



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS  
Laureate International Universities

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

“REALIZACIÓN DE UN CORTO ANIMADO PARA LA DIFUSIÓN Y PREVENCIÓN DEL BULLYING EN ESTUDIANTES DE 7MO A 9NO DE BÁSICA DE LA CIUDAD DE QUITO”

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Tecnóloga en Animación Digital Tridimensional.

Profesor Guía

Econ. Jorge Carrillo

Autoras

Ana Soledad Lara Fierro

Mariela Fernanda Ortiz Zambrano

Año

2013

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

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

.....

Jorge Carrillo

Economista

1714681309

### DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

.....  
Ana Soledad Lara Fierro  
171658582-1

.....  
Mariela Fernanda Ortiz Zambrano  
171763742-3

## **AGRADECIMIENTOS**

La presente Tesis es un esfuerzo en la que de forma, directa o indirecta, participaron varias personas, leyendo, opinando, corrigiendo, quienes con mucha paciencia y ánimo nos acompañaron en el camino.

Agradecemos al Econ. Jorge Carrillo y al Diseñador .Daniel Pazmiño, por su paciencia y predisposición en la dirección del presente trabajo, así como a todos los maestros que tuvimos durante nuestro paso por la institución.

Agradecemos a las instituciones que nos dieron apertura para realizar las encuestas: Instituto Nacional Mejía, Instituto Técnico Luis Napoleón Dillon, Escuela fiscal Numa Pompilio Llona. Gracias también a nuestros queridos padres, amigos y compañeros que nos apoyaron desde el principio hasta el final.

Gracias a todos.

## RESUMEN

El presente trabajo está dirigido a estudiantes de 7mo a 9no año de básica de los colegios de la ciudad de Quito. Pretende difundir y prevenir el *Bullying* por medio de la realización de un corto animado en dos dimensiones.

Se analizó la mejor técnica para la realización del mismo, así como también los tipos de *Bullying* más conocidos y practicados. Este análisis se hizo por medio de encuestas a los estudiantes de tres instituciones: Instituto Nacional Mejía, Instituto Técnico Luis Napoleón Dillon, Escuela fiscal Numa Pompilio Llona.

El resultado obtenido de las encuestas fue empleado para realizar la animación, dando como resultado que los escenarios y acciones sean más familiares para los estudiantes; y el mensaje sea más personal y directo. Se usó un corto animado en 2D como herramienta para difundir y colaborar con una solución a un problema actual en los adolescentes de la ciudad de Quito.

## **ABSTRACT**

The following Thesis is aimed at students from 7<sup>th</sup> to 9<sup>th</sup> year of basic schools in Quito. It intends to spread and to prevent bullying with the production of a 2D animated short film.

The best production technique was analyzed the more known and practiced types of Bullying. This analysis was done with help of surveys to the students of three educative institutions: Mejia National Institute, Dillon Louis Napoleon Technical Institute, and State School Numa Pompilio Llona.

The result of the surveys was applied to create the animation and it reflects more familiar scenarios and actions to the students; and the message becomes more personal and direct. The 2D animated short film was used as a tool to spread and collaborate with a solution to a current problem between teenagers in the city of Quito.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I .....	9
1. EL BULLYING .....	9
1.1 ¿Qué es <i>Bullying</i> ? .....	9
1.2. Tipos de Bull ying .....	10
1.3. Realidad del Bullying en la ciudad de Quito.....	12
CAPÍTULO II .....	13
2. LA ANIMACIÓN.....	13
2.1. ¿Qué es la animación?.....	13
2.2. Tipos de animación .....	13
2.3. Animación en el Ecuador.....	17
2.4. Trabajos similares en otros países.....	19
CAPÍTULO III .....	22
3. INVESTIGACIÓN .....	22
3.1. Investigación Previa .....	22
3.1.1. Encuestas .....	22
3.1.2. Procedimiento .....	23
3.1.3. Resultados .....	23
CAPÍTULO IV .....	31
4.1. Idea de un corto sobre <i>Bullying</i> .....	31
4.2. Guión.....	31
4.3. Propuesta de estilo gráfico y diseño de personajes .....	32
4.4. Story Board .....	42
4.5. Difusión .....	42

CAPÍTULO V .....	43
5. PRODUCCIÓN .....	43
CAPÍTULO VI .....	50
6. POST PRODUCCIÓN .....	50
CAPITULO VII .....	53
7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	53
7.1 Conclusiones .....	53
7.2. Recomendaciones .....	54
REFERENCIAS .....	55
ANEXOS .....	58

## INTRODUCCIÓN

### Título

Realización de un corto animado para la difusión y prevención del *Bullying* en estudiantes de 7mo a 9no de básica de la ciudad de Quito.

### Problema de Investigación

### Planteamiento del Problema

Según Farrington (1993), un reconocido criminalista inglés, al *Bullying* se lo define como una repetida opresión, psicológica o física, de una persona o grupo de personas más poderosas e influyentes hacia una persona menos poderosa e influyente (Rigby, 2007, p. 15).

A nivel mundial se han impulsado campañas de prevención para lograr paliar este problema. En países vecinos como Perú se han implementado reformas y leyes en contra del *Bullying*, como se puede observar en la página web del ministerio de educación donde se hace referencia al Decreto supremo No. 010-2012-ED en el que se Aprueba el reglamento de la ley N° 29719, ley que promueve la convivencia sin violencia en las instituciones educativas. (Ley que promueve la convivencia sin violencia en las Instituciones Educativas, 2012).

Son cosas positivas por supuesto, pero que aún están muy lejos de lograr el efecto deseado, que es erradicarlo totalmente.

Lamentablemente, en el Ecuador esta problemática está siendo atendida solo parcialmente. En el país se identifica al *Bullying* como simplemente un problema por el sensacionalismo de los medios de comunicación en ciertos casos y a escasas situaciones puntuales, que han sido denunciadas. Por lo demás, éste no ha sido un tema de preocupación seria por parte de las autoridades y gran parte de ellas, incluyendo a padres de familia y maestros, desconocen de este tema. Y ni que decir de los adolescentes, que son los que

están directamente involucrados. (Estado de los derechos de la Niñez y Adolescencia, 1990-2011, p.196).

### **Formulación del Problema**

En una sociedad como esta, en que la mayoría desconoce del *Bullying*, es importante persuadir a los entes involucrados sobre prevención del acoso escolar, empezando por los adolescentes, quienes en esta problemática son los directamente involucrados.

El problema radica en que el *Bullying* en el Ecuador no es visto como un problema grave aún. Lamentablemente, la falta de cifras o la escases de éstas, hace creer a muchos que este tipo de violencia no es algo por lo que nos tengamos que preocupar de manera seria, pues según varias organizaciones encargadas de este tipo de problemas y a los cuales se acudió personalmente en busca de información como la DINAPEN, MIES, CNNA, INNFA o el Ministerio de Educación, solo existen casos aislados, por lo que es bajo el porcentaje de este fenómeno en los colegios de Quito.

Así lo muestra un estudio realizado por el Centro de Estrategias de Aprendizaje y Desarrollo de la Inteligencia (Ceadí) que indica que un 2% de adolescentes en Quito es víctima de "*Bullying*". Pese a esto, se sabe que este es un problema grave, el cual se ha perpetuado desde hace mucho tiempo atrás y que día a día afecta cada vez más a la sociedad Ecuatoriana.

Por lo tanto, estamos seguros que la realización de este corto, es una herramienta clave para la difusión de esta problemática y vital para informar a los involucrados sobre las consecuencias del *Bullying* y como se pueden evitar en los adolescentes, con el fin de que este fenómeno no se siga propagando en los colegios de Quito.

## **Antecedentes**

### **El *Bullying* en la adolescencia**

Para poder difundir el *Bullying* entre los adolescentes es importante saber cuánto conocen sobre el tema, para lo cual se debe realizar las siguientes preguntas:

- ¿Los adolescentes tienen conocimiento qué es el *Bullying* o el acoso escolar?
- ¿Saben los graves riesgos que corren los adolescentes involucrados, ya sean víctimas, agresores o simplemente espectadores de este fenómeno?

### **La animación en 2D para mostrar el *Bullying* en adolescentes.**

El corto animado va dirigido a los adolescentes de 7mo a 9no de básica que se encuentran en los colegios de la ciudad de Quito y será presentado utilizando la animación 2D (en dos dimensiones).

Dado que es para adolescentes, el estilo que se utilizará está basado en lo actual, es decir, teniendo como referencias las series animadas con más aceptación dentro de la televisión ecuatoriana.

Las preguntas aquí serían:

- ¿La elección del 2D como herramienta para la animación es la correcta?
- ¿Va a despertar el interés del público sobre el tema y, de ser el caso, qué estilo se debe adoptar?
- ¿Sería necesario fusionar estos estilos para crear uno propio o es mejor tomar uno de los mencionados, buscando primero cuál de ellos sería el que más llama la atención a los adolescentes dentro del rango de nuestro interés?

## **Herramientas para la realización del corto.**

En la realización de cortos animados con 2D se utilizarán variados programas comenzando por Adobe Illustrator para el diseño de personajes y escenarios; Adobe Flash para la producción del corto, y Adobe After Effects Final Cut, Audition y Garbage para la postproducción, que se fueron utilizando según la necesidad.

Aquí se debe hacer la siguiente pregunta:

- ¿Los programas escogidos son los suficientes para realizar el corto de una manera satisfactoria y llegar con el mensaje o se deberá recurrir a más?

## **Objetivos de la Investigación**

### **Objetivo General**

- Difundir a través de un corto animado en 2D qué es el *Bullying* en adolescentes estudiantes de 7mo a 9no de básica de la ciudad de Quito.

### **Objetivos específicos:**

- Comprobar que la técnica utilizada fue la mejor para llegar a los adolescentes en los colegios de la ciudad de Quito.
- Difundir de una manera clara y sencilla qué es el *Bullying*, cómo prevenirlo o, en caso de estar afectado, cómo salir del problema de la mejor manera.

## **Metodología**

### **Enfoque cuantitativo:**

Para tener un conocimiento más profundo sobre el tema a tratar, es importante tener conocimiento de las cifras de adolescentes afectados por este problema en el Ecuador, en la ciudad de Quito particularmente. Lamentablemente, en la investigación que se ha realizado hasta ahora se ha podido ver que en el país no existen registros oficiales acerca de la extensión ni de las formas de este fenómeno del *Bullying*.

El observatorio de los Derechos de la Niñez y adolescencia (ODNA), quien cada año elabora un libro titulado “Estado de los derechos de la Niñez y adolescencia en Ecuador 1990-2012”, lo corrobora. En este libro existe documentación parcial sobre estadísticas de violencia escolar que serán tomados como información confiable para la realización del proyecto como las que se muestran en el siguiente cuadro.

**Tabla 1.** Porcentaje de niños /as de 8 a 17 años escolarizados que declararon presenciar en sus escuelas o colegios situaciones de violencia entre pares, 2010.

Población	Peleas entre alumnos	Grupos o pandillas violentas	Alumnos que destruyen las cosas de otros	Alumnos que molestan o abusan de los más pequeños	Alumnos que molestan a otros por ser diferentes	Alumnos que insultan o se burlan de otros	Robos de tus cosas personales
País:2010	64%	14%	57%	69%	63%	74%	53%
Residencia							
Urbana	67%	16%	57%	68%	64%	76%	52%
Rural	57%	11%	55%	70%	61%	70%	55%
Region / residencia							
Costa	68%	14%	58%	72%	63%	77%	49%
Sierra	60%	15%	56%	67%	63%	70%	58%
Amazonia	52%	12%	52%	60%	55%	68%	60%
Sexo							
Hombres	63%	17%	58%	73%	62%	76%	53%
Mujeres	65%	12%	55%	65%	63%	71%	53%
Condición étnica del hogar							
Indígena	46%	14%	45%	56%	45%	54%	50%
Afroecuatoriano	65%	18%	61%	75%	66%	82%	51%
Blanco/mest	63%	14%	55%	67%	62%	72%	51%
Edad							
8 a 11 años	68%	12%	61%	75%	66%	74%	59%
12 a 17 años	59%	17%	52%	63%	60%	74%	48%
Tipo de establecimiento							
Público	64%	16%	58%	71%	63%	74%	55%
Privado	63%	10%	51%	59%	64%	73%	45%

Tomado del libro “Estado de los derechos de la Niñez y adolescencia en Ecuador 1990-2012”,

### **Enfoque Cualitativo:**

El enfoque cualitativo que se da en este trabajo parte desde los derechos que tienen los adolescentes de 7mo a 9no de básica involucrados en esta problemática, de educarse en un ambiente propicio para adquirir conocimientos

y sobre todo libre de violencia. Por esta razón, basándonos en los porcentajes más altos encontrados en el cuadro anterior, el enfoque del *Bullying* será de tipo verbal y físico, más puntualmente en alumnos que insultan o se burlan de otros.

Justamente es el gobierno, como organismo mayor, el responsable de hacer respetar dichos derechos y velar por la seguridad de los adolescentes. Esta responsabilidad debe también ser puesta sobre los maestros y padres de los adolescentes; por lo que es importante que mediante los ministerios, organismos e instituciones correspondientes se emprendan campañas de difusión del tema, y sobre todo se implanten en los colegios mecanismos de control para poder vigilar de cerca este tipo de situaciones y con esto concienciar a todos los entes involucrados.

“Si no modificamos el presente, mañana, esa niñez y adolescencia excluida, visibilizada y violentada, pasará a la adultez reproduciendo y perpetuando a la violencia como única forma de relacionamiento humano” (Observatorio de los derechos de la niñez y la adolescencia; Plan International, Save the Children, UNICEF, 2012, contraportada)

Para que entiendan que si no se logra cambiar este problema en el presente, mañana estos jóvenes que han sido víctimas, acosadores o espectadores de este tipo de violencia como es el *Bullying*, llegará a la adultez reproduciendo y perpetuando la violencia como única forma de relacionamiento humano.

### **Instrumentos:**

Para poder tener un contacto más real con la situación del *Bullying* en los colegios de la ciudad de Quito, se realizarán los siguientes procedimientos:

- Realización de encuestas a través de un formato tomado de varias encuestas que se han realizado a nivel mundial, como la de la campaña

mundial contra el *Bullying* “Basta de Bullying” de Cartoon Network junto a la Organización no gubernamental “Plan internacional” y otros. (OSB).

