encuentra alejada de este panorama, existen varios libros, compilaciones de historias y leyendas quiteñas que son cada vez menos observadas por la juventud.

Sumado a esto la gran oferta audiovisual que se impone ante la nuestra, junto con el avance tecnológico y los nuevos medios digitales presentando una ventana a los mercados extranjeros que muchas veces muestran una realidad muy distinta a la nuestra.

Según datos extraídos del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC), en el 2015 el acceso al internet a nivel nacional se encuentra alrededor del 32.8%, exactamente 10.3 puntos más que hace cuatro años. (censos, 2015). Esto demuestra el aumento de población más vulnerable al desarraigo cultural y patrimonial del Ecuador.

2.1.2. La casa 1028

Actualmente es una de las leyendas menos conocidas en las nuevas generaciones de la capital ecuatoriana, hay que recordar que esta era una de las historias más icónicas de Quito, íntimamente relacionada con los temas taurinos.

“El presente proyecto tiene como objetivo el fomentar el interés público en la leyenda quiteña, por consiguiente, nos adentramos en el origen de la historia que hace referencia a la escritora Laura Pérez, concretamente en uno de sus relatos “Virgen y mártir”, “en la que se habla de una preciosa chica llamada Aurora, amor exaltado de un joven que, antes de ella, tuvo un amor clandestino; cuando Aurora, antes del matrimonio cumplía con la costumbre de dar limosna a las vergonzantes, la mujer de ese amor oculto disfrazada de vergonzante le arrojó vitriolo al rostro y la desfiguró tanto que Aurora no tuvo más que enclaustrarse en un convento con el nombre de Hermana de la Santa Paz, en tanto su enamorado, Ginés de Albacete, vengó su sacrificio matando, el 15 de octubre de 1840, a la autora del delito mencionado” (Jaramillo, 2008).

El relato antes mencionado es parte de los registros históricos que mantiene la ciudad, pero dista mucho de la leyenda comúnmente conocida por los quiteños.

“La Casa 1028 cuenta la historia de una joven llamada Bella Aurora, que junto a sus padres fue a ver una corrida de toros a la Plaza de la Independencia, que en ese momento no tenía ningún monumento.

El misterioso mito, cuenta que desde nadie sabe dónde, salió un toro negro que se acercó a Bella Aurora de manera muy extraña y la observó fijamente.

La joven se atemorizó a tal punto de caer desmayada.

Bella Aurora fue llevada de urgencia por sus padres hacia su casa, la casa 1028, mientras preocupados pedían por la asistencia de un médico ya que no entendían por qué la niña no reaccionaba desde el susto.

Lo que ocurrió acto seguido, el toro en la Plaza no encontraba a Bella Aurora, entonces sale corriendo enfurecido, saltando la barrera protectora, dirigiéndose hacia la casa 1028, y al llegar al lugar derribó la puerta de la habitación de la joven, embistiéndola y matándola así con dureza.

Nunca se supo ni de dónde surgió este toro, ni el porqué de la ofensiva contra la niña. Es un mito que jamás podremos descubrir". (AlarBlog, 2009)

Si se analizan ambas historias tiene similitudes de fondo, se podría interpretar que los celos y la ira son representados por el salvajismo animal del toro bravo, y la desaparición del toro sin alguna explicación, guarda una relación con el prometido que asesino a la autora de la desgracia efectuada a Bella Aurora. La realidad se dio paso a través del tiempo con cuentos mágicos y misteriosos para captar la atención del público.

2.1.3. La alternativa audiovisual

Los actuales medios proporcionan una amenaza hacia las costumbres y tradiciones ecuatorianas, sin embargo, también podrían significar una alternativa viable en el fomento y distribución de las historias locales llevándolas a un nivel más contemporáneo.

Existe un gran número de historias congeladas en la memoria cultural esperando a ser contadas, las leyendas quiteñas disponen de un gran potencial narrativo y de aceptación asegura al ser adaptadas a cortometrajes de animación.

Actualmente, Ecuador dispone con recursos limitados para la creación de productos audiovisuales de carácter cultural, sin embargo, es posible reducir costos en los procesos de animación, gracias a la gran oferta tecnológica que se encuentra en el mercado, convirtiendo a este procedimiento, factible para la promoción cultural.

2.2. Anime

2.2.1. Origen del Anime

Anime es el nombre con el que se conoce en occidente a las series de dibujos animados oriundos de la cultura japonesa. Pero vamos más atrás en el tiempo, todo inicia desde el manga, palabra usada para identificar a las tiras cómicas, historietas o comics que impulsaron al desarrollo de la animación nipona. El manga se traduce literalmente “dibujos caprichosos” o “garabatos” y quienes se encargan de dibujarlos son llamados mangakas. (Cobos, s.f)

El primer dibujo animado del cual se encuentra registro en Japón, es Katsudo Shashin, de autor desconocido, que data de 1907 con una duración de tres segundos. En el celuloide aparece un niño con un uniforme de marinero que escribe en kanji 活動写 (Katsudo Shashin), traducido al español imágenes en movimiento. (Cobos, s.f).

En los años posteriores se realizaron pequeñas animaciones que eran distribuidas a blanco y negro, pero luego en 1948 aparece la primera producción de anime a color del artista Megumi Asano titulada Boku no Yakyu. Después se crea la primera película anime a color en 1956 por Toei Animation con el nombre de Hakujaden. (Cobos, s.f).

Cuatro años después aparece un mangaka reconocido Tetsuya, quien a su vez también fue animador y fundo su propio estudio de animación, Mushi Production, luego crea la historia de Tetsuwan-Atom, o más conocida como Astroboy, el primer anime transmitido de forma regular en la televisión. En blanco y negro, con un total de 193 episodios de 20 minutos de duración, estos fueron emitidos entre 1963 a 1966. (Cobos, s.f).

Posteriormente, alrededor de los años 70 llega a Latinoamérica el anime, con la serie animada Astroboy que se convirtió en el héroe favorito de aquella

generación, teniendo una gran acogida y un aumentando significativo en el esparcimiento cultural nipón en países como Argentina, Ecuador, Colombia, y más.

Todo este auge cultural trajo consigo la diversificación del mercado estableciendo convenios comerciales entre empresas japonesas y mexicanas para el doblaje de las series animadas, que consecutivamente se distribuyeron a toda Latinoamérica.

2.2.2. La narrativa en el anime

Una de las características más notable en el anime es sin duda su capacidad narrativa, nos encontramos con un sin número de historias que no responden a los paradigmas normales del lenguaje cinematográfico.

Todo inicia en los años 70, los países occidentales se centraban en la creación de animaciones dirigidas al público infantil, sin embargo, la exportación de la cultura japonesa trajo consigo el anime un género fresco, con historias y temáticas más complejas, impactando de forma significativa la creencia de que los dibujos animados son solo para niños.

Posteriormente se identificó como un género audiovisual con argumentos variados y un lenguaje cinematográfico revolucionario que altero la esencia de la animación a nivel mundial.

2.2.3. Anime en la juventud quiteña

Los nuevos medios traen consigo una transformación constante en la cultura creando dinamismo en las tradiciones y costumbres de los pueblos, en el Ecuador desde el surgimiento de la animación audiovisual como entretenimiento de la juventud hemos sido testigos de un cambio en el interés de las nuevas generaciones.

En la televisión alrededor de los años 80, se inicia la difusión de series animadas de origen japonés a los medios ecuatorianos, son varias las generaciones que crecieron influenciadas por animes como Mazinger Z, La abejita Maya, Heidi, Dragon Ball Z, entre otras.

