

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

El Arroyo

Débora Monserrat Vásquez Paredes

Animación Digital

Trabajo de integración curricular presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciada en Animación Digital

Quito, 18 de mayo de 2022

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
USFQ**

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

**HOJA DE CALIFICACIÓN
DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA**

El Arroyo

Débora Monserrat Vásquez Paredes

Nombre del profesor, Título académico

Karla Chiriboga Cevallos, M.A.

Quito, 18 de mayo de 2022

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: Vásquez Paredes Débora Monserrat

Código: 00200955

Cédula de identidad: 1750822791

Lugar y fecha: Quito, 18 de mayo de 2022

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

RESUMEN

En este libro se presenta todo el proceso creativo y las etapas de producción detrás del poema animado en 2D *El Arroyo*, escrito por la poetisa uruguaya Delmira Agustini. Un poema sobre la melancolía y nostalgia, que cuenta con elementos simbólicos y característicos de la obra de Delmira.

Palabras clave: poema animado, animación 2D, Delmira Agustini, modernismo, vanguardismo, morph animation

ABSTRACT

This book presents the creative process and production stages behind the 2D animated poem *El Arroyo*, written by the Uruguayan poet Delmira Agustini. A poem about melancholy and nostalgia, which includes symbolic and characteristic elements of Delmira's work.

Keywords: animated poem, 2D animation, Delmira Agustini, modernism, avant-garde, morph animation

TABLA DE CONTENIDO

Introducción.....	9
Ficha técnica	10
Pre-producción.....	11
Idea inicial	12
Referencias gráficas.....	13
Referencias conceptuales.....	14
Diseño de personaje.....	15
Thumbnails	16
Storyboard	19
Animatic	20
Producción	21
Animación	22
Color	25
Render.....	27
Dificultades de producción.....	30
Post-producción	31
Composición.....	32
Diseño sonoro	33
Iluminación.....	35
Dificultades de post-producción.....	37
Conclusiones.....	38
Referencias bibliográficas	39
Anexo A: Poster.....	40
Anexo B: Storyboard	41
Anexo C: Poema.....	44

TABLA DE FIGURAS

Figura 1. Imigrantes Road - Ghosttundra	13
Figura 2. Stella Rosalie Rosen	13
Figura 3. Can you change the radio?-Jeanette Fantone.....	13
Figura 4. Bloom Indigo - Jamie Wolfe	13
Figura 5. Retrato de Delmira Agustini por María Hesse.....	14
Figura 6. Primeros bocetos de personaje	15
Figura 7. Thumbnails #1	17
Figura 8. Thumbnails #2	18
Figura 9. Storyboard 01	19
Figura 10. Frame de animatic 1.....	20
Figura 11. Frame de animatic 2.....	20
Figura 12. Workspace de pencil test de escn 6, con referencia	22
Figura 13. Rough animation escn 8 con video de referencia	23
Figura 14. Rough animation escn 6 con video de referencia	23
Figura 15. Frame en rough animation.....	24
Figura 16. Frame en clean up	24
Figura 17. Escn 2 con primera versión de la paleta de colores	25
Figura 18. Escn 2 con versión corregida de la paleta de colores	25
Figura 19. Color escn 1	26
Figura 20. Color escn 4	26
Figura 21. Color escn 5	26
Figura 22. Escn 6 fondo green screen.....	27
Figura 23. Escn 4 fondo blue screen	27
Figura 24. Escn 3	28
Figura 25. Escn 3 render tonos azules	28
Figura 26. Escn 3 render tonos verdes	28
Figura 27. Escn 7 pencil test	29
Figura 28. Escn 7 clean up	29
Figura 29. Escn 7 color.....	29
Figura 30. Interfaz After Effects	32
Figura 31. Gabriela Riera grabando la voz	33
Figura 32. Interfaz Logic Pro X	34
Figura 33. Interfaz Ableton	34
Figura 34. Interfaz After Effects	35
Figura 35. Frame sin iluminación	36
Figura 36. Frame con iluminación	36
Figura 37. Frame sin iluminación	36
Figura 38. Frame con iluminación	36

INTRODUCCIÓN

Delmira Agustini, poetisa uruguaya, encantó al mundo de habla española con su poesía a principios del siglo XX, expresó la belleza por medio de la palabra. Su arte puede ser apreciada al escuchar sus versos, y que mejor manera que contribuir a su trascendencia que plasmándolos con imágenes ven movimiento.

El Arroyo es un soneto, y es uno de los más famosos de la poetisa latinoamericana. Además, reúne algunos de los rasgos más característicos de su obra. En este poema Delmira saca a relucir su lado melancólico.

Este poema animado al estilo de morph animation juega con transiciones y cambios entre formas, colores vibrantes y texturas que van acompañando a los versos y su evolución. Elementos como el llanto, la serpiente, el lirio, entre otros, que son recurrentes en la obra de Delmira, son los que sirven como guía para este escrito.

FICHA TÉCNICA

Tipo de producto: poema animado en 2D

Nombre: El Arroyo

Dirección de animación: Débora Vásquez

Autora del poema: Delmira Agustini

Diseño sonoro y musicalización: Oscar Mateo Gaibor (Sai Lena)

Voz narración: Gabriela Riera

Técnica: animación 2D

Duración: 2:10 minutos

Formato: MP4, 1920x1080

Fecha de Producción: 2022

Storyline: Un poema animado sobre la melancolía que cuenta con elementos simbólicos y característicos de la obra de Delmira.

PRE-PRODUCCIÓN

thumbnails, storyboard, animatic



IDEA INICIAL

Este proyecto nace del deseo de revivir la voz de una mujer que fue silenciada, repentina, víctima de violencia de género. Motivada por la historia de vida de la poetisa Delmira Agustini, escogí uno de sus más conocidos poemas, EL Arroyo. Esta obra recoge los rasgos más característicos de su trabajo, además contiene elementos y símbolos que son ideales para ser plasmados de forma visual.

Mi interés en la animación morph también fue una gran influencia para este proyecto. Un poema cuenta con una narrativa que se presta para jugar con transiciones y cambios de forma entre un elemento y otro. Con esto en mente nació este proyecto, un poema animado, que acompañado de un diseño sonoro adecuado llevaría a estos versos a ser apreciados de una manera distinta.

REFERENCIAS GRÁFICAS

La búsqueda de referencias es parte de la investigación. Este proyecto tiene influencia de artistas como Jamie Wolfe, Stella Rosen, Jeanette Fantone.

Las texturas, el trazo, color, iluminación, línea dinámica y efectos, son los elementos que ayudaron a consolidar el estilo que define esta animación.



Figura 1. Imigrantes Road - Ghosttundra



Figura 2. Stella Rosalie Rosen



Figura 3. Can you change the radio? - Jeanette Fantone



Figura 4. Bloom Indigo - Jamie Wolfe

REFERENCIAS CONCEPTUALES

Delmira Agustini fue una joven poetisa uruguaya que desafió a la época en la que le tocó vivir. Asesinada por quien fue su ex pareja, dejó a quienes seguían esperando más de su arte.

Una vez elegido el poema, y habiendo leído sobre la autora y su obra, se logró tener una idea más clara de sus escritos. Elementos como la serpiente, el llanto, el lirio, entre otros, son símbolos importantes en sus poemas y era necesario que estén representados en la animación.



Figura 5. Retrato de Delmira Agustini por María Hesse

DISEÑO DE PERSONAJE

Se decidió crear un personaje que aparecería en distintas ocasiones a lo largo de la animación. Al no ser el protagonista del proyecto, se lo contó como un elemento más y se consideró que no era necesario un diseño de personajes completo, es decir, que incluya expresiones, turn around, poses dinámicas, etc.

Se bocetó el personaje y luego se lo fue puliendo mientras se lo animaba.