- Estas encuestas se realizarán tanto a padres como a alumnos de 3 colegios de la ciudad de Quito: Colegio “Luis Napoleón Dillón”, Colegio “Mejía” y Escuela: Numa Pumpilo Llona”, quienes ya nos dieron su debida autorización y disposición para ayudarnos, tanto con la información como con las encuestas pertinentes.
- Investigación de campo a instituciones que pueden tener información más directa sobre el *Bullying*, como la UNICEF, Plan Internacional, Observatorio de los Derechos de la Niñez y Adolescencia.
- La investigación en libros sobre el tema para saber llegar con el mensaje correcto de qué es el *Bullying*.
- Investigación en libros relacionados con la animación en 2D para la elaboración del corto de una manera correcta y usando el mejor estilo para llegar a los adolescentes.

## **Variables**

### **Variable Independiente**

El *Bullying* en el Ecuador.

### **Variable dependiente**

Adolescentes de 7mo a 9no de educación básica de la Ciudad de Quito que son víctimas, abusadores y espectadores del *Bullying*.

La animación digital como herramienta clave para crear un corto como herramienta de prevención del *Bullying* en adolescentes de Quito.

## CAPÍTULO I

### 1. EL BULLYING

#### 1.1 ¿Qué es *Bullying*?

Hablamos de acción negativa cuando alguien infringe, de manera intencionada, o intenta infringir mal o malestar a otra persona. Básicamente, es lo que está implícito en la definición de comportamiento agresivo (Olweus, 1973; Berkowitz, 1993).

Las acciones negativas se pueden llevar a cabo mediante contacto físico, verbalmente o de otras maneras como hacer muecas o gestos insultantes e implican la exclusión intencionada del grupo. Para emplear correctamente el término “*Bullying*” (acoso escolar) ha de haber un desequilibrio de poder o de fuerza (una relación asimétrica): El escolar que está expuesto a las acciones negativas tiene mucha dificultad para defenderse.

Hablando de manera más general, el comportamiento acosador puede definirse como “comportamiento negativo repetitivo e intencional (desagradable o hiriente) de una o más personas dirigido contra una persona que tiene dificultad en defenderse”. De acuerdo con esta definición, que parece haber ganado una aceptación considerable entre los investigadores y profesionales, el fenómeno de acoso escolar (*Bullying*) se puede describir como:

Comportamiento agresivo o querer “hacer daño” intencionadamente, llevado a término de forma repetitiva e incluso fuera del horario escolar, en una relación interpersonal que se caracteriza por un desequilibrio real o superficial de poder o fuerza (Acosomoral s.f).

## 1.2. Tipos de Bull ying

Existen varios tipos de Acoso Escolar entre los que podemos considerar los siguientes:

- **Físico**

Incluye toda acción corporal como golpes, empujones, patadas, formas de encierro, daño a pertenencias, entre otros. Es la forma más habitual de *Bullying*. Se identifica porque suele dejar huellas corporales. Conforme la edad y el desarrollo aumentan, las agresiones se vuelven más violentas y peligrosas (sobre todo en varones) y con una intencionalidad más explícita. (Plenilunia 2009).

- **Verbal**

Es una de las formas más comunes de acoso, es todo tipo de insultos y agresiones verbales, menosprecios en público o resaltar constantemente un defecto físico. (José María Avilés, 2002, pp. 18)

- **Psicológico**

Son acciones que fomentan la inseguridad y temor en la víctima. En este tipo de acoso la víctima es forzada a hacer cosas que no quiere. Se le intimida para causar miedo. El niño o joven vive con angustia el encontrarse con el abusador en los pasillos, patios o a la salida de la escuela. El agresor, al ejercer su poder, puede hacerlo casi de forma tiránica, más aún si el conjunto del grupo le atribuye cualidades de héroe por su audacia, su fuerza, su simpatía o incluso su patanería. (Irma P. 2009) (José María Avilés, 2002, pp. 18)

- **Sexual**

Puede ser esa forma aparentemente distraída con que se toca a una persona y negar inmediatamente la acción. Presionar a una persona a hacer algo que no quiere, como por ejemplo ver pornografía; insistir en dar un beso cuando no se quiere; cuando se manipula o se condiciona el afecto o la amistad y se pone a prueba al otro a través del chantaje. El extremo de esta práctica es el abuso sexual, al usar la fuerza para obligar al otro a tener relaciones contra su voluntad. (Irma, P. 2009)

- **Exclusión social**

Tendencia a excluir al chico o chica que según el líder del grupito o de la banda es un “tonto”, “unnerd”, “un teto”, etc. Se le ignora, se le aísla de forma deliberada, se le aplica la famosa “ley del hielo”. Muchas veces, la víctima tarda en entender la intención de tal exclusión y el conjunto se deleita al ejercer dicho rechazo. (Irma P. 2009).

- **Ciberbullying**

Hoy, la práctica de grabar las riñas en las escuelas y subirlas al *YouTube* se ha convertido en una constante, como si fuera algo gracioso. Es una forma más de ridiculizar y devaluar al otro(..). El abuso por internet tiene una expresión más alarmante, que es la de los acosadores adultos que se hacen pasar por jóvenes y que hábilmente, a través de los foros, consiguen seducir a sus víctimas con efectos graves en la salud física y mental de los jóvenes. (Irma P. 2009)

- **Bullying entre hermanos**

Es común que en las familias, la interacción entre hermanos responda al lugar que ocupa cada uno según el orden de nacidos. Sin darse cuenta a veces,

muchos padres promueven la competencia, lo que hace que se exacerbe la rivalidad. Ante ello, entre hermanos se tiende a ridiculizar lo que uno tiene de virtud y los otros no. Se desacredita o miente sobre cosas o actos que hace uno de ellos, pero se es incapaz de asumir las propias responsabilidades. En el espacio familiar, la agresión traducida en pellizcos o empujones va generando una lucha permanente por ganar la aprobación y atención de los padres. La devaluación y estigma del hermano victimizado se traslada después a otros ámbitos de la vida. (Irma P. 2009)

### **1.3. Realidad del Bullying en la ciudad de Quito.**

De acuerdo a investigaciones que se realizó en algunas organizaciones, colegios, públicos y privados de la ciudad de Quito, se observa que existe poca información oficial en cuanto a casos de *Bullying* se refiere.

En algunos colegios de la ciudad, se han implementado políticas internas de prevención del *Bullying* como es el caso de los colegios: “Menor San Francisco de Quito”, “Americano” y “Terranova”. (Catherine Mcbride, 2012).

En mayo de este año, la Reina de Quito, Silvana Di Mella, lanzó una campaña antibullying para concienciar sobre el daño que ocasiona el *Bullying* en adolescentes. La campaña consistió en charlas a más de 50 colegios de la capital.

(Redacción diario El Comercio, 2013).

## CAPÍTULO II

### 2. LA ANIMACIÓN

#### 2.1. ¿Qué es la animación?

La animación es definida normalmente como la creación de una ilusión de movimiento a través de la unión de una secuencia de imágenes inmóviles. La animación consiste en imaginar una acción y representarla. No es hacer que los dibujos adquieran movimiento, se trata de dibujar el movimiento.

#### 2.2. Tipos de animación

Con el paso del tiempo, se crearon varios tipos de animaciones con diferentes procesos que son los siguientes:

- **Dibujos animados**

“Los dibujos animados se crean dibujando cada fotograma. Al principio se pintaba cada fotograma y luego era filmado, proceso que se aceleró, al aparecer, con la animación por celdas o papel de acetato inventada por Bray y Hurd en la década en 1910.

- **Stop-Motion**

El Stop-Motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías.

En general se denomina animaciones de stop-motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

Hay dos grandes grupos de animaciones stop-motion: la animación de plastilina (o de cualquier material maleable), en inglés claymation y las animaciones de objetos (más rígidos).

- **Pixilación**

Es una variante del stop-motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero de esta técnica empleada en su famoso corto animado *A Chairy Tale*, donde gracias a ésta, da vida a una silla común y corriente. Es ampliamente utilizada en los video-clips.

- **Rotoscopía**

Se basa en dibujar directamente sobre la referencia que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real. Así se animó, en Disney, algunas escenas de Blanca Nieves, protagonista del primer largometraje animado de Disney.

- **Animación de recortes**

Más conocido en inglés como *cutout animation*, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviéndolos y reemplazando las partes, se obtienen diversas poses y así se da vida al personaje.

- **Otras técnicas**

Virtualmente, cualquier forma de producir imágenes y cualquier materia que pueda ser fotografiada, puede utilizarse para animar. Existen muchas técnicas de animación que sólo han sido utilizadas por unos y que son desconocidas para el gran público. Entre éstas se incluyen: pintura sobre cristal, animación de arena, pantalla de agujas, pintura sobre celuloideos, tweening”.[...]

- **Animación por computadora**

Es la técnica de crear imágenes en movimiento mediante el uso de computadores. Se divide en 2 grandes ramas:

- Animación 2D
- Animación 3D

- ❖ **Animación 2D**

Creada mediante programas de computadora que permiten manipular con precisión las áreas planas del diseño creado por el artista. Como se trata de programas que funcionan muy bien con aquellos dibujos animados que poseen movimientos limitados, aunque ofrecen una amplia variedad de formas para utilizar dichos dibujos, se los emplea con frecuencia en la producción de series destinadas a la televisión.

Estos programas eliminan muchas de las etapas de la producción y ayudan en gran medida al desarrollo de otras. Incluso, en aquellos casos en los que el dibujo animado original se realiza a mano y luego se escanea en el sistema del ordenador, eliminándose todo el calco y la coloración manual.

Estos programas le permiten archivar dibujos de manera tal que pueden ser recuperados en cualquier orden.

En animación los programas más utilizados son:

- Adobe Flash
- Toon Boom Studio

Se utilizan también otros programas, que son fundamentales para la vectorización y diseño de personajes así como para el tratamiento de escenografías como:

- Adobe Ilustrador
- Adobe Fotoshop

### ❖ Animación 3D

Mientras que los programas 2D más simples producen la ilusión de movimiento al manipular las áreas planas, los sistemas 3D funcionan mediante la manipulación de volúmenes a través de movimientos auténticamente tridimensionales. Las formas geométricas básicas de cubos, cilindros y esferas se utilizan para construir personajes móviles. Los programas disponibles varían en cuanto a su sofisticación pero, en general, bajo su control cambiarán, girarán y se moverán cualquiera que sea el diseño tridimensional que se modele, según una serie de reglas establecidas. Para la animación de figuras, el movimiento combinado puede programarse de modo que pueda animarse. Con ordenadores y programas más costosos, las posibilidades para un creador imaginativo parecen infinitas.

Las herramientas más utilizadas son:

- Maya
- Mudbox
- 3D Max
- Z Brush
- Blender
- Cinema 4D

### 2.3. Animación en el Ecuador

La animación en el Ecuador comienza en Julio de 1964 con el caricaturista Gonzalo Orquera, oriundo de Machachi. Gonzalo Orquera realizó animaciones cinematográficas en el canal 4 “La ventana de los Andes”, de propiedad de la World Radio Missionary Fellowship (HCJB), que pasaría a manos de Antonio Granda Centeno en 1972.

En los siguientes años y con el apoyo de la mencionada televisora, realizó otros cortos publicitarios, de menos de un minuto de duración cada uno. Dichos anuncios fueron contratados por colchones Primor, jabón Cantinflas, Ecasa y Phillips. El denominador común de las propuestas fue trazos en líneas negras sobre fondo blanco; los personajes no pasaban de dos y los escenarios eran poco complicados. Orquera tuvo que renunciar a su sueño debido al poco presupuesto y baja remuneración que se tenía en ese momento en el país para ese tipo de proyectos.

Otra de las personas que decidió probar suerte en este campo es el quiteño Miguel Rivadeneira, quien se enroló con los dibujos animados a partir de 1980. Tuvo la oportunidad de realizar un comercial para el Banco de los Andes y otro para Cerámica Andina; en ambos asomaban logotipos animados.

El siguiente corto, trabajo de Rivadeneira, fue un corto llamado “El papel”, producto del primer taller de técnicas de animación dictado en el país, que bajo la dirección del animador uruguayo Walter Tournier se impartió del 20 de septiembre al 15 de octubre de 1983.

Producto del mismo seminario fueron además los cortos: “El licenciado” (animación en papel recortado) y “El macaco” (animación corpórea).

El siguiente trabajo de Rivadeneira fue “El Corñio”, corto de dibujo animado de un minuto de duración hecho en 1984, en la Universidad de los Andes de Venezuela.

De acuerdo con Rivadeneira, la postproducción de dibujos animados en el Ecuador de los años 80, pese al uso del vídeo, continuaba siendo un problema debido a la falta de equipos adecuados.

Aunque la empresa de publicidad Cinearte se creó en 1984, no fue hasta después de cinco años cuando apareció su primera iniciativa en el campo de los dibujos animados. Su director, Edgar Cevallos, creó a Evaristo – basándose en el popular personaje del mismo nombre representado por el quiteño Ernesto Albán para promocionar las campañas del Municipio del Distrito Metropolitano. “Evaristo”.

Luego, la misma productora Cinearte crea al personaje Máximo que apareció en 1992.

Los proyectos de Cinearte crecieron y en 1996 se realizó la serie “Albert”.

El primer comercial de dibujos animados realizado con gráficos bidimensionales computarizados en Ecuador apareció en 1990, de manos de Álvaro Villagómez, quien trabajó para la ya desaparecida productora Crafts. Se trató de una publicidad para el Centro Comercial Plaza Mayor; también se presentó el primer logo tridimensional trabajado en computadora, que apareció en un comercial para el Banco de la Producción.

En 1991, el caricaturista Xavier Bonilla (Bonil) realizó una serie de doce cortos de dibujos animados computarizados a base de sus caricaturas de tinte político. Estos trabajos se expusieron durante tres meses.