El impacto fue tal, que años más adelante, desde 1998, surge un aumento significativo en los fanáticos del estilo anime, son muchos los jóvenes que crean un sentido de pertenencia hacia esta expresión cultural, sintiéndose particularmente identificados con los argumentos de las historias que perfilan a personajes más cotidianos, con personalidades y actitudes que pueden cambiar dependiendo de las situaciones, más cercanos a las experiencias adolescentes. Ahora es más común encontrarse con festivales y convenciones de anime los cuales promueven la cultura japonesa, generando espacios alternativos de expresión juvenil dejando muy olvidado al patrimonio local.

2.2.3.1. Subcultura Otaku

Dentro de las expresiones juveniles tenemos varias corrientes urbanas que se derivan en las llamadas subculturas, una de las más relacionada a la derivación de procesos audiovisuales relacionados con Japón es el surgimiento de la cultura Otaku.

No existe etimología definida en el término otaku, mas nos encontramos con la connotación del término “o” siendo una partícula honorífica en segunda persona y “taku” que significa casa u hogar. Siendo un indicativo de “tu casa” de manera más respetuosa. Actualmente la palabra se fue integrando entre las personas para caracterizar su relación con temas culturales asociados al anime (Falconí, 2014).

Cabe destacar que en el Ecuador el impacto de la cultura japonesa es tal, que se considera a los jóvenes otakus como un potencial mercado, un claro ejemplo

es Yami Coffe by Creban´s una cafetería de temática anime que se encuentra en Quito ofertando platos fuertes y postres tradicionales de Japón.

2.2.3.2. Club Ichiban

El anime como una herramienta de construcción de identidad ha decaído en la organización de colectivos alineados a un interés común, la creación de espacios con manifestaciones culturales ajenas al folclore quiteño.

El club Ichiban nace en 1999 con 20 jóvenes realmente apasionados por el anime, este club fue la primera organización en consolidarse en el país, transformándose en un agente promotor de la cultura nipona a nivel ecuatoriano (Falconí, 2014). Hoy son un club reconocido en los adolescentes ecuatorianos llegando a tener festivales de anime con el apoyo de la embajada de Japón, la Pontificia Universidad Católica de Quito, empresas como Punto comic, entre otras.

Actualmente el Club cuenta con jóvenes que oscilan entre los 15 a 31 años de edad, que activamente fomentan la participación de la juventud ecuatoriana a eventos relacionados al anime.

Hay que recalcar que existe diferentes clubes u organizaciones que fomentan la participación y adhesión de los jóvenes a intereses culturales ajenos a los nuestros, mas son inexistentes los que promuevan la inserción de jóvenes a las tradiciones orales de origen ecuatoriano.

3. Desarrollo del proyecto

El presente capítulo plantea conceptualizar los lineamientos utilizados para la adaptación de “La casa 1028” a una animación de carácter 3D.

3.1. Concepto

Uno de los retos planteados en la producción de la adaptación de la leyenda “La casa 1028” fue la generación de un argumento sólido en relación al público objetivo, nos encontramos con una historia taurina compleja.

En un sentido más generalizado podemos resumir la historia en, una chica que junto a sus padres se dirige a la plaza, un toro que sin un motivo específico sigue a Bella Aurora a su casa y la mata, posteriormente desaparece sin dejar rastro.

La adaptación a un lenguaje cinematográfico significó el generar una trama argumental no alineada a los parámetros occidentales de narración, aquí surge la necesidad de usar un estilo gráfico que nos permita contar la historia con fondo y forma diferentes.

El proyecto tiene como fundamento argumentativo a la película “Paprika” basada en la novela de Yasukata Tsutsiu, del director Satoshi Kon, en donde nos encontramos con historias entrelazadas entre lo onírico y lo real.

La presente adaptación fílmica toma como base a Satoshi Kon con la generación de un argumento que va en espiral entre dos escenarios, dos mundos mágicos e intrigantes, los sueños y la percepción de realidad.

Con respecto a la forma el cortometraje estará ambientado en escenarios oscuros con tonos entre cálido y frío, que influyen en el aspecto psicológico del espectador.

3.2. Historia y guion

La historia es lo más relevante dentro de una producción audiovisual constituye la esencia narrativa a ser representada, mientras que el guion es el relato escrito de todos los eventos que sucederán en nuestro filme, una descripción detallada de las acciones, los diálogos, el lugar, las condiciones climáticas, todos los elementos psicológicos y físicos interpretados en un entorno visual.

Para la adaptación audiovisual se creó un guion capaz de generar intriga en el espectador e ir más allá con su imaginación, el propósito principal de este es generar interés a no solo ver la adaptación sino también por la leyenda quiteña.

3.2.1. Formato del guion cinematográfico

Encabezado de escena

Es la descripción breve de la escena: donde ocurren los hechos, tiempo y las condiciones de luz.

Consta de tres partes:

1. Abreviatura “EXT” o “INT”, indica si la acción se realiza en espacios cerrados (interiores) como una habitación; o si esta se efectúa en exteriores como un parque o una plaza.
2. Descripción del lugar “HABITACIÓN DE PEDRO”
3. Condiciones de luz y tiempo “DÍA” o “NOCHE”

Descripción de la escena

Explica detalladamente lo que sucede en la escena, pueden ser las acciones de actor, los sonidos que intervienen. La descripción deberá ser objetiva y con verbos en presente. Cuando aparece un personaje por primera vez escribimos su nombre en mayúsculas, seguido su edad entre paréntesis. Se podría incluir

los sonidos u objetos que generen relevancia en la historia con letras mayúsculas (Morando, s.f.).

Dialogo

Muestra las conversaciones del o los personajes. Los diálogos deberán ir seguidos del personaje en mayúsculas.

3.3. Storyboard

El Storyboard es una serie de dibujos o bocetos que se ordenan en imágenes secuenciales transmitiendo emoción, y expresión para pre-visualizar una historia antes de ser producida.

El proceso de storyboarding fue desarrollado en los estudios de Walt Disney alrededor de 1930, que fue popularizado y utilizado posteriormente en la producción de películas y animación. Ejemplo en la figura 1.

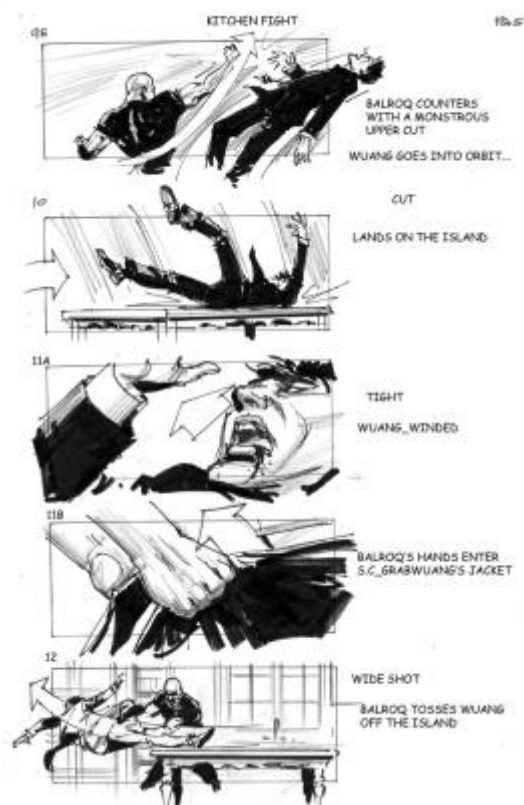


Figura 1. Storyboard. Imágenes en secuencias gráficas que muestran la narrativa visual. (Simon, s.f.)

3.4. Producción

3.4.1. Diseño de personajes

Siguiendo una línea gráfica coherente en relación a las demandas actuales de la Juventud, se crearon personajes adaptados al estilo gráfico anime. Para apoyarnos en esta idea, nosotros nos inspiramos con las películas de animación japonesas como Paprika y El viaje de Chihiro. Estas animaciones nos enseñan sobre un mundo inimaginable donde todo es posible. Ya sea un pasillo interminable o una criatura escalofriante que te persigue.

