



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UNA ANIMACIÓN EN 2D SOBRE LOS PINTORES QUE
HAN RETRATADO QUITO

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

Profesor Guía

MS. Lorena Villanueva García

Autora

Michelle Betancourt Guerrero

Año

2017

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”.

Lorena Villanueva García

Máster en Postproducción Digital, Audiovisual

C.I: 175685409-5

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

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

Arianni Batista Rodríguez

Maestra en Antropología Visual y Documental Antropológico

C.I: 1754103396

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”.

Michelle Betancourt Guerrero

CI: 1716753387

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi madre que siempre me ha apoyado y ha creído en mí. A mi familia que siempre me han ayudado en todo lo que han podido, en especial a mi tía Lena y tía Tetu.

A mis profesores por entregarme su tiempo y conocimiento, en especial a mi tutora de tesis Lorena Villanueva que con paciencia ha sabido guiarme.

A mis amigos y amigas quienes han vivido toda esta experiencia universitaria a mi lado, demostrándome que todo es posible mientras lo estés disfrutando.

DEDICATORIA

Mi tesis se la dedico a mi abuelo Edwing Guerrero quien me ha apoyado durante este proyecto. Y a mi madre, Nadia Guerrero, que es la persona que siempre ha estado a mi lado.

RESUMEN

Este proyecto se basa en la elaboración de una animación 2D con estilo *motion graphics*, que contará la vida de tres pintores quienes se dedicaron a retratar el paisaje urbano, en especial la ciudad de Quito.

La animación tiene como objetivo enseñar y generar interés por el arte ecuatoriano, a niños entre ocho y catorce años de edad. También demostrar que el talento del país debe ser apreciado, y que no se le da la suficiente importancia ni reconocimiento a los artistas que se desarrollan en el Ecuador, entre ellos los pintores.

Los artistas de los cuales tratará la animación serán: José Enrique Guerrero, Sergio Guarderas y Oswaldo Muñoz Mariño, quienes en su época tuvieron su apogeo, pero solo dentro de su círculo artístico. Es hora de que en la actualidad el talento no pase desapercibido. Es por eso que se investigará sobre sus vidas y sus obras, para generar la animación.

El proyecto que va dirigido a los niños y adolescentes de entre ocho a catorce años de edad. La animación al ser más dinámica, pretende llamar más la atención usando diferentes técnicas como lo es *puppet tool* y el efecto *parallax*. Y por medio de esto lograr contar las historias de los artistas y llegar de manera más directa a los espectadores.

ABSTRACT

This project is based on the elaboration of a 2D animation with motion graphics style, which will tell the life of three painters who dedicated their lives to portray the urban landscape, especially the city of Quito.

The animation aims to teach and generate interest in Ecuadorian art, been its target, children between eight and 14 years old. And also demonstrate that the talent of the country should be appreciated, and that is not given sufficient importance or recognition to the artists that are developed in Ecuador, including painters.

The artists that will be involved in the animation will be José Enrique Guerrero, Sergio Guarderas and Oswaldo Muñoz Mariño who in their time had their apogee, but only within their artistic circle. It is time that talent does not go unnoticed. That is why there will be an investigation about their lives and their work, to generate the animation.

The project is aimed to children and adolescents between eight and fourteen years old. The animation to be more dynamic, aims to draw more attention using different techniques such as puppet tool and the parallax effect. And through this mean achieve telling the stories of the artists and to reach more directly to the viewers.

ÍNDICE

1. CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción	1
1.2. Antecedentes.....	2
1.3. Justificación	5
2. CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN	7
2. 1. Paisajistas que han retratado Quito.....	7
2.1.1. Paisaje: un género dentro de la pintura.....	7
2.1.2. Paisaje en las escuelas vs. el paisaje en la modernidad.....	10
2.1.3. El paisajismo urbano	15
2.1.4. Paisajismo en Ecuador.....	17
2.1.5. El paisajismo urbano en el contexto nacional	20
2.1.6. Quito y sus retratistas.....	21
2.2. Animación como medio de difusión del arte	24
2.2.1. Historia y origen de la animación digital	24
2.2.2. La animación y su proceso creativo	28
2.2.3. El arte en la animación.....	30
2.2.4. Animación en el Ecuador	32
2.2.5. Redes sociales y la animación	35
3. CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO	39
3.1. Planteamiento del problema	39
3.2.1. Pregunta general.....	40
3.2.2. Preguntas específicas.....	40
3.3.1. Objetivo general	41
3.3.2. Objetivos específicos	41
3.4.1. Contexto y población.....	41
3.4.2. Tipo de estudio.....	42
3.4.3. Herramientas a utilizar	43
3.4.4. Tipo de análisis	43
4. CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO	45
4.1. Preproducción	45
4.1.1. Investigación	45
4.1.2. Creación de personajes, elementos y el estilo gráfico	46

4.1.3. Guion Técnico y <i>Storyboard</i>	48
4.2. Producción y Postproducción	54
4.2.1. Digitalización de los personajes y elementos	54
4.2.2. Animación y técnica	55
<i>Figura 19.</i> Personaje generado las articulaciones.	56
<i>Figura 20.</i> Capas de las articulaciones y huesos.	56
4.2.3. Sonorización	58
4.3. Análisis de resultados del Grupo Focal	59
5. CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	61
5.1. Conclusiones	61
5.2. Recomendaciones	61
REFERENCIAS.....	63
ANEXOS	70

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

El presente proyecto se enfocará en las obras y en los artistas que han dedicado su vida a retratar la ciudad de Quito, sus paisajes urbanos y rurales. En la difusión de dichas piezas y biografías en el medio digital, aprovechando las nuevas tecnologías y técnicas, como las redes sociales y el internet, donde se presentará a los pintores y a sus trabajos más destacados.

El arte es algo que se va renovando, siempre está en constante cambio, se pueden apreciar nuevas corrientes artísticas. La gente que está más empapada de todas las actualizaciones son los mismos artistas, mientras que, en la periferia, las personas que no están en contacto con los pintores no llegan a saber mucho, lo que deriva en que algunas creaciones artísticas pasen desapercibidas y queden en el pasado. El objetivo con este proyecto es poder llegar a las personas que no conocen o que no recuerdan a los artistas ecuatorianos.

El recordar a los artistas que han pasado por la sociedad ecuatoriana es de gran importancia, porque al no hacerlo la cultura se va deteriorando y solo queda en la memoria de los antepasados. Interesará a las nuevas generaciones, ya que se expondrá con un medio nuevo, como es la animación digital y sus diferentes técnicas, mostrando como nunca antes se ha visto a estos pintores y a sus obras. Es así como, por medio de pequeñas animaciones, se podrá llegar a más gente a través de un conocimiento dirigido.

El presente escrito tendrá un primer capítulo donde se verán la introducción, los antecedentes y la justificación referentes al tema a desarrollar. En el segundo capítulo se hablará de las teorías que respaldan al estudio, estas se subdividen en el tema, los paisajistas que han retratado Quito, el paisaje como

género dentro de la pintura y cómo se encuentra en el contexto nacional; y en las especificaciones del producto, el arte como medio de difusión, la animación en el Ecuador, hasta llegar a las redes sociales y la animación. En el tercer capítulo está el diseño de estudio, donde se incorporan el planteamiento del problema, las preguntas, los objetivos y la metodología. En el cuarto se verá el desarrollo del proyecto. Y, por último, en el quinto capítulo, se llegará a las conclusiones y recomendaciones sobre el tema.

1.2. Antecedentes

El presente proyecto se enfocará en los pintores que han retratado Quito en el siglo XX, la importancia de ellos y su aporte al arte. También se hablará del paisaje como género dentro de la pintura. Y por último se tocará el tema de que, con recreaciones, animaciones 2D, 3D, o incluso proyectos interactivos, se puede llamar la atención de las nuevas generaciones para conocer o recordar a dichos artistas y sus obras.

El género de la pintura está dentro de la rama de artes plásticas de las bellas artes, y es definida como “el arte de representar imágenes reales o ficticias o simplemente abstractas, sobre una superficie” (Torres, 2009, p. 44). Es de esa manera que los artistas adquieren su inspiración en lo que hay a su alrededor, ellos buscan comunicar sus emociones y pensamientos por medio de sus obras.

La pintura es, en primer lugar, una afirmación de lo visible que nos rodea y que está continuamente apareciendo y desapareciendo. Posiblemente, sin la desaparición no existiría el impulso de pintar, pues entonces lo visible poseería la seguridad (la permanencia) que la pintura lucha por encontrar. La pintura es, más directamente que cualquier otro arte, una afirmación de lo existente, del mundo físico al que ha sido lanzada la humanidad (Berger, 1998, p. 39).

El mundo físico es algo que está en constante cambio, es por ello que los paisajistas buscan plasmarlo con su visión para que dure no solo en el recuerdo humano, sino que sea algo palpable. Los artistas se han encargado de retratar lo que les rodea, entre lo que se encuentra la gente, objetos, sus hogares, las ciudades que les han visto crecer o que han visitado, y han visto la necesidad de pintar todo eso en lienzos para que no queden en su memoria.

El pintar los paisajes no solo se rige a la naturaleza, ya que también se encuentra el paisaje urbano, los artistas que lo retratan no sólo se limitan a plasmar los elementos naturales o la arquitectura, también llegan a mostrar la sociedad. El paisaje dentro de la pintura en un inicio funcionaba como cortina (fondo) dentro las obras, ya que se enfocaban en retratos de personas o elementos.

El hombre, desde la antigüedad, ha sentido la necesidad de reflejar la evolución que ha sufrido el paisaje a lo largo de la historia, queriendo representar ese vínculo con la naturaleza, pero hasta mediados del siglo XIX, la pintura de paisaje no se implantó como un género independiente (Linares, 2014, p.1).

En el momento en que se vio la necesidad geográfica de recolectar información visual del paisaje, este pasa a ser el personaje principal de las obras.

Ya en la actualidad muchas personas encuentran en el paisaje inspiración para sus trabajos. La capital del Ecuador, Quito, ha generado gran interés en muchos hábiles de la pintura que han pasado por dicha ciudad, por esa razón, más de uno ha decidido plasmarla con su propio estilo.

Quito es una ciudad llena de imponente arquitectura y mezcla de estilos por el hecho de que se creó a partir de la colonización y el mestizaje, al igual que toda Latinoamérica, por ello enamora a sus habitantes y a sus turistas. Un ejemplo es el pintor Sergio Guarderas, quien nació en Chile y desarrolló su

interés por el arte en Ecuador. En el 2003 se publicó un libro llamado *Sergio Guarderas, pintor de Quito*, con una recopilación de sus obras.

El libro reproduce más de un centenar de óleos pintados por Guarderas. Retrata en ellos las iglesias, plazas y conventos del Centro Histórico, y otros rincones quiteños como: La Ronda, San Juan, La Mama Cuchara y las esquinas de La Tola y San Marcos (Un libro sobre el pintor de Quito, 2003, párr. 3).

José Enrique Guerrero, quien es considerado el pintor de Quito, pasó la mayor parte de su vida retratando la ciudad que lo vio convertirse en artista; “Primero fue el paisaje rural y luego el indio (...) Pero, sobre todo, el paisaje urbano de Quito, que le sedujo con la fuerza irresistible” (Villacís, 2006, p.17). Guerrero siempre reconoció la belleza de una ciudad que incluso era subestimada por sus propios habitantes.

Otro paisajista que, en el siglo XX, desempeñó su labor por más de cinco décadas es Oswaldo Muñoz Mariño, conocido por sus obras en acuarelas. “Desde 1951, Muñoz Mariño realizó más de 80 exposiciones artísticas de acuarela y dibujo en galerías y museos del mundo” (El maestro Oswaldo Muñoz Mariño, 2016, párr. 3). Aunque nació en Riobamba pasó la mayor parte de su vida en México, donde se convirtió en un celebrado ícono por su incansable trabajo.

Por mucho tiempo se buscó nuevas formas recrear el arte y de que llegue a más personas, pero algunos de los artistas han quedado olvidados y empolvados.

En los últimos años se han visto en redes sociales proyectos que han buscado el recordar y honrar a grandes del arte, como Van Gogh y su obra *Starry Night*, que fue recreada por el griego Petros Vrellis, quien hizo una animación interactiva de su conocida pintura, en la cual el usuario interactúa con el

movimiento en la imagen, donde el fondo se va transformado acorde a lo que el usuario va interactuando (Vrellis, 2012).

Con los nuevos estilos de animaciones se puede invitar al público a exposiciones en galerías o museos. Es de esta manera que el museo Thyssen-Bornemisza con una animación tipo *parallax*, donde una imagen 2D parece tener mucha más prioridad, invita a asistir a una exhibición de obras de *Caravaggio y los pintores del norte*.

Las nuevas tecnologías son el paso a llegar a comunicar a más personas, y de forma más eficaz. Por medio de animaciones se pueden mostrar las obras y las vidas de los pintores, de una forma más condensada y digerible. El permitir que la memoria se debilite es un error, hay que, no solo enseñarles a las nuevas generaciones de los antiguos virtuosos del arte, sino siempre tenerlos en mente para que no queden como un mero recuerdo.

1.3. Justificación

El proyecto tiene como objetivo el poder brindar a las nuevas generaciones el conocimiento y la apertura de una rama del arte que se ha dejado de lado, como es el retrato urbano quiteño. La difusión del arte en el Ecuador no es la ideal, los artistas no siempre consiguen la audiencia que quieren debido a que no se les da el espacio que merecen, aunque existen sitios donde exponer sus obras no llegan a tener la apertura deseada.

Ecuador, en especial Quito, es una ciudad llena de cultura, el arte se encuentra en las calles, en los edificios, básicamente en su arquitectura; o en espacios cerrados, como la danza, el teatro, y la música; por lo que se ha vuelto una cuna de inspiración para los artistas.

El propósito es llegar a las personas que hayan tenido poco contacto con el arte quiteño. Dar a conocer los antiguos pintores, los artistas que tomaron como inspiración los lugares que habitaron. Mostrar que el arte es algo que

permanece y que merece ser recordado. De esta forma se quiere contribuir a dar a conocer parte de la sociedad ecuatoriana, de dónde vienen, ver lo que pasó, y aprender parte de la historia por medio de la apreciación artística.

Además, se escoge a la animación digital como medio de difusión con la intención de intentar llegar a un público más amplio, misma que estará al alcance de aquellas nuevas generaciones que tiene gran afinidad a las nuevas plataformas de videos en internet, como *Youtube* o *Vimeo*, y en las redes sociales tales como *Facebook* o incluso *Instagram*. Los niños y adolescentes pasan mucho tiempo navegando en internet o usando sus diferentes aplicaciones sociales, por ello se les proporcionará el conocimiento sobre los artistas que han retratado Quito en ese medio, aprovechando este hecho.

Estos videos buscan comunicar, llamar la atención y enseñar específicamente sobre algunos artistas extranjeros y nacionales que han retratado la ciudad en la segunda mitad del siglo XX. Tras la culminación del proyecto se podrá publicar en redes sociales con el objetivo de que se vuelva viral, para así llegar a una mayor cantidad de espectadores. Se espera que por unos ocho meses esté circulando en las redes sociales y que llegue a la pantalla de muchas personas, pero la expectativa mayor es informar a los ecuatorianos sobre los artistas que han habido en su país, mostrando el gran potencial del arte en el mismo.

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2. 1. Paisajistas que han retratado Quito

“Y al igual que la lengua, la música y los ritos, el arte original permite recrear permanentemente la identidad, ya que vincula lo cotidiano a un sentido de trascendencia en el tiempo” (Ceci, 2008, p.3). El arte es una forma de escribir historia, de contar vivencias y más aún cuando de retratar se trata. La pintura está llena de la subjetividad del artista y es de esa manera que se ve qué clase de persona es el autor. Al momento de pintar un paisaje, una ciudad se plasma la identidad de la misma, desde el ojo del creador.

2.1.1. Paisaje: un género dentro de la pintura

Según la RAE, el paisaje es definido como “Espacio natural admirable por su aspecto artístico” (Real Academia Española, 2014), y también “Pintura o dibujo que representa un paisaje (ll espacio natural admirable)” (Real Academia Española, 2014). Incluso se lo puede entender como “cualquier parte del territorio tal como lo percibe la población, cuyo carácter sea el resultado de la acción y la interacción de factores naturales y/o humano” (Huss, et al. 2012, p.13).

El paisaje es la comunión ente el humano y la naturaleza, el humano observador de lo que le rodea. Por ello es que la mirada forma parte esencial al momento de contemplar y analizar lo que se ve. Cuando las personas viajan es cuando se dan cuenta de la majestuosidad del paisaje, la vista cambia, es como un nuevo espectáculo y es ahí cuando empiezan a apreciar lo que se tiene en frente (Linares, 2014, p.10).

La pintura de paisaje es fiel reflejo del vínculo íntimo que ha existido en las distintas épocas entre el hombre y la naturaleza, es un reflejo de la

relación entre ambos, ya que desde que el hombre aparece en la tierra tiene una relación intrínseca con ésta. El ser humano necesita interpretar la naturaleza para poder entenderla (Ruiz, s.f., p.1).

El paisaje, por su gran belleza, llega a cautivar el ojo de quien lo admira, es por ello que existe la necesidad de plasmarlo. La pintura, al ser una forma de comunicación, el humano busca transmitir por medio de ella su visión, siendo esto lo que aporta el artista. “La relación hombre naturaleza es un proceso recíproco y cambiante” (Bifani,1997, p.32). La naturaleza, por estar en constante cambio, no solo en cuanto a las estaciones o el simple devenir del día y la noche, sino también de cómo el humano la va alterando, representa algo efímero que el espectador busca capturar.

Manuel Ribas y Piera, arquitecto y catedrático de urbanística de la Universidad Politécnica de Cataluña, afirma:

Yo estoy firmemente convencido de que el concepto reciente de Paisaje nace de algo real, tangible, fruto de la Geografía pero también de la Historia, siempre dentro del mundo físico que hay o que hubo. Es decir, que el concepto de Paisaje va ligado al de forma; no nace de una idea sino de una realidad expuesta a la luz del sol, con todos los atributos que de él y en él leen nuestros sentidos. Así pues, “paisaje” se confunde con “entorno” y Paisaje es “la forma del entorno” (2002, p. 70)

Las personas ven en su entorno una evolución a través del tiempo, ya sea cultural o geográfica, ellos desean mantener record histórico y la forma para hacerlo fue que los artistas lo pintaran.

El paisaje como un género dentro de la pintura no fue reconocido en el ámbito artístico, incluso se lo catalogaba de menor importancia, al igual que el bodegón. “En pintura, los géneros pictóricos tradicionales se dividían en

mayores (alegorías, temas religiosos y cuadros de historia) y géneros menores (naturaleza muerta y paisaje)” (García y Guillén, 2011, p.1).