La siguiente aparición de dibujos animados producidos en el país se dio en 1992, cuando el uruguayo Walter Tournier dictó un segundo curso en Quito denominado taller Internacional de Animación, auspiciado por el IPAL.

En 1992 apareció “Juan Pueblo”, la primera y más representativa muestra de producción de dibujos animados hecha en Guayaquil creada por Luis Peñaherrera y llevado a televisión por la productora Image Tech.

#### **2.4. Trabajos similares en otros países.**

La animación digital bidimensional es mayormente producida en Estados Unidos donde los estudios Disney se establecieron.

Existen cortos animados o spots en los que se utiliza a la animación digital como herramienta para la difusión de mensajes o campañas por ser un medio de comunicación masiva.

Un ejemplo de la utilización de la animación como medio de difusión para la solución de un problema es la campaña que desarrolla en este momento el “movimiento Cartoon”, junto a otras organizaciones, con la campaña “Basta de *Bullying* no te quedes callado”.

Por medio de ésta, los personajes de la serie Billy y Mandy tratan de dar consejos acerca de cómo afrontar el problema del *Bullying*, tanto para los chicos como para los padres de familia y docentes.

Se realizaron pequeños cortos en donde se trata el tema y como solución es el no quedarse callado.



Fig 1. Página web de campaña contra el Bullying  
Tomado de <http://www.bastadebullying.com>

También existen campañas en las que se utiliza la animación para difundir información de forma masiva. Un ejemplo es la campaña a favor de las niñas que se ha venido promoviendo desde hace varios años a nivel mundial, la cual busca acabar con la discriminación de género que afecta a millones de niñas en todo el mundo, a través de la educación como base fundamental. En ella se utiliza varias animaciones, entre ellas está “The girl effect: The clock is Ticking” que fue producido por la agencia Estadounidense “Wieden + Kennedy Portland” y dirigido por “Elias Arts” de ese mismo país, en asociación con la compañía de animación “Nexus Productions”.

Esta campaña es informativa y preventiva y se escogió a la animación en dos dimensiones como herramienta óptima para dicho proyecto, por llevar un mensaje claro y directo al público para concienciarlo sobre el tema.



Fig 2. Captura de pantalla video Girl Efect.  
Tomado de <http://www.youtube.com/watch?v=1e8xgF0JtVg>

## CAPÍTULO III

### 3. INVESTIGACIÓN

Para tener una mejor visión de la problemática del Bullying en la ciudad de Quito se decidió investigar más a fondo sobre el tema, a través de libros, información proporcionada por entidades responsables en la ciudad.

#### 3.1. Investigación Previa

La búsqueda de más recursos fue importante, pues con la información obtenida, no se tuvo un panorama claro sobre el *Bullying* local, sobre cómo estructurar la historia y sobre el estilo gráfico del corto, para lo cual se decidió realizar una encuesta en alumnos de 7mo, 8vo y 9no de algunos colegios de la ciudad de Quito.

La razón principal para escoger este rango de edades se debe a que este grupo vive el paso entre la niñez y la adolescencia, lo que implica el cambio de institución educativa y el enfrentarse a nuevas estructuras sociales, como lo corroboró la psicóloga educativa Alexandra Guerra, quien colaboró durante el proceso de investigación del *Bullying* y en la elaboración de las encuestas.

Se realizó dos encuestas: sobre *Bullying*

##### 3.1.1. Encuestas

Las encuestas se realizaron en tres colegios de la ciudad de Quito:

- Instituto Nacional Mejía
- Instituto Técnico Luis Napoleón Dillon
- Escuela fiscal Numa Pompilio Llona

## Universo y muestra

Para realizar el muestreo, se estimó el total de alumnos de 7mo, 8vo y 9no año de educación básica, pues nunca se conoció el número exacto de estudiantes en ningún colegio. Así, se estableció el universo de 2.560, divididos en: 120 para la escuela fiscal Numa Pompilio Llona, 640 para el Instituto Técnico Luis Napoleón Dillon, y 1.800 para el Instituto Nacional Mejía. En función de ello, para cada colegio se calculó una muestra. El total de la muestra fue de 650 alumnos.

### 3.1.2. Procedimiento

Las encuestas se realizaron dentro del horario de clases. Los dos cuestionarios, el uno referente al *Bullying* y el otro a preferencias de animación, tuvieron una duración de tres minutos. La encuesta sobre *Bullying* constaba de diez preguntas de selección múltiple y la encuesta sobre preferencias en animaciones constaba de dos preguntas. En la pregunta uno se presentó tres gráficos de películas de animación y en la segunda pregunta se mostraron series animadas de actualidad. Las dos encuestas se realizaron al mismo tiempo. Los estudiantes recibieron las instrucciones necesarias para la realización de la encuesta. Adicionalmente, se explicó cuál era la finalidad de las mismas. Todo se manejó con confidencialidad ya que no se solicitó al estudiante ningún tipo de información personal o de género.

### 3.1.3. Resultados

Las encuestas realizadas tenían la finalidad de mostrar un panorama más claro de que es para los jóvenes el *Bullying* y que tanto conocían sobre él.

- **Resultados encuesta *Bullying***

La encuesta y por ende los resultados de la misma se agruparon en 4 partes y grupos principales

- Resultados Generales
- Víctimas
- Acosadores
- Observadores

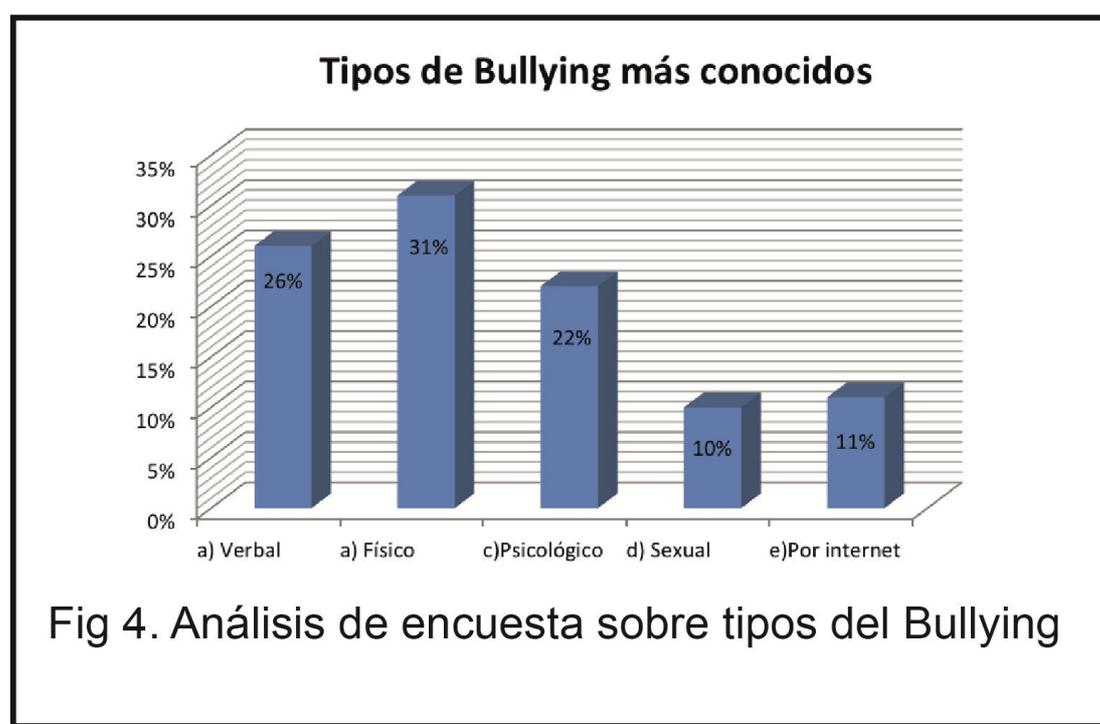
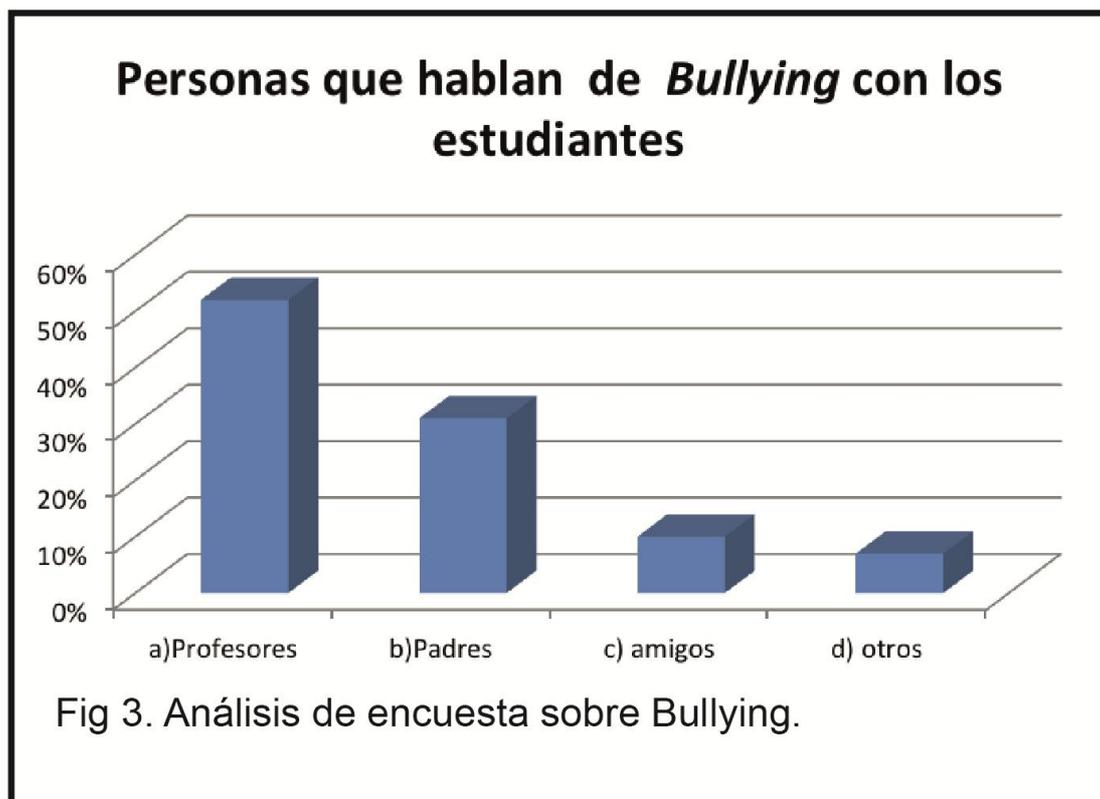
### **Resultados Generales Bullying**

Las preguntas #2 y #4 (Anexo1) hacen referencias generales sobre el Bullying ya que se quería conocer que personas eran las que más les habían hablado de Bullying a los alumnos encuestados y también descubrir cuáles eran para los estudiantes los tipos de Bullying más conocidos.

En cuanto a los resultados generales, podemos decir que de acuerdo a los cuadros vistos anteriormente, las personas que más hablan del *Bullying* con los alumnos son sus maestros, seguido de sus padres. Por esta razón, vemos que el 95% de los chicos tiene un conocimiento claro de que el *Bullying* es un abuso dañino.

Adicionalmente, las cifras demuestran que el tipo de *Bullying* más conocido entre ellos es el físico, seguido del verbal y el psicológico casi con el mismo porcentaje. Vemos que el tipo sexual o por internet no es muy conocido o practicado en nuestro medio.

Por lo mencionado anteriormente, el corto a realizar estará enfocado, además de la difusión, a dar alternativas claras de prevención y posible solución para que los chicos puedan enfrentar el *Bullying*, pues se observa por los resultados que los chicos ya conocen sobre qué es.