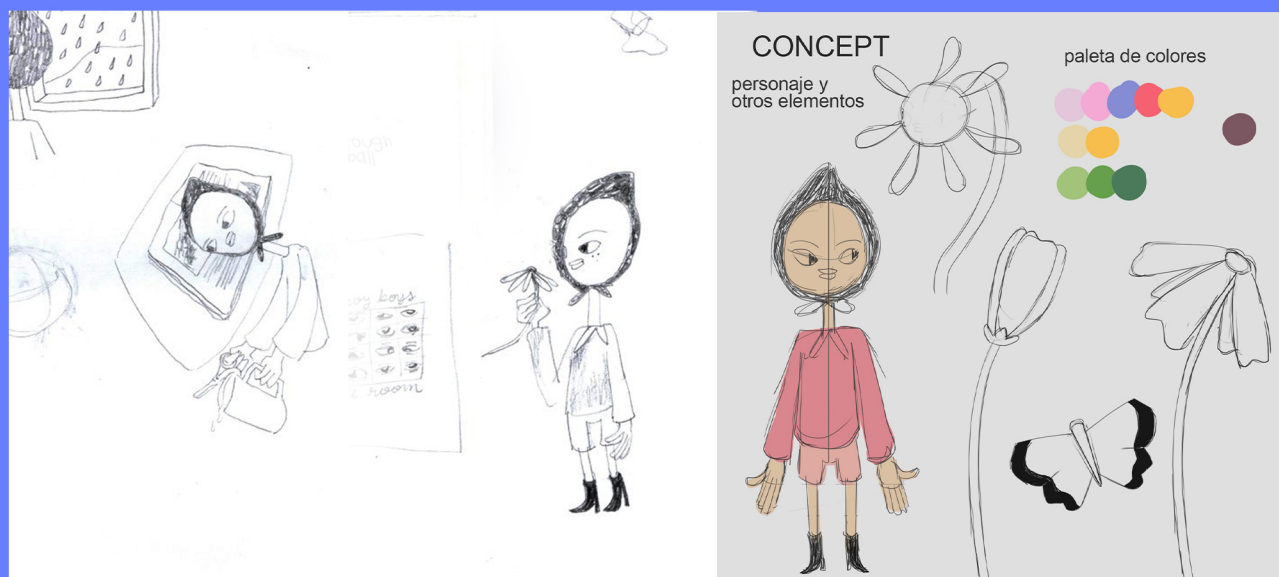


Figura 6. Primeros bocetos de personaje

THUMBNAILS

Con todo lo anterior en mente se realizaron los thumbnails, bocetos rápidos de las ideas que iban surgiendo con cada verso del poema. Este fue el primer paso para llegar a crear cada escena de la animación.

Durante este proceso hubo varios cambios y correcciones. Algunas ideas fueron corregidas, otras desechadas e intercambiadas por nuevas hasta llegar a una versión de thumbnails definitiva, que funcionaría como la estructura para seguir desarrollando este proyecto.



Figura 7. Thumbnails #1



Figura 8. Thumbnails #2

STORYBOARD

El storyboard es un guion gráfico, dibujos en secuencia que sirven como una guía para la estructura de la animación. Permite planificar movimientos de cámara, planos, y la composición de cada escena.

En este proceso se corrigen o mejoran algunas ideas que se bocetaron como thumbnails. A pesar de que no son necesarios dibujos con mucho detalle, las acciones de cada escena sí deben explicarse con claridad.

*Ver storyboard completo en los anexos

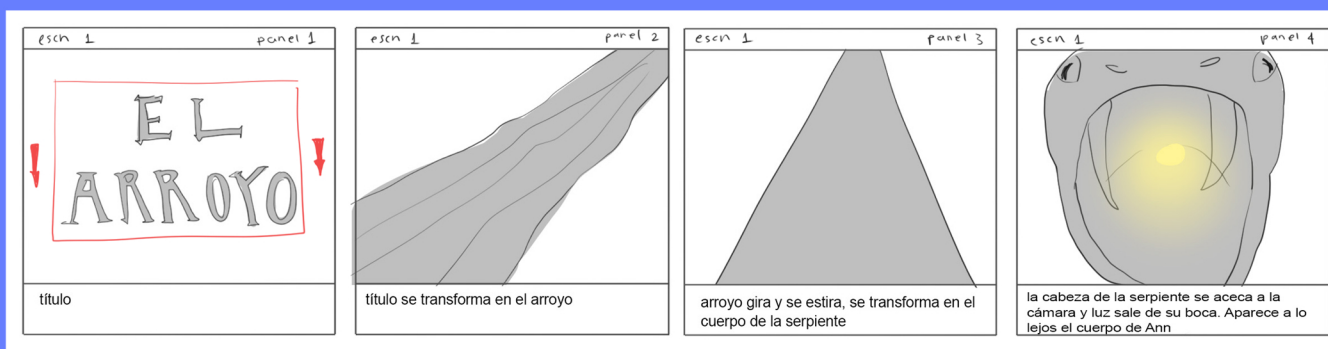


Figura 9. Storyboard 01

ANIMATIC

Una vez terminado el storyboard, se separó por capas cada elemento dibujado para darle movimiento y realizar el animatic. Este sirve como una previsualización de la animación final. Se incorporó una narración provisional y movimientos de cámara para tener los tiempos tentativos del producto final.

El animatic funcionará como la base para iniciar la etapa de producción. Para este momento la animación tenía una duración de 1 minuto y 40 segundos.



Figura 10. Frame de animatic 1

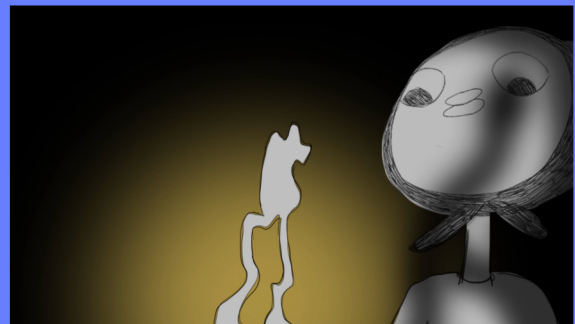


Figura 11. Frame de animatic 2

PRODUCCIÓN

rough animation, pencil test, clean up, color



ANIMACIÓN

La animación fue realizada en Photoshop. Se decidió utilizar este programa debido a su gran variedad de pinceles y versatilidad para trabajar con texturas. Además de hacer uso de la línea de tiempo que ofrece Photoshop, se instaló la extensión Anim Dessin 2 que hizo más cómodo el movimiento en la interfaz.

Esta etapa se dividió en cuatro pasos, rough animation, pencil test, clean up y color. Este proceso fue el que más tiempo duró dentro del cronograma. Tomó aproximadamente dos meses entre bocetar, animar y colorear las trece escenas del proyecto.

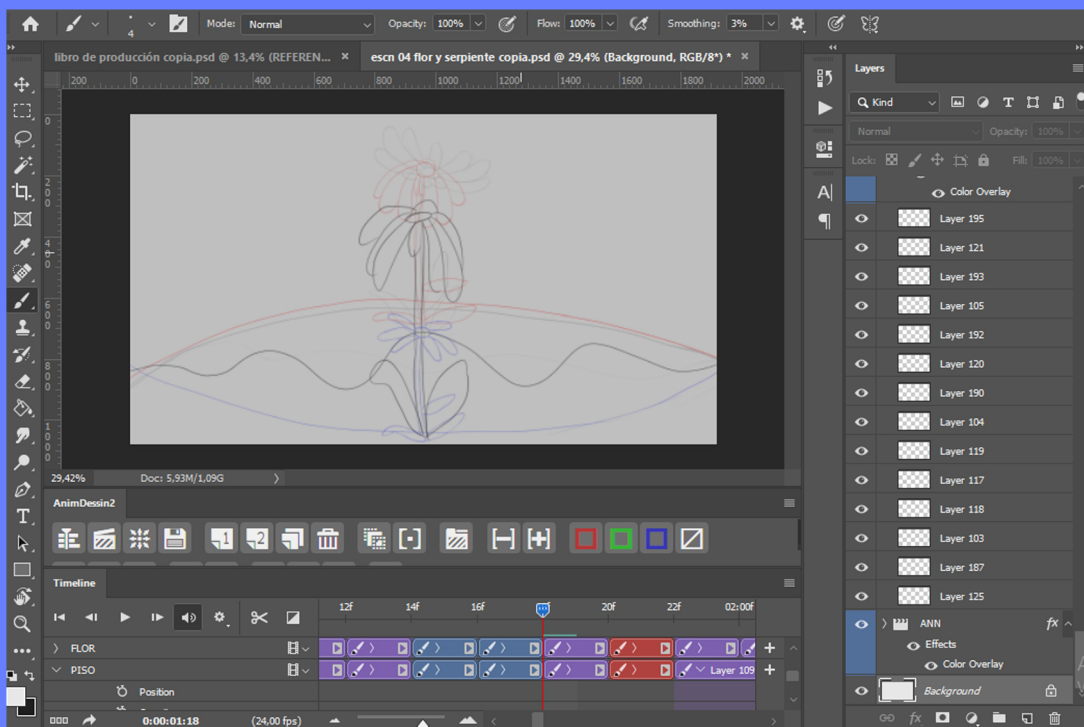


Figura 12. Workspace de pencil test de escn 6, con referencia

Las referencias fueron clave antes de empezar a animar. Se grabaron videos de referencia para algunas acciones y para otras, como el vuelo de la mariposa o el florecimiento del lirio, se buscaron referencias en internet.