Bella Aurora:

Aspecto físico: Mujer de 15 años de edad, estatura de 1.65 cm, peso de 53 kilos, tez blanca, cabello claro, ojos de color azul oscuro.

Aspecto psicológico: Tímida, imaginativa, le agrada la lectura, de religión católica.

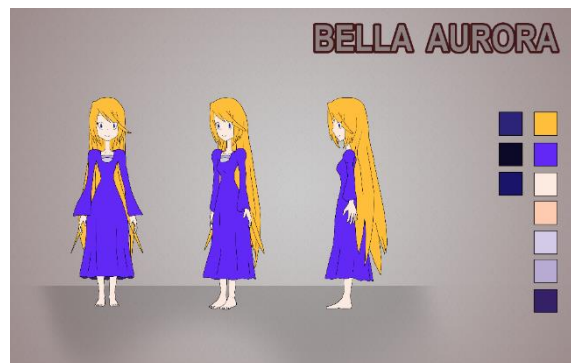


Figura 2. Bella Aurora.

Toro:

Aspecto físico: Color oscuro, ojos rojos, cuernos crema, grande, fuerte, intimidante.

Aspecto psicológico: Agresivo.

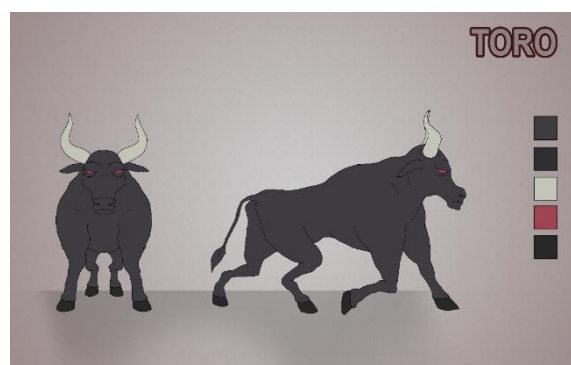


Figura 3. El toro. Antagonista del cortometraje.

Bella Aurora, una joven de 15 años, se la creó un atuendo de pijama debido a que la historia se centra en la noche. Para el personaje del toro, se lo realizó con el fin de que se vea una criatura espantosa y fuerte.

3.4.2. Diseño de entornos

Para los escenarios se buscaron referencias a la arquitectura colonial quiteña y también se tomaron fotos al centro histórico. Para las paletas de colores se utilizaron colores fríos para la habitación de bella y colores cálidos en el pasillo, con el fin de generar una sensación de escalofríos y soledad, como se muestra en las figuras 4 y 5.



Figura 4. Cuarto de Bella Aurora.

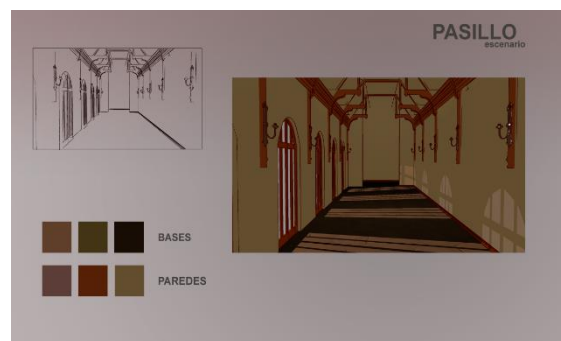


Figura 5. Corredor.

3.4.3. Modelado y texturas

Una vez ya definido el diseño de los personajes y el entorno, el proyecto avanza a la etapa de modelado en donde se genera la representación de objetos de tres dimensiones.



Figura 6. Modelado del personaje de Bella aurora en 3D.

Hay que destacar que existen procedimientos para realizar el pintado, texturizados mediante los mapas uvs, que son proyecciones de todo el contorno del objeto en dos dimensiones.

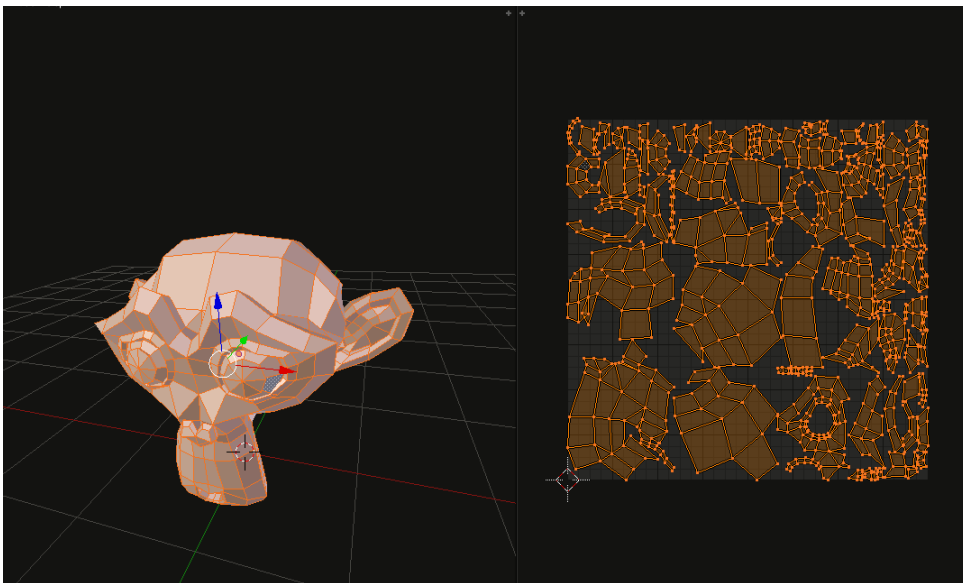


Figura 8. Modelo con su respectivo mapa Uv. (D4rB, 2014).

El cortometraje se realizó con la técnica Toon Shader o también conocido como Cel Shading. El termino Toon Shader es una técnica de renderización no fotorrealista, creada para que los gráficos 3D tengan una estética de dibujos animados o estilo comic. Dando la ilusión de ser dibujos hechos a mano.

Para lograr esta técnica, se utilizó Blender en su versión 2.77, un software libre de código abierto que permite crear animaciones tridimensionales. Una de las ventajas de Blender, es que permitió dar contorno o líneas a los objetos 3D dando la sensación dibujados a mano, técnica conocida como Freestyle.

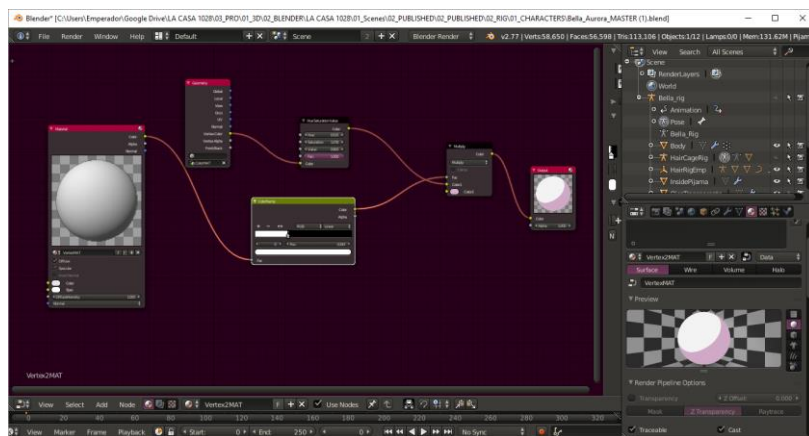


Figura 9. Materiales en el sistema de nodos.

