



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

La Calle es Libre. Cortometraje infantil animado para la transmisión de valores a niños en edad escolar

Tesista:
Patricia Mizrahi

Tutor:
Elisa Martínez

Caracas, Junio 2006

AGRADECIMIENTOS

Debo empezar estos agradecimientos nombrando a la persona con la cual conté durante todo este recorrido. Mi mamá, la mejor compañera de tesis, la más fiel y objetiva, la más dulce y paciente. Gracias por inspirarme desde el principio, y apoyarme en los momentos en que más dudé.

A mi papá, que con su ingenio y practicidad siempre me daba solución a todos esos problemas que parecían imposibles. Gracias por alentarme y aguantarme durante los meses de trabajo, y por sobre todo, encontrarle el entusiasmo a este proyecto.

A mi tutora, Elisa Martínez, quien desde un principio se mostró confiada de que podía lograr este reto sola. Gracias por los consejos, y las enseñanzas.

A la voz de este proyecto, Juan Ernesto Páez Pumar, quien le suministró la personalidad perfecta. Gracias por entusiasmarlo con este cortometraje.

A Leo, por aguantarme, apoyarme y ayudarme cada instante en que era necesario sin reclamos. Gracias por siempre estar ahí cuando te necesitaba, por contestar mis llamadas de emergencia a cualquier hora.

A Valentina, la Mex, por darle creatividad y color a mis muñecos.

A Pedro y Alejandra, por permitirme presentar este proyecto al público más sincero y objetivo, los niños, dándome la oportunidad de poder evaluarlo.

A quienes fueron la fuente de inspiración, Laura De Armas y Maitisi Dellacasa.

A Tito, Denise, Claudia Salas, Jonathan Segovia, David y Edwin que me ayudaron en el proceso de la producción sin preguntar.

A las dos personas que más extraño, mis hermanos, Pao y Seba, que, aunque no me acompañaron durante este proceso, si lo han hecho durante mi vida, cada uno a su estilo, y son los creadores de mi personalidad.

INDICE

I	INTRODUCCIÓN	6
II	MARCO TEÓRICO	9
1.	Literatura Infantil	10
1.1.	Definición	10
1.2.	Tipos de Literatura infantil	11
1.3.	Factores de transición	12
1.4.	Géneros en la literatura infantil	13
1.5.	El cuento	13
2.	Literatura infantil venezolana	17
2.1.	Literatura infantil en América Latina.	17
2.2.	Panorama de la literatura infantil en Venezuela.	17
2.3.	El cuento infantil venezolano La Calle es Libre	18
3.	Valores en la educación: solidaridad y autogestión comunitaria	20
3.1.	Valores: Definición	20
3.2.	Educación en valores y la literatura infantil	20
3.3.	Valores en el cuento La Calle es Libre	21
3.3.1.	Solidaridad y convivencia	21
3.3.2.	Autogestión Comunitaria	22
3.4.	Utilización de medios audiovisuales para la enseñanza de valores	23
4.	Adaptación de cuentos para guiones	25
4.1.	La adaptación	25
4.2.	Fuentes de adaptación	26
4.2.1.	Novelas, cuentos cortos o largos, ensayos y otros tipos de prosa literaria	26

4.2.2.	Los poemas, las letras de canciones y otros ejemplos de versos	28
4.2.3.	Las obras de teatro en prosa o en verso, dialogadas o musicales	28
4.2.4.	Operas, ballets y otras obras no teatrales para ser interpretadas en escenas	28
4.2.5.	Notas, artículo, reportajes y ensayos periodísticos	28
4.2.6.	Historietas y fotonovelas	29
4.2.7.	Guiones	29
4.2.8.	Videojuegos	29
5.	La técnica de animación: Stop Motion	30
5.1.	animación	30
5.2.	Persistencia retiniana	31
5.3.	Tipos de animación	31
5.3.1.	La técnica de animación bidimensional	31
5.3.2.	La técnica de animación tridimensional	32
a.	Stop Motion	32
b.	Animación computarizada	34
6.	Antecedentes de la animación tridimensional	35
6.1.	Panorama mundial	35
6.2.	La animación tridimensional en Venezuela	37
III	MÉTODO	38
1.	Objetivos	39
2.	Descripción del proceso	40
IV	LIBRO DE PRODUCCIÓN	44
•	Ficha técnica	45
1.	Preproducción	46
1.1.	Guión	46
1.1.1.	Idea	46
1.1.2.	Sinopsis	46
1.1.3.	Escaleta	47

1.1.4.	Guión	48
1.1.5.	Story borrad	51
1.2.	Diseño de producción	54
1.2.1.	Descripción de personajes	54
a.	Cheo	54
b.	Camila	54
c.	Carlitos	54
d.	Portero	55
e.	Concejal	55
f.	Narrador	55
1.2.2.	Diseño de escenarios	55
a.	Montaña	56
b.	Escalera	56
c.	Concejo municipal	56
d.	Parque I	56
e.	Parque II	56
1.2.3.	Dirección de arte	57
a.	Diseño y elementos elaborados	58
1.	Los personajes	58
2.	Los esqueletos	58
3.	Color de piel	59
4.	Las cabezas	60
5.	Cabellos	61
6.	Las bocas	62
7.	Bigotes	62
8.	Las cejas	62
9.	Las manos	63
10.	El vestuarios	63
11.	Los zapatos	63
12.	Escenarios y decorados	64
2.	Producción	67
2.1.	Técnica	67
2.2.	Dirección de fotografía	68
2.3.	Formato	69
3.	Postproducción	70
3.1.	edición	70
3.1.1.	Imagen	70
3.1.2.	Audio	70
3.1.3.	Música	71
4.	Presupuesto	72
V	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	73
VI	BIBLIOGRAFÍA	76
VII	ANEXOS	78

I. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto constituye una producción audiovisual que, utilizando la técnica de animación Stop Motion, intenta transmitir valores sociales a niños en edad escolar. Se acude para ello a la literatura infantil venezolana para lograr un mayor acercamiento e identificación con este público.

El deseo de crear este cortometraje infantil fue inspirado por un proyecto anterior realizado en esta misma escuela, en el cual las autoras Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004) plasman en lenguaje audiovisual, con la técnica de animación Stop Motion en plastilina, el cuento corto *Instrucciones para Llorar* de Julio Cortázar.

Es innegable que la sociedad actual, cualquiera sea la edad o nivel socioeconómico de sus integrantes, comparte diariamente la experiencia cultural de la televisión. Esta creciente cabida del medio televisivo ha influido especialmente en los niños, quienes pasan largas horas frente a su pantalla. La influencia de la televisión en el desarrollo infantil puede ser tanto negativa como positiva, por lo cual es pertinente diseñar una programación que favorezca su formación integral. La literatura infantil es un excelente recurso que puede ser empleado para esta tarea, una vez realizada su adaptación al lenguaje audiovisual. Como señalan acertadamente Djukich de Nery y Hernández, F. (2000, p.20), “el cuento más cercano al niño en América Latina es el narrado a través de la televisión, al que no escapa ni siquiera el niño de la calle o el que trabaja durante todo el día”. El cuento infantil es, por otra parte, un vehículo muy apropiado para transmitir de forma amena y espontánea, valores sociales considerados básicos en la formación de las personas. Precisamente, como indican las autoras mencionadas anteriormente, en Venezuela, al igual que en otros países de América Latina, la educación en valores es una propuesta que atraviesa todo el quehacer educativo dentro del ámbito escolar.

El propósito de este trabajo fue, entonces, producir un mensaje educativo sobre ciertos valores relevantes para la sociedad venezolana actual, como son la solidaridad y la convivencia; valores que a su vez, encuentran expresión en acciones de autogestión comunitaria. El cuento para niños en edad escolar, *La Calle es Libre*, de la autora

venezolana Kurusa, fue seleccionado por su alto contenido en estos valores, su entretenida narración y atrayentes ilustraciones, para ser adaptado al lenguaje audiovisual y poner en práctica los objetivos planteados

II. MARCO TEORICO

1. Literatura infantil

1.1. Definición:

La literatura infantil ha sido definida por Bortolussi (1985:16) como “la obra estética destinada a un público infantil”.

Por su parte, Cervera Borrás (2003) señala que la literatura infantil puede entenderse como las producciones que tienen como elemento principal la palabra con un toque artístico o creativo, y como receptor al niño¹.

Osoro (2000) coincide con ambos autores en definir la literatura infantil como aquella que disfrutan los niños, que ha sido pensada para ellos, que hace que sueñen, rían y les ayude a entender y encontrar soluciones a sus problemas. Esta literatura despierta la imaginación, fortalece su espíritu crítico, da a su vida un sentido estético y contribuye al crecimiento de su libertad.

Con base en lo anterior, y para los objetivos de este estudio, se puede definir la literatura infantil como la producción artística y creativa cuyo elemento principal es la palabra y que ha sido pensada para satisfacción y beneficio de los niños.

Lo que diferencia la literatura infantil de la literatura adulta no es la temática en sí, sino el tratamiento. Según Franz Rosell (2000) éste debe ser visto como el aprovechamiento de las potencialidades expresivas de ese receptor, que no es un adulto en miniatura o en constitución, sino que posee maneras propias de interpretar y representar el mundo”

Para Díaz Marrero (1994) la literatura infantil satisface cuatro importantes necesidades en los niños:

- a. La necesidad de pertenecer, ya que todo niño necesita ser aceptado, ubicarse en su entorno social y ser partícipe de su cultura. Con la literatura se

¹ Se utiliza la expresión niño/niños de forma inclusiva para ambos géneros: masculino y femenino

transmiten costumbres, tradiciones, creencias y valores que le ayudan al niño a integrarse a la sociedad, ambiente y momento histórico que le ha tocado vivir.

- b. La necesidad de amar y ser amado, ya que al identificarse con el héroe de una obra literaria siente, al igual que éste, la satisfacción de ser querido.
- c. La necesidad de adquirir conocimientos, puesto que la literatura infantil toca de alguna manera todas las áreas esenciales de la conducta humana.
- d. La necesidad de desarrollar valores éticos:

Los niños se identifican con los personajes que representan las causas nobles. Viven vicariamente las vicisitudes del (o de la) protagonista, que lucha con honestidad por sus principios y triunfa. Gozan al ver que la valentía, la verdad y la honestidad prevalecen. La literatura se convierte en ejemplos de lucha entre el bien y el mal: Los personajes ejercen en ésta, su libre albedrío y cada cual participa de las consecuencias de sus acciones. (p.2)

1.2. Tipos de literatura infantil

Según Cervera Borrás (2003) la literatura infantil puede dividirse en tres diferentes tipos:

- a. La literatura ganada, es decir aquella que no fue pensada primordialmente para los niños, pero que de cierta forma este público adoptó o se la apropió como parte de su literatura. Muchas veces esta literatura fue previamente adaptada para el público infantil. Incluye todos los cuentos tradicionales y folklóricos, muchos romances y canciones y gran parte de las novelas juveniles. Según Díaz Marrero (1994) el hecho de que los niños hayan hecho suyas estas obras se explica porque éstas poseen la capacidad de deleitar y conmover. Ejemplos de este tipo de literatura son: *Los Viajes de Gulliver*, *Robinson Crusoe*, *Los Cuentos de Perrault* o la adaptación de *Las Mil y Una Noches*.

- b. La literatura creada para los niños, que es aquella que ha sido escrita desde un principio para el público infantil. Esta literatura ha sido, como explica Díaz Marrero (1994), la que más amplia difusión ha logrado debido en gran parte a intereses comerciales, y es la que en gran medida se sigue produciendo tanto bajo la forma de cuentos o novelas como de poemas y obras de teatro. Como ejemplos pueden citarse *Las Aventuras de Pinocho*, de Collodi o el cuento infantil *La Calle es Libre*, de Kurusa.
- c. La literatura instrumentalizada, en la cual lo didáctico prevalece sobre lo literario, trayendo como consecuencia la falta de creatividad. Se crean como extensiones para diversas asignaturas escolares. Como señalan tanto Cervera Borrás (2003) como Díaz Marrero (1994), estos libros no son literatura aunque lo parezcan.

1.3. Factores de transición:

A pesar de que muchos autores niegan la existencia de una literatura infantil como tal, debido a que no establecen diferenciaciones dentro de la literatura en sí, y a que incluso, la denominación “literatura infantil” ha sido tomada a veces con un significado restrictivo y hasta despectivo (Molina García, 2004), se puede decir que en la actualidad, la literatura infantil se encuentra en transición hacia una producción específica y de gran calidad (Cervera Borrás, 2003). Este último autor señala que los factores que influyen en dicha transición son los siguientes:

- a. El factor social: La sociedad se encuentra en un momento de mayor capacidad adquisitiva y mayor organización; hay un aumento de la información y escolarización, y un incremento de la atención hacia el niño y sus necesidades. Por lo tanto, la sociedad exige una mayor cantidad de literatura infantil.
- b. Factor educativo: Hay una mayor conciencia por parte de los padres, profesores en general y su utilidad como educadores. Se observa gran diferencia entre la literatura infantil de los países desarrollados y los que se

encuentran menos desarrollados, lo que trae como consecuencia la necesidad de difundir valores que superan las fronteras geográficas y culturales.

- c. Factor endógeno: Mientras la literatura trabaja en su propio desarrollo, se le debe exigir más en todos los sentidos: perfección, adecuación, especialización y variedad.

1.4. Géneros en la literatura infantil

Como explica Giménez Cubiella (2000) los géneros literarios son técnicas expositivas singulares, ligadas a ciertas leyes de forma y contenido que pueden tener o no un carácter histórico o no, a las que se someten las obras literarias. La primera clasificación de los géneros literarios pertenece a Aristóteles, quien los redujo a tres: épica, lírica y dramática. El primer género ha extendido su significado, al incluir la novela, que es noción más amplia de narrativa. Dentro de cada género surgen sub-géneros o géneros literarios menores.

La literatura infantil engloba diferentes géneros literarios: narrativa y poesía (cuentos populares, cuentos de hadas, cuentos de autores contemporáneos, novelas, fábulas, mitos, leyendas, coplas, breves poemas), teatro, biografías, historia, y otras manifestaciones literarias tales como adivinanzas, juegos verbales, acertijos, refranes y trabalenguas (Medero, 2000).

Por su importancia para el presente trabajo, se expondrán a continuación algunas características del sub-género narrativo denominado “cuento”.