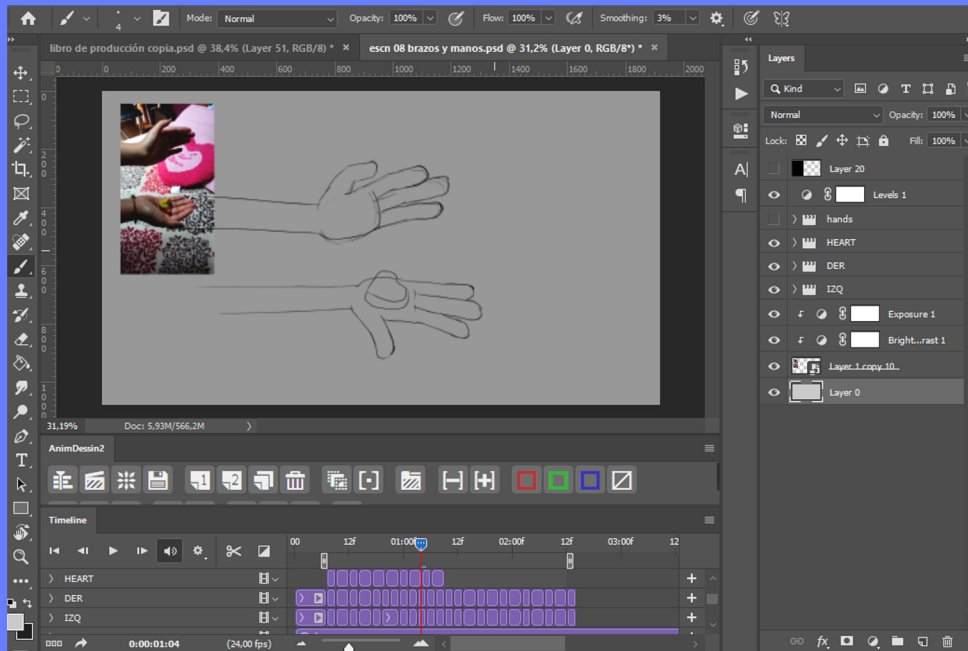


Figura 13. Rough animation escn 8 con video de referencia

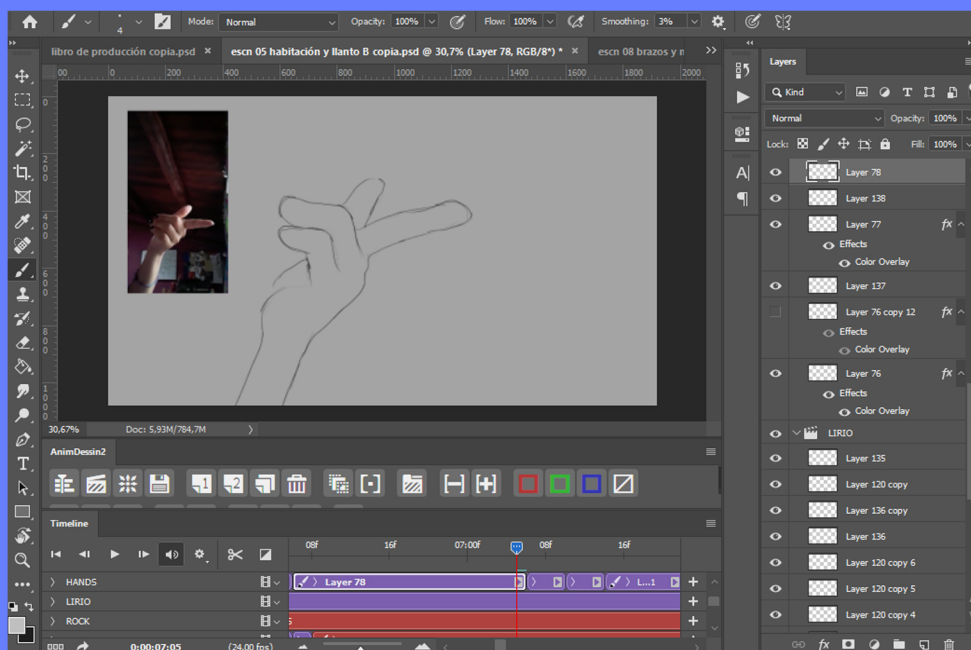


Figura 14. Rough animation escn 6 con video de referencia

La animación en rough fue el primer paso y el más breve de todos. Se animó la escena solamente con keys y breaks y de inmediato se realizó el pencil test.



Figura 15. Frame en rough animation

Ya con el pencil test de las 13 escenas, se empezó a limpiar la línea para tener como resultado la línea final. Este es un proceso largo, ya que se tiene que redibujar cada frame. Al realizar el clean up se aprovechó para corregir el timing de algunas escenas y el video aumentó su duración a casi dos minutos.

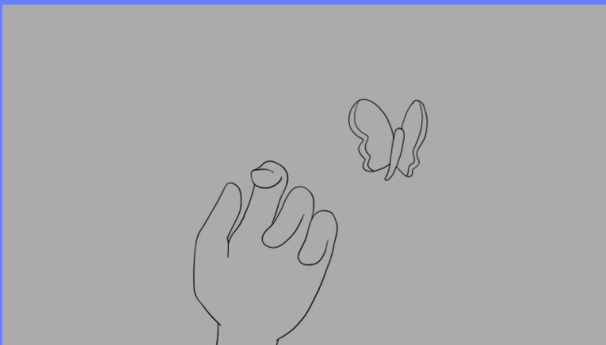


Figura 16. Frame en clean up

A la par de este proceso se realizó una intro y créditos animados.

COLOR

Esta parte del proceso fue la más larga de todas. A pesar de que en la etapa de pre-producción se creó una paleta de colores, el momento de aplicarla en ciertas escenas esta no funcionó como se esperaba. Se realizaron algunas pruebas con diferentes paletas hasta obtener la definitiva. Fue necesario repintar algunas escenas que ya estaban coloreadas con la paleta anterior, es por esta razón que el proceso duró más de lo esperado. Afortunadamente, se contaba con tiempo en el cronograma, por lo que estos cambios no representaron un retraso en el proceso de producción.



Figura 17. Escn 2 con primera versión de la paleta de colores

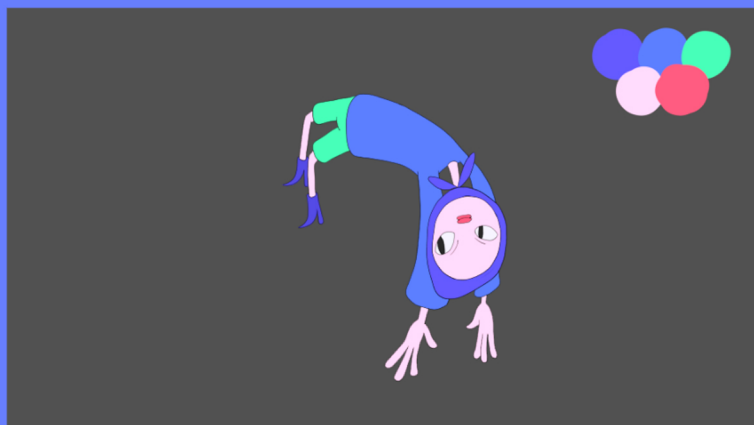


Figura 18. Escn 2 con versión corregida de la paleta de colores

Se usó un fondo gris para percibir de mejor manera los colores.