Luego de la asignación de materiales se continuo con un proceso alterno de pintura, usando la herramienta de Paint vertex de blender, ilustración del proceso en la figura 10.

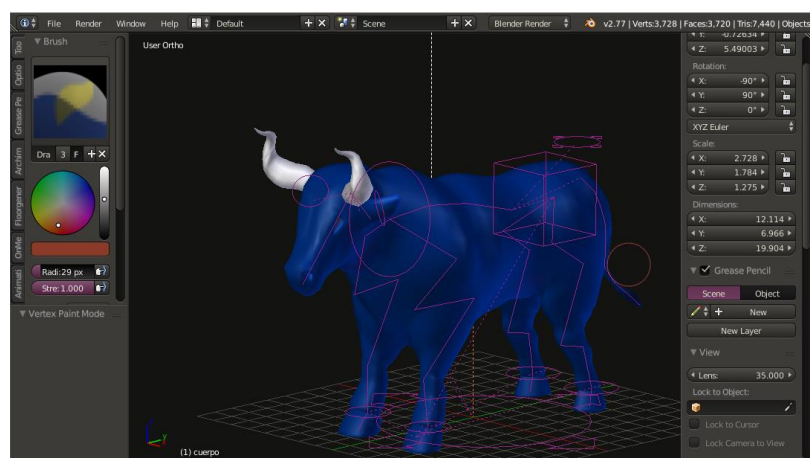


Figura 10. Asignación de colores mediante Paint vertex.

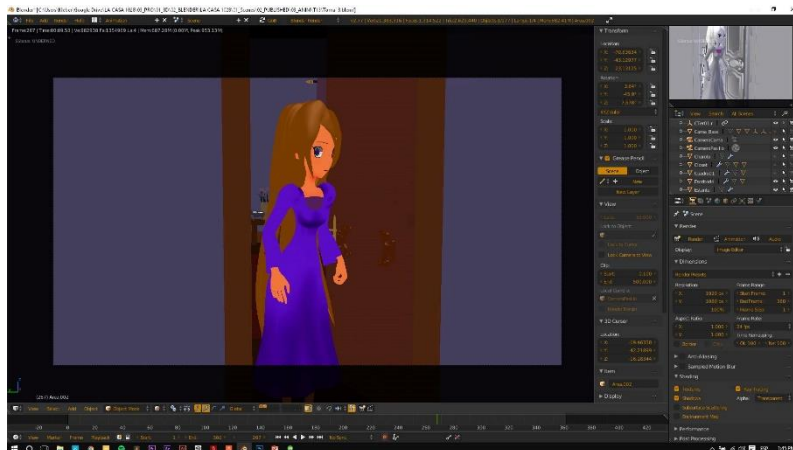


Figura 11. Modelo con materiales.

Para la creación de los escenarios se tomó en cuenta la arquitectura colonial quiteña, el cortometraje muestra dos entornos que toman como base los detalles más generales y conocidos en las edificaciones del centro histórico. La Referencia se encuentra en la figura 12.

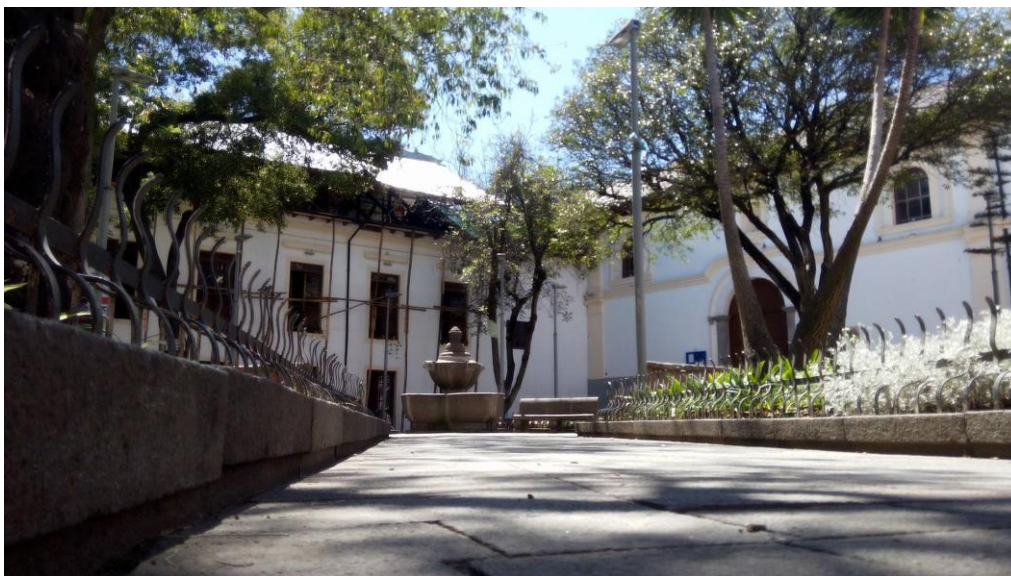


Figura 12. Fotografía realizada en el centro histórico de Quito.

A continuación, la vista en modo “solid” de la habitación de bella Aurora, hay que destacar que todos los elementos del cuarto fueron creados en Blender para posteriormente ser referenciados a las escenas principales.

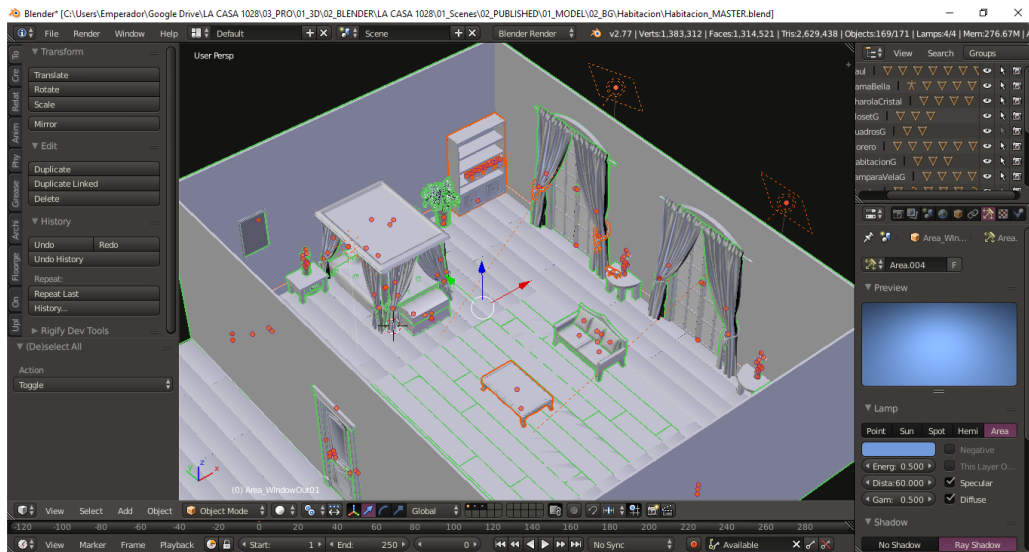


Figura 13. Modelado de la habitación.

