

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
CARRERA DE ARTES VISUALES**

**DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES**

**" UN DÍA EN LA VIDA DE FAUSTO: LA TRANSTERRITORIALIDAD DE UN
ARTISTA MIGRANTE, METAFORIZADA A TRAVÉS DE UN
CORTOMETRAJE EN ANIMACIÓN 3D"**

JUAN PABLO PÁEZ FERNÁNDEZ

DIRECTOR: MTR. GONZALO VARGAS

QUITO, 2018

Índice

Introducción	3
Capítulo I.....	4
1.1 Transterritorialidad.....	4
1.2 Otredad, multiculturalidad, frontera y arte.....	7
Capítulo II	13
2.1 El arte, la animación y la narración.....	13
2.2 La animación 3D en el Ecuador	17
Capítulo III.....	21
Un día en la vida de Fausto	21
3.1 El comienzo y la idea	21
3.2 Los referentes y el plan de tesis	23
3.3 La historia y bocetos	24
3.4 Los escenarios y el story board	28
3.5 El vestuario.....	32
3.6 La animación.....	33
3.7 La edición y la postproducción	33
3.8 Exposición de la obra artística	34
Conclusiones	37
Bibliografía	39
Anexo	40
1. Historia de “Un día en la vida de Fausto”	41

Introducción

Este proyecto de titulación surge desde mi experiencia personal como un artista migrante interno, donde me traslado desde la ciudad del Puyo, en la provincia de Pastaza, para estudiar en la ciudad de Quito. Al vivir en este nuevo contexto, una metrópoli, surgen inquietudes y preguntas acerca del cambio en mi cotidianidad. Se presentan conflictos al tratar de adaptarme a mi nuevo entorno, manteniendo aún contacto con mi ciudad natal.

Me posiciono como un sujeto transterritorial, me planteo dos preguntas clave para trazar una guía para mi investigación, ¿Cómo se desarrolla la cotidianidad del sujeto migrante, experimentando cambios al comenzar a habitar en otra ciudad? Mi trayectoria en la carrera de Artes Visuales generó, además, otra pregunta clave: ¿Cómo desde mi condición de artista migrante, por medio del arte y la animación puedo reflexionar sobre la cotidianidad y el funcionamiento de la sociedad en ámbitos territoriales distintos?, con el objetivo general de reflexionar desde mi experiencia personal, proyectada hacia el espectador, acerca de la cotidianidad y procesos migratorios de pequeñas a grandes ciudades, y las características de estos procesos.

En la primera parte del proyecto defiendo desde la teoría, en la que encontré referentes acerca de la transterritorialidad y otredad, la que me sirve como guía en el plan de tesis, también abordo temas de la animación y como está a influido en el Ecuador.

En la segunda parte comienzo a hablar de la metodología para realizar mi obra e investigación, el proceso de crear una animación, expresada como metáfora de cómo fue mi impresión al vivir en la capital, resolviéndola en animación 3D, lo divido en siete partes en los que describo como fue cada etapa y como logré resolverla. Finalmente, en una tercera parte escribo acerca del resultado de mi exposición de grado donde presento mi obra final, el cortometraje llamado, “Un día en la vida de Fausto” y a las conclusiones finales a las que he llegado.

Capítulo I.

1.1 Transterritorialidad

El concepto de transterritorialidad abarca fenómenos sociales que tienen que ver con el traslado humano, la migración y las relaciones que las personas, en condiciones de movilidad desarrollan con los territorios que habitan. El autor Rodolfo Rojas Rocha la describe:

La transterritorialidad, por tanto, es producto de nuestra realidad contemporánea donde la era de la globalización incrementó las relaciones entre los países, reforzando el predominio cultural, económico y social de los países centrales y periféricos. Dentro de las sociedades nacionales, la posibilidad o imposibilidad de acceso al consumo de las nuevas tecnologías de la comunicación, entre otros bienes y servicios, refuerza las diferencias socio-económicas entre los sectores de la población más poderosos y los de menores recursos. La dinámica simbólica de la cultura visual de comienzos del siglo XXI incluye una cierta homogenización cultural de la población como resultado de la difusión de productos de la industria cultural transnacional y simultáneamente da origen al surgimiento de nuevas manifestaciones culturales híbridas, en especial, en el ámbito de las ciudades. (Rojas, 2012, pp. 001)

Este proyecto de titulación construyo con base en el posicionamiento transterritorial de mi persona como migrante mestizo proveniente del Puyo¹, al vivir en la ciudad de Quito, la capital del Ecuador.

La globalización es un punto importante para explicar este conflicto interno. La diversidad de escenarios cotidianos que se puede encontrar en un mismo país, se construyen también por influencias externas de otros países y la composición demográfica de un territorio es determinante, ya que una ciudad con un foco de población más extenso tendrá mucha más variedad en su cultura y tradiciones de los ciudadanos que la habitan. Según el Instituto Nacional de Estadísticas y Censos en el censo realizado el año 2010, la ciudad de Quito tiene una población de 2.239.191 millones de habitantes, mientras que la ciudad del Puyo cuenta con alrededor de 33.557 mil habitantes, esta consulta la realicé el día 22 de junio del 2018.

¹ El Puyo es la capital de la provincia de Pastaza en la amazonia ecuatoriana. Se trata de una ciudad de no más de 33 mil personas.

Temas comunes como el transporte, los estudios, la percepción del tiempo, las convenciones sociales, las influencias extranjeras, la presencia de instituciones públicas, el clima, el tráfico, entre otras, son variables que influyen en el conflicto que enfrentan los migrantes internos al tratar de volverse un individuo de la metrópoli.

Un punto a destacar en este diario vivir que una persona proveniente de un lugar pequeño tiene que afrontar es la percepción del tiempo, ya que, en una ciudad mucho más grande y densamente poblada, la simplicidad de tomar un autobús para llegar a un centro de estudio o trabajo requiere de mucha más antelación, a veces horas de preparación, acortando el día de trabajo y en cuestión para el individuo pensar que el tiempo pasa mucho más rápido.

Desde mi experiencia personal, hacer una simple gestión en Quito como ir a hacer un depósito en el banco me toma horas, mientras que en la ciudad del Puyo al ser más pequeña es mucho más rápido, experimentando un día mucho más largo en horas de luz solar en la ciudad pequeña que en la capital.

Congruente con su visión del sistema capitalista mundial, Wallerstein plantea a la cultura como el campo de batalla ideológico del moderno sistema mundial. Para Wallerstein, este campo de batalla se torna más complejo cuando se toma en consideración que el término cultura tiene una gran variedad de significados. Para Wallerstein, la cultura se encuentra en el campo intermedio entre lo universal, compartido por toda la especie, y lo idiosincrático, característico de un solo individuo. Es decir, el conjunto de características de un solo individuo. Es decir, el conjunto de características, comportamientos, valores o creencias que deponen a cierta persona como miembro de una serie de grupos. (Morán L. 1997, pp. 24)

Quito es una ciudad diversa debido a que su población está compuesta, mayormente, de migrantes internos y un número considerable de migrantes internacionales; no todos sus pobladores son nativos del lugar. Por esta multiplicidad poblacional, la ciudad ha generado una cultura híbrida, donde se ha fusionado lo occidental —proveniente de culturas como la de Estados Unidos o Europa— gracias al fácil acceso del internet y los medios de comunicación donde se han roto las barreras de la distancia entre países y la información extranjera sobre cultura y convenciones sociales se han mezclado con costumbres y tradiciones locales, centrándose esta investigación artística en las influencias y los cuestionamientos de los diferentes grupos poblacionales que habitan en la ciudad.

Propongo una metáfora donde reflejo las diferencias cotidianas que surgen del conflicto que he traído al adaptarme a este nuevo medio, la necesidad de cambiar mis tradiciones y convenciones sociales e ideológicas.

El migrante internacional, en especial el que se ve obligado a salir de su comunidad de origen, se enfrenta a una presión para adaptarse a las normas de una cultura que hasta ese momento le era ajena. Aun cuando existen elementos de una cultura de amplia difusión que le permitan comprender los usos de culturas locales diferentes de las de origen, el migrante encara el dilema de asimilarse por completo, o resistirse a ser convertido en miembro indiscutible de una comunidad cultural y lingüística de la que no se siente miembro. Aun en los casos en que no son los actores sociales los que se trasladan, sino las fronteras las que cambian, los migrantes internacionales tienden a establecer comunidades de carácter transterritorial, transnacional, que en muchos casos perduran más allá de las primeras generaciones. Tales comunidades suelen perdurar no solo por la referencia constante a un territorio, real o mítico, o a una memoria, actual o transmitida por la tradición oral y la educación sino en gran parte gracias a las prácticas lingüísticas. (Morán, 1997, pp. 32)

Estudio y trabajo en la ciudad de Quito, muchas veces regreso a mi ciudad natal por motivos de visita a mi familia o de vacaciones. En mi proceso artístico describo como se reflejan en mi cotidianidad, las inquietudes que produce el conflicto de la transición migratoria que vivo; en la obra se muestran pequeños detalles que evidencian el proceso de una migración nacional, de la Amazonia a la Sierra, y viceversa, como fotografías en los muros de la sala de Fausto donde se pueden ver paisajes de naturaleza que fueron tomados en la ciudad del Puyo, ver Fig 1. El personaje principal de la animación es una autorrepresentación caricaturizada de mi persona, manteniendo rasgos físicos como el color de piel, el color de los ojos, lo alto y flaco. Se puede observar un conflicto al aceptar su realidad, una mirada a su diario vivir en la metrópoli. Esta pelea interna por adaptarse metaforizada, influyendo en el personaje en los tres lugares propuestos, su departamento, la ciudad y el lugar donde trabaja. Esta cuestión se ve potenciada por mi experiencia como artista visual que, de cierta manera, acepto el arte contemporáneo, la cultura y sociedad dominante en Quito. Rechazo, sin embargo, algunas obras de arte como ciertas instalaciones y performances que, en las provincias y ciudades pequeñas, no son consideradas como productos artísticos por una tradición conservadora, si así se podría llamar, donde todavía predomina la idea de que las artes clásicas como la pintura y la escultura son las expresiones máximas del arte.



