

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

**CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN
Y MULTIMEDIA**

Adaptación de historias escritas a un medio audiovisual
mediante la semiótica

Estudiante

Santiago Barriga Abril

Tutora

Gabriela Vayas

Quito Ecuador.

Noviembre 2012.

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA

CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD

Yo Ing. Gabriela Vayas, certifico que el Señor Santiago Barriga Abril con C.C. No. 1719270579 realizó la presente tesis con título “Adaptación de historias escritas a un medio audiovisual mediante la semiótica”, y que es autor intelectual del mismo, que es original, auténtico y personal.

Ing. Gabriela Vayas

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA

CERTIFICADO DE AUTORÍA

El documento de tesis con título **“Adaptación de historias escritas a un medio audiovisual mediante la semiótica”** ha sido desarrollada por Santiago Barriga Abril con C.C. No. 1719270579 persona que posee los derechos de autoría y responsabilidad, restringiéndose la copia o utilización de cada uno de los productos de esta tesis sin previa autorización.

Santiago Barriga Abril

DEDICATORIA

Al que le llegue

santiago barriga

AGRADECIMIENTO

Servidos

Gracias

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA

RESUMEN

TEMA: "ADAPTACIÓN DE HISTORIAS ESCRITAS A UN MEDIO
AUDIOVISUAL MEDIANTE LA SEMIÓTICA"

AUTOR: Santiago Barriga

TUTOR: Gabriela Vayas

Este proyecto se desarrolló, a partir del texto Pajarerías del autor Francisco Febres Cordero, cuatro animaciones de los artículos que contiene con el fin de que estos funcionen a manera de book trailer, es decir, sirvan para publicitar al texto y dar a conocer su contenido en videos cortos. Para la adaptación se desarrolló inicialmente un estudio semiótico de los artículos para que de esta manera se conserve el estilo en el lenguaje audiovisual. Como metodología se usó la abducción y los resultados fueron favorables tanto desde el punto de vista de la casa editora, así como el grupo focal al que se lo presentó. Para realizar una buena adaptación de texto escrito a audiovisual, se recomienda usar un estudio semiótico, el mismo que debe tomar a la cultura a quien va dirigido el video como contexto.

DESCRIPTORES: Adaptación, Semiótica, Book trailer, Animación

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA

ABSTRACT

SUBJECT: "ADAPTATION BY AUDIOVISUAL STORIES USING A SEMIOTICS"

BY: Santiago Barriga

TUTOR: Gabriela Vayas

This project was developed from the author's text "Pajarerías" from Francisco Febres Cordero, four animations of articles, this can function as book trailer, function is to advertise the text and publicize its contents in short videos. The adaptation was initially developed a semiotic study of items for which thus will keep the style in the visual language. The methodology was used abduction and the results were favorable from the point of view of the publishing house and the focus group that introduced it. To make a best adaptation that should always be performed by a semiotic study, it must be based on the culture.

KEY WORDS: Adaptation, Semiotics, Book trailer, Animation

TABLA DE CONTENIDOS

| | |
|--|--------------|
| Introducción | 1 |
| CAPÍTULO I - INTRODUCCIÓN | 1-19 |
| 1.1. Antecedentes | 2 |
| 1.2. Formulación del problema | 3 |
| 1.3. Sistematización | 4 |
| 1.3.1. Diagnóstico | 4 |
| 1.3.2. Pronóstico | 4 |
| 1.3.3. Control del Pronóstico | 5 |
| 1.4. Objetivos | 6 |
| 1.4.1. Objetivo general | 6 |
| 1.4.2. Objetivos específicos | 7 |
| 1.5. Justificación | 7 |
| 1.5.1. Justificación Teórica | 7 |
| 1.5.2. Justificación Práctica | 9 |
| 1.5.3. Justificación Metodológica | 10 |
| 1.6. Alcance y Limitaciones | 11 |
| 1.6.1. Alcance | 11 |
| 1.6.2. Limitaciones | 12 |
| 1.7 Factibilidad | 12 |
| 1.7.1. Técnica | 12 |
| 1.7.2. Operativa | 15 |
| 1.7.3. Económica | 16 |
| CAPÍTULO II - MARCO DE REFERENCIA | 19-60 |
| 2.1 Marco teórico | 19 |
| 2.2 Marco Conceptual | 20 |
| 2.2.1 Semiótica | 20 |

| | | |
|-----------------------------------|--|-------|
| 2.2.1.1 | Signos según su referente | 22 |
| 2.2.1.2 | Semiótica audiovisual | 29 |
| 2.2.2 | Animación | 46 |
| 2.2.2.1 | Animación 2D | 48 |
| 2.2.2.2 | Elaboración de personajes | 50 |
| 2.2.3 | Publicidad | 54 |
| 2.2.3.1 | Book trailer | 56 |
| 2.3 | Marco Legal | 59 |
| 2.4 | Marco Espacial | 60 |
| CAPÍTULO III - METODOLOGÍA | | 61-65 |
| 3.1. | Proceso de investigación | 61 |
| 3.1.1. | Unidad de Análisis | 61 |
| 3.1.2. | Tipo de Investigación | 61 |
| 3.1.3. | Método | 62 |
| 3.1.4. | Técnica | 63 |
| 3.1.5. | Instrumento | 63 |
| 3.2. | Metodología específica | 64 |
| CAPÍTULO IV - DESARROLLO | | 66- |
| 4.1 | Adaptación a lenguaje Audiovisual | 66 |
| 4.1.1 | Análisis de textos mediante la semiótica | 67 |
| 4.1.2 | Story Board | 75 |
| 4.2 | Elaboración de Material | 79 |
| 4.2.1 | Realización de personajes | 83 |
| 4.2.2 | Realización de escenografía | 89 |
| 4.3 | Edición | 92 |
| 4.3.1 | Musicalización | 92 |
| 4.3.2 | Montaje | 95 |

| | |
|--------------------------------------|-----|
| 4.4 Difusión | 99 |
| 4.4.1 Diseño de menú y navegabilidad | 99 |
| 4.4.2 Diseño de DVD y caja | 100 |
| 4.4.3 Estrategia | 100 |
| CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES----- | 101 |
| 5.1 Conclusiones | 101 |
| 5.2 Recomendaciones | 104 |
| GLOSARIO----- | 107 |
| BIBLIOGRAFÍA----- | 111 |
| 6.1. Linkografía | 113 |
| ANEXOS----- | 114 |

ÍNDICE DE CUADROS

| | |
|---|----|
| Cuadro 1. Costo Beneficio | 17 |
| Cuadro 2. Nomenclatura y divisiones de las relaciones triádicas | 26 |
| Cuadro 3. Categorización del signo | 31 |

ÍNDICE DE GRÁFICOS

| | |
|---|----|
| Gráfico 1. Mapa de marco teórico | 19 |
| Gráfico 2. Íconos | 23 |
| Gráfico 3. Índice | 24 |
| Gráfico 4. Símbolos | 25 |
| Gráfico 5. División del signo | 30 |
| Gráfico 6. Visión del signo | 31 |
| Gráfico 7. Primer corto animado | 47 |
| Gráfico 8. Animación 2D | 48 |
| Gráfico 9. Lip sync | 50 |
| Gráfico 10. Movimiento de animación | 51 |
| Gráfico 11. Rebote de pelota | 52 |
| Gráfico 12. Puesta en Escena | 53 |
| Gráfico 13. Acción Secundaria | 53 |
| Gráfico 14. Exageración | 54 |
| Gráfico 15. Portada libro Pajarerías | 66 |
| Gráfico 16. Story Board | 78 |
| Gráfico 17. Imagen digitalizada y boceto de escenario | 79 |
| Gráfico 18. Estilo Rasputín | 80 |

| | |
|---|-----|
| Gráfico 19. Estilo De verde | 81 |
| Gráfico 20. Personaje Gimnasia de oficina | 81 |
| Gráfico 21. Estilo de personajes Formulario..... | 82 |
| Gráfico 22. Imágenes Rasputín | 84 |
| Gráfico 23. Personaje Rasputín | 84 |
| Gráfico 24. Proceso de los personajes | 85 |
| Gráfico 25. Boceto Gimnasia de oficina | 87 |
| Gráfico 26. Expresiones Gimnasia de oficina | 87 |
| Gráfico 27. Boceto/digital chica que atiende..... | 88 |
| Gráfico 28. Textura hoja | 90 |
| Gráfico 29. Textura lienzo | 90 |
| Gráfico 30. Fondo corredor de oficina..... | 91 |
| Gráfico 31. Frame video El formulario..... | 91 |
| Gráfico 32. Logo Creative Commons | 93 |
| Gráfico 33. Puppet Tool Rasputín | 96 |
| Gráfico 34. Vista elementos con 4 cámaras | 96 |
| Gráfico 35. Puppet Tool Gimnasia de Oficina | 97 |
| Gráfico 36. Lipsync el formulario | 98 |
| Gráfico 37. Pájaro botando plumas | 98 |
| Gráfico 38. Menú DVD | 99 |
| Gráfico 39. Flujo del DVD | 99 |
| Gráfico 40. Diseño DVD y caja | 100 |

ÍNDICE DE ANEXOS

- ANEXO 1 Historias seleccionadas del libro pajarerías
- ANEXO 2 Formato entrevistas
- ANEXO 3 Entrevista a Verónica Mosquera
- ANEXO 4 Entrevista a Francisco Febres Cordero
- ANEXO 5 Story board
- ANEXO 6 Bocetos
- ANEXO 7 Previsualización de imágenes a usar
- ANEXO 8 Menú del DVD
- ANEXO 9 Caja y DVD
- ANEXO 10 Grupo focal
- ANEXO 11 Carta de entrega del DVD en Santillana

INTRODUCCIÓN

La adaptación de textos existentes a otros lenguajes se aprecia desde tiempos remotos, obras de teatro o representaciones de historias heroicas y mitológicas previamente escritas son claros ejemplos; varias ocasiones, este resultado ha tenido acogida gracias a su nueva presentación, sin embargo pocas veces el producto adaptado es capaz de superar la aceptación que tuvo el original.

La comprensión del video así como un libro se da principalmente por los signos empleados en el mismo, por ello, una lectura semiótica puede extraer los signos principales para plasmarlos tanto gráfica como acústicamente en un producto audiovisual, y de esta forma obtener una lectura similar tanto en el texto como en el video. Al lograr una percepción semejante en ambos productos, debido a su similitud, se puede utilizar el uno para dar a conocer al otro publicitando su estilo y contenido.

Actualmente se puede hablar de una pugna por ver que es mejor el libro o la película, y no se ha podido llegar a una conclusión, entre otros motivos puede ser el que muy rara vez se ha tomado en cuenta que son elementos distintos y más que una lucha entre ellos se podría hablar de un complemento entre ambos, en este caso la cercanía que tienen se usará para fines comerciales del libro.

El proyecto se divide en cuatro fases los mismos que ayudaron a desarrollar un producto estructurado y planificado desde su origen, en el primer capítulo se elaboró un estudio de cuáles son los requerimientos y preliminares, de forma que se analizó

una propuesta en general. El segundo capítulo tiene más que ver con el estudio a realizar y el debido respaldo teórico. El cómo se elaboró el proyecto se trata en el tercer capítulo y así en el cuarto capítulo se desarrolló el proyecto construyendo todo lo planteado en los capítulos anteriores.

1. CAPÍTULO I

1.1. Antecedentes

En el Ecuador existen varias adaptaciones de libros a audiovisual, teniendo exponentes en videos de todos los tipos, entre las más conocidas se puede encontrar: Largometrajes como: “Cuando me toque a mí” de Víctor Arregui, “La tigra” y “Entre Marx y una mujer desnuda” de Camilo Luzuriaga. Los productos televisivos tienen muchos exponentes, los más reconocidos están “A la costa”, “Niña Narcisa”, “Matilde Hidalgo de Prosel”, entre muchos otros productos, los directores que resaltan son César Carmigniani y Carl West. Los cortometrajes son el género más recurrido tanto por estudiantes de carreras de comunicación como por realizadores independientes, en ellos se puede encontrar varias adaptaciones de los cuales destacan: “El extraño caso de Valdemar”, “La vida del ahorcado - Los estudiantes”, “Un hombre muerto a puntapiés”, entre otros. En las animaciones los temas en su mayoría son para niños, gran parte se ha presentado en festivales como el Animec fest, y su contenido se maneja entre cuentos infantiles y leyendas ecuatorianas.

Internacionalmente se puede apreciar varias películas famosas que han sido parte de una adaptación: “El señor de los anillos”, “Millenium”, “El código da Vinci”, “Crepúsculo”, “Harry Potter”, “El perfume” “El Padrino” son parte de una larga lista que engloba a las principales.

Actualmente no se puede conocer cuántas adaptaciones se están realizando en la ciudad o en el país, sin embargo el número va incrementando debido a la accesibilidad a grabar un video que brinda las nuevas tecnologías; lamentablemente tampoco se puede conseguir información de cómo fue realizada la adaptación.

La semiótica es la ciencia que estudia los signos, símbolos e íconos; en un inicio se aplicaba únicamente en la lingüística, sin embargo, con el pasar del tiempo se incluyó a todos los elementos ya que todo es capaz de comunicar. Así cualquier organismo, aunque tiene un significado propio, puede obtener varias lecturas dependiendo de su contexto y el lector entre muchos otros factores.

1.2. Formulación del problema

La adaptación del lenguaje escrito al lenguaje audiovisual, usando una lectura semiótica apropiada, puede tener en los espectadores efectos similares en su percepción, y así, siempre y cuando este no cambie el concepto original de la obra, es capaz de publicitar el texto escrito con un video y/o animaciones del mismo.

1.3. Sistematización

1.3.1. Diagnóstico.

Las adaptaciones de texto escrito a video carecen de fidelidad, por lo que se presentan elementos audiovisuales con distintos objetivos a la obra original.

Para realizar el paso del lenguaje escrito a uno audiovisual no se tiene claro los íconos y signos más relevantes de la lectura, esto produce que varíe la idea inicial de la historia.

Los elementos subjetivos tergiversan la historia original y puede perder el sentido que se plantea en la primera obra.

El video de un libro ya publicado usualmente se realiza con el afán de suplantar al mismo y no incentiva su lectura.

Hasta el momento la publicidad de los libros ha sido limitada a su lanzamiento, fenómeno boca a boca y a su fama posterior a algún reconocimiento.

1.3.2. Pronóstico.

El público puede llegar a portarse incrédulo ante nuevas adaptaciones de libros y así perder un grupo objetivo para próximas ventas.

Los elementos del video pueden no corresponder a la historia original y tergiversar el sentido a menor o mayor escala.

La historia original podría variar de tal forma que no sea aceptada por el público y así no se pueda apreciar la relación entre ambos trabajos.

Al suplir un material con el otro se genera una lucha de poderes ya que se los pone a competir entre sí, y esto provoca emitir un juicio de superioridad del uno frente el otro.

Muy pocos libros son los que realmente se llega a conocer debido a su publicidad, de forma que disminuyendo su venta tiene menor capacidad comercial y se los podría catalogar como libros semidesconocidos y *best sellers*.

1.3.3. Control del Pronóstico.

Generar una buena adaptación, usando recursos como la lectura semiótica, para mantener una idea fiel de la obra base.

Reconocer íconos, signos y símbolos principales mediante una lectura semiótica, facilita el representarlos de forma gráfica o auditiva, para que de esta manera vaya de la mano con el lenguaje escrito y no perder la esencia del texto.

Tratar de basarse en pensamientos generalizados y constantes de la cultura para realizar representaciones, y así evitar el subjetivismo. Del mismo modo realizar grupos focales con la idea del producto para analizar la lectura de la gente y estandarizarlo para que este sea entendible por la mayoría.

Utilizar el video como promoción del libro, sin otorgar a ambos la misma jerarquía, puede lograr que se complementen entre si y mantenerlos separados como el video promocional y el libro.

Generar un nuevo modelo para promocionar la venta de un libro, usando videos de fragmentos del texto, permite a los lectores tener una idea condensada y rápida de las características y estilo del escrito.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo general

Plasmar la identidad de un libro en un producto audiovisual, de forma que su lectura y captación sea homogénea, de forma que el uso de la semiótica sea capaz de transferir los signos lingüísticos a elementos gráficos y auditivos.

1.4.2. Objetivos específicos

- Generar un modelo publicitario innovador para la promoción de libros, buscando dar a conocer al texto mediante videos cortos.
- Analizar la lectura de imágenes de varias personas y así unificar criterios en temas de percepción de contenido audiovisual.
- Adaptar un libro a lenguaje audiovisual de forma que conserve el estilo y género característico del texto original, o a su vez que varíe lo menos posible.
- Generar animaciones bidimensionales en programas de la *línea Adobe®*, así como son After Effects®, Premiere®, Ilustrador®, para reforzar el conocimiento y explorar todos los recursos que brindan estos programas.
- Crear menús usando el programa Adobe Encore®, con el fin de modificar y personalizar la presentación de los videos en su totalidad y con los requerimientos del caso

1.5. Justificación

1.5.1. Justificación Teórica

La adaptación de textos escritos a video se suele confundir a menudo con una interpretación, lo cual genera conflictos ya que este último utiliza juicios de valor en

su obra; la realización de adaptaciones mediante una lectura semiótica busca eliminar dualidades en la connotación del producto y en lo posible unificar lecturas.

Para la adaptación del libro al lenguaje audiovisual se plantea un estudio semiótico del texto, en el cual la teoría a emplearse podrá basarse en uno de los principales exponentes de la semiótica los cuales son: Saussure, Peirce, Barthes y Eco. Ya que estos conocimientos generados por un semiólogo ayudarán a crear un modelo de lectura clara y directa, es decir que tenga bajo potencial en su interpretación, disminuyendo la capacidad de alteraciones en su asimilación para que el público tenga una visión concreta y acertada de la idea general y estilo del texto.

Un signo para ser reconocido por su receptor necesita un cierto nivel de conocimiento previo, el mismo que por lo general se da por la cultura en la que vive, así Umberto Eco en su libro Signo (1971) dice ...basta con sustituir la noción de idea por la de unidad semántica, que se identifica, no en la mente humana, sino en el contexto de la cultura que define las mismas unidades de contenido...; en esta cita se refiere que una interpretación, no es mundial sino que dependerá siempre de su receptor, el mismo que es alterado por el medio donde vive, lo cual obliga a generar una clasificación a partir de sus lectores con el fin de focalizar la intensidad del signo y así generar un discurso lo más claro posible.

El fin de la publicidad es fomentar el consumo de un producto en específico, por lo que se plantea usar animaciones de un texto, a manera de trailer, para dar a conocer tanto el estilo como los temas a tratar del mismo, Y con esto el público tenga más

juicios para elegirlo a la hora de su compra. La estrategia a seguir es una fusión entre demostración e impacto, ya que se busca el conocimiento de cómo es el producto y al a vez se intenta enganchar a los posibles consumidores con una animación.

1.5.2. Justificación Práctica

Mediante este proyecto se puede analizar principalmente los resultados de la semiótica aplicada a videos, es decir, la reacción de los espectadores ante un sistema de signos específicos con una finalidad muy concreta, transmitir la idea del libro. Por otro lado se va a mantener un análisis de las lecturas que se formen a partir de las animaciones y del libro, de esta forma se podrá crear un cuadro de interpretación por parte del público y captar los signos claves para mantener una comprensión acertada. Se estudia la aplicación de íconos, índices y símbolos a un lenguaje audiovisual, así usando la teoría ya generada sobre la semiología se interpreta a partir de un texto, este caso relatos de Pajarerías, y se las transforma a imágenes y sonidos.

Al documentar este proyecto, se espera generar un modelo de aplicación semiótica en lo que se refiere al campo audiovisual, esperando que sea seguido por más realizadores y así con el tiempo instaurar un elemento extra a la hora de crear videos en el cual se tenga más presente el uso y valor de los signos.

Este producto podrá dar a conocer una visión leve de ganancias que puede generar un video promocional de un libro y con esto instaurar un nuevo modelo para sacar a la luz varios ejemplares que el común de personas no tiene conocimiento de sus existencia. Generando principalmente un nuevo estilo de publicidad en lo que trata de libros el proyecto es capaz de dar a conocer varios textos que por el momento se encuentran a la venta pero no se sabe de su existencia. Los libros por lo general no tienen mayor publicidad, y su venta es limitada, por lo que en muchas ocasiones la editora pierde dinero al producir más ejemplares, con este proyecto se busca publicitar los libros para incrementar su venta, por el momento se inicia con un plan piloto el cual tiene como fin encontrar la aceptación del público ante dicho fenómeno.

Las animaciones a generar son elaboradas principalmente con el fin publicitario antes expuesto, sin embargo no hay que perder la posibilidad de inscribirla en concursos de animación, allí a más de promocionar el libro se buscaría un reconocimiento por el trabajo en sí.

1.5.3. Justificación Metodológica

El proyecto se basa en un sistema de investigación de documentos sobre semiótica ya que se plantea todo un análisis previo al caso; usando una metodología inductiva, de lo particular a lo general, se realizará el estudio de distintas lecturas con el fin de unificarlas, para ser interpretadas con la menor pluralidad posible; de esta manera se

debe emplear la semiótica para crear signos audiovisuales que planteen una interpretación adecuada.

Mediante el uso de entrevistas con el autor del libro, con responsables de las ventas en Santillana y el uso de grupos focales, se obtendrá varias miradas del video y del texto para llegar a crear interpretaciones altamente probables. Finalmente el producto es el que deberá cumplir con incrementar las ventas, y así verificar su tarea principal que es el promocionar al texto original.

1.6. Alcance y Limitaciones

1.6.1. Alcance

Al generar un nuevo modelo de promoción del libro se plantea eliminar la competencia entre texto escrito y audiovisual, por lo contrario mantener una relación de fortalecimiento mutuo, de forma que uno puede promocionar al otro, dejando de lado la rivalidad existente hasta el momento. Con este proyecto se plantea no eliminar la lectura sino todo lo contrario, generar expectativa del texto base, promocionar al libro con una animación del mismo, esta deberá ser capaz de transmitir la idea y estilo del texto para llegar a ser más que nada un respaldo visual del mismo.

El proyecto contempla en primer lugar el análisis de los 4 cuentos seleccionados del libro “Pajarerías” del autor Francisco Febres Cordero, de los mismos que se realizará

un video por cada cuento, el resultado final será cuatro videos animados de los cuentos; la presentación de estas animaciones al público será mediante un empaque que conste de portada e imagen del disco, además del menú digital del DVD. El proyecto tiene vinculación directa con Santillana por lo que los ingresos que se generen por parte de nuevas ventas del texto son el impacto medible a usar.

1.6.2. Limitaciones

Este proyecto no contendrá diseño de afiches que divulguen su promoción. No se generarán videos de ficción o documental, así mismo no se manejará animaciones en tres dimensiones, no se graficará en animaciones de todo el libro; no se entregarán material en bruto de personajes, fondos o elementos de los videos. No se proporcionará audios originales utilizados en el proyecto. No contiene la producción de material extra a las animaciones del libro.

1.7 Factibilidad

1.7.1. Técnica

Para el proyecto principalmente se requiere una computadora, ya que en su totalidad es animación digital, sin embargo es posible que entre las técnicas a usar se emplee

rotoscopia por lo que además se requiere una cámara de video y su respectivo trípode. Para lo que es audio se necesita un micrófono y sus respectivos cables para digitalizarlo en un ordenador. Finalmente una cámara de fotos digital para la captura de texturas.

Las características mínimas que deben mantener los equipos son:

En el hardware del computador:

- Procesador de 2 GHz o mayor
- 4 GB de RAM o mayor
- Tarjeta gráfica compatible con OpenGL 2.0‡
- Mínimo 30 GB de espacio libre
- Tarjeta de sonido compatible con los programas

Y como recursos de software:

- Adobe After Effects CS4® o superior
- Adobe Illustrator CS4® o superior
- Adobe Photoshop CS4® o superior

- Adobe Premiere CS4® o superior
- Adobe Soundbooth CS4® o superior
- Adobe Encore CS4® o superior

En lo que se respecta a las características de la cámara de video:

- 720x480
- Grabación en mini DV
- Formato 16:9
- Conexión usb 2.0 o firewire

El micrófono requerido debe tener los siguientes requerimientos:

- Condensador
- Unidireccional
- Salida XLR, (y su cable XLR - plug 1/8)
- Rango dinámico con preferencia en tonos medios

La cámara fotográfica digital se plantea que sea:

- Mínimo de 3 MP no interpolados
- Salida USB o a su vez memoria SD.

Las características del equipo tecnológico no modificarán el concepto del resultado final, sin embargo es posible obtener una mejor calidad de productos si se obtiene mejores insumos, ya que estos brindan mayores facilidades de pre visualización, además de ser capaces de añadir más efectos en la edición.

Para disponer de estos dispositivos se deberá en varios casos actualizar los equipos personales, sin embargo también se debe tener abierta la opción de alquilar tecnología de mayor calidad, sobre todo en lo que respecta a captura de sonido.

1.7.2. Operativa

A partir de este proyecto se darán dos aplicaciones que van a la par: el uso de la lectura semiótica en la adaptación del texto escrito al audiovisual y un nuevo modelo de publicidad de libros mediante animaciones de fragmentos de su contenido.

El primer aporte, el uso de la lectura semiótica, es muy valioso en cuanto al uso de signos y su respectivo análisis de percepciones, ya que este colabora con la transmisión de una idea clara mediante el uso de audiovisuales, lo cual es aplicable a todo material que contenga imágenes y sonidos; con esta herramienta se puede

avanzar en las interpretaciones del público y posibles reacciones a partir de un video. La resistencia que se puede generar en esta aplicación es la necesidad de una persona extra en las grabaciones, el costo que este involucra y el tiempo que toma dicho análisis. Tomando en cuenta que el Ecuador es un país que realiza películas de bajo presupuesto, es posible que nunca se lo realice o sea un análisis visto sin mucha importancia.