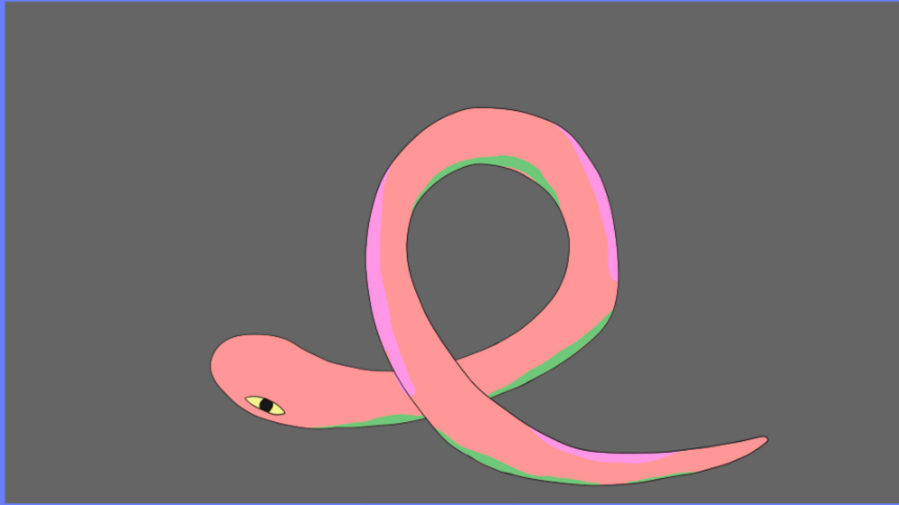


Figura 19. Color escn 1

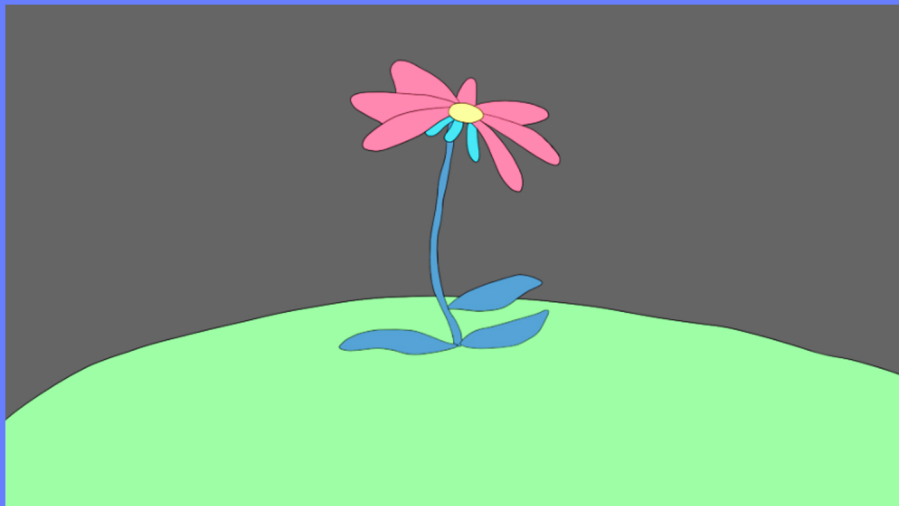


Figura 20. Color escn 4

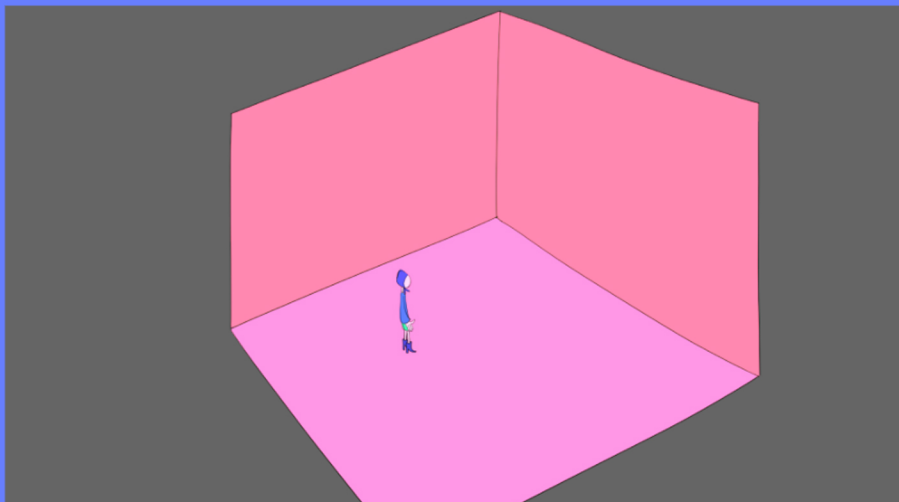


Figura 21. Color escn 5

RENDER

Una vez finalizado el proceso de color, se exportó desde Photoshop cada elemento de cada escena en una capa individual. Se hizo uso de un fondo de green screen, y en el caso de escenas que incluían tonos verdes, se usó un fondo de blue screen. De esta manera, los archivos se encontraban listos para ser trabajados en After Effects durante la etapa de post-producción.

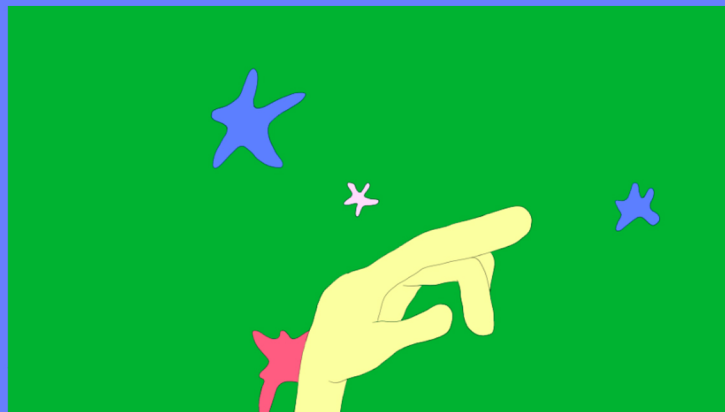


Figura 22. Escn 6 fondo green screen

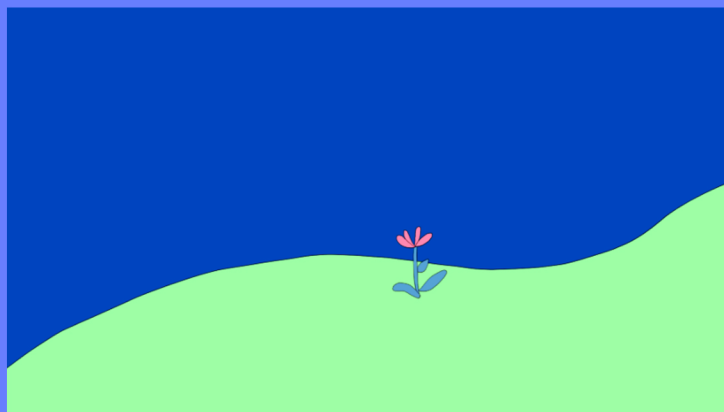


Figura 23. Escn 4 fondo blue screen

Para elementos que contaban con tonos verdes y azules a la vez, se hizo renders separados que luego serían unidos en After Effects. Como ejemplo se tiene las escenas en las que aparece el personaje, ya que su vestimenta tiene los colores morado, azul y verde.

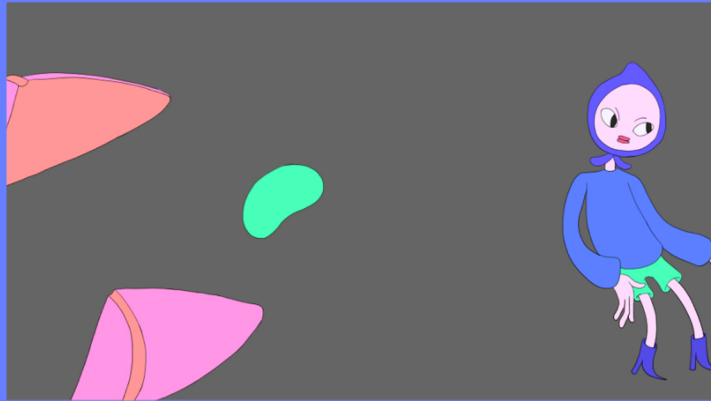


Figura 24. Escn 3



Figura 25. Escn 3 render tonos azules

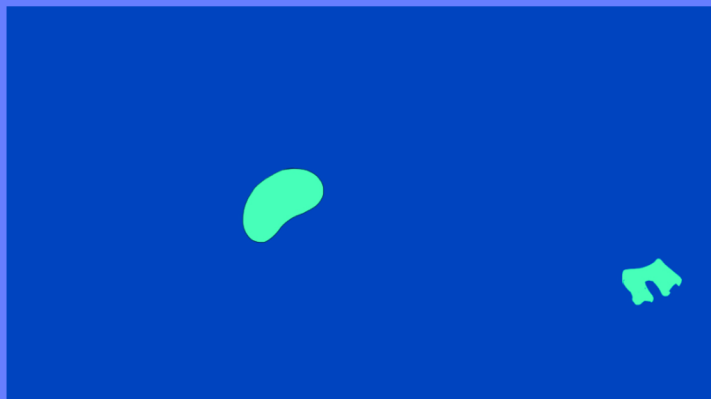


Figura 26. Escn 3 render tonos verdes

Aquí se puede ver una comparación de una frame en los diferentes pases mencionados anteriormente.