El paisajismo es “Un género que cobrará particular fortuna a partir del siglo XVIII, alcanzando su máxima expresión durante el siglo XIX, en ese periodo que abarca desde el romanticismo hasta el impresionismo” (Linares, 2014, p.10). Ya que en un inicio el paisaje no era la parte principal de la obra, ya que se lo utilizaba como cortina, como un fondo, y se destacaba a los personajes, a los humanos, religiosos, realeza y demás.

La primera constancia del paisaje se la puede encontrar en las pinturas rupestres, como *Los toricos del Navazo* (ver Figura 1), encontradas en Albarracín, Teruel, una ilustración de su cotidianidad como era la caza para alimentarse, en esta pintura, especialmente, se pueden apreciar toros de distintas dimensiones, y el paisaje vendría a ser la línea en la que los toros se encuentran, poniendo a los animales en perspectiva (Ruiz, s.f.).



Figura 1. Los toricos de Navazo . Tomado de Abrigo del Prado del Navazo, por S. Gimeno, s.f.

Los dibujos rupestres son el punto de partida, pero se llega a ver el cambio durante los 1600s. Macarena Ruiz asegura:

En este período el ser humano puede dominarla, aunque sigue siendo una creación de Dios, pero la posición de éste está por encima en el orden jerárquico del universo. La posición del hombre cambia con respecto a la que tenía en la Antigüedad, ya no es el centro del universo y se pone a la misma altura que la Naturaleza y esto le hace identificarse dentro de ella (s.f., p.3).

El paisaje llega a quebrantar su puesto de fondo para pasar a ser el argumento principal y constatarse como género independiente. Dando paso a una gran cantidad de clase de paisajes, entre estos: el marino, el urbano, y el onírico, entre otros (Ruiz, s.f., p.3).

2.1.2. Paisaje en las escuelas vs. el paisaje en la modernidad

El paisaje en la edad antigua se lo hacía de forma práctica, ya sea geográfica o a para construcción de jardines y templos. La pintura paisajista durante esta época se la podía encontrar tras un dios o una ninfa. En el mundo occidental, como en Grecia, se priorizaba a la mente y el cuerpo humano, mas no a la naturaleza (Ruiz, s.f., p.1).

En la Edad Media, una vez más, el paisaje se encuentra como cortina para entidades religiosas. “Algunos autores como Agustín Berque (1942) opinan que si la religión no hubiese interferido en la evolución del paisaje, este no hubiera tardado tanto en madurar y hubiese aparecido antes” (Llinares, 2014, p.12). Francisco de Asís fue el que impulso el paisaje en esta época, otorgándole a la naturaleza más importancia. Al igual, Petrarca dijo que el paisaje no solo era lo material sino también la validación que el que mira le da (Maderuelo, 2005, p.87).

Fue en el Renacimiento cuando se llega a dar mayor importancia al paisaje. En la escuela italiana y flamenca, es en las que se puede apreciar el cambio,

aunque aún se priorizaba la religión, los santos y las divinidades, el paisaje ya requería una mayor complejidad, se podía ver más de él, pero nunca opacando el personaje principal. Buscaba mayor realidad, precisión y simetría en las pinturas, siempre de una forma idílica. También se lo vio avanzar, ya que las ciencias empezaron a necesitar récord de la naturaleza, como la botánica o la anatomía, entre otras (Llinares, 2014).

Botticelli es uno de los pintores que, al idealizar la naturaleza, muestra una vez más el paisaje como telón de un personaje principal, como son los mitológicos y religiosos. *La Primavera* (ver Figura 2), del año 1480 es una de sus obras donde muestra la gran variedad botánica, flores y plantas con diversa simbología (González, s.f., p.3).



Figura 2. La primavera. Tomado de *La primavera*, por Uffizi Gallery Museum, s.f.

La escuela flamenca buscaba que el paisaje sea igual de perfecto que la figura principal, dándole la misma importancia. En esta etapa se puede ver cómo la cortina que ha sido el paisaje por tanto tiempo toma mayor protagonismo (Llinares, 2014, p.13).

En el Barroco, es cuando la pintura paisajista se convierte en su propio género, ya que los holandeses y los artistas flamencos empezaron a enfocarse en su pueblo y la naturaleza que tenían.

Esta situación se produjo en el norte de Europa, debido a la situación de la reforma protestante en los Países Bajos. La burguesía había triunfado frente a la religión, mientras que la nobleza y el clero iban perdiendo importancia, siendo suplantados por la burguesía. La prioridad para esta clase social no era ver temas clásicos o religiosos, sino que se inclinaban a la representación de fondos sencillos como son los paisajes reconocibles de su propio país, ya que querían mostrar aquello por lo que habían estado luchando (Llinares, 2014, p.14).

Dibujaban paisajes con sus campesinos y pastores, pero lo que más se vio fue la representación de los animales. Mientras que, en el Romanticismo, donde los artistas y la gente buscaba la libertad, se alcanzaba por medio de su imaginación. Es ahí cuando la naturaleza se convierte en parte esencial, ya que en su belleza, equilibrio y tranquilidad es donde encuentran un escape (Kris y Kurz, 2007).

Fantaseaban con los paisajes que tenían cerca de ellos, realizando unas obras o paisajes extraños, tristes y melancólicos. Uno de los elementos más representado en estas obras es el mar, tanto en calma como bravo, y también los paisajes montañosos y los bosques. Nubes tempestuosas, densos árboles, riachuelos y la violenta confrontación entre luz y sombra. Así, el artista acentuaba el efecto trágico del paisaje (Llinares, 2014, p.15).

La escuela de Barbizón se formó por unos pintores residentes del pueblo de Barbizón en Francia, por ello el nombre. Ellos dieron importancia a los elementos de la naturaleza, siendo el paisaje su principal objeto de inspiración. Es en esta época que se popularizó el *plein air* que es el acto de pintar al aire libre, por lo que investigaban los efectos de la luz y cambios atmosféricos (Preckler, 2003, p. 243).

“Aunque los principales miembros de la escuela fueron Theodore Rousseau, Charles Daubigny, Narciso Díaz de la Peña, Constant Troyon y Jules Dupré, algunos historiadores incluyen también a Millet y a Corot” (Preckler, 2003, p. 244).

La escuela veneciana pertenece a los precursores en el paisaje, se destacaba por resaltar los colores y mayor libertad en los elementos naturales. Uno de los ejemplos es *La Tempestad* (ver Figura 3) de Giorgione, de 1508 (González, s.f., p. 4).



Figura 3. La tempestad. Tomado de *La tempestad*, por A. Mazzino. Italia: Galería della Academia de Venecia, 2010.

El vedutismo es un género correspondiente también al territorio de Venecia. Se caracteriza por los paisajes urbanos. Canaletto es uno de los representantes, y se puede apreciar la ciudad de Venecia en muchas de sus obras, como es la *Vista del Palacio Ducal de Venecia* de 1729 (ver Figura 4) (González, 2005, p.259).



Figura 4. Vista del Palacio Ducal de Venecia. Tomado de Vista del Palacio Ducal de Venecia, por Uffizi Gallery Museum, s.f.

La llegada del Impresionismo viene acompañada de hechos tan importantes como la aparición de la fotografía, la luz eléctrica en la ciudad y el desarrollo en la fabricación de pigmentos y óleo. El pintor sale al campo y a la ciudad para realizar sus obras y no busca un resultado realista (La Consejería de Educación, Cultura y Deporte Andaluza, s.f.).

Monet es uno de los representantes en el área del impresionismo que destacó por su visión de los paisajes que retrataba. Siempre se interesó, al igual que sus demás colegas, en el estudio de la luz, en las circunstancias atmosféricas, como el contraste según las horas del día (González, 2005). Más adelante se hablará sobre otros importantes impresionistas que trabajaron el paisaje urbano.

A finales del siglo XIX y durante el siglo XX, las obras que retrataban el paisaje variaban mucho por la gran gama de géneros pictóricos, como el postimpresionismo, el fauvismo, el cubismo, el futurismo, el expresionismo, el surrealismo, el *pop art* e incluso el hiperrealismo. Todos estos movimientos, aunque no se restringían a pintar solo el paisaje, plasmaron muchas obras sobre el mismo.

2.1.3. El paisajismo urbano

“El espacio construido, y que posee características morfológicas que, en general, fácilmente podemos reconocer como “urbanas” (los edificios, las calles, una fuente densidad de equipamientos y de infraestructuras)” (Capel, 2003, p.474).

Lo urbano se empezó a apreciar dentro del género pictórico del paisaje cuando el crecimiento de las ciudades se aceleró, edificios remplazaron pequeñas casas, se empezaron a ver carreteras donde solo había campo, la luz eléctrica iluminó la noche y dio paso a la vida nocturna. El capitalismo y vida de consumo llenó a las ciudades con carteles y anuncios publicitarios, haciéndolo más llamativo y colorido al ojo del artista (La Consejería de Educación, Cultura y Deporte Andaluza, s.f.).

El origen de las ciudades no es muy exacto, los estudios dicen que las primeras ciudades eran las mesopotámicas, pero con esta información no se puede definir el inicio de la pintura con motivo urbano. Durante el Alto Renacimiento, Ambrogio Lorenzetti fue uno de los artistas que retrató un paisaje urbano, el cual llamó *Ciudad junto al mar* (ver Figura 5), c.1335, su cuadro careció de perspectiva. Pero eso no fue suficiente para que el género del paisaje, y mucho menos urbano se posicione como tal (El paisaje urbano en la pintura, s.f.).



Figura 5. Ciudad junto al mar. Tomado de *El paisaje urbano en la pintura*, por Theartwolf online magazine, s.f.

Los paisajes urbanos, mayormente, se encontraban como fondos de muchas obras, pero no como objeto principal del cuadro. Con el vedutismo se llega a ver los más destacados paisajes urbanos, mismos que se enfocaban en retratar la pintoresca ciudad de Venecia, lugar donde se inicia este movimiento. Canaletto, Francesco Guardi, Vittore Carpaccio y Luca Carlevarijs fueron de los más importantes representantes (El paisaje urbano en la pintura, s.f.).

La Escuela de Delft, perteneciente al oeste de Holanda, llegó a ser de gran importancia dentro del paisaje urbano. Johannes Vermeer es el mayor exponente, con un limitado número de obras, entre las que destaca *Vista de Delft* (ver Figura 6), considerado como “uno de los cuadros más bellos del mundo” (El paisaje urbano en la pintura, s.f.).



Figura 6. Vista de Delft. Tomado de *El paisaje urbano en la pintura*, por Theartwolf online magazine, s.f.

El artista, al ser testigo de tan grandes cambios que pasaron frente a sus ojos, empezó a pintar el desarrollo de las metrópolis. Es al plasmar las nuevas edificaciones, que la perspectiva forma parte importante de los nuevos paisajes. Los transeúntes y las personas que interactúan con el ambiente eran parte de los retratos de las ciudades, ya no se enfocaba en la naturaleza (El paisaje urbano en la pintura, s.f.).

Con el impresionismo, los artistas retrataban las innovaciones de la época; la electricidad y la vida nocturna, el ferrocarril y sus estaciones. Entre las obras más aclamadas y pertenecientes al género impresionista está *Montmartre, nocturno* (ver Figura 7) y *Avenue de L'Opera* de Camille Pissarro, elaborada en 1897 (El paisaje urbano en la pintura, s.f.).

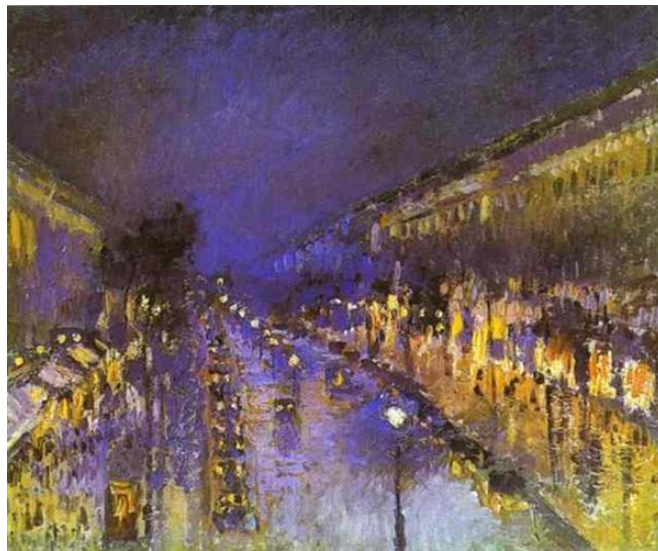


Figura 7. Boulevard Montmartre. Tomado de *El paisaje urbano en la pintura*, por Theartwolf online magazine, s.f.

En la ciudad contemporánea, el paisaje urbano se ve expuesto a géneros como el hiperrealismo, como actores principales se tienen a Richard Estes, Rackstraw Downes, Yvonne Jacquette, y Antonio López.

Dentro de los paisajistas del siglo XXI el croata Joseph Zbukvic destaca por la gran precisión técnica en las acuarelas donde representa su natal Croacia. En ellas se aprecia la interacción de los transeúntes con la ciudad.

2.1.4. Paisajismo en Ecuador

En el siglo XIX, el arte pictórico en el territorio ecuatoriano se encargaba de retratar la temática religiosa, ya que la educación del ciudadano se basaba en

la religión; también se apreciaba a la pintura en muchos retratos de próceres, presidentes, y figuras cívicas; el mayor exponente y reconocido en esta área fue Antonio Salas.

Tras el inicio de la República, desde la década de 1830, el nuevo escudo del Ecuador se puede apreciar como un representante del paisaje en el país, ya que en la parte central del escudo nacional está el volcán Chimborazo, que da paso a un río donde se encuentra un barco a vapor, cada uno de estos elementos lleva un significado (Kennedy y Fernández, 2007, p. 171).

La naturaleza envidiable de muchos países empezó a ser retratada. Siempre poniendo especial atención a los volcanes, las inmensas montañas, ríos y la gran variedad de flora.

Entre las décadas de 1840 y 1850 la circulación de acuarelas de paisajes ecuatorianos en pequeño formato, que representa particularmente a la Sierra centro norte, es abundante. Realizadas tanto por artistas entrenados como Ramón Salas o Ramón Vargas, como por decenas de pintores anónimos, la representación de paisajes, tipo y costumbres de la tierra, las convirtieron en atractivos *souvenirs* o estampas para ser coleccionadas (Kennedy y Fernández, 2007, p. 172).

Rafael Troya fue un exponente en el área pictórica del paisaje, quien ayudó a los alemanes Alphons Stubel (vulcanólogo) y Wilhem Reiss (botánico) a hacer prolijos retratos de la naturaleza ecuatoriana. Bajo su tutela fue donde Troya se introdujo al paisajismo romántico francés, *El Cotopaxi* (ver Figura 8) de 1874 es una de sus obras más sonadas (Kennedy y Fernández, 2007, p. 173).



Figura 8. El Cotopaxi. Tomado de *Reprodart*, por R. Troya, s.f.

Rafael Salas, uno de los hijos de Antonio Salas, siguió los pasos de su padre y se dedicó a la pintura. En el mandato de Gabriel García Moreno, envió a Salas a estudiar las nuevas tendencias del arte en Francia e Italia. “Rafael fue el introductor del paisaje en la pintura ecuatoriana, son notables su Vista de Quito (1860) y sus versiones del Chimborazo” (Michelena, 2007, p. 30).

En contraposición, Joaquín Pinto, aunque es conocido por haber retratado mucho la cotidianidad del indio, sus costumbres y conductas, también elaboró paisajes, siempre dentro del Ecuador. Ya que a diferencia de Salas y Cadena, Pinto no fue influenciado por la pintura clasicista, y mantuvo las tradiciones de la pintura quiteña, ya que él nunca viajó a Europa. (Michelena, 2007, p. 47).

Rafael Salas, Luis Cadena, Juan Manosalvas y Joaquín Pinto son los protagonistas de un momento estelar de la pintura ecuatoriana, durante el que se renovaron tanto las técnicas como los temas. Los cuatro artistas introdujeron el paisaje ecuatoriano como motivo pictórico. (Michelena, 2007, p. 37).

Con la llegada del pintor francés Paul Alfred Bar, como profesor de la Academia de Bellas Artes, se marcó un cambio en la pintura, ya que sus discípulos entendieron la teoría del color de una manera más a fondo,

tomándolo como un lenguaje, al igual que la luz dentro de una composición (Michelena, 2007, p. 66).

Los discípulos de Bar empezaron a cambiar los panoramas sombríos por colores claros. “Estos recursos pictóricos que provenían del impresionismo, si bien en Europa ya no era ninguna novedad, en Ecuador causaron un gran revuelo y dividieron a los pintores en dos bandos irreconciliables: los jóvenes y los viejos” (Michelena, 2007, p. 70). De los pupilos más destacados se encuentra Pedro León, quien sobresalió por sus paisajes de tono impresionista y lleno de colores vivos.

En el ámbito contemporáneo se encuentran artistas reconocidos como el guayaquileño Luis Miranda Neira, quien dedicó toda su vida a plasmar la costa ecuatoriana en sus obras, él se consideró una persona regionalista, ya que no se imaginaba el retratar algo diferente al mar, su gente y su cotidianidad (Adiós al pintor que amaba plasmar, 2016).

El cuencano Víctor Arévalo es otro paisajista que encontró la belleza en los sitios que recorría, Arévalo no dedicó toda su vida a ser pintor, fue cuando trabajaba manejando autos para el municipio que se enamoró de la sierra ecuatoriana.

En sus viajes a Loja y por otras zonas de la serranía sureña ecuatoriana, si algo le dejaba anonadado al artista eran los paisajes. Esa pequeña ventana del carro fue como el lente que captaba directamente en la imaginación la obra a plasmarse en el futuro. “Veía por la ventana del carro y decía algún día he de pintar esos paisajes, esa belleza. Si, de toda esa belleza de los paisajes que veía por la ventana”, afirma (Los paisajes cuencanos inspiran a Víctor, 2014, párr. 7).

2.1.5. El paisajismo urbano en el contexto nacional

La arquitectura en las ciudades del Ecuador son una mezcla de los mayores exponentes arquitectónicos en el mundo, y en especial de España. Después de la conquista, las principales ciudades se llenaron de religión por medio de la construcción de diversas iglesias. Las diferentes edificaciones y la gente ecuatoriana llamaron la atención de muchos artistas. Y se crearon muchas obras que conectaban estos dos temas, siempre plasmándolos con diferentes visiones.

José Enrique Guerrero fue llamado el Pintor de Quito, por haber retratado tantas veces a la ciudad en sus obras. Él en un inicio pintó al indio y al paisaje rural, pero fue el paisaje urbano el que lo cautivó. (Herrera y Villacís, 2006, p.17).