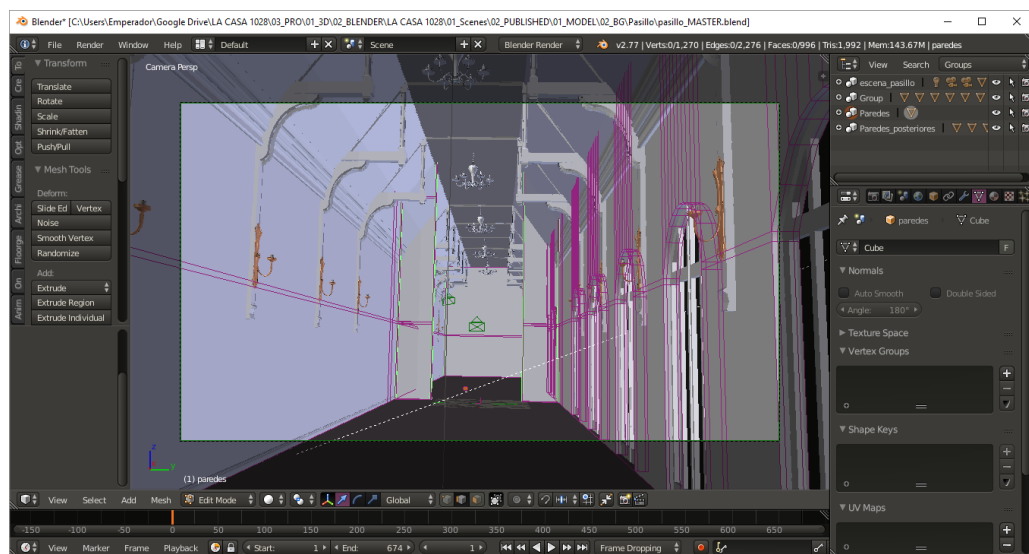


Figura 14. Modelado del pasillo.

3.4.4. Rigging y animación

“El *rigging*, es un proceso cuyo fin es configurar al personaje y su movimiento mediante *joints* que forman su esqueleto, conjunto de expresiones que ayudan a controlar el movimiento de forma matemática. La programación de los huesos y el uso de controladores para mover y

rotar sus extremidades posteriormente sirven para hacer animaciones” (INTEF, 2015)

Para el desarrollo de animaciones, las expresiones y movimientos del personaje son primordiales, se utilizó la herramienta estándar de *Meta rigg*, a los controladores faciales y del cabello, a mas de tener los *bones* o huesos se les añadió modificadores como el *Softbody*.

El esqueleto de los personajes cuenta con sistemas diferentes de interacción animada en sus joints IK (Inverse Kinematic) y con FK (forward Kinematic), que permiten reducir los tiempos de animación los personajes cuentan con curvas controladoras de movimiento en sus extremidades y torso, rotación en su cabeza, cuello, hombros, cintura y pies. Ambos también cuentan con un controlador principal de manipulación de escala, rotación y movimientos del personaje.

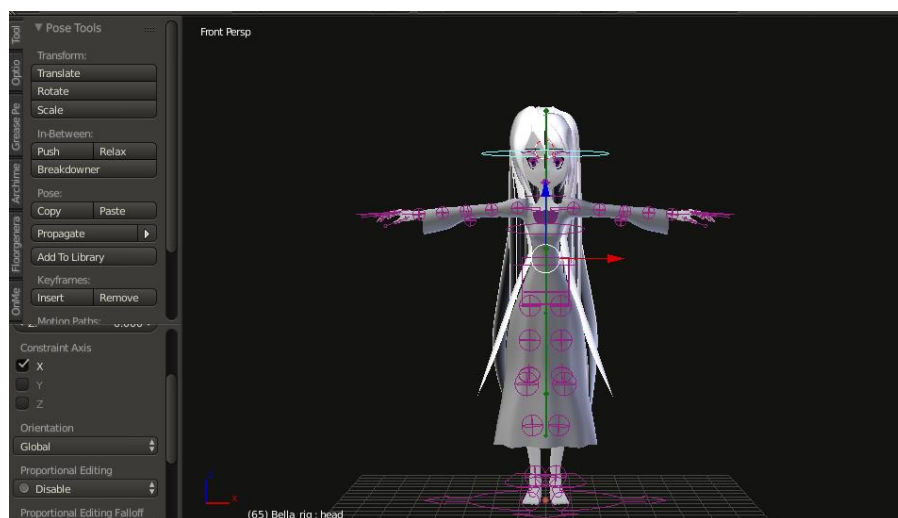


Figura 15. Rigg de Bella Aurora.

La animación de los personajes se realizó en Blender, se usaron referencias para los movimientos de los personajes, haciendo el proceso más rápido y real. También hay que resaltar que ciertos elementos se animaron en After effects CC.

Dentro de Blender se utilizaron recursos generalmente asociados con los videojuegos, el *Action editor*, herramienta usada para generar acciones programadas a los personajes y el *Dope Sheet summary* que muestra el resumen de las acciones y animaciones de la escena. Tal como se muestra en la figura 16.

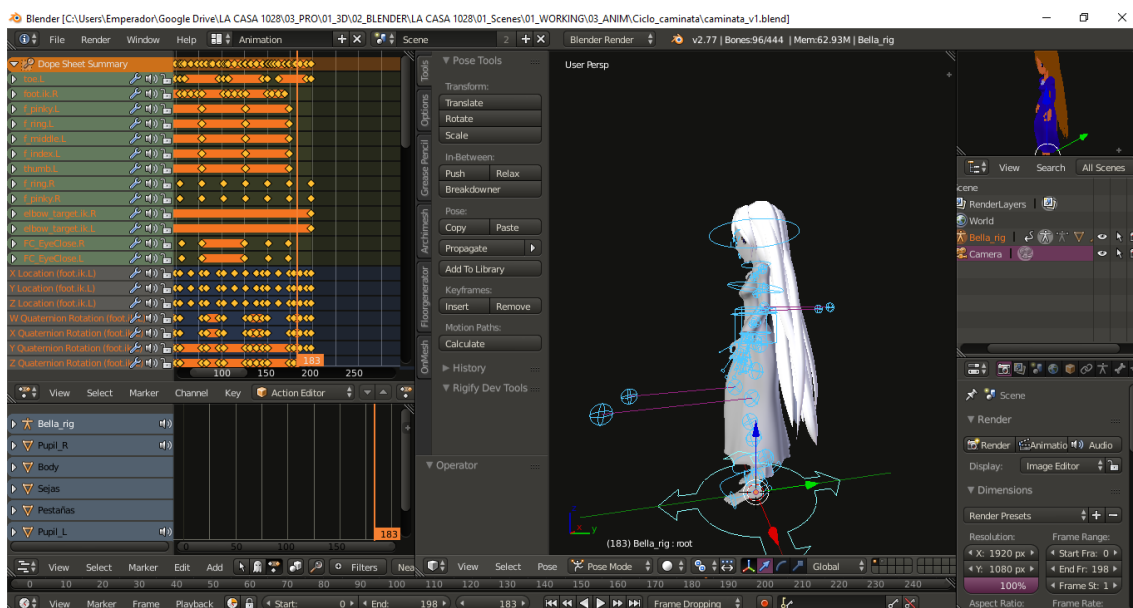


Figura 16. Herramientas de animación.

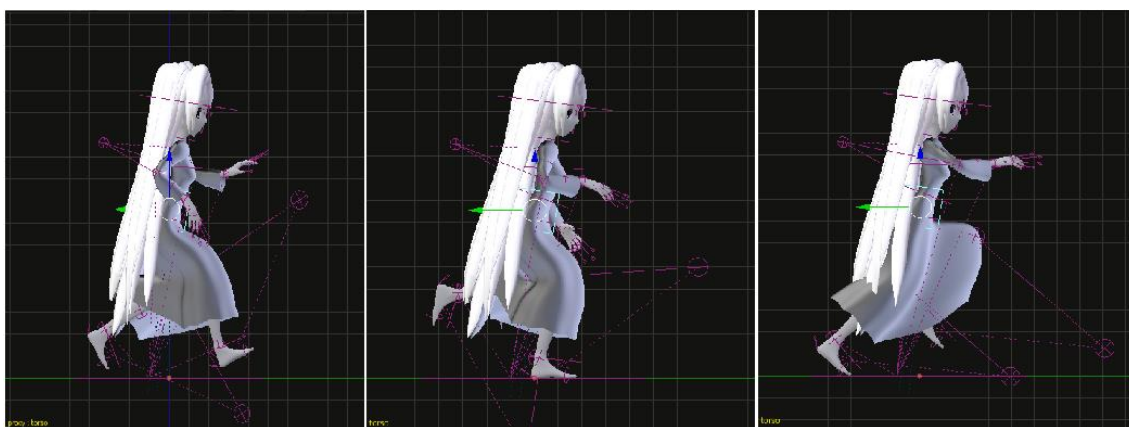


Figura 17. Poses de animación.