1.5. El Cuento

Se trata de la narración de una acción ficticia, de carácter sencillo y breve extensión, de muy variadas tendencias y que procede de una rica tradición literaria y popular ya que, históricamente, el cuento es una de las más antiguas formas de literatura popular de transmisión oral. En general, el desarrollo narrativo del cuento es rectilíneo, presenta pocos personajes y el proceso del relato privilegia el desenlace (Giménez Cubiella, 2000).

Con respecto a la estructura formal que caracteriza al cuento ésta se compone de tres elementos esenciales (Lattes Peña e Higuera Cancino, 2004):

- a. La presentación del personaje principal y del problema que desencadena el relato sin el cual el cuento no existiría.
- b. Los episodios a través de los cuales el cuento progresa y se desarrolla. Incluyen los objetivos que persiguen los personajes, las acciones destinadas a lograrlos, los obstáculos o complicaciones que impiden dicho logro, y el resultado.
- c. El final o resolución, donde se resuelve el problema o conflicto planteado en la presentación.

Otro aspecto importante en el análisis del cuento, es el llamado punto de vista. Como señalan Calsamiglia y Tusón (1999), un relato puede estar narrado en primera o en tercera persona. Puede estar contado dentro de la propia narración por uno de los personajes, o desde fuera. De esta manera los hechos que se relatan pueden plantearse desde un punto de vista más subjetivo o más pretendidamente objetivo.

Saiz Ripoll (2005) propone una sencilla y didáctica clasificación del cuento infantil:

- a. Cuentos de animales, en los cuales los animales son protagonistas y pueden actuar de manera humanizada, semihumanizada, tener poderes mágicos para resolver algún conflicto, o continuar la fabulística donde la característica es la moraleja.
- b. Cuentos maravillosos, que son los típicos cuentos de hadas o de magia.
- c. Cuentos fantásticos, en los que aparecen elementos sobrenaturales que producen inquietud en el lector.
- d. Cuentos disparatados, que son relatos donde lo incoherente o absurdo dirige las acciones de los protagonistas.

- e. Cuentos de suspenso, misterio o intriga: se encuentran aquí los relatos policiales, de detectives y de ciencia ficción.
- f. Cuentos humorísticos, formados por escenas divertidas que hacen reír al niño.
- g. Cuentos religiosos, muy poco frecuentes en la actualidad.
- h. Cuentos de la vida real, que son historias del hogar, la escuela y la sociedad, con las que el niño puede identificarse fácilmente.

Es en esta última modalidad donde se ubica el cuento *La Calle es Libre* de Kurusa. Al respecto, puede señalarse la opinión de la escritora argentina Sandra Comino citada por Di Luca, quien resalta la importancia del compromiso que tienen que asumir los escritores para producir una literatura que esté vinculada con la realidad y contribuya a preparar a los niños para afrontar los conflictos que forman parte de la vida.

López (1990) señala que varios autores rechazan los cuentos tradicionales por los valores sociales que transmiten, a los que consideran inadecuados para los niños de la clase obrera o rural, sobre todo en los países que sufren de una tradición colonial. Entre dichos autores se encuentra Cerda (1978; cp. López, 1990), quien pide en el cuento infantil “un realismo moralizador, relatos dirigidos que tengan en cuenta la situación de la mayor parte de la infancia”. Es decir, solicita adecuar el cuento tradicional a “las necesidades de la gran masa de la población urgida de seguridad y soluciones” (López, 1990, p.88).

Alayón (1993) propone que la literatura infantil, en particular la venezolana, debe instalar al niño en su realidad ayudándolo a resolver el problema de asumir su entorno. Agrega, asimismo, este autor:

Si además de integrarlo a su entorno, la literatura le enseña al niño que existe la posibilidad de que él sea un agente de cambio social, la factibilidad de adaptación a la realidad y aceptación de la misma crece, al par que se desarrolla su sentido de la responsabilidad.

Además, señala que la literatura infantil no solo debe codificar el entorno natural, sino también el urbano. La literatura debería incorporar la ciudad, con toda su cotidianidad,

para así ayudar a un mejor adecuamiento de un niño ciudadano. El cuento seleccionado, *La Calle es Libre*, codifica el entorno urbano y la cotidianeidad de un barrio caraqueño prototípico.

2. Literatura infantil venezolana

2.1. La literatura infantil en América Latina:

En los libros infantiles, así como en el mundo de la cultura en general, es muy destacada la influencia del legado que durante siglos España impuso a sus colonias americanas (Garralón, 2004). Esta autora considera que si bien hay tendencias compartidas en los países latinoamericanos con respecto a la literatura infantil, sería ingenuo hablar de una identidad común. Pese a que comparten un pasado histórico y una lengua que poco tiene que ver con la “oficial” de España, la gran variedad lingüística que se observa en estos países dificulta definir la identidad con el tópico del idioma compartido. También hay otras realidades diferentes tales como la variable tasa de alfabetización, la integración en la cultura de las minorías (o mayorías) indígenas, y el respeto hacia sus tradiciones. No obstante hay factores que propician el desarrollo y la difusión de la literatura infantil en el continente: el respeto a los derechos del niño, la democracia y las políticas culturales de cada país. Por último, continúa Garralón (2004), gracias a la población indígena repartida por todo el continente, se puede hablar de un acervo muy rico de tradiciones lingüísticas populares con raíces comunes que es perfectamente reconocible sea cual sea el país de su procedencia.

2.2. Panorama de la literatura infantil en Venezuela

Medina (s.f.) esboza una reseña de la literatura infantil en nuestro país. Como antecedente, señala esta autora, la oralidad recopiló la rica y variada tradición del folklore venezolano. Sin embargo, cuando aparece la imprenta en el país se editan los primeros libros para niños, que se alejan de la oralidad y se ubican bajo los preceptos del didactismo.

Mucho más adelante, cuando fue necesario trazar los límites de la identidad nacional, los libros para niños vuelven nuevamente la mirada hacia los héroes de la tradición oral. Pueden mencionarse aquí a Rafael Rivero Oramas como importante divulgador de la tradición oral y a Antonio Arráiz, quien publica *Cuentos de Tío Tigre y Tío Conejo*. La corriente del modernismo incluye a Pedro Emilio Coll, con *El Diente Roto*, y la modernidad a Julio Garmendia, con *Manzanita* (1951) y a Orlando Araujo con *Miguel Vicente Pata*

Caliente (1971). Entre otros autores de la época se menciona a Oscar Guaramato, Francisco Massiani, Marisa Vannini, Elizabeth Schön, Velia Bosch, Aquiles Nazca y Jesús Rosas Marcano.

Medina (s.f.) señala que en la contemporaneidad surgen una serie de autores con una nueva visión del libro para niños. Mención especial merecen Salvador Garmendia, Daniel Barbot, Verónica Uribe, Carmen Diana Dearden, Laura Antillano, Mercedes Franco, Yolanda Pantin, Armando José Sequera y Mireya Tabúas, entre otros.

A partir de los años 70 surgen varias editoriales dedicadas al libro infantil y juvenil tales como Ediciones Ekaré, Monte Ávila Editores, Playco, y Camelia Ediciones, entre otros.

2.3. El cuento infantil venezolano: *La Calle es Libre*

Precisamente de Ediciones Ekaré es el cuento seleccionado para la realización del cortometraje infantil, objeto de este trabajo. *La Calle es Libre* fue escrito por Carmen Diana Dearden, bajo el seudónimo de Kurusa. La autora nació en Caracas en 1942, y se graduó de antropóloga en Montreal, Canadá. Actualmente es la presidenta de Ediciones Ekaré.

La Calle es Libre está basado en la historia verdadera de unos niños del barrio San José de La Urbina quienes no tienen donde jugar ya que en su cerro solo hay casas, escalinatas y basura. Pero abajo, cerca de la autopista, hay un terreno vacío donde ellos querrían construir un parque. Luego de diversas vicisitudes, y con la ayuda de la comunidad, logran construir el parque, que ahora es de todos.

Este cuento fue publicado por primera vez en 1981, y ya en el año 2004 se realiza su 13ª edición. Fue traducido al inglés, y publicado en 1985 por Annick Press en los Estados Unidos de Norteamérica. Gracias a su alto contenido en valores de solidaridad, respeto y convivencia fue recomendado por la revista Imaginaria en su edición de Noviembre del año 2000 como uno de los libros que pueden complementar la labor docente en este sentido. (Revista Imaginaria Online. Consultado el día 18 de enero de 2006 en http://www.imaginaria.com.ar/correo/2000_11_01_archivo.htm)

Además, en su versión en inglés fue recomendada por la “National Mental Health Association” (Asociación Nacional de Salud Mental) de los Estados Unidos de Norteamérica como un recurso didáctico para utilizar con niños en edad de escuela primaria. (Consultado el día 18 de enero de 2006 de World Wide Web <http://www.nmha.org/pbedu/backtoschool/readingList.cfm>).

También este cuento se menciona en la bibliografía anotada de materiales instruccionales para la enseñanza de Sudamérica, publicada por el “Centro de Estudios Latinoamericanos de la Universidad de San Diego”, y se lo recomienda como libro bilingüe recomendado por sus temas en pro del medio ambiente. (Consultado el día 18 de enero de 2006 de World Wide Web http://www-rohan.sdsu.edu/dept/istep/documents/AnnotatedBibliographyRevisedPDF_001.pdf.)

Uno de los atractivos principales del libro son sus ilustraciones, que estuvieron a cargo de Monika Doppert, artista alemana que vivió por mucho tiempo en Venezuela. Como señala la casa editorial Ekaré en su la página World Wide Web, las ilustraciones de Doppert se caracterizan por la precisa observación de los detalles, los gestos y las actitudes de los personajes, así como por la minuciosa representación de los paisajes, luz y colores de los escenarios (Consultado el día 18 de enero de 2006 de World Wide Web <http://www.primeravistalibros.com/fichaLibro.jsp?codigo=1027>.)

3. Valores en la educación: solidaridad y autogestión comunitaria

3.1. Valores: Definición

Los valores se definen para este trabajo como:

Las propiedades funcionales de objetos, procesos o fenómenos que tienen una significación positiva para la dignidad humana, entendiendo por esta última al respeto que cada ser humano merece, tanto de los demás como de él mismo, por el sólo hecho de pertenecer a nuestra especie, independientemente de su raza, sexo, edad, afiliación política o religiosa, profesión, utilidad como persona a la sociedad, calidad de vida o cualquier otro elemento cuantificable que pueda dar lugar a clasificación y diferenciación entre las personas. Este merecimiento incluye el mantenimiento de la integridad y desarrollo del agente social hasta su realización. (Sánchez Hernández, Consultado el día 19 de enero de 2006 de World Wide Web <http://www.revistahm.sld.cu/numeros/2001/n1/art/art02.htm>.)

Es decir, los valores infunden un sentido positivo a los objetos, hechos o fenómenos en los que está inmerso el ser humano, de modo que éste pueda vivir digno y responsablemente, sin ningún tipo de discriminación.

3.2. La educación en valores y la literatura infantil

Aldea López (1991) describe la educación en valores como una instancia de reflexión y crecimiento personal que facilita la incorporación de los alumnos a un sistema educativo que permita su desarrollo en un ámbito de igualdad, para así poder insertarse en una sociedad, realizándose como personas responsables de su propia vida.

El objetivo de la educación debería ser, según esta autora, formar a una persona que internalice ciertos valores mínimos que le permitan regir su vida de manera responsable y que lo ayuden a adaptarse de manera positiva en la sociedad. Entre esos valores se encuentran la libertad, la igualdad, la solidaridad, la tolerancia, el respeto, y la justicia, entre otros. Uno de los recursos que utiliza el sistema educativo formal para inculcar valores es la literatura infantil.

Cervera Borrás (2003b) indica que algunos analistas le atribuyen a la literatura infantil valores e intenciones

Este investigador establece un contraste entre ambas nociones. Mientras que los valores se dan de manera natural e inconsciente dentro de la literatura infantil, las intenciones involucran la voluntad consciente del autor. Si bien no siempre se expresan de manera explícita, las intenciones pueden ir desde la manipulación hasta el adoctrinamiento. Esto último, indudablemente, remite a la literatura instrumentalizada que Cervera Borrás (2003a) critica por su falta de creatividad.

Los autores de literatura infantil intentan transmitirle al niño un ideal del mundo y de la vida. Para Cervera Borrás (2003b) en este tipo de literatura, el niño se pone a prueba delante del bien y del mal. La verdadera prueba llega cuando tiene que decidir cuál de las dos visiones incorpora a su conducta. Es una puesta en práctica de algo que acaba de descubrir o que ya sabía de antemano. Se trata de una situación en que la conciencia decide qué está bien y qué está mal Y es a través de este discurso persuasivo que el autor de la literatura infantil logrará que el niño sea verdaderamente libre y construya su propia conciencia con su juicio y decisión personal.

3.3. Valores en el cuento *La Calle es Libre*

Son varios los valores que Kurusa, la autora de *La Calle es Libre* logra transmitir a través de su relato, los cuales promueven la formación de futuros ciudadanos autónomos y responsables. Se consideraron como los más relevantes para este trabajo los valores de **solidaridad** y **convivencia**, que se puedan encauzar en la denominada **autogestión comunitaria**.

3.3.1. Solidaridad y convivencia

Como señala García Pimentel (s.f., consultado el día 13 de enero de 2006 en World Wide Web <http://www.monografias.com/trabajos11/solidd/solidd.shtml>) “en nuestros días, la palabra solidaridad ha recuperado popularidad y es muy común escucharla en las más altas de las esferas sociales. Es una palabra indudablemente positiva, que revela un interés casi universal por el bien del prójimo”. Este autor cita la Encíclica *Sollicitudo rei sociales* de Juan Pablo II, en la cual se define la solidaridad como la determinación firme y

perseverante de empeñarse por el bien común; es decir, por el bien de todos y cada uno, ya que todos somos verdaderamente responsables de todos.

Buxarrais (1998, Consultado el día 13 de enero de 2006 de World Wide Web <http://www.campus-oei.org/valores/boletin8.htm>), desde la perspectiva pedagógica, define a la solidaridad como “el valor que consiste en mostrarse unido a otras personas o grupos, compartiendo sus intereses y necesidades”. Considera la autora que es conveniente practicar y predicar la solidaridad, porque la falta de este valor repercute en una deficiente vida pública. Por ello los educadores tienen el compromiso de ayudar a los jóvenes a ir descubriendo los intereses comunes de la sociedad.