Al igual que Guerrero, el chileno Sergio Guarderas y el quiteño Oswaldo Muñoz Mariño, retrataron a través de sus pinturas muchos paisajes urbanos, entre ellos la ciudad de Quito. También Gonzalo Endara Crow quien, aunque pertenecía al género del realismo mágico, hizo muchos paisajes catalogados como oníricos, donde la imaginación forma parte esencial de las obras. En sus cuadros se puede encontrar como principal objeto a los trenes, los cuales llamaron la atención de Crow desde muy pequeño, pero también existen edificaciones, y en pocas obras se pueden ver las iglesias del centro de Quito (Endara, 1987, 45).

2.1.6. Quito y sus retratistas

“Asentada en un edénico declive de los Andes, Quito rama su ensueño de arte del valle a la cumbre en una plenitud de luz y colores vibrantes” (Michelena, 2007, p. 101). La capital del Ecuador, Quito, también llamada Carita de Dios, con sus coloridos paisajes y vida criolla, fue la musa de muchos artistas durante este siglo y los anteriores.

José Enrique Guerrero, al igual que otros artistas como Kingman, empezó a tratar el tema indigenista, “apelando a la retórica expresionista: grandes pies deformes, brazos abultados, tensos por el esfuerzo del trabajo bestial al que son sometidos” (Michelena, 2007, p. 103). Su estilo fue descrito como feísmo indigenista. Pero poco tiempo después empieza a trabajar en el género que él sentía merecía más atención, el paisaje (Michelena, 2007, p. 103).

El pincel de los artistas nuevos busca, ante todo, decoración, aún cuando sea despreocupándose de la perspectiva y de la proporción. Los artistas modernos buscan una forma de belleza alejada de la mímica fotográfica. No pintan lo que ven, sino lo que siente. El arte no debe encerrar una sentimentalidad barata, ni motivos demasiado comunes, no debe perseguir sólo el producir belleza, sino el causar una impresión profunda (Guerrero, 1942).

Guerrero con sus óleos *Quito horizontal* (1945) y *Quito vertical* (1945) mostró, con una mezcla de colores sombríos, un Quito oprimido, y se consagró como el pintor de esta ciudad.

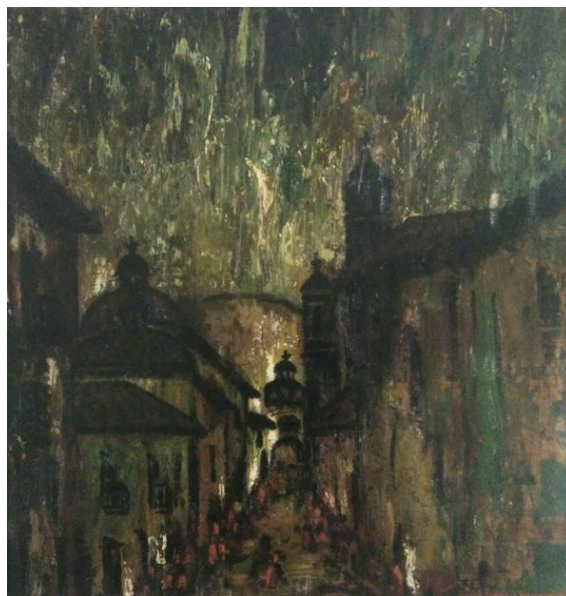


Figura 9. Quito horizontal. Tomado de José Enrique Guerrero. *El pintor de Quito*, por C. Hirtz, 2006.

Sergio Guarderas, nació en Chile y a los dieciséis años de edad viajó a Ecuador, donde se enamoró de sus paisajes y su cultura, ahí fue donde desarrolló su profesión artística. En el año 2003 salió el libro *Sergio Guarderas, pintor de Quito*, donde se reproduce las obras del pintor, se puede ver calles, barrios e iglesias dentro de la vasta colección (Un libro sobre el pintor de Quito, 2003).

Otro paisajista que en el siglo XX desempeñó su labor por más de cinco décadas fue Oswaldo Muñoz Mariño, conocido por sus obras en acuarelas. “Desde 1951, Muñoz Mariño realizó más de 80 exposiciones artísticas de acuarela y dibujo en galerías y museos del mundo” (El maestro Oswaldo Muñoz Mariño falleció, 2016). Aunque nació en Riobamba pasó la mayor parte de su vida en México, donde se convirtió en un celebrado ícono por su incansable trabajo.

En Quito se reabrió el Museo de Acuarela y Dibujo Muñoz Mariño en el 2016, donde se ofrecen talleres de pintura y arte.

El Museo de Acuarela y Dibujo es el único en su género en la capital y acoge alrededor de 10 exposiciones temporales al año, acompañadas de una exposición permanente de acuarelas del maestro Muñoz -las cuales cambian constantemente-. A la par ha acogido otros eventos como presentaciones de libros, obras de teatro y proyecciones de cine (El Museo de Acuarela todavía no retoma, 2015, párr. 6)

Esta iniciativa, no solo tiene como objetivo el mostrar constantemente las obras de Muñoz, sino también abrir un campo donde los artistas puedan expresarse, y donde aquellos que quieran conocer y aprender del arte lo puedan hacer.

Los artistas que han retratado Quito han pasado su vida observando su entorno y la forma del mismo, encontrando en él la inspiración para comunicar no solo un paisaje, sino toda una historia.

2.2. Animación como medio de difusión del arte

En la animación se ha encontrado una forma de llamar la atención del público, quien, a partir de los años, se ha vuelto más complicado de complacer. La difusión de cualquier obra debe estar acompañada de una estrategia para poder comunicar de mejor manera y a más personas. Por esa razón, para culturizar e informar a la gente sobre el arte, la animación es una técnica que enganchará a muchos espectadores.

2.2.1. Historia y origen de la animación digital

La historia de la animación comienza con el deseo de dar vida a lo que la gente imaginaba, pero no podía crear. La animación según el Diccionario Técnico Akal de Cine, es:

Procedimiento que consiste en fotografiar dibujos, muñecos, siluetas u objetos inanimados fotograma a fotograma, de manera que cada uno de esos fotogramas registre un mínimo cambio progresivo en el sujeto. Cuando los fotogramas se proyectan sucesivamente en la pantalla a la velocidad normal de 24 fotogramas por segundo (en el caso de la televisión, la velocidad es de 25 fotogramas por segundo), el sujeto parece moverse o estar animado (2004, p. 30).

Entonces, por medio de la creación de imágenes y la secuencia de las mismas, se engaña al ojo y se da la sensación de movimiento, formando las animaciones. Las cuales pueden ser análogas, como un folioscopio, también llamado *flip books* o una película cinematográfica, e igualmente puede ser encontrada en un medio digital, y para ello son necesarios programas y elementos tecnológicos específicos para crearlas (World Heritage Encyclopedia, s.f.).

Durante el siglo XIX se vio la creación de diferentes objetos que engañan al ojo humano creando la idea de movimiento: entre ellos está el zoótropo, con su secuencia de imágenes; el kinetoscopio, donde Thomas Edison mostraba sus películas de 13 segundos; y el cinematógrafo de los hermanos Lumière, con el que se proyectaban fotografías (Perandrés, s.f.).

“George Méliès (1861-1938) utilizó en sus filmes abundantes efectos realizados con técnicas de animación” (Frette, 2016), aprovechando la utilización del fotograma a fotograma y permitiéndole jugar con el resultado de su película.

Fue en el inicio del siglo XX, con el *Hotel eléctrico* de Segundo de Chomón y con *La casa encantada* de James Stuart Blackton, que se vieron las primeras animaciones. John Randolph Bray fue quien desplegó la técnica de acetato, *cel system*, que dio un giro a lo que sería la animación en el futuro, ya que dividió a los dibujos en capas haciendo que no fuera necesario dibujar una y otra vez en cada fotograma lo que no se movía, como ejemplo los escenarios (Duran, 2016).

Y Winsor McCay fue el primer animador de Estados Unidos con un cortometraje animado, *Gertie, el dinosaurio* (1914). Pero es con Walt Disney, en 1928, que la animación da un giro en la importancia del cine, con la creación del personaje Mickey Mouse y el largometraje de *Blancanieves y los siete enanos*, donde se utiliza la técnica de rotoscopia la cual da color a la animación (Diccionario Técnico Akal de Cine, 2004).

A partir de la consolidación de la animación tradicional, se destacaron cientos de series y películas que usaron esa técnica. A la par se fue desarrollando la animación por computador donde:

Se pueden concebir desde cero imágenes individuales mediante un programa de software o dibujarlos directamente e introducirlos en el

ordenador mediante un tablero y un lápiz digitales, o algún otro instrumento similar. El "modelado" comienza con el uso de "primitivos", es decir, de cubos, esferas, o conos, cuyas formas y figuras se manipulan y se ensamblan juntas. La "aplicación de texturas" impone una superficie bidimensional sobre un objeto o estructura tridimensional. El "procesado de imagen" puede realzar o alterar elementos de la imagen. También se introducen en el ordenador los datos sobre una escena, incluyendo información sobre la perspectiva, la dimensionalidad, la iluminación y el cámara móvil. Posteriormente, el "renderizado" transforma la información digital en imágenes (Diccionario Técnico Akal de Cine, 2004, p. 34).

Las imágenes generadas en computador pueden ser 2D o 3D. La animación 3D es la creación de movimiento de figuras modeladas en tres dimensiones que son manipuladas por un esqueleto, siempre acompañadas de distintos escenarios; mientras que la animación 2D son la unión de diferentes ilustraciones en distintos planos que muestran una acción; en la computadora las figuras se van reemplazando una sobre otra, cada *frame* formando movimiento (World Heritage Encyclopedia, s.f.).

“La animación digital puede presentarse tanto en películas con actores reales, en las cuales las imágenes generadas por computadora se agregan en posproducción, así como en películas cien por ciento generadas de manera digital” (Garza, 2014, párr. 10).

El inicio de la animación digital se la encuentra en un mundo alejado del entretenimiento. “En 1951 el Instituto Tecnológico de Massachusetts, desarrolla los primeros «filmes» hechos en una computadora, con fines de investigación, científicos y técnicos” (Bonilla, 2014). Las ventajas que traía esta técnica eran la infinidad de capas, la opción de poder reutilizarlas, y la inmensa cantidad de movimientos de cámara.

Es en 1982, con la llegada de *Tron* de Disney dirigida por Steven Lisberger, donde apreció la unión entre el video normal y las animaciones. Al pasar los años solo se puede ver progreso, en 1988, con *¿Quién engañó a Roger Rabbit?*, existió la conjunción de elementos y personajes animados y reales, haciendo una integración bien lograda (Diccionario Técnico Akal de Cine, 2004).

Con *La Bella y la Bestia*, en 1991, se incursionó en la animación basada en *paths*, la cual es que, por medio de la interpolación de movimiento, se generan las imágenes faltantes entre *frame* y *frame* (Cuesta, 2015). Pero la primera animación totalmente hecha por computadora y en 3D fue *Toy Story* en el año 1994, por Pixar Studios donde, todas las imágenes fueron creadas desde cero en ordenador (Diccionario Técnico Akal de Cine, 2004).

Los *softwards* utilizados para la animación digital son: para 2D, AfterEffects, Flash, Animation Stad, mientras que para 3D, Maya, 3D Studio Max, Pixar Renderman, Softimage entre otros.

La animación no solo tiene como objetivo crear películas y series, también abre paso al mundo de los videojuegos.

En 1990 comenzaron a popularizarse los juegos para computadora, lo que trajo consigo muchos nuevos trabajos para los animadores 3D, por lo que se crearon cientos de juegos para computadoras personales, así como nuevas plataformas: la PlayStation, de Sony; la Nintendo 64, de Nintendo, y la Sega, de Dreamcast (Garza, 2014, párr. 4).

En la actualidad, se puede encontrar animación 2D en el anime, series de Tv y producciones cinematográficas (como algunas de Disney y otras de cine independiente); mientras en el 3D, las empresas que se destacan son Pixar, Dreamworks, y Blue Sky.

En la animación existen varias técnicas como: los dibujos animados, que son ilustraciones *frame a frame*; el *stop motion*, que, mediante figuras de objetos o personajes modelados en tres dimensiones a escala, se van fotografiando cada pequeño movimiento, 24 fotos por segundo de animación, al final uniendo dichas fotografías se logra ver la acción; pixilación, una variedad del *stop motion*, pero en vez de personajes hechos de cualquier material, son los humanos los fotografiados (Frette, 2016).

Otra técnica es la rotoscopía, que consiste en la ilustración de cada *frame* ya grabado en video, dándole un estilo de dibujo; animación de recortes, o *cut out*, la utilización de imágenes recortadas siguiendo el mismo principio de los dibujos animados; la animación 3D, donde todo es creado en computadora. En el mundo contemporáneo, la mayoría de las técnicas pasan por una fase en computadora, la cual en un pasado era totalmente análoga, pero la tecnología ha permitido facilitar y agilizar algunos de los pasos (Frette, 2016).

2.2.2. La animación y su proceso creativo

El proceso creativo es una de las potencialidades más elevadas y complejas de los seres humanos, éste implica habilidades del pensamiento que permiten integrar los procesos cognitivos menos complicados, hasta los conocidos como superiores para el logro de una idea o pensamiento nuevo (Esquivias, 2004, p. 3)

Los proyectos audiovisuales y multimedia, mismos que utilizan animaciones, se caracterizan por el trabajo en equipo, es de suma importancia poder escuchar ideas y sugerencias de los compañeros. La creatividad aflora con la combinación y desarrollo de ideas en un entorno bueno de trabajo, ya que la capacidad de crear de cada individuo no tiene límites (Esquivias, 2004).

Para la elaboración de una animación existen pasos, los cuales se van direccionando al objetivo macro. Todo nace de una idea, pero para llegar a la

consolidación de la misma debe haber un *brainstorming* (tormenta de ideas), donde el creador genera y elimina ideas hasta llegar a la más acertada; misma que debe ser como un *storyline*, una oración que resume la meta del proyecto (Balbas, s.f.).

En el transcurso de la animación se puede ver cómo la creatividad es una de las ruedas que da sentido y diferenciación a la intención de trabajo. Comenzando con la pre-producción, donde se hace toda la investigación previa para idear el concepto correcto; el guion acompañado de un *storyboard*, que son los bocetos del proyecto, para así entender la narrativa; y encontrar un *look*, un estilo propio para dar al mismo. En esta fase se diseñan los personajes, dándoles características individuales para que se destaquen y se acoplen a la historia. Es importante dar profundidad a la historia, a los personajes y al estilo, quienes van a llamar la atención del espectador (Balbas, s.f.).

En la producción existe la división de trabajo donde, por fases, se va haciendo visible la idea ya propuesta en la preproducción con la elaboración del personaje, ya sea modelado o ilustrado, su texturización, su animación, los escenarios y, por último, los efectos especiales que lo acompañan. Y en la postproducción se unen todos los elementos, se dan los toques finales, como puede ser la colorización y, como último paso, se ve la viabilidad económica del producto (Balbas, s.f.).

La creatividad necesitada para todos los pasos del proceso de la elaboración de una animación, puede ser desarrollada, ya que ésta depende del entorno social, evolutivo, y educativo de cada persona. Cada persona es creativa en mayor o menor medida (Esquivias, 2004). Las herramientas que rodean a los animadores les permiten pensar en ideas más allá de lo tradicional, dándoles un sin fin de oportunidades.

La tendencia de la multimedia para alcanzar nuevas rutas de creatividad radica en la creación de software que sirva como herramienta para el desarrollo de aplicaciones multimedia, animación y videojuegos, que sea innovador; esto a su vez permite a las empresas reducir los costos por el uso de licencias de software ya existentes (Garza, 2014, párr. 12).

Contando la gran cantidad de herramientas digitales, y el hecho de que con poco se puede crear mucho, las animaciones carecen de límite, el límite depende de cada persona y su creatividad (Mayor, 2014).

2.2.3. El arte en la animación

La animación quiere por medio de la ilustración, captar movimiento, esto fue buscado desde el año 2000 a.C. por los egipcios, ellos, en sus murales, mostraban una sucesión de dibujos que formaban una acción, al igual que en Japón se usaban rollos de papel para que la historia no pierda continuidad (Hidalgo, s.f.).

Los animadores buscan inspiración en su entorno para sacar nuevas ideas. Es por ello que algunos amantes del arte encontraron una oportunidad en la animación y edición de pinturas y de artistas de su selección.

Con el boom de las redes sociales, la gente puede mostrar y popularizar sus trabajos con mayor facilidad. El griego Petros Vrellis, ha compartido una animación interactiva del famoso cuadro de Van Gogh, *Starry Night*, donde se ve a la obra en movimiento, creando gran dinamismo (Vrellis, 2012).

La misma obra fue recreada por Garip Ay, quien se especializó en la técnica de pintar sobre el agua, él subió un video el 11 de junio de 2016 y hasta la fecha de octubre del mismo año había alcanzado más de 800 000 reproducciones en la plataforma de videos *YouTube*.

Loving Vincent es una película de 2016 que cuenta la historia de Vincent Van Gogh. Lo que llama la atención de este largometraje es que es pintado cuadro a cuadro con el estilo de Van Gogh, usando una referencia visual de los actores y los escenarios, alrededor de 115 pintores fueron entrenados en esa técnica para crear 65 000 *frames* para animar la película (Loving Vincent, 2016).

En la película, *Los sueños* de Akira Kurosawa, la cual está dividida en ocho episodios, en uno de ellos cuenta la historia de un chico que se encuentra con Van Gogh, el cual más adelante se lo puede ver dentro de los cuadros del pintor. El filme es del año 1990, utiliza la animación de las obras como recurso para contar la historia (Cardona, s.f.).

Con los nuevos estilos de animaciones se puede invitar al público a exposiciones en galerías o museos. Es de esta manera que el museo Thyssen-Bornemisza con una animación tipo *parallax*, donde una imagen 2D aparece tener mucha más prioridad, invita a asistir a una exhibición de obras de *Caravaggio y los pintores del norte* (Museo Thyssen-Bornemisza, 2016). Otra animación usando la misma técnica es *Last Island* elaborada por Daniel Zagósrki quien muestra obras de grandes maestros en ella; se llega a notar la gran delicadeza de las pinturas donde transporta a un mundo que era únicamente 2D (Zagósrki, 2013).

Rino Stefano Tagliafierro armó un grupo de creativos para sacarle el jugo a esta nueva técnica y su unión con el arte, ellos se centran en animar pinturas del Renacimiento. La producción de nombre *Beauty*, con ligeros movimientos da gran realismo a dichas obras, este trabajo se ha realizado hace tres años y aún tiene visitas diarias en su página (Rino Stefano Tagliafierro, 2013).

