



FACULTAD DE COMUNICACIÓN

**DISEÑO GRÁFICO Y ANIMACIÓN APLICADOS AL RESCATE DE LAS
LEYENDAS DE QUITO:
CASO CANTUÑA Y EL ATRIO DE SAN FRANCISCO**

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos
para optar por el título de Diseñador Gráfico - Industrial, con el grado de
Licenciatura en Ciencias de la Comunicación, de la Escuela de Comunicación

Profesor Guía:

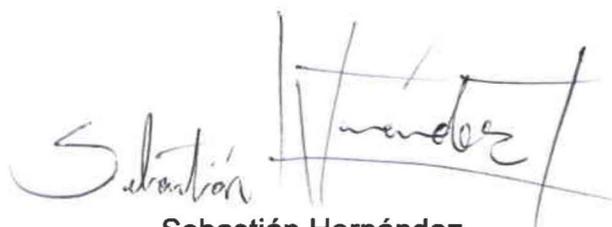
B.A. Artes Digitales. Sebastián Hernández

Daniel Pazmiño Arias

2009

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

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

A handwritten signature in black ink, reading "Sebastián Hernández". The signature is written in a cursive style with a large initial 'S' and a stylized 'H'.

Sebastián Hernández

B.A. Artes Digitales

C.I. 171649019-6

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.



Daniel Pazmiño
C.I. 171196537-4

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia y a mis amigos por estar siempre a mi lado apoyándome en la realización de este proyecto.

RESUMEN

Este proyecto parte de una realidad social que se vive y se hace más obvia cada día, la pérdida de identidad nacional y el olvido de las leyendas quiteñas. La introducción de la tecnología y los nuevos medios han reemplazado las tradiciones orales con las cuales se mantenían vivos estos relatos.

La investigación de este proyecto se centra en descubrir los factores que han llevado a la sociedad ecuatoriana a preferir lo extranjero, cuales son las razones por las que no se han desarrollado proyectos capaces de contrarrestar este desbalance, y con que posibilidades se cuenta hoy en día para poder lograrlo.

El objetivo de la presente propuesta es comprobar si con las opciones y métodos investigados, es posible desarrollar un proyecto audiovisual que eleve a las leyendas quiteñas a un nuevo lenguaje que les devuelvan el interés que se ha perdido. La popular leyenda de *Cantuña y el atrio de San Francisco* ha sido seleccionada como un plan piloto que permita conocer el resultado de esta propuesta. Recurriendo a algunos de los paquetes de *software* más utilizados en estos días se ha logrado obtener un producto de calidad que con un enfoque innovador es totalmente fresco para la audiencia. Dirigida hacia el público infantil y juvenil, la propuesta ha tomado como referencia tanto a los dibujos animados modernos como el arte ecuatoriano colonial y contemporáneo.

Para concluir, el proyecto ha demostrado que es posible realizar un producto de animación en el país, y que su éxito dependerá tanto del diseño previo como de lo alineadas que estén las expectativas de producción a los recursos del país.

ABSTRACT

The fundamental question that drives this project is an unfortunate fact of modern Ecuadorian society: the gradual loss of its rich narrative tradition, dating back from the times of the Spanish Colonies. The introduction of technology and new media has replaced the oral tradition with which these stories are kept alive.

This research project focuses on discovering the factors that led the Ecuadorian society to prefer the foreign, a driving cause for the near-complete absence of projects capable of counteracting this imbalance, and what possibilities are currently to achieve.

The goal of this proposal is to demonstrate that the researched techniques make it possible to develop a media project that presents the waning legends of Quito in an attractive way, rekindling the lost interest of its populace. The popular legend of Cantuña and the Atrium of San Francisco has been selected as a pilot scheme to ascertain the outcome of this proposal. Drawing on some of the most widely used multimedia and animation software packages these days, I have created a quality media product that places the theme of Quito's legends in a refreshing new light. Targeted at children and young people, draws from modern cartoons, as well as from colonial and contemporary Ecuadorian art.

This project shows that it is possible produce an animated short film with the resources available in Ecuador, and that its success is dependant on its preliminary design and pre-production and on how the results of the pre-production phase align themselves with the available resources.

ÍNDICE

Introducción.....	1
1. Capítulo I: Las leyendas de Quito.....	2
1.1 La situación de las leyendas quiteñas.....	2
1.2 Imposición de lo exterior.....	3
1.3 Las Leyendas en otros medios.....	6
1.4 La opción audiovisual.....	7
2. Capítulo II: La animación aplicada al rescate de las leyendas quiteñas.....	9
2.1 La animación en el Ecuador.....	9
2.2 La tecnología a favor del rescate de las leyendas.....	13
2.3 Tipos de animación.....	14
2.3.1 Dibujos animados.....	14
2.3.2 Animación corpórea.....	16
2.3.3 Animación generada por computador.....	17
3. Capítulo III: El diseño gráfico aplicado al rescate de las leyendas quiteñas.....	21
3.1 La importancia del diseño en la animación.....	21
3.2 Arte conceptual.....	22

4. Capítulo IV: Elaboración de una propuesta de diseño y animación.....	23
4.1 Definiendo un proyecto para el rescate de las leyendas.....	23
4.1.1 Difusión.....	24
4.2 Pre-Producción.....	26
4.2.1 Cronograma.....	26
4.2.2 Guión.....	29
4.2.3 Storyboard.....	33
4.2.4 Definiendo un estilo gráfico.....	33
4.2.5 Desarrollo del estilo.....	40
4.2.6 Color y escenarios.....	49
4.3 Producción y post-producción.....	53
Conclusiones.....	58
Bibliografía.....	60
Anexos.....	62
Anexo 1.....	63
Anexo 2.....	86
Anexo 3 (DVD).....	89



INTRODUCCIÓN

Actualmente la tecnología y los medios de comunicación han forjado una sociedad que se basa en lo visual. En el Ecuador, existe un bombardeo continuo de imágenes que proyectan realidades ajenas a la nuestra. Hace algunas décadas, era muy común para los niños quiteños escuchar aquellas leyendas llenas de magia, misterio e imaginación que ahora han sido reemplazadas con fantasías de otras culturas a través del cine, la televisión y el Internet.

La investigación de este proyecto busca recoger la información necesaria acerca del estado de conservación y difusión en la que se encuentran las leyendas quiteñas, y los recursos tecnológicos y de información que se dispongan en el país. Además se pretende conocer las bases técnicas y artísticas que se necesita saber para elaborar un proyecto de animación y cuáles han sido los obstáculos que han impedido realizar un proyecto como tal anteriormente.

El objetivo de este proyecto es buscar la manera más óptima de rescatar las leyendas de Quito haciendo uso del lenguaje audiovisual, y dotarlas del atractivo necesario para ubicarlas al nivel del entretenimiento de los dibujos animados actuales, sin perder la esencia de su magia y tradición. Así se estará utilizando el mismo medio que causa la pérdida de identidad, a favor su rescate.



CAPÍTULO I

Las leyendas de Quito

1.1 La situación de las leyendas quiteñas

Es importante saber el lugar que ocupan las leyendas en la identidad cultural de una sociedad. Las leyendas, a diferencia de la historia, tienen un aspecto más cotidiano y comunitario, en el que se depositan los valores morales de dicha comunidad. Encierran en sí los orígenes de una sociedad y de cómo su visión del mundo va cambiando conforme transcurre el tiempo. Al ser abordadas desde distintos puntos de vista, las leyendas pueden ser consideradas como una puerta a la pluralidad de una identidad rica y diversa.

Sin embargo dicha identidad nacional es desvalorizada en la actualidad y desaparece poco a poco, siendo sustituida por una identidad única y globalizada, cuyo fin es el desarrollo económico.¹ En Quito la situación no es distinta, y sus leyendas ahora permanecen principalmente en libros de compilaciones cuyo fin ha sido evitar su desaparición. A pesar de ello, estas aún permanecen distantes y olvidadas por nuestra sociedad.

Además de ser un elemento importante en la identidad quiteña, nuestras leyendas están cargadas de una fuerza que se basa tanto en la exaltación de lo mundano como en lo mágico y sobrenatural, por lo cual han sido consideradas en este proyecto como un elemento potencial para ser llevado a nuevos medios de comunicación con el fin de revivirlas en la conciencia colectiva.

Pero para poder definir el mejor medio para rescatar las leyendas es necesario conocer cuáles son los factores principales que hacen que nuestra identidad sea desplazada.

¹ FREIRE, Edgar: *QUITO: TRADICIONES, LEYENDAS Y MEMORIA*. 2ª Edición, Editorial Libresa, Quito, Ecuador, 2006. Pág. 23-26.



1.2 Imposición de lo exterior

La pérdida de identidad tiene inicio en un ideal desesperado de desarrollo económico, el fenómeno se viene dando en Quito desde aproximadamente cuatro décadas. Las sociedades se desconectan de sus raíces y avanzan hacia un horizonte ajeno. Edgar Freire, autor de varios libros sobre Quito, lo describe claramente:

El súbito desarrollismo que genera la explotación del petróleo trae consigo un crecimiento desordenado de la ciudad, más permeabilidad a las influencias foráneas y un acusado afán de modernización que vuelve la espalda a lo tradicional.²

Es en este punto donde se inicia la invasión de culturas extranjeras que se imponen ante la nuestra, y la manera en que lo hacen es a través del desarrollo tecnológico de las comunicaciones. La apertura se inició con el cine y la radio, comunicando sectores alejados y mostrando realidades de sociedades distintas a la nuestra. Sin embargo el principal elemento que homogenizó e integró a las regiones distantes fue la televisión.³

Una investigación de CEDATOS (Centro de Estudios y Datos), en el año 1997, revela que el 94% de la población en el Ecuador ya tenía un televisor.⁴ Además la mayoría de los programas que se transmiten en el país son importados principalmente desde los Estados Unidos, y pertenecen a las grandes transnacionales de la información.⁵

² FREIRE, Edgar: *QUITO: TRADICIONES, LEYENDAS Y MEMORIA*. 2ª Edición, Editorial Libresa, Quito, Ecuador, 2006. Pág. 21.

³ NUÑEZ, Luis; SOLÍS, Beatriz: *Comunicación: identidad e integración latinoamericana*. 1ª Edición, Universidad Iberoamericana, A.C., México, 1994. Pág. 36.

⁴ ARGUELLO, Mónica: *38 años y todavía no se arranca*. Diario el comercio, Quito, Ecuador, 21 de enero de 1997, Pág. C6.

⁵ MOREANO, Alejandro: *A control remoto*, Asociación de Cineastas del Ecuador. Revista Cuadro a Cuadro, No.8, Quito, Ecuador, enero 1995, Pág. 5.



Dichas transnacionales, que en su mayoría pertenecen al imperio norteamericano, son la causa del desplazamiento de la identidad nacional, debido a que su estrategia de mercadotecnia se basa en “la demolición de las tradiciones comunitarias y la implantación de los espejismos del consumo”.⁶

Son cerca de cuarenta años de una estrategia que ha forjado e impuesto tendencias de entretenimiento con lo cual se implanta de manera desapercibida por la audiencia, una nueva identidad monolítica y fácilmente controlable por los medios de comunicación que no admiten la diversidad cultural en su programación. Esto causa la paralización de una identidad nacional que es plural y mutable por naturaleza. Se trata entonces de un proyecto exitoso a nivel comercial en primer plano, y a nivel ideológico en segundo.⁷ Es por eso que esta identidad globalizada e integradora se ubica solamente en el espacio de lo rentable.

Ulises Estrella, director de la Cinemateca nacional de la Casa de la Cultura, expresa que el contenido indiscriminado de la programación nacional se debe a la falta de leyes que regulen en el espacio audiovisual ecuatoriano, por lo que la programación se rige bajo la lógica del *rating*.⁸ Esa es la razón por la cual, fuera de los informativos, el resto de las producciones nacionales “no son más que una copia pedestre de lo que viene de afuera”.⁹

Es que el encuentro entre el consumismo y lo tradicional hace que la identidad propia se encierre en lo sentimental y lo marginado, y que tenga que apegarse a un modelo norteamericano para poder seguir el crecimiento y desarrollo que la

⁶ NUÑEZ, Luis; SOLÍS, Beatriz: *Comunicación: identidad e integración latinoamericana*. 1ª Edición, Universidad Iberoamericana, A.C., México, 1994. Pág. 43.

⁷ NUÑEZ, Luis; SOLÍS, Beatriz: *Comunicación: identidad e integración latinoamericana*. 1ª Edición, Universidad Iberoamericana, A.C., México, 1994. Pág. 38- 40.

⁸ ESTRELLA, Ulises: *Tv y educación en el año de la familia*. Asociación de Cineastas del Ecuador. Revista Cuadro a Cuadro, No.8, Quito, Ecuador, enero 1995, Pág. 7.

⁹ CARDENAS, Eliécer: *Televisión ecuatoriana técnica y subdesarrollo*. Asociación de Cineastas del Ecuador. Revista Cuadro a Cuadro, No.8, Quito, Ecuador, enero 1995, Pág. 3.



modernización implica. Esto hace que lo propio sea reprimido y se convierta en objeto de burla y entretenimiento superficial. Un ejemplo general de este problema lo explica Carlos Monsivais en el libro *Comunicación: identidad e integración latinoamericana*, en el caso de México:

... es constante el deseo de ridiculizar el habla y las vestimentas del indígena, caricaturizando, por ejemplo, a quienes en las urbes viven primitivos, se dice, y eso autoriza y santifica la burla... la TV le añade a la cultura urbana elementos de distancia y superioridad ante lo indígena o su prolongación arrabalera.¹⁰

La situación no difiere mucho en el Ecuador donde hay programas como *Haga negocio conmigo* o *Chispazos* que exaltan la diferencia entre las clases sociales, donde los pobres hacen lo que sea por dinero y divierten a la audiencia.¹¹ También se tiene como ejemplo a personajes como *Moti* y *El Cholito*¹² y series como *Mi Recinto*¹³, que parodian a las clases marginadas como objetos de burla y entretenimiento, y dificultan que la identidad local se tome en serio.

A todo esto se le suman las modas, cultura, empleo del tiempo libre, etc. Que tratan de imitar tristemente a la usanza estadounidense, en un desesperado intento de pertenecer culturalmente al Primer Mundo. Es por eso que el deseo por lo norteamericano es un impulso de las masas. ¿Cómo afecta eso a las leyend

La televisión cumple la tarea de entretener, y eso básicamente es hacer que una persona pase su tiempo cómodamente sin hacer nada realmente productivo.

¹⁰ NUÑEZ, Luis; SOLÍS, Beatriz: *Comunicación: identidad e integración latinoamericana*. 1ª Edición, Universidad Iberoamericana, A.C., México, 1994. Pág. 37.

¹¹ CASTRO, Karina; SÁNCHEZ, José: *Dibujos Animados y Animación: Historia y compilación de técnicas de producción*. 1ª Edición, Ediciones ABYA-YALA, Quito, Ecuador, 1999. Pág. 15

¹² Personajes pertenecientes al programa *VIVOS*, creado por la productora independiente Orbeluna.

¹³ Programa de televisión que parodia al montubio ecuatoriano, transmitido por TC televisión.



Proporcionar material audiovisual que ya está pensado y procesado, hace más fácil manipular la decisión de la audiencia acerca de lo que quieren ver.¹⁴

La TV pasa a ocupar el tiempo libre de las personas, sustituyendo el tiempo que se empleaba en continuar la tradición que en el caso de los quiteños era principalmente oral, "... en el ámbito hogareño, durante las sabrosas tertulias de sobremesa que seguían a las meriendas..."¹⁵. Cuando se contaban las leyendas de la ciudad.

Sin embargo la TV es simplemente un elemento de la modernidad y no es en sí la raíz del problema, pero sí lo es la manera en que este poderoso medio es usado. Al ser constantemente avasallados por realidades ajenas a la nuestra, y sin ningún referente propio serio que permita contrarrestar la desnacionalización, la identidad y las leyendas han desaparecido de la práctica cotidiana en nuestra sociedad.

