

**EL PÁJARO DE ÉBANO, PROPUESTA DE ADAPTACIÓN TRANSMEDIA  
SOBRE UN PRODUCTO DE NARRATIVA LITERARIA COLOMBIANA**

**AUTOR**

**LAURA CALLE CARDONA**

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO**

**FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO**

**MEDELLÍN**

**2022**

**EL PÁJARO DE ÉBANO, PROPUESTA DE ADAPTACIÓN TRANSMEDIA  
SOBRE UN PRODUCTO DE NARRATIVA LITERARIA COLOMBIANA**

**AUTOR**

**LAURA CALLE CARDONA**

**PRESENTADO PARA OPTAR EL TÍTULO DE  
TECNÓLOGO EN ANIMACIÓN DIGITAL**

**ASESOR**

**MG. JUAN ALEJANDRO LÓPEZ CARMONA**

**INSTITUCIÓN UNIVERSITARIA PASCUAL BRAVO**

**FACULTAD DE PRODUCCIÓN Y DISEÑO**

**MEDELLÍN**

**2022**

## **Agradecimientos**

En primer lugar, quisiera agradecer a mi asesor Alejandro López por brindarme todos los conocimientos y ayuda para que este trabajo fuese posible. A mi familia por el apoyo y confianza para culminar con éxito mis estudios.

Este trabajo quiero dedicarlo especialmente en memoria de mi gato Lennon, fallecido en 2019, su pérdida fue factor fundamental para decidirme estudiar esta carrera y quien fue mi más grande compañero de vida.

**Laura Calle Cardona**

## Contenido

<b>Introducción</b>	<b>5</b>
<b>Capítulo 1, el Problema</b>	<b>7</b>
• <b>Formulación del problema</b>	<b>9</b>
<b>Capítulo 2, Objetivos</b>	<b>10</b>
• <b>Objetivo General</b>	<b>10</b>
• <b>Objetivos Específico</b>	<b>10</b>
<b>Capítulo 3, Justificación</b>	<b>11</b>
<b>Capítulo 4, Marco teórico</b>	<b>15</b>
• <b>Literatura en Colombia</b>	<b>15</b>
• <b>Antecedentes en la adaptación</b>	<b>16</b>
<b>Capítulo 5, Diseño Metodológico</b>	<b>34</b>
<b>Capítulo 6, Resultados</b>	<b>39</b>
<b>Capítulo 7, Conclusiones</b>	<b>41</b>
<b>Capítulo 8, Bibliografía</b>	<b>43</b>
<b>Anexos</b>	<b>45</b>

## Introducción

“Una buena historia te puede llevar a un viaje fantástico”

-Walt Disney, 1923.

Antes de poner en discusión los aspectos, las etapas y las bases que debemos atravesar para lograr desarrollar con la mejor calidad un proyecto animado, es importante partir de la definición de la adaptación y cómo históricamente se ha implementado este proceso para la realización de grandes obras audiovisuales que en su gran mayoría originalmente fueron obras literarias.

La adaptación es ese proceso que se produce cuando una obra se difunde entre un público distinto y de una forma diferente a su producto original. En este proyecto se da a conocer grandes producciones audiovisuales que fueron adaptaciones de grandes obras literarias, enfocadas en las estrategias transmedia famosas a nivel mundial y por las cuales se hizo más conocida su procedencia, los libros. Hablamos inicialmente de este término porque es la palabra clave de todo el material de investigación, de donde parte todo este trabajo al realizar una obra animada la cual se basa en un libro de la escritora colombiana Valentina Toro.

Por otro lado, es necesario mencionar que la animación digital es un campo que se ha ampliado de forma acelerada cada año, pues ahora la gran mayoría de entretenimiento visual es animado, y no solo se emplea para un público infantil, sino también juvenil y adulto. Ahora se conocen muchas

series objetivadas hacia los jóvenes y adultos e incluso la industria musical ha comenzado a implementar más esta técnica.

Este proyecto pretende a través de una investigación lograr a en un futuro próximo construir una estrategia de contenido transmedia crear una representación completa de imágenes y contenido animado con el fin de dar a conocer la obra de *El pájaro de ébano* y resaltar todos los aspectos importantes que rodean a la historia. Esto se debe conocer varios aspectos para llegar a un resultado final con base en la narrativa literaria. Se espera que, con el desarrollo del proyecto, se logré posicionar a los personajes principales de la historia e integrarlos a un público que logre empatizar con ellos y de esta manera generar interés sobre la historia y darle más visibilidad a la obra de autora.

## **Capítulo 1, El problema:**

### **Planteamiento del problema**

En Colombia han sido pocos los autores que se han dado a conocer de manera efectiva por sus obras literarias, parece que existe una aparente falta de pertenencia cultural en el país sobre la lectura y autores nacionales, según cifras de la Cámara Colombiana del Libro, el número de ejemplares vendidos menciona que "durante 2021 se vendieron en Colombia 31,1 millones de ejemplares de libros por parte de las editoriales comerciales, lo que representa una reducción de 7,7% respecto a los ejemplares vendidos en el año 2020" (Cámara Colombiana del libro 2022, p. 37). Mientras tanto, en la cifras latinoamericanas, Colombia aún no alcanza la expectativa referente al hábito de la lectura, Chile y Argentina en promedio al año leen unos 5 ejemplares, mientras en Colombia un ciudadano promedio lee 2.7 libros al año (Forbes Staff, 2020).

Por tanto, los retos que presenta el país para mejorar sus niveles de lectura son grandes, esto se debe a que hay una falta de tradición y hay muchas personas en diferentes regiones de Colombia que deben tomar un transporte y recorrer varios kilómetros para poder llegar a una librería, debemos cambiar el modelo donde el lector es quien debe ir a buscar los libros, ahora es el momento de que las librerías lleguen a donde están ellos. (Daza, J. 2020).