3.4.5. Iluminación y render

La iluminación de todas las escenas se ejecutó con el motor básico de Blender, ya que el presente proyecto no suponía la creación de imágenes apegadas a la realidad (foto realismo) se dejó de lado *Cycles render engine*, y se utilizó el primer motor desarrollado de la compañía *Blender Render* también conocido como *internal*.

3.4.6. Composición y VFX

Una vez realizada la producción de la animación, entramos al proceso llamado postproducción, aquí tenemos dos etapas relevantes la composición visual que es la unión de los diferentes elementos para generar un sentido visual y los VFX que son los efectos visuales que se añaden posteriormente al rodaje o animación, generalmente hechos en computadora.

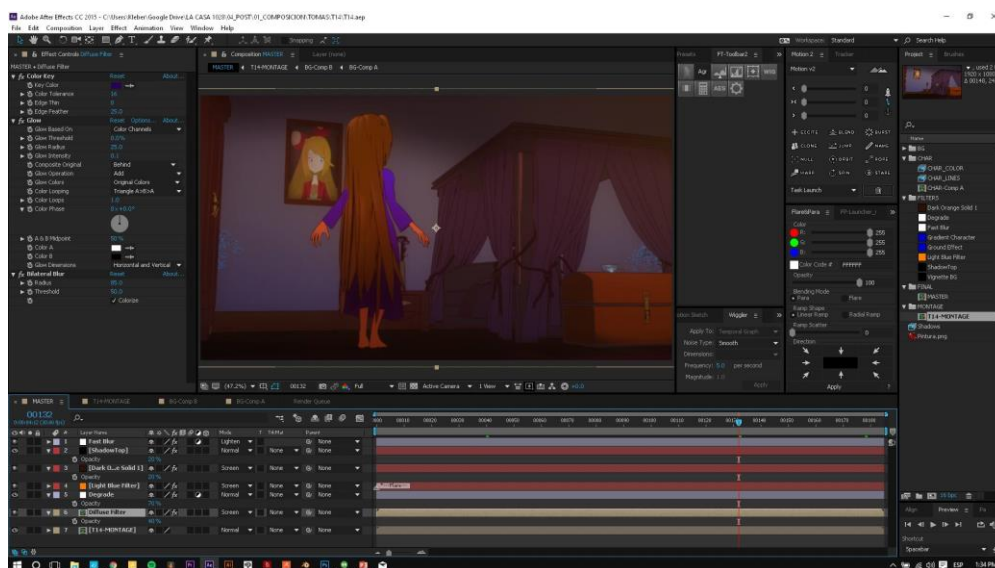


Figura 18. Composición en After effects.

3.4.7. Música y efectos sonoros

El sonido es parte vital dentro de la producción audiovisual, son el conjunto de archivos sonoros que narran una historia auditiva y empata con la imagen de la película. En animación se considera como elementos fundamentales la grabación de voces de los actores porque marcan los tiempos en desarrollo audiovisual.

Uno de los preceptos de la animación fue el género de suspenso, la animación tenía que girar en torno a sonidos capaces de generar tensión en el espectador, muchos de los sonidos fueron grabados, producidos y editados en Adobe Audition CC, otros utilizados de bibliotecas digitales. Para la música se emplearon pistas de licencia no comercial con la figura de *creative Commons*.

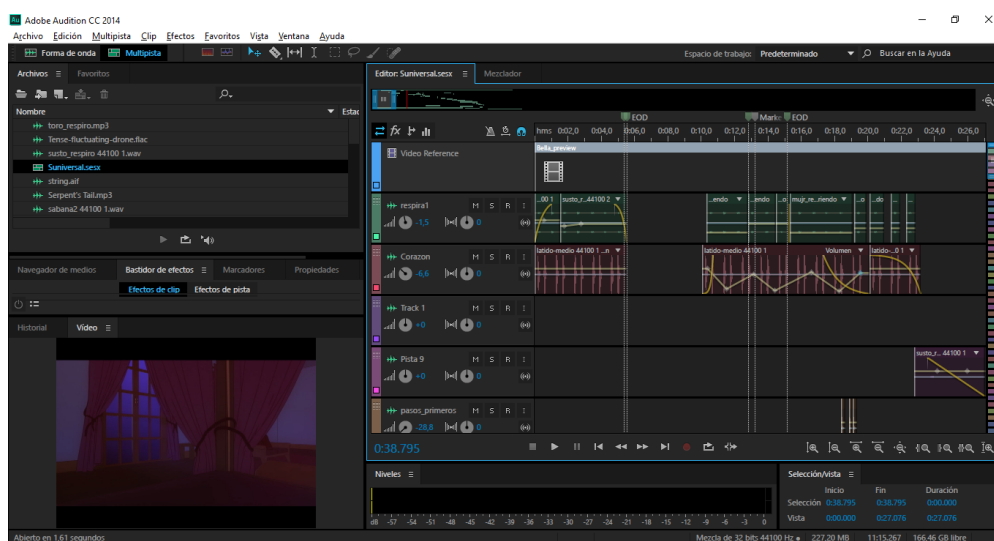


Figura 19. Proceso de sonido del cortometraje.

4. Conclusiones y recomendaciones

4.1. Conclusiones

Para cuantificar el nivel de aceptación del cortometraje se realizó una encuesta a un público joven que permitió medir los resultados de la obra y el conocimiento de los encuestados sobre la leyenda Quiteña, la casa 1028. Resultados expuestos a continuación:

Género (15 respuestas)

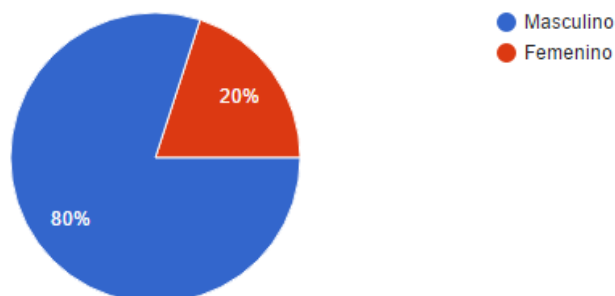


Figura 20. Pregunta de género.

¿Entiende la historia que se desarrolla en el cortometraje? (15 respuestas)

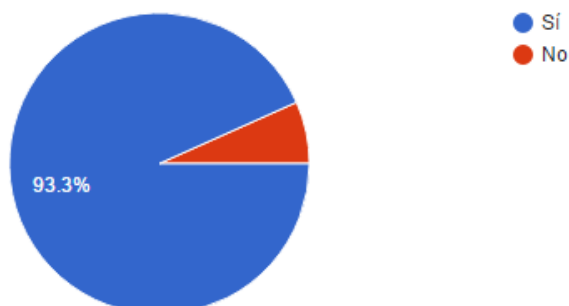


Figura 21. Pregunta de aceptación.

En la segunda interrogante (figura 21), se mide el nivel de agrado al cortometraje en referencia a la historia que se mostró como fuente principal del producto, la aceptación fue casi totalitaria demostrando el ansiado resultado.

