

# UCUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño

## **Preproducción de un cortometraje animado con técnicas tradicionales**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
Diseñador Gráfico

### **Autor:**

Byron Mauricio Fajardo Ortega

CI:0105193759

Correo electrónico: [byronfirex@hotmail.com](mailto:byronfirex@hotmail.com)

### **Director:**

Dis. Patricio Ismael Carpio Padilla. Mg.

CI: 0103932471

**Cuenca Ecuador**

25-julio-2022

## RESUMEN

La contaminación ambiental es un problema reconocido en todo el planeta y es uno de los inconvenientes más peligrosos para la vida en el mundo. El desarrollo de un mensaje diseñado gráficamente de manera creativa, puede ser una forma muy aprovechable para llegar a ser parte de la solución del problema, siendo grande o pequeño el aporte que este tenga.

El análisis de diferentes técnicas para hacer un cortometraje, permite escoger un método para transmitir el mensaje a través una historia escrita en un guion, con el uso de marionetas y ambientes recortados producidos con ilustración tradicional para la captura de imágenes que se desenvuelven en un estudio adecuadamente iluminado y adaptado según sea conveniente.

El material obtenido en el proceso de rodaje es ordenado, ajustado y corregido para tener la mejor calidad visual posible. Tras la evaluación general se procede con la exposición del resultado al público esperando la reacción deseada.

**Palabras claves:** Ilustración. Stop motion. Diseño de Personajes. Guion. Ecología. Cut out.

## ABSTRACT

Environmental pollution is a recognized problem all over the planet and is one of the most dangerous inconveniences for life in the world. The development of a graphically designed message in a creative way can be a very useful way to become part of the solution of the problem, the contribution that it has being large or small.

The analysis of different techniques to make a short film allows choosing a method to transmit the message through a story written in a script, with the use of puppets and cut-out environments produced with traditional illustration to capture images that unfold in a studio. adequately lit and adapted as appropriate.

The material obtained in the shooting process is ordered, adjusted and corrected to have the best possible visual quality. After the general evaluation, the results are presented to the public, waiting for the desired reaction.

**Keywords:** Graphic Illustration. Stop Motion. Character Design. Script. Ecology. Cut out.

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	10
<b>DEDICATORIA</b> .....	11
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	12
<b>OBJETIVO GENERAL</b> .....	13
<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b> .....	13
<b>CAPÍTULO I:</b> .....	14
<b>El Stop motion y la preproducción.</b> .....	14
<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	14
<b>1.1 EL STOP MOTION</b> .....	16
1.1.1 Técnicas Stop Motion. ....	16
1.1.1.1 Cut out (papel cortado). ....	17
1.1.1.2 Objetos.....	17
1.1.1.3 Plastilina.....	18
1.1.1.4 Pixelación.....	18
1.1.1.5 Cuaderno animado o flip book. ....	19
<b>1.2 PREPRODUCCIÓN</b> .....	19
1.2.1 Construcción del guion. ....	20
1.2.1.1 Idea Principal. ....	20
1.2.1.2 Storyline. ....	21
1.2.1.3 Caracterización de personajes. ....	23
1.2.1.4 Ambientación. ....	27
1.2.2 Guion Literario. ....	31
1.2.2.1 Construcción Narrativa. ....	33
<b>1.2.3 Concept Art</b> .....	36
<b>1.2.3.1 Diseño de Ambientes.</b> .....	36
<b>1.2.3.2 Diseño de personajes.</b> .....	39
<b>1.2.3.2 Diseño de Accesorios.</b> .....	42
<b>1.2.3.3 Diseño de Vestimenta.</b> .....	42
<b>1.2.4 Guion técnico.</b> .....	43
1.2.5 Storyboard. ....	46
1.2.5.1 Revisión de los planos fotográficos.....	48
1.2.6 Animatic. ....	48
<b>1.3 PRODUCCIÓN</b> .....	48
1.3.1 Factores de Producción.....	50
<b>1.4 POST PRODUCCIÓN</b> .....	53

1.4.1 Software.....	53
1.4.1.1 Manejo del material audiovisual producido.....	54
1.4.1.2 Edición.....	54
1.4.1.3 Evaluación.....	55
1.4.1.4 Créditos.....	55
<b>1.5. Exposición al público .....</b>	<b>55</b>
<b>CAPITULO 2.....</b>	<b>56</b>
<b>Análisis de homólogos y preproducción .....</b>	<b>56</b>
<b>2.1 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS.....</b>	<b>56</b>
2.1.1 Público Objetivo.....	60
2.1.2 Diseños de Persona.....	62
<b>2.2 Preproducción.....</b>	<b>66</b>
<b>2.2.1 Storyline.....</b>	<b>66</b>
<b>2.2.2 Sinopsis.....</b>	<b>66</b>
<b>2.2.3 Guion literario.....</b>	<b>68</b>
<b>2.2.4 Storyboard.....</b>	<b>70</b>
<b>2.2.5 Animatic.....</b>	<b>73</b>
2.2.6 Personajes.....	74
2.2.7 Bocetos de personajes.....	75
2.2.8 Caracterización.....	77
2.2.9 Diseño de personajes y ambientes.....	87
2.2.10 Bocetos de ambientes.....	88
<b>CAPÍTULO 3.....</b>	<b>90</b>
<b>Montaje y producción .....</b>	<b>90</b>
<b>3.1 MONTAJE/PRODUCCIÓN.....</b>	<b>90</b>
3.1.1 Producción de elementos ilustrados.....	90
3.1.2 Producción de personajes en out cut.....	90
3.1.3 Construcción de ambientes o escenarios.....	95
3.1.4 Posicionamiento de herramientas de rodaje.....	97
3.1.5 Posición de la iluminación.....	99
3.1.6 Posición de Cámaras.....	99
<b>3.2 PRUEBA DE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL.....</b>	<b>100</b>
3.2.1 Corrección de escenas.....	101
3.2.2 Corrección en los Ambientes.....	101
3.2.3 Aplicación Cromática.....	102
<b>3.3 Post Producción.....</b>	<b>103</b>

# UCUENCA

3.3.1 Corrección de detalles de producción.....	104
3.3.2 Sincronización de audio. ....	107
3.4. Producto final. ....	108
<b>CONCLUSIÓN:</b> .....	111
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	114

Imagen 1. Personaje creado por Nicholas Cremmen.....	16
Imagen 2. Fotograma de cortometraje de Jordan Tseng.....	16
Imagen 3. Fotograma de un cortometraje de Wallace & Gromit.....	17
Imagen 4. Fotograma de la película Chiken Run.....	17
Imagen 5. Fotograma de Pixelación de Joe Weller.....	17
Imagen 6. Fotograma de Flip book de Julian Hölzer.....	18
Imagen 7. Concept art de arquitectura de Gabe Kralik.....	36
Imagen 8. Concept art de Tiberius Viris.....	37
Imagen 9. Concept art de Emilis Baltrusaitis.....	38
Imagen 10. Concept art de Anthony Jones.....	40
Imagen 11. Concept art de Anton Cermak.....	41
Imagen 12. Concept art de Yuly Alejo.....	42
Imagen 13. Story Board de Mark Watts.....	46
Imagen 14. Planos fotográficos básicos.....	47
Imagen 15. Dispositivos de captura de imagen.....	49
Imagen 16. Elementos de Iluminación.....	50
Imagen 17. Objetivos manipulables de plastilina.....	50
Imagen 18. Soportes y elementos de contención de dispositivos de captura.....	51
Imagen 19. Escenario construido a base de papel.....	51
Imagen 20. Logotipos de Software para edición y animación.....	52
Imagen 21. Secuencia de imágenes destinadas para animación.....	53
Imagen 22. Fotograma de cortometraje de Steve Cutts.....	56
Imagen 23. Escenografía realizada con out cut de David A. Reeves.....	57
Imagen 24. Fotografía de construcción de personajes de David A. Reeves.....	58
Imagen 25. Fotograma del cortometraje Alight de Jason Keyser.....	58
Imagen 26. Página de Storyboard de autoría propia.....	70
Imagen 27. Página de Storyboard de autoría propia.....	70
Imagen 28. Página de Storyboard de autoría propia.....	71
Imagen 29. Página de Storyboard de autoría propia.....	71

# UCUENCA

Imagen 30. Página de Storyboard de autoría propia .....	72
Imagen 31. Página de Storyboard de autoría propia.....	72
Imagen 32. Captura de la primera prueba de animación provisional de autoría propia.....	73
Imagen 33. Boceto de prueba de autoría propia.....	75
Imagen 34. Proceso de bocetaje de autoría propia.....	75
Imagen 35. Boceto de prueba de autoría propia .....	75
Imagen 36. Proceso de bocetaje de autoría propia.....	75
Imagen 37. Proceso de bocetaje de autoría propia.....	76
Imagen 38. Descripción grafica de personajes de autoría propia.....	86
Imagen 39. Propuesta de dos ambientes diferentes de autoría propia.....	88
Imagen 40. Ilustración de personajes de autoría propia.....	89
Imagen 41. Recorte de personajes de autoría propia.....	90
Imagen 42. Personaje recortado de autoría propia.....	91
Imagen 43. Busto de personaje recortado de autoría propia.....	91
Imagen 44. Manipulación de marionetas out cut de autoría propia.....	92
Imagen 45. Manipulación de un personaje out cut y accesorios de autoría propia.....	93
Imagen 46. Manipulación de un personaje out cut y accesorios de autoría propia.....	93
Imagen 47. Marionetas y demás elementos out cut de autoría propia.....	94
Imagen 48. Ambiente de cartón de autoría propia.....	95
Imagen 49. Tratamiento de color de ambientes recortados de autoría propia.....	95
Imagen 50. Preparación de ambientes y fondos de autoría propia.....	96
Imagen 51. Posicionamiento de cámara de autoría propia.....	97
Imagen 52. Enfoque de objetivo fotográfico de autoría propia.....	97
Imagen 53. Iluminación del escenario de autoría propia.....	98
Imagen 54. Proceso de captura de autoría propia.....	99
Imagen 55. Proceso de manipulación y captura en regla de tercios de autoría propia.....	99
Imagen 56. Escenografía original con picos diagonales de autoría propia.....	100
Imagen 57. Escenografía corregida y simplificada de autoría propia.....	101



# UCUENCA

Imagen 58. Cromática en escena.....	102
Imagen 59. Cromática en escena.....	102
Imagen 60. Proceso de Post Producción en After Effects de autoría propia.....	102
Imagen 61. Proceso de corrección de detalles de producción de autoría propia.....	103
Imagen 62. Proceso de modificación estética de autoría propia.....	104
Imagen 63. Corrección cromática en los elementos de autoría propia.....	105
Imagen 64. Orden original y editado de secuencia de 5 imágenes de autoría propia.....	105
Imagen 65. Proceso de sincronización audiovisual de autoría propia.....	106
Imagen 66. Captura de página web de música libre de Bensound.....	107
Imagen 67. Escenas del Spot de autoría propia.....	108

## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Yo, Byron Mauricio Fajardo Ortega autor del trabajo de titulación "Preproducción de un cortometraje animado con técnicas tradicionales", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor.

Cuenca 25 de jul. de 2022

A handwritten signature in blue ink, written over a horizontal line. The signature is stylized and appears to read 'Byron Mauricio Fajardo Ortega'.

Byron Mauricio Fajardo Ortega

C.I: 0105193759

## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Yo, Byron Mauricio Fajardo Ortega en calidad de autor y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Preproducción de un cortometraje animado con técnicas tradicionales", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca 25 de jul. de 2022



Byron Mauricio Fajardo Ortega

C.I.: 0105193759

La explotación exagerada de recursos naturales y la mala o excesiva aplicación de los mismos a nivel masivo/global, hacen que la contaminación al medio ambiente crezca y permanezca en conjunto con la carencia de los conocimientos morales y éticos en el ser humano. Así mismo, este problema se debe a la irresponsabilidad del ser humano, al no transmitir o heredar a las nuevas generaciones, los valores éticos a favor del cuidado del medioambiente.

Debido a que la contaminación del medioambiente es un problema que involucra a todos los seres vivos del planeta, es necesario tomar gran importancia a la causa para mejorar de alguna forma el manejo y mantenimiento del medioambiente, influyendo en el modo de pensar de la humanidad, al menos en escala mínima, para así lograr grandes avances en la solución de este problema que sigue creciendo actualmente, de esta forma se podría decir que se trata de una obligación que toda persona debe contribuir o colaborar con ideas que permitan llegar a una solución.

De acuerdo al alcance del proyecto, se propone realizar la preproducción de un cortometraje animado, es decir, guionización, storyboard, diseño y construcción de personajes, y la producción de un fragmento de una escena de la misma mediante una secuencia fotográfica con técnicas tradicionales de stop motion, a través de la ilustración análoga junto con el uso de objetos que puedan mostrar un mensaje a las nuevas generaciones y así crear conciencia del problema mencionado, aportando con esto una solución innovadora. Un cortometraje animado con la técnica de stop motion es una de las formas más creativas para mostrar los resultados que se pueden lograr haciendo uso de elementos trabajados de forma análoga, así mismo se puede llegar a usar diferentes medios de comunicación para su publicación ya que el cortometraje animado será un resultado de contenido audiovisual.

Dedico los logros de este proyecto primeramente a Dios, que me ha permitido culminar los estudios de mi carrera, a mi madre Carmita Ortega, por los consejos y el apoyo brindado a lo largo de mi trayecto académico, a mi padre Wilson Fajardo y a mi abuela Teresita por haberme provisto de todo lo necesario para alcanzar esta meta en mi vida, así como el cariño que me han otorgado. Y por último una dedicatoria especial a mi hermana Verónica que me ha brindado su ayuda en los momentos más indispensables en cada proyecto que he realizado.

