



Universidad Católica Andrés Bello

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Mención Artes Audiovisuales

Trabajo de Grado

“LA FUENTE DE LA BUENA FORTUNA”

**PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO BASADO EN UN CUENTO DE
J.K. ROWLING**

RODRÍGUEZ PLANES, Belexis del Carmen

Tutor:

Bernal, Keyla

Caracas, 11 de abril de 2016

*"No son las habilidades lo
que demuestra lo que somos, son
nuestras decisiones".*

— J.K. Rowling.

AGRADECIMIENTOS

A mi madre, por su paciencia, amor incondicional y por demostrarme que las malas situaciones se combaten con una gran sonrisa. A mi padre porque sin su apoyo no hubiese podido culminar la carrera. A mi hermano, por motivarme a dirigir este proyecto a niños y adolescentes, para que empiecen a ver el mundo de la literatura como lo veo yo, un lugar lleno de magia.

A personas como Juan Carlos Figuera, Diego Recover y Erick Molina, porque sin su infinita colaboración, este proyecto no se hubiese realizado.

A Laguna Studio Films & Animation, por creer en el guión y prestarme su apoyo.

Por último, mil gracias a mi compañero de vida, David Donoso. Por seguirme hasta el final en este trabajo de grado y motivarme a querer ser mejor cada día.

INDICE

AGRADECIMIENTOS	iii
INDICE	iv
INDICE DE TABLAS Y FIGURAS	vii
INTRODUCCIÓN	8
CAPÍTULO I: J.K ROWLING, DE LA CAFETERÍA AL ANDÉN NUEVE Y TRES CUARTOS	10
1.1 De las librerías a la gran pantalla	13
1.2 Los cuentos de Beedle el bardo.	16
CAPÍTULO II: LA ADAPTACIÓN	18
CAPÍTULO III: EL MARAVILLOSO MUNDO DE LA ANIMACIÓN.	24
3.1 Tipos de animación	25
3.2 Principios de la animación	27
III. MARCO METODOLÓGICO	31
Planteamiento del problema	31
OBJETIVOS	32
Objetivo general	32
Objetivos específicos	32
Justificación	32
Delimitación	32
IV. LIBRO DE PRODUCCIÓN	33
4.1 Ficha técnica	33
PREPRODUCCIÓN	34
4.2 Idea	34

4.3	Premisa	34
4.4	Sinopsis	34
4.5	Escaleta	34
4.6	Storyboard	37
4.7	La Fuente de la buena fortuna. Cuento original.	54
4.8	Adaptación literaria.	59
4.9	Guión técnico	69
DISEÑO DE PRODUCCIÓN		71
4.2.1	Diseño de personajes	71
4.2.2	Objetos especiales	72
4.2.3	Diseño de Escenarios	73
4.2.4	Dirección de arte	74
4.2.5	Propuesta visual	78
4.2.6	Montaje	79
4.2.7	Propuesta Sonora	79
4.2.8	Presupuesto	79
4.1	Análisis de Costos	81
V. PRODUCCIÓN		83
5.1	Técnica	83
VI. POST-PRODUCCIÓN		85
VII. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES		86
REFERENCIAS		88
	Bibliográficas	88
	Periódicos o Revistas web	88

Páginas web	90
Tesis de grado	91
Material audiovisual	91

INDICE DE TABLAS Y FIGURAS

Figura 1: La Fuente de la Buena Fortuna.	72
Figura 2: La entrada hacia el jardín de la fuente.	73
Figura 3: Asha.	74
Figura 4: Altheda.	75
Figura 5: Amata.	76
Figura 6: Sir Desventura.	77
Figura 7: "Histories & Lore: Robert's Rebellion".	78
TABLA 1. PRE-PRODUCCIÓN	79
TABLA 2. PRODUCCIÓN	80
TABLA 3. POST-PRODUCCIÓN	80
TABLA 4. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS	81

INTRODUCCIÓN

“Un lector vive mil vidas antes de morir, el que no lee, solo vive una” — George R.R. Martin.

Ya sea en reinos lejanos, a veinte mil leguas en la profundidad del mar, corriendo a través de la selva o recibiendo una carta de un colegio de magia, la literatura siempre enriquecerá el conocimiento y la imaginación.

Así pues, la literatura ha ido de la mano del cine desde 1897, cuando el medio audiovisual apenas comenzaba a dar sus primeros pasos. Debido a la falta de guiones originales, las adaptaciones literarias y teatrales ayudaron a muchos cineastas a surgir en el mundo de la cinematografía, entre ellos George Méliès con su obra maestra “Viaje a la Luna”, la cual es basada en la historia original del autor Julio Verne “De la Tierra a la Luna”, escrita en 1865.

Actualmente, uno de los cineastas más reconocido por sus adaptaciones cinematográficas es sin duda Walt Disney, quién encontró la manera de atrapar a cualquier audiencia con sus adaptaciones animadas de cuentos infantiles.

La animación y la literatura se convierten en un arte, capaz de expresar infinitos pensamientos a través de la ilustración. Los personajes cobran vida, los escenarios, los vestuarios y las acciones que se imaginaron en la lectura son capaces de reflejarse a través de la combinación de formas, colores y proporciones armoniosas, que pretenden describir cinematográficamente el mundo escrito por el autor.

La escritora británica J.K. Rowling es mundialmente reconocida por ser la creadora de la serie de libros de Harry Potter, por lo que muchas personas crecieron leyendo sus obras o viendo las adaptaciones cinematográficas en la gran pantalla. Con esta idea en mente, surge el deseo de realizar un proyecto de bajo presupuesto a través de la adaptación de un cuento original de J.K.Rowling.

De esta manera, el trabajo de grado busca inspirar a las nuevas generaciones a involucrarse un poco más en el mundo de la literatura y de cómo aprovechar las nuevas tecnologías para elaborar un producto que inmortalizará las ideas del autor a través de la historia.

Por último, este proyecto comenzó desde tomar clases particulares para aprender a utilizar las herramientas del programa After Effects, para luego investigar acerca del autor y sus obras, y mantener la fidelidad de la adaptación, para concluir con la producción de un cortometraje animado.

II. MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO I: J.K ROWLING, DE LA CAFETERÍA AL ANDÉN NUEVE Y TRES CUARTOS

Joanne “Jo” Rowling (2012) nació el 31 de julio de 1965 en Yate, Gloucestershire, Inglaterra. Creció junto a sus padres Peter James Rowling y Anne Volant; y su hermana menor Dianne, en el pequeño pueblo de Winterbourne.

Para cuando Rowling cumplió los nueve años, su familia se muda a Chepstow, cerca del bosque de Dean. “Cuyo lugar ofrecía muchas posibilidades imaginativas, criaturas mágicas, misterio e intriga”. Runcie (Documentalista). (2007, Diciembre, 30) J. K. Rowling: A Year in the Life [Película en DVD] Reino Unido: ITV. Disponible: página web.

Siendo el sueño de sus padres vivir a las afueras de la ciudad, la infancia de J.K. Rowling (2007/2015) se pasó en juegos a través de los campos a lo largo del río Wye y asistió a la primaria *Wyedean Integral*.

Desde muy joven, Joanne (2007/2015) escribió historias fantásticas, las cuales relataba a su hermana menor.

 Todavía puedo recordar cuando le conté una historia en la cual ella se caía en una conejera y era alimentada con frutillas por la familia de conejos que vivía allí. La primera historia que escribí en mi vida (cuando tenía cinco o seis años) fue sobre un conejo llamado Rabbit. Tenía sarampión y era visitado por sus amigos, incluyendo una abeja gigante llamada Miss Bee (para.2)

Rowling (2007/2015) comenzó a trabajar a los doce años junto a Dianne, como encargadas de limpieza a medio tiempo en la iglesia San Lucas (*Saint Luke*), esto creó bases para sus creencias religiosas. A medida que fue creciendo, empezó a ser más extrovertida. Mantuvo su pasión por la escritura y logró convertirse en la mejor alumna de su clase.

Siguiendo el consejo de sus padres, decidió estudiar filosofía francesa y clásica en la Universidad de Exeter (*Exeter University*). Tras un año de estudios en París (Norman-Culp, 1998/2015), Rowling se mudó a Londres para trabajar como investigadora y secretaria bilingüe para Amnistía Internacional. Calificó como *bastante mediocre* este trabajo, antes de mudarse a Portugal para convertirse en profesora de Inglés.

Joanne (2007/2015) comentó en una entrevista:

Mis padres pensaban que los idiomas me conducirían a una gran carrera como secretaria bilingüe. Pero por desgracia, soy una de las personas más desorganizados del mundo y, como más tarde lo demostré, la peor secretaria que existe. Lo único que me gustó de trabajar en oficinas fue que me dio tiempo para escribir historias cuando nadie me estaba observando (para.7)

El verano de 1990, mientras viajaba en un tren demorado desde Manchester hasta Londres, surgió la idea de escribir sobre una escuela de magos. En una entrevista para *The Boston Globe*, el 18 de Octubre de 1999, dijo:

El personaje de Harry estaba completamente formado, así como la idea de sus compañeros Ron y Hermione. Empezó con Harry, luego los personajes y las situaciones fueron apareciendo en mi cabeza. Los personajes llegaron en 1990, pero me tomó seis años para escribir el primer libro. (para.10)

Para diciembre de ese mismo año, murió la madre de Joanne tras sufrir por diez años de esclerosis múltiple. Su fallecimiento, afectó profundamente a la escritora, quién jamás pudo comentarle a su progenitora sobre el nuevo proyecto del niño mago. (Smith, 1999/2015)

En 1992, Rowling (2012/2015) contrajo matrimonio con el periodista portugués Jorge Arantes y poco después del nacimiento de su primera hija Jessica Isabela Arantes Rowling, la pareja se separó. La escritora decidió entonces mudarse junto a su hija a Edimburgo, lugar en donde se residenciaba su hermana.

En marzo de 1994 (Smith, 1999/2015), Rowling comenzó el proceso judicial para una orden de alejamiento contra Jorge Arantes. Durante este período la escritora sufrió de depresión clínica, sentimiento que le dio ideas para la creación de los *Dementores*, criaturas que aparecen en el tercer libro de la saga.

Estando divorciada y viviendo gracias a la asistencia social (Miller, 2008), Rowling concluyó su primer libro titulado "*Harry Potter and the Philosopher's Stone*", haciendo parte del trabajo en varias cafeterías de Edimburgo

Joanne (2007/2015) agregó que, además de una Orden del Imperio Británico por su servicio a la literatura infantil, ha recibido numerosos premios y doctorados honoris causa, incluido el premio Príncipe de Asturias de la Concordia, la Legión de Honor francesa y el Premio Hans Christian Andersen; y ha sido oradora invitada en la Universidad de Harvard (Estados Unidos).

J.K. Rowling (2012) prestó su apoyo a un gran número de causas benéficas a través de su fundación Volant y es la fundadora de Lumos, una organización que trabaja para transformar las vidas de niños marginados.

Jo (2007/2015) comentó que, vuelve a casarse el 26 de diciembre de 2001 con Neil Michael Murray, en una ceremonia privada en su mansión de Aberfeldy. De esta unión nacieron David Gordon en el 2003 y Mackenzie Jean en el 2005.

En el 2012, Rowling escribió su primera novela para adultos la cual título "*The Casual Vacancy*", recientemente se ha confirmado el rodaje para una mini serie y será transmitida por la BBC.

Así pues Rowling señaló que en el 2013, bajo el seudónimo de Robert Galbraith, publicó su segundo libro para adultos "*The Cuckoo's Calling*", en el que incursiona en el género policiaco. En ese mismo año, anunció su participación en el guion para varias películas sobre su novela Animales fantásticos y dónde encontrarlos, perteneciente al mundo de Harry Potter.

Actualmente, J.K. Rowling vive en Edimburgo con su esposo y sus tres hijos.

1.1 De las librerías a la gran pantalla

En 1995 (Smith, 1999/2015), J.K. Rowling finalizó el primer manuscrito para *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, utilizando una vieja máquina de escribir. El documento fue rechazado en varias oportunidades y después de un año la editorial Bloomsbury Children's Books le dio la aprobación.

El libro fue publicado por primera vez en junio de 1997, con el nombre de J.K. Rowling. La "K", de Kathleen, el nombre de su abuela paterna, se añadió a petición del editor, que consideró que el nombre de una mujer no resultaría atractivo al público infantil masculino al que iba dirigido.

En su página web, Rowling (2012) agregó que la novela ganó el premio "Libros para niños Nestlé", el premio del "Libro Británico" en la categoría libro infantil del año y poco tiempo después ganó el premio a Mejor libro infantil. Su secuela *Harry Potter and the chamber of secrets*, llegó un año después en 1998 logrando mantenerse en el número uno en las listas de ventas para adultos.

En 1998 (Rowling, 2007), la compañía estadounidense Warner Bros Entertainment, Inc. compró los derechos para realizar las películas de los primeros libros. La adaptación cinematográfica de *Harry Potter and the Philosopher's Stone* se estrenó en el 16 de noviembre de 2001, siendo dirigida por Chris Columbus.

En el periódico del Reino Unido *The Times* (Treneman, 2000/2015), se reseñó que la productora cinematográfica tomó en cuenta los deseos de Rowling antes de firmar el contrato y accedió a grabar en Gran Bretaña, usando un elenco completamente de origen británico.

Rowling comentó que la selección de los protagonistas fue coordinada por ella misma, la cual eligió a Daniel Radcliffe como Harry Potter, a Emma Watson como Hermione Granger y a Rupert Grint como Ron Weasley. El elenco principal se mantuvo intacto hasta finalizar la última producción en julio de 2011.

La película de Harry Potter y la cámara secreta se estrenó el 15 de noviembre de 2002, también dirigida por Chris Columbus. Se convirtió en la tercera película en

superar los seiscientos millones de dólares en ventas de taquilla internacional. (Rowling, 2012)

El tercer libro de la saga, *Harry Potter and the prisoner of Azkaban* se publicó el 8 de julio de 1999 y ganó el premio al Mejor Libro Infantil, convirtiendo a Rowling en la primera persona en ganar tres veces dicho premio. El estreno de su adaptación, dirigida por Alfonso Cuarón, se realizó el 4 de junio de 2004. Potter's award hat-trick (1999) BBC News [Página web en línea]

Para el año 2000 se lanzó a la venta el cuarto libro *Harry Potter and the Goblet of Fire*, novela que produjo gran tensión y depresión en la autora. En una entrevista para el periódico *The Herald* (2000/2015) J. K. Rowling admitió “Azkaban fue un gran placer de escribir. El cuarto, fue mitad alegría, mitad infierno en la tierra”. La versión cinematográfica del cuarto libro se estrenó en el año 2005, siendo Mike Newell el director. Tras los primeros tres libros, el cuarto deja atrás el tono infantil para convertirse en una novela más sombría y madura.

Luego de tres años en espera, la quinta novela del niño mago se publicó en el Reino Unido, los Estados Unidos, Canadá y Australia el 21 de junio de 2003, *Harry Potter and the Order of the Phoenix* logró alcanzar los récords como el libro de venta más rápida de la historia. La película se estrenó en el 2007 bajo la dirección de David Yates. (Rowling, 2012, Servicios al estudiante)

En su página web, Rowling señaló que *Harry Potter and the Half-Blood Prince* se dio en venta el 16 de julio de 2005 y año después gana el premio a Mejor Libro del Año en la entrega de los Premios a los Mejores Libros Británicos. Yates también dirigió su adaptación y se estrenó en el año 2009.