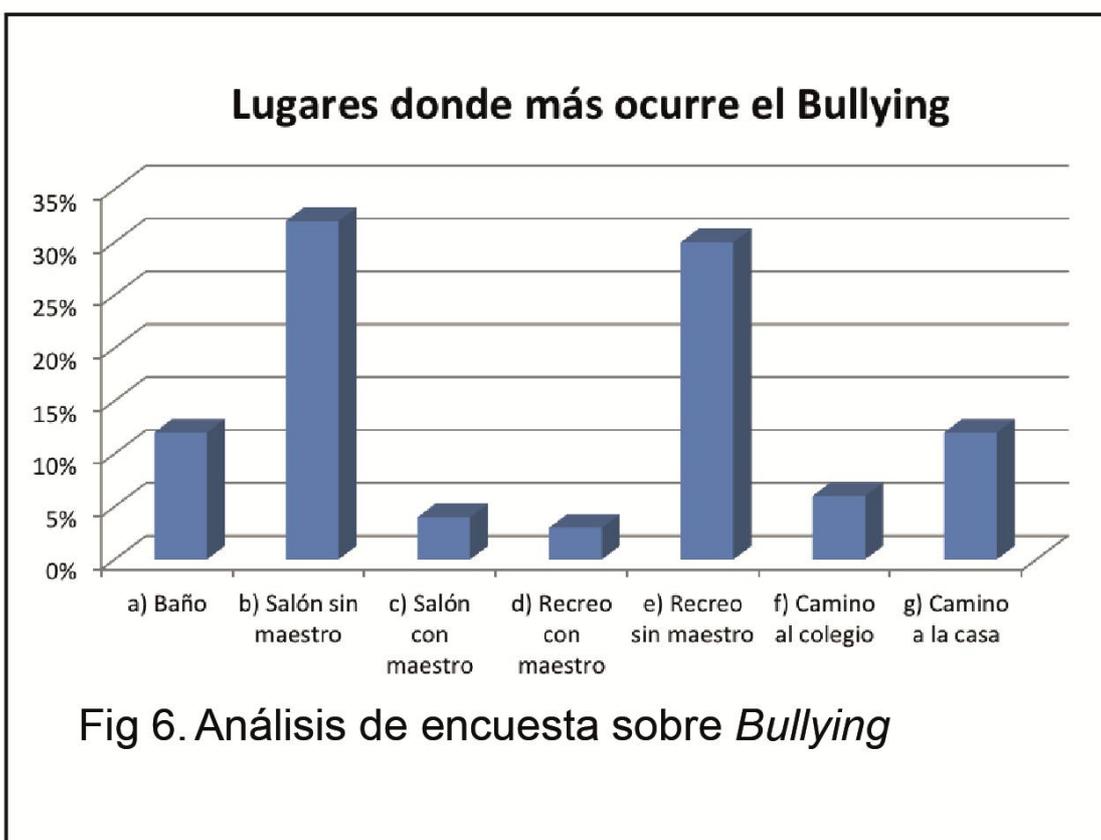
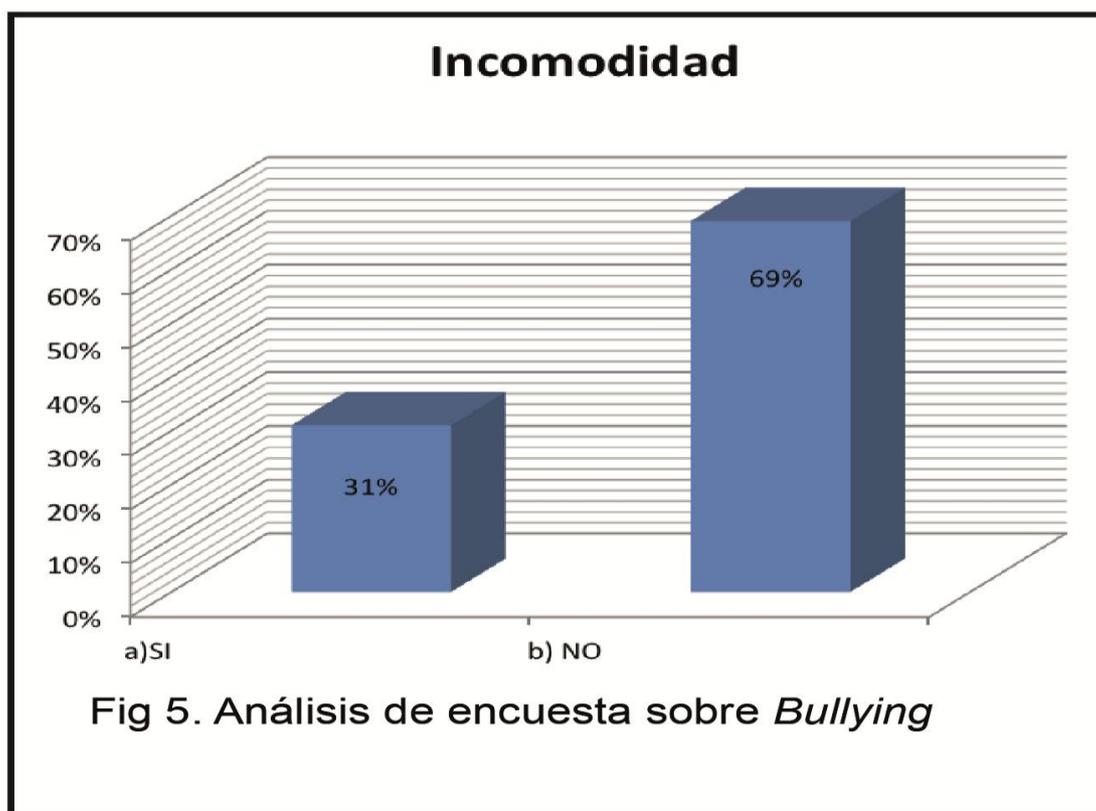
## Resultados de las víctimas

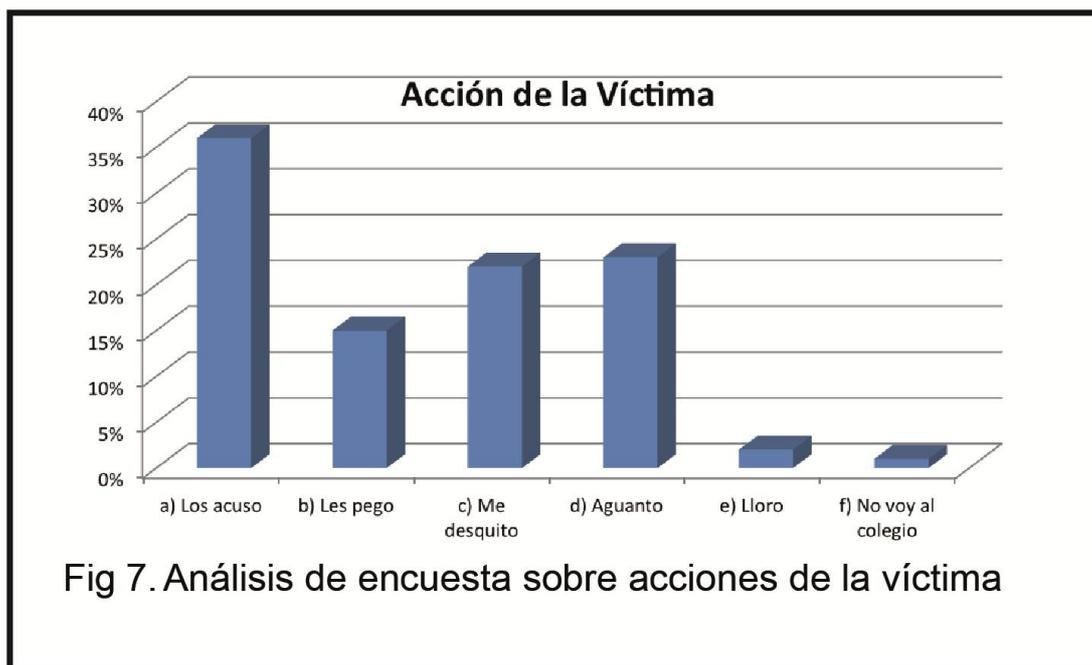
Las preguntas #1, #5 y #6 (Anexo1) se enfocan en las víctimas de *Bullying*, estas querían dar a conocer si los chicos habían sufrido de algún tipo de incomodidad en el colegio, así como también cuáles eran los lugares donde más sucedía el *Bullying* y qué actitud tomaba la víctima ante un evento de *Bullying*.

Según los resultados de las encuestas, se observa que es un porcentaje relativamente bajo el que ha sentido incomodidad en su colegio; y se indica que es relativo ya que muchas veces con este tipo de preguntas el estudiante se puede cohibir y no decir la verdad.

Respecto del lugar en donde ocurre con más frecuencia, los estudiantes indican que son los salones de clase sin maestro y los recreos sin maestro, lo que indica que el *Bullying* se da en mayor parte cuando no existe vigilancia en las instituciones.

La respuesta que tienen los estudiantes ante una situación de acoso es de acusar al agresor. Indican que también se desquitan o soportan la situación.

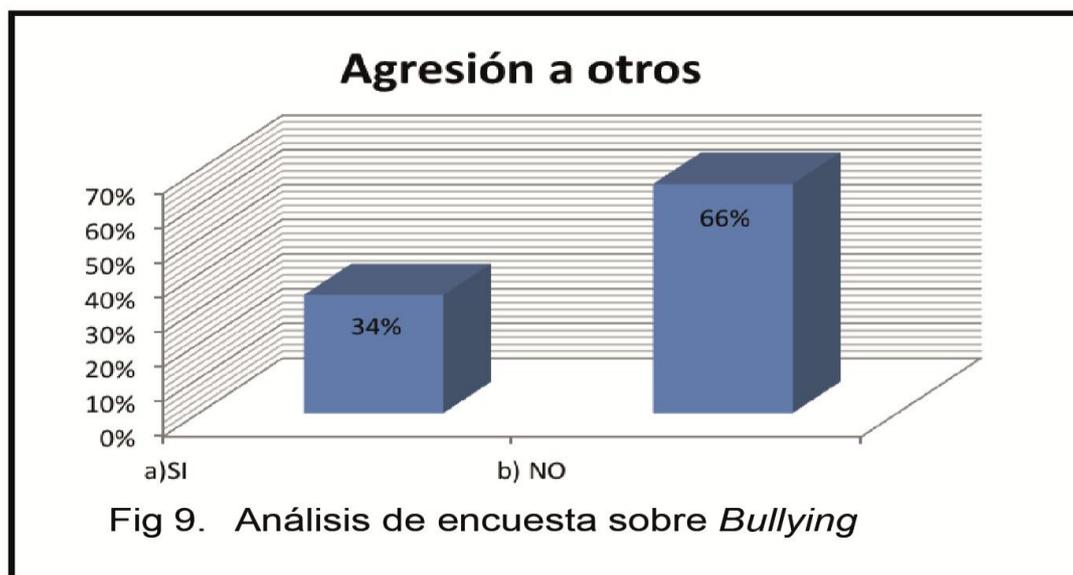
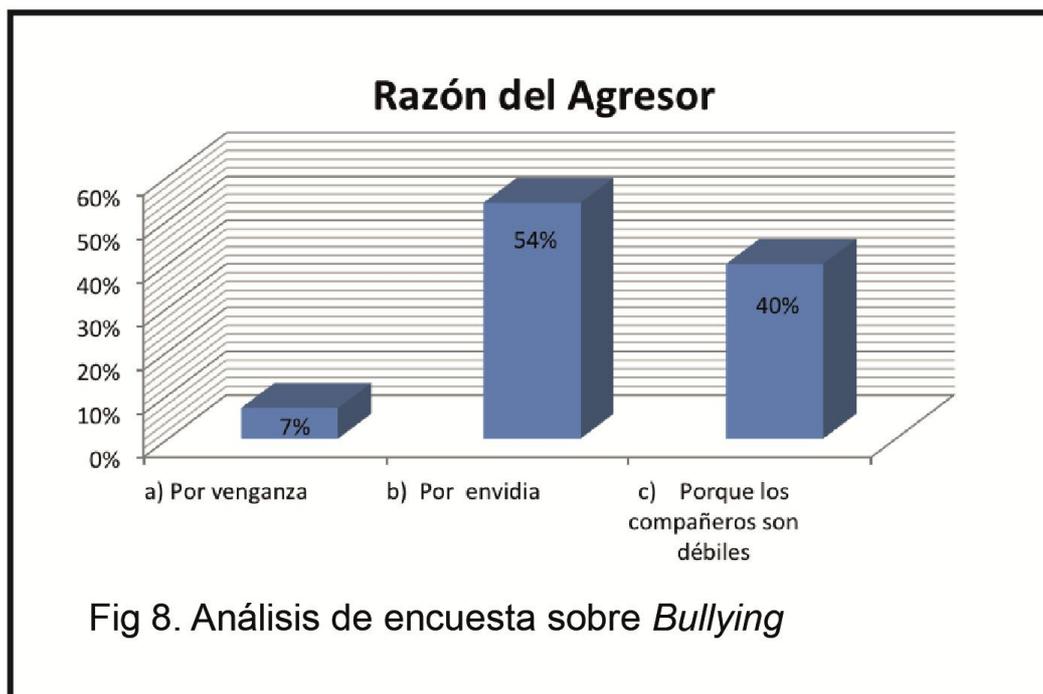




### Resultados de los acosadores

Las preguntas #8 y #9 se enfocan en los acosadores, con estas preguntas se quería conocer el motivo por el cual los niños acosadores acosan a otros jóvenes.

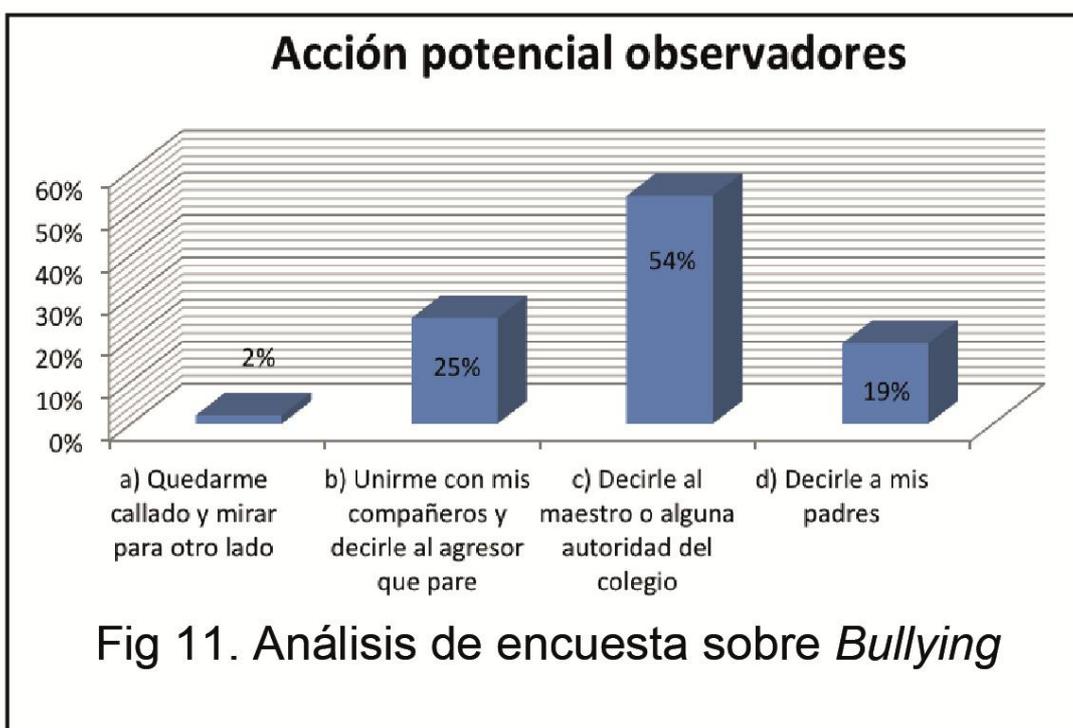
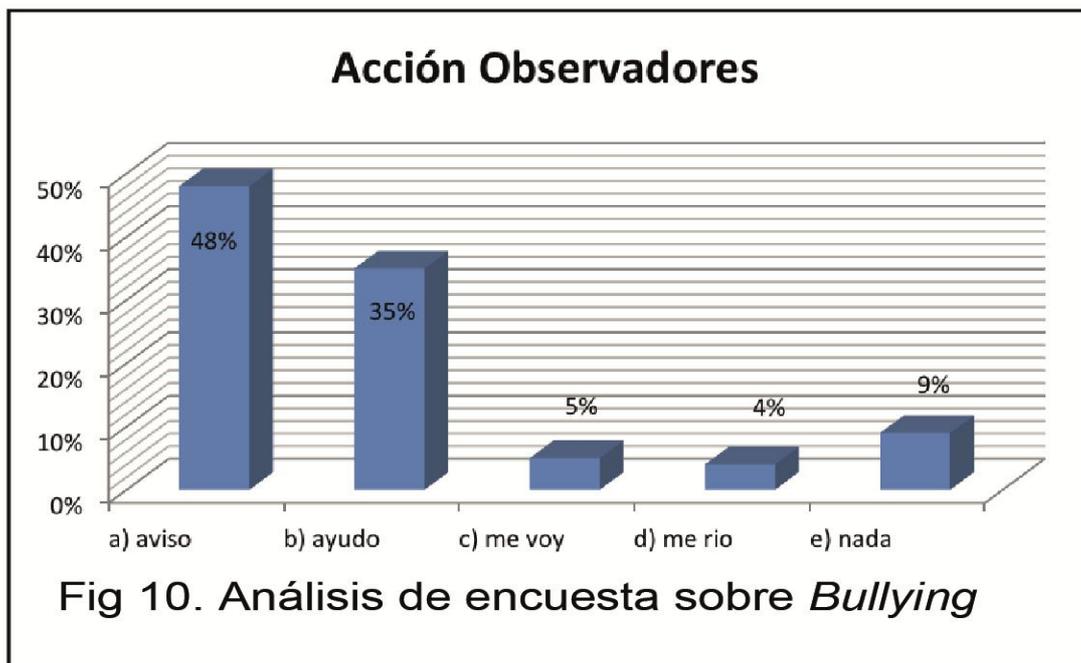
En cuanto a los acosadores, la encuesta indica que la razón por la cual algunos estudiantes agreden a otros es porque piensa que son débiles, es decir, los acosan porque ellos no pueden defenderse. Adicionalmente, se observa que alrededor de un 34% indican que han agredido o humillado a alguien, aunque es un porcentaje menor al 50%, el 34% es representativo.