Es por esa razón que se los debe recordar a los artistas de las décadas y siglos anteriores, ya que en la época actual todo el mundo está acostumbrado a olvidar, porque en cualquier momento llegan nuevos artistas y se deja de lado

a los demás. Usando animación 2D se puede contar la vida de estos artistas y mostrar sus pinturas con la técnica parallax para dar un mayor dinamismo al producto.

2.2.4. Animación en el Ecuador

En 1964, con el caricaturista machichense Gonzalo Orquea y su animación *La ventana de los Andes*, se ve un inicio en la animación en el Ecuador. Orquea fue una persona que, al encontrar interés en la animación, buscó todos los medios para aprender de ella, por lo que estudió a distancia. Quien sacó provecho de su talento artístico y empezó a trabajar haciendo pequeñas animaciones para publicidades. Se lo identifica por su estilo de líneas negras sobre fondo blanco. Tras viajar a Estados Unidos por convencimiento de su hermano, trabajó y se relacionó con muchos artistas; en el 72 regresa a su natal Ecuador con nuevos conocimientos y gran ambición, de manera que pidió ayuda al cineasta Jaime Cuesta para toda la postproducción de sus animaciones (Lambert, 2015).

Orquea contó que: "Cuando vine de Nueva York me dije: tengo un equipo con el que nadie cuenta en Ecuador y soy el único aquí. Tenemos nuestras cosas propias, nuestro indio, el montuvio, nuestros paisajes, nuestra música. Yo venía con esas intenciones" (Castro y Sánchez, 1999, p. 15). Gonzalo, aunque era el único que proporcionaba esta clase de trabajo, nunca pudo contar historias de ficción animadas, lo que era su sueño, y tuvo que trabajar en el área publicitaria, donde nunca fue bien pagado, e incluso tuvo que vender sus implementos de trabajo por cuestiones económicas, fue ahí cuando dejó la animación (Castro y Sánchez, 1999, p. 14).

"En Quito, una empresa pionera fue Craps Productions y en Guayaquil Image Tech, junto a varias personas que de forma free lance creían en el futuro de la animación" (Animación digital y su avance en, 2005, párr. 4). El quiteño Miguel Rivadeneira fue otro que se dedicó a buscar el sueño de trabajar en dibujos

animados, pero al igual que Orquea, al no encontrar financiamiento, se dedicó de lleno a la publicidad. Con la llegada de Walter Tournier, un uruguayo que impartió un curso de animación donde se elaboraron muchos cortometrajes animados, Rivadeneira presentó un corto llamado *El papel* (1983). El autor afirmaba que la postproducción se le hacía muy complicada en el Ecuador por tema de escasez de equipos adecuados (Castro y Sánchez, 1999, p. 23).

Posteriormente, Edgar Cevallos, director del Cinearte creó el famoso personaje entre los ecuatorianos Don Evaristo, quien fue partícipe de muchas promociones del Municipio del Distrito Metropolitano. En el 97, el personaje de Don Evaristo apareció junto a José Jaramillo en una propaganda contra la corrupción. En dichas propagandas incluso hubo una escena de un teléfono que fue elaborada en la técnica de *stop motion* (Castro y Sánchez, 1999).

Otro personaje del Cinearte fue el pájaro Máximo, con el que hicieron en el 92, la primera propaganda financiada por UNICEF. Para la segunda animación trajeron al país a tres cubanos quienes se encargaban de corregir los proyectos, siempre con la dirección del cubano Rodrigo Díaz. Cinearte es considerada la primera productora de dibujos animados del Ecuador (Castro y Sánchez, 1999, p. 22).

Xavier Bonil, tras esta época, creó una animación digital sobre política que se transmitió en Ecuavisa cada domingo durante 3 meses. Sánchez y Castro cuentan que “Los trabajos de Bonil, hechos en vídeo, se dibujaron con mouse en lugar de utilizar lápiz, en una computadora Amiga Deluxe, en lugar de usar papel. Posteriormente, Bonil reemplazó al mouse por una tableta digitalizadora” (1999, p. 23).

También en el 92, Luis Peñaherrera crea el personaje Juan Pueblo para el municipio de Guayaquil. Mientras que, en el 94, CIESPAL trae a animadores cubanos para que dicten un curso sobre la animación. Tras brindar todos los implementos necesarios en este curso, hicieron el corto *Cambiamos el color del*

cielo (1994) de 52 segundos. En el 95 y 96, Juan Ruiz y su grupo de alumnos trabajan junto a CIESPAL para distintos cortos que siempre duraron más de un minuto. “En cada spot que costó aproximadamente 5.000 dólares, trabajaron intensamente cinco personas, alrededor de cinco meses” (Castro y Sánchez, 1999, p. 25).

Los hermanos cuencanos Pablo y Juan Carrasco, con su productora, elaboraron animaciones computarizadas tridimensionales para distintas marcas en el país. Mientras que Equis Producciones en el año 1997, se propuso realizar el primer videojuego hecho en el Ecuador, *Los Llanganates*, producto que constó de cuatro etapas y un grupo humano muy comprometido (Castro y Sánchez, 1999, p. 27).

Ya para el 2005, Antonio Carrozzini gerente de Blue Box Communications, quien se dedica a la animación y efectos visuales, realizó muchos comerciales animados que tuvieron una buena acogida. Amado Morán y Alex Dumani son otros dos representantes de la animación guayaquileños que se han dedicado a elaborar animaciones en el área de publicidad en SiTV y Ecuavisa respectivamente (Animación digital y su avance en Ecuador, 2005).

En el 2014 se promovió el Festival de Animación Chimba en Guayaquil, donde se expusieron una gran cantidad de cortometrajes animados, entre ellos estuvo *The Blacksmith* de Juan Fernando Terán. El festival estuvo abierto a creadores *amateurs* y profesionales (La animación ecuatoriana es parte del, 2014).

Y para el 2015:

El campo del modelado y animación 3D, tanto en América Latina como en el país, se ha ido extendiendo con el paso del tiempo. En las grandes ciudades como Quito y Guayaquil están ubicadas grandes productoras dedicadas a realizar comerciales de televisión en este formato (Tamayo, 2015, párr. 1).

Los méritos que ha logrado la animación ecuatoriana son informados por el Gremio de Animadores Audiovisuales, y se destacan por ser internacionales como:

El Festival Annecy 2016 por primera vez integra en su sección un proyecto de animación ecuatoriano, como es el cortometraje “Mr. Blue-Footed Booby” escrito y dirigido por Gino Baldeón (Gino Imagino) y producido por el estudio de animación MATTE CG, que narra una historia surrealista sobre un piquero de patas azules en peligro de extinción (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2016, párr. 3).

En un país donde a la animación de cortometrajes o largometrajes no se le da importancia, y en su mayoría se llega a ver en las publicidades, el Gremio de Animadores Audiovisuales, en el 2016 invitó a animadores para que presenten sus trabajos en el festival *Presente, pasado y futuro de la animación* en Ecuador, donde participaron productos de expertos y aficionados (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2016, párr. 6).

2.2.5. Redes sociales y la animación

Las redes sociales en los últimos años han formado parte esencial en la sociedad y su comunicación. En las redes, las empresas, los políticos, los productos y servicios han encontrado un nicho para llamar a compradores y espectadores.

Alberto de Santos Ontoria afirma que:

Se define el concepto de “red social” como una estructura compuesta por personas conectadas por relaciones como parentesco, trabajo, amistad o intereses comunes para a continuación ver de qué forma se ha expandido su alcance geográfico de local a global con los avances en

las comunicaciones, cambiando el contacto real por el virtual (2012, p. 22).

La evolución del internet, y su calidad, al igual que la tecnología portátil han sido parte principal para el desarrollo del acceso a redes sociales. La página classmates.com, en el 95, fue el inicio del *social media*, la cual era utilizada para que los compañeros de clases pudieran mantenerse en contacto (Ontoria, 2012, p. 3).

Entre las páginas de redes más importantes, cronológicamente están: Hi5, Linked, MySpace, Flickr, Facebook, Twitter e Instagram. Estas tienen el propósito de crear relaciones de amistad, relaciones de negocios, y compartir imágenes e información (Ontoria, 2012, p. 4).

Las redes sociales ya se entienden como medios de difusión, y algo que llama la atención es que carecen de censura y restricciones. Es claro que las marcas que quieren promocionar algo se rigen a sus propias pautas para poder lograr su objetivo que sería vender o comunicar (Hutt, 2012, p. 123).

Los compradores pueden decir mucho de una marca o de un producto por lo que han visto en sus páginas web o sus redes, su prolijidad y sus objetivos, y pueden con esta información generar una decisión activa a adquirir o no el servicio, producto o información.

La interacción es algo que no se puede comparar a lo que existe en la vida real, ya que en el internet las personas pueden decidir anonimato parcial o total al momento de comentar o adquirir las mercancías, esto viene unido a la posible inseguridad y seguridad por parte de los usuarios (Hutt, 2012, p. 122).

Para lograr usar las redes sociales para el beneficio propio debe existir un objetivo claro, como puede ser el comunicar, para así poder empezar a generar

una estrategia, investigar target objetivo, competencia, y más (García y Hoyo, 2013).

Los productos, como películas, animaciones, producciones audiovisuales, han aprovechado de las nuevas tecnologías, ya que con el internet se puede llegar a una cantidad inimaginable de personas. Aunque para los medios tradicionales de difusión, como es la televisión, no ha sido lo mejor, ya que se los han desplazado por formas más efectivas para llegar a la audiencia (Pantoja, 2011, p. 220).

En el 2012 se hizo un pequeño documental sobre la exposición de arte de varios paisajistas titulado *De Brueghel a Gauguin*, donde se apreciaban sus obras acompañadas de datos importantes de las mismas. Este producto audiovisual llama la atención para aquellos que no pudieron asistir a la exposición, o incluso no conocen a los artistas. Al momento de ponerlo en el internet y las redes sociales va a llegar a mucho más público (Museo Carmen Thyssen Málaga, 2012).

En redes se puede generar publicidad pagada de forma que llega a todos los usuarios, pero también se puede generar contenido desde sus propias páginas. Estas son las personas que se rigen a lo que llegan a compartir de ella, como un efecto bola de nieve. Algo que solo llega a ser efectivo si el contenido agrada a los receptores, sino no se podrá viralizar (Pantoja, 2011).

En cuanto a las animaciones, en cada red social existen varias páginas sobre la animación en general o generadores de contenido específico como son cortos de animación. Dichas páginas varían en cantidad de seguidores dependiendo del contenido. Animation Boss es una compañía que se dedica a generar contenido en su página web sobre todas las nuevas técnicas de animación, entrevistas a animadores y más; este mismo contenido es publicado en sus redes sociales donde tienen su mayor cantidad de lectores y seguidores (Animation Boss, s.f.). Es en el internet que los artistas tienen apertura para

mostrar su trabajo y con suerte llegar a las personas correctas para transmitir su contenido.

CAPÍTULO III DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

La principal problemática encontrada consiste en que se está olvidando a los artistas que han influenciado en el ámbito artístico en el Ecuador, como son los que han retratado pictóricamente la ciudad de Quito. Entre los más importantes, con mayor recorrido y vasta obra se encuentran son: Sergio Guarderas, José Enrique Guerrero y Oswaldo Muñoz Mariño, pintores que han sido seleccionados para el proyecto.

El arte se reinventa constantemente y ahora la tecnología ha dado paso a nuevas formas de creación y de adquisición, de hecho, las nuevas generaciones buscan entretenimiento y arte en el internet.

Los consumidores de hoy en día, ávidos de entretenimiento, optan cada vez más por los medios online tales como películas, música, TV, radio y vídeos digitales. De hecho, más de 178 millones de internautas de EEUU visualizaron vídeos online en julio de 2010 frente a los 158 millones de hace un año. Mientras que los adultos ven vídeos en *streaming* para estar al día de las noticias mundiales, los adolescentes buscan los pósteres de su película favorita o el tono de llamada del último éxito de Lady Gaga (Música y películas: el entretenimiento, s.f., p. 2).

De esta manera, los pintores que han retratado Quito no se encuentran dentro de estas nuevas dinámicas de adquisición, sino que, para llegar a ellos, las personas deben ir por caminos tradicionales, como los museos o los libros, los cuales difieren de todo lo digital.

Se seleccionó a los pintores de Quito, con el fin de dar solución a dicha problemática por medio de un producto que dote a estos artistas de

reconocimiento y, con ello, evitar que queden en el olvido. Por eso se utilizará la animación digital como una tecnología que puede llamar la atención de los jóvenes, y así podrán aprender sobre estos pintores.

Es importante que tanto niños como adolescentes conozcan la cultura ecuatoriana, y eso compete a los trabajos de los pintores ya antes mencionados, artistas que forman parte del patrimonio del país y merecen un espacio más amplio de reconocimiento.

El arte forma parte esencial en la sociedad, es el alimento de la cultura. Obras que ha llegado a pocos, pero merecen ser vistas por muchos, es una de las razones por las que se propone este proyecto.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Qué tipo de animación digital es la más apropiada para mostrar los pintores que han retratado Quito a los jóvenes de ocho a catorce años?

3.2.2. Preguntas específicas

- ¿Cuáles son los pintores que han retratado Quito en sus obras a lo largo de los años?
- ¿Qué herramientas son las idóneas para la elaboración de una animación digital?
- ¿Qué vías son adecuadas para la difusión de una animación sobre los pintores que han retratado Quito?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Producir una animación digital sobre los pintores que han retratado a Quito, dirigida a jóvenes de ocho a catorce años.

3.3.2. Objetivos específicos

- Investigar sobre la historia de los pintores que han retratado Quito.
- Utilizar todos los conocimientos y técnicas aprendidos a lo largo de la carrera para la elaboración de una animación digital.
- Determinar si el producto es efectivo entre la población objetivo que son niños de ocho a catorce años por medio de herramientas cualitativas.
- Realizar una animación 2D digital utilizando técnicas específicas como es el *parallax* y el *puppet tool*.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

Este estudio será realizado en Quito, Ecuador, como parte del trabajo de titulación de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la Universidad de las Américas. Este proyecto se lo realizó en el periodo que corresponde al semestre 2017-2, desde marzo hasta agosto de 2017.

La población a la que va dirigido el estudio son jóvenes, tanto hombres como mujeres, de ocho a catorce años de edad, quienes, en el censo del INEC de 2015, son el segundo grupo de edad que usa mayor cantidad computadoras (ver figura 10). En cuanto al nivel socio-económico, entre los quintiles tres al cinco, referente a clase media, media alta, y alta (ver figura 11).

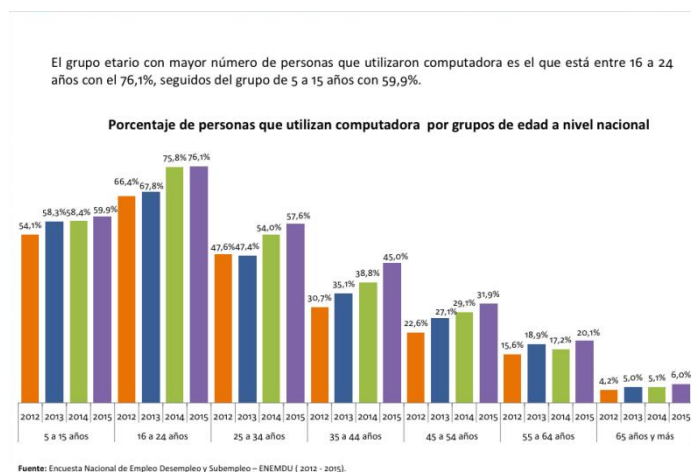


Figura 10. Porcentaje de personas que utilizan computadora. Tomado de *Tecnologías de la Información y Comunicaciones*. INEC, 2015.

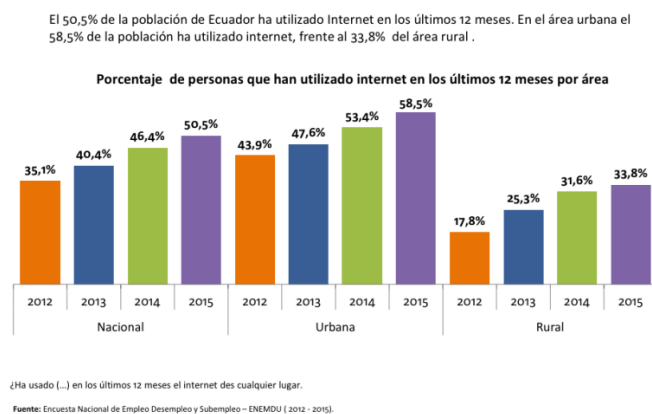


Figura 11. Porcentaje de personas que han utilizado el internet. Tomada de *Tecnologías de la Información y Comunicaciones*, por INEC, 2015.

3.4.2. Tipo de estudio

La metodología que se va a usar en el presente proyecto será cualitativa, ya que constará de entrevistas a los conocedores del tema y un *focus groups* a la población que se dirige el producto. El alcance será exploratorio y descriptivo ya que se investigará sobre el tema, como puede ser sobre las vidas de los pintores y sus obras, y se especificarán sus características, destacando cada particularidad referente al estudio.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Tabla 1.

Herramientas a utilizar

Herramienta	Descripción	Propósito
Entrevistas	Reunión de dos personas donde se podrá recolectar datos tras una serie de preguntas, incluyendo las personas referentes al proyecto, conocedores del tema como pueden ser los familiares de los pintores o artistas relacionados a los mismos.	Recolección de datos para la elaboración del proyecto.
Grupo Focal	Técnica cualitativa de estudio donde se buscará en un grupo de ocho a doce personas su opinión y reacción a cierto producto o preguntas, en este caso se lo hará entre la población designada de niños de ocho a catorce años.	Determinar si el proyecto está cumpliendo con el objetivo siendo efectivo.

3.4.4. Tipo de análisis

Este proyecto consta de varios objetivos pequeños para llegar al objetivo macro que sería la animación de los pintores que han retratado Quito. A continuación, se detallará los pasos:

1. Se investigará más a fondo sobre todos los pintores que han retratado Quito y se escogerá 3 de ellos para la elaboración del producto.
2. Se buscará personas allegadas a los pintores seleccionados para recolectar datos por medio de entrevistas.
3. Con la información obtenida en fuentes primarias y secundarias como han sido los libros y las entrevistas se empezará a delimitar los datos sustanciales.
4. Hacer un primer guion de la animación.

5. Corregir guion.
6. Hacer un *storyboard* del guion.
7. Desarrollo creativo de escenarios y personajes, bocetos de los mismos y culminado final de ellos.
8. Elaboración de *animatic*, que es referente a un borrador, pero animado.
9. Primer corte de la animación.
10. Realizar correcciones a la misma.
11. Realizar grupo focal.
12. Correcciones referentes a lo observado en el grupo focal finalizando la animación.
13. Entrega de tesis final.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. Preproducción

4.1.1. Investigación

En la preproducción del producto sobre los pintores que han retratado Quito, la investigación constó de fuentes primarias como entrevistas, libros y artículos.

