



RESUMEN

El presente trabajo de tesis, pertenece al campo del Diseño Gráfico, enfocado en las áreas de ilustración y animación. Este proyecto de animación está desarrollado en base a una de las leyendas populares de Cuenca y pretende revalorizar el patrimonio intangible (tradición oral) mostrando la interrelación entre el arte y la cultura. Es importante mencionar que este producto, está dirigido a niños entre los ocho a diez años de edad.

ABSTRACT

This thesis belongs to the field of graphic design, focusing on the areas of illustration and animation. This animation project is developed based on one of the popular legends of Cuenca and seeks to reposition the intangible heritage (oral tradition) showing the relationship between art and culture. It is noteworthy that this product is aimed at children aged eight to ten years old.



ÍNDICE

RESUMEN.....	1
INTRODUCCIÓN.....	4
OBJETIVOS	5
Objetivo general	5
Objetivos específicos.....	5
CAPÍTULO 1	6
LAS LEYENDAS POPULARES CUENCANAS.....	6
I.1 Etimología y Concepción	6
I.2 Leyendas populares y su influencia en el medio social y cultural.....	7
I.3 Registro de las leyendas populares cuencanas	11
I.4 Medios de comunicación utilizados para la difusión de las leyendas en el campo educativo	19
I.5 Análisis de Proyectos homólogos.....	21
CONCLUSIONES.....	31
CAPÍTULO 2	32
LA ANIMACIÓN	32
2.1 Etimología y Concepción	32
2.2 Breve historia de la Animación	33
2.3 La Animación y sus diferentes técnicas de producción	40
2.4 Relación Diseño – Animación.....	45
2.5 La Animación como medio educativo y preservador de la cultura ...	47
2.6 Stop Motion.....	48
CAPÍTULO 3	57
PROPUESTA DE DISEÑO DE ANIMACIÓN	57
3.1Preproducción	57





3.2 Producción.....	104
3.3 Postproducción.....	107
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	112
CONCLUSIONES.....	112
RECOMENDACIONES	113
ANEXOS.....	114
A. Bibliografía	114
A.1. Libros y artículos	114
A.2 Páginas web y foros	116
B. Inspiración	117
B.1 Videos (películas, cortos y series animadas con Stop Motion)	117
C. Encuestas y entrevistas	119
C.1 Modelo de encuesta a niños y niñas entre los 8 – 10 años.....	119
C.2 Encuestas Realizadas.....	121
C.3 Análisis e Interpretación de Encuestas	138
C.4 Entrevista al Diseñador José Antonio Cardoso, director de Jiráfica.....	144
D. Storyboard	147



INTRODUCCIÓN

Las leyendas populares cuencanas nos dictan de forma directa e indirecta el comportamiento social, el modo de vida, creencias y tradiciones que se dieron en nuestra ciudad durante los siglos XIX y XX principalmente, que es cuando Cuenca logra su independencia y empieza su desarrollo. Dichas leyendas han pasado de generación en generación por medio de la tradición oral, por lo que en muchos de los casos, se ha aumentado o disminuido la información de las mismas, pero se conserva al menos la esencia de la historia.

Estas (leyendas), son consideradas como un recurso sumamente importante en el ámbito de la educación, especialmente para nuestra historia pues describen: el campo social, cultural, medio ambiental, etc. Sin embargo, a pesar de que no exponen los hechos de manera detallada, se han constituido como vitales para el entendimiento de muchas de las interrogantes sobre el pasado de nuestra ciudad y su gente.

Para conservar dichas leyendas se ha hecho uso del medio escrito, mediante algunas publicaciones en libros como una forma de rescate y preservación. Tal vez, la razón para el desconocimiento de las mismas por parte de los niños y jóvenes se deba a la falta de gráficos o dibujos que despierten su interés en la historia y a la forma en cómo se la cuenta.

Es por esta razón que en este proyecto de tesis se propone una forma diferente de la descripción de las leyendas, transformando lo escrito en imagen animada, trayendo a la vida a personajes y escenarios que dan lugar a un mayor enfoque y realce de la historia. Sin duda alguna se conseguirá captar la atención y acogida por parte de la niñez actual, despertando en ellos la iniciativa de proponer nuevos proyectos que podrían constituir parte de la riqueza cultural de Cuenca.





OBJETIVOS

Objetivo general

Diseñar un producto de animación, mediante la técnica de Stop Motion, acerca de las leyendas populares cuencanas, con el fin de preservar nuestras costumbres y tradiciones reflejadas en estas historias.

Objetivos específicos

- Conocer las principales leyendas populares cuencanas.
- Investigar sobre la técnica de animación Stop Motion.
- Aplicar una encuesta referente a personajes series animadas y leyendas cuencanas, a niños en el rango de ocho a diez años de edad de las escuelas: Alfonso Cordero Palacios, Francisca Dávila de Muñoz, Otto Arosemena Gómez y República de Alemania.
- Analizar los resultados obtenidos de la aplicación de la encuesta, para seleccionar la leyenda que se animará.
- Realizar y experimentar con el proceso de animación Stop Motion en base a la leyenda escogida.
- Realizar una proyección pública de la animación desarrollada, o de ser posible solicitar el auspicio al Ministerio de Cultura, para su posterior distribución, de tal forma que los niños la puedan conocer y recomendar a las nuevas generaciones.



CAPÍTULO 1

LAS LEYENDAS POPULARES CUENCANAS

I.1 Etimología y Concepción

Leyenda:

Es una narración tradicional que incluye elementos ficticios, a menudo sobrenaturales, y se transmite de generación en generación. Se ubica en un tiempo y lugar que resultan familiares a los miembros de una comunidad, lo que aporta al relato cierta verosimilitud.¹

Popular:

Que está muy difundido entre el pueblo. Que gusta al pueblo.²

De acuerdo a las definiciones etimológicas de las palabras leyenda y popular, se puede llegar a la conclusión de que se trata de cuentos en donde se pretende explicar un fenómeno natural, atribuyendo dichos sucesos tanto a personajes reales como a sobrenaturales o extraños.

Como se sabe, parte de las leyendas es verdad pues de una u otra forma guardan en ellas parte de la historia de cada pueblo y que, a pesar de que no son descritas tan detalladamente en los textos populares, podemos conocer por ejemplo: cómo vivían los habitantes de aquel entonces, en qué creían, cuál era su situación económica, social y cultural.

¹ Tomado de la página web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Leyenda>

² Tomado de: Océano Uno, Diccionario Enciclopédico Ilustrado.





Los cuentos y las leyendas populares eran, hace no mucho tiempo atrás, un medio de distracción y entretenimiento para grandes y chicos en la gran mayoría de los pueblos y que eran narrados oralmente pretendiendo, en muchas de las ocasiones, provocar miedo o temor en ellos de tal manera que obedezcan a la fuerza un determinado mandato; pero también se trataba de generar un cambio en el errado comportamiento primitivo de los individuos. De allí que también surgieron una serie de dichos y frases que atemorizaban a los “guambras”.

En estas leyendas se confiesa el estrecho vínculo existente entre la religión y la vida cotidiana, pues crea personajes que son fruto de la materia religiosa que actúan en entornos y escenarios existentes y reales.

“Según la Convención de 2003, el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) - el patrimonio vivo - es el crisol de nuestra diversidad cultural y su conservación, una garantía de creatividad permanente.

La Convención de 2003 para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial define el patrimonio cultural inmaterial más concretamente como los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas que las comunidades, los grupos y, en algunos casos, los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural.”³

I.2 Leyendas populares y su influencia en el medio social y cultural

Como se relata brevemente en el “Libro de Cuenca”, las leyendas han surgido como consecuencia de dar explicación a fenómenos que ocurrían

³Concepto de Patrimonio Cultural Inmaterial, tomado de la página web de la Unesco:
http://portal.unesco.org/culture/es/ev.phpURL_ID=34050&URL_DO=DO_PRINTPAGE&URL_SECTION=201.html





y ocurren en nuestro entorno y que, al no existir en la gente una adecuada educación o muy poca, se los atribuía a seres sobrenaturales o a momentos mágicos.

Por esta razón la gente trataba de dar una explicación “lógica” a dichos fenómenos; como casi todos están relacionados con la religión, las consecuencias en las historias eran “castigos de Dios”.

Así que casi todos los personajes están relacionados con el diablo: un ser mitad hombre – mitad cabra, que tiene dos cachos en la cabeza, una cola en las posaderas, viste de rojo o negro y lleva un tridente. Paradigma dado por quienes predicaban la religión.

“Cuenca, baluarte en la cultura universal, es dueña de un invaluable e incalculable capital, el patrimonio antropológico-mitológico que se debe recuperar y difundir.

Los elementos que se manifiestan claros y que se encuentran con frecuencia en la mitología local, como la amalgama o la presencia latente de lo religioso en lo cotidiano, son: la vida después de la muerte, la eternidad, las almas (almas en pena), el purgatorio y el diablo, que se entrelazan con la naturaleza humana, mundana, humorística, terrenal, los prejuicios, lo fantástico y lo limitado, lo real, lo irreal y el cuento.”⁴

De esta manera, la gente empezaba a ver a su alrededor, a miles de demonios y de acuerdo a las características del ser maligno, surgieron una innumerable cantidad de seres míticos con características similares que los perseguían y que, por supuesto, eran catalogados como

⁴Teodoro Rodríguez Muñoz, artículo Leyendas olvidadas de nuestra cuencanía, Diario El Mercurio, 2005.





antagonistas a la religión católica pero que al mismo tiempo reforzaban la creencia en las prácticas y doctrinas religiosas, ya que dichos seres aparentemente eran los encargados de llevarse consigo hasta los abismos (infierno), a las almas débiles y pecadoras para crear un balance en la sociedad; es decir, “únicamente se salvaban” de las terribles consecuencias quienes temían a Dios y sus mandamientos. Es así que cada leyenda guarda un mensaje por lo que constituye un signo que utiliza como significante imágenes de la realidad y otras exageradas que son llenadas con significado – concepto -, logrando de tal manera crear un vínculo de comunicación entre la forma y la vivencia de la comunidad para que esta lea el concepto insinuado.

“El signo es parte de un proceso comunicativo; es un mensaje que para ser comprendido debe analizarse en el contexto del emisor y del receptor; por ello es necesario asumirlo con todas las implicaciones que desata un mensaje colectivo en una sociedad. En el signo se recoge toda una concepción de los hechos, de la sociedad y del mundo, la cual queda al descubierto cuando a través del procedimiento semiológico se hacen explícitas las estructuras ausentes para el observador ordinario.”⁵

La gente entonces, se convenció más fácilmente de la existencia del cielo y del infierno y de que la única forma de evitar a aquellos seres infernales era practicando las doctrinas religiosas. Con esto se trataba de generar una especie de conciencia social, controlando la conducta y pensamientos de los individuos teniéndoles a merced y voluntad de quienes utilizaban a la religión, más que para predicar la buena nueva y las enseñanzas de la palabra como un medio de usufructuar del pueblo que, por ignorancia y temor hacía lo que “taita cura” decía.

⁵Alfredo Lozano Castro, Cuenca ciudad pre hispana, significado y forma, Ediciones Abya-Yala, Quito-Ecuador, 1991.





Es así que la gente comúnmente tenía innumerables deudas con la iglesia: pago de diezmos y primicias, pago de misas gregorianas, compra de “tierra santa”, compra del cielo, compra de indulgencias, obsequios en oro y plata para los santos por favores recibidos (curaciones), limosnas, etc. Hay que mencionar que tanto ricos como pobres tenían que rendir cuentas a la iglesia; pero al parecer, quienes tenían más posibilidades de ir al cielo eran los ricos.

Pero como se sabe el pueblo con el paso de los años fue educándose y con ello entendiéndose con mayor claridad cada fenómeno que ocurría como algo natural, con lo que aquellos personajes que parecían reales pasaron a ser simplemente cuentos. Y también se dieron cuenta de la falsedad de muchos de los que predicaban los conceptos en la materia religiosa, alejándose así poco a poco, de la creencia. Así que con el paso del tiempo, aquellas leyendas se convirtieron en un medio más para generar miedo o humor en los niños, pasándolos de generación en generación, que fueron aumentando o disminuyendo su concepto según la conveniencia de aquellos que la contaban.

“Desde cuándo, quienes nacimos en los albores de este siglo y despertamos a la luz de la razón, ya escuchamos brumosamente, algunas de las más interesantes y más repetidas tradiciones en el ámbito todavía ingenuo de nuestro pueblo. Leyendas y tradiciones a las que nos referimos en breve y apretada síntesis; y que se difundieron de generación en generación, desde el siglo decimonono. Y lo curioso es que, muchos de los narradores eran personajes hasta cierto punto estafalarios que, para amenizar su cuento, cantaban coplas salpimentadas de ironías a la par que picarescas”.⁶

⁶ Vicente Cordero Estrella, Libro de Cuenca.



Por esto el comportamiento de los personajes y las acciones de los mismos son “actos de pecado” y la gran mayoría tiene que ver con el amor entre individuos que no podían estar juntos (el cura y sus amantes, relaciones entre compadres, etc.) y los vicios (alcoholismo, avaricia, etc.) que han sido desde siempre temas que han causado vergüenza en la sociedad; por lo que se trataba de hacer que quienes estaban relacionados con las historias de una u otra forma, reflexionen y cambien el estilo de vida, y que los niños no sigan en un futuro los mismos pasos errados de los personajes.

Pero a lo largo del tiempo y más concretamente durante el siglo XX, las leyendas fueron perdiendo campo en la sociedad debido a la adopción de nuevas ideologías y la creciente globalización cultural y social durante todo ese siglo y el presente. Así que durante todos estos años nuestra sociedad solo se ha mostrado como espectadora y consumidora, más no como creadora e ingeniosa en muchos de los ámbitos de nuestra cultura. Con la difusión de estas leyendas se podría generar el interés en los niños por crear, con su imaginación, nuevas y más ingeniosas historias que incrementen su creatividad y que, posteriormente, constituyan parte de nuestro patrimonio cultural inmaterial.

I.3 Registro de las leyendas populares cuencanas

Muchos de los mitos y leyendas que existían en nuestra ciudad y país han ido desapareciendo con los años; de aquellas que mejor se han conservado y registrado podemos citar cuatro leyendas de la ciudad de Cuenca.

Estas son:

- El perro encadenado
- El cura sin cabeza
- Los Gagones
- El Farol de la viuda o Viuda alegre



De estas leyendas podemos encontrar algunos escritos en donde se las describe brevemente, ya que la información se ha ido disminuyendo con el paso del tiempo debido a que el medio más utilizado durante gran parte del siglo XIX y XX para transmitir dichas historias, principalmente porque la mayoría del pueblo no sabía leer ni escribir, era la comunicación oral.

Existen muy pocos registros en imágenes al menos de las características de los personajes. Los libros educativos así como de cuentos y leyendas, llevan el mito escrito sin ningún gráfico, por lo que se hace muy monótono y hasta aburrido. De allí que podría surgir la falta de interés en la niñez por muchas de nuestras tradiciones.

El “Libro de Cuenca”, por así decirlo, es el único que presenta ilustraciones de las leyendas de Cuenca en donde se muestran a los personajes y los entornos en donde se encontraban o solían transitar. Existen también algunos proyectos que han tratado de recuperar estas leyendas y de representar gráficamente a sus personajes, pero lamentablemente no se han difundido.

A continuación se citará textualmente las cuatro leyendas anteriormente mencionadas sustraídas del “Libro de Cuenca” y de un artículo del Diario El Mercurio.

I.3.1 El perro encadenado

Versión de la leyenda tomada del “Libro de Cuenca”.

Este monstruo sobrenatural, para la era de nuestros relatos tradicionales, no era más que según la “beatas” de entonces, que en todo veían duendes y fantasmas, la encarnación del demonio, porque era un perro con cuernos y de sus ojos nacían ascuas, que encandilaban en las tinieblas, y que dios había consentido que saliera del infierno, para ver de morigerar un tanto a frailes y “curuchupas”, que entonces eran el azote de



la incipiente sociedad cuencana y que, eran los transeúntes de la noches, en sus andanzas amorosas. Este enorme fantasma transformado en perro, arrastrando una pesada cadena pululaba las noches, por ciertos barrios “non sanctos” haciendo cabriolas y produciendo un gran estruendo al arrastrar la cadena por las calles llenas de guijarros y de altibajos, además de tiempo en tiempo emitían aullidos, no ladridos, eran tan funestos o mejor funambulescos, tales aullidos que a veces coincidían con el graznido de un búho, eran de mal augurio, sobre todo para los campesinos o indígenas de nuestros lares; pues seguro que quien los percibía estaba para morir muy pronto, por lo que un jocoso e ilustre bardo decía:

*El búho grazna,
El perro aúlla,
El indio muere;
Parece chanza
Pero sucede...*



Imagen perteneciente a la leyenda de “El Perro Encadenado”⁷

⁷ Tomado del “Libro de Cuenca”.

I.3.2 El cura sin cabeza

Versión de la leyenda tomada del “Libro de Cuenca”.

Parece que este sacerdote, que con hábil maniobra, colocaba sobre su solideo parte del manteo, tan largo como sus deseos sensuales, para atemorizar al populacho que, tarde de la noche transitaba por los barrios oscuros y solitarios, las más de las veces, seguíanle los pasos al reverendo, hasta verlo aterrizar en los amplios jardines eróticos de su “Dulcinea”.

Yo no sé por qué pero asegurábase que de preferencia era el Barrio de San Roque el lugar de sus idilios. Pero, al fin, como no hay cosa que no se descubra como decía la comadre “Chepita” se le identificó plenamente, y, una mañana cuando las campanas tañían a maitines, algunos feligreses que concurrieron a la misa de cinco: Elé pues, este taita curita ahora si esta con cabeza, mamitica, ¿QUÉ MUERTE TENDRA? Y agregaron las beatas, no sé si es por celos o de gana: “Dios nos guarde y nos ampare de este SANTO SACERDOTE”; y nosotros también agregaremos, lo curioso del caso es que hasta ahora existen curas “sin cabeza”: aleluya, aleluya...





Imagen perteneciente a la leyenda de “El Cura sin Cabeza”⁸

I.3.3 La viuda alegre

Versión de la leyenda tomada del artículo “Leyendas olvidadas de nuestra cuencanía”, del Diario El Mercurio.

(Leyenda morlaca, Siglo XIX).

En los días en los que la energía eléctrica era un extraño y raro fenómeno, décadas atrás, pasadas las altas horas de la noche, cuenta el vulgo qué, metido en la oscuridad, en medio de las callejuelas angostas y adoquinadas, aparecía a lo lejos el resplandor de la luz ávida, intermitente de un farol. Moviéndose con insistencia, lujuria, de un costado a otro, agarrado de las manos bellas, pálidas y misteriosas de la "Viuda Alegre".

Adelante de sus pasos apresurados y del perfil hermoso, sensual, esbelto y sutil de quien también llamaban la "Viuda Negra", que se tapaba con un velo, escondiendo su rostro en la oscuridad de la noche. Cubierta de un traje negro caminaba seductoramente, dispuesta a lograr una nueva conquista... para el camino a la locura o a la muerte. Los caballeros de aquel tiempo temerosos se escondían o corrían...

Aseguran que la viuda alegre era un alma en pena, que en su vida terrenal había dado malos pasos. Luego de enviudar, antes de su deceso, tuvo una vida pecaminosa llena de infidelidad y lujuria, razón por la que fue expulsada del purgatorio, del más allá. Enviada de regreso a la vida, posiblemente para cumplir una misión o sedienta de venganza. Desde entonces iba buscando en el camino a caballeros, jóvenes, hombres casados; impávidos, para seducirles con el menear incisivo de la luz de su farol.

⁸ Tomado del “Libro de Cuenca”.



Los caballeros hipnotizados la seguían, atrás, abúlicos, por la calle Bolívar, por San Blas, San Sebastián, los chaquiñanes. Ella se insinuaba, ante los ojos y oídos escondidos de los testigos, que se encontraban asombrados tras las rejas de las ventanas y balcones. Se iba por las casas, llegaba a las puertas grandes, barrocas, desproporcionadas, coloniales, de dos hojas, que se encontraban aseguradas con puntales de madera, resguardadas de la viuda alegre.

Ella tocaba las puertas, llamaba a los maridos de cada pocilga, con cánticos, melodías seductoras, con lamentos, voces obscenas. El sonido y la luz del candelabro ingresaban por las rendijas de las ventanas, por debajo de las puertas. La familia, la esposa, se encargaban de proteger, y sobre todo de guardar al marido, al padre de familia para que no caiga en la seducción de la viuda. Les amarraban en los cuartos más distantes, en los sótanos. Oraban, hasta que la viuda buscara otra casa, por lo general con voces de angustia era frecuente oír: ¡Busque otra puerta!

Una vez que caía en tentación algún caballero, ante la provocación de la dama, ésta la llevaba, haciéndole recorrer por todas las calles del pueblo, avergonzándoles, en presencia de las miradas solapadas y la burla de la gente; para luego guiarles a los barrancos del río Tomebamba, a los despeñaderos y acantilados del Vado y San Sebastián.

Entonces, a solas, asentaba el farol en un costado y se desvestía, se sacaba el abrigo y el vestido negro, poco a poco. El caballero observaba ansioso, la luz del farol iba desvaneciéndose conforme la mujer iba despojándose de sus vestiduras, mientras al hombre, en una metamorfosis, le nacían cuernos en la cabeza, en la frente: "igualitos a los que luce Lucifer". La viuda se destapaba pausadamente, hasta que al final, un instante antes de apagarse el farol y de descubrirse por completo el rostro, la viuda alegre desaparecía. El hombre caía inconsciente al

barranco, algunos morían, otros quedaban locos y heridos, pero todos con dos cuernos en la frente... deshonrados.

La gente del pueblo aseguraba haber visto en ese tiempo, esconderse en los portones de las pocilgas o de las casonas, de vez en cuando en conflictos, a hombres convertidos en diablos, con unos extraños cuernos y con un rabo en las posaderas, que se quedaba a veces atascado en las rendijas de las puertas que dan a la calle, que se cerraban en el apuro. Contaban que los familiares de algún caballero desaparecido, acostumbraban buscarlo en los despeñaderos, para luego refundirle en algún lugar recóndito de la casa, para siempre.



Imagen perteneciente a: la leyenda de “El Farol de la Viuda”⁹

⁹ Tomado del “Libro de Cuenca”.