1.3 Las leyendas en otros medios

Como se dijo anteriormente, la pérdida de la tradición oral ha desplazado a las leyendas de la conversación cotidiana a libros de compilaciones.

La introducción de la tecnología y los medios audiovisuales, han desplazado hasta cierto punto la atracción de los ciudadanos quiteños, hacia los libros.

¿A dónde más fueron las leyendas? Algunas han sido presentadas en obras de teatro, unas pequeñas y otras grandes como *Cantuña, el canto de la piedra* que se presentó en el 2003 en la Iglesia de San Francisco, donde se presentó en un acto que incorporó también acrobacias y juegos artificiales.¹⁶ La misma leyenda

¹⁴ NUÑEZ, Luis; SOLÍS, Beatriz: *Comunicación: identidad e integración latinoamericana*. 1ª Edición, Universidad Iberoamericana, A.C., México, 1994. Pág. 40,42 y 44.

¹⁵ FREIRE, Edgar: *QUITO: TRADICIONES, LEYENDAS Y MEMORIA*. 2ª Edición, Editorial Libresa, Quito, Ecuador, 2006. Pág. 26.

¹⁶ Diario El Comercio; Quito, 9/10/2003.



también ha sido llevada al cine en un cortometraje de quince minutos realizada por Ulises Estrella.¹⁷ Las leyendas también han sido expuestas por medio de la radiodifusión hasta hoy en día.¹⁸ No se debe olvidar que el Internet también proporciona un fácil acceso a su lectura.

Si bien las leyendas quiteñas se han trasladado a otros medios más accesibles, ya sean masivos o no, su traducción a estos medios aún no logra nivelarse a los atractivos foráneos para contrarrestarlos. Los programas de televisión y las películas de cine aún resultan más absorbentes para una sociedad cuyo significado de entretenimiento ha cambiado drásticamente.

1.4 La opción audiovisual

Como se ha visto hasta ahora, nuestras leyendas son opacadas por los medios masivos audiovisuales, y competir contra un nuevo estilo de vida no tiene caso, pero se puede utilizar las herramientas que han forjado esta nueva cultura para llevar las leyendas a un nivel más fresco y atractivo.

Por su naturaleza, las leyendas tienen un gran potencial de ser traducidas a imágenes y sonidos. Las dos opciones que pueden resultar más atractivas para los quiteños son las producciones filmadas y la animación.

El problema con las producciones cinematográficas es que para obtener un producto atractivo y de calidad, se necesita contar con grandes recursos para resolver problemas de *casting*, locaciones, vestuario, equipos, técnicas, gente capacitada, etc.

La animación mantiene muchos de estos problemas, sin embargo los costos se pueden reducir fácilmente y la producción es menos limitante gracias a los recursos tecnológicos.

¹⁷ Cinemateca Nacional del Ecuador.

¹⁸ Diario El Comercio; *Estefanía Montalvo. Redactora*; Quito, 6/21/2008.



Siendo la animación una llamativa opción para elevar las leyendas al nivel audiovisual, es importante conocer la disponibilidad de recursos de esta técnica en el Ecuador, sus ventajas y desventajas.



CAPÍTULO II

La Animación aplicada al rescate de las leyendas quiteñas

2.1 La animación en el Ecuador

Si bien la producción cinematográfica y de televisión en el Ecuador va ascendiendo, el área de animación está totalmente descuidada con una invasión completa de dibujos animados que vienen del extranjero. Desde sus inicios en el país, los dibujos animados nacionales no han tenido un camino fácil; sin embargo en estos días la fácil accesibilidad a la información y a la tecnología está abriendo un camino para la animación. Es importante conocer la trayectoria de los dibujos animados en el país para poder tener una proyección a futuro tomando en cuenta los obstáculos y limitantes que han sido sobrepasados y los que aun siguen vigentes.

Todo inició en 1964 cuando el caricaturista Gonzalo Orquera inició un proyecto de animación llamado "La ventana de los Andes". Orquera conseguiría más tarde información proveniente de Walt Disney sobre dibujos animados. Años más tarde realizaría cortos publicitarios simples que constaban solamente de trazos en blanco y negro.

En 1972 Orquera regresa de Estados Unidos trayendo consigo mucho más conocimiento y equipos de animación. Siendo el único artista en el país que contaba con este equipo y conocimiento, tenía la intención de realizar producciones de ficción y resaltar lo propio como la música, lugares, gente, etc. Sin embargo la publicidad demostró ser la única aplicación rentable de sus conocimientos, y su sueldo en esta rama no pudo cubrir sus costos de producción, obligándolo a vender sus equipos.¹⁹

¹⁹ CINEMATECA NACIONAL: Entrevista al Gonzalo Orquera, Casa de la Cultura Ecuatoriana, Serie: Testimonio, transcripción Casete No. 4, 20 de diciembre de 1984, Quito, Ecuador, Pág.2.



En 1980 Miguel Rivadeneira, quiteño, también se adentró en el tema, creando publicidad para el Banco de los Andes y Cerámica Andina. De acuerdo con Rivadeneira, las técnicas disponibles en aquella época hacían que treinta segundos de animación equivalgan al tiempo de producción en video de cincuenta documentales.

En 1984 se crea Cinearte, empresa de publicidad dirigida por Edgar Cevallos, que luego de unos años produciría dibujos animados. La primera animación fue acerca de la popular mascota del Municipio de Quito en tiempos en que Rodrigo Paz estaba en la alcaldía: Don Evaristo.



Fig. No 2-1 Don Evaristo, creado por Edgar Cevallos. Fuente: <http://www.animecfest.com/>

Luego apareció el personaje “Máximo” creado por *Disney* y animado por Cinearte, empresa que fue elegida por UNICEF debido a que contaba con las cualidades económicas y técnicas. El primer comercial salió en 1992, cada comercial consistía en consejos de salud dados por *Máximo*.

Estos cortos tuvieron un costo que varió entre 4.000 y 12.000 dólares cada uno. El director de estos cortos fue el animador cubano Rodolfo Díaz, y contaba con un equipo de treinta animadores que producían un promedio de un minuto de animación al mes, requiriendo un total de 1440 cuadros dibujados para cada minuto.



Fig. No 2-2 Acetato de Máximo realizado por Cinearte, fotografiado por Daniel Pazmiño.

En 1996 Cinearte inició la producción de una serie llamada *Albert* con un estilo similar al de “Máximo”; sin embargo nunca fue terminada por falta de financiamiento. Otro de sus grandes proyectos, *La Historia del Ecuador: los días buenos de la patria*, hecho con la técnica de *stop-motion*, que consiste en grabar y mover un objeto estático cuadro por cuadro para aparentar su movimiento, tuvo la misma suerte.

En 1990 se realizó la primera animación con gráficos generados por computador; se trataba de una publicidad para el Centro Comercial Plaza Mayor, realizado por Álvaro Villagómez, quien trabajaba para la productora ya desaparecida Crafts.

En 1991 Xavier Bonilla produjo 12 cortos igualmente producidos en computadora; inicio utilizando un *mouse* como herramienta de dibujo y luego una tableta digitalizadora que permite utilizar un lápiz digital en lugar del *mouse*, y facilita hacer los trazos.

La producción más representativa de Guayaquil aparece en 1992 con el personaje “Juan Pueblo”, creado por Luis Peñaherrera para ser empleado en campañas del Municipio de Guayaquil. Es por así decir el equivalente al Evaristo de Quito.

Se lo produjo haciendo dibujos en papel que luego fueron capturados con cámara de videos y pintados en un computador.



A finales de 1994, en Quito, se dictó el primer curso dedicado específicamente al desarrollo de dibujos animados, en la ciudad de Quito. El curso fue dictado por los artistas cubanos María Emilia Suárez y Juan Ruiz; ambos trabajaban en el área de animación para la televisión cubana. El resultado del curso fue un cortometraje de 52 segundos realizado por 13 participantes en un período de 6 semanas a tiempo completo.

Como consecuencia del curso, en los años 1995 y 1996, Juan Ruiz y sus estudiantes ecuatorianos realizaron algunos cortos para CIESPAL. Luego crearon cuatro *spots* con el auspicio de FAO, el Gobierno de Países Bajos y el INEFAN. Cada cortometraje duraba cerca de un minuto, y tuvo un costo de producción aproximado de 5000 dólares con un equipo de cinco personas en un tiempo de cinco meses.

En 1997 en la ciudad de Cuenca, la Productora Carrasco empieza a realizar *spots* combinando animación 2D, 3D y acción real. Se realizaron cerca de treinta *spots* de aproximadamente cinco segundos cada uno. Ese mismo año dos integrantes de Cinearte se independizan y forman la empresa de publicidad Verdeimagen. Sus costos de producción son de 4000 a 12000 dólares por minuto de animación, realizado por siete personas, con un tiempo de producción aproximado de una semana por proyecto.

Como se ve hasta el momento, lo que mueve básicamente el desarrollo de la animación en el país es la publicidad. Los costos de producción elevados constituían una barrera de entrada para los proyectos con fines culturales.²⁰

Los altos costos son una gran desventaja pues limita hasta cierto punto el desarrollo creativo de las personas que trabajan en el medio y no dan lugar a

²⁰ CASTRO, Karina; SÁNCHEZ, José: *Dibujos Animados y Animación, Historia y comulación de técnicas de producción*, 1ª Edición, Ediciones ABYA-YALA, Quito, Ecuador, 1999. Pág. 18 - 29.



nuevas creaciones con otro tipo de motivación e inspiración, como por ejemplo la difusión cultural.

El desarrollo tecnológico fue reduciendo paulatinamente los tiempos y costos de producción. Además, la difusión de las técnicas de producción permitió la fundación de los primeros centros de aprendizaje de animación en el país.

2.2 La tecnología a favor del rescate de las leyendas

La llegada de las computadoras y el Internet marcaron un gran cambio en la situación de la animación en el Ecuador, no solo en cuanto a la capacidad de producción sino en el acceso a la información y aprendizaje de las técnicas de animación.

La mayoría de universidades e institutos ya cuentan con equipos modernos al servicio de los estudiantes, con los cuales pueden aprender y desarrollar proyectos multimedia, en los que la comunicación se da a través de varios medios informativos como imágenes, sonidos, y textos, simultáneamente. El desarrollo tecnológico también permitió que cada vez más estudiantes dispongan de herramientas sofisticadas.

Al aumentar la cantidad de personas con conocimientos y herramientas de producción, el potencial de desarrollar producciones de mayor calidad también aumenta. La enseñanza formal de animación en el Ecuador empezó en 1988 con la inauguración de la Universidad San Francisco de Quito. Un curso de dibujos animados estaba a disposición de los estudiantes como materia optativa dentro del pénsum en la carrera de Diseño Gráfico. En 1966, la universidad crea la carrera de Bachelor en Artes en Multimedia.²¹

²¹ CASTRO, Karina; SÁNCHEZ, José: *Dibujos Animados y Animación, Historia y comulación de técnicas de producción*, 1ª Edición, Ediciones ABYA-YALA, Quito, Ecuador, 1999. Pág. 18 - 29.



Otros centros de aprendizaje de animación incluyen: El Campus CTD Corporación de Tecnologías Digitales, ubicado en Quito, que ofrece educación superior enfocada en las nuevas tecnologías digitales con carreras de Animación 2D y 3D, y otros campos relacionados²². La Universidad de las Américas también cuenta con la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual, además de una nueva carrera de Tecnología en Animación Digital.²³

Poco a poco estas iniciativas han aumentado la cantidad de personas capacitadas para la realización de proyectos con fines distintos a los publicitarios. Sin embargo las limitantes que restan son el presupuesto y el medio de difusión.

2.3 Tipos de animación

Para poder plantear proyectos de animación con un menor costo y tiempo de producción, es necesario conocer que técnicas básicas existen y cuáles son sus ventajas y desventajas.

2.3.1 Dibujos animados

Este es el modo clásico de producir una película animada. Se realiza dibujando y filmando uno por uno cada cuadro de la película, a la que se le añadirá el sonido posteriormente. La filmación se realiza con una cámara de video que estaba fijada a una plataforma compleja controlada manualmente. Ahora los movimientos de cámara son controlados por computador.

La animación se realiza manualmente con láminas de acetato, formando capas o niveles para cada elemento. Por ejemplo, el fondo de una escena se ubica en la parte inferior de una serie de niveles de acetato que contienen distintos objetos o personajes a ser animados, y que son colocados uno encima de otro.²⁴

²² <http://www.uctd.com/>

²³ <http://www.udla.edu.ec/>

²⁴ TAYLOR, Richard: *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, 1ª Edición, Editorial Acanto, Barcelona, 2004. Pág. 26.



Tomando en cuenta que se dibujan veinticuatro cuadros por segundo, lograr algunos minutos de animación tomaría mucho tiempo y se necesitaría un equipo considerable de personas trabajando en ello. Por ejemplo, hacer un cortometraje de cinco minutos equivale a 72000 cuadros que tienen que ser dibujados y coloreados a mano, dependiendo de su complejidad cada dibujo podría demorar minutos u horas en ser realizado, por lo tanto la cantidad de personas que se necesitarían es numerosa.

Si bien esta no es la mejor opción tanto por los costos de los equipos como por el tiempo de producción, los principios fundamentales de los dibujos animados se aplican al resto de técnicas y es el punto de partida para entender las demás técnicas de animación.



Fig. No 2-3 Serie de TV *Transformers Animated*, realizada con la técnica de animación tradicional.
Fuente: transformers.com



2.3.2 Animación corpórea

Las etapas de producción son muy similares a las de la animación tradicional; difieren en que en vez de filmar dibujos se filman escenas y objetos corpóreos previamente diseñados, cuadro a cuadro, simulando el movimiento de un objeto al cambiarlo de posición ligeramente con respecto al cuadro anterior.

Para producir animación corpórea, es posible utilizar cualquier cámara que pueda captar cuadros individuales. Sus propiedades variarán dependiendo tanto del tamaño de los modelos como de la toma que se necesite. También son necesarios equipos de iluminación y espacios adecuados para la fabricación, iluminación y filmación de los objetos.

La construcción de los modelos puede variar en complejidad según la calidad que se requiera y el fin que se vaya a dar a cada objeto. Por lo general, un modelo que se vaya a animar debe construirse con un esqueleto metálico que puede ser tan simple como alambre recubierto de plastilina, o llegar a consistir de un complejo sistema de articulaciones mecánicas recubierto de látex o silicona. El esqueleto se utiliza para darle más estabilidad a un objeto, y por lo general es usado en personajes con forma humana o animal. La vestimenta puede ser elaborada a parte o puede formar parte del molde del personaje. La escenografía debe ser fabricada de tal forma que facilite su manipulación constante, así como el movimiento y la estabilidad de la cámara.²⁵

Esta técnica presenta la desventaja de ser costosa, ya que requiere la fabricación de todos los modelos y escenarios a ser utilizados. A diferencia de los dibujos animados, un modelo puede ser reutilizado a lo largo de toda la filmación en lugar de tener que re-dibujarlo cada cuadro, pero su solidez limita ciertos movimientos y deformaciones que se pueden lograr con dibujos fácilmente.

²⁵ TAYLOR, Richard: *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, 1ª Edición, Editorial Acanto, Barcelona, 2004. Pág. 76 y 78.



Fig. No 2-4 Imagen de la película *Corpse Bride*, realizada con la técnica de animación corpórea.
Fuente: <http://corpsebridemovie.warnerbros.com/>

2.3.3 Animación generada por computador

Se trabaja de manera similar al proceso tradicional, con la diferencia de que varias o todas las etapas son realizadas con la ayuda de un computador. Se debe tomar en cuenta que la calidad del producto de animación realizado en computador tiene una relación directa con la capacidad de equipos y la capacidad del software utilizado. Existen dos técnicas de producción de animación generada por computador: 2D y 3D

Sistema 2D: Es la contraparte digital de la animación con dibujos realizados a mano, se lo emplea frecuentemente para producir animaciones destinadas a la televisión. Permite ahorrar tiempo eliminando muchas partes del proceso de producción tradicional y potenciando el desarrollo de otras. Los dibujos pueden ser generados a mano y luego ser escaneados con el fin de tratarlos digitalmente para su fácil manipulación. También pueden ser creados directamente en el computador con el software y las herramientas adecuadas.