A partir de la recolección de datos se ha delimitado tres pintores específicos de los cuales se realizó la animación en 2D. Los escogidos fueron Sergio Guarderas, Oswaldo Muñoz Mariño y José Enrique Guerrero; que, aunque existen otros artistas los cuales han trabajado el paisaje, como Joaquín Pinto y Nicolás Delgado, ninguno de ellos lo ha enfocado en Quito de la manera que los tres pintores escogidos lo hicieron.

Se realizó una entrevista al hijo de uno de los pintores, Edwing Guerrero, hijo de José Enrique Guerrero (ver anexo 3), la cual ayudó a confirmar y ahondar en los datos ya obtenidos.

La formulación de la narración en off que acompaña a la animación, se creó a partir de una biografía preliminar con los datos más importantes de los artistas, siempre buscando que el diálogo sea amigable y sencillo ya que está direccionado a niños.

En esta etapa se decidió que este proyecto constará de tres animaciones separadas, que tendrán la misma introducción. De esta manera podrán funcionar unidas y separadas.

Durante esta etapa se recolectó una serie de ejemplos del estilo gráfico y del estilo de animación que se usaron como referencia para el resultado final de

este proyecto.

4.1.2. Creación de personajes, elementos y el estilo gráfico

En la creación de los personajes y elementos se usó como inspiración y guía fotos de los artistas, Oswaldo Muñoz Mariño (ver figura 10), Sergio Guarderas (ver figura 11) y José Enrique Guerrero (ver figura 12), para que, las ilustraciones tengan similitud a los pintores.



Figura 10. Foto de Oswaldo Muñoz Mariño. Tomada de *El maestro Oswaldo Muñoz Mariño*, fallecido a sus 92 años, por *El Comercio*, 2016.



Figura 11. Foto de Sergio Guarderas. Tomada de *Sergio Guarderas, pintor de Quito*, por S, Guarderas, 2003.



Figura 12. Foto de José Enrique Guerrero. Tomada de archivo personal.



Figura 13. Bocetos de los personajes y elementos.

Antes de llegar a los dibujos finales se hizo una serie de bocetos (ver figura 13). El estilo del dibujo pretende ser delicado y caricaturesco, los personajes y los elementos estarán delineados por un trazado fino, y como relleno tendrán colores llenos de textura generando dinamismo en la imagen.

Teniendo en cuenta que el estilo de animación es *motion graphic*, no se quiso hacer dibujos cargados de realismo para que no discuerde con la animación.

4.1.3. Guion Técnico y *Storyboard*

Con la información recolectada, se realizó un guion técnico, donde se detalla la parte sonora que son los diálogos, efectos de sonido y música; y la descripción de las acciones de los personajes y elementos, que viene a ser la imagen que se va mostrar.

Tabla 2.

Guión Técnico

Guion Técnico Pintores que han retratado Quito						
Esc.	Plano	Animación	Sonido			Notas
			DX	FX	MX	
Sergio Guarderas						
1	A	Se ve a Ecuador en el mapa, se acerca hasta donde se ubica la capital. Aparecen elementos de pintores como pinceles, paletas etc. Se despliegan calles, iglesias y casas. Después se forma en un cuadro.	Quito, también llamada “la carita de Dios”, llamó la atención de algunos pintores. Sus calles, casas, iglesias y barrios le parecían ideales para sus obras.	-Efecto animado de entrada de los elementos.	Música clásica.	
2	A	Aparece un bebé, con la fecha al lado.	Sergio Guarderas nació en 1901 en Santiago de Chile.	-Efecto animado de entrada de los elementos. -Efecto de niño llorando.	Música clásica.	
2	B	Se despliega un globo terráqueo y se muestra la trayectoria del viaje desde Santiago de Chile	A los 16 años viajó a la ciudad de Quito, donde empezó a estudiar en la Escuela	Efecto animado de entrada de los	Música clásica.	

		a Quito. Se forma una clase, con pizarrón y objetos de arte.	de Bellas Artes.	elementos.		
2	C	En un atril se ve un cuadro de Sergio, "La ronda". Se acerca, y con movimientos suaves como el parallax toma vida.	A él le gustaron las pinturas del movimiento impresionista, pintó alrededor de 500 cuadros: como "La ronda", "La mama cuchara" y muchos más. Y así fue como ganó gran cantidad de premios en Ecuador y en Chile, en el país donde nació.		Música clásica.	
2	D	Aparece una señora y un bebe.	Sergio Guarderas se casó con Isabela Iturralde con quien tuvo un hijo, el pequeño Ramiro.	Efecto animado de entrada de los elementos.	Música clásica.	
2	E	Aparece una clase, pero él siendo el profesor.	Y así compartía su papel de padre con su trabajo de artista. Fue profesor de dibujo del colegio Mejía y fundó la escuela de arquitectura de la Universidad Central de Quito.	Efecto animado de entrada de los elementos.	Música clásica.	
2	F	Se ve en un cuaderno dibujo de juguetes, el cuaderno se baja y aparece el juguete a color.	Diseñar juguetes y muebles era una de sus pasiones. Pero no era la única.	-Efecto de lápiz	Música clásica.	
2	G	Aparecen plazas e	En Quito le		Música	

		iglesias de Quito. Letras que dicen el Pintor de Quito.	emocionaron las plazas, iglesias y muchos lugares más. Es por eso que le llaman el "pintor de Quito". Es en esta ciudad donde murió a los 98 años.		clásica.	
Oswaldo Muñoz Mariño						
1	A	Se ve a Ecuador en el mapa, se acerca hasta donde se ubica la capital. Aparecen elementos de pintores como pinceles, paletas etc. Se despliegan calles, iglesias y casas. Después se forma en un cuadro.	Quito, también llamada "la carita de Dios", llamó la atención de algunos pintores. Sus calles, casas, iglesias y barrios le parecían ideales para sus obras.	-Efecto animado de entrada de los elementos.	Música clásica.	
2	A	Mapa de Ecuador, y aparece un punto donde es Riobamba. Texto 1923. Aparecen planos arquitectónicos.	Oswaldo Muñoz Mariño nació en Riobamba en 1923, al terminar el colegio viajó a México a estudiar arquitectura.		Música clásica.	
2	B	Un lienzo con una pintura del autor, en el centro de la pantalla, y rodeado de medallas y trofeos.	Fue así que unió sus dos habilidades, la acuarela y la arquitectura en sus obras, lo que lo hizo que reciba de varios premios.	Efecto animado de premiación.	Música clásica.	
2	C	Un avión que viaja por el mundo, muestra sus obras animadas en parallax y un texto	El pintor viajó muchas veces al exterior para mostrar su trabajo y retrató muchas de las	-Efecto animado avión.	Música clásica.	

		"Cronista de ciudades Patrimoniales".	ciudades que visitó. Por ello lo nombraron "Cronista de ciudades patrimoniales".			
2	D	Se ve a él personaje de Oswaldo, aparece una mujer y dos niñas.	Durante su estadía en México conoció a la que sería su esposa, Cristina Chequer con quien tuvo dos hijas y un hijo.		Música clásica.	
2	E	Se va construyendo una edificación con el nombre Museo de la Acuarela Muñoz Mariño	Con ayuda de su familia y el municipio de Quito fundó el Museo de la Acuarela y Dibujo, Muñoz Mariño.	-Efecto animado objetos que se colocan.	Música clásica.	
2	F	Mostrar una gran acumulación de cuadros. Personaje en cama, al lado de una ventana que muestra una iglesia, cae dormido.	Oswaldo Muñoz Mariño manejaba la acuarela como ninguno, y trabajaba sin descanso, por eso, llegó a tener casi dos mil cuadros. Murió muy viejito en la ciudad de Quito a los 92 años.	-Efecto animado objetos que se colocan.	Música clásica.	
José Enrique Guerrero						
1	A	Se ve a Ecuador en el mapa, se acerca hasta donde se ubica la capital. Aparecen elementos de pintores como pinceles, paletas etc. Se despliegan calles, iglesias y casas.	Quito, también llamada "la carita de Dios", llamó la atención de algunos pintores. Sus calles, casas, iglesias y barrios le parecían ideales para sus	-Efecto animado de entrada de los elementos.	Música clásica.	

		Después se forma en un cuadro.	obras.			
2	A	Bebé con el texto de José Enrique Guerrero y la fecha de nacimiento. Atrás aparecen iglesias y la virgen del panecillo.	José Enrique Guerrero nació en 1905, en la ciudad que tanto retrató, Quito.	-Efecto animado de niño llorando.	Música clásica.	
2	B	Ya el personaje le caen objetos de pintura en las manos.	Fue al enamorarse de la pintura que decidió entrar a la escuela de Bellas artes.	-Efecto animado de que caen elementos.	Música clásica.	
2	C	Se ve un avión que sigue la trayectoria hasta Nueva York. Aparece un título de pintor - artista.	Al poco tiempo, con tan solo veinte años emprendió viaje por el mundo, y es en Nueva York donde obtiene el título de pintor.	-Efecto animado de avión.	Música clásica.	
2	D	El personaje está centrado y a los lados aparecen anillos.	José Enrique tuvo dos matrimonios y cuatro hijos.		Música clásica.	
2	E	Está en un aula mostrando un dibujo.	Trabajó como profesor de dibujo hasta su jubilación, pero siempre destacó como artista.		Música clásica.	
2	F	Se ven tres obras en parallax.	Al inicio en sus obras retrataba la figura humana, pero fue el paisaje lo que más le gustó pintar. Sus pinturas pertenecieron al		Música clásica.	

			<p>movimiento expresionista. Y es con obras como "El panecillo", "Quito horizontal", "Quito Vertical" y algunas más, ganó varios premios ecuatorianos.</p>			
2	G	<p>Aparece una leyenda que dice "El pintor de Quito". El personaje se despide y sale el texto de la fecha de la muerte, con el fondo de Quito.</p>	<p>Por eso le llamaron "El pintor de Quito". En el año 1988 murió en la ciudad que tanto lo inspiró.</p>		Música clásica.	

Acompañando a esto se realizó un *storyboard* (ver figura 14) para que al momento de llevar a la pantalla la animación se tenga claro exactamente lo que se quiere hacer. El *storyboard* completo se encuentra en los anexos (Ver Anexo 1).

Storyboard "Los pintores que han retratado Quito" Intro

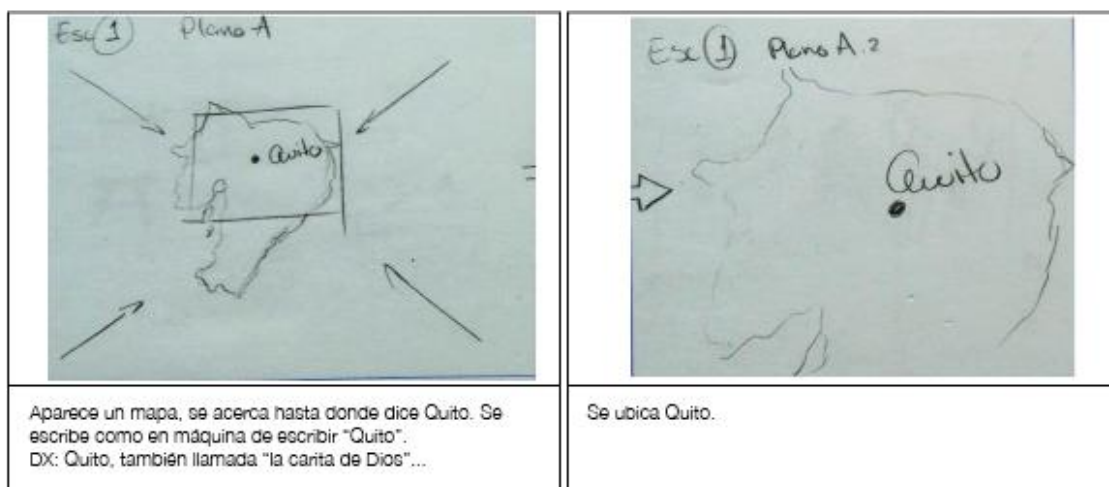


Figura 14. Parte del Storyboard.

4.2. Producción y Postproducción

4.2.1. Digitalización de los personajes y elementos

En la digitalización de los personajes y elementos, se decidió la cromática que se usaría, las texturas que acompañarían a la misma, y los fondos con los que se trabajaría.

La paleta (ver figura 15) que se trabaja contiene colores pasteles, los cuales han sido seleccionados para que no sea agresivo al ojo. El uso de los demás colores se basó en la paleta y en sus complementarios.

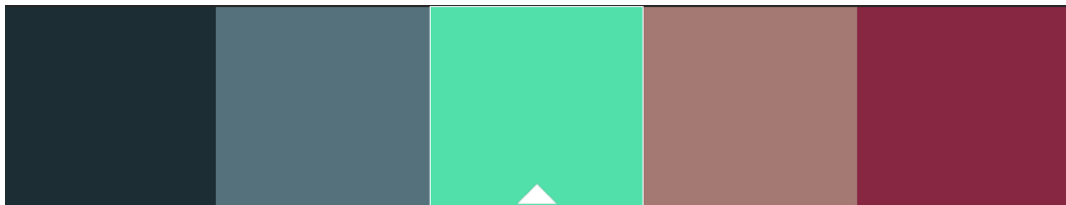


Figura 15. Paleta de colores.

Para los fondos, los personajes y demás elementos se utilizó texturas que rodean nuestra cotidianidad como son la tela, piedra o papel. Esto busca realzar la imagen.

Se quiso que los personajes (ver figura 16) fuesen amigables, y que se los pueda identificar y diferenciar fácilmente, es por ello que cada uno tiene sus colores y sus características propias y definitorias.

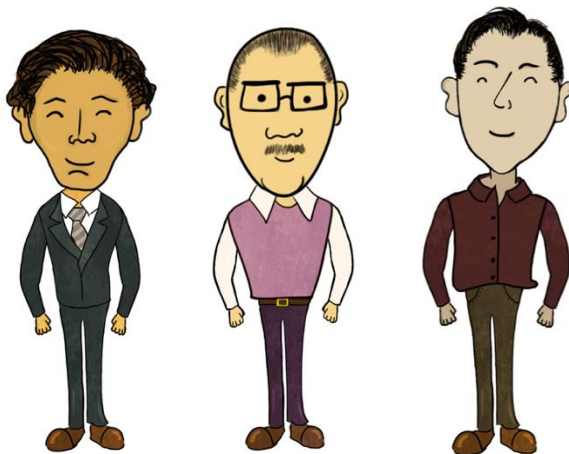


Figura 16. Personajes principales. De izquierda a derecha, José Enrique Guerrero, Oswaldo Muñoz Mariño y Sergio Guarderas.

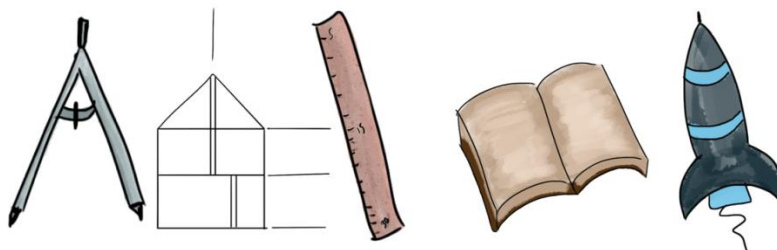


Figura 17. Elementos.

4.2.2. Animación y técnica

Para la animación se usó el programa *Adobe After Effects*. En un inicio se importó todos los elementos y personajes, así generando el armado de las composiciones. Para mejor forma de trabajo, se le dio prioridad a la organización de los elementos, es por esta razón que se los dividió por colores y se los junta en composiciones cuando estos estén relacionados (ver figura 18).

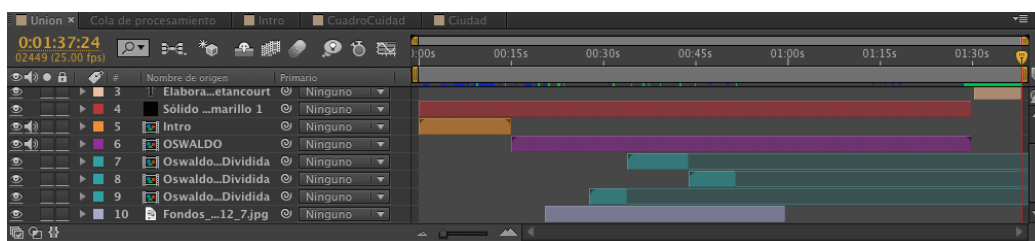


Figura 18. Armado de elementos.

Al avanzar la animación, se utilizó ciertas técnicas como es *puppet tool* y el efecto *parallax*. El *puppet tool* se logra con la herramienta *duik*, donde a los personajes se les genera articulaciones y huesos (ver figura 19 y 20), para que el movimiento de estos sea más real.



Figura 19. Personaje generado las articulaciones.

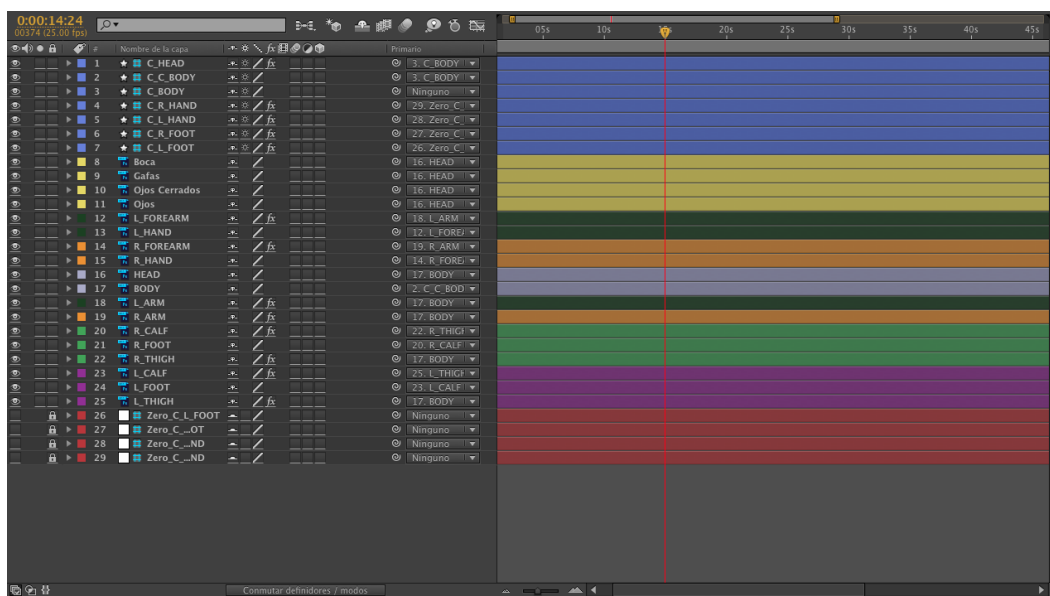


Figura 20. Capas de las articulaciones y huesos.