También se tiene presente que las personas del mundo contemporáneo consumen todo tipo de contenido digital y las obras literarias han pasado a un segundo plano. Por lo que se hizo

una investigación de cómo los medios influyen en la literatura de ahora y se encontró diferentes metodologías para poder hacerlo, una de las más importantes ha sido las adaptaciones cinematográficas, animadas y estrategias transmedia (Jenkins, 2008). La adaptación de textos literarios a la pantalla se asumió como práctica común, debido a ello, encontramos que a lo largo de la historia del cine, el número de películas basadas en textos literarios es mayor incluso que el de guiones originales. (Grijalva, A, 2018). La industria del cine cuenta con centenares de producciones al año, hay guionistas que escriben únicamente para el cine, pero es indudable que en la literatura se encuentra un gran patrimonio de relatos, especialmente en tiempos de tanta falta de creatividad.

Otra de las razones para acudir a la adaptación de textos literarios es que una obra literaria exitosa supone el interés del público como sagas y franquicias literarias: Harry Potter, El señor de los anillos o Avengers. También entre estos tomamos de suma importancia los proyectos animados que se han realizado partiendo de la literatura y todo el contenido transmedia que hay detrás de cada adaptación y el impacto en la sociedad. Toda esta problemática nos demuestra que hemos podido identificar que se puede trabajar de la mano con el sector literario y audiovisual, crear adaptaciones animadas y diversos contenidos para todo tipo de medios, con el fin de invitar a consumir más el mercado literario y dar a conocer el trabajo de los autores, y además con la posibilidad de expandir las oportunidades de expansión en la industria animada nacional.



## **Formulación del problema**

Entendiendo la problemática principal que aborda actualmente la industria literaria, podemos entender que, aunque los libros no sean la fuente principal de entretenimiento, comparándolo con la era digital, da pie a la posibilidad de contrarrestar el deterioro del comercio literario actual, y nos hace cuestionar las formas para resolverlo.

*¿De qué manera podemos dar mayor reconocimiento a las obras literarias de nuestros autores nacionales a través de la animación y estrategias transmedia?*

## **Capítulo 2, Objetivos:**

### **Objetivo General**

Proponer una estrategia transmedia para dar reconocimiento y posicionamiento a la obra literaria

*El pájaro de ébano.*

### **Objetivos específicos**

- Comprender el desarrollo lógico de implementación de la animación en estrategias transmedia.
- Establecer la efectividad del contenido transmedia en la actualidad, específicamente en la adaptación de obras literarias a la animación.
- Diseñar una estrategia transmedia de contenido literario a través de la animación.

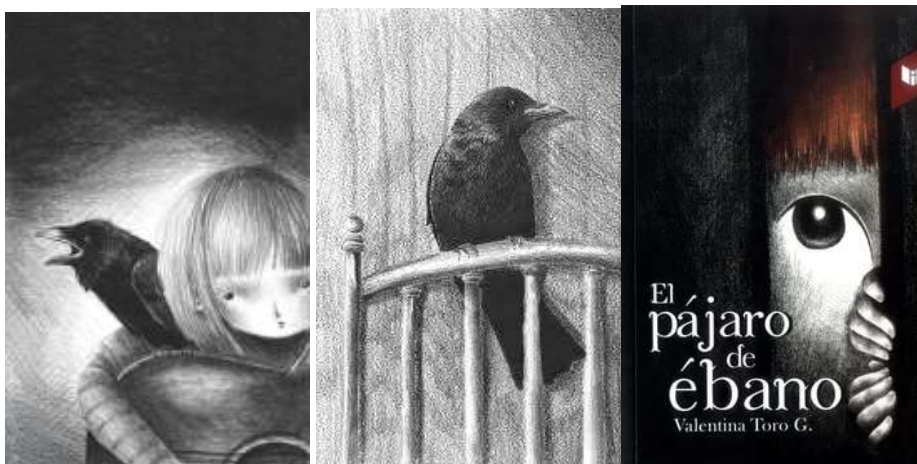
### Capítulo 3, Justificación:

Los motivos que llevaron a la realización de este proyecto, se enlazan a la falta de atención que tiene la literatura en Colombia, pues no es culturalmente algo que se tenga muy arraigado, ya que nuestro país a nivel de educación es inferior con relación a otros países.

Así que surgió la pregunta... ¿Podríamos dar a conocer la obra literaria de un autor colombiano a través de la animación? Es por esto que se escogió la obra literaria de la escritora Colombiana Valentina Toro e implementarla a una estrategia que se enfocará en la animación, ya que cuenta con las características de una novela ilustrada de alto potencial, que nos dan las bases para una buena calidad a nivel gráfico, además de que se convierte en un gran referente de superación, puesto que es una escritora e ilustradora con limitaciones físicas, con el objetivo de dar a conocer su trabajo y dar inicio a un camino para reactivar el interés de las nuevas generaciones en la literatura.

#### Figuras 1, 2, 3.

*Portada y páginas internas del libro Él pájaro de Ébano- Valentina Toro*



**Nota:** Tomado de [www.domestika.org-el-pájaro-de-ébano](http://www.domestika.org-el-pájaro-de-ébano) (2018)

Ahora con los avances de la tecnología, la industria audiovisual ha captado más la atención del público, por lo cual se ha hecho una indagación amplia sobre obras literarias que han llegado a diferentes medios entre esas adaptaciones animadas, cinematográficas y de estrategias transmedia que las han llevado a ser ampliamente conocidas a nivel mundial.

Colombia actualmente aunque tiene poca experiencia en el campo de la animación, se han creado varios proyectos que han tenido reconocimiento a través de canales como Señal Colombia , programas como *Cuentitos Mágicos* que tiene un objetivo pedagógico para el público infantil y donde conocimos al personaje ya popularizado *Frailejón Ernesto Pérez*, el cual nos enseña de la importancia de los frailejones para la vida y conservación de los páramos colombianos, (Señal Colombia, 2022) y aunque no es una adaptación literaria, sí da fe a las producciones animadas colombianas.