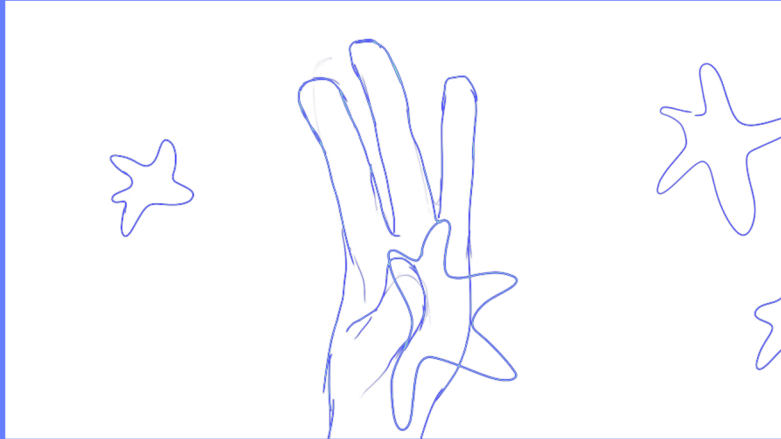


Figura 27. Escn 7 pencil test

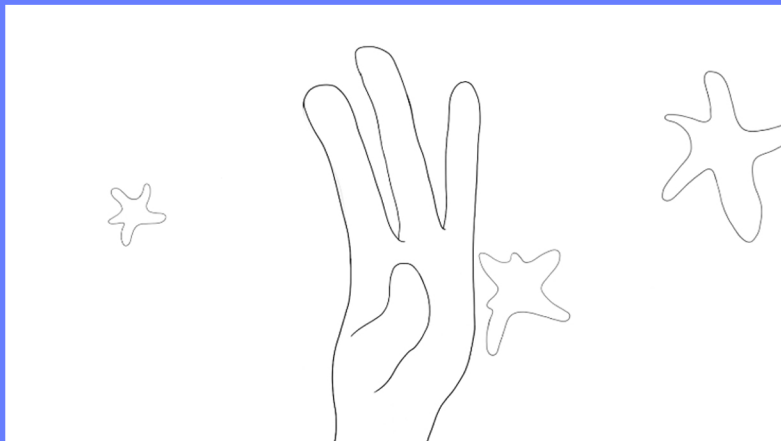


Figura 28. Escn 7 clean up

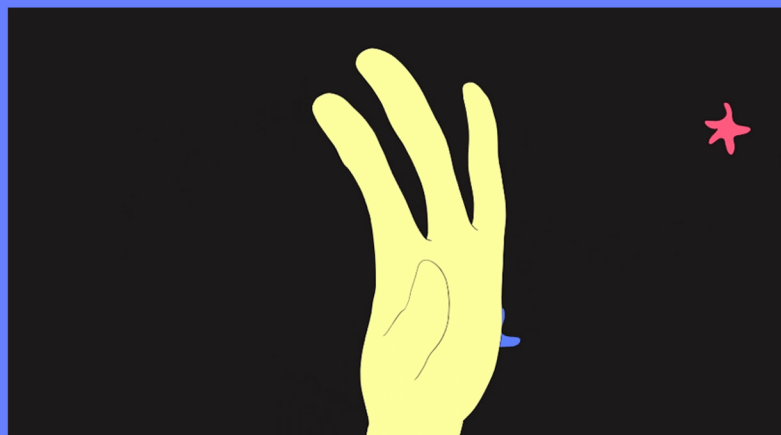


Figura 29. Escn 7 color

DIFICULTADES DE PRODUCCIÓN

La producción fue una etapa de aprendizaje, que requirió de organización para cumplir con los tiempos de producción. Al empezar esta etapa las entregas y revisiones se las realizaba a tiempo; sin embargo, conforme fue avanzando el proceso, los tiempos se volvieron un poco más apretados y el trabajo por cumplir más largo.

Unas cuentas escenas fueron ligeramente cambiadas de como se habían presentado en el animatic. Esto retrasó un poco el proceso, ya que estas escenas, 12 y 13, ya se encontraban en la etapa de pencil test cuando se decidió hacer los cambios. La intro también sufrió de algunos cambios, se animó y pintó la versión que fue propuesta en el animatic, pero esta no funcionaba así que se presentaron nuevas ideas y a la final una de ellas fue seleccionada.

El tiempo de duración de la animación se extendió, esto debido a correcciones en el timing. Al empezar esta etapa el proyecto tenía una duración de 1 minuto con 40 segundos y al finalizarla llegó a durar casi 2 minutos.

A pesar de estas pequeñas complicaciones, se logró completar el proceso de producción a tiempo.

POST-PRODUCCIÓN

composición, iluminación, diseño sonoro



COMPOSICIÓN

Todo el trabajo de post-producción se lo realizó en el programa de After Effects. Una vez importadas todas las escenas se empezó con el montaje, tomando como guía el audio provisional.

Este paso no tomó mucho tiempo, cada capa de cada escena fue integrada a la composición tal y como había sido exportada. Esto fue debido a que todos los movimientos de cámara que se plantearon en el storyboard fueron realizados en la etapa de producción, es decir, que fueron animados. Así que no se hizo uso de la capa de cámara 3D en After Effects.

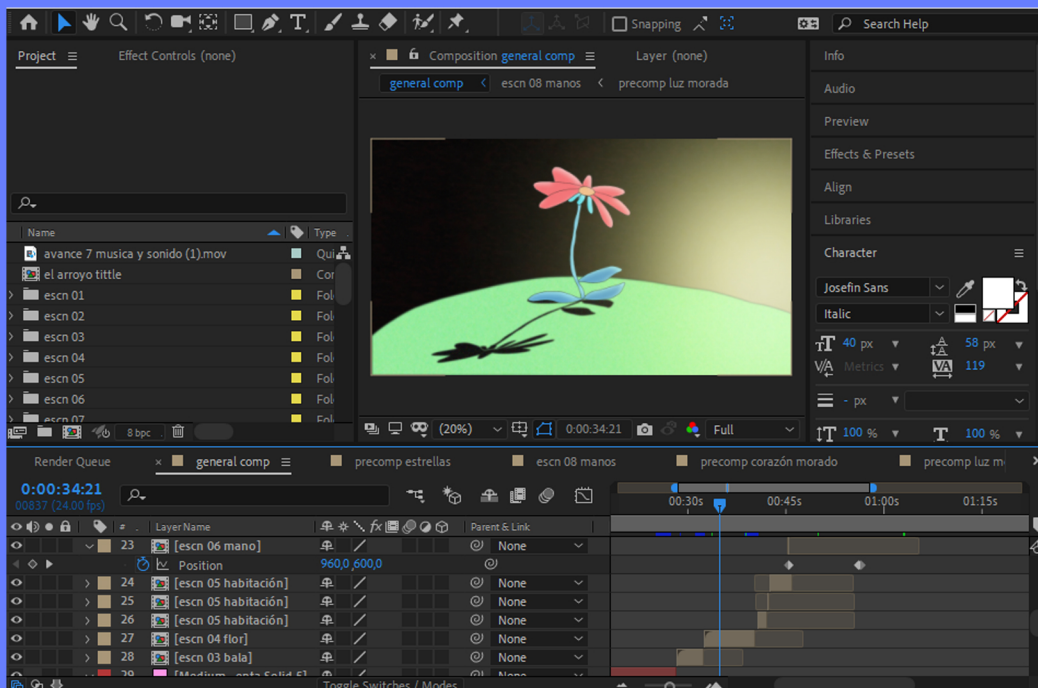


Figura 30. Interfaz After Effects

DISEÑO SONORO

Una vez finalizado el montaje se empezó con el diseño sonoro. Faltaban unas pocas semanas para el deadline dentro del cronograma, por lo que se decidió trabajar en el diseño sonoro a la par del proceso de iluminación. Fue una ventaja el ya contar con una versión de la composición final con los tiempos definitivos, ya que de esta manera no existiría problemas de desfase de tiempo de la música con las escenas.

Albatross Soup de Winnie Cheung es el corto que se tomó como referencia para este proceso. Su diseño sonoro se basa en un audio que va guiando a la animación, a la música y a los sonidos.

La musicalización y sonorización fueron realizados por Oscar Mateo Gaibor, productor musical. En un principio se presentaron dos propuestas, una con un tono más tierno y amigable, y otra con un tono onírico y más misterioso. Se decidió fusionar partes de ambas composiciones para tener como resultado una tercera opción, con la que se trabajó y desarrolló el proyecto.



Figura 31. Gabriela Riera grabando la voz

Se usaron dos programas, Logic Pro X para grabar sonidos con un midi y la voz, ahí ocurrió todo el proceso creativo y de grabación. Después, estos audios fueron importados en Ableton en donde se realizó la post-producción del sonido que incluye la mezcla y masterización.

También se añadieron sonidos en escenas importantes de la animación, esto ayudó a guiar el mood y junto con la narración del poema, realizada por Gabriela Riera, resultó en un diseño sonoro acorde a lo que se tenía en mente y a lo que se deseaba transmitir al interpretar este poema.