## AGRADECIMIENTO

Al Dis. Patricio Ismael Carpio Padilla, por haberme guiado en el transcurso de este proyecto.

Al Dis. Geovanny Sagbay, por sus enseñanzas compartidas y la motivación entregada hacia mi persona.

Al Dis. Esteban Torres Díaz, por su interés en formar parte de mis proyectos académicos a lo largo de mi carrera universitaria.

A mis lectores de tesis Roberto Landívar y Adriana Quizhpi, por haber dedicado su tiempo a las reformas de este proyecto, para así presentarlo de manera adecuada.

## OBJETIVO GENERAL

Desarrollar la preproducción de un cortometraje con stop motion a través de elementos creados con técnicas tradicionales análogas y con objetos para transmitir un mensaje que permita generar concientización sobre la contaminación ambiental.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar temas de contaminación ambiental, animación digital y tradicional, y técnicas de stop motion, con el diseño de objetos.
- Definir un guion y los elementos que ayuden a construir una pieza audiovisual y personajes que formarán parte de la misma.
- Realizar la preproducción de un cortometraje animado y reproducir un fragmento de una escena para enseñar a los espectadores los efectos que produce la contaminación al medioambiente.

## CAPÍTULO I: El Stop motion y la preproducción.

### INTRODUCCIÓN.

Las Técnicas de Stop motion están en constante evolución desde los primeros métodos analógicos hasta los más tecnológicos. Mediante el estudio de las diferentes técnicas, se permite hacer uso de diferentes características de cada una para así lograr un buen resultado, dependiendo de los recursos que se aplicarán o aquellos que se encuentren disponibles. Rescatando ese toque tradicional de animación que existía hace mucho tiempo, es posible lograr varios resultados interesantes compuestos de técnicas mixtas que involucran elementos de una animación detallada.

Para llevar a cabo proyectos de animación, es importante estudiar los diferentes tipos de técnicas, estas nos permitirán usar varias propuestas de procesos, herramientas o materiales que pueden ajustarse en trabajos futuros.

Los trabajos resultantes de otros autores de proyectos similares pueden llegar a convertirse en elementos de inspiración para muchos animadores y al combinar elementos tradicionales y digitales, se puede llegar a conseguir excelentes resultados.



# UCUENCA

Al Trabajar en los distintos elementos de preproducción que conforman el proyecto, es necesario poner a prueba dichos factores para demostrar que sirven para lograr la etapa de producción.

Por eso se ha incluido la idea de realizar un teaser que mostraría un indicio básico de cómo podría ser el resultado de la producción o rodaje y de esta forma el teaser será un elemento con el fin de validar el proceso de pre producción que se ha realizado e identificar errores, ya sean dentro del guion, puesta en escena, escenarios, iluminación, construcción de personajes, dentro del lenguaje cinematográfico, velocidad y sincronización de fotogramas, entre otros más.

## 1.1 EL STOP MOTION

El Stop motion es una técnica de animación que consiste en producir el efecto de movimiento sobre objetos estáticos mediante una secuencia de imágenes fijas y sucesivas (Max, 2017).

El proceso de stop motion se resume en la forma de resolver el efecto de movimiento mediante el uso creativo de los elementos que el animador considere más apropiados.

De esta forma nacen varios tipos de técnicas por las que se puede optar.

Dependiendo de la idea principal y teniendo en cuenta los recursos disponibles, se procede a escoger la técnica más apropiada para llevar a cabo dicho proyecto, por lo que es necesario saber las características de las técnicas existentes que se pueden considerar.

### **1.1.1 Técnicas Stop Motion.**

Existen varias técnicas de stop motion que pueden variar dependiendo de la creatividad del autor. Pueden ser de varios estilos con respecto a los elementos que vayan a utilizarse, así se tienen: objetos 3d, objetos o gráficos 2d sobre papel, secuencia de fotografías, métodos digitales, etc.

## 1.1.1.1 Cut out (papel cortado).



Es una de las técnicas donde cada fotograma se realiza por la manipulación de objetos de papel conforme la secuencia de cada imagen. Los objetos al ser reposicionables pueden llegar a producir el efecto de movimiento en una secuencia ordenada que los muestre en distintas posiciones.

*Imagen 1. (Crimmer, 2013) Personaje creado mediante cut out.*

Recuperado de: <http://ncdevelopment.weebly.com/character-design-in-relation-to-animation/archives/02-2013>

## 1.1.1.2 Objetos.

Plástico (metal, madera, etc.) donde se usan figuras sólidas que permiten que el o los personajes adopten distintas posiciones según sea necesario. Así mismo al obtener imágenes de las diferentes posiciones de estos objetos, y al ordenarlos en una secuencia llegan a producir la ilusión de movimiento.



*Imagen 2. (Tseng, 2015) Fotograma de Cortometraje con figuras de acción. Recuperado de:*

*<https://www.youtube.com/watch?v=wTUabs0NFPk>*

# UCUENCA

## 1.1.1.3 Plastilina.

Aprovechando la flexibilidad y maleabilidad del material, se pueden generar múltiples formas y posiciones para cada secuencia. De esta manera se pueden conseguir resultados e ilusiones sorprendentes, debido a la fácil manipulación que se puede otorgar a dicho material.

A continuación, se muestran dos ejemplos de películas británicas en stop motion realizadas por: Nick Park, Steve Box y Peter Lord.



Imagen 3. (Park & Box, 1989) Cortometrajes Wallace & Gromit. Recuperado de: <https://d214kn3pfhqw69.cloudfront.net/wp-content/uploads/2019/02/filmcolumn641.jpg>



Imagen 4. (Park & Lord, 2000) Película Chicken Run. Recuperado de: <https://diariocorreo.pe/miscelanea/pollitos-en-fuga-2-confirman-secuela-de-la-exitosa-cinta-chicken-run-nndc-917344/?foto=5>

## 1.1.1.4 Pixelación.

En este tipo de stop motion no se necesita de la manipulación de un objeto, puesto que aquí se graba a un personaje que se va posicionando en cada fotograma, generando la sensación de movimiento sin que este exista, o aparentando ser una especie de marioneta humana.



Imagen 5. (Joe Weller, 2012) Pixelación. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=lo2-wdEVZi4>

# UCUENCA

## 1.1.1.5 Cuaderno animado o flip book.

Este método es la forma más tradicional por la que se llega a crear la animación, se da mediante el pase rápido de varias páginas en secuencia, que muestran imágenes



previamente realizadas, con formas o personajes en diferentes tamaños y posiciones que logran hacer el efecto de movimiento.

*Imagen 6 (Hölzer, 2011) Flip book. Recuperado de: <https://vimeo.com/23673802>*

## 1.2 PREPRODUCCIÓN

Para la preproducción se debe tener los primeros elementos ya diseñados junto a los personajes y ambientes previamente preparados. También se hará el uso de una parte del guion general para proponer un fragmento introductorio del proyecto, el cual, permita demostrar los métodos y resultados que se podrán obtener a lo largo de este proyecto.

La preproducción consistirá en preparar todos los elementos necesarios que serán utilizados para iniciar la producción y una vez identificados los elementos necesarios, es importante identificar cuáles son los factores de preproducción que van a permitir el desarrollo de esta.

La preproducción también comprenderá el primer rodaje de carácter experimental, este servirá para preparar y ajustar los elementos y demás recursos que se aplicarán en la producción general hasta la postproducción, con la opción de modificarlo en caso de que sea necesario.

## **1.2.1 Construcción del guion.**

La construcción del guion es una parte muy importante de este proyecto, ya que esta se encargará de proporcionar y ordenar las ideas que permitirán la producción del material audiovisual.

Para iniciar un guion es necesario tener claros los elementos que se usarán para el proceso de construcción del mismo.

### **1.2.1.1 Idea Principal.**

La idea principal es el resultado de una lluvia de ideas que surgen en base al tema, las cuales son expresadas de diversas maneras, ya sea con palabras, frases, sonidos, signos o imágenes. Después de un análisis detallado de estas ideas, se llegará a formar una sola que represente las características más importantes que se identifiquen de manera general en base al tema.

Esta idea será aplicada de manera general y estará presente en todo el proceso y hasta la culminación del proyecto.

Para escoger una idea principal se pueden optar por múltiples métodos creativos.

Por ejemplo:

1. Se comienza con una palabra, un objeto o una imagen física o mental. Se puede iniciar escribiendo un par de palabras las cuales se argumentarán poco a poco. Al inicio las palabras pueden encontrarse desordenadas, pero cierto fragmento podrá servir como factor detonante para una historia.

# UCUENCA

2. El desarrollo de ejercicios de palabras llega a generar más opciones, después se procede con una lista de al menos 20 palabras o más que se hayan manifestado en el proceso inicial.
3. Se procede a imaginar los posibles escenarios sean lógicos o ilógicos, graciosos, increíbles o raros. En ese momento los personajes pueden presentarse mentalmente efectuando ciertas acciones.
4. Tras este proceso se puede investigar historias que ya existen para adaptarse a las ideas obtenidas. Al inicio puede resultar algo complicado, pero siempre se podrá utilizar material que refuerce las ideas.

## **1.2.1.2 Storyline.**

Es la línea principal de la historia, en la que se verán escritos los hechos que se darán en el trayecto de la misma. Esto permitirá un enfoque más profundo que podrá guiar de mejor manera al escritor al realizar la historia.

### **Elementos para crear un storyline:**

Según la novelista Clara Tiscar, un storyline conlleva los siguientes 5 pasos:

#### **A. ¿Cómo comienza?**

La historia siempre inicia con un suceso significativo el cual debe describirse de la mejor manera y orden posible.

#### **B. ¿Cómo se desarrolla?**

Contando con los hechos que se desarrollan al comienzo, se procede a exponer cuales son aquellos hechos que se manifiestan después, de la misma forma se deben

# UCUENCA

tener en cuenta cuáles serán los futuros desenlaces que pueden surgir tras finalizar un hecho.

## **C. ¿Cómo termina?**

Mientras los hechos ya no permitan la aparición de otros nuevos, se deberá empezar a mentalizar cual será el hecho que pondrá fin a todos los conflictos que se hayan desarrollado en el transcurso de la etapa del desarrollo

## **D. ¿Cuál es el conflicto?**

Denotar los sucesos de la forma más eficiente para explicar mejor lo que sucede en la historia en general.

## **E. Enfrentamiento entre protagonista y antagonista**

Casi siempre existe un enfrentamiento entre el protagonista y antagonista, por ejemplo, el protagonista “bueno” contra el antagonista “malo”, o viceversa. Se debe tener en cuenta que ocurrirá entre los 2 o más personajes dentro de la historia.

(Tiscar)



### **1.2.1.3 Caracterización de personajes.**

Con la idea principal clara, se procederá a demostrar cuales son los personajes que tendrán lugar en la historia.

En la historia se presentarán a los personajes en un orden específico, pero al mismo tiempo se podrán distinguir sus características que los describe tanto física como psicológicamente.

Para este proceso es importante asignar un nombre a cada personaje para facilitar la escritura de los diálogos que corresponden a cada uno dentro del guion.

Por lo general se construye una ficha con las características de un personaje, el cual conlleva la siguiente información según el método de Alister Mairon:

#### **Elementos para caracterizar personajes:**

##### **A.- Elementos Básicos**

Elementos imprescindibles para describir al personaje, su origen y su familia.

Nombre completo

- Sexo.

- Edad.

# UCUENCA

- Profesión/grupo social.
- Lugar de origen.
- Descripción física.
- Familia.
- Enfermedades, lesiones, alergias.
- Tics, manías y otros hábitos.

## **B.- Crecimiento**

Antecedentes del personaje desde su infancia y adolescencia hasta su estado actual.

- Recuerdo más temprano.
- Estudios: cómo fue la etapa escolar.
- Habilidades: dónde y cómo las aprendió.
- Modelo a seguir/figura admirada.
- Sueños o ambiciones de la infancia.
- Virginidad: ¿la perdió? ¿Cómo?
- Relación con la familia.
- (En caso de ser sobrenatural) Cómo se transformó/llegó a ese estado.

## **C.- Influencias de su pasado**

Aquí se hace referencia a experiencias, personas o cosas que lo hayan marcado y convertido en quien es ahora.

- Mayor logro.
- Mayor fracaso.

# UCUENCA

- Hecho más importante de su pasado.
- Mejor recuerdo.
- Peor recuerdo.
- Hecho más humillante.
- Antecedentes de criminalidad.
- Persona más influyente.

## **D.- Ideología y creencias.**

- Opinión sobre la religión.
- Opinión sobre la política.
- Opinión sobre el sexo.
- Prejuicios y discriminación.
- Algo que no haría bajo ningún concepto.
- Matar: sí o no.
- Honestidad sobre lo que siente.
- ¿Moriría por alguien?

## **E.- Relaciones**

Análisis de las relaciones del personaje con los demás, sean positivas o negativas.

- Trato con los demás / ¿condicionado por el ambiente?
- Situación sentimental.
- Situación familiar.
- Persona más amada ¿por qué?

# UCUENCA

- Persona más odiada ¿por qué?
- Belicista o pacifista.
- Líder o subordinado.
- Extrovertido o introvertido.
- Importancia de la opinión ajena.

## **F.- Gustos y aficiones**

Descripción de las aficiones, pasatiempos, actividades odiadas del personaje.

- Aficiones.
- Color favorito.
- Comida favorita.
- Bebida, tabaco y drogas.
- Posesión más preciada.
- Cosa más odiada.
- Lo que más lo enfurece.
- Improvisación o planificación.

## **G.- Imagen y otros**

Valoración personal del propio personaje. Se analizan sus cualidades y defectos, sus objetivos a corto o largo plazo y sus deseos.