#### **Figura 4**

*Personajes principales de la serie Cuentitos Mágicos, cadena de televisión señal Colombia.*



**Nota:** Tomado de la página web oficial de Señal Colombia [www.senalcolombia.tv](http://www.senalcolombia.tv) (2022)

Con base a lo explicado anteriormente, se implementará a una estrategia transmedia a través de tendencias contemporáneas para hacer una correcta interpretación y darle vida a la obra *El Pájaro de Ébano* partiendo de los conocimientos aprendidos en el transcurso de la Tecnología en Animación Digital, de la Institución Universitaria Pascual Bravo, reflejando las competencias aprendidas, con base en a la ilustración, diseño de personajes, escenarios y animación 3D, con las cuales se toman las decisiones claves para la realización exitosa de esta demostración.

## **Capítulo 4, Marco Teórico**

En esta sección se hará un recorrido histórico y teórico por las principales condiciones que han marcado la literatura, cómo esta influye en el desarrollo creativo de las adaptaciones animadas y el modo en que transforman los productos literarios. En primera instancia se hará un recorrido por la historia de la literatura colombiana y luego se demostrará a través de un análisis con contundentes ejemplos la manera en que la cultura transmedia influye en este aspecto.

La literatura ha sido ese medio que por años ha estado presente, uno de los grandes pilares de la creatividad humana, donde hemos compartido historias y sensaciones. Podemos apreciar cómo la literatura abarca una parte fundamental de la industria audiovisual, y como ha impulsado a escritores, a tener el reconocimiento de sus obras.

### **El contexto histórico de la literatura en Colombia.**

- **La literatura en Colombia:**

La literatura en Colombia desde la época del Nuevo Reino de Granada, empieza con la literatura oral de los indígenas, recopilada primero por los cronistas de Indias, y luego por investigadores y antropólogos que hasta la actualidad siguen recogiendo ese tipo de relatos, junto con literatura oral de origen campesino y folclórico.

La literatura de la actual Colombia inicia en el año de 1519 y tuvo su mayor crecimiento en el siglo XX, donde aparecen múltiples movimientos literarios simultáneamente que marcaron la historia

de la literatura, como es el caso de las vanguardias donde sobresale el realismo mágico. Colombia cuenta con una variedad de estilos y géneros, todos ellos unidos por pertenecer a una zona geográfica donde cada autor comparte sus aborígenes, experiencias, tradiciones, folklore y creencias.

Cuando relacionamos la literatura colombiana con el contenido transmedia, podríamos hablar de adaptaciones cinematográficas, televisivas, consumo de merchandising, pero nos encontramos con un vacío en la línea del tiempo en cómo se está explorando ese recurso a calidad de animación sea nacional o internacional. Si miramos las obras literarias extranjeras, nos podemos encontrar con grandes obras que han sido adaptadas a diferentes formatos y que han tenido mayor alcance a lo largo de los años. Estas obras han sido escogidas con el propósito de llevarlas a la pantalla grande y de ahí extenderse a un sin fin de contenido directo o indirecto por parte de las grandes empresas y personas del común.

## **Antecedentes en la adaptación**

Con el propósito de mostrar el impacto que tiene el mundo transmedia, se han escogido varios ejemplos que logran enfatizar cómo las obras pueden llegar a expandirse de manera efectiva durante años, llegando a convertirse en verdaderos clásicos que la mayoría de nosotros reconocemos y hemos consumido, en forma de contenidos mediáticos.

### **Harry Potter:**

Es una serie de novelas escritas por la autora J.K Rowling, siendo su primera edición el libro *Harry Potter y la piedra filosofal* en 1997, mismo que tuvo gran popularidad, críticas favorables y éxito comercial alrededor del mundo, lo que se refleja en la cantidad de ejemplares vendidos.

#### **Figura 5**

*Portada del libro Harry Potter y la piedra filosofal, editorial Salamandra.*



**Nota:** Tomado de [harrypotter.fandom.com](http://harrypotter.fandom.com) (1997)

**Cine:** Con el éxito del primer libro, se realizó una adaptación cinematográfica de la historia, no tomando todos los detalles al pie de la letra, pero siguiendo su narrativa fielmente. Dicha película



fue estrenada en cines en el año 2001 y luego de esa se realizaron otras siete, contando con la historia de cada uno de los libros del mago.

**Figura 6**

*Imagen de aniversario de los 20 años de la película Harry Potter y La Piedra Filosofal*



**Nota:** Tomado de [www.infobae.com](http://www.infobae.com) (2022)

***Videojuegos y más:***

Pero la saga no quedó solo en los libros y películas, dada su popularidad entre los fans, diferentes plataformas buscaron formas de atraer a estos públicos y fueron naciendo diferentes recursos como videojuegos, figuras coleccionables, accesorios, ropa, entre otros.

**Figura 7,8,9.**

*Imagen del video juego Hogwarts Legacy, Souvenir de la saga y un lego con los personajes.*



**Nota:** Tomado de businessinsider.mx, esquire.com y tiendalego.com.co (2020)

- **El señor de los anillos.**

Si hay un autor que pueda ser considerado como el padre de la fantasía en la literatura ese sería el sudafricano J. R. R. Tolkien gracias a su obra más popular *El Señor de los Anillos*. Es una novela de fantasía épica, uno de los puntos claves del éxito de la novela radica en que cogió la mitología clásica medieval para hacer que tuviera un diálogo asequible a ojos de cualquier espectador, logra transmitir lecturas progresistas desde una perspectiva conservadora.

**Figura 10**

*Portadas de la trilogía El señor de los anillos por J.R.R TOLKIEN.*



**Nota:** Tomado de www. elcomercio.pe (2022)

## **Animación:**

El señor de los anillos de 1978 es una película de animación estadounidense dirigida por Ralph Bakshi. Es una adaptación de, aproximadamente, la primera mitad de *El Señor de los Anillos*, la novela de fantasía heroica de *J. R. R. Tolkien: La Comunidad del Anillo* y gran parte de *Las dos torres*. El largometraje hace un notable uso de la rotoscopia, técnica en la que las escenas son filmadas con personas reales sobre un fondo neutro para luego calcarlas al celuloide como animación.