I.3.4 Gagones

Versión de la leyenda tomada del “Libro de Cuenca”.

Gagón, nombre con el cual conocían nuestro vulgo a un ser imaginario al que generalmente le atribuían la figura de un perro blanco falderillo. Este animal que, aseguraba a la gente ingenua aparecía tan solo por la noche y daba gemidos semejantes a los que produce un niño de pocos días de nacido, se dejaba ver cuando mantenían relaciones ilícitas personas de parentesco muy cercano entre sí o que eran compadres de sangre.

Por eso se cantaba:

Compadre que a la comadre

No le mece las caderas

No es compadres de a de veras.

Había quienes guardaban la creencia firme de que si se lograba coger el gagón y se lo teñía de negro con un carbón, arriba de los ojos, al otro día aparecía la tizne en la frente de quienes vivían amancebados, sin embargo, como se ha dicho, de hallarse en grado prohibido o de ser compadres.



Imagen perteneciente a: la leyenda de “Los Gagones”¹⁰

I.4 Medios de comunicación utilizados para la difusión de las leyendas en el campo educativo

Comúnmente en el ámbito educativo se hacen uso de libros para transmitir los cuentos y leyendas de nuestros pueblos, pero en realidad la forma en cómo se los cuenta y la presentación de las mismas en los libros al parecer no son las más adecuadas para los niños, quienes aprenden más de las imágenes y prestan un mayor interés a las mismas.

Imagen del texto de dos las leyendas ecuatorianas.¹¹

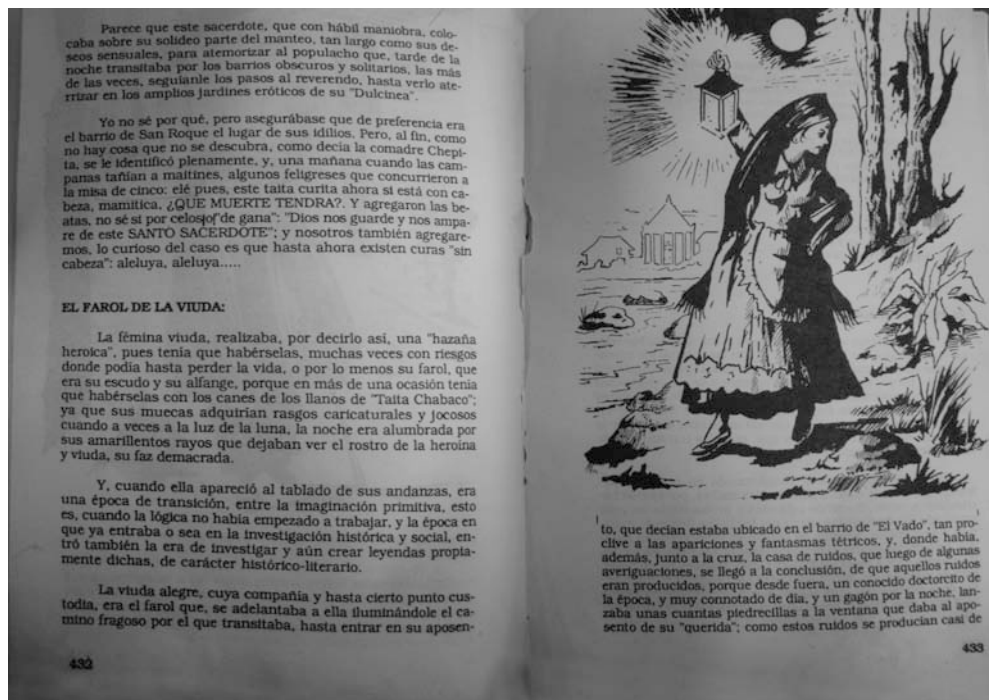
Al ser un relato popular debería tener más soltura y ser de fácil comprensión si está dirigido a un público joven (es decir, no hacer uso de

¹⁰ Tomado del “Libro de Cuenca”.

¹¹ Tomado de la versión digital del libro “Cuento Popular Andino”, de Abdón Ubidia, Ediciones Instituto Andino de Artes Populares del Convenio “Andrés Bello”.

términos que podrían desconcertarlos). La forma de contar una historia para los niños es diferente a la contada para adolescentes y adultos, pero esto no pasa en muchos de los casos.

Según se narra en algunos libros de nuestra ciudad, para contar dichas leyendas antiguamente se las relataba en forma de coplas y hasta algunas veces eran cantadas por los “cuenteros callejeros” de la época quienes, comúnmente se dice eran personajes estrafalarios por lo que su vocabulario era de fácil entendimiento para el pueblo.



Registro fotográfico de la leyenda "El Farol de la Viuda"¹²

Pero los registros de dichas leyendas se hallan en libros escritos por doctores y personas ilustradas y al narrar dichas leyendas y cuentos, utilizan un lenguaje más complejo y sofisticado (como poesía) pues, seguramente dicha información está dirigida solo para gente adulta del mismo círculo social y no están pensadas como un medio de difusión para

¹² Tomada del "Libro de Cuenca".



los niños; además las historias no son tan detalladas, esto puede ser por falta de una mayor información de las mismas.

“El universo de la imagen, fija y en secuencia, queda fuera durante muchos años, por dos motivos: la falta de teóricos y la carencia de equipos. Fue siempre más fácil conseguir algunas máquinas de escribir que cámaras fotográficas o sistemas de video.” “La relación entre educación y comunicación no nace de un capricho intelectual, ni de una decisión institucional. Se trata de una relación necesaria, surgida de la realidad misma de nuestros países latinoamericanos.”

“Piénsese en el intercambio de puntos de vista, en la búsqueda de información, en las discusiones, en la tarea de selección y de combinación de elementos formales, que posibilitan la elaboración conjunta de un simple audiovisual. Hay una corresponsabilidad, la decisión ya no resulta arbitraria, a cargo de una minoría para una mayoría.”¹³

I.5 Análisis de Proyectos homólogos

I.5.1 Leyendas populares del Ecuador, llevadas a la animación.

En el Ecuador, en las diferentes ciudades se han hecho algunas representaciones de las leyendas especialmente de forma actuada, así como muestras de diapositivas para contarlas.

Aunque, ya en los últimos años se han empezado a realizar algunas animaciones (especialmente en 2D) como una forma de proponer una nueva alternativa de presentación, así como de preservación de muchos de los recursos literarios y culturales.

¹³ Daniel Prieto, Libro Diseño y Comunicación.

A continuación, un breve análisis de algunos proyectos de similar propósito al propuesto en esta tesis.



Personajes de la historia “Cantuña, la leyenda animada”; de izquierda a derecha: Señor del Cabildo, Fray Jodoco y Cantuña.¹⁴

“Cantuña, la leyenda animada”

Proyecto de tesis realizado en Quito en el año 2009, por, en aquel entonces estudiante de Diseño Gráfico e Industrial, Daniel Pazmiño, de la Universidad de las Américas.

Análisis

La leyenda de acuerdo a como es contada, se presenta en la época colonial, por lo que los escenarios y personajes a pesar de ser minimalistas, llevan consigo características destacables: las grandes llanuras y algunos elementos de la arquitectura colonial en cuanto a los escenarios, la forma de hablar, la fisionomía y la vestimenta de los personajes.

¹⁴ Tomada de la página web:
<http://www.youtube.com/watch?v=KXJNAAGdT70>



Para narrar la leyenda se utiliza un lenguaje muy claro (no sofisticado), al igual que los diálogos de los personajes. La historia presenta tres momentos importantes:

- El planteamiento.- Se cuenta: la época en que se desarrolla la historia, quién es el personaje principal – en este caso Cantuña -, cuáles son los secundarios – los que están a su favor y los antagonistas- y una breve descripción de lo que involucrará las acciones del personaje principal.
- El desarrollo.- Relata el hecho de cómo se dio la construcción de la iglesia de San Francisco, así como los factores que intervinieron para que la obra demorara en su construcción – principalmente el clima - y el personaje que ayudará a que la obra se termine de la noche a la mañana - el diablo - a cambio del alma de Cantuña.
- El desenlace.- Trata sobre el destino del personaje. En este caso, al estar la iglesia ya terminada, Cantuña debía entregar su alma de acuerdo al pacto realizado con el diablo, pero al esconder éste la última piedra y al no alcanzar Lucifer a quitársela antes de la hora acordada, el personaje principal se salva.

El video está hecho en Flash y los efectos en After Effects. La estética que se maneja en la gráfica de la leyenda es algo parecida a la de los *animés*, con formas muy geométricas y colores planos, tanto para los personajes como para los escenarios; aunque en algunos gráficos se le da un breve difumino con el fin de expresar sombra o luz.

La historia, en su gran mayoría, es narrada con una voz masculina muy grave, pero también se hace uso de voces muy singulares para los personajes, a excepción de Cantuña quien, en esta animación no habla.

Las expresiones de los personajes dan a entender las emociones que quieren transmitir (miedo, ira, maldad, etc.).

La música de fondo al principio connota un aire angelical, pero en escenas como en la que aparece el diablo, la música cambia a un tono más tenebroso.



Dos primeras imágenes: Aplicación de Enfoque y Desenfoque para dar la sensación de cercanía y lejanía.

Tercera imagen: El diablo.¹⁵

I.5.2 Leyendas populares de otros países latinoamericanos, llevadas a la animación.

En países latinoamericanos como Argentina y México especialmente, la animación se ha estado ejecutando ya durante algunos años y se la ha aplicado para programas televisivos, comerciales publicitarios y hasta cortos animados y películas.

A continuación, un ejemplo de las animaciones de las leyendas populares Argentinas.

¹⁵ Tomado de la leyenda “Cantuña, la leyenda animada”, de la página web: <http://www.youtube.com/watch?v=KXJNAAGdT70>



“La Leyenda del Algarrobo y su fruto”

Proyecto realizado en Argentina en el año 2009, por Tercer Ojo Group.

Análisis

La leyenda data de aquellos años en que empezaron a llegar los españoles para colonizar a los pueblos aborígenes de América. Así que los escenarios y personajes, se presentan de forma minimalista, pero llevan características más o menos identificables de la región.

Para narrar la leyenda se utiliza un lenguaje muy claro (no sofisticado), no existen diálogos, pero durante el transcurso de la historia algunos personajes hablan brevemente (son más como diálogos de fondo). La historia presenta así mismo, tres momentos importantes:

- El planteamiento.- Cuenta la época en la que se desarrolla la historia del pueblo aborigen que está involucrado – los indios comechingones - ; a qué se dedicaban y cómo vivían y quiénes son los personajes más relevantes en la historia – el cacique comechingón “Hipachi - Naguan” y el general español.
- El desarrollo.- Relata cómo se dio la batalla entre los indios aborígenes (quienes defendían su territorio y a su gente) y los españoles (con sus intenciones de conquista y opresión) y las consecuencias de esta (el pueblo comechingón estuvo muy cansado y no tenía las poderosas armas de los españoles, por lo que tuvieron que retirarse).
- El desenlace.- Al estar aparentemente vencidos los indios, ocurre un milagro, de los árboles de algarrobo cayeron sus frutos (que en aquel entonces no eran conocidos ni comidos) y con ellos la gente del pueblo recuperaron las fuerzas y volvieron a enfrentarse a los españoles ganándoles en esta ocasión.

El video está hecho en Flash y los efectos en After Effects. Para la introducción (presentación de las leyendas) se usa animación 3D y 2D conjuntamente. La estética que se maneja en la gráfica de la leyenda es geométrica; se manejan principalmente los colores negro y naranja, con sus respectivas gamas tonales, con lo que se trata de dar una apariencia de algo antaño. Las formas son esencialmente planas, como si se vieran a contraluz.

La historia es narrada y para denotar que un personaje dice algo, se lo expresa mediante pictogramas.

La música de fondo es la popular o tradicional del pueblo argentino, entonada mediante una guitarra como posiblemente se solían contar antiguamente las leyendas y cuentos en ese país. Esta cambia de tonalidad mayor a menor, así como de frecuencia en el ritmo; cuando se desea demostrar la batalla de los indios frente a los españoles, se presenta a una tonalidad mayor y ritmo veloz, pero cuando están sentados esperando un milagro se presenta a una tonalidad menor y ritmo lento; cuando están alegres y recuperan la fuerza (tonalidad mayor-ritmo rápido).

Se usa repetición de escenas.



Imágenes de “La leyenda del Algarrobo y su fruto”¹⁶

¹⁶ Tomado de la página web: www.youtube.com/watch?v=x3t005y97Fo

I.5.3 Otros proyectos realizados con la técnica Stop Motion en Cuenca.

Representación gráfica de la canción popular “La Bocina”, interpretada por el grupo cuencano de rock experimental “La Doble”.



Imágenes del video musical “La Bocina”, interpretado por el grupo La Doble¹⁷

Uno de los integrantes del grupo de rock experimental, Danilo Suput, es el encargado del scratch/video de este grupo. Por esto ha realizado algunos de los videos musicales del grupo, especialmente los de animación; entre ellos está una representación gráfica de una canción popular que interpreta el grupo La Doble, “La Bocina”, para la cual se ha hecho uso de la técnica Stop Motion.

¹⁷ Tomado de la página: <http://www.ladoble musica.com/videos>



Análisis

De acuerdo a la lírica de la canción, la animación muestra en su gráfica la interpretación de la misma, presentando a la historia de la siguiente manera:

- El planteamiento.- Muestra a una pareja de enamorados muy felices, bailando en el campo junto con su perro, observando el sol y las montañas.
- El desarrollo.- Cuenta que estos dos amantes ya no están juntos y que tanto él como ella sufren en su soledad. Se muestra parte del contexto en donde se encuentran: el hombre se ha quedado en el campo y la mujer se encuentra en la ciudad. Así como características de la vestimenta (el uso de sombrero y poncho en los hombres), de la arquitectura (casas de adobe con techo de paja), etc.
- El desenlace.- Expone el ideal que ambos buscan, volver a estar juntos y compartir momentos románticos.

El video está hecho a partir de imágenes recortadas y objetos como los botones de tagua, que son usados para representar a los personajes, montados unos tras otros (por ejemplo, en el caso de la imagen de los amantes volando sobre las nubes, se hace uso de un vidrio para que ellos estén encima del vidrio y las nubes debajo del mismo). Se maneja una cromática muy variada pero bastante llamativa.

La historia es contada a través de la canción.

La música se presenta en una primera instancia con un ritmo rápido y alegre, pero luego cambia de tonalidad y pasa a convertirse en un ritmo lento y melancólico, tratando de recordarnos a la canción original (el ritmo

de la canción original de La Bocina es un fox incaico). Posteriormente se vuelve a un ritmo rápido y alegre y termina con un ritmo melancólico.

“SR. QUINDE”

Corto de animación realizado por el diseñador José Antonio Cardoso y el grupo Jiráfica.



Imágenes tomadas de los personajes del corto animado SR. QUINDE.¹⁸

El diseñador José Antonio Cardoso es el director del grupo Jiráfica y del proyecto el “Sr. Quinde”, corto de animación realizado con la técnica del Stop Motion y que fue elegido ganador de los Fondos Concursables 2010, otorgado por el Ministerio de Cultura del Ecuador.

Análisis

En una breve entrevista realizada al diseñador Cardoso, él supo explicar en parte lo que daba a conocer en sí dicha obra:

¹⁸ Tomado de afiche digital del SR. QUINDE.



- El planteamiento.- El Sr. Quinde (persona) realiza un rutinario recorrido por algunas calles de la ciudad, desde la mañana hasta el anochecer, sin que suceda ni a él ni a su alrededor, nada especial.
- El desarrollo.- Al regresar a su casa, el Sr. Quinde (cuando empieza a soñar) se transforma en muñeco y en ese sueño, dos personajes muy singulares, una lagartija (representación de problemas, preocupación, impedimentos y riesgos) y un colibrí (representación de calma, quietud y libertad) le susurran cada quien ideas que lo preocupan y lo alegran, provocándole a que tome una actitud.
- El desenlace.- El Sr. Quinde observa que la lagartija nace de su cuerpo, algo que lo atemoriza y mientras más temor siente, el animal no lo deja; decide entonces estar calmado, así la lagartija lo deja en paz y quemándose desaparece, para luego nacer desde la espalda el hombre, unas grandes alas con las cuales alza su vuelo desde la ventana de su casa hasta desaparecer en el horizonte.

El proyecto muestra una metáfora de la vida que comúnmente las personas llevamos a través de los días. Vive en nuestro ser el “quinde” que quiere volar, un ser que quiere libertad que quiere impulsarse y hacer algo más allá de lo acostumbrado. Y está también la lagartija vista como nuestros temores y barreras, el qué dirán y los peros de nuestras acciones.

El video está hecho a partir de una secuencia de imágenes (fotografías) realizadas tanto para la animación de los personajes y escenarios reales como para la animación de los muñecos y maquetas. Se ha utilizado para los personajes un alma de plomo y se lo ha recubierto de plastilina para



dar la forma del muñeco; también se ha utilizado cartón, madera, tela, entre otros materiales para los muñecos y el escenario.

La historia no es narrada, son las imágenes y la música lo que comunica el mensaje de la animación.

La música está compuesta e interpretada por el grupo “La Doble”, el mismo que le da vida y sentimiento a la animación, en donde se observa un gran trabajo del ritmo y la melodía para dar un mayor realce de los gestos de los personajes en la animación, consiguiendo una armonía entre los elementos.

CONCLUSIONES

Con el análisis de los proyectos anteriormente mencionados se ha podido identificar los elementos más sobresalientes, tanto en el aspecto conceptual como técnico, utilizados para la ejecución de las obras.

Hay que recordar que dependiendo también del público al cuál va dirigida la animación, los parámetros van a cambiar; es decir, si el trabajo está dirigido hacia los niños no se podría mostrar algo abstracto ni en lo conceptual ni en lo morfológico, pero si el público es más crítico y que valora más el trabajo conceptual del proyecto la experimentación con las formas de los objetos (personajes y escenarios) estarán de cierto modo permitidos.

Los proyectos analizados llevan características basadas en aspectos sociales y culturales de cada región, así: la vestimenta, el espacio físico, el modo de vida, la forma de pensar y actuar de un pueblo, se ven reflejadas de una u otra forma en las diferentes representaciones.



CAPÍTULO 2

LA ANIMACIÓN

2.1 Etimología y Concepción

Animar:...*Hacer que una obra de arte parezca dotada de vida...*

*Dotar de movimiento a cosas inanimadas.*¹⁹

La animación es una técnica de representación audio visual que permite narrar ideas, historias y hechos de una forma sorprendente y original. Al combinar elementos visuales como acústicos, ayudar a transmitir conceptos y significados de las cosas de manera más persuasiva. La animación es el medio en el que predomina ante todo, la acción, el movimiento, el *timing* y técnicas narrativas que utiliza el cine.

Con la animación es posible trabajar en diferentes campos tales como: el ocio, la información, la publicidad y la educación; debido a que ofrece interesantes resultados sobre aquello que se desea comunicar, siendo un medio mucho más llamativo para todo tipo de público.

El uso de la animación permite a los creadores de imágenes, entre otras cosas, crear procesos imposibles de filmar, simplificar procedimientos, graficar conceptos abstractos, realizar una posible presentación de un diseño antes de su concreción, etc.

Tanto la forma tradicional de animar (la animación cuadro por cuadro como los dibujos animados, o con modelos tridimensionales como los muñecos de plastilina) como la forma digital (realizada en su totalidad por computadora), buscan transmitir ideas mediante discursos narrativos

¹⁹ Tomado de Diccionario de Encarta 2008.





capaces de enseñar, convencer o entretener tal o cual propósito a públicos tan diversos sin discriminación social, de edad o de género.

“La animación no es el arte de los dibujos que se mueven sino de los movimientos que se dibujan. Lo que sucede entre cada cuadro es mucho más importante que lo que sucede en el mismo cuadro. La animación es el arte de manipular los invisibles intersticios que yacen entre los cuadros.”²⁰

“Por consiguiente, la animación es para nosotros un sustantivo con vida, es como el habla y los gestos de una persona”.²¹

2.2 Breve historia de la Animación

Desde siempre, la necesidad del hombre por representar lo que transcurría a su alrededor, tal y como se presentaba, con movimiento; ha sido un problema que con el transcurso del tiempo y la experimentación, se ha logrado conseguir. Las primeras imágenes animadas con las que posiblemente los seres humanos pudieron jugar, fueron sus propias sombras proyectadas por el sol o por el fuego, así como también para dar una sensación de movimiento a sus dibujos de las cavernas, el hombre primitivo utilizaba elementos extra que se podría considerar como una sensación de barrido en el dibujo.

²⁰ Rodolfo Sáenz Valiente, Arte y técnica de la Animación.

²¹ Deborah Harty y Phil Sawdon, Estudio Humhyphenhum, entrevista tomada del libro Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos.



Imagen de un jabalí corriendo, Cuevas de Altamira ²²

La animación como técnica de creación y representación de imágenes, inicia su verdadero desarrollo en el siglo XVII; pero fue desde el siglo XIX que se extendió y experimentó con mucho más interés, logrando durante todo el siglo XX y hasta la actualidad un desarrollo notable. Uno de los primeros dibujos animados que se tiene registro es el de un monje jesuita alemán llamado Athanasius Kircher, quien inventó una especie de proyector llamado “la linterna mágica”, que consistía en una lámpara con un cañón que proyectaba sobre una pared de una habitación oscura, una imagen pintada sobre un vidrio.

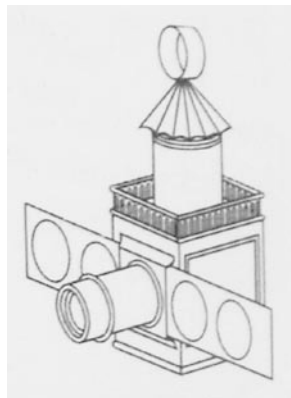


Imagen de la linterna mágica de Kircher²³

²² Tomado del libro Arte y Técnica de la Animación.

²³ Tomado del libro Arte y Técnica de la Animación.

Por el tedioso procedimiento que representaba cambiar el contenedor de una imagen a cada rato para proyectarla, es en 1822 que Joseph Plateau inventa el fenaquitoscopio, que permite por medio de un disco que gira frente a un espejo, crear la sensación de movimiento de tal forma que en el disco constaban las imágenes necesarias para mostrar un segundo de transición.