### Resultados de los observadores

Las preguntas #7 y #10 se refieren a los observadores o espectadores y que hacen ellos cuando ven que a un compañero le hacen *Bullying*.

En cuanto a los resultados, se muestra en las encuestas que lo que hacen los chicos principalmente al ver un tipo de agresión es avisar a alguna autoridad del colegio, lo que demuestra que los chicos confían en las autoridades y confirma la información de que las personas que más informan a los estudiantes sobre el *Bullying* son los profesores.



## CAPÍTULO IV

### 4. EL CORTO ANIMADO

#### 4.1. Idea de un corto sobre *Bullying*

Debido a la falta de productos audiovisuales que ayuden a resolver problemas sociales como el *Bullying* en el Ecuador, se ve necesario realizar este corto animado como parte de la solución a esta problemática.

Para la creación de la historia se utilizó el resultado de las encuestas, el cual de una forma general arroja que el *Bullying* es un evento traumático para la víctima al ser un acoso constante, por lo que se decide mostrar en el corto una forma subjetiva de este acoso y cómo la ayuda de sus compañeros es importante para frenar este tipo de acoso.

Debido a la falta de presupuesto y al poco tiempo que se dispone para la realización del corto, se intenta crear algo sencillo y corto pero con un alto atractivo visual optimizando las herramientas de trabajo para que el mensaje sea directo.

#### 4.2. Guión

Después de haber definido la idea, se procedió a escribir un guion lo suficientemente claro y fluido para llegar a nuestro público objetivo. Para eso, se establecieron dos ideas de guion, la una más descriptiva y la otra más corta. El hacer la historia más descriptiva, implicaba más recursos en cuanto a tiempo y costos, por lo que se decidió realizar el guion en base a una historia más simple y que conlleve a una historia más clara y concisa lo que hace que se tenga un menor costo de producción.

El corto habla sobre José, un adolescente que recibe constantes agresiones físicas y psicológicas por parte de sus compañeros. El chico vive esta agresión

como una pesadilla de la cual solo logra salir cuando una chica lo ayuda y juntos van a pedir ayuda a un adulto, en este caso a su maestro.

Durante el desarrollo de la narración, se realizaron varios cambios dentro de la estructura del corto como el de los escenarios, los que al principio se acordó que serían básicos y simples; pero en el desarrollo, nos dimos cuenta que era necesario introducir ciertos elementos para dar más realce a la historia como en la escenografía del aula de clase y en la del laberinto, en la que en primera instancia se observaba como la que se muestra abajo pero que luego se le introdujo ciertos elementos como árboles y líneas para dar la sensación de movimiento.

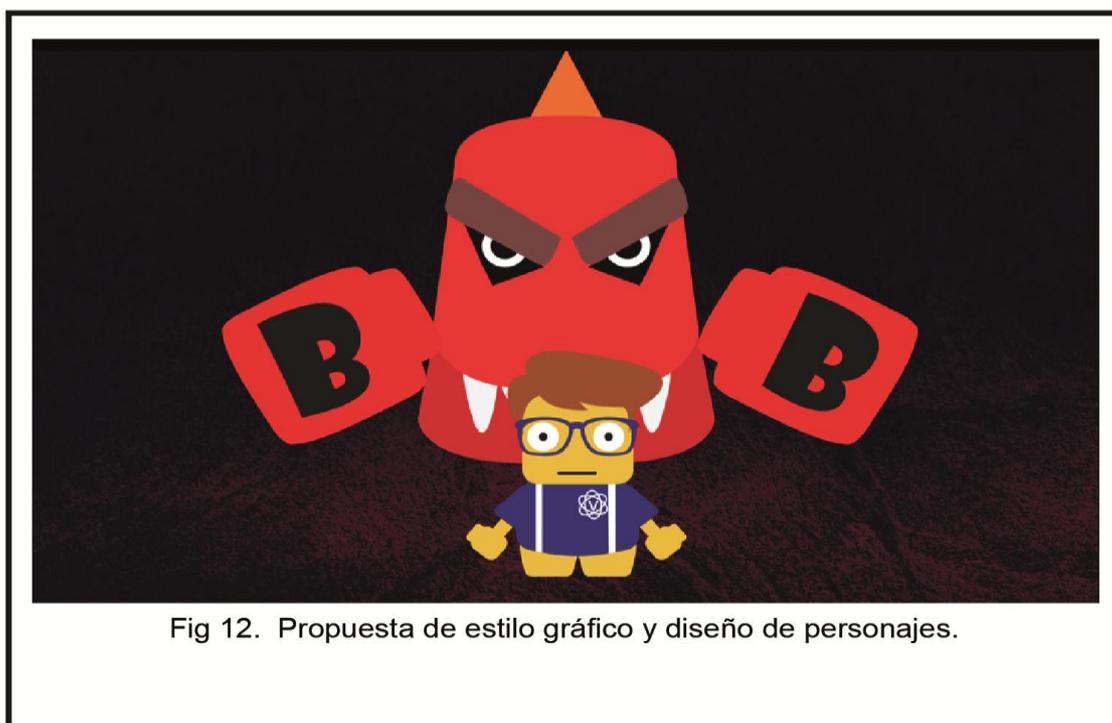


Fig 12. Propuesta de estilo gráfico y diseño de personajes.

#### 4.3. Propuesta de estilo gráfico y diseño de personajes

Para definir el estilo gráfico, también fue importante analizar el resultado de las encuestas en la parte de animación. Estas fueron tomadas únicamente como referencia ya que se necesitaba encontrar un estilo sencillo y fluido, y que la cromática empleada sea lo suficientemente atractiva para chicos de entre 12 y

14 años. Por lo que se buscó referencias en series y cortos animados realizados en 2D en las que se utilizó el programa Flash que era el cual se iba a utilizar en esta animación. Entre ellas encontramos a Pucca que fue una gran referencia e inspiración para realizar este corto.



Fig 13. Captura de pantalla de la serie Padrinos Mágicos

Tomado de :

[http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/La\\_verdadera\\_historia\\_de\\_los\\_Padrinos\\_Mágicos](http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/La_verdadera_historia_de_los_Padrinos_Mágicos)

Se realizaron varios bocetos de los personajes tendiendo a este estilo como se muestra abajo.



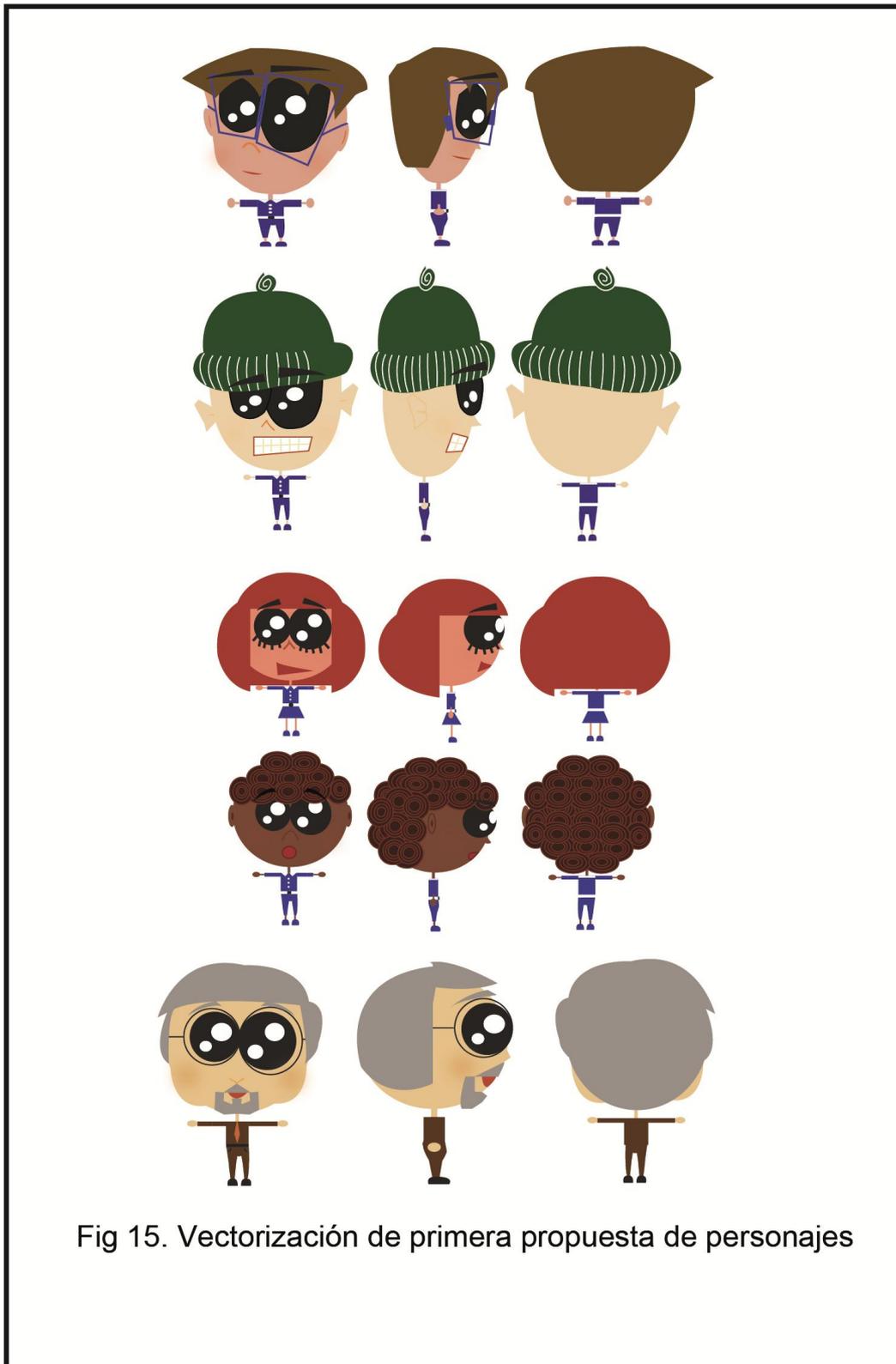


Fig 15. Vectorización de primera propuesta de personajes

Por el poco tiempo que se disponía para realizar la animación, se vio que este tipo de personajes no eran los más indicados, pues al tener todas las articulaciones se haría mucho más largo el proceso de animación, por lo que se realizaron nuevos bocetos. Los nuevos personajes tienen un estilo más óptimo como el de Pucca, que es un estilo sencillo pero más llamativo, lo que ayudará a conseguir que el espectador centre su atención en ellos y en sus acciones.