## **Figura 11**

*Portada de la serie animada El señor de los anillos 1978*



**Nota:** Tomado de [www.filmaffinity.com](http://www.filmaffinity.com) (2020)

**Cine:** *El Señor de los Anillos. La comunidad del anillo*, 2001. Fue la primera película de la saga de la Tierra Media, dirigida por Peter Jackson. Inició una de las franquicias cinematográficas más

exitosas de la historia del cine, *El Señor de los Anillos, El retorno del rey*, estrenada dos años después, es la más exitosa de toda la trilogía, con más de 1.140 millones de dólares estadounidenses recaudados hasta la fecha.

**Figura 12**

*Poster oficial cinematográfico de El señor de los anillos, La comunidad del anillo.*



**Nota:** Tomado de [www.imdb.com](http://www.imdb.com) (2001)

**Serie:** ‘Los anillos del poder’ La nueva serie de Amazon Prime video, ha llegado con expectativas altas y también algunas dudas entre los fans apegados a la obra literaria.

Su estreno fue el 2 de septiembre del 2022, hasta ahora es la serie más costosa que se ha hecho con una valuación de 250 millones de dólares y se espera buena acogida por parte del público.

### Figura 13

*Poster oficial Los Anillos De Poder, serie Amazon Prime Video*



**Nota:** Tomado de [www.filmaffinity.com](http://www.filmaffinity.com) (2022)

### Videojuegos y más:

*El señor de los anillos* cuenta con un total de 37 juegos para Xbox Series X/S, PS5, Switch, Xbox One, PS4, Wii U, Nintendo 3DS, PSVITA, iPhone, Android, Wii, PS3, NDS, Xbox 360, PSP, GameCube, PC, Xbox, PS2, Game Boy Advance y un sin fin de productos y juguetes que han tenido grandes ganancias.

### Figura 14, 15.

*Imágenes del videojuego The lord of the rings y figuras coleccionables de la marca Funko.*



**Nota:** Tomado de [www.3djuegosguias.com](http://www.3djuegosguias.com) y [www.delatierramedia.com](http://www.delatierramedia.com) (2022)

- **Star Wars:**

Conocida en español como *La guerra de las galaxias*, es principalmente una serie de películas concebidas por el cineasta estadounidense George Lucas en la década de 1970. Su trama describe las vivencias de un grupo de personajes que habitan en una galaxia ficticia e interactúan con elementos como «la Fuerza», un campo de energía metafísico y omnipresente que posee un «lado luminoso» impulsado por la sabiduría, la nobleza y la justicia y utilizado por la Orden Jedi, y un «lado oscuro» usado por la Orden Sith y provocado por la ira, el miedo y el odio.

**Figura 16**

*Logo oficial de la saga cinematográfica de Star Wars.*



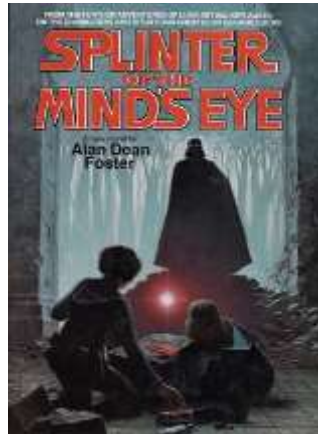
**Nota:** Tomado de es.wikipedia.org (2022)

**Comic:**

Desde 1977 se firmó con Marvel Comics para adaptar las películas a las historietas. A partir de la novelización de *Una nueva esperanza*, *El ojo de la mente* (1978), se convirtió en la primera obra del universo expandido en ser comercializada. Su trama se sitúa entre las dos primeras películas y expande considerablemente la cronología de la serie antes y después de los acontecimientos presentados en ambas películas.

## Figura 17

*Portada Historieta Star Wars de 1977*



**Nota:** Tomada de bp.blogspot.com (2019)

## Videjuegos:

Desde 1982, se ha lanzado una gran variedad de videojuegos basados en Star Wars, el primero fue *Star Wars: El Imperio Contraataca*, para la consola Atari 2600 por la compañía Parker Brothers. A partir de ese momento Star Wars ha sido inspiración para un sinnúmero de juegos de acción, que tienen que ver con juegos de simulación de vuelo espacial, disparos en primera persona, juegos de rol, juegos de ETR, y similares.

## Figura 18

*Portada oficial de lanzamiento para PS4 videojuego de Star Wars*



**Nota:** Tomado de www.mercadolibre.com.co (2019)

### Series Disney plus:

Desde que se cerró la *Saga Skywalker con el Episodio IX: El ascenso de Skywalker*, los estrenos de Star Wars se han ido directamente a Disney+ en formato serie. *The Mandalorian*, *Andor*, *Obi Wan Kenobi* y algunos proyectos más, es lo que ahora Disney pretende para mantener el universo de Star Wars vivo. Las plataformas de streaming son ahora el nuevo cine.

### Figura 19, 20, 21.

*Pósters oficiales de la series The Mandalorian, Andor y Obi Wan Kenobi Disney Plus*



**Nota:** Tomado de la página oficial Disney, [www.disneyplus.com](http://www.disneyplus.com) (2022)

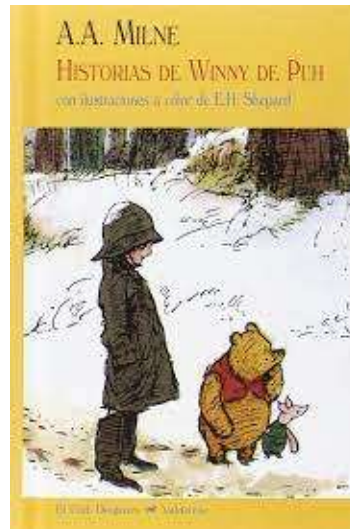
- **Winnie The Pooh:**

Winnie de Pooh es protagonista de varios libros familiares creados por Alan Alexander Milne. Comenzó con el libro *Winnie-the-Pooh* (1926), que continuó con *The House at Pooh Corner* (1928). También se incluyó un poema sobre el oso tanto en el libro para niños *When We Were Very Young* (1924) como en *Now We Are Six* (1927); los cuatro volúmenes fueron ilustrados por E. H. Shepard. Las historias de Pooh han sido traducidas a varios idiomas, incluyendo la traducción al latín que fue publicada por primera vez en 1958.