El séptimo y último libro de la serie *Harry Potter and the Deathly Hallows*, se publicó en el Reino Unido, los Estados Unidos y otros países de habla inglesa en 2007. Durante la culminación del último libro, Rowling se permitió ser filmada para un documental dirigido por James Runcie y transmitido en Gran Bretaña en ITV el 30 de diciembre de 2007. El documental fue titulado *J.K. Rowling... A year in the life*, y mostró a la audiencia los inicios de la escritora en el mundo de la literatura y la magia. (Harry Potter Wiki, 2015, Servicios al estudiante)

La película *Harry Potter y las Reliquias de la Muerte* (Rowling, 2012), se dividió en dos partes, una estrenada en el 15 de julio 2010 y la otra el 15 de julio 2011, ambas también bajo la dirección de David Yates. Tras el éxito de la saga, Harry Potter se convirtió en una marca registrada y ha sido traducida a 74 idiomas. (El País, 2012, Servicios al estudiante)

En el año 2010 se inauguró una sección en el parque temático *Islands of Adventure* de Universal Orlando Resort, nombrada *The Wizarding World of Harry Potter*, la cual es ambientada en las famosas novelas de Rowling. Cuenta con una réplica del colegio de magia y hechicería *Hogwarts*, el pueblo de *Hogsmeade*. Recientemente en el año 2014 se inaugura otra sección del mundo de Harry Potter, el *Callejón Diagon*, siendo conectada con la otra sección a través del tren *Expreso de Hogwarts*. (Harry Potter Wiki, 2015, Servicios al estudiante)

J.K. Rowling (2012) también ha escrito dos pequeños volúmenes que aparecen como los títulos de los libros de texto del colegio de Harry Potter. *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* y *Quidditch a través de los tiempos*, los cuales se publicaron en marzo de 2001, en apoyo de la organización benéfica Comic Relief.

En su página web, la autora señaló que para diciembre de 2008, publica *Los cuentos de Beedle el Bardo*, en apoyo a la organización benéfica Children's High Level Group (actualmente Lumos).

El 12 de septiembre de 2013, Warner Bros anunció que la escritora J.K Rowling estaría debutando como guionista para la primera adaptación cinematográfica de su escrito *Animales fantásticos y dónde encontrarlos*, la cual parte setenta años antes de la historia del niño mago y es contada desde el punto de vista de Newt Scamander, un famoso magizoólogo y autor del libro anteriormente nombrado. Se prevé que la película se estrenará para el 18 de noviembre de 2016. BBC News (2014) [Página web en línea]

1.2 Los cuentos de Beedle el bardo.

En su última novela, Rowling (2012) mencionó por primera vez dicho escrito bajo la autoría de un viejo mago llamado Beedle. En el libro se relatan cinco historias para niños, con la intención de dejar una moraleja en cada uno de ellos. Tras culminar la saga de Harry Potter, la autora británica se dedicó a escribir los relatos de los cuentos de Beedle, sin la presión de su agencia editorial ni las fechas de entrega.

Por esta razón y en modo de agradecimiento, decidió relatar los cuentos de Beedle el bardo. Así lo publicó en su página web para el año 2007:

Quando me puse a buscar regalos de agradecimiento para las personas que han colaborado más de cerca en los libros de Harry Potter a lo largo de estos años, nada que se pudiera encontrar en una tienda me pareció lo suficientemente personal. Por ello decidí escribir a mano un número limitado de ejemplares de "Los Cuentos de Beedle el Bardo (para.44)

En esta misma página, mencionó que habían solo seis personas a las que la escritora quería demostrar su agradecimiento, pero Rowling aseguró debían existir siete ejemplares, por lo que el séptimo libro decidió subastarlo para recaudar fondos a nombre de la fundación The Children's Óbice, la institución benéfica a la cual contribuyo fundar.

El 31 de julio de 2008, J. K. Rowling anunció a través de su página web que el libro *Los cuentos de Beedle el Bardo* sería publicado. En una entrevista para el periódico Daily Record, la escritora admitió que el libro pertenece al mundo de Harry Potter y que al escribir sobre ello fue en modo terapéutico, una buena manera para decir adiós al mundo mágico. En su website, Rowling escribió:

Hubo una comprensible decepción entre los fans de Harry Potter cuando sólo una copia de Los cuentos de Beedle el Bardo fue ofrecida para publicarse el diciembre pasado. Y por lo tanto, estoy complacida en anunciar que, gracias al generoso apoyo de Bloomsbury, Scholastic y Amazon (quien compró la copia manuscrita en la subasta) –y con la bendición de las personas maravillosas que poseen los seis

libros originales— Los cuentos de Beedle el bardo estarán ahora disponibles por completo para los fanáticos de Harry Potter (para.51)

La website Amazon compró el manuscrito por 1.95 millones de libras esterlinas, a lo que añadió una crítica positiva con respecto al argumento de cada relato: “los cuentos revelan una lección, hablan sobre la fuerza que se gana con la auténtica amistad y que la verdadera magia es la que existe en nuestros corazones”. Flood (2008) The guardian [Página web en línea]

Así pues, Rowling (2008) explicó que dentro de estas cinco historias escritas por un mago del siglo XV, se encuentra “*La fuente de la buena fortuna*”, la cual relata la travesía de tres brujas y un caballero en desgracia, quienes necesitan desesperadamente llegar hasta una fuente custodiada por un jardín mágico. Se cree que el agua de dicha fuente puede sanar todo mal y conceder deseos a quien se bañe en ellas, pero tan solo uno puede ser el afortunado.

En este relato, los personajes deben ayudarse mutuamente para poder alcanzar la meta, y es en el camino donde descubren que sus problemas no eran tan imposibles de resolver como creían. En la historia se refleja la verdad, fe, generosidad, compromiso, lealtad, bondad, amistad, confianza; valores que se quieren plasmar en un cortometraje con técnicas de animación en 2D el cual será apto para todo público, pero especialmente dirigido a un público infantil. (Harry Potter Wiki, 2015, Servicios al estudiante)

CAPÍTULO II: LA ADAPTACIÓN

Desde el inicio de la era cinematográfica (Subouraud, 2010), la elaboración de guiones propios se vio en la necesidad de buscar inspiración en obras escritas por otros autores, utilizando personajes, tramas o plasmando textualmente los escritos del teatro o la literatura.

Según Frédéric Subouraud, en su libro *“La adaptación”* (2010) para adaptar es necesario tomar en cuenta no solo el guión y los procesos por el cual lo escrito se transforma en cine, sino que la puesta en escena es fundamental para darle vida a una obra.

Entre los grandes próceres del mundo cinematográfico, George Méliès es considerado el fundador de la adaptación en el cine y es debido a que, antes de convertirse en un famoso director de cine, Méliès inicio su carrera como actor de teatro. Armas, Dellacasa (2004) Cortázar para ser visto. Universidad Católica Andrés Bello [página web en línea]

En la misma tesis (Armas, Dellacasa, 2004), señalaron que para 1897 George Méliès adapta la obra de Johan Wolfgang Von Goeth *“Fausto y Margarita”*. Para 1899, crea la primera adaptación cinematográfica del cuento de la *“Cenicienta”* y, en 1902, su obra maestra *“Viaje a la Luna”* es basada en la historia original del autor Julio Verne *“De la Tierra a la Luna”*, escrita en 1865.

Debido a la falta de tramas en las productoras de cine (Sadoul, 2004), el público se fue desinteresando cada vez más de este medio visual, cuya única competencia eran las obras teatrales. Así pues, en Francia de 1908, surge una corriente cinematográfica cuya intención era adaptar cánones dramáticos del teatro.

En un artículo escrito por Desiré Díaz (2015) en la website *Noche de Cine*, se comentó que durante los años del Expresionismo Alemán, en 1922 comenzó el proceso de adaptar el género de terror, con *“Nosferatu el Vampiro”* dirigido por Friedrich Mumau y basada en la novela *“Drácula”* de Bram Stoker.

En 1911 (Cámara, 2004), el norteamericano Winsor McCay realizó la primera película de animación adaptada de un personaje de cómic, la cual fue titulada Pequeño Nemo.

Con la llegada del cine sonoro en 1927 (Armas y Dellacasa, 2004), la mayoría de los films que se proyectaron fueron adaptaciones de novelas y llegando a la actualidad con versiones cinematográficas de historias literarias como “Harry Potter” de J.K Rowling y “Lord of the rings” de J.R.R Tolkien.

Federico Fernández Díez (2005) agregó que “gran parte de las películas que conocemos están basadas en obras que no fueron pensadas para el cine”. Para Subouraud (2010), “la adaptación pasa inevitablemente por la utilización de mecanismos propios del cine para poder alcanzar niveles de sutileza que la literatura alcanza por sus propios medios”.

En su libro *Adaptations: From text to screen, screen to text*, Cartmell y Whelehan (1999) hacen referencia al punto de vista del público en cuanto a las adaptaciones literarias:

Para mucha gente, la comparación de una novela con su versión cinematográfica acaba en una casi priorización inconsciente del origen ficticio por encima de la película resultante, y por lo tanto el principal motivo de comparación se convierte en medir el éxito de la película en base a si ha sido capaz de saber cuáles son los significados y valores fundamentales del texto original. (p.1)

Para Lourdes Pérez (2001) “El cine antes de ser cine es una imagen en movimiento, que inicia desde el guión, traducido más tarde en imágenes visuales y sonoras por sus realizadores”. De igual manera, consideró que “el primer paso artístico del file es el guión, pues es en él donde deben surgir las dos concepciones del montaje: el literario y el cinematográfico”.

Así como la literatura es el recurso principal de la cinematografía, muchas veces es despojada de valor y mutilada para fines visuales. El debate sobre las adaptaciones cinematográficas de obras literarias (Whelehan, 2006/2016), fue durante muchos años

dominado por las preguntas sobre la fidelidad a la fuente y por las tendencias de dar prioridad a los originales literarios más que a sus versiones de audiovisuales.

Por mucho tiempo las adaptaciones fueron vistas por la mayoría de los críticos como inferiores a los textos adaptados, que carecían de la riqueza simbólica de los libros y falta de "espíritu " (Hutcheon, 2006/2016). Los críticos no podían perdonar lo que fue visto como el principal fallo de las adaptaciones: el empobrecimiento del contenido del libro, debido a omisiones necesarias en la trama y la incapacidad de los realizadores para leer y representar los significados más profundos del texto.

De esta manera Linda Hutcheon (2006/2016) consideró que si sólo se tiene en cuenta las novelas y las películas cuando se refiere a la adaptación, entonces uno no es capaz de entender completamente este proceso, puesto que hay muchos aspectos a tener en cuenta. La adaptación no podría llevarse a cabo sin la historia y ni el discurso. La historia incluye el contenido detrás de la narrativa, que comprende la cadena de acontecimientos, los personajes y el entorno, mientras que el discurso es el medio por el cual el contenido es comunicado.

Con el fin de ser visto como una buena adaptación, una película tenía que ponerse de acuerdo con lo que se consideró como el "espíritu" del libro y que tenga en cuenta todas las capas de la complejidad del libro. Pero, ¿quién podría garantizar que la imagen de la obra de que un lector en particular había creado en su mente era mejor que la de otra persona? ¿Quién podría definir exactamente los elementos de la obra literaria que formó su "espíritu" y eran indispensables para su reconocimiento en otro medio? (Marciniak, 2007/2016, p.60)

Al ver adaptaciones desde la perspectiva de la fidelidad, esta se reveló como demasiado limitante. Para los estudios de la adaptación, la tradición de mantenerse fiel al libro no es la excepción, John Desmond y Peter Hawkes tomaron en cuenta:

El campo se ha preocupado por el tema de la fidelidad. La pregunta principal sobre las adaptaciones (...) es si la película es fiel al texto. Los que mantienen este enfoque tienden a juzgar el mérito de una película en función de si la adaptación logra evidenciar los elementos esenciales de la narrativa y los significados fundamentales del texto impreso (2006/2016, p.2).

Una adaptación como interpretación no tiene que capturar todos los matices del libro a complejidad, pero tiene que seguir siendo una obra de arte, una organización independiente, coherente y convincente creación con sus propios matices de significados. En otras palabras, tiene que permanecer fiel a la lógica interna creada por la nueva visión de la obra adaptada.

En este sentido, Małgorzata Marciniak (2007/2016), comentó acerca de las adaptaciones literarias llevadas a la gran pantalla, las cuales no cumplen con la fidelidad y el porqué de la crítica negativa:

Las cosas se ven diferentes en el caso de las adaptaciones que son basadas en los libros que amamos y hemos interiorizado tan íntimamente que se han convertido en una parte integral de nuestra imaginación. Nuestros libros preferidos poseen la capacidad de sumergirse en nosotros un reino mágico, en una atmósfera que abarca todos nuestros sentidos. Al observar una la adaptación queremos prolongar esta magia, pero el fuerte deseo de volver a examinar el mundo del libro a través del cine produce una sensación de expectativa esperanzadora mezclada con la ansiedad debido a que la película va a interferir en un mundo que es apreciado y querido en nuestros corazones. Una adaptación que no responde a nuestra visión personal del libro es inmediatamente visto como un ataque a nuestra integridad (para.6)

Según la teoría de la adaptación de Hutcheon (2006/2016), se trató de responder algunas incógnitas muy pragmáticas relacionados con la adaptación, a partir de las razones que usan en este proceso cuando se crea una película. De la misma forma argumentó que aunque las adaptaciones se han visto como creaciones inferiores y secundarias que son omnipresentes en nuestra cultura, este criterio proviene de la relación existente entre las artes.

"El sentido intuitivo de la inferioridad de la adaptación deriva (...) de la valoración a priori de la anterioridad histórica y la antigüedad: la suposición de que las artes más antiguas son necesariamente mejores artes "(Hutcheon, 2006/2016, p.4)

En su libro "*El arte de la adaptación*" (1992/2016) Linda Seger aseguró que el ochenta por ciento de los films galardonados a "mejor película" son adaptaciones.

Entonces, surge la pregunta del por qué si las adaptaciones son tan mal reseñadas, aún siguen siendo tan exitosas y cómo realizar una buena adaptación sin descuartizar la obra literaria.

Las adaptaciones cinematográficas surgen tras un crítico análisis que identifican y definen los conceptos desde el trabajo teórico hasta la síntesis de la obra, mediante una serie de herramientas propias de las artes audiovisuales.

Araya Orietta (citada en Armas y Dellacasa, 2004) reseñó cómo se debe realizar una adaptación de manera exitosa:

Mientras se tenga claro el hecho de que la unidad narrativa mínima de los medios audiovisuales es la imagen y como tal se debe aprovechar, y mientras se sepan manejar los factores de intención dramática como la iluminación, la música, los efectos sonoros (...) con el mismo propósito que se usan las metáforas y otros recursos en el mundo literario, el proceso satisfactorio está prácticamente asegurado (p.60)

Así pues en la práctica de la adaptación se debe considerar el tiempo, el espacio y el lenguaje. En este sentido, la novela y la puesta en escena son artes temporales que toman tiempo en separarse. Una película puede tomar noventa minutos o nueve horas para contar la historia y una novela puede tener cien páginas. El espacio de tiempo de la historia es usualmente largo, aunque ambos, película y novela son capaces de dar un resumen y una elipsis, descripciones y comentarios de acuerdo a lo conveniente de cada medio. (Balodis, J, 2012/2016, p.39)

La historia puede ser la misma aunque las unidades narrativas se cambien en cierto grado en la versión adaptada del relato, el principal inconveniente estaría en lograr mantener la esencia de la obra original, una vez aplicados estos cambios, la idea suele girar entorno al concepto original. Así lo menciona Dudley Andrew (citado en Armas y Dellacasa, 2004), en su ensayo *Adaptation*.

Orietta (citado en Armas y Dellacasa, 2004) afirmó que “los resultados buscados deben enriquecer el lenguaje escrito con la intensidad que da la imagen visual y no reproducir de manera exacta la obra que se traspone” (p.61)

Ahora bien, Hutcheon (2006/2026) señaló que cuando hablamos de adaptación, inmediatamente lo relacionamos a un trabajo previo. Esto no quiere decir que las adaptaciones no pueden ser autónomas que puedan ser interpretadas y evaluadas como tal. Para interpretar las adaptaciones se debe entender como una repetición sin replica y las diferentes intenciones detrás de la misma. Adaptar significa ajustar, alterar, hacer sustentable y esto puede realizarse en diferentes maneras (p.7)

Primero, la adaptación se debe ver como un producto formal, esta “transcodificación” puede implicar un cambio de medio (de un poema a una película), de género (de una epopeya a una novela), o un cambio de estructura y, por lo tanto, el contexto: contando la misma historia desde un punto de vista diferente, por ejemplo, puede crear muchas interpretaciones diferentes. La transposición también puede significar un cambio en la ontología de lo real a lo ficticio, a partir de un relato histórico o una biografía de una narrativa de ficción o el teatro. (Hutcheon, 2006/2016, p.8)

Siguiendo con la teoría de Hutcheon (2006/2016), como proceso de creación, la adaptación siempre implicará de la reinterpretación y la reinención. Por último, visto desde la perspectiva del proceso de recepción, la adaptación surge de la intertextualidad, un palimpsesto a través de nuestra memoria de otras obras que resuenan a través de la repetición con diversas variaciones. (p.8)

En otras palabras, se entiende por adaptación gracias a Hutcheon (2006/2016): cómo una transposición de una obra literaria reconocida. Cómo un acto creativo e interpretativo de apropiación que mantiene la idea original como base y cómo un compromiso intertextual ampliado con la obra adaptada.