Uno de las dimensiones morales a desarrollar en el trabajo pedagógico en el ámbito de la solidaridad es la capacidad para transformar el entorno. Como señala Buxarrais (1998) esta dimensión “va a permitir a la persona formular normas y proyecto contextualizados donde se pongan de manifiesto los criterios de valores relacionados con la implicación y el compromiso”. Para esta pedagoga formar a los niños y jóvenes en la solidaridad significa no solo sensibilizar y abrir conciencias, sino ayudar a que sean conscientes de su propia capacidad para influir en la toma de decisiones de la sociedad, ya sea a nivel local, nacional o internacional.

La solidaridad es creadora de convivencia, porque ella es sinónimo de igualdad, fraternidad, ayuda mutua, y está muy cercana a los conceptos de responsabilidad, cooperación y participación (García Pimentel, SF).

Una frase extraída de *La Calle es Libre* ejemplifica estos valores: “La gente se fue entusiasmando y, de repente, todos querían colaborar” (Kurusa, 2004:38).

3.3.2. Autogestión comunitaria

Según Brivio Borja (s.f., Párr.9)

la autogestión es un proceso mediante el cual se desarrolla la capacidad individual o de un grupo para identificar los intereses o necesidades básicas que lo son propios y que a través de una organización permita defenderlos expresándolos con efectividad en la práctica cotidiana, basándose en una conducción autónoma

y en una coordinación con los intereses y acciones de otros grupos, este concepto por supuesto que lleva implícito la planificación, democracia participativa y desarrollo sustentable. La autogestión comunitaria es una herramienta eficaz probada que exalta la utilización de los mejores valores del individuo y de los grupos, situándolos en mejor posición para enfrentar y resolver sus problemas comunes.

La Calle es Libre promueve esta herramienta de desarrollo de los valores individuales y grupales, ya que, justamente, la resolución del problema planteado en el cuento se logra mediante la acción mancomunada del barrio: “Y entre todos los vecinos empezaron a construir el parque” (Kurusa, 2004:45)

3.4. Utilización de los medios audiovisuales para la enseñanza de valores

Según Pérez Juste (1997, Párr. 49)

Uno de los campos en que los cambios son más significativos para nosotros es el de las nuevas tecnologías, sobre todo por lo que representan para la comunicación, el aprendizaje, la información y el saber. Las tecnologías traen consigo notables repercusiones para el trabajo, la ciencia y el progreso en general. En las sociedades modernas, las nuevas tecnologías representan formas de influencia de enorme potencial, capaces de irrumpir en la vida personal de modo subrepticio, modificando las posiciones y valores propios. Será necesario contar con formación suficiente para defenderse de tales intromisiones, no quedando inermes ante ellas

Para Vilches (2000) muchas de las investigaciones sobre los medios audiovisuales, en especial sobre la televisión y los niños coinciden en subrayar que la edad infantil es particularmente sensible a la orientación afectiva y cognitiva que se puede derivar de dichos medios. La televisión sirve como orientación cuando presenta historias que narran casos de búsqueda de soluciones. Al respecto puede agregarse la observación de López Tamés (1990) quien, citando a Álvarez (1976), afirma que las informaciones transmitidas por los medios audiovisuales impresionan a los niños y adolescentes más que los consejos de sus padres. Este autor habla de la televisión como un medio que proporciona conocimiento, pero “no es servidor fiel” (p. 302). Es un huésped que se ha hecho imprescindible y que impone sus valores muy pronto en la infancia, ya que sus imágenes son una manera de interpretar el mundo.

No todo es negativo, sin embargo, López Tamés (1990) recuerda que la televisión es un extraordinario auxiliar de la enseñanza, ya que ofrece imágenes que “complementan la experiencia directa, la brevedad del libro y la lección del profesor” (p. 312).

4. Adaptación de cuentos para guiones

4.1. La adaptación

Patán (2005) explica que “en las relaciones que el cine y la literatura guardan se da un hecho irrefutable: la segunda nació con muchos siglos de antelación al primero” (p.1). Este autor enfatiza que, a pesar de que, por un lado, el cine ha gozado de una posición privilegiada desde su nacimiento, y, por el otro, la literatura ha acumulado buena cantidad de textos clásicos que prácticamente yacían en el olvido, el primero aprovechó ese gran cúmulo de riquezas y las utilizó para hacer literatura “por otros medios, excepcionalmente visuales” (Cabrera Infante, 2001; c.p Patán, 2005).

Berja (1979), citado en Rodríguez Martín (2005), señala que desde que el cine surgió como un arte de narración de historias, ha sido asociado con la literatura tanto por los mismos cineastas, como por los escritores, críticos, y hasta por los espectadores.

Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004) explican que, en teoría, las dos principales fuentes de inspiración para el autor al momento de escribir un guión cinematográfico son las ideas propias y las obras originales escritas por otros autores. En la práctica, afirman, las historias dirigidas a los diversos ámbitos audiovisuales son una especie de adaptación de la obra original. De esta forma, las variables que definen que una obra literaria deba pasar por el proceso de adaptación, aún inconscientemente, para que se ajuste a un medio específico son las siguientes: las características del medio en cuestión, sus particulares, su estilo, su tono y su manera.

Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004), haciendo referencia a Eduardo Russo en el *Diccionario de Cine* (1998), definen la adaptación como

El proceso por el cual se transpola un relato desde fuentes extracinematográficas al ámbito del cine. Si se quisiera ilustrar dicha información se podría decir que la adaptación audiovisual de un escrito literario resultaría el proceso inverso al del iconema², es decir, en lugar de transmitir imágenes fílmicas a frases verbales, se transpone un grupo de frases verbales a un conjunto de iconemas (p.53).

² Unidad traducible a frases verbales.

Según Araya Orietta (1997; c.p. Armas Galindo y Dellacasa Prince, 2004), la transposición del lenguaje escrito al visual conlleva un proceso en el cual hay que estar siempre claros de cuáles son las estructuras propias de cada medio. El proceso satisfactorio de la adaptación está casi completamente asegurado, siempre y cuando se tenga claro que la unidad mínima del medio audiovisual es la imagen, mientras se tenga conocimiento y se sepan manejar los factores de intención dramática de dicho medio tales como la iluminación, la música, los efectos sonoros, y todas aquellas técnicas utilizadas en el mundo audiovisual, de la misma forma como se utilizan las metáforas, y los demás recursos pertenecientes al mundo de la literatura.

Otro de los factores que hay que tomar en cuenta al momento de la adaptación es el tiempo. Esto se debe, por un lado, a que el tiempo de la ficción, es decir, de la historia, determinará indirectamente la extensión de la producción de esta. Por el otro, el tiempo literal, es decir, el tiempo que utiliza el autor para escribir su obra es ilimitado, mientras que en los medios el tiempo casi siempre es limitado. Es por esto que se eliminan, en la mayoría de las adaptaciones, algunos elementos propios de la historia original, ya sean diálogos, personajes, o escenas, entre otros (Maza y Cervantes, c.p. Armas Galindo y Dellacasa Prince, 2004).

4.2. Fuentes de adaptación

La adaptación de cualquier otro medio al lenguaje audiovisual se puede realizar a partir de diversas fuentes literarias. Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004) proponen una lista de fuentes que pueden ser adaptadas a este medio audiovisual:

4.2.1. Novelas, cuentos cortos o largos, ensayos y otros tipos de prosa literaria

Armas Gallante y Dellacasa Prince (2004) señalan que éste es el tipo de textos más utilizado para la adaptación cinematográfica, tal vez por el hecho de tratarse de relatos ficticios, estructurados, que poseen todos los elementos necesarios para crear un guión: personajes, historia, clímax e imágenes que llegan a ser tangibles para el lector.

Maza y Cervantes (1997; c.p. Armas Galindo y Dellacasa Prince, 2004) explica que a la hora de realizar la adaptación se debe tomar en cuenta qué es y cómo se quiere adaptar el

relato al guión, debido a que hay textos que son más resistentes que otros a la adaptación cinematográfica.

Los principales elementos que se deben tomar en cuenta a la hora de la adaptación de una obra literaria son: los personajes, la historia, y por sobre todo, el concepto de lo que cada uno de estos elementos representa en dicha obra.

A continuación se detallará la adaptación del cuento corto que, según Patán (2005) “es casi de tanta presencia como la novela en cuanto a origen de libretos para cine” (p.2).

Los cineastas, según Patán (2005), prefieren los cuentos clásicos, es decir, aquellos que han logrado sobrevivir en el tiempo, y han superado las fronteras del país donde nacieron.

Patán (2005) señala que uno de los principales problemas a la hora de adaptar un cuento corto a la pantalla grande es la extensión. En los principios del cine esto no causaba gran conflicto, ya que la mayoría de las películas presentadas eran cortometrajes, pero a medida que fueron pasando los años su metraje ha ido aumentando

Para solucionar este problema surgieron tres opciones posibles en la adaptación de cuentos al lenguaje audiovisual

- a. Alargar el cuento tomando en cuenta los elementos del libreto que pueden llegar a ser extendidos, es decir, crearle presencia a los intermedios silenciosos o compactos de texto. En otras palabras, detallar de manera visual aquellas escenas que carecían de mucha información.
- b. Hacer una antología cinematográfica de los cuentos de un mismo autor para darle uniformidad autoral, rendirle homenaje a un escritor específico, aprovecharlo para que el director establezca una visión ajena a las tramas presentadas.
- c. Agrupar varios cuentos con el mismo tema de diferentes autores. No es una opción muy utilizada en el cine, pero se ha usado varias veces en la televisión, como el caso que trajo HBO de las películas *Mujeres y Hombres*, *Historias de Seducción* (1990), y *Mujeres y Hombres: No hay reglas en el*

amor (1991), producidas por el canal estadounidense Home Box Office (HBO)

4.2.2. Los poemas, letras de canciones y otros ejemplos de versos:

Estos pueden significar un proceso de adaptación aún más difícil que el de los textos en prosa, a la hora de tratar de hacerlo lo más fielmente posible al texto original. Esto se debe a que las imágenes y estatutos temporales pueden llegar a ser más metaforizados y menos tangibles para el lector.

4.2.3. Las obras de teatro, en prosa o en verso, dialogadas o musicales:

Estas formas literarias se parecen más a los guiones cinematográficos ya que ambos se escriben en escenas. Sin embargo, existen pequeñas diferencias entre el libreto y el guión que van a ser los focos de cambio a la hora de la adaptación.

Entre esos focos se encuentra la unidad temporal, ya que la obra de teatro nunca va a tener la misma cantidad de escenas que pudiese tener una película.

Por otro lado, se considera la estructura dramática, que permite a la adaptación del libreto al guión, más que eliminar o interpretar, el objetivo en la adaptación es complementar todo lo que en la obra teatral se deja implícito.

4.2.4. Operas, ballets, y otras obras no teatrales para ser interpretadas en escenas

Según Maza y Cervantes (1997; c.p Armas Galindo & Dellacasa Prince, 2004) en este tipo de adaptaciones se presentan casi los mismo problemas que con los poemas por lo que se debe tomar en cuenta es tratar, por sobre todas las cosas, de no ser absolutamente fieles a la obra original.

4.2.5. Notas, artículos, reportajes y ensayos periodístico

Cuando se adapta este tipo de material hay que tener presente de que, a pesar de que el periodismo trabaja únicamente con la realidad, el guión que se va a adaptar es un guión de

ficción. Esto se debe a que el guionista, aunque tome datos de la realidad, complementa la historia con situaciones y momentos ficticios.

4.2.6. Historietas y fotonovelas

Este tipo de adaptación resulta menos complejo para el guionista, ya que cuenta con un puente entre lo meramente literal, y lo completamente visual. Se trata de una especie de Story Board para el guionista.

4.2.7. Guiones

El simple hecho de ajustar una historia a lenguaje audiovisual ya implica una adaptación. Este proceso se da incluso con los guiones, ya que el director debe interpretar y adaptar las unidades literarias a imágenes. Por otra parte, este proceso puede realizarse hasta de manera inconsciente

4.2.8. Videojuegos

Russo (1998; c.p. Armas Galindo y Dellacasa Prince, 2004) señala que cada vez más son los videojuegos que se adaptan a la gran pantalla. Si bien comenzó siendo el cine el material de inspiración para la creación de tales juegos, ahora sucede lo contrario, estos universos son imitados en el cine, con los mismos toques dramáticos, y los mismos personajes.

5. La técnica de animación: Stop Motion

5.1. Animación

Myers (s.f.) define la animación como una representación gráfica de dibujos que muestra movimiento a través de una secuencia rápida de dichos dibujos. Esta serie de dibujos es, por lo general, captada por una cámara. Hay muy poco cambio entre un cuadro y otro, de modo que, cuando se muestran a rápida velocidad (24 cuadros por segundos), parecería que se produjese movimiento.

La animación, en sus principios, era muy trabajosa: se debía dibujar cada cuadro por separado, y literalmente eran cientos de dibujos para unos pocos minutos de película. El desarrollo del celuloide rápidamente convirtió la animación en algo mucho más fácil de realizar. Ahora, en vez de tener cientos de dibujos, el animador puede hacer un fondo y/o un primer plano complejo de la escena, y mover a los personajes entre estas dos piezas. Esto se logra porque estas láminas son totalmente transparentes, excepto por los dibujos que contienen. De esta forma, la repetición del dibujo del fondo y del primer plano se hizo innecesaria, ya que se mantienen estáticos y los únicos que se mueven son los personajes (Myers, s.f.)

El pionero de la animación fue el francés Emile Cohl, quien desde 1908 empezó a realizar los primeros cortometrajes de dibujos animados. Otros precursores en este campo fueron Georges Méliès, James Stuart y Winsor McCay.

Walt Disney llevó la animación hacia un nuevo nivel. Fue el primer animador que incluyó sonido en sus dibujos animados con *Steamboat Willie* en 1928, y luego produjo el primer largometraje animado en 1937: *Blanca Nieves y los Siete Enanitos* (Myers, s.f.)

Myers (s.f.) explica que, con la introducción de la computadora, la animación tomó un nuevo sentido. Las técnicas de animación fueron cambiando durante los años 70 y 80, pero fue la década de los 90 la que se vio mayormente influida por la animación en computación. La primera película totalmente animada por computadora fue *Toy Story*, en

1995. El desarrollo de la animación aún continúa en el nuevo milenio con películas como *Shrek* y *Shrek 2*, entre otras.