Fig. 1 Páez J. (2015) [Ilustración 3D]

1.2 Otredad, multiculturalidad, frontera y arte

La Otredad se ha investigado desde diferentes campos, como la filosofía, la antropología, la psicología, la sociología entre otras. Varios autores la describen de diferentes maneras, dependiendo de qué construcción de Otredad vayamos a hablar; construyéndose desde la diferenciación del individuo, diversidad o desigualdad, donde los organismos vivos en la naturaleza siempre presentarán un proceso de cambio, asemejándose a la teoría de evolución de Charles Darwin.

La pregunta por el origen se contestó en base a la noción predominante en la época: evolución. C. Darwin fue quien mejor expresó este concepto: los organismos vivos van diferenciándose mediante un proceso universal de cambio (evolución), el cual favorece a aquellos organismos mejor adaptados para sobrevivir (selección natural). Este proceso universal de cambio que se daba en la naturaleza condujo a la aparición del hombre a partir de la diferenciación de sus “pares”, sus “primos”, los grandes monos. (Boivin, Rosato, Arribas, 1998, pp. 27)

En esta tesis abordo el concepto del Otro por diferencia, tomando la reflexión sobre centros de cultura y conocimiento que generan individuos específicos de ese entorno, diferenciándose de sujetos provenientes de periferias. Los grupos de personas al encontrarse en un centro del conocimiento, tanto científico como artístico, con las tendencias más innovadoras y nuevas de la cultura y tecnología, determinan su personalidad y forma de actuar enfocándose en lo más reciente, adquiriendo nuevas

tradiciones y cambios en su cotidianidad, un ejemplo es la construcción del metro de Quito y como este afectará a la ciudad y sus habitantes o algo más simple, cómo la gran cantidad de centros comerciales donde los jóvenes y adultos se reúnen para ir a comer, divertirse o consumir en ciertos productos necesarios como ropa o víveres.

En su contraparte sujetos provenientes de la periferia, manteniendo tradiciones y pensamientos conservadores de décadas pasadas y la simplificación de vivir en un lugar más pequeño y donde las personas mantienen más contacto, debido que al haber menos población es posible conocer a casi todos los que viven en ese lugar.

Elisabeth Sosa en su libro “La Otredad: visión del pensamiento latinoamericano contemporáneo, a la “modernidad periférica”, un ensayo que describe el desarrollo de las culturas de la región con la influencia de los centros como Europa, donde se han generado conflictos con la identidad nacional y personal de los sujetos.

La producción de un nuevo tipo de cultura a partir de las distintas identidades, de mediar en los conflictos por la representación, la heterogeneidad misma que el intelectual representaba y producía no está a la par de las identidades colectivas. La crisis de la región se precisa justamente en la imposibilidad de representar esta heterogeneidad cultural, dar cuenta de sus múltiples y contradictorias formas. (Sosa, 2009, pp. 357)

El artista puede actuar como Otro o ser realmente otro, sentirse como tal, y tener una mirada crítica hacia su cotidianidad. Puede también observar las diferencias entre las personas, sus rasgos culturales, las convenciones sociales de una misma región o simplemente, las diferentes formas en que lo perciben.

En el arte contemporáneo varios artistas han indagado sobre este tema y han logrado poner en debate ideas como la frontera, la migración, la multiculturalidad, las diferencias culturales o raciales, entre otras. Un ejemplo son los performances de Guillermo Gómez Peña² quien ha protagonizado varios que reflexionan sobre cómo las personas en Estados Unidos o Europa (centros de la cultura y el arte) miran a la periferia, es decir a los habitantes de América Latina o África. Manifiesta que son juzgados por

² Artista chicano que reside en Estados Unidos

trivialidades como su forma de vestir, su manera de hablar o el color de su piel y sus rasgos físicos. Se puede observar el performance del artista Guillermo Gómez Peña, en la siguiente **Fig. 2**:



Fig. 2 Gomez Peña G.(1992) Dos amerindios no descubiertos.[Fotoregistro] Recuperado el 15 de noviembre del 2015 en: <https://farmacon.files.wordpress.com/2015/09/1.jpg>

Mi primer performance utilizando el formato del "diorama", se tituló *The Guatinaui World Tour* (la Gira Mundial Guatinaui). En 1992, mientras acontecían los acalorados debates sobre el Quinto Centenario, la escritora neoyorquina Coco Fusco y yo decidimos recordarle a los norteamericanos y a los europeos lo que, en aquel entonces, nosotros llamamos, "la otra historia del performance intercultural"; o sea, las infames exhibiciones pseudo-etnográficas de seres humanos que fueron tan populares en Europa y los Estados Unidos desde el siglo XVII hasta principios del XX. En todos los casos la premisa era la misma: los "primitivos auténticos" eran exhibidos contra su voluntad como especímenes míticos o "científicos", tanto en contextos populistas (tabernas, jardines, salones y ferias), como en museos de Etnografía y de Historia Natural. Junto a estos "especímenes" humanos había frecuentemente un muestrario de la supuesta flora y fauna del lugar de origen. Los "salvajes" eran obligados a vestir trajes y utilizar artefactos rituales diseñados por el propio empresario, y que poco o nada tenían que ver con su realidad cultural. (Gómez, 1999, pp. 1)

Se reconoce como Otro en gran medida al individuo que ha salido de su "zona de confort" y que se encuentra ante una nueva cotidianidad que antes no habitaba, con nuevas personas y otras convenciones sociales. Las circunstancias más comunes donde se puede observar esto es en los fenómenos migratorios, debido al movimiento del sujeto y junto con éste, sus experiencias personales, distintas formas de ver al mundo,

otras maneras de movilizarse en su entorno o solo una mirada diferente de las cosas. Los artistas pueden sentir este reconocimiento al encontrarse en realidades donde se introducen nuevas formas de ver la sociedad a su alrededor, por lo que, realizar una obra proveniente de esta experiencia, es común. El objetivo al hacer estas reflexiones es observar las reacciones del público hacia sus ideas sobre el ambiente que las provocó, la ciudad donde reside o de las personas con las cuales convive.

Conforme nos desplazábamos de un lugar a otro, el performance se hacía más estilizado, minimalista y simbólico, pero la reacción del público se mantuvo bastante consistente: sin importar el país, más del 40 por ciento de nuestro público (en su primera visita) creyó que la exhibición era "real", que realmente éramos una pareja de indígenas recién descubiertos, sin sentirse obligado a hacer nada al respecto. (Gómez, 1999, pp.1)

La mirada crítica de las personas hacia lo desconocido es común hoy en día, esto es debido a la multiculturalidad³ que, se le puede ver como una consecuencia de la globalización y de las migraciones norte-sur o viceversa. Sin embargo, el problema principal que se presenta al hablar de multiculturalidad en las naciones que han tenido significativos movimientos migratorios, ya sean locales o internacionales, es mantener la identidad de cada sujeto. Es indiscutible que, al adaptarse a un medio desconocido, el sujeto acoge lo nuevo y va perdiendo los rasgos culturales de su lugar de origen. Al hablar de este proceso, que llevaría a una diversidad cultural, es evidente que las culturas dominantes (como la cultura de Estados Unidos) absorben otras culturas, fortaleciéndose en este proceso e integrando a la mayoría de personas y dominando su forma de pensar.

El otro o la otra, dependiendo de que perspectiva lo veamos, siempre aporta un aire nuevo a los centros, ya que, al pensar diferente, al ser diferente, puede tener ideas que mejoren la ciudad o centro donde se encuentra y viceversa, si el otro proviene de un centro puede influenciar a esa periferia, que está estancada y hacer que progrese hacia

³ La existencia de las ciudades multiculturales se origina principalmente en el fenómeno de las migraciones, que en este siglo se han dado como nunca antes en la historia de la humanidad. La búsqueda de una mejora en las condiciones de vida de las familias, la necesidad de nuevos horizontes fundamentalmente económicos, pero también culturales e intelectuales o, simplemente, de acceso a la sociedad de consumo son los motivos principales por los que las personas deciden abandonar el lugar donde nacieron e integrarse a otras sociedades y otras culturas, muchas veces, de manera traumática. (Mayol, 2000, pp.137)

un mejor futuro para sus habitantes. El problema radica cuando el sujeto en cuestión acepta hasta cierto punto lo nuevo, pero desea mantener en su mayoría su forma de ser intacta, si las influencias externas no respetan o tratan de obligar a que el otro se vuelva un individuo común en la sociedad, surge un conflicto y nunca se llegaría a un acuerdo.