Una gran ventaja es la capacidad de almacenamiento de los dibujos realizados y la fácil recuperación y reproducción de estos para ser ajustados y reutilizados. También permite en ciertas ocasiones cambiar el color o forma de algún elemento



ya en etapas tardías de la producción, reemplazando todos los cuadros en los que está involucrado.

A diferencia de la animación por acetatos, la ligera opacidad del material de las láminas de acetato limita la cantidad de capas que se pueden poner sobreponer, mientras que en un computador se puede tener el número de capas que se desee. Otra ventaja es la capacidad de crear cuadros intermedios automáticamente, haciendo uso de cálculos que realizan ciertos programas; esto reduce considerablemente el tiempo de trabajo empleado en ciertas tareas de producción, como por ejemplo desplazar un personaje de un lugar a otro, o realizar movimientos de cámara.

Además los animadores pueden visualizar instantáneamente el trabajo desarrollado. Esta facilidad también se aplica al momento de incorporar el audio: algunos programas de software permiten al usuario sincronizar fácilmente los movimientos con la pista sonora, que además también puede ser editada por computador.²⁶

Si un animador desea producir material de calidad, es necesario que esté altamente capacitado y conozca a fondo el *software* que utilice para la producción. Normalmente los programas incluyen documentación para su manejo, además se puede acudir al Internet para encontrar información respecto problemas específicos.

Son necesarios computadores que tengan los requerimientos para ejecutar los programas y almacenar los archivos de video y otros productos del proyecto. Los costos tanto de hardware como software para el sistema 2D pueden variar según lo que se necesite, sin embargo en comparación con las otras técnicas, pueden

²⁶TAYLOR, Richard: *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, 1ª Edición, Editorial Acanto, Barcelona, 2004. Pág. 70-74.



resultar más accesibles. Por ejemplo la empresa Adobe ofrece el paquete Adobe® Creative Suite® 4 Production Premium, que contiene ocho programas necesarios para la producción de productos audiovisuales. Su costo es de \$1.699 dólares.²⁷



Fig. No 2-5 Serie de TV *Foster's Home for Imaginary Friends*, realizada con Adobe Flash.

Fuente: <http://spa.cartoonnetworkla.com/>

Sistema 3D: Es la contraparte digital de la animación corpórea o *stop-motion*, el proceso de producción es muy similar con la diferencia de que el modelado de personajes, escenario y decoración, es realizado en el computador.

El principio es el mismo, se construyen los elementos, en este caso virtuales, mediante programas de *software* específicos; el área de trabajo consiste en un espacio virtual casi infinito, en el que se establece la posición y movimiento de cámara, y se proporciona iluminación adecuada.

Los modelos a animar comprenden igualmente de un esqueleto que va a influenciar al modelo que lo contiene y que es creado antes. Estos modelos son generalmente formados por polígonos y se les puede dotar de innumerables propiedades y texturas, que son imágenes proyectadas en su superficie. Igual que en el sistema 2D, los cuadros intermedios de un movimiento son generados automáticamente, y son fácilmente controlables con órdenes programadas. El sistema también ofrece una edición fácil y rápida sin tener que repetir el proceso

²⁷ <http://www.adobe.com/>



de filmación de una escena. Toda la secuencia de movimientos queda registrada en la memoria del computador.²⁸

El aprendizaje de los programas 3D puede resultar más complejo que los del sistema 2D, además es muy común que las producciones en 3D pierdan un poco de riqueza gráfica debido a los altos requerimientos de capacidad y poder de procesamiento de los computadores. Sin embargo cuando se dispone del equipo adecuado y el nivel de capacitación suficiente, se puede obtener un producto de calidad y mucha riqueza visual. El problema radica en que los costos tanto hardware como software son considerablemente mayores a los del sistema 2D. Por ejemplo, el programa Autodesk® Maya®, tiene un costo que va desde \$1.995 a \$4.995 dólares.²⁹

Afortunadamente existen opciones más baratas en el mercado, que son bastante completas y con las que se pueden obtener de igual manera excelentes resultados. Un ejemplo es *Blender*, un programa generador de 3D gratuito y abierto al público.³⁰



Fig. No 2-6 Serie de TV *Clone Wars*, realizada en el sistema de animación 3D.

Fuente: <http://www.starwars.com/>

²⁸TAYLOR, Richard: *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, 1ª Edición, Editorial Acanto, Barcelona, 2004. Pág. 74.

²⁹ <http://usa.autodesk.com/>

³⁰ <http://www.blender.org/>



CAPÍTULO III

El diseño gráfico aplicado al rescate de las leyendas quiteñas

3.1 La importancia del diseño en la animación.

El estilo visual de un proyecto de animación es su parte más importante ya que lo distingue de otros proyectos, permite además realzar el mensaje de la historia que se quiera contar, y es un punto clave para generar recordación en la audiencia. Esta fase es una de las más emocionantes para los artistas, pues es el momento en que se inventan los personajes y todo el mundo visual que representará la historia que se va a contar. El diseño del proyecto no solo es atractivo para la audiencia, también lo es para otros artistas que se quieran unir al proyecto, por eso es importante contar con un estilo incluso antes de contar con todo el equipo de producción.

Los estilos de animación pueden ser caricaturescos, realistas o extremadamente estilizados. La decisión del estilo a utilizar depende de un balance entre los recursos de producción y la audiencia a la que va dirigida la historia. Por ejemplo, si un personaje usa vestimentas detalladas, hay que tomar en cuenta que eso requiere más trabajo de dibujo de los animadores, por lo que es importante analizar el balance correcto entre complejidad y eficiencia. Así también se debe analizar si un diseño demasiado simple puede quitarle fuerza a la historia.

Otro factor que también depende del tiempo y los recursos de producción es la investigación previa que se realiza acerca de la historia. Con un buen presupuesto los artistas pueden contar con más recursos de investigación, como por ejemplo salidas de campo, demostraciones, etc. De lo contrario la investigación se reduce a material de referencia como libros y videos.

El proceso de diseño finalmente se concreta en una *guía de estilo visual*. Esta consiste en una compilación de estudios visuales de personajes, escenarios, y



objetos, que servirán de guía para el resto de artistas en el equipo. Su complejidad variará según el presupuesto, el tamaño del equipo y el nivel de control deseado sobre la producción. La función de una guía de estilo es mantener la unidad gráfica en un proyecto, estableciendo parámetros, evita que cada artista realice un producto distinto al de otro.³¹

3.2 Arte Conceptual

El Arte Conceptual constituye el primer paso para crear un estilo. Su producción consiste en realizar algunos bocetos con estilos distintos hasta encontrar uno que se ajuste a la historia.

Por lo general los personajes de la historia son los primeros elementos conceptualizados, se los desarrolla de acuerdo con sus características y acciones en la historia. Una vez seleccionado el estilo, se refina el diseño y se estandarizan ciertos detalles que se requieren para la animación. Dentro de estos detalles se encuentran las poses y lenguaje corporal.

Luego se procede con el diseño de objetos que van a interactuar en la animación, de igual manera se hace una referencia de escala con los personajes, y el nivel de detalle de cada objeto, según su relevancia dentro de la historia.

También se realizan bocetos de los escenarios donde va a tener lugar la historia, incluyendo interiores y exteriores, mapas de los lugares, y la iluminación.

Luego se procede a pintarlos, esto definirá también la paleta de colores de los personajes.³²

³¹ WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra: *Producing Animation*, Editorial Focal Press, United States of America, 2001. Pág. 164,165.

³² WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra: *Producing Animation*, Editorial Focal Press, United States of America, 2001. WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra: *Producing Animation*, Editorial Focal Press, United States of America, 2001. Pág. 167-174.



CAPÍTULO IV

Elaboración de una propuesta de diseño y animación

4.1 Definiendo un proyecto para el rescate de las leyendas

Teniendo al alcance más facilidades tecnológicas y más conocimiento de animación en el país, resulta más sencillo poder realizar un proyecto audiovisual que rescate a las leyendas que Quito. Sin embargo las leyendas son numerosas, y el costo de producción de cortometrajes animados para cada leyenda sería muy difícil sin el apoyo financiero de entidades que demuestren interés por el proyecto.

Es por esta razón que una buena alternativa consiste en seleccionar una sola leyenda que pueda funcionar como proyecto piloto y que atraiga el interés tanto de la audiencia en general como de entidades que puedan financiar el proyecto, como por ejemplo el Municipio de Quito

Una de las leyendas más propicias para ser un plan piloto es la de *Cantuña y Atrio de San Francisco*. Ésta es de una de las leyendas más conocidas entre los quiteños debido a su constante representación en obras de teatro, como se ha descrito en el primer capítulo. Al trabajar a partir de una leyenda con la que la audiencia está familiarizada, podemos darle mayor enfoque al estilo narrativo, visual, etc. En lugar de preocuparnos de los detalles de cómo contar la historia.

La leyenda de Cantuña tiene muchas versiones y ofrece una extensa fuente de referencias que facilitan la creación de un guión innovador y fresco para la audiencia. Algunos libros como *Quito tradiciones* de Alfredo Fuentes Roldán, y *Arte Ecuatoriano Tomo II* de la Enciclopedia Salvat, hablan del lado más histórico de la leyenda, donde Cantuña es poseedor del tesoro de Atahualpa y con él ayuda a los padres franciscanos a realizar sus obras de construcción. El pacto que Cantuña hace con el diablo vendría a ser una forma de encubrir la procedencia del tesoro.



Otros libros hacen referencia al lado milagroso de la leyenda, entre ellos *Criaturas y Lugares Míticos del Ecuador* de Manuel Espinosa Apolo, y *Quito: Tradiciones, leyendas y memoria* de Edgar Freire Rubio. (Esta leyenda cuenta cómo Cantuña salva su alma después de habérsela vendido al diablo a cambio de su ayuda en la construcción del famoso atrio de la Iglesia de San Francisco.

Existen ligeras variaciones entre distintos recuentos de la leyenda. Por ejemplo, en los libros mencionados se atribuye a Cantuña la construcción del Atrio de San Francisco, mientras que en otros escritos como en la poesía de Ulises Estrella, se afirma que construyó la Plaza en lugar del atrio. En el recuento del libro *Quito, Tradiciones, testimonio y nostalgia* de Edgar Freire es la Iglesia completa la que fue construida.

Esta variedad es parte de la naturaleza plural de las leyendas, y ofrece tanto buen material de trabajo, como mayor libertad al momento de crear un guión que se adapte mejor a un proyecto de animación. Para poder definir mejor el enfoque que va a tener el proyecto es necesario definir la audiencia; mientras más pequeño sea el grupo objetivo, será más fácil definir un guión y crear un estilo.

En el caso de este proyecto, la audiencia fue definida como los ciudadanos de Quito, y más específicamente al público infantil y juvenil, pues una de las razones por las cuales no se ha forjado una identidad nacional firme es que desde la infancia los ecuatorianos han vivido una realidad ajena a través de los dibujos animados que vienen del extranjero.

4.1.1 Difusión

Para poder difundir el proyecto por la televisión o el cine se necesitaría de grandes recursos, así como de la producción de episodios o un film de larga duración. Siendo este un plan piloto resulta más práctico producir cortometraje y difundirlo por medios alternativos. Uno de los más poderosos es el Internet, no solo a nivel



nacional sino mundial, ya que no requiere de una gran inversión para lograrlo pues; la mayor parte de los servicios que ofrecen son gratuitos. Existen sitios de alto tráfico como *YouTube* donde el cortometraje puede ser presentado públicamente sin costo, además puede ser llevado a cualquier otra página Web donde el usuario cuente con un espacio de exhibición.³³

Por otro lado existe todo un conjunto de páginas gratuitas especializadas en la creación de redes sociales donde se pueden difundir imágenes, información y videos. La ventaja es que las páginas están interconectadas. Dos grandes ejemplos son el *Facebook*³⁴ y el *Twitter*³⁵.

También existen *Blogs* que proporcionan espacios en la web donde se pueden publicar entradas a modo de noticias. Si a todo esto se quiere sumar un dominio propio en la Web, es decir un nombre base para la dirección de uno o más equipos en el Internet, es necesario invertir en la compra del dominio, creación de la página web, etc.

Otra alternativa de difusión consiste en festivales de cine que pueden servir como medios de difusión en la pantalla grande. A nivel de los países latinoamericanos se cuenta con el Festival de Cero Latitud cuya propuesta se basa en apoyar y facilitar la difusión del cine latinoamericano independiente. Este festival tiene lugar en Quito, Guayaquil y Cuenca.³⁶

Uno de los Festivales que se ajusta más al proyecto es el Chulpicine; se trata de un festival gratuito infantil y juvenil donde se presentan largometrajes y cortometrajes tanto nacionales como internacionales. Por lo general las proyecciones se dan en varios barrios de Quito.

³³ <http://www.youtube.com/>

³⁴ <http://www.facebook.com/>

³⁵ <http://www.twitter.com/>

³⁶ <http://www.cerolatitud.com/>



Una de las organizadoras, Paulina Simon, afirma que desde el 2002 han tenido más de 40 mil espectadores, con 300 funciones realizadas en 122 barrios.³⁷

Finalmente, otro gran potencial de difusión es el nuevo Festival Animec en el cual se exhiben largometrajes y cortometrajes de animación tanto nacional como internacional, y tiene lugar principalmente en Quito. El festival invita a artistas, directores, empresas de animación, etc. que pueden ofrecer charlas y hacer talleres con el fin de impulsar positivamente la producción nacional de animación. Los objetivos del festival son demostrar a nuestra sociedad que el lenguaje de la animación es muy importante para reafirmar la identidad nacional.³⁸

Con esta información se pudo definir que la leyenda animada de Cantuña será llevada a un cortometraje de aproximadamente 5 min. de duración, y estará dirigida al público infantil y juvenil de la ciudad de Quito para ser distribuido mediante el cine y el Internet.

4.2 Pre-Producción

4.2.1 Cronograma

Antes de empezar el proyecto, se realizó un cronograma donde se establecieron tres meses para su desarrollarlo. Las primeras tres semanas estarían destinadas a la pre-producción, que consiste en la investigación sobre la leyenda y datos históricos relacionados, búsqueda de referencias visuales para crear un estilo, y la elaboración del guión y el *storyboard*.

Los siguientes dos meses estarían destinados a la producción del cortometraje. Esto incluye la producción de personajes, escenarios, animación y sonidos. Finalmente se concluiría con dos semanas para la post-producción que consiste en el montaje del sonido y la edición final de la animación.

³⁷ Últimas Noticias, Viernes 15 de Agosto del 2008, Pág. 1-2.

³⁸ <http://www.animecfest.com/>



Tabla. No 4-1 Cronograma inicial del proyecto, por Daniel Pazmiño.

MES		Enero				Febrero				Marzo			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
SEMANA		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pre-Producción	Investigación	■	■										
	Guión		■	■									
	Storyboard		■	■									
	Propuesta Gráfica			■									
Producción	Escenarios				■	■	■	■					
	Animación				■	■	■	■	■	■	■	■	■
	Voces y Sonidos				■	■							
	Música				■	■	■						
Post-Producción	Edición											■	■
	Efectos											■	■
	Montaje de sonido											■	■
	Retoques finales											■	■

Sin embargo el tiempo real empleado fue mayor. La etapa de pre-producción demoró dos semanas más de lo previsto debido a que en muchas ocasiones se encontraba nueva información u otras fuentes de inspiración que provocaban un replanteamiento de ideas.

En la etapa de producción se invirtieron cerca de tres meses. En muchas ocasiones, escenas que parecían sencillas en el *storyboard* resultaban ser más complejas. En otras ocasiones los retrasos se dieron por problemas técnicos como la velocidad del computador, errores en los programas utilizados, etc. También hay que tomar en cuenta que durante este proceso se hicieron algunos cambios en el guión y el *storyboard* para mejorar la narrativa.

La post-producción se extendió una semana más debido a la falta de conocimiento sobre los programas aplicados, y el tiempo que tomó aprender su manejo. Además, la capacidad de procesamiento y memoria que estos programas requieren de un computador, causaron que los procesos fueran más lentos.