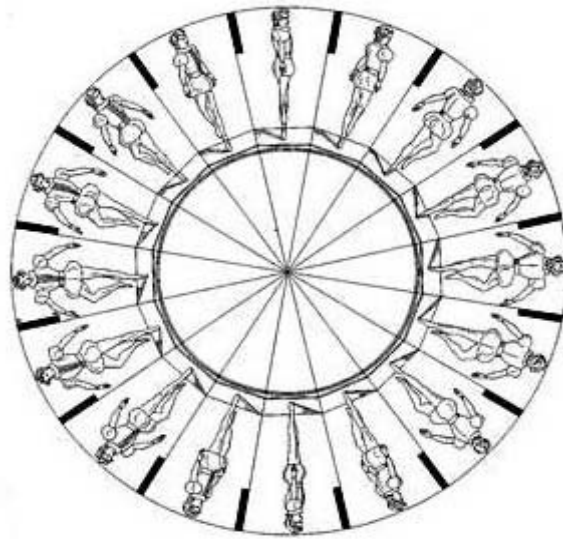
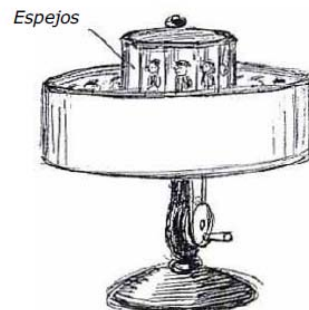


Imagen del Fenaquitoscopio²⁴

Por su parte, el francés Emile Reynaud, crea en 1877, secuencias cortas de acción, dibujando en una tira larga de “Cristaloide” de aproximadamente treinta pies de longitud. Este aparato se llamó El Praxinoscopio.



²⁴ Tomada de la página web: www.swingalia.com/animacion/la-historia-de-la-animacion-y-los-dibujos-animados.php

Imagen del Praxinoscopio.²⁵

Entre 1892 y 1900, Emile Reynaud con su aparato **teatro óptico**, realiza proyecciones de dibujos animados sincronizados con música. Pero lo que hacía falta en ese entonces, era un mecanismo que permitiera el paso de las imágenes con mayor facilidad y que mostraba un movimiento más fluido, por lo cual se dio la invención del trucaje, llamado **paso de manivela** o **imagen por imagen**, con la que James Stuart Blackton produjo la primera película animada llamada Humorous Phases of Funny Faces en 1906. Al final de la primera guerra mundial, en Francia se creó la primera serie de *cartoons*.

Fotograma de Humorous Phases of Funny Faces²⁶

Por su parte los hermanos Fleischer inventaron el **Rotoscopio**, un aparato que permite calcar personajes animados sobre personajes reales proyectados, permitiendo realizar con mayor precisión los movimientos de los personajes; es así como fue realizado **El gato Félix** por el estadounidense Otto Messmer.

²⁵ Richard Williams, The Animator's Survival kit.

²⁶ Tomada de la página web:

http://www.youtube.com/watch?v=8dRe85cNXwg&feature=player_embedded#at=32



Imagen del Gato Félix²⁷

Con el desarrollo de la **animación de celdas** dada en el año de 1915 por Earl Hurd, se produce un importante avance en la evolución de la animación hasta ese entonces conocida. Esta consiste básicamente en realizar un dibujo tras otro, anteponiendo un nuevo papel (de preferencia casi transparente) sobre el anterior, de tal manera que se pueda observar el desarrollo de los movimientos anteriores que se realizan.

Desde 1920, las técnicas de animación empezaron a cambiar y evolucionaron para buscar mejoras en el desarrollo y el realismo de cada una de ellas. De esta forma se empieza a experimentar también con efectos de sonido y música. Así, en 1928 se incorpora el sonido a las animaciones; si bien en 1922 se había ya utilizado un sistema de sincronización de sonido.

Walt Disney creó una serie de cortos a partir de 1924. Su experimentación con efectos musicales y la adaptación del **Technicolor**, permitió realizar los primeros largometrajes como **Flowers and Trees** en 1932, Blancanieves y los siete enanos en 1937. En 1940 Walt Disney incorporó

²⁷ Tomada de la página web: www.swingalia.com/animacion/la-historia-de-la-animacion-y-los-dibujos-animados.php

a la historia de la animación el sonido estereofónico de cuatro pistas, en su película **Fantasia**.



Imagen de Fantasia de Walt Disney ²⁸

En todas las historias que Walt Disney presentaba a través de sus diferentes obras animadas, siempre se trataba de denotar “ternura”, por lo que, en contraste al mundo de Disney, Walter Lantz al igual que William Hanna y Joe Barbera introdujeron el sadismo y el furor destructivo en el género animado que se realizó durante la postguerra.

Pero la animación no solo se prestaba para producir dibujos animados, por lo que también fue experimentada en el cine. Willis O'Brien es uno de los primeros en introducir a la animación como un efecto especial – animación Stop Motion - en su película King Kong, haciendo uso de un modelo a escala y posteriormente editada para formar una de las películas más impactantes en la historia del cine.

²⁸ Tomada de la página web:
<http://www.youtube.com/watch?v=jvButzoSEPk>



Imagen de la película King Kong²⁹

A partir de allí, la búsqueda por el realismo, la sonoridad, y sobre todo, el contenido de las películas de animación ha ido variando. Cada autor, cada animador, ha ido contribuyendo con el desarrollo de este arte y de la tecnología conjuntamente, por medio de la forma de presentar sus proyectos. Así termina una parte de la historia de la animación. Las novedades tecnológicas, especialmente los nuevos programas de software computacional, han marcado un antes y un después en la realización de esta forma de entretenimiento. Aún hoy, en el siglo XXI hay mucho por crear y descubrir en este interesante mundo.

“La animación es más que dibujos graciosos y humorísticos, que se mueven bajo un orden lógico y conceptual; la animación, esencialmente, es la forma más creativa de una rama de las artes tradicionales como el dibujo.

Por otro lado, Miguel Ángel, el genial artista del Renacimiento, ya esbozaba en muchos de sus dibujos diversos movimientos de labios al emitir sonidos. De este modo, y con la posibilidad de citar varios ejemplos más, el concepto de movimiento está presente de manera perenne en el subconsciente de los seres humanos.

²⁹ Tomada de la página web:

<http://cinemamonstruoso.blogspot.com/2010/07/king-kong-1933.html>

Es una forma de demostrar que estamos vivos y que tenemos la capacidad de transmitirlo”.³⁰

2.3 La Animación y sus diferentes técnicas de producción

Existen numerosas técnicas de producción para animaciones, las mismas que se han ido desarrollando a lo largo de los años por medio de la experimentación y el uso de tecnologías. A continuación, una breve descripción de las más destacables:

- Dibujos animados

Es la técnica tradicional de la animación de imágenes y se crea a partir de dibujos hechos a mano en cada uno de los fotogramas (aproximadamente 24 cuadros por segundo) simulando así un movimiento completamente real. De aquí el nombre “animación cuadro por cuadro”.



Imagen de la animación de Good Bye, Blue Sky, realizada por el diseñador y animador Gerald Scarfe para la película The Wall.³¹

- Stop motion

³⁰Sandra León Palomino, artículo Historia de la animación, principios de la animación, etapas de la animación. Tomado de la página web: <http://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/>

³¹ Tomada del DVD de video de la película de The Wall.

Al igual que los dibujos animados, el Stop Motion es también una técnica tradicional que consiste en la animación de: objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos tridimensionales a escala y que cada uno de sus movimientos, son fotografiados cuadro a cuadro. Se considera de igual manera, un aproximado de 24 a 30 fotogramas por segundo para conseguir un movimiento más natural.



Imagen de Gromit de la series de Aardman de “Wallace and Gromit”³²

- Pixilación

Variante del *Stop Motion*, que consiste en la animación de auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas; los mismos que son fotografiados y desplazados ligeramente entre cada fotograma para crear un movimiento discontinuo.



Imagen tomada de la serie de Aardman “Angry Kid”³³

³² Tomada de la página web:

<http://www.wallaceandgromit.com/characters/gromit.html>

³³ Tomada de la página web:

http://www.angrykid.com/wallpapers/desktop_03_800.jpg

- Rotoscopía

Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real, de tal forma que se consiguen movimientos mucho más naturales y mejor resueltos.



Imagen muestra de rotocopiado³⁴

- Animación de recortes (*cut out animation*)

Técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.

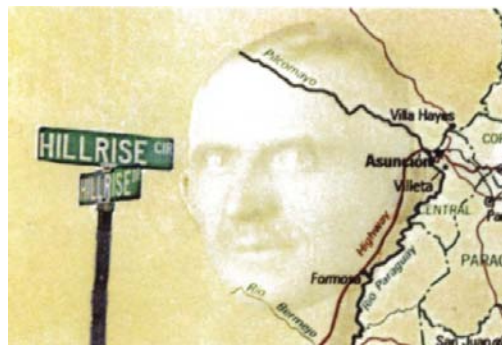


Imagen de Forgetfulness de Julián Grey del estudio de animación Head Gear Animation³⁵

³⁴ Tomada de la página web: http://es.wikipedia.com/wiki/Archivo:Muestra_rotoscopio.JPG

³⁵ Tomada del libro Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos.

- Sistema inercial

Este sistema portátil está basado en los “tracker” 3D MTx de Xsens. La nueva tecnología permite utilizarse en animación (cine, juegos virtuales) entrenamiento y simulación, investigación y desarrollo biomecánico y otras áreas.



Imágenes de la producción de la película Oby de Anja Perl y Max Stolzenberg³⁶

Otras técnicas

Existen muchas técnicas de animación que sólo han sido utilizadas por algunos artistas experimentales y que son desconocidas para el gran público. Algunas de estas técnicas son: pintura sobre cristal, animación de arena, pantallas de agujas, pintura sobre celuloide, etc. Pero también está la animación por computadora y que, con la ayuda de software sofisticado, es uno de los procedimientos que está siendo utilizado por gran parte de los estudios de animación y que se ha vuelto la más popular durante los últimos años.

³⁶Tomadas del libro Fundamentos de la animación



Imagen del corto Le Paysagiste Mindscape de Jacques Drouin³⁷



Imagen del desarrollo y proyección de la animación de la artista Kseniya Simonova, realizado con la técnica de animación de arena.³⁸



Imagen de algunos de los personajes de la película de animación digital 3D Shrek 3³⁹

³⁷Realizado con la técnica de pantallas de agujas. Francia, 1976.

³⁸Tomado de la página web:

<http://www.youtube.com/watch?v=9NQqjUiHbZI>

³⁹Tomada de la página web:



2.4 Relación Diseño – Animación

El diseño gráfico y la animación tienen una relación mutua; así como diferentes aspectos técnicos como: la cromática, aplicación de principios fotográficos, encuadres, iluminación, tipografía (en el caso de los títulos), etc. La imagen es la base de la animación y en el diseño gráfico, la imagen es diseñada tomando en cuenta ciertos factores, tanto formales como conceptuales, para lograr transmitir el mensaje deseado. En la animación, todas estas imágenes diseñadas son ordenadas y proyectadas una tras otra en conjunto con los efectos sonoros (música, voces, efectos de sonido, etc.), transmitiendo así una historia, un mensaje.

“Como es imposible separar la forma del contenido, el animador enfrenta un importante desafío; su obra estará fuertemente condicionada por su contenido visual, por el diseño de su imagen. Un realizador de animación primero debe ser capaz de pensar en términos gráficos”.⁴⁰

Se podría decir entonces que el diseño es la base de la animación, porque a partir de este se decidirá cómo se va a proyectar tal o cual gráfico, creando en conjunto la animación y dándole vida a la historia.

“El diseño gráfico no es tan raro ni especial. No es una profesión, es un medio. Es un modo de dirigirse, un medio de comunicación. Se emplea en la cultura, en niveles de complejidad que varían y con grados de éxito distintos. Eso es lo que importa del diseño

http://www.shrek.com/assets/downloads/wallpaper/fiona/chr_fiona_p2_1280.jpg

⁴⁰ WEBSTER, CHRIS, Técnicas de animación



gráfico. Eso es lo que lo hace interesante. Y las palabras e imágenes se hallan en el trabajo de cualquier lugar.”⁴¹

Pero no solamente el Diseño Gráfico es el que interviene en el proceso de construcción de la animación, están también: el diseño de objetos (en el caso del Stop Motion, por la creación de las marionetas), el diseño de sonido (música, sonidos y voces), el diseño interior y exterior (creación de ambientes y escenografías), el diseño de moda (creación de vestuarios) y una gran cantidad de conocimientos en diversos campos (fotografía, tipografía, etc.) dependiendo de la técnica que se aplique y la historia a contar. Es por eso que los grandes estudios de animación tienen al frente un especialista para cada campo, con el fin de recrear con mayor precisión y detalle la historia.



Imagen de la animación del mundo de los muertos, de la película El cadáver de la novia Tim Burton.⁴²

“En cuanto a la aplicación que un diseñador industrial puede hacer a la técnica, esta se relaciona directamente con la creación de modelos (marionetas) que cumplan con las condiciones óptimas para la realización del proyecto que se desee emprender.

⁴¹ Tibor Kalman, J. Abbot Miller, Karrie Jacobs, artículo “Buena Historia, Mala Historia”, tomado de Looking Closer 1 Critical writings on graphic design, editorial Allworth Press, Nueva York 1994.

⁴² Tomada del DVD de video de la película de “The Corpse Bride”.



Los mayores problemas que debe solucionar se relacionan con la mantención de la postura dejando a un lado la necesidad de sujetar los modelos con las manos y lograr la estabilidad de la marioneta”⁴³

2.5 La Animación como medio educativo y preservador de la cultura

La animación es una forma de expresar de manera mucho más clara y concisa un mensaje que, en palabras, no lo podríamos hacer por el grado de dificultad. En el campo educativo, esta técnica ha sido determinante en los últimos años en varios países del mundo que requieren de nuevas formas de enseñanza y aprendizaje en todo nivel. La animación es uno de los métodos de enseñanza que, a la vez que es interesante, dinámico y divertido, expresa mejor un determinado mensaje y queda en la memoria de la audiencia.

Así, por ejemplo, en el campo científico, se hace gran uso de animaciones que ayudan a dar una explicación más detallada de complejas teorías, como: el *Big Bang*, la formación de las galaxias en el universo, el funcionamiento de átomos y moléculas, los mundos prehistóricos, etc.

Esto indudablemente ha servido para el desarrollo de la educación en general. La animación es utilizada también como una herramienta de apoyo y de ayuda para individuos con dificultades en el aprendizaje.

En las industrias de diseño automovilístico y de moda, así como en la arquitectura y el diseño en general, la animación se utiliza mucho para generar una proyección más real de cómo se verá el producto o diseño terminado, remplazando en gran medida a las maquetas tradicionales y estáticas.

⁴³Sebastián Fábrega López, memoria para obtener el título de Diseñador Industrial, 2004. Archivo PDF. Tomado de la página web: http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2004/fabrega_s/sources/fabrega_s.pdf





Con la animación aquellos escenarios, aspectos formales y características que no se han visto ni volverán a ver en miles de años, así como posibles proyecciones de un futuro no muy distante, se hacen realidad.

Así también, la historia y el patrimonio intangible de un pueblo pueden ser conservados y transmitidos utilizando este medio, creando una biblioteca virtual que, posiblemente y como en el presente, será la más consultada en un futuro.

“Por lo mismo los diseñadores no diseñamos objetos, sino las formas en que las personas se relacionan entre sí, que son el resultado de las dimensiones simbólicas del diseño. El diseño es entonces una estrategia cultural, que comunica identidad y se manifiesta como un valor constitutivo de los productos, servicios y organizaciones. En efecto, el diseño es un valor constitutivo y no un valor agregado, como generalmente se le presenta, porque forma parte del ser de los productos y servicios desde el momento de su creación”.⁴⁴

2.6 Stop Motion

2.6.1 Breve historia y concepto

El *Stop Motion* es una técnica de animación tradicional cuadro por cuadro que consiste en aparentar el movimiento de objetos bi o tridimensionales estáticos, capturándolos fotográficamente. En general, se denomina animaciones de Stop Motion a las que no entran en la categoría de dibujos animados; esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas

⁴⁴Alejandro Rodríguez Musso, El Diseño como estrategia cultural, artículo extraído de la página web FOROALFA, <http://foroalfa.org/es/autor/45/Alejandro%20Rodr%C3%ADguez%20Musso>, Chile, 2006.



directamente en los fotogramas, sino que fueron creadas de manera material, tanto personajes como escenarios para luego ser fotografiados y mediante esta secuencia de imágenes generar la película.

La historia de la animación Stop Motion según se considera, podría tener lugar a partir de 1899 con el realizador británico Arthur Melbourne-Cooper por su anuncio en 3D titulado "Matches: An Appeal", realizado con unas cerillas. Esta experimentación de dar vida a objetos estáticos, fue experimentada más adelante por otros artistas quienes proponían nuevas alternativas de movimientos cada vez más complejas. Es así que el inglés J. Stuart Blackton presentó en 1907 su película 'La casa encantada', donde reprodujo **fotografías** consecutivas para dar movimiento a objetos inanimados. Había nacido la técnica *Stop Motion* y comenzaba una importante revolución en el cine.

Pero la animación *3D Stop Motion* presenta dos trayectorias históricamente reconocidas:

- **la tradición europea** de películas *Stop Motion* realizadas por artistas individuales y para las series infantiles de televisión, y
- **la hollywoodiense**, animación *Stop Motion* utilizada para los efectos especiales de los largometrajes.

Una de las obras considerada magistral durante los primeros años del siglo XX ejecutada con Stop Motion, es realizado por el ruso Ladislav Starevich, quien produce en Moscú durante 1909 y 1910 documentales acerca de los insectos lituanos; creó cucarachas "virtuales" y las articuló uniendo las patas al tórax con cera. La Batalla de las Cucarachas Macho, fue la primera película de muñecos. Otras de sus muchas producciones, son también consideradas obras maestras del Stop Motion.



Una de las primeras películas más sobresalientes que utiliza al Stop Motion como un efecto especial, es sin lugar a duda la obra del estadounidense Willis O'Brien, "King Kong", que tuvo lugar en 1933, el cuál aplicó a esta película el sistema de "proyección posterior", siendo el pionero en la misma.

Otros artistas, con el fin de preservar la figura original y en cierto sentido con el fin de reducir el tiempo en el proceso de producción, aplicaron algunas técnicas surgidas de la experiencia de cada uno de ellos. Ray Harryhausen manipulaba a sus muñecos con pequeños aumentos y los grababa, fotograma a fotograma; George Pal en cambio, utilizaba la técnica de sustitución, que consiste en crear diferentes piezas para intercambiarlas (cabezas, brazos, piernas, etc.), la cual ha sido aplicada en la actualidad en películas de Tim Burton, Henry Selick y Nick Park (Aardman Animation).

A partir de ese entonces, muchas otras grandes obras, comerciales y no comerciales, se crearon con el Stop Motion y con la combinación de este con video para generar efectos especiales, como por ejemplo las obras de Jan Svankmajer, Jiri Trnka, The Quay Brothers, Kihachiro Kawamoto, entre otros.

La animación Stop Motion incluye dos grandes grupos:

Clay-motion: (el uso de marionetas y muñecos de arcilla) La animación con plastilina puede hacerse al "estilo libre" (cuando no hay una figura definida, sino que las figuras se van transformando en el progreso de la animación); o puede orientarse a personajes, que mantienen una figura consistente en el transcurso del film.

Go-motion: (empleo de objetos y artefactos) Es una variante de la animación de *Stop Motion* por el que aplicando un sistema de control a los



muñecos (animatronic) se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación fotograma a fotograma.

Desde entonces, durante todo el siglo XX hasta la actualidad, esta técnica se ha aplicado para la realización de películas animadas con marionetas, muñecos u objetos; así como también en los efectos especiales de todo tipo de películas, tratando de resaltar el gran atractivo visual que se consigue con esta técnica.

“Los orígenes de la animación se remontan a la caricatura, los cómics políticos y las tiras cómicas. Con su capacidad para la exageración, la invención cómica, la provocación y la distorsión, la animación siempre ha sido un buen vehículo para la sátira. Además, la animación 3D Stop Motion es capaz de crear un estrecho vínculo con el mundo material”.⁴⁵

2.6.2 Ventajas y Desventajas de la técnica

Ventajas

- Es uno de los estilos de animación ideales para la producción de series animadas infantiles, debido a que los niños están más familiarizados con el entorno y objetos tridimensionales, como los juguetes.
- Estéticamente la animación Stop Motion de arcilla o plastilina, es mucho más atractiva en cuanto a materialidad y textura. Lo que se destaca principalmente en este caso es el trabajo artesanal (ideal para el concepto de las leyendas populares cuencanas, pues una de las actividades principales durante el siglo XIX es el trabajo artesanal) y la habilidad de crear y construir los personajes y escenarios.

⁴⁵La animación Stop Motion y la sátira, Fundamentos de la Animación, Paul Wells.



- Es capaz de crear un estrecho vínculo con el mundo material.
- Permite la exageración de los aspectos físico – formales de los personajes y escenarios, y al mismo tiempo mostrar parte de la realidad.

Desventajas

- Es una técnica que requiere de mucho tiempo en los procesos de preproducción y producción, ya que es inevitable tomar en cuenta la mayor cantidad de detalles en la elaboración de escenarios y características de personajes, y cuidar del manejo de los movimientos para conseguir fluidez y naturalidad en los mismos.
- La paciencia es un requisito indispensable para realizar este tipo de animación, ya que los resultados se van viendo conforme se va avanzando en el proceso de producción y luego del proceso de postproducción, que es en donde definitivamente en conjunto y con elementos como: la música, voces y sonidos, se observará el resultado final.

“Principalmente, lo que debe conocer una persona que va a realiza animación, a más de tener una buena idea, es conocer las Leyes de la animación y de la narración, y por sobre todo tener paciencia durante todos los procesos de la ejecución del proyecto”.⁴⁶

⁴⁶José Antonio Cardoso, director del grupo Jiráfica.



2.6.3 Materiales idóneos para la aplicación de la técnica

Comúnmente la animación *Stop Motion* de muñecos utiliza materiales que permitan expresar fácilmente los movimientos; es decir, que sean fácilmente maleables como para conseguir la figura o pose deseada del muñeco, pero que pueda conservar sus características. Compañías como Aardman hacen uso de plastilina para la creación de sus muñecos en combinación con otros materiales (como silicona o látex), que permiten que la figura conserve su forma. Casi siempre se utiliza un alma (armadura o esqueleto) de alambre, porque permite mover al muñeco fácilmente a una determinada posición y conserva al mismo tiempo su forma.