Lo que se refiere a la publicidad de libros mediante videos, la empresa Santillana está dispuesta a probarlo, ya que es un nuevo método y podría captar la atención de los futuros lectores de forma que incrementen sus ventas; sin embargo también existe una posibilidad que no se vean reflejados en los mismos y los rechacen.

1.7.3. Económica.

La realización de animaciones para publicitar un libro es un nuevo método de venta de textos, el cual es necesario primero mediante pruebas para analizar su aceptación y acogida, en función de los resultados plantear su ejecución a gran escala. El presupuesto se basa en videos de una obra y con una producción limitada de 150 ejemplares del DVD con las animaciones.

Las ganancias que genera el proyecto para la empresa Santillana se dan a partir de sus ventas, por cada libro vendido se mantiene un porcentaje para la librería

(aproximadamente 40%) y otro para Santillana (el 60% restante), por lo que se mantendrá como constante estos valores en el estudio de Costo Beneficio.

La mayoría de trabajo es mano de obra debido a la realización digital que requiere, sin embargo es posible su ejecución por una sola persona, por lo que el cuadro costo beneficio tiene los siguientes valores.

| Producto | Valor Unidad | Cantidad | Costo | Beneficio |
|--|---------------------|-----------------|--------------|------------------|
| Libro | 20 | 1 | 20 | |
| Casete | 4 | 1 | 4 | |
| DVD virgen | 0.80 | 5 | 4 | |
| Impresión de DVD y Caja. Grabación del disco | - | 150 | 250 | |
| Venta de libros | 12 | 30* | | 360* |
| | | TOTAL | 278 | 360 |

*Datos realizados a partir de 20% de acogida en la campaña.

Costo Beneficio, Cuadro 1, propia autoría, santiago barriga

Se plantea que la publicidad llegue a los usuarios de manera que por cada 5 personas que vieron el video 1 se acerquen a comprarlo, es decir del 20% de acogida; esto se realiza mediante una aproximación basándose en la alta aceptación del libro “Pajarerías” y en la calidad de las animaciones para captar la atención de los posibles compradores.

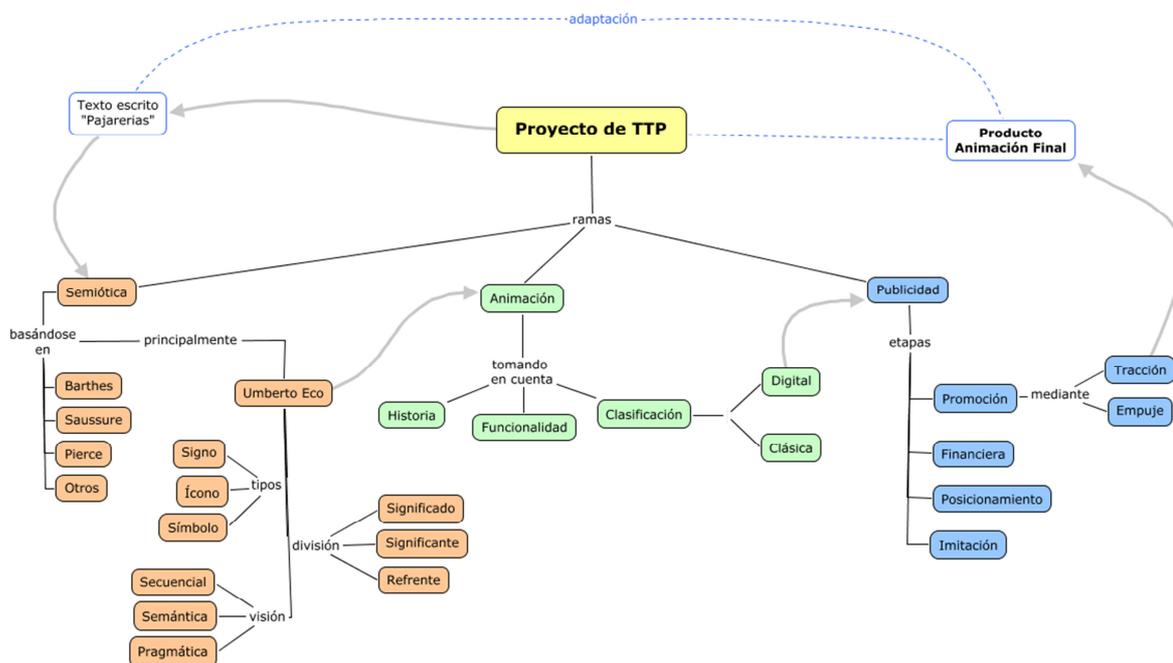
El producto tiene un alto grado de factibilidad debido al bajo costo de producción que se logra con la animación digital. Este proyecto al ser un modelo de difusión es viable su venta a futuro en cuanto sea demostrada su eficacia con valores reales, ya que de esta manera se lo puede realizar con diversos libros o la venta de la idea.

2. CAPÍTULO II

MARCO DE REFERENCIA

2.1 Marco teórico:

El proyecto teóricamente se basará en 3 componentes; el más importante es la semiótica, y el exponente principal será Umberto Eco; sin embargo también se tomará en cuenta otros teóricos que sustentan el tema. El segundo componente a analizar será la animación, en el que se revisará orígenes, funciones y técnicas usadas en la actualidad. Por último se estudiará la publicidad, enfocada a la promoción de productos.



Mapa de marco teórico, Gráfico 1, propia autoría, santiago barriga

El tema propuesto es relativamente nuevo, ya que si bien varias personas han manejado un nivel de semiótica en las producciones audiovisuales, hasta el momento no se ha revelado un estudio del guión en base a los signos, símbolos e íconos que se mantiene en el campo tanto gráfico como auditivo. El modelo planteado de publicidad a textos por medio de videos es nuevo, hasta ahora no se han tenido registros de anteriores casos, por lo que tiene mayor relevancia en el medio. Todo lo que se refiere a animación son campos ya explorados en el Ecuador y el mundo, por lo que no tiene mayor impacto o realce frente a lo expuesto.

2.2 Marco Conceptual

2.2.1 Semiótica

La semiótica es la ciencia que estudia los signos y su relación con el entorno, de tal forma que se obtenga cierta cercanía en las posibles lecturas que provoque. Inicialmente se mantenían únicamente a las palabras y las letras como sujetos de estudio, así uno de los considerados padres de la semiótica es Saussure, ya que este fue básicamente quien creó dicho concepto a partir de estudios de evolución del lenguaje y sus distintos significados frente a una palabra común.

Partiendo de Saussure se define la diferencia entre lengua y habla, además de dar los primeros pasos de significado y significante. Al ser el primer autor reconocido en esta

ciencia se le atribuye llamarla en el año 1909 como la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la sociedad, ya que parte de la temporalidad de los mismos y su estudio en relación a las demás signos adyacentes.

A su vez Peirce y su metodología para el análisis de los signos, los divide en tres correlatos: *primariedad*, *Secundariedad* y *Tercereidad*; donde se enfatiza mucho más la relación con su contexto y su segmentación. De esta forma el estudio de los signos abarca más que la lingüística y toma distintas variantes como son índice, símbolo, ícono, entre más de 14 variantes que se mezclan y categorizan según sus características.

Después aparecieron grandes semiólogos los cuales principalmente se basaron en las enseñanzas de Pierce y Saussure, sin embargo resaltaron por su teorías más focalizadas, así Barthes creó todo un sistema de estudio por parte de las culturas y su lectura partiendo desde su propia cosmovisión, o Adorno quien se basaba en la moda y sus tendencias para elaborar los estudios semióticos, y en el campo audiovisual autores como Pasolini, Morris y Umberto Eco

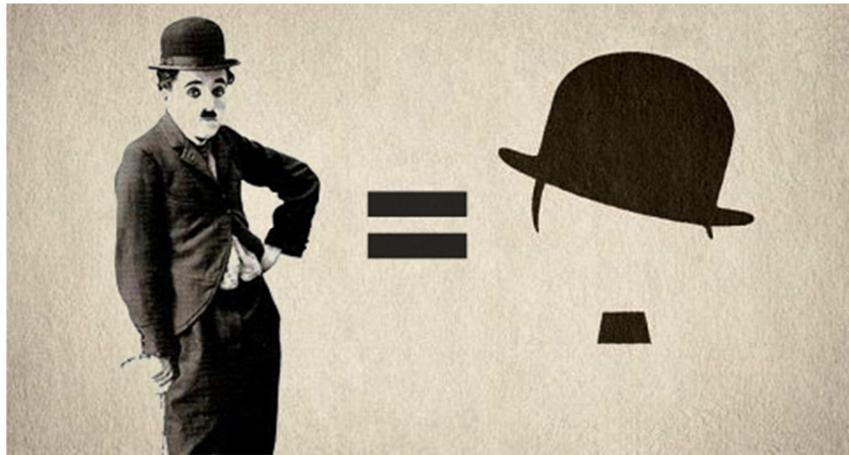
Eco tiene un gran acercamiento al audiovisual en su teoría, este autor en 1975, define al signo de la siguiente manera Signo es todo cuanto representa otra cosa en algún aspecto para alguien. Signo es lo que puede interpretarse por lo que el único requisito para ser signo es comunicar algo más de lo que en sí es.

La relación que guarda la semiótica y la comunicación es muy cercana, y en medio de estos siempre se debe guardar una relación a lo que es la relación que guardan estos con el entorno, es decir que un signo para entenderlo y este sea efectivamente un ente comunicador hay que relacionarlo con la cultura en la que este es expuesto, Eco (2005) concibe la cultura como un fenómeno de significación y de comunicación, establecido a partir de procesos semióticos; procesos que vienen de la interacción de las masas y de los estímulos que las afectan, como es el caso de las artes.

2.2.1.1 Signos según su referente

Siguiendo la clasificación que es propuesta por Charles Peirce, en los estudios de los signos maneja la relación que tienen estos con su referente, así lo clasifica en un inicio en tres puntos de vista principales:

Íconos



Íconos, Gráfico 2, recopilación de imágenes, santiago barriga

En relación a su semejanza con el objeto que representa o menciona, el signo tiene un carácter de ícono mediante mayor o menor similitud mantenga con su referente, o en su defecto posea una estructura similar de su contenido. Como estudio del objeto se toma un signo icónico en función a un solo referente. Para Eco, el signo icónico surge de los rasgos seleccionados por una cultura para identificar determinado objeto o concepto, ya que estos se basan en características que puedan detallar al objeto a significar sin mostrarlo como tal y su relación realmente se da a través de la percepción cultural que se tiene del mismo. Es por esto que se puede mencionar que esta categoría se basa en la representación del objeto.

Índice



Índice, Gráfico 3, recopilación de imágenes, santiago barriga

Como su nombre lo dice, son elementos que apuntan directamente a su objeto inicial o causante, es decir indicios de lo que es afectado para llegar a su elaboración., por tanto llegan a tener una conexión por lo menos temporal con su referente inicial. Se puede tomar como índices a expresiones lingüísticas tales como yo, tu, el, etc. Esta categoría del signo está enfocada principalmente en la guía que brinda para poder entender una consecuencia que pasó o pasará a partir de este.

Símbolos



Símbolos, Gráfico 4, recopilación de imágenes, santiago barriga

Los símbolos son convenciones sociales, que se elaboran de forma multitudinaria y con un rango mínimo de cambio inmediato, ya que al ser un proceso social se rige en las ideas, aceptación y socialización del mismo en un grupo. Este a diferencia del resto no tiene una relación directa con el objeto a representar, sino que tiene una arbitrariedad por parte de las masas, que al ser aceptado socialmente se vincula directamente a su representación y no se puede cambiar si no es un proceso largo y hasta cierto punto involuntario de la sociedad.

Uno de los grandes avances que realizó Charles Peirce es la estructura del signo como triada en base a su lectura, generando las tres ramas básicas de un signo que son: objeto, representamen e interpretamen; así los describe él mismo en su libro La

ciencia de la semiótica, en 1986, Un representamen es el sujeto de una relación triádica con su segundo llamado su objeto, para un tercero llamado su interpretante... el representamen determina a su interpretante a establecer la misma relación triádica con el mismo objeto. Así los tres elementos se encuentran unidos y son parte de un mismo proceso.

Partiendo de esta subdivisión del signo que elabora Pierce en el año 1545, se simplifica en una tabla en el cual divide las características de los signos, usando los tres correlatos antes expuestos, así primero señala el signo y su relación que mantiene en sí mismo como: cualidad, un existente real o una ley general; luego en el campo la segundidad es la relación del signo con algún carácter: en sí mismo, en relación con otro objeto o con el interpretante; y finalmente según que se Interpreta: como un signo de posibilidad, como un signo de hecho o como un signo de razón.

| | Representamen Primariedad | Objeto Segundidad | Interpretamen Terceridad |
|-------------------------------------|--------------------------------------|------------------------------|-------------------------------------|
| Cualidad (Primariedad) | Cualisigno | Íconos | Rema |
| Actualidad (Segundidad) | Sinsigno | Índices | Decisigno |
| Generalidad (Terceridad) | Legisigno | Símbolos | Argumento |

Nomenclatura y divisiones de las relaciones triádicas, cuadro 2, Charles Pierce,

Charles Pierce

Los signos como bien se entienden tienen un carácter lingüístico creado por el humano para mejor comprensión, sin embargo naturalmente se desarrollan características auditivas, visuales, entre otros; es por eso que tomando en cuenta estas características se replantea una visión de cada elemento en función de su código y mensaje que no siempre son posibles de explicar con la lengua.

De esta manera el Gráfico 2 es explicado de forma que concuerde con el estudio realizado en el campo visual. El representamen es entendido como la visión del signo en sí mismo, de esta manera las subdivisiones que tiene: Cualisigno, entendiéndolo como una cualidad del objeto a interpretar, como por ejemplo puede ser un color o una textura del objeto. Sinsigno la representación del mismo objeto en un campo el cual no está físicamente como puede ser una fotografía o un afiche. Legisigno es una arbitrariedad del signo entendido de forma unánime, este es la representación en sí del objeto, como puede ser la el modelo de la cruz en el catolicismo.

En el segundo campo vertical, se trata de la relación que tiene el signo con los objetos a representar. Ícono es la visualización no directa del objeto a ser representado, sin embargo este lleva una relación directa como es el caso de un retrato. Índice es el indicio de lo sucedido desde un signo apartado, se puede entender como una consecuencia o anunciación del objeto a relacionar. Símbolo es el acuerdo que se da a partir del signo, como es el entender una señal de tránsito, esta comprensión se da a partir de un enunciado que es diferente al objeto a ser leído.

Por último la relación con el interpretante, que es llamado interpretamen, maneja conceptos alrededor del signo, de esta forma transmite un concepto más claro y concreto. Rema es el signo como tal, y el enunciado que se forma a partir de este, es el significante que resulta al leerlo. Decisigno es la relación que obtiene de la lectura de dos signos, un ejemplo muy claro es la señal de no fumar que une a lo prohibido con una X y a un cigarrillo. Argumento es todo el concepto que mantiene un signo, al hablar de la comunidad cristiana se puede tomar la ostia como ejemplo, ya que esta tiene toda una cosmovisión y su explicación representada en un elemento simple.

Es importante aclarar que estos valores antes mencionados no son generales, por lo que varían en cada signo, permitiendo que ciertos signos tengan en mayor cantidad una característica o a su vez ser más evidentes en ciertas casillas pero no clasificar en otra.

...se puede afirmar perfectamente que todos los fenómenos visuales que pueden ser interpretados como índices también pueden ser considerados como Signos convencionales. Una luz repentina que me hace parpadear me obliga a un comportamiento determinado por un impulso ciego, pero que no produce ningún proceso semiótico; simplemente, se trata de un estímulo físico (un animal también cerraría los ojos). En cambio, cuando se difunde una luz rosa en el cielo y deduzco que va a salir el sol, reacciono ante la presencia de un signo que es reconocible por aprendizaje. El

caso de los signos icónicos es distinto y más dudoso. Umberto Eco
1968

2.2.1.2 Semiótica audiovisual

A lo largo de la historia, el lenguaje audiovisual ha desarrollado diferentes estilos para comunicar sus mensajes, y para este fin se ha ayudado de la semiótica; el modo usado altera el fin de la comunicación y lo orienta en otras direcciones como también condiciona la interpretación que el receptor haga de ese mensaje, así en el contexto en que se realice la lectura condicionará la recepción del mensaje. Por lo tanto la complejidad de la comunicación y los factores que condicionan la codificación y descodificación de los mensajes en los videos, lo realiza la semiótica.

Los signos al producir una secuencia crean una suerte de comunicación, sin embargo parte de esto dependerá de su relación con el resto de formas, su buena estructuración para ser leído y su previo estudio del concepto tanto general como específico ya que de esto dependerá el emitir un mensaje claro para quien lo vaya a leer. Es por eso que el estudio del signo y sus componentes se vuelve necesarios a la hora de elegir cual y cómo va a ser empleado ese signo.

El signo para Eco se lo divide en un triada donde se tiene significado, significante y referencia.



significante



significado



referente

División del signo, Gráfico 5, recopilación de imágenes, santiago barriga

El Significado es el elemento como tal, es el objeto puro como su naturaleza se presenta, lo más cercano a la explicación del mismo sin llegar a convertirse en signifiante puede ser la definición que da un diccionario, caracterizándolo de forma objetiva.

El Significante es la representación mental del mismo, de esta manera es la visión o imaginario que se recrea a partir del objeto inicial, así el signifiante se puede denominar como la percepción a partir de la lectura del signo.

Referente es la relación que guarda el signo con su entorno, es el ambiente en el cual se maneja el objeto y la relación que se tiene a partir de la unión de los otros dos elementos (significado y signifiante).

Además se puede entender desde 3 visiones diferentes: semántica, sintáctica o pragmática. Estas diferencias se dan a partir de su relación con otros signos y consigo mismo.

Semántica es el signo de forma aislada, es decir en relación a lo que significa por sí solo.



Sintáctica es la relación que guarda con otros signos, es decir con su entorno. Esta combinación tiene por suma de signos externos o si bien tuviera en su interior más significados.



Pragmático se refiere a la alteración que pueda acarrear a partir de sus orígenes así como la relación que pueda arrastrar a sus semejantes.



Visión del signo, Gráfico 6, recopilación de imágenes, santiago barriga

De esta manera existen varias categorizaciones del signo el cual ayuda a clasificar y entender de mejor manera todo su contenido. Para realizar una categorización Eco se basa en los canales sensoriales que son aquellos que captan la información del signo, hasta llegar a un cuadro donde resaltan los siguientes temas:

| Categoría | Descripción | Ejemplo |
|-----------|--|---|
| Naturales | Aquellos que nacen desde la naturaleza |  |

| | | |
|--------------|---|---|
| Síntomas | Son parte de un todo, es la relación causal a partir de un elemento |  |
| Índices | Es un elemento que algo está por ocurrir |  |
| Huellas | Se da a partir de un acontecimiento generado con anterioridad a manera de efecto de algo que está por suceder |  |
| Indicios | Es la reacción que se da de forma casual antes que se desate un evento mayor |  |
| Artificiales | Son los creados por la humanidad con el fin de comunicar |  |

| | | |
|-------------------|--|---|
| Productivos | Sus elementos generan características dentro de ellos |  |
| Homosubstanciales | Son aquellos que sus características alimentan a sí mismos |  |
| Intrínsecos | Parte del todo en un objeto |  |
| Traslativos | El aspecto característico de una materia |  |
| Ostensivos | El objeto como signo |  |

| | | |
|---------------------------|---|---|
| <p>Heterosustanciales</p> | <p>Sus características pueden evocar situaciones externas</p> |  |
| <p>Proyectivos</p> | <p>Generan sensaciones no características de ellos</p> |  |
| <p>Caracterizantes</p> | <p>Puede evocar ideas distintas a partir del mismo</p> |  |
| <p>Substitutivos</p> | <p>Aquellos que se refieren a otro elemento exterior al mismo</p> |  |

| | | |
|-------------------------------------|--|---|
| <p>Símbolos lingüísticos</p> | <p>Aquellas palabras que se van más allá de su contenido</p> |  |
| <p>Índices vectores</p> | <p>Elementos que dan otro rumbo a seguir partiendo del mismo</p> |  |
| <p>Signos visuales abstractos</p> | <p>Convenciones que pierden su forma original</p> |  |
| <p>Emblemas o signos heráldicos</p> | <p>Aquellos que representan en sí una historia</p> |  |

Categorización del signo, Cuadro 3, recopilación de imágenes, santiago barriga

Para Umberto Eco la semiótica siempre debe mantener un campo comunicacional, de forma que el sistema sea capaz de comunicar, así el autor en su libro “Tratado de semiótica general” describe

El proceso de comunicación se verifica sólo cuando existe un código. Un código es un SISTEMA DE SIGNIFICACIÓN que reúne entidades presentes y entidades ausentes. Siempre que una cosa MATERIALMENTE presente a la percepción del destinatario REPRESENTA otra cosa a partir de las reglas subyacentes, hay significación. Umberto Eco 1932

Actualmente la semiótica tiene un rango muy amplio en sus estudios, generando ramas de estudio para varios elementos que antes no eran tomados en cuenta como relevantes para un estudio de semiótica, así se logra tener una categorización muy organizada de lo que es en específico el ámbito audiovisual, el mismo que genera nuevos conocimientos para la implementación de signos dentro de estos y permite mayor precisión en la lectura de los elementos que intervienen en el audiovisual.

El discurso audiovisual combina imagen y palabra oral y escrita. A esta última usualmente no se le da demasiada importancia en el análisis del discurso y sin embargo las notaciones gráficas son capaces de proporcionar ubicaciones espacio-temporales de una secuencia, dando un resumen verbal de lo acontecido es capaz de anunciar algo que va a suceder. Las palabras pueden desempeñar función delimitadora, precisando el significado de la imagen que por su naturaleza es más

ambigua que el de las palabras, matizándolo mediante el aporte de valores e información que la imagen no concretiza al tener lecturas más bien abiertas a una interpretación mayor.

En lo que se refiere a la semiótica audiovisual, hay que tener en claro cómo se componen los signos, todo se basa en códigos semánticos, ya que no estamos utilizando como prioridad elementos verbales; y a cada uno de estos códigos los podemos desglosar a su vez en lo que es: elementos en pantalla, el encuadre, la escena, una secuencia, la historia en sí, el discurso que se maneja, todo esto en relación a como es captado por el espectador y las sensaciones que evocan en él.

Hay que tener en cuenta que un elemento audiovisual es un sistema de signos que debe hacer la función de un todo, y si este a su vez tiene incongruencias en su interior, destruye toda la composición creada, por lo que hay que tener sumo cuidado en los elementos empleados y hasta el mínimo detalle usado para que estos argumenten y fortalezcan al todo; un solo signo mal colocado puede llegar a alterar el propósito del video.

Lo que se logra ver del cine tiene una figura icónica que establece códigos con el fin de crear huellas capaces de comunicar todo el mundo que se está elaborando, Pasolini introduce en el estudio conceptos que se deben analizar: Todos los objetos que se encuentran dentro del encuadre son vistos como la unidad mínima de la lengua cinematográfica, esto llamado cinemas se lo compara directamente con lo que en lingüística podemos llamar fonemas. La unión de cinemas es considerada monema

que no es más que la unión de signos con el fin de atribuir varios códigos dentro de un sistema de significación, sin embargo esto no corresponde a lo que se puede llamar encuadre. Una visión general de lo que se tiene en pantalla es el enunciado, que es el equivalente al sema.

Por otro lado Barthes añade al estudio del signo audiovisual una enorme diferencia en lo que se tenía planteado al análisis de la lengua, ya que este plantea una complejidad comprensiva mucho más alta, debido a que el signo verbal es entendido a partir de acuerdos por parte del mismo humano en extractos de la materia, y el signo audiovisual es una mezcla entre significantes auditivos y visuales de la realidad, y hasta puede tener elementos artificiales, lo que deja un margen mucho más grande de significación.

Al crear un análisis de un fotograma de una película se debe analizar desde los signos más pequeños que se encuentran en el cuadro como figuras visuales que pueden ser captadas por la cámara como pueden ser ángulos, luces, capo visual, etc. Sin embargo después de esto se debe tomar en cuenta que el cine tiene movimiento continuo así que además se debe también analizar todo lo que es la acción del personaje o el movimiento que realice la cámara, llamando a esto *cinemorfemas*. Esto genera una revisión que si bien por un lado tiene el elemento fijo a ser analizado este depende del tiempo para poder recrear la acción y analizar en contexto con lo que sucede y suena a la vez creando un efecto de realidad dado por lo efímero que se vuelve una imagen al verla en el cine.

En fin todas las acciones realizadas en el cine deben mantener una secuencia lógica y deben ser elaborados de cierta manera que permitan a la persona que ve dicho producto entender las presuposiciones y consecuencias que se van elaborando en el tiempo que dure la película, creando este estudio de cinemas, monemas y cinemorfemas de una manera subconsciente, ya que el tiempo que se tiene para esto es dictado por el montaje que se ha propuesto por la dirección.

Si bien el cine, la televisión, videos web y varios elementos audiovisuales que se tiene en la actualidad requieren de una estructura enfocada a los signos empleados, este trabajo se debe realizar en función a su contexto y en base a las personas a quienes va dirigido, ya que se debe tomar en cuenta los avances en la cultura y como esta va a interpretar dicho video. Hay que tomar en cuenta que niños de esta época no van a ver con los mismos ojos una serie que fue realizada hace 10 años ya que todo el entorno ha cambiado y hasta el mismo trato de la imagen es distinto.