En total, el tiempo de empleado para desarrollar el proyecto se extendió aproximadamente dos meses de lo esperado, con lo que se concluyó que es recomendable aumentar al menos un 30% más del tiempo estimado, pues es muy probable que surjan factores que retrasen el proyecto ya sea a su favor o a su desventaja.

Tabla. No 4-2 Tiempo real de elaboración del proyecto, por Daniel Pazmiño.

MES		Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
SEMANA		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Pre-Producción	Investigación	■	■	■																	
	Guión			■	■	■															
	Storyboard			■	■	■															
	Propuesta			■	■	■															
	Gráfica			■	■	■															
Producción	Escenarios					■	■	■	■	■	■										
	Animación					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	Voces y Sonidos					■	■	■	■	■	■	■									
	Música					■	■	■	■	■	■	■									
Post-Producción	Edición																	■	■	■	■
	Efectos																	■	■	■	■
	Montaje de sonido																	■	■	■	■
	Retoques finales																	■	■	■	■



4.2.2 Guión

Una vez definida la idea se procedió a definir un guión que sea atractivo y que sea capaz de contar la historia en el tiempo determinado con fluidez y claridad.

Debido al tiempo de duración y el público elegido, resulta más atractivo utilizar como base el lado místico y simple de la leyenda que el lado histórico, que resulta más compleja de desarrollar y narrar. De esta manera se cuenta con el personaje del Diablo y sus diablitos que construyen el Atrio, como un gran elemento mágico de interés para la audiencia.

La leyenda que se encuentra escrita dentro de la Iglesia de San Francisco, y que se utilizará como base dice así:

Entre las múltiples leyendas quiteñas, una de las más populares es la de Cantuña. Cuenta que la Comunidad Franciscana contrató a un indígena de apellido Cantuña para que construyera el atrio, y fijaron fecha impostergable para la entrega de la obra.

A pesar que el contratista puso todo su empeño en hacer el trabajo, vio que era imposible entregarla en el plazo previsto. Desesperado invocó al Demonio y al aparecersele, pactó con él a cambio de su alma. Pero el atrio debía estar terminado antes de la salida del sol. Por la noche y madrugada miles de diablillos trabajaron arduamente para entregar la obra, pero Cantuña astutamente retiró una piedra, por lo que quedó roto el pacto y salvo su alma.³⁹

La idea desarrollada en el primer borrador del guión, trataba acerca tres niños quiteños narraban la historia. El objetivo era poder establecer mayor conexión con los niños, al introducir tres personajes con los que éstos puedan identificarse directamente.

³⁹ Museo del Convento de San Francisco, visita 19/01/08.



Sin embargo, por el tiempo de duración establecido, la narración resultaba poco fluida y la introducción de tantos personajes en tan poco tiempo podría resultar confusa. Entonces se procedió a eliminar a los niños como narradores para poder centrar más la atención sobre la leyenda y sus personajes.

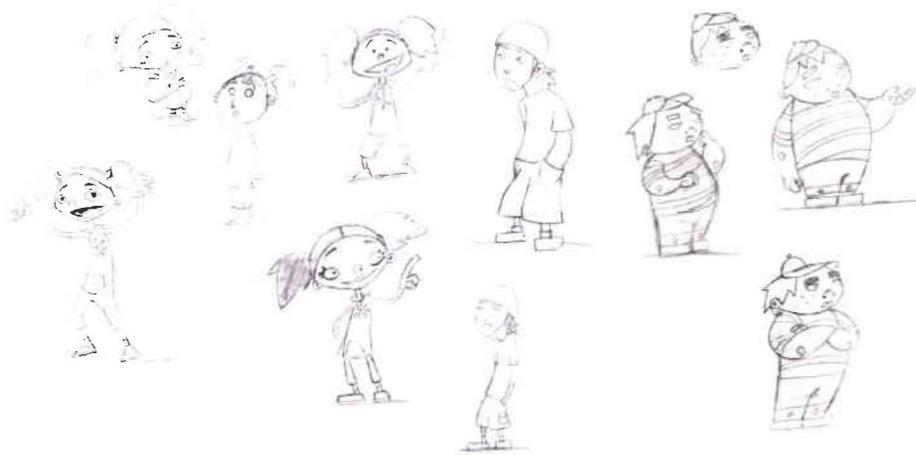


Fig. No 4-1 Bocetos de niños para la leyenda de Cantuña, realizados por Daniel Pazmiño

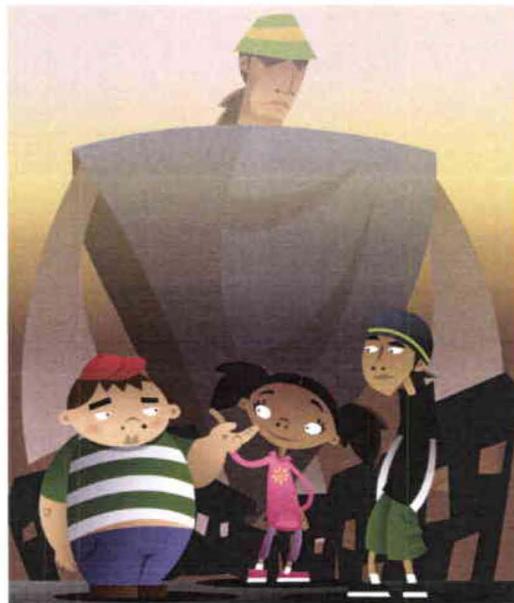


Fig. No 4-2 Propuesta gráfica de niños para la leyenda de Cantuña, realizada por Daniel Pazmiño



Durante el desarrollo de la historia fue necesario realizar algunos cambios sobre la leyenda original. Cantuña y el Diablo, son los personajes principales que en algunas versiones escritas resultan ser los únicos personajes en la leyenda. Algunas versiones mencionan brevemente a las autoridades de la colonia como el Rey de España, el Cabildo y los Franciscanos. Para lograr una historia más interesante era necesario añadir algunos personajes más que ayudaran a la narración.

La primera adición fue una autoridad del Cabildo, al que no se le atribuyó ningún nombre, quien resulta ser un aliado indirecto del Diablo. Su función en la historia es la de anunciar el mandato del Rey de España para construir la Iglesia e imponer el plazo de construcción.

Como contraparte, se añadió a un fraile franciscano como aliado directo y tutor de Cantuña, quien lo apoya en su decisión de aceptar el trabajo. Se le atribuyó el nombre de Fray Jodoco Ricke, personaje histórico que tomó el cargo de enseñar oficios y artesanías, lectura y escritura, y la doctrina cristiana a los indígenas, mestizos y españoles pobres, a inicios de la época colonial. Además fue uno de los fundadores del Colegio de San Andrés, que ahora forma parte de la Iglesia de San Francisco, y fue la primera persona en sembrar trigo en Quito.⁴⁰ Los hechos históricos mencionados fueron vinculados al personaje para darle más definición. Estas adiciones buscan reforzar la narrativa, y al mismo tiempo establecer alusiones a otros hechos importantes de la historia colonial ecuatoriana.

Otro cambio importante se dio con respecto al atrio de San Francisco. El problema con este elemento fue que no poseía las cualidades necesarias para lograr un impacto más fuerte en la historia; por su atractivo visual, la Iglesia sobresale más

⁴⁰ SALGADO, Mireya; DOWLATABADI, Zahra: *Sala Siglo XVI la llegada del Nuevo orden*, Serie Documentos Museo de la Ciudad, Quito, Ecuador, 2004. Pág. 38,39.



en comparación al atrio, y lo opaca totalmente. Por esta razón se reemplazó al atrio con la Iglesia en su totalidad.

Una de las estrategias empleadas para dar más continuidad a la historia, fue introducir al Diablo desde el inicio, pues su aparición repentina al final de la leyenda afectaba a la fluidez de la narración. Para no arruinar el impacto de su aparición al final de la leyenda, fue introducido en las primeras escenas de manera sutil, mostrando solamente su rostro en la llama de una vela y en las nubes de una tormenta.

Para mantener el interés a lo largo de historia, se dio más énfasis a las razones por las cuales Cantuña no logró terminar a tiempo la Iglesia. En la mayoría de relatos escritos no mencionan ningún motivo, en otros se le otorga defectos de ocio al indígena. Para darle más fuerza la historia y al protagonista, se decidió atribuirle esa culpa al Diablo quien intencionalmente lanza un rayo en medio de una tormenta para destruir la Iglesia en construcción y así poder guiar a Cantuña a su trampa al momento de ofrecer el trato. Al ubicar al personaje principal bajo la amenaza de otro, aumenta el nivel de tensión y ofrece a la audiencia un anticipo del conflicto principal de la historia.

Otro cambio menor se realizó en el clímax de la historia, donde un forcejeo entre Cantuña y el Diablo por la última piedra busca generar tensión en el momento decisivo de la narrativa, siendo las campanadas del amanecer el signo de que el plazo del Diablo se ha terminado.

Así finalmente se obtuvo un guión bastante conciso y fluido con el cual se puede contar la historia de una manera simple y entretenida. A la par de la creación del guión, se realizaron varios bocetos de los personajes principales para buscar un estilo que se acople a la historia.



4.2.3 Storyboard

El paso siguiente fue realizar el *storyboard* e incorporarlo a un guión técnico. (Anexo 1). A cada cuadro se le añadió un código para mejorar la organización al momento de la producción, también se elaboró un *Animatic*, que consiste en animar los movimientos de cámara, y distribuir los tiempos del *storyboard* con una pista de audio temporal. El resultado fue un estimado de 4 minutos para la duración del cortometraje.

4.2.4 Definiendo un estilo gráfico

Al momento de definir un estilo se planteó que este debía tender a lo caricaturesco y a lo sencillo debido al tiempo que disponible y al enfoque del proyecto. Entonces se buscaron referencias visuales de dibujos animados que estén relacionados directa o indirectamente al tema.

El largometraje *La leyenda de la Nahuala* realizado por la empresa mexicana Animex, tiene un enfoque bastante parecido pues lo que busca es rescatar las tradiciones mexicanas mediante una película de animación. El estilo que usa es sencillo y bastante caricaturesco.



Fig. No 4-3 Personajes de *La Leyenda de la Nahuala*. Fuente: <http://www.nahuala.com.mx/>



Fig. No 4-4 Personajes de *La Leyenda de la Nahuala*. Fuente: <http://www.nahuala.com.mx/>

Otro proyecto parecido es *Héroes (que hicieron Historia)* realizado por Belgrano Producciones. Consiste en una serie de dibujos animados que narran la historia de Argentina. El estilo es caricaturesco, con un mayor grado de estilización.

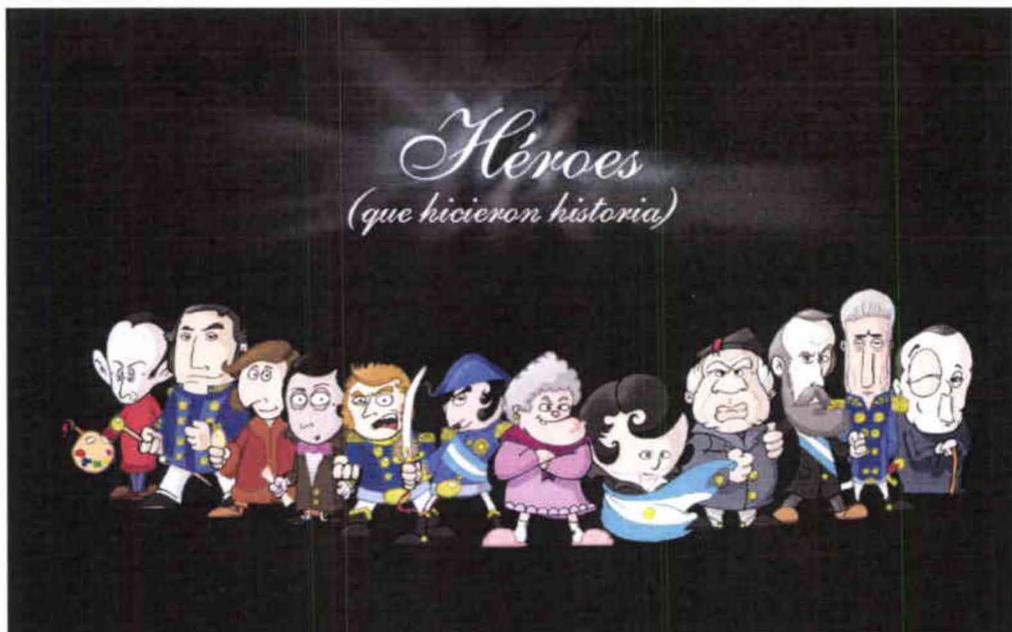


Fig. No 4-5 Personajes de *Héroes (que hicieron Historia)*. Fuente: <http://www.belgranoav.com.ar/>



También podemos encontrar referencias visuales entre caricaturas populares como *El Laboratorio de Dexter*, con un tono más caricaturesco, y *Samurai Jack* con un estilo más serio.



Fig. No 4-6 *El Laboratorio de Dexter*. Fuente: <http://spa.cartoonnetworkla.com/>



Fig. No 4-7 *Samurai Jack*. Fuente: <http://spa.cartoonnetworkla.com/>

Al ser un proyecto relacionado con la temática nacional, también se ha tomado en cuenta al arte ecuatoriano para la definición del estilo. Siendo la época de la colonia el tiempo donde se desarrolla la historia de la leyenda, se ha recurrido al arte colonial como inspiración para forjar un estilo único.



Fig. No 4-8 Arte Colonial quiteño. Fuente: *Arte ecuatoriano Tomo II*, Salvat Editores Ecuatoriana S.A, España, 1976. Pág. 44



Fig. No 4-9 Arte Colonial quiteño. Fuente: *Arte ecuatoriano Tomo II*, Salvat Editores Ecuatoriana S.A, España, 1976. Pág. 73



Fig. No 4-10 Arte Colonial quiteño. Fuente: *Arte ecuatoriano Tomo II*, Salvat Editores Ecuatoriana S.A, España, 1976. Pág. 22

Los estilos artísticos de la colonia inspiraron el uso de textura, colores e iluminación de escenarios. Las cualidades tomadas de estos estilos fueron la perspectiva aérea, y contraste de fondo y forma. Otras obras que también influyeron en el estilo fueron las de los pintores Oswaldo Guayasamín y Eduardo Kingman.

Resulta interesante la manera en que estos autores simplifican las formas de manera similar a la estilización de gráfica que se puede apreciar en series como *Samurai Jack*. Esta similitud marcó la pauta para poder adaptar la esencia del arte de Guayasamín y Kingman a la propuesta final.



Fig. No 4-11 *Quito Rojo* por Oswaldo Guayasamín. Fuente: MICHELENA, Xavier: 200 años de pintura quiteña, City Market S.A. Quito, 2007.



Fig. No 4-12 *Los Incas y la conquista* por Oswaldo Guayasamín. Fuente: MICHELENA, Xavier: 200 años de pintura quiteña, City Market S.A. Quito, 2007.

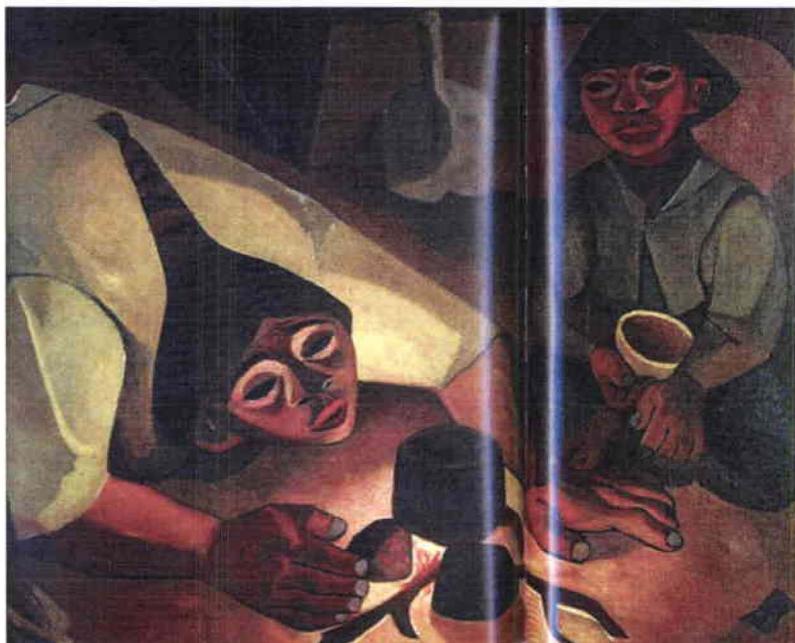


Fig. No 4-13 *La Candela* por Eduardo Kingman. Fuente: MICHELENA, Xavier: 200 años de pintura quiteña, City Market S.A. Quito, 2007.