CAPÍTULO III: EL MARAVILLOSO MUNDO DE LA ANIMACIÓN.

La animación, para Sergi Cámara (2004) es la obra artística más completa que existe, puesto que en una producción cinematográfica de animación se encuentran adaptaciones de obras literarias, el valor interpretativo dado por los actores de doblaje y el acompañamiento sonoro que logran atapar al espectador dentro de la trama. “Un mundo creativo que abarca desde la creación y elaboración del guión, hasta el conocimiento del lenguaje y la narrativa cinematográfica”.

De igual manera, Cámara (2004) señaló que “desde los primeros dibujos prehistóricos, el ser humano ha tratado de captar el movimiento”. El primer invento se creó en 1640, elaborado por Anthonasius Kircher y consistió en planchas de cristal dibujadas con partes móviles que, al manipularlas, dotaban de movimiento a los personajes.

En 1824 se descubrió la “*persistencia retiniana*” por Peter Mark Roget, invento que posteriormente se fue perfeccionando con el paso de los años. Una de sus modificaciones fue el *Phenakitoscopio* (1832) de Joseph Antoine Plateul, el cual consistió en una serie de dibujos con una fase de movimiento en bucle y montados sobre un disco que giraba independientemente de otro disco en el que se disponían unas ranuras; si la persona miraba a través de éstas, se apreciaba el movimiento de las figuras pintadas sobre el disco inferior. (Cámara, 2004)

En el mismo libro, señalan que William Lincoln crea el *zootropo* en 1867, Émile Reynaud el *parxinoscopio* en 1878 y Thomas Alva Edison quien, tomando como base todos los inventos anteriores, innova el *kinetoscopio* en 1891. El invento consistía en una caja en el interior de la cual resbalaba un rollo de fotografías a la velocidad de cuarenta y seis imágenes por segundo, iluminadas por una lámpara encendida. Posteriormente aparece el *cinematógrafo* en 1895, inventado por los Hermanos Lumière.

Muchos historiadores señalan que el verdadero padre de la animación fue el francés Émile Cohl con su película *Fantasmagoría*, animada fotograma por fotograma y de una duración no mayor de dos minutos. Así pues el mundo de la animación fue

evolucionando, Walt Disney realiza la primera película de animación sonora con el ratón Mickey en 1928, titulada *El Botero Willie*. Y es en 1932 cuando se proyecta la primera película de animación a color, *Árboles y flores*, también de estudios Disney. (Cámara, 2004)

Igualmente se menciona en el libro que (Cámara, 2004) , Walt Disney en 1937 produce en su estudio la película *El viejo molino*, cuyo proceso de animación permitió la profundidad de campo y la bidimensionalidad en la película, sirviendo de modelo para realizar el primer largometraje animado de Disney: *Blancanieves y los siete enanitos*, estrenada en ese mismo año. Posteriormente, el campo de la animación sigue avanzando y es en 1995 cuando se realiza el primer largometraje con técnicas de animación 3D, la cual fue titulada *Toy Story* por Pixar y Disney.

3.1 Tipos de animación

a. Animación de siluetas:

Según Armas y Dellacasa (2004) la animación de siluetas fue empleada en los inicios de la animación y esta consistía crear sombras a partir de figuras articuladas bidimensionalmente medio de la iluminación.

b. Animación con acetatos:

Los acetatos de animación consistían en, capas transparentes colocadas unas sobre otras para producir un solo cuadro de animación. Esto le permite al animador re-dibujar al personaje en un solo plano con el mismo fondo. Este mecanismo fue inventado por Earl Hurd. (Cámara, 2004)

c. Animación en papel:

Armas y Dellacasa (2004) explicaron que consiste en hojas de papel con dibujos hechos con anterioridad que al colocarlos uno seguido de otro, crean la ilusión del movimiento.

d. Animación de fotografías:

Conjunto de fotografías que al momento de ser proyectadas se genera el movimiento del objeto. Según García, Miranda y Salas (citados en Armas y Dellacasa, 2004); “en esta técnica se logra registrar dos o tres cuadros de varias ilustraciones de forma que al ser vista en pantalla cada ilustración aparezca una fracción de segundo”.

e. “Stop Motion”:

Citando las patentes de la animación en *stop motion*, inventado por Dennis D. Harper, J. Cameron Petty y Stephen R. Riesenberger (1994/2016) se trata de un sistema para el desarrollo de secuencias de animación, que incluye un sistema de iluminación, un sistema de captura de imágenes y un sistema de procesamiento de vídeo. Un objeto se coloca en un escenario en una pose deseada y se ilumina. Una cámara registra el objeto iluminado y el sistema de captura de imágenes lo registra digitalmente. El objeto es entonces iluminado por una luz de fondo que produce una silueta. La cámara registra esta silueta y el sistema de captura de imágenes registra digitalmente esta imagen como una inyección mate. El objeto es entonces iluminado por una lámpara de techo que produce una sombra en el escenario. La cámara registra esta imagen y registra el sistema de captura de imágenes esta imagen como una sombra tiro. Luego todo es procesado por el sistema de procesamiento de gráficos. Este proceso se repite para cada disparo compuesto de múltiples tramas de la secuencia de animación de movimiento de parada.

e.1. Claymation:

En el blog *Videos creados con dibujos* (2015) se explica la técnica como una variación del *stop motion*, en el que se realizan figuras elaboradas con un material maleable como la plastilina, silicona o cerámica. Uno de los pioneros en el uso de esta técnica fue Joseph Sunn, quien en 1926 realizó una serie de animaciones con plastilina para la serie “Mud Stuff” del director Ralph Wolfe (para.1)

f. Animación 2D:

Para Ana María Guevara (s.f) es un tipo de animación que solo permite a los personajes moverse de manera horizontal y verticalmente. Los objetos simulan una fotografía, por lo que no hay profundidad. Antes de la existencia de las computadoras, la animación bidimensional se realizaba a mano y actualmente se hace mediante programas de ordenador encargados de ello. Sin embargo, se sigue utilizando por parte del dibujante los bocetos y dibujos a mano, para luego ser pasados a la computadora.

g. Animación 3D:

Esta animación es posible gracias a los programas de computadora. Dan la sensación que los objetos pueden acercarse o alejarse de la pantalla, esto es debido a que los elementos, personajes y escenarios están modelados en tres dimensiones. Su nivel de detalle acerca a los objetos animados a la realidad. (Guevara, s.f, Servicios al estudiante)

3.2 Principios de la animación

En el libro *The Illusion of life: Disney Animation*, los animadores Ollie Johnston y Frank Thomas (1981) señalan que a través del tiempo se buscaron términos con los cuáles determinar la relación de los dibujos entre sí, por lo que se utilizaron doce principios que enseñaron a los nuevos artistas que ingresaban al equipo de producción. De esta manera, estos métodos se volvieron los principios básicos de la animación:

1. Aplastar y estirar (squash and stretch):

Es cuando una figura se deforma a medida que va en movimiento. La posición aplastada (squashed) puede describir una excesiva presión o una deformación exagerada. La posición estirada (stretched) siempre muestra la misma forma en una condición muy "extendida". El movimiento de uno a otro dibujo, es en sí la esencia de la animación. (Johnston, Thomas; 1981)

2. Anticipar:

Hay que preparar al espectador ante la acción del personaje que está en movimiento, sino puede que se pierda información en el proceso. Una anticipación es un movimiento previo y en sentido contrario al movimiento principal, pero no siempre esa sí, puesto que también se busca que los movimientos sean similares a los movimientos en vida real. (Johnston, Thomas; 1981)

3. Puesta en escena:

Johnston y Thomas (1981), señalan que “es la presentación de cualquier idea, en la que no falta nada y todo está completamente claro”. Representación de una idea. Con este principio traducimos las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes definiremos la naturaleza de la acción. Hay varias técnicas de puesta en escena para contar una historia visualmente, cómo ejemplo está la de esconder o revelar el punto de interés, o las acciones en cadena, acción – reacción. En este método, para Johnston, “el punto más importante es el llamado “*story point*” o punto dónde se centra la acción principal en la historia”, ya que las escenas deberán ajustarse a este momento.

4. Acción pose a pose:

Para este método, el animador planea una serie de dibujos clave que serán utilizados en la escena, para luego trabajar individualmente con los dibujos intermedios que darán sentido a la acción. (Johnston, Thomas; 1981)

5. Acción complementaria y acción de sobreponer:

La técnica se usa para dar la ilusión de movimiento natural, en la “acción complementaria” es cuando el personaje se detiene, algunas partes de su cuerpo sigue en movimiento hasta detenerse por completo. Esto se debe porque, para Walt Disney las cosas no se detenían del todo, primero una parte y luego la otra (Johnston, Thomas; 1981, p.5) Así pues, la acción superpuesta se

usa en conjunto con la complementaria, para unir diversos movimientos que influirán en la posición personaje.

6. Salida lenta y llegada lenta:

Se realizan varios dibujos, cuadro por cuadro al inicio y al final de un movimiento, de manera que al momento de animarlo de la sensación de rapidez. Walt Disney quería que la animación se viera lo más real posible (p.6), por lo que tiene sentido que un objeto tenga un inicio lento antes de aumentar su velocidad y reducirlo antes de detenerse por completo. (Johnston, Thomas; 1981)

7. Arcos:

Se trata de realizar la trayectoria de un objeto, de un punto a otro dando la sensación de una línea curva. Esto se debe a que en la realidad, los organismos no se muevan de forma mecánica sino que al moverse crean pequeños patrones circulares. (Johnston, Thomas; 1981)

8. Acción secundaria:

Son movimientos que complementan a la acción principal. “Una figura triste derrama una lágrima a la vez que se aleja (...) una persona aturdida se ajusta sus lentes, mientras retoma su compostura. Cuando estas ayudas extras dan énfasis a la acción principal, se les denomina acción secundaria” (Johnston, Thomas; 1981,7)

9. Sincronía:

El ritmo de la animación se mide en cuanto a la cantidad de dibujos que se tienen por el tiempo en el que aparecerá en pantalla. Dependiendo de las acciones, se evalúa el número de dibujos, así pues podemos identificar si la caricatura está nerviosa, alegre, es pesada o ligera. (Johnston, Thomas; 1981)

10. Exageración:

“Cuando Walt pedía realismo, él quería una caricatura con realismo. Walt no aceptaba nada que destruyera la credibilidad” (p.9), esto se aplica enfatizando una

acción lo más posible para hacerla lo más creíble. Por ejemplo: si un personaje esta triste, la acción debe ser lo más triste posible. (Johnston, Thomas; 1981)

11. Dibujo sólido:

Nos permite la sensación de realismo dentro de la animación. El animador Ron Clemens señaló que se buscaban “formas que tuvieran volumen y aún fueran flexibles, que poseyeran presencia sin rigidez y nos dieran la oportunidad de darles movimientos a nuestras ideas. Se necesitaban formas de vida, listas para moverse y no formas estáticas”. (Johnston, Thomas; 1981, p.10)

12. Apariencia:

Tiene que ver con observar algo agradable a la vista. Johnston y Thomas (1981), consideraron que “los espectadores disfrutan observando algo que los impacte, que tenga carácter y fuerza vital, ya sea un movimiento, una expresión o toda una situación en una historia. Mientras que el actor en vivo tiene carisma, el dibujo animado tiene presencia”.

3.3 Cortometraje animado

El cortometraje es: “... la película que dura treinta minutos o menos. Su narración puede estar basada en el género dramático como en el documental o en el experimental. Y puede ser una película con actores en vivo o en un film de dibujos animados”. (Cooper y Dancyger, 2005/2016, p.9)

Por otro lado, el concepto de animación, según el diccionario de la Real Academia Española (RAE): (Del lat. *animatĭo*, *-ōnis*). **5. Cinem.** En las películas de dibujos animados, procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos.

Así pues, uniendo ambos conceptos el cortometraje animado es la película que dura treinta minutos o menos, donde se crea la sensación de movimiento a imágenes o dibujos o a otro tipo de objetos inanimados.

III. MARCO METODOLÓGICO

Planteamiento del problema

Los cuentos de Beedle el Bardo (*The Tales of Beedle The Bard*) es un libro de cinco relatos para niños escrito por JK Rowling, autora de la franquicia Harry Potter. Fue mencionado por primera vez, en el séptimo libro de la exitosa saga. La creadora lo hizo pasar por un libro real que habría sido escrito en el siglo XV por Beedle, reconocido escritor en la literatura de los magos que habría vivido en Yorkshire. Cada cuento que en él aparece cuenta con una moraleja al final.

Así pues, dentro de estas cinco historias escritas por un mago del siglo XV, se encuentra “La fuente de la buena fortuna”, la cual relata la travesía de tres brujas y un caballero en desgracia, quienes necesitan desesperadamente llegar hasta una fuente custodiada por un jardín mágico. Se cree que el agua de dicha fuente puede sanar todo mal y conceder deseos a quien se bañe en ellas, pero tan solo uno puede ser el afortunado.

En el año 2010 se realizó la animación de “La Fábula de los tres Hermanos” en la película “Harry Potter y las Reliquias de la muerte parte 1”; de animación sencilla utilizando la estética de “títeres de sombra” por Ben Hibber y Dale Newton. Sin embargo, este ha sido el único relato de los cuentos de Beetle el bardo que fue llevado a la gran pantalla. El resto de los relatos que existen, han sido realizados por fans de la saga, ya sea en animación en stop motion o como en *live action*.

Partiendo de este hecho, surge el planteamiento de realizar un cortometraje con técnicas de animación 2D para adaptar la historia “La Fuente de la buena fortuna”, considerando una producción de bajo presupuesto gracias a las nuevas tecnologías.

OBJETIVOS

Objetivo general

Realizar un cortometraje con técnicas de animación 2D, basado en el cuento “La fuente de la buena fortuna” de J.K.Rowling

Objetivos específicos

- Identificar el proceso de adaptación literaria a audiovisual.
- Determinar los aspectos básicos de la animación.
- Establecer una aproximación a la literatura del autor.
- Diseñar una producción de bajo presupuesto.

Justificación

La mayoría de las producciones referentes a “Los cuentos de Beedle el Bardo” son realizadas por fanáticos de la saga en diferentes tipos de animación, por lo que también se quiso producir un cortometraje animado a nivel cinematográfico basado en otra historia, perteneciente a la colección de cuentos, para dar una aproximación literaria del autor a las nuevas generaciones de lectores. Se considera que actualmente la juventud se ha desligado casi por completo de la literatura, prefiriendo en su mayoría las adaptaciones cinematográficas. El hábito de leer no es considerado como prioridad, por lo que se busca incentivar a los niños a conocer las obras literarias de J.K.Rowling con la proyección del cortometraje animado.

Delimitación

Este proyecto se realizará entre el último trimestre de 2015 y el primer trimestre de 2016, en la ciudad de Caracas, Venezuela. El contenido del cortometraje será dirigido a todo público, cuyo target específico es comprendido entre personas de ocho a trece años de edad, así como también a seguidores de las obras literarias de la escritora J.K. Rowling.

IV. LIBRO DE PRODUCCIÓN

(LA FUENTE DE LA BUENA FORTUNA)

4.1 Ficha técnica

Duración: 5'00"

Género: Cortometraje animado

Formato: 2D Digital

Dirección: Belexis Rodríguez

Producción: Belexis Rodríguez

Animación: Belexis Rodríguez, David Donoso

Adaptación: Belexis Rodríguez

Ilustración: Juan Carlos Figuera

Edición: Belexis Rodríguez, David Donoso

Dirección de Fotografía: Belexis Rodríguez

Dirección de Arte: Belexis Rodríguez

PREPRODUCCIÓN

4.2 Idea

Cuatro personas, que al pasar por varias pruebas, nos muestran el valor de la amistad.