Dentro del análisis se debe tomar en cuenta el ámbito diacrónico o sincrónico que mantenga el mismo. Diacrónico, es la lectura que se tiene en relación a la evolución de la sociedad, los procesos que se vayan reflejando adecuadamente las nuevas realidades, es decir el estudio que se realiza en el tiempo actual. Sincrónicos, se realiza tomando en cuenta la sociedad como un sistema que manipula el signo en relación a su temporalidad y en relación a cuándo y fue empleado, es decir que se debe tomar en cuenta el surgimiento de nuevos signos, la estructura de la cavilación en el momento que fue empleado, y en fin todo su contexto en general. Ambos

muestran la comprensión del signo como fenómeno que va más allá de la simple relación entre la realidad y la representación de ella, ya que toman en cuenta la relación con el entorno.

Por otro lado el interés por los efectos que se dan a partir del análisis semiótico lleva a usar parte del psicoanálisis en la recepción del mensaje, el estudio de la entrevista televisiva, las repeticiones, la temática, etc. Además se debe tomar en cuenta la amplia gama de posibilidades de encuentro para la comunicación de masas, por tanto la semiótica, se dan a partir de las nuevas tecnologías.

La primera aproximación que se debe realizar es la determinación de los códigos que intervienen en el film, de forma que se pueda revisar signos principales que se manejen. Esos códigos tienen que ver con el aspecto técnico que maneje el video, por lo que se debe tomar en cuenta la fotografía, movimientos de cámara, encuadres, y elementos de la estructura como pueden ser íconos gráficos, códigos sonoros y de montaje.

Cada uno de los elementos que componen a la película tiene una lógica particular que a la par, va de la mano con momentos del film, de esta manera se marcan cambios o niveles que ayuden al análisis.

Para realizar el análisis de un film no existen normas estrictas. Sin embargo la planificación y el entendimiento de la lectura de la obra se basa en un inicio de un desarrollo lo más completo posible, sin embargo de forma global, tomando en cuenta

las distintas acciones, los acontecimientos en el mismo orden en que han aparecido en la película, los personajes, sus atributos, gestos y palabras destacadas.

De esta manera es indispensable sacar los temas principales y los elementos macro que aportan a este, ya sean auditivos o visuales, sin embargo estos que sean capaces de transmitir la idea base del video.

Por último es necesario el análisis de la variación de elementos que pueden intervenir en el video, es necesario dividirlos en categorías, para que estos sean capaces de mantener una relación por separado antes de ir realizar un análisis a detalle, de forma se divida el video en su totalidad se lo segmenta en los siguientes elementos:

- Nivel de la historia

Este nivel se refiere al modo de ser contada la historia, y que condiciona su abordaje al momento de avanzar en la temática.

En primer lugar es importante considerar cuál es el argumento de la historia que se cuenta en la narración.

Otro nivel es el modo en que la historia se cuenta: de qué manera se organiza ya sea a través de una secuencia cronológica, si se altera dicha secuencia y en qué sentido se altera (si se fragmenta, si se invierte dicho sentido, si el montaje produjo una alternancia de los tiempos y de las historias).

Además en el análisis se puede tomar en cuenta la relación entre lo que se oculta a los personajes, lo que no se deja ver al espectador, y si existe una complicidad entre las

personas que ven el video y algún personaje de acuerdo al conocimiento de parte de la historia o elementos importantes de la misma.

- Los personajes

En este nivel lo que importa es que resulta fundamental es conocer sus características: formas de comportamiento, vestuario, tipo de actividad, mentalidad, aspectos psicológicos, entre otros aspectos.

Una de las líneas de análisis en este nivel está vinculada a los hábitos que tengan, los el carácter, y demás características de su vida personal, de esta forma simplifica la forma de comportarse ante los acontecimientos de la historia.

- Los actantes

Para empezar se debe entender a actante como cualquier elemento que represente a la escena de forma que sea capaz de interactuar con los personajes en cualquier momento de la narración.

Las nociones de sujeto, objeto, ayudante, oponente o destinatario pueden dar cuenta de las formas de agrupación en función de los vínculos por interés o pasión que mantenga una actante en relación a otros.

El perfil que mantenga en el video, es otro punto a tomar en cuenta, de esta manera puede ser: héroe, villano, ayudante, antihéroe, etc. Y todo esto va ligado a las modalidades de que puede: saber, hacer, poder, decir, el actante.

- El tiempo

Aunque este va muy de la mano con el nivel de la historia se debe dividir por la complejidad que puede significar, sin olvidar la capacidad de operar en múltiples sentidos.

Además del tipo de tiempo que se maneja en el nivel de la historia, se pueden apreciar las valoraciones de los tiempos que realizan los grupos y/o actores representados por los personajes.

El tiempo como un actante que favorece o entorpece la acción de los personajes o de otros actantes, así la concepción del paso del tiempo en una situación es capaz de prologar o disminuir, otorgando o quitando fuerza a una acción.

Siempre que se cuenta una historia se ésta contando una serie de acontecimientos que siguen los unos detrás de los otros. El autor puede modelar a su gusto el tiempo; cincuenta años se pueden narrar en diez minutos y cinco minutos en dos horas y media de película. Además se puede adelantar el futuro y retroceder hasta el pasado.

Los tiempos de las vivencias o los tiempos del desarrollo cronológico, los tiempos de la narración o los tiempos de los hechos, los tiempos de la imagen o los del sonido, entre otros aspectos son importantes para tomarlos en cuenta.

- El espacio

Las localizaciones de donde se desarrollan las acciones de los personajes resultan fundamentales para realizar un análisis más certero.

Estos espacios deberían evaluarse en función de si acompañan o no los estados de ánimo y de las formas de los intereses de los personajes, ya que el entorno es capaz de describir muchos aspectos de las características de los personajes sin decir grandes diálogos o emitir mayores detalles. Los espacios van dando cuenta o no de las formas de vida de los personajes.

Mostrar cual es el rol que manejan los mismos y si estos condicionan o no las acciones de los personajes o de los actantes.

Los espacios también pueden funcionar como actantes en el sentido de operar como ayudantes u oponentes en ciertas acciones.

- Los aspectos genéricos

La evaluación de los formatos establecidos brinda un parámetro de interpretación de los films. Su mayor o menor pertenencia a un género fílmico de acuerdo a los parámetros establecidos marca una forma de lectura, de forma que se establece un pacto con el espectador.

El respeto o la transgresión de los límites de los géneros pueden determinar la lectura a realizar, sin embargo formatos ya establecidos como son parodias o sátiras aunque tienen contradicciones con el resto de elementos ya son parte de este grupo aceptado culturalmente.

- Los componentes del audio

Todo elemento auditivo que salga de lo inusual, es capaz de simbolizar un nuevo elemento, de esta manera pueden convertirse en clave para el funcionamiento del video. Tomando en cuenta tanto la repetición como el plano del sonido.

Tomando en cuenta de sonidos que se trabajan en vinculación con el plano de la imagen, ya sean como elementos *diegéticos* o no.

Los sonidos fuera del campo, sonidos no diegéticos, son fundamentales para el análisis de las potencialidades significativas de los componentes y su capacidad significativa.

La música en vinculación con los diferentes niveles de análisis: de qué manera opera, cómo son los vínculos con las imágenes y la relación con personaje o una acción en específico, entre otras funciones.

- Los componentes *morfológicos* de la imagen

En este punto se puede analizar elementos de carácter técnico en relación a la historia es decir, manejo de la luz, de las sombras, las formas en que se colocan las fuentes de luces y los potenciales orígenes de las mismas y como esto aporta la construcción o a avance de la historia.

Y en elementos como: tipos de plano, encuadre, profundidad de campo, plano, recursos de las cámaras, etc. Se evidencia elementos evidentes o no dentro de la narrativa.

- Condiciones contextuales dentro de la producción

Resulta fundamental entender y elaborar un análisis sobre el trabajo sobre del momento que fue realizado la producción y las condiciones de época que fue realizado.

Las marcas del tiempo que denoten una en los diferentes niveles y los modos en que se entronca en los debates de la época.

Las temáticas en función de las condiciones socio-históricas y culturales que marquen la vinculación con los debates de la época de producción. Hay que recordar que las condiciones de producciones tienen que ver con aquellos aspectos de la época que dejan sus huellas en el film

2.2.2 Animación

La animación es el proceso por el cual una imagen genera una sensación de movimiento ante el ojo humano, así, aunque está formada de gráficos inertes, es capaz de engañar al cerebro haciendo parecer que estos cobran vida, según la Real Academia Española (RAE) animar es Dotar de movimiento a cosas inanimadas.

El primer acercamiento a la animación se da en los años 1640 cuando Athanasius Kircher empieza a crear dibujos en cristal y realizar un primer esbozo de movimiento, después de esto Peter Mark Roget llega a eliminar este problema con el invento llamado *traumatropo* en el cual se lograba ver



Primer corto animado,
Gráfico 7, Peter Mark
Roget, Peter Mark Roget

imágenes con movimiento aparente. Pero es hasta 1888 que el francés Émile Reynaud realiza la máquina denominada *praxinoscopio*, en el cual se podía visulizar animaciones cortas. La primera animación que se conserva, autoría al señor Reynaud, es ¡Pobre Pierrot! un trabajo de dibujos animados cuya duración es de 12 minutos. En lo que se refiere a animación no necesariamente con dibujos es George Méliès quien usaba efectos de video a partir de animación.

Uno de las más grandes empresas de animación es Walt Disney quien realizó el primer largometraje animado y hasta la fecha sigue produciendo películas de este tipo. Actualmente la animación se ha derivado en varios grupos y con varias técnicas en cada uno de ellos.

Para conseguir un movimiento nítido es necesario aumentar el número de cuadros por segundo a 24, sin embargo hasta con 12 o 15 cuadros por segundo, varía según el autor, se puede engañar al ojo humano.

2.2.2.1 Animación 2D

La clasificación parte de dos grandes ramas: animación clásica es aquella que se realiza dibujo por dibujo en una serie de repeticiones con variaciones mínimas, su principal característica es que es hecha a mano. Y la animación digital que es aquella que necesita de una computadora para realizar el trabajo de movimiento o unión de fotografías, esta a su vez tiene una gran cantidad de variaciones de la cuales destacan: *animación 2D (digital)*, *animación 3d*, *stop motion*, *magazine motion* y técnicas mixtas con video.



Animación 2D, Gráfico 8, Animation Form pencil to pixel

Este campo tratará principalmente de la animación en dos dimensiones (2D) en su versión digital, para lo cual en un inicio hay que entender a esta animación como el proceso por el cual una imagen estática aparenta movimiento, sin embargo esta es una figura plana, es decir tiene un alto y un ancho pero no una profundidad, visualmente se la puede otorgar una profundidad en relación al resto de imágenes o mediante

sombras se puede dar un ligero efecto de espesor, sin embargo realmente al momento de animar se debe considerar esta capacidad para realizar los cambios necesarios hacia la otra perspectiva.

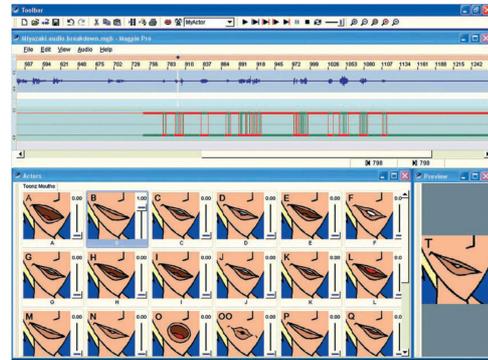
En el campo digital es posible realizar el movimiento mediante dibujo cuadro a cuadro con programas especializados o bien se puede utilizar programas que brinden la opción de huesos o movimientos independientes en las articulaciones. Profesionalmente se acostumbra trabajar dentro de lo que es animación con gente encargada de lo que es arte, otra que vea por los personajes y su modelado y por último una persona extra con fondo. Así se cubre las áreas más vulnerables para obtener un resultado final con mayor calidad.

Para lo que se refiere a animación 2D mediante el dibujo de cuadro por cuadro lo más importante es marcar el movimiento que se realizará en función del tiempo, de esta manera se detallará a continuación cuanto es la cantidad de dibujos que se requiere hacer. En la mayoría de software existe un botón que se llama papel cebolla, el mismo que da cierta visibilidad de cómo están los fotogramas siguientes y anteriores, dependiendo la configuración. En el dibujo es posible encontrar dos partes principales, una que se queda estática y la otra que es la que debe ir variando poco a poco, por lo que se acostumbra detallarlos con colores para una mejor visualización.

La animación por *vectores*, es un proceso que usa directamente lo que es digital de forma que no es necesario realizar cada dibujo sino que se establece el inicial y el final y la computadora lo realiza, pero hay que monitorearlo para su buen

funcionamiento, sin embargo brinda cierta facilidad para los animadores como es el caso del *Lip-sync*, una herramienta que en varios programas se encuentra de forma automática para la realización del cambio de expresión en la boca dependiendo del diálogo.

Lip sync, Gráfico 9, Animation Form pencil to pixel



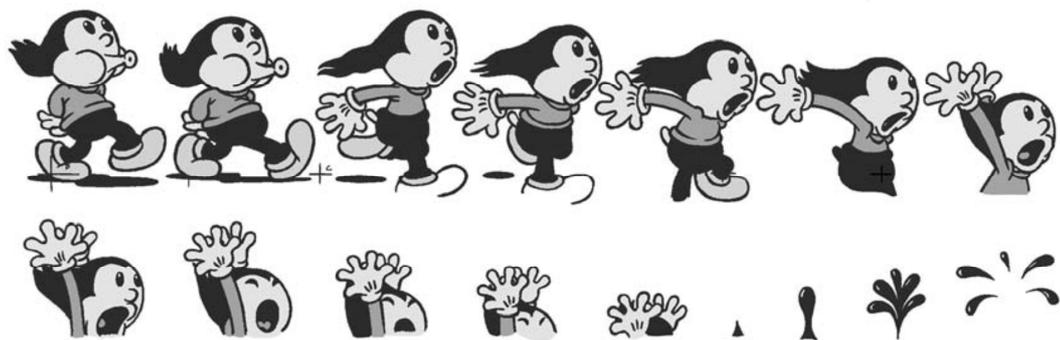
Ahora bien, la animación que se realiza en computador se caracteriza por la separación por capas de cada elemento para su facilidad de movimiento, así es mucho más sencillo realizar acciones y crear cambios de expresiones, así como la vista del personaje, variación de fondos entre otros, ya que todo se divide en más pedazos independientes el uno del otro, sin embargo se los debe unir virtualmente para que realicen el mismo sincronizado.

2.2.2.2 Elaboración de personajes

Se han definido ciertos pasos para la elaboración de animaciones los cuales van desde la idea principal, pasando por la evolución de la historia, generar el guión, diseño de personajes, creación de fondos y ambientes, realización de *storyboard*, y por último programación, pasos indicados en el libro "Animation Form pencil to pixel". La

animación en la actualidad tiene varias facilidades debido a la cantidad de programas que se dedican a este medio, generando cada vez más software destinados a este medio.

En lo que refiere a la elaboración de personajes hay que tomar en cuenta desde un principio en las características básicas de cada personaje, de esta manera, se exalta o disminuye las proporciones dependiendo de su carácter, estado de ánimo, y otras virtudes o defectos que pueda tener el personaje.



Movimiento de animación, Gráfico 10, Animation Form pencil to pixel

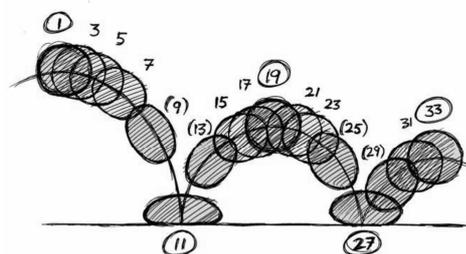
Para la caracterización del personaje es importante tener en cuenta el tratamiento y las acciones que este va a realizar, ya que de esto dependerá el cómo es y cómo será en tal actitud. Detalles que hay que fijar antes que nada es el tamaño y la proporción, el volumen de su cabeza en relación a su cuerpo, movimientos y expresiones básicas, colores y su relación con el fondo.

Una vez definido estos temas se puede seguir a lo que ya es el trabajo del movimiento en sí, es decir se toma en cuenta las mismas características tanto físicas como psicológicas del personaje para marcar su relación de movimiento en un tiempo determinado, la fluidez que tiene al realizar alguna acción, características especiales al caminar, y si el personaje lo amerita una posición que pueda adoptar en una circunstancia extrema.

Cada personaje debe ser trabajado por diferente y se debe mantener una relación entre el estilo del personaje y el video en general, es por eso que cada animación se debe crear en base a la relación que tengan mediante la realidad, un imaginario, o un pensamiento; sin embargo estos deben mantener una cierta congruencia en relación a leyes de animación, las más conocidas son las que Disney, quien postula 12 reglas que dan fluidez, realismo y veracidad a los dibujos, de ellas las más importantes son:

Estirar y encoger,

Es la virtud que debe poseer un objeto haciendo de la realidad una caricatura, de esta forma si bien se dan estiramientos en la realidad estos llegan a ser imperceptibles ante el ojo humano, sin embargo es necesario exagerarlos en la animación para generar naturalidad.



Rebote de pelota, Gráfico 11,

The illusion of life: Disney animation.

Puesta en escena,

Con este principio se muestra las intenciones y el ambiente de la escena mediante posiciones y acciones específicas de los personajes.



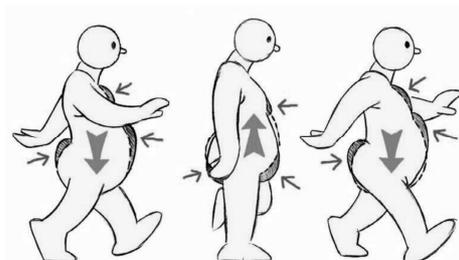
De esta manera los personajes mediante pequeños detalles muestran la siguiente acción.

Puesta en Escena, Gráfico 12,

The illusion of life: Disney animation.

Acción secundaria,

Es una acción que se realiza a partir de un movimiento mayor, se puede este generar por acción reacción o simplemente por la naturaleza del personaje, de esta manera a más de dar mayor naturalidad en el movimiento se da características a cada personaje

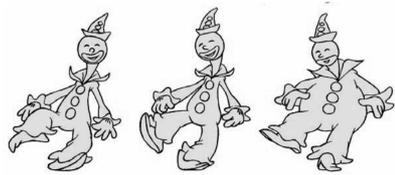


Acción Secundaria, Gráfico 13,

The illusion of life: Disney animation.

Exageración.

Son las acciones que a partir de una acción pueden deformar al personaje en



cuestiones de movimiento y posturas, de esta manera la acción que realicen tiende a caricaturizarse.

Exageración, Gráfico 14,

The illusion of life: Disney animation.

Mediante el buen uso de estas reglas se puede llegar a crear dibujos que se vean naturales, en su condición de ficticios, y mantengan movimientos más fluidos. Estas reglas son las que han generado éxito en los primeros años de la empresa Walt Disney.

2.2.3 Publicidad

Jeremy Bullmore, presidente de la sección londinense de J. Walter Thompson en el año 1993 define la publicidad mediante la siguiente frase “un anuncio es una comunicación pagada por la que se pretende informar a una o más personas, influir sobre ellas o las dos cosas a la vez” con esta cita, se trata a la publicidad como un medio que tiene mucho de informativo, sin embargo, también debe ser muy persuasivo ya que el fin de esa siempre es enaltecer la marca y buscar alzar venta del producto.

Actualmente la publicidad está presente en todo el entorno, se puede encontrar desde la difusión de elementos simples como en la aceptación de grandes mandatarios, es por eso que se le debe otorgar tanta importancia en la realidad mundial y comprenderla como un hecho globalizado.

Parte esencial de la publicidad son las estrategias publicitarias, estas se pueden definir como la muestra al público de la empresa en sus distintos ámbitos, los cuales pueden ir desde dar a conocer, posicionar o promocionar una marca.

La categorización de las estrategias se da a partir de la finalidad de la misma. Esta a su vez se divide en tres grande grupos: comparativas, financieras, de posicionamiento e imitación.

Se llaman estrategias comparativas aquellas que mediante comparaciones buscan realzar las ventajas de la marca frente al resto de productos similares, hay que tomarla con cuidado para no caer en la competencia desleal.

Las estrategias financieras son aquellas que asocian a la marca con valores o significaciones externas a la misma con el fin de que el consumidor con el tiempo vincule más que nada una emoción y así entrar a la mente de las personas desde lo afectivo.

Cuando se busca que la marca sea el '*top of mind*' en la mente del consumidor se llama posicionamiento, cada empresa busca que su marca sea la más recordada, para así lograr reconocimiento en los clientes como la primera de su grupo.

La estrategia de imitación es peligrosa en el momento de su uso ya que a la vez que se realiza la marca propia, se vincula a la misma con la que se le está siguiendo, que también es la competencia, por lo que indirectamente se la menciona y se la hace publicidad gratuita al imitarla.

La promoción busca incrementar el consumo de los clientes de la marca, es por eso que incentiva las características del producto con el fin de aumentar sus ventas, esta a su vez se subdivide en: estrategias de tracción, cuando se intenta incentivar la aceptación de la marca para incentivar su compra; y estrategias de empuje, al forzar sus ventas mediante la mejora de su servicios hacia el consumidor.

2.2.3.1 Book trailer

La publicidad audiovisual actualmente se basa en anuncios para televisión, sin embargo en los últimos años la producción y publicación en la web de estos elementos ha incrementado notablemente, este fenómeno ha incrementado debido a portales web como YouTube o blogs, sin embargo la misma existencia de miles en la web genera problemas al difundir los mismos.

En lo que refiere a la publicidad online superan los 20 mil millones de euros¹, además de tendencias de los usuarios y consumidores que ahora ven menos tiempo el televisión y aumenta el estado en el internet, un claro ejemplo es el de la telefonía móvil, el mismo que afecta de forma positiva a la proliferación tanto de los videos online como de su publicidad gracias a los nuevos dispositivos inteligentes y sus capacidades multimedia.

La unión de esquemas que se da a partir de la publicidad basada en videos con su capacidad de transmitir emociones y los nuevos medios audiovisuales que brindan interactividad, son un medio propenso para la publicidad y sus distintas formas de marketing.

El nuevo modelo de difusión de un libro es el book trailer, donde el video a presentar refleja el tono, el género y el argumento de la obra original; sin embargo existen personas que aún no creen que la visualización de imágenes de un libro sea la mejor manera de publicitarlo, ya que elimina la capacidad de crear e imaginar el texto a su manera, que es uno de los puntos más agraciados del libros.

El término nace de palabras en inglés ‘book’, que significa libro, y ‘trailer’, avance; es decir que es un avance del libro plasmado en video, el cual promociona sus características en búsqueda de futuros clientes. El primer book trailer fue creado en el año 2003 para el libro Dark Symphony, libro de Christine Feehan, de este momento

¹ estudio realizado por IAB Europe, <http://www.iabeurope.eu/news/europe%27s-online-ad-market-tops-%E2%82%AC20bn-despite-economy.aspx>

en adelante tanto la técnica como la producción de los mismos ha incrementado, sin embargo en países de menor mercado en libros como es el Ecuador, apenas se conoce el tema y su misma producción resulta demasiado costosa para las editoriales.

No existe mayor cantidad de información del cómo se crea este estilo publicitario, sin embargo se estima que parte de una versión literaria de los trailers de las películas, junto a la nueva tendencia de libros digitales que se ha venido tratando con anterioridad. Todo eso sumado a la facilidad de difusión y reproducción de videos en dispositivos móviles con internet y la baja en venta de libros de los últimos años han consolidado a este nuevo formato de publicitar libros.

Un book trailer es considerado por muchos un género de arte aparte del modelo publicitario que es, hasta se ha premiado a los mejores de cada año, sin embargo se debe tener presente su principal función, el ser atractivo y generar curiosidad en el espectador, de esta manera se llama la atención para que se realice la compra del libro. En pocos minutos o tan solo segundos se puede mezclar imágenes estáticas, música, transiciones, animaciones o vídeo dependiendo el estilo que se piense manejar. La página www.sobreedicion.com en una publicación de junio del 2010 detallan 4 puntos necesarios para que tenga mayor acogida por parte del público: elocuente, estimulante, breve y preciso, eso si es necesario tomar siempre en cuenta el enfoque final que es la venta del libro.

Con este nuevo modelo, existe un nuevo mercado para la venta de libros, el mismo que va en aumento por la facilidad de difusión, sin embargo hay que tomar en cuenta

que del mismo modo que puede ser una ayuda para la venta, puede generar disgusto en otras personas, por lo que la capacidad de atracción y la calidad es trascendental para su promoción exitosa.

2.3 Marco Legal

La única normativa a usar es la ley generada por el IEPI (Instituto ecuatoriano de propiedad intelectual) ya que se va a utilizar un texto base el cual ya está inscrito, por lo mismo que se requiere los derechos para su modificación y difusión. En este caso la licencia se encuentran en la editora, Grupo Santillana, debido a que el autor cede los derechos para poder hacer legal su reproducción, así cómo se detalla en el artículo 8 literal A un libro tiene opción a ser registrado; del mismo modo en un futuro las animaciones que se crearán serán inscritas acorde al literal E Obras cinematográficas y cualesquiera otras obras audiovisuales. Sin embargo este se acoge además al artículo 9 donde se puede acoger al literal A o bien al literal E:

Art. 9.- Sin perjuicio de los derechos que subsistan sobre la obra originaria y de la correspondiente autorización, son también objeto de protección como obras derivadas, siempre que revistan características de originalidad, las siguientes:

- a) Las traducciones y adaptaciones;

- e) Las demás transformaciones de una obra literaria o artística

Para la inscripción de la obra, según el reglamento de la ley, debe constar el nombre de la obra, la naturaleza de la misma y datos de sus autores; acompañado de 2 ejemplares y la taza respectiva (artículo 14).