El reto de la sociedad occidental moderna es cómo afrontar la diversidad cultural y el reconocimiento de las distintas identidades en su espacio colectivo, lo que se suele denominar como el desafío de la «multiculturalidad». En efecto, por un lado, los procesos migratorios ocurridos en esta última década han dado lugar a importantes cambios demográficos en la composición de muchas sociedades modernas. La estabilización y profundización de las desigualdades entre países, entre el Norte y el Sur, entre países desarrollados y en vías de desarrollo, ha estimulado y acelerado el flujo de personas en movimiento de unos países a otros, huyendo de la pobreza y de la tiranía en sus países de origen. Así es que sociedades relativamente homogéneas devienen en sociedades multiculturales y se habla de la «explosión de la diversidad» cultural, étnica y racial en el seno de las ciudades y pueblos que están recibiendo importantes números de personas inmigrantes. (Pina, Cabrera, 2003, pp. 34)

La ciudad de Quito al ser la capital del Ecuador, acoge varios grupos humanos, sobre todo producto de migraciones internas, ya sean distintas nacionalidades indígenas, afro ecuatorianos o mestizos. Las relaciones que se entablan entre las diásporas pertenecientes a diferentes lugares del Ecuador, generan conflictos, sobre todo en aspectos de la cotidianidad ya que los individuos tienen que adaptarse a un medio donde las convenciones sociales son diferentes.

Desde mi experiencia como migrante, mi objetivo al venir a Quito fue el adquirir conocimientos que la ciudad podía ofrecerme y que en mi ciudad natal no existían todavía, traje conmigo mis tradiciones y mi forma de ver al mundo. Al pasar el tiempo, un conflicto se presentó en mi interior, adaptarme y volverme parte de la cultura quiteña o seguir siendo el otro, manteniendo mi forma de ser, mi personalidad y mi manera de ver al mundo. Todo esto surge desde mi apego por la cercanía a la naturaleza amazónica y básicamente me encontraba en la selva de concreto.

Una parte de mí se adaptó a la metrópoli, adquiriendo rasgos en mi personalidad y cambiando un poco mi manera de pensar, todo esto debido al tiempo que he pasado en la capital y las experiencias personales que he vivido aquí. Una parte de mi tal vez nunca se logre adaptar del todo, siendo permanente mi pelea interna de ser el otro, pero convirtiéndome en un otro en mi ciudad natal, ya que un porcentaje de mi ha cambiado y no es el mismo que partió de la ciudad del Puyo.

Capítulo II

2.1 El arte, la animación y la narración

La relación entre el arte y la animación es uno de los aspectos menos explorados de la animación, aunque muchas veces se considera un arte por derecho propio. Esto se debe, en parte, a las técnicas tradicionales del arte, que se aplican a un contexto temporal y no solo se basan en el proceso, sino en el resultado de la película. (Wells, 2007, pp. 148.)

El arte en su búsqueda de expresión, se ha encontrado con varias técnicas y lenguajes, entre estos están: el grabado, la pintura, la escultura, el video, la fotografía, el cine, entre otros. La animación es una de ellas, ya que ha sido usada desde sus inicios para articular narraciones, ideas o sentimientos, a través de una secuencia de imágenes en continuidad.

La animación como tal tiene una trayectoria incluso más antigua que el cine, desde sus inicios se ha tratado de unir varias imágenes con inventos como el zootropo, que permite manualmente obtener una secuencia de imágenes en movimiento. El primer proyector de imágenes llamado, “lámpara mágica”, fue creado en 1815 por Moses Holden, con el propósito de ilustrar y animar sus presentaciones astronómicas. “No sería hasta 1930 que la animación alcanzaría su punto más alto, con animaciones de estudios como: Warner Bros, MGM y Walt Disney, que, en 1938, lanzaría su opera prima con *“Blancanieves y los siete enanitos”*, primer largometraje animado a color.” (Incine, 2017, pp. 001)

En Ecuador el inicio de la animación 2D cinematográfica comenzó en 1964, con Gonzalo Orquera, quien trabajaba para el canal 4 como animador. Orquera en su afán por conocer más a fondo esta técnica escribió una carta al estudio Walt Disney, solicitando información sobre cursos sobre dibujos animados, recibiendo un catálogo con la información básica sobre este tema.

Luego de hablar con Fabián Vizcaino, gerente de cigarrillos Progreso, y junto con Carlos Semblantes, uno de los camarógrafos del Canal 4, aprovechó el equipo existente y realizó el primer corto publicitario de dibujos animados (1967), producido en 16 mm. Rodrigo Cevallos, técnico de consola del canal, se ocupó del sonido. (Castro, Sánchez, 1999, pp. 18)

En los años posteriores se realizaron diferentes spots publicitarios, para diferentes empresas como colchones Primor, jabón Cantinflas, Ecasa, Phillips entre otras empresas. Orquera ya no era el único artista interesado en usar la animación, una de las personas que decidió adentrarse en el campo de la animación fue el quiteño Miguel Rivadeneira, quien produjo el corto llamado “El papel (1983)”, “producto del primer taller de técnicas de animación dictado en el país, bajo la dirección del animador uruguayo Walter Tournier que se impartió del 20 de septiembre al 15 de octubre de 1983” (Castro, Sánchez, 1999, pp. 20).

Cinearte, que fue fundada en 1984, presenta una larga trayectoria, creando a “Evaristo” un personaje que se volvió sumamente conocido en el Ecuador, bajo la dirección de Edgar Cevallos. UNICEF contrató a Cinearte entre varios estudios de animación alrededor del mundo para animar a “Máximo”, personaje del Estudio Disney.

Los proyectos de Cinearte crecieron y en 1996 se empezó a realizar la serie “Albert”, constituida por pastillas de dibujos animados hechos en acetatos, bajo el mismo estilo de “Máximo”, y en las cuales Einstein y un ratoncito son los protagonistas; este proyecto no ha sido aún vendido y su producción se ha quedado estancada justamente por falta de financiamiento. A esta situación se suma el hecho de que el proyecto más grande de animación de Cinearte, “La historia del Ecuador: los días buenos de la patria”, tampoco ha encontrado un comprador. Tomando en cuenta los trabajos que ha realizado Cinearte, se puede decir que esta empresa es la primera productora de dibujos animados en el país. (Castro, Sánchez, 1999, pp. 22 - 23).

En el siglo XX la animación 2D dominó el mercado audio visual, sin embargo, desde mediados de la década del 80, con la llegada de las computadoras, la creación de personajes animados se ha visto potenciada y se expandió a escenarios e historias en 3D. Las técnicas en 3D simulan de una manera exquisita e interesante la realidad; el avance de la tecnología, inclusive, ha logrado una similitud muy naturalista con la realidad y se ha podido engañar al ojo humano presentando ficción, que, para muchos, es real.

La animación por ordenador ha cambiado la faz de la animación y se ha convertido en el formato dominante en cine y televisión. Esta nueva tecnología ha impulsado un cambio necesario en la definición de la animación como modelo de producción fotograma a fotograma que ha desembocado en la conjunción de diferentes estéticas. Es decir, la idea de incorporar formas sintéticas deliberadamente manipuladas, construidas mediante un lenguaje cinematográfico e insertadas en un entorno digital. (Wells, 2007, pp. 125)

La expresión artística que se refleja en la animación de diferentes formas, nace de la creatividad de la mente creadora, es decir, del “artista”. Hoy en día la animación, como herramienta para la comunicación de ideas, tiene un papel protagónico en casi todos los productos audio visuales contemporáneos.

En el arte, el uso de la animación se ha visto ligado a productos narrativos y no narrativos entre los que se pueden contar las historias creadas por PIXAR⁴ o por estudios independientes como MATTE⁵ y por artistas como Jan Svankmajer o Eduardo Villacis. La animación también ha sido utilizada en instalaciones interactivas y en obras que usan esta técnica como es el caso del artista visual quiteño Miguel Ángel Murgueytio, que usa el *video mapping*, en varias de sus obras, tomando un ejemplo; "Dystopia", realizado para el Máster Multimedia de La Salle BCN Barcelona y estrenado el 2017 en el CC Convent de Sant Agustí, o el artista español Rodrigo Tamariz considerado uno de los precursores del *video mapping*, en España.

La estructura narrativa del cine depende de una planificación que proviene desde el texto cinematográfico, la historia, para así combinarla con la parte audio visual y generar un producto, el filme. Para realizar un producto cinematográfico se necesita transitar por varias categorías como lo son:

- El relato cinematográfico: La historia a contar que está dividida en inicio, desarrollo y final,
- El texto fílmico: Como un ejemplo sencillo tenemos al guion y la puesta en escena, donde se encuentran los puntos clave a tomar en cuenta cuando se va a filmar.
- El narrador: donde nos encontramos con dos tipos de narradores; narrador extradiegetico que se encuentra fuera del relato, un ejemplo de este es la voz en off y el narrador intradiegetico, que se encuentra narrando los sucesos dentro de la película.
- La temporalidad: Básicamente es el manejo de los tiempos para que se desarrolle la historia.

⁴ PIXAR: Estudio cinematográfico de animación por computadora, subsidiario de Walt Disney Company, con sede en Estados Unidos.

⁵ Matte: Estudio de producción audiovisual ecuatoriano, que produce publicidad en animación 3D y cortos cinematográficos.

- Los saberes del espectador y el personaje: El conocimiento de los sucesos que influyen en la película, uno de ellos siempre sabrá lo que el otro no.

Las historias tienen muchos elementos clave que conforman la caligrafía del creador de una película. Al analizar un filme, además de la gramática audiovisual propiamente dicha (planos, secuencias, composición,...), hemos de reparar en los discursos, los pasos de la narración y la ilación de sucesos, los vectores temporales y estructurales del relato (orden, duración, frecuencia,...), los saberes de espectador y del personaje, diferencias entre el tiempo representado y el diegético, efectos del narrador, etc., con ello podremos entender mejor las intenciones del autor y seremos capaces de establecer bases crítico-reflexivas más audaces y acertadas.(Fernández, López, (s.f))

Igual que en la literatura y el cine, en la animación, el narrador puede adoptar varios puntos de vista. Este puede ser un narrador protagonista o un testigo, lo que influye de diferente manera el transcurso de contar la historia. De igual manera, las historias que cuentan las animaciones, está compuesta de un inicio, un nudo o problema y un final donde, en muchas ocasiones, se resuelve el problema. Con esta estructura, la mente creadora puede envolver al público en diferentes narraciones. Asimismo, en el cine existen varios tipos de animaciones provenientes de hechos que, pueden ser reales o ficciones. Estos relatos nos llevan a lugares en otros mundos, en otros países o en sitios que no existen.