4.3 Premisa

No todo es lo que parece ser a primera vista.

4.4 Sinopsis

Tres brujas y un caballero sin suerte, se adentran en busca de la fuente de la buena fortuna con la esperanza de aliviar sus penas. Tres pruebas han de pasar pero solo uno podrá ser el afortunado de bañarse sus aguas.

4.5 Escaleta

1. EXT. BOSQUE – DÍA

El narrador relata la historia de la Fuente de la Buena Fortuna.

2. EXT. ALDEA – DÍA

En la aldea, una multitud se reúne.

Amata, Altheda y Asha se encuentran en medio de la multitud. Todas deciden ayudarse entre sí para lograr llegar a la fuente.

Se escucha un estruendo. Del muro que bloquea el paso hacia la fuente, se abre una grita y las enredaderas del jardín atrapan la mano de Asha. Ella a su vez, toma la mano de Altheda y esta, se aferra a la túnica de Amata.

Amata, asustada, se aferra a un caballero con armadura.

Los cuatro logran entrar al jardín.

3. EXT. JARDÍN – DÍA

Asha regaña a Amata por haber traído consigo al caballero. Le dice que ahora será más difícil decidir entre los cuatro quién entrará a la fuente.

El caballero, Sir Desventura, decide retirarse.

Amata lo detiene y le pide que las acompañe en el recorrido. Sir Desventura acepta y los cuatro comienzan el recorrido.

4. EXT. PIE DE LA COLINA – DÍA

En el camino, los cuatro se encuentran a un gusano que les bloquea el paso. El gusano les pide cumplir una prueba “Entregarle la muestra de su dolor”.

Los cuatro intentan librarse del gusano, pero nada funciona.

Asha comienza a llorar. El gusano lame las lágrimas y se va.

Los cuatro logran avanzar.

5. EXT. LA COLINA – MEDIODÍA

Las tres brujas y el caballero están escalando la colina, pero una frase en el suelo no los deja avanzar. “Entregadme el fruto de vuestros esfuerzos”, dice la frase.

Altheda, no se desanime y sigue avanzando. Cuando una gota de sudor cae al suelo, la frase desaparece y todos pueden llegar a la cima de la colina.

6. EXT. ARROYO – ATARDECER

Al llegar a la cima, un arroyo sin fondo les impide el paso para llegar a su destino. En las aguas, se refleja la frase “Entregadme el tesoro de vuestro pasado”.

Amata, logra descifrar el enigma y con un hechizo remueve los pensamientos alegres que tiene de su antigua pareja.

Unas rocas surgen del agua y se forma un camino. El grupo puede continuar hasta su destino.

7. EXT. FUENTE DE LA BUENA FORTUNA - ATARDECER

Al llegar a la fuente, Asha cae desmayada y está a punto de morir. Altheda, prepara un brebaje de hierbas medicinales y logra curar la enfermedad de Asha.

Asha, al ya no estar enferma, decide ceder su oportunidad de entrar a la fuente.

Altheda, reconoce que las hierbas medicinales pueden ayudarla a conseguir ingresos, por lo que ya no necesita el poder de la fuente para que le de prosperidad.

Amata, al entregar sus recuerdos, ya no sentía desdicha en su corazón. Así que le ofrece a Sir desventura entrar en la fuente.

Sir desventura entra en la fuente. Al emerger de las aguas, se quita el yelmo y descubre la belleza de Amata. Ambos se enamoran al instante.

Los cuatro regresan juntos a la aldea.

El narrador comenta que ninguno se dio cuenta de que las aguas de la fuente no tienen poder alguno.

4.6 Storyboard

ESC1 – INT LIBRO FUENTE

Plano 1. PG.

Se abre el libro y se ve la fuente de la buena fortuna.

V.O: Durante el día más largo del año, desde el amanecer hasta el ocaso, se le permitía a un solo desdichado intentar llegar a la fuente, bañarse en sus aguas y gozar de buena fortuna para siempre.

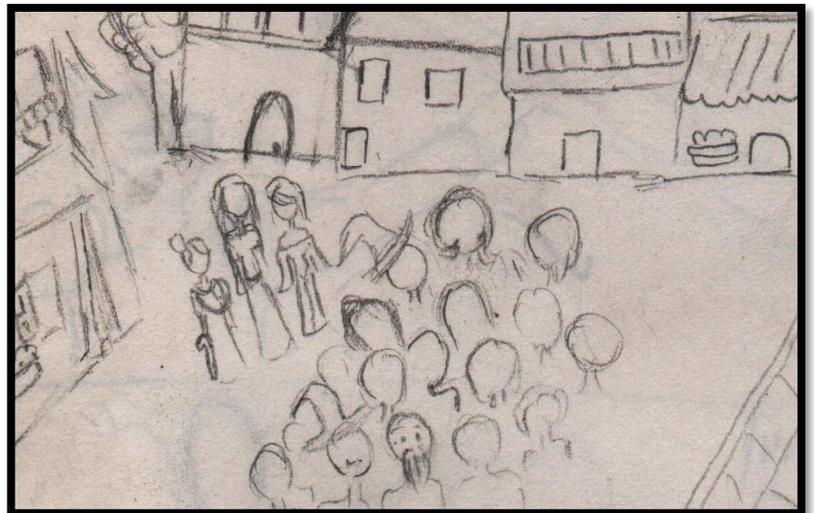


ESC 2- INT LIBRO ALDEA

Plano 2. PG.

La aldea se ve desde el cielo.

V.O: El día señalado, antes del alba, centenares de personas venidas de todos los rincones del reino se congregaron ante los muros del jardín.



ESC 2- INT LIBRO BRUJAS

Plano 3, PM.

Presentación de las tres brujas.

V.O: Tres brujas, cada una con su carga de aflicción se encontraron entre la multitud y se contaron sus penas mientras aguardaban el amanecer.



ESC 2- INT LIBRO ASHA

Plano 4, PE

Bruja de 50 años, túnica morada y usa bastón. Tiene el pelo cenizo, recogido en un moño. Mano en la boca.

V.O: La primera, Asha, padecía una enfermedad que ningún sanador había logrado curar. Confiaba en que las dulces aguas de la fuente aliviarían su dolor y le concederían una larga vida.



ESC 2- INT LIBRO ALTHEDA

Plano 5, PE

Bruja de 30 años. Morena. Túnica marrón, harapienta y remendada.

V.O: A la segunda, ALTHEDA, un hechicero perverso le había robado la casa, el oro y su varita. Confiaba en que la fuente le daría prosperidad.



ESC 2- INT LIBRO AMATA

Plano 6, PE

Bruja de 18 años. Pelirroja. Túnica azul.

V.O: La tercera, Amata, había sido abandonada por su enamorado. Con el corazón roto, ella confiaba en que la fuente aliviaría su dolor y su añoranza.



ESC 2- INT LIBRO SIMBOLO DE UNION

Plano 7, PD

Manos de las tres brujas unen fuerzas.

V.O: Tras compadecerse, todas decidieron unir sus fuerzas y tratar de llegar juntas a la fuente.



ESC 2- INT PÁGINA MURO

Plano 8, H

Grietas en el muro. Enredaderas salen de él. La enredadera atrapa a Asha y se forma una cadena entre las brujas. Amata, se aferra al caballero y lo arrastra.

V.O: Al amanecer, todo era un caos. Las enredaderas que crecían del otro lado del muro se abrieron paso entre la multitud y se enroscaron en la pierna de Asha. Ésta agarro por la muñeca a Altheda, quien a su vez se aferró a la túnica de Amata. La última, se enganchó en la armadura de un triste caballero que pasaba por ahí, y la enredadera tiró de los cuatro y los hizo pasar por la grieta del muro.



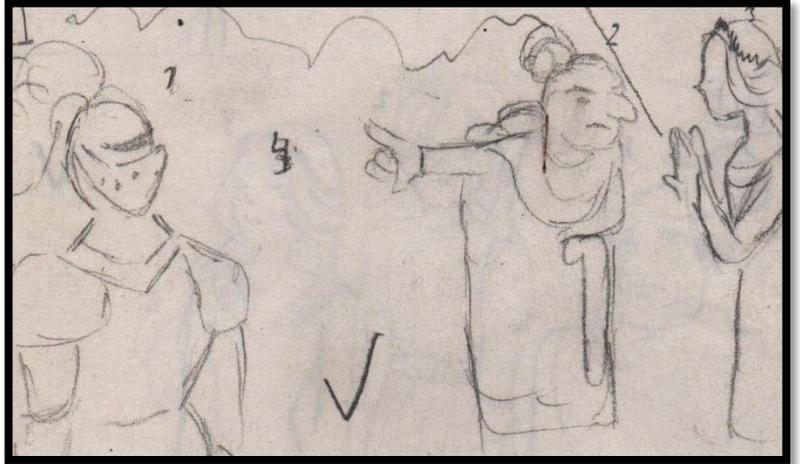
ESC 3- INT PÁGINA BOSQUE

Asha regaña a Amata por haberse aferrado al caballero.

Plano 9, PA

V.O: Asha y Altheda se enfadaron con Amata, porque sin querer había arrastrado a aquel caballero.

“¡En la fuente sólo puede bañarse una persona! ¡Como si no fuera bastante difícil decidir cuál de las tres se bañará!” Dijo Asha.

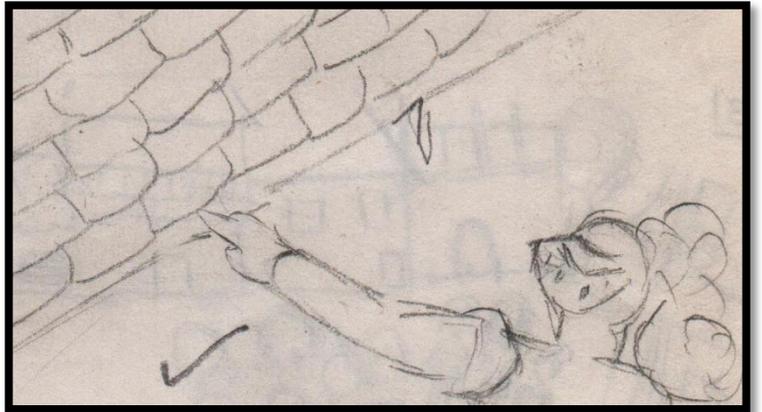


ESC 3- INT PÁGINA BOSQUE

Plano 10, PA

Sir Desventura señala el muro. Prefiere regresar. Amata lo convence de acompañarlas.

V.O: Sir Desventura, como era conocido el caballero, se percató de que las tres mujeres eran brujas. Por tanto, como él no sabía hacer magia ni tenía ninguna habilidad especial que lo hiciera destacar, planteó la idea de retirarse. Pero Amata, enfurecida lo detuvo y le pidió ayuda para lograr sus objetivos.

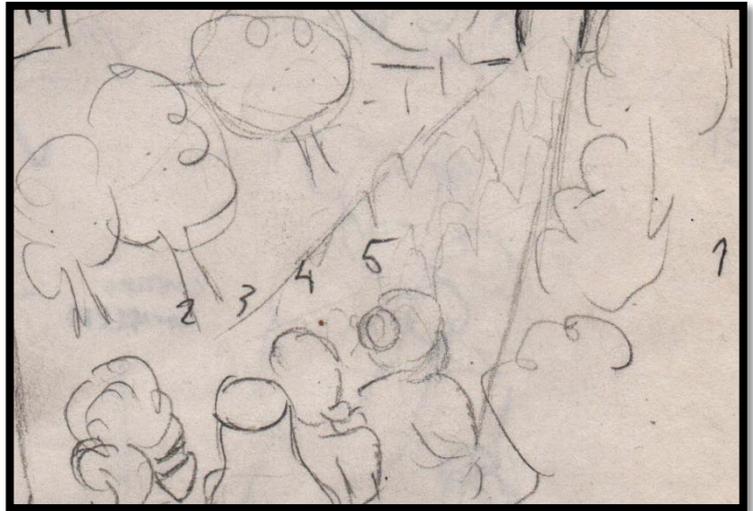


ESC 3 - INT PÁGINA BOSQUE

Plano 11, PG

Todos caminan hacia el interior del jardín.

V.O: Y así fue como las tres brujas y el taciturno caballero, empezaron a adentrarse en el jardín encantado.

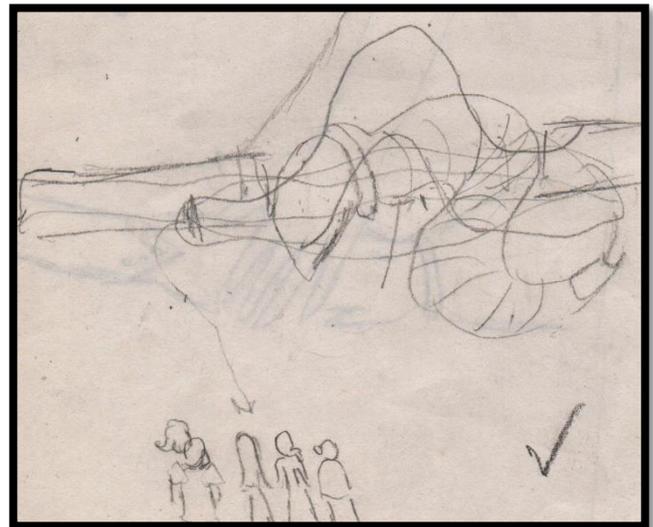


ESC 4 - INT PÁGINA ENTRADA COLINA

Plano 12, PG

Pie de la colina bloqueada por un gusano. Letras en el libro.

V.O: No encontraron ningún obstáculo hasta que llegaron al pie de una colina. Pero allí, enroscado, había un monstruoso gusano blanco. Al acercarse las brujas y el caballero, el gusano giró su fea cara hacia ellos y dijo: *Entregadme la prueba de vuestro dolor.*

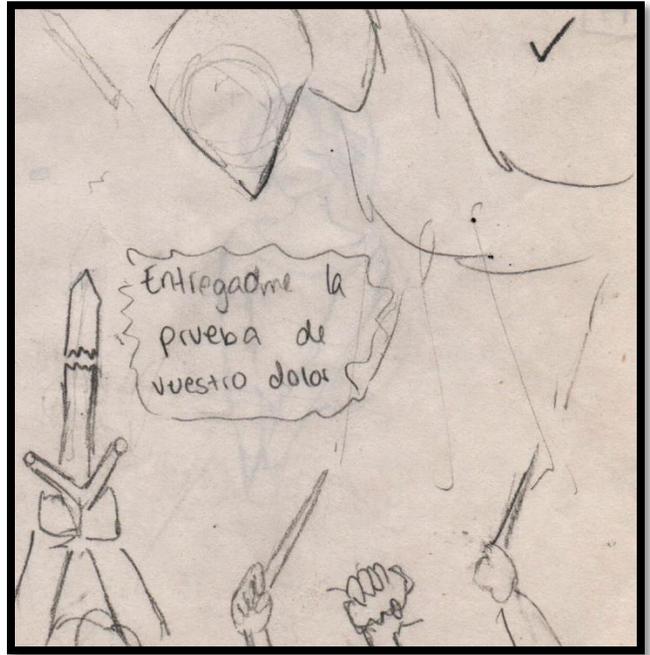


**ESC 4 - INT PÁGINA ENTRADA
COLINA**

Plano 13, PD

Luchando con el gusano. Espada rota, varitas y piedras.

V.O: sir desventura intentó acabar con la bestia, pero su espada se rompió al intento. Altheda le tiró piedras, mientras Asha y Amata le lanzaban todos los hechizos que conocían, pero nada funcionaba.



**ESC 4 - INT PÁGINA ENTRADA
COLINA**

Plano 14, PD

Lágrimas de Asha y Gusano lamiendo las lágrimas de Asha.