Para la realización de la obra se usará licencias Creative Commons (CC) en cierto material los cuales permiten la difusión de obras bajo ciertos parámetros, esta corriente aunque es, hasta cierto punto, contraria a los derechos de autor se basa en los mismos para liberar esta cualidad de prohibir su reproducción.

2.4 Marco Espacial

El producto final se aplicará en la ciudad de Quito a 150 personas, ya que se entregará tal número de copias en DVD para su difusión en las librerías vinculadas con Santillana (Grupo Alfaguara), el tiempo de duración del proyecto se estima sea entre 3 y 4 meses. Se planifica que el producto se difunda entre octubre y noviembre del presente año en varias librerías de la ciudad, teniendo como vigencia más que un número fijo de días el agotar stock de los 150 DVD a entregar, según lo acordado con Santillana.

3. CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

3.1. Proceso de investigación

3.1.1. Unidad de Análisis

El universo del proyecto son los consumidores tanto fijos como los que pueden gastar a futuro en librerías, teniendo mayor incidencia en los lectores que gusten del humor, el producto tiene aplicación únicamente para la ciudad de Quito para hombres y mujeres con un nivel socio económico medio y alto, que tengan una edad entre 30 y 50 años y gusten la lectura. Se aplicará la investigación a la empresa Santillana, editorial Alfaguara y centrándose en los posibles compradores del libro “Pajarerías”. El estudio a realizarse por petición de Santillana se lo tomará únicamente como piloto, ya que así es posible analizar la aceptación del uso de animaciones en la publicidad de textos, por lo que se solicitó iniciar con 150 copias y según la acogida del mismo brindar mayor o menor importancia.

3.1.2. Tipo de Investigación.

La investigación es experimental ya que su estructura tiene una ciencia como es la semiótica, pero a su vez se nutre de criterios de los grupos focales basados en lo

cultural así además de lo subjetivo; es por esto que requiere una variedad de cambios y reestructuración de los elementos periódicamente, de este modo se pretende estudiar las variaciones de su contenido y la relación que guardan estos con las distintas lecturas de los signos que comprenda el público. El fin es plantear una unificación, en medida de lo posible, de la captación del producto por parte de los espectadores.

3.1.3. Método

El término abducción viene de la raíz latina ‘abductio’ y ‘ducere’ cuyo significado es “desde lejos” y “llevar”, respectivamente. Este tipo de razonamiento parte al igual que los tan conocidos métodos deductivos e inductivos, es decir que se basa en premisas antes validadas, sin embargo la ventaja que posee este método es que va más allá de lo que ya se conoce, la conclusión a partir de este es una nueva premisa factible o a su vez la mejor explicación del caso tratado.

Charles Pierce, quien desarrolla más a fondo esta técnica, llega a la conclusión llamándola como lo más probable, es decir que no se obtiene una certeza a partir de este razonamiento lógico, sin embargo es capaz de crear una nueva premisa basándose en las anteriores a manera de una hipótesis.

En la realización del proyecto se usará la abducción ya que la base es una ciencia no exacta, la semiótica, y con esto se estimarán resultados partiendo del análisis de los elementos y las opiniones de los grupos focales. Ya que se la semiótica en gran parte

de su estudio se basa en la cultura, pero a su vez en la individualidad y la subjetividad de cada ser; para la aplicación de la abducción como metodología se plantea el uso de la imaginación y el instinto para llegar a un resultado, ya que este razonamiento da un paso más allá de lo sabido y así llegar a un nuevo conocimiento.

3.1.4. Técnica

Para realizar comparaciones entre distintas lecturas del libro se harán grupos focales con bocetos del producto, y así poder encontrar inconvenientes en una etapa temprana del proyecto, facilitando los cambios respectivos en caso de que existiesen. Por otro lado se mantendrán reuniones constantes, a manera de entrevistas, tanto con el director de ventas en Santillana, ya que será él quien apruebe o no la difusión del producto final; así como con Francisco Febres Cordero, autor del libro, donde se indagará la percepción de los artículos seleccionados y el trasfondo de los mismos para plantear la idea macro de la animación.

3.1.5. Instrumento

Con el afán de medir las variables a lo largo del proceso se plantea el uso de instrumentos de opinión, de esta manera se puede llegar a conocer cuál es la lectura

que tienen de la animación frente al texto o cómo perciben ciertas características de los personajes, fondos, objetos dentro de la historia.

Es importante esto ya que dentro de lo que es la validación con el público objetivo se debe realizar grupos focales con ideas, características, muestras y animaciones en sí de la visualización del producto final. Con esto generar un esquema de que es lo más aceptado y que elementos tienen dificultades para su lectura o a su vez se obtiene tergiversaciones de uno de los signos con mayor fuerza dentro del producto.

3.2. Metodología específica

Como metodología específica se tiene a los procesos de la animación necesarios para crear un proyecto, es decir, primero todo parte por generar la idea y el tratamiento de la misma, el proceso llamado preproducción se da desde el momento que se plantea realizar un producto audiovisual hasta antes de realizar el material como tal, pasando por idea base, guión literal, análisis semiótico, guión técnico, story board, desglose de guión, cronograma, entre los principales.

El proceso de producción es la creación de todos los elementos necesarios, este requerimiento parte del anterior punto, pero se puede separar en: diseño de personajes, fondos, objetos con los que se interactúa, toma de fotografías, entre otros elementos son los que concierne en imagen; selección y grabación de voces, efectos

de sonido, *folley* y musicalización son los elementos auditivos que están dentro de este campo. En la producción es debe realizar o conseguir todo lo necesario para la post producción ya que aunque se puede tener ambos a la vez no es recomendable.

Post producción consiste en generar el producto final con los elementos conseguidos en producción, en este se generan las animaciones, se crean las mezclas de audio, lo que es el montaje y por último se crean efectos de video así como correcciones de color. También en este se debe generar todo el material promocional que lo acompaña así como es menú del DVD, diseño e impresión del disco así como su respectivo empaque, entre otro material publicitario a generar.

Por último se tiene lo que es la difusión del producto, ya que los productos son para ser visualizados, este proceso depende de la finalidad de la animación, en este proyecto se entrega el material a las librerías con los respectivos lineamientos para su posterior entrega al público.

4. CAPÍTULO IV

DESARROLLO

4.1 Adaptación a lenguaje Audiovisual

El libro pajarerías es una recopilación de tres libros ya publicados por el Pájaro Febres Cordero, en este lo que se busca es dar una nueva edición y seleccionar los mejores cuentos de los libros recopilados. El libro si bien pertenece a Santillana mantiene el sello Aguilar, la misma funciona a manera de sub-marca de para los textos de ficción. El libro fue publicado en Junio del 2011, Verónica Mosquera, en cargada de Comunicación y marketing en Santillana resalta² que el libro es cómico y se ha tenido cuidado en y debido a su contenido que se basa en el humor sin caer en política este libro ha tenido gran éxito desde su lanzamiento.

Francisco Febres Cordero

Pajarerías



AGUILAR

Portada libro Pajarerías,
Gráfico 15, Nancy Novillo,
Grupo Santillana

² Entrevista realizada a Verónica Mosquera, Ver anexo 3 entrevista a Verónica Mosquera

El libro consta de 193 hojas y tiene una encuadernación rústica, consta con una división en 4 secciones que responden a los 3 textos de donde fueron recopilados, y uno extra nombrado “Otros Aleteos”.

Actualmente, en septiembre del 2012, el precio es de 20 dólares, lo cual es un precio módico.

La temática a tratar del libro en general es el humor, ya que las historias plasmadas en los artículos van desde invenciones del autor hasta anécdotas del mismo, por lo que no se puede delimitar en una trama delimitada.

4.1.1 Análisis de textos mediante la semiótica

Rasputín³

Mediante una visión global este artículo mantiene una estructura muy apega a lo que es la lingüística, manejando muchos juegos de palabras y a manera de carta escribiendo hacia una tercera persona que no se encuentra presente. Como personaje principal está el autor, Francisco Febres Cordero, quien narra toda la historia, sin embargo como sujeto principal está Rasputín quien es el centro de toda la narración.

Se sobreentiende la condición de deber del colegio que tiene la lectora del cuento, por lo que hay que entender este texto desde una visión informativa de datos históricos,

³ Libro Pajarerías, Francisco Febres Cordero, Artículo Rasputín, ver anexo 1, Historias seleccionadas del libro Pajarerías

sin embargo, realizando una sátira a la misma, si bien mantiene una brevedad de la realidad, la contestación es completamente un estilo contrario, ya que llega al punto humorístico.

Partiendo del modelo del libro se realizará un análisis de los códigos que emplean a partir de su escritura, tomando en cuenta los juegos de palabras y los dobles sentidos empleados:

“...el imperio del zar Nicolás II y la zarina...”⁴ Se emplea un lenguaje el cual con solo los nombres de los zares se contextualiza a Rusia en los años 1900. Por lo tanto en el tema visual debe partir elementos de la realeza y el país ruso.

Otra frase relevante es “...había un monje que se llamaba Rasputín, en cuyas manos quedó la salud del hijo menor de la pareja...”⁴ En este texto a la par que se encuentra la presentación del personaje principal, se denota la cercanía que mantenía con los poderosos del país, lo que empieza a dar fuerza al personaje y mantiene una relación confortable del monje.

“...al tiempo que ganaba poder y saltaba de lecho en lecho, convirtiendo en rasputinas a muchas señoritas de la nobleza...”⁴ para este punto se maneja una valoración de Rasputín en el lector, ya que da dos elementos que juntos generan molestia al estar juntos, el mantener el poder y el abuso del mismo. De esta manera, mediante un juego de palabras con “rasputinas” se connota la vida que mantenía. Esto se refuerza en

⁴ Libro Pajarerías, Francisco Febres Cordero, Artículo Rasputín, Fragmento, Ver anexo 1, Historias seleccionadas del libro Pajarerías

elementos siguientes haciéndolo más evidente cuando dice "...se quitaron el ras del apellido..." y más adelante con un "...hijos de Putin hay muchos, no solo en Rusia sino en todo el mundo..."⁴ Sin embargo esto se deforma al restar la importancia al nombrar a Rasputín, y así únicamente con liga a los signos de poder, elevando a un mismo nivel con los 'Hijos de Putin'.

Finalmente da una índice del mal trabajo de docencia por parte de los profesores al sugerir que copie de un libro la biografía y que "...dará igual y la profesora le pondrá 20/20..."⁴ mostrando poco interés en el contenido y el cumplir un trabajo sin mayor ejercicio mental, criticando la estructura escolar del momento.

Lo interesante de esta lectura está en el cambio que se da al término Rasputín, creando un valor *pragmático* en base a la similitud con la palabra 'puta' usándola ofensivamente.

El valor que mantiene el texto en relación al tiempo y espacio es irrelevante ya que todo se maneja de una forma conceptual, un imaginario a partir de la escritura, sin embargo, no se detalla más que el hecho que ella es estudiante de un colegio al parecer.

El formulario⁵

El manejo de la narración en este cuento se da a partir de los diálogos, por lo que se convierte en una historia más bien auditiva que nada, sin embargo es también muy detallado el estado de ánimo de los personajes en cada acción, por lo que se debe trabajar lo que son caras y expresiones de cada uno de ellos.

Se tiene 3 personajes en total, como principal es el autor, Pájaro Febres Cordero, y la señorita que atiende en la tienda; luego aparece la Cata, sin embargo su diálogo es menos y con menos tiempo que los otros dos.

En varias ocasiones, se deberá manejar un diálogo interno que maneja el autor, con el fin de explicar de mejor manera que es lo que está sucediendo, sin embargo esto no se lo debe tonar como una *narración en off*, sino como un para sí.

La descripción de los personajes se da a partir del carácter de los personajes por lo que a partir de estas características es capaz de construir una visualización mucho más fuerte del aspecto físico. Por un lado la persona que atiende en la tienda se lo es descrita con una amabilidad constante y si bien tiene momentos de enojo, al final el representar a la institución con cordialidad es más representativo; y por otro lado el Pájaro, tiene características tímidas y conservadoras, en ocasiones bordea un poco la locura sin embargo, es más bien un juego que realiza en su vivir.

⁵ Libro Pajarerías, Francisco Febres Cordero, Artículo El formulario, ver anexo 1, Historias seleccionadas del libro Pajarerías

La ruptura de una historia para poder llegar a su casa está escrita de forma muy brusca y sin dar mayores detalles por lo que sugiere no contar un final de esa parte de la historia y por otro lado un corte directo a otro espacio, por lo que es un cambio brusco que hay que utilizarlo en relación a la narración para generar esta ruptura que se muestra en el video.

Gimnasia de oficina⁶

Este artículo es muy singular ya que es muy gráfico, además de anejar lo que es velocidad en conjunto con un tiempo muy acelerado, tanto por la temática como por la escritura.

Se detalla acciones, en ocasiones una tras de otra, ya que trata de lo apurado que esta una persona que trabaja en una oficina y el esfuerzo que realiza para poder llegar a tiempo, a manera de ejercicio.

En este relato se puede encontrar muchos íconos, a su vez que existen analogías muy diversas, usando una caricaturización de cómo se arregla una persona en la mañana, por lo que va muy a la par con elementos animados y con acciones caricaturizadas y en gran cantidad.

⁶ Libro Pajarerías, Francisco Febres Cordero, Artículo Gimnasia de oficina, ver anexo 1, Historias seleccionadas del libro Pajarerías

El orden de cómo va arreglándose el oficinista, tiende a ser desordenado y sin mucha lógica ya que intenta transmitir este correteo que vive en la mañanas una persona; se maneja dos tipos de tiempos en específico, uno más bien detallado y pasivo tanto en el inicio como en el final del artículo, y en un pequeño segmento de espera del ascensor, y otro que es completamente contrario en el cual se detalla casi acción tras acción que connotan rapidez.

El manejo del lenguaje es meramente descriptivo, no cuenta con ningún diálogo a lo largo de la historia, usando más bien descripciones cortas de acciones, a manera de síntomas para llegar a un estado de cansancio y agotamiento; usando un contexto detallado para mostrar el referente final que es un oficinista cansado que tiende a no hacer nada, en relación al cansancio de la mañana.

En esta narración es muy común encontrar íconos auditivos muy significativos, de los cuales hay como tomar mucha fuerza para el relato, los principales son en el sector que se encuentra en el carro, donde a más de los pitos y el entorno se enumera muchos elementos característicos que fortalecen a la historia como elementos no diegéticos, y estos crearán un ambiente muy firme en relación a lo que se puede ver y lo que únicamente se cuenta a partir de sonidos.

El personaje que se tiene es un oficinista que está muy apurado, así que la creación del mismo debe ser en base al imaginario que se tiene, este tiende a ser muy retratado por su condición de burócrata, sin embargo hay que realizar varios pruebas de cómo

es visto y como se puede detallar al mismo para conseguir un personaje con un respaldo de la sociedad a manera de estereotipo.

De verde⁷

En este artículo principalmente se maneja, como su nombre lo indica, mayor fuerza en el color, únicamente lo que es el color verde, y en este caso no tiene un efecto transitivo, como podría ser el caso que se maneje una suerte de rema, sino que a partir de este color se llega a usar un efecto icónico como es la comparación del verde y sus distintas tonalidades a lo largo de la narración.

Todo el relato se basa en un carácter homosubstancial, ya que no se trata los colores reales de los elementos, únicamente se cambia el color a verde, el efecto del cambio de color debe llegar hasta el punto de convertir a todos los elementos a dicho color, y en ese momento es cuando se maneja una idea de mantener demasiados elementos verdosos, o más bien eliminación del color de ciertos elementos.

En este caso en particular el audio no es tan relevante como puede ser otros artículos, ya que, si bien cumple una suerte de narrador y cuenta cómo evolucionan las cosas, se podría cambiar por elementos visuales que cumplan su mismo papel.

⁷Libro Pajarerías, Francisco Febres Cordero, Artículo De verde, ver anexo 1, Historias seleccionadas del libro Pajarerías

Otro elemento que es muy presente es la unión de familia que se maneja a partir del compartir, de esta manera se puede apreciar en la mayoría de los casos, toda la familia realizando la misma acción, el pintar. Cambia al momento de ir a comprar la pintura que ese momento se convierte en el motivo de su unión, transformándose en un actante que tiene su ciclo dentro de la narración.

Otro elemento que es necesario resaltar es el cambio de color que se realiza “la casa”, entendiendo casa como el lugar de convivencia, es por eso que se enaltece el hecho de la unión familiar y la fuerza que se maneja dentro de este; además del trato del tiempo, fin de semana, que es usualmente el utilizado para pasar en familia, por lo que todo se une para unir a los integrantes de la casa.

Uno de los puntos más fuertes dentro de la historia es la base que tienen para utilizar la pintura, es decir que toda la historia gira alrededor de una equivocación “...(mi teoría era que la pintura de óleo tenía que consumirse inmediatamente porque si no se dañaba)...”⁸ por lo mismo que, además de causar gracia al lector, explica por qué siguen utilizando la pintura aunque ya tenían todo de color verde.

Como elemento *morfológico* de la imagen, se mantiene esta inexistencia de color hasta conseguir ya un color verde quien es el que pinta toda la escena, utilizando en un inicio cierto ocultamiento de información y al final todo termina por ser obvio, todo termina verde.

⁸ Libro Pajareñas, Francisco Febres Cordero, Artículo De verde, Fragmento, ver anexo 1, Historias seleccionadas del libro Pajareñas

Se maneja indicios de pintar, en momentos cuando tienen las brochas chorreantes o cuando se nombra cuando sobra de la pintura, ya que la función de esta es el pintar, y el tenerla ya en la brocha son pequeñas muestras de elementos que se podrían elevar a *Decisignos*, ya que al verlo únicamente dese una semántica básica se relaciona directamente con la pintura.

Por último cabe recalcar elementos lingüísticos que emplea a manera de íconos, como son: "...A media mañana, nuestra casa reverdecía..." "...quedaron todas, en un santiamén, como espinacas..." "...lucía la triste condición de víctima de un ataque agudo de clorofila..."¹¹, esto da la oportunidad de jugar en la elaboración de juegos visuales con texturas y las relaciones.

4.1.2 Story Board

El Story board fue desarrollado por los estudios de Disney, se estima que entre el año 1930, sin embargo desde esta creación hasta lo que se conoce hoy en día, han existido grandes cambios y se han modificado varios parámetros en la búsqueda de su estandarización.

Principalmente un story board es la graficación del texto, mostrar ya en un primer avance todo lo referente a secuencia, el objetivo principal es el servir de guía para la

visualización de la historia, ya que permite revisar rápidamente la estructura a mantener antes de realizar ninguna toma.

Esta herramienta es muy útil también en lo que es la revisión de materiales a usar, es decir en el caso de ficción utilizaría y en animación los dibujos requeridos. El producto que se obtiene al finalizar un Story board es similar a una tira cómica, ya que muestra frames de cómo se maneja la historia, además de información básica de sonidos y locución.

La complejidad que puede presentarse en un story board dependerá de la habilidad del dibujante, obteniendo en ocasiones dibujos simples y sencillos, hasta elementos muy elaborados. En lo que confiere a la técnica, se puede utilizar cualquier cosa: recortes de revistas, fotografías, dibujos, o cualquier material visual. Puede realizarse bocetos a lápiz, dibujos a tinta, o gráficos en blanco y negro, en sí la calidad es lo de menos, más bien es necesario que sea entendible por los lectores.

La visualización de la historia es uno de los objetivos de este instrumento, sin embargo con esto se puede realizar un acercamiento de los efectos que se propone para la película, ya que lo que se ve es un material traducido a audiovisual mediante los gráficos y el detalle del sonido.

En ocasiones se usa el Story board como una guía para el personal que va a realizar el producto ya que su capacidad ilustrativa es mayor a la de un guión común, además de

la implementación de detalles técnicos que son en varias oportunidades descritos en los dibujos o en el texto que siempre lo acompaña.

Otra de las funciones más destacadas de esta herramienta es la visualización de los puntos de fortaleza que tiene cada plano, ya que en este usualmente se detalla categoría de plano, encuadre, uso del espacio, entre otros, elementos. En sí el *story board* es un método muy efectivo para compartir el enfoque de la película que tiene el director y lo intenta transmitir al personal.

Las características básicas son:

Viñetas o cuadros en los que se grafica la o las imágenes más importantes de la acción.

Número de la escena y del plano dentro de la secuencia.

La acción que se va a realizar en la escena

Una breve descripción del audio, específicamente si es diálogo, música o un sonido en especial

Y si amerita observaciones técnicas que tenga la toma

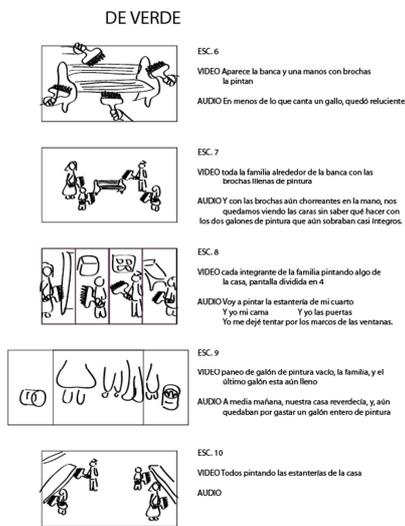
El *Story Board* de las animaciones del libro Pajarerías⁹ se utilizó un formato estándar donde se tiene como referencia un pequeño cuadrado con un boceto rápido hecho a computadora rápidamente, en conjunto a un espacio donde se describe el movimiento y se detalla el audio.

Se realizó todo en base al blanco y negro y con dibujos sencillos ya que estos servían únicamente como referencia del dibujo a realizar, al mismo tiempo que da ciertas directrices de los ángulos y escenarios necesarios.

Cabe recalcar que la idea inicial que se mantiene de planos en el *Story Board* no se respetó al 100% ya que al trabajarlo con los dibujos finales existían cosas que no se veían bien, o simplemente no aportaban lo suficiente a la historia para incluirlo.

4.2 Elaboración de Material

En esta etapa se realiza todo lo que respecta a la elaboración de elementos visuales, para este caso, se debe graficar principalmente los personajes y la escenografía. Es importante tomar en cuenta los elementos principales de cada animación, ya que si



Story Board, Gráfico 16, santiago barriga, propia autoría

⁹ Ver anexo 5 Story Board

uno de ellos realiza acciones a la par de los personajes se lo debe trabajar con mayor detalle a que si este tiene un carácter pasivo.



Para la elaboración del material se realizan varios pasos que son necesarios, para empezar se detalló tanto el estilo como la gráfica a utilizar, luego se pasa por un boceto a mano¹⁰ para poder tener mayor facilidad al momento de digitalizar. Se elabora un redibujo del material y se procede a pintarlo o trabajarlo en sus distintas facetas.

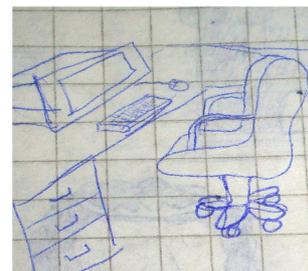


Imagen digitalizada y boceto de escenario, Gráfico 17, Santiago Barriga, propia autoría

En la elaboración de fondos es necesario principalmente detallar todo lo que debe constar en el mismo para que al momento de realizarlo no se pierda ningún detalle.

Siempre se debe guardar y mantener respaldos del trabajo en sus distintas etapas y con sus formatos editables ya que existe la posibilidad de, ya en una etapa avanzada, querer probar nuevos colores o incorporar nuevos elementos y el mantener el original ayuda para este proceso.

En este caso se propone mantener un estilo diferente en cada animación debido a la variedad y riqueza que mantiene el libro en lo que respecta a las temáticas y

¹⁰ Ver anexo 5 Bocetos

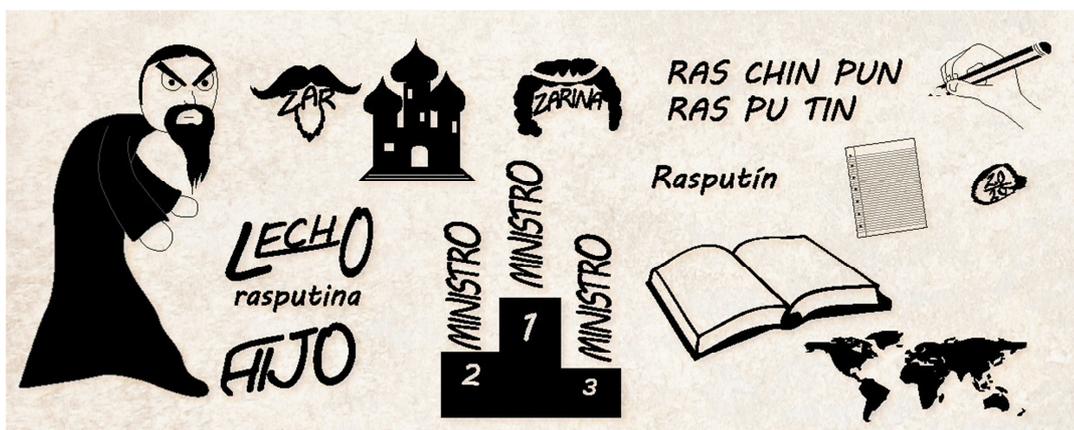
contenidos, por lo mismo que no era coherente tener una visualización igual en todos los casos, se desarrollará estilos diferentes los cuales deben corresponder a la historia tratada, es por eso que los estilos a manejar son los siguientes:

Rasputín

Animación principalmente *tipográfica*, además de mantener como elemento principal al personaje principal, Rasputín. Para mantener una visión de escritura, ya que el artículo lo plantea como carta, se situará una textura de hoja al fondo.