- Tres cualidades y tres defectos.
- Mayor fortaleza.
- Mayor debilidad.

- Objetivo a cumplir.
- Personalidad (divertido, serio, ordenado, caótico...).
- Algo a cambiar/mejorar.
- Algo por lo que ser recordado al morir.
- ¿Se quiere a sí mismo?

(Mairon, 2015).

### **1.2.1.4 Ambientación.**

Así como los personajes, los escenarios serán fundamentales ya que estos serán el entorno donde las acciones, situaciones y demás hechos se llevarán a cabo con los personajes correspondientes.

Es importante tener en cuenta dónde y en que época se va a desarrollar el desenlace, este será de gran importancia en el guion, ya que allí será donde se identifiquen las escenas correspondientes en el trayecto de la historia.

La ambientación también influirá en el aspecto físico, psicológico y cultural de los personajes, porque dependiendo de la época en la que se desarrolle la historia, se determinarán cuáles son los estilos de vida, el tipo de arquitecturas en la que los personajes se acoplarán según las necesidades de dicha época, etc. En los diálogos también se pueden influenciar la ambientación, ya que cada época es diferente, los hábitos de lenguaje y acento varían. Estos detalles son factores importantes para el desarrollo del guion.

# UCUENCA

En el guion se mostrará una descripción pequeña, donde se muestran las características del lugar donde se llevan a cabo los diálogos y las actuaciones de los personajes, elementos y demás factores necesarios.

La ambientación de una historia tiene 4 dimensiones: el período, la duración, la ubicación y el nivel de conflicto. (Mckee, 2011)

## 1. El periodo

El periodo es el lugar temporal que ocupa la historia, por lo que se conlleva a responder las siguientes preguntas:

- ¿Se ambienta la historia en un mundo contemporáneo?
- ¿En otra época histórica?
- ¿En un futuro hipotético?
- ¿La ambientación temporal es desconocida e irrelevante?

## 2. La duración

La duración es la extensión de una historia a través del tiempo

- ¿Cuánto tiempo de vida de los personajes cubre la historia?
- ¿Decenios? ¿Años? ¿Meses? ¿Días?

## 3. La Localización o Ubicación

La localización es el lugar que ocupa una historia en el espacio.

¿Cuál es la geografía específica de una historia?

¿En qué ciudad se desarrolla?

¿En qué calles?

¿En cuáles de los edificios de esas calles?

¿En qué habitaciones dentro de esos edificios?

¿En la cima de qué montaña?

¿Al otro lado de qué desierto?

¿En un viaje a qué planeta?

(Mckee, 2011)

#### **4. El nivel de conflicto:**

El nivel de conflicto es la dimensión humana. Las ambientaciones no se limitan al entorno físico y temporal, sino también al social.

¿En qué nivel de conflicto planeamos nuestra narración?

Las fuerzas políticas, económicas, ideológicas, biológicas y psicológicas de la sociedad.

**Nivel 1:** ¿Se centra la historia en los conflictos internos, incluso subconscientes, dentro de nuestros personajes?

**Nivel 2:** ¿Se centra en los conflictos personales?

**Nivel 3:** ¿Se centra en batallas con las instituciones en la sociedad?

**Nivel 4:** ¿Se centra en luchas contra las fuerzas del entorno?

(Mckee, 2011)

Desde el subconsciente hasta las estrellas, cruzando todas las experiencias polifacéticas de la vida, nuestras narraciones pueden ambientarse en cualquiera de esos niveles o sus combinaciones

## **I. Sinopsis o argumento.**

La sinopsis es una forma de exponer los hechos que se presentan dentro de la historia en general, pero presentando los sucesos de la historia, de la manera más simple y concreta posible. La sinopsis tiene como objetivo brindar al espectador la información más simplificada, para dar a entender cuáles son los hechos que se irán manifestando durante el desenlace de la historia.

Ejemplo:

*“En el año de 750 en las naciones orientales, la guerra devastaba los bosques al construir sus asentamientos militares. Durante algunos días los soldados reportaban la desaparición de varias personas que luego eran encontradas muertas con la palabra libertad escrita en su pecho.*

*50 años después las desapariciones cesaron y la prosperidad duró todo ese tiempo, pero un día, un asesino entró al bosque para esconderse de la ley, y fue encontrado muerto al día siguiente marcado con la palabra libertad en su pecho. El rey de aquel lugar envió a su ejército para investigar, pero también murieron.*



# UCUENCA

*En los reportes, los soldados decían que un demonio estaba custodiando el bosque y que mataba solo a los invasores. Pero el rey era tan necio que seguía enviando a sus hombres a morir. Un día la hermana del rey decide terminar con todas esas muertes y entró al bosque.*

*Al encontrar al demonio, la hermana del rey, hace amistad con este y convence a la criatura a dejar el bosque. La petición es respetada y la paz volvió al lugar hasta que el hermano del rey sucede el poder y decide no volver a interferir con las fuerzas que están fuera del conocimiento del ser humano.”*

## **1.2.2 Guion Literario.**

En el guion se mostrará el desenlace de la historia de principio a fin especificando las situaciones, acciones y los respectivos diálogos previamente creados en base a la idea principal.

Aquí todos los elementos literarios serán descritos con una narración en la que diversos hechos se irán presentando en un orden y en escenas específicas, denotando cada una de las situaciones que van componiendo la historia, los personajes que interactúan con el ambiente respectivamente y los diálogos que estos realizan.

En los diálogos se mostrarán a detalle cuales son las acciones que entran de por medio, como los hábitos que tiene el personaje al hablar, caminar o la manera en la que se comporta naturalmente o bajo alguna emoción o situación, etc.

Acto 1	Acto 2	Acto 3
Planteamiento	Confrontación	Resolución

El primer acto es el lugar donde se plantea la historia y donde se presenta a los personajes y la relación que hay entre ellos. En este acto se procura que el espectador sienta algún interés por los personajes y la historia.

El segundo acto es el punto en el cual el protagonista se enfrentará a una serie de obstáculos en su trayecto hacia la búsqueda de aquello que provoca su satisfacción. Se debe tomar en cuenta que cuando nos referimos a obstáculos, significa obstáculos físicos.

El tercer acto es el lugar donde se tendrán que resolver las tramas de la historia generadas a partir de todo el guion. Las tramas deberán cerrarse y terminar la historia de forma coherente, manteniéndose las expectativas que se han generado al espectador.

## 1.2.2.1 Construcción Narrativa.

Un método para la construcción de una narrativa se hace siguiendo los factores expresados a continuación:

## 1. ESTRUCTURA

### 1.1 Según lo que se organiza

1.1.1 Planteamiento (Presentación de personajes y ambientes).

1.1.2 Nudo (Se genera un conflicto. Problemas al personaje, cambio de situación).

1.1.3 Desenlace (Se soluciona el conflicto, otra situación estable).

### 1.2 Según el final

1.2.1 Estructura abierta: Acción interrumpida antes de llegar al desenlace.

1.2.2 Estructura cerrada: La historia tiene un final y no permite continuación.

### 1.3 Según el orden cronológico

1.3.1 Lineal: La narración se da en orden cronológico de los hechos.

1.3.2 No lineal: La narración no se desarrolla en orden cronológico.

1.3.2.1 *In media res*: Comienza en medio de la narración y vuelve atrás para revelar los antecedentes de la historia y continuar en orden lineal.

1.3.2.2 *Flashback*: El narrador desde el presente vuelve al pasado.

1.3.2.3 *Flash Forward*: El narrador desde el presente anticipa lo que ocurrirá en el futuro.

# UCUENCA

## 2 NARRADOR

### 2.1 Punto de vista externo

2.1.1 Narrador Omnisciente: El narrador sabe todo respecto a los personajes.

2.1.2 Narrador Observador externo: Solo cuenta lo que se puede observar.

### 2.2 Punto de vista interno

2.2.1 Narrador Protagonista: El protagonista de la historia cuenta los hechos.

2.2.2 Narrador Personaje Secundario: El narrador es un personaje que atestigua y cuenta los hechos de la historia.

## 3 AMBIENTES

### 3.1 Espacio:

3.1.1 Espacio real: Existe en la realidad.

3.1.2 Espacio Imaginario: No existe realmente.

### 3.2 Tiempo

3.2.1 Externo o histórico: Época en que se desarrolla la historia.

3.2.2 Interno / Desarrollo: Periodo temporal que abarcan los hechos de la historia.

## 4 PERSONAJES

### 4.1 Según la función.

4.1.1 Personajes principales (protagonista y antagonista).

4.1.2 Personajes secundarios (aquellos que ocupan menos espacio narrativo).

### 4.2 Según la Caracterización.

4.2.1 Personajes Planos (su comportamiento no cambia, no evolucionan).

4.2.2 Personajes Redondos (evolucionan y su comportamiento no es previsible).

Ejemplo de fragmento de guion:

1. Parque Central. Ext. Día

Allen camina por la banqueta de la calle desierta durante la tarde.

**Allen**

“Finalmente ha llegado la hora de ir a casa.”

Allen camina por la banqueta y se detiene en una tienda.

**Allen**

“Tengo sed, creo que compraré algo de beber.”

En este ejemplo se describen las acciones que realiza un personaje sobre un escenario que se describe como tal, así como el tiempo en que estos hechos se están llevando a cabo. También se manifiestan los diálogos del personaje, los cuales pueden exponerse como oraciones o pensamientos respectivamente.

## 1.2.3 Concept Art.

El concept art, o arte conceptual, es una serie de imágenes cuyo objetivo es presentar de manera visual, el diseño gráfico de los personajes, ambientes, ideas o escenas de una historia, y al mismo tiempo pueden aportar varias opciones de estilos artísticos que pueden ser aplicados para realizar una animación, película, videojuego o cortometraje.

El concept art, también sirve como un proceso de desarrollo que ayuda a exponer una o más ideas y cómo estas pueden llegar a ofrecer varios cambios o reconfiguraciones múltiples, permitiendo obtener varios resultados de los cuales se puede llegar a escoger el diseño definitivo de una idea, así como aportar más ideas que pueden usarse de manera secundaria.

El concept art puede ir enfocado al diseño de ambientes, personajes, accesorios, efectos especiales, vestimentas, tipografía, etc.

### 1.2.3.1 Diseño de Ambientes.

En experiencia personal, el diseño de ambientes es la representación de un entorno en el que se desarrollan las acciones e interacciones de los personajes. Un ambiente se produce en base a las descripciones de una idea, y según estas pueden llegar a obtener múltiples elementos característicos.

# UCUENCA

## Arquitectura:

Según la época en la que se realicen las acciones de la historia, pueden existir características que reflejen la época establecida en el aspecto de ciertos estilos arquitectónicos: Chozas, casas, mansiones, castillos, torres, etc.



Imagen 7 (Kralik, 2016) Concept art de arquitectura. Recuperado de: <https://conceptartempire.com/gabe-kralik-environment-art/>

## Conflicto:

Según los hechos que estén prevaleciendo en la época, las condiciones de los ambientes pueden variar, haciendo que estos se conviertan en un factor importante que se relacione con toda la historia: Guerra de Vietnam, edad moderna, segunda guerra mundial, etc.



Imagen 8 (Viris) Concept Art de New York 2250. Recuperado de: <https://www.artstation.com/tiberius-viris>

En el concept art de Tiberius Viris se pueden observar muchos factores que delatan el conflicto del ambiente. La presencia de los edificios y la reconocida estatua de la libertad nos muestra un ambiente que sería ubicado en la ciudad de New York en el año 2250. En este caso, se genera gráficamente un ambiente con el concepto post apocalíptico.

### **Ubicación:**

Según la ubicación del ambiente, varios factores característicos de la ubicación geográfica, logran justificarlo en relación de la historia. Las características de ciertas ubicaciones son capaces de identificar el lugar en donde se desarrollan los hechos, por ejemplo: El monte Everest, El gran cañón, las cataratas del Niágara, el polo norte, el monte Kilimanjaro, la luna, etc.





*Imagen 9 (Baltrusaitis, 2013) Red Moon Early Concept art. Recuperado de:*

*<https://www.deviantart.com/emilisb/art/Red-Moon-Early-Concept-364182466>*

El concept art de Emilis Baltrusaitis es un ejemplo claro de ubicación, ya que existen muchos factores que dejan deducir la ubicación del ambiente, al mirar un suelo pálido casi desierto a la luz del sol, donde se muestra en el horizonte el universo y el planeta tierra a lo lejos. Esto nos da a entender que se trata de otro planeta o en este caso la luna en una versión futurista por la presencia de arquitecturas y la figura de un ser humano en un traje espacial.

### **1.2.3.2 Diseño de personajes.**

El diseño de los personajes se realiza en base a las características que se mencionen en el guion, el cual se encarga de especificar cuáles son sus apariencias físicas y definir las cualidades y personalidades de cada personaje.

Por ejemplo: El personaje puede ser humano, humanoide, animal, monstruo, extraterrestre, híbrido, clon, artificial, mecánico, cibernético, cibernético, cibernético, virtual,

# UCUENCA

sobrenatural, etc. Existiendo una infinidad de características se puede llegar incluso a mezclar dichas ideas y formar nuevas especies.

**Según su forma:** Pueden pertenecer a cualquiera de los siguientes aspectos:

**Humanoides:** Seres con aspecto humano que a su vez se dividen en dos clases siendo estas el masculino y femenino.

**Animales:** Seres cuya forma se atribuye a las diversas especies que existen en la tierra pudiendo ser: Vertebrados o invertebrados, se pueden clasificar en múltiples categorías como mamíferos, insectos, reptiles, anfibios, peces, aves, mariscos, etc.