¿Conoce la leyenda de la casa 1028? (15 responses)

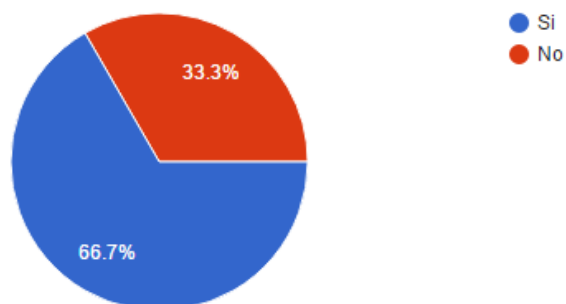


Figura 22. Pregunta de conocimiento de la leyenda quiteña, La casa 1028.

En la tercera pregunta, ilustrada en la figura 22, se refleja el impacto directo que tiene la tecnología en el presente quiteño, siendo un porcentaje significativo de carencia de interés y conocimiento de la leyenda.

¿Estaría dispuesto a conocer más sobre esta leyenda o leyendas quiteñas?
(15 responses)

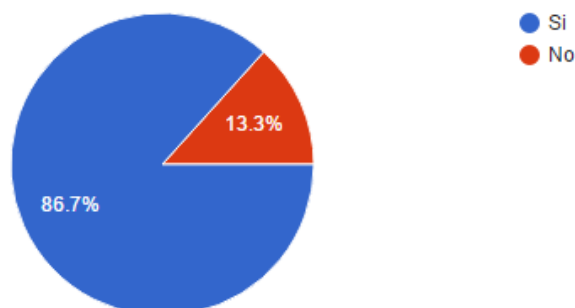


Figura 23. Pregunta dirigida a fomento de interés hacia la leyenda, La casa 1028.

Como resultado de la encuesta realizada podemos concluir que el cortometraje logró sin duda alguna llamar la atención y el agrado de la mayoría de los espectadores. La historia y la estética visual del producto contribuyo al entendimiento claro del cortometraje, siendo eficaz al cumplir con los objetivos planteados.

La mayoría de los jóvenes encuestados tuvo una respuesta afirmativa con el uso de las leyendas como inspiración al desarrollo de productos audiovisuales, el 86.7%, evidencia su futura disposición a conocer más de las leyendas y patrimonios culturales.

Se comprobó que la implementación de software libre de código abierto es una opción viable en la producción de futuros cortometrajes con temáticas de interés cultural.

4.2. Recomendaciones

Se recomienda la implementación de materias dedicadas al fomento y uso de software libre, la implementación de cátedras dirigidas a la investigación y desarrollo del código abierto, planteando diferentes opciones a los estudiantes como medio de aprendizaje.

La producción de cortometrajes en grupos más grandes, adherir a los programas de estudio, proyectos multidisciplinarios donde estudiantes de diferentes módulos, semestres o incluso carreras se unan en el desarrollo de productos.

Referencias

- Acosta, V. (2007). *"Leyendas y tradiciones de Quito una mirada hacia el pasado de nuestra ciudad"*. Quito.
- AlarBlog. (4 de febrero de 2009). Obtenido de <https://alarblog.wordpress.com/category/la-casa-1028/>
- censos, I. n. (2015). *Instituto nacional de estadísticas y censos*. Obtenido de http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2015/Presentacion_TIC_2015.pdf
- Cobos, T. (s.f). *Animación japonesa y globalización: La latinización y la subcultura otaku en américa latina*. Obtenido de http://www.razonypalabra.org.mx/N/N72/Varia_72/32_Cobos_72.pdf
- D4rB. (2014). *g-blender*. Obtenido de <http://www.g-blender.org/sites/default/files/u34/suzanne%20-%20smart.PNG>
- Falconí, C. (2014). *El anime como herramienta de comunicación, integración y forjadora de identidades en la subcultura otaku de los adolescentes del club "Ichiban" en la ciudad de Quito*. quito.
- Freire, E. (2006). *Quito: tradiciones, leyendas y memoria*. quito: Libresa.
- INTEF. (2015). *Intef*. Recuperado el 15 de septiembre de 2016, de <http://www.ite.educacion.es/formacion/materiales/181/cd/m10/rigging.ht>
- Jaramillo, J. (2008). *Historias, tradiciones y leyendas de Quito*. quito: Cámara ecuatoriana del libro.
- Morando, J. (s.f.). *Formato de guion literario*. Obtenido de <http://www.tallerdeescritores.com/el-formato-del-guion-literario.php>
- Simon, M. (s.f.). *dilo en grafico*. Obtenido de <https://diloengrafico.wikispaces.com/file/view/chun-li-story-board2.jpg/130545995/chun-li-story-board2.jpg>

Anexos

INT - PASILLO - NOCHE

FADE OUT.

Aparece Bella Aurora (15) corriendo en un interminable pasillo. Jadea fuerte. Huye de algo.

El SONIDO del galope de un toro atrás de ella. Bella Aurora se detiene repentinamente en un callejón sin salida. Regresa la mirada con su cuerpo hacia atrás. Se asusta, se cubre el rostro cruzando los brazos.

INT - CUARTO AURORA -NOCHE

Se despierta, cubierto el rostro. cruzando los brazos. Abre sus ojos agitada. Se levanta. Observa la habitación y fija la mirada en la puerta. Se dirige hacia ella y la abre. Mira hacia afuera de un lado hacia otro. Sin nada en el pasillo se tranquiliza.

Regresa. Da la espalda a la puerta dirigiéndose a su cama. Un cuerno atraviesa lentamente su estómago le perfora de lado a lado. Dirige sus manos al cuerno. lo toca y este desaparece. Bella Aurora cae muy lentamente mientras cierra sus ojos.

INT - PASILLO -NOCHE

Rápidamente abre sus ojos mientras se está levantando. Mira alrededor muy agitada. Ubica la mirada hacia atrás. Aparece un cuadro con una puerta en su interior. Ella alza su mano derecha dirigiéndose al cuadro. zoom in. Bella aurora abre la puerta.

INT - CUARTO AURORA -NOCHE

Observa su cuerpo inerte en el suelo y la estatuilla del toro esta junto a ella. Escucha la respiración de algo cerca de ella. regresa a ver hacia un lado. El toro gime agitado. Se prepara para embestir, levanta sus cuernos hacia Bella.

Bella Aurora abre sus ojos acostada en su cama.

CORTE A NEGRO.

NARRADOR (V.O.)

Ese toro acecha en sueños.
Pero esos sueños siempre se
hacen realidad.

CORTE A NEGRO.


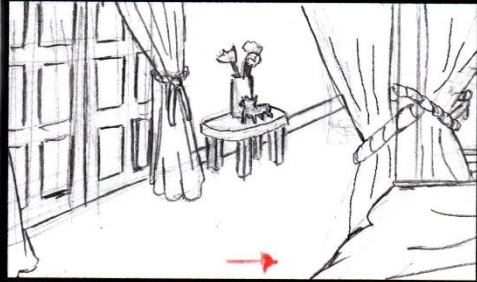
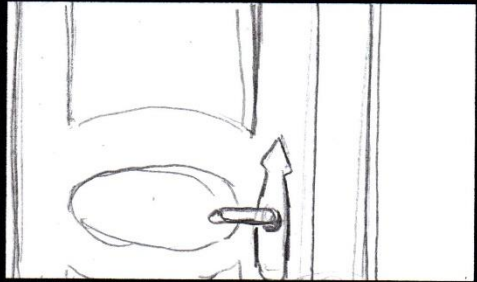
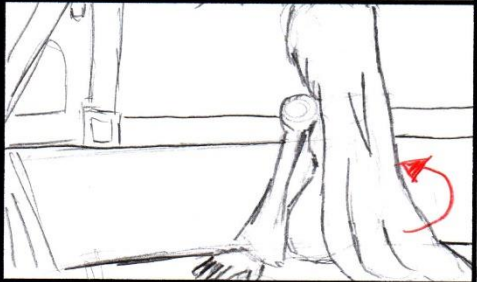

La Casa 1028.