Hoy día los artistas siguen aplicando la narrativa, porque la narración de historias nunca dejará de ser un potente motor de la expresión humana. Ahora bien, los artistas narrativos contemporáneos se sienten menos obligados que sus antecesores a centrarse en los acontecimientos más llamativos o “mediáticos”. Gozan de libertad para concentrarse en personajes periféricos y detalles secundarios, y para seguir la senda de grandes novelistas, sin perder de vista que lo importante no es tanto el relato como la forma en que está contado. (Heartney, 2008, pp. 122)

La cotidianidad como base para la creación de productos audio visuales, es un recurso muy utilizado por la mayoría de artistas, quienes recurren a su propia realidad para metaforizarla en mundos distintos y atractivos. Los artistas, en muchas ocasiones hacen uso de la auto representación para crear sus personajes y proyectan historias personales y estéticas culturales de la zona donde pertenece su creador; estas prácticas

insertan detalles de la realidad en la secuencia animada. Cada persona lleva consigo un historial de experiencias que influyen en su manera de ver el mundo y en cómo deciden realizar sus creaciones.

El cine de animación se caracteriza fundamentalmente por la ausencia de un referente real que imprima una huella, como en el caso del cine convencional o la fotografía. Esto conlleva a los creadores a nutrirse de formas representacionales establecidas y reproducir así patrones de decodificaciones de la realidad con una larga tradición, lo que nos incita como mínimo a cuestionar los deseos de imitación de la realidad que lo digital conlleva. (Gámez, 2006, pp. 001)

2.2 La animación 3D en el Ecuador

La animación 3D en el Ecuador tiene sus comienzos con la obra de Eduardo Villacís, quién en la década del 90, conjuntamente con sus estudiantes de la Universidad San Francisco de Quito, creó y produjo el primer cortometraje 3D hecho en el país, llamado “Cincompasión (1997)”. Por otro lado, en el campo de la creación de las artes visuales, Marco Alvarado ganó el Salón Mariano Aguilera en 1999 con su obra “Espiritualidad”; se trataba de una serie de esculturas 3D, obra que se puede observar en la siguiente **Fig.3**



Fig.3 Alvarado M. (1999) *Espiritualidad I*. [Ilustración 3D] recuperado el 20 de octubre del 2017 en:
<http://www.bienaldecuenca.org/menu/detalle/data/aWQ9MzUx>

El uso de este lenguaje ha sido un proceso largo debido a la falta de escuelas especializadas en la educación de artistas en este campo. Sin embargo, en el 2017 varios Institutos y Universidades que tienen carreras en las que se estudia animación 3D, han impulsado la realización de cortometrajes y comerciales hechos por ecuatorianos. Como

un ejemplo, se puede tomar la productora audiovisual MATTE, con uno de sus más recientes trabajos llamado “Afterwork, (2017)” como se puede ver en la **Fig.4**.

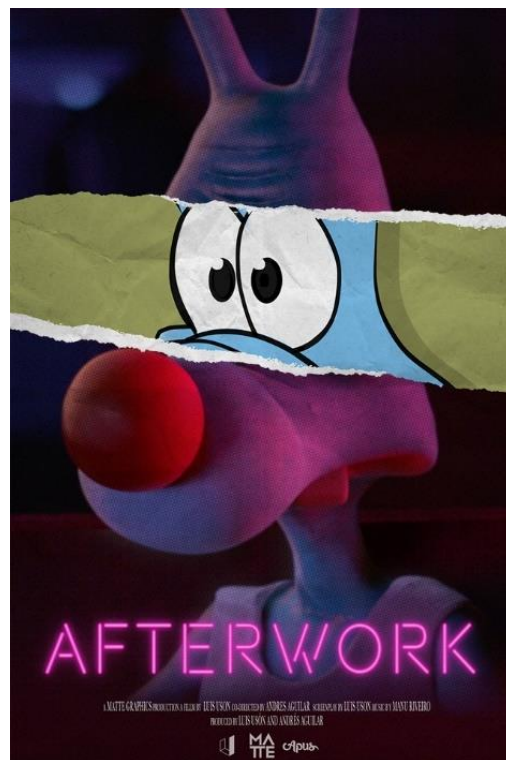


Fig.4 Matte.(2017) AfterWork. [Ilustración 3D] Recuperado el 23 de octubre del 2017 en:

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1365439726815295&set=a.497548636937746.133137.100000478410162&type=3&theater>

Otro ejemplo, es el de uno de sus artistas, Gino Baldeón con su cortometraje “Mr. Blue Footed Boody, (2016)”, presentado en la **Fig. 5**:



Fig. 5 Baldeón G.(2016) Mr. BLUE – FOOTED BOOBY.[Ilustración 3D]

Recuperado el 23 de octubre del 2017 en:

<https://www.facebook.com/mattecg/photos/a.145280658845512.17685.113317962041782/1621182597921970/?type=3&theater>

Este cortometraje animado quedó en segundo lugar en la Sección Cortometraje Latinoamericano, en el Festival Internacional de Animación Chilemonos.

La innovación en las manos de mentes jóvenes, dirigida al área artística y cultural del país, está llevando al Ecuador a introducirse en mercados internacionales, donde, entre otras, se encuentran grandes empresas como Pixar o Dreamworks. La presencia de artistas ecuatorianos en festivales como Animation Du Monde, Hiroshima International Festival o Annecy Festival, demuestra la importancia de la animación 3D ecuatoriana a nivel internacional. Un ejemplo más concreto, es la participación de cuatro animadores del país en la elaboración de “Condorito la película, (2017)”, a cargo de la productora peruana Pajarraco Films. Se puede observar a los artistas en la **Fig. 6**;



Fig.6 Rivera J, (2017) Animadores 3D debutaron en cinta el Condorito, [Fotomontaje] Recuperado el 15 de noviembre del 2017 en: <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/espectaculos/22/animadores-en-3d-debutaron-con-la-cinta-de-condorito>

Pajarraco Films es una empresa que nació en el 2015 con el anhelo de producir la primera película animada de Condorito. Dos años después, uno de los cómics más populares de América Latina debuta en el cine este viernes 20 de octubre del 2017, distribuida por la firma internacional 20th Century Fox.

Una historia que se desarrolló con un equipo de más de 150 artistas digitales de Chile, Colombia, Argentina, República Dominicana, México, Perú, España y Ecuador. Gino Baldeón fue el primer ecuatoriano en incorporarse al equipo, a través de una convocatoria internacional. Fue contratado para animar las tomas de la película y tuvo que mudarse a Perú, donde funcionaba el estudio de producción. (Criollo, 2017, pp. 001)

La animación en el Ecuador se encuentra en un momento clave, donde distintos animadores y estudios están presentando sus proyectos en festivales internacionales, como lo es el festival Annecy en Francia, donde el animador ecuatoriano Fabían Guamaní Aldaz ganó en la categoría Mifa Pitch en junio del 2018, con su proyecto Ugamú, un proyecto colaborativo entre Ecuador, Venezuela, Colombia, Bolivia y Perú.

Capítulo III

Un día en la vida de Fausto

Cuando vine del Puyo a estudiar artes en la PUCE, me di cuenta que vivir en Quito requería de una serie de comportamientos cotidianos y formas de pensar distintas de los que había mantenido durante toda mi vida en mi ciudad natal. Me di cuenta también de que, gradualmente, las nuevas conductas que había adquirido en Quito desplazaban a las anteriores, dependiendo del espacio en el que esté.

Es así que decidí poner atención en los cambios que yo, como migrante interno, sufría en mi comportamiento, desde mi cotidianidad, expresándolo en el trayecto de mi obra artística durante los semestres que cursaba en mi carrera universitaria, y haciendo registros mentales de los espacios, culturas y tradiciones desconocidas, espacios nuevos que se volvieron rutinarios al pasar los días, convenciones sociales y acentos que no pude asimilar del todo.

Más adelante complementé esta investigación con referentes, desde la psicología como Freud y sus teorías de cómo se forma la personalidad de los sujetos, o Jung con su “Inconsciente Colectivo” para describir a las sociedades, pasando también por referentes desde el arte y el cine donde me encontré con varias películas como “Matrix”, “Papikra”, entre otras, la antropología para hablar sobre la transterritorialidad y otredad, como Luis Rodolfo Moran o Guillermo Gómez Peña.

Posteriormente el uso de la animación 3D para demostrar la observación, la recopilación y el registro que hice como metodología que la dividí en siete partes.

3.1 El comienzo y la idea

Como se ha dicho anteriormente, empecé con una búsqueda acerca de lo que quería investigar. En primer lugar, hice una recopilación sistemática de trabajos artísticos significativos que fueron revisados en las clases durante la carrera de artes. Gracias a este trabajo pude observar que el interés por la animación, como lenguaje artístico, era constante; aprender esta técnica fue el objetivo principal de mi traslado a Quito. Sin embargo, un conflicto constante se expresaba en la búsqueda conceptual y artística; el hecho de no pertenecer a un lugar, las dudas sobre mi identidad, el cambio

en mi cotidianidad y vivir en un lugar totalmente nuevo, fueron temas recurrentes en mis trabajos de clase.