Otros animadores utilizan látex debido a que es un material maleable y conserva la forma al regresarlo a su posición original, sin tener el riesgo de que se troce al mover las partes del mismo. También está la silicona que es parecida al látex y que también permite una fácil manipulación del muñeco.

En un principio se hacían uso de muñecos de arcilla pero, la dificultad de trabajar con estos radica en que al secarse la arcilla, esta puede quebrarse fácilmente destruyendo así la forma del muñeco.

La madera es también un material utilizado por la fácil articulación de la misma; aunque, los muñecos se articulen como títeres y no demuestran un movimiento natural si se lo desea.

José Cardoso del grupo Jiráfica por su parte, hace uso de un esqueleto de plomo para sus muñecos con un recubrimiento de plastilina, proporcionando a la figura un mejor movimiento; y para detalles del personaje, así como para los escenarios hace uso de materiales reciclables como: el cartón, madera, telas, entre otros.

En la mayoría de los casos se suele realizar un molde, sea este de yeso u otro material con el fin de que, por cualquier circunstancia, así como para conservar la forma de la figura original, este permite crear varias réplicas del modelo y también conservarlo.

“Los animadores de Stop Motion y arcilla siempre han defendido como el gran atractivo del 3D Stop Motion la materialidad y textura de su trabajo. No obstante, uno de los aspectos más significativos sigue siendo el trabajo de tipo artesanal, que no se basa en un programa de software, sino en la habilidad de crear y construir cosas así como de responder a las demandas de las técnicas teatrales y de la imagen real a pequeña escala”.⁴⁷



Imágenes de una **armadura o esqueleto** del estudio de animación ScaryCat Studio (1) y una **armadura profesional** de John Wright (2).⁴⁸

⁴⁷Paul Wells, Fundamentos de la Animación.

⁴⁸Susannah Shaw, Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, coat hangers for armatures – making your own model.



Imágenes de los materiales para la creación de un muñeco de ScaryCat Studio.⁴⁹



Imagen final de uno de los muñecos de ScaryCat Studio.⁵⁰

Aquí se muestra el uso de silicón y de plásticos rígidos para la creación del muñeco. El esqueleto que se presenta, es realizado con piezas industriales.

⁴⁹Susannah Shaw, Stop Motion: Craft Skills for Model Animation, coat hangers for armatures – making your own model.

⁵⁰Susannah Shaw, Stop Motion: Craft Skills for Model Animation.

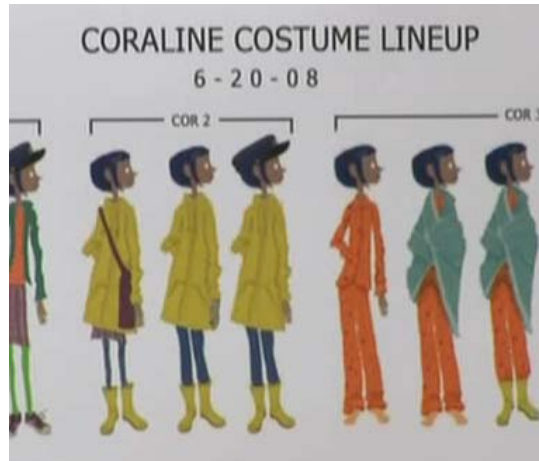


Imágenes de la realización del cuerpo del personaje principal de la película Coraline.⁵¹

La vestimenta de los personajes, está realizado con diferentes tipos de tela; las texturas y colores juegan un papel importante.



⁵¹ Henry Selick, imágenes tomadas del DVD de video de la película Coraline.



Imágenes de las vestimentas usadas por los personajes de la película Coraline.⁵²

CAPÍTULO 3

PROPUESTA DE DISEÑO DE ANIMACIÓN

3.1 Reproducción

3.1.1 Encuesta y estudio del target

De acuerdo a los resultados obtenidos de la encuesta realizada a niños y niñas de entre los 8 a 10 años de edad, de cuatro instituciones educativas para conocer la o las leyendas a ser hechas en animación, así como de las características formales y conceptuales, se hará posible un mejor planteamiento de las alternativas visuales para la propuesta de diseño.

A continuación se presentarán los resultados globales de las preguntas de la encuesta realizadas a 344 niños y niñas de las diferentes escuelas consultadas; y en los anexos de esta Tesis se podrá ver en detalle, las respuestas que los niños han dado personalmente.

⁵² Henry Selick, imágenes tomadas del DVD de video de la película Coraline.



(Para ver ejemplos de las encuestas realizadas, ver anexo:

C.1 Modelo de encuesta a niños y niñas entre los 8 - 10 años)

ENCUESTA

Con el objetivo de realizar una animación sobre alguna o algunas de las leyendas populares cuencanas, te agradecemos que respondas el siguiente cuestionario para conocer tu opinión.

Datos generales

Nombre: -----

Escuela o Unidad Educativa: -----

Edad: _____ Sexo: Masculino Femenino

La animación es una técnica que por medio de una sucesión de imágenes, crea la sensación de movimiento y que sumadas con el audio (música y sonidos) permite contar historias de manera entretenida, de tal forma que todos los elementos, tanto los personajes como los escenarios, parezcan tener vida.

Pregunta 1

1. ¿Qué dibujos animados prefieres ver?

Respuestas:

Bob Esponja	27.66%
Los Simpsons	17.02%
Doraemon	9.28%
Ben 10	3.10%
Otros	42.94%
Total	100.00%

Como se puede observar, los dibujos animados en 2D son los más vistos porque son los que usualmente se transmiten en los diferentes canales de televisión a nivel nacional.

Pregunta 2

2. ¿Qué películas animadas prefieres ver?

Respuestas:

Películas Disney	22.25%
Shrek	15.73%
Películas Barbie	13.93%
Bob Esponja	9.44%
La era de hielo	6.29%
Otros	32.36%
Total	100.00%

En esta pregunta los resultados apuntan a que las películas animadas más vistas son en 3D.

Pregunta 3

3. ¿Qué es lo que te gusta más de esas series animadas y películas?

Gustan de todos los elementos, en el siguiente orden:

- Personajes
- Chistes
- Historia
- Música
- Escenarios

Y elementos adicionales como:

- Vestimenta
- Voces

Pregunta 4

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?

En esta pregunta los resultados apuntan a que las películas animadas más vistas son en 3D.



Pregunta 5

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?

La mayoría de niños y niñas de las diferentes escuelas encuestadas, no conocen las leyendas de Cuenca. Existe también confusión entre lo que son leyendas y lo que son cuentos, y en algunos de los casos se anota a series o películas animadas como leyendas; también, existe desconcierto al no conocer con certeza de que lugar son las leyendas, y se anotan como leyendas cuencanas a leyendas de otros lugares del Ecuador e inclusive de otros países.

Pregunta 6

6. Si las conoces, anota su nombre.

Entre las leyendas populares de cuenca que algunos de los niños y niñas conocen están:

- El perro encadenado
- El jinete sin cabeza
- El cura sin cabeza
- La cruz del vado o El bautizo del rio Tomebamba
- Los Gagones
- El farol de la viuda

Pregunta 7

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?

Al 99,9% de los niños y niñas encuestado si les gustaría ver en dibujos animados a las leyendas.

Pregunta 8

8. ¿Qué leyenda te gustaría verla de manera animada?

- El cura sin cabeza.
- El perro encadenado



Muchos de los niños, quisieran ver a todas las leyendas animadas, pero tanto varones como mujeres han señalado a las dos leyendas anteriormente anotadas como las más preferidas para la realización de la animación.

Conclusión

De las dos leyendas mayormente votadas, se hará una selección de la leyenda que sea igualmente preferida por hombres como por mujeres, y según esto será llevada a la animación y realizada con la técnica del Stop Motion, con el uso de muñecos y maquetas para la realización de los personajes y escenarios, en combinación con animación digital 2D para la realización de los efectos (niebla, fuego, etc.).

Con el uso del Stop Motion ante todo se busca resaltar la actividad artesanal considerada como un elemento popular de nuestra ciudad, el mismo que será el concepto a aplicar para la creación de personajes y escenarios propiamente dichos, tratando de poner principal énfasis en el diseño de los mismos pues, a más de dar a conocer la leyenda como tal se da a conocer parte de la historia; por lo que es de fundamental trascendencia tomar en cuenta, la mayor cantidad de detalles que sean posibles de plasmar.

3.1.2 Análisis de la gráfica de los dibujos animados 2D y 3D, vistos por los niños y niñas entre los 8 – 10 años

Analizando la gráfica manejada en las diferentes series y películas de dibujos animados, tanto 2D como 3D, se pueden tomar en cuenta algunas características que podrían ser aplicadas en el diseño de personajes y escenarios para la realización de la leyenda.

Series animadas 2D



Son las más vistas por los niños de nuestro país a nivel local y nacional, pues son las más difundidas en los medios televisivos públicos. Los niños encuestados han elegido como dibujos animados de su preferencia a:

- Bob esponja
- Los Simpsons
- Doraemon
- Ben 10

Todos ellos tienen en común a más de la técnica, características formales como el uso de elementos geométricos para la realización de personajes; de esta manera los ojos son grandes y redondos, los cabellos son gruesos y puntiagudos, los cuerpos son planos y lineales, etc.; y la escenografía se maneja de cierta manera en forma más naturalista: las dimensiones son más proporcionadas, la mayor parte de los objetos se dibujan tal y como son en la realidad y el uso de colores vivos y planos sin degradados, son algunas de las características de estos dibujos.

Películas animadas 3D

- Shrek
- Películas Disney
- Películas Barbie
- Bob Esponja
- La era de hielo

La mayor parte de películas 3D tienen en común la particularidad de presentar, tanto a los personajes como a la escenificación, de una forma naturalista. Algunos de los cambios más visibles se presentan en la exageración de la anatomía de los personajes, es decir, hacer ciertas partes del cuerpo mucho más grandes de lo normal para crear personalidad a sus figuras. Otras figuras como animales pueden hablar y



muchos objetos pueden adoptar vida, por lo que las situaciones que los personajes deben afrontar y parte de las historias son fantásticas.

En estas dos clases de animación y en la gran mayoría de cortos y largometrajes de animación, se trata de dejar visiblemente tal o cual mensaje; en la gran mayoría de los casos, mensajes positivos, por ejemplo: de amistad, de amor, de apoyo, de auto superación, etc.

3.1.3 Selección de la leyenda a aplicar

De acuerdo a los resultados de las encuestas (ver página 48), se ha podido determinar que, a un buen número de los encuestados les gustaría ver a todas las leyendas que se les propuso en la encuesta, hechas en animación; pero de estas, las que están como preferidas son:

- El perro encadenado
- El cura sin cabeza

La leyenda más conocida de estas dos, por los niños y especialmente por las niñas es la de **El cura sin cabeza**. A pesar de ello y analizando detenidamente los resultados, la leyenda de **El perro encadenado** fue la preferida equitativamente por ambos sexos, y a pesar de que no era tan conocida como la de El cura sin cabeza, es una de las leyendas a las que también les gustaría ver en animación. Posiblemente la razón por la que les llame la atención más a niños y niñas esta leyenda, sea porque de una u otra forma el nombre con el que se la identifica, guarda en sí misma cierto grado de misterio, violencia o algo siniestro.

No se puede olvidar, por supuesto, que muchos de los gustos o preferencias de la niñez y de la colectividad en general se ven influenciados por el medio social y cultural en el que se desenvuelven, y sin lugar a duda, algo que despierta mucho nuestro interés tiene que ver





con todo lo relacionado a la forma de vida misma como: la comedia, la acción, el drama y la ternura.

Así que, en razón de los resultados, la leyenda que se realizará en animación con la técnica del Stop Motion es la de **El Perro Encadenado**.

3.1.4 Estudio del contexto histórico en el que se desarrolla la leyenda

En este punto se pretende conocer más a profundidad el contexto en el que se debería desarrollar la leyenda a ser animada. De lo que se conoce, las leyendas populares cuencanas anteriormente citadas incluyendo la elegida, datan durante la transición del siglo XVIII al XIX y durante el mismo; así que para obtener una mayor pertinencia y conexión entre la leyenda y la propuesta de animación, se van a tomar en cuenta detalles del lugar a elegir: el clima, la arquitectura, la vestimenta, forma de vida, etc., que veremos a continuación y que serán determinantes para el diseño y la elaboración del Stop Motion.

3.1.4.1 Análisis de las características escenográficas y sociales del lugar en el que se desarrolla la leyenda

Antes de proseguir con el análisis de las características a tomar en cuenta para la animación, debemos recordar la leyenda, así que la anotaremos nuevamente:

El perro encadenado

“...Este monstruo sobrenatural, para la era de nuestros relatos tradicionales, no era más que según las “beatas” de entonces, que en todo veían duendes y fantasmas, la encarnación del demonio, porque era un perro con cuernos y de sus ojos nacían ascuas, que encandilaban en las tinieblas, y que dios había consentido que saliera del infierno, para ver de morigerar un tanto a frailes y “curuchupas”, que entonces eran el azote de la incipiente sociedad cuencana y que, eran los transeúntes de la



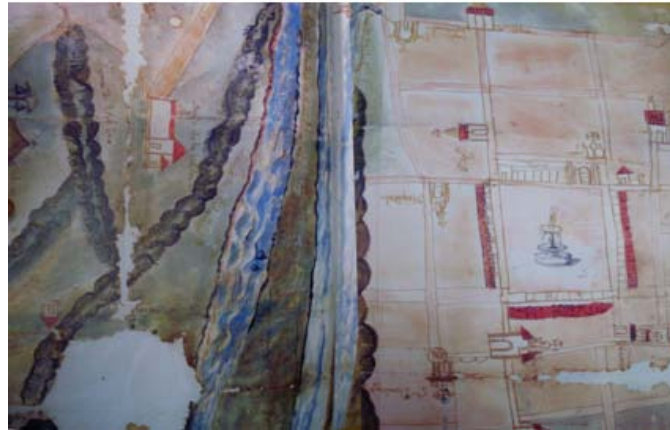


noches, en sus andanzas amorosas. Este enorme fantasma transformado en perro, arrastrando una pesada cadena pululaba las noches, por ciertos barrios “non sanctos” haciendo cabriolas y produciendo un gran estruendo al arrastrar la cadena por las calles llenas de guijarros y de altibajos, además de tiempo en tiempo emitían aullidos, no ladridos, eran tan funestos o mejor funambulescos, tales aullidos que a veces coincidían con el graznido de un búho, eran de mal augurio, sobre todo para los campesinos o indígenas de nuestros lares; pues seguro que quien los percibía estaba para morir muy pronto, por lo que un jocoso e ilustre bardo decía:

*El búho grazna,
El pero aúlla,
El indio muere;
Parece chanza
Pero sucede...”*

a. Escenografía

No se da el nombre de algún lugar fijo de la ciudad en el que se desarrolle la leyenda; sin embargo, se dice que tales sucesos se dan en alguno de los barrios Non sanctos (que se aplica a gente de mal vivir o a sus establecimientos) de los alrededores al centro histórico, por lo que se puede decir que se consideraban con este término a la gran mayoría de barrios, como por ejemplo: El Vado, San Blas, San Sebastián, San Roque, etc., de tal manera que se analizará a uno de estos lugares para el desarrollo de la historia.



53

Representación topográfica de la antigua ciudad de Cuenca (siglo XIX).

Así que se ha tomado en cuenta como un posible lugar en donde se desarrollará la historia, al barrio de San Sebastián, por ser uno de los barrios más antiguos de la ciudad de Cuenca, y que era considerado un barrio de indios, por lo que el sitio a la vez que religioso (como toda barrio de Cuenca en aquel entonces) era calificado como corrompido y pecaminoso.

- **Características del lugar**

De acuerdo al rescate de algunos relatos escritos sobre lo que posiblemente fue San Sebastián durante el siglo XIX, se puede determinar que era una zona de alto tráfico mercantil, sobre todo de: ganado, alfarería, telas, víveres, entre otros; debido a que era el punto de salida hacia la costa. Es así que en la plaza de San Sebastián (un amplio espacio llano y verde, en aquel entonces) se realizaba la feria de ganado. En los alrededores de esta plaza, estaban algunas casas de los habitantes del lugar; aunque algunos historiadores comentan que San Sebastián era un barrio de los “indios” desde que se dio la distribución de la ciudad de Cuenca en el siglo XVI, otros consideran que siglos más

⁵³ Tomada del libro Cuenca ciudad pre hispana, significado y forma.

adelante este barrio estaba habitado tanto por indios como por mestizos y personas de nivel social medio.

Las calles eran de tierra, algunas de ellas llenas de guijarros, y en el paisaje se podía observar mucha naturaleza como: montañas, árboles (capulí, sauces, manzanos, etc.) y flores. Sobresalían entre la vegetación los retamales, pencos, chacras, zarzamoras, cebada y alfalfa.



Mapa del barrio de San Sebastián, realizado por Tomás Rodil en 1889.⁵⁴



Un ejemplo de cómo eran las calles y la clase de vegetación en nuestra ciudad. La avenida Chile (actual avenida 3 de noviembre).⁵⁵

⁵⁴ Tomado de la revista Coloquio, Cuenca en su raíz profunda, artículo escrito por Arq. Alejandro Vanegas Ramos.

⁵⁵ Tomada del libro Cuenca ciudad prehispánica, significado y forma.



- **Clima**

El clima de Cuenca era relativamente frío; en especial si se vivía cerca de los grandes ríos como el Tomebamba que se dice, tenía un abundante caudal.

Los sucesos de la leyenda de El Perro Encadenado se desarrollan durante la noche y para los transeúntes nocturnos era probablemente ideal que no estuviera nublada, para que la luna los guie por los sombríos caminos a sus destinos, o sin la presencia de lluvias.

- **Arquitectura**

La arquitectura de Cuenca, construida durante el siglo XVIII y XIX era una arquitectura vernácula, en la que dominaban las casas de adobe y teja de una sola planta; pero también había una que otra de dos plantas.

En San Sebastián, su iglesia es sin lugar a duda, el punto central del barrio y que posiblemente fue construida durante el siglo XVII. En un escrito de 1739, se describe brevemente parte de las características externas de la edificación:

“...La torre de la iglesia es alta, y cuadrilonga, su techumbre de tejas, coronada por un vertical adelgazando, dolorosa cruz de hierro...sin ver más que esa torre y cruz y el rebaño de los tejados de dos vertientes...”.⁵⁶

Destaca entre la arquitectura del lugar, la conocida “Casa de las Posadas” que data de principios del siglo XIX, de la cual se cuenta que en un principio era de un solo piso y que con el pasar de los años y de acuerdo a las necesidades de sus propietarios, fue expandiéndose construyendo así más cuartos tanto en la primera planta como en la segunda.

⁵⁶ Tomado de la revista Coloquio, Cuenca en su raíz profunda, artículo escrito por Arq. Alejandro Vanegas Ramos.

Destaca también la “Casa de la temperancia” (conocida hoy como el Museo de Arte Moderno) que fue utilizado, durante la segunda mitad del siglo XIX como: la cárcel de varones, asilo de mendigos y ancianos, escuela de trabajo y hogar infantil.



Imagen tomada en 1923 en San Sebastián, en la que se observa la plaza y una de las edificaciones del lugar, conocida ahora como el Museo de Arte Moderno.

Foto por Dr. Miguel Díaz Cueva.⁵⁷

- **Mobiliario**

Se anotan también entre las pertenencias de casi todo hogar cuencano de aquella época, algunos de los utensilios de cocina y mobiliarios más usados.

Entre ellos están:

Utensilios de cocina

-Cucharas

-Platos

-Mate: Pieza que servía para servir infusiones

⁵⁷Tomado de la revista Coloquio, Cuenca en su raíz profunda, artículo escrito por Arq. Alejandro Vanegas Ramos.

- Ollas
- Olletas
- Pailas
- Sopladores

Bienes muebles

- Cajas de madera
- Baúles
- Sillas
- Mesas
- Sillones
- Catre
- Camas

Otros bienes

- Faroles
- Planchas



Farol y plancha utilizados por los habitantes de la Cuenca de antaño.⁵⁸

⁵⁸ Karina Roblez, registro fotográfico.



b. Personajes

- **Personaje principal (el perro)**

De acuerdo a la mitología local y a la percepción de las personas de nuestra ciudad en el siglo XIX, por supuesto tomando como referencia características del “diablo” otorgadas por la religión y por quienes la predicaban, veían al **perro encadenado** como a un perro infernal (mascota del diablo) que tenía: cachos, ojos rojos y mirada diabólica, colmillos grandes y muy afilados, un rabo puntiagudo, un cuerpo putrefacto y cadavérico y una gran cadena que lo envolvía.

Si se toma en cuenta parte de las características que encontramos en el perro encadenado, son de la mitología griega pues, es muy similar a **Cancerbero**, el guardián del infierno; pero obviamente “nuestro perro” no posee tres cabezas.

- **Personajes secundarios – víctimas**

Se cuenta que las principales víctimas de este singular personaje eran los curas y curuchupas, quienes aparentaban santidad en sus acciones, cuando en realidad no lo era. Pero generalmente el perro encadenado, perseguía también a todo aquel que ya tenía a tal o cual vicio como un hábito de vida y que al parecer no iba a cambiar. Así, también los borrachos y ladrones eran parte de su festín.

- **Características socio-culturales**

▪ **Forma de vida**

Gran parte de los barrios de Cuenca estaban dedicados al trabajo artesanal, como también a labores agrícolas y la crianza de animales. San Sebastián no era la excepción; en aquel entonces, extendía sus límites hasta Sayausí y Sinincay, por lo que dentro de este territorio se encuentra el barrio de El Tejar, conocido en aquel entonces como La Tejería y en donde se realizaban trabajos como la fabricación de tejas y ladrillos, así

como objetos cerámicos y de loza para uso doméstico. La agricultura (exportación de cascarilla, cebada y maíz) y ganadería eran otros de los oficios a los que la gente de la zona de San Sebastián se dedicaba.

Pero también el expendio de aguardiente de contrabando, se daba a nivel de toda la ciudad y que al considerarse un delito, este generalmente se lo encontraba escondido en las casas, desde donde se lo distribuía.