**Plantas:** Organismos vegetales los cuales pueden expandirse en muchas categorías según su naturaleza o métodos de reproducción.

**Según su complejión:** Pueden crearse personajes que se caracterizan por su composición siendo posibles cuatro categorías básicas:

- **Biológica:** Un ser vivo que posee un evidente ciclo de vida como el de nacer, crecer, reproducirse y morir.
- **Necrológica:** Un ser cuyo ciclo de vida terminó y que se encuentra en estado de decadencia, pero aún existente o re animado por alguna razón extra normal.
- **Tecnológica:** Seres cuya naturaleza es de origen artificial, en este caso contamos como ejemplos clásicos robots, androides o máquinas.
- **Virtual:** Seres carentes de materia que solo se proyectan como una imagen o que asemejan una composición física pero no real siendo la luz su composición básica. Por ejemplo: hologramas, programas, representaciones tridimensionales e imágenes de seres previamente o actualmente vivos.

# UCUENCA

El proceso del diseño de un personaje es posible siempre y cuando se disponga de la suficiente información que se puede obtener de la caracterización del personaje a través del guion literario, ya que en este se mencionarán sus características básicas y/o específicas de manera física y psicológica, permitiendo hacer una o más representaciones de su apariencia en general.



*Imagen 10 (Jones, 2013) Concept art de personaje para videojuego God of war ascension. Recuperado de:  
<http://conceptartworld.com/news/god-of-war-ascension-concept-art-by-anthony-jones/>*

(Jones, 2013) muestra el diseño de su personaje Ares, para el juego God of War Ascension en su concept art. Allí se muestran los detalles estéticos y visuales que podría tener su personaje en el videojuego. Obviamente, este diseño debe ser justificado por la caracterización correspondiente del guion oficial del juego.

# UCUENCA

## 1.2.3.2 Diseño de Accesorios.

Un concept art también se puede utilizar para determinar el diseño de los diferentes accesorios con los que deberán interactuar los personajes. De la misma forma, los diseños se realizarán en base a la información proporcionada en el guion. El carecer de información específica, abre las posibilidades de diseñar los accesorios tomando en cuenta ciertos datos del guion.



Imagen 11 (Cermak, 2017) Concept art de armas recuperado de: <https://www.artstation.com/artwork/abEP9>

El diseño de accesorios, involucra todo aditamento u objeto con el que puede interactuar el personaje, por ejemplo: Armaduras, cascos, máscaras, armas, joyería, monedas, adornos, botellas, frascos, recipientes, instrumentos, etc.

## 1.2.3.3 Diseño de Vestimenta.

Uno o más diseños de ropa, pueden representarse en un concept art, ya que cada propuesta se convierte en un diseño alternativo. En el caso de los videojuegos, hay ciertas bonificaciones que permiten al espectador, seleccionar el estilo de vestimenta para los personajes que están a su disposición.



*Imagen 12 (Alejo, 2017) Concept Art de vestimentas. Recuperado de: <http://yulyalejo.com/en/character-and-concept-art/>*

En la representación de Y. Alejo, ofrece tres tipos diferentes de diseño de vestimenta, para su personaje “Arquera”. El concept art puede proponer múltiples opciones de diseños ya sea desde los más simples hasta los más detallados y elaborados cambios.

## 1.2.4 Guion técnico.

El guion técnico, contiene la historia literaria, pero al mismo tiempo expone cada escena y acción con referencias técnicas detalladas y precisas, con el objetivo de facilitar la construcción de los diversos planos de la historia de manera interactiva, sea de forma audiovisual o animada.

## Elementos del guion técnico

**1. Secuencia:** Se trata de un espacio donde se muestran de manera ordenada y numeradas todas las escenas de la historia.

**2. Escena:** Un apartado donde se describe el escenario en el que se está desarrollando la historia en un ambiente interno o externo.

**3. Plano:** Un espacio que describe el número de escena en la que se están dando los hechos de la historia.

**4. Imagen:** Describe el tipo de plano para cada personaje o ambiente.

**5. Audio:** Un espacio que resume cuales son los sonidos que deben ir en cada plano, los textos que explican los hechos redundantes de los planos y el tiempo que debe transcurrir en los mismos:

Ejemplo:

Secuencia	Plano	Imagen	Audio		Tiempo
			Sonido	Texto	
Escena 1  Exterior:  Parque	P1	Plano general.  Allen sentado en la silla del parque	Árboles meciendo sus hojas en el viento.		6"
	P2	Plano Detalle. Una hoja seca en el piso cae al suelo.	Impacto de hoja seca al caer al suelo de concreto.		4"
	P3	Plano Medio. Allen inclinándose para recoger la hoja del suelo.	Música de fondo sobre el silencio.		7"
	P4	Plano general. Allen se levanta de la silla y camina hacia la calle.	Música de fondo incrementando su volumen.		8"
Escena 2  Exterior:  Calle	P5	Plano general.  Allen camina en medio de la calle vacía mirando a ambos lados.	Viento barriendo las hojas del suelo.		5"



## 1.2.5 Storyboard.

Será la elaboración de un resumen gráfico y técnico en base a la historia del guion, este va a permitir una explicación más detallada y representativa de cómo se ejecutarán los procesos de animación, como deberán lucir los personajes y que acciones se llevarán a cabo en cada escena.

El resultado del storyboard se encargará también de proporcionar la información necesaria para el desarrollo productivo.

### Elementos de Storyboard

Para construir un storyboard se deben tener fichas donde se muestre la siguiente información respectiva a la historia.

1. **Número de Escena:** Permite identificar a que escena corresponden los planos.
2. **Número de plano:** Asigna el orden de cada plano que se describa.
3. **Duración de plano:** Establece la duración de tiempo entre planos.
4. **Cuadro de imagen:** Muestra una imagen que permite explicar las acciones.
5. **Acción:** Informa las acciones que se desarrollan en cada plano o en la secuencia de varios planos.
6. **Diálogos:** Expone los diálogos de los personajes a lo largo de cada plano o sucesión de planos.



Ejemplo de storyboard de "The Simpsons" realizado por W. Mark:

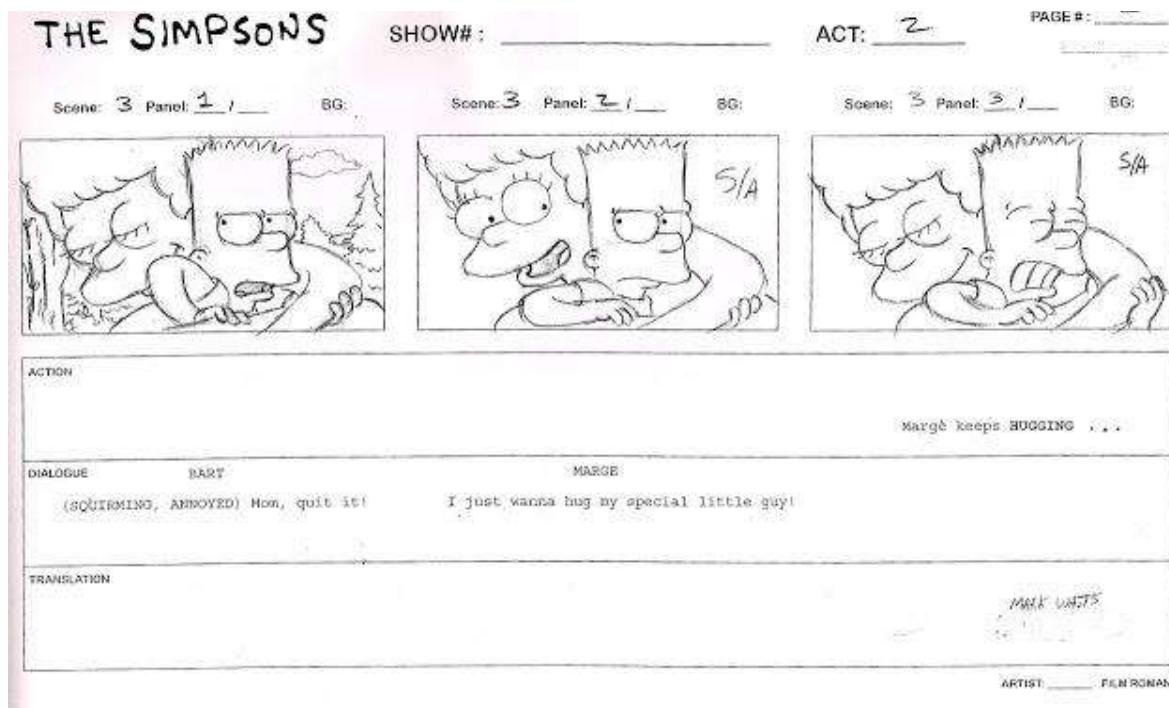


Imagen 13 (anonimo023, 2018) Storyboard de los Simpsons. Recuperado de:

<https://anonimo023.wordpress.com/2018/05/23/que-es-un-storyboard/>

Es este ejemplo se ha construido con el título en la zona superior izquierda, el número de la escena a la que pertenecen las correspondientes secuencias o elementos gráficos.

Las páginas están numeradas, lo cual indica que existe un orden específico para cada una, haciendo que sea más fácil ordenar la secuencia de páginas.

Cada imagen o gráfica muestra una acción que se presenta en una secuencia dentro de un ambiente el cual se repite en cada imagen, pero para ahorrar tiempo se escriben las letras S/A, que significan "Mismo Ambiente".

# UCUENCA

Existe un espacio donde se presenta el diálogo de los personajes a lo largo de la secuencia de imágenes y/o escena.

## 1.2.5.1 Revisión de los planos fotográficos.

En este punto se llevó a cabo un análisis de los diferentes tipos de planos fotográficos básicos, los cuales permiten un mejor equilibrio al momento de mostrar el contenido gráfico previo al proceso de captura. Se debe tomar en cuenta los planos y encuadres más importantes de la fotografía como lo describe la siguiente imagen.

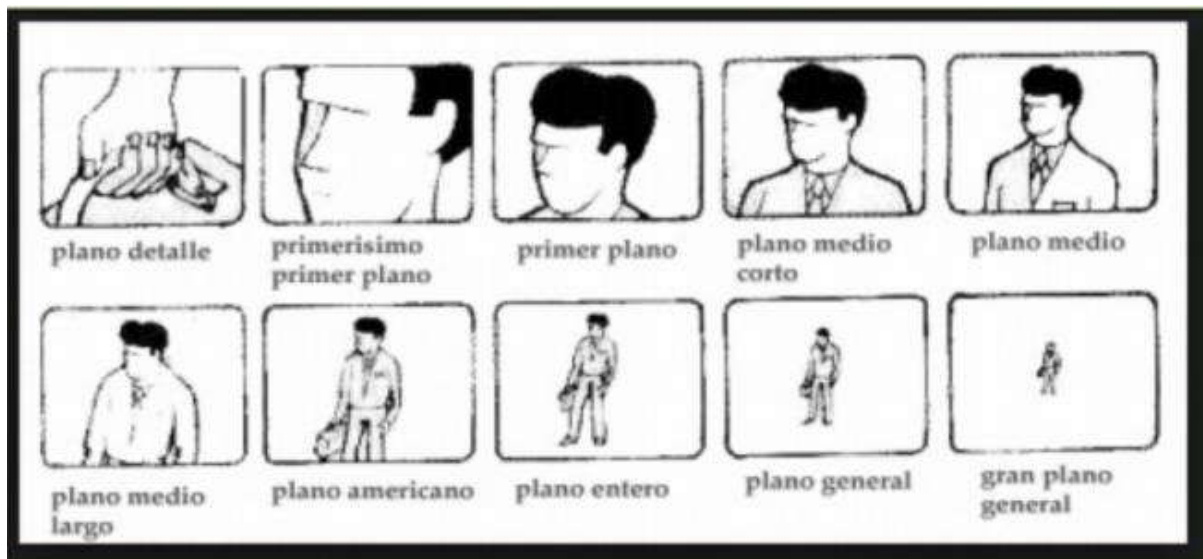


Imagen 14 (Peña, 2017) Planos fotográficos: A. Plano detalle, B. Primerísimo primer plano, C. Plano medio corto, D. Plano medio, E. Plano medio largo, F. Plano americano, G. Plano entero, H. Plano general, I. Gran plano general.

## 1.2.6 Animatic.

El proceso de Animatic es aquel que ayuda a obtener una pieza audiovisual que se pre visualiza antes de que el rodaje definitivo se lleve a cabo. De esta manera se podrán comprobar tiempos de sincronización de las secuencias gráficas con el material auditivo. Esto permite a su vez llegar a modificar o corregir el storyboard para que se acoplen correctamente las secuencias y tener la opción de crear uno nuevo que se ajuste favorablemente para evitar demasiados procesos de edición.

## 1.3 PRODUCCIÓN.

# UCUENCA

Una vez elegido el público objetivo y el mensaje que se transmitirá se procede al “Rodaje” o Producción.

El proceso creativo será realizado conjuntamente con el uso de las respectivas herramientas físicas, y luego de haber estudiado todas las acciones y hechos que se van a generar dentro del marco literario.

En esta etapa, se aplicarán los elementos que se mencionan anteriormente como el guion, el diseño de personajes y de ambientes, ya aplicados con la ilustración tradicional y el manejo de las respectivas técnicas previamente elegidas para realizar el proceso de stop motion.

Estos procesos prácticos serán los principales factores que desarrollen el material audiovisual resultante. Como dice Garzón (2016):

*“Todos los momentos de la producción de un video son importantes, pero sin duda el momento del rodaje es el más emocionante de todos. Es el momento de la captura de los sonidos y las imágenes que van a constituir el video, es el momento de plasmar nuestra historia en imágenes.*

*En el rodaje se ponen en acción todas las planificaciones previas. Por eso es preciso contar con los guiones y el storyboard cerrados, con todos los elementos definidos en la instancia de preproducción (vestuario, utilería, etcétera) y, por supuesto, debemos contar con la estrella de ese momento: la cámara.”*

(Garzón, 2012).