V.O: El sol estaba cada vez más alto y ASHA, desesperada, rompe a llorar. El gusano se le acerca y bebe de sus lágrimas. Al saciar su sed, se apartó del camino y se escondió en un agujero en el suelo

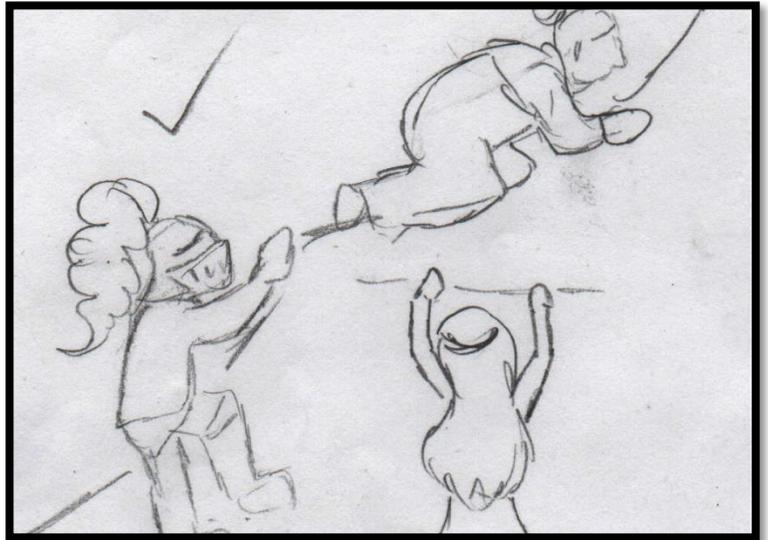


ESC 4 - INT PÁGINA COLINA

Plano 15, PG

Todos suben la colina.

V.O: Alegres por que el gusano había desaparecido, empezaron a escalar la colina, esperanzados de llegar pronto a la fuente. Pero cuando se encontraban hacia la mitad de la empinada ladera, vieron unas palabras escritas en el suelo. *“Entregadme el fruto de vuestros esfuerzos”*.

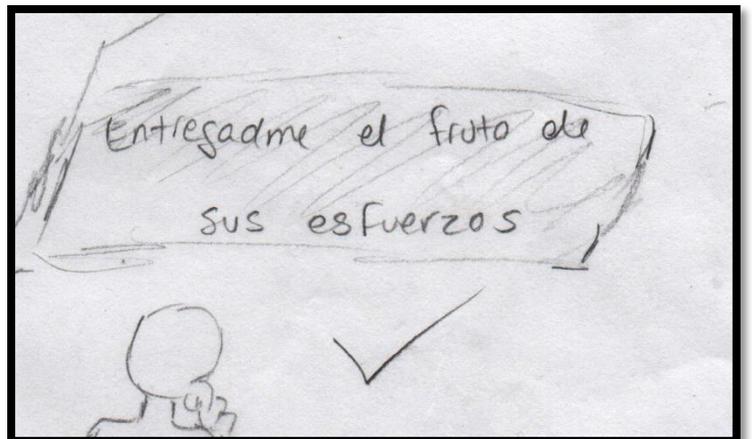


ESC 5 - INT PÁGINA COLINA

Plano 16, PD

Palabras en el libro

V.O: *“Entregadme el fruto de vuestros esfuerzos”*.

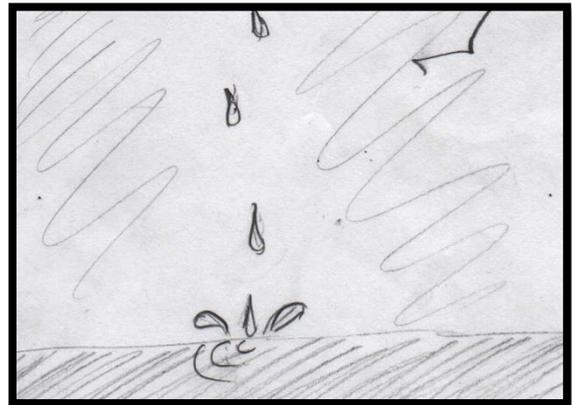


ESC 5 - INT PÁGINA COLINA

Plano 17, PG

Altheda suda. Gotas caen en el suelo. La frase se borra.

V.O: Los cuatro siguieron subiendo, pero aunque caminaron varias horas no avanzaron ni un solo metro. Pero, a pesar del desánimo de los otros, Altheda andaba más deprisa, con tenacidad los instó a que siguieran su ejemplo. Del esfuerzo, unas gotas de sudor cayeron al suelo y la inscripción que les obstruía el paso desapareció, dejando que los cuatro aventureros siguieran subiendo.



ESC 5 - INT PÁGINA COLINA

Plano 18, PG

Todos en la cima de la colina. Un arroyo les impide el paso.

V.O: Alentados por la superación de ese segundo obstáculo, siguieron hacia la cima tan deprisa como les era posible, pero antes de llegar a la fuente, había un arroyo que les impedía el paso. En el fondo había una piedra lisa con una inscripción.

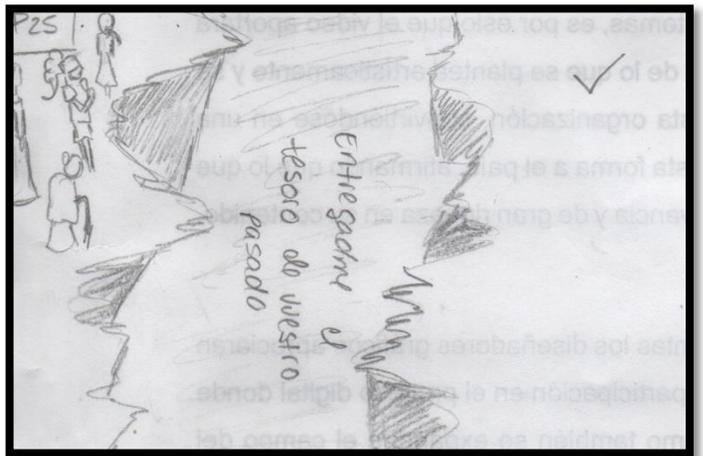


ESC 6 - INT PÁGINA ARROYO

Plano 19, PD

Frase en el agua

V.O: *“Entregadme el tesoro de vuestro pasado”.*

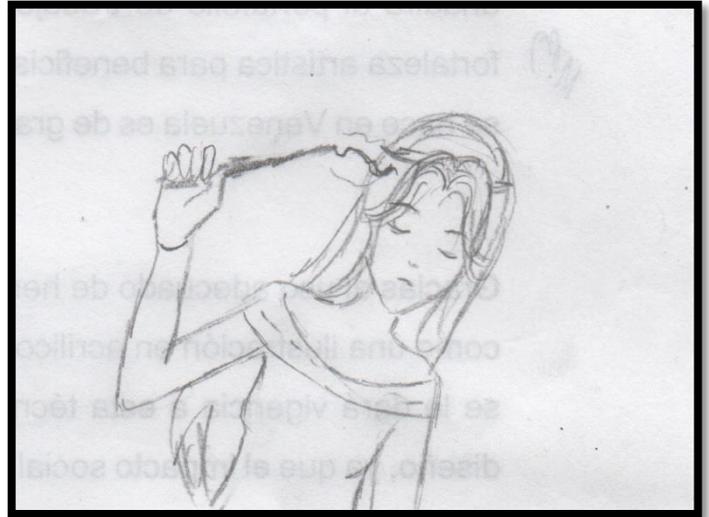


ESC 6 - INT PÁGINA ARROYO

Plano 20, PM

Amata saca el recuerdo con la varita.

V.O: Trataron de cruzar el arroyo, pero era muy profundo. Amata, siendo la primera en descubrirlo, tomó su varita y extrajo de su mente los recuerdos felices que tuvo junto al joven del que estaba enamorada y que la había abandonado.



ESC 6 - INT PÁGINA ARROYO

Plano 21, PE

Amata deposita el recuerdo en el agua y emergen rocas.

V.O: Vertió los recuerdos en el agua y del arroyo surgieron unas piedras que formaban un sendero.

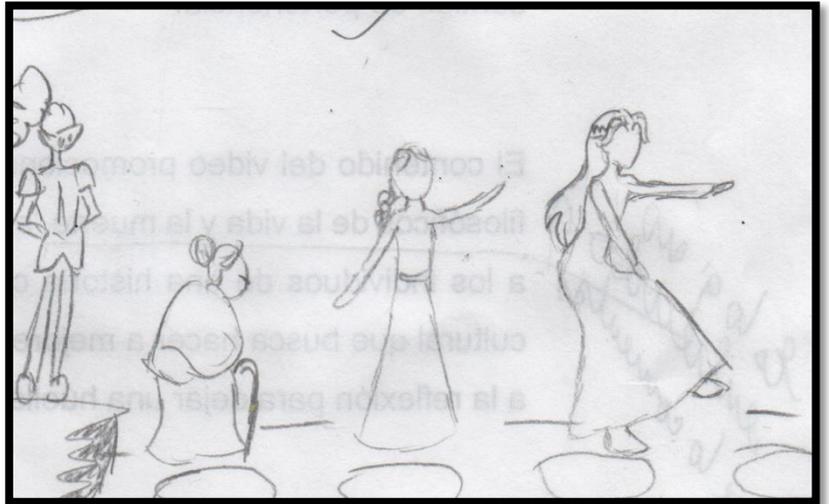


ESC 6 - INT PÁGINA ARROYO

Plano 22, PG

Todos cruzan el río

V.O: De ese modo, las tres brujas y el caballero pudieron cruzar por fin al otro lado y alcanzar la cima de la colina.

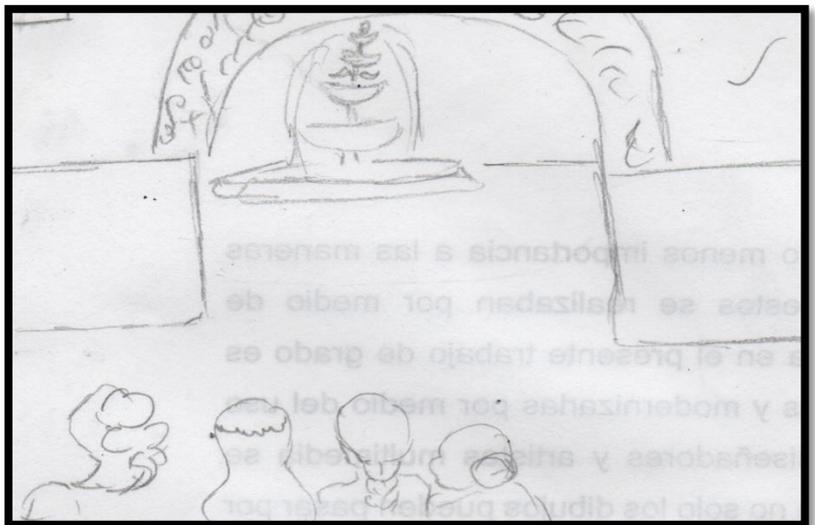


ESC 7 - INT PÁGINA FUENTE

Plano 23, PA

Todos frente a la fuente de la Buena Fortuna.

V.O: Habían llegado a la fuente.



ESC 7 - INT PÁGINA FUENTE

Plano 24, PG

Asha en el suelo.

V.O: Pero, justo antes de que tomaran una decisión, la frágil Asha se desmayó.



ESC 7 - INT PÁGINA FUENTE

Plano 25, PG

Altheda le da un brebaje a Asha

V.O: Altheda, se apresuró a recoger todas las hierbas que le parecieron útiles, las mezcló en una calabaza dónde Sir Desventura llevaba el agua y le dio a beber la poción a la vieja Asha.



ESC 7 - INT PÁGINA FUENTE

Plano 26, PA

Asha recuperada. Altheda sonriendo. Amata le señala el camino a Sir Desventura.

V.O: Al desaparecer la enfermedad, Asha ya no necesitaba de la fuente. Altheda, con sus conocimientos de hierbas medicinales, supo que sí pudo curar esa enfermedad, ganaría mucho dinero. Por lo que le cedió su puesto a Amata.



ESC 7 - INT PÁGINA FUENTE

Plano 27, PG

Amata cede su puesto y Sir Desventura entra en la fuente.

V.O: Pero Amata ya no sentía añoranza. EL arroyo se había llevado sus recuerdos. Así que agradeciendo la caballerosidad de SIR DESVENTURA, le pidió que fuese él quien se bañara en la fuente.

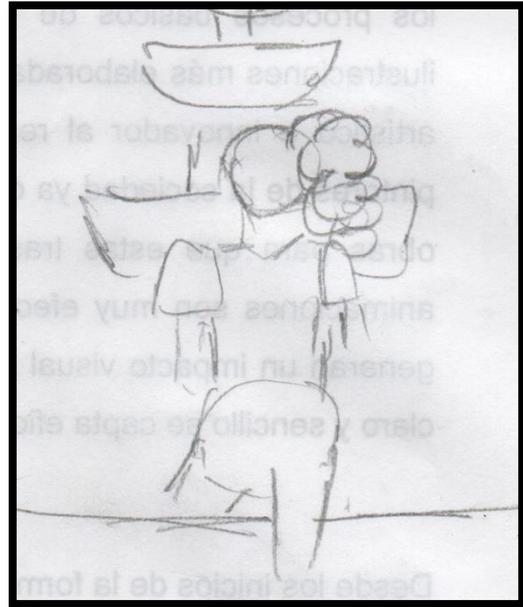


ESC 7 - INT PÁGINA FUENTE

Plano 28, PG

Sir desventura flotando en la fuente.

V.O: Haciendo sonar su armadura, el caballero avanzó bajo los últimos rayos del sol poniente y se bañó en la fuente de la buena fortuna, asombrado de ser el elegido entre centenares de personas y sin dar crédito a su gran suerte.

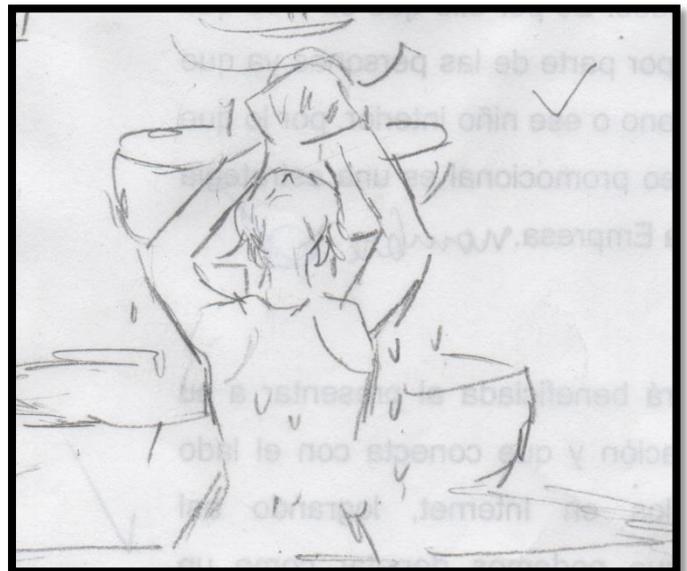


ESC 7 - INT PÁGINA FUENTE

Plano 29, PG

Sir Desventura sin casco, emerge de la fuente

V.O: Al salir, se arrojó a los pies de Amata y le declaró que era la mujer más hermosa y buena que había conocido y ella, embelesada, comprendió que al fin había encontrado a un hombre digno de ella.



ESC 7- INT PÁGINA FUENTE

Plano 30, PG

Amata y Sir Desventura se toman de las manos.



ESC 7 - INT PÁGINA FUENTE

Plano 31, PG

Todos caminan de regreso.

V.O: Las tres brujas y el caballero, bajaron juntos de la colina agarrados del brazo y los cuatro tuvieron una vida larga y feliz.