▪ Forma de hablar

Los cuencanos de aquel entonces hablaban tanto el quechua (especialmente los indígenas), el español y un poco de latín (sobre todo en las misas, pues estas se celebraban en dicho idioma), y principalmente se producía una mezcla de palabras quechuas con españolas.

En un inicio se adoptó la manera de hablar de los españoles (por ejemplo: en aquel tiempo se decía vosotros, vais, etc., y en la actualidad se dice ustedes, van, etc.). Sin embargo, a pesar de que nuestra actual forma de hablar es diferente a la de los españoles (como la pronunciación de algunas letras y el uso de modismos), estas características fueron adquiriendo forma con el pasar del tiempo, hasta la actualidad en donde tenemos nuestra propia versión del idioma español.

- Vestimenta

▪ Sacerdotes





Detalle de las fotos de diferentes congregaciones, 1920.⁵⁹

De acuerdo a lo que se puede observar en las fotos anteriormente citadas, las vestimentas de los sacerdotes, tenían ciertas variaciones; unas eran como un distintivo de la congregación a la que pertenecían, otras en cambio, eran como un distintivo del rango de autoridad que tenían sobre los demás clérigos. Pero por supuesto, todo el que era cura era visto como una divinidad, a quien nadie podía juzgar de la forma en la que vivía, por más de que hiciera lo contrario a lo que predicaba pues, quien tenía intenciones de delatarlo, era excomulgado y ese era uno de los peores castigos.

▪ **Vestimenta de la Colectividad**

Hombres

Comúnmente existía una clara diferenciación entre las personas acaudaladas y el vulgo, por lo que la vestimenta era uno de los signos que diferenciaba a los unos de los otros, en ambos sexos.

La vestimenta de un aristócrata constaba principalmente de:

- Sombrero
- Camisa
- Chaqueta y Chaquetón
- Capa
- Capotón
- Pantalón de tela
- Zapatos o botas

En cambio, un hombre considerado de clase inferior vestía regularmente:

- Sombrero

⁵⁹Imágenes tomadas del libro Al Azuay en su primer centenario 1820-1920.

- Camisa
- Poncho
- Pantalón de lana
- Alpargatas (si es que las tenía)



Imagen de la vestimenta de hombre de clase inferior.⁶⁰

Mujeres

La vestimenta de la mujer como en casi todas las épocas a nivel mundial, ha sido desde siempre la más exuberante, principalmente la utilizada por personas consideradas de la alta sociedad; pues, a más del ropaje que usualmente vestían, estaban también las joyas y otras prendas utilizadas algunas de ellas en ocasiones especiales y de las que no se tiene un registro tangible, sino que muchas de ellas han sido nombradas en numerosos escritos como testamentos o notas de venta de mercaderes, en donde no se da mayor detalle a parte del costo, el material o el color de la prenda.

Así, podemos nombrar entre la vestimenta de las mujeres de considerable fortuna, las siguientes prendas:

⁶⁰ Tomado del libro Arte popular del Ecuador, Alianza para el progreso.

- Sombrero (pocas veces, ya que el peinado era uno de los distintivos más representativos del estrato social al que se pertenecía).
- Vestido
- Camisa
- Pollera (Durante el siglo XIX, ésta ya no tenía algunos de los detalles que las polleras utilizadas durante la época colonial, como por ejemplo: las cintas de colores. La pollera era un distintivo étnico más que la representación de algún grupo aborigen en particular; pero que con el paso del tiempo fue relegándose a los sectores suburbanos y rurales de Cuenca).
- Rebozo
- Pañolón (no era muy utilizado por estas mujeres)
- Fustán
- Faldellín
- Saya
- Zarcillos (De oro y perlas, diamantes, esmeraldas)
- Anillos
- Cruces





Detalle de la imagen de cuencanos recibiendo a Elia Liut por el primer vuelo en avión a la ciudad de Cuenca, 1920. Aquí se observa parte de la vestimenta de hombres y mujeres de principios del siglo XX.⁶¹

Hay que considerar, que el material con el que estaban hechas las prendas, era también un signo que diferenciaba a las clases sociales.

Y la vestimenta de las mujeres de la plebe, consistía en:

- Pollera
- Rebozo
- Pañolón
- Vestido (si es que tenían la oportunidad de adquirirlo)
- Camisa
- Fustán
- Faldellín
- Saya
- Sombrero
- Poncho
- Zarcillos.- (De oro y perlas, diamantes, esmeraldas. Casi todas las mujeres tenían por lo menos un par de aretes, aunque no fuesen los de oro, los había también en plata o bronce).
- Cruces

⁶¹Imágenes tomadas del libro Al Azuay en su primer centenario 1820-1920.



Imagen de la vestimenta de la cholita cuencana.⁶²

3.1.4.2 Desarrollo del guión

El texto original de la leyenda de “El perro encadenado”, obtenida del Libro de Cuenca, no nos da una información detallada sobre el desarrollo mismo de una historia, por lo que muchos de los elementos necesarios para considerárselo como un guión, no existen; por eso, ha sido modificado con el fin de poder recrear a esta leyenda en animación.

Se han creado algunos personajes ficticios mediante los que se contará la historia y que, aunque no son nombrados directamente en la leyenda, son los posibles actores de acuerdo a relatos y parte de la historia de nuestra ciudad.

Se ha aplicado para ello la estructura del guión para animación, la misma que consta de tres partes o actos:

- **Situación o planteamiento.**- Aquí se presenta al personaje o personajes principales en un contexto mediante situaciones

⁶² Tomado del libro Arte popular del Ecuador, Alianza para el progreso.



concretas (detonante) que ponen en marcha al relato. Se trata de algo que afecta al personaje que tiene una misión en la historia que le obliga a actuar.

En la leyenda, la historia se desarrolla en el barrio de San Sebastián. Aquí actúan los personajes que hacen de víctimas: el borracho, el ladrón y el cura (personajes que de acuerdo a la historia eran los más comunes transeúntes de la noche) quienes se dice, practicaban sus vicios considerados como los peores pecados en el siglo XIX.

- **Complicación o desarrollo.-** Dicho suceso (primer punto de inflexión) nos introduce en el segundo acto, en el que el personaje intenta conseguir su objetivo por todos los medios; pero se presenta algo o alguien que se interpone en su camino (segundo punto de inflexión). Con esto el camino del personaje cambia y agrava su situación (crisis) que hace dudar de cuál será el rumbo a tomar.

Los tres personajes tienen como meta determinados lugares, es decir: el borracho debería ir a su casa, el ladrón debería llevarse al chancho a su casa para matarlo o venderlo al siguiente día, y el cura debería ir hasta la casa de su amante. Pero todo cambia cuando, por una casualidad, las tres “víctimas” se encuentran en un mismo lugar.

- **Desenlace (Conclusión).-** Es el máximo momento de tensión, en donde se resuelve el fin de la historia y del personaje.

Los tres se ven seriamente implicados en sus problemas, porque todos ellos tienen la facultad de delatar el uno al otro y verse



frustrado sus planes. De esta manera, el perro encadenado aprovecha la oportunidad para capturarlos y llevar sus almas, de tal manera que todos mueren.

De acuerdo al anterior planteamiento, la historia se desarrollará de la siguiente manera:

EL PERRO ENCADENADO

Cast

Personajes principales

- Perro encadenado
- Compadre 1
- Compadre 2
- Ladrón
- Taita Cura

Personajes secundarios

- Chola
- Cuchisito

Historia narrada

- Narrador

(En el fondo negro aparece)

Imagen panorámica del lugar. Mientras se dice la frase.

Imagen de las patas y la cadena ardiente del perro andando por las calles, acercándose a su víctima, la chola.

Narrador: Por aquellos barrios de Cuenca, en donde el peligro y la malicia crecían sin control, rondaba una feroz y fantasmal criatura, que se decía era la mascota del diablo y guardián de los infiernos, a quien Dios había permitido que saliera para que devorara a las almas más pecadoras.



Narrador: Los aullidos el perro emitía, una advertencia con esto él les daba. Si más cercano el ladrido se escuchaba, era porque la víctima había sido ya escogida.

Un ladrón robando un chanchito, que lo mete debajo del poncho.

Ladrón: Je Je Je (*fregando las manos*) ahura si ya tingo pa mis carnavales. (*Recoge al chancho*) hay piro como pesa este cuchisito, (*cuando lo alza se escucha como si se trozara los huesos*)... Auch.
Camina.

Se dice la siguiente frase:

Narrador: Todo aquel que vivía en pecado él llevaba, cauteloso y paciente entre las sombras esperaba. Acechaba en la noche para que en la madrugada, el fin caiga sobre el alma perseguida.

Mientras se dice la frase. Imagen de las patas y la cadena ardiente del perro andando por las calles, en desenfoque. A no muy lejos (enfocado) se ve la puerta de una iglesia.

El cura se encuentra arreglando su capa para salir. Toma unas cuantas monedas y flores de la mesa de ofrendas.

El cura sale del convento, cierra la puerta y dice:

Cura: (*Suspira y con una voz de arrepentimiento dice*) Espero que el Señor algún día me perdone... (*Se queda pensando y una breve imagen de una mujer se ve por un momento y luego con tono optimista y un suspiro dice*)... pero la vida debe continuar.

Nuevamente se observa a los borrachos.

Compadre 2: Yyyyy, cumpadre, ya se miso tarrde y han de apagarr farules.

Compadre 1: Pero si no ha tumado nada cumpadræto.

(Ven varias botellas en la mesa).



Compadre 2: Ele eso miso ps cumpadre (*bebe de la botella*) Aah... voy botarr llevando butella para irr tumando in camino.

Ya afuera el compadre grita:

Compadre 2: Hasta mañana cumpaaadre.

Sale de la cantina bien mareado y camina, a no muchos pasos se encuentra cerca del cura.

Compadre 2: Ele ve pues. Taita cooraaa.

El cura sorprendido, hace como esconder las flores:

Cura: (*En su pensamiento el cura dice*) Oh señor, por qué a mí...

Compadre 2: Ven tumemos un puquito.

Cura: Hijo mío, tomar es pecado.

Aparece el ladrón:

Ladrón: No me diga...pero me parece que esas flores no son para la iglesia. ¿O sí?

El cura mira que hay un bulto debajo del poncho del ladrón:

Cura: Ja...Robar también es pecado.

Ladrón: ¿Qué?

El chanco se alborota, cae de las manos del ladrón de un brinco y corre.

Compadre 2: Ele ve puis, ha sido ilcochi de mi cumpadre.

Un viento empieza a soplar y apaga las luces de los faroles, el ladrón se revira y extrañado dice:

Ladrón: ¿Qué es eso?

Entre la niebla divisan la forma de un animal, primero ven como a un perro, pero luego, se transforma en un perro infernal.

Narrador: Atónitos los tres quedan mirando a la enorme bestia, el cura con su rosario a rezar empieza, el ladrón su cuchillo tantea en su pantalón y el borracho a su botella mira con gran admiración.

Al terminar la frase, el compadre dice:

Compadre 2: Ah Caray, ¿qué me dio el compadre?

Narrador: El perro encadenado ha llegado ya, y las almas de esos desdichados van a reclamar. Uno a uno consumirá, sin alma los dejará, ya la muerte les llegará, en la mañana a más tardar.

El día del juicio a estos tres al fin les llegó, no habrá un nuevo día, su vida acabó.

El consejo de esta leyenda no debes olvidar, recuerda que tu vida la debes cuidar. No permitas a ningún vicio en tu vida entrar, pues solo dolor y muerte es lo que te traerá.

3.1.4.3 Definición de la estética a aplicar

3.1.4.3.1 Diseño inspirador

Parte del diseño de personajes y escenarios, tendrán algunas de las características más significativas de las series animadas y películas, pero también, parte de las características de los objetos artesanales y materiales con los que estos se realizan.



| KARINA ROBLEZ

Imágenes de diferentes artesanías azuayas y los materiales de los que son elaborados.⁶³

Como se aprecia en las imágenes, destaca ante todo: la morfología simple de los personajes, los colores vivos y brillantes de las vestimentas y los detalles vistosos de los tejidos y adornos.



Máscaras de perros, Museo del CIDAP.⁶⁴

3.1.4.3.2 Diseño de escenarios y personajes

a. Personajes y sus características

▪ Perro encadenado

Aspectos físicos

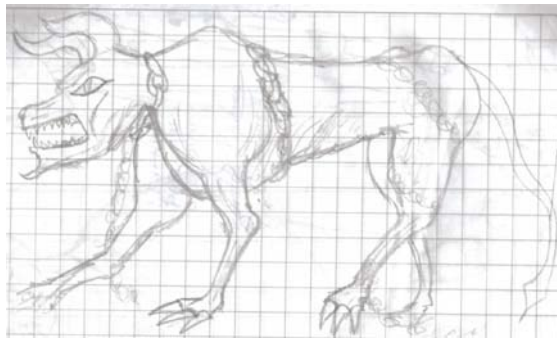
Parte de las características de este personaje, que es el protagonista principal, se cuentan en el Libro de Cuenca a las que se han sumado algunas otras, estas son:

- Perro grande (puede llegar a la altura de un hombre, incluso parado en sus cuatro patas)
- Cadavérico (que se puedan ver claramente sus costillas y huesos de las patas)
- Cuerpo en estado de putrefacción (piel desgarrada y carne enrojecida)
- Cabeza con dos cuernos en lugar de orejas

⁶³Imágenes tomadas del folleto Ruta Artesanal: Azuay, Cañar, El Oro.

⁶⁴ Karina Roblez, registro fotográfico.

- En la boca se encuentran los colmillos muy afilados por donde fluyen ácido y llamas en lugar de saliva.
- Ojos que destellan ascuas.
- Una gran cadena que tiene argollas con puntas, las mismas que se envuelven y clavan en el perro.
- Una larga cola que termina en forma de flecha en punta.
- Un lomo jorobado
- No tiene nariz (solo se ven los huecos del cráneo)



▪ Los compadres

Aunque no están citados en la leyenda de forma implícita, en libros en donde se cuenta la historia de nuestra ciudad, se dan parte considerable de las características de las personas del siglo XIX. Con lo que se puede anotar:

Compadre 1

Dimensión física

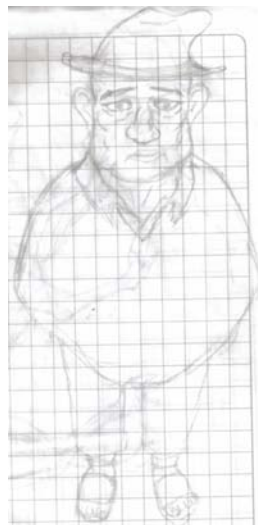
- Hombre
- Casado
- Adulto (edad promedio 40 años o más)
- 1.30 metros de altura o menos
- Cabello lacio y corto, color negro
- De cuerpo robusto, espalda ancha, cabeza de forma cuadrada, algo de sobrepeso, ojos enrojecidos, caídos y con ojeras.

Dimensión sociológica

- Comerciante de trago de contrabando
- Amigo del compadre 2
- Vestimenta indígena (sombrero, poncho, pantalón de lana, alpargatas)
- Poca educación
- Indígena (piel bronce)

Dimensión psicológica

- Su ambición, mantener una economía estable vendiendo trago lo que más puede, para ampliar su comercio y mantener a su familia.
- Toca la guitarra



Compadre 2

Dimensión física

- Hombre
- Adulto (edad promedio 35 años o más)
- 1.50 metros de altura aproximadamente
- Cabello lacio y corto, color negro o café
- De cuerpo robusto, espalda ancha, cabeza de forma cuadrada, ojos enrojecidos y ojeras.

Dimensión sociológica

- Ganadero
- Casado
- Amigo del compadre 1
- Vestimenta indígena (sombrero, poncho, pantalón de lana, alpargatas)
- Alcohólico
- Poca educación
- Mestizo (piel algo bronce)

Dimensión psicológica

- Ganadero frustrado por baja en las ventas de exportación.
- Su único interés beber





▪ **Ladrón**

Gente de pueblo común y corriente, por lo que no tiene una clara diferenciación con respecto a los demás individuos. Pero en esta ocasión, para poder identificarlo de los demás personajes, se han anotado las siguientes características:

Dimensión física

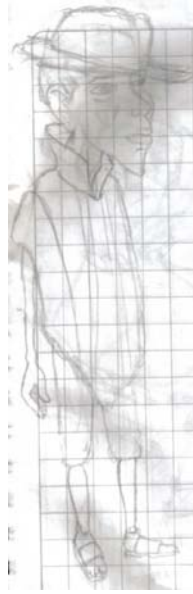
- Hombre
- Adulto (edad promedio 25 años o más)
- 1.60 metros de altura aproximadamente
- Cabello lacio y corto, color negro
- Flaco, espalda angosta y algo encorvada, cabeza de forma ovalada y alargada, ojos con mirada de misterio.

Dimensión sociológica

- Vago
- Soltero
- Vestimenta indígena (sombrero, poncho, pantalón de lana)
- Desnutrido
- Analfabeto
- Indígena (piel bronce)

Dimensión psicológica

- Gusto por el hurto
- No se acompleja de nada ni de nadie
- Es imaginativo
- Extrovertido



▪ Taita Cura

De acuerdo a algunos relatos en libros y fotografías, la vestimenta del sacerdote dependía tanto de la congregación a la que pertenecía como al rango que éste ocupaba en ella. Y de acuerdo al análisis de esta información, podían salir con total libertad aquellos que ya tenían un cargo mayor al de los novicios.

Dimensión física

- Hombre
- Adulto (edad promedio 35 años o más)
- 1.70 metros o mas
- Cabello lacio y corto, color negro o café
- Flaco, espalda angosta y erguida, cabeza de forma ovalada y alargada, ojos con mirada de sereno, grandes orejas.

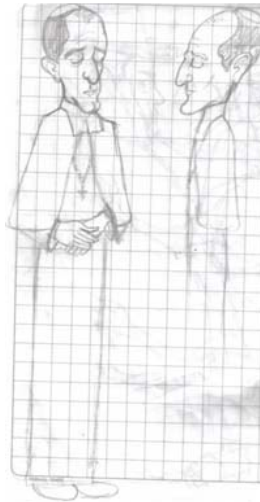
Dimensión sociológica

- Sacerdote
- Vestimenta de cura
- Soltero

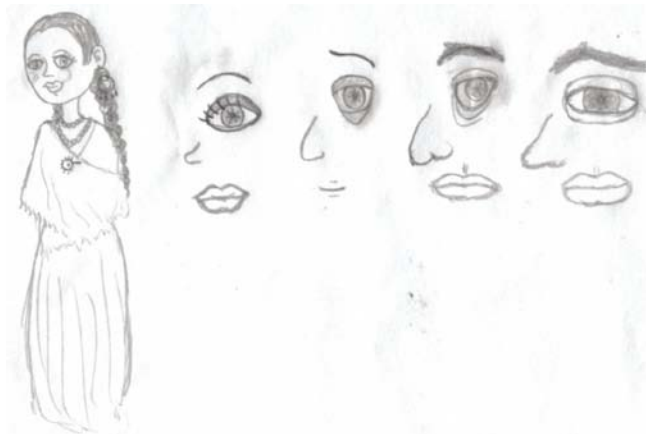
- Buena educación
- Blanco o mestizo (piel clara)

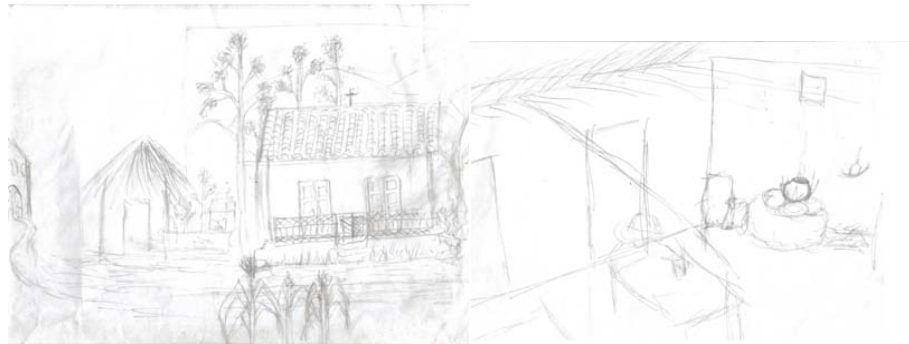
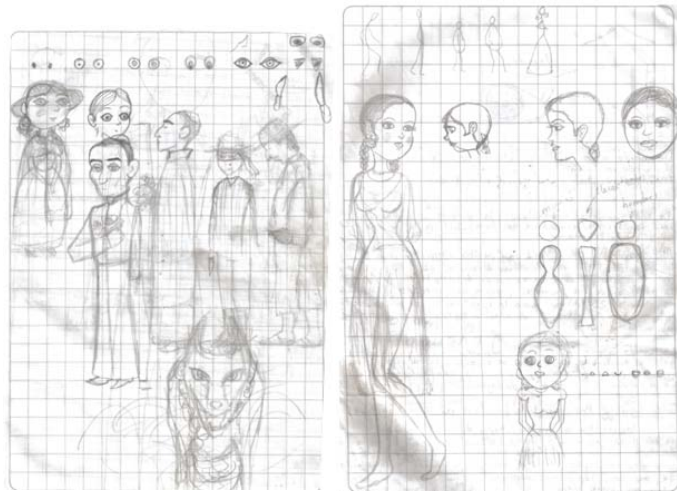
Dimensión psicológica

- Lujurioso
- Petulante frente a los demás
- Ambiguo



Otros bocetos de personajes:





3.1.4.4 Desarrollo del storyboard

A partir de la narración propuesta en el guión, en el storyboard se desarrolla la forma gráfica; así, al momento de ejecutar la animación este guiará el proceso desde el inicio hasta el final, en donde se detallarán aspectos técnicos relacionados con la fotografía (enfoque, vista de cámara, iluminación, etc.).

Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 6

Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	31	Ladrón: Auch	La espalda se troza por el peso del choro.	OS Still shot	Sonido de huesos trozándose.
	32	Narrador: A todo aquel que vivía en peñado él llevaba...		LS Still shot	Sonido: respiración

El storyboard de la leyenda “El Perro Encadenado” posee los siguientes puntos:

- **Título o nombre de la historia.-** En este caso el nombre de la leyenda “El Perro Encadenado”.
- **El número de la escena.-** Una historia puede tener una como varias escenas o actos que son las que guían el transcurso de la misma.
- **El número de cuadro.-** Los cuadros son cada uno de los eslabones por el que se compone la historia. En estos, por medio de sencillas imágenes se dan las pautas de la presentación tanto del escenario como de los personajes al momento de realizar la o las fotografías respectivas.
- **Diálogo.-** En el caso de que la historia revele dialogo entre los personajes y/o si es narrada; en dicho cuadro se anotará el nombre del personaje y sus líneas.