Aunque las herramientas que se utilizaron para expresar estos problemas fueron cambiando con lo que aprendía en la carrera, el conflicto era el mismo. En las **Fig. 7** y **Fig. 8** se pueden ver fotografías de mi autoría donde se contraponen, el paisaje de la ciudad de Quito y a la naturaleza del Puyo. Realice también dibujos de personajes extraños en un mundo desconocido, esculturas de personajes indagando sobre la fealdad y belleza, video arte que experimenta con la percepción de Quito como ciudad extraña, Sin embargo, finalmente siempre regresaba a la animación como medio principal de expresión del artista.

La animación tiene el potencial de alcanzar públicos de países desarrollados, en desarrollo o emergentes de un modo que el cine de acción real no puede por razones subjetivas, culturales o técnicas. Esta forma artística puede hacer que lo “imposible” parezca posible, y tiene potencial para comunicarse con jóvenes y mayores por igual, con independencia de origen étnico, el sexo, la religión o la nacionalidad. Si se utiliza con inteligencia, la animación puede traspasar fronteras y aunar a los espectadores alrededor de preocupaciones e ideas temáticas, por lo que es un medio muy atractivo con el que artistas, diseñadores, productores, directores, músicos o actores pueden comunicar historias, ideas u opiniones a cualquier cultura. (Selby, 2013, pp. 7)



Fig. 7 Páez J. (2015) [Fotografía]



Fig. 8 Páez J. (2015) [Fotografía]

3.2 Los referentes y el plan de tesis

En la segunda parte abordé los referentes teóricos del proyecto, hice una búsqueda de autores que reflexionen sobre la problemática planteada que al principio era la identidad, desde la psicología revisé a algunos autores, más tarde cuando la investigación empezó a tener una estructura más fuerte, empecé a leer sobre la transterritorialidad desde autores de la antropología como Luis Rodolfo Moran y desde el arte como Gomez Peña, entre otros. Avanzando en mis lecturas pude delimitar el tema de tesis a “Transterritorialidad”.

Una vez definido el tema del trabajo, pasé a crear una pequeña biblioteca con libros que podrían ayudar a fundamentar el marco teórico y citas para complementar el texto, reuní diferentes textos como “*Constructores de otredad*” de los autores Maurico Boivin, Ana Rosato y Victoria Arribas, “*Cosmopolitismo, migración y comunidades transterritoriales*” del autor Luis Rodolfo Rolda, “*Arte & Hoy. Capítulo: Arte y representación, la ficción del realismo*” de la autora Eleonor Heartney, entre otros libros. Con base en esto, comencé a escribir el planteamiento del problema, exponiendo los conflictos del artista como migrante, adoptando un posicionamiento transterritorial. Se plantearon dos preguntas clave que son la base de la investigación, las cuales fueron, ¿Cómo se desarrolla la cotidianidad del sujeto migrante, experimentando cambios al comenzar a habitar en otra ciudad? y ¿Cómo desde mi condición de artista migrante, por medio del arte y la animación puedo reflexionar sobre la cotidianidad y el funcionamiento de la sociedad en ámbitos territoriales distintos?

Al final de esta segunda parte, también propuse los objetivos que fueron “Reflexionar desde mi experiencia personal, proyectada hacia el espectador, acerca de la cotidianidad y procesos migratorios de pequeñas a grandes ciudades, y las características de estos procesos” y específicos “Representar cómo un cambio y traslado del lugar en que se habita incide en la cotidianidad de las personas”, “Indagar sobre estrategias cinematográficas y artísticas que abarquen temas afines a la investigación” y “Generar una exploración en técnicas narrativas y cómo estas dialogan en la creación de un cortometraje animado”.

3.3 La historia y bocetos

En esta tercera parte comencé a escribir la historia (guion literario) que se animaría. Esta parte mantuve la influencia de referentes literarios como “La Náusea” de Jean Paul Sartre y cinematográficos como la película “Groundhog day” (1993) del director Harold Ramis, los que me permitió trazar una guía al escribir el guion narrativo y desarrollar el cortometraje. La historia es una metáfora, en ésta habito una ciudad falsa, haciendo referencia a Quito. Donde, en forma de ficción, expreso algunas de mis vivencias como: el ser migrante, el habitar la ciudad y enfrentarme con las multitudes de desconocidos en las calles, y luchar con el tráfico y los problemas diarios al ser parte de una metrópoli. Otro tema que trato en el corto es el del individuo alienado, relatado por medio del trabajo de Fausto, el personaje principal, quién labora en una empresa ficticia de contabilidad, tomando en cuenta el libro de Wells, donde detalla pensamientos de autores como Driessen, sobre la escritura narrativa.

Driessen: “Yo no dibujo mis historias en esta fase, sino que las escribo. Me imagino cuál será su aspecto de forma muy difusa. La escritura es un proceso abstracto al que no obstaculiza el diseño. Además, escribir es más rápido que dibujar y permite incluir ideas posteriormente y corregir los fallos sin perder tiempo como haciendo dibujos, aunque sean meros esbozos. Pero todo depende de la forma en la que funcione la mente de cada uno y de las historias que escriba, de su estilo y de su experiencia sobre el tema. Algunas personas necesitan hacer garabatos, visualizar imágenes para encontrar pistas y direcciones. Al final, se crea el storyboard, donde se sugiere el aspecto de la película y se definen, más o menos, las diferentes secuencias, su progresión y el orden de la acción”. (Driessen en Wells, 2007, 14)

Una vez que terminé el proceso de escritura del guion literario (**ver anexo 1**), se pasó a la creación y diseño de personajes. El protagonista estaría basado en mí, mientras que los personajes secundarios, los pensé para ayudar a que la animación transmita el mensaje requerido, para crear el diseño me fijé en rasgos de personas cercanas.

En primer lugar, hice algunos bocetos; el personaje principal debía tener ciertos rasgos físicos y detalles cotidianos como la simplicidad de su desayuno, esta característica facilitaría la creación como se puede ver en la **Fig. 9**. Los bosquejos de los dos personajes secundarios los realicé para tener una idea más clara de su aspecto, como se puede observar en la **Fig 10 y Fig 11**. Una vez que determiné el aspecto de los personajes, creé los diseños en 3D usando el programa Zbrush.; exageré algunos rasgos físicos, el color de piel, los peinados, entre otros detalles que permitirían hacer énfasis en los conflictos de Otredad planteados en la investigación de tesis, como se pueden ver en las **Fig 12 Fig 13 y Fig 14**.



Fig 9 Páez J. (2016) [Dibujo]

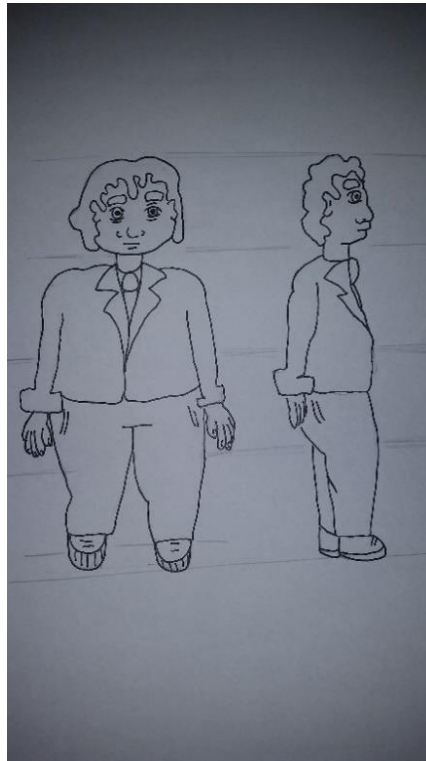


Fig 10 Páez J. (2016) [Dibujo]



Fig 11 Páez J. (2016) [Dibujo]



Fig 12 Páez J. (2016) [Ilustración 3D]

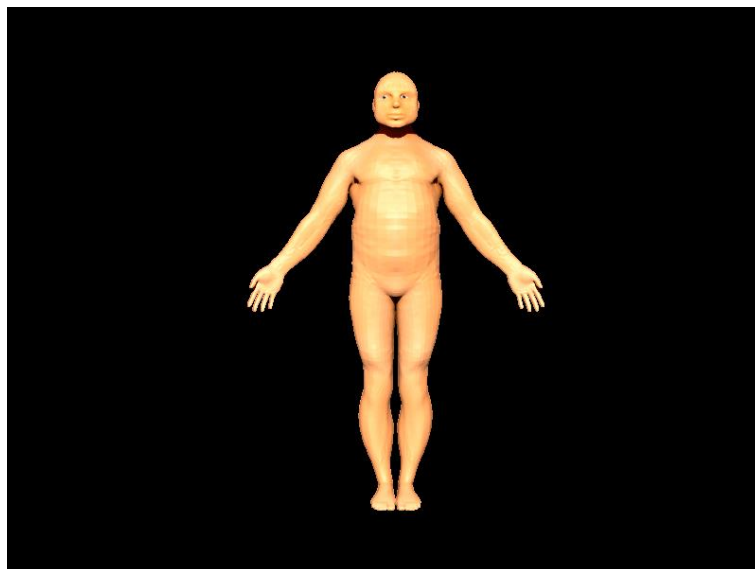


Fig 13 Páez J. (2016) [Ilustración 3D]