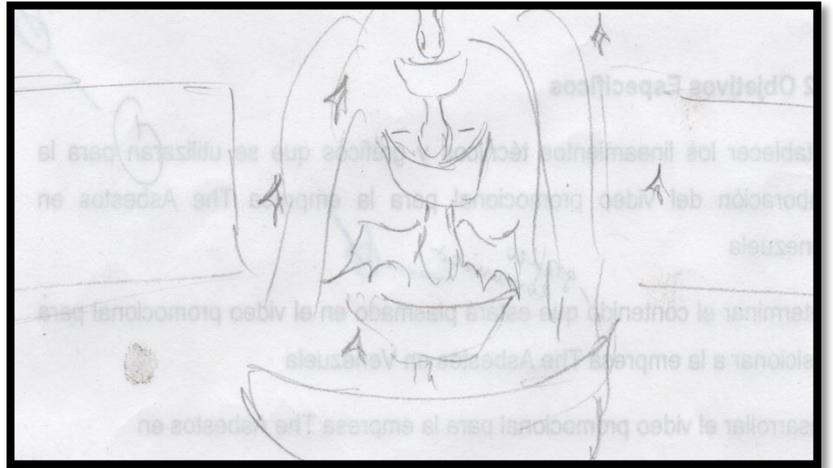


ESC 7 – INT PÁGINA FUENTE

Plano 32, PG

Fuente

V.O: Ninguno de ellos sospecho jamás, que en las aguas de aquella fuente no había ningún sortilegio.



ESC 8 – CREDITOS

Plano 33, PG

4.7 La Fuente de la buena fortuna. Cuento original.

En lo alto de una colina que se alzaba en un jardín encantado, rodeado por altos muros y protegido por poderosos hechizos, manaba la fuente de la buena fortuna.

El día más largo del año, durante las horas comprendidas entre el amanecer y el ocaso, se permitía que un solo desdichado intentara llegar hasta la fuente, bañarse en sus aguas y gozar de buena fortuna por siempre jamás.

El día señalado, antes del alba, centenares de personas venidas de todos los rincones del reino se congregaron ante los muros del jardín. Hombres y mujeres, ricos y pobres, jóvenes y ancianos, con poderes mágicos y sin ellos, se reunieron allí de madrugada, todos confiados en ser el afortunado que lograra entrar en el jardín.

Tres brujas, cada una con su carga de aflicción, se encontraron entre la multitud y se contaron sus penas mientras aguardaban el amanecer.

La primera, que se llamaba Asha, padecía una enfermedad que ningún sanador había logrado curar. Confiaba en que la fuente remediara su dolencia y le concediera una vida larga y feliz.

A la segunda, Altheda, un hechicero perverso le había robado la casa, el oro y la varita mágica. Confiaba en que la fuente reparara su impotencia y su pobreza.

La tercera, Amata, había sido abandonada por un joven del que estaba muy enamorada, y creía que su corazón nunca se repondría. Confiaba en que la fuente aliviara su dolor y su añoranza.

Tras compadecerse unas de otras por sus respectivos padecimientos, las tres mujeres decidieron que, si se presentaba la oportunidad, unirían sus esfuerzos y tratarían de llegar juntas a la fuente.

Cuando los primeros rayos de sol desgarraron el cielo, se abrió una grieta en el muro. La multitud se abalanzó hacia allí; todos reivindicaban a gritos su derecho a recibir la bendición de la fuente. Unas enredaderas que crecían en el jardín, al otro lado del muro, serpentearon entre la muchedumbre y se enroscaron alrededor de la primera bruja, Asha.

Ésta agarró por la muñeca a la segunda bruja, Altheda, quien a su vez se aferró a la túnica de la tercera, Amata.

Y Amata se enganchó en la armadura de un caballero de semblante triste que estaba allí montado en un flaco rocín.

La enredadera tiró de las tres brujas y las hizo pasar por la grieta del muro, y el caballero cayó de su montura y se vio arrastrado también.

Los furiosos gritos de la defraudada muchedumbre inundaron la mañana, pero al cerrarse la grieta todos guardaron silencio.

Asha y Altheda se enfadaron con Amata, porque sin querer había arrastrado a aquel caballero.

— ¡En la fuente sólo puede bañarse una persona! ¡Como si no fuera bastante difícil decidir cuál de las tres se bañará! ¡Sólo falta que añadamos uno más!

Sir Desventura, como era conocido el caballero en aquel reino, se percató de que las tres mujeres eran brujas. Por tanto, como él no sabía hacer magia ni tenía ninguna habilidad especial que lo hiciera destacar en las justas o los duelos con espada, ni nada por lo que pudieran distinguirse los hombres no mágicos, se convenció de que no conseguiría llegar antes que ellas a la fuente. Así pues, declaró sus intenciones de retirarse al otro lado del muro.

Al oír eso, Amata también se enfadó.

— ¡Hombre de poca fe! —lo reprendió—. ¡Desenvaina tu espada, caballero, y ayúdanos a lograr nuestro objetivo!

Y así fue como las tres brujas y el taciturno caballero, empezaron a adentrarse en el jardín encantado, donde, a ambos lados de los soleados senderos, crecían en abundancia extrañas hierbas, frutas y flores. No encontraron ningún obstáculo hasta que llegaron al pie de la colina en cuya cima se encontraba la fuente.

Pero allí, enroscado alrededor del pie de la colina, había un monstruoso gusano blanco, abotagado y ciego. Al acercarse las brujas y el caballero, el gusano volvió su asquerosa cara hacia ellos y pronunció estas palabras:

Entregadme la prueba de vuestro dolor.

Sir Desventura desenvainó la espada e intentó acabar con la bestia, pero la hoja se partió. Entonces Altheda le tiró piedras al gusano, mientras Asha y Amata le lanzaban todos los hechizos que conocían para inmovilizarlo o dormirlo, pero el poder de sus varitas mágicas no surtía más efecto que las piedras de su amiga o la espada del caballero, y el gusano no los dejaba pasar.

El sol estaba cada vez más alto y Asha, desesperada, rompió a llorar.

Entonces el enorme gusano acercó su cara a la de Asha y se bebió las lágrimas que resbalaban por sus mejillas. Cuando hubo saciado su sed, se apartó deslizándose suavemente y se escondió en un agujero del suelo.

Las tres brujas y el caballero, alegres porque el gusano había desaparecido, empezaron a escalar la colina, convencidos de que llegarían a la fuente antes del mediodía.

Pero cuando se encontraban hacia la mitad de la empinada ladera, vieron unas palabras escritas en el suelo:

Entregadme el fruto de vuestros esfuerzos.

Sir Desventura sacó la única moneda que tenía y la puso sobre la ladera, cubierta de hierba; pero la moneda echó a rodar y se perdió. Los cuatro siguieron ascendiendo, pero, aunque caminaron varias horas, no avanzaban ni un solo metro: la cumbre no estaba más cerca y seguían teniendo delante aquella inscripción en el suelo.

Estaban muy desanimados, porque el sol ya había pasado por encima de sus cabezas y empezaba a descender hacia el lejano horizonte. No obstante, Altheda andaba más deprisa y con paso más decidido que los demás, y los instó a que siguieran su ejemplo, aunque no parecía que con ello fueran a alcanzar la cumbre de la colina encantada.

3.1 ¡Ánimo, amigos! ¡No os rindáis! —los exhortó secándose el sudor de la frente.

Cuando las relucientes gotas de sudor cayeron al suelo, la inscripción que les cerraba el paso se esfumó y comprobaron que ya podían continuar subiendo.

Alentados por la superación de ese segundo obstáculo, siguieron hacia la cima tan deprisa como les era posible, hasta que por fin vislumbraron la fuente, que destellaba como un cristal en medio de una enramada de árboles y flores.

Sin embargo, antes de llegar encontraron un arroyo que discurría alrededor de la cumbre cerrándoles el paso. En el fondo del arroyo, de aguas transparentes, había una piedra lisa con esta inscripción:

Entregadme el tesoro de vuestro pasado.

Sir Desventura intentó cruzar el arroyo tumbado sobre su escudo, pero éste se hundió.

Las tres brujas lo ayudaron a salir del agua y luego intentaron saltar a la otra orilla, pero el arroyo no se dejaba cruzar, y mientras tanto el sol seguía descendiendo más y más.

Así que se pusieron a reflexionar sobre el significado del mensaje escrito en la piedra, y Amata fue la primera en entenderlo. Agarró su varita, extrajo de su mente todos los recuerdos de momentos felices compartidos con el joven del que estaba enamorada y que la había abandonado, y los vertió en el agua. La corriente se llevó sus recuerdos y en el arroyo aparecieron unas piedras que formaban un sendero. De ese modo, las tres brujas y el caballero pudieron cruzar por fin al otro lado y alcanzar la cima de la colina.

La fuente brillaba ante ellos, entre hierbas y flores de una belleza y una rareza extraordinarias. El cielo se había teñido de rojo rubí. Había llegado el momento de decidir quién de ellos se bañaría en la fuente.

Pero, antes de que tomaran esa decisión, la frágil Asha cayó al suelo. Extenuada por la agotadora escalada, estaba a punto de morir. Sus tres amigos la habrían conducido hasta la fuente, pero Asha, agonizante, les suplicó que no la tocaran.

Entonces Altheda se apresuró a recoger todas las hierbas que le parecieron útiles, las mezcló en la calabaza donde sir Desventura llevaba el agua y le dio a beber la poción a Asha.

Entonces Asha se incorporó y al cabo de un instante ya se tenía en pie. Más aún, todos los síntomas de su terrible enfermedad habían desaparecido.

— ¡Estoy curada!—exclamó—. ¡Ya no necesito bañarme en la fuente! ¡Que se bañe Altheda!

Pero ésta se encontraba muy entretenida recogiendo más hierbas en su delantal.

— ¡Si puedo curar esa enfermedad, ganaré muchísimo oro! —exclamó—. ¡Que se bañe Amata!

Sir Desventura hizo una reverencia invitando a Amata a acercarse a la fuente, pero ella negó con la cabeza. El arroyo había hecho desaparecer toda la añoranza que sentía por su amado, y de pronto comprendió que aquel joven había sido cruel y desleal y que en realidad debía alegrarse de haberse librado de él.

—Buen señor, sois vos quien debe bañarse, como recompensa por vuestra caballerosidad —dijo entonces.

Haciendo sonar su armadura, el caballero avanzó bajo los últimos rayos del sol poniente y se bañó en la fuente de la buena fortuna, asombrado de ser el elegido entre centenares de personas y sin dar crédito a su gran suerte.

Cuando el sol se ocultaba tras el horizonte, sir Desventura emergió de las aguas luciendo todo el esplendor de su triunfo y se arrojó con su herrumbrosa armadura a los pies de Amata, que era la mujer más buena y más hermosa que jamás había conocido.

Exaltado por el éxito, le suplicó que le entregara su corazón, y Amata, tan embelesada como él, comprendió que por fin había encontrado a un hombre digno de ella.

Las tres brujas y el caballero bajaron juntos de la colina, agarrados del brazo, y los cuatro tuvieron una vida larga y feliz, y ninguno de ellos supo ni sospechó jamás que en las aguas de aquella fuente no había ningún sortilegio.

4.8 Adaptación literaria.

LA FUENTE DE LA BUENA FORTUNA

Adaptación de la fábula "La fuente de la buena fortuna" de J.K Rowling. Extraído del libro "Los cuentos de Beetle el bardo"

1. INT-LIBRO-ANIMACIÓN

Se abre el libro y comienza la narración de la historia. Se muestra la ilustración de la fuente de la buena fortuna.

NARRADOR

Durante el día más largo del año, desde el amanecer hasta el ocaso, se le permitía a un solo desdichado intentar llegar a la fuente, bañarse en sus aguas y gozar de buena fortuna para siempre.

2. INT-LIBRO-ANIMACIÓN

Se pasa la página del libro y se muestra la ilustración de una aldea.

NARRADOR

El día señalado, antes del alba, centenares de personas venidas de todos los rincones del reino se congregaron ante los muros del jardín.

Tres mujeres se ven entre la multitud.

NARRADOR

Tres brujas, cada una con su carga de aflicción se encontraron entre la multitud y se contaron sus penas mientras aguardaban el amanecer.

Pasa la página y aparece la ilustración de una mujer (50), de túnicas viejas y bastón. Tiene el pelo cenizo, recogido en un moño. Tapaba su boca al momento de toser.

NARRADOR

La primera, Asha, padecía una enfermedad que ningún sanador había logrado curar. Confiaba en que las dulces aguas de la fuente aliviarían su dolor y le concederían una larga vida.

En la siguiente página aparece la ilustración de otra mujer (30). Con ropajes harapientos y remendados.

NARRADOR

A la segunda, ALTHEDA, un hechicero perverso le había robado la casa, el oro y su varita. Confiaba en que la fuente le daría prosperidad.

Pasa la página del libro y aparece la imagen de una mujer más joven (18), de larga cabellera roja.

NARRADOR

La tercera, AMATA, había sido abandonada por su enamorado. Con el corazón roto, ella confiaba en que la fuente aliviaría su dolor y su añoranza.

En la siguiente página aparecen las tres manos de las brujas en símbolo de alianza.

NARRADOR

Tras compadecerse, todas decidieron unir sus fuerzas y tratar de llegar juntas a la fuente.

Se pasa la página y las grietas del muro se abren. Las enredaderas salen a través de él y atrapan a las tres brujas.

NARRADOR

Al amanecer, todo era un caos. Las enredaderas que crecían del otro lado del muro se abrieron paso entre la multitud y se enroscaron en la pierna de Asha. Ésta agarro por la muñeca a Altheda, quien a su vez se aferró a la túnica de Amata. La última, se enganchó en la armadura de un triste caballero que pasaba por ahí, y la enredadera tiró de los cuatro y los hizo pasar por la grieta del muro.

3. INT- ANIMACIÓN DEL JARDÍN -DÍA

En la siguiente página, se ve la ilustración de Asha señalando al caballero y regañando a Amata

NARRADOR

Asha y Altheda se enfadaron con Amata, porque sin querer había arrastrado a aquel caballero.

“¡En la fuente sólo puede bañarse una persona! ¡Como si no fuera bastante difícil decidir cuál de las tres se bañará!” Dijo Asha.

NARRADOR

SIR DESVENTURA, como era conocido en aquel reino, se percató de que las tres mujeres eran brujas. Por tanto, como él no sabía hacer magia ni tenía ninguna habilidad especial que lo hiciera destacar, planteó la idea de retirarse. Pero AMATA, enfurecida lo detuvo y le pidió ayuda para lograr sus objetivos.

SIR DESVENTURA asiente y los tres comienzan a caminar hacia el corazón del jardín.

NARRADOR

Y así fue como las tres brujas y el taciturno caballero, empezaron a adentrarse en el jardín encantado.

4. INT- ANIMACIÓN PIE DE LA COLINA -DÍA

En la página se ve la ilustración de los cuatro aventureros caminando hacia la colina. Pero su paso es bloqueado por un gigantesco gusano blanco.

NARRADOR

No encontraron ningún obstáculo hasta que llegaron al pie de una colina. Pero allí, enroscado, había un monstruoso gusano blanco. Al acercarse las brujas y el caballero, el gusano giró su fea cara hacia ellos y dijo:

GUSANO

Entregadme la prueba de vuestro dolor.

En la página se ve la espada del caballero, las manos de Altheda tirando piedras. Y las manos de Asha y Amata conjurando hechizos.

NARRADOR

Sir desventura intentó acabar con la bestia, pero su espada se rompió al intento. Altheda le tiró piedras, mientras Asha y Amata le lanzaban todos los hechizos que conocían, pero nada funcionaba.

Se pasa la página y se muestra a Asha comenzando a llorar y el gusano se acerca a beber sus lágrimas.

NARRADOR

El sol estaba cada vez más alto y Asha, desesperada, rompe a llorar. El gusano se le acerca y bebe de sus lágrimas. Al saciar su sed, se apartó del camino y se escondió en un agujero en el suelo.

5. EXT- ANIMACIÓN LADERA - DÍA

En la página se ve a los cuatro subiendo por la colina.

NARRADOR

Alegres por que el gusano había desaparecido, empezaron a escalar la colina, esperanzados de llegar pronto a la fuente. Pero cuando se encontraban hacia la mitad de la empinada ladera, vieron unas palabras escritas en el suelo.

En el libro aparecen las letras:

*"Entregadme el fruto de vuestros
esfuerzos".*

NARRADOR

Los cuatro siguieron subiendo, pero aunque caminaron varias horas no avanzaron ni un solo metro. Pero, a pesar del desánimo de los otros, Altheda andaba más deprisa, con tenacidad los instó a que siguieran su

ejemplo. Del esfuerzo, unas gotas de sudor cayeron al suelo y la inscripción que les obstruía el paso desapareció, dejando que los cuatro aventureros siguieran subiendo.