5.2. Persistencia Retiniana

Como explican Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004) la animación es posible gracias al fenómeno fisiológico conocido como persistencia retiniana. Según Jiménez (2000; c.p Armas Galindo y Dellacasa Prince, 2004), ésta puede ser definida como “una cualidad de la visión humana por la que el ojo recibe estímulos que pasan por el nervio óptico al cerebro. Pero las imágenes individuales de cada fotograma, al llegar al ojo, no desaparecen inmediatamente de la retina cuando ha terminado el estímulo” (p.85).

Este fenómeno fisiológico permite que todas las imágenes proyectadas a 24 cuadros por segundo, como en el cine, y a 30, en el caso del video y la televisión, permanezcan en el ojo dando la sensación de movimiento continuo (García, Miranda y Salas, 1993)

5.3. Tipos de animación

Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004) proponen una clasificación de la animación: en técnica de animación bidimensional y tridimensional

5.3.1. Técnicas de animación bidimensional

La animación en sus principios consistía en dibujos hechos en papel o acetato, que luego eran combinados y colocados sucesivamente para crear la ilusión del movimiento. Dentro de esta técnica bidimensional se pueden encontrar distintas modalidades:

- a. La animación de siluetas, que fue una técnica muy empleada al principio de la animación. Consiste en la utilización de las sombras de figuras bidimensionales articuladas. Las características principales de este tipo de animación es que las figuras son lisas, no presentan ningún tipo de textura y tampoco permiten la utilización del color ya que lo único que logra registrar la cámara es la sombra de la figura.

- b. La animación en papel, que es una técnica que data desde los principios de la misma animación. Consiste en la creación de dibujos en papel, que al sucederse a rápida velocidad generan la sensación de movimiento.
- c. La animación por capas o acetato, que consiste en la utilización de varios dibujos, unos superpuestos a otros, que producen la sensación de movimiento. Los dibujos que se encuentran más arriba ocupan el primer plano, mientras que los dibujos que se colocan debajo -por lo general siempre es el fondo fijo de la animación- ocupan el segundo plano. Este tipo de animación ahorra mucho tiempo, ya que los dibujos que se repiten durante la animación quedan fijos y no son cambiados.
- d. La fotokinesis o animación de fotografías, que consiste en la sucesión de fotografías que al ser proyectadas una detrás de otra a una velocidad de 24 fotos por segundo reproducen el movimiento.

5.3.2. Técnicas de animación tridimensional

5.3.2.1. Stop Motion

El Stop Motion es una técnica de la animación que se basa en hacer parecer al espectador que los objetos estáticos están en movimiento. Para este tipo de animación es necesario tener una cámara fotográfica que pueda captar un solo fotograma a la vez. De esta manera se capta al objeto en un fotograma, se detiene la cámara, se mueve al objeto, se vuelve a captar y así sucesivamente. Al finalizar se muestran los fotogramas de manera consecutiva a una velocidad aproximada de 24 fotos por segundos, dando la ilusión de que el objeto se mueve por sí solo (Wikipedia, 2006).

Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004) señalan que este tipo de animación demanda mucha paciencia, ya que es necesario que los movimientos que se le realizan al objeto sean precisos y delicados, para no generar un cambio brusco en la animación que el espectador pudiese llegar a percibir como algo no natural. Además, el objeto debe quedar estático al momento en que se expone a la cámara.

Esta técnica representa el principio cinematográfico propiamente dicho, ya que permite a través de cámaras de cine, video o fotografía, parar el movimiento del objeto con el fin de captar, cuadro a cuadro, la actividad que el animador quiere que el objeto realice. “Cada segundo de animación Stop Motion, para lograr acabados profesionales, requiere de 24 fotogramas, aunque muchos animadores, en la actualidad, han reducido la cantidad de fotogramas a la mitad utilizando 12 fotogramas por segundo” (Armas Galindo y Dellacasa Prince, 2004, p.78).

Álvarez, citado por Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004) explica que

El stop motion es asociado generalmente a la animación con muñecos tridimensionales, algunas veces este término era exclusivo de la animación de monstruos... pero el stop motion es una técnica mucho más amplia, que cobija desde algunas posibilidades del dibujo animado, hasta la animación con personas (p.79).

A continuación se presenta una subclasificación de la técnica de animación Stop Motion

- a. La animación de objetos consiste en la utilización del objeto tal y como es en la naturaleza, sin sufrir ninguna alteración. Esto permite que el espectador reconozca fácilmente de qué objeto se trata. El objeto es iluminado a detalle y captado por la cámara, haciendo pausas para que el animador pueda modificar al objeto, siempre de manera delicada y sencilla para que el espectador no observe cambios bruscos al visualizar la película.
- b. La animación de objetos corpóreos: consiste en la utilización de personajes creados en aluminio o latón para que sus articulaciones mecánicas puedan ser modificadas con precisión. Estos cuerpos son cubiertos por algún otro tipo de material más moldeable como la cera, la plastilina, la goma, o la tela, entre otros. De esta manera se le da un aspecto más real al personaje. Nuevamente, los objetos son iluminados a detalle y con meticulosidad para no generar sombras muy bruscas o pronunciadas, y los movimientos que le realice el animador deben ser muy cuidadosos.

- c. La animación en vidrio: consiste en utilizar figuras tridimensionales hechas en vidrio para crear la acción. Debido a la imposibilidad de modificación del objeto se utiliza la técnica del reemplazo, que consiste en la creación del mismo objeto en las diferentes posiciones que se requieran para las fotografías.
- d. La pixilación: consiste en la animación de personas grabando cuadro por cuadro un acontecimiento. Gracias al efecto intermitente de este proceso, la animación puede llegar a verse lento o acelerado. El animador debe mantener perfectamente la conducción de todo lo que pase en el set, ya que el movimiento debe ser coordinado y manipulado de tal manera que se logre la animación.

5.3.2.2. Animación computarizada

Este tipo de animación consta de un proceso computarizado que dará como resultado la presentación de la animación en formato digital y consiste en la creación de formas o imágenes en la computadora que, a su vez, generará movimiento. Esta técnica permite el alcance de gran realismo puesto que los objetos pueden ser creados con la apariencia de tener dimensiones originales (Armas Galindo y Dellacasa Prince, 2004, p.83).

La computadora ha facilitado el proceso de la animación. En la actualidad existen numerosos programas de computadora para la realización de animación, ya sea bidimensional o tridimensional. Pero a pesar de que la computadora permite conseguir cualquier efecto y puede llevar a cabo diversas historias, hay que tomar en cuenta que no es la única alternativa existente para poder crear estos resultados. Como lo demuestra la evolución de la animación, existen múltiples técnicas que, bien utilizadas, pueden incluso lograr un mejor resultado. Siempre es importante que el animador se pregunte cuál es la técnica de animación más idónea para los objetivos planteados.

6. Antecedentes de la animación tridimensional

6.1. Panorama mundial

La estética de la animación, siguiendo su curso natural, ha ido evolucionando junto con la técnica misma. Luego de conquistar el mundo bidimensional, pasó a la animación tridimensional. Es ahí cuando experimenta con nuevos materiales y estilos, generando de esta forma, nuevas animaciones con características artesanales. Este oficio de la animación, considerado ya un arte, se introdujo aún más en el ámbito humano y logró demostrar el dominio de los objetos observados por el mismo ser humano en su mundo (Armas Galante y Dellacasa Prince, 2004).

Halas y Manvell (1980, c.p. Armas Galante y Dellacasa Prince, 2004) explican que la novedosa técnica de animación tridimensional trae nuevos inconvenientes y requiere de otras destrezas. Una de las dificultades es el proceso de darle vida a los muñecos utilizados a través de la fotografía foto a foto. Esto hace necesario el desarrollo de una nueva capacidad en los animadores: el ejercicio de la paciencia, debido a que el muñeco debe ser movido con precisión y meticulosidad entre una fotografía y otra, para dar la sensación de que el muñeco se está moviendo naturalmente.

El mayor desarrollo de este tipo de películas se inicia en Checoslovaquia, Polonia, Rusia y Alemania, debido a la gran experiencia que sus artistas tenían en la creación de estos muñecos artesanales. (Halas y Manvell, 1980, c.p. Armas Galante y Dellacasa Prince, 2004)

En 1906 se realiza la primera película de corta duración que utiliza la técnica del Stop Motion. *Fases Humorísticas de Caras Chistosas* fue realizada por Stuart Blackton y Tomás Edison. Sin embargo, ya en 1900 estos dos artistas habían realizado pilotos de corta duración con esta técnica de animación. Este fue el comienzo de una serie de proyectos que utilizaron la técnica de Stop Motion (Bernal y Bilbao, 2004). Entre estos proyectos destacan: *Pequeño Nemo* de Winsor McCay (1911), *La Historia de un Mosquito*, de los mismos artistas en el año 1912. El mayor éxito de estos creadores fue *Gertie, el Dinosaurio*, hecha en 1914. Por otro lado, Max Fleischer, a quien también se le atribuye la

invención del *rotoscopio*, abrió su propio estudio, Fleischer Studios, y produjo desde 1919 hasta 1929 una serie de dibujos animados llamada *Koko el payaso*. En esta misma década nació la empresa Walt Disney, hoy conocida como uno de los más grandes imperios de la animación (Bernal y Bilbao, 2004).

A pesar de todos los proyectos ya realizados no fue sino hasta 1938 cuando la animación tridimensional llega a su cúspide gracias a la cinta *Le Roman Renart*, del polaco Ladisla Starevitch. Siguen sus pasos Pol Bianchi y Zoubovitch, quienes realizaron entretenidas producciones con muñecos que resaltaron por su diseño, dando como resultado final *Fantoches Vivantes* y *Au Clair de la Lune*, en el año 1943 (Armas Galante y Dellacasa Prince, 2004).

Armas Galante y Dellacasa Prince (2004) destacan también la animación de muñecos por parte del húngaro George Pal, quien produjo varios cortometrajes de prolija coherencia y expresión. En los años 30, este artista, con la ayuda de la empresa Philips, inauguró en Holanda un estudio de animación de marionetas y muñecos articulados. Posteriormente traslada su trabajo a los Estados Unidos, conservando su calidad e inclinándose aún más por la fantasía y tridimensionalidad.

Laybourne (c.p. Charalambidis y Torres, 1991) define la animación en plastilina como “un descendiente directo de las películas de muñecos corpóreos” (p.101). El uso de la plastilina, al igual que el de la goma o arcilla, daría cabida a nuevas imágenes con tintes y formas diferentes, que darían un aspecto más real y amigable al muñeco, debido a su nueva moldeabilidad, flexibilidad y versatilidad. *Fuera del Tintero*, de Dave Fleischer fue una de las primeras secuencias animadas con el uso de la plastilina.

El animador estadounidense Art Clokey utilizó esta técnica de la plastilina y creó la serie animada *Gumby*, que salió al aire en 1955. El director de la Fundación Animarte, Edgard Álvarez (s.f; c.p Armas Galante y Dellacasa Prince, 2004) en su conferencia “La Evolución del Stop Motion” señaló que Gumby llegó a ser “un personaje comercial de los años 50 y 60”, que sus escenografías eran esenciales y utilizaban objetos del día a día (p.99)

En la actualidad, a pesar de que la técnica del uso de la plastilina ya sea obsoleta al lado de las nuevas tecnologías, hay artistas que la siguen utilizando en sus proyectos de animación. Como de Tim Burton, productor del largometraje *The Nightmare before Christmas* del año 1993. La productora Aardam Animation elaboró el largometraje en plastilina, *Morph*, *Wallace and Gromit* y *Chicken Run* (Armas Galante y Dellacasa Prince, 2004).

6.2. La animación tridimensional en Venezuela

Las animaciones en Venezuela sobresalen principalmente en el ámbito comercial, donde el uso de la animación por computadora ha alcanzado gran auge.

A pesar de que a nivel artístico no se utilice mucho esta técnica de la animación, existe una variedad de trabajos experimentales de jóvenes venezolanos que buscan explorar la capacidad de la animación. Las animaciones venezolanas, según Armas Galante y Dellacasa Prince (2004) han demostrado un buen dominio de la técnica del Stop Motion, sobre todo con el uso de la plastilina.

Entre los artistas destacados de la animación en Venezuela se encuentran: Armando Arce, quien creó *Manzanita* (1978) y *Wanady*, (1981), y Alberto Monteagudo, con el *Cuatro de Hojalata* (1978). Otras películas que pueden mencionarse son: *El Glook* y *el Mamadorordinariusojipeao* (2003) de José Luís San Juan; *La Ventana* de Hayde Pino; y *La Noche de las Estrellas* (2000) de Mauricio Siso; entre otros. (Armas Galante y Dellacasa Prince, 2004).

Estas autoras señalan que los elevados costos de producción han hecho que, en la mayoría de los casos, animaciones prometedoras quedaran solamente en la imaginación de sus creadores. Pero, afirman, es alentador saber que muchos artistas apasionados por este tipo de animación permanecen y siguen realizando sus producciones, algunas veces de manera artesanal.

III. MÉTODO

1. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL:

Realizar un corto infantil que transmita valores de solidaridad, convivencia y autogestión comunitaria.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Adaptar el cuento infantil “La Calle es Libre” para ser realizado en imágenes audiovisuales.
- Diseñar modelos de los personajes con elementos de plastilina resaltando las características más relevantes
- Elaborar un plan de grabación definiendo las escenas que serán realizadas.

2. DESCRIPCIÓN DEL PROCESO

Como todo proyecto audiovisual, la realización del cortometraje animado *La Calle es Libre* constó de tres etapas: preproducción, producción y postproducción. Cada una de estas partes implicó un proceso arduo, en el que se enfatizaron los detalles y la precisión para intentar crear un producto de calidad.

A continuación, se describe cada una de las tres etapas que conformaron el proceso de realización del cortometraje animado:

Preproducción

La preproducción es la etapa determinante dentro del proceso de creación, si bien no es la más importante. Esto se debe a que una animación en Stop Motion implica una serie de detalles, tiempo y un trabajo minucioso que debe ejecutarse con precisión.

Toda producción audiovisual debe partir de una idea, y ésta era la de realizar una animación infantil utilizando la técnica del Stop Motion. Para que este proyecto tuviese asimismo un carácter social, se decidió escoger un cuento venezolano que, aparte de reflejar la realidad social del país, lograra transmitir valores a la sociedad. Luego de revisar varios cuentos infantiles venezolanos, se decidió que el que mejor reunía estos requisitos era *La Calle es Libre* de Kurusa.