Para realizar una visualización más amigable, con las mismas letras se ha compuesto imágenes capaces de representarse en sí mismas.

Este video mantiene únicamente la voz en off del locutor.



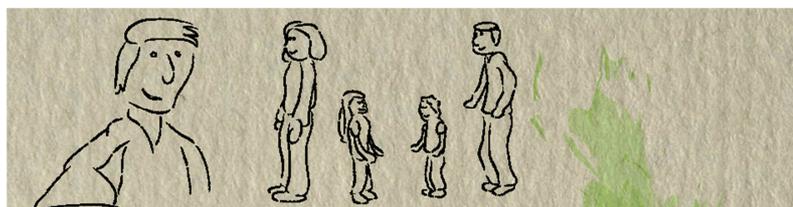
Estilo Rasputín, Gráfico 18, santiago barriga, propia autoría

De verde

Al tener como elemento principal el color, esta narración se maneja con un color neutral en todos los elementos, a menos que los mismos sean pintados en la historia, los cuales usarán el color verde, que es el es representativo.

Al mantener colores neutrales en un video es preferible usar un fondo que rompa el vacío que se produce por la ausencia de color, es por eso que como imagen de fondo se situará una fotografía de un lienzo, el mismo que representa también la necesidad de ser pintado, al igual que el resto de los elementos en pantalla.

En esta historia interviene la familia del autor, por lo que, para mantenerlos presentes tendrán diálogos pequeños ya que el autor mantendrá la narración de la historia.



Estilo De verde, Gráfico 19, santiago barriga, propia autoría

Gimnasia de oficina

Este artículo tiene un desarrollo del texto muy directo lo que le da una sensación de rapidez, al tiempo que cuando se refiere al oficinista, no es sus labores diarios,



Personaje Gimnasia de oficina, Gráfico 20, santiago barriga, propia autoría

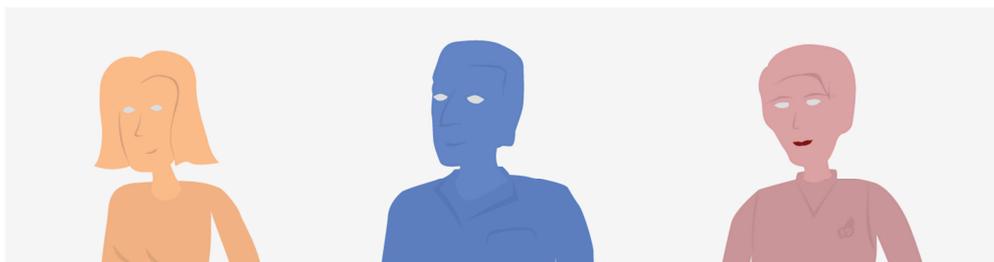
dilata los tiempos y se vuelve una lectura más lenta, convirtiendo al personaje en un ser pasivo. El oficinista, es básicamente el único personaje de la historia. El estilo a utilizar se basa en una visualización 3d a partir de sombras, tanto en el personaje como en los fondos. Al tiempo que se resalte lo apresurado que se encuentra el personaje con sonidos característicos de las acciones a realizar.

El formulario

El estilo empleado en este artículo es basado en íconos representativos de cada elemento y posterior a eso utilizar una estilización de los elementos usando colores planos, resaltando detalles importantes en cada elemento.

Al tener en cuenta la importancia de los diálogos se empleará la técnica de *lip sync* en los personajes de forma que estos muevan los labios al hablar.

Se emplearán colores representativos para cada elemento de forma que estos resalten en el entorno a la vez que transmitan una idea del contexto planteado por la historia.



Estilo de personajes Formulario, Gráfico 21, santiago barriga, propia autoría

4.2.1 Realización de personajes

La realización de personajes es un proceso por el cual se elabora a quienes representarán la historia, la elaboración de estos tiene varias técnicas como base, sin embargo una de las más utilizadas es elaborar en primera instancia un boceto a mano y luego llevarlo a este a digital.

Es importante la realización de personajes ya que estos son la cara que se presentará a los espectadores sobre el corto y es uno de los elementos más fuerte, si no es el principal, que servirá como gráfica del audiovisual.

Rasputín

Si bien se propone únicamente a un personaje que es Rasputín también se realizó un trabajo mediante tipografía e iconografía para personajes secundarios así como objetos principales. Tomando elementos representativos, como en el caso de los Zares el bigote y el peinado, estos deben ser capaces de expresar quienes son a partir de textos.

En lo que son elementos como hijo, ministro, y lecho se utilizó únicamente la tipografía para su graficación utilizando tamaños y pequeñas deformaciones de la palabra para su estructura.



Imágenes Rasputín, Gráfico 22, Google, varios autores

En lo que se refiere a Rasputín, lo principal que se debe realizar es el análisis del caso, para lo mismo que se buscó información con respecto a su vida, además de revisar varias fotografías de él para poder encontrar elementos que lo diferencien y que el personaje sea reconocible.



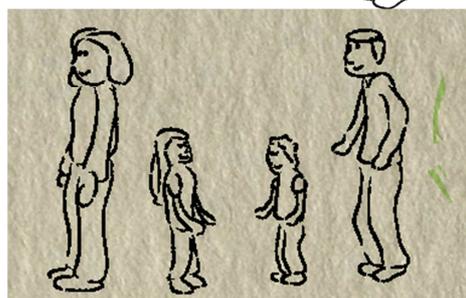
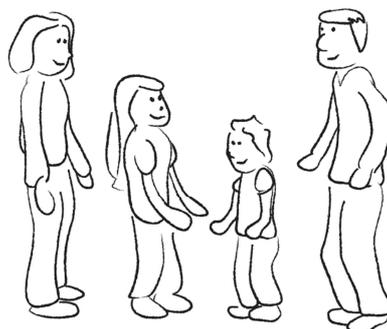
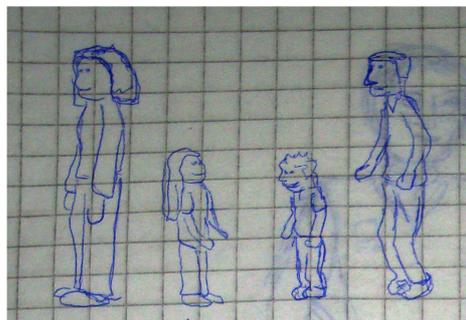
Personaje Rasputín,
Gráfico 23, santiago barriga,
propia autoría

Como primer paso se identificó los elementos a resaltar tales como su vestimenta larga, su mirada fría y penetrante y más que nada su barba larga y abultada, por lo tanto se realizó un primer borrador a mano.

Digitalizando este bosquejo se lo redibujó en el computador y se obtiene un dibujo vectorial, el mismo que luego es pintado y separado por capas para poder moverlo animarlo de mejor manera.

De verde

En esta historia se mantienen 5 personajes, para empezar el autor, Pájaro Febres Cordero, junto a su familia, la Cata, el Samuel y la Valentina, como él los llama y la chica que atiende en el local de pinturas. Para estos personajes no se cuenta con información adicional del que está en el libro por lo que es necesario tomar cada diálogo y analizarlo en búsqueda de datos de sus características.



Los personajes, a excepción del autor que sí es conocido, se basa en estereotipos ya que al no tener mayor información sobre ellos se debe proceder a graficarlos de forma que sean

interpretados de la mejor forma, es decir con menor número de dualidades posibles.

Los dibujos realizados a mano como primera instancia son los que dan las características bases y detalles a usar en cada personaje.

Al Pájaro como elemento principal se le atribuye la altura y la contextura delgada que lo caracteriza, además de su pronunciada nariz.

Proceso de los personajes,
Gráfico 24, Santiago Barriga,
propia autoría

La Cata es una mujer madura que tiene el cabello hasta los hombros y tiene una estatura un poco menor a su esposo.

La Valentina es graficada como una niña de aproximadamente 11 años, pelo largo y delgada; elementos que son tomados a partir de la idea elaborada a partir del texto.

El Samuel es menor a su hermana Valentina por pocos años, de igual manera tiene una contextura delgada y su cabello es muy corto.

La persona que atiende en el establecimiento de pintura no tiene mayor especificación, por lo que podría ser cualquier persona, para diferenciarlo del resto se propone una camiseta que sea representativa en el área de atención al cliente de un local similar, es decir, semi formal y que tenga un representativo de la institución.

Una vez ya elaborados los personajes y digitalizados, debido al estilo a utilizar en esta historia, se usa un trazo de pincel para que el trazado sea menos uniforme y de una sensación de pintado a mano. Para poder cambiar su tamaño sin que varíe el trazo, ya que este se maneja en función de su grosor en puntos, se elabora una expansión del borde donde se obtiene el trazo *vectorizado*.

Como elemento final al momento de aplicarlo a línea de edición se lo debe fusionar de forma que la textura de fondo afecte únicamente los espacios en blanco del gráfico.

Gimnasia de oficina

Este artículo tiene únicamente un personaje, el oficinista, el mismo que tiene varias características dentro de lo que es el texto que direccionan a su cansancio. Su estructura es encaminada a verlo cansado y sin mayor expresión en su rostro. La técnica a utilizar en este personaje se basa en un



inicio en las la realización de un boceto a lápiz y previo

Boceto Gimnasia de oficina, Gráfico 25, santiago barriga, propia autoría

a esto una digitalización mediante los bordes ya realizados a mano. Pero para este personaje al plantearlo con sombras que emulen un efecto tridimensional se empleo una pintura mediante malla, en donde los elementos son divididos por una malla digital y en cada nodo se puede modificar el color de forma que se elaboran degradaciones de color entre nodos.



Expresiones Gimnasia de oficina, Gráfico 26, santiago barriga, propia autoría

Al mantener una base del personaje se elaboran los distintos cambios necesarios, como en este caso puede ser cambio de carácter y posiciones diferentes, en este caso son espaldas, lateral y frente.

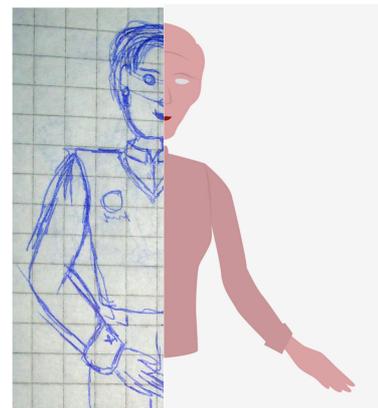
Para realizar el movimiento en edición es necesario que el personaje se lo divida cada elemento independiente.

El formulario

En este artículo se tiene la presencia de tres personajes, Francisco Febres Cordero, la chica de la caja en la tienda y la Cata. Como primer punto se basó en los detalles extraídos del personaje en artículos ya antes analizados, en lo respecta a los personajes el Pájaro y su esposa, sin embargo no se tomarán en cuenta los dibujos sino que este tendrá su propio estilo y manejo de diseños.

En cuanto a la realización de la gráfica de este producto se lo realizó tomando en cuenta primero un esbozo general de cada personaje y luego a los mismos se los estilizó al digitalizarlos con el fin de que queden únicamente los rasgos más representativos de los personajes.

Francisco Febres Cordero, como personaje principal está interpretado desde elementos físicos antes mencionados. Uno de los detalles más significativos que se tomó en cuenta para este es el color azul, como signo de la tranquilidad y pasividad que maneja el personaje.



Boceto/digital chica que atiende,
Gráfico 27, santiago barriga,
propia autoría

La chica que atiende en la caja tiene como principal ícono en su rostro su boca, ya que este a más de ser su forma de trato al público, es un ícono del buen trato y la sonrisa que están obligadas a dar al público, por lo mismo que si en ocasiones esta llega a enojarse o cambiar su actitud rápidamente vuelve a su sonrisa. Las tonalidades rojas que le caracteriza se dan a partir de los labios y la simpatía que mantienen frente al público.

La Cata mantiene las características generales analizadas en el artículo anterior, por lo mismo que el dibujo mantiene características similares, su color naranja se da a partir de dos factores, el principal es el hecho de que este color sea el complementario al azul que utiliza el Pájaro, además de la simbolización del color que se va un poco por la inestabilidad que lo demuestra con su contestación.

4.2.2 Realización de escenografía

La escenografía es todo aquello que sirve de fondo en las animaciones, sin embargo los elementos que se usan directamente por los personajes no se los entiende como escenografía exactamente, ya que estos son parte de los elementos para animar. En lo que se refiere a animación es usual encontrar que los escenarios no tiene varios elementos y se va por la estilización o el uso de fondos neutros ya que esto ayuda al resalte de los elementos en la pantalla.

Rasputín

Para animación de texto es usual no encontrar mayores fondos por lo que en esta ocasión se realizó una sobre imposición de una textura que ayude a entender la idea del uso de cartas y hojas por parte de la propuesta escrita.



Gráfico 28, Desconocido,
colorburned.com

De verde

En el caso de los fondos de estos elementos se realizó un análisis del contenido, y al ver que es una historia que se trata sobre la pintura y elementos que pintar se manejó como principal un elemento neutro, ya que este mantiene una condición de blanco en relación a la pintura.



Textura lienzo,
Gráfico 29, Desconocido,
colorburned.com

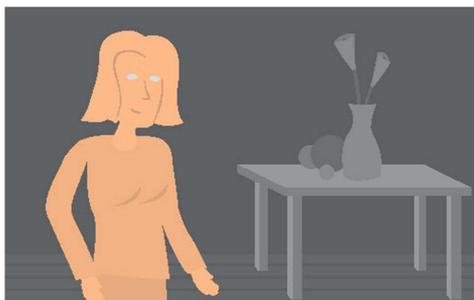
Gimnasia de oficina

El uso de los elementos de fondo se dio a partir del estilo antes escogido por lo que el uso de texturas y el oscurecer y resaltar mediante edición, el objetivo es la búsqueda de un efecto tridimensional mediante juego de luces y sombras. Los elementos de fondo se manejan partiendo si estos se encuentran sobre o detrás del personaje

principal. De esta manera se usa elementos transparentes para cuando el personaje deba estar detrás del mismo.



Fondo corredor de oficina, Gráfico 30, santiago barriga, propia autoría



El formulario

Para estos fondos se realizó una *estilización* de los elementos a utilizar, para lo cual se realizó un redibujo de los mismos en digital, en este

Frame video El formulario, Gráfico 31, santiago barriga, propia autoría proceso se simplificó bordes y se los ajustó al estilo.

4.3 Edición

4.3.1 Musicalización

Para la selección del locutor para todas las obras se planteó en un inicio al autor, Francisco Febres Cordero, quien relate las mismas, de forma que esté presente en estos productos de forma mediante su voz. Por situaciones personales el Pájaro Febres Cordero prefirió no hacerlo, por lo mismo que se excusó y expresó su expectativa para ver el producto, no sin antes desear mucha suerte.

Se realizó un casting de voces para seleccionar la voz más apta, teniendo como referencia principal el parecido, o más bien el tono y timbre icónicos para poder emular al autor, además de tener en cuenta elementos como *dicción*, pronunciación y facilidad para locutar.

Partiendo de las características antes descritas se realizó una prueba de locución con un pequeño fragmento con tres personas: David Váscones, Marcelo Mejía y Carlos Barriga. Al analizar el resultado se seleccionó a Carlos Barriga para la locución principal.

Rasputín

Esta historia tiene mayor fuerza en lo que es la locución por lo que a más de esto el único acompañamiento que se buscó es una música de fondo que ayude a la trama, tomando en cuenta las características de la historia se encontró una canción en la

página web <http://www.jamendo.com/es> donde se tiene la posibilidad de descargarse música con derechos libres, *Creative Commons*. Al ya tener la música seleccionada se la situó en la línea de tiempo y después se bajó el volumen para que tenga una característica de segundo plano.



Logo Creative Commons,
Gráfico 32, creativecommons.ec

La canción original es Inner Light del autor Le Fol, la misma que tiene como tiempo de duración cuatro minutos con ocho segundos. Para la musicalización se extrajo segmentos y se los situaba según el transcurso de la historia.

De verde

La locución mediante la *narración en off*, es el elemento principal, ya que se tomó en cuenta la adaptación del texto como base principal, es decir que debe transmitir el estilo de la lectura en su narración. Se añadió voces secundarias para empezar de la familia, al momento de elegir el color y también la voz de la persona que atiende en el lugar de pinturas, la misma que a la vez que rompe la forma de ser contado el cuento da el paso para finalizar la historia.

Se usó la música de fondo descargada del portal jamendo con el título Enjoy the nature del autor The Golden Dawn, la misma que dura cinco minutos con treinta y cinco segundos de los cuales se buscó alrededor de dos minutos para su uso.

Gimnasia de oficina

La historia se divide en dos partes, una que es narrada y tiene como característica principal la voz del locutor y la otra que mantiene íconos sonoros en su interior de forma que la narración se da a partir de los sonidos. Para la obtención de los sonidos se tomó como principal la descarga de los mismos desde sitio de internet que permitan la descarga gratuita de los mismos tales como: <http://efectos-de-sonido.anuncios-radio.com/gratis/index.php>, <http://www.grsites.com/sounds/> y <http://www.sfxsource.com/free-sound-effects.cfm> . Sin embargo en ocasiones no se podían conseguir el sonido exacto mediante descargas de que internet, por lo que se procedió a grabarlos personalmente.

Los sonidos que se planteó resaltar son: el despertador, el cepillarse los dientes, los pasos (sobre madera), el verter agua en el jarro, el sonido de una olla hirviendo, el encendido d un auto, el pito de un auto, balbuceos enojado de una caricatura, chirrido de llantas de un auto, pasos (sobre baldosa), sonido del ascensor, pasos sobre gradas y el sonido cuando se sienta en la silla. Para lo que es la oficina se descargó un sonido de oficina prediseñado y se añadió sonido de teclado que del mismo modo se buscaba resaltarlo, además del uso de sonidos en segundo plano de teléfono, hojas y pasos.

El formulario

En esta historia entran 3 diálogos, utilizando los mismos como base de la sonorización, por lo que desde un inicio se procedió a conseguir la locución de las tres personas por separado y para complementar el sonido se consiguió desde descargas de internet gratuitas sonidos de fondo de mercado y de centro comercial los mismo que al unirlos dieron lugar a sonido ambiente utilizado.

Los efectos utilizar en esta animación son: dos efectos de audio de ambiente juntos, uno de mercado y otro de mal y un efecto de paso de hojas para una transición.

4.3.2 Montaje

Como elemento principal se debe animar a los personajes en sí, es decir que se los debe dotar de movimiento, por lo que como característica principal se utilizó en el programa After Effects CS4 ® con la herramienta de títere (*Puppet Tool*), la misma que permite mover a los gráficos de forma libre deformándolos. Del mismo modo se realizó movimientos internos de la posición de las imágenes que permitieron dar mayor movilidad a la animación.

Rasputín

El planteamiento de este se da a partir del movimiento del texto, ya que principalmente se debió realizar una selección de palabras más representativas que permitan el juego de palabras en su interior. Después se dio movimiento al personaje principal, el mismo que fue antes separado en capas y mediante la



Puppet Tool Rasputín,
Gráfico 33, captura de pantalla,
propia autoría

herramienta antes detallada *Puppet Tool* se le atribuyó movimiento interno. Es necesario aclarar que varios movimientos se debían realizar en conjunto para tener una mayor precisión, a la vez que se deformaba a Rasputín se movía las letras que era donde él caía, de esta manera se consideraba cada detalle al momento de dar movimiento.

Se aplicó de forma muy notable la exageración de movimientos y movimientos secundarios, así el producto final tiene mayor apego a la realidad visual.

De verde

Para este artículo se consideró el uso de cámaras, lo mismo que convierte a los objetos planos un espacio en lo digital y



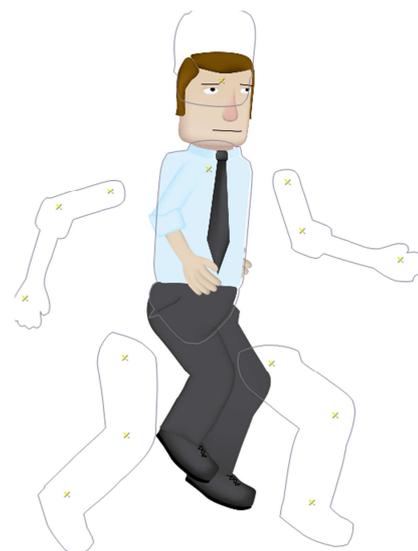
Vista elementos con 4 cámaras, Gráfico 34,
captura de pantalla, propia autoría

permite un acercamiento y alejamiento basado en la perspectiva y tamaño. A los elementos se los da movimiento y es la cámara la que crea el espacio en tres dimensiones, usando elementos de dos dimensiones.

Además para todo lo que es el pintado de los elementos se utilizó la herramienta Pintura Vectorial (*Vectorial Paint*) la misma que permite crear el efecto de pintarse solo, después de esto se realiza un movimiento de las brochas sobre la pintura interactiva que da la impresión que es la brocha la que pinta.

Gimnasia de oficina

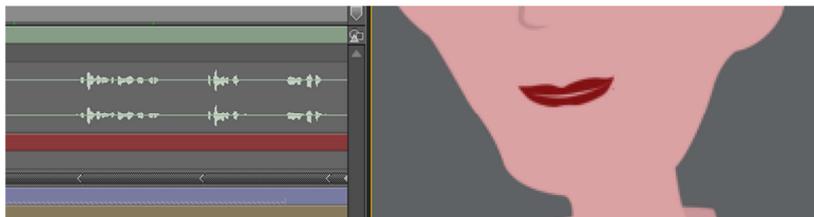
En este caso lo principal es el uso de la herramienta *Puppet Tool* para el movimiento del personaje principal. Sin embargo también se debe tomar en cuenta elementos secundarios como son el líquido en la taza de café y el teléfono al sonar, entre otros; para estas acciones se debía además utilizar máscaras de recorte que ayuden a visualizar el espacio en relación a otros objetos, es decir ponerlos sobre o debajo de otros.



Puppet Tool Gimnasia de Oficina,
Gráfico 35, captura de pantalla,
propia autoría

El formulario

Lo primordial en esta animación es la locución por lo mismo que se tomó como prioridad la realización de *LipSync*, técnica la cual se enfoca a que la boca de los personajes se mueva a partir del sonido que emite, es decir que parezca que realmente esté hablando el personaje animado. A partir de esto, para focalizar la atención en el rostro se utilizó elementos del mismo con el fin de deformarlos levemente y que expresen emociones. Para tener un movimiento más real se le aumentó una acción secundaria con las extremidades para naturalizar el efecto de movimiento. Debido al cambio de planos y regreso a los mismos, uso de plano contraplano en edición, se realizó una secuencia solo con la persona que atiende y otra con el Pájaro, de forma que los mismos luego fueron editados de la misma manera que se editaría material de video.



Lipsync el formulario, Gráfico 36, captura de pantalla, propia autoría

Para todas las animaciones se procedió a dar una introducción y un fin similar para que se denote esta unidad que mantiene con el libro, para este se



Pájaro botando plumas, Gráfico 37, captura de pantalla, propia autoría

utilizó el elemento de un pájaro y las plumas, ya que se tiene un doble sentido a partir de las mismas con relación al autor, el Pájaro, y el uso para la escritura de una pluma.

4.4 Difusión

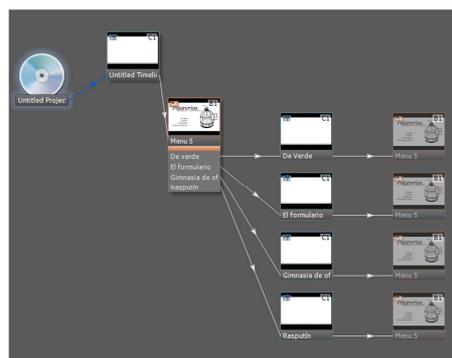
4.4.1 Diseño de menú y navegabilidad



El diseño de portada responde a dos elementos básicos. Como principal el estilo manejado en la portada del libro en sí, y como segundo elemento el no ser capaz de emitir un estilo base ya que como se detalló antes los cuentos

son tan variados que al dar un estilo base se tiende a encasillarlos. Es por esto que se buscó una neutralidad utilizando colores planos y principalmente simbólicos. El estilo se basa en la portada del menú del DVD.

La navegación del disco es sencilla, para empezar se mantiene un video introductorio con la casa editorial y se llega al menú, el menú brinda la opción de ver los 4 videos independientemente y al finalizar cada uno de ellos se retorna al menú principal.



Flujo del DVD, Gráfico 39, captura de pantalla, propia autoría

4.4.2 Diseño de DVD y caja

Todos los elementos de diseño deben ir a la par, es por esto que tanto el DVD como la caja del mismo mantienen una similitud con el diseño del menú, así como su estilo y sus elementos.



Diseño DVD y caja, Gráfico 40, Santiago Barriga, propia autoría

4.4.3 Estrategia

Se planteó a Santillana como método de difusión el implementar un sistema de promoción para la difusión del DVD la entrega que sea de forma gratuita para clientes que realicen una compra mayor a un monto establecido, de esta manera se lo maneja a manera de clientes exclusivos. Así en un futuro al momento de propagar los videos se entregue el DVD a clientes de forma que estos tengan la posibilidad de conocer al libro “Pajarerías” sin leerlo previamente.

Sin dejar de lado el manejo de los mismos videos en la web, subirlos a canales de difusión como son las redes sociales.