En la página se ven las gotas de sudor cayendo al suelo. La frase desaparece.

6. EXT- ANIMACIÓN DE ARROYO - DÍA

En la página se observan a los cuatro viajeros llegando a la cima.

NARRADOR

Alentados por la superación de ese segundo obstáculo, siguieron hacia la cima tan deprisa como les era posible, pero antes de llegar a la fuente, había un arroyo que les impedía el paso. En el fondo había una piedra lisa con una inscripción

En el libro aparecen las palabras:

"Entregadme el tesoro de vuestro pasado".

En la página se ve a Amata utilizando su varita y depositando sus pensamientos en el arroyo.

NARRADOR

Trataron de cruzar el arroyo, pero era muy profundo. Amata, siendo la primera en descubrirlo, tomó su varita y extrajo de su mente los recuerdos felices que tuvo

junto al joven del que estaba enamorada y que la había abandonado. Vertió los recuerdos en el agua y del arroyo surgieron unas piedras que formaban un sendero. De ese modo, las tres brujas y el caballero pudieron cruzar por fin al otro lado y alcanzar la cima de la colina

Pasa la página se ven los cuatro cruzando el arroyo y llegando al portal de la fuente.

7. EXT- ANIMACIÓN FUENTE- ATARDECER

En la página se observa la ilustración de Asha cayéndose.

NARRADOR

Habían llegado a la fuente. Pero, justo antes de que tomaran una decisión, la frágil Asha se desmayó.

En la siguiente página se ve a Asha siendo atendida por Altheda.

NARRADOR

Altheda, se apresuró a recoger todas las hierbas que le parecieron útiles, las mezcló en una calabaza donde Sir Desventura llevaba el agua y le dio a beber la poción a la vieja Asha.

Pasa la página y aparecen los cuatro juntos frente a la fuente.

NARRADOR

Al desaparecer la enfermedad, Asha ya no necesitaba de la fuente. Altheda, con sus conocimientos de hierbas medicinales, supo que sí pudo curar esa enfermedad, ganaría mucho dinero. Por lo que le cedió su puesto a Amata.

En la página se observa a Amata cediendo su puesto al caballero.

NARRADOR

Pero Amata ya no sentía añoranza. EL arroyo se había llevado sus recuerdos. Así que agradeciendo la caballerosidad de Sir Desventura, le pidió que fuese él quien se bañara en la fuente.

En el libro se ve al caballero caminando hacia la fuente y bañándose en ella.

NARRADOR

Haciendo sonar su armadura, el caballero avanzó bajo los últimos rayos del sol poniente y se bañó en la fuente de la buena fortuna, asombrado de ser el elegido entre centenares de personas y sin dar crédito a su gran suerte.

En la página se ve al caballero quitándose el yelmo, para después aparecer tomando las manos de Amata.

NARRADOR

Al salir, se arrojó a los pies de Amata y le declaró que era la mujer más hermosa y buena que había conocido y ella, embelesada, comprendió que al fin había encontrado a un hombre digno de ella.

En la siguiente página, se ve la ilustración de los cuatro regresando por el camino.

NARRADOR

Las tres brujas y el caballero, bajaron juntos de la colina agarrados del brazo y los cuatro tuvieron una vida larga y feliz.

Se pasa la página y aparece la fuente.

NARRADOR

Ninguno de ellos sospecho jamás, que en las aguas de aquella fuente no había ningún sortilegio.

Se cierra el libro.

FIN.

4.9 Guión técnico

ES C	N°	PLANO	ÁNG.	DESCRIPCIÓN	AUDIO
1	1	General	Frontal	La fuente de la Buena Fortuna.	Narrador
2	2	G.General	Cenital	La aldea se ve desde el cielo.	Narrador
2	3	Plano Americano . Conjunto.	Normal	Tres brujas. Rodeados por la multitud.	Narrador
2	4	P. Entero	Normal	Bruja de 50 años, túnica morada y usa bastón. Tiene el pelo cenizo, recogido en un moño. Mano en la boca.	Narrador
2	5	P. Entero	Normal	Bruja de 30 años. Morena. Túnica marrón, harapienta y remendada.	Narrador
2	6	P. Entero	Normal	Bruja de 18 años. Pelirroja. Túnica azul.	Narrador
2	7	P. Detalle	Normal	Manos de las tres brujas unen fuerzas.	Narrador
2	8	Holandés		Grietas en el muro. Enredaderas salen de él. La enredadera atrapa a Asha y se forma una cadena entre las brujas. Amata, se aferra al caballero y lo arrastra.	Narrador
3	9	Plano Americano	Normal	Asha regaña a Amata por haberse aferrado al caballero.	Narrador
3	10	Plano Americano	Normal	Sir Desventura señala el muro. Prefiere regresar. Amata lo convence de acompañarlas	Narrador
3	11	Plano General	Normal	Todos caminan hacia el interior del jardín.	Narrador
4	12	Plano General	Normal	Pie de la colina bloqueada por un gusano. Letras en el libro.	Narrador
4	13	Plano detalle	Normal	Luchando con el gusano. Espada rota, varitas y piedras.	Narrador
4	14	Plano detalle	Normal	Lágrimas de Asha y Gusano lamiendo las lágrimas de Asha.	Narrador
4	15	Plano General	Normal	Todos suben la colina.	Narrador
5	16	Plano detalle	Normal	Palabras en el libro	Narrador
5	17	Plano General	Normal	Subiendo la colina. Altheda suda. Cae en el suelo. La frase se borra.	Narrador

ES C	N°	PLANO	ÁNG.	DESCRIPCIÓN	AUDIO
6	18	Plano General.	Normal	Todos en la cima de la colina. Un arroyo les impide el paso.	Narrador
6	19	Plano detalle.	Normal	Frase en el agua	Narrador
6	20	Plano Medio	Normal	Amata saca el recuerdo con la varita.	Narrador
6	21	Plano Medio. Conjunto.	Normal	Amata deposita el recuerdo en el agua y emergen rocas.	Narrador
6	22	Plano General	Normal	Todos cruzan el camino.	Narrador
7	23	Plano Americano	Normal	Todos frente a la fuente de la Buena Fortuna.	Narrador
7	24	General	Picado	Asha en el suelo.	Narrador
7	25	Plano entero	Normal	Altheda le da un brebaje a Asha.	Narrador
7	26	Plano Americano	Normal	Asha recuperada. Altheda sonriendo. Amata le señala el camino a Sir Desventura.	Narrador
7	27	Plano entero	Normal	Sir Desventura entra en la fuente.	Narrador
7	28	Plano General	Normal	Sir desventura flotando en la fuente.	Narrador
7	29	Plano General	Normal	Sir Desventura sin casco, emerge de la fuente	Narrador
7	30	Two Shot	Normal	Amata y Sir Desventura se toman de las manos.	Narrador
7	31	Plano General	Normal	Todos caminan de regreso.	Narrador
7	32	Plano General	Normal	Fuente.	Narrador
8	33			Créditos	

DISEÑO DE PRODUCCIÓN

4.2.1 *Diseño de personajes*

Biografía

Asha: De cincuenta años. Viste túnicas viejas de tonos morados y apoya su cuerpo de un bastón. Recoge su cabello cenizo en un moño y en su rostro siempre tiene un aspecto de mal humor. Es una bruja que padece una rara enfermedad que ningún sanador había logrado curar. Debido a su condición, no tiene mucha paciencia y se desespera con facilidad. Su última esperanza para seguir viviendo, es entrar a la fuente de la buena fortuna y bañarse en sus aguas, para que esta remediara su salud y le diera una vida larga y dichosa.

Altheda: De treinta años. Tiene el cabello oscuro y piel morena. Usa ropajes harapientos y remendados de tonos grisáceos, porque un malvado hechicero le robó la casa, el oro y la varita mágica. Por lo tanto, vivía de mendiga en la aldea. Es caritativa y luchadora. Confía en que la fuente le devolverá su prosperidad de antaño.

Amata: De dieciocho años, es la más joven de las tres brujas. Viste túnicas de tonos azulados, que combinan con su pelirroja cabellera. Es bondadosa y amigable con todos. Fue abandonada por el joven del que estaba enamorada, por lo que sufría de una gran desdicha. Por esa razón, quiere visitar la fuente de la buena fortuna para que esta alivie su dolor y su añoranza.

Sir Desventura: De veintidós años. Viste de pies a cabeza una armadura de un metal muy barato. Es conocido en el reino cómo el caballero sin fortuna, porque jamás ha ganado una justa, ni duelos y además no contaba con alguna habilidad especial. Por lo tanto, era bastante pobre. Había escuchado de los poderes que ofrecía la fuente de la buena fortuna, más no creía ser merecedor de entrar en sus aguas.

4.2.2 Objetos especiales

Para los objetos especiales, al tratarse de un relato sobre la magia, se planteó la idea de utilizar un libro de aspecto viejo, que pasará las páginas por si mismo al ir contando la historia. El relato se centra en un objeto mágico conocido como la fuente de la buena fortuna, la cual según una leyenda, durante el día más largo del año, permite a un desdichado bañarse en sus aguas y gozar de buena fortuna para siempre. Se buscó que el diseño de la fuente fuese similar al de la obra original para mantener la fidelidad de la historia en la obra adaptada. De igual manera se buscó que el diseño de los personajes y sus varitas mágicas, fuesen lo más apegados posibles a la idea de la autora principal.



Figura 1: La Fuente de la Buena Fortuna.

4.2.3 *Diseño de Escenarios*

En cuanto a las locaciones, se ilustraron los escenarios claves para el desarrollo de la historia. El primero consta de una aldea, dónde la multitud y los protagonistas se reúnen al comienzo del relato. Esta se ilustró teniendo como referencia zonas rurales de países europeos, tomando en cuenta la época en la que se desarrolla la historia, la cual se podría asimilar como principios del siglo XVIII.

Los espacios fueron diseñados en base a las adaptaciones cinematográficas de J.K Rowling y J.R.R. Tolkien, utilizando escenarios similares a *The Shire*, para el portal que conduce hacia la fuente y el *Diagon Alley*, para los muros del jardín.

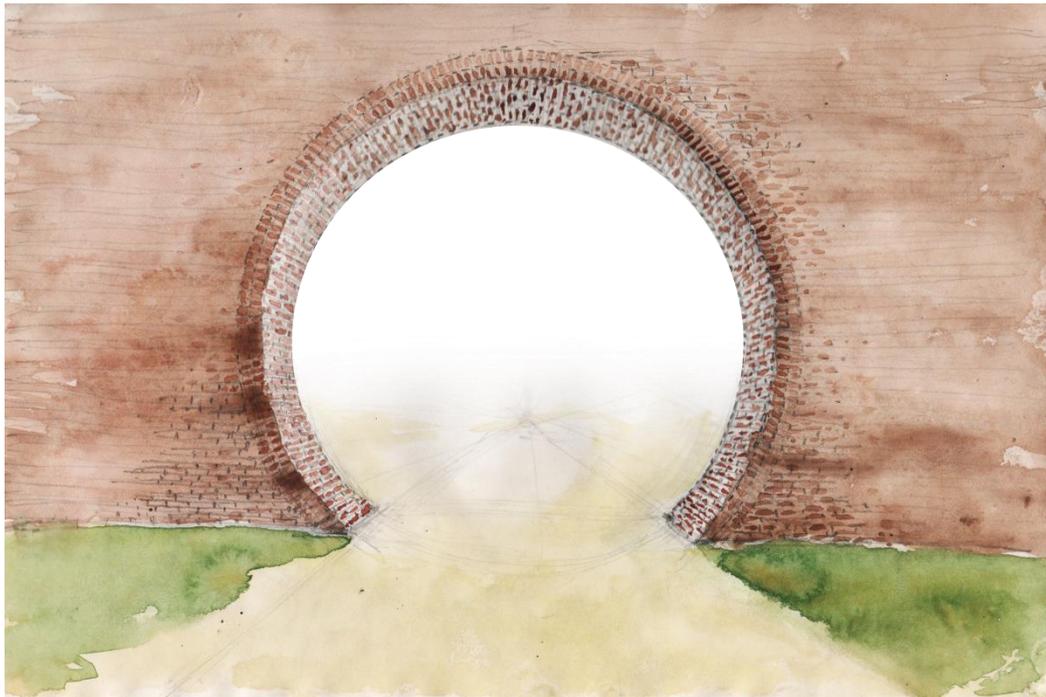


Figura 2: La entrada hacia el jardín de la fuente.

4.2.4 Dirección de arte



Se buscó que la paleta de colores de la obra estuviese compuesta por tonos sepia en acuarelas traslúcidas, para darle al espectador la sensación de estar viendo un libro de historias antiguas.

Para los vestuarios, se tomó en cuenta el diseño original de los personajes.

Para Asha, la anciana, se ilustró tomando como referencia al personaje principal de la película *Howl's Moving Castle*, como un tributo a las obras del director de animación Hayao Miyazaki. Al estar enferma, se ilustró con tonos violetas haciendo referencia de estar a punto de morir. Se dibujó con un vestido morado, cabello recogido y usando un bastón.



Figura 3: Asha.

Para Altheda, la mujer a quien dejaron en la miseria, se ilustró tomando como referencia el vestuario utilizado por las mucamas del siglo XVIII. Es por ello que el color predominante en este personaje es el marrón.



Figura 4: Altheda.

Para la más joven de las brujas, Amata, se ilustró tomando como referencia el personaje de Ginny Weasley, quien es hermana de uno de los personajes secundarios de la saga de Harry Potter. Esto se diseñó para unir la historia de forma simbólica con las obras literarias de J.K Rowling. Al estar deprimida, el color característico de este personaje es el azul.



Figura 5: Amata.

Otro de los personajes que aparece en el relato, es el caballero Sir Desventura. Para él, se tomó como referencia al personaje de los libros del “*El Caballero de la Armadura Oxidada*” de Robert Fisher. Su color predominante es el gris, con un ribete de color rojo, simbolizando su buen corazón.



Figura 6: Sir Desventura.

4.2.5 Propuesta visual

Se utilizó una composición de planos generales y planos enteros para describir la locación en la que se encuentran los personajes, crear la sensación de que se está visualizando un libro de cuentos y de esta manera darle un sentido narrativo a la historia. El uso de planos medios para la interacción entre personajes y el plano detalle para cuando tienen contacto con algún objeto en específico.

Se buscó realizar una composición sencilla debido a que la ilustración se animó con la técnica de *puppet pin*, cámara 3D y *luma matte invert*, los cuales permitieron en el desplazamiento de las imágenes en 2D, superponiéndolas al fondo y de esta manera se produce la sensación de profundidad. Se tomó como referencia los cortometrajes animados de la serie americana “*Juego de Tronos*”, titulados como “*Histories & Lore*”, los cuales utilizan dicha técnica.



Figura 7: “*Histories & Lore: Robert’s Rebellion*”.

La estética que se utilizó en la ilustración fue de boceto con pintura en acuarela, con tonos sepia o simulación de papiro, utilizando colores solo para las locaciones y el vestuario de algunos personajes.

4.2.6 Montaje

El montaje se manejó de forma lineal, de acuerdo a como se desarrolla la historia. Estuvo presente la *voz en off* desde el inicio, hasta el final del proyecto, de manera que la historia va de la mano con la voz del narrador.

4.2.7 Propuesta Sonora

El sonido fue registrado por un operador en el estudio de la casa productora *Laguna Studios Films & Animation*, utilizando un micrófono cardioide profesional y fue editado con el programa Adobe Audition.

Para el diseño sonoro se utilizó la composición *Overture 1812* de Pyotr Ilyich Tchaikovsky, debido a la capacidad narrativa y de intención que posee la música, la cual va acorde con el relato. Se quiso aludir a las composiciones realizadas por John Williams para la película de Harry Potter y la piedra filosofal, de manera que se aproximara a la obra original de J.K Rowling.