Fig. No 4-14 *La Cosecha* por Eduardo Kingman. Fuente: MICHELENA, Xavier: 200 años de pintura quiteña, City Market S.A. Quito, 2007.



4.2.5 Desarrollo del estilo

Mientras se buscaban las referencias gráficas previamente expuestas, se realizaban bocetos con distintas propuestas estilísticas.

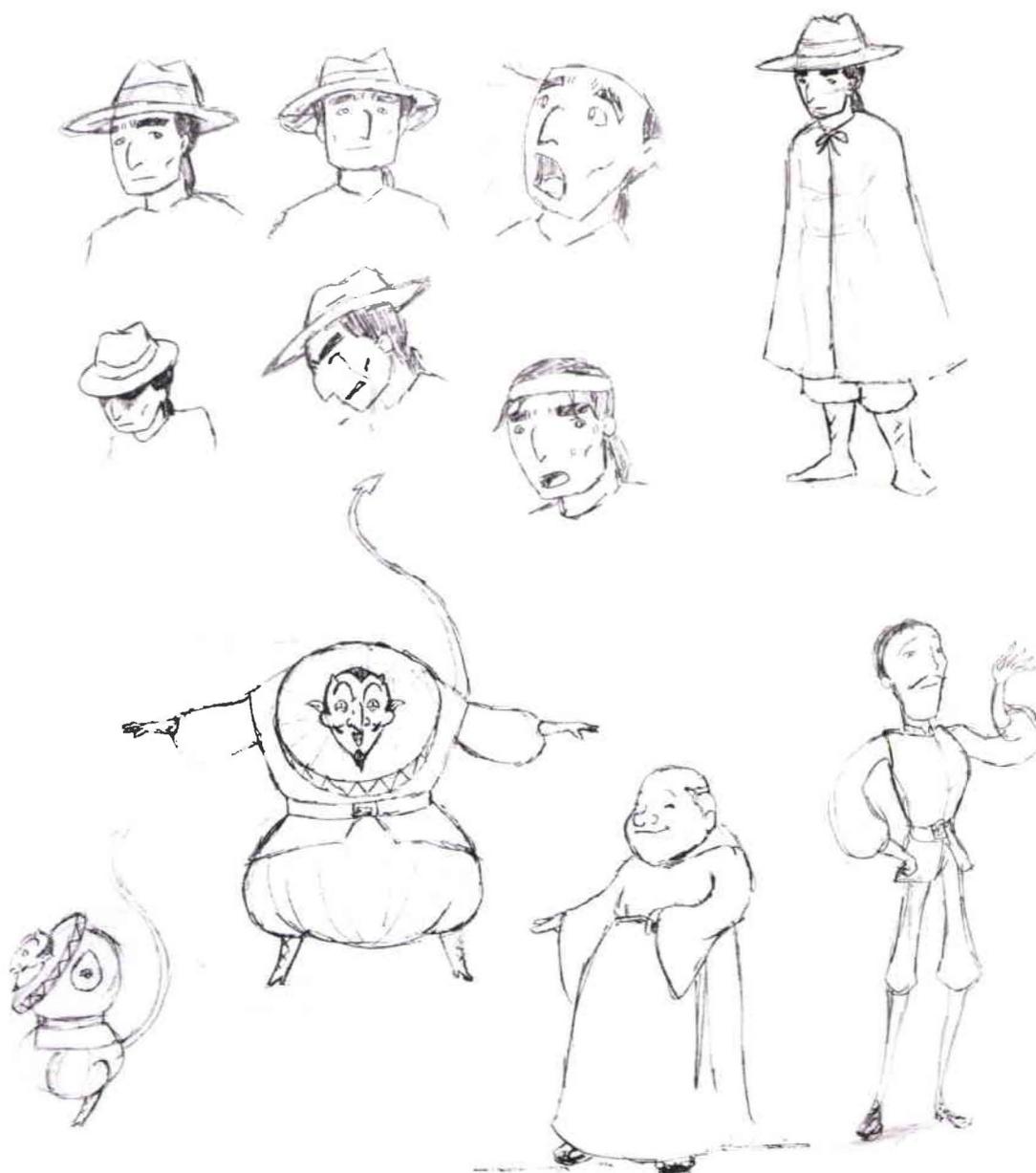


Fig. No 4-15 Primera propuesta gráfica para *Cantuña la Leyenda Animada*, por Daniel Pazmiño.



La primera propuesta visual definía personajes gráficamente complejos y detallados; sin embargo aun no tenían la suficiente caracterización ni atractivo visual. Se planteó algo más drástico y tenebroso, la pauta era evocar la misma sensación dramática y oscura que provoca el arte colonial.



Fig. No 4-16 Propuesta gráfica tenebrosa para *Cantuña la Leyenda Animada*, por Daniel Pazmiño.



Esta propuesta demostró ser demasiado cargado de detalles y corría el riesgo de ser muy tenebroso para los niños, por lo que se procedió a suavizar el concepto sin alejarse de su pauta fundamental de evocar la misma sensación que el arte colonial



Fig. No 4-17 Propuestas para el personaje Cantuña, por Daniel Pazmiño.



Fig. No 4-18 Propuestas del Diablo con forma animal, por Daniel Pazmiño.



Se elaboraron más propuestas más estilizadas y menos oscuras: al Diablo se le dio una forma más animal. Sin embargo estas alternativas aun no lograban captar la esencia de los personajes. Las nuevas propuestas se valieron de dos conceptos básicos: Cantuña es un constructor y por lo tanto debe tener facciones más toscas y manos grandes; mientras que el Diablo debe regresar a su propuesta de vestimenta española y su actitud solapada.



Fig. No 4-19 Propuestas del Diablo con vestimenta de rey español, por Daniel Pazmiño.



Finalmente se llegó a una propuesta inspirada tanto en el oscuro arte colonial como en las formas estilizadas de los cuadros de Guayasamín y Kingman.

El Diablo había llegado ya a un punto cúspide en el desarrollo del estilo; sin embargo Cantuña todavía no tenía la misma fuerza en su diseño. Se intentó añadir un cuy como mascota de Cantuña para agregarle más gracia a la historia, pero debido al tiempo de duración del cortometraje, no se encontró un espacio adecuado donde ubicarlo.



Fig. No 4-20 Propuesta de Cantuña inspirada en el arte ecuatoriano, por Daniel Pazmiño.



Fig. No 4-21 Bocetos finales del Diablo, por Daniel Pazmiño.



Fig. No 4-22 Propuesta cromática y de estilo, por Daniel Pazmiño.



Entonces se decidió cambiar el enfoque que tenía el personaje. En un inicio se trataba simplemente de un indígena hábil para la construcción, pero la idea no es muy atractiva para el público infantil. Por lo general los personajes principales tienen características que los convierten en héroes para los niños, así que se empezó a desarrollar un nuevo concepto para Cantuña.

Como se dijo en un comienzo, muchas veces la producción nacional tiende a desvalorizar la cultura local, especialmente la indígena. Por otro lado Cantuña ocupaba una posición importante dentro de la sociedad quiteña para tener a cargo construcción de la iglesia de San Francisco. Por lo tanto sus cualidades deben ser elevadas más allá de la realidad para tener un aspecto más fantástico y heroico de lo que normalmente se ha utilizado en otras representaciones de Cantuña.

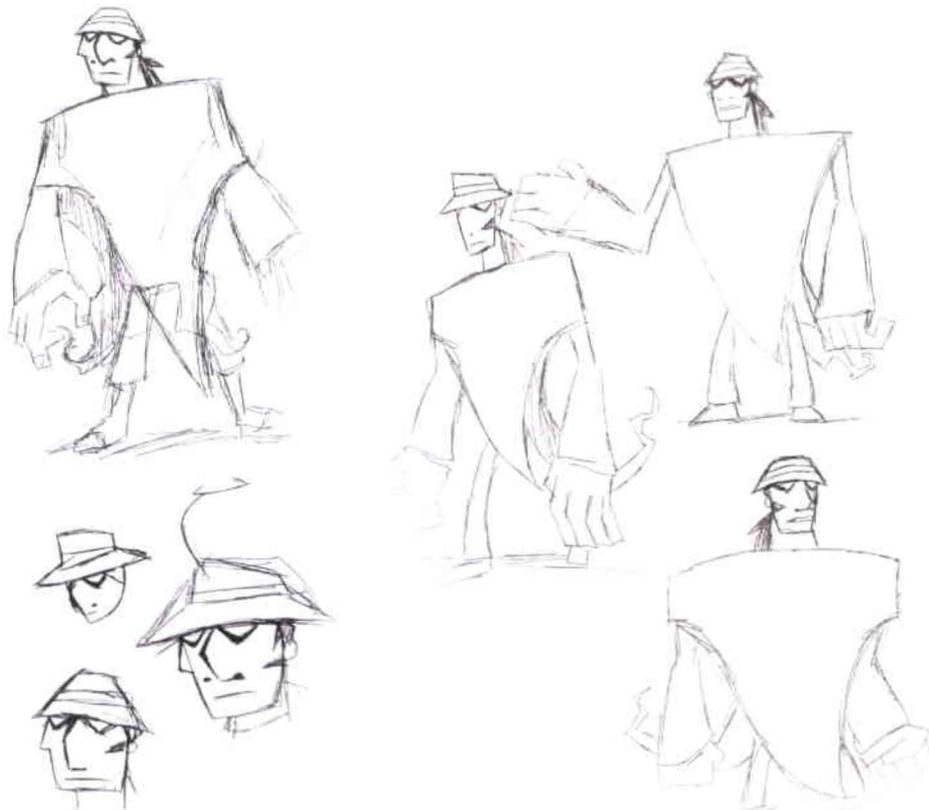


Fig. No 4-23 Propuesta de Cantuña bajo el nuevo concepto de héroe, por Daniel Pazmiño.



Se realizaron varios bocetos donde se enfatizaba su corpulencia, su poncho como símbolo de indígena y sus manos aun más agrandadas. También se le dio a su rostro un tono más oscuro para reflejar sus sentimientos ante la injusticia de los sucesos y de su situación social por el hecho de ser indígena.

Finalmente se obtuvo a una propuesta satisfactoria en la cual ambos personajes principales tenían el mismo nivel de estilo y atracción, y al mismo tiempo eran fácilmente identificables, y diferenciados como opuestos. En base a estos diseños se procedió a crear los personajes secundarios.



Fig. No 4-24 Propuestas de personajes secundarios, por Daniel Pazmiño.

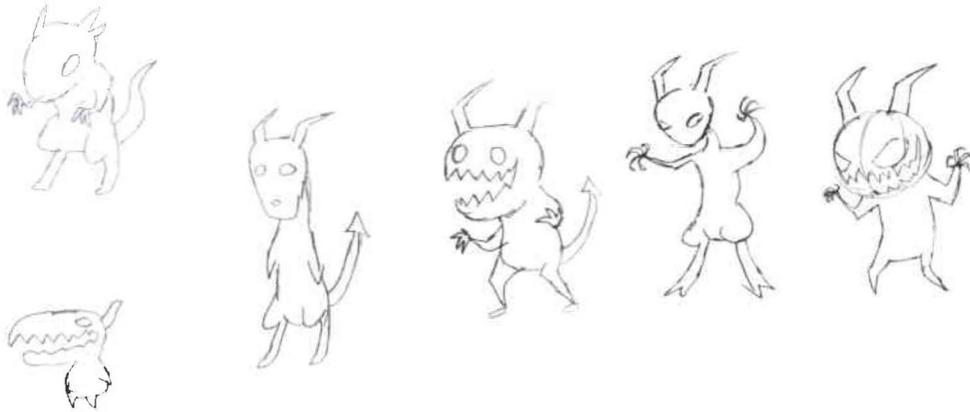


Fig. No 4-25 Propuestas de diablitos, por Daniel Pazmiño.

4.2.6 Color y escenarios

A continuación se realizaron propuestas de escenarios basados, como se dijo anteriormente, en el arte colonial y la simplificación de formas. Se utilizó una textura de papel viejo para dar la sensación de antigüedad.

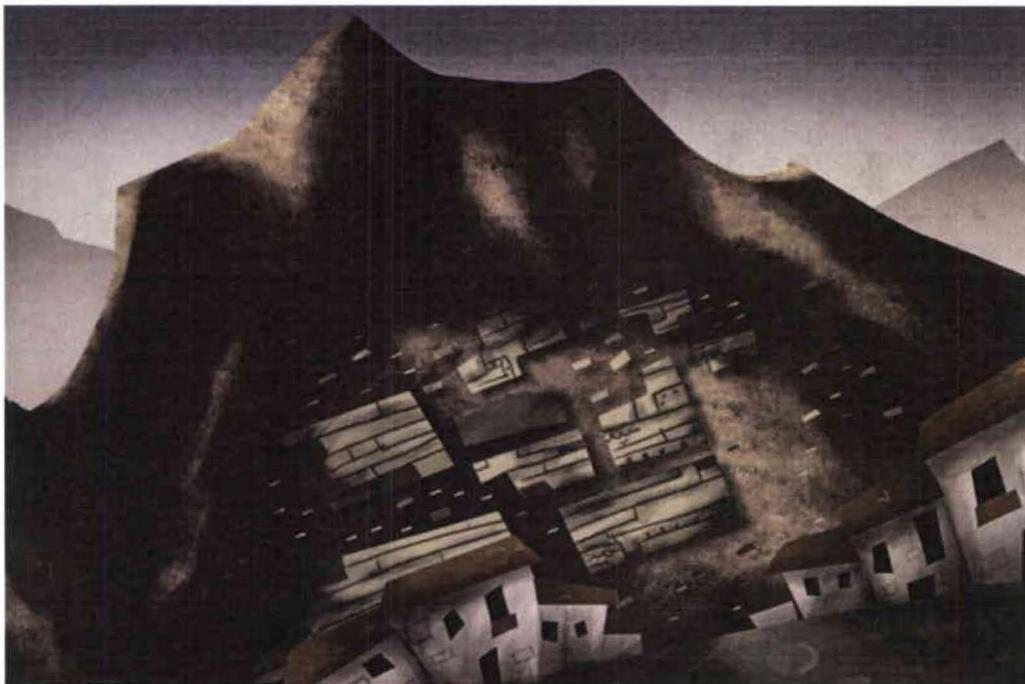


Fig. No 4-26 Propuesta de estilo para escenarios de *Cantuña la Leyenda Animada*, por Daniel Pazmiño.



Una vez definido el estilo de los escenarios, se empezó a dar propuestas de color a los personajes en función tanto de sus características como de contraste con los fondos. Es por esto que a los personajes principales se les dio colores llamativos, en especial en comparación a los fondos.



Fig. No 4-27 Pruebas de color en los personajes Cantuña y Diablo, por Daniel Pazmiño.

Con los colores definidos se continuó con el desarrollo final del estilo gráfico en donde se hicieron pruebas utilizando sombras totalmente negras, líneas, colores con gradientes, colores planos, y combinaciones entre esas variaciones de personajes y escenarios. También se pulieron las formas hasta llegar a la propuesta definitiva. Finalmente se desarrollaron las fichas técnicas de cada personaje. (Anexo 2)



Fig. No 4-28 Pruebas para la etapa final del proceso de diseño, por Daniel Pazmiño.