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

- El proceso de conversión de un texto escrito a audiovisual, como es el caso del presente trabajo, va estrechamente vinculado a la semiótica y al análisis del texto original. En consecuencia, se trata de un cambio de formato, que conserva como principio el mensaje original, usando herramientas adecuadas, ya sean estas íconos gráficos o auditivos, para que se mantenga una lectura similar. Por lo tanto, se concluye que para implementar dicho traspaso, de lo escrito a lo audiovisual, es indispensable un desglose de la lectura, mediante la sistematización de elementos en función de su relevancia, ya que a la vez que se los clasifica por categorías y por modo de interpretación, se simplifica la tarea.
- Desde hace unos años se ha manejado la figura de book tráiler como método de promoción de libros, no obstante, esta técnica no ha sido explorada ni explotada en el Ecuador, pues no se ha difundido en el mercado y únicamente se ha llegado por medio de publicaciones en internet, obteniendo como resultado una baja socialización de los videos. Concluyendo por tanto, que la implementación debe enfocarse en clientes potenciales, de forma que las ventas aumenten a partir de la atracción que brinden estos videos.

- Si bien es cierto, se puede entender y concebir los videos como una adaptación de determinado texto, por lo general se espera la transcripción del mismo, dejando de lado la significación que pueden aportar a la historia, elementos visuales o auditivos. Como resultado de la validación del producto, la gente entendió y captó de mejor manera, cuando se presentó como primer elemento el video y después la lectura; a diferencia de la presentación, en la que se impartió primero la lectura, en la que la interpretación mental, no coincidía con el video, observándose mayores desacuerdos. Por otra parte, existió mayor aceptación con las imágenes icónicas, que fueron capaces de emitir un contenido menos detallado, pero con mayor nivel de interpretación, a diferencia de imágenes más elaboradas que buscaban similitud con la realidad. Finalmente, cabe señalar que el uso de animación tipográfica para la elaboración de book trailers es muy aceptado ya que vincula directamente el texto en pantalla con el libro.
- Los elementos lingüísticos son una creación mental de la realidad, una interpretación de situaciones que se los entiende a priori por los sentidos, por lo que la adaptación audiovisual se liga directamente con el sentir inicial. Es por eso que la adaptación busca el recrear lo contado en el texto original y llevarlo a los sentidos auditivo y visual, para que otro viva esta experiencia. De esta manera, el proceso de adaptación del texto escrito al audiovisual, va de la mano con la concepción de la realidad, a partir de la lectura de elementos que sean capaces de comunicar acciones puntuales en escenarios determinados. Se dedujo que en este

caso el libro Pajarerías tiene su estilo, el cual está enfocado a patrones, como historias anecdóticas y humorísticas principalmente, por lo que genera una base de cómo se puede tratar el lenguaje audiovisual. Sin embargo por el propio estilo del autor, mantiene independencia en cada artículo.

- El uso de un paquete de diseño que se complementa entre sí, ayuda al usuario a crear todos los elementos de una animación, así como a manejar los archivos puros en cada paso. Para este caso se utilizaron programas compatibles en su totalidad, de forma que al realizar el redibujo e ilustración de personajes, se logró pintar y retocar en otro programa de imagen; de igual manera al llevar los elementos para animarlos en otro programa, no hacía falta exportarlos ya que éste es capaz de leerlo del formato puro. Así ocurrió con la animación, edición y sonorización; en lo que respecta a la elaboración del DVD tuvo que ser exportado, sin embargo hay facilidades cuando se usa el software del mismo proveedor. Concluyendo, el usar programas del mismo proveedor permite obtener mejores resultados, ya que no se codifica en cada momento los archivos.
- Con el uso del programa para elaborar menús de DVD, se pudo aumentar la calidad del producto así como el crecimiento académico personal, el primer ámbito se da por la personalización y el estilo que se puede crear en el DVD a tal punto, que es el propio usuario quien puede modificar cada aspecto del diseño y funciones del menú, lo que se refleja en el producto final. Se habla de crecimiento académico personal debido a que el programa no fue parte de la

formación académica, por lo que se recurrió al autoaprendizaje. Se concluye que el uso de un menú personalizado, brinda al usuario la posibilidad de una mejor presentación del producto, atendiendo las necesidades específicas de cada proyecto.

- El uso del video como método de publicidad para un libro es novedoso, debido a su relativa vigencia en el contexto nacional. En este proceso se debe emplear tanto semiótica como comunicación audiovisual, lo que puede elevar costos de producción, frente a la ganancia que genera la venta de libros de ficción. Es por esto que se concluye que para proyectos similares, es necesario realizar los respectivos estudios de factibilidad que definan el número de productos que permitiría llegar a un punto de equilibrio.

Recomendaciones

- El estudio semiótico a realizar es indispensable para el producto ya que es la base en la selección de material que será elaborado gráfica y auditivamente. Para un buen estudio del mismo se debe tomar en cuenta como factor principal la cultura a la que se va a dirigir este producto, ya que si bien es cierto, el video puede funcionar con otras visiones distintas al que fue planteado, los elementos representativos para la cultura enganchan al espectador y dan esta característica de personalización del producto frente a la persona que lo esté viendo.

- El uso de elementos blancos sobre fondo blanco o el uso de transparencias muy marcadas en lo que es el diseño del libro es llamativo para el espectador, ya que si por un lado puede pasar desapercibido en un inicio, la repetición del mismo llega a provocar curiosidad y la gente busca una explicación del mismo. Por lo que se considera recomendable usar elementos que despierten el interés del público por indagar su respuesta de esta manera además de crear un ejercicio mental se fijan en detalles del mismo producto.
- Es posible que los programas utilizados para su elaboración, tenga funciones las cuales no son aprovechadas por los usuarios, principalmente por desconocimiento de las mismas, dejando de lado facilidades que brinda el software. Es recomendable escoger los programas a utilizar e instruirse en las facilidades y novedades que brinda, para dicho aprendizaje se puede usar tutoriales en la web, así como cursos en línea que imparten los creadores.
- El uso de material Creative Commons, es una buena oportunidad para que todas las personas puedan tener acceso a gráficos, videos, audios, música, etc. Por lo que se recomienda el uso de este, a la vez que si se tiene archivos propios compartirlo con estos derechos, y así ayudar a gente de todo el mundo pueda crear nuevos proyectos de forma legal y con la atribución del caso.
- Para la elaboración de elementos audiovisuales es necesario tomar en cuenta factores que tienen un tiempo de duración especial en relación a otros

documentos, ya que pueden tener la misma complejidad en el material escrito, sin embargo el tiempo que se emplea para desarrollar un audiovisual es mayor, por ejemplo en su elaboración se debe concluir procesos que son parte del producto como post producción o la misma producción, y aunque son parte indispensable, no tiene mayor incidencia en el documento final.

6. GLOSARIO

Animación 2D (digital): Animación realizada a computadora donde se toma en cuenta alto y largo.

Animación 3d: Animación que utiliza alto, ancho y profundidad digital de forma que crea la ilusión de relieve y hundimiento.

Argumento: Concepto que mantiene un signo.

Best sellers: Vocablo ingles que se refiere a un producto de gran éxito y mucha venta.

Cinemas: Unidad mínima del lenguaje audiovisual en semiótica, es decir elementos o cualidades de los mismos.

Cinemorfemas: Significación que brinda los movimientos que se genere en lo audiovisual por lo que se debe analizar la acción del personaje, el movimiento que realice la cámara, etc.

Creative Commons: Modo de protección de los derechos de autor de tal forma que se los libera para hacerlos públicos.

Decisigno: Relación que se obtiene de la lectura de dos signos a la par.

Diacrónico: Lectura que se tiene de un signo en relación a la evolución de la sociedad.

Dicción: Manera de hablar o escribir, considerada como buena o mala por el empleo acertado o desacertado de las palabras y construcciones.

Diegéticos: Elementos que suceden ese momento en pantalla, de forma que se los está viendo y escuchando.

Digitalizando: Conversión por la cual un elemento se guarda en el computador.

Estilización: Interpretar convencionalmente la forma de un objeto, haciendo más delicados y finos sus rasgos.

Folley: Técnica sonora la cual consiste en realizar todos los sonidos del video en estudio para montarlos en postproducción.

Homosustancial: Que mantienen una misma sustancia principal.

Interpretamen: Concepto que se maneja alrededor del signo.

Línea Adobe®: Paquete de programas especializados en edición, usados principalmente por áreas de diseño gráfico, multimedia y audiovisual.

Lip-sync: Técnica mediante la cual mediante la sincronización de los labios con el sonido se crea la ilusión de que el personaje hable.

Magazine motion: Técnica de animación que utiliza recortes de revistas para su contenido.

Morfológicos: Referente a la forma, en lo audiovisual todo lo referente a luces, color, y demás elementos que puedan ser característicos.

Narración en off: Voz que relata la historia sin ser visto en pantalla quien lo dice.

Pragmático: Alteración que pueda acarrear a partir de sus orígenes así como la relación que pueda arrastrar a sus semejantes.

Praxinoscopio: Aparato que aparenta el movimiento de una imagen, inventado por Émile Reynaud en 1877.

Primariedad: Cualidad del objeto, algo existente real o una ley general.

Puppet Tool: Herramienta utilizada en After Effects CS4 ® la misma que permite mover a los personajes según puntos o nodos antes situados.

Rema: El signo como tal, y el enunciado que se forma a partir de este, es el significante que resulta al leerlo.

Rotoscopía: Técnica en la cual un elemento es redibujado cuadro a cuadro para conseguir un movimiento más fluido y real.

Secundariedad: Relación del signo con algún carácter que lo compone.

Semántica: Signo de forma aislada, es decir en relación a lo que significa por sí solo.

Sincrónico: La lectura del signo tomando en cuenta la sociedad como un sistema que manipula el signo en relación a su temporalidad y en relación a cuándo y fue empleado.

Sintáctica: Relación que guarda con otros signos, es decir con su entorno.

Stop motion: Técnica utilizada para animar en la cual, mediante una serie de fotografías en secuencia se crea la ilusión de movimiento.

Story Board: Graficación del guión por planos, de forma que se dibuje los planos a utilizar.

Tercereidad: Relación que guarda este con otro objeto o con el interpretante.

Tipográfica: Referente al tipo de letra utilizado o a la letra en sí.

Top of mind: Término inglés el cual se usa para referirse al primer producto que recuerda un consumidor promedio.

Traumatropo: Juguete que reproduce el movimiento mediante dos imágenes, fue inventado por John Ayrton Paris en 1824.

Vectores: Método de realizar, transportar y almacenar gráficos mediante el uso de puntos y vértices los cuales forman el dibujo final.

7. BIBLIOGRAFÍA

1. Adrian Picon (2004), El Marketing en la vida diaria, 6ª edición, Mc Graw Hill.
2. Alonso M. Y Saladrigas, H. (2006). Teoría de la Comunicación. Una introducción a su estudio, Pablo de la Torriente, La Habana.
3. Arrieta A. M. (2009). Acerca de la Cibercultura, Pontificia Universidad Javeriana, edición digital.
4. Charles Peirce (1903), Nomenclatura y divisiones de las relaciones triádicas, hasta donde están determinadas, edición digital.
5. Charles Peirce (1986), La ciencia de la semiótica, Nueva Visión, Buenos Aires.
6. Ferdinand Saussure (1973), Curso de Lingüística General, Editorial Ciencias Sociales, La Habana.
7. Frank Thomas, Ollie Johnston, The illusion of life: Disney animation, Hyperion, 1995
8. Howard Beckerman (2003), y, Allworth Press, Canadá.
9. Immanuel Kant (1993), Crítica del Juicio, Losada 3ra. Edición.
10. Jaume Duran y Palmira Go (2008), El cine de animación norteamericano y El cine mudo, UOC, Barcelona.
11. Lorenzo Vilches (1983), La Lectura de la Imagen: Prensa, Cine, Televisión, Paidós Ibérica, Barcelona.
12. Neyla Pardo Abril y Mireya Cisneros (1996), Lenguaje y escritura: una visión interdisciplinaria, THESAURUS.
13. Rafael Muñiz (2008), Marketing en el siglo XXI, 2ª edición, Centro de Estudios Financieros.
14. Richard Williams (2009), The animator's survival kit, Faber & Faber.

15. Rick Parent (2008), *Computer Animation: Algorithms and Techniques*, Morgan Kaufmann, USA.
16. Roland Barthes (1971), *Elementos de Semiología*, A. Corazón, Madrid.
17. Roland Barthes (1978), *Análisis estructural del relato*, Ed. Tiempo Contemporáneo.
18. Sandra Guadalupe Martínez de la Peña (2003), *Impacto de las tecnologías de la Información (Data Warehouse, CRM e Internet) en la Mercadotecnia*. Publicación Documentos TEC, ITESM. México.
19. Stanton, W, Etzel, M. y Walker, B. (2007). *Fundamentos de Marketing*. McGraw-Hill Interamericana.
20. Tony White (2006), *Animation Form pencil to pixel*, Jordan Hill, USA.
21. Umberto Eco (1997), *Arte y Belleza en la estética medieval*, Lumen, Barcelona.
22. Umberto Eco (2004), *El público puede luchar y vencer a la televisión. El Mundo*, edición digital.
23. Umberto Eco (1964), *Apocalípticos e Integrados*, Debolsillo, Barcelona.
24. Umberto Eco (1968), *La estructura ausente*, Random House Mondadori, Madrid.
25. Umberto Eco (1971), *Signo*, edición digital.
26. Umberto Eco (1975), *Tratado de semiótica general*. Lumen, España.
27. Umberto Eco (1984), *Semiótica y filosofía del lenguaje*, Lumen, España.
28. Umberto Eco (1989), *El signo de los tres*, Lumen, Barcelona.
29. Umberto Eco (1999), *La estrategia de la ilusión*, Lumen, Barcelona.
30. Umberto Eco (2009), *Cultura y semiótica*, Círculo de Bellas Artes, Madrid.
31. W J T Mitchell (1994), *Teoría de la imagen*, Akal, Madrid.

7.1. Linkografía

1. http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras18/textos3/sec_10.html
2. <http://naldzgraphics.net/tutorials/50-most-amazing-adobe-after-effects-tutorials-you-need-to-learn/>
3. <http://personal.telefonica.terra.es/web/mir/ferran/semiotica.htm>
4. <http://semioticaaudiovisual.blogspot.com/search?updated-max=2012-05-10T08:55:00-07:00&max-results=2>
5. <http://tv.adobe.com/show/learn-encore-cs4/>
6. <http://www.animation.dreamers.com/clases/>
7. http://www.asaeca.org/imagofagia/sitio/index.php?option=com_content&view=article&id=114%3Auna-mirada-sobre-la-semiotica-de-los-lenguajes-audiovisuales&catid=35&Itemid=71
8. <http://www.nombrefalso.com.ar/umberto-eco-y-el-analisis-semiotico-estructural-de-los-fenomenos-socioculturales/>
9. <http://www.paginatrece.com/mundo-book-trailer/>
10. <http://www.abc.es/videos-cultura/20110718/booktrailer-nueva-manera-promocionar-1062851001001.html>
11. <http://www.lanacion.com.ar/1377386-el-furor-de-los-book-trailers>
12. <http://www.elania-trebor.com/2008/10/qu-es-un-book-trailer.html>
13. <http://www.sobreedicion.com/post/695397351/un-book-trailer-puede-llegar-a-ser-una-herramienta>
14. <http://brendacoulter.blogspot.com/2007/06/promoting-your-novel-how-to-make-book.html>
15. <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/185/18501721.pdf>

8. ANEXOS

ANEXO 1 HISTORIAS SELECCIONADAS DEL LIBRO PAJARERÍAS

De verde

Todo comenzó con la idea de pintar una banquita que yacía en un rincón del jardín de la casa. Es una banca chiquita, de tiras de madera, que por haber permanecido mucho tiempo a la intemperie se había deteriorado. En un acto de caridad bancaria decidimos pintarla y comenzamos a buscar un consenso sobre el color: el Samuel se inclinaba por el amarillo, la Valentina por el morado, la Cata por el verde y yo por el rojo. En sucesivas votaciones fueron alineándose las fuerzas y tras fracasar mi negociación tendiente a cambiar chicles y helados por votos (si en el Congreso resultaba el sistema, ¿por qué no iba a funcionar en la democracia de mi hogar?), el verde terminó imponiéndose por tres a uno.

Por unanimidad, en cambio, fui delegado para comprar la pintura. La dependienta de la ferretería me dio a escoger entre una amplia gama de verdes, que iban desde un perico fosforescente hasta el aguacate. Yo seleccioné un «tropical», que me pareció más sobrio, y salí cargado de dos galones y cuatro brochas carísimas.

Cuando regresé, mi familia me esperaba ilusionada: la perspectiva de que todos pasáramos un sábado consagrados a la noble labor de la pintura nos hacía sentir unos auténticos artistas. Con furor iniciamos la tarea de cambiar la fisionomía de la

banquita que, en menos de lo que canta un gallo, quedó reluciente. Y, para ser franco, muy señorial en su tono verde.

Dimos varias vueltas alrededor de la banca, en una acción más propia de los insolventes que de los artistas famosos, y hasta estampamos en el reverso de una de las tablitas nuestras firmas, esperanzados en que, con el transcurso de los años, sucediera con nuestra obra lo mismo que con los cuadros de Gauguin.

Con las brochas aún chorreantes en la mano, nos quedamos viendo las caras sin saber qué hacer con los dos galones de pintura que aún sobraban casi íntegros.

«Voy a pintar la estantería de mi cuarto», dijo la Valentina. «Y yo mi cama», dijo el Samuel. «Y yo las puertas», dijo la Cata. Y yo me dejé tentar por los marcos de las ventanas.

A media mañana, nuestra casa reverdecía.

Así y todo, aún quedaban por gastar un galón entero de pintura, a pesar de que los pelos de la Valentina lucían también un envidiable verdor y la cara del Samuel tenían el exacto color de las Tortugas Ninja. Como si nos hubiéramos puesto de acuerdo, los cuatro arremetimos contra las estanterías de la cocina que, como podrá suponerse, quedaron todas, en un santiamén como espinaca.

Sin embargo, después de dar una revisión general a nuestra labor, notamos que había varias fallas que se habían ido deslizando a lo largo del éxtasis pictórico, cuyo remedio exigía una inmediata atención. Volé a la ferretería por más pintura.

Regresé con dos galones adicionales. Coger las fallas ocupó medio galón. El uno y medio restante (mi teoría era que la pintura de óleo tenía que consumirse inmediatamente porque si no se dañaba) fue frenéticamente gastado en algunos muebles de baño, una mesa, dos persianas, una escalerilla y una pelota de básquet del Samuel, con lo cual por fin se agotó la existencia de la pintura.

Al hacer un balance de la jornada, resolvimos que nuestra casa lucía la triste condición de víctima de un ataque agudo de clorofila.

Ahora estamos empeñados en la ímproba tarea de dejar solo ciertos elementos verdes y el resto taparlo con otro color. Pero me da pánico pensar que si aparezco con los cuatro galones de pintura blanca que compré, nuestra casa termine empalideciendo tanto como mi cara cuando la dependienta de la ferretería me respondió con un insoportable tonito de burla y autosuficiencia, que era una estupidez pensar que la pintura, una vez abierta tenía que ser utilizada toda inmediatamente.

El formulario

- Señor, su tarjeta está vencida - me dijo la cajera a quien se la presenté sin saber que estaba vencida.

Se me unió el cielo con la tierra porque, por la manera en que me miró la chica, me pareció que el delito era gravísimo y denotaba un explícito deseo de hacer trampa

para, con esa tarjeta vencida, obtener el beneficio del descuento que me daba el hecho de presentar una tarjeta no vencida.

- ¡Ay!, señorita - le dije -, le juro que no me había dado cuenta, ¿y ahora qué hago?

Me respondió, muy solícita, que tenía que llenar un formulario de renovación y que, si quería, ella me podía ayudar.

- Muchas gracias. Le dije. (Lo que no le dije fue que odiaba los formularios y que me volvía muy torpe, casi un idiota, cuando tenía que responder las preguntas más sencillas).

Con el formulario sobre el mostrador y un esferográfico en la mano, comenzó a preguntarme algunos datos: Nombre, número de cédula de identidad, fecha de nacimiento, estado civil, profesión, dirección del domicilio, teléfonos.

De pronto, sin previo aviso, las preguntas fueron adquiriendo otro matiz y, por lo mismo, empezaron a causar vacilación en las réplicas, porque me parecían completamente ajenas al destino que iba a tener la tarjeta que había dado origen al interrogatorio. Por eso, cuando la señorita me inquirió sobre mis pasatiempos, le repliqué, cortante, que ninguno. Me alzó a ver la señorita con unos ojos de «no sea bestia, alguno debe tener», y yo me mantuve en mis trece:

- Soy - le dije - el tipo más despasatiempado que existe.

(Y es que, hasta ese instante, consideraba que los pasatiempos eran míos y nada más que míos y que la señorita no tenía por qué enterarse de mis pasatiempos).

- ¿Le parece bien si pongo lectura? - me pregunto la señorita con una condescendencia que halagó mi vanidad. Pensé que le había bastado una sola ojeada para descubrir que frente a sí tenía a un intelectual lleno de sabiduría no sólo sobre literatura sino sobre cocina, ciencia espacial y horóscopo. Cuando me disponía a responderle que sí, que claro, añadió:

- ¿O pongo deporte?

Ante la disyuntiva de verme disminuido no sólo en el formulario sino también en mi autoestima, le dije que no más faltara, que pusiera lectura.

Escribió «lectura» sin mucha convicción (lo cual hirió profundamente mi susceptibilidad) y soltó la siguiente pregunta a boca de jarro, como la cosa más natural del mundo:

-¿Tiene mascotas?

-¿Tiene qué? - le contesté

- Mascotas - repitió

Y aclaró, por si no había comprendido el significado del término:

- Algún animalito al que cuide, un perro, un gato, un canario.

Le dije que sí, que tenía dos hijitos, ambos mayores de veinte años, a quienes saco a pasear regularmente por el parque para que hagan sus necesidades. Y añadí:

- El uno se llama Tarzán y la otra Bobby.

Cuando, cabizbajo, regresé a la casa le conté a la Cata que había reprobado el examen para la renovación de mi tarjeta, me dijo que no me preocupara, que podía usar la suya porque ella había contestado que como mascota tenía un pájaro que anda suelto por la casa, come en la mesa, ve televisión, se acuesta en su cama y padece de insomnio.

- Y lo peor - añadió - es que a mí la señorita sí me creyó.

Gimnasia de oficinistas

Me quedé absorto al leer que es posible que los oficinistas puedan hacer gimnasia sin moverse de su escritorio. El texto era una suerte de manual para quien permanece sentado estuviera en la capacidad de accionar las vértebras lumbares, incrementar su torrente sanguíneo, flexionar las piernas, los pies, el cuello y la boca.

A más de inútil, el tal opúsculo me pareció que partía de un gran desconocimiento de la realidad, porque - después de largas observaciones - he llegado a la conclusión de que los oficinistas son los seres que más ejercicio físico hacen.

En realidad, pestos comienzan su ejercicio muy por la mañana, el instante en que el despertador los obliga a dar un salto largo desde la cama hasta el baño, contorsionarse mientras, al mismo tiempo, se afeitan, se lavan los dientes y se despojan del pijama para ingresar a la ducha, donde comienzan a encogerse en el propio terreno por el

chorro de agua helada que les hace lanzar, a todo pulmón, la eterna pregunta sin respuesta: «¿Quién carajo se volvió a gastar toda el agua caliente?».

Ateridos, atraviesan los aposentos a toda carrera con la mitad de las prendas de vestir en la mano y, a su paso por la cocina, se zampan una taza de café tan hirviente que les hace inflar los cachetes y dar pequeños saltitos en un pie al sentir cómo el líquido se va resbalando por el esófago, desollándolo.

Una vez en el auto, comienzan a buscar desesperadamente las llaves que ponen en marcha el motor, sin dejar de aprovechar los compulsivos enviones de sus manos para calzarse el zapato derecho, alisarse el pelo, abrocharse los botones de la camisa, anudarse la corbata y cerrarse la bragueta, un lugar del pantalón donde generalmente yacen, bamboleantes, las ansiadas llaves.

Como si siguiera el diablo, comienza a tratar en el auto a cien kilómetros por horas, saltan los obstáculos de uno que otro semáforo en rojo, presionan intermitentemente sus dedos sobre el pito y abren la boca para inhalar el aire que los dejará exhalar la mandada a la mierda al estúpido ese que les cierra el paso.

Desesperadamente dan varias vueltas alrededor de la manzana en busca de estacionamiento hasta que, al fin encuentran un minúsculo espacio que los obliga a hacer sucesivos quiebres del volante hacia la derecha y hacia la izquierda, lo cual fortifica sus bíceps y tríceps, a tal punto que el botón del puño derecho de la camisa salta como un cañonazo con destino incierto, tras rebotar furiosamente en el

parabrisas. La búsqueda del botón los impulsa a agacharse para escudriñar en los intersticios de los asientos.

Desaforados ganan la vereda, jadeantes entran al edificio donde está su oficina y, enervados por la tortuosa espera del ascensor, resuelven derrotar a la adversidad por las escaleras, en un último esfuerzo que resultaría excesivo hasta por un cultor de pentatlón.

El instante en que llegan a su escritorio, con el último resuello se dejan caer, exánimes, en la silla, en espera de que las palpitations cardíacas retornen a su ritmo normal, los músculos se relajen y la mente se disipe, al tiempo que suplican secretamente que no suene el teléfono, no tengan ningún papel que firmar o revisar ni, peor, llegue alguna visita que los obligue a ponerse de pie para recibirla.

Bien ganado tienen los pobres su descanso en las subsiguientes ocho horas laborables.

Rasputín

Me mandaron de deber averiguar quién fue: Rasputín.

¿Me pueden ayudar?

f) Alumna desesperada del paralelo A.