Fig 16. Bocetos de personajes definitivos



Fig 17. Personaje principal



Fig 18. Personaje Bullying

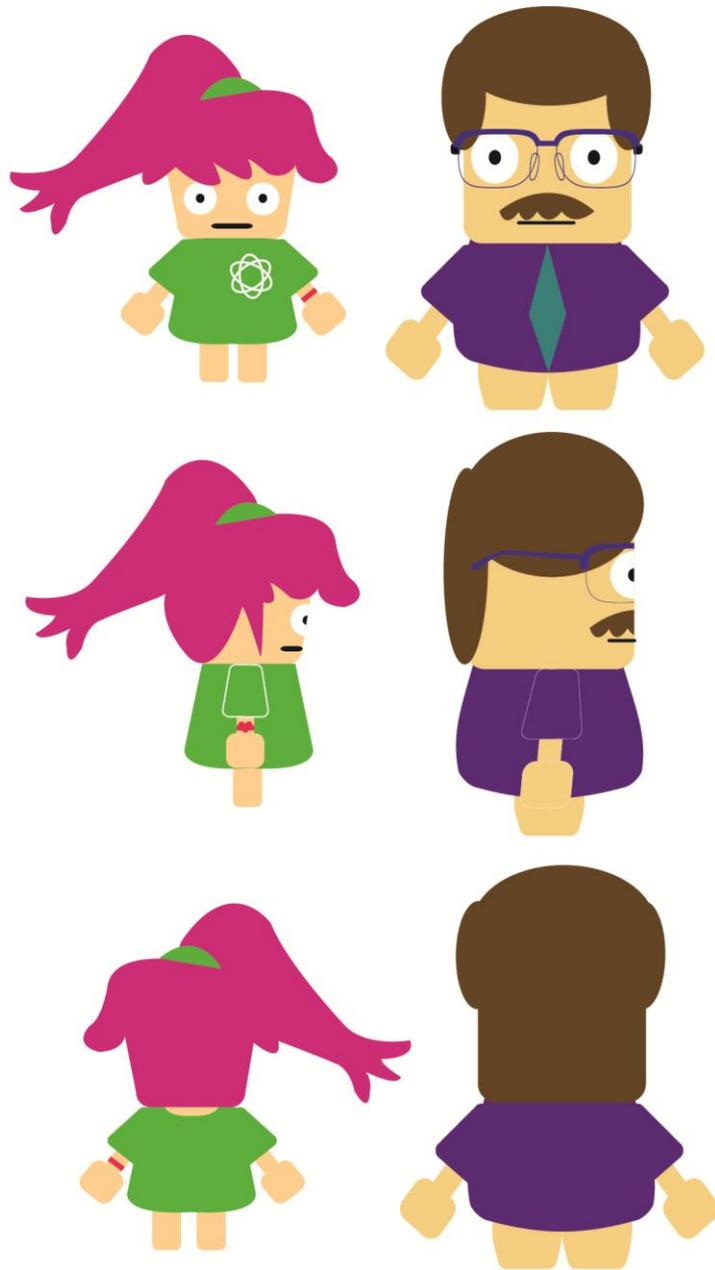


Fig 19. Personajes secundarios  
(chica que ayuda en contra del *Bullying* y autoridad)



Fig 20. Personajes secundarios

#### **4.4. Story Board**

Este paso es de suma importancia antes de empezar la animación pues con él se puede visualizar la historia y se puede observar si todos los planos y recursos serán utilizados de la mejor manera para que el corto tenga fluidez y una buena estética, y así realizar los cambios pertinentes a tiempo y obtener un buen resultado final.

El storyboard (Anexo 2) adaptado a un guion técnico es importante pues muestra la historia en conjunto indicando el tipo de plano, la descripción y la duración de cada plano.

#### **4.5. Difusión**

Es importante que el mensaje sea difundido de la manera correcta para que el material realizado sea aprovechado para ayudar a reducir la problemática del *Bullying*.

Debido al gran interés que mostraron autoridades, maestros y alumnos de los colegios encuestados en cuanto al tema, la difusión del corto se lo realizará a través de la entrega del corto en un DVD a los departamentos de orientación vocacional en las escuelas y colegios de la ciudad de Quito, con el fin de que se logre reducir el *Bullying* en los mismos.

## CAPÍTULO V

### 5. PRODUCCIÓN

Para la producción de este corto se escogió el formato full HD 1920 x 1080 pues con este formato se logra obtener una mejor definición y nitidez de las imágenes, lo que hace que los detalles se vean con mayor facilidad, además de que actualmente todo ya se está produciendo en HD.

Una vez realizado el story board se procedió a utilizar los personajes que previamente fueron vectorizados en vista frontal, lateral y de espaldas a tra vez del software Adobe Illustrator.

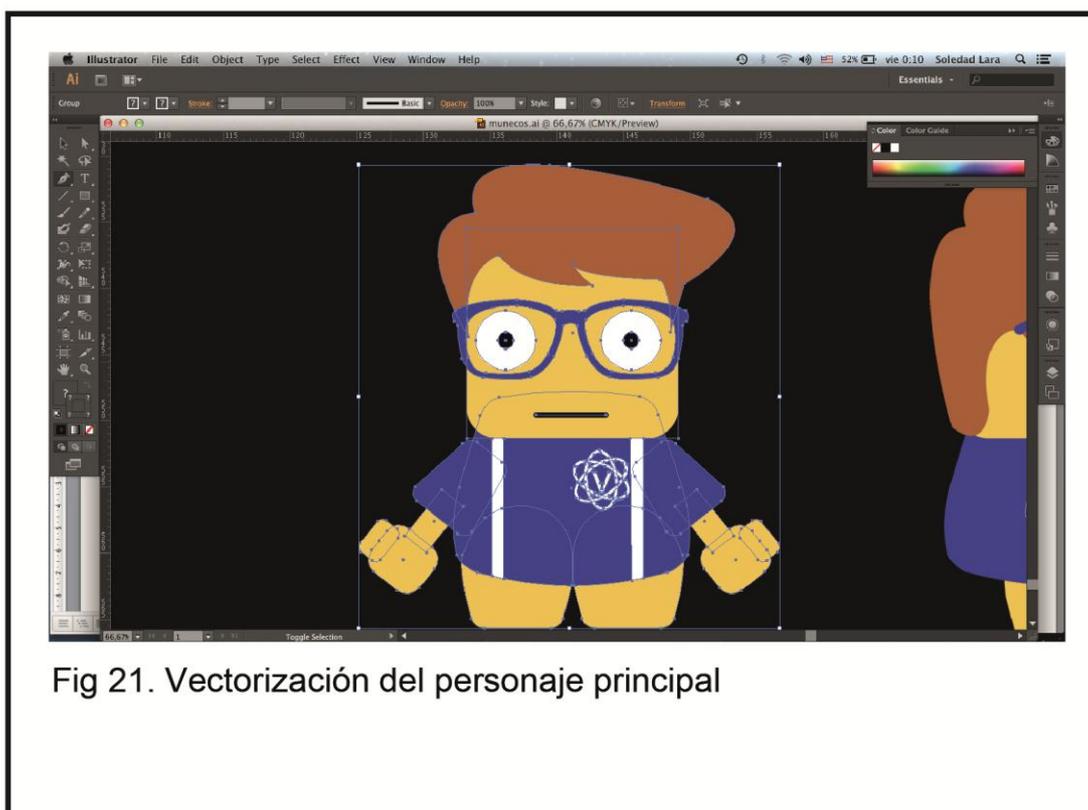


Fig 21. Vectorización del personaje principal



Fig 22. Vectorización Personaje antagonista

Estos fueron llevados al programa adobe flash con el que empezáramos la animación. Este programa es una aplicación multimedia utilizada para la realización de juegos Web, páginas web y sobre todo muy útil para realizar series animadas.

Se realizó la animación a 24 frames por segundo ya que permite un movimiento más real y natural.

Cada parte de cada personaje fue puesta en una capa diferente para independizar los movimientos. Cada una de estas partes se convirtió en un símbolo gráfico pues la visualización es mucho más rápida y nos ayuda a tener un mejor control de la animación.

Se utilizó la animación cuadro por cuadro para la caminata por la fluidez que proporciona.

El tipo de interpolaciones que se utilizó fueron en su mayoría de movimiento, pues hace que el movimiento sea fluido y no se vea cortado, además estas se utilizan para desplazamientos sencillos.

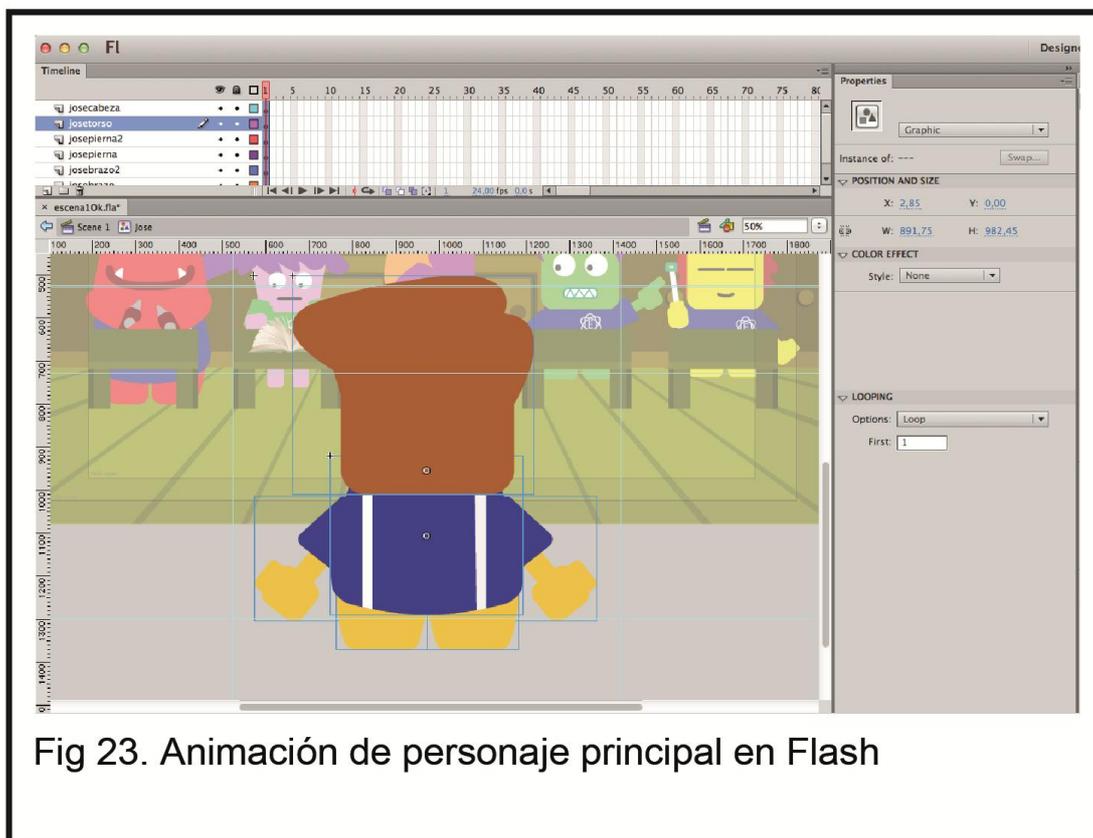


Fig 23. Animación de personaje principal en Flash

Pese a que ya se realizó la animación de varias escenas con los personajes y la cromática ya establecida en la pre-producción, se pudo ver que era necesario hacer algunos ajustes en los personajes como en los fondos tanto en su forma como en el color, para que hagan un mejor contraste entre ellos.

Para la cromática de los personajes principales tomamos como referencia la teoría del color según el profesor Max Lüscher quien fue una de las voces más prestigiosas en el ámbito de la psicología de los colores.

Se tomó el color amarillo para el personaje principal, de esta manera se captaría al espectador desde el principio y lo centraría como personaje

principal. El color amarillo también tiene la connotación de ser: irracionalidad, miedo, fragilidad emocional, depresión, angustia y suicidio.



Fig 24. Cromatica personaje principal

Su color principal del antagonista es el rojo, que indica desafío, agresión, impacto visual y tensión, sus ojos son de color negro indicando opresión, frialdad, amenaza y pesadez.



Fig 25. Cromatica personaje Bully

En cuanto a los escenarios todos fueron vectorizados en el programa Adobe Ilustrador y luego trasladados en capas al programa Adobe flash para la animación animarlos.

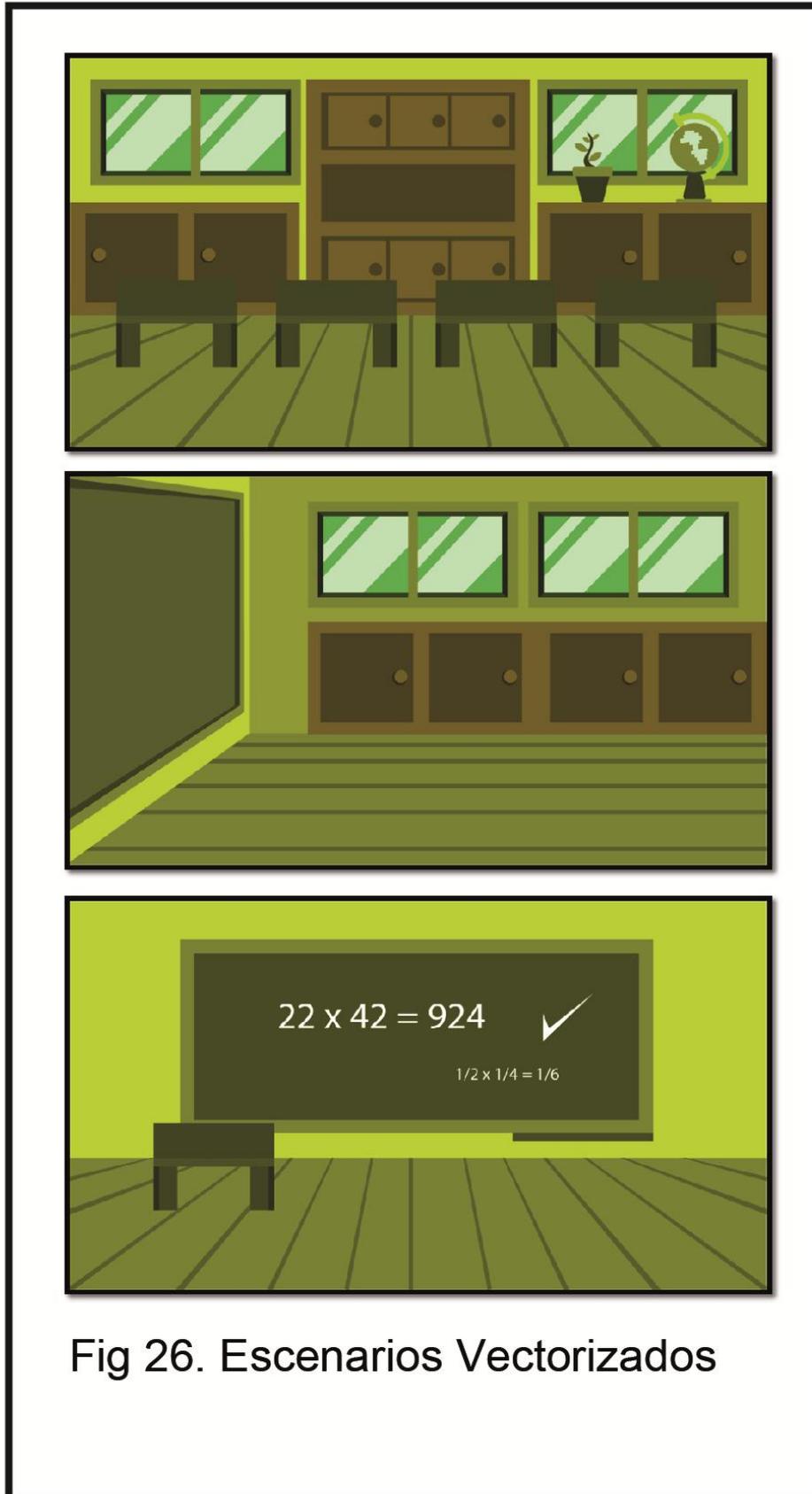


Fig 26. Escenarios Vectorizados

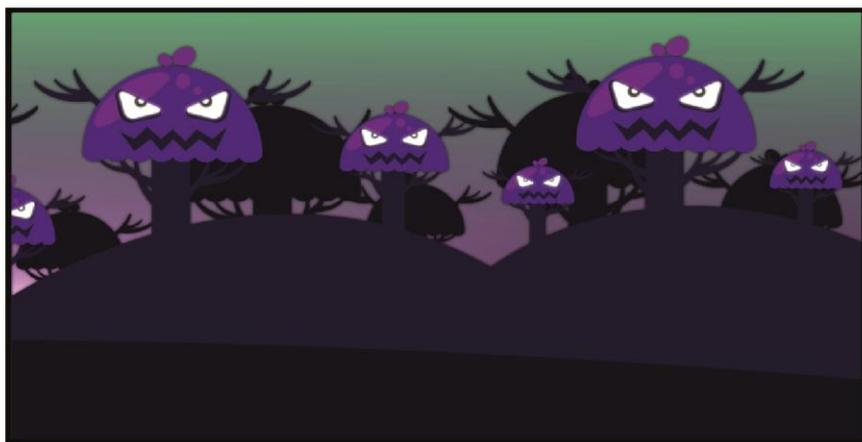


Fig 27. Bosque oscuro vectorizado

Existieron algunas escenas en las que se incluyeron algunos elementos adicionales, pero después de ver el material completo nos vimos en la obligación de quitar dichos elementos pues estos no cumplían con los objetivos deseados en la narrativa y además generaban una distracción visual innecesaria.