Una vez escogido el cuento, se procedió a su adaptación al lenguaje audiovisual. Este fue un proceso arduo ya que el cuento es mucho más extenso de lo que debe durar un cortometraje infantil. Se trató de realizar la adaptación lo más fielmente posible para no perder la originalidad ni la riqueza literaria del cuento. La idea y la sinopsis del cortometraje fueron elaboradas una vez definido el cuento que se plasmaría en lenguaje audiovisual.

Previamente a la adaptación se consultó el libro *Como convertir un buen guión en un guión excelente* (1991), en el cual la autora, Linda Seger, explica la estructura de los tres actos: planteamiento, desarrollo y resolución (p. 30). Con base en los lineamientos

propuestos por Seger, el cuento fue dividido en tres actos para poder determinar cuáles acciones ocurrían en un acto y cuáles en otro.

Una vez realizada esta división se procedió a establecer los puntos de acción de cada acto. Los puntos de acción según Seger (1991, p.87) son todas las acciones que hacen progresar la historia, pudiendo definirse también como un proceso dramático que genera una reacción. De esta manera se clasificaron las acciones que ayudaban a determinar el rumbo de la historia, y las que no lo hacían fueron ignoradas para la adaptación. Cada acto tuvo sus propios puntos de acción.

Luego se analizó cuáles puntos de acción podían resolverse en una misma escena. De esta manera se fueron creando las escenas del cortometraje en la llamada escaleta. En un principio, ésta contó con dieciocho escenas, que posteriormente se fueron fusionando hasta que por último, se redujeron a seis.

Después de finalizada la escaleta se elaboró el guión definitivo del cortometraje, y posteriormente, el Story Board. Este último fue realizado de manera tal que se pareciera lo más posible a las ilustraciones originales de Monika Doppert. El Story Board permitió planificar tanto el resto de la preproducción como la producción propiamente dicha.

Se procedió entonces al desglose de materiales para la ejecución y obtención de las escenografías y los muñecos, la iluminación, y los equipos, entre otros. Paralelamente se elaboró el presupuesto del proyecto, así como el planteamiento de la dirección de arte del cortometraje.

Luego de adquiridos todos los materiales necesarios, se procedió a la construcción de cada uno de los elementos siguiendo los patrones discutidos con diversos expertos en la materia (arquitectos, ingenieros, fotógrafos), y aplicando el resultado de la consulta de diferentes fuentes bibliográficas. Es importante destacar que cada uno de los elementos que se utilizaron en la grabación fue creado de manera artesanal.

Se instaló un set de grabación que contendría tanto las escenografías, como los personajes y sus accesorios, así como las luces, la computadora, la cámara de filmar digital y un televisor. A la vez, se ideó el plan de rodaje que determinaría el tiempo y el orden en que se grabarían las escenas.

Producción

Una vez concluida la etapa de preproducción, y teniendo todos los elementos ya listos, se pasó al proceso de producción en el que se realizó la grabación de las secuencias animadas del cortometraje. La técnica utilizada para el proceso de grabación fue la de Stop Motion: se capturaron, cuadro a cuadro, las acciones de los personajes.

Para la captación de las secuencias se utilizó una cámara de video digital, conectada a la computadora y al televisor simultáneamente; a la primera para ir registrando y guardando los cuadros, y la segunda para controlar la iluminación y los colores.

A medida que se iba realizando la grabación se revisaba el material para controlar la luz, los colores, y movimientos, entre otros. Esto permitió corregir errores y cuidar la calidad de la animación.

Posteriormente se procedió a la grabación del audio, cuidando el tiempo de las acciones de las escenas; incluso se realizaron algunos cambios de poca dimensión en el guión para que lograra estar más acorde a la animación.

Postproducción

Luego de obtener todas las imágenes requeridas para la animación se las importó a un programa de edición especializado con el fin de realizar la presentación, colocarle efectos de transición, y acomodar algunos defectos de iluminación que no se percibieron a la hora de la grabación, entre otros. A continuación, se colocó el audio y se fue ajustando para que sincronizara con las

escenas; luego se incorporaron los efectos sonoros y la musicalización. Por ultimo se exportó del programa de edición y se realizaron las copias en DVD.

IV. LIBRO DE PRODUCCIÓN

LA CALLE ES LIBRE

FICHA TÉCNICA

Duración: 3:34

Género: Cortometraje animado

Formato: Video digital

Dirección: Patricia Mizrahi

Producción: Patricia Mizrahi

Narración: Juan Ernesto Páez Pumar

Animación: Patricia Mizrahi

Adaptación: Patricia Mizrahi

Cámara: Patricia Mizrahi

Dirección de fotografía: Patricia Mizrahi

Dirección de arte: Patricia Mizrahi

Diseño de vestuario: Valentina Martínez

Edición: Patricia Mizrahi, León Klein y Samuel Klein

1. PREPRODUCCION

1.1. Guión

1.1.1. Idea

Los niños de un barrio no tienen espacio para jugar y luego de que no consiguieron la ayuda del Municipio para construir un parque, deciden hacerlo ellos mismos con la colaboración de los adultos.

1.1.2. Sinopsis

Camila, Carlos y Cheo viven en un barrio que tiene poco espacio para jugar. Ellos se dan cuenta de que no pueden jugar en la calle porque todo el tiempo los adultos los regañan, así que deciden pedir al Concejo Municipal que les construya un parque para poder jugar libremente. Logran que un concejal escuche su idea y les prometa ir a ver el terreno para hacerles el parque.

Pasan los días y las semanas, pero ningún empleado del Concejo aparece para ayudarlos a construir el parque. Los niños están muy tristes porque quieren jugar, pero no tienen ningún espacio para poder hacerlo.

Al final deciden que, si nadie viene a construirles el parque, ellos mismos van a tener que hacerlo. Piden la colaboración de los adultos del barrio y entre todos logran construir el parque para que todos los niños del barrio puedan jugar sin problema.

1.1.3. Escaleta

ESC 1: EXT / MONTAÑA / DÍA

Terreno verde con caminitos de tierra, y en el medio del terreno hay una montaña llena de árboles y matorrales. En la montaña hay una sola pequeña casita de campo. El mismo terreno se va llenando poco a poco de casitas en la montaña y edificios hasta que el terreno se queda sin espacios libres.

ESC 2: EXT / ESCALERA / DÍA

Camila, Carlitos y Cheo se encuentran sentados en las escaleras muy tristes, ya no tienen espacio donde jugar. A Camila se le ocurre la idea de ir al Concejo Municipal a pedir que les hagan un parque donde puedan jugar.

ESC 3: EXT / CONCEJO MUNICIPAL / DÍA

Camila, Carlos y Cheo llegan al Concejo Municipal para pedir que les hagan el parque, y se encuentran con un señor en la puerta a quien le explican la situación, pero éste señor no los deja entrar. Por suerte un concejal se acerca a la puerta del Concejo, escucha la petición de los niños y les promete el parque que ellos quieren.

ESC 4: EXT / ESCALERAS / DÍA

Han pasado ya varios días y nuevamente Camila, Carlitos y Cheo se encuentran sentados en las escaleras con caras tristes. Nadie del Concejo Municipal ha venido a ver el terreno para el parque. Cheo le propone a Carlitos y a Camila hacer ellos mismos parque junto con la ayuda de la gente del barrio. Carlitos y Camila escuchan la propuesta de Cheo con aprobación.

ESC 5: EXT / PARQUE / DÍA

Los niños consiguen obtener la ayuda de los adultos del barrio, quienes se solidarizan con ellos y entre todos construyen el parque para todos los niños del barrio.

ESC 6: EXT / ENTRADA PARQUE / DÍA

Camila, Carlitos y Cheo muy felices cargan una pequeña pancarta de bienvenida al parque.

1.1.4. Guión

ESC 1: EXT / MONTAÑA / DÍA

Terreno verde con caminitos de tierra, y en el medio del terreno hay una montaña llena de árboles y matorrales. En la montaña hay una sola pequeña casita de campo.

NARRADOR (V.O)

No hace mucho tiempo el cerro estaba lleno de árboles y matorrales, y bordeado de caminitos, cañaverales y terrenos vacíos.

El mismo terreno se va llenando poco a poco de casitas en la montaña y edificios hasta que el terreno se queda sin espacios libres.

NARRADOR (V.O)

Pasaron los años y fue llegando gente a vivir al cerro donde construyeron sus casas. Poco a poco se fueron llenando los espacios y solo quedaron unos cuantos árboles. El cerro se convirtió en barrio y los más perjudicados ahora, son los niños que ya no tienen donde jugar.

ESC 2: EXT / ESCALERA / DÍA

Camila, Carlitos y Cheo se encuentran sentados en las escaleras muy tristes, ya no tienen espacio donde jugar.

NARRADOR (V.O)

Camila, Carlitos y Cheo, están tristes, el único lugar que les queda para jugar es la calle, pero los adultos nunca los dejan. Por eso ellos se preguntan ¿si la calle es libre por qué no podemos jugar ahí?

A Camila se le ocurre la idea de ir al Concejo Municipal a pedir que les hagan un parque donde puedan jugar

En ese momento a Camila se le ocurre una idea: ir al Concejo Municipal para pedirles que les hagan un parque!
A Carlitos y Cheo les gusta la idea y deciden ir.

ESC 3: EXT / CONCEJO MUNICIPAL / DÍA

Camila, Carlos y Cheo llegan al Concejo Municipal para pedir que les hagan el parque, y se encuentran con un señor en la puerta a quien le explican la situación, pero este señor no los deja entrar

NARRADOR (V.O)

Los niños llegan al Concejo Municipal, que era mucho más grande de lo que se habían imaginado, y se encuentran con un hombre ancho y gordo a quien le cuentan la situación, pero este señor muy serio no les permite entrar.

En ese momento un concejal se acerca a la puerta del Concejo, escucha la petición de los niños y les promete el parque que ellos quieren.

NARRADOR (V.O)

Por suerte un concejal se acerca justo en ese momento a las puertas del Concejo, escucha la idea del parque de los niños y les promete hacerla realidad.

ESC 4: EXT / ESCALERAS / DÍA

Han pasado ya varios días y nuevamente Camila, Carlitos y Cheo se encuentran sentados en las escaleras con caras tristes. Nadie del Concejo Municipal ha venido a ver el terreno para el parque.

NARRADOR (V.O)

Han pasado ya varios días y nadie del Concejo Municipal se ha acercado a ver el terreno para el parque. Los niños están muy tristes y decepcionados.

Deciden que ellos mismos van a construir su propio parque. Carlitos y Camila escuchan la propuesta de Cheo con aprobación

Ahora es a Cheo a quien se le ocurre una idea y le propone a Carlitos y a Camila hacer ellos mismos el parque pidiendo la ayuda de la gente del barrio. Todos están de acuerdo con la idea porque están cansados de esperar al Concejal.

ESC 5: EXT / PARQUE / DÍA

Los niños consiguen obtener la ayuda de los adultos del barrio, quienes se solidarizan con ellos y entre todos construyen el parque para todos los niños del barrio.

NARRADOR (V.O)

Logran conseguir la ayuda de la gente del barrio. Recolectaron tablas de madera, sogas y clavos, y entre todos construyeron el parque para que los niños del barrio tuvieran donde jugar.

ESC 6: EXT / ENTRADA PARQUE / DÍA

Camila, Carlitos y Cheo cargan una pequeña pancarta de bienvenida al parque

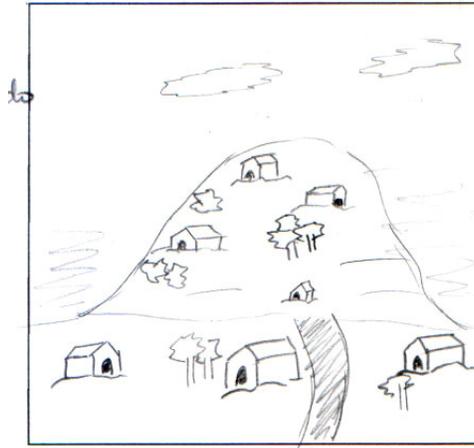
NARRADOR (V.O)

Carlitos, Cheo y Camila les dan la bienvenida a todos.
¡El parque es libre, pasen todos muy felices!

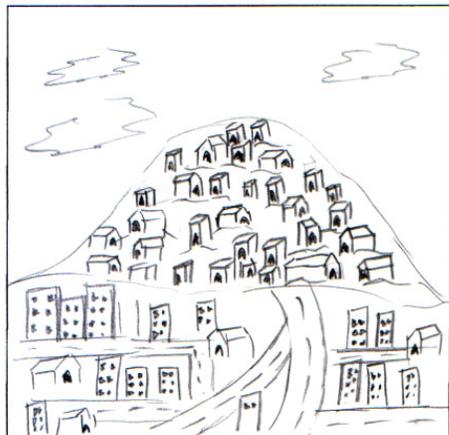
1.1.5. Story Board



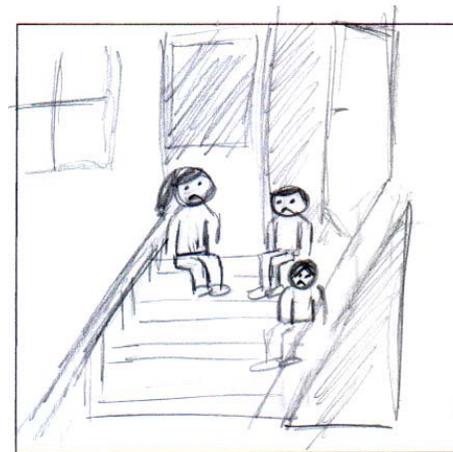
Escena 1



Escena 1



Escena 1



Escena 2



Escena 2



Escena 2



Escena 3



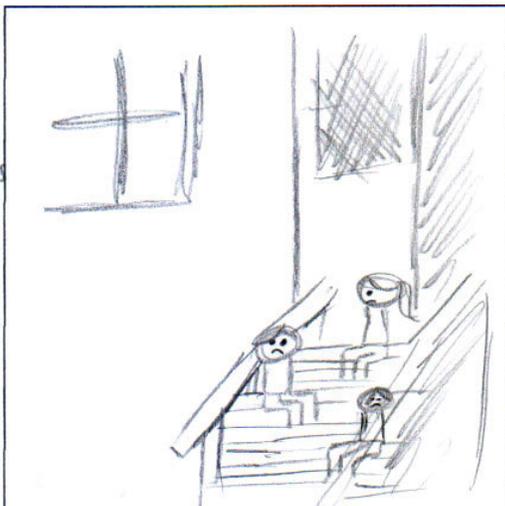
Escena 3



Escena 3



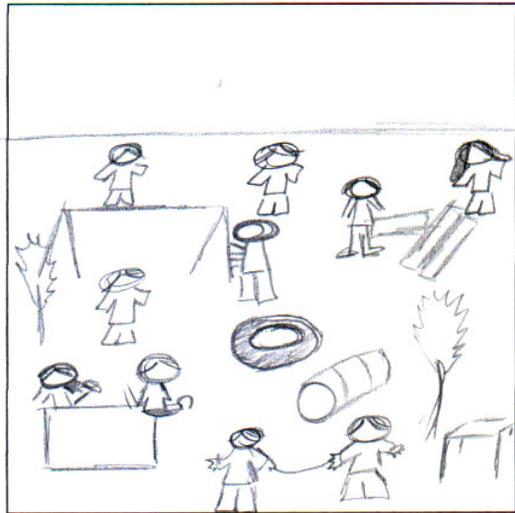
Escena 3



Escena 4



Escena 4



Escena 5



Escena 6

1.2. Diseño de producción

1.2.1. Descripción de personajes

En el cuento, en su versión original, participan gran cantidad de personajes, pero debido a la complejidad involucrada en la creación física de éstos, se trató de conservar en la adaptación únicamente a los más importantes.