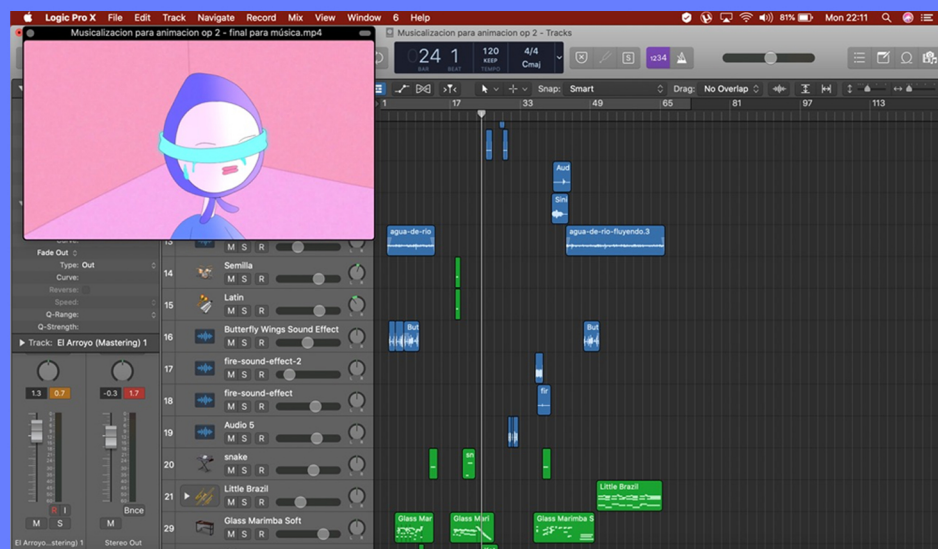


Figura 32. Interfaz Logic Pro X



Figura 33. Interfaz Ableton

ILUMINACIÓN

La iluminación ambiental fue realizada con el uso de máscaras y capas de ajuste. Para iluminar elementos, es decir, crear el reflejo de la luz en ellos, se usó un layer style llamado inner shadow. También se incluyeron efectos como grain, noise, glow, gaussian blur, entre otros. Para el fondo se eligió un loop de textura de papel y con la ayuda de blending modes se logró tener un merge con el fondo color negro y destellos de luz roja/marrón de vez en cuando, un acabado lleno de textura y muy dinámico.

Este procedo sin duda fue como la cereza del pastel para este proyecto. Le dio un aspecto más interesante.

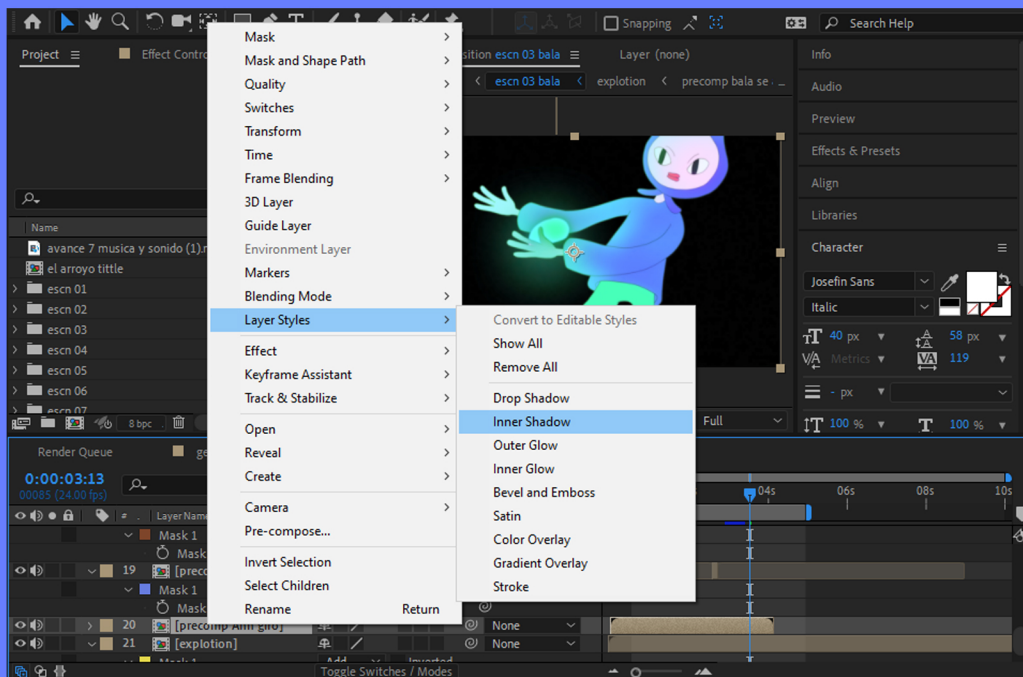


Figura 34. Interfaz After Effects

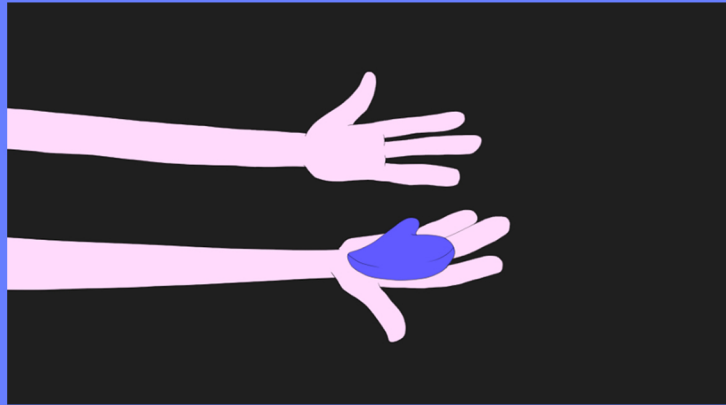


Figura 35. Frame sin iluminación

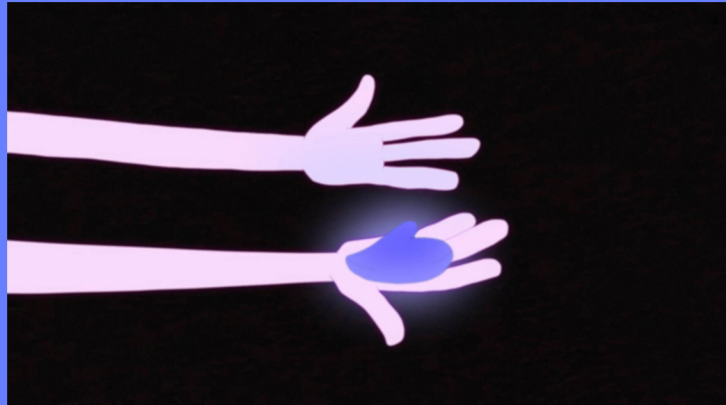


Figura 36. Frame con iluminación



Figura 37. Frame sin iluminación



Figura 38. Frame con iluminación

DIFICULTADES DE POST-PRODUCCIÓN

El archivo de After Effects llegó a ser algo pesado, esto dificultaba la visualización del proyecto y añadió tiempo a este proceso. Además, al no poder apreciar la animación de corrido, en un inicio se pasaron por alto cosas como que el efecto de grain y noise eran muy fuertes e invasivos dentro de la composición, o que en algunas escenas el efecto de gaussian blur tenía valores muy altos. Ya teniendo una mejor visualización en el render, se notó este problema y fue corregido.

Sin duda el proceso de iluminación fue de mucho aprendizaje. El trabajar con capas en canales alfa fue algo nuevo que no se había hecho antes, esto ayudó a aplicar los efectos de una capa de ajuste, a una capa individual, sin afectar al resto de los elementos.

Más allá de lo mencionado anteriormente, la etapa de post-producción no tuvo más complicaciones.

CONCLUSIONES

Realizar este proyecto fue un completo aprendizaje acerca de todas las etapas de producción de una animación. Se entendió de manera clara todo el proceso que involucra realizar un producto animado, desde el surgimiento de la idea en pre-producción hasta los últimos detalles en la post-producción. También se aprendió la importancia de cumplir con los tiempos establecidos dentro de un cronograma.

De igual manera se exploró más a fondo programas como Adobe Photoshop y Adobe After Effects, se conoció más de sus herramientas y funciones. Esto fue fundamental para el desarrollo de este proyecto.

Es gratificante saber que con esta animación estoy aportando un granito de arena a la trascendencia de la poetisa Delmira Agustini, y puedo dar a conocer un poco más sobre su vida e historia.