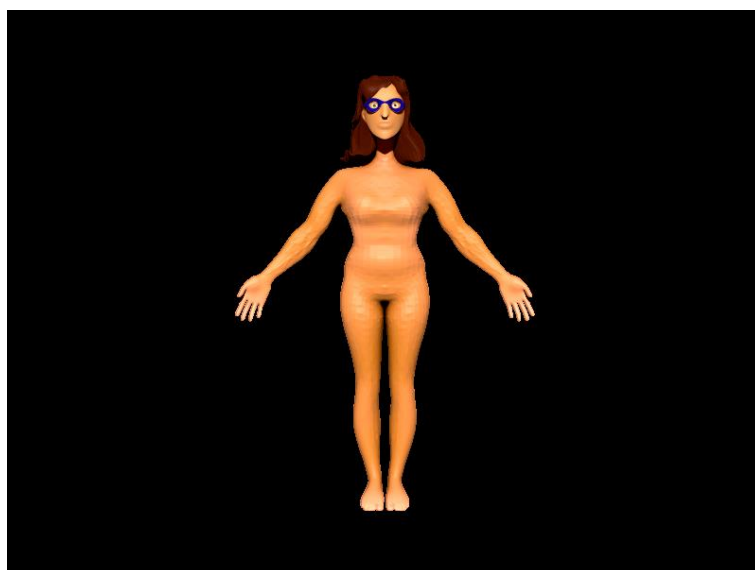


Fig 14 Páez J. (2016) [Ilustración 3D]

En esta etapa, paralelamente avancé con la escritura del plan de tesis y de la justificación del por qué realizar una animación 3D permitiría hablar sobre la transterritorialidad. Este proceso permitió corregir y aclarar algunas dificultades que les presenté en el planteamiento del problema y de los objetivos.

3.4 Los escenarios y el *story board*

En la cuarta parte solventé los últimos detalles del planteamiento del problema con respecto a las dos interrogantes propuestas; los objetivos generales y específicos, la justificación, en la que se explica el contexto de la obra. Mi cuestionamiento, el marco teórico, las citas y referencias bibliográficas y el formato de escritura académica.

Con respecto a la animación; avancé en el diseño y la creación de los escenarios 3D para el cortometraje. Me basé en mi entorno cotidiano, mi habitación, mi comedor, mi sala, el edificio donde habito. También usé los espacios donde paso durante más tiempo en el día, específicamente, la Avenida Rio Amazonas y la Avenida Patria; es decir, una parte de la ciudad de Quito y su cotidianidad. Hice hincapié en el tráfico automotriz, en la cantidad de personas que se mueven por distintos sectores en horas pico. También creé un último escenario donde el personaje principal de la animación trabaja, este escenario se basó en los espacios de oficinas que he conocido, detallé la composición de los cubículos, el uso de computadoras en todos estos lugares, entre otros detalles que se pueden observar en las **Fig 15, Fig 16, Fig 17, Fig 18, Fig 19, Fig 20**.

Los escenarios y objetos 3D que se crearon para esta animación son una metáfora basada en referentes reales, diseñados y coloreados para que funcionen con la historia, basados en la aseveración de Wells y la memoria emocional. Algunos escenarios han sido un tanto caricaturizados igual que ciertos personajes que asumen el papel de transeúntes, esto permite que el enfoque permanezca en los personajes principales y secundarios de la historia, mirar **Fig 21**.

Todos tenemos una memoria emocional que se basa en los cinco sentidos: la vista, el oído, el olfato, el tacto y el gusto. Recordar las cosas hermosas o trágicas que pueden haberse visto, una pieza musical, un olor o un aroma intensos, el tacto de una cosa o una persona, o bien un saber exquisito pueden ser los desencadenantes de

una posible historia. Por lo tanto, es fundamental que el animador utilice los cinco sentidos en su trabajo, y que los proyecte de una forma muy específica y empática. (Wells, 2007, pp. 16)

En esta etapa también inicié el dibujo del *storyboard*, esta herramienta permite tener listas las escenas y también facilita el desarrollo adecuado del cortometraje, cuando pasé a la fase de animación, como se puede observar en la **Fig 22**.



Fig 15 Páez J. (2016). [Ilustración 3D]



Fig 16 Páez J. (2016). [Ilustración 3D]



Fig 17 Páez J. (2016) Imagen 11. [Ilustración 3D]

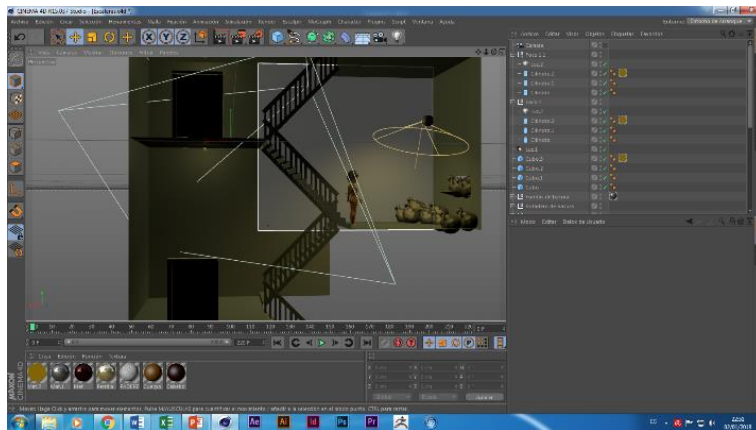


Fig 18 Páez J. (2016) [Ilustración 3D]



Fig 19 Páez J. (2016) [Ilustración 3D]



Fig 20 Páez J. (2016). [Ilustración 3D]



Fig 21 Páez J. (2016) [Ilustración 3D]

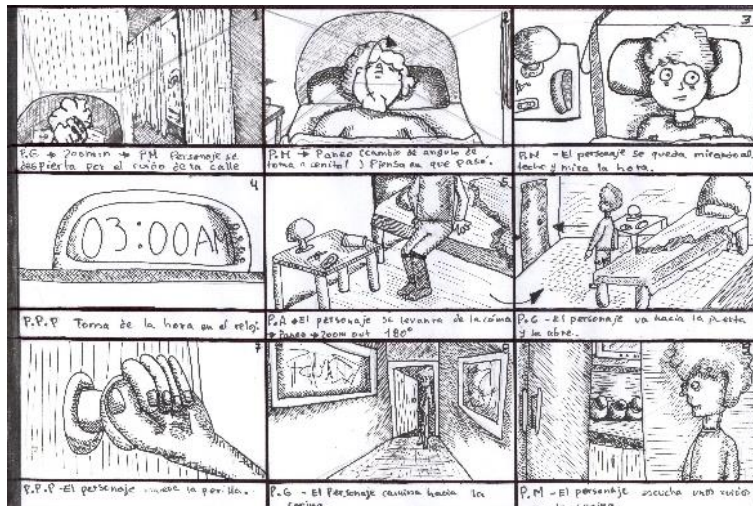


Fig 22 Páez J. (2016) [Dibujo]

3.5 El vestuario

La quinta etapa de la creación fue el modelado de la ropa, y la colorización de los personajes. Para realizar esta etapa, revisé varios tutoriales en los que pude aprender como diseñar ropa en 3D y cómo hacer para que el personaje vistiera estas prendas. También tuve que revisar tutoriales en los que se detallaba cómo hacer que la ropa responda a los movimientos del personaje, mirar **Fig 23** y **Fig 24**. En esta parte del proceso también animé a los personajes en la historia. Para eso investigué cómo crear los huesos de los personajes; éstos son la estructura que le permiten moverse de una manera natural. Este proceso se realizó observando como los huesos reales están ubicados, tomé mis propios movimientos como referente. Este proceso se realizó en el programa cinema 4D, se puede observar en la **Fig 25**.

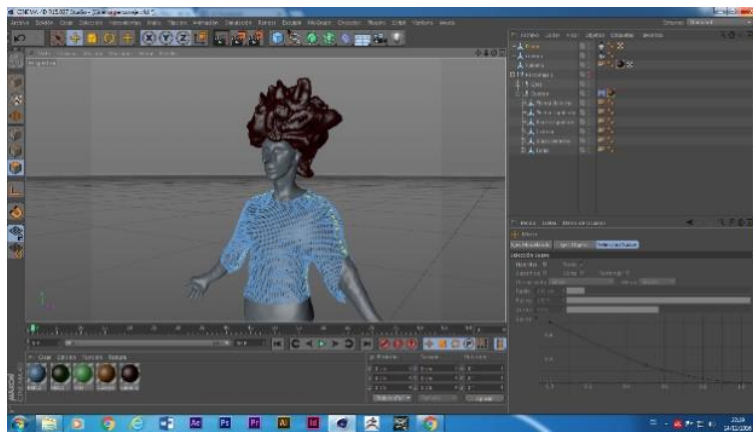


Fig 23 Páez J. (2017). [Ilustración 3D]



Fig 24 Páez J. (2017). [Ilustración 3D]



Fig 25 Páez J. (2017). [Ilustración 3D]

3.6 La animación

En la sexta parte me ocupé de realizar las correcciones de la animación, los movimientos de cámara, la animación de objetos y la animación de los personajes, conjuntamente con mi director de tesis, quien me daba comentarios sobre cómo mejorar las escenas. También revisé detalles del modelado 3D de los espacios, el color, la luz entre otros, mirar **Fig 26**.



Fig 26 Páez J. (2017) [Ilustración 3D]

3.7 La edición y la postproducción

La última parte de la realización de la obra me ocupé de la sonorización. Este proceso tomó aproximadamente, un mes de trabajo; tomé en cuenta los inconvenientes que surgieron al editar el sonido ambiental y la banda sonora. Para esta etapa de la

creación artística, observé detenidamente cómo es el ambiente sonoro en mi hogar y los sonidos que realizaba al hacer cosas en mi cotidianidad.