**Figura 22**

*Portada del libro Las aventuras de Winnie the Pooh*



**Nota:** Tomado de [www.lengua.laguia2000.com](http://www.lengua.laguia2000.com) (2019)

**Serie animación:**

Las hijas del gran Walt Disney eran fanáticas de los libros de Milne, por lo cual terminó comprando sus derechos de imagen, realizando las primeras adaptaciones de las increíbles aventuras de este oso. En 1966 Disney termina la primera película sobre *Winnie Pooh y el árbol de Miel* y en 1974 "*Winnie Pooh y el día borrascoso*"

**Figura 23**

*Portada oficial de la serie animada Winnie the Pooh*



**Nota:** Tomado de la página oficial Disney, [www.disneyplus.com](http://www.disneyplus.com) (2022)

### **Cine:**

También contamos con la más reciente adaptación por parte de Walt Disney, *Christopher Robin* es una película de fantasía de 2018 dirigida por Marc Forster, La película está inspirada en los libros de Winnie-the-Pooh, del autor A. A. Milne, un live action perfecto, protagonizada por Domhnall Gleeson y aparición de los personajes de Winnie the Pooh animados en 3D.

### **Figura 24**

*Imagen de un fragmento de la película Live action Christopher Robin*



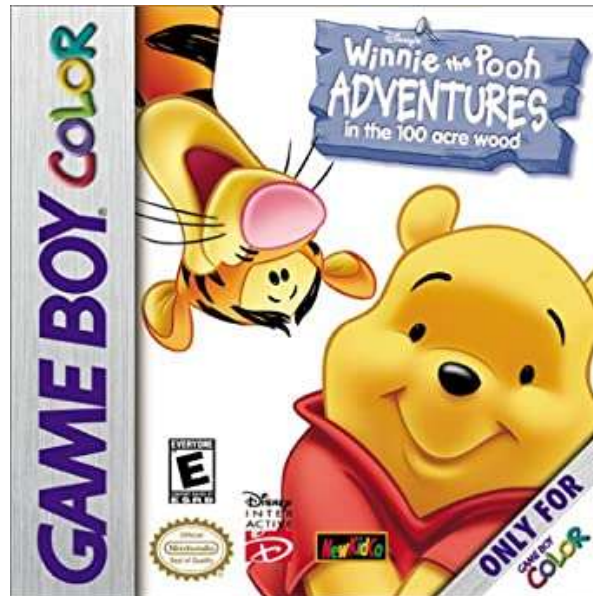
**Nota:** Tomado de [www.elpais.com](http://www.elpais.com) (2018)

### **Videojuegos y más:**

*Winnie the Pooh in the Hundred Acre Wood* de 1984 para Apple II y Commodore 64, *Disney's Ready to Read with Pooh* es un videojuego interactivo en CD-ROM de 1997, *Tigger's Honey Hunt* del 2000 para Nintendo 64, PlayStation y Microsoft Windows.

**Figura 25**

*Portada oficial de juego para Gameboy Color Winnie the pooh Adventures*



**Nota:** Tomado de [www.amazon.com](http://www.amazon.com) (2000)

- **Alicia en el País de las Maravillas:**

Las aventuras de Alicia en el país de las maravillas, comúnmente abreviado como *Alicia en el país de las maravillas*, es una novela de fantasía escrita por el matemático, lógico, fotógrafo y escritor británico Charles Lutwidge Dodgson, bajo el seudónimo de Lewis Carroll, publicada en 1865.

**Figura 26**

*Ilustración página interna del libro Alicia en el País de las Maravillas- Lewis Carroll*



**Nota:** Tomado de [www.clarin.com](http://www.clarin.com) (2022)

**Animación:**

Desde 1903, fecha de su primera adaptación cinematográfica, obra de Cecil Hepworth, el libro ha sido llevado al cine más de una decena de veces, especialmente en versiones animadas producidas por Walt Disney en 1951.

**Figura 26**

*Fragmento película animada Alicia en el País de las Maravillas - Disney*



**Nota:** Tomado de [www.elconfidencial.com](http://www.elconfidencial.com) (2016)

## Cine:

En el 2010 el estadounidense Tim Burton dirigió una adaptación cinematográfica de este clásico de la literatura.

### Figura 27

*Fragmento de la adaptación cinematográfica Alicia en el País de las Maravillas -Tim Burton*



**Nota:** Tomado de [www.trendencias.com](http://www.trendencias.com) (2010)

## Videojuegos y más:

varias adaptaciones a videojuegos, una de ellas *American McGee's Alice* diseñado por American McGee, desarrollado por Rogue Entertainment y distribuido por Electronic Arts para Microsoft Windows, en 2011, este juego apareció en PlayStation 3 y Xbox 360 como juego extra adicional descargable en *Alice: Madness Returns*. Este videojuego está basado en *Alicia en el país de las maravillas* y *Alicia a través del espejo*, pero en una versión mucho más oscura, sangrienta y cruel.

**Figura 28**

*Portada oficial del videojuego Alice Madness Returns Playstation 3*



**Nota:** Tomado de [alice.fandom.com](http://alice.fandom.com) (2011)

- **SHREK:** Shrek libro publicado 1990, escrito e ilustrado por William Steig. El libro trata de un ogro que encuentra la Ogra de sus sueños.