- **Acción.-** Aquí se detallan movimientos y gestos de personajes.
- **Cámara.-** En esta sección se anotan detalles técnicos relacionados con la fotografía, como:

Encuadres de cámara:

- Close up (acercamiento) – CU
- Extreme close up (toma cerrada) – ECU
- Open shot (plano abierto) – OS
- Medium open (plano americano o medio abierto) – MO
- Medium shot (plano medio) – MS
- Two shot
- Point orview – POV
- American two shot

Planos que dan relevancia al fondo

- Long shot (plano grande) – LS
- Extreme long shot (plano muy grande) – ELS

Tomas:

- Still Shot (cámara fija)
- Over head (toma cenital) - OH
- High angle (toma en picado) – HA o High A
- Low angle (contra picado) – Low A
- Cámara de perfil
- Cámara de $\frac{3}{4}$
- Cámara frontal

Movimientos de cámara:

- Travel in
- Tilt
- Swivel
- Dolly
- Track
- Panorámica



- Toma aérea
 - Toma submarina
- **Notas extras.**- Aquí se anotan detalles secundarios pero que ayudan a entender y relacionar el resto de las acciones.
- **El número de página.**- De acuerdo al diseño que se crea conveniente para la elaboración del storyboard, una historia puede ocupar pocas como cientos de hojas por lo cual es necesaria la enumeración de estas a más de la enumeración de los fotogramas.

“La composición es una técnica que se basa en la visualización, la experimentación, la invención y la experiencia. Los storyboards permiten crear composiciones experimentales y creativas. Por otro lado, es importante analizar las películas: el movimiento de la cámara y la forma de montar las tomas individuales durante el proceso de edición. En la composición, no solo es importante incluir la animación, sino también el diseño pictórico de otras disciplinas, tales como la pintura, la fotografía y el diseño gráfico”.⁶⁵

(Para mayor detalle, ver anexo: D. Storyboard)

3.1.4.5 Creación de escenarios y personajes, con los materiales elegidos.

Para elaborar tanto las maquetas del escenario como los personajes, es necesario establecer dimensiones, con el fin de que se relacionen en armonía los personajes con el ambiente.

a. Elaboración de personajes

Cada personaje tiene una diferente medida (alto y ancho), por lo que los esqueletos han sido adaptados a sus formas.

⁶⁵ Nelson Diplexcito, artículo El storyboard y la composición. Tomado del libro de Paul Wells, Fundamentos de la Animación.

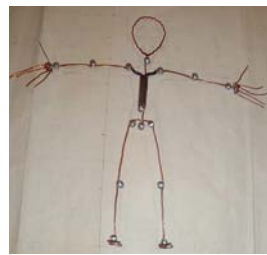
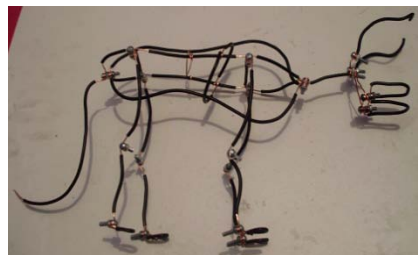
- Esqueletos

Los esqueletos están hechos con alambre de cobre de dos medidas: el más delgado está utilizado para las manos y el más grueso para el resto del cuerpo; las articulaciones son los tornillos.



Luego, este esqueleto se lo forró con hilo de tejer y esponja para dar la forma a los músculos y al cuerpo en general.

Para que no se deshile fácilmente por algún motivo, se le cubrió con una finísima capa de silicón para que permita el movimiento. De la misma manera fueron realizados el resto de personajes.

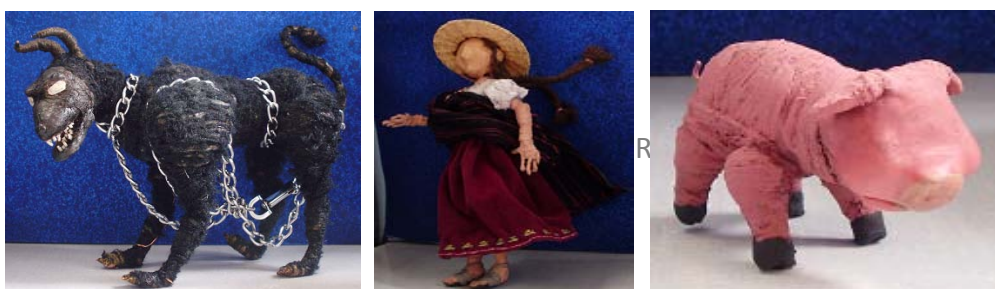


Para dar forma al rostro de cada personaje se utilizó plastilina; y para que esta conserve la forma se la cubrió con esmalte transparente para uñas. El cabello de los personajes masculinos es de plastilina, pero el de la chola es de hilo debido a que sus trenzas son largas y requieren de mucho movimiento.



- Vestimenta

La vestimenta de todos los personajes es de telas de diferente textura, grosor y color.



El cuerpo del perro como el del chanco, están cubiertos por hilos de tejer.

En el caso de que fuere necesario, se han colocado finos alambres de cobre en vestimentas como: los ponchos, chalina, pollera y trenzas de la chola, con el fin de dar movilidad a estos objetos.



La chola es la que lleva mayor cantidad de detalles en su vestimenta: los aretes, los collares, la blusa con encajes y la pollera bordada.





Los ojos, las cejas y las bocas de los personajes están realizados a parte para ser montados en computadora, con el fin de crear un mejor movimiento de los mismos así como el cronometraje con el audio.



Lo que se va a fotografiar para la animación son únicamente los movimientos del cuerpo; sin embargo, la base de los ojos está ya colocada en los muñecos con el fin de que al montar el movimiento de los ojos en la computadora, este sea más fácil y exacto por así decirlo.



Para los parpados, las mejillas y ojeras se les han colocado un ligero toque de maquillaje.



b. Elaboración del escenario

Este se realizó en un cuarto con dimensiones de 3m. x 3m.. Como base del escenario y para simular la textura y forma de un terreno arcillooso, se utilizó papel periódico cubierto de arcilla con goma a manera de pintura. Así mismo se pusieron algunas piedras pequeñas y papel picado de color verde para el césped.



Para la elaboración de las maquetas de las casas se hizo uso de planchas de espuma flex debido a su facilidad en cuanto al manejo del material, gracias a su peso liviano y las diferentes medidas en cuanto al grosor.



Vista de la fachada de una de las casas del escenario



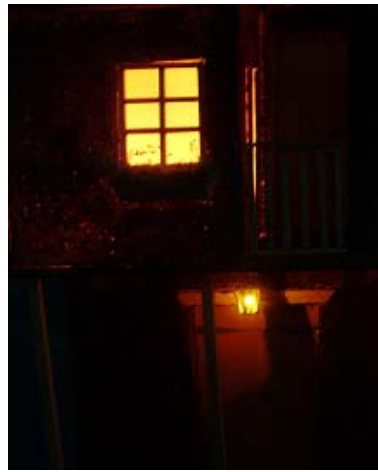
Al exterior de las casas, se añadieron detalles como los faroles, las tejas, balcones, para dar un mayor realce a la arquitectura de las mismas. Sin embargo es para la casa en donde actúan los compadres en donde se añadieron mayor cantidad de detalles, tanto al exterior como al interior de la casa; esto incluye: el fogón, la leña, el soplador (que se ven al fondo), también algunos saquillos y utensilios, y la mesa con los bancos en donde estarán los muñecos, al igual que los jarros y el cántaro.



Como se ve en la foto, cada casa tiene su iluminación y en todas prevalece la luz amarilla pues se trata de imitar a la luz desprendida por los faroles y candiles.



Para la iluminación en el interior de la casa se utilizó focos de navidad.



Hay dos escenarios a parte de la maqueta grande: el uno es el interior de la iglesia y el otro es una parte de una casa desconocida que se utiliza en la parte introductoria de la animación.



“La composición es una técnica que se basa en la visualización, la experimentación, la invención y la experiencia. Los storyboards permiten crear composiciones experimentales y creativas. Por otro lado, es importante analizar las películas: el movimiento dentro de las imágenes, el movimiento de la cámara y la forma de montar las tomas individuales durante el proceso de edición. En la composición, no solo es importante incluir la animación, sino también el diseño pictórico de otras disciplinas, tales como la pintura, la fotografía y el diseño gráfico”.⁶⁶

3.2 Producción

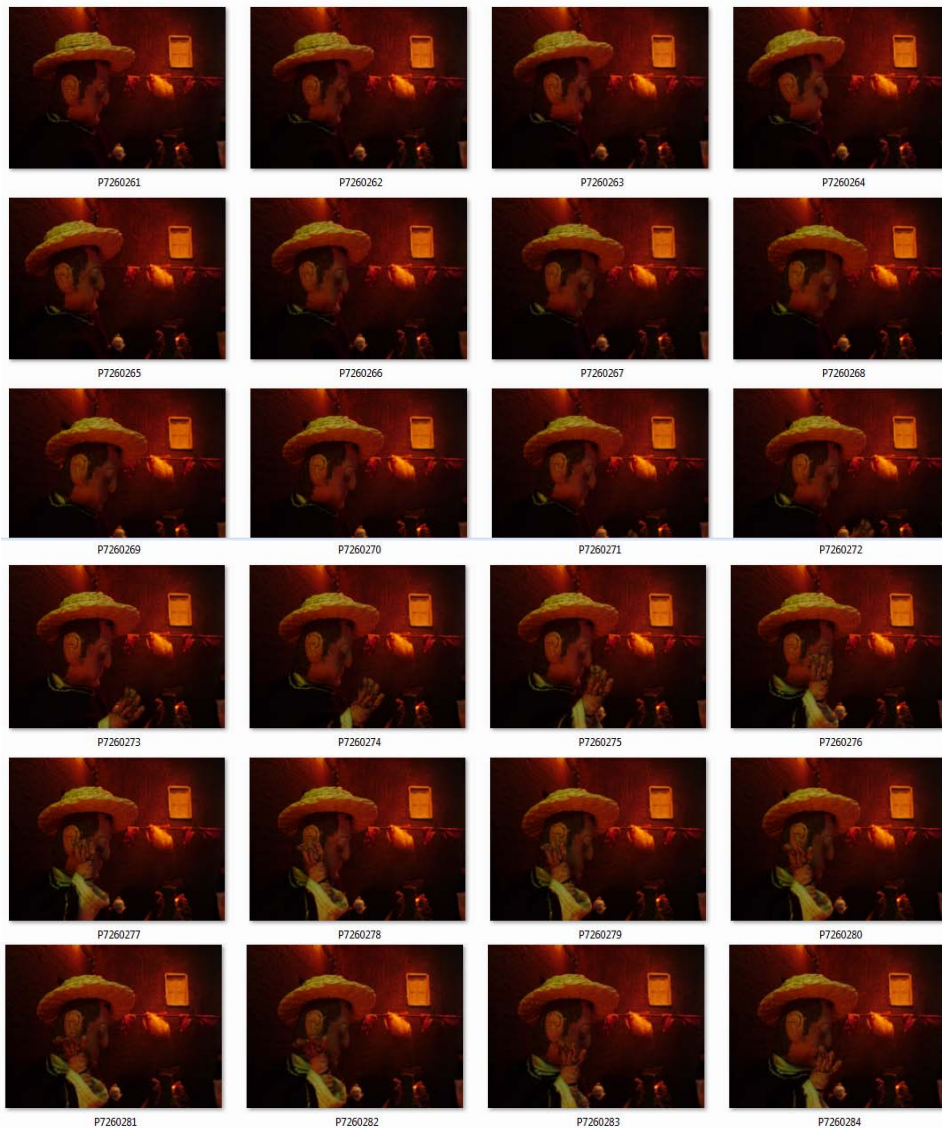
3.2.1 Ejecución del video con la aplicación de la técnica Stop Motion.

En esta etapa y una vez listos el escenario y los personajes, se emprende con la animación en sí; este proceso requiere por sobre todo de mucha

⁶⁶Nelson Diplexcito, artículo El storyboard y la composición, del libro Fundamentos de la Animación de Paul Wells.

paciencia ya que para crear el movimiento hay que mover delicadamente cada pieza que se necesite.

Siguiendo los principios de animación, para la leyenda se hizo uso de 24 fotogramas por segundo, con el fin de conseguir un movimiento algo fluido.



Fotos utilizadas para el Fotograma 24

3.2.2 Grabación de las voces de los personajes

A partir de la información obtenida sobre el dialecto de los cuencanos del siglo XIX y la percepción que brindan los personajes morfológicamente, se seleccionó a personas que tienen la facilidad para expresar diferentes tonos de voz y que puedan representar a los personajes.

De acuerdo a esto, la grabación de las voces fue sincronizada conjuntamente con el video de animación, tratando de que quienes daban vida a los personajes se identificaran con la figura respectiva, con el fin de que al expresar su diálogo y forma de hablar fueran mucho más naturales.

Por su parte el narrador, buscó pronunciar claramente y de forma pausada, cada frase, debido a que el texto del mismo fue escrito a manera de coplas para que estas fueran entendidas por quien las escuchara.



Foto de Israel Roblez, quien interpreta las voces del Compadre 1 y Taita cura



Foto de Salomé Roblez, quien interpreta el sonido del Cuchisito.

3.2.3 Grabación de efectos de sonido y música

Según las características de la Cuenca de antaño, y las que San Sebastián presentaba en aquellos tiempos de acuerdo a la historia narrada en algunos libros, se buscaron sonidos que permitieran recrearlo; así que, por medio de la manipulación de objetos cotidianos, ruidos del ambiente y de la propia voz se consiguió, al menos en gran parte, el efecto sonoro deseado.

Con la finalidad de crear un ambiente de suspenso, se añadieron partes de temas musicales de fondo los mismos que brindan un aire escalofriante; sobre todo en el momento en que El perro encadenado cumple con su cometido. Y para escenas en donde se presenta un ambiente tranquilo, se buscó una melodía que armonizara con el momento, en donde tocaran principalmente instrumentos de viento como la flauta cuyo timbre es suave.

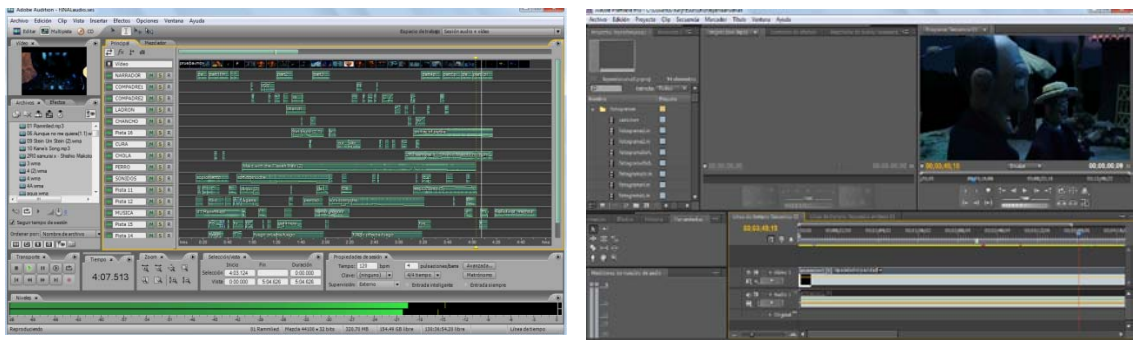
3.3 Postproducción

3.3.1 Edición de Audio y Video

Este proceso, al igual que el de la producción es largo y minucioso por sobre todo, ya que aquí se corregirá, retocará y colocará elementos adicionales y necesarios para obtener el resultado deseado en la animación. La utilización del software adecuado ayudará también a que se consiga el objetivo anteriormente planteado.

En este caso, para la realización del video todas las fotografías han sido colocadas en el orden correspondiente; editadas y animadas en *Photoshop*, debido a las facilidades que este programa presenta en cuanto a su uso y disponibilidad. Por consiguiente, una vez obtenidas las secuencias de cada fotograma planteado en el storyboard, se las unió para generar la continuidad de la historia en *Premiere Pro*. De acuerdo a la necesidad que se presente, se puede decidir el hecho de colocar o no un fotograma, o recortarlo.

En lo que se refiere al audio, cada uno de los sonidos y música, son editados poniendo énfasis en el volumen y velocidad de los mismos, así como la sincronía con el video. Para ello se hizo uso de *Adobe Audition*, que permite manipular el audio de acuerdo a nuestras necesidades.



Capturas de pantalla sobre la edición de audio (imagen 1) y la edición de video (imagen 2).



3.3.2 Presentación final de la animación

La animación de la leyenda ya terminada tiene una duración aproximada de cinco minutos y en donde se diferencian claramente tres partes:

- *Una introducción.*- En donde se especifica la forma en la que fue concebida la historia, para convertirla en animación.

En esta consta lo siguiente:

*“La historia que se muestra a continuación, es una interpretación de la leyenda popular cuencana **El perro Encadenado**, por lo que su contenido ha sido modificado para la producción de la animación”.*

- *Una breve descripción del personaje principal.*- Que en este caso es “El perro encadenado” (se describe su aspecto y sus objetivos en la historia).
- *La parte de la leyenda animada.*- Compuesta por toda la adaptación de la historia de la leyenda, y
- *La parte del Cast.*- Aquí se anotan los nombres de los personajes y de quienes prestaron sus voces para interpretarlos; así como también, un agradecimiento de quienes colaboraron directa o indirectamente en la elaboración de la animación.

La resolución de esta es de 1280 x 720 pixeles, en un formato HD. Este formato ha sido elegido debido a que la gran mayoría de los aparatos electrónicos que se utilizan en los actuales momentos, tanto en cuanto a pantallas de televisión como de computadoras, tienen un aspecto de radio de 16:9. Sin embargo conserva su aspecto a pesar de ser visto en pantallas de televisión de 4:3, por lo que no presenta mayor problema.



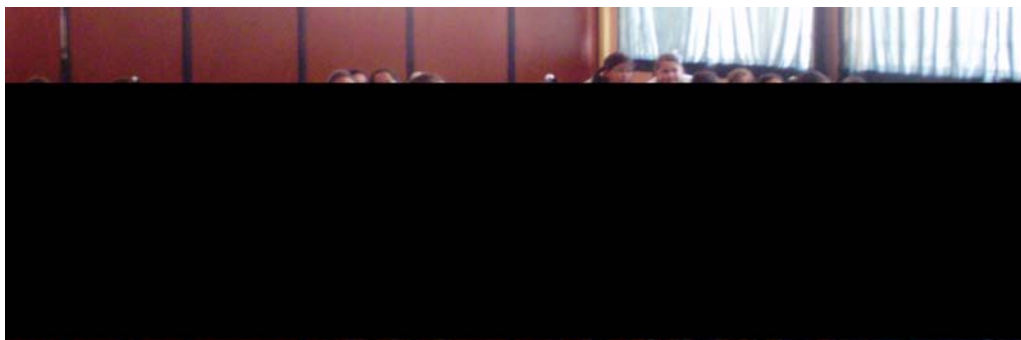
3.3.3 Proyección de la leyenda animada El Perro Encadenado

La leyenda animada El perro encadenado fue proyectada en las instalaciones de la escuela fiscal Francisca Dávila de Muñoz, gracias al apoyo de su directora Lcda. Raquel Loyola y su personal docente.



Proyección de la leyenda animada a las alumnas del quinto de básica de la escuela Francisca Dávila de Muñoz.

La reacción presentada por las alumnas frente a la animación tuvo buenas críticas; tanto la historia como la escenografía y los personajes fueron del agrado de las mismas. El mensaje de la leyenda animada fue captado por todas y cada una de ellas, pues participaron dando sus comentarios.



El personaje del **perro encadenado**, cumplió al parecer su objetivo principal, el de causar temor; las niñas en sus comentarios destacaban la

malicia y el miedo que este les provocaba al verlo. De igual manera, se presentaron diferentes reacciones frente al resto de personajes y durante el desarrollo de la historia; así, se pudo observar que al aparecer los compadres, el ladrón y el cura, estos les causaban chiste y que al aparecer la chola y el chanchito, estos les causaban ternura.

En cuanto a dudas presentadas por las alumnas, estuvieron relacionadas con la elaboración de los personajes por lo que realicé una breve explicación de los mismos. Así también, los maestros y la directora del plantel opinaron sobre la veracidad de la historia y su relación con nuestra cultura y los valores morales que estos nos pueden enseñar.





CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

De la experiencia obtenida tras la realización del presente proyecto de tesis, puedo concluir y afirmar que el Diseño Gráfico juega un papel muy importante dentro de la sociedad como generador y preservador de la cultura; es así que por medio de las infinitas aplicaciones técnicas y conceptuales que este nos permite, como la Animación Stop Motion, es posible llevar tal o cual mensaje a un determinado sector de la población, de forma clara y concisa, pero también creativa.

Luego de esta interesante experiencia se ha podido aprender en la práctica que, un trabajo de esta naturaleza, requiere de mucha inversión de tiempo y recursos, puesto que un producto de animación Stop Motion en un 80% es de carácter artesanal. El video de animación que he logrado concluir, es un ejemplo de la aplicación que podrían haber tenido el resto de las leyendas Cuencanas si se contara con los recursos y tiempo suficientes para hacerlo.

Uno de los objetivos de este proyecto es hacer que los niños y niñas de nuestra ciudad, conozcan y valoren a nuestra cultura por medio de las leyendas populares; es así que según los resultados obtenidos en las encuestas, la leyenda más conocida es la de “El cura sin cabeza”. Sin embargo, para la animación fue tomada la leyenda de “El perro encadenado”, ya que, a pesar de haber sido la segunda más votada en la encuesta, esta no era conocida por los niños, pero les llamaba mucho la atención.

Durante el proceso de generación del proyecto, se presentaron diversos obstáculos; uno de ellos fue la falta de apoyo por parte de las autoridades de las escuelas particulares de la ciudad, para llevar a cabo las encuestas





a los niños y niñas, entre las edades de 8 a 10 años. Sin embargo, a pesar de dicho impedimento, fue posible realizar las encuestas en las escuelas fiscales, que, aunque su horario es restringido, me brindaron un espacio de su tiempo, para ejecutarlas y obtener así la información necesaria.