Fig 28. Escena borrada

## CAPÍTULO VI

### 6. POST PRODUCCIÓN

Para esta etapa se utilizaron varios programas como el adobe After Effect, Final cut pro y Adobe Premier. En cuanto a los efectos que se incluyeron en cada escena se utilizó el programa adobe After Effects, este programa es muy versátil y permite incluir efectos en animaciones previamente hechas en flash. Los efectos provocan un mayor realce a la animación.

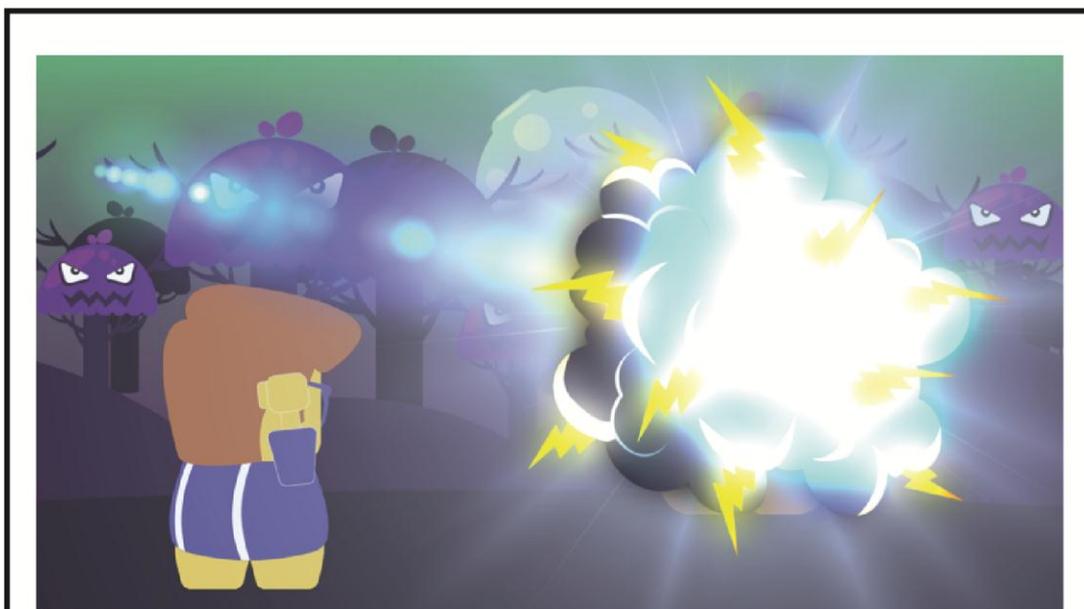


Fig 29. Nube utilizada como transición (Efecto realizado en After Effects)

Una vez realizadas todas las escenas se procedió a unir las en el Programa Final Cut de Macintosh, en el cual se agregó ciertas disoluciones y se añadió el intro y los créditos de la animación.



Fig 31. Unión de escenas en Programa Final Cut



Fig 30. Unión de escenas en Programa Final Cut

La sincronización de sonido fue realizado en Adobe Premier, se introdujo sonidos predeterminados y se modificaron voces reales que fueron grabadas en el programa garage band de Macintosh.

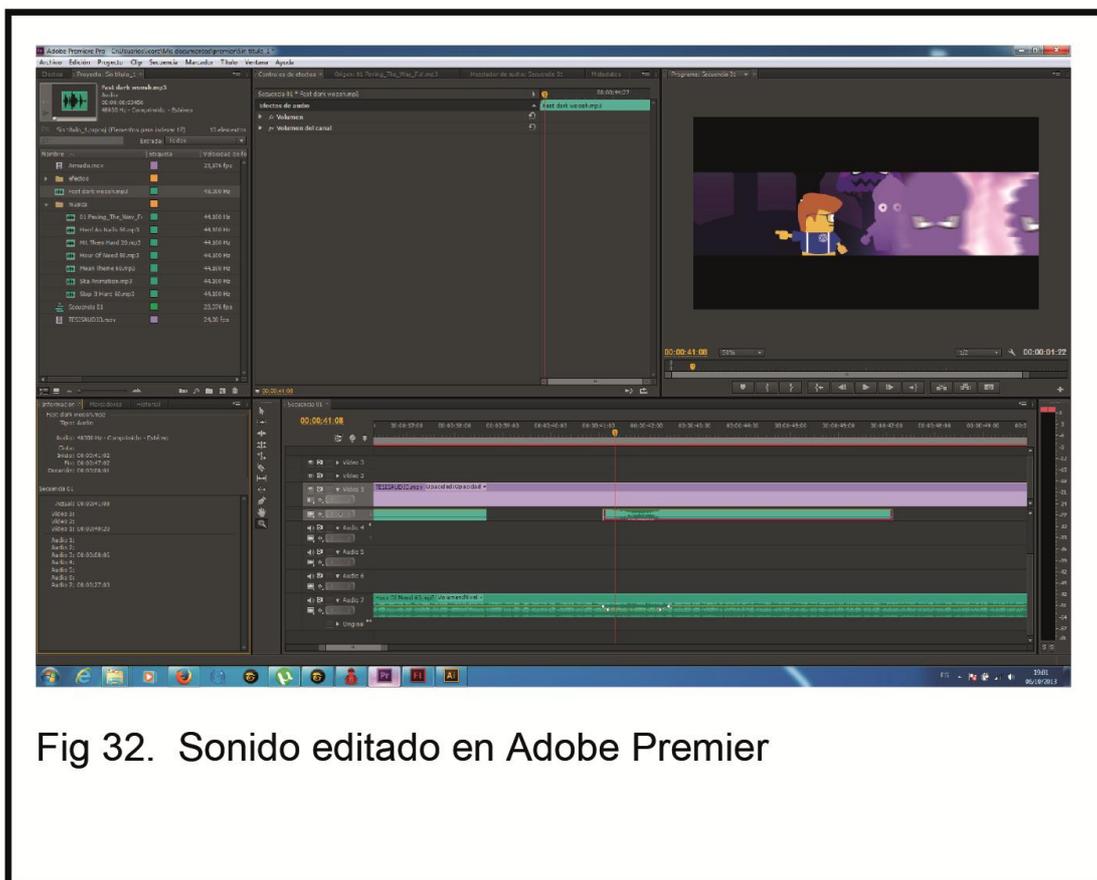


Fig 32. Sonido editado en Adobe Premier

## CAPITULO VII

### 7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 7.1 Conclusiones

En la etapa final es necesario analizar diferentes puntos o conclusiones a las que se llegó luego del trabajo realizado tanto en la investigación como en el desarrollo de la animación.

- Como resultado final se puede observar un producto que servirá como herramienta para ayudar a difundir y prevenir la problemática del Bullying
- En la realización de este trabajo se puede observar cuales han sido las fortalezas y debilidades de cada estudiante en cuanto al manejo de herramientas en el desarrollo de esta animación, lo que ayuda a prepararse más para un futuro laboral.
- Se realizó una investigación, tanto en el área de la animación y su historia y las formas de representarla, como en que es el *Bullying* y sus tipos. De este modo se llegó a entender mejor los temas y así desarrollar una animación acorde con este tipo de problemática
- En la investigación previa, que se realizó para la creación de personajes fue de gran ayuda saber los tipos de animaciones, que más gustan a los chicos que están dentro del rango de edad al que va dirigido el corto y que son de la actualidad. Basados en esta referencia, se comenzó la creación de personajes con las diferentes características y luego se agrupó a los personajes según el papel que cumplen dentro la historia.

## 7.2. Recomendaciones

Al realizar el corto, cada etapa, tuvo momentos en los que se encontraron obstáculos y situaciones imprevistas que fueron resueltas, tomando decisiones, realizando cambios y buscando información precisa y de fuentes fidedignas para que el resultado final sea el deseado y brindar un producto de calidad.

Por estas razones es pertinente dar las siguientes recomendaciones.

- Es importante que en futuros trabajos, si se realiza encuestas, estas sean hechas, con un mayor número de muestra para tener un resultado más real del que se tuvo en este trabajo. Es decir recurrir a más centros educativos y si es posible de diferentes condiciones tanto económicas como sociales. Para mejores resultados las encuestas deberán ser más específicas y relacionadas con el tema.
- Resulta conveniente realizar algo simple y sencillo cuando hay un bajo presupuesto o no se dispone de tiempo suficiente.
- Ser proactivo, curioso, ordenado y buscar más conocimientos que los impartidos por universidad en el campo es de vital importante, ya que los conocimientos, habilidades y experiencia se los va a adquiriendo en la práctica solucionando las dificultades que se presentan sobre la marcha.
- Tener una idea clara, simple y atractiva junto con saber escoger tanto a personajes, escenario, colores, formas y el tipo de animación que se utilizara siempre viendo el público al que va dirigida es la clave de conseguir un buen producto.

## REFERENCIAS

Avilés Martínez, J.M. (2001)

“Bullying: intimidación y maltrato entre el alumnado” Bilbao: Stee-Eilas.

Catherine Mcbride, 2012. Bullying en el Ecuador,

Recuperado el 5 de septiembre de 2013.

Cerezo Ramírez, F. (1997). *Conductas agresivas en la edad escolar*. Pirámide.

Fraser, T. y Banks, A. (2005). *COLOR la guía más completa*.

*Barcelona, España*: Equipo de Edición S.L., Barcelona.

Jc673. (2013). *Scribd Inc*. Recuperado el 20 de Abril de 2013, de

Scribd Inc.: <http://es.scribd.com/doc/47335520/Historia-de-la-Animacion>.

José Claudio Carrillo Navarro. *Bullying. Maltrato entre alumnos*.

María Teresa Prieto Quezada, José Jiménez Mora.

Mark Simon (2003) Producing Independent

2D Character Animation Making and Selling a Short Film.

Mark T. Byrne (1999) Animation The Art of Layout and Storyboarding.

MARVEL (2009). The MARVEL ENCYCLOPEDIA

The definitive guide to the characters of the marvel universe.

Updated and expanded.

Mozarr, J.-F. (Productor), Lurie, J. (Escritor), & Lurie, J. (Dirección). (2009).

*The silence beneath the bark le silence sous lécorce* [Película].

Francia: Jens Fiction - lardux Films.

Negrete, N. (01 de Enero de 2013). *Adobe Flash*.

Recuperado el 19 de Mayo de 2013,  
de <http://www.slideshare.net/nilsonmix07>.

Lalana, V. (2012?). *La Animación*.

Recuperado el 28 de mayo de 2013,  
de Scribd: <http://es.scribd.com/doc/75978031/La-animacion>

*Ley que promueve la convivencia sin violencia en las Instituciones Educativas.*

(3 de junio de 2012)

Obtenido de [http://www.minedu.gob.pe/files/3470\\_201206041509.pdf](http://www.minedu.gob.pe/files/3470_201206041509.pdf).

Observatorio de los derechos de la niñez y la adolescencia;

Plan International, Save the Children, UNICEF. (2012).

*Estado de los derechos de la niñez y la adolescencia 1990-2011.*

Quito, Ecuador: Observatorio Social del Ecuador.

Ortega, R. (1998). *La convivencia escolar: qué es y cómo abordarla*.

Sevilla: consejería de Educación y Ciencia. Junta de Andalucía.

Recuperado de :

Campaña mundial Basta de Bullying

<http://www.bastadebullying.com/#consejo>

<http://www.girleffect.org/>

<http://www.manvsmagnet.com/>

<http://www.wk.com/http://www.nexusproductions.com/>

<http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/1774/1/106659.pdf>.

Richard Williams Director of animation “who framed roger rabbit”.

The animator’s survival kit. A manual of methods, principles and formulas  
for classical, computer, games, stop motion and internet animators.

Rigby, K. (2007). *Bullying in schools and what to do about it.*

Victoria-Australia: BPA / Print Group.

Steve Roberts (2007). Character Animation 2D skills for better 3D

Taylor, R. (2004). *Enciclopedia de Técnicas de Animación.*

(G. D. Masso, Trad.) Barcelona, España: EDITORIAL ACANTO, S.A.