Querida Alumna desesperada del Paralelo A:

Durante el imperio del zar Nicolás II y la zaina (que se llamaba así porque tenía un sabor dulce pero artificial. ¡Ay, no, qué bruto!, ésa era la sacarina y no creo que tenga nada que ver con los rusos) había un monje que se llamaba Rasputín, en cuyas manos quedó la salud del hijo menor de la pareja, que sufría de hemofilia.

Rasputín logró controlar la enfermedad del niño, al tiempo que ganaba poder y saltaba de lecho en lecho, convirtiendo en rasputinas a muchas señoras de la nobleza.

Los descendientes de Rasputín se quitaron el ras del apellido porque sus enemigos políticos, luego de haber dado muerte al monje, les gritaban: “Ras, ras, chis, pun” y no “Ras, ras, putín”, como hubiera sido lo deseado por ellos. Tal fue la cantidad, no sólo en Rusia sino en todo el mundo, y la mayoría son primeros ministros. Los que no, son segundos ministros. Y hasta terceros ministros. Pero, al fin y al cabo, ministros todos.

Con estos antecedentes, vayan a un libro de Historia y copie la biografía de cualquiera de ellos, que dará igual y la profesora le pondrá 20/20.

Para mayor abundamiento, puede consultar la siguiente bibliografía:

From Russia with love, de Ian Fleming

Parusia, de José Rumazo González

ANEXO 2 FORMATO ENTREVISTAS

Enfoque y preguntas a realizar en las encuestas:

Verónica Mosquera, responsable de ventas y comunicación de Santillana

¿Tienes conocimiento sobre publicaciones anteriores de algún video por parte de Santillana o una casa editorial de libros?

¿Cuál es el impacto que se espera con el proyecto?

¿Estética y visualmente debería tener algún elemento específico las animaciones?

¿Existen restricciones por parte del Santillana para los videos animados a realizar?

Si tuvieras que escoger un artículo de libro de pajarerías, ¿Cuál escogerías?

Francisco Febres Cordero, Autor del libro

¿Cómo se pueden adecuar un texto tuyo de palabras a imágenes?

¿Con qué características ves un artículo tuyo en animaciones?

En lo que respecta a la narración, ¿Lo imaginas con un narrador o con diálogos de los personajes?

¿Algún artículo en especial que te gustaría que sea realizado en animación?

Uno de los artículos que me gustaría adaptar a lenguaje audiovisual aparecen: La Cata, el Samuel y la Valentina, ¿Me podrías describir como son para visualizarlos de mejor forma?

ANEXO 3 ENTREVISTA A VERÓNICA MOSQUERA

Verónica Mosquera

Comunicación y Marketing

Santillana

Bueno, primero un poco para introducir en esto, con el tema de las animaciones que voy a realizar, en función de una manera publicitaria del libro pajarerías de Francisco Febres Cordero, te voy a hacer unas preguntas como responsable en Santillana en lo que es Comunicación.

¿Existen videos anteriores en Santillana o en otras casa editoriales?

Sí. De hecho ahora una de las herramientas que utiliza el marketing editoriales es hacer book trailers de varios libros, hay personas que están de acuerdo con eso y otras que no, no, ya depende de cómo lo tomen. A nosotros nos parece que es otra manera de acercarse al libro de promocionarlo, que es abrir la puerta a esa historia desde otro registro no. Entonces si existen, vienen siendo comunes desde, que será, hace unos 3 años aproximadamente. Antes igual, antes de esto igual se hacía videos de libros pero se utilizaban básicamente en las presentaciones y no de manera publicitaria. Ahora si tu entras a la página web de alfaguara, o de suma de letras o de Aguilar, encuentras book trailers muy bonitos, que ya, representan una ventana al libro nada más, una pequeña pequeñísima lectura o aproximación de lo que va a ser la historia de lo que

van a tener los lectores en sus manos, entonces si se utilizan ya este tipo de videos, cortos no, pero hay.

¿Estos videos son difundidos de alguna manera o se los tiene solo en la página web?

Sabes que la mejor manera de difusión es el YouTube y aparte del YouTube las redes sociales, y también aparte de las redes sociales la página web no. Entonces por ahí, si tienen muchas visitas estos videos. No se distribuyen de otra manera, no en televisión ni nada por el estilo.

De ahí, no sé, enfocándonos más exclusivamente en este proyecto, me podrías decir

¿Cuál es el impacto que crees que se va a dar mediante, bueno en este caso los videos que se los entrega directamente al cliente no? ¿Entonces desde este punto crees que tenga un impacto mayor del que se pueda dar en la web?

Claro, si puede llamar mucho la atención, tu sabes que estamos en una época audiovisual, las personas se guían mucho por esto, tú te das cuenta que cuando un artículo no tiene alguna imagen la gente casi no lo lee, o cuando una página web ahora no tiene algo de animación por lo menos la visita no dura mucho no, entonces, si va a atraer, los book trailers si atraen mucho a los que visitan las páginas y si puede tener un efecto positivo en la promoción del libro, por supuesto. Ahora yo creo que las editoriales no acuden a esto y no para todos los libros por que hacer un book trailer es muy costoso, obviamente no puedes hacer un book trailer como un video casero, hay ocasiones que si han hecho ha quedado muy bien, pero no siempre puedes hacer eso. Desde el momento que ya involucra un mínimo de producción y de edición

el video empieza a subir de costo. Entonces eso es algo que las editoriales, en países como el nuestro no pueden asumir, ese tipo de costo para el libro, alguna vez te explicaba que el mercado no es suficientemente grande como para provocar unas ventas masivas del libro, ni ventas grandes siguiera, y entonces es por eso que la cuenta del libro, es por eso que las ventas no dan para asumir el costo de un book trailer, de otra manera sería ideal.

¿Por parte de lo que es Santillana existen algunos elementos estéticos o visuales que deberían tener las animaciones en sí?

Si, bueno, nosotros de manera corporativa si tenemos que cuidar y nos llaman a cuidar muchísimo la imagen. Corporativamente tenemos colores básicos que debemos que manejar, tenemos nuestros logotipos los logotipos de cada sello editorial. Incluso un manual de uso de fotografías para nuestros textos o publicidades, no. Pero en el caso de una novela además de, obviamente se tienen que cuidar que la fotografía del video que las imágenes del video sean imágenes claras nítidas de calidad, que sean una buenas tomas unas imágenes llamativas por supuesto no, pero cada libro encierra un mundo diferente, y esas imágenes tienen que acoplarse a la historia, o sea al tiempo que transcurre la historia, a sus personajes, o ser bastante simbólica no. Podría tomar algunos símbolos que utilice el autor en la novela para hacer esto. Esto en el caso novelas, en el caso de los libros como Aguilar Como el de Pajarerías que está publicado en ese sello, podría entrar una entrevista al autor, lo único que necesitamos siempre es que las tomas sean muy bien hechas, que el video guarde una línea de calidad que no se pueda discutir. La calidad tienen que ser buena,

las imágenes buenas, nítidas, bien hechas las tomas, eso es indiscutible, bueno de ahí ya en el caso de cada libro, cada libro se irá por rumbos diferentes no, eso es muy distinto a lo que hacemos de manera corporativa, ya en otras líneas de negocio que también tenemos que cuidar mucho la fotografía pero ya visualizamos otras cosas, otro tipo de imágenes.

¿Bueno de ahí un poco lo contrario a esto, restricciones que se den a partir de Santillana de que no se puede utilizar o como no puede ir un video?

Bueno, supongo que si se ve un video mal hecho, mal editado, de mala calidad donde no funciona el audio, no podría ser un video que se presente con nuestro sello editorial, porque estaría hablando de nosotros, entonces un video que no tenga los mínimos requisitos de calidad, no podría llevar nuestro sello de calidad, porque estaría perjudicándonos como marca.

Ya, bueno, no sé si has tenido la oportunidad de leer el libro pajarerías, ¿Si tuvieras que escoger un artículo cual sería?

En realidad, depende mucho de cada persona de cual le haya gustado más no, y por donde quieras llevarlo al libro, porque hay una cosa que les caracteriza a estos artículos que, que cuando se editaron se le, se tuvo mucho mucho cuidado que ninguno de estos artículos sea político, porque queríamos un libro exclusivamente de humor, como lo llamaría, humor social o como sea, pero solo humor, tratamos de que no se mezcle aquí la política, para que incluso no se haga un libro polémico, sino que sea un libro que se pueda disfrutar por todo el mundo. Entonces como vez tiene

diferentes apartados, Los pecados solitarios y otros deslices, Cosas de mayores, Los enfermos somos gente sana, otros aleteos, estos títulos, son de publicaciones anteriores, y otros aleteos es el título de publicaciones de artículos que solo habían aparecido en medios de comunicación como el Universo o el Hoy, y que todavía no habían sido publicadas en un libro. Estos ya habían sido publicados en un libro como una antología, entonces de estos se escogió los mejores y los que no estaban cargados de un tema político, entonces en realidad todos son chistosos no, puede ser cualquiera, La vaca de los libros a la vida, este, cual más, es que hablan de temas muy diversos, el libro es como el tema dice, Pajarerías del pájaro, que se yo, en realidad son temas muy diferentes, le encuentro justamente por eso como complicado hacer un video por que la ser artículos tan diversos, de temas tan diversos, que es difícil encontrar uno que englobe todo, en todos hay humor, pero son diferentes temas, Tal vez el video podría arrancar de una entrevista al Pájaro, y por ahí ir mezclando un poquito un poquito de varios, capítulos, por lo menos uno de cada uno de os apartados, Los pecados solitarios y otros deslices, Cosas de mayores, Los enfermos somos gente sana, otros aleteos, porque realmente son muy diversos, muy diversos. Ahora todo hablan de la vida cotidiana, en eso, tal vez por ahí se podría encontrar una línea de, un tema, un tema como un por lo menos no, desde A la mierda los brócolis, Esos malditos números, La pizza, Los hijos son los padres, en realidad habla de la vida cotidiana no, habla también de las familias de los matrimonios, de las apariencias, de la sociedad no, de la sociedad como trata de guardar las apariencias, habla también del lenguaje, hay varios artículos que hablan sobre el lenguaje, que también es súper interesante y lindo, aparte de eso habla también de muchas otras

cosas no. Creo que las dos líneas principales son el lenguaje y por otro lado la vida cotidiana, la vida de familia, y por otro lado, también, entonces no son dos, son tres, y de la sociedad y las apariencias, entonces tal vez por ahí podrías ir; en general no, porque igual sigue habiendo diversidad, por ahí encuentras otras cositas, entonces yo creo que va por ahí, definir uno, escoger uno sería arriesgado, difícil.

Bueno en cuestión del cuento como tal, ¿Tú lo vez con algún estilo de animación en específico?

Si, podría ir como, yo le vería como un a animación para los textos por ejemplo, se me ocurre que las palabras vayan llegando y se acomoden junto a las otras así medio chuequitas y que vayan llegando poco a poco, o recurrir a algún elemento, tal vez un poco previsible pero que si puede haber como por ejemplo plumas hojas. La pluma es muy simbólica en el caso del pájaro por que apunta tanto al bolígrafo o un esfero como a una pluma de pájaro no, que tiene que ver con su nombre, entonces la pluma es un elemento muy característico de él, pero aparte también podrías jugar con textos, las letras no, la tipografía, hacer como que vayan llegando poco a poco, coger un objeto de los artículos que elijas tomas algún objeto muy simbólico, que se yo, e ilustrarlo con eso, pero creo que si sería como esencial escuchar la voz del Pájaro, o hacerle una entrevista o hacer una edición entre la voz del Pájaro y los videos, si me parece que sería importante, porque este si es el caso en que el autor es el libro, esto es esencial no, es la vida del Pájaro, el pensamiento del Pájaro, entonces, el autor tiene que estar ahí.

Fin.

ANEXO 4 ENTREVISTA A FRANCISCO FEBRES CORDERO

Francisco, el Pájaro, Febres Cordero

Autor del libro Pajarerías

Bueno, para empezar, lo que se busca es lograr que la gente tenga una idea del libro sin que lo haya leído antes.

Así es.

En relación a esto lo que quería saber dese tu punto vista de qué forma se puede llevar a un lenguaje audio visual los artículos escritos en el libro

No tengo ni idea porque no conozco el mundo audiovisual, no es mi campo, entonces no sé cómo podría hacerlo.

No sé si tienes algunas características de cómo se te ocurre que puedan ser las imágenes. Es decir, tipo de color, algún estilo de animación.

Bueno yo creo que eso debería entrar en el ámbito de cada artículo, me parece que existen artículos que son más visualizables que otros, Entonces ahí más depende de ti que a mí. Entonces no se me ocurre este momento este artículo que se llama de verde, este es un artículo que puede graficarse más fácilmente que otros.

Entonces a la final dependería de cada artículo, ya que cada uno es un mundo aparte.

Si, y aparte es como te dije, yo no manejo lo que es el lenguaje audiovisual. A pesar de que cuando escribo me imagino el ámbito, pero lo mío solo llega hasta la escritura, no hacia el terreno audiovisual.

En lo que se refiere a la narración, ya que estos son artículos narrados en primera persona, tú los imaginas con una voz que narre los mismos, o que cada personaje los cuente.

Yo me imagino que más bien deben ser los personajes los que deben ir narrando no, entonces desde los diálogos de las historias o partiendo de fragmentos de las historias, más le veo que sean los personajes los que narren, a ver algo como una voz omnisciente.

Tienes algún artículo preferido para ser llevado a audiovisual.

A mi este de los pecados solitarios me parece que se presta, el de los ingleses también, el del deporte, este que te decía el de verde, el que llama y cuelga. Quizá algunos fragmentos de las canciones.

Bueno ahí me parecería, por ahí me parecería. Hay algunos que son más visuales.

Y Hay alguno en específico que te llame la atención de estos o todos por igual.

Tienes por ahí algún preferido o algo

No, la verdad no. Preferido ninguno.

Bueno la siguiente pregunta se va más por el lado personal, en medio de los artículos parecen la Cata, el Samuel y la Valentina. Entonces desde aquí parte, Tienes algún

problema que según los relatos ellos salgan en las animaciones. Teniendo en cuenta esto ver si tienes algún problema

Con esto del Samuel y la Valentina es distinta la cosa porque cuando yo escribo esto ellos eran unos niños, ahora ya me hicieron abuelo. Entonces la parte que narro de ellos es la infancia básicamente. Ellos han variado mucho con el tiempo, ahí recojo un fragmento de su vida. Con respecto a la Cata han pasado 30 o 25 años de eso, entonces ella también a envejecido como todos, Entonces en los cuentos pueden ver solo cuando mis hijos eran niños, con esas inquietudes de niños, con esa ingenuidad, con esa relación frente al mundo, frente a los padres. Que me imagino yo es la relación que tienen todos los niños, con esas inquietudes que tienen los niños frente a la vida, frente a la cotidianidad.

Con Verónica Mosquera, de Santillana, hablábamos que sería interesante que tu salieras de alguna forma en los videos, puede ser haciendo una introducción o de forma auditiva con la narración, estarías dispuesto a ayudarme con la narración de fragmentos, porque hay que adecuar todo por lo que es audiovisual.

Claro, yo no tendría problema. Más que nada en la lectura de lo que sería ciertos pasajes del libro porque me imagino la... más bien no me imagino que vas a hacer con la visualización si me vas a convertir en un pájaro, si mi casa será un nido, no sé. Puede ser que hagas un personaje caricaturizado, es que eso depende más de ti que de mí, es que es como tú te imaginas, yo no me imagino. No tengo esa virtud. Pero

obviamente me gusta esta idea y estoy dispuesto a poyarte en lo que pueda. Con mucho gusto.

Muchas gracias. Bueno eso sería todo.

Fin

ANEXO 5 STORY BOARD

RASPUTIN



ESC. 1

VIDEO Niña escribe, primer plano

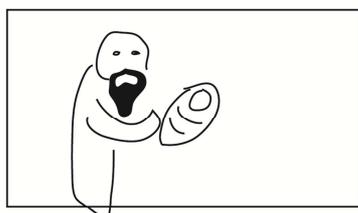
AUDIO Me mandaron de deber averiguar quién fue: Rasputín.
¿Me pueden ayudar?
f) Alumna desesperada del paralelo A



ESC. 2

VIDEO Anima como entra un catillo ruso y los nombres Zar y Zarina

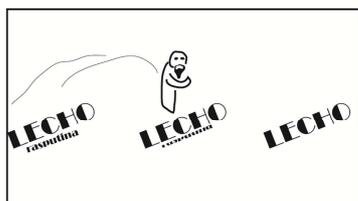
AUDIO Querida Alumna desesperada del Paralelo A:
Durante el imperio del zar Nicolás II y la zaina



ESC. 3

VIDEO Aparece Rasputin y el niño a quien cuida

AUDIO había un monje que se llamaba Rasputín, en cuyas manos quedó la salud del hijo menor de la pareja, que sufría de hemofilia



ESC. 4

VIDEO Personaje Rasputin salta en cada palabra, al saltar aparece la palabra "rasputina"

AUDIO Rasputín logró controlar la enfermedad del niño, al tiempo que ganaba poder y saltaba de lecho en lecho, convirtiendo en rasputinas a muchas señoras de la nobleza.

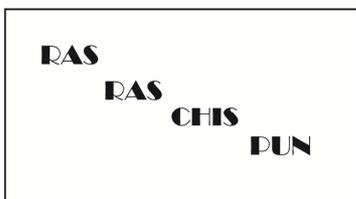


ESC. 5

VIDEO Movimiento del texto y desvanecimiento según el audio

AUDIO Los descendientes de Rasputín se quitaron el ras del apellido porque sus enemigos políticos, luego de haber dado muerte al monje,

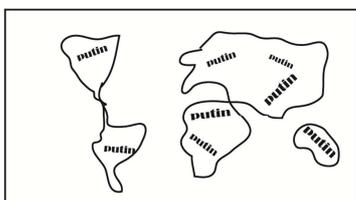
RASPUTIN



ESC. 6

VIDEO Cae y se resaltan las palabras Raschispun y Rasputin

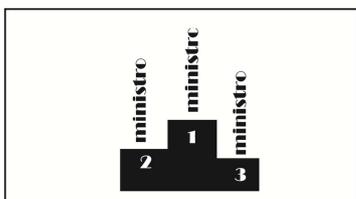
AUDIO les gritaban: "Ras, ras, chis, pun" y no "Ras, ras, putín", como hubiera sido lo deseado por ellos.



ESC. 7

VIDEO zoom out, en el mapamundi aparecen muchos "putin"

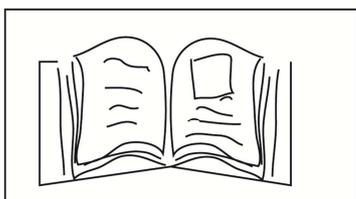
AUDIO Tal fue la cantidad, no sólo en Rusia sino en todo el mundo, y la mayoría son primeros ministros.



ESC. 8

VIDEO aparecen "ministro" con forma de persona sobre un podio

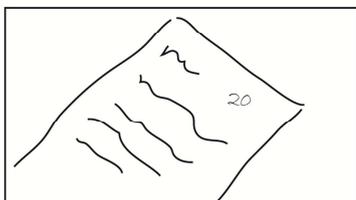
AUDIO Los que no, son segundos ministros. Y hasta terceros ministros. Pero, al fin y al cabo, ministros todos.



ESC. 9

VIDEO aparece un libro con informacion de Rasputin

AUDIO Con estos antecedentes, vayan a un libro de Historia y copie la biografía de cualquiera de ellos,



ESC. 10

VIDEO el texto se vuelve una hoja de cuaderno y se escribe un 20

AUDIO que dará igual y la profesora le pondrá 20/20.

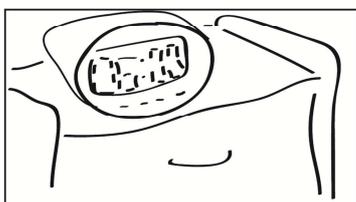
GIMNASIA DE OFICINA



ESC. 1

VIDEO Persona sentada frente a una computadora

AUDIO Me quedé absorto al leer que es posible que los oficinistas puedan hacer gimnasia sin moverse de su escritorio. A más de inútil, el tal opúsculo me pareció que partía de un gran desconocimiento de la realidad, porque he llegado a la conclusión de que los oficinistas son los seres que más ejercicio físico hacen.



ESC. 2

VIDEO despertador suena

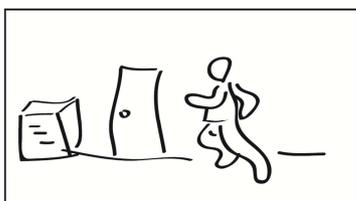
AUDIO



ESC. 3

VIDEO cara del personaje, aparecen varias manos de él aseandose

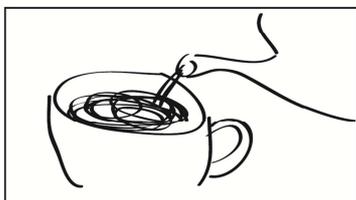
AUDIO



ESC 4.

VIDEO personaje corre por la casa

AUDIO

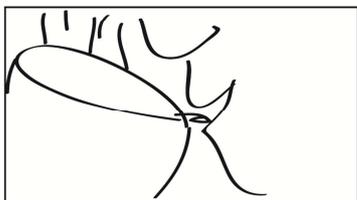


ESC. 5

VIDEO sirviendo taza de cafe

AUDIO

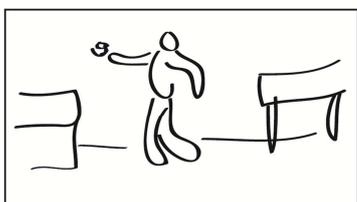
GIMNASIA DE OFICINA



ESC. 6

VIDEO tomando taza de cafe

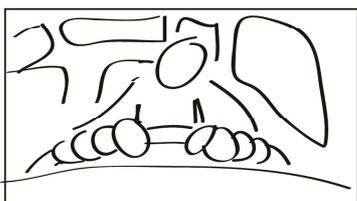
AUDIO



ESC. 7

VIDEO salta por lo caliente de la taza de cafe

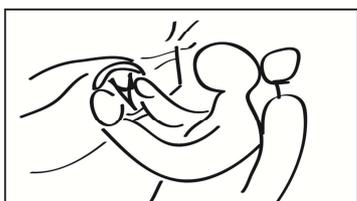
AUDIO



ESC. 8

VIDEO sentado en el carro busca llaves, se acomoda zapato, abrocha la camisa, cierra bragueta

AUDIO



ESC. 9

VIDEO en el carro arranca y va rapido por la ciudad

AUDIO

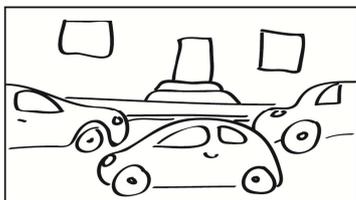


ESC. 10

VIDEO gira y grita a una persona

AUDIO

GIMNASIA DE OFICINA



ESC. 11

VIDEO llega el carro y ve donde debe estacionarse

AUDIO



ESC. 12

VIDEO gira el volante varias veces

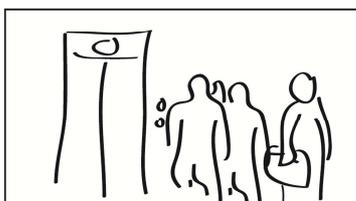
AUDIO



ESC. 13

VIDEO persona corre hasta la oficina

AUDIO



ESC. 14

VIDEO espera el ascensor

AUDIO

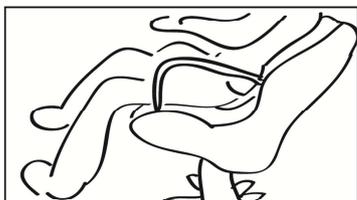


ESC. 15

VIDEO oficinista sube gradas corriendo

AUDIO

GIMNASIA DE OFICINA



ESC. 16

VIDEO señor se vota en el silló

AUDIO

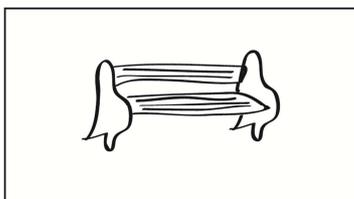


ESC. 17

VIDEO oficinista frente a una computadora

AUDIO se dejan caer, exánimes, en la silla, en espera de que las palpitaciones cardíacas retornen a su ritmo normal, los músculos se relajen y la mente se disipe, al tiempo que suplican secretamente que no suene el teléfono, no tengan ningún papel que firmar o revisar ni, peor, llegue alguna visita que los obligue a ponerse de pie para recibirla. Bien ganado tienen los pobres su descanso en las subsiguientes ocho horas laborables

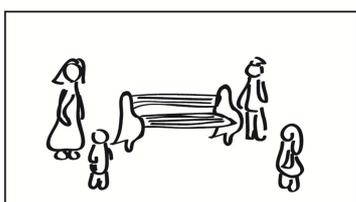
DE VERDE



ESC. 1

VIDEO aparece la banca en la pantalla

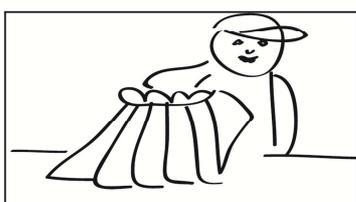
AUDIO Todo comenzó con la idea de pintar una banquita que yacía en un rincón del jardín de la casa.