Otro problema que se presentó durante la etapa de producción de la animación fue la dificultad de encontrar un software gratuito o de bajo costo, que permitiera agilizar el trabajo; ya que todos los programas para animación, tienen un costo elevado y, a pesar de que ofrecen una demostración de sus servicios, estos necesitan de licencias, por lo que su uso es limitado y a corto plazo.

Uno de los alcances futuros de este proyecto consiste en el de distribuirlo en las escuelas a través del Ministerio de Cultura y de Educación, de tal forma que los niños la puedan conocer y recomendar a las nuevas generaciones. Este proceso posiblemente tome algún tiempo más, sin embargo se podría hacer al menos en el ámbito local de manera independiente.

RECOMENDACIONES

La animación Stop Motion, al igual que el resto de técnicas, requiere sin lugar a duda de mucha paciencia y esfuerzo, pero también de tiempo, recursos y trabajo en equipo para obtener un resultado satisfactorio.

Por medio de la experiencia vivida, aconsejo a quienes deseen realizar un proyecto de animación aplicando esta técnica, trabajar en compañía de una o más personas (esto enriquecerá el proyecto y permitirá obtener un mejor resultado estético y conceptual), ser observadores (ver a detalle todo lo que nos rodea, ayudará a conseguir una fluidez natural del movimiento del objeto o individuo en cuestión), apreciar la música, el





teatro y el arte en general (la animación trabaja conjuntamente con las demás áreas del arte, así es como se genera vida a lo inanimado).

En la actualidad, los animadores de Stop Motion tienen a su disposición programas avanzados para la ejecución de sus proyectos, ya que permiten aminorar el tiempo de producción gracias a la visualización instantánea del movimiento de un fotograma, pudiendo el animador conocer de antemano el siguiente paso que dará en su animación. También dichos programas trabajan conjuntamente con una cámara digital, detectando de forma automática a través del computador, las fotografías que por medio de esta se tomen, creando directamente la animación en su software.

Es recomendable dar a cada etapa del proyecto el espacio necesario; esto implica trabajar a tiempo completo y ser muy meticuloso, sobre todo en las etapas de producción y postproducción.

ANEXOS

A. Bibliografía

A.1. Libros y artículos

Relacionados con:

Cuenca: leyendas, costumbres, arte, arquitectura, vestimenta.

- ARTEAGA, Diego, *Los Artesanos de Cuenca, en el siglo XIX*, Cuadernos de Cultura Popular CIDAP, Cuenca-Ecuador, 2006.
- CARDENAS, Eliecer, *Cuenca de los Andes*, Ed. Editores y Publicistas, Cuenca-Ecuador, 1998.



- CHAVARRI, Ángel de, *Arte popular del Ecuador, Alianza para el progreso*, Quito-Ecuador, 1964.
- GONZALEZ MALO, Claudio, *Expresión Estética Popular de Cuenca*, CIDAP, Cuenca - Ecuador, 2007.
- LOZANO CASTRO, Alfredo, *Cuenca ciudad prehispana, significado y forma*, Ediciones Abya-Yala, Quito-Ecuador, 1991.
- MARTINEZ BORRERO, Juan, *La pintura mural popular en las provincias del Azuay y Cañar*, Cuenca-Ecuador, 1979.
- RODRIGUEZ MUÑOZ, Teodoro, *Leyendas olvidadas de nuestra cuencanía*, Diario El Mercurio, Cuenca-Ecuador, 2005
- SERRANO, Manuel J., *Al Azuay en su primer centenario, 1820-1920*, Cuenca-Ecuador, 1920.
- VAZQUEZ, Miguel, *Libro de Cuenca*, Ed. Editores y Publicistas, Cuenca-Ecuador, 1988.

Relacionados con: diseño, animación.

- LOS AUTORES, *Arte y técnica del guión*, Editorial UPC, España, 1998.
- PRIETO, Daniel, *Diseño y Comunicación*, Editorial El Gusano de Luz, México D.F., 1982.
- SAENZ, Rodolfo, *Cómo hacer un buen guión para animación*, (Apuntes para el dictado del seminario), ANIMA'03 Jornadas de Animación. Córdoba – Argentina, 2003.





- SÁENZ VALIENTE, Rodolfo, *Arte y Técnica de la Animación: clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva*, Editorial Ediciones de la Flor, Buenos Aires - Argentina, 2006.
- SELBY, Andrew, *Animación: Nuevos proyectos y procesos creativos*, Editorial Parramón Arquitectura y Diseño, Barcelona – España, 2009.
- SHAW, Susannah, *Stop Motion: Craft Skills for Model Animation*, Editorial Focal Press, Estados Unidos, 2004.
- SULLIVAN, Karen; SCHUMER, Gary; ALEXANDER, Kate, *Ideas for the Animated Short: Finding and Building Stories*, Editorial Focal Press, Estados Unidos, 2008.
- WEBSTER, CHRIS, *Técnicas de animación*, Editorial Anaya Multimedia, España, 2006.
- WELLS, Paúl, *Fundamentos de la animación*, Editorial Parramón, Barcelona- España, 2007.
- WRIGHT, Jean Ann, *Animation Writing and Development*, Editorial Focal Press, Estados Unidos, 2005.

A.2 Páginas web y foros

Relacionados con: leyendas cuencanas

- Mitos y leyendas del Ecuador, Buenas tareas, <http://www.buenastareas.com/ensayos/Mitos-Y-Leyendas-Del-Ecuador/197234.html>, Julio 2010.





- Mitos y leyendas de Cuenca, Club visita Ecuador, <http://www.visitaecuador.com/andes.php?opcion=datos&provincia=1&ciudad=FKeee938&clasificacion=lbUS&servicio=oh8TQ9vh>, julio 2010.

Relacionados con: diseño, animación.

- FÁBREGA LÓPEZ, Sebastián, *Memoria para obtener el título de Diseñador Industrial*, artículo PDF extraído de la página web: http://www.cybertesis.cl/tesis/uchile/2004/fabrega_s/sources/fabrega_s.pdf, Chile 2004.
- Historia de la Animación, MIPUNTO.COM, <http://www.visitaecuador.com/andes.php?opcion=datos&provincia=1&ciudad=FKeee938&clasificacion=lbUS&servicio=oh8TQ9vh>, julio 2010.
- LEÓN PALOMINO, Sandra, *Historia de la animación, principios de la animación, etapas de la animación*, artículo extraído de la página web <http://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/>, Perú, 2008.
- RODRIGUEZ MUSSO, Alejandro, *El Diseño como estrategia cultural*, (Artículo extraído de la página web FOROALFA), <http://foroalfa.org/es/autor/45/Alejandro%20Rodr%C3%ADguez%20Musso>, Chile, 2006.

B. Inspiración

B.1 Videos (películas, cortos y series animadas con Stop Motion)

Películas Stop Motion



- BURTON, Tim, *Corpse Bride (El cadáver de la novia)*, Warner Bros, United States, 2005.
- BURTON, Tim, *James and the Giant Peach (Jim y el durazno grande)*, Walt Disney, United States, 1996.
- BURTON, Tim, *The Nightmare Before Christmas (El extraño mundo de Jack)*, Walt Disney, United States, 1993.
- LORD, Peter, *Chicken Run (Pollitos en Fuga)*, Aardman Animation, United Kingdom, 2000.
- PARK, Nick, *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit (El Caso del Conejo-Lobo)*, Aardman Animation, United Kingdom, 2005.
- SVANKMAJER, Jan, *Alice (Alicia)*, Czechoslovakia, 1988.
- SELICK, Henry, *Coraline (Coraline y la puerta secreta)*, Laika Entertainment y Pandemonium LLC, United States, 2009.

Otras películas

- PARKER, Alan, *Pink Floyd: The Wall*, MGM, United Kingdom, 1982.

Cortos

- PARK, Nick, *Wallace & Gromit: A Matter of Loaf and Death*, Animation Aardman, United Kingdom, 2008.



- BURTON, Tim, *Vincent*, Walt Disney, United States, 1982.
- TEMPLETON, Suzie, *Peter and the Wolf*, Breakthru Films, United Kingdom y United States, 2006.

Series

- SPROXTON, David; LORD, Peter; PARK, Nick, *Shaun the Sheep (El Cordero Shaun)*, Aardman Animation, United Kingdom, 2007.

C. Encuestas y entrevistas

C.1 Modelo de encuesta a niños y niñas entre los 8 – 10 años.

ENCUESTA

Con el objetivo de realizar una animación sobre alguna o algunas de las leyendas populares cuencanas, te agradecemos que respondas el siguiente cuestionario para conocer tu opinión.

Datos generales

Nombre

Escuela o Unidad Educativa:

Edad: _____

Sexo: Masculino Femenino

La animación es una técnica que por medio de una sucesión de imágenes, crea la sensación de movimiento y que sumadas con el audio (música y sonidos) permite contar historias de manera entretenida, de tal forma que todos los elementos, tanto los personajes como los escenarios, parezcan tener vida.



1. ¿Qué dibujos animados prefieres ver?

2. ¿Qué películas animadas prefieres ver?

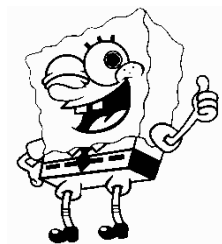
3. ¿Qué es lo que te gusta más de esas series animadas y películas?

- a. Los personajes
 - b. Los escenarios
 - c. La historia
 - d. Los chistes
 - e. La música
 - f. Otros elementos
- (anota aquí) _____

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?

Dibujos animados 2D

Son todos aquellos que son dibujados
reales muñecos



Dibujos animados 3D

Son aquellos que parecen



| KARINA ROBLEZ





(Puedes marcar uno de los dos o ambos)

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?

Sí No

6. Si las conoces, anota su nombre.

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?

Sí No

8. ¿Qué leyenda te gustaría verla de manera animada?

- a. El farol de la viuda
- b. El perro encadenado
- c. El cura sin cabeza
- d. Los Gagones

Gracias por tu participación.

C.2 Encuestas Realizadas

A continuación, coloco una pequeña muestra de las 382 encuestas realizadas a niños y niñas entre los 8 a 10 años de edad de las escuelas:



- República de Alemania
- Alfonso Cordero Palacios
- Otto Arosemena Gómez
- Francisca Dávila de Muñoz

República de Alemania

Encuesta 1

(Parte frontal)

ENCUESTA

Con el objetivo de realizar una animación sobre alguna o algunas de las leyendas populares cuencanas, te agradecemos que respondas el siguiente cuestionario para conocer tu opinión.

Datos generales

Nombre Brayan Fernando Juera Zhispoor

Escuela o Unidad Educativa: República de Alemania

Edad: 8 Sexo: Masculino Femenino

La animación es una técnica que por medio de una sucesión de imágenes, crea la sensación de movimiento y que sumadas con el audio (música y sonidos) permite contar historias de manera entretenida, de tal forma que todos los elementos, tanto los personajes como los escenarios, parezcan tener vida.

1. ¿Qué dibujos animados prefieres ver?
Bob esponja

2. ¿Qué películas animadas prefieres ver?
Shrek

3. ¿Qué es lo que te gusta más de esas series animadas y películas?

a. Los personajes

b. Los escenarios

c. La historia

d. Los chistes

e. La música

f. Otros elementos (anota aquí) _____

(Parte posterior)

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?

Dibujos animados 2D

Son todos aquellos que son dibujados.



Dibujos animados 3D

Son aquellos que parecen muñecos reales.



(Puedes marcar uno de los dos o ambos)

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?

Si

No

6. Si las conoces, anota su nombre.

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?

Si

No

8. ¿Qué leyenda te gustaría ver de manera animada?

a. El farol de la viuda

b. El perro encadenado

c. El cura sin cabeza

d. Los gagones

Gracias por tu participación.



Encuesta 2

(Parte frontal)

ENCUESTA

Con el objetivo de realizar una animación sobre alguna o algunas de las leyendas populares cuencanas, te agradecemos que respondas el siguiente cuestionario para conocer tu opinión.

Datos generales

Nombre
Vanesa Lizeth Pulgarín Gutasa

Escuela o Unidad Educativa:
Republica Federal de Alemania

Edad: 10 Sexo: Masculino Femenino

La animación es una técnica que por medio de una sucesión de imágenes, crea la sensación de movimiento y que sumadas con el audio (música y sonidos) permite contar historias de manera entretenida, de tal forma que todos los elementos, tanto los personajes como los escenarios, parezcan tener vida.

1. ¿Qué dibujos animados prefieres ver?
Mi dibujo animado preferido es Nunita y el gato Cosmo

2. ¿Qué películas animadas prefieres ver?
El gato con botas

3. ¿Qué es lo que te gusta más de esas series animadas y películas?

a. Los personajes

b. Los escenarios

c. La historia

d. Los chistes


e. La música

f. Otros elementos (anota aquí) Los personajes la música




(Parte posterior)

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?
Dibujos animados 2D
Son todos aquellos que son dibujados.



Dibujos animados 3D
Son aquellos que parecen muñecos reales.



(Puedes marcar uno de los dos o ambos)

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?
Sí No

6. Si las conoces, anota su nombre.
Avatar

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?
Sí No

8. ¿Qué leyenda te gustaría ver de manera animada?

- a. El farol de la viuda
- b. El perro encadenado
- c. El cura sin cabeza
- d. Los gágones

Gracias por tu participación.



Francisca Dávila de Muñoz

Encuesta 3

(Parte frontal)

ENCUESTA

Con el objetivo de realizar una animación sobre alguna o algunas de las leyendas populares cuencanas, te agradecemos que respondas el siguiente cuestionario para conocer tu opinión.

Datos generales

Nombre María Emilia Bravo

Escuela o Unidad Educativa: Francisca Dávila

Edad: 10 años Sexo: Masculino Femenino

La animación es una técnica que por medio de una sucesión de imágenes, crea la sensación de movimiento y que sumadas con el audio (música y sonidos) permite contar historias de manera entretenida, de tal forma que todos los elementos, tanto los personajes como los escenarios, parezcan tener vida.

1. ¿Qué dibujos animados prefieres ver?
Bob esponja, artatac, los simpsons

2. ¿Qué películas animadas prefieres ver?
bob, esponja, barbie, elio so, yogui


3. ¿Qué es lo que te gusta más de esas series animadas y películas?

- a. Los personajes
- b. Los escenarios
- c. La historia
- d. Los chistes
- e. La música
- f. Otros elementos (anota aquí) la fantasía, aventura




(Parte posterior)

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?
Dibujos animados 2D
Son todos aquellos que son dibujados.



Dibujos animados 3D
Son aquellos que parecen muñecos reales.



(Puedes marcar uno de los dos o ambos)

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?
Sí No

6. Si las conoces, anota su nombre.
El cura sin cabeza

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?
Sí No
De terror


8. ¿Qué leyenda te gustaría verla de manera animada?

- a. El farol de la viuda
- b. El perro encadenado
- c. El cura sin cabeza
- d. Los gagones


Gracias por tu participación.

(Parte posterior)

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?
Dibujos animados 2D
Son todos aquellos que son dibujados.



Dibujos animados 3D
Son aquellos que parecen muñecos reales.



(Puedes marcar uno de los dos o ambos)

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?
Sí No

6. Si las conoces, anota su nombre.

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?
Sí No

8. ¿Qué leyenda te gustaría ver de manera animada?
a. El farol de la viuda
b. El perro encadenado
c. El cura sin cabeza
d. Los gagones

Gracias por tu participación.



Alfonso Cordero Palacios

Encuesta 5

(Parte frontal)

ENCUESTA

Con el objetivo de realizar una animación sobre alguna o algunas de las leyendas populares cuencanas, te agradecemos que respondas el siguiente cuestionario para conocer tu opinión.

Datos generales

Nombre Salomé Pino

Escuela o Unidad Educativa: Alfonso Cordero Palacios

Edad: 9 Sexo: Masculino Femenino

La animación es una técnica que por medio de una sucesión de imágenes, crea la sensación de movimiento y que sumadas con el audio (música y sonidos) permite contar historias de manera entretenida, de tal forma que todos los elementos, tanto los personajes como los escenarios, parezcan tener vida.

1. ¿Qué dibujos animados prefieres ver?
La Simca y Nueva G

2. ¿Qué películas animadas prefieres ver?
Drake y Josh
Alicia en el país de las Maravillas


3. ¿Qué es lo que te gusta más de esas series animadas y películas?

- a. Los personajes
- b. Los escenarios
- c. La historia
- d. Los chistes
- e. La música
- f. Otros elementos (anota aquí) Enredados




(Parte posterior)

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?
Dibujos animados 2D
Son todos aquellos que son dibujados.



Dibujos animados 3D
Son aquellos que parecen muñecos reales.



(Puedes marcar uno de los dos o ambos)

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?
Sí No

6. Si las conoces, anota su nombre.

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?
Sí No

8. ¿Qué leyenda te gustaría ver de manera animada?

- a. El farol de la viuda
- b. El perro encadenado
- c. El cura sin cabeza
- d. Los gagones

Gracias por tu participación.



Encuesta 6
(Parte frontal)

ENCUESTA

Con el objetivo de realizar una animación sobre alguna o algunas de las leyendas populares cuencanas, te agradecemos que respondas el siguiente cuestionario para conocer tu opinión.

Datos generales

Nombre
Denisse Barreto

Escuela o Unidad Educativa:
Alfonso Costero Palacios

Edad: 8 Sexo: Masculino Femenino

La animación es una técnica que por medio de una sucesión de imágenes, crea la sensación de movimiento y que sumadas con el audio (música y sonidos) permite contar historias de manera entretenida, de tal forma que todos los elementos, tanto los personajes como los escenarios, parezcan tener vida.

1. ¿Qué dibujos animados prefieres ver?
Pocahontas, Zoot, el chavo

2. ¿Qué películas animadas prefieres ver?
Fredados, Rapunzel, Pocahontas


3. ¿Qué es lo que te gusta más de esas series animadas y películas?

- a. Los personajes
- b. Los escenarios
- c. La historia
- d. Los chistes
- e. La música
- f. Otros elementos (anota aquí) _____




(Parte posterior)

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?
Dibujos animados 2D
Son todos aquellos que son dibujados.



Dibujos animados 3D
Son aquellos que parecen muñecos reales.



(Puedes marcar uno de los dos o ambos)

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?
Sí No

6. Si las conoces, anota su nombre.
La viuda del farol

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?
Sí No

8. ¿Qué leyenda te gustaría verla de manera animada?
a. El farol de la viuda
b. El perro encadenado
c. El cura sin cabeza
d. Los gagones

Gracias por tu participación.



Otto Arosemena Gómez

Encuesta 7

(Parte frontal)

ENCUESTA

Con el objetivo de realizar una animación sobre alguna o algunas de las leyendas populares cuencanas, te agradecemos que respondas el siguiente cuestionario para conocer tu opinión.

Datos generales

Nombre
Joseline Tenesaca

Escuela o Unidad Educativa:
Otto Arosemena Gomez

Edad: 9 Sexo: Masculino Femenino

La animación es una técnica que por medio de una sucesión de imágenes, crea la sensación de movimiento y que sumadas con el audio (música y sonidos) permite contar historias de manera entretenida, de tal forma que todos los elementos, tanto los personajes como los escenarios, parezcan tener vida.

1. ¿Qué dibujos animados prefieres ver?
Super Nick

2. ¿Qué películas animadas prefieres ver?
Cien años
Era de hielo

3. ¿Qué es lo que te gusta más de esas series animadas y películas?

- a. Los personajes
- b. Los escenarios
- c. La historia
- d. Los chistes
- e. La música
- f. Otros elementos (anota aquí) _____



(Parte posterior)

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?
Dibujos animados 2D
Son todos aquellos que son dibujados.



- Dibujos animados 3D
Son aquellos que parecen muñecos reales.



(Puedes marcar uno de los dos o ambos)

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?
Sí No

6. Si las conoces, anota su nombre.

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?

Sí No

8. ¿Qué leyenda te gustaría ver de manera animada?

- a. El farol de la viuda
b. El perro encadenado
c. El cura sin cabeza
d. Los gagones

Gracias por tu participación.



Encuesta 8

(Parte frontal)

ENCUESTA

Con el objetivo de realizar una animación sobre alguna o algunas de las leyendas populares cuencanas, te agradecemos que respondas el siguiente cuestionario para conocer tu opinión.

Datos generales

Nombre
David Sarango Sanchez

Escuela o Unidad Educativa:
OTRO AROSETTENA

Edad: 10 Sexo: Masculino Femenino

La animación es una técnica que por medio de una sucesión de imágenes, crea la sensación de movimiento y que sumadas con el audio (música y sonidos) permite contar historias de manera entretenida, de tal forma que todos los elementos, tanto los personajes como los escenarios, parezcan tener vida.

1. ¿Qué dibujos animados prefieres ver?
El patito loco

2. ¿Qué películas animadas prefieres ver?
Bob esponja

3. ¿Qué es lo que te gusta más de esas series animadas y películas?

a. Los personajes

b. Los escenarios

c. La historia

d. Los chistes


e. La música

f. Otros elementos (anota aquí) _____




(Parte posterior)

4. ¿Qué estilo de animación prefieres ver?
Dibujos animados 2D
Son todos aquellos que son dibujados.



Dibujos animados 3D
Son aquellos que parecen muñecos reales.



(Puedes marcar uno de los dos o ambos)

5. ¿Conoces algún cuento o leyenda popular de nuestra ciudad, Cuenca?
Sí No

6. Si las conoces, anota su nombre.

7. ¿Te gustaría ver las leyendas populares cuencanas en animación?
Sí No

8. ¿Qué leyenda te gustaría verla de manera animada?

- a. El farol de la viuda
- b. El perro encadenado
- c. El cura sin cabeza
- d. Los gagones

Gracias por tu participación.