Con respecto a los niños, del número indefinido que existe en el cuento, solo se tomaron tres personajes que reúnen las características generales del grupo. Ellos son Cheo, Camila y Carlitos.

a. Cheo

La característica principal de Cheo es la de ser un líder nato. No puede aceptar una negativa como respuesta, ya que cree que todo puede tener una solución. Se destaca de los demás por sus iniciativas e ideas. Es un muchacho de 12 años de edad que se encuentra en la etapa en la que el juego tiene prioridad sobre las demás cosas, por eso le afecta tanto no tener un lugar donde poder jugar

b. Camila

Camila tiene 12 años, como Cheo y es una niña muy independiente, que siempre esta dispuesta a todo. También es líder en su grupo; sus soluciones a los problemas siempre son ideas más realistas que la de los demás niños, para ella lo más importante son su grupo de amigos y jugar.

c. Carlitos

Tiene 11 años y es el más tranquilo de los tres niños. Por lo general, sigue las ideas de Cheo y Camila porque considera que por ser ellos mayores que él, saben mucho más. Jugar es lo que más le gusta y el hecho de no tener donde poder hacerlo lo pone muy triste. Carlitos representa al resto de los niños del cuento, quienes aunque no tienen la iniciativa de buscar un lugar donde poder jugar, apoyan las ideas de los líderes.

Con respecto a los personajes adultos, solo se conservaron a aquellos que son primordiales para la historia: el portero del Concejo Municipal y el Concejal.

d. Portero

Este personaje es uno de los más importantes ya que representa la negatividad de los entes gubernamentales, aspecto que se destaca en el cuento. Con él se personifica a aquellos funcionarios que al hacer uso abusivo de su poder, cercenan los derechos a los otros ciudadanos sin ninguna explicación. Parte de ese abuso de poder se quiso representar mediante la expresión del personaje, dándole un aire de enojo, aun cuando no haya una explicación coherente para ese sentimiento negativo.

e. Concejal

Por otro lado, el Concejal representa ese lado del poder que demagógicamente promete cosas al pueblo, pero no las llega a cumplir. Este tipo de personaje también hace un uso abusivo del poder, ya que de manera desconsiderada engaña a los niños solo para que no causen más problemas ni alboroto.

f. Narrador

El narrador constituye el hilo conductor del cortometraje, aquél que de manera objetiva va presentando los hechos tal y como ocurren. Este personaje en ningún momento participa en la trama.

1.2.2. Diseño de escenarios

Los escenarios fueron diseñados de tal manera que fuesen lo más fieles posible a las ilustraciones del cuento *La Calle es Libre*. Se trabajaron de manera simplista, utilizando la menor cantidad de objetos para centrar la atención de los espectadores en las acciones de los personajes, y para simplificar su producción.

a. Montaña

La idea de este escenario fue la de hacer referencia al lugar donde iban a acontecer las acciones de la historia, cumpliendo la función de introducción, o primer acto, para el cortometraje.

b. La escalera

Este escenario se planteó como el escenario central o base del cortometraje, ya que en este set se desarrollan las acciones más importantes que guían la trama. La idea principal de este escenario es la de representar el hecho de que los niños no tienen otro lugar donde poder reunirse que la escalera de una casa.

c. El Concejo Municipal

Este set es el más imponente de todos, ya que en él se escenifica el contraste entre el poder gubernamental y el pueblo. La idea principal de este escenario es la de resaltar los polos opuestos, maximizando a unos personajes y minimizando a otros.

d. El Parque I

La presentación de este set se hace de manera informal, sin mucho detalle tanto de los personajes como de los elementos que lo conforman, para darle la característica de impersonal y atemporal, ya que lo que se representa es el proceso de la construcción del parque.

e. El Parque II

En este set se quiso resaltar la felicidad de los niños por encima de lo que es el set en sí, ya que en ningún momento se ve el parque como tal. Los niños y la pancarta constituyen prácticamente todo el escenario.

1.2.3. Dirección de arte

Las propuestas creativas que definen al final la línea estética visual del cortometraje surgen a partir de las ilustraciones del cuento *La Calle es Libre* y a la técnica de animación Stop Motion.

Las ilustraciones constituyen la base de estas propuestas ya que estas también son parte del proceso de adaptación del cuento *La Calle es Libre*. Desde un principio se trató de conservar los elementos claves de estas ilustraciones, simplificándolas lo más posible.

Las necesidades de la técnica de animación Stop Motion también forman parte importante de los parámetros para las propuestas creativas, ya que los elementos que se utilizan en la producción deben satisfacer ciertos requerimientos esenciales, no solo estéticos, sino también técnicos que permitan la realización de la animación.

En términos generales, los colores utilizados en los elementos de la producción constituyen los colores reales que definen a los objetos, se trató de mantener una de las características más relevantes del cuento *La Calle es Libre*, su toque realista. Los colores más utilizados fueron el blanco, el negro, el anaranjado, el azul, el verde y el marrón.

Todos los elementos fueron de producción casera y artesanal, puesto que se trató de que los costos fuesen lo mas reducidos posible .Sin embargo, esta forma de producir los elementos utilizados tiene la ventaja de favorecer la adquisición de experiencia en la creación de cada una de las etapas del cortometraje.

Los factores que se tomaron en cuenta desde un principio para la elaboración de cada uno de los elementos fueron los siguientes: el espacio donde se realizaría la grabación; el tiempo que se tomaría en producir el elemento; versatilidad que se le puede dar; resistencia de los materiales; y la facilidad de adquisición, entre otros.

La dirección de arte se realizó, como en toda producción audiovisual, mayormente en la etapa de preproducción generando a partir de una simple idea todos los elementos necesarios para lograr la producción del cortometraje. El trabajo fue arduo porque, como ya se mencionó anteriormente, cada uno de los elementos fue diseñado y hecho de manera

casera y artesanal. Como se señaló anteriormente, los diseños fueron guiados por los consejos de varios profesionales de distintas áreas.

En la etapa de la preproducción el trabajo de dirección de arte consistió en el diseño y elaboración de cada uno de los elementos, manejando materiales en su mayoría como la plastilina, alambres, cartones, pintura, spray, tirro, entre otros. Al momento de la producción, la dirección de arte se enfocó en la supervisión de los elementos, y en evitar que su deterioro no malograra la calidad del cortometraje.

En la postproducción, la tarea principal efectuada por la dirección de arte consistió en el cuidado y la búsqueda de los efectos, transiciones y demás elementos de postproducción adecuados a la línea estética visual del cortometraje.

a. Diseño y elaboración de elementos

1. Los personajes

Cada uno de los personajes fue diseñado para que reflejara lo más posibles sus características, resaltando sus rasgos para establecer la individualidad entre cada uno de ellos.

Todos los elementos que conforman cada uno de los personajes fueron diseñados y creados en la etapa de preproducción.

2. Los esqueletos

El diseño de los esqueletos para este cortometraje estuvo basado en el utilizado por Armas Galindo, Laura Alejandra y Dellacasa Prince, Maitsi Jiudej en su tesis *Cortazar para ser visto* (2004)

El primer paso para la creación de los esqueletos fue determinar el tamaño, y esto se pudo hacer luego de la creación del primer escenario que en este caso fue el Concejo Municipal, ya que a partir de éste se podía establecer el tamaño de todos los personajes. La altura de los niños fue de 10 centímetros, y la de los adultos 15 centímetros, para conservar la proporcionalidad en los tamaños.

El esqueleto es la base de todo el personaje, por lo que debe ser lo bastante flexible para poder realizar sus movimientos, pero al mismo tiempo tiene que ser lo suficientemente rígido para sostenerlo.

Los materiales que se necesitaron para elaborar cada uno de los esqueletos fueron alambre grueso, alambre fino, “foami” y tirro.

Luego de determinar el tamaño se procedió a la construcción del tronco. Este se hizo con dos tiras de alambre grueso entrecruzadas, siendo la única parte del cuerpo en la que se utilizó el alambre grueso, ya que era necesario que lo más firme posible para mantener siempre derechos a los muñecos. En las puntas hubo que dejar un trozo de alambre sobresaliente para que de un lado se pudiese colocar la cabeza y del otro juntar las extremidades inferiores

Luego se colocaron para cada una de las extremidades dos tiras de alambre fino, para permitir una mayor flexibilidad, las extremidades inferiores fueron adheridas al tronco a través de las dos puntas sobresaliente con un trozo de tirro. Las extremidades superiores también se juntaron al tronco, y se hicieron ligeramente más pequeñas que las inferiores para dar más sentido de proporcionalidad y realismo al muñeco.

Seguidamente, se recubrió el cuerpo con el “foami”, dándole volumen, tomando en cuenta que las articulaciones de los codos y las rodillas debían ser ligeramente más flexibles que el resto. El tronco fue la parte a la que más volumen se le dio para darle mayor forma humana a los muñecos. Se tuvo cuidado de dejar pequeños trozos de alambre en cada extremo para la inserción de la cabeza, las manos y los zapatos.

Se realizó un esqueleto por cada uno de los personajes, es decir un total de cinco esqueletos.

3. **Color de piel**

Uno de los aspectos en que se hizo mayor énfasis en este cortometraje fue la diferencia del color de la piel entre los niños y los adultos, ya que en las ilustraciones del cuento *La Calle es Libre* esta distinción es evidente. El color de piel en este cortometraje juega un

papel importante, ya que es otra forma de representar la distancia social entre un grupo y el otro

A los niños se les realizó una combinación de color un poco más oscura que la empleada en los adultos. La proporción de mezcla de plastilinas para lograr este color fue de dos barras de color marrón y tres de color blanco. Siempre se realizó una pequeña mezcla previa como muestra hasta conseguir el color deseado.

La mezcla de los adultos se tornó un poco más compleja; la proporción de barras de plastilina fue de tres de color carne, una y media de color blanco y media de color anaranjado.

Se utilizó la misma mezcla sirvió tanto para la cabeza como para la nariz y las manos de los niños y de los adultos.

4. Las cabezas

Las cabezas proporcionaron la individualidad a cada personaje, por eso se le prestó gran atención a su diseño.

Para el diseño de cada una de las cabezas se resaltaron las características predominantes de los personajes, tratando siempre de que su realización fuese lo más sencilla posible, evitando cualquier complejidad que pudiese retrasar la producción del cortometraje.

Con base en el modelo para la realización de las cabezas de las autoras Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004), se utilizaron esferas de anime, para evitar que se produjera una alteración en los tamaños. Para los niños se utilizó la esfera de menor tamaño que se consigue en el mercado, y para los adultos el tamaño siguiente.

Las cabezas fueron forradas con plastilina y luego se les terminó de dar forma con las palmas de las manos. Una vez listas se les colocó un pequeño trozo redondo de plastilina del mismo color a la altura del centro, que representaría la nariz.

Luego se les colocó otros trozos redondos un poco más pequeños que la nariz, de color negro, para representar los ojos de los muñecos.

Hasta esta etapa todas las cabezas fueron realizadas de la misma manera sin establecer diferencias, exceptuando los tamaños y el color de la piel entre los adultos y los niños.

Se crearon dos cabezas para cada personaje para tener un respaldo ante cualquier eventualidad que pudiese surgir durante la producción.

5. Cabellos

Los cabellos de cada uno de los personajes también forman parte de la diferenciación entre cada uno de ellos. Por eso se tomó bastante cuidado en el diseño y creación.

Para lograr el color de cada cabello no se realizó ninguna mezcla de plastilinas, sino que se emplearon los colores originales de las barras.

Como en los otros elementos, el diseño de los cabellos se basó en las ilustraciones originales, aunque inevitablemente se produjeron ciertas variaciones debido a la complejidad de la realización.

Se diseñó un molde de cartón que sirvió de modelo sólo para saber la cantidad de plastilina que debía utilizarse para el cabello. Una vez seleccionada esa cantidad, se le amasó con las palmas de las manos para evitar cortes y burbujas en la plastilina. Cuando la superficie de la plastilina estuvo lo suficientemente lisa, se aplanó con las palmas y se colocó en la parte superior de la cabeza de los muñecos; se le estiró con los dedos hasta alcanzar las proporciones deseadas. Luego de que realizado este proceso, con la punta de un alfiler se les dio forma al cabello, con la finalidad de darle más individualidad y humanizar más a los personajes.

Se realizaron dos cabellos por personaje que fueron colocados inmediatamente en las cabezas, tanto a las originales como a las de repuesto.

6. **Las bocas**

Las bocas fueron realizadas de una manera sumamente esquemática. Se tomaron pequeñas tiras de plastilina roja, todas del mismo tamaño, y en el momento de la producción se colocaron en las caras de los personajes con la expresión necesaria para la escena (alegre, triste, enojado, entre otros). Este estilo simplificó de manera eficiente tanto el trabajo en preproducción como en la misma producción.

7. **Bigotes**

El único personaje que posee bigotes en la historia es el portero del Concejo Municipal. Se consideró conveniente conservar los bigotes de este personaje (que aparecen en las ilustraciones originales del cuento), puesto que estos elementos le confieren mayor personalidad y expresión al personaje.

El bigote fue realizado con dos pequeños trozos de plastilina negra, previamente amasados, a los que se les dio luego forma. Se realizaron dos bigotes, uno para cada cabeza confeccionada para el personaje del portero.