No. 001	Part. 01 Eps. -	Title: La casa 1028		
SIC	FRAME.	ACTION.	DIALOGUE.	BG
01		FADE IN - Bella corriendo La cámara le sigue. MUSIC: Pasos de Bella TIME: AGITACION	(INT) EXT. DAY. (NIGHT)	pasillo
02		Mirada de Bella. Mira hacia atrás. Movimiento de cámara hacia atrás. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT)	
03		Sigue corriendo Bella. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT)	
04		MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT)	
05		MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT)	

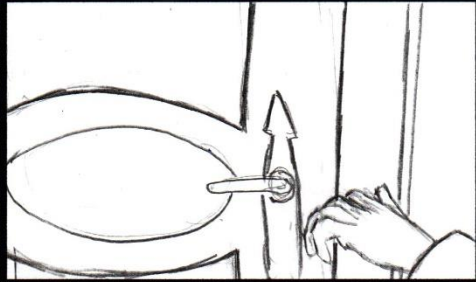
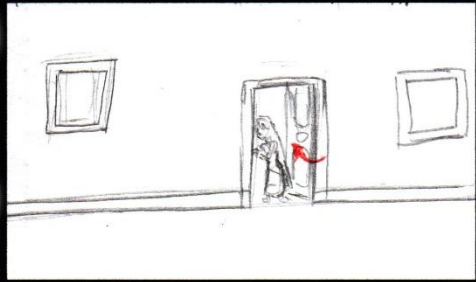
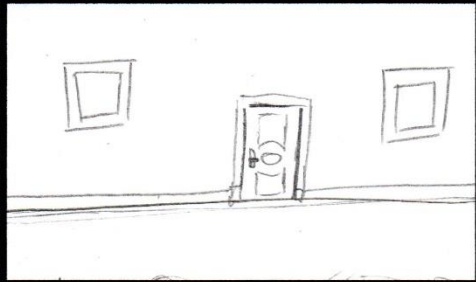


Total (+)

No. 002	Part. 01	Eps. 1	Title: LA CASA 1028	
SIC	FRAME.	ACTION.	DIALOGUE.	BG
06		MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT). SFX:	PSILLIO
07		La sombra del toro. (Mirada del toro) persigue a Bella	(INT) EXT. DAY. (NIGHT). SFX:	
		No hay camino. Ella ve alrededor por donde escapar pero no hay.	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	
		Zoom IN Se tapa el rostro cruzando los brazos.	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	
08		Zoom OUT	(INT) EXT. DAY. (NIGHT). SFX:	HAYTACION


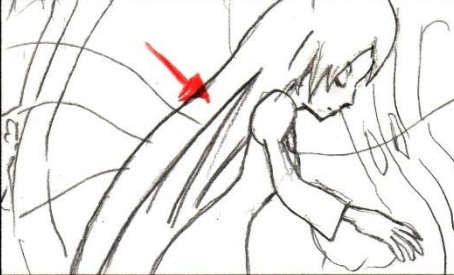

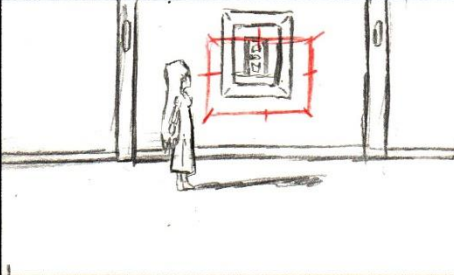
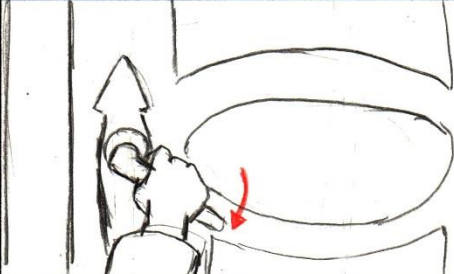
Total (+)

No. 003	Part. 02 Eps. —	Title: LA CASA 1028		
S/C	FRAME.	ACTION.	DIALOGUE.	BG
08		MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	HAIR TIE
09		MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	
10		MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	
11		MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	
		MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	

Total (+)

No. 004	Part. 02 Eps.	Title: LA CASA 1028		
S/C	FRAME.	ACTION.	DIALOGUE.	BG
12		Abre la puerta MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT) SFX:	Habitación
13		Mira alrededor en el pasillo. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT) SFX:	Pasillo
		PUERTA CERRADA. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT) SFX:	
14		 MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT) Bella se dirige a la cama.	Habitación
15		Un chorro atraviesa en el estomago de Bella. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT) SFX:	


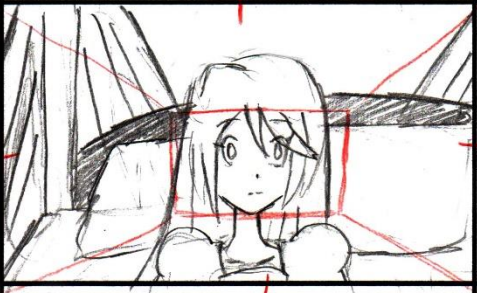
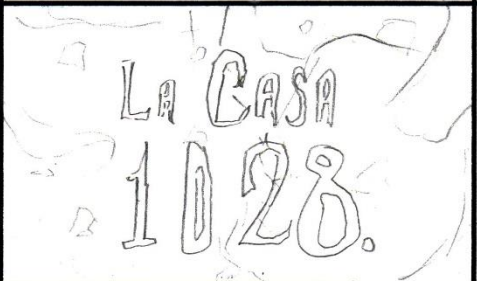
Total (+)

No. 005		Part. 02-03 Eps. —	Title: LA CASA 1028		
SIC	FRAME.	ACTION.	DIALOGUE.	BG	
15		El cuerno desaparece. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT) SFX:	HABITACION	
		Efecto de Dstrccion de Fondo. Bella cae (se desmaya)	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:		
16		Cae de rodilla. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT) SFX:	PASILLO	
02/17		Zoom in. Ella mira el cuadro de la pintura de una puerta.	(INT) EXT. DAY. (NIGHT)		
18.		Zoom in Ella abre la puerta. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. (NIGHT) SFX:		

Total (+)

No.	Part.	Eps.	Title:	
006	04	—	LA CASA 1028	
S/C	FRAME.	ACTION.	DIALOGUE.	BG
19.		El cuerpo de Bella Aurora. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. NIGHT SFX:	HABITACION
		Movimiento de camera hacia arriba MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	
20.		Estadua del toro. MUSIC: Sondo del Toro TIME:	(INT) EXT. DAY. NIGHT SFX:	
21		Ella mira es su lado. MUSIC: TIME:	(INT) EXT. DAY. NIGHT SFX:	
		MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	

Total (+)

No. 007	Part. 04 Eps. —	Title: LA CASA 1028		
S/C	FRAME.	ACTION.	DIALOGUE.	BG
21		El toro levanta sus cuernos hacia Bella. FADE OUT. MUSIC: TIME:	(INT. EXT. DAY. NIGHT)	HABITACION
05/22.		Abre los ojos. Zoom out MUSIC: TIME:	(INT. EXT. DAY. NIGHT)	CAMA
06/23.	ESE TORO ACECHA EN SUEÑOS.	MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	FONDO NEGRO
	PERO ESOS SUEÑOS SIEMPRE SE HACEN REALIDAD.	MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT.	
24.		MUSIC: TIME:	INT. EXT. DAY. NIGHT. SFX:	FONDO TALL.

Total (+)