El efecto *parallax* fue usado en las obras de los pintores. Las pinturas escogidas de Sergio Guarderas fueron: “Esquina, el barrio la Tola”, “Calle Cuenca en el barrio San Juan” y “Escalinata de la calle la Ronda”, todas encontradas en el libro *Sergio Guarderas, pintor de Quito* del mismo autor Sergio Guarderas. Las obras de José Enrique Guerrero que fueron seleccionadas son: “Casas blancas”, “El descubrimiento de América” y “San Diego” (ver figura 21), las cuales están en el libro *José Enrique Guerrero. El pintor de Quito*. Y las elegidas de Oswaldo Muñoz Mariño son: “Iguarazú, Brazil, 1988.”, “San Ángel, México, 1951.”, “Vista Panorámica de Quito, Ec. 1987.” y “La mama Cuchara, Ec. 1998.”, las cuales se encuentran en el Museo de Acuarela y Dibujo Muñoz Mariño. Los derechos de las obras se solicitaron a los propietarios de las mismas (ver anexo 2).

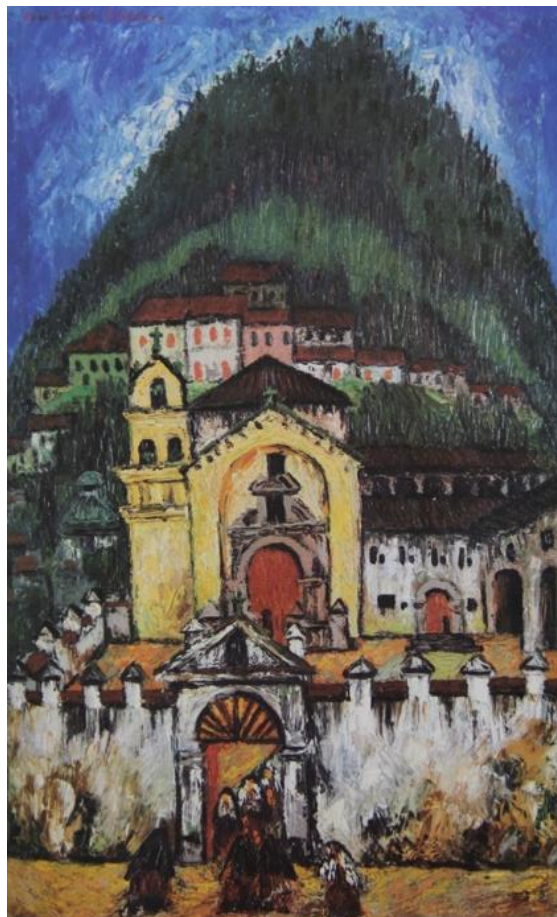


Figura 21. San Diego. Tomado de *José Enrique Guerrero. El pintor de Quito*, por C. Hirtz. Ecuador: La Palabra, 2006.

La técnica *parallax* consta de trabajar con la perspectiva de imágenes 2D, generando una sensación 3D. Es por ello que para hacerlo se divide a la imagen en capas (ver figura 22), donde se separa lo que es la parte frontal de lo posterior; y con la cámara dentro de *After Effects* se le da movimiento a la imagen, en este caso la obra.

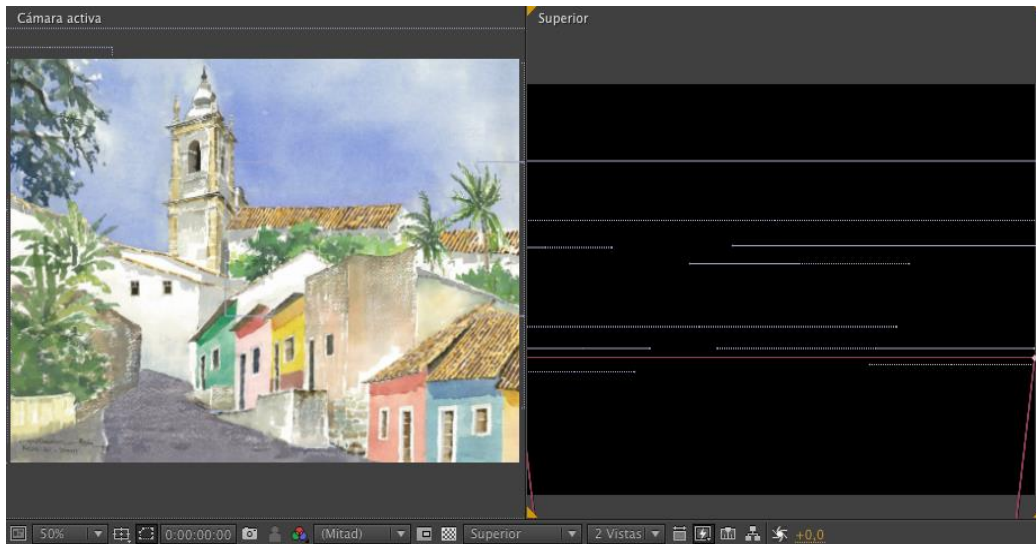


Figura 22. Orden de las capas para el efecto *parallax*.

Al finalizar la animación se la exportó en formato H264, con la dimensión de 1920 x 1080. Y se procedió a realizar el *render* final.

4.2.3. Sonorización

Para la sonorización del producto, se buscó música y efectos de sonido sin derechos de autor, el tipo de licencias son otorgadas por *creative commons*.

La licencia que tenían la mayoría de los elementos era de *Attribution 4.0 International*, donde siempre se le debe dar crédito a la creación original. Aquellos que no tenían esta licencia eran de uso libre. La música fue encontrada en la biblioteca de audio de *YouTube* y los efectos de sonido en *freesound* y el banco de efectos de *Adobe Audition* que son libres de derechos de autor. A continuación, se detalla los autores, nombre y las fuentes exactas

de todos los elementos sonoros a los que se le debe atribuir los créditos.

- Canon in D Major de Kevin MacLeod
<http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100301>
- Laid Back Guitars de Kevin MacLeod
<http://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100181>
- Laserdisc de Chris Zabriskie
<http://chriszabriskie.com/honor/>
- fellwell5_Long Sound Typewriter
<https://www.freesound.org/people/fellwell5/sounds/170547/>
- hannagreen_small airplane takeoff_stereo.wav
<https://www.freesound.org/people/hannagreen/sounds/346569/>
- anagar_whoosh.wav
<https://www.freesound.org/people/anagar/sounds/267950/>
- speedygonzo_Whoosh_2.wav
<https://www.freesound.org/people/speedygonzo/sounds/257657/>
- InspectorJ_Comic Boing, A.wav
<https://www.freesound.org/people/InspectorJ/sounds/345689/>
- thenudo_Heart Beat
<https://www.freesound.org/people/thenudo/sounds/146765/>
- *Foleys de Adobe Audition*
https://offers.adobe.com/en/na/audition/offers/audition_dlc/AdobeAuditionDLCSFX.html

En cuanto a la locución, Adrina Oña fue la que prestó su voz para la narración, la cual busca ser cálida y amable. Tras grabarlo, se limpió el audio y al tener la animación finalizada se procedió a la unión de esta con los demás elementos.

4.3. Análisis de resultados del Grupo Focal

Tras la elaboración del grupo focal con el target específico, niños de ocho a catorce años, se pudo deducir que la animación cumple con el objetivo de

informar de forma divertida y entretenida (ver anexo 4).

Esto se pudo apreciar, ya que mientras se reproducían los videos, los niños veían con interés, mantenían su atención en el producto y no se distraían. Al acabarse los videos se generó una serie de preguntas para medir el nivel de comprensión. Los niños y niñas respondieron todas las interrogantes con rapidez y seguridad. Y al preguntar opiniones sobre las animaciones, todas fueron positivas (Ver figura 23). Para mayor análisis ver la transcripción completa del grupo focal en los anexos.



Figura 23. Introducción sobre el grupo focal.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Como conclusión hay que entender al arte como algo que está en constante cambio ya que el mundo de por sí, siempre se está desarrollando y es por eso que las ciudades de ahora no son lo mismo que las de hace 50 años, y los paisajes tampoco; es por esa razón que hay que promover el reconocimiento de los antiguos paisajistas, para poder recordar aquellas calles emblemáticas.

Aunque el arte es algo que en opinión general se lo trata como subjetivo, se debe celebrar aquellas obras que demuestran una buena técnica como son los despliegues de creatividad de los tres pintores de quienes ha tratado este proyecto. No se puede olvidar la contribución al ámbito artístico que trajeron dichos pintores a Quito, quienes encontraron en esta ciudad un nicho de aceptación.

Es por esa razón que se los debe recordar, ya que en esta época el mundo está acostumbrado a olvidar, porque en cualquier momento llegan nuevos artistas, y se deja de lado lo demás.

No hay que permitir que la memoria se debilite, hay que, no solo enseñarles a las nuevas generaciones de los antiguos virtuosos del arte, sino que hay que siempre tenerles en mente para que no queden como un recuerdo.

5.2. Recomendaciones

Hay que tener en cuenta la gran cantidad de opciones para poder promover y enseñar sobre el tema cultural, o cualquier tema en general. Las nuevas tecnologías dan la oportunidad de generar contenido comunicativo que puede llegar a gran cantidad de personas, la producción audiovisual es una de estas.

A la cual se le puede sacar mucho provecho por su infinidad de opciones, como lo es la animación.

Es importante que para elaborar una animación 2D en este caso sobre los pintores que han retratado Quito, hay que tener claro cuál va a ser el *target* al cual el producto se dirige, de esta manera se lo genera para que aquellos que lo van a ver entiendan y lo disfruten más.

Sería importante generar mayor interés por el área artística y cultural en el país y por el talento ecuatoriano. Esto puede empezar desde los niños, de esta manera se generaría un interés generacional, que iría creciendo cada año.

REFERENCIAS

- Adiós al pintor que amaba plasmar los paisajes de la Costa. (2016). El Universo. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/vida-estilo/2016/09/15/nota/5801167/adios-pintor-que-amaba-plasmar-paisajes-costa>
- Animación digital y su avance en el Ecuador. (2005). *El Universo*. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/2005/08/18/0001/1064/AEB652083FCE44B28FD30762B3B22E.html>
- Animation Boss. (s.f.). *About Animation Boss*. Recuperado de http://animation-boss.com/About_Us1.html
- Balbas, F. (s.f.). *Animación y Efectos Visuales*. La Salle: Universidad Ramón Llull. Recuperado de <http://www.salleurl.edu/files/1489-774-DOCUMENT/ANIMACION-CAST.pdf>
- Bonilla, S. (2014). *Consideraciones acerca de la transición de la animación tradicional a la animación digital*. Recuperado de https://my.laureate.net/faculty/webinars/Documents/Lo%20Mas%20Nuevo%20en%20Unitec%20Mexico/Marzo2014_AnimacionDigital.pdf
- Cardona, J. (s.f.). *SUEÑOS (DREAMS, Akira Kurosawa, 1990). SUEÑO 5. Los Cuervos. Sobre la mirada de Van Gogh*. Recuperado de http://www.cineypsicologia.com/2017/04/suenos-dreams-akira-kurosawa-1990-sueno_29.html
- Castro, K., y Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación*. Quito, Ecuador: Flacso. Recuperado de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/43086.pdf>
- Capel, H. (2003). *Ciudades, arquitectura y espacio urbano*. Recuperado de <http://www.publicacionescajamar.es/pdf/publicaciones-periodicas/mediterraneo-economico/3/mediterraneo-economico-3.pdf>
- Ceci, P. (2008) *Arte y Artesanía*. Recuperado de <http://www.ilam.org/ILAMDOC/ArteyArtesania.pdf>

- Cuesta, J. (2015). *La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales*. (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado por <http://eprints.ucm.es/32970/1/T36327.pdf>
- Diccionario Técnico Akal de Cine. (2004). Animación. *Diccionario Técnico Akal de Cine, edited by Ira Konigsberg*. Madrid, España: Ediciones Akal. Recuperado de http://go.galegroup.com/bibliotecavirtual.udla.edu.ec/ps/retrieve.do?tabID=T003&resultListType=RESULT_LIST&searchResultsType=SingleTab&searchType=BasicSearchForm¤tPosition=1&docId=GALE%7CCX2689700166&docType=Topic+overview&sort=RELEVANCE&contentSegment=&prodId=GVRL&contentSet=GALE%7CCX2689700166&searchId=R3&userGroupName=uame_cons&inPS=true
- Duran, J. (2016). *El cine de animación estadounidense*. Recuperado de <http://www.digitaliapublishing.com/bibliotecavirtual.udla.edu.ec/visor/43940>
- El maestro Oswaldo Muñoz Mariño falleció a sus 92 años. (2016). *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/maestro-oswaldomunozmarino-fallecio-quito.html>
- El Museo de Acuarela todavía no retoma sus actividades regulares. (2015). *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/museo-acuarela-suspendidas-actividades-quito.html>
- El paisaje urbano en la pintura. (s.f.) *Theartwolf online magazine*. Recuperado de <http://www.theartwolf.com/articles/cityscapes-paisajes-urbanos.htm>
- Endara, G. (1987). *Endara Crow*. Quito, Ecuador: Editorial Salvat
- Esquivias, M. (2004). *CREATIVIDAD: DEFINICIONES, ANTECEDENTES Y APORTACIONES*. Recuperado de http://www.revista.unam.mx/vol.5/num1/art4/ene_art4.pdf
- Frette, M. (2016). *La animación, tipos de animación*. Recuperado de <http://docplayer.es/10334761-La-animacion-tipos-de-animacion.html>

- García, A., y Guillén, F. J. (2011) *Géneros Pictóricos En La Creación Plástica* (Titulación De Máster). Universidad De Murcia, España. Recuperado de https://www.um.es/c/document_library/get_file?uuid=246e3831-fbba-4367-be16-dec420e7829b&groupId=625983
- García, M., y Hoyo, M. (2013). *Redes sociales, un medio para la movilización juvenil*. Recuperado de <http://www.ehu.eus/zer/hemeroteca/pdfs/zer34-06-garcia.pdf>
- GARZA, D. (2014). *Animación digital y realidad virtual*. Recuperado de <http://cienciauanl.uanl.mx/?p=1763>
- Gimeno, S. (s.f.). *Abrigo del Prado del Navazo*. Recuperado de <http://www.patrimonioculturaldearagon.es/bienes-culturales/abrigo-prado-del-navazo-albarracin>
- González, N. (s.f.). *La pintura de paisaje del s. xv al s. xx*. Recuperado de <http://www.eduinnova.es/ene2010/Paisaje.pdf>
- González, M. (2005). *La Pintura De Paisaje: Del Taoísmo Chino Al Romanticismo Europeo: Paralelismos Plásticos Y Estéticos* (Tesis de Doctorado). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de <http://biblioteca.ucm.es/tesis/bba/ucm-t27142.pdf?origin=publicationDetail>
- Guarderas, S. (2003). *Sergio Guarderas, pintor de Quito*. Quito, Ecuador: Paradiso Editores
- Guerrero, J. (1942). *La pintura ecuatoriana del XX*. Quito, Ecuador: Citymarket.
- Herrera, P., y Villacís, R. (2006). *José Enrique Guerrero. El pintor de Quito*. Quito, Ecuador: La Palabra.
- Hirtz, C. (2006). *José Enrique Guerrero. El pintor de Quito*. Quito, Ecuador: La Palabra.
- Hidalgo, B. (s.f.). *El arte de la animación*. Recuperado de <http://mexiqueculture.pagesperso-orange.fr/nouvelles5-fritzinger.htm>
- Huss, A., Jiménez, A., Escrivà, M., Sánchez, P., Martín, G., Ruiz, M., y Monfort, G. (2012). *Estudio del Paisaje*. Recuperado de <http://www.upv.es/contenidos/CAMUNISO/info/U0670136.pdf>
- Hutt, H. (2012). *LAS REDES SOCIALES: UNA NUEVA HERRAMIENTA DE DIFUSIÓN*. Recuperado de

https://www.google.com.ec/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=0ahUKEwjjuomW0PHRAhUDQiYKHTdOAooQFggjMAE&url=https%3A%2F%2Fdialnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F4796327.pdf&usg=AFQjCNFwdWFsrYYGE9viOZBqidN9mhYJIQ&sig2=emFicjCSpykxwJAg7zS_Vg

Kennedy, A., y Fernández, C. (2007). *El ciudadano virtuoso y patriota: notas sobre la visualidad del siglo XIX en Ecuador*. Quito, Ecuador. Recuperado de http://alexandrakennedy-troya.weebly.com/uploads/6/9/2/5/6925372/el_ciudadano_virtuoso_y_patriota.pdf

Kris, E., y Kurz, O (2007). *La leyenda del artista*. Madrid: Cátedra.