4.3 Producción y post-producción

Una vez definido el estilo se procedió a realizar las vistas y expresiones de los personajes, que luego fueron vectorizados, es decir re-dibujados digitalmente a través de vectores, en el software Adobe® Illustrator® para luego ser exportados al programa Adobe® Flash® donde serían animados.

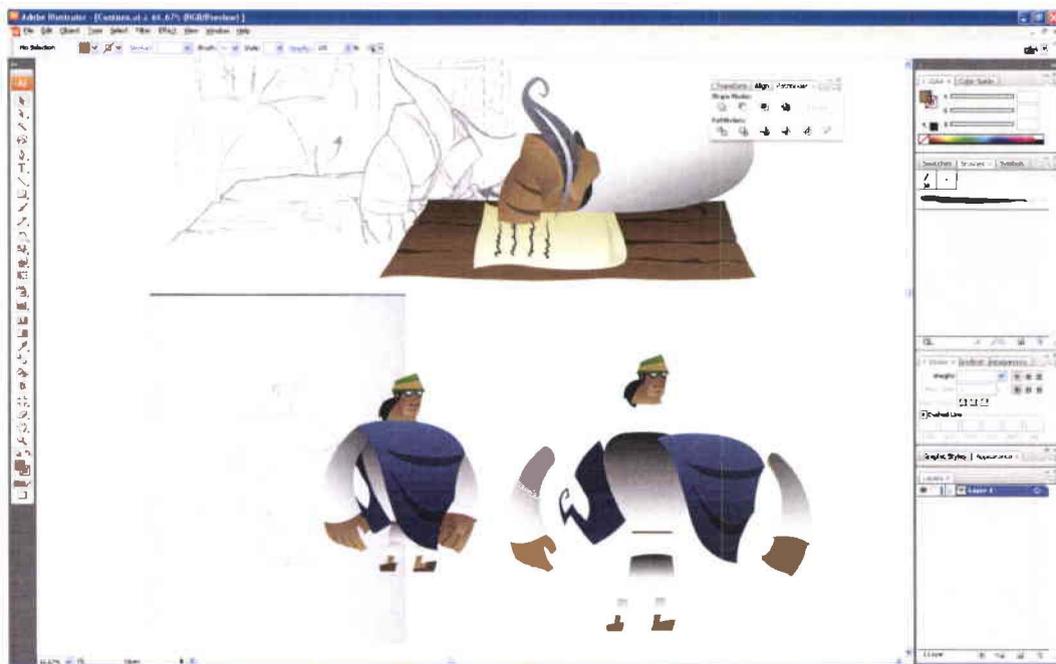


Fig. No 4-30 Vectorización de personajes en Adobe Illustrator, por Daniel Pazmiño.

Al inicio todas las vistas de los personajes principales y secundarios fueron vectorizadas, mientras que las expresiones y encuadres específicos se digitalizaban conforme se iban necesitando. El siguiente paso fue exportar estos vectores a Flash, en donde las partes de los personajes fueron organizadas por jerarquías de símbolos.

Un símbolo en Flash, es un elemento al cual se lo puede reutilizar cuantas veces se desee y cuyas instancias o copias pueden ser distorsionadas desde afuera, o ser editadas en su interior o fuente. Las jerarquías permiten tener un mejor control del personaje. Por ejemplo, ojos, nariz, boca, etc. se encuentran de un símbolo



llamado cabeza, que a su vez pertenece a un símbolo mayor llamado torso, que a su vez pertenece a otro símbolo llamado Cantuña el cual contiene todas las partes del personaje. Es así como la animación en un personaje es controlada en varios niveles coordinados entre sí.

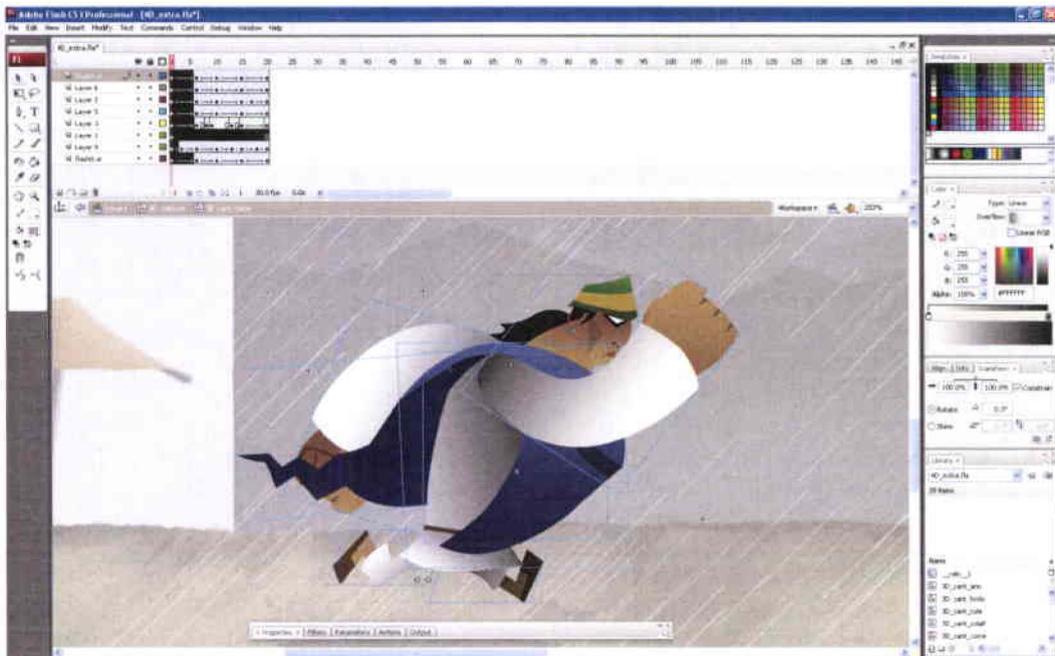


Fig. No 4-31 Distribución del personaje animado en símbolos y capas en Adobe Flash, por Daniel Pazmiño.

El tipo de símbolos que se utilizó se denominan *Gráficos*, sus propiedades son ideales para la exportación a formato de video ya que no responden a los controles interactivos del Flash que solo pueden ser entendidos por el Flash Player y el reproductor de video Quicktime. Este tipo de símbolo permite además tener una visualización instantánea de lo que se está animando, haciendo la coordinación de movimientos mucho más fácil y controlada.

Para generar la mayoría movimientos se utilizaron las interpolaciones automáticas generadas por Flash. Existen dos tipos: la interpolación de movimiento, que permite distorsionar el símbolo en su posición, escala, rotación, y color. Y la



interpolación de forma, que permite distorsionar la forma de un objeto vectorizado. Ambas tienen limitaciones que fueron superadas al combinarlas y coordinarlas. Para movimientos demasiado complicados fue necesario utilizar el método de animación cuadro por cuadro.

Los escenarios también fueron vectorizados y luego tratados en Adobe® Photoshop® donde se les dio más luces y sombras, además de la textura. En ciertas ocasiones los escenarios fueron exportados por planos o capas que luego serían animadas en Flash por interpolación de movimiento.

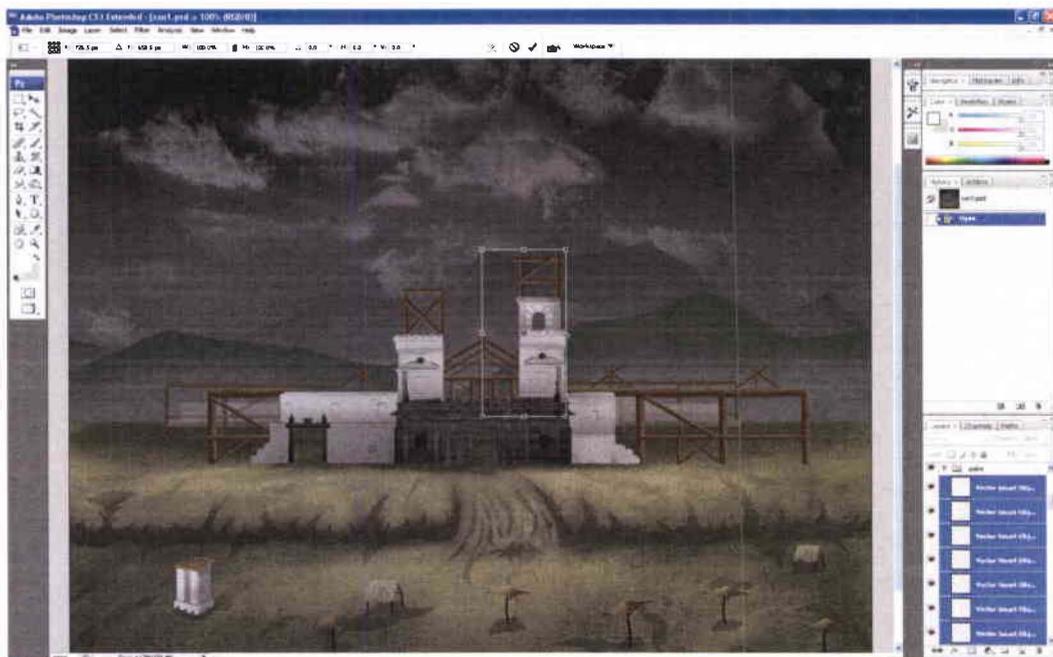


Fig. No 4-32 Creación de escenarios en Adobe Photoshop, por Daniel Pazmiño.

Las voces de los personajes fueron grabadas por medio de un micrófono directamente en el computador para luego ser editadas en Adobe® Soundbooth®. Algunos sonidos también fueron grabados y editados de la misma manera, mientras que otros son sonidos gratuitos que se pueden encontrar en el Internet.



La música de fondo o banda sonora fue compuesta en el software FL Studio, coordinando los tiempos con su escena respectiva.

Las escenas fueron producidas de acuerdo con el código definido en el *storyboard* para luego ser unidas en un solo video en el software de composición digital y post-producción Adobe® After Effects®, donde se incorporó también el audio y se agregaron efectos especiales.

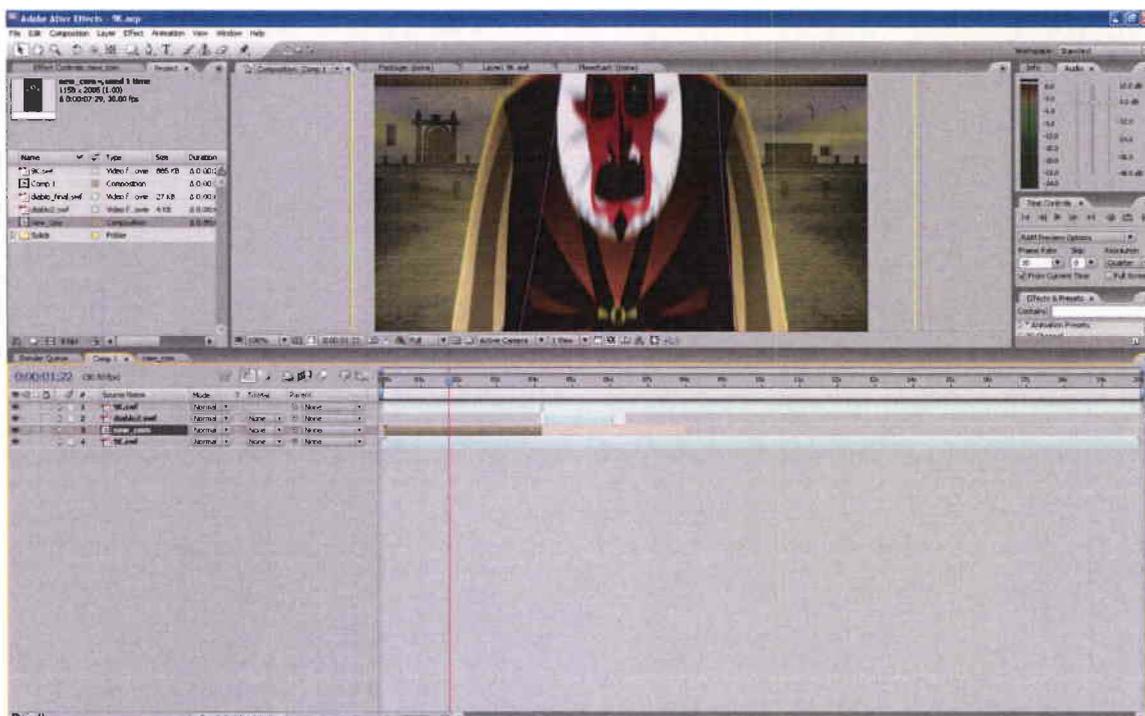


Fig. No 4-33 Edición final en Adobe After Effects, por Daniel Pazmiño.

El costo aproximado de esta producción fue de \$1200 en equipos, \$1900 en software y un estimado de \$3500 en tiempo de trabajo de una sola persona, lo cual da un total de \$6600 dólares invertidos en el proyecto. Este valor puede tomarse como un ejemplo particular más no puede ser comparado con los costos que tendría un proyecto real en el que las variables son distintas, como: la cantidad de personal empleado, la especialización de cada individuo, el tiempo de



producción, las condiciones de trabajo, los equipos requeridos, etc. Además, en un equipo real de producción, los costos del personal pueden variar según su especialidad, nivel de experiencia, nivel técnico, etc. —

La animación terminada tiene una duración de 5 minutos con 45 segundos, fue masterizada en formato NTSC con una resolución de 720 x 480 píxeles, y puede ser vista en el DVD adjunto a este documento (Anexo 3)



Fig. No 4-34 Diseño final de los personajes de *Cantuña la Leyenda Animada*, por Daniel Pazmiño.



CONCLUSIONES

Tras cinco meses de producción con el trabajo de una sola persona, el producto final del proyecto es una animación con el nivel de calidad y atractivo suficiente para reinventar la leyenda de Cantuña de forma entretenida, mágica y actual; comprobando de esta manera que las leyendas de Quito si pueden ser rescatadas a través del diseño gráfico y la animación.

El enfoque utilizado para este proyecto, permitirá que las nuevas generaciones puedan disfrutar de un dibujo animado, que las conecte con su propia cultura, y les infunda interés y respeto por la identidad nacional.

También demuestra que lo único que hace falta para viabilizar la producción de proyectos de animación con fines culturales, es un cambio de paradigma, tanto en cuanto a las técnicas de producción como en cuanto al lenguaje audiovisual.

No se necesitan animaciones complejas con personajes extremadamente detallados para que el producto sea llamativo, o que cumpla su propósito de comunicar. La mayoría de proyectos de animación a nivel de Latinoamérica no le dan la suficiente importancia al diseño gráfico previo a la producción, y caen en la monotonía por lo que el proceso de estudio y preproducción es crítico para el éxito de un proyecto de animación de calidad.

Algo importante al momento de realizar animaciones en el país es tener claras las expectativas en cuanto a la calidad, tecnología, y objetivos del proyecto. Es necesario tener en cuenta que somos un país relativamente joven en este camino y no podemos tratar de avanzar a pasos gigantescos. La estrategia recomendada para estos proyectos consiste en ir forjando poco a poco una cultura audiovisual que ponga un énfasis en la calidad más que en la cantidad de producción.



Se necesita planificar cuidadosamente y ser realistas al decidir donde enfocar los limitados recursos de producción.

Nuestra cultura es tan rica e imaginativa como cualquier otra cultura del mundo, y constituye un gran recurso para ser explotado a nivel visual. Solo basta con aproximarse a las ideas de forma creativa y abierta, tanto en el proceso de producción como en la conceptualización y pre-producción. La cantidad de posibilidades creativas es casi infinita.