8. **Las cejas**

El portero y el concejal fueron los únicos personajes a los que se les colocó cejas. Esta decisión se debió más que todo a las dimensiones de las caras, puesto que las de los niños eran tan pequeñas que hacerles cejas complicaría en exceso el proceso de creación.

Del mismo modo que los bigotes, las cejas también otorgan mayor expresividad al personaje. Al portero se le colocaron unas cejas ligeramente arqueadas hacia adentro, para imprimirle la expresión de enojo que se había planteado en su diseño. al concejal en cambio, se le colocaron cejas de manera regular para darle una expresión neutral que no representase enojo ni felicidad. El diseño de las cejas se basó en una plantilla de expresiones conseguida en Internet.

Se realizaron cuatro pares de cejas, una para cada cabeza de los personajes.

9. **Las manos**

Para la creación de las manos se diseñó un molde previo, igual que en el caso del cabello, que ayudó a determinar la cantidad de plastilina que se iba a utilizar. La plantilla de los niños fue ligeramente más pequeña que la de los adultos.

Una vez seleccionada la cantidad de plastilina, ésta se moldeó con la palma de las manos y se aplanó, Luego, con la punta de un alfiler se le separó (no completamente) un trozo que representaba el dedo pulgar.

Se realizaron ocho pares de manos para los niños, y seis pares para los adultos. Fueron usados casi en su totalidad, debido a que algunos se deterioraron al manipular los muñecos.

10. **El vestuario**

El diseño y creación del vestuario se trabajó aparte del resto de los elementos, ya que fue el único que necesitó del asesoramiento externo.

La idea básica de los vestuarios fue la de que sobresalieran sobre los escenarios, así que se realizaron también de una manera muy sencilla y simple.

Para los niños se confeccionaron dos cambios de ropa, ya que la historia se maneja en dos días distintos. En cambio, para los adultos se confeccionó un solo vestuario.

11. **Los zapatos**

Este elemento también fue diseñado y elaborado siguiendo los lineamientos propuestos por las autoras Armas Galindo y Dellacasa Prince (2004).

Las esferas de anime, las pequeñas para los niños y las más grandes para los adultos, se cortaron en cuatro partes iguales. Se les recubrió de plastilina color gris, por ser este un color neutro, y los cordones se hicieron con pequeñas tiras de plastilina color rojo. Se utilizó el mismo modelo de zapato para todos los muñecos, ya que esto facilitaría el cambio en la producción si ocurriese cualquier inconveniente.

Se fabricaron 5 pares de zapatos para los niños, y 3 pares de zapatos para los adultos.

3. Escenarios y decorados

El diseño y la creación de cada uno de los escenarios, así como decorados de éstos fueron trabajados lo más fielmente posible las ilustraciones del cuento *La Calle es Libre*. De esta manera, al igual que en los dibujos originales, los colores que se utilizaron en los escenarios y en los decorados vienen dados por las características reales de los objetos que representan en ellos.

Todos los escenarios fueron trabajados en las mismas dimensiones: 40 centímetros de altura por 50 centímetros de ancho, tanto las bases como las paredes. El material que se utilizó fue láminas de PVC, que posteriormente fueron forradas con viniles de colores. Este proceso hizo innecesaria la tarea de pintar las láminas, agilizando así el proceso de creación.

Se decidió utilizar estos materiales para las bases de los escenarios, debido, ante todo, a su fácil adquisición y poco costo para la producción, igualmente, su empleo fue conveniente ya que gracias a su poco peso la manipulación de cada uno de los escenarios fue más cómodo. Por otra parte, a la hora de limpiar los escenarios de los restos de plastilina, esta tarea se hizo más sencilla por las características de los materiales.

Estos escenarios contaron de una pared y un piso; estos fueron unidos con “teipe plomo”, y luego se les colocó por detrás una pequeña lámina de hierro en forma de L para ayudar a que se sostuvieran.

Todos los viniles utilizados fueron probados con anterioridad en la cámara de video para observar el registro de los colores. Este procedimiento permitió escoger cuáles colores se utilizarían exactamente para no afectar la calidad del cortometraje.

La montaña

Este escenario fue forrado con vinil de color azul para representar el cielo, y verde para el suelo. La montaña fue hecha con papel de cartón marrón, y pintada ligeramente con

spray verde y marrón. Al momento de pegarla, se colocaron pequeñas bolitas del mismo papel como fondo de la montaña, para que ésta no perdiera su forma durante la grabación.

Las casitas que se fueron colocando en este escenario se construyeron con palos de madera balsa de 9x9 mm de ancho. Los palos se cortaron de diferentes tamaños para representar la misma diversidad de casitas se ven en las ilustraciones en el cuento. Fueron pintadas con distintos colores de la pintura “Pintadedo”.

Los árboles que se utilizaron fueron elaborados con pequeñas ramas naturales. El objetivo de esto fue imprimirle realismo a la escena, ya que se utilizarían tomas muy cercanas y de mucho detalle. Por último, se colocó aserrín de color marrón y verde en el suelo para simular la grama.

La escalera

El escenario de la escalera representa la parte de afuera de una de las casitas del barrio, por lo tanto el color más representativo para sus paredes es el anaranjado. El piso fue hecho con vinil gris. En el centro de la pared se colocó un pequeño rectángulo de vinil negro de 10x10 centímetros, para simular el hueco de una puerta, se le puso mucha atención a la proporcionalidad de estas medidas con relación al tamaño de los personajes. Posteriormente, se pegó una lámina de PVC marrón de las mismas dimensiones del rectángulo negro, que hace las veces de puerta.

Se construyó una pequeña escalerita de hierro de 10 centímetros de altura, con escalones de 2x2 centímetros. Este fue el único elemento de la escenografía creado con la ayuda de un profesional

Por ultimo, se colocaron al lado derecho de la escalera dos pequeñas bolsas negras que representan bolsas de basura para escenificar el poco espacio que tienen los niños y el nivel socioeconómico al que pertenecían.

El Concejo Municipal

Este escenario fue el más complejo para construir debido a su característica principal: el dar la sensación de imponente.

La pared se dejó con el color blanco de la lámina PVC, y se le hizo un corte de 26 centímetros de altura por 15 centímetros de ancho. Luego, se le colocó una pequeña lámina de cartón de 1 mm de ancho pintada de negro con una separación de dos centímetros con respecto a la lámina, para tapar el hueco dejado por el corte. Esto produjo un efecto de profundidad, de que “hay algo más allá”.

Las columnas a los lados también se hicieron con cartón de 1 mm, estas tenían una altura de 40 centímetros y 15 centímetros de ancho. Se les hizo pequeñas líneas a lo largo con el exacto, sin llegar a cortarlo por completo, esto ayudó al doblar del cartón y le dio la sensación de una columna de verdad. Estas fueron posteriormente pintadas de blanco con la misma pintura Pintadado.

El Parque I

Se utilizó el mismo escenario que para la montaña, ya que implicaban el mismo piso y la misma pared. Se quitó la montaña y se colocó más aserrín de color verde y marrón en el piso. Todos los elementos que se utilizaron en este escenario fueron hechos con plastilina, y sus dimensiones fueron mucho menores de las empleadas en el resto de los escenarios y decorados. Como en los otros casos, se trató de colocar los mismos elementos que se puedan observar en las ilustraciones del cuento *La Calle es Libre*.

El Parque II

También aquí se utilizó el mismo escenario que el anterior. Se colocaron tres ramas naturales, de las mismas usadas en el escenario de la montaña, sobre pequeños trozos de plastilina marrón y se pusieron uno al lado del otro. Se construyó una pequeña cerca con madera balsa de 3x3 mm de ancho, y la pancarta se realizó en papel bond con el texto escrito con un marcador negro.

2. PRODUCCIÓN

2.1. Técnica

El objetivo principal de este proyecto es realizar un cortometraje utilizando la técnica de animación Stop Motion. Esta técnica, también conocida como animación cuadro a cuadro, tiene la finalidad de poder animar movimiento dinámico a través de la presentación de cuadros estáticos, o fotos, a cierta velocidad.

Debido a que esta animación contaba con una narración en *off*, se decidió realizar la producción del video antes que la del audio. La narración de este cortometraje se caracteriza por ser descriptiva, ya que va contando los hechos que ocurren en la historia, por lo tanto, cualquier variación del video, ya sea por cuestiones logísticas, económicas, o cualquier otro factor externo que pudiese afectar la producción, y que implicara hacerle un cambio a la narración, siempre hubiese sido más sencillo y económico que tener que amoldar el video a la narración previamente grabada. El audio fue acomodado al video en la propia postproducción.

Una vez que se tuvo a la mano todos los elementos necesarios para la producción, se estableció el set de grabación. Este consistió en el escenario, las luces y la cámara de video que, a su vez, estaba conectada a la computadora y al televisor. Este método ayudó a ir evaluando el registro de los colores e iluminación, permitiendo el ahorro de tiempo a la hora de grabar, ya que no se tuvo que repetir casi ninguna escena por problemas de iluminación.

El programa de computadora (Stop Motion Pro v4) utilizado en la producción facilitó el trabajo de grabación o captación de las fotos por varias razones. La primera fue que las imágenes fueron capturadas directamente en la computadora, evitándose todo un paso completo que hubiera significado tomar las fotos y, luego de terminado el trabajo, importarlas en la computadora. Segundo, este programa permite la opción de colocar otra imagen previamente tomada en transparencia (*onion skin*) sobre la imagen que en ese momento capta la cámara y esto ayuda a visualizar posibles errores de desplazamiento, iluminación, *raccord*, entre otros. Por último, otra de las ventajas fue que, al utilizar la

cámara de video, no se necesitó manipularla directamente, evitando posibles errores de desplazamiento.

2.2. Dirección de fotografía

La elaboración del plan de dirección de fotografía fue diseñada luego de tener los elementos listos, aunque en algunos casos algunos de estos se probaron en la preproducción con la cámara de video para poder determinar cuáles materiales eran mejores que otros. La técnica utilizada para esta animación determinó en gran medida dicho plan, ya que solo el hecho de que la grabación consistiera en la realización de fotografías determinaba puestas de iluminación y cámara diferentes de las requeridas si la grabación hubiese sido en video.

Las necesidades de la dirección de fotografía fueron basadas en el planteamiento establecido previamente en el Story Board. A partir de esas necesidades, se realizaron distintas pruebas de tomas e iluminación antes de proceder a la captación de las imágenes definitivas.

Debe hacerse la salvedad que los equipos utilizados para la fotografía del cortometraje, tales como la cámara de video, televisión y computadora, no son equipos profesionales sino para uso en el hogar.

Equipos

Como se indicó anteriormente, la cámara utilizada en la producción fue una cámara de video, marca Canon ZR65.

Los materiales de iluminación utilizados fueron 4 lámparas caseras: dos de bombillo halógeno, y dos de tubo fluorescente de color luz día (blanca). Las luces blancas fueron difuminadas con hojas papel bond para evitar que la iluminación fuese dura y creara más sombras de las necesarias.

2.3. Formato

El formato utilizado en este cortometraje fue de video. La escogencia de este formato no fue aleatoria, sino que surgió de las capacidades técnicas y económicas de la misma producción.

La resolución utilizada en las imágenes fue establecida en 720x486 píxeles basada en la recomendación de las autoras Dellacasa Prince y Armas (2004).

En cuanto al audio, éste fue grabado en el estudio de radio de la Universidad Católica Andrés Bello en MP3 y luego importado al programa de edición para realizar la postproducción del cortometraje.

3. POSTPRODUCCIÓN

La postproducción es la última de las etapas por las que pasa un proyecto audiovisual para estar listo para su presentación. Y como parte del proceso también influye y determina la calidad del cortometraje, por eso es importante que en la etapa de postproducción no se descuiden los detalles, y que las decisiones que se tomen con respecto a los efectos, transiciones, musicalización, etc. tengan coherencia con la línea estética del proyecto.

3.1. Edición

3.1.1. Imagen

El proceso de postproducción de imagen viene dado ya por las características propias de la animación Stop Motion, es decir, la grabación del movimiento a través de fotografías.

Luego de obtener todo el material visual para el cortometraje, se procedió a la importación de cada una de las escenas en el programa de edición, donde se trabajó primero en los detalles de las escenas por separado, y posteriormente con el lineamiento visual de todo el cortometraje.

Se logró acomodar la iluminación en diversas partes, ya que hubo errores que no se percibieron en la producción. Además, algunos movimientos fueron repetidos para dar mayor extensión en algunos casos, y generar ritmo en otros.

3.1.2. Audio

Una vez definidos los lineamientos visuales del cortometraje, se procedió a la grabación del audio. Se acomodó nuevamente el guión, realizando los cambios pertinentes para generar concordancia con la imagen.

Ya obtenido el audio definitivo, éste fue importado al programa de edición, y se acomodó de manera tal que la imagen coincidiera con el audio. Es importante recalcar que se tuvo mucho cuidado en la postproducción del audio, debido a que, como la narración era descriptiva, el audio debía reflejar exactamente lo que se mostraba en el video.

3.1.3. Música

La música fue utilizada como herramienta para acentuar los momentos clave del cortometraje, así como para generar ritmo y “dar vida” a la versión final. La primera música empleada fue *Meet Joe Black*, de la película con el mismo nombre. Fue escogida porque logra crear una atmósfera de desolación e incertidumbre, características que se asemejan al principio del cortometraje. La segunda música utilizada fue *The training of Robin Hood*, de la película *Robin Hood*, debido a su dramatismo. Se empleó en el momento cumbre del cortometraje para crear la sensación de conflicto. Por último, fue escogida *Free Run* de Bryan Adams, ya que se consideró que era idónea para el momento de la resolución del conflicto.