De esta manera comencé a hacer pruebas en *Adobe Premiere*, acomodando los sonidos a lo que ocurría en la animación, agregué sonidos captados con mi celular y una grabadora proporcionada por mi director de tesis. Una vez listo los sonidos ambientales, con mi guitarra acústica cree la música de fondo para que el cortometraje adquiriera un ritmo en su temporalidad, comenzando con una melodía lenta que aceleraba mientras pasaba el tiempo. El resultado de este proceso fue una versión pre final del cortometraje. Tomé la decisión de dejar sin voz de narrador al cortometraje, para que así el espectador pueda comprender libremente lo que traté de decir en la animación.

Más tarde, realicé la postproducción de la animación. En esta fase agregué algunos efectos visuales en el programa *Adobe After Effects*, como el desenfoco en las tomas, pruebas de blanco y negro que al final las descarté, corrección del color, se puede observar en la **Fig 26**. Finalmente, con la aprobación de mi director de tesis el cortometraje se exportó en formato video.

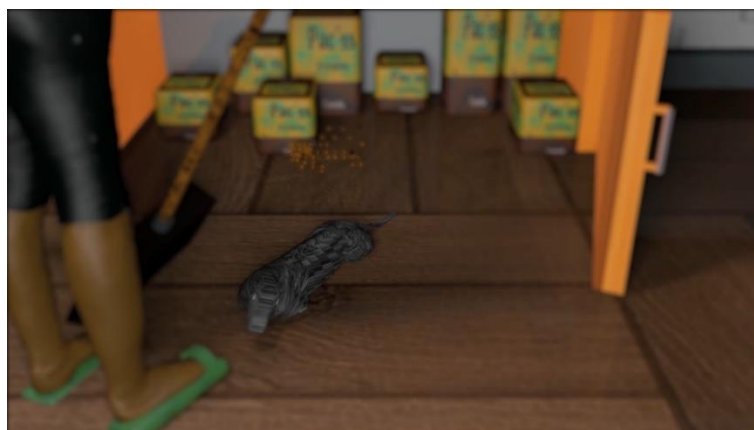


Fig 27 Páez J. (2017) [Ilustración 3D]

3.8 Exposición de la obra artística

La organización expositiva de la obra artística paso por diferentes etapas, primero la concebí como una muestra en una sala del centro cultural de la PUCE, luego traté de adaptarla en espacios como galerías, pero al final se decidí hacer un lanzamiento en un auditorio como una proyección cinematográfica, debido a que en el

transcurso de creación de la obra se tomaron como referencia distintas películas animadas.

Durante el proceso publicitario del lanzamiento del cortometraje animado llamado “Un día en la vida de Fausto”, procedí a crear el evento en Facebook e imprimir afiches que se puede observar en la **Fig. 27** y algunas invitaciones para ciertas personas como los lectores de la tesis.

Los afiches los coloqué en puntos estratégicos de la PUCE y en el cine restaurante Ocho y medio.

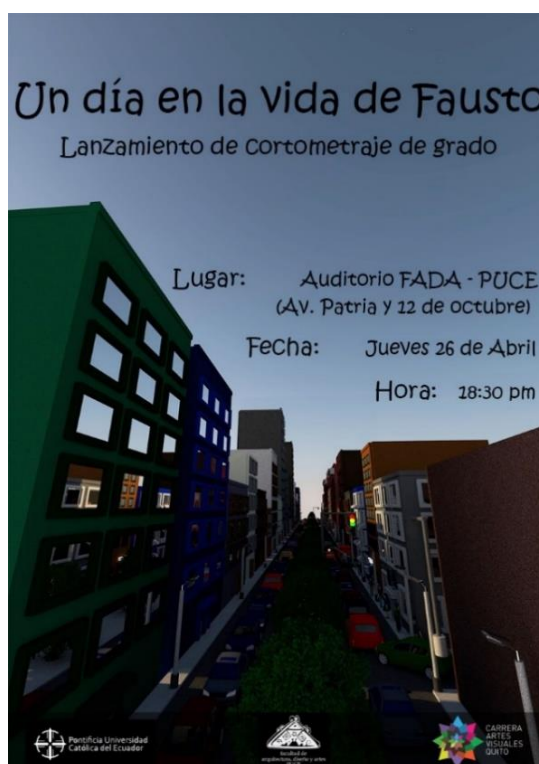


Fig. 28 Páez J. (2017) [Ilustración 3D]

Al evento asistieron alrededor de unas treinta personas, después de la proyección de la animación dí una charla acerca de mi proceso creativo durante la realización del cortometraje, como se puede observar en la **Fig. 29** y **Fig. 30**. Al final respondí preguntas del público y entregué copias del texto escrito en el que me basé como guion del cortometraje.



Fig. 29 Páez J. (2017) [Ilustración 3D]



Fig. 30 Páez J. (2017) [Ilustración 3D]

En la charla abordé las etapas por las que transitó el cortometraje, comenzando desde la idea donde se trabaja el tema de transterritorialidad y otredad, la creación de los personajes, la creación del *story board*, la creación de los escenarios y por último la animación del cortometraje.

Conclusiones

En esta investigación abordé varios temas como la otredad, siendo la transterritorialidad el más importante, para tratar de llegar a una conclusión y tratar de responder a las preguntas que generé en el planteamiento del problema. ¿Cómo se desarrolla la cotidianidad del sujeto migrante, experimentando cambios al comenzar a habitar en otra ciudad?, esta pregunta la respondo en el marco teórico conjuntamente con citas de autores de varios campos, básicamente el sujeto migrante transterritorial pasando por varias experiencias personales y después de mucho tiempo llega a adaptarse, no del todo, pero lo suficiente como para vivir tranquilamente en su nuevo entorno, convirtiéndose en otro con respecto a su lugar de origen, y ¿Cómo desde mi condición de artista migrante, por medio del arte y la animación puedo reflexionar sobre la cotidianidad y el funcionamiento de la sociedad en ámbitos territoriales distintos?.

Por medio de la obra artística creé una metáfora de mi posicionamiento transterritorial, usando a un personaje ficticio llamado Fausto que no lograba encajar en su entorno cotidiano, ya sea el lugar donde habita, la ciudad donde vive y su trabajo, sus miedos representados en forma de ratas que lo acosaban, llevándolo a la muerte, al final despierta dándose cuenta que todo fue su imaginación y que estaba acostumbrándose a su diario vivir en la metrópoli.

Otra de las conclusiones que llegué, es que al atravesar por un cambio como lo es vivir en un lugar nuevo y desconocido, con diferencias culturales y cotidianas causa en el individuo cierto malestar, dependiendo si es una migración interna o dentro del país, o una migración internacional.

Para mí el conflicto real de esta investigación también fue el madurar como profesional, tomando caminos diferentes de los que me he enfocado en mi pueblo natal, el estudiar artes visuales y animación como una forma de vida, trabajo y conocimiento; afrontando decisiones como el permanecer en la capital para así seguir aprendiendo mucho más sobre las técnicas de la animación.

El cambio ha sido una parte vital en la evolución del ser humano, las memorias de la niñez y juventud hacen que el individuo desarrolle su personalidad, siendo pilares que influyen en el camino que tomará cualquier persona. El lugar donde un sujeto habita tal vez no sea perfecto pero el individuo termina adaptándose de cierta manera, pues al

compartir con personas, lugares de la ciudad y vivir en este entorno distinto conforme avanza el tiempo se vuelve su hogar.

Uno de los motivantes para la realización de mi investigación es la crítica a mi conflicto interno, a mí mismo, al atravesar por un cambio tanto en mi personalidad como en mi forma de pensar, y como una parte de mi ser se resiste a cambiar, pero otra parte quiere cambiar para así seguir creciendo como persona. Al final me di cuenta de que me estoy adaptando a la ciudad de Quito, y volviéndome otro con respecto a la ciudad del Puyo, pero siempre manteniendo este apego hacia la selva amazónica y la naturaleza.

Bibliografía

-Boivin M, Rosato A, Arribas V, (1998) *Constructores de otredad*, Universidad de Buenos Aires, Argentina

-Criollo F. (2017) *Ecuador puso su marca en "Condorito"*. [Artículo web]. Recuperado el 17 de octubre del 2017 en: <http://www.elcomercio.com/tendencias/ecuador-marca-condorito-cine-comic.html>

-Castro K, Sánchez J, (1999), *Dibujos animados y animación*, CIESPAL, Editorial Quipus, Ecuador

-Fernandez M, Lopez E, (s.f) *La estructura narrativa: Causa – efecto de los acontecimientos*, [Artículo en la web] Recuperado el 27 de febrero del 2018 en: <http://www.centrocp.com/la-estructura-narrativa-causa-efecto-de-los-acontecimientos/>

-Gámez Fuentes (2006) *Guía para ver y analizar Shrek, Nau Llibres y Octaedro*, Valencia.

-Gómez Peña G. (1999) *Dioramas vivientes y agonizantes. El performance como una estrategia de "antropología inversa"* [Artículo en la web] en: <http://hemisphericinstitute.org/hemi/es/modules/item/397-pocha-texts-dioramas?tmpl=component&print=1>

-Heartney E. (2008) *Arte & Hoy. Capítulo: Arte y representación, la ficción del realismo. pp. 122*. Phaidon Press Limited. China

-Incine, (2017) *10 datos importantes de la historia de la evolución de la animación en el cine*, recuperado el 27 de febrero del 2018 en: <http://www.incine.edu.ec/10-datos-importantes-de-la-evolucion-de-la-historia-de-la-animacion-en-el-cine/>

-Mayol H, (2000) *Multiculturalidad y diversidad cultural*, Revista La Trama de la comunicación, Santa Fe, Argentina.