Este proyecto sin duda es el primer paso de muchos más que vendrán en el futuro. Es un punto de referencia que me servirá para que dentro de unos años pueda saber en dónde comencé y hasta dónde puedo llegar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Martí, U. (2018). *Veinte Poemas Imprescindibles de la Literatura Femenina*. Ayuntamiento de Villanueva de la Cañada. https://www.ayto-villacanada.es/sites/default/files/files/cuadernos20_veinte_poemas_imprescindibles_literatura_femenina.pdf

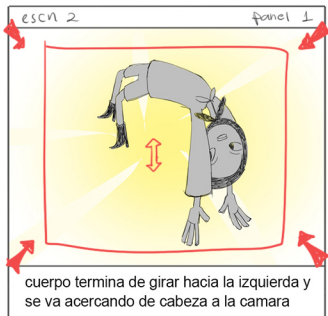
Martínez, C. *Delmira Agustini: poesía completa*. [https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Poesia%20completa%20\(1\).pdf](https://web.seducoahuila.gob.mx/biblioweb/upload/Poesia%20completa%20(1).pdf)

Cheung, W. (Director). (2019). *Albatross Soup*.

EL ARROYO

animado por Débora Vásquez
un poema de Delmira Agustini





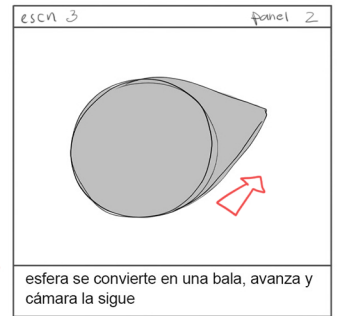
cuerpo termina de girar hacia la izquierda y se va acercando de cabeza a la cámara



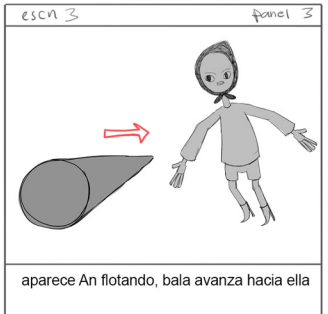
luz baja intensidad y Ana aparece flotando colgada, empieza a girar levemente a la izq



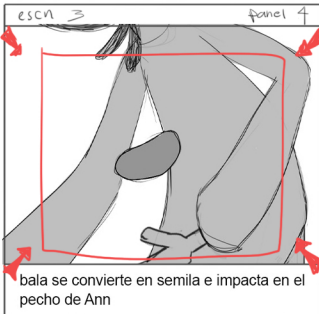
forma de Ana se convierte en un a esfera



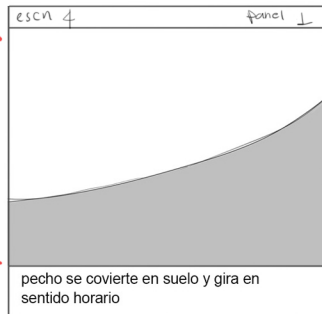
esfera se convierte en una bala, avanza y cámara la sigue



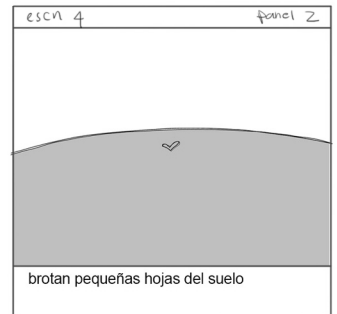
aparece An flotando, bala avanza hacia ella



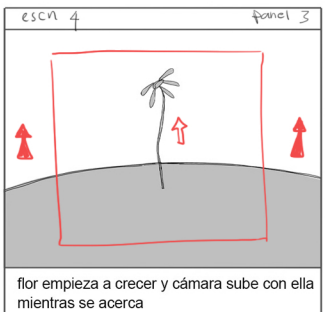
bala se convierte en semilla e impacta en el pecho de Ann



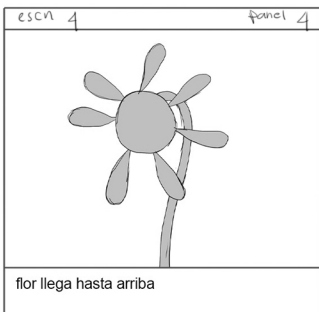
pecho se cubre en suelo y gira en sentido horario



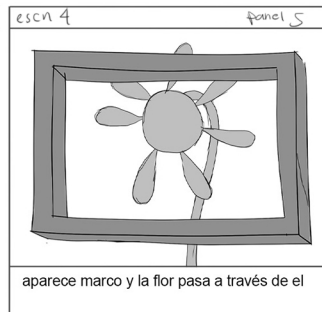
brotan pequeñas hojas del suelo



flor empieza a crecer y cámara sube con ella mientras se acerca



flor llega hasta arriba



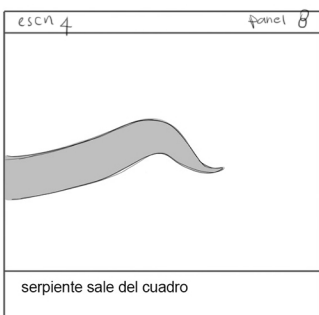
aparece marco y la flor pasa a través de el



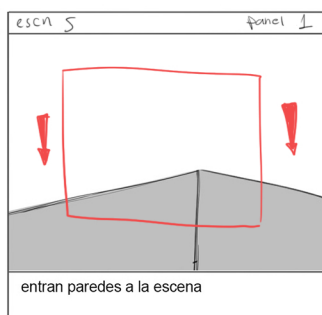
mientras atraviesa el marco, la flor cierra sus pétalos



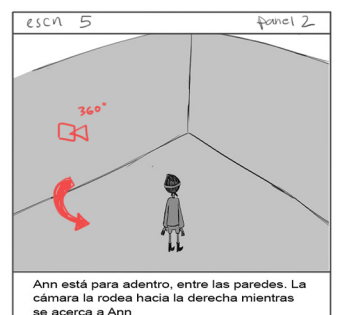
la flor se convierte en un serpiente y el marco sigue atravesando



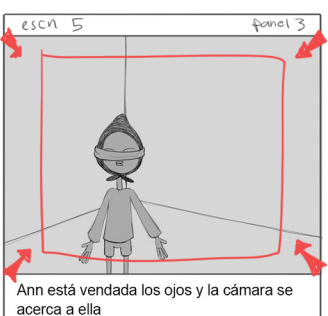
serpiente sale del cuadro



entran paredes a la escena



Ann está para adentro, entre las paredes. La cámara la rodea hacia la derecha mientras se acerca a Ann



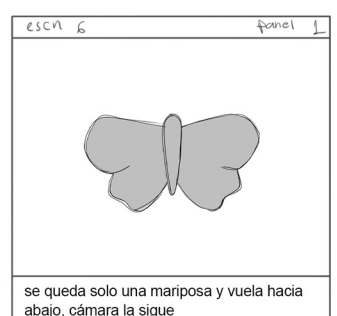
Ann está vendada los ojos y la cámara se acerca a ella



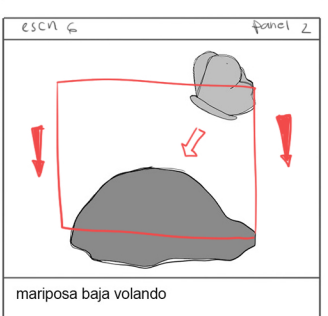
lágrimas empieza a caer de su rostro por debajo de la venda



cámara se mueve hacia la derecha, lágrimas se transforman en mariposas



se queda solo una mariposa y vuela hacia abajo, cámara la sigue



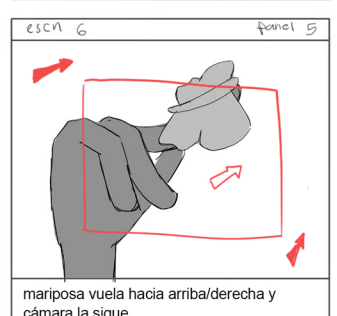
mariposa baja volando



mariposa se posa en la roca



mariposa se transforma en un lirtio y roca cambia de forma a una mano



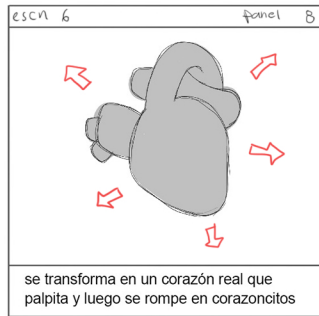
mariposa vuela hacia arriba/derecha y cámara la sigue



mariposa aletea fuerte y rápido



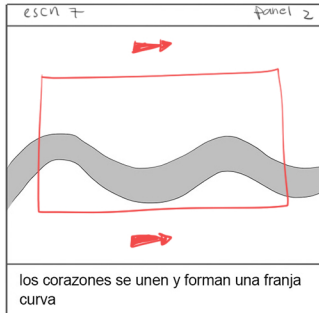
se transforma en un corazón



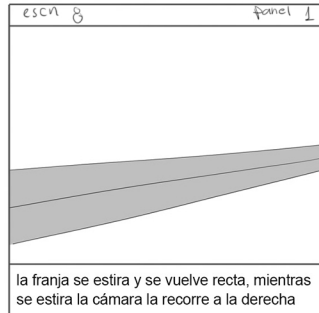
se transforma en un corazón real que palpita y luego se rompe en corazoncitos