Inec. (2015). *Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TIC´S) 2015*. Recuperado de http://www.ecuadorencifras.gob.ec//documentos/web-inec/Estadisticas_Sociales/TIC/2015/Presentacion_TIC_2015.pdf

La animación ecuatoriana es parte del Eurocine 2014. (2014). *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/tendencias/animacion-ecuatoriana-eurocine.html>

La Consejería de Educación, Cultura y Deporte Andaluza. (s.f.). *Espacio y paisaje: El paisaje como género*. Recuperado de http://agrega.juntadeandalucia.es/repositorio/26022013/6e/es-an_2013022613_9095201/DA2_U5_T4_Contenidos_v01.pdf

Lambert, Y. (2015). *Animación digital en Ecuador una oportunidad como industria, importancia como un área multimedia*. Recuperado de <http://profesorlambert.com/2015/02/10/animacion-digital-en-ecuador-una-oportunidad-como-industria-importancia-como-un-area-de-la-multimedia/>

Los paisajes cuencanos inspiran a Víctor Arévalo. (2014). *El Mercurio*. Recuperado de <http://www.elmercurio.com.ec/453703-los-paisajes-cuencanos-inspiran-a-victor-arevalo/>

Linares, C. (2014) *El arte del paisaje: dimensión pedagógica y cultural*. (Tesis de Doctorado). Universidad de Valladolid, España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/7888/1/TFG-O%20244.pdf>

- Loving Vincent. (2016). *Loving Vincent*. Recuperado de <http://lovingvincent.com/>
- Mazzino, A. (2010). De *La tempestad*. Italia: Galeria della Academia de Venecia
Recuperado de <https://deplatayexacto.com/2010/09/21/la-tempestad-giorgione-1508/>
- Mayor, A. (2014). *Arte «outsider» y nuevos procesos creativos aplicados a la animación contemporánea*. (Tesis de Doctorado). Universidad Politécnica de Valencia. España. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/48148/Memoria.pdf?sequence=1>
- Maderuelo, J. (2005). *El paisaje. Génesis de un concepto*. Madrid: Abada Editoriales
- Michelena, X. (2007). *200 años de pintura quiteña*. Quito, Ecuador: Citymarket.
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (2016). *La animación ecuatoriana se desarrolla entre logros y reconocimientos internacionales*. Recuperado de <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/la-animacion-ecuatoriana-se-desarrolla-entre-logros-y-reconocimientos-internacionales/>
- Música y películas: el entretenimiento frente al riesgo en Internet. (s.f.). McAfee.
Recuperado de https://promos.mcafee.com/es-ES/PDF/Digital_music_movies.pdf
- Museo Carmen Thyssen Málaga. (2012). *Exposición 'Paraísos y paisajes en la Colección Carmen Thyssen. De Brueghel a Gauguin'* [Vimeo].
Recuperado de <https://vimeo.com/39696415>
- Museo Thyssen-Bornemisza. (2016). *Caravaggio y los pintores del norte* [Vimeo].
Recuperado de <https://vimeo.com/170587752>
- Ontoria, A. (2012). *Memoria del proyecto*. Recuperado de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/15161/7/adesantosTFG0712memoria.pdf>
- Pantoja, A. (2011). *Los nuevos medios de comunicación social: las redes sociales*.
Recuperado de <file:///Users/michellebetancourt/Downloads/Dialnet-LosNuevosMediosDeComunicacionSocialLasRedesSociale-3737961.pdf>
- Perandrés, M. (s.f.). *Animación*. Recuperado de <http://lsi.ugr.es/fjmelerog/animacion.pdf>

- Pettinari, L. (2008). *¿Qué es Arte?*. Recuperado de <http://corrientealterna.edu.pe/wp-content/uploads/2015/02/pettinari.pdf>
- Pérez, C. (2010). *Lo que enseña el arte (2ª ed.): La percepción estética en Arnheim*. Recuperado por <http://www.digitaliapublishing.com.bibliotecavirtual.udla.edu.ec/visor/34756>
- Preckler, A. (2003). *Historia del arte universal de los siglos XIX y XX, Volume 1*. Madrid: Editorial Complutense, S.A.
- Real Academia Española. (2014). *Paisaje*. En Diccionario de la lengua española (23.a ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=RT6QMkS>
- ReprodArt. (s.f.). *El Cotopaxi*. Ecuador: Museo Perez Chiriboya del Banco Central. Recuperado de <http://www.reprodart.com/a/troya-rafael/the-cotopaxi-ecuador.html>
- Ribas, M. (s.f.). *Paisaje y Ciudad*. Recuperado de <http://www3.uva.es/iuu/REVISTA/Ciudades%2007/Ciudades%2007%20069-075%20RIBAS.pdf>
- Ruiz, M. (s.f.). *La Naturaleza como génesis de la Pintura de Paisaje*. Recuperado de <http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2005b/humanidades2.pdf>
- Suárez, P. (2003). *Animación y Visualización de Fenómenos Naturales*. (Tesis de Pregrado) Universidad de las Américas Puebla, México. Recuperado de http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf
- Tagliafierro, R. (2013). *B E A U T Y - dir. Rino Stefano Tagliafierro*. Recuperado de <https://vimeo.com/83910533>
- Tamayo, L. (2015). *Jóvenes ecuatorianos quieren revolucionar la animación*. Recuperado de <http://www.mediospublicos.ec/noticias/variedades/jovenes-ecuatorianos-quieren-revolucionar-la-animacion>

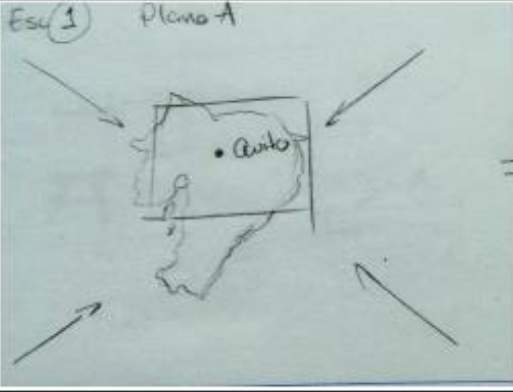
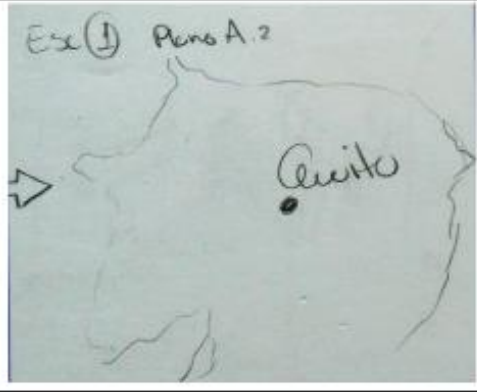
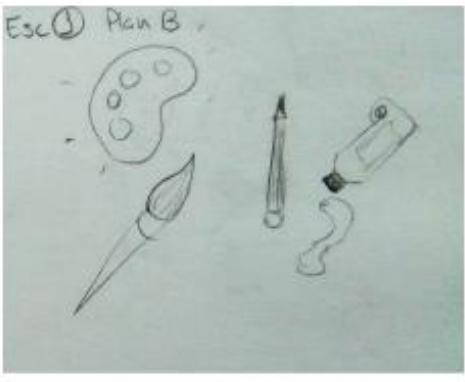
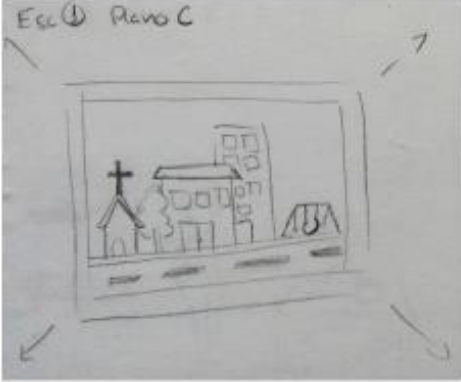
- The paintings. (2016). *Loving Vincent*. Recuperado de <http://lovingvincent.com/technology,48,pl.html>
- Theartwolf online magazine. (s.f.). *El paisaje urbano en la pintura*. Recuperado de <http://www.theartwolf.com/articles/cityscapes-paisajes-urbanos.htm>
- Torres, M. (2009). *Museo de arte contemporáneo*. (Tesis de grado). Universidad de las Américas, Ecuador. Recuperado de <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/678?mode=full>
- Uffizi Gallery Museum. (s.f.). *Vista del Palacio Ducal de Venecia*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Vedutismo#/media/File:Canaletto_-_Bucentaur%27s_return_to_the_pier_by_the_Palazzo_Ducale_-_Google_Art_Project.jpg
- Uffizi Gallery Museum. (s.f.). *La primavera*. Recuperado de <http://www.googleartproject.com/collection/uffizi-gallery/artwork/la-primavera-spring-botticelli-filipepi/331460/>
- Un libro sobre el pintor de Quito. (2003). *El Universo*. Recuperado de <http://www.eluniverso.com/2003/11/30/0001/261/B15153AE55BA43D1A43D6F598ECF0FC9.html>
- Vrellis, P. (2012). *Starry Night (interactive animation)* [Vimeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/36466564>
- World Heritage Encyclopedia. (s.f.) *ANIMATION*. Recuperado de <http://community.ebooklibrary.org.bibliotecavirtual.udla.edu.ec/Articles/Animation?&Words=digital%20animation>
- World Heritage Encyclopedia. (s.f.) *COMPUTER ANIMATION*. Recuperado de <http://community.ebooklibrary.org.bibliotecavirtual.udla.edu.ec/Articles/Animation?&Words=digital%20animation>
- Zagósrki, D. (2013). *Ostatnia Wyspa / Last Island* [Vimeo]. Recuperado de <https://vimeo.com/76007195>
- Zapata, F. (2016). *Animación*. Recuperado de <http://www4.tecnun.es/asignaturas/grafcomp/presentaciones/pdf/animacion2.pdf>
- Zbukvic, J. (s.f.). *Joseph Zbukvic*. Recuperado de <https://www.josephzbukvic.com/news/>

ANEXOS

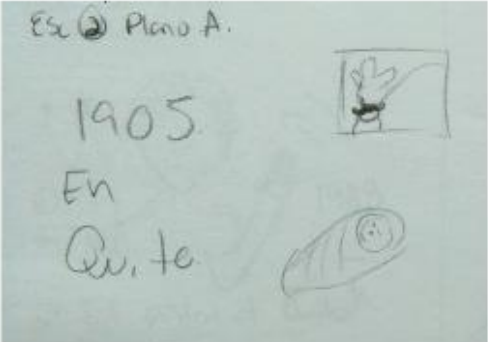


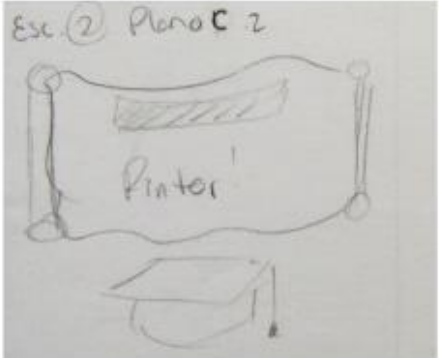


ANEXO 1

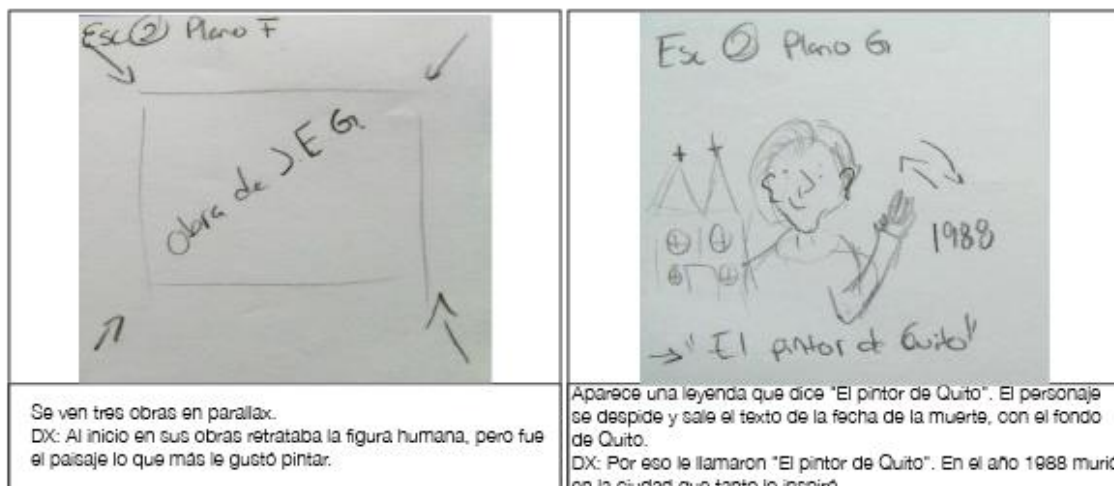
STORYBOARD COMPLETO

Storyboard "Los pintores que han retratado Quito" Intro

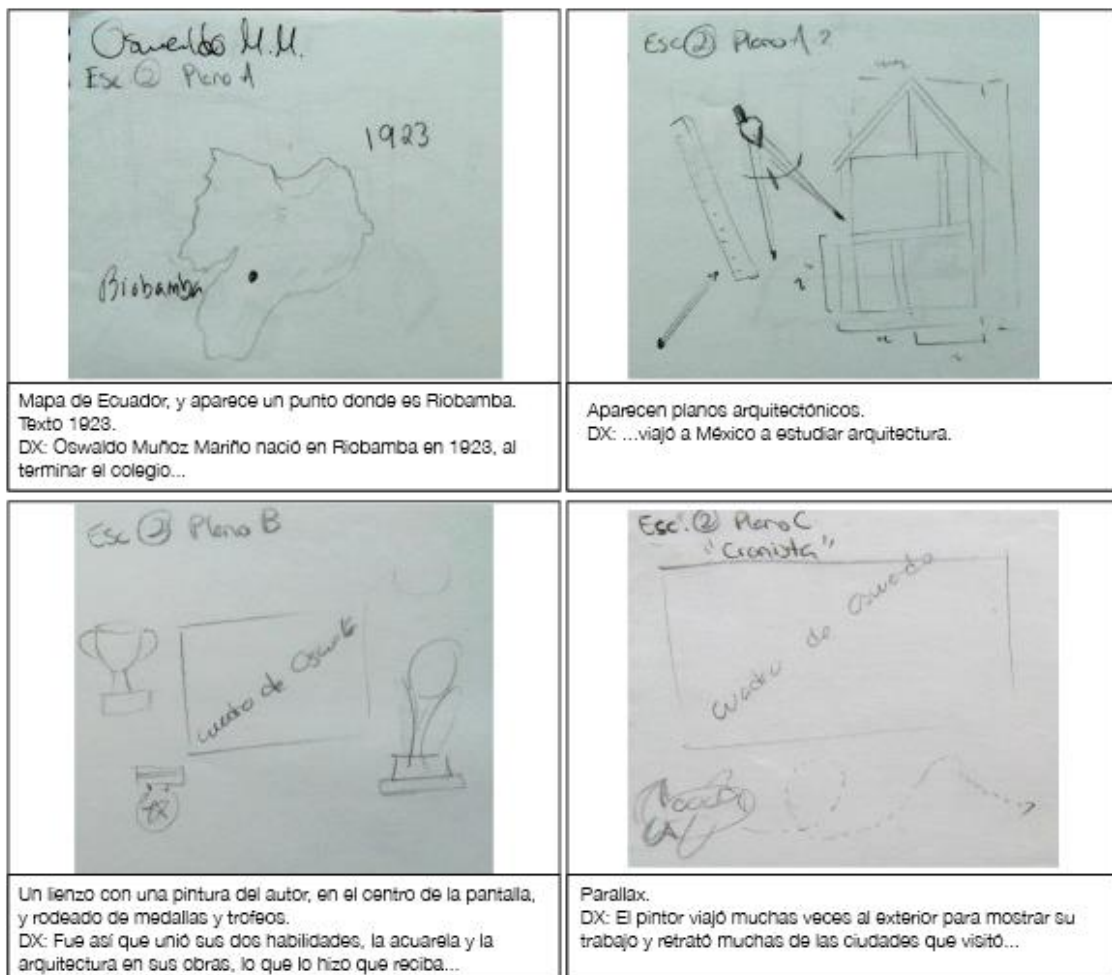
	
<p>Aparece un mapa, se acerca hasta donde dice Quito. Se escribe como en máquina de escribir "Quito". DX: Quito, también llamada "la carita de Dios"...</p>	<p>Se ubica Quito.</p>
	
<p>Aparece una serie de elementos relacionados con el arte. DX: llamé la atención de algunos pintores...</p>	<p>Se va construyendo una ciudad. Después se reduce de tamaño mostrando que es un cuadro. DX: Sus calles, casas, iglesias y barrios le parecían ideales para sus obras.</p>





Storyboard "Los pintores que han retratado Quito"
José Enrique Guerrero

<p>Esc. 2 Plano A.</p> <p>1905. En Quito</p> 	
<p>Bebé con el texto de José Enrique Guerrero y la fecha de nacimiento. Atrás aparecen iglesias y la virgen del panecillo. DX: José Enrique Guerrero nació en 1905, en la ciudad que tanto retrató, Quito.</p>	<p>Ya el personaje le caen objetos de pintura en las manos. DX: Fue al enamorarse de la pintura que decidió entrar a la escuela de Bellas artes.</p>
<p>Esc. 2 Plano C. 1</p> 	<p>Esc. 2 Plano C. 2</p> 
<p>Se ve un avión que sigue la trayectoria hasta Nueva York. DX: Al poco tiempo, con tan solo veinte años emprendió viaje por el mundo, y es en Nueva York...</p>	<p>Aparece un título de pintor - artista. DX: ... donde obtiene el título de pintor.</p>
<p>Esc. 2 Plano D</p> 	<p>Esc. 2 Plano E.</p> 
<p>El personaje está centrado y a los lados aparecen anillos. DX: José Enrique tuvo dos matrimonios y cuatro hijos.</p>	<p>Está en un aula mostrando un dibujo. DX: Trabajó como profesor de dibujo hasta su jubilación, pero siempre destacó como artista.</p>





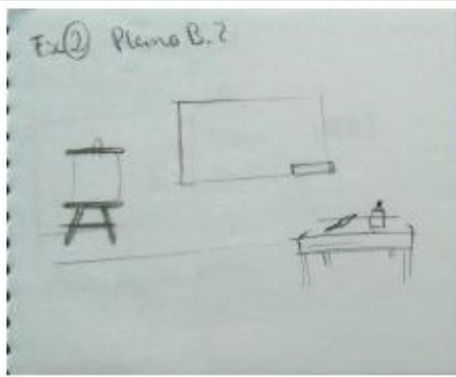
Storyboard "Los pintores que han retratado Quito" Oswaldo Muñoz Mariño



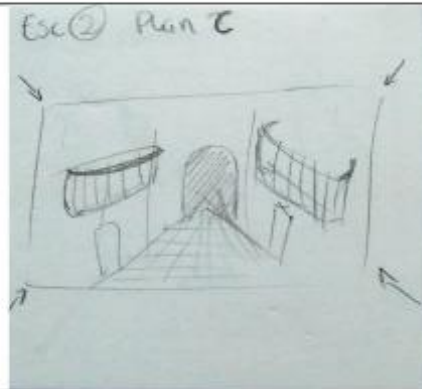
 <p>Esc ② Plano D</p>	 <p>Esc ② Plano E</p>
<p>Se ve a el personaje de Oswaldo, aparece una mujer y dos niñas. DX: Durante su estadia en México conoció a la que sería su esposa, Cristina Chequer con quien tuvo dos hijas.</p>	<p>Se va construyendo una edificación con el nombre Museo. DX: Con ayuda de su familia y el municipio de Quito fundó el Museo de la Acuarela Muñoz Mariño.</p>
 <p>Esc ② Plano F</p>	 <p>Esc ② Plano F.2</p>
<p>Mostrar una gran acumulación de cuadros. DX: Oswaldo Muñoz Mariño manejaba la acuarela como ninguno, y trabajaba sin descanso, por eso, llegó a tener casi dos mil cuadros.</p>	<p>Personaje en cama, al lado de una ventana que muestra una iglesia, cae dormido. DX: Murió muy viejito en la ciudad de Quito a los 92 años.</p>

Storyboard "Los pintores que han retratado Quito" José Enrique Guerrero

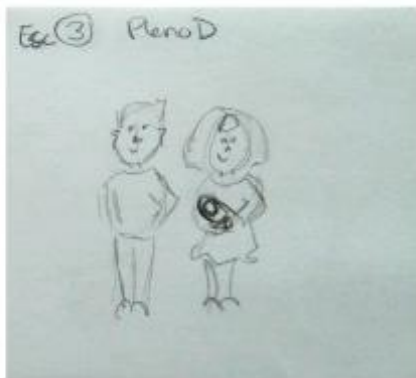
 <p>Esc ③ Plano A</p>	 <p>Esc ② Plano B</p>
<p>Aparece un bebé, con la fecha al lado. DX: Sergio Guarderas nació en 1901 en Santiago de Chile.</p>	<p>Se despliega un globo terráqueo y se muestra la trayectoria del viaje desde Santiago de Chile a Quito. DX: A los 16 años viajó a la ciudad de Quito...</p>



Se forma una clase, con pizarrón y objetos de arte.
DX: ...donde empezó a estudiar en la Escuela de Bellas Artes



Parallax
DX: A él le gustaron las pinturas del movimiento impresionista, pintó alrededor de 500 ...