**Figura 29**

*Portada del libro Shrek William Steig*



**Nota:** Tomado de [www.libriercasatomada.com](http://www.libriercasatomada.com) (2001)

**Animación:** El libro sirvió como base para la popular adaptación animada cinematográfica Shrek, una década después de la publicación del libro. La película ganó el Óscar a la mejor película animada y participó en la selección oficial del Festival de Cine de Cannes de 2001.

**Figura 30**

*Poster oficial de la película Shrek*



**Nota:** Tomado del sitio oficial Google Play [www.play.google.com](http://www.play.google.com) (2001)

Tomando en cuenta todos los casos de éxitos, podemos comprobar que sí hay resultados positivos cuando se explota el recurso de la obra literaria. Se puede decir que en su mayoría hay una gran influencia si se hace la debida interpretación de la obra y buenas estrategias comerciales, que no solo beneficien al autor, sino también a las empresas y personas que hacen una representación de esta. Sin olvidar, que no todas las que sean adaptadas van a tener buenos resultados, muchas veces las adaptaciones no llenan la expectativa del público cuando se trata de los fans de la obra original.

Pero no solo se trata de explotar la obra, va mucho más allá, o así lo plantea Henry Jenkins, referente internacional en el estudio de narrativas transmedia y la cultura de la convergencia, donde nos da una idea de cómo los medios actuales se han mezclado creando un tipo de “*proceso colectivo*” donde el público junto con las nuevas tecnologías crea una expansión sobre aquello que se esté reproduciendo en el momento (Jenkins, 2008).

Claro que hay una gran ventaja cuando la obra se reproduce, pero hay que tener control sobre esta y evitar temas de apropiación o copyright y de quien en verdad se beneficia de todo esto, creerías que el Autor dueño de la obra tendrá grandes ventajas y reconocimiento, pero la realidad es que los medios suelen aprovecharse la mayoría de las ganancias de esto.

Por esto, cuando hablamos de dar reconocimiento a una obra, el objetivo es poder generar una conexión con el público y que empatice con todo el esfuerzo que hay detrás del proceso de las narrativas transmedias y como tal del autor de dicha obra.

Henry Jenkins «La narración transmedia es el arte de crear mundos».

A continuación, se mostrará una tabla con el resumen de las obras expuestas en el marco referencial.



## RESUMEN CIFRAS FORMATOS TRANSMEDIA

OBRAS	CINE	ANIMACIÓN	SERIE	VIDEOJUEGO	SOUVENIRS	COMIC
HARRY POTTER	X			X	X	
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS	X	X	X	X	X	
STAR WARS	X		X	X	X	X
WINNIE POOH	X	X		X	X	
ALICIA EN EL PAÍS DE LAS MARAVILLAS	X	X		X		
SHREK		X				
<b>TOTAL</b>	<b>5</b>	<b>3</b>	<b>2</b>	<b>5</b>	<b>4</b>	<b>1</b>

En teoría los casos expuestos anteriormente nos dan un resumen de cómo la transmediación ha sido un impacto fundamental para la distribución de está, en el cuadro anterior podemos resumir qué formatos son los más utilizados en el mercado como estrategia para promover dicha obra. Aunque no podrían estar todos, sí se puede sacar una cifra importante de qué la adaptación es una forma de expresión y representación artística que va más allá de mostrar un producto, si no que las personas puedan identificarse con la historia, crear sensibilidad a través de está y darnos esa capacidad de asertividad para lograr el objetivo principal de este proyecto que es generar ese reconocimiento.

## **Capítulo 5, Diseño Metodológico Preliminar**

### **Propuesta metodológica para la estrategia transmedia**

Para la demostración de este proyecto, se realizó una propuesta en donde se espera comprobar de manera efectiva los resultados de la implementación de la obra *El Pájaro de Ébano*, que será interpretado desde diferentes aspectos, estilos gráficos, contenido de valor y encuestas.

Se utilizó el recurso de las redes sociales. La idea principal es establecer un plan de medios estipulado en tiempos, realizando la demostración de diferente contenido visual de modo representativo sobre la obra.

**Tipo de difusión:** Redes sociales

**Nombre de la estrategia:** El Pájaro Media

**Público Objetivo:** Jóvenes - Adultos

Para planteamiento de la metodología se desarrolló un mapa de navegación, donde se define las bases para la realización de la estrategia con sus pilares principales. Esto se resume en 4 pasos que consisten en:

**Figura 31**

*Mapa de navegación para implementación de estrategia transmedia*



**Nota:** Imagen fue realiza por parte de la autora de este proyecto, enfocado en la obra *El Pájaro de Ébano*.

- **Historia:** La historia es el elemento principal y se debe tomar lo más importante de ésta para crear un universo único y original. Para esto se deben desarrollar no solo un Storytelling fiel a la obra, si no que, para llevarla al punto de producción, se realiza un Brief para asegurarnos que el producto que se realicé sea coherente y tenga un concepto claro y al final realizamos un Pitch presentado a posibles personas que estén dispuestas a invertir o ayudar al desarrollo de esta.

- **Métricas:** Esto nos permite medir en cifras el momento en el que se hace una planeación en tiempos de publicación y salidas de contenido, de esta manera se logra obtener mejor información de los resultados y el impacto que obtuvo.
- **Formatos:** Cómo se logró apreciar anteriormente en el marco referencia, nos da la posibilidad de escoger el formato en el que se desarrolla la historia, se trata de realizar todo proceso artístico y conceptual, de pre producción, producción y post producción para hacer posible su salida mercado.
- **Canales:** Por último, para escoger el canal adecuado se analiza cuál de tiene mayor relevancia para el tipo de producto que se va a realizar cuál es su interacción para difundir el contenido realizado.

Se tiene en cuenta que absolutamente nadie tiene la respuesta a cómo generar la estrategia perfecta. Sí. El transmedia está actualmente en evolución, y su propia naturaleza transmediática da mucho pie a la experimentación. Y este es un caso que nos ayuda a explorar e ir un poco más allá de simplemente difundir un contenido. Se entiende que, al explorar la obra literaria, no sólo estás vendiendo una historia, si no un producto que transmita emociones al espectador o comprador de la misma.