BIBLIOGRAFÍA

- FREIRE, Edgar: *QUITO: TRADICIONES, LEYENDAS Y MEMORIA*. 2ª Edición, Editorial Libresa, Quito, Ecuador, 2006.
- NUÑEZ, Luis; SOLÍS, Beatriz: *Comunicación: identidad e integración latinoamericana*. 1ª Edición, Universidad Iberoamericana, A.C., México, 1994.
- ARGUELLO, Mónica: *38 años y todavía no se arranca*. Diario el comercio, Quito, Ecuador, 21 de enero de 1997, Pág. C6.
- MOREANO, Alejandro: *A control remoto*, Asociación de Cineastas del Ecuador. Revista Cuadro a Cuadro, No.8, Quito, Ecuador, enero 1995.
- ESTRELLA, Ulises: *Tv y educación en el año de la familia*. Asociación de Cineastas del Ecuador. Revista Cuadro a Cuadro, No.8, Quito, Ecuador, enero 1995, Pág. 7.
- CARDENAS, Eliécer: *Televisión ecuatoriana técnica y subdesarrollo*. Asociación de Cineastas del Ecuador. Revista Cuadro a Cuadro, No.8, Quito, Ecuador, enero 1995, Pág. 3.
- CASTRO, Karina; SÁNCHEZ, José: *Dibujos Animados y Animación: Historia y compilación de técnicas de producción*. 1ª Edición, Ediciones ABYA-YALA, Quito, Ecuador, 1999.
- Diario El Comercio; Quito, 9/10/2003
- Diario El Comercio; *Estefanía Montalvo. Redactora*; Quito, 6/21/2008.
- CINEMATECA NACIONAL: Entrevista al Gonzalo Orquera, Casa de la Cultura Ecuatoriana, Serie: Testimonio, transcripción Casete No. 4, 20 de diciembre de 1984, Quito, Ecuador, Pág.2.
- <http://www.uctd.com/>
- <http://www.udla.edu.ec/>
- TAYLOR, Richard: *Enciclopedia de Técnicas de Animación*, 1ª Edición, Editorial Acanto, Barcelona, 2004.
- <http://www.adobe.com/>



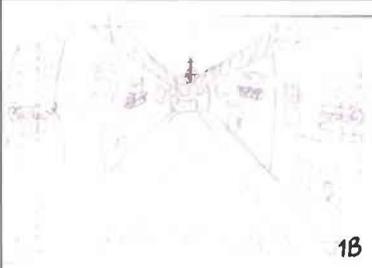
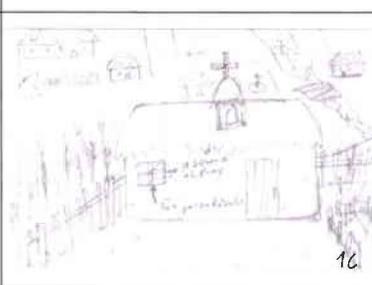
- <http://usa.autodesk.com/>
- <http://www.blender.org/>
- WINDER, Catherine; DOWLATABADI, Zahra: *Producing Animation*, Editorial Focal Press, United States of America, 2001.
- <http://www.youtube.com/>
- <http://www.facebook.com/>
- <http://www.twitter.com/>
- <http://www.cerolatitud.com/>
- Últimas Noticias, Viernes 15 de Agosto del 2008, Pág. 1-2.
- <http://www.animecfest.com/>
- SALGADO, Mireya; Zahra: *Sala Siglo XVI la llegada del Nuevo orden*, Serie Documentos Museo de la Ciudad, Quito, Ecuador, 2004.
- <http://www.nahuala.com.mx/>
- <http://www.belgranoav.com.ar/>
- <http://spa.cartoonnetworkla.com/>
- *Arte ecuatoriano Tomo II*, Salvat Editores Ecuatoriana S.A, España, 1976.
- MICHELENA, Xavier: 200 años de pintura quiteña, City Market S.A. Quito, 2007.



ANEXOS



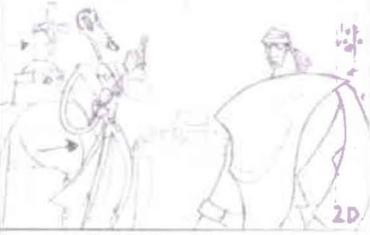
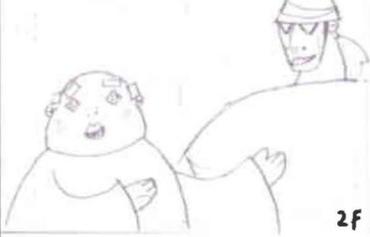
Anexo 1
Guión Técnico
CANTUÑA La Leyenda Animada
por Daniel Pazmiño

Sc	PI	Storyboard	Imagen	Audio		Tmp
				Sonido	Texto	
		<p>CANTUÑA La Leyenda Animada</p> <p><i>Basada en la popular leyenda quiteña</i></p>	Título	Ninguno		5"
1	1	 <p style="text-align: right;">1A</p>	Zoom in Ciudad de Quito Colonial, atardecer	Inicia suavemente música de coro	NARRADOR: En los tiempos oscuros de la colonia	3"
1	2	 <p style="text-align: right;">1B</p>	Calle quiteña, cámara pasa en medio de las casas, al fondo se ve una iglesia pequeña		NARRADOR: Existió un indio llamado Cantuña	3"
1	3	 <p style="text-align: right;">1C</p>	Iglesia rústica con trigal. Alguien se asoma por la ventana		NARRADOR: Acogido por los franciscanos aprendió las artes de la construcción de su tutor y amigo, Fray Jodoco	4"



2	1		<p>Interior iglesia, Fray Jodoco mira por la ventana. En primer plano, una mano grande escribe con pluma.</p>		<p>NARRADOR: Quien le enseñó además a leer y a escribir</p>	2"
2	2		<p>Fray Jodoco regresa a ver hacia la izquierda</p>			1"
2	3		<p>Camina hacia la puerta</p>			4"
2	4		<p>Abre la puerta, un señor del Cabildo se encuentra afuera</p>		<p>NARRADOR: Cierta día un señor del Cabildo llegó con una gran orden</p>	2"
2	5		<p>Cantuña se levanta rápidamente.</p>			1"



2	6		<p>El señor del cabildo y Fray Jodoco se dirigen hacia donde esta Cantuña</p>			2"
2	7		<p>El señor del Cabildo hace gestos elegantes con su mano</p>		<p>SEÑOR DEL CABILDO: Su majestad el Rey desea que se construya la más hermosa de las iglesias.</p>	5"
2	8		<p>Fray Jodoco se encuentra al lado izquierdo de Cantuña y lo señala afirmando</p>		<p>FRAY JODOCO: Cantuña podría hacerse cargo</p>	5"
2	9		<p>El Señor del Cabildo frunce el ceño y mira con desprecio a Cantuña</p>			1"
2	10		<p>Se agacha para hablar cara a cara con Cantuña quien enojado frunce el ceño también.</p>	<p>Música adquiere un tono ligeramente amenazante</p>	<p>NARRADOR: Lleno de malas intenciones el español impuso un plazo casi imposible de cumplir</p>	7"

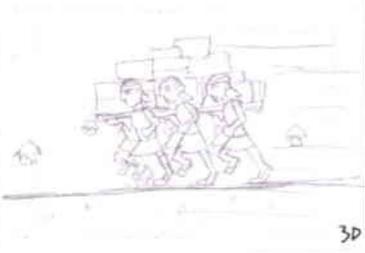
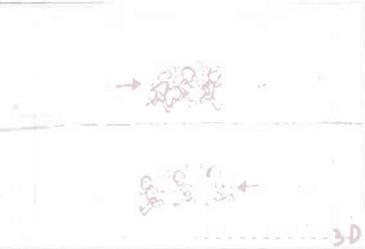
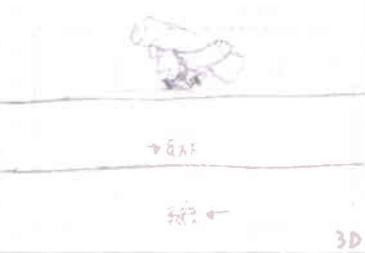
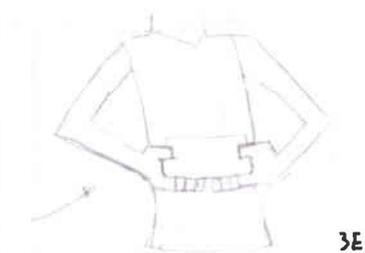


2	11	<p style="text-align: right;">2I</p>	<p>Fray Jodoco asiente con la cabeza y Cantuña regresa a ver al español sonriendo y levantando el puño en señal de aceptar el trabajo.</p>		<p>NARRADOR: Cantuña no se dejó amedrentar y aceptó el reto</p>	6"
2	12	<p style="text-align: right;">2J</p>	<p>Señor del Cabildo sonríe maliciosamente frunciendo el entrecejo.</p>			2"
2	13	<p style="text-align: right;">2K</p>	<p>Enfoque a la vela de la mesita de escritura</p>	<p>Música adquiere un tono siniestro</p>	<p>NARRADOR: Pero algo más siniestro rondaba en el aire</p>	1"
2	14	<p style="text-align: right;">2K</p>	<p>La llama de la vela se mueve y forma el rostro del Diablo sonriendo</p>	<p>Música termina</p>		3"
3	1	<p style="text-align: right;">3A</p>	<p>Tianguis (Mercado). Al frente se encuentra Cantuña delante de una fila de otros indígenas.</p>	<p>Inicia música repentina de tambores</p>	<p>NARRADOR: Miradas curiosas espiaban desde el tianguis hacia el solar destinado para la obra.</p>	3"

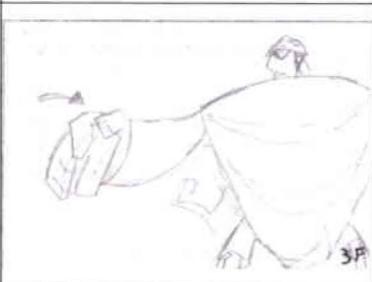
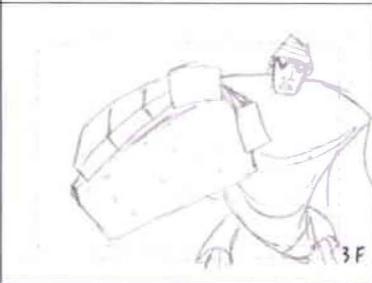


3	2		<p>Paneo de cámara. La gente observa hacia arriba al solar donde se encuentra Cantuña</p>			2"
3	3		<p>Continua Paneo.</p>		<p>NARRADOR: Había empezado la construcción de lo que sería la gran iglesia de san Francisco</p>	2"
3	4		<p>Continua Paneo.</p>			2"
3	5		<p>Cantuña señala a los demás indios</p>		<p>NARRADOR: Cantuña distribuía con estrategia a los demás indios albañiles</p>	1"
3	6		<p>Luego señala hacia el lado izquierdo</p>			1"



3	7		<p>Un grupo de indígenas corre hacia la izquierda llevando troncos</p>			2"
3	8		<p>Se ve otro grupo corriendo hacia la derecha llevando piedras</p>			2"
3	9		<p>Finalmente se ve a Cantuña corriendo hacia la izquierda cargando un tronco enorme.</p>			2"
3	10		<p>La cámara sigue a una piedra que es pasada de un indio a otro</p>		<p>NARRADOR: El gran indiano puso cuerpo y alma en cada piedra que colocaba</p>	1"
3	11					1"



3	12	 <p>3E</p>	<p>La piedra llega a Cantuña quien la toma con una sola mano.</p>			1"
3	13	 <p>3F</p>				0.5"
3	14	 <p>3F</p>	<p>Cantuña coloca la piedra donde esta ubicada la cámara dejando la pantalla totalmente en negro.</p>		<p>NARRADOR: Mas tiempos infernales se venían encima</p>	0.5"
3	15	 <p>3F</p>		<p>Termina música de tambores</p>		3"
4	1	 <p>4A</p>	<p>Cielo tempestuoso, hay lluvia torrencial y se ve un rayo salir de entre las nubes.</p>	<p>Inicia con fuerza música de peligro Suena un Trueno y lluvia fuerte</p>		0.5"

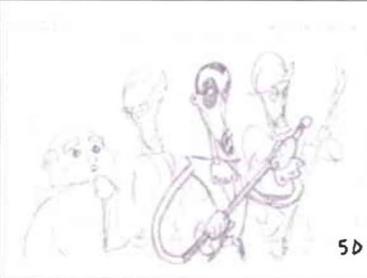


4	2	<p style="text-align: right;">4B</p>	<p>Iglesia de San Francisco en construcción. personas corren hacia la izquierda. Cantuña agita el brazo para alertar a sus trabajadores.</p>			3"
4	3	<p style="text-align: right;">4C</p>	<p>Cantuña de frente en primer plano, detrás de él, en las nubes negras hay un destello y se ve el rostro del Diablo</p>			0.5"
4	4	<p style="text-align: right;">4C</p>	<p>Del rostro del Diablo sale un rayo poco usual</p>	<p>Suena un trueno más fuerte</p>		0.5"
4	5	<p style="text-align: right;">4D</p>	<p>El rayo se dirige hacia la Iglesia de San Francisco y la golpea</p>	<p>Suena el impacto del rayo</p>		1"
4	6	<p style="text-align: right;">4D</p>	<p>Esta se empieza a derrumbar.</p>	<p>Sonido de temblor</p>		2"

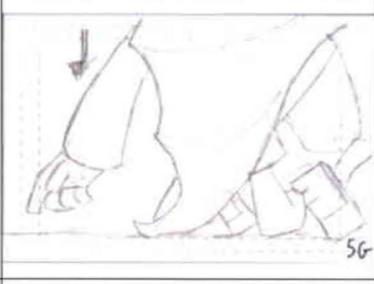
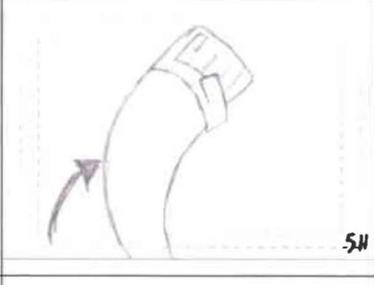
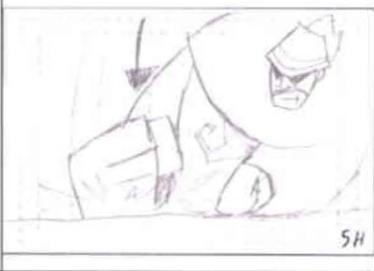


4	7	<p>4E</p>	<p>Trabajador atrapado dentro de la Iglesia, el techo empieza a caer</p>			3"
4	8	<p>4F</p>	<p>El techo esta por derrumbarse, finalmente cede y cae. Cantuña recibe el peso de los escombros y los retiene con sus brazos hasta que el trabajador sale corriendo</p>	<p>Sonido de temblor se acrecienta</p>		1"
4	9	<p>4G</p>	<p>Cantuña retiene el peso con dificultad</p>			3"
4	10	<p>4G</p>	<p>El peso vence la fuerza de Cantuña y los escombros caen sobre él, una nube grande de polvo se levanta</p>	<p>Sonido de derrumbe</p>		0.5"
4	11	<p>4H</p>	<p>Cantuña esta triste y cierra los ojos lamentándose. La lluvia aun cae ya más calmada</p>	<p>Sonido de lluvia disminuye</p>		5"

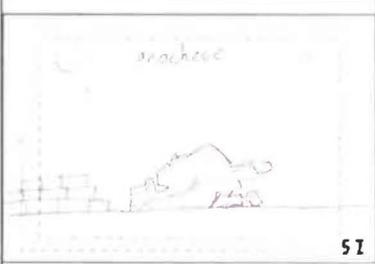
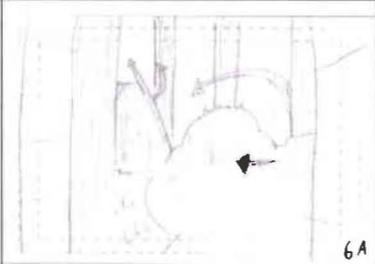
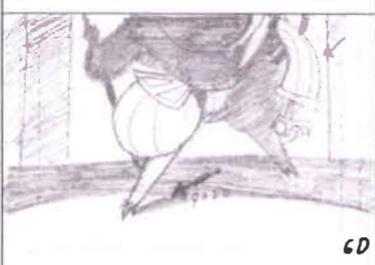