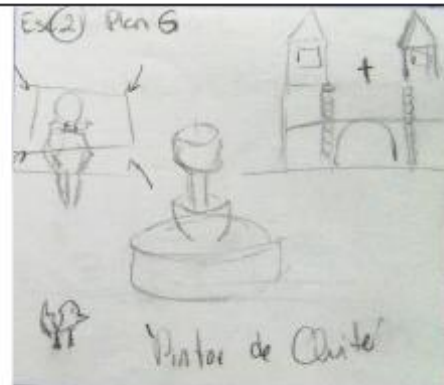
Aparece una señora y un bebe.
DX: Sergio Guarderas se casó con Isabela Iturralde con quien tuvo un hijo, el pequeño Ramiro.



Aparece una clase, pero él siendo el profesor.
DX: Y así compartía su papel de padre con su trabajo de artista. Fue profesor de dibujo del colegio Mejía y fundó la escuela de arquitectura de la Universidad Central de Quito.



Se ve en un cuaderno dibujo de juguetes, el cuaderno se baja y aparece el juguete a color.
DX: Diseñar juguetes y muebles era una de sus pasiones. Pero no era la única.



Aparecen plazas e iglesias de Quito. Letras que dicen el Pintor de Quito.
DX: En Quito le emocionaron las plazas, iglesias y muchos lugares más. Es por eso que le llaman el "pintor de Quito"...

ANEXO 2

CESIONES DE DERECHO DE AUTOR

FUNDACION



MUÑOZ MARIÑO

Quito, 07.07.2017.

ACTA DE ENTREGA – RECEPCIÓN ENTRE MICHELLE BETANCOURT Y EL MUSEO DE ACUARELA Y DIBUJO MUÑOZ MARIÑO, SOBRE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR, PARA TESIS DE GRADO.

El Museo de Acuarela y Dibujo Muñoz Mariño, con RUC: 1792254736001, como propietario de los derechos de las pinturas del maestro Oswaldo Muñoz Mariño, autoriza a Michelle Betancourt Guerrero, con cédula de indentidad N°: 171675338-7 estudiante de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la Universidad de las Américas, el uso de las obras, las cuales se encuentran detalladas a continuación, para el desarrollo de su trabajo de titulación “**Pintores que han retratado Quito**” con fines estrictamente académicos.

Detalle de las pinturas seleccionadas:

Obra 1: San Ángel Mx, 1951.

Obra 2: La Mama Cuchara, Quito, Ec. 1998.

Obra 3: Iguarasú, Brasil. 1988.

Obra 4: Acapulco, Mx. 1969.

Obra 5: Guachinango, Puebla, sin año.

Obra 6: Los Remedios, Mex. 1982.

Obra 7: Papelutla, Mx. 1957.

Obra 8: Plaza San Marcos, Ec. 1996.

Obra 9: Vista panorámica de Quito, Ec. 1987.

ENTREGO CONFORME

Mayah/Franco

Coordinación

RECIBO CONFORME

Michelle Betancourt

Quito, 08, 07, 2017

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR
PARA TESIS DE GRADO**

Yo Ramiro Guarderas, con cédula de identidad N° 170139537-6, hijo y propietario de los derechos de las obras de Sergio Guarderas, autorizo a Michelle Betancourt Guerrero, con cédula de identidad N° 171675338-7 estudiante de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la Universidad de las Américas, el uso de las obras (las cuales se encuentran detalladas abajo) para el desarrollo de su trabajo de titulación, con el nombre de **"Pintores que han retratado Quito"** para fines estrictamente académicos.

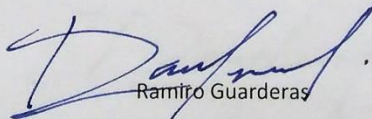
Detalle de las pinturas seleccionadas.

Obra 1: Escalinata de la calle la ronda

Obra 2: Esquina en el barrio la tola

Obra 3: Calle Cuenca en el barrio San Juan

Atentamente,



Ramiro Guarderas

N° 170139537-6

Quito, 08, 07, 2017

**CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR
PARA TESIS DE GRADO**

Yo Edwing Leopoldo Guerrero Blum, cédula de identidad N° 1700395153, hijo y propietario de los derechos de las obras del Pintor de Quito, José Enrique Guerrero Portilla, autorizo a la señorita Michelle Betancourt Guerrero, con cédula de indentidad N° 171675338-7 estudiante de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la Universidad de las Américas, el uso de las obras (las cuales se encuentras detalladas abajo) para el desarrollo de su trabajo de titulación, con el nombre de **"Pintores que han retratado Quito"** para fines estrictamente académicos.

Detalle de las pinturas seleccionadas.

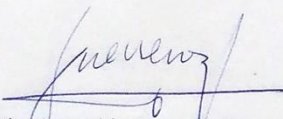
Obra1: San Diego, 1946

Obra2: Casas Blancas, 1982

Obra3: El descubrimiento de América

Obra4: Interior de la Merced 1976

Atentamente,



Edwing Leopoldo Guerrero Blum
Ci. 1700395153

ANEXO 3
ENTREVISTA COMPLETA EDWING GUERRERO BLUM

Entrevista Edwing Guerrero hijo de José Enrique Guerrero

M: ¿Cuál era el nombre completo de su padre y por qué le pusieron el nombre?

E: José Enrique Guerrero, verás, el padre de mi padre o sea mi abuelo era un hombre muy culto, fue un profesor y yo creo que le puso José Enrique, en nombre de José Enrique Rodo, que fue un escritor y pensador uruguayo. Te cuento como una anécdota, que papá Ramón que así le decíamos a mi abuelo les puso a sus hijas, a todas las puso María, María Ester, María Abigail, Ana María y María Antonieta, y para el colmo le puso al hijo Manuel María; entonces a papá lo puso José Enrique, al hermano mayor lo puso Julio Cesar, y al último le castigó, Víctor Faustino. Así se llamaban los hermanos Guerrero Portilla.

M: ¿Cuál era la fecha y lugar de nacimiento? y que describa el hogar y su vecindario.

E: Bueno papá nació en Quito, el 28 de marzo de 1905. En el barrio de San Diego, por eso él decía que no tenía miedo a los muertos porque se iba con los amigos a jugar en el cementerio.

M: ¿Y hasta qué fecha se quedó ahí? ¿Cuánto tiempo vivió por el barrio?

E: Yo creo que, papá vivió hasta que estudió en la escuela de bellas artes y se fue después de viaje con el profesor de él y un grupo de artistas colombiano y venezolanos a Europa y Estados Unidos, que fue a edad de unos 20 años.

M: O sea a los veinte años ya emprendió viaje...

E: Empezó a pintar, ya viajó a estos países, primero a Colombia, luego a

Venezuela, de ahí viajó a París a estudiar en la escuela Julian de dibujo, Academia Julian de dibujo se llamaba, y luego fue a Nueva York.

M: ¿Y él dominaba los idiomas?

E: Él hablaba francés más o menos bien, e inglés bastante bien.

M: ¿Por el profesor?

E: Por el profesor que era norte americano y luego porque viajó y estuvo algún tiempo en Nueva York también estudiando dibujo y pintura.

M: ¿Cómo era la relación del José Enrique con sus padres?

E: Bueno él era muy cariñoso con sus padres, a la mama le decía mamita Miche, y papá Ramón. Papá Ramón era un hombre que le enseñaba mucho, porque papá Ramón era cultísimo, dibujaba muy bien.

M: ¿También era pintor?

E: Era bordador, con una hermana y la madre, bordaban en oro y plata, con hilos de oro y plata escudos y otras cosas. Y papá le enseñaba la anatomía humana, enseñándole...

M: O sea ¿qué él fue quien le inculcó el amor al arte...?

E: Si al dibujo y al arte, y al estudio. Cuando papá ya viajó, estaba en Medellín papá Ramón le envió una carta dándole consejos, diciéndole que el hombre nace desnudo pero que no debe volver desnudo a la tumba, que durante la vida tiene que cultivarse, tiene que conocer la cultura el arte y le aconsejaba que siga los lineamientos de su profesor...

M: ¿Lo apoyaron bastante en esa carrera artística que él decidió?

E: Sí, papá Ramón dijo que, si él había decidido dedicarse al arte y había decidido viajar con la “trupé”, así la llamaban ¿no?, trupé de artistas, él vivía su vida ahí. Y dedicarle mucho tiempo al estudio y conocer, aprovechar que conocía Europa, la cultura europea, el arte. Entonces que saque provecho de eso, del viaje.

M: ¿Y tenía algunas tradiciones familiares?

E: El bordado era una tradición familiar, de la madre de papá Ramón, Manuela Borja y papá Ramón mismo, los Guerrero Borja.

M: ¿Y a qué edad se entraba a la escuela de Bellas Artes?

E: Mi padre entra a la edad de 14 años o 15 años.

M: ¿Y en la escuela le dan... no solo arte, le daban otras materias?

E: Bueno, si de dibujo arquitectónico y pintura, escultura, para que luego escojan la rama que les guste más.

M: ¿Y cuánto dura la carrera?

E: 6 años duraba, pero él se fue antes de terminar la escuela de bellas artes, se fue con el pintor, el profesor Brown, que formó un grupo de artistas, colombianos, ecuatorianos, venezolanos, y se fueron a viajar por el mundo.

M: ¿Y es en esta escuela que encuentra bastantes amigos, y son con los que viaja?

E: Bueno, conoció gente allá, conoció especialmente en Estados Unidos, conoció a la señora que se llamó Miuriel, le puso ese nombre a su hija porque

contaba mi padre que en Nueva York se había enfermado debido al fuerte clima, al frío, y tuvo una fuerte pulmonía, y entonces...

M: ¿Esto jovencito?

E: Si jovencito, tenía menos de 25 años, y quien lo cuidó fue una señora mayor que él, compañera de estudios que se llamó Miuriel, y en recuerdo de eso a su primera hija le puso Miuriel.

M: ¿y a usted por qué le puso Edwing?

E: Porque decía que... Verás, es que vino una misión financiera al Ecuador, durante el gobierno de Ayora para la modernización de las finanzas, cuando se fundó el Banco Central, la Superintendencia de Bancos y otras instituciones, entonces esa misión fue dirigida por un señor Edwing Queneber, y en honor a eso... Pero decían que Edwing era un nombre de mala suerte, entonces por eso me puso, Edwing Leopoldo, porque dicen que Leopoldo es un nombre de buena suerte.

M: ¿Fue la religión una parte importante de su padre?

E: Mi padre, se crio en un hogar católico, por la influencia de su madre que era absolutamente católica, a punto que mamita Miche, su mamá, terminó siendo una beata. Iba mucho a la iglesia con la hija, primera hija Ester, pero mi abuelo era agnóstico, no era creyente, sin embargo, que tenía dos hermanos jesuitas. Una familia católica.

Pero nunca vimos en la casa nuestra, figuras religiosas. El único cuadro que mi padre permitía, una virgen del perpetuo socorro, que tenía mi mamá, porque mi mamá nunca iba a la iglesia, pero creía en la virgen del perpetuo socorro...

M: ¿Sus hermanas si son religiosas?

E: Miuriel es creyente, por si acaso ella dice que nos va a abrir las puertas del cielo. Nos va a hacer pasar.

M: ¿En temas de salud su padre tuvo que sobrellevar algo?

E: Pues papá era un hombre sano, hasta cuando ya a la edad de 75 así, se enfermó de diabetes. Fue la única enfermedad que tuvo, pero era una enfermedad muy mal cuidada, porque papá nunca dejó su vida bohemia, entonces no se cuidó y eso le produjo una enfermedad en la vejiga, era producto de la diabetes y por eso murió.

M: ¿A qué edad murió?

E: A los 83 años.

M: Cuénteme de la relación que tenía su padre con su madre.

E: Con mi mamá... bueno mi padre y mi madre se conocieron cuando mi mamá vino de Guayaquil después de haber enviudado de su primer esposo, y vino con dos hijos, Blanca Feró y Carlos Feró, niños todavía, pequeños, y se enamoraron mucho, locamente. Y decidieron unir sus vidas, mi madre le admiraba mucho, le quería mucho a mi padre e igual padre a mi madre, pero resulta que la vida bohemia de papá, la vida de pintor de artista le distancio con mi mamá, mi mamá envejeció muy rápido y mi padre se conservaba bien, y la verdad es que...

M: ¿La esposa era mayor?

E: Si mayor cinco años, y ya con el paso del tiempo ya vinimos los hijos, los Guerrero Blum, los partos fueron minando la salud de mi mamá, envejeciéndole, y por último terminaron divorciando, mi mamá se fue a vivir en Guayaquil con mis hermanas, y yo me quedé aquí en Quito, y en eso ya me

casé con mi esposa.

M: ¿Su esposa Raquelita si le conoció al abuelito?

E: Si, claro. Si, si le quería mucho, era muy cariñosa, y papá llegó a aquilatar los méritos de ella y acepto su calidad de nuera.

M: ¿Y como se llevaba con sus hijos? ¿Se llevaba con los hijos del primer matrimonio de su madre?

E: Si, claro, Carlitos se crio con papá hasta la edad de 12, 13 años que se fue a vivir con un tío en Guayaquil. Y mi hermana Blanca pasó toda la vida con él, le quería a mi padre, pero claro ella era Feró y era el apoyo de su madre, entonces era una relación muy disímil, era de afecto y desafecto.

M: ¿Y con ustedes, los tres hijos?

E: Bien, conmigo fue un modelo de hombre, yo llegué a ser un buen amigo de mi padre.

M: Por eso sabe tanto.

E: Yo estuve al lado de su vida todo el tiempo, desde que nací. Estuve al lado de él cuando estudié en la escuela Espejo, en el colegio Mejía, inclusive cuando yo entré a trabajar en el colegio Mejía mi padre era profesor, entonces fuimos colegas. También mientras yo estudiaba era profesor, cortísimo tiempo. Hubo un cambio, entonces yo no fui alumno mucho tiempo de papá. Pero luego como yo te cuento, cuando yo ya me gradué del Mejía y después de unos dos años vino a buscarme un profesor para que vaya a trabaja en el Mejía y mi padre seguía siendo profesor ahí. Entonces estábamos juntos.

M: ¿Cuestiones ideológicas, políticas...?

E: Papá era socialista, tenía el carnet número 5.

M: O sea que era participe en el tema políptico

E: Él fue un hombre de izquierda toda la vida. Miembro del partido socialista que se fundó en el 1920, cuando papá tenía 22 años, y cuando el regresó de Europa se afilió rápidamente al partido socialista, fue amigo de Manuel Benjamín Carrión, Manuel Agustín Aguirre y tantos otros socialistas que había en esa época.

M: En cuanto a las obras, ¿por qué cree que se decidió por pintar paisaje, paisaje urbano más que todo?

E: El paisaje fue lo que le gustó mucho a él, fue lo que prefirió, sin embargo, si pintó la figura humana también.

M: El indio...

E: El indio, especialmente Otavalo, fue a tomar mucho... pero luego pintó la ciudad de Quito, el paisaje urbano, especialmente los barrios populares las casas y las iglesias.

M: O sea que le gustaba lo que era la arquitectura, ¿la técnica que usaba era más impresionista?

E: Más expresionista, la escuela que él acogió, y pintó un paisaje urbano diferente al que se venía pintando de los balconitos con florcitas, edulcorados, hizo un Quito dramático.

M: ¿Y usted si le podría decir algo a su padre que le diría?

E: Que le quería mucho, que me perdone por no haberle cumplido su proyecto conmigo. Él creyó en mí mucho, pensó que tenía grandes aptitudes para llegar muy lejos, y que si lo defraudé me lo perdone.

M: No creo que le haya defraudado. Muchas gracias por ayudarme con esta entrevista.

ANEXO 4

GRUPO FOCAL

Entonces, les cuento un poco, van a ver un video que trata sobre unos artistas, así que vamos a hacer silencio.

M: Guía del Grupo Focal

1: Alexis Toapanta

2: Juliana Robelly

3: Jesús Albán

4: Matías Garcés

5: Mónica Andrade

Se reproducen dos de los videos.

M: Alguien me puede contar de que tratan los videos, ¿qué hicieron estas personas?

1: Fueron pintores.

M: Y qué pintaban.

Niños: Quito.

2: Qué retrataba Quito.

M: ¿Alguien se acuerda de algo en especial, algún dibujo, o algo que les llamó la atención?

1: El primer pintor, pintaba como era Quito antes.

3: Y el otro pintor viajó a otro país.

M: Muy bien. A Sergio, le gustaba hacer algo más aparte de pintar, ¿se acuerdan qué era?

4: Hacer juguetes.

M: Sí, diseñar juguetes.

5: Uno era profesor.

M: Si, uno era profesor. Se acuerdan, ¿cuál?

5: El de cabello largo.

M: Bueno vamos a ver uno más, les hago unas preguntas y me cuentan qué opinaron.

Se reproduce el último video.

M: A ver, ¿alguien me puede decir algo sobre Oswaldo Muñoz Mariño?

1: Que viajó a México.

M: ¿Algo más?

2: Que fundó el museo de acuarela.

M: Muy bien, ¿Alguien ha visitado este museo?

Niños: No.

M: Bueno deberían visitarlo, queda por el centro, y los sábados pueden ir a colorear y aprender a dibujar. Enseñan técnicas, y pueden ver todas las obras del autor. Bueno, ¿alguien me puede decir algo de cuántos hijos tuvo este pintor?

Niños: ¡Dos!

3: Dos hijas mujeres.

M: Si dos mujeres, y ¿qué estudio?

Niños: Arquitectura.

M: Muy bien, una última pregunta, ¿les gustó?

Niños: ¡Sí!

M: ¿tienen alguna recomendación?

Niños: no.

3: mmm, no.

M: ¡Gracias! Bueno les quiero agradecer por su tiempo.

ANEXO 5 FOTOS GRUPO FOCAL



Figura 25. Niños atendiendo a las animaciones.



Figura 26. Ronda de preguntas durante el grupo focal.