4. 4. PRESUPUESTO

Etapa	cantidad	Costo por unidad en Bs.	Costo real para esta produccion en Bs.	Costo Bs.
Preproducción				
Cuento	1	60.000,00	60.000,00	60.000,00
Adaptacion del cuento	1	200.000,00	0,00	200.000,00
Direccion	1	500.000,00	0,00	500.000,00
Dirección de fotografía				
Personal	1	150.000,00	0,00	150.000,00
Cámara de video	1	860.000,00	0,00	860.000,00
Luces	4	50.000,00	0,00	200.000,00
Trípode	1	64.500,00	0,00	64.500,00
Dirección de arte				
Personal	1	100.000,00	0,00	10.000,00
Materiales				
Plastilina	49	300,00	14.700,00	14.700,00
Laminas PCV	6	50.000,00	0,00	50.000,00
Pintado	10	3.000,00	30.000,00	30.000,00
Tirro	3	1.500,00	4.500,00	4.500,00
Esferas de anime pequeñas	8	150,00	1.200,00	1.200,00
Esferas de anime grande	6	250,00	1.500,00	1.500,00
Regla de 60 cm	1	16.272,00	16.272,00	16.272,00
Palos de madera balsa 9x9	1	6.055,00	6.055,00	6.055,00
Palos de madera balsa 3x3	3	2.500,00	2.500,00	2.500,00
Goma de pegar UHU	1	9.561,00	9.561,00	9.561,00
Cartón 1mm	1	3.596,00	3.596,00	3.596,00
Pincel	2	1.140,00	2.280,00	2.280,00
Spray	2	5.728,00	11.456,00	11.456,00
Rollo de alambre galvanizado	1	3.035,00	3.035,00	3.035,00
Rollo de alambre 800 gramos	1	2.061,00	2.061,00	2.061,00
Viniles	2	10.000,00	0,00	20.000,00
Papel cartón	1	1.000,00	0,00	1.000,00
Tijera	1	2.000,00	0,00	2.000,00
laminas de foami	1	5.000,00	0,00	5.000,00
Exacto	1	3.000,00	0,00	3.000,00
Plantas	1	5.000,00	0,00	5.000,00
Aserrin de colores Dimco	2	3.500,00	7.000,00	7.000,00
Vestuario	8	4.000,00	0,00	32.000,00
Producción				
Locutor	1	50.000,00	0,00	50.000,00
Estudio de grabacion	1	50.000,00	0,00	50.000,00
CD	1	1.000,00	1.000,00	1.000,00
Postproducción				
Caja de DVD virgenes	2	11.900,00	23.800,00	23.800,00
Edición	1	300.000,00	0,00	300.000,00
Musicalización	1	150.000,00	0,00	150.000,00
Impresión caratulas de DVD	1	2.000,00	0,00	2.000,00
Grabación a DVD	4	10.000,00	0,00	40.000,00
Costo total			200.516,00	2.895.016,00

Es importante destacar que todos los elementos de por si tienen un valor, pero para ésta producción, aquellos que son de valor nulo implican que fueron obtenidos a través de la colaboración de terceros o porque ya se contaba con ellos antes de plantarse el proyecto audiovisual.

V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En todo el proceso que implicó la adaptación del cuento infantil *La Calle es Libre* al lenguaje audiovisual, fue necesario poner en práctica los conocimientos adquiridos durante la carrera y realizar una investigación que suministrara las herramientas teóricas y metodológicas apropiadas para llevar a cabo el proyecto de manera exitosa.

Las bases teóricas suministraron, en primer lugar, los conocimientos sobre literatura infantil y educación en valores que conciernen a este proyecto, tales como las características del cuento para niños, su capacidad de transmitir valores y la importancia de éstos en la educación. Se hizo énfasis en la literatura infantil venezolana, así como los valores pertinentes a esta sociedad. Asimismo, el marco teórico incluyó las nociones técnicas de la animación y de la adaptación cinematográfica, pasos fundamentales en la realización de un cortometraje.

La metodología empleada fue la propia de un proyecto audiovisual, es decir, consistió en las tres etapas que conforman este tipo de proyecto: preproducción, producción y postproducción. Estas etapas debieron ser planificadas en detalle y con criterio de realidad para que pudiesen cubrir todos los requerimientos exigidos por el proceso. Debe señalarse, no obstante, que limitaciones tales como el bajo presupuesto con el que se contó, así como, la escasez de equipos profesionales, humanos y materiales, repercutieron probablemente en el resultado final.

Una vez concluido el cortometraje se puede afirmar que un proyecto de esta envergadura es lo suficientemente complejo como para representar un reto, tanto a nivel profesional como personal. Esto se debe a que, por un lado se puso a prueba el bagaje de conocimientos adquiridos hasta el momento, y a que, por el otro, el proyecto se concibió desde el inicio como una contribución a la sociedad venezolana.

La imagen puede llegar a ser mucho más poderosa que la palabra, por eso, se la debe usar como herramienta educativa, aprovechar su capacidad de transmisión y sobre todo la fuerza de la veracidad inherente a ella. El niño merece que se le ofrezca una programación audiovisual de calidad, que respete su sensibilidad e inteligencia y lo eduque

para llegar a ser una persona responsable, cuidadosa de su entorno, y consecuente de sus actos.

Como recomendaciones para futuros trabajos similares a este pueden mencionarse las siguientes: 1) seleccionar una obra literaria infantil sencilla con elementos concretos, fáciles de adaptar al lenguaje audiovisual. 2) elaborar muñecos de plastilina con el tamaño adecuado para poder ser manipulados con facilidad. 3) ser muy cuidadoso con el uso de los equipos de iluminación de modo que cada foto tenga el mismo registro que las anteriores. 4) conservar la simplicidad de las escenografías debido a que en el momento de la producción es importante contar con un espacio cómodo para la manipulación de los muñecos. 5) tomar en consideración la utilización de un software especializado en animación Stop Motion, ya que simplifica considerablemente el proceso de producción.

VI. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alayón Gómez, Jerónimo (2003) Por una poética mestiza para la literatura infantil venezolana. Revista Trimestral De Estudios Literarios IV (13) Abril Mayo Junio. [En red]. Consultado en Enero de 2006. Disponible en: <http://lacasadeasterionb.homestead.com/v4n13infant.html>
- Aldea López, E. (1991). Estrategias educativas para trabajar en valores. Organización De Estudios Iberoamericanos, Sala De Lectura. [En red] Consultado en enero 2006. Disponible en: <http://www.campus-oei.org/valores/estrategias.htm>
- Animación. (2006a). En Enciclopedia Virtual Wikipedia. [En red]. Consultado en enero de 2006. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Animaci%C3%B3n>
- Armas Galindo, L. A., y Dellacasa Prince, M. J. (2004). Cortazar para ser visto. Producción de un cortometraje animado a partir de la adaptación de un cuento de Julio Cortázar. Tesis de Grado U.C.A.B. Caracas, Venezuela
- Bernal, K., y Bilbao, A. (2004). Feérica: El Nacimiento de un mundo animado. Tesis de Grado U.C.A.B. Caracas, Venezuela
- Bortolussi, Marisa. (1985) Análisis teórico del cuento infantil. Madrid: Alambra.
- Brivio Borja, A. (SF). La Autogestión Comunitaria. [En red]. Consultado en enero 2006. Disponible en: <http://www.gestiopolis.com/recursos/documentos/fulldocs/eco/autogescomuni.htm#CONCE>
- Buxarrais, M. R. (1998). Educar para la solidaridad. Boletín De Educación En Valores. [En red]. Consultado en enero 2006. Disponible en: <http://www.campus-oei.org/valores/boletin8.htm>
- Calsamiglia, H., y Tusón, A. (1999). Las cosas del decir: Manual de análisis del discurso. Barcelona: Editorial Ariel.
- Cervera Borrás, Juan. (2003b). La Literatura Infantil en la construcción de la conciencia del niño. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel De Cervantes. [En red]. Consultado en enero 2006. Disponible en: http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/crvr/01472844211304973254480/p000001.htm#I_1
- Cervera Borrás, Juan. (2003a) En torno a la Literatura infantil. Alicante: Biblioteca Virtual Miguel De Cervantes. [En red]. Consultado en Enero de 2006. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/94676281985686130882346/p0000001.htm>
- Charalambidis, E., y Torres, C. (1991). La magia de la animación en plastilina. Tesis de Grado U.C.V. Caracas, Venezuela.

- Di Luca, M. E. (2005). Cuentos infantiles. Realidad, fantasía y placer. [En red]. Consultado en enero de 2006. Disponible en: <http://www.educared.edu.pe/modulo/upload/87824423.doc>.
- Diaz Marrero, A. (1994). Literatura y desarrollo intelectual infantil. Ponencia Presentada En El Primer Congreso Internacional De Literatura Infanto-Juvenil, Colegio De Artes y Ciencias De La Universidad De Puerto Rico.[En red].Consultada en enero 2006. Disponible en: <http://home.coqui.net/sendero/ponencia.pdf>
- Franz Rosell, J. (2000). ¿Qué es la literatura infantil? Cuatro gatos: Revista De Literatura Infantil_(4). [En red].Consultada en enero 2006. Disponible en: <http://www.geocities.com/cuatro gatos4/franz.html>
- Franz Rosell, Joel (2000). ¿Qué es la literatura infantil? Cuatro gatos: Revista De Literatura Infantil.(4). [En red]. Consultado en diciembre de 2005. Disponible en: <http://www.geocities.com/cuatro gatos4/franz.html>
- García Pimentel Ruiz, F. (SF). El principio de la solidaridad. [En red]. Consultado en enero 2006. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos11/solidd/solidd.shtml>
- García, L., Miranda, E., & Salas, A. (1993). Animación con plastilina. Uso de la plastilina en la técnica de animación como alternativa para la publicidad en Venezuela. Caracas, Venezuela: Tesis de Grado U.C.V.
- Garralón, A. (2004). Ancha y ajena es América Latina: sobre la literatura infantil en América Latina. [En red]. Consultado en enero de 2006. Disponible en: <http://www.cervantesvirtual.com/servlet/SirveObras/44679460711423952030246/p0000001.htm?marca=literatura%20infantil%20+%20venezuela#PagInicio>
- Giménez Cobiella, N. (2000). Literatura. [En red]. Consultado en enero 2006. Disponible en: <http://www.bibliotecasvirtuales.com/biblioteca/Articulos/literatura.asp>
- Kurusa. (2004). La Calle es Libre. Caracas, Venezuela: Ediciones Ekaré.
- Lattes Peña, C., & Higuera Cancino, M. (2004). Potenciando el aprendizaje escolar: La importancia del cuento infantil. [En red]. Consultado en enero 2006. Disponible en: http://ceril.cl/P48_Cuento.htm
- López Tamés, R. (1990). Introducción a la literatura infantil. Secretariado de publicaciones de la Universidad de Murcia.
- Medero, M. (2000). ¿Qué es la literatura infantil, después de todo? La Llave De Oro, Revista De Literatura Infantil, (1)
- Medina, M. B. (SF). La Literatura Infantil en Venezuela. [En red]. Consultado en enero 2006. Disponible en: http://www.cervantesvirtual.com/portal/venezuela/lit_infantil.shtml

- Myers, P. (SF). A short story of Animation. [En red]. Consultado en enero de 2006. Disponible en: <http://www.fi.edu/fellows/fellow5/may99/History/history.html>
- Osoro Iturbe, Kepa. (2000) Reflexiones para una utopía lectora. Comunidad Escolar.; 655 (Año XVIII). Mayo. [En red]. Consultado en diciembre de 2005 Disponible en: <http://comunidad-escolar.pntic.mec.es/655/tribuna.html>
- Patán Federico. (2005). ¿Le cuento cómo lo filmo? [En red]. Consultado en enero 2006. Disponible en: http://cuentoenred.xoc.uam.mx/cer/numeros/no_12/pdfs/federico_patan.pdf
- Perez Juste, R. (1997). Sociedad, Valores y Educación. [En red]. Consultado en enero de 2006. Disponible en: <http://www.mec.es/cesces/ramon.html>
- Prieto Figueroa, L. B. (1984). Principios generales de la educación. Caracas: Monte Ávila.
- Rodriguez Martín, M. E. (2005). Teorías sobre adaptación cinematográfica. [En red]. Consultado en enero de 2006. Disponible en: http://cuentoenred.xoc.uam.mx/cer/numeros/no_12/pdfs/maelena_rodriguez.pdf
- Saiz Ripoll, A. (2005). El cuento maravilloso o de hadas. [En red]. Consultado en enero de 2006. Disponible en: http://www.islabahia.com/autores/anabel/textos/004cuento_de_hadas.htm
- Sánchez Hernández, A. (2001). Algunas reflexiones en torno al concepto del valor ético moral. Humanidades Médicas, I(I).[En red]. Consultado en enero de 2006. Disponible en: <http://www.revistahm.sld.cu/numeros/2001/n1/art/art02.htm>
- Sejer, L (1991). Cómo convertir un buen guión en un guión excelente. Madrid; Ediciones Rialp. S.A
- Stop Motion (2006b).En Enciclopedia Virtual Wikipedia. [En red]. Consultado en enero de 2006. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Stop-motion>
- Vazquez, E. (1999). Reflexiones sobre el valor. Suplemento Cultural De Últimas Noticias, I.

VII. ANEXO

Para poner a prueba los objetivos del trabajo y observar si a través del cortometraje *La Calle es Libre* es posible crear conciencia en los niños en edad escolar acerca de los valores de solidaridad, convivencia y autogestión comunitaria, se realizó una breve actividad con alumnos en el Centro de Educación Comunitaria del Parque Social “Padre Manuel Aguirre”.

La actividad se realizó con los niños Michelle U. y Ángel M., ambos de 9 años, y consistió en mostrarles el cortometraje en el televisor del aula y luego sostener una breve discusión con ellos para conocer su interpretación del cuento. La profesora a cargo de los niños les había leído el cuento el día anterior, pero no había realizado ninguna discusión con ellos.

A continuación se reproducen algunos extractos de los comentarios de los niños en su conversación con la autora de este proyecto:

Michelle:

El cuento era de los niños de un barrio que querían que les hagan un parque.

Fueron al Concejo Municipal pero el señor que estaba ahí no los dejó pasar ... porque eran de barrio.

Lo que no me gustó fue que el señor les prometió pero no hizo nada.

Yo haría todo lo posible por ayudar (a una pregunta de qué haría si otros niños más pequeños le piden ayuda para hacer un parque).

Lo que aprendí es que uno no tiene que ser egoísta y prometerle algo a alguien si no lo va a hacer.

El video es mejor que el cuento porque no trae tantas cosas así malas.

Ángel:

Me gustó cuando la gente estaba unida así, haciendo el parque y no me gustó cuando el Concejal ese, el gordo, no los dejó pasar, y el Concejal ese que les prometió hacer el parque y no hizo nada.

Cuando se les preguntó a los niños si quisieran tener este tipo de videos al alcance de ellos, contestaron afirmativamente.

Una conclusión preliminar, a partir de esta sencilla evaluación del proyecto, es que el corto produjo una reacción emotiva en los niños, no sólo en cuanto a la necesidad de ayudar a los otros cuando lo requieren, sino también de indignación ante la falta de cumplimiento por parte de otros de las promesas realizadas por ellos.