5	1	 5A	Casas coloniales en un atardecer	Inicia música melancólica		3"
5	2	 5B	Cantuña mira cabizbajo hacia la iglesia			3"
5	3	 5C	Iglesia de San Francisco esta reconstruida pero no terminada. Cantuña está parado frente a ella, el Señor del Cabildo junto con un guardia y Fray Jodoco se acercan a él.		NARRADOR: Llegaba el día en que se vencía el plazo y la obra no estaba terminada	4"
5	4	 5D	El señor del Cabildo habla seriamente		SEÑOR DEL CABILDO: Si la iglesia no está terminada hasta el amanecer, serás llevado a prisión	5"
5	5	 5E	El señor del Cabildo ríe malicioso		SEÑOR DEL CABILDO: JAJAJAJAJA	4"

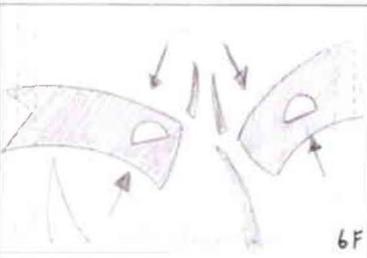
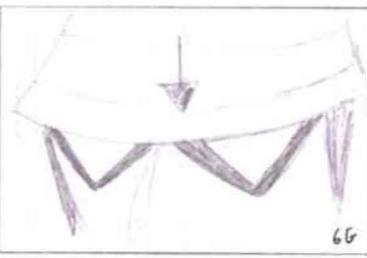


5	6		<p>Fray Jodoco se acerca a Cantuña, ambos están tristes</p>			3"
5	7		<p>Fray Jodoco se retira</p>			2"
5	8		<p>Cantuña cae arrodillado al suelo</p>			0.5"
5	9		<p>Levanta el puño</p>			1"
5	10		<p>Lleno de ira golpea el suelo con fuerza</p>	<p>Sonido de un golpe seco</p>		0.5"

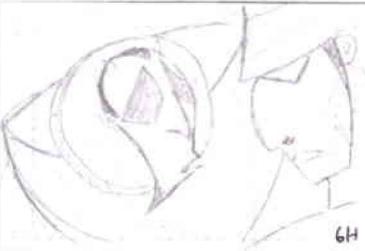
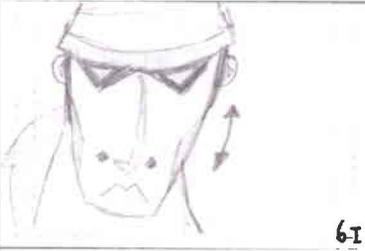


5	11		Cantuña sigue de rodillas y con el cuerpo apoyado en el piso. Anochece	Música melancólica termina	NARRADOR: Fue entonces cuando la fé de Cantuña se quebrantó..... y algo retorcido brotó de la oscuridad	7"
6	1		En la entrada de la Iglesia de San Francisco se ve una silueta oscura. Se escucha una risa pesada.	Música siniestra comienza	DIABLO: Ja ja ja ja ja	4"
6	2		Cantuña se asusta y se re incorpora			1"
6	3		Los ojos brillantes del Diablo se prenden.			1"
6	4		Avanza unos pasos hacia delante saliendo a la luz.			1"



6	5	 6D	Se revela su forma		DIABLO: Porque tan asustado solo vengo a ayudarte. Con mi gran poder puedo terminar esta iglesia antes de las campanadas del amanecer	6"
6	6	 6E	Cantuña frunce el ceño incrédulo			1"
6	7	 6E	Diablo aparece a su lado con una explosión de humo	Sonido: Poof!	DIABLO: Lo único que pido a cambio es algo muy insignificante jejeje	4"
6	8	 6F	Close up a los ojos del Diablo que fruncen el entrecejo.		DIABLO: Tu alma...	3"
6	9	 6G	Close up a los ojos de Cantuña que fruncen el entrecejo.			2"

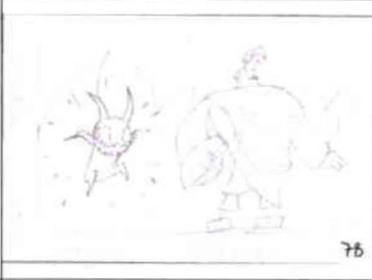
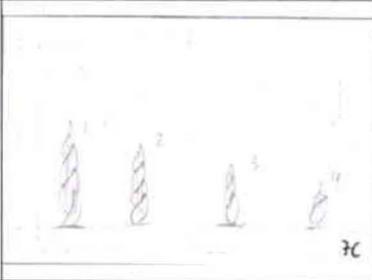
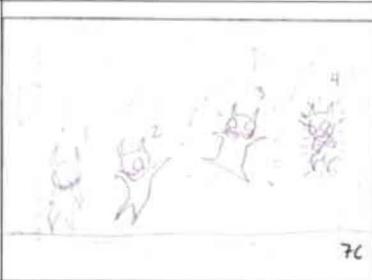
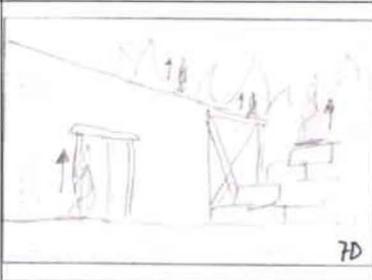
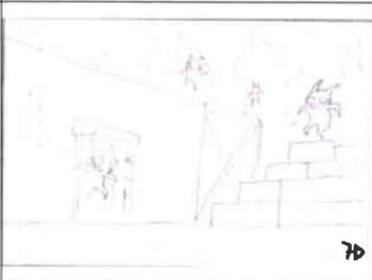


6	10		<p>Diablo pone el rostro triste y habla sarcásticamente</p>		<p>DIABLO: Vas a rechazarme?</p>	1"
6	11		<p>Diablo cambia de expresión facial a enojado</p>		<p>DIABLO: Te recuerdo que tu otra opción es humillarte tras las rejas</p>	3"
6	12		<p>Diablo sonrío</p>	<p>Música siniestra termina</p>	<p>DIABLO: Entonces que dices, aceptas el trato?</p>	4"
6	13		<p>Cantuña piensa un momento</p>			4"
6	14		<p>Luego asiente con la cabeza</p>			2"



6	15	<p>65</p>	<p>Diablo sale volando como en una nube de humo mientras ríe efusivamente</p>	<p>Sonido similar al de un avión que despega</p>	<p>DIABLO: JAJAJAJA</p>	<p>0.5"</p>
6	16	<p>66</p>				<p>0.5"</p>
6	17	<p>7A</p>	<p>Se vuelve a posar frente a la entrada de la Iglesia</p>		<p>DIABLO: Asi se hace mi querido indio</p>	<p>2"</p>
7	1	<p>7A</p>	<p>Diablo extiende sus brazos y llamas de fuego salen detrás de la Iglesia</p>	<p>Música siniestra nueva comienza Sonido de flamas de fuego</p>	<p>DIABLO: HAHHHH!</p>	<p>1"</p>
7	2	<p>7B</p>	<p>Cantuña se asusta cuando ve que de la tierra brota algo negro</p>	<p>Sonido de un globo inflándose</p>		<p>3"</p>

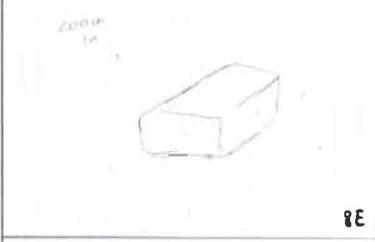


7	3		Sale un diablito sonriente	Sonido de un globo reventando se		3"
7	4		Brotan muchos más diablillos negros	Sonidos consecutivos de globos inflándose		6"
7	5			Sonidos consecutivos de globos reventándose		6"
7	6		Brotan muchos más diablillos negros en otra escena	Sonidos consecutivos de globos inflándose		6"
7	7			Sonidos consecutivos de globos reventándose		6"

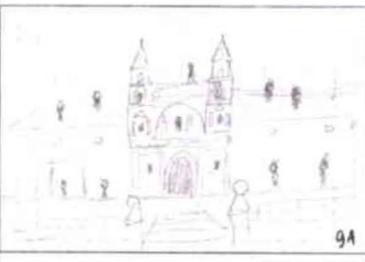
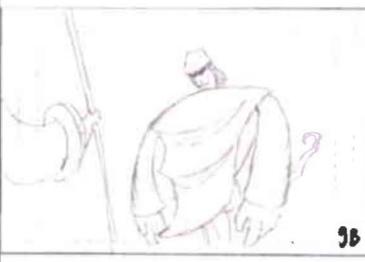
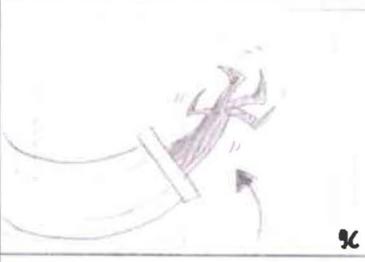


7	8	 <p>7E</p>	Se ve muchos diablitos trabajando en la Iglesia	Sonidos de herramientas (martillos, serruchos, etc)		7"
7	9	 <p>7F</p>	Cantuña horrorizado tiembla y tiene los ojos bien abiertos.	Música Siniestra termina		5"
8	1	 <p>7G</p>	Junta sus manos para rezar. El fuego empieza a bajar	Inicia música celestial de coro	NARRADOR: Tras darse cuenta de su error Cantuña se arrepintió profundamente.	3"
8	2	 <p>8A</p>	El sol comienza a salir en el horizonte.		NARRADOR: Desesperado, pidió ayuda al cielo pues el amanecer estaba cerca	3"
8	3	 <p>8B</p>	Se abren las nubes negras del cielo y sale un rayo de luz			3"



8	4	 <p>8c</p>	<p>El rayo de luz cae sobre un diablito que lleva una piedra. El diablito se asusta</p>			1"
8	5	 <p>8c</p>	<p>El diablito se desintegra</p>	<p>Sonido de un globo desinflándose</p>		1"
8	6	 <p>8c</p>	<p>Solo queda la piedra</p>			2"
8	7	 <p>8D</p>	<p>Cantuña regresa a ver con curiosidad</p>			3"
8	8	 <p>8E</p>	<p>Zoom in a la piedra</p>	<p>Se acrecienta la tensión en la música</p>		4"



9	1		<p>La Iglesia esta terminada, el sol ya salió.</p>			2"
9	2		<p>El Diablo aparece de repente sonriendo</p>	<p>Música cambia de repente a tono de peligro</p>	<p>DIABLO: Es hora indio, entrégame tu alma!</p>	4"
9	3		<p>Cantuña se acerca cabizbajo hacia él.</p>			4"
9	4		<p>Diablo trata de sacar el alma de Cantuña como si jalara algo invisible</p>	<p>Sonido parecido al de un avión</p>		1"
9	5		<p>No sucede nada y el Diablo frunce el ceño confundido</p>		<p>DIABLO: Uh?</p>	2"



9	6	<p>9E</p>	Close up a sus ojos enfurecidos		DIABLO: Con que tratas de engañarme	3"
9	7	<p>9F</p>	Diablo levanta el brazo como si jalara algo invisible.	Sonido parecido al de un avión	DIABLO: Grrrrrr	0.5"
9	8	<p>9G</p>	El poncho de Cantuña se eleva revelando la piedra atada a su cinturón, esta sale volando inmediatamente hacia el Diablo.			0.5"
9	9	<p>9H</p>	Cantuña estira sus brazos rápidamente y logra alcanzar la piedra			0.5"
9	10	<p>9I</p>	El Diablo hace un movimiento con la mano como si jalara algo invisible con más fuerza.		DIABLO: Grrr	1"

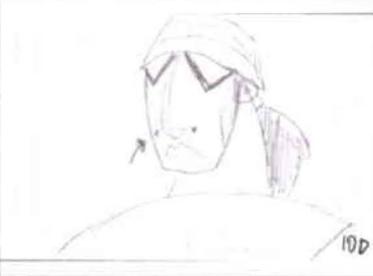


9	11	<p>9I</p>	Cantuña es arrastrado por la fuerza invisible hacia el Diablo	Música acrecienta la tensión		3"
9	12	<p>9J</p>	El Diablo está a punto de alcanzar la piedra.			7"
9	13	<p>9K</p>	Cuando las campanadas del amanecer suenan, la fuerza se anula	Música se detiene repentinamente		1"
9	14	<p>9L</p>	El Diablo se encoge enfurecido			3"
9	15	<p>9M</p>	Luego es jalado hacia un hueco en el suelo	Sonido de un objeto siendo succionado	DIABLO: AHHHHHHHHH!	1"



9	16		Se atora en el hueco por un momento mientras agita las patas.			0.5"
9	17		Desaparece dejando un rastro de humo y se cierra el hueco	Sonido de una botella siendo destapada		0.5"
10	1		Sale el sol, Cantuña mira hacia la Iglesia	Inicio música tranquila	<p>NARRADOR: La Iglesia de san Francisco lucía tan esplendorosa como hoy en día</p>	6"
10	2		Enfoque al rostro de Cantuña, quien mira hacia la piedra en su mano.			4"
10	3		Close up a la piedra en su mano		<p>NARRADOR: Sin embargo aún queda un espacio sin llenar...</p>	5"



10	4		Enfoque al rostro de Cantuña, regresa a ver a la Iglesia con tristeza.	Música termina lentamente	...así como un vacío eterno en el alma del indiano	7"
10	5	FIN				5"
		Créditos				



Anexo 2

Fichas técnicas

	<p>CANTUÑA Edad: 40 Sexo: Masculino Lugar de Nacimiento: Quito Situación social: Desfavorable</p>
	<p>Características: hábil para la construcción, posee una gran fuerza. Temperamento tranquilo pero firme. Tiene un corazón noble sin embargo tiene mucha rabia por su situación como indígena.</p> <p>Descripción: Cantuña es un indio corpulento que esta bajo la tutela de Fray Jodoco, quien le ha enseñado las artes de la construcción, y también a leer y a escribir. Su moral se ve amenazada por las autoridades españolas como los señores del Cabildo.</p>

	<p>DIABLO Edad: Desconocida Sexo: Masculino Lugar de Nacimiento: Se dice que alguna vez fue un ángel Situación social: Desapercibida</p>
	<p>Características: manipulador, solapado, sarcástico, le gusta jugar con los sentimientos de la gente. Maldad pura.</p> <p>Descripción: el Diablo es el gran rey de los infiernos, le gusta espiar a la gente para conocer sus debilidades y tenderles trampas. El corazón de Cantuña, difícil de doblegar, representa un reto divertido para él.</p>



	<p>SEÑOR DEL CABILDO Edad: 45 Sexo: Masculino Lugar de Nacimiento: España Situación social: Privilegiada</p> <p>Características: arrogante y autoritario, posee grandes habilidades de persuasión, sabe como dominar a los demás y tiene un gran autocontrol sobre sus emociones.</p> <p>Descripción: el Señor del Cabildo es uno de los agentes más importantes de la dominación española. Sabe como generar miedo y respeto. Para él, Cantuña no es más que un simple indio sublevado a quien quiere ver en la cárcel. Fray Jodoco tampoco es digno de su confianza.</p>
--	---

	<p>FRAY JODOCO RICKE Edad: 70 Sexo: Masculino Lugar de Nacimiento: España Situación social: Privilegiada</p> <p>Características: instruido en las artes de la construcción y la arquitectura. Culto e inteligente, le apasiona la agricultura. Le encanta comer pan, sobre todo si es hecho por el mismo.</p> <p>Descripción: Fray Jodoco es uno de los españoles más interesados en educar a los indígenas y esparcir la palabra de Dios. Además es el primero en sembrar trigo en tierras andinas. Tiene mucho afecto hacia Cantuña pues ve en él un corazón noble y gran fortaleza.</p>
---	---



 Three cartoonish black creatures with yellow faces and horns, standing in a row. The middle one is larger than the two on either side.	<p>DIABLILLOS Edad: Desconocida Sexo: Ninguno Lugar de Nacimiento: Infierno Situación social: Desapercibida</p> <hr/> <p>Características: traviesos, maliciosos y a veces temerosos.</p> <p>Descripción: son los fieles súbditos del Diablo, le tienen miedo y le obedecen sin pensarlo dos veces. No tienen ningún otro objetivo que el de cumplir sus caprichos.</p>
--	---