C.3 Análisis e Interpretación de Encuestas

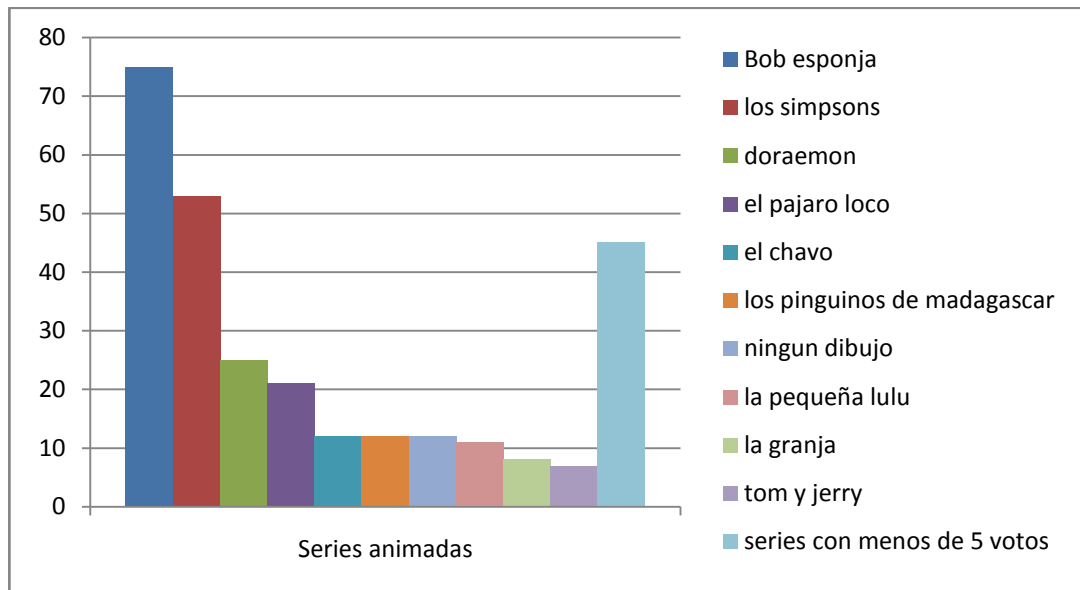
RESULTADO NIÑAS

Pregunta 1

Ven dibujos animados en 2D.

- Bob esponja
- Los Simpsons
- Doraemon
- El pájaro loco
- El chavo del 8
- Los pingüinos de Madagascar

BOB ESPONJA	75
LOS SIMPSONS	53
DORAEMON	25
EL PAJARO LOCO	21
EL CHAVO	12
LOS PINGUINOS DE MADAGASCAR	12
NINGUN DIBUJO	12
LA PEQUEÑA LULU	11
LA GRANJA	8
TOM Y JERRY	7
FAMBOI Y CHUM CHUM	5
PIOLIN	5
PUCCA	5
JIMMY NEUTRON	4
GARFIELD	2
ARNOLD	2
LA CHICA FRESA	2
LA CHICA SUPER SABIA	2
LA PANTERA ROSA	2
TV CABLE Y OTROS (votos de 1)	16
SUMA TOTAL	281

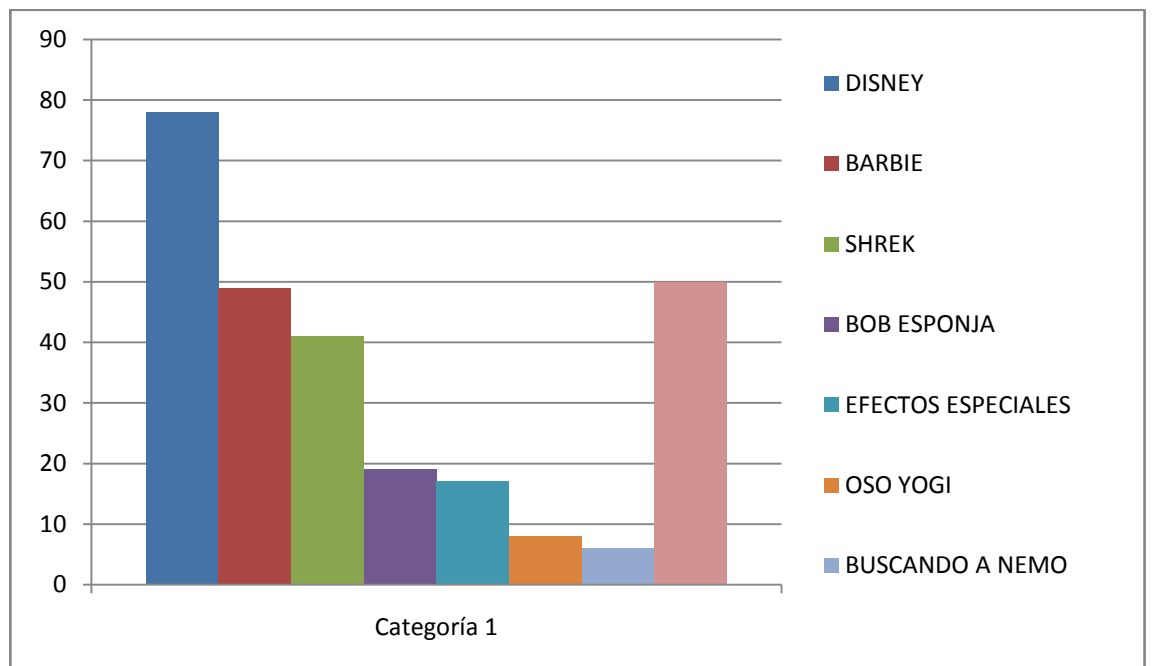


Pregunta 2

Ven dibujos animados en 3D

- Películas Disney
- Películas Barbie
- Shrek

CLASICOS DISNEY	78
PELICULAS BARBIE	49
SHREK	41
BOB ESPONJA	19
EFFECTOS ESPECIALES	17
OSO YOGI	8
BUSCANDO A NEMO	6
LOS SIMPSONS	5
MADAGASCAR	5
LA ERA DE HIELO	4
TOY STORY	4
EL ESPANTA TIBURONES	4
HELLO KITTY	4
GARFIELD	3
ALICIA	3
TV CABLE Y OTROS (votos de 1 Y 2)	18
SUMA TOTAL	268



Pregunta 3

Gustan de todos los elementos, excepto los escenarios

- Personajes
- Chistes
- Historia
- Música

Además:

- Vestuario 11
- Voces 11
- La acción 2

Pregunta 4

- Preferencia por ambos estilos de animación.
- Especial 2D.
- Especial 3D.

Pregunta 5

La mayoría, si conocen las leyendas de Cuenca.



Pregunta 6

- El cura sin cabeza
- El farol de la viuda
- El perro encadenado

Pregunta 7

Si les gustaría ver en dibujos animados.

Pregunta 8

- El cura sin cabeza.
- El perro encadenado

RESULTADOS ESCUELAS MIXTAS

Pregunta 1

Ven dibujos animados en 2D.

- Bob esponja 48.47%
- Los Simpsons 29.83%
- Ben 10 16.28%
- Doraemon 5.42%

Pregunta 2

Ven dibujos animados en 3D y 2D

- Shrek
- Bob Esponja
- La era de hielo



Pregunta 3

Gustan de todos los elementos, principalmente:

- Personajes
- Chistes
- Historia
- Música

Además:

Diversión 4

Vestimenta 3

Idioma 2

Colores 1

Pregunta 4

Preferencia por ambos estilos de animación. Especial 2d y 3d

Pregunta 5

La mayoría, no conocen las leyendas de Cuenca.

Pregunta 6

- El perro encadenado
- El cura sin cabeza
- El jinete sin cabeza
- La cruz del vado
- Los Gagones
- El farol de la viuda

Pregunta 7

Si les gustaría ver en dibujos animados.

Pregunta 8

- El cura sin cabeza.



- El perro encadenado

RESULTADOS GLOBALES

Pregunta 1

Ven dibujos animados en 2D.

- Bob esponja
- Los Simpsons
- Doraemon
- Ben 10

Pregunta 2

Ven dibujos animados en 3D y 2D

- Shrek
- Películas Disney
- Películas Barbie
- Bob Esponja
- La era de hielo

Pregunta 3

Gustan de todos los elementos, principalmente:

- Personajes
- Chistes
- Historia
- Música

Además:

- Vestimenta 14
- Voces 11
- Diversión 4



Pregunta 4

Preferencia por ambos estilos de animación. Especial 2d y 3d

Pregunta 5

La mayoría de niños y niñas de las escuelas mixtas no conocen las leyendas de cuenca, pero la mayoría de las niñas de las escuelas de niñas si las conocen.

Pregunta 6

- El perro encadenado
- El jinete sin cabeza
- La cruz del vado
- Los Gagones
- El farol de la viuda

Pregunta 7

Si les gustaría ver en dibujos animados.

Pregunta 8

- El cura sin cabeza.
- El perro encadenado

C.4 Entrevista al Diseñador José Antonio Cardoso, director de Jiráfica.

1. ¿Cómo definiría usted a la animación?

Lo definiría como dar vida a objetos inanimados; jugar con las fotografías en el tiempo.

2. ¿Cómo surgió su interés por la animación? ¿Que lo llevó a realizar animación? ¿Por qué la encuentra atractiva?





Me atrae por el resultado estético que se obtiene con esta, así como el hecho de narrar la historia y la relación que hay en el trabajo; la relación con el muñeco.

3. ¿Cuánto tiempo lleva haciendo animación?

Lo vengo desarrollando desde el 2008.

4. ¿Cuáles son sus influencias o fuentes de inspiración?

Admiro en gran medida proyectos de artistas independientes como Miyasaki, Jan Svankmajer y todos sus amigos, y los Hermanos Quay.

5. ¿Qué técnicas de animación son las que comúnmente utiliza para la ejecución de sus proyectos?

Como diseñador tienes que conocer la técnica con la que se va a realizar cada obra; yo solo trabajo con Stop Motion (dibujos animados 3D).

6. ¿Qué complicaciones han surgido al realizar sus proyectos?

Muchas veces se presentan complicaciones con la parte humana, la técnica, el cálculo de tiempo o el financiamiento.

7. Comúnmente ¿Cuál es el proceso que sigue para el desarrollo de la animación?

- Idea
- Guión o Storyboard
- Animatic
- Hoja de rodaje
- Construcción de personajes y escenarios
- Luces
- Rodaje



- Música
- Postproducción
- Distribución

8. ¿Qué es lo que principalmente debe conocer la persona que va a realizar animación?

Debe conocer sobre las Leyes de la Animación y de la Narración. Tener buenas ideas y sobre todo paciencia.

9. Piensa usted que en nuestro país como en otros países latinoamericanos, puede surgir la animación como cualquier otra profesión dentro de algunos años más adelante o definitivamente no.

Lamentablemente en nuestro país el trabajo como diseñadores no es valorado como tal, y si hablamos de animación este está aún lejos de verse como una profesión. Tal vez en un futuro algo lejano.

10. ¿Qué consejo le daría a alguien que desea dedicarse a la animación?

Le aconsejaría que intentara acceder a la mejor formación posible, y que alimentara su creatividad constantemente: viajar, ser curioso, experimentar, etc.

11. ¿De los trabajos que has realizado, cuál es el que más te hace sentir orgulloso?

El Sr. Quinde es uno de nuestros mejores trabajos. Participamos y ganamos con él como proyecto para participar en los Fondos Concursables 2010 del Ministerio de Cultura.

12. ¿Has publicado tus trabajos en algún evento internacional?

Si no lo has hecho ¿Te gustaría?







He participado en festivales de animación dentro y fuera del país.

En el festival de Animec (de Ecuador), en el festival Annecy (de Francia) y en Cartoons on the Bay (de Italia).

D. Storyboard

Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 1

Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
1		Narrador: Por aquellos barrios de Cuenca...		LS Pan	Sonido de flash o campana
2		...en donde el peligro y la malicia...		LS Low A	Sonido de campana
3		... crecían sin control...		CU Still shot	Sonido de campana
4		... rondaba una feroz y fantasmal criatura...		CU Travel	Sonido de arrastre de cadena sobre piedras
5		... que se decía era la mascota del diablo y guar- dian de los infier- nos...		CU Low A	Sonido res- piración fun- te
6		... a quien Dios había permitido que saliera...		MO Still shot	

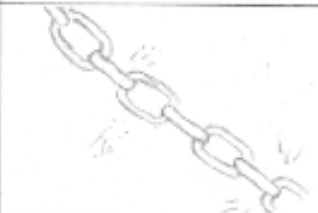





Leyendas Populares Cuencanas: EL PERRO ENCADENADO

Pág 2







Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	7	... para que devorara...		Still shot	Sonido de rasgado o ráfaga
	8	... a las almas...		Still shot	Sonido de rasgado o ráfaga
	9	... más pecadoras...	El individuo cae al suelo.	CU still shot	
	10			CU still shot	Sonido: caide de hombre al suelo.
	11	... Esta es la leyenda de...		OH still shot	Sonido aullido
	12	El perro encadenado	El título aparece en forma de letras de aros por donde circula una cadena entre ellas, echando algunas chispas.	Still shot	Sonido de cadenas

Leyendas Populares Cuencañas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 3







Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	13			Still shot	Sonido: Cadena, chispas y estruendo.
	14			CU Tilt	Sonido Aullido y sonidos de la noche
	15	 Cuenca, San Sebastián siglo XIX	Narrador: Cuenca, San Sebastián siglo XIX.	ELS Pan	Sonido Grillos y fueronmagas
	16		Compadre 1 Salú. Compadre 2 Salú compadre	CU Zoom in	Sonido Leve sonido de voces
	17			MO Still shot	Sonido: Frisón y de alguna be- bida. Golpe sobre madra.
	18		La sombra del perro les obser- va; luego pasa rápidamente de derecha a iz- quierda.	DS Still shot	Sonido Aullido

Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Esc.	Cuadro	Díálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	19		El compadre 1 mira preocupado al compadre 2.	MO Still shot	
	20			MO Still shot	
	21		Compadre 1: Ele compadre, ya creo que tiso mal ilero di paratos.	Two shot Still shot	
	22		Compadre 2: Porques compadre	El compadre se desconcertado se rasta la cabeza. MO Still shot	
	23		Compadre 1: Istumago vota diciendo alauuu...	MO Still shot	
	24		Compadre 2: Vay, ya está oyendo visiones compadre. Maja sido algún perro di por la bonda.	MO Still shot	

Leyendas Populares Cuencañas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 5

Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	25	 Narrador: Los aullidos el perro emitía, una advertencia con esto él les daba...		OS Still Shot	
	26	 ... si más cercano el ladrido se escuchaba...		MO Still Shot	
	27	 ...era porque la víctima había sido ya escogida...		MO Still Shot	
	28	 Ladrón: Je je je, ahora si ya tengo para mis comensales...		OS	
	29	 ... hay pira como pesa este cachisito...		MO Still Shot	
	30			MO High A	

Leyendas Populares Cuencañas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 6

Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	31	Ladrón: Auch	La espalda se troza por el peso del chico.	OS Still shot	Sonido de huesos trozándose.
	32	Novador: A todo aquel que vivía en pecado él llevaba...		LS Still shot	Sonido: respiración
	33	... cauteloso y poriente...		LS Pan	Sonido: respiración
	34	... entre las sombras esperaba...		CU Still shot	Sonido: Gruido
	35	... Acechaba en la noche...		OS Zoom in	Sonido roro de ranta gregerianos.
	36	... para que en...		MO Still shot	Sonido de gotas de agua y de juntar hojas.







Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 7

Fsc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	37	... la madrugada...	El cura recoge algunas monedas de las limonas.	MO Still Shot	Sonido de monedas
	38	...el fin caiga...	El cura sale de la iglesia.	OS Still Shot	Sonido de abrir una puerta
	39	...sobre el alma perseguida...		OS Still Shot	Sonido de una puerta cerrándose
	40	Cura: Espero que el señor algún día me perdone...	El cura suspira antes de decir la frase		
	41	...pero la vida debe continuar		MO Still Shot	Sonido: música
	42			MO Still Shot	Sonido: pasos

Leyendas Populares Cuencañas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 8







Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
2	43	 <p>Compadre 2: ¡... compadre ya se miso tarde y ya han de apagar farules.</p>	El compadre 2 se pone de pie asustado	Two shot Still shot	Sonido de una silla de madera que se cae en el suelo
	44	 <p>Compadre 1: Pero si no ha terminado nada compadrito.</p>	El compadre 1 se pone de pie para exclamar	Two shot Still shot	
	45	 <p>Compadre 2 Eie eso miso ps compadre</p>	Miran varias botellas en el suelo.	MO Still shot	
	46	 <p>Compadre 2: Ahi....</p>	Toma los dos vasos	MO Still shot	Sonido de hacer pasar agua.
	47	 <p>...voy botarr llevando botella para ir tomando in camino.</p>	Compadre 2 toma la botella y sale	Two shot Still shot	
	48	 <p>Compadre 2: No vemos compadre</p> <p>Compadre 1: Buena buena</p>		OS Still shot	Sonido de puertas abriéndose

Leyendas Populares Cuencañas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 9




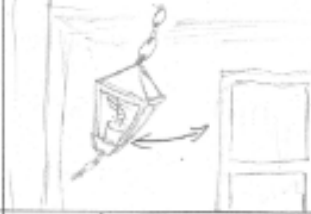


Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	49	Compadre 2: Hasta mañana con padre		MO Still shot	Sonido de puerta ce- rrándose.
	50		Tosando alguna cor- rcción	OS Travel in	Sonido de pasos
	51	Compadre 2: Ele ve pues...	Compadre 2 se deliene al ver al cura.	OS Track	Sonido de pasos
	52	...taita cora...		OS Track	
	53	...ven tumemos un poquito.	El cura escon- de las flores. El compadre 2 va hacia el cura para cor- ridante trogo	Two shot Still shot	
	54	Cura: Hijo mio, tomare peuada.		Two shot still shot	

Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	55	 Ladrón: No me diga...	El ladrón observando las flores que el cura esconde.	Two shot Pan	
	56	 ...pero me parece que esas flores...		Two Shot Still shot	
	57	 ...no son para la iglesia o si?	El cura observa el robo y patas del chanchito.	Cu zoom in	
	58	 Cura: Ja, sobar también es pecado		Two shot still shot	
	59	 Ladrón: ¿Qué?	El chanchito se despierta con el grito del ladrón y salta de sus brazos.	Cu Travel	Sonido de grito de chanchito
	60	 Compadre 2 Ele ve puis...	El chanchito corre rápidamente y desaparece.	OS Travel	Sonido de chanchito gruñendo asustado.







Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 11







Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	61	 <p>... ha sido el rochi de mi rumpadre</p>	El ladrón se revira y se pone sabioso.	OS Still shot	Sonido de persona mordiendo los dientes.
3	62	 <p>Ladrón ¿Qué es eso?</p>		MO Still shot	
	63			OS Still shot	
	64		Un viento sopla fuerte que la luz de las faros les se apagan	MO Still shot	Sonido viento soplando
	65	 <p>Narrador: Atónitos los tres...</p>		OS Still shot	Sonido de cadena arrastrándose
	66	 <p>...quedan mirando...</p>		MO Zoom in	Sonido de truenos.

Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO







Pág. 12

Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	67	 <p>...a la enorme bestia.</p>		OS Still Shot	Sonido de pasos
	68	 <p>...El cura con su rosario a rezar empieza...</p>		MO Still Shot	Sonido: Cura "bita-mudeando" y rezando sonido de un rosario manteniéndose
	69	 <p>...El ladrón...</p>		MO still shot	Sonido de telas raspándose
	70	 <p>...su cuchillo tantea en su pantalón</p>		MO Still Shot	
	71	 <p>...y el borracho a su botella mira con gran admiración. Compadre 2. A caray, que me dio el compadre</p>		MO Still Shot	Sonido de líquido dentro de una botella.
	72	 <p>Narrador: El perro encadenado ha llegado ya..</p>		OS Still Shot	Sonido respiración de perro personas con miedo

Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Esc.	Cuadro	Díálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	73	 <p>...y las almas de esos desdichados va a reclamar...</p>		OS Still shot	
	74	 <p>... uno a uno consumirá sin alma los dejará...</p>	Cuando la garrá del perro atravieza el cuerpo del ladrón, se ve una luz que sale desde él.	OS Still shot	Sonido de ráfaga de luz.
	75	 <p>...ya la muerte les llegará en la mañana a más tardar...</p>	El alma del ladrón, es consumida por el perro.	CU Still shot	Sonido de aliento.
	76	 <p>...el día del juicio a estos tres al fin les llegó</p>	El ladrón se desploma en el suelo	OS Travel	
	77	 <p>... no habrá un nuevo día, su vida acabó...</p>		OS Still shot	Sonido de caída de hombre al suelo.
	78	 <p>... Ese fue el castigo que esos individuos...</p>		MO Still shot	

Legendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	79	 <p>...recibieron por vivir una vida llena de vicios...</p>		MO Still shot	
	80	 <p>...El consejo de esta leyenda no debes olvidar...</p>	El perro salta sobre el cura y el borracho	OS Still shot	Sonido de gruñido.
	81	 <p>...recuerda que</p>		Still shot	Sonido de ráfaga
	82	 <p>... tu vida ...</p>		Still shot	Sonido de ráfaga.
	83	 <p>...lo debes cuidar... Fade out</p> <p>No permitas a ningún vicio en tu vida entrar..</p>		OS Zoom out	Sonido aullido
	84	 <p>... pues solo dolor y muerte es lo que te traerá... Fade out</p>	Se terminará como si se entrara en la boca del perro.	MO Zoom in	Sonido pirroabe lo burro sonido de ráfaga.





A continuación, expongo dos hojas adicionales del storyboard en donde constan fotogramas que fueron añadidos durante el proceso de producción, con el fin de dar un mayor detalle entre ciertas secuencias.

Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Pág. 15

Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	3a		El cuchillo baja brillando	Still Shot	
	3b		Se ve a un individuo X riéndose con malicia	C U Tilt	Distorsionar tono de risa a grave.
	6a		Chola no puede abrir la puerta, está desesperada y asustada.	Still Shot OS	
	24a		Vista desde la casa del compadre hacia la choza	OS Pon	
	35a		El cura ramoneando por mitad de los bancos de la iglesia	Tilt LS	
	35b		El cura divagándose hacia el altar	Still Shot OS	

Leyendas Populares Cuenecas: EL PERRO ENCADENADO

Esc.	Cuadro	Diálogo:	Acción:	Cámara:	Notas:
	49a		El cura deja de silbar y sorprendido ve al borracho	Still Shot OS	
	55a		Se obsesion a la florero que el cura lleva en sus manos	Still Shot MO	
	83a		El cura y el ladrón se desploman	Still Shot OS	
	83b		Se ve panorámicamente en diagonal la iglesia.	LS T.I.R	