## 1.3.1 Factores de Producción.

Los factores de producción son aquellos elementos que se usarán para el rodaje en sí, se incluyen los materiales que se van a utilizar y las respectivas herramientas, procesos de trabajo y resultados de los mismos. Estos pueden dividirse en varios tipos, pero los más importantes y comunes serán mencionados en el siguiente orden:

### 1. Cámaras.

Es importante y fundamental contar con un método de captura de imágenes para hacer un Stop motion, es primordial familiarizarse con la o las cámaras que están a nuestra disposición. Estas pueden ser desde las más profesionales hasta las más simples como la cámara de un celular, incluso un escáner puede ser útil en caso de no disponer de cámaras.



*Imagen 15 (Cámaras y dispositivos de captura de imágenes)*

### 2. Luces / Iluminación.

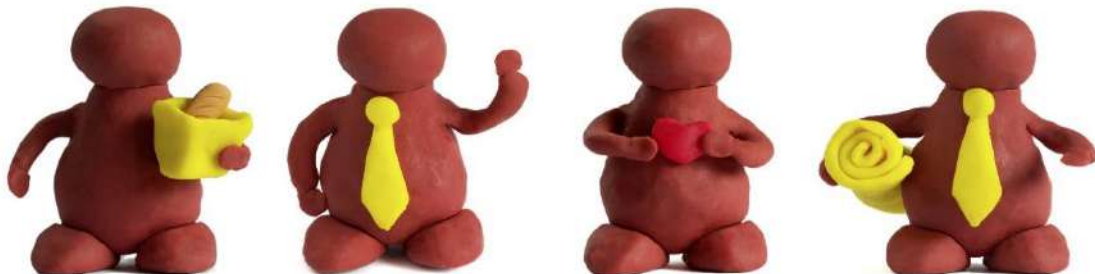
Si bien queremos representar una escena, es necesario contar con el equipo de iluminación necesario, haciendo el uso de luces, lámparas, focos de colores, linternas, velas, luz natural, etc.



*Imagen 16 (Elementos de Iluminación)*

### 3. Objetos u objetivos fotográficos

Estos serán los principales elementos que se van a manipular para que las cámaras capturen sus posiciones y formas secuenciales para la animación.



*Imagen 17 (Grublee, 2009) Objetivos manipulables de plastilin. Recuperado de:*

*<https://www.canstockphoto.hu/gyurma-b%C3%A1bu-3125949.html>*

### 4. Materiales y soportes.

Se debe contar con un espacio en donde se pueda realizar todo lo anteriormente mencionado, por lo que es necesario tener en cuenta que soportes y demás materiales son fundamentales para que se establezcan los elementos y obtener resultados deseados. Mesas de madera o de metal, telas, fotografías de fondo, etc.



Imagen 18. Soportes y elementos para contención de dispositivos fotográficos

## 5. Escenografía.

La escenografía es un espacio construido y diseñado en base a una idea principal, elaborada con múltiples elementos decorativos que permiten representar de la mejor manera, el entorno donde se desarrollan las acciones y los diálogos de los personajes, así como también las interacciones que existan entre los personajes con el entorno.



Imagen 19. (Ojala, 2013) Escenario construido a base de papel Recuperado de: <https://www.behance.net/eiko>



# UCUENCA

## 1.4 POST PRODUCCIÓN

Para conseguir la post producción del proyecto general, se deberán incluir las correcciones y ajustes finales correspondientes de toda la secuencia obtenida previamente ordenada, secuenciada y aplicada, para asegurar que el mensaje fue correctamente aplicado y expuesto.

### 1.4.1 Software.

En esta parte se modificarán los resultados que solo se puedan corregir con programas dentro del ordenador. Estos ayudan a mejorar y aplicar efectos adicionales en el resultado general.



*Imagen 20. Logotipos de Software para manipular animaciones (Programas: Autodesk Maya, Adobe Premiere, Adobe Photoshop, Movie maker, Adobe After Effects, Adobe Animate, Dragon Frame y Nero Xtravision)*

## 1.4.1.1 Manejo del material audiovisual producido.

De todo el material que se consigue de la producción, se deberá pasar por procesos de filtración donde se descartará el material que no sea necesario, y de esta manera solo podremos disponer del material eficiente que se acople a la idea principal.

## 1.4.1.2 Edición.

En este proceso se ordenarán adecuadamente los resultados escogidos en una secuencia, para crear la pieza audiovisual definitiva que se ponga en exposición y el mensaje de la idea principal en base al guion. En este proceso se hará uso de todas las piezas audiovisuales resultantes previamente seleccionadas, para acoplarlas al tiempo correcto y sincronizar al sonido conforme sea necesario para la historia.

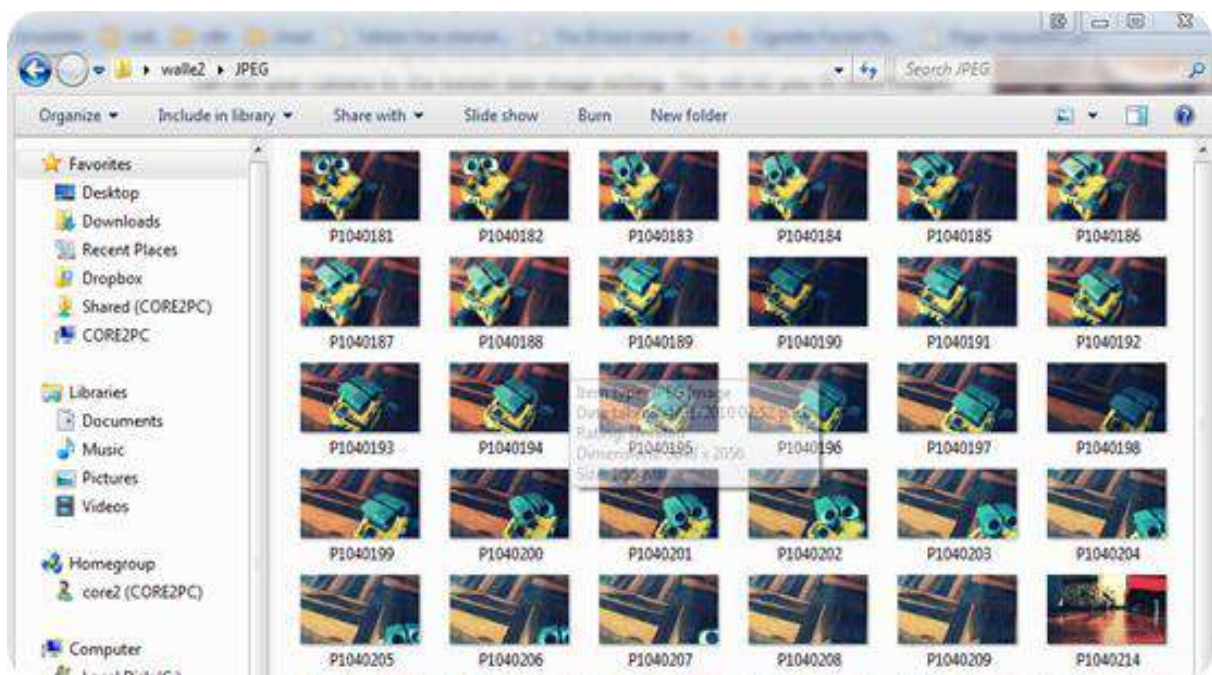


Imagen 21 (Marti, 2012) Secuencia de imágenes destinadas para animación en pc. Recuperado de:

<https://www.elgrupoinformatico.com/como-realizar-video-con-stop-motion-windows-live-movie-maker-t14334.html>



## **1.4.1.3 Evaluación.**

Antes de finalizar todo el proceso para lograr el resultado final, se analizará la pieza audiovisual, de manera que podamos definir los objetivos correctamente de la representación audiovisual general. En este proceso se revisará si aún existen posibles errores o pequeños detalles que necesitan ser atendidos.

## **1.4.1.4 Créditos.**

Se debe tener en cuenta que cada uno de los integrantes o responsables del proyecto general tengan sus respectivos créditos. De esta manera cada trabajo que se aporta en este proyecto será certificado justamente y así dar a conocer al público cuales son las personas que ayudaron a crear la obra.

## **1.5. Exposición al público**

En esta fase, se lanzará el material definitivo resultante de todos los procesos que se han llevado a cabo para conseguir el mismo, mostrándolo en los medios que sean necesarios para que llegue fácilmente al público objetivo.

### Análisis de homólogos y preproducción

#### 2.1 ANÁLISIS DE HOMÓLOGOS

El análisis de homólogos se realizará con trabajos similares en tres aspectos que tengan en común con los objetivos que se desarrollen en este proyecto.

##### 1. Homólogos según la función.

Para esta sección se han tomado los trabajos que transmiten un mensaje ya que ese es el objetivo del proyecto actual.

Para ello el siguiente producto de animación fue creado con la intención de generar un estado de conciencia al público respecto a la contaminación que el ser humano ha causado.

En su historia, Steve Cuts presenta a un personaje masculino que representa al hombre en el mundo, el cual va interactuando con el ambiente de manera carente de ética. Explica como el ser humano posee la destrucción como su propia naturaleza, contaminando, matando, destruyendo, deformando y corrompiendo la vida del planeta.

# UCUENCA

Cuts muestra también un enfoque a lo que podría ser la extinción del planeta y del hombre, dejando ver un mundo post apocalíptico lleno de caos, contaminación visual, ambiental y carente de vida tanto para el medioambiente como para el mismo ser humano. De esta forma, la historia deja ver la perdición del mundo si los humanos continúan destruyéndolo.



Imagen 22. (Steve Cutts, 2012) Fotograma de cortometraje animado: Man. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdaICIU+%E2%80%9D%29>

## 1 Homólogos según la Tecnología

En la tecnología se ha decidido utilizar la técnica de cut out o papel cortado. Uno de los trabajos de stop motion que se ha proyectado en este análisis y que se ajusta de manera similar a este proyecto es "Las formas de papel cortado" de David A. Reeves.

Sus trabajos involucran a los personajes recortados como simples siluetas en papel negro, al igual que sus ambientaciones, pero con una gran cantidad de detalles sobre fondos claros en escalas de grises. Sus obras también se involucran en cortas

# UCUENCA

animaciones y fotografías. Cabe recalcar que su estilo ha sido utilizado en un videojuego llamado Limbo.

Los elementos de papel, pueden ser recortados de dos maneras: La primera se trata de recortar el papel directamente con tijeras o estiletes (cuchillas). La segunda se trata de recortar con técnicas más avanzadas como el recorte con láser, ya que de esta forma se puede conseguir formas más detalladas.



*Imagen 23. (Reeves, 2011) Escenografía de tipo Cut out. Recuperado de:*

<https://davidreeves.carbonmade.com/projects/4555090>



Imagen 24 (Reeves, 2011) Construcción de personajes con técnicas cut out. Recuperado de:

<https://davidreeves.carbonmade.com/projects/4555090>

## 2 Homólogos según la forma.

Dentro de la estética para los personajes, se han colocado como ejemplo los homólogos en la obra de: Jason Keyser – Alight (2011).



Imagen 25. (Keyser, 2011) fotograma del cortometraje animado Alight. Recuperado de:

<https://www.youtube.com/watch?v=OLZJ-E2Cwuw>

Para la estética de Ilustración se ha optado por un estilo en escalas de grises, rojos y azules para los personajes y escenografías, algo similar al primer homólogo descrito de Steve Cuts.

En la obra de Jason Keyser, se muestra una animación donde existen 2 protagonistas totalmente opuestos. Un personaje de fuego y otro de agua. Allí la diferencia se hace obvia para el espectador al observar la cromática que los personajes. Colores como el naranja y amarillo demuestran calor, así como los colores azul claro y oscuro indican frío.

Se ha tomado como característica principal el género de los personajes, así como sus características opuestas. En este caso la luz y la oscuridad como aspectos opuestos, hombre y mujer en su género. También están sus formas de comportamiento como una amistad incapaz de establecer contacto físico.

## **2.1.1 Público Objetivo.**

Este proyecto se enfoca a un público que sea capaz de distinguir la diferencia entre lo bueno y lo malo, pero al mismo tiempo, que se encuentre en proceso de aprendizaje y en formación de su personalidad, por lo que el público objetivo de este trabajo se enfoca a los adolescentes, ya que estos se encuentran en una etapa en la que su comportamiento empieza a implementarse hasta establecerse definitivamente. Es por eso que así se establece el contenido para hombres y mujeres desde los catorce hasta los veinte años de edad.

**Público Objetivo:**

**Edad:** 14 – 20 años.

**Ubicación:** Latino América.

**Nivel de Educación:** Primario, Secundario y Superior.

**Nivel Económico:** Medio, Medio Alto.

**Psicológico:** Personas que tengan las capacidades de entender o percibir entre acciones y resultados positivos y negativos.