Tévar, M. P. (2013). *Scribd Inc.*

Recuperado el 16 de Abril de 2013,

Scribd Inc.: <http://es.scribd.com/doc/7995932/Animacion2D>

White, T. (2009). *How to make animated films.*

Oxford: Elsevier, Inc.

## **ANEXOS**

## ANEXO 1

### FORMATO ENCUESTA

1.- ¿Te has sentido alguna vez incómodo(a) en tu colegio?

SÍ

NO

2.- ¿Quién te ha hablado de Bullying?

a) Profesores

c) Amigos

b) Padres

d) Otros (indica quien) \_\_\_\_\_

3.- ¿Qué es para ti el Bullying? (encierra una sola respuesta)

a) Un pasatiempo

c) Es un abuso dañino

b) Algo normal que pasa mientras crecemos

d) Una broma

4.- Señala qué tipo de Bullying conoces.

a) verbal

c) psicológico

e) por Internet

b) físico

d) sexual

5.- ¿En tu colegio en donde ocurre más frecuentemente el Bullying?

a) baño

e) recreo sin maestro

b) salón sin maestro

f) camino al colegio

c) salón con maestro

g) camino a la casa

d) recreo con maestro

6.- ¿Qué haces en un caso de que veas a un compañero ser violento con otro?

a) aviso

d) me río

b) ayudo

e) nada

c) me voy

7.- ¿Qué haces cuando te molestan?

- a) los acuso
- b) les pego
- c) me desquito
- d) aguanto
- e) lloro
- f) no voy al colegio

8.- ¿Por qué crees tú que algunos niños y jóvenes molestan a otros?

- a) Por venganza
- b) Porque los compañeros son débiles
- c) Por venganza o envidia

9.- He agredido o humillado alguna vez

SÍ

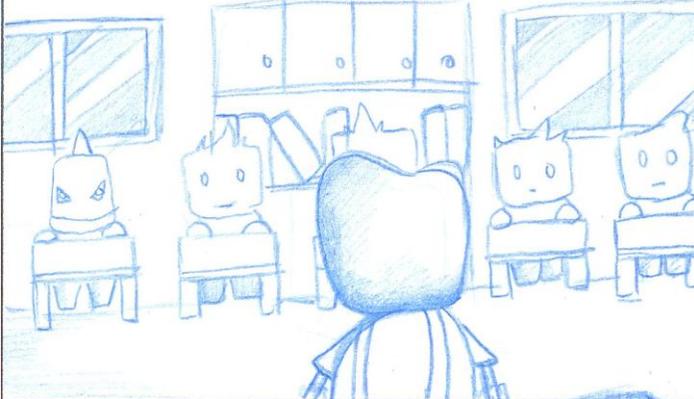
NO

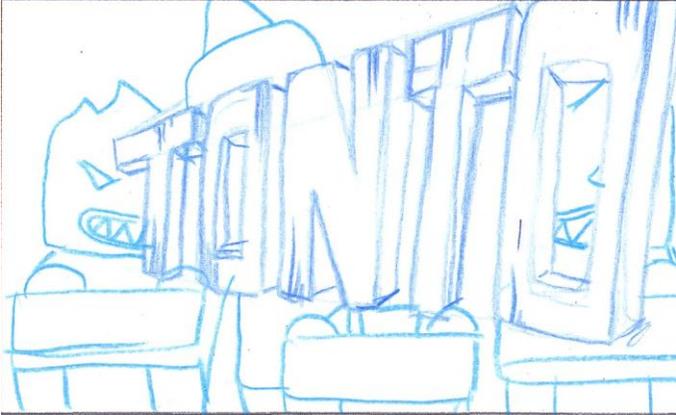
10.- ¿Qué puedo hacer para parar el Bullying?

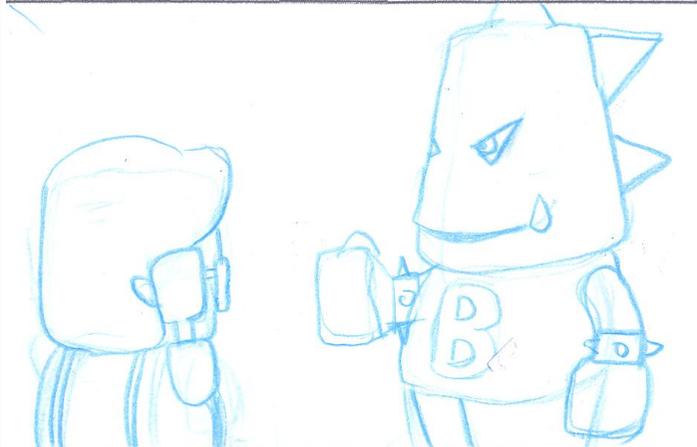
- a) Quedarme callado y mirar para otro lado
- b) Unirme con mis compañeros y decirle al agresor que pare
- c) Decirle al maestro o alguna autoridad del colegio
- d) Decirle a mis padres

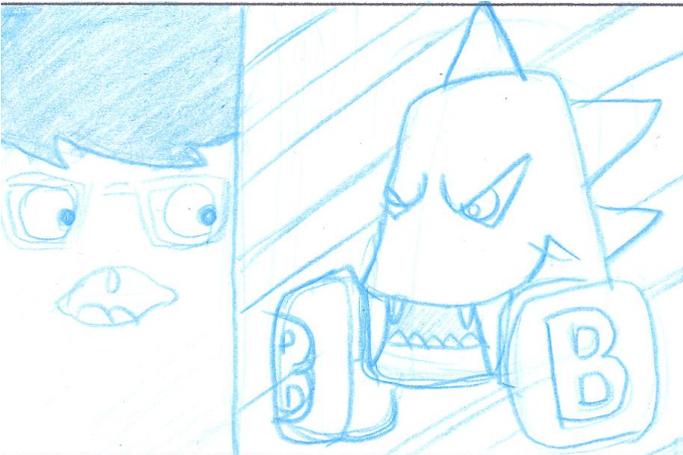
## ANEXO 2

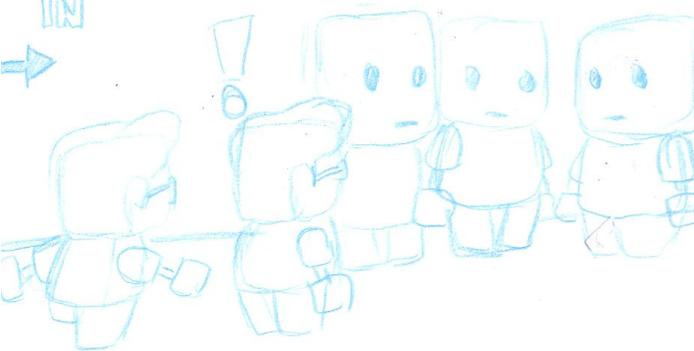
### GUIÓN TÉCNICO

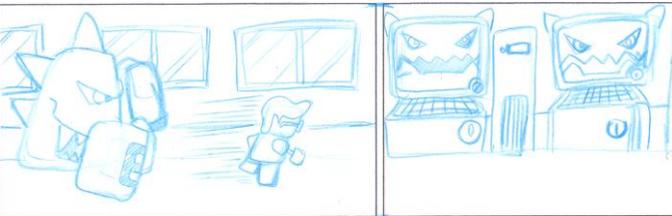
		GUIÓN TÉCNICO					AUDIO
Nº PLANO	TIEMPO	¿QUÉ SE VERÁ?	PLANO	PUNTO DE VISTA	CÁMARA	EFECTOS	¿QUÉ Y CÓMO SE OIRÁ?
1			Plano General José entra al aula de clases, sus compañeros lo miran cuando entra.	normal	Fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido
2			Plano medio José esta sentado en su asiento y de repente llegan sus compañeros uno por detrás y otro por cada lado, le empiezan a insultar, diciéndole palabras bastante ofensivas.	Normal	Fija	Rayos salen de las bocas de los personajes.	Sonido de Fondo y efectos de sonido

3			<p>Plano medio Los compañeros insultan a Jose, palabras grandes que aparecen y desaparecen salen de la boca de sus compañeros, mientras el fondo se torna cada vez mas oscuro, hasta volverse totalmente negro.</p>	normal	Fija	aparecen palabras ofensivas.	Sonido de Fondo y efectos de sonido
4			<p>Primer Plano José empieza a correr en la oscuridad, se hace un zoom in a su rostro donde se muestra su desesperación.</p>	normal	Zoom		Sonido de Fondo y efectos de sonido

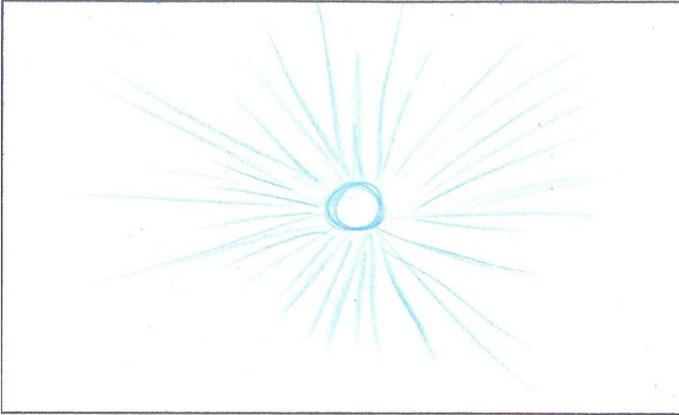
5			<p>Primero plano José sigue corriendo, de repente se para bruscamente y se toma su cabeza como muestra de asombro.</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido
6			<p>Primero plano José sigue corriendo, de repente se para bruscamente y se toma su cabeza como muestra de asombro.</p>	normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido

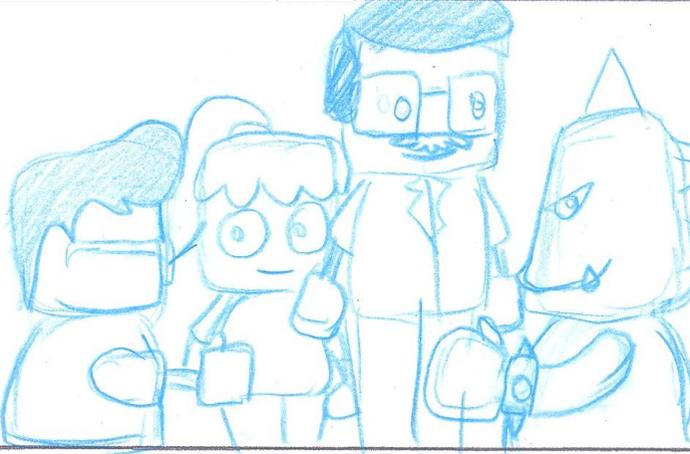
7			<p>Plano Conjunto José no podía salir de su asombro y más al ver como su compañero se transformaba en un horrible monstruo.</p>	Normal	fija	Efecto de remolino	Sonido de Fondo y efectos de sonido
8			<p>Primer Plano Se muestra la pantalla dividida, en la mitad izquierda se ve a José bastante asustado y en la mitad derecha se muestra a su compañero transformado en monstruo.</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido

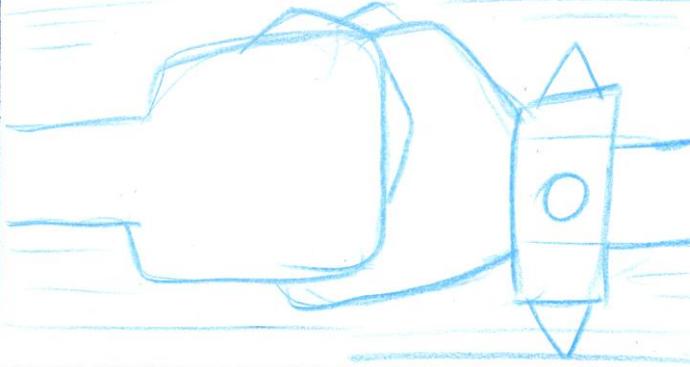
9			<p>Plano general El monstruo empieza a perseguir a José quien mientras corre grita desesperadamente.</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido
11			<p>Plano Conjunto Varios niños están reunidos en un lugar, José entra a cuadro y mientras sigue corriendo se percata de que esos niños están ahí.</p>	Normal	fija	Destello en los personajes.	Sonido de Fondo y efectos de sonido

12			<p>Plano Conjunto José va corriendo hasta los niños que están ahí, pero ellos no le hacen caso y se marchan.</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido
13			<p>Plano General José se percata que el monstruo aun lo persigue, por lo que sigue corriendo. Al correr José pasa por un lugar donde hay unas computadores que lo miran con ojos extraños y mueven su boca en señal de querer comerlo.</p>	Normal	Pan		Sonido de Fondo y efectos de sonido

14			José sigue corriendo, hasta que llega a un callejón sin salida, mientras el monstruo cada vez está más cerca.	Normal	Zoom		Sonido de Fondo y efectos de sonido
15			Una mano baja hasta toparle el hombro a José en señal de ayuda, en la mira y la toma.	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido

16			Se muestra un agujero y a José saliendo de él,	Normal	fija	Efecto de destello	Sonido de Fondo y efectos de sonido
17			Esc. Panel  José sale del agujero y se da cuenta que es una compañerita de su aula quien lo ayuda, después los dos corren en busca de ayuda.	Zoom	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido

18			<p>Plano Americano</p> <p>El profesor habla con el amigo que molesta a Jose y le pide que no lo vuelva a hacer</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido
19			<p>Plano medio</p> <p>El profesor hace que el compañero de Jose le pida disculpas.</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido

19			<p>Plano detalle</p> <p>Las manos de Jose y su compañero se aprietan</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido
20			<p>Plano General</p> <p>Todos los niños del aula de clases están felices.</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido

21		 <p>NO + BULLYING</p> <p>Five simple line-drawn figures of people are positioned below the text.</p>	<p>Plano General</p> <p>Aparece letrero de no más bullying sobre los personajes.</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido
22		 <p>NO + BULLYING</p> <p>LA AYUDA ES PARTE DE LA SOLUCIÓN</p>	<p>Plano General</p> <p>Debajo del letrero de no más bullying aparece letrero de la ayuda también es parte de la solución.</p>	Normal	fija		Sonido de Fondo y efectos de sonido