ESC. 2

VIDEO Pájaro, Cata, Samuel y Valentina se acercan y la rodean

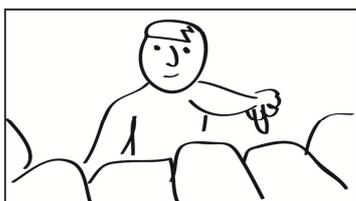
AUDIO En un acto de caridad bancaria decidimos pintarla y comenzamos a buscar un consenso sobre el color amarillo, morado, verde, rojo



ESC . 3

VIDEO Chica que atiende en la tienda se ofrece varios colores para escoger

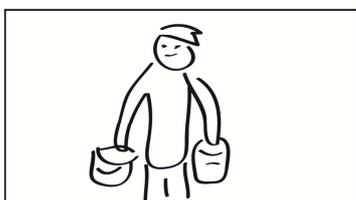
AUDIO



ESC. 4

VIDEO Pájaro escoge el color

AUDIO Yo seleccioné un «tropical», que me pareció más sobrio,

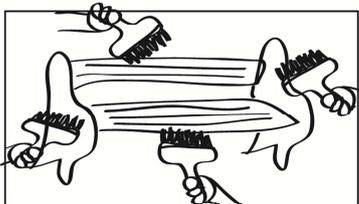


ESC . 5

VIDEO Sale el pájaro cargando 4 brochas y 2 galones de pintura

AUDIO y salí cargado de dos galones y cuatro brochas carísimas

DE VERDE



ESC. 6

VIDEO Aparece la banca y una manos con brochas la pintan

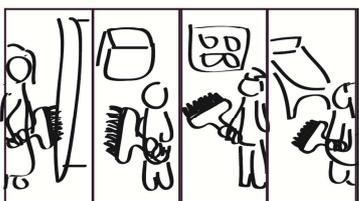
AUDIO En menos de lo que canta un gallo, quedó reluciente.



ESC. 7

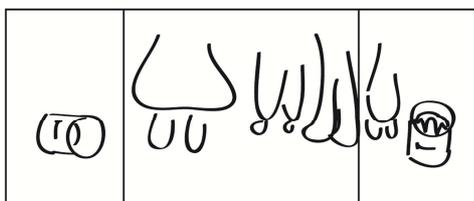
VIDEO toda la familia alrededor de la banca con las brochas llenas de pintura

AUDIO Y con las brochas aún chorreantes en la mano, quedamos viendo las caras sin saber qué hacer con los dos galones de pintura que aún sobraban casi íntegros.



ESC. 8

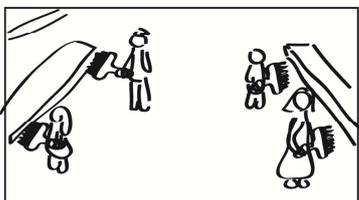
VIDEO cada integrante de la familia pintando algo de la casa, pantalla dividida en 4

AUDIO Voy a pintar la estantería de mi cuarto
Y yo mi cama Y yo las puertas
Yo me dejé tentar por los marcos de las ventanas.

ESC. 9

VIDEO paneo de galón de pintura vacío, la familia, y el último galón esta aún lleno

AUDIO A media mañana, nuestra casa reverdecía, y, aún quedaban por gastar un galón entero de pintura

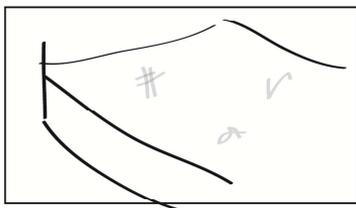


ESC. 10

VIDEO Todos pintando las estanterías de la casa

AUDIO

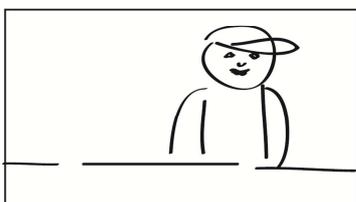
DE VERDE



ESC. 11

VIDEO primer plano de estanterías y se ven fallas en el pintado

AUDIO después de dar una revisión general a nuestra labor, notamos que había varias fallas



ESC 12.

VIDEO cajera de la tienda atendiendo al Pájaro

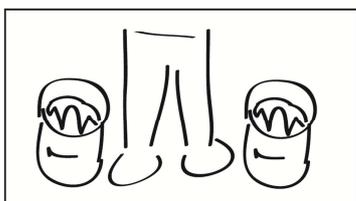
AUDIO Volé a la ferretería por más pintura



ESC. 13

VIDEO Pájaro caminando con 2 latas de pintura

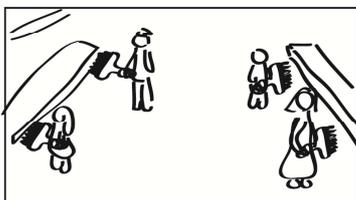
AUDIO



ESC. 14

VIDEO Detalle de lo que deja los galones llenos en la casa

AUDIO

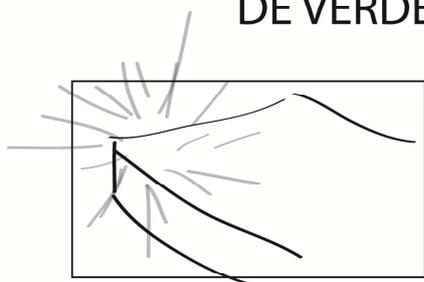


ESC. 15

VIDEO Todos pintando las estanterías

AUDIO

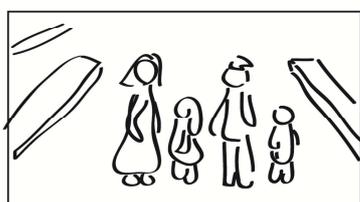
DE VERDE



ESC. 16

VIDEO Acercamiento de estanterías y brilla

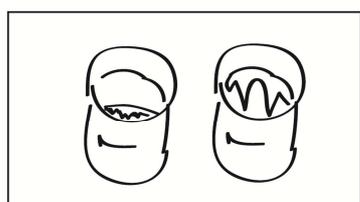
AUDIO



ESC. 17

VIDEO Toda la familia feliz viendo las estanterías

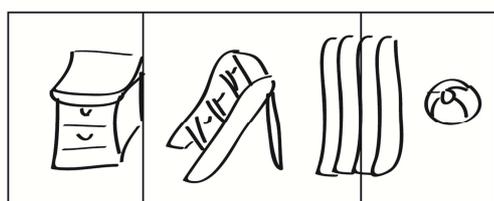
AUDIO



ESC. 18

VIDEO Galón y medio de pintura aún no utilizados

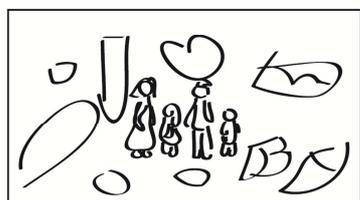
AUDIO mi teoría era que la pintura de óleo tenía que consumirse inmediatamente porque si no se dañaba



ESC. 19

VIDEO paneo de cosas que quedaron verdes por la pintura

AUDIO El sobrante fue frenéticamente gastado en algunos muebles de baño, una mesa, dos persianas, una escalerilla y una pelota de básquet del Samuel, con lo cual por fin se agotó la existencia de la pintura.

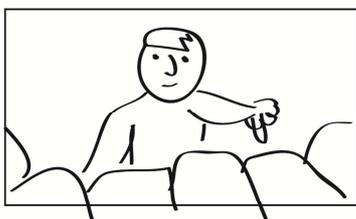


ESC. 20

VIDEO Plano de toda la casa verde y ellos en el centro

AUDIO Ahora estamos empeñados en la ímproba tarea de dejar solo ciertos elementos verdes

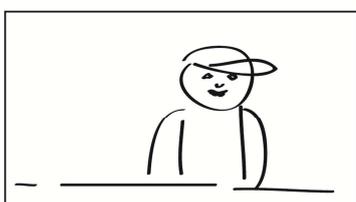
DE VERDE



ESC. 21

VIDEO Pájaro en la tienda escogiendo el color

AUDIO Pero me da pánico pensar que si aparezco con los cuatro galones de pintura blanca que compré, nuestra casa termine empalideciendo tanto como mi cara cuando la dependienta de la ferretería me respondió



ESC. 22

VIDEO Chica de la tienda riendose

AUDIO Es una estupidez pensar que la pintura, una vez abierta tiene que ser utilizada toda inmediatamente

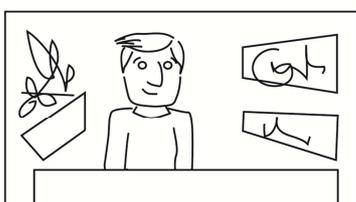
EL FORMULARIO



ESC. 1

VIDEO Chica de tienda atendiendo al Pajaro

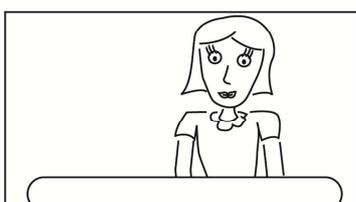
AUDIO Señor, su tarjeta está vencida



ESC. 2

VIDEO Pajaro sorprendido, zoom compensado

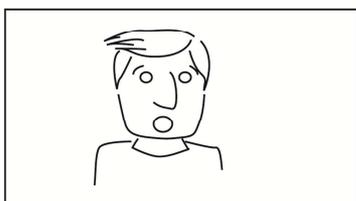
AUDIO ¡Ay!, señorita, le juro que no me había dado cuenta, ¿y ahora qué hago?



ESC. 3

VIDEO Chica atendiendo

AUDIO Tiene que llenar un formulario de renovación, si quería, yo le puedo ayudar.

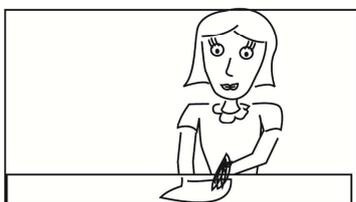


ESC. 4

VIDEO Pajaro con cara de preocupacion

AUDIO Muchas gracias.

Lo que no le dije fue que odiaba los formularios y que me volvía muy torpe, casi un idiota, cuando tenía que responder las preguntas más sencillas

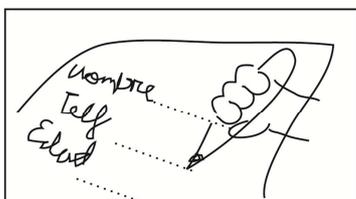


ESC. 5

VIDEO chica saca una hoja y un esero para llenarlo

AUDIO Nombre,
número de cédula de identidad,
fecha de nacimiento
estado civil

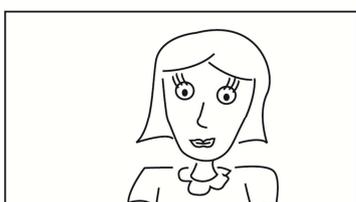
EL FORMULARIO



ESC. 6

VIDEO detalle de hoja,

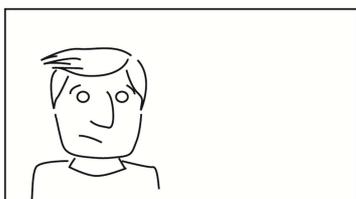
AUDIO



ESC. 7

VIDEO Chica preguntando cosas al pajarero

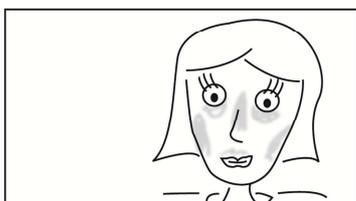
AUDIO ¿Pasatiempos?



ESC. 8

VIDEO Pajarero con cara medio triste

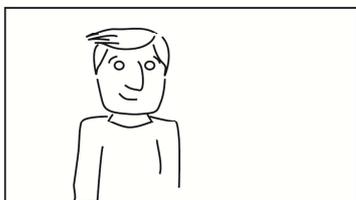
AUDIO Ninguno



ESC. 9

VIDEO luz desde abajo, chica de la tienda con actitud de estima

AUDIO

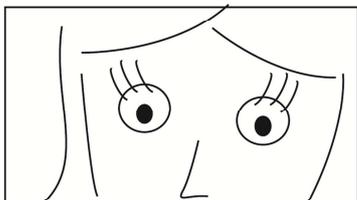


ESC.10

VIDEO Pajarero respondiendo a pregunta

AUDIO Soy el tipo más despasatiempado que existe
Y es que, hasta ese instante, consideraba que los
pasatiempos eran míos y nada más que míos y que
la señorita no tenía por qué enterarse de mis
pasatiempos

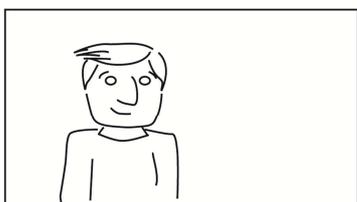
EL FORMULARIO



ESC.11

VIDEO ojos de la chica que atiende

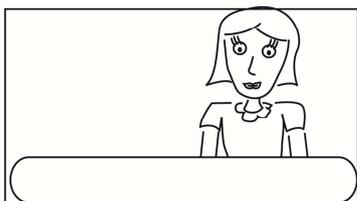
AUDIO ¿Le parece bien si pongo lectura?



ESC. 12

VIDEO Pajaro escuchando a la chica

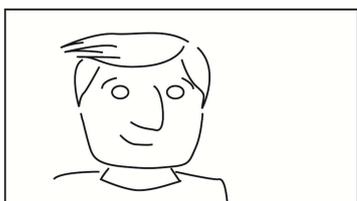
AUDIO



ESC. 13

VIDEO chica hablan con el Pajaro

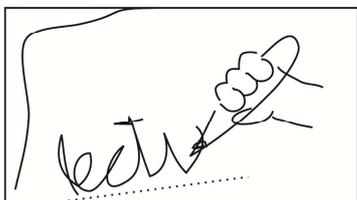
AUDIO ¿O pongo deporte?



ESC. 14

VIDEO Pajaro respondiendo la pregunta

AUDIO Si, ponga lectura

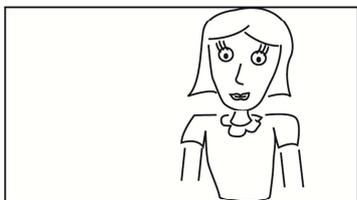


ESC. 15

VIDEO detalle de lo que escribe

AUDIO

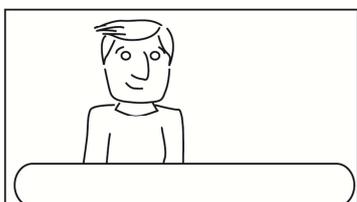
EL FORMULARIO



ESC. 16

VIDEO chica de atenciom resoinde

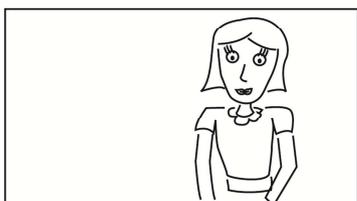
AUDIO ¿Tiene mascotas?



ESC. 17

VIDEO Pajaro escuchando

AUDIO ¿Tiene qué?

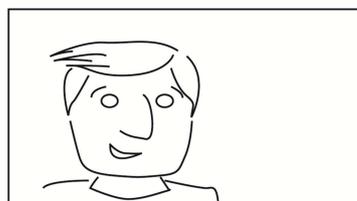


ESC. 18

VIDEO Chica atendiendo

AUDIO Mascotas

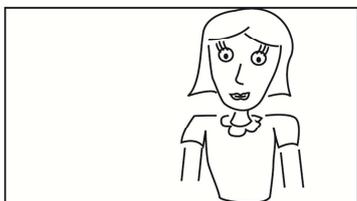
Y aclaró, por si no había comprendido el significado del término
Algún animalito al que cuide, un perro, un gato, un canario.



ESC. 19

VIDEO Pajaro resopndiendo con felicidad

AUDIO Sí, Tengo dos hijitos, ambos mayores de veinte años,
les saco a pasear regularmente por el parque para que hagan
sus necesidades.

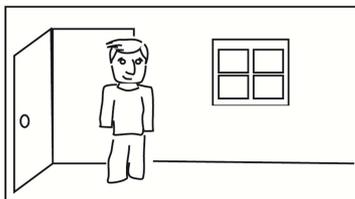


ESC. 20

VIDEO chica asustada

AUDIO El uno se llama Tarzán y la otra Bobby.

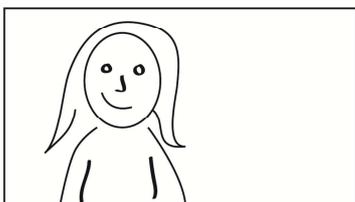
EL FORMULARIO



ESC. 21

VIDEO Pajaro entra a la casa con la cabeza baja

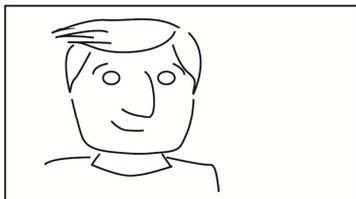
AUDIO Reprobe el examen para la renovación de mi tarjeta



ESC. 22

VIDEO Cata respondiendo con felicidad

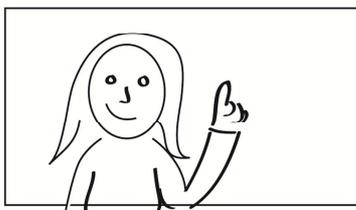
AUDIO no te preocupes, puedes usar la mia



ESC. 23

VIDEO Pajaro escuchando la respuesta

AUDIO Yo conteste que como mascota tenía un pájaro que anda suelto por la casa, come en la mesa, ve televisión, se acuesta en su cama y padece de insomnio.



ESC. 24

VIDEO Cata añade a la respuesta

AUDIO Y lo peor es que a mí la señorita sí me creyó.

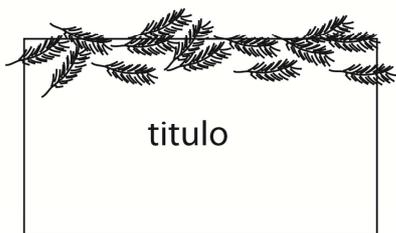
INTRO



ESC. 0

VIDEO Pasa un pajarito volando y queda el titulo escrito

AUDIO aleteos, tn voz en off el titulo

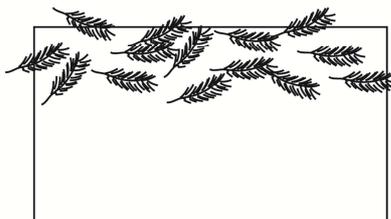


ESC. 0

VIDEO caen plumas y se va apareciendo la imagen inicial

AUDIO

FIN



ESC. 99

VIDEO Plumitas cubren la pantalla

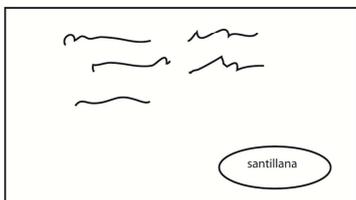
AUDIO



ESC. 99

VIDEO Aparece texto en pantalla y una animacion de un pajarito

AUDIO



ESC. 99

VIDEO Aparecen los creditos

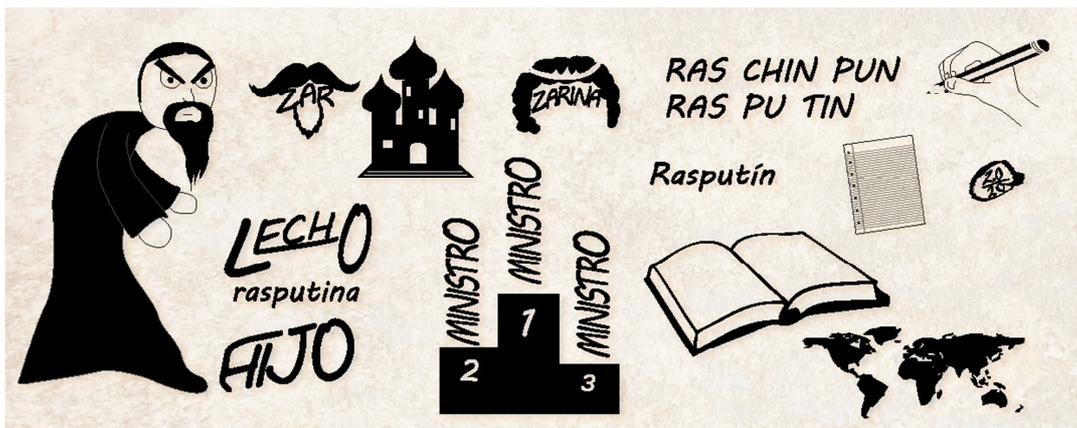
AUDIO

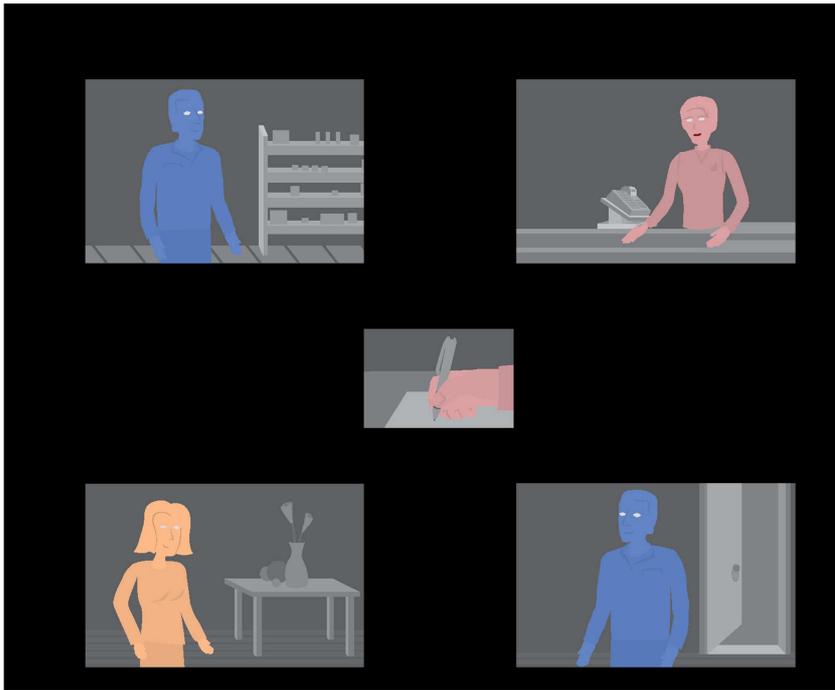
ANEXO 6 BOCETOS





ANEXO 7 PREVISUALIZACIÓN DE IMÁGENES A USAR





ANEXO 8 MENÚ DEL DVD

Pajarerías

Francisco Febres Cordero

De verde 
Rasputín 
El formulario 
Gimnasia de oficina 



ANEXO 9 CAJA Y DVD



ANEXO 10 GRUPO FOCAL

Con la finalidad de poner en contacto directo las animaciones de los cuentos: “Rasputin” y “Gimnasio de oficina”, con el grupo objetivo y verificar la comprensión del paso del lenguaje escrito a lenguaje audiovisual, se realizó un grupo focal, con la participación de 7 personas de varias edades, la mayoría con la edad a la que se dirige el producto, en este el autor de la tesis, actuó como moderador.

La metodología utilizada fue la siguiente: Introducir el tema, proyectar la primera animación y luego realizar la lectura del texto original; en la segunda animación, se realizó el proceso inverso, se procedió en primer lugar a la lectura del texto y posteriormente se proyectó la animación.

El video del grupo focal anexo registra una duración de 14 minutos y puede ser sintetizado en los siguientes términos:

- Interés y atención a los productos presentados
- Alta participación de los asistentes
- Buena percepción del lenguaje audiovisual
- Acogida del libro y cuentos seleccionados
- Recepción del humor que caracteriza al autor

- Opiniones y sugerencias en relación con el material elaborado

Se han acogida las recomendaciones realizadas al producto, incorporándose en la medida de lo posible correcciones a las dos primeras animaciones: audición de la pregunta que genera la historia del Zar Rasputín, velocidad en el paso de algunas tomas de Gimnasio de Oficina, entre otras.

Sin duda el proceso de contacto con el público objetivo ha sido útil para pulir los primeros productos, así como para considerar sus actitudes y opiniones, en la elaboración de las historias restantes; se puede concluir afirmando que fue una oportunidad única de experimentar directamente, el nivel de recepción positiva que tendrán las animaciones.

ANEXO 11 CARTA DE ENTREGA DEL DVD EN SANTILLANA**Acta de entrega**

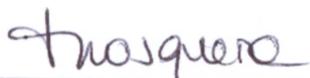
Quito, 19 de septiembre 2012

Mediante la presente carta se procede a la entrega del producto final elaborado en la tesis de santiago barriga hacia Santillana. El DVD entregado consta de 4 animaciones con el título:

- Rasputín
- De verde
- El formulario
- Gimnasia de Oficina

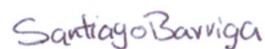
Además de un video introductorio y un menú de navegación. El contenido tiene como base elementos libres de derechos por lo que está en toda las facultades de ser reproducido en relación a lo que la Institución crea conveniente.

Queda constancia que los documentos descritos fueron recibidos conformes, por lo que se da cumplimiento satisfactorio a la presente Entrega



Verónica Mosquera

Representante de Santillana



santiago barriga

Realizador Audiovisual

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**CARRERA DE PRODUCCIÓN DE TELEVISIÓN Y MULTIMEDIA****AUTORIZACIÓN DE EMPASTADO**

DE: Magíster Alberto Tassara.
PARA: Ing. Gabriela Vayas.
Directora de Carrera Producción de Televisión & Multimedia
ASUNTO: Autorización de empastado
FECHA: 16 de noviembre de 2012

Por medio de la presente certifico que el señor Santiago Paúl Barriga Abril con CI número 1719270579 ha realizado las modificaciones solicitadas de acuerdo a las actas de pre defensa, al documento de la tesis titulada **Adaptación de historias escritas a un medio audiovisual mediante la Semiótica** de la carrera de producción de televisión y multimedia, el documento está concluido y se autoriza su empastado.

Atentamente,

Magíster Alberto Tassara

Lector del proyecto