## 2.1.2 Diseños de Persona.

<b>Diseño de Persona 1</b>
<p><b>Nombre:</b> Andrés Freire</p> <p><b>Oficio:</b> Estudiante – Secundaria</p> <p><b>Edad:</b> 14 años</p> <p><b>Ubicación:</b> Ecuador</p> <p><b>Psicología:</b></p> <p>Su personalidad a favor del medio ambiente es de nivel medio, debido a que su estilo de vida se ha desarrollado como el reflejo de las acciones de sus padres, los cuales, de la misma manera, han adquirido su modo de vida emulando el de sus antepasados.</p> <p>Al ser muy joven no posee completamente un sentido moral fuerte hacia la protección del medioambiente.</p> <p>Se considera hiperactivo, por esta razón se deja llevar por sus impulsos o deseos menos racionales, gracias a esto llega a olvidar las reglas de manera inconsciente.</p> <p><b>Ejemplo de vivencia:</b></p> <p>Después del Colegio, es habitual para Alex comprar alimentos de consumo rápido como dulces o frituras.</p> <p>En el trayecto sus amigos son quienes a veces se reúnen para ir a sus casas en grupo aprovechando que el padre de uno de ellos recorre la misma ruta del grupo en su vehículo.</p> <p>Al momento de ingresar al vehículo, Alex al encontrarse con el empaque ya inservible del producto que ha consumido, opta por deshacerse del mismo rápidamente, lo cual hace que inconscientemente llegue a dejarlo caer en el suelo.</p>



## Diseño de Persona 2

**Nombre:** Daniel Martínez

**Oficio:** Estudiante – Secundaria

**Edad:** 15 años

**Ubicación:** Ecuador

### **Psicología:**

Su personalidad a favor del medio ambiente es de nivel muy bajo, esto se ve reflejado a que su estilo de vida se ha desarrollado como el reflejo de las acciones de sus descuidados padres, los cuales de la misma manera han adquirido su modo de vida emulando el de sus antepasados de manera sucesiva.

Ignorando los valores que no le fueron transmitidos, su sentido moral o ético hacia la protección del medioambiente es prácticamente inexistente.

Al ignorar toda clase de valores, se deja llevar por sus impulsos o deseos menos racionales, por lo que siempre llega a ejercer toda clase acciones de destrucción y alteración de los espacios ya sean naturales o no.

### **Ejemplo de vivencia:**

Después del Colegio, es habitual para Daniel comprar alimentos de consumo rápido como dulces o frituras.

En el trayecto sus amigos son quienes a veces se reúnen para ir a sus casas en grupo aprovechando de que el camino de la mayoría coincide la mayor parte del trayecto.

Al momento de que algún obstáculo se mete en el camino, Daniel lo aleja violentamente de un golpe o patada, haciendo que el objeto en este caso un bote de basura se caiga esparciendo residuos contaminados en la calle o incluso el hecho de romper botellas en el bosque al momento de practicar su puntería con sus amigos al arrojar rocas.

## Diseño de Persona 3

**Nombre:** Fernando Mora

**Oficio:** Estudiante – Secundaria

**Edad:** 14 años

**Ubicación:** Ecuador

### **Psicología:**

Su personalidad a favor del medio ambiente es de alto nivel, debido a que su estilo de vida se ha desarrollado como el reflejo de las acciones de sus padres agricultores, los cuales de la misma manera han adquirido su modo de vida emulando el de sus antecesores.

Al conocer la importancia de la naturaleza, Daniel posee completamente un sentido moral fuerte hacia la protección del medioambiente.

Tras crecer en un ambiente menos moderno y más natural, no se deja llevar por sus impulsos o deseos menos racionales, teniendo en conciencia las ventajas que traen los cuidados que su entorno necesita para dar frutos satisfactorios.

### **Ejemplo de vivencia:**

Después del Colegio, es habitual para Fernando encontrarse con la basura en el piso de camino a su casa, por lo que motivado por la protección del medio ambiente suele recogerla para ponerla en su lugar. Después de eso toma las medidas de higiene personal necesarias para reunirse a comer con sus padres en casa y después hacer las tareas del hogar, estas implican regar las plantas o atender a los demás miembros de su familia.

Al realizar las tareas Fernando se encarga de revisar que no haya problemas con sus huertos y demás plantas, se asegura de que no tengan elementos dañinos que puedan perjudicar sus bienes naturales.

## 2. Elaboración de la idea.

Mediante las características que se han recopilado de los homólogos previos, se inicia el proceso de selección donde se deciden cuáles y qué características serán elegidas en este trabajo.

### 2. Proceso de elaboración de la idea

Aquí es donde el proceso creativo inicia, en donde se crea la historia principal, ya que, en este trabajo, el tema se involucra en la tierra destruida a causa de los seres humanos haciendo que sus descendientes peleen contra las amenazas de la contaminación para asegurar de algún modo la supervivencia de la poca vida que queda.

- ¿Qué se va hacer?

Una historia en la que se muestre una forma de empatizar a los personajes con el público para que se genere un estado de conciencia que favorezca la conservación del medio ambiente y frenar la contaminación ambiental de alguna manera.

- ¿Cuál es la idea?

Un hombre y una mujer que pertenecen a dos mundos diferentes. Uno vivo y limpio y otro muerto y decadente, donde se ven forzados a adaptarse al entorno desolado y peligroso. Personajes que harán hasta lo imposible para estar juntos como amigos.

- ¿Qué aspecto (de la contaminación) se va a transmitir?

Los efectos de cómo se vería un mundo con la humanidad extinta a causa de la contaminación y de cómo la naturaleza evoluciona de formas violentas a partir de los cambios en la vida.

- ¿Cuál es el mensaje?

La vida del mundo depende de uno mismo. Existen aquellos que enseñan a cada generación a cuidar este mundo, pero son muy pocos a comparación con los que no saben que la vida del planeta ya tiene un límite al cual nos estamos aproximando en la actualidad.

## **2.2 Preproducción.**

En esta etapa, se inicia el trabajo de construcción y materialización de los elementos principales que se utilizarán a lo largo del proyecto en general.

### **2.2.1 Storyline.**

Como primer elemento de preproducción para este proyecto, se trabajará con el siguiente storyline:

“En el futuro surgen seres impuros masivamente, pero nace otro ser opuesto y poco después conoce a un híbrido impuro con el que entabló una amistad, al no poder estar juntos ellos viajan hacia un nuevo mundo que les permita sobrevivir”.

### **2.2.2 Sinopsis.**

Como continuación del storyline la sinopsis se encargará de la descripción concreta de los hechos que se realizarán a lo largo del proyecto. A continuación, se presenta la sinopsis del proyecto:

“Después del apocalipsis el mundo se divide en dos especies: Los decadentes que contaminan el mundo y los regeneradores que buscan purificar el mundo.

Una regeneradora a la que llamaremos Alee, nace algo tarde y lejos de su pueblo. Al emprender un viaje en busca de su especie, accidentalmente cae en un agujero en el suelo del cual no puede salir. Minutos más tarde aparece un ser de aspecto peligroso (Kerus) que la ayuda a salir, pero al tocarse

# UCUENCA

los dos se debilitan, a pesar de ello, se dan cuenta de que no son una amenaza el uno para el otro, mientras no exista contacto físico.

Por instinto, Alee emprende la búsqueda de su pueblo con su nuevo compañero Kerus, y después de enfrentarse a varios obstáculos que por poco llegan a frustrar su viaje, ellos encuentran el bosque de los regeneradores al cual Kerus se niega a entrar, pero por persuasión de Alee este avanza donde es mal recibido por sus habitantes, los cuales violentamente apartaron sus caminos atacando a Kerus con destellos de luz, hasta el punto de debilitarlo, y así mismo se llevaron a Alee quien intentó regresar con Kerus, pero aun así, los regeneradores no permitieron que volvieran a estar juntos.

Alee al sentir el rechazo de su pueblo hacia su amigo intentó escapar, pero sin lograrlo, este esfuerzo fue notado por su compañero que debilitado observaba de lejos y que al mismo tiempo decidió recuperar a su compañera. Al darse cuenta de que sus fuerzas no eran suficientes, recuperó y aumentó su energía mediante la asimilación de agentes contaminantes cercanos a él.

Al día siguiente, Kerus entró precipitadamente al bosque y para su sorpresa encontró a su compañera en una jaula. En un ataque de ira, él tomó la jaula con su compañera y a pesar de la defensa que los regeneradores aplicaron, Kerus logró escapar con Alee.

Tras un periodo de tiempo Alee siente una extraña sensación la cual la motiva a ir en busca de un lugar en alguna parte del mundo, con la idea de que existe una fuerza que la está llamando. Alee y Kerus emprenden un largo viaje el cual se vio interrumpido en varias ocasiones por los ataques de los decadentes.

Tras enfrentamientos Kerus se da cuenta de que Alee ha aprendido a defenderse al observar las capacidades de los regeneradores en el pasado, lo cual hace que Alee sea capaz de ayudar en la supervivencia de ambos.

Al terminar un largo viaje de difíciles situaciones Alee se aproxima a su destino en lo profundo de unas cuevas dentro de alguna parte lejana del mundo.

Alee había encontrado la fuerza que le llamaba en forma de un vórtice de energía que se asemejaba a una puerta. Confiando en sus instintos ambos deciden cruzar el portal y al hacerlo llegan a un nuevo mundo limpio y puro, pero ellos también sufrieron un cambio. Tras dejar su mundo atrás, ellos llegaron a uno nuevo como seres humanos, permitiendo que sus existencias no se vean afectadas como antes.

# UCUENCA

De allí se han propuesto un nuevo objetivo el cual es la creación de un nuevo mundo libre de la decadencia provocado por la contaminación que destruyó su mundo original y los dividió en dos especies.”

## **2.2.3 Guion literario.**

A continuación, se muestran 3 de las primeras escenas que se describen en el guion de este proyecto.

Título: Contaminados

Escena 1: Mundo decadente

Lugar: Exterior - Tarde

Se muestra un mundo oscuro donde la basura y restos de algunas civilizaciones se encuentran regadas por todas partes del suelo y en toda la superficie de la tierra, haciendo que la forma de sus continentes y sus colores cambien radicalmente.

Escena 2: Decadentes

Lugar: Exterior - Tarde

En los escombros y demás residuos contaminados emergen criaturas oscuras de aspecto peligroso como insectos cuya vida depende de la constante toxicidad de la tierra para sobrevivir y reproducirse.

# UCUENCA

Escena 3: Regeneradores

Lugar: Exterior - Día

En un espacio libre de contaminación y asilado de forma natural, unas semillas empiezan a crecer, dando como resultado una especie de pequeños humanoides de aspecto claro y puro cuyo objetivo es crear vida y expandirla limpiando los territorios que la contaminación ha dejado.

Como se ha mostrado en el texto anterior, tenemos las tres primeras escenas del guion literario del cual se parte para realizar todos los procesos de producción. A continuación, se muestran tres escenas finales del mismo guion.

Escena 23: Puerta

Lugar: Interior - Cuevas - Tarde

Aquella puerta de energía mostraba un mundo distinto del actual en su interior. Alee sostuvo el brazo de Kerus a pesar del dolor que el contacto conlleva, pero lo soportaron y entraron juntos en aquella extraña puerta.

Escena 24: Otro mundo

Lugar: Exterior - Valle - Día

Al cruzar la puerta, Alee y Kerus se sorprendieron al ver que sus cuerpos habían tomado otra forma. Se convirtieron en seres humanos y el mundo que los rodeaba ya no era el mismo con piso oscuro y cielo manchado.

Escena 25: Final

Lugar: Exterior - Valle - Día

En este nuevo mundo limpio y puro, Alee y Kerus se tomaron de las manos y comenzaron a recorrerlo. Eran los únicos humanos de ese mundo y de ellos dependería que el mismo se mantenga con vida y llegue a prosperar.

Todo el guion literario se puede apreciar completamente en el ANEXO 1

## **2.2.4 Storyboard.**

El storyboard fue un importante complemento que permitió desarrollar la historia del guion literario, y a través de éste, se establecieron los datos técnicos que agilitaron el proceso de rodaje de cada escena, explicando el contenido y tiempo en que debía desarrollarse según la historia del guion y con cada aspecto que las cámaras debían adoptar para cada escena.



# UCUENCA

De esta manera el storyboard pasa a ser uno de los más importantes elementos de preproducción.

En las siguientes imágenes se muestran tres de las primeras escenas del storyboard obtenido.