4.2.8 Presupuesto

TABLA 1. PRE-PRODUCCIÓN

PRE-PRODUCCIÓN					
PERSONAL	CANT.	COSTO POR DÍA/ COSTO POR UNIDAD	N° DÍAS	COSTO	COSTO REAL TOTAL
Guión adaptado	1	-	-	-	0,00
Dirección	1	150.000 bsf	1	150.000 bsf	0,00
Dir. Fotografía	1	150.000 bsf	1	150.000 bsf	0,00
Dir. Arte	1	150.000 bsf	1	150.000 bsf	0,00
Locución	1	20.000 bsf	1	20.000 bsf	0,00
Ilustrador	35	200.000 bsf	-		0,00
SUBTOTAL: 0,00					

TABLA 2. PRODUCCIÓN

PRODUCCIÓN			
PERSONAL	N° DÍAS	COSTO	COSTO REAL TOTAL
Animación	3	1.800.000,00 bsf	0,00 bsf
Diseño sonoro	3	24.000,00 bsf	0,00 bsf
Música	3	24.000,00 bsf	0,00 bsf
Gastos Generales	3	6.000,00 bsf	6.000,00 bsf
SUBTOTAL:			6.000,00 bfs.

TABLA 3. POST-PRODUCCIÓN

POST-PRODUCCIÓN					
PERSONAL	CANT.	COSTO POR DÍA/ COSTO UNIDAD	N° DÍAS	COSTO	COSTO REAL TOTAL
Editor	3	20.000 bsf	3	60.000,00 bsf	0,00 bsf
DVD	4	500,00 bsf	0	2000,00 bsf	2000,00 bsf
Carátulas	4	50,00 bsf	0	200,00 bsf	200,00 bsf
SUBTOTAL:					2.200,00 bfs.

TABLA 4. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

REQUERIMIENTOS TÉCNICOS			
UNIDADES	CANT.	COSTO	COSTO REAL TOTAL
PC 8GB RAM	1	290.000,00 bsf	0,00
Monitor	1	149.000,00 bsf	0,00
Tableta digitalizadora	1	250.000,00 bsf	0,00
Suite Adobe After Effects	1	240.000,00 bsf	0,00
Suite Adobe Photoshop	1	240.000,00 bsf	0,00
Suite Adobe Audition	1	240.000,00 bsf	0,00
SUBTOTAL:			00,00

4.1 Análisis de Costos

Se puede mencionar que las celdas ubicadas en el cuadro de presupuesto que no tienen costos definidos (0,00 bsf) realmente no representaron gastos durante la elaboración de este proyecto.

Los costos para un presupuesto de animación, fueron dados por la casa productora *Laguna Studios Films & Animation*, con los cuales se llegó a un acuerdo publicitario debido a que dicha empresa está iniciando en el mundo de la animación, por lo que los costos a pagar se vieron reducidos hasta el máximo con la condición de mencionar el nombre de la empresa en los agradecimientos.

En cuanto a la ilustración, fue una colaboración de parte del estudiante de arquitectura Juan Carlos Figuera, quien se está iniciando en el mercado de la ilustración gráfica y cuyos bocetos en acuarela tienen una excelente calidad de imagen.

Los honorarios que se ofrecieron tanto a la empresa de animación cómo al ilustrador, se basaron en intercambios publicitarios, lo cual beneficiaba a todas las partes que trabajaron en el proyecto.

Visto de esta manera, para realizar una animación de un cortometraje, los costos a requerir son bastante elevados. Al plantearse la idea de realizar un corto animado, se sabía de antemano que no se tenían los recursos para costear el proyecto, por lo que se trazó un esquema de bajo presupuesto que dio resultado.

También se puede agregar que los requerimientos técnicos durante la producción, fueron en su mayoría préstamos de parte de terceros, lo cual suministró gran ayuda al momento de elaborar la animación, debido a que se redujeron costos de compra o alquiler.

V. PRODUCCIÓN

5.1 Técnica

Para la producción de este proyecto, primero se debió tomar en cuenta la elaboración de cada escenario, personajes y objetos especiales por separado, para un total de cincuenta dibujos. Cada ilustración se pintó utilizando la técnica de acuarelas para posteriormente ser digitalizadas y retocadas en la suite de Adobe Photoshop.

Concluido el proceso de digitalización, se utilizó el programa de la suite de Adobe After Effects, el cual se empleó para el desarrollo de efectos visuales y animación. En este programa se implementó una cámara que ubicó los elementos de dos dimensiones en un espacio virtual, dónde fueron colocados tal cual como si fuesen unos recortes de libros para niños.

Luego se animó a través de los *keyframes*: la traslación, rotación y posición de la cámara en dicho espacio, para tener la planimetría que se tenía pensada en el storyboard. Los *keyframes* son un punto en donde se ajustan los valores de un efecto, que al moverlos en la línea de tiempo, marcan otro punto para indicar dónde se termina el efecto, esto sirvió para ajustar el ángulo y movimiento de la cámara 3D.

Una vez animada la cámara desde un punto A hasta el punto B en la línea de tiempo, se empezaron a ubicar los objetos en el espacio de 3 dimensiones que acabamos de crear, tal cual como si fuese un set virtual dónde se tienen las imágenes de dos dimensiones y solo se desplaza la cámara según la línea de tiempo.

Se importaron las imágenes con fondo transparente al proyecto de After Effects y se ubicaron dentro de la composición dónde estaba incluida la cámara con el movimiento 3D. Así pues, dentro de la composición, la imagen va a tener una opción para incluirla en este espacio 3D y se situó en el lugar y tiempo que se deseó.

La segunda técnica a utilizar fue la estilización del trazo en digital, la cual consistió en recrear los trazos con ilusión de acuarela, utilizando la técnica *luma matte*; esta se fundamentó en tener un video de tinta o agua cayendo sobre una hoja de papel

y llevarlo a la misma composición que se tenía previamente, dónde están las imágenes y la cámara con movimiento 3D.

En las propiedades de la imagen, estará la opción de *track matte* y se seleccionará el efecto de *luma matte*, básicamente lo que se le pide a la imagen es que lo que está en blanco, es decir la tinta blanca que se dibuja sobre la hoja, será la manera en la que la imagen será revelada. Después se hizo una especie de mapa del blanco y negro, para ir mostrando la imagen. Este efecto junto al movimiento de cámara dio la sensación de que mientras la cámara se acercaba a los objetos ubicados en el espacio virtual, se fueron revelando como si fuesen una tinta cayendo sobre el papel. Esta herramienta fue la misma que se utilizó en la película Harry Potter y el Prisionero de Azkaban, para representar las imágenes del mapa merodeador.

Para animar el movimiento de los objetos, se utilizó la herramienta de *puppet pin tool*, la cual nos ayudó a transformar la imagen a través de una serie de puntos que representaban el esqueleto virtual de dicha imagen, al mover los puntos, la imagen se modificará a nuestro antojo, de la misma manera que usaron los *keyframes* en la línea de tiempo.

Para la animación 3D, se utilizó como herramienta los *keyframes* para poder establecer en qué posición se ubicarían los objetos en la línea de tiempo, de esta manera establecemos el punto de origen de rotación, escala, posición y opacidad, como fuese el caso.

VI. POST-PRODUCCIÓN

En cuanto a la postproducción del proyecto, se utilizó la herramienta de colorista II, la cual es un *pluggin* de colerización elaborado por la compañía Red Giant. Esta herramienta cuenta con un corrector de 3 rangos: sombras, medios tonos y luces altas. Con estos controles se pudo controlar la saturación que requerían los valores de la imagen, del mismo modo que un selector de color permite alterar los valores que originalmente tiene nuestra imagen en cuanto color y sustituirlo por otro que se acerque al de nuestra preferencia.

Otro de los efectos especiales utilizados en el trabajo de grado fueron partículas de luz, las cuales consistieron en videos con fondos transparentes que permitían simular tanto polvo como chispas de fuego y permitían darle más vida a las animaciones, engañando al ojo que sin saber se sumerge en el relato.

Por último, se editó una versión de la composición de *Overture 1812* de Tchaikovsky y se ajustó en la línea de tiempo junto al registro de voz que dará vida al narrador, de esta manera se concluyó la adaptación animada de “La fuente de la buena fortuna” de J.K.Rowling.

VII. CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

Tras varios meses de investigación y pre producción, se logró elaborar un guión adaptado, siguiendo los pasos necesarios para establecer una aproximación de la obra original sin alterar del todo su contenido.

Al basarse en una obra de J.K Rowling, representó un desafío gracias a las producciones cinematográficas que se tenían en comparación. Y para llegar al nivel de grandes productores y cineastas, se amerita tiempo y dedicación.

Además, se tomó en cuenta las opiniones del público al momento de adaptar el cuento, ya que, como señala Hutcheon (2006/2016) las adaptaciones suelen carecer de la riqueza simbólica de los libros y falta de "espíritu". Esto se debe a que la mayoría de las veces, el contenido literario se ve reducido para aminorar el tiempo y los costos de una producción audiovisual.

Como se vio en el análisis de costos, realizar un cortometraje animado en Venezuela para un desarrollador independiente, sería casi imposible de no ser que se ejecute con la ayuda de patrocinadores y colaboradores. Más eso no significa que no sea un proyecto factible.

Al tomar en cuenta los aspectos básicos de la animación, más los conocimientos adquiridos tras estudios particulares de programas de animación 3D, es posible realizar un cortometraje animado solo si se tienen los equipos a disposición. Una computadora con capacidad de memoria y los programas de animación, prácticamente son los únicos recursos que se necesitan para producir un proyecto de este calibre.

La experiencia demostró que la carencia de recursos, no fue una limitante para poder desarrollar un producto audiovisual con calidad de técnica y estética, en dónde se aplicaron los conocimientos adquiridos en el ciclo profesional de la carrera y que puede llegar a asombrar a quienes han seguido por años las obras de esta autora.

De esta manera se recomienda inscribirse en clases particulares de animación, ya sea utilizando programas como After Effects o Cinema 4D, o saber manejar estos programas a nivel intermedio antes de plantearse la idea de realizar un proyecto que requiera el uso de estos programas, porque de esta manera se reduciría el tiempo y los costos de producción y edición.

Una producción de este nivel para un solo desarrollador, requiere de planificación, dedicación y sobretodo administración. Esto se debe a que el recurso más importante que se tiene al comenzar a elaborar una tesis de grado, es el tiempo y se debe aprender a administrarlo para concluir con lo planteado.

Como conclusión final, se puede añadir que la producción de un cortometraje animado, basado en un cuento de J.K. Rowling, significó una experiencia enriquecedora que puso a prueba los conocimientos adquiridos y que se esperan utilizar en la vida profesional, además permitió cumplir un sueño que se tenía desde la infancia. Trabajar en animación.

REFERENCIAS

Bibliográficas

- Cámara, Sergi (2004) *El Dibujo Animado*. Barcelona: Parramón Ediciones, S.A
- Cartmell, D., Whelehan, I., (1999). *Adaptations: From text to screen, screen to text*. Londres: Routledge.
- Cooper, P y Dancyger, K (2005) *Writing the Short Film*. USA: Elsevier.
- Desmond, John M, and Peter Hawkes (2006) *Adaptation: Studying Film and Literature*. New York: McGraw Hill.
- Fernández Díez, F., (2005). *El libro del guión*. Madrid: Fundación Universitaria Iberoamericana.
- Hutcheon, Linda (2006) *A Theory of Adaptation*, New York.
- Pérez Villareal, Lourdes (2001) *Cine y Literatura, entre la realidad y la imaginación*. Ecuador: Ediciones Abya-Yala.
- Sadoul, Georges (2004) *“Historia del Cine Mundial desde sus Orígenes”*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores, Decimonovena edición.
- Seger, Linda (1992) *The Art of Adaptation: Turning Fact And Fiction Into Film*. New York: H. Holt and Co.
- Smith, Sean (2001) *J. K. Rowling: el genio que hay detrás de Harry Potter*. Barcelona: Edicomunicación.
- Thomas, Johnston (1981) *The Illusion of life: Disney Animation*. New York: Disney Editions.

Periódicos o Revistas web

- Flood A.(2008) The guardian

<http://www.theguardian.com/books/2008/dec/03/harry-potter-beedle>

- Humor negro en la primera novela de J.K. Rowling para adultos (2012) El País
http://cultura.elpais.com/cultura/2012/04/13/actualidad/1334319697_419502.html

- Johnstone, A (2000) "The hype surrounding the fourth Harry Potter book belies the fact that Joanne Rowling had some of her blackest moments writing it - and that the pressure was self-imposed; a kind of magic." The Herald (Glasgow):
http://www.heraldscotland.com/news/12193670.The_hype_surrounding_the_fourth_Harry_Potter_book_belies_the_fact_that_Joanne_Rowling_had_some_of_her_blackest_moments_writing_it_and_that_the_pressure_was_self_imposed_a_kind_of_magic/

- Loer, S. (1999) "All about Harry Potter from quidditch to the future of the Sorting Hat," *The Boston Globe*.
<http://www.accio-quote.org/articles/1999/1099-bostonglobe-loer.html>

- McGinty, S (2003) The JK Rowling Story. *The Scotsman*.
<http://www.scotsman.com/lifestyle/culture/books/the-jk-rowling-story-1-652114>

- Miller, C (2008) Urbanette. Consultado el 20 de Marzo de 2015:
<http://urbanette.com/jk-rowling/>

- Potter's award hat-trick (1999) BBC News. Consultado el 20 de Marzo de 2015:
<http://news.bbc.co.uk/2/hi/entertainment/545319.stm>

- Treneman, A (2000) J.K. Rowling, the interview, *The Times* (UK) Consultado el 20 de Marzo de 2015:
<http://www.accio-quote.org/articles/2000/0600-times-treneman.html>

Páginas web

- Díaz, D (2015) Noche de Cine. Consultado el 11 de Marzo de 2015:
<http://www.nochedecine.com/tag/desiree-diaz/>

- Guevara, A (s.f) *Diferencias entre la animación 3D y 2D*. Consultado el 20 de Marzo de 2016:
http://www.ehowenespanol.com/diferencias-animacion-3d-2d-lista_74941/

- Harry Potter Wiki (2015) Consultado el 20 de Marzo de 2015:
http://es.harrypotter.wikia.com/wiki/HarryPotter_Wiki

- JKRowling (2012) Consultado en 23 de Marzo de 2015:
http://www.jkrowling.com/es_ES/#/acerca-de-jk-rowling/

- La Fábula de los tres hermanos, arte conceptual (2011) Taringa. Consultado en 25 de Marzo de 2015:
<http://www.taringa.net/post/imagenes/8815805/La-Fabula-de-los-Tres-Hermanos-de-HP7-Arte-Conceptual.html>

- Marciniak, Małgorzata (2007) *“The Appeal of Literature-to-Film Adaptations”*. Consultado el 11 Marzo de 2016:
http://www.lingua.amu.edu.pl/Lingua_17/lin-5.pdf

- Norman-Culp, Sheila (1998). «*British author rides up the charts on a wizard's tale*». Associated Press. Consultado el 25 de Marzo de 2015:
<http://www.hurriyetdailynews.com/default.aspx?pageid=438&n=british-author-rides-up-the-charts-on-a-wizards-tale-1998-12-06>

- Real Academia Española (2016) *Animación*. Consultado el 01 de abril de 2015:
<http://dle.rae.es/?id=2grQIYP>
- The Not Especially Fascinating Life So Far of J. K. Rowling (2007)
Consultado el 24 Marzo de 2015:
<http://www.accio-quote.org/articles/1998/autobiography.html>
- Stop motion animation system (1994) Consultado el 23 de Marzo de 2016:
<https://www.google.com/patents/US5519826>
- Videos creados con dibujos (2015) *Claymation*. Consultado el 23 de Marzo de 2016:
<https://videoscreadoscondibujos.wordpress.com/2015/02/12/que-es-claymation-o-plastimacion/>

Tesis de grado

- Armas, Dellacasa (2004) Cortázar para ser visto. Universidad Católica Andrés Bello
- Balodis, Janis (2012) The Practice of Adaptation: Turning Fact and Fiction into Theatre. Queensland University of Technology.

Material audiovisual

- Runcie (Documentalista). (2007, Diciembre, 30) J. K. Rowling: A Year in the Life [Película en DVD] Reino Unido: ITV. Disponible: página web.