En este caso se decidió implementar a la metodología, el modelo Marketing Digital, este nos permite ser más precisos en temas de plataformas digitales, donde se difunde mejor la información y que nos da resultados más efectivos, en este se lograron plasmar varios puntos importantes.

En el Modelo de Marketing Digital, es importante señalar que estas estarán divididas en 4 grandes apartados: estrategia, análisis, planificación y ejecución.

- La estrategia se refiere al qué y al cómo queremos conseguirlo
- El análisis nos permite contar con la información necesaria.
- La planificación nos permite indicar la consecución de los objetivos.
- Finalmente, la ejecución es la plasmación práctica de todo lo demás.

Para lograr esto y ser más cercanos al mapa de navegación, se realizó una tabla de trabajo descriptiva en torno a los canales escogidos, para dar una idea de cómo sería la planificación.

**Figura 32**

*Cuadro de administración para los canales escogidos.*

ADMINISTRACIÓN DE CANALES (REDES SOCIALES)				
CANAL	NOMBRE DE USUARIO	DUEÑO DEL CANAL	KPIs	MEJOR CONTENIDO
Ejemplo: Instagram	Ejemplo: @elcájaromedia	Ejemplo: Equipo de marketing social, manager de redes sociales	Ejemplo: Tasa de interacción, número de seguidores, etc.	Con base en los KPIs elegidos.
NÚMERO DE PUBLICACIONES	NÚMERO DE SEGUIDORES	DEMOGRAFÍA	RESULTADOS	CAMBIOS AÑO TRAS AÑO
Número total de publicaciones publicadas durante un periodo específico. (últimos 12 meses)	Número total de seguidores. (Nuevos y desertores)	Estadísticas para recopilar datos demográficos de tus seguidores actuales.	Establecer una fecha para determinar si tuvo éxito el contenido.	¿Cuánto ha crecido o disminuido año tras año?

**Nota:** Imagen fue realiza por parte de la autora de este proyecto, enfocado en la obra *El Pájaro de Ébano*

Toda la planeación de la metodología presentada se deriva de los datos recolectados a través de la encuestas que nos han llevado a tomar la decisión de implementar las redes sociales como medio de difusión de este proyecto, pero también se ha indignado sobre el impacto que éstas tienen, de acuerdo con The Global State of Digital, elaborado por Hootsuite y We Are Social, se estima que 3.484 millones de personas utilizan las redes sociales, (Digital Report, 2022) esto representa 45 por ciento de la población mundial. Esto nos reafirma que para la actualidad las nuevas tecnologías como las redes sociales, nos permite ir mucho más allá en temas de transmediación y su efectividad.

## Capítulo 6, Resultados

### Recolección de Información

Con el fin de obtener datos precisos y hacer una observación más detallada con relación al proyecto, se realizó una serie de preguntas tipo encuesta para difundir a ciertos tipos de público en rangos de edad, con el objetivo de obtener resultados más precisos acerca de los conocimientos culturales y prácticos con relación al tema audiovisual y saberes literarios de la sociedad colombiana.

Con estos resultados podemos identificar mejor lo que quiere nuestro público objetivo, que espera y hacer un análisis global del impacto que tiene el sector literario con el audiovisual.

- **Resultados Encuesta #1**

Las **encuesta #1** se enfoca en el público Colombiano, se logró llegar a algunas conclusiones respecto al contenido que más consumen sea literario o audiovisual. Se encontró que hay una gran deserción en el público más joven sobre cuántos libros leen al año. Un 54% de 57 encuestados sólo lee entre 1 y 2 libros al año. Sí tienen una percepción alta referente a autores colombianos, los reconocen con facilidad, pero no los han leído, el escritor más conocido en este caso fue Gabriel García Márquez de con un porcentaje 100, seguido por Rafael Pombo con 74,4%.

En cuanto a contenido audiovisual la mayoría de las personas encuestadas consumen en un 44,8% series y películas de 3 a 4 veces por semana, demostrando que sí hay un número más superior comparándolo con los libros que leen en un año.

## **Encuesta #2**

La **encuesta #2** se enfoca en la comunidad lectora colombiana, aquellos que conocen más del mundo de los libros, pero que también son consumidores de las redes sociales y del contenido audiovisual. En este caso se realizó a través de la red social Instagram, historias donde la gente podía interactuar. La trivia se enfocó en **libros y películas**, el 100% de los participantes votó que sí les suele gustar las adaptaciones de las obras literarias. También nombraron algunas de sus adaptaciones favoritas, una de ellas fue **Harry Potter y El niño con el pijama de rayas**. Y para conocer un poco más de sus gustos, hubo una mayoría que prefiere las historias de brujas y magia que justamente se relacionan con la obra expuesta para este proyecto que es **El pájaro de Ébano**, lo que hace tener mejores expectativas frente a la propuesta planteada en el objetivo de este trabajo.



## Capítulo 7, Conclusiones

Al principio de esta investigación se pensó que las obras literarias se estaban volviendo obsoletas para el mundo que ahora tiene acceso a las mejores tecnologías, que sí, que es natural que haya un gran número de deserción lectora, sabemos que hay una gran falta apropiación cultural referente a la lectura en Colombia, pero que con los años se ha mejorado, refiriéndonos a las cifras y encuestas presentadas. Es un alivio saber que muchas personas referencian obras literarias con películas, series, etc. Lo que nos demuestra que la escritura y la lectura sigue siendo fundamental en la vida de las personas, nos da un impulso para seguir apoyando la producción de más obras literarias y para la creación de nuevos proyectos.