-Morán L. (1997). *Cosmopolitismo, migración y comunidades transterritoriales*. México. México

-Pina M. Cabrera F. (2003) *Sociedad multicultural y ciudadanía: Hacia una sociedad y ciudadanía interculturales*. Revista de Educación. Universidad de Barcelona, España

-Rojas R. (2012) *La ideología como modernidad, posmodernidad y transterritorialidad en el discurso artístico*, [Artículo en la web] recuperado el 10 de noviembre del 2016 en: <http://criticaartediscursosrojasrocha.blogspot.com/2012/09/la-ideologia-como-modernidad.html>

- Selby A. (2013) *La animación: La trascendencia de la animación*, (pp. 7). Editorial: Art Blume, S.L. China

-Sosa E, (2009) *La otredad: una visión del pensamiento latinoamericano contemporáneo*, Universidad pedagógica experimental libertador, Venezuela

-Tamayo L. (2015) *Jóvenes ecuatorianos quieren revolucionar la animación 3D*. Ecuador Tv. (Artículo Web) Recuperado el 13 de octubre del 2017 en: <https://observatoriotic.mintel.gob.ec/jovenes-ecuatorianos-quieren-revolucionar-la-animacion/>

-Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación (El concepto. pp.14)*. Parramon Ediciones, S.A. España.

-Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación (El concepto. pp.16)*. Parramon Ediciones, S.A. España.

-Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación (La animación generada por ordenador. pp.125)*. Parramon Ediciones, S.A. España.

-Wells, P. (2007) *Fundamentos de la animación (La práctica del arte. pp.148)*. Parramon Ediciones, S.A. España.

Anexo

1. Historia de “Un día en la vida de Fausto”

Sonaba una alarma desde la calle, parecía que estaban asaltando el local comercial de en frente o tal vez lo estaba imaginando con mi mente todavía dormida, eran las tres de la madrugada de un martes, tenía que trabajar por la mañana así que no preste atención al ruido.

Me levanté a beber un vaso con agua para retomar mi sueño placentero antes de continuar con la cotidianidad de un día en la ciudad. Caminé hacia la cocina y escuché unos ruidos en mi despensa, muy despacio fui a revisar con la linterna de mi celular, alumbre en dirección del estrepitoso alboroto, abrí la alacena y me encontré con tres ratas gigantescas las cuales habían entrado por una ventana que mantenía abierta por si una fuga de gas ocurriera cuando me encontraba ausente; muy lentamente cogí la escoba para que estos animales no escaparan por algún punto ciego.

Comencé golpeando suavemente unas cajas donde creí que se escondían, ¡una de ellos salió de la oscuridad!, ¡le acorrale!, se dirigió hacia mis piernas para escapar y ¡le aplaste!, hasta que dejó de respirar; continué buscando a sus dos colegas restantes pero habían escapado por un hueco en la parte de atrás de la pared de madera, cansado y ya las cuatro de la mañana, empecé a limpiar el desorden y recoger los restos de la rata que logré atrapar y cobrarle su excursión hacia mi preciada comida que estaba guardada, para que yo la pudiera consumirla a gusto y tranquilamente. Me encaminé a recobrar mi descanso para tener fuerzas y ánimos en el día venidero.

Me recosté y me cubrí totalmente con las sabanas, rápidamente caí en un sueño profundo el cual no duraría mucho.

Desperté cuarto para las seis de la mañana, tenía que alistarme para conducir al trabajo y comenzar con la tortura de ocho horas diarias en mi ridículo cubículo que a nadie le gustaba. Me preparé el desayuno que básicamente consistía en un pan con queso simple y sin mucho sabor, un vaso con agua y la soledad de la comida más importante del día. Me lavé los dientes como a diario, aunque muy interiormente consideraba algo absurdo y un desperdicio de agua, me puse mi traje con la típica corbata purpura que la empresa me exigía que use, para mantener una equidad y regular de cierta forma nuestro vestuario. Ya estando listo me aseguré de cerrar bien la puerta principal con las tres cerraduras que tenía puestas.

Mientras bajaba al subsuelo para dirigirme hacia mi auto, me encontré con los desperdicios de la basura que se acumulaba en el ducto, ya que nadie hacía caso a las reglas que disponía la administración de usar fundas pequeñas y categorizarlas en colores, según sea el residuo. Al final todo se había convertido en un desastre. Ahora entiendo la razón de mi mala noche y la avidez de esa plaga que se atrevió a incursionar a nuevas zonas del edificio.

Proseguí, ya en mi automóvil, saliendo del garaje me encontré un embotellamiento en la avenida principal que seguramente me retrasaría en mi camino. Bocinas de varios carros sonando, semáforos, gritos de insultos hacia los otros

conductores y los policías que no podían hacer circular el tránsito de una manera adecuada. Todo esto debido a que algún conductor borracho o algún peatón desprevenido ocasionó un atropello, el conductor había escapado, dejando a la víctima tirada en la calle y el 911 no llegaba a tiempo, ocasionando todo el caos que la pagamos los que nos encontrábamos a unas cuadras esperando para poder llegar al trabajo.

Ya resuelta la situación logré llegar a mi trabajo en la empresa "Contables Res", un establecimiento que se encargaba de la contabilidad de negocios comerciales de comida rápida; había tenido una buena racha y estaba creciendo hasta que algún inútil de la directiva la jodió, enviando erróneamente los resultados incorrectos de ingresos anuales, para remediar esto los altos mandos decidieron deshacerse de algunos empleados mal humorados o que rompían las leyes establecidas, ya que se necesitaba ahorrar algunos salarios para compensar la pérdida de ingresos.

Cuando entré en la oficina mi superior apareció y me avisó que este sería mi último día, ya que yo no era un empleado sobresaliente, que no tenía iniciativa acerca de cómo realizar un trabajo palpable que sea un beneficio para el grupo. Me dirigí hacia mi cubículo y comencé a analizar que me diferenciaba de los demás compañeros, podía observarlos a todos como a Pete Chávez, que siempre pasaba con sus botanas de papas fritas, ensuciando todo su escritorio y su teclado se encontraba pegajosos de lo que se chupaba los dedos, saboreando lo antes comido; siempre con su sonrisa inocente y boba, por poder estar todo el día en la computadora entrando en su red social donde se creía el más popular y guapo.

Podía ver a Matilde una señora de un gusto peculiar en su forma de actuar, siempre con sus uñas largas y sobre pintadas de color rojo oscuro con unos peinados extraños que cada vez parecían algo que ella improvisa dormida, en vez de que sea algo creativo, o solo era para llamar la atención, ya que su matrimonio no iba bien o algo así chismeaban los de la oficina; tenía un tic el cual me parecía raro y era que parpadeaba muy rápido cada cierto tiempo solo con su ojo izquierdo.

Lo que siempre he recordado de ella es que en su escritorio tiene varias fotos de su gato "coste", un animal regordete y de muy mal carácter según la imagen me lo describía. Matilde se encontraba la mayor parte del tiempo respondiendo a mensajes de texto dirigidos a alguien importante para ella por la atención que prestaba, arrugando la frente ya que su visión no era buena y forzaba sus ojos para leer las letras tan pequeñas que aparecían en su celular.

Básicamente todos los demás eran parecidos, todos con sus computadoras y su mundo virtual pretendiendo ser interesantes y pretendiendo que trabajaban, siempre con sus estilos extravagantes al actuar y con sus vicios de diferentes ídoles. No puedo comprender en que me diferenciaba de ellos o según mi jefe que no me hacía apto para este trabajo, mi cubículo siempre estaba ordenado, no desperdiciaba mi tiempo en un chat con alguien a quien no conocía o nunca conoceré, siempre llegaba a tiempo de hecho esta fue la primera vez que me atrasé en dos años de estar aquí.

Me decidí a cambiar para poder adaptarme a una sociedad que solo te pide que nuevas la cabeza afirmativamente sin preguntarte el porqué de las cosas. Me levanté de mi asiento, recogí todas mis cosas y caminé hacia el elevador para irme y no volver, no

me despedí de nadie ya que nadie lo merecía. Al cruzar la puerta de salida del edificio vi un carrito de empanadas y me compré una para calmar mis ansias y tratar de refrescarme de todo lo ocurrido, me subí a mi auto y conduje sin ninguna dirección, sin nada en mente, sin nadie, solo conduje.

Al llegar a la autopista aceleré lo más que pude, me deje llevar por el momento, me deje llevar por mis ansias de ser diferente y a la vez igual a todos los demás. Llevaba casi 180 km/h, frente a mí pasaron varias ratas y por evitarlas perdí el control del automóvil, cuando escuché un estruendoso ruido en mi llanta derecha de la parte de atrás, fueron unos segundos, el carro se volcó casi llegando a un puente, el airbag estalló.

Negro, oscuridad, no hay nada, ¿dónde me encuentro?, lo último que recuerdo es a esa bolsa de aire acercándose a mi rostro. Veo un final con luz, me dirijo hacia allá, al cruzarlo despierto a las cinco de la mañana, acostado con mi ropa de dormir, ¿Qué ha ocurrido?, ¿acaso regresé en el tiempo? En mi celular dice la fecha y hora de hoy de mañana, pero no es hoy de mañana, es este momento.

Fui a la cocina y todo estaba igual, fue tal vez una pesadilla, llamé a Pete Chávez para preguntarle acerca de lo que pasó ahora en el trabajo y me respondió que lo deje dormir, que no ha pasado nada de eso, que tal vez me haya drogado con algo o que estoy loco. Todo fue un sueño, nada fue real, o yo no soy real y soy un sueño de mi sueño.