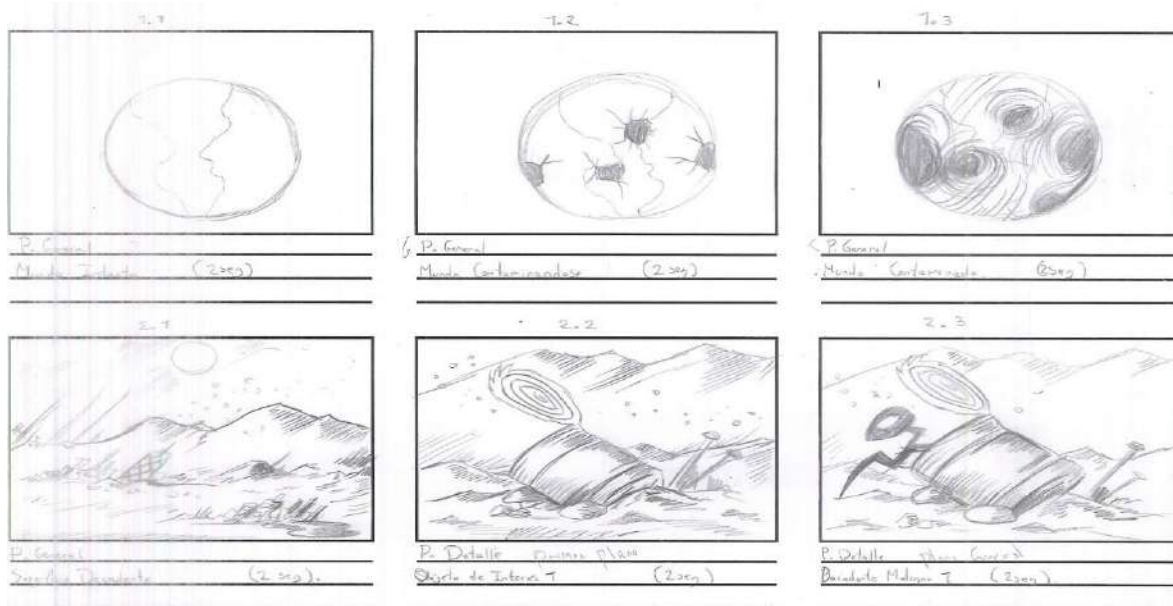


Imagen 26. (Autoría propia) Primera página del storyboard escena 1 y 2

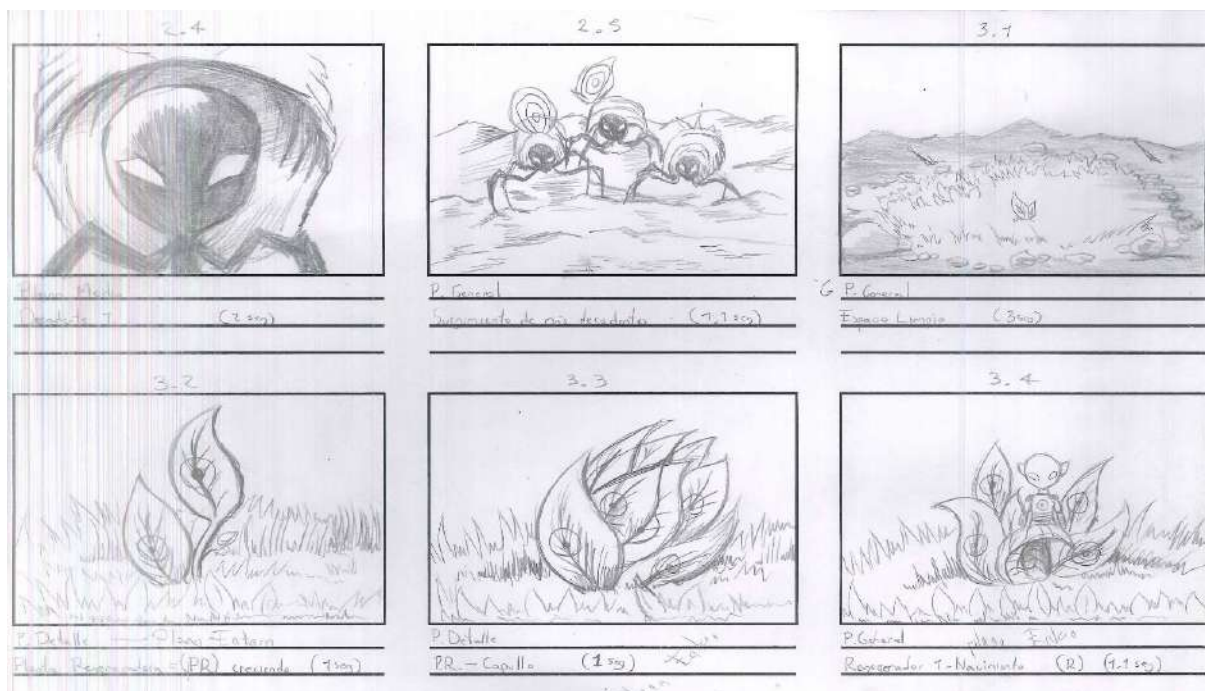


Imagen 27 (Autoría propia) Segunda página del storyboard, escena 3 y escena 4

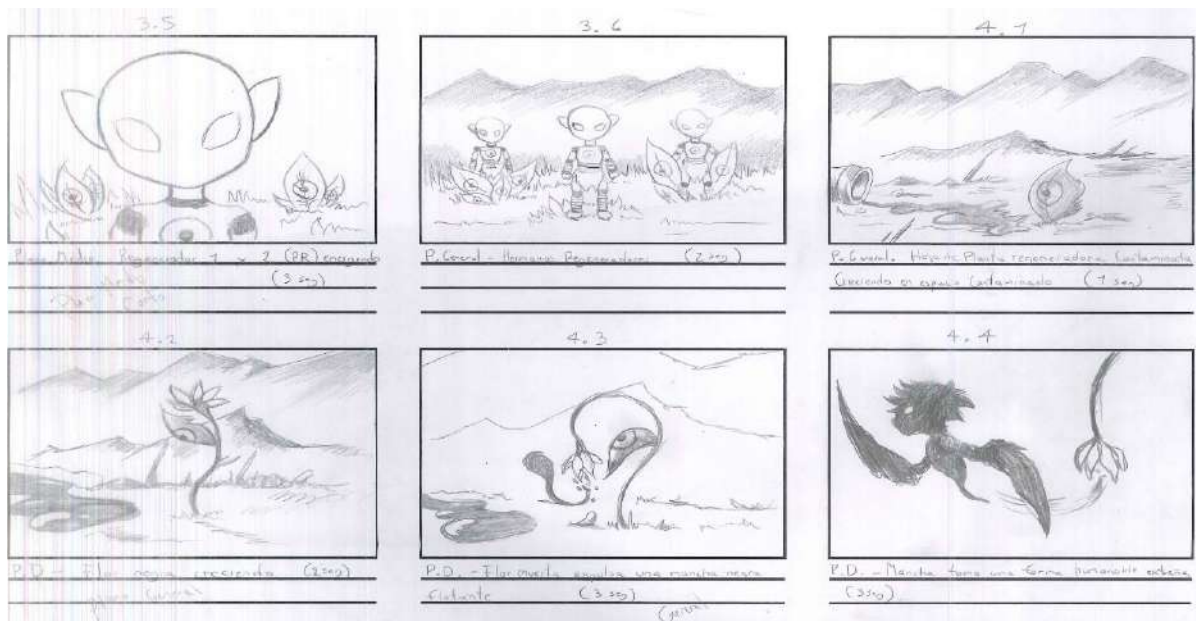


Imagen 28. (Autoría propia) Tercera página del storyboard, escena 4 y escena 5.

En las siguientes imágenes se muestran las tres últimas escenas del storyboard.

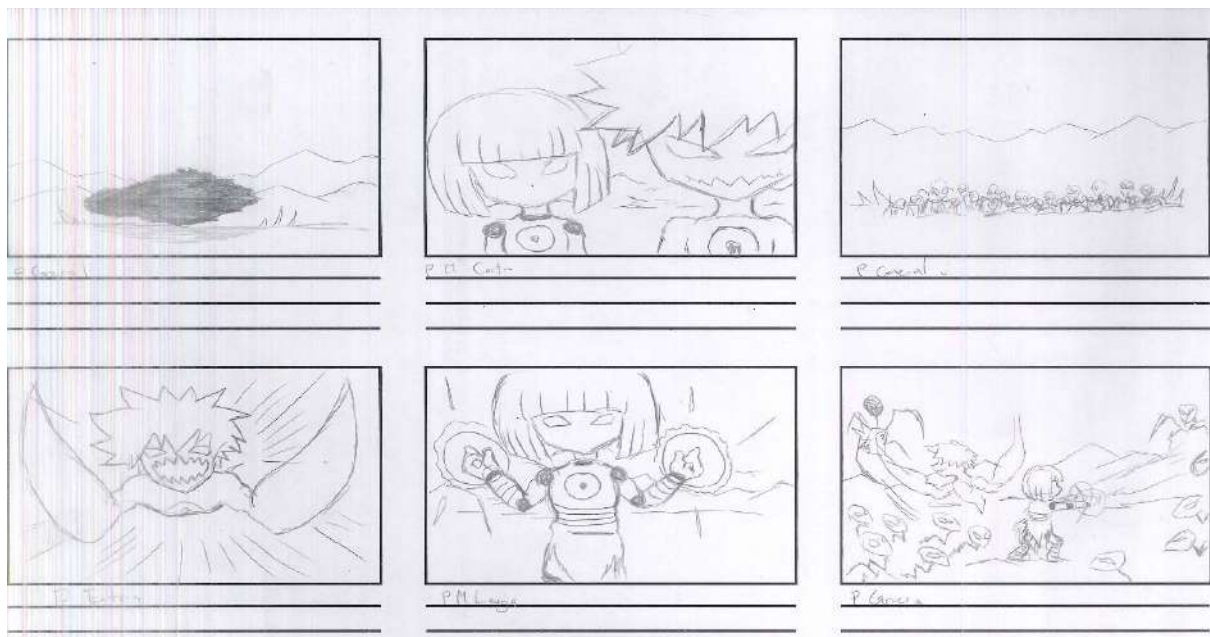


Imagen 29. (Autoría propia) Decimonovena página del storyboard

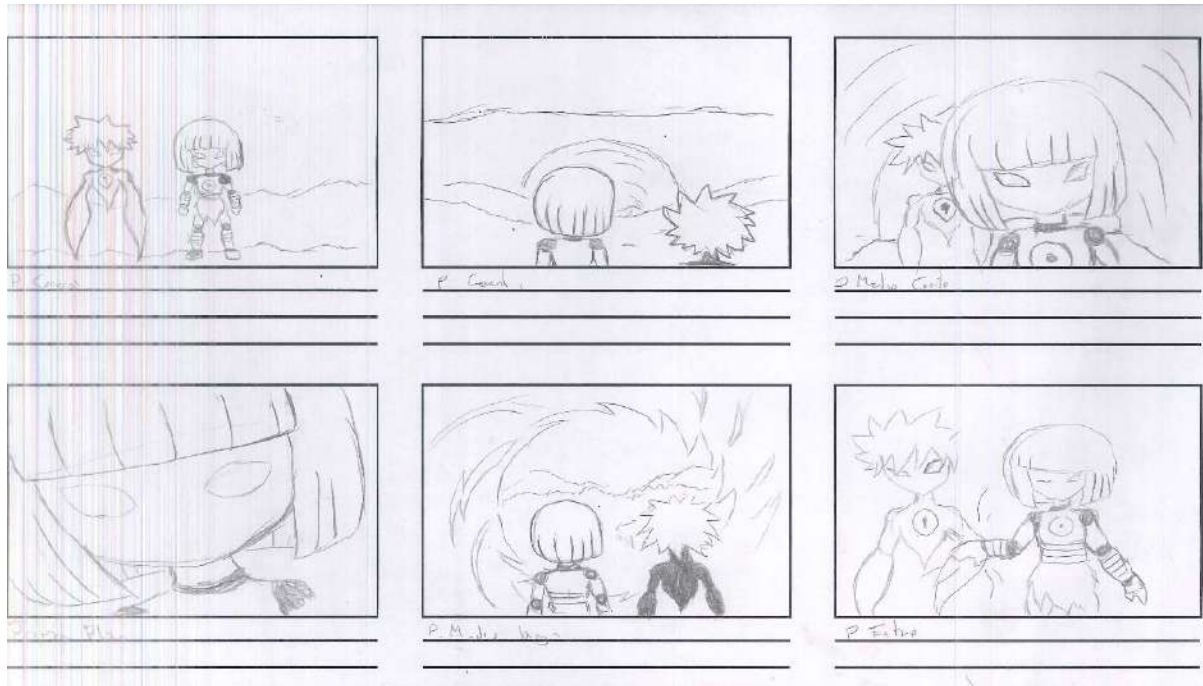


Imagen 30. (Autoría propia) Vigésima página del storyboard.

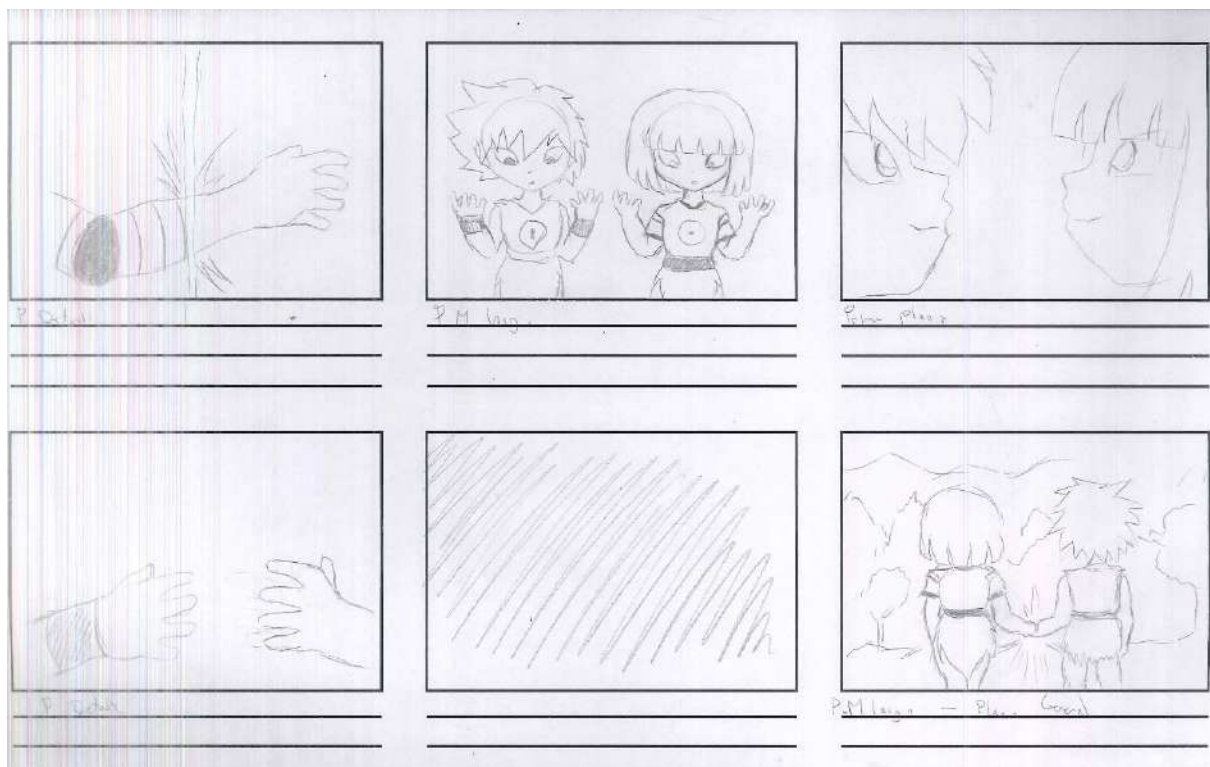


Imagen 31. (Autoría propia) Vigesimalprimera página del storyboard /final.