En la actualidad podemos ver que se carece cada vez más de originalidad y eso lo vemos mucho en las plataformas de streaming, donde se sigue presentando los mismo clichés y patrones, donde sólo se valora lo internacional y no lo nacional, que muestran las misma historias que sólo generan momentos virales, que en temas de difusión y transmediación son exitosas, pero no generan recordación, por este caso en particular es que se escogió la obra *Él Pájaro de Ébano*, un libro que va más allá y que fue escrita por una gran autora y artista Colombiana, que es ejemplo de superación, ya que tiene una discapacidad, pero esto no le ha impedido crear historias que nos hace imaginar nuevos mundo y que representan tanto ese espíritu Colombiano, caracterizado por la *magia* impregnada de un poquito de realidad y que nos transportan a otros universos, y es que estas historias merecen ser conocidas y reproducidas.

Aunque el objetivo principal del proyecto nos enfocamos en el tema de la adaptación, nos cuestiona porqué es tan importante para los artistas colombianos, en este caso los animadores la adaptación de una obra. Y es que el reproducir algo que ya está hecho, que ya fue contado, nos da cierta libertad creativa para llevar de la imaginación a lo visual y más realista para el ojo, algo que simplemente sólo eran letras. La animación en Colombia, aunque va a pasos lentos, se ha ido expandiendo y el poder enfocarnos en este aspecto, ver los casos de éxito de las obras mundialmente famosas presentadas en el marco referencial, nos da un impulso de querer y creer que es momento de empezar a implementar ese tipo de proyectos que pueden llegar a ser muy buenas producciones y que no sólo ayudaría a la industria de la animación si no al comercio nacional lector.

Finalmente, el proyecto ha recorrido diversos caminos y se ha enfocado en los puntos más importantes que nos permiten entender como funciona no sólo el mundo literario y de la animación, si no también como se están moviendo las tecnologías y las estrategias transmedias que sabemos, es un tema netamente comercial y publicitario, también nos recuerda lo que ahora el público moderno quiere, no nos hace indiferente a lo que en realidad es importante, es el hecho de que sí hay maneras y hay casos demostrables de que se pueden implementar y que el talento nacional puede llegar hacer grandes cosas. Latinoamérica como tal, se ha enfocado en consumir lo internacional y nuestros casos de éxito lo demuestran, esto es una oportunidad para generar y dar ese paso, es tiempo que se logre resaltar todo el conocimiento puesto en esta investigación y que esperamos siga expandiéndose con el tiempo y dar fe de que sí es posible lograr crear una obra digna de mostrar y explorar en futuro.

## Capítulo 8, Bibliografía

Álamo, A. (28 de julio de 2014). Las mejores películas de animación basadas en libros. Lecturalia. <https://www.lecturalia.com/blog/2014/07/28/las-mejores-peliculas-de-animacion-basadas-en-libros/>.

Alemán, C. (25 de abril de 2014). 10 películas imperdibles basadas en libros para niños. Festival INTERNACIONAL de CINE de MORELIA. Recuperado el día 2 de marzo del 2021 de <https://moreliafilmfest.com/diez-peliculas-imperdibles-basadas-en-libros-para-ninos/>

Amelio, N. [ZEPfilms] (29 de noviembre de 2012). Cómo hacer una adaptación cinematográfica [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=H>.

Bada, R. (18 de noviembre de 2010). Cine y literatura. El Espectador. <https://www.elespectador.com/opinion/cine-y-literatura-columna-235630/>

Cámara Colombiana del libro, (2022). Estadísticas del libro en Colombia. Bogotá: Boga Visual.

Colimon, A. (13 de agosto de 2017). Historia de la Animación en Colombia. Animación y multimedia. <https://animacionmultimedia.wordpress.com/2017/08/13/primera-entrada-del-blog/>

Colombianos aumentaron sus hábitos de lectura a 2,7 libros al año durante la pandemia [en línea], (2022). La república.

Digital Report 2022: El informe sobre las tendencias digitales, Redes sociales y Mobile. (26 de enero de 2022). We are social. <https://wearesocial.com/es/blog/2022/01/digital-report-2022-el-informe-sobre-las-tendencias-digitales-redes-sociales-y-mobile/>

Forbes Staff, (2020). Colombianos leen la mitad de los libros del promedio en Latinoamérica [en línea]. Forbes.

Forster, M. (director). (2018). Christopher Robin [Christopher Robin, un reencuentro inolvidable] [Película]. 2Dux2; Walt Disney Pictures.

Grijalva, A., (2018). Adaptaciones Literarias: ¿Qué hace falta para que un libro llegue al cine? [en línea]. CINE OCULTO.

Jenkins, H., (2015). Cultura Transmedia. Barcelona: Gedisa, S.A.

Literarios, A., (2016). Cómo es el proceso en la adaptación de libros a películas [en línea]. <https://www.tregolam.com/2016/12/adaptacion-de-libros-a-peliculas/>.

Padilla Berrio, L. (15 de abril de 2016). Valentina Toro presenta su nuevo libro. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-16564448>

Señal Colombia, (2022). Cinco cosas que debes saber del Frailejón Ernesto Pérez [en línea]. Señal Colombia.

Tolkien, J.R.R. (Primera Edición de Bolsillo). (1991). El señor de los anillos La comunidad del anillo. Edición Minotauro.

Toro, V. (Primera Edición). (2016). El pájaro de ébano. Intermedio Editores S.A.S.

**Anexos:**

A continuación, encontrará a detalle las encuestas realizadas y un avance del cortometraje animado como propuesta de adaptación.

**Encuesta 1:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1q2uEeY0ebVLKWHW3MGfuQJcyPuaivMbl?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1q2uEeY0ebVLKWHW3MGfuQJcyPuaivMbl?usp=share_link)

**Encuesta 2:**

[https://drive.google.com/drive/folders/1ApLs\\_Tg5FrDfNwPAyLw-0DVDrkVFZiRg?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1ApLs_Tg5FrDfNwPAyLw-0DVDrkVFZiRg?usp=share_link)

**Cortometraje Animado**

[https://drive.google.com/drive/folders/1Jb70XfSemx3BOQGztnNULPM9Gb0WLv2g?usp=share\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1Jb70XfSemx3BOQGztnNULPM9Gb0WLv2g?usp=share_link)