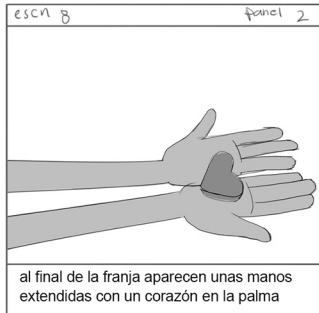
los corazones se van alineando



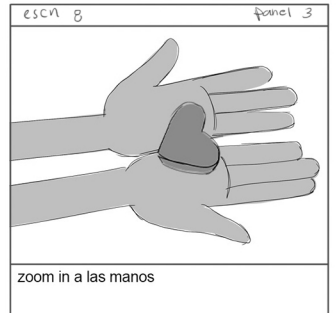
los corazones se unen y forman una franja curva



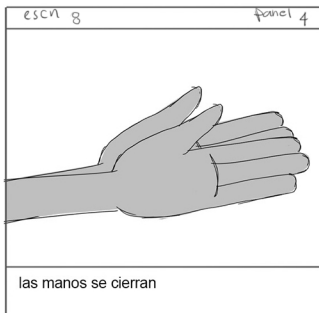
la franja se estira y se vuelve recta, mientras se estira la cámara la recorre a la derecha



al final de la franja aparecen unas manos extendidas con un corazón en la palma



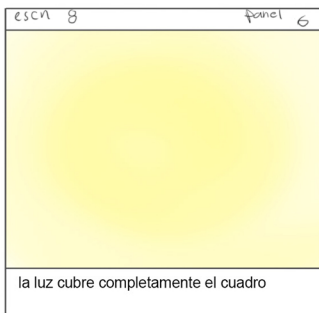
zoom in a las manos



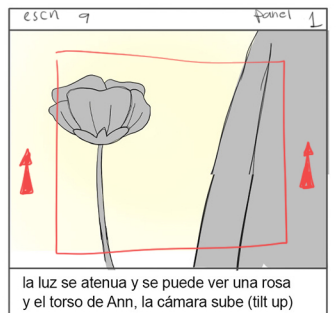
las manos se cierran



una luz reesplandece entre las manos



la luz cubre completamente el cuadro



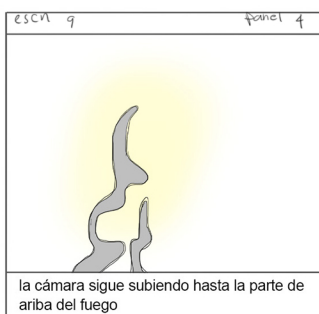
la luz se atenúa y se puede ver una rosa y el torso de Ann, la cámara sube (tilt up)



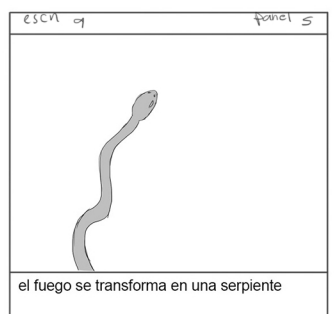
la rosa se prende en lamas, un fuego lento, y la cámara sigue subiendo



la cámara sube hasta el rostro de Ann, que se ilumina por la luz del fuego y por una sombra en forma de serpiente



la cámara sigue subiendo hasta la parte de arriba del fuego



el fuego se transforma en una serpiente



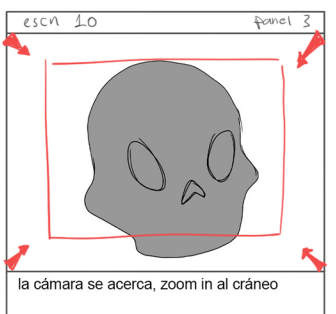
la serpiente va hacia abajo y se enrolla



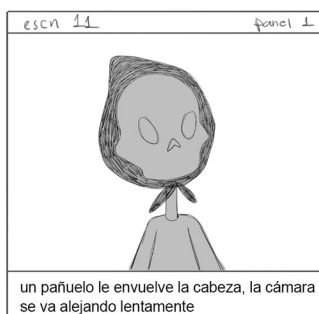
ser transforma en una botella de veneno y adentro aparece una piedrita



la piedrita gira y se ve la cara de un cráneo



la cámara se acerca, zoom in al cráneo



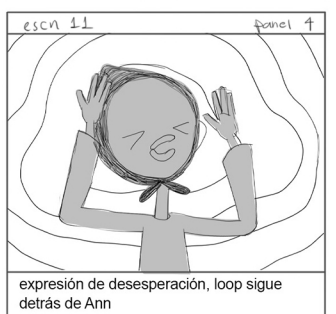
un pañuelo le envuelve la cabeza, la cámara se va alejando lentamente



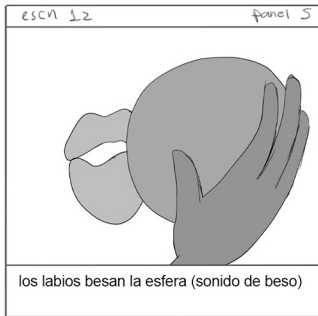
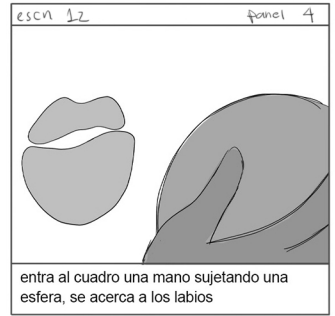
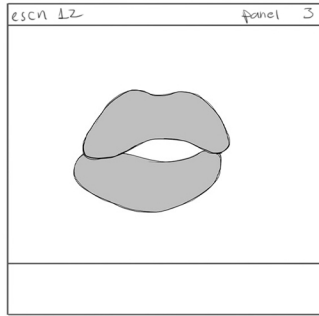
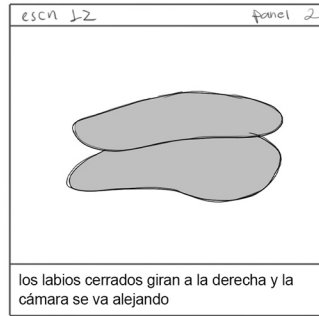
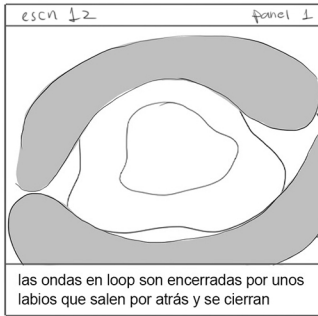
la calavera se transforma en Ann



ondas en loop salen detrás de Ann, camera shake



expresión de desesperación, loop sigue detrás de Ann





13.- DELMIRA AGUSTINI
(MONTEVIDEO, 1886- ÍD., 1914)

Pertenece, junto a Leopoldo Lugones y Rubén Darío, a la Generación de 1900 y al grupo poético del Río de la Plata. Poeta modernista de imágenes cargadas de sensualidad, de clara influencia del simbolismo francés, es considerada una de las iniciadoras de la poesía femenina hispanoamericana. Publica su primer poemario *El lirio blanco* en 1907. Más adelante da a conocer *Cantos de la mañana* (1910) y *Los cálices vacíos*. Su carrera literaria se vio trágicamente truncada, ya que fallece asesinada a manos de su ex marido, quien se suicidó después. En 1924 se publica póstumamente *El rosario de Eros* y *Los astros del abismo*.

30

EL ARROYO

*¿Te acuerdas?
El arroyo fue la serpiente buena...
Yo muero extrañamente...
No me mata la Vida,
¿Te acuerdas?
El arroyo fue la serpiente buena...
Fluía triste y triste como un llanto de ciego
cuando en las piedras grises
donde arraiga la pena
como un inmenso lirio se levantó tu ruego.
Mi corazón, la piedra más gris y más serena,
despertó en la caricia de la corriente y luego
sintió cómo la tarde, con manos de agarena,
prendía sobre él una rosa de fuego.
Y mientras la serpiente del arroyo blandía
el veneno divino de la melancolía,
tocada de crepúsculo me abrumó tu cabeza,
la coroné de un beso fatal, en la corriente
vi pasar un cadáver de fuego... Y locamente
me derrumbó en tu abrazo profundo la tristeza.*

31