Se puede visualizar completamente el storyboard en el ANEXO 2

## 2.2.5 Animatic.



El proceso de experimentación rápido con material provisional fue necesario para medir las secuencias e iniciar pruebas de sincronización de audio, de esta forma se logró analizar los niveles de animación para mejorar los resultados y al mismo tiempo presentar mejores opciones en las técnicas.

Las siguientes imágenes nos muestran un poco de la construcción de esta pieza esencial de preproducción y se puede apreciar de mejor manera entrando en el siguiente enlace web: <https://vimeo.com/344046556>

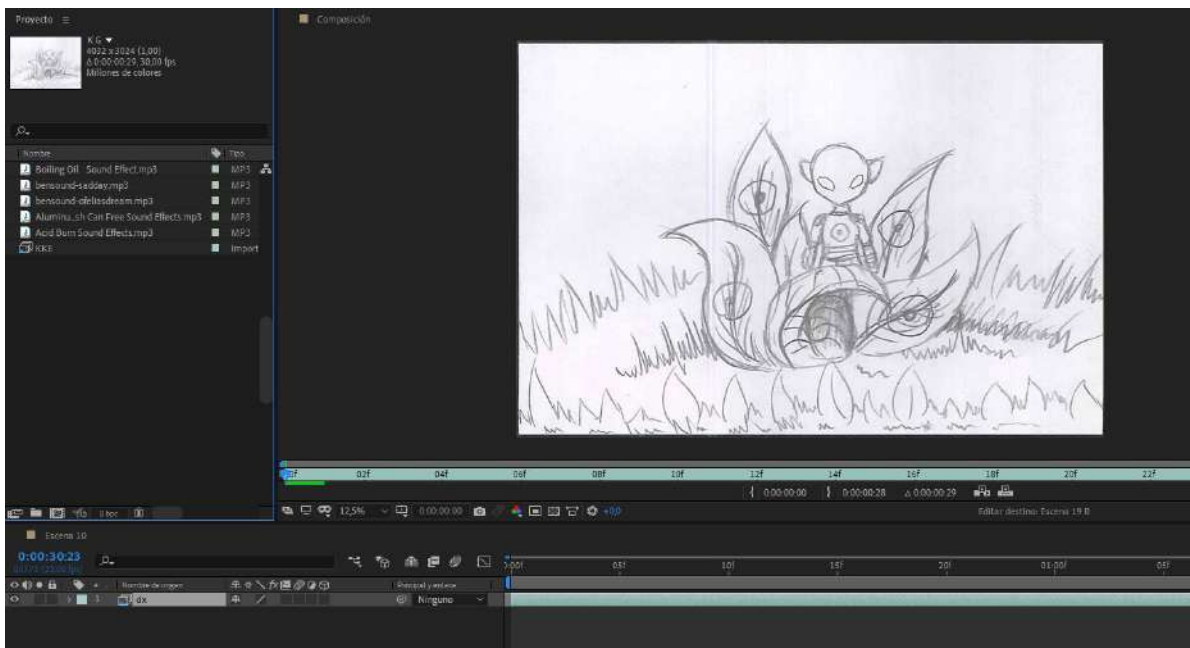


Imagen 32. (Autoría propia) Primera prueba de animación provisional.

## 2.2.6 Personajes.

Después de haber obtenido toda la información que involucran a los personajes dentro del guion y el storyboard, se procede a establecer cuáles son los personajes que aparecerán a lo largo de la historia. Según el guion, existen varios personajes aparte de los protagonistas, los cuales se diferencian entre sí según ellos.

PERSONAJES	
<b>Agentes contaminantes</b>	<b>Agentes</b> <b>Descontaminantes</b>
Kerus (Protagonista)	Alee (Protagonista)
Decadentes	Regeneradores

## 2.2.7 Bocetos de personajes.

Los primeros bocetos se introducen de la manera más sencilla para posteriormente realizar una propuesta más detallada. Los bocetos mostrarán varias opciones las cuales pueden ser modificadas en caso de requerirlo. Las propuestas en la fase de bocetaje no necesitan estar terminadas, ya que solo se trata de un borrador que se puede modificar rápidamente para adecuarse al trabajo.

Personajes / Regeneradores y Alee/Protagonista

En la primera imagen de izquierda a derecha, se muestra un boceto de un regenerador masculino y la primera propuesta de su hermana Alee, la única regeneradora femenina. En la imagen secundaria, se encuentra el proceso de bocetaje del diseño definitivo de un regenerador masculino y una variación para crear a Alee, cuyo cabello hace que se diferencie de sus hermanos que tienen el mismo aspecto sin cabello.

# UCUENCA



Imagen 33. (Autoría propia)  
Boceto de prueba.

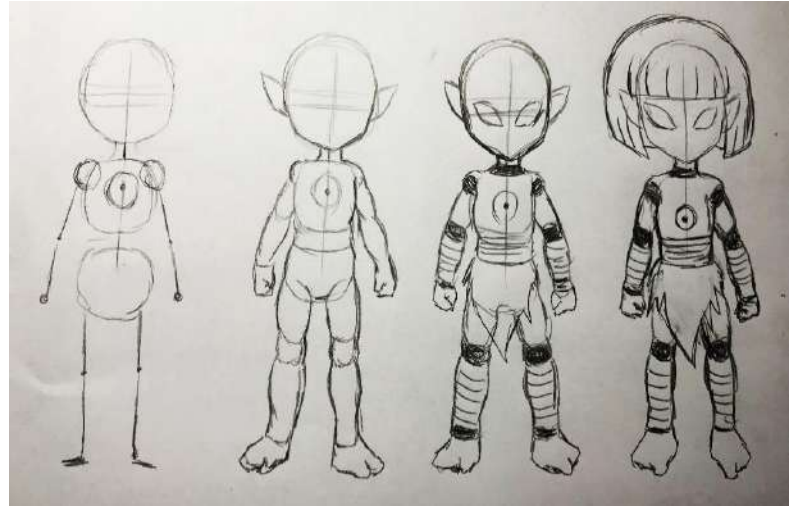


Imagen 34. (Autoría propia) Proceso de bocetaje (Diseño definitivo)

## Kerus/Protagonista

Esta vez, se muestra el primer boceto de Kerus, un ser opuesto a los regeneradores, pero su origen es del mismo tipo. Su aspecto se define como un humanoide de aspecto casi horrible, sin piernas y largas guadañas en lugar de manos. En la primera imagen, se muestra la primera propuesta o versión de prueba del personaje, mientras que, en la siguiente imagen, se puede observar el proceso de bocetaje del mismo personaje, pero de su diseño definitivo.



Imagen 35. (Autoría propia)  
Boceto de prueba

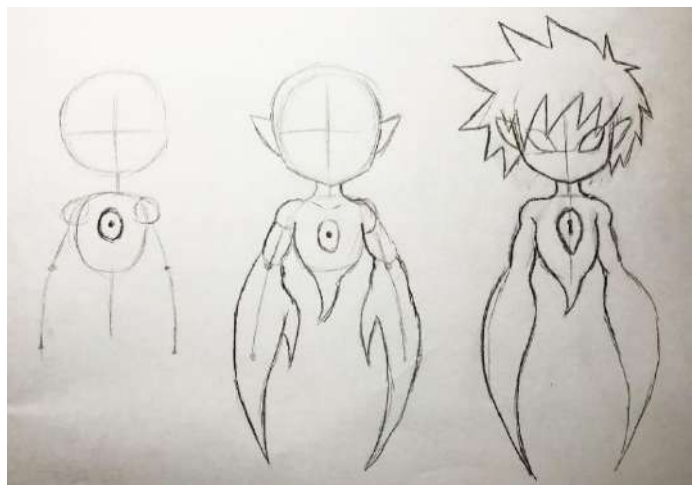


Imagen 36. (Autoría propia) Proceso de bocetaje (Diseño definitivo)

# UCUENCA

## Decadentes

En esta parte se dan a conocer gráficamente los antagonistas de este proyecto, identificados como criaturas no humanoides, cuya apariencia se asemeja a la de un insecto de cuatro patas y cabeza redonda. Sus tamaños pueden variar, pero en su mayoría, llevan la misma estructura morfológica. En la imagen podemos apreciar el proceso de bocetaje de un decadente.



*Imagen 37 (Proceso de bocetaje – Decadente (Diseño definitivo))*

### **2.2.8 Caracterización.**

Según la información del guion, la caracterización de cada personaje se hace posible. En el siguiente ejemplo de caracterización, se muestra el perfil de identidad de Kerus, uno de los protagonistas de la historia del guion.

## **KERUS**

### **1 - Elementos Básicos**

- Nombre: Kerus.
- Sexo: Masculino.

# UCUENCA

- Edad: 0.
- Raza: Decadente.
- Lugar de origen: Tierra contaminada.
- Descripción física: Cuerpo oscuro, pelo blanco, sin piernas, cola de fantasma, guadañas en lugar de brazos.
  - Familia: Decadentes.
  - Debilidades: Energía y contacto físico de regeneradores.

## **2 - Crecimiento**

- Recuerdo más temprano: Conocer a la regeneradora Alee.
- Habilidades: Defensa y ataque con sus guadañas, volar y absorber energía decadente.
- Figura admirada: Alee.
- Metas: Descubrir su propósito de vida.
- Relación con la familia: Peleado con su familia.

## **3 – Influencias de su pasado**

- Mayor logro: Salvar a Alee.
- Mayor fracaso: Perder a Alee.
- Hecho más importante de su pasado: Aprender a consumir decadentes.
- Mejor recuerdo: Alee escapando de sus hermanos para estar a su lado.
- Peor recuerdo: Alee secuestrada por sus hermanos.
- Hecho más humillante: Derrota ante los hermanos de Alee.
- Persona más influyente: Alee.



# UCUENCA

## 4 – Ideología y creencias.

- Prejuicios y discriminación: Su realidad opuesta que no permite contacto físico.
- Algo que no haría bajo ningún concepto: Entristecer a Alee.
- Matar: Si.
- Honestidad sobre lo que siente: Si.
- ¿Moriría por alguien?: Si.

## 5– Relaciones

- Situación sentimental: Confundido y enamorado.
- Situación familiar: Solo.
- Persona más amada y por qué: Alee por estar cerca de él.
- Persona más odiada y por qué: Su familia por intentar eliminar a Alee.
- Belicista o pacifista: Belicista.
- Extrovertido o introvertido: Introvertido.
- Importancia de la opinión ajena: Ninguna.

## 6 – Gustos y aficiones

- Aficiones: Volar y seguir a Alee.
- Comida: Decadentes.
- Cosa más odiada: No poder tocar a Alee.
- Lo que más lo enfurece: Interrupciones imprevistas.
- Improvisación o planificación: Ataque o defensa según la situación.

# UCUENCA

## ALEE

### **1 - Elementos Básicos**

- Nombre: Alee.
- Sexo: Femenino.
- Edad: 0.
- Raza: Regenerador.
- Lugar de origen: Espacio limpio entre la tierra contaminada.
- Descripción física: Cuerpo humanoide blanco, pelo blanco en forma de campana, vestimenta tribal blanca con negro.
- Familia: Regeneradores.
- Debilidades: Energía contaminante y contacto físico de decadentes.

### **2 - Crecimiento**

- Recuerdo más temprano: Conocer al decadente híbrido Kerus.
- Habilidades: Defensa y ataque con luz, crear vida y reconstruir objetos rotos.
- Figura admirada: Kerus.
- Metas: Descubrir su propósito en la vida y estar junto a Kerus.
- Relación con la familia: Peleada con sus hermanos por intentar eliminar a su amigo Kerus.

### **3 – Influencias de su pasado**

- Mayor logro: Superar el miedo ante los momentos de amenaza.
- Mayor fracaso: Ser cautiva de sus hermanos.
- Hecho más importante de su pasado: Aprender la dura realidad de la guerra entre su especie contra los decadentes.

# UCUENCA

- Mejor recuerdo: Kerus liberándola de la jaula de sus hermanos regeneradores.
- Peor recuerdo: Kerus derrotado por sus hermanos.
- Hecho más humillante: Verse débil ante las situaciones de peligro.
- Persona más influyente: Kerus.

## **4 – Ideología y creencias.**

- Prejuicios y discriminación: Su realidad opuesta que no permite contacto físico.
- Algo que no haría bajo ningún concepto: Entrar en batalla en contra de sus hermanos.
- Matar: Si.
- Honestidad sobre lo que siente: Si.
- ¿Moriría por alguien?: Si.

## **5– Relaciones**

- Situación sentimental: Confundida y enamorada.
- Situación familiar: Sola.
- Persona más amada y por qué: Kerus por estar cerca de ella y salvarla.
- Persona más odiada y por qué: Decadentes que intentan destruir a Kerus.
- Belicista o pacifista: Pacifista.
- Extrovertido o introvertido: Introvertida.
- Importancia de la opinión ajena: Ninguna.

# UCUENCA

## 6 – Gustos y aficiones

- Aficiones: Volar con ayuda de Kerus y reconstruir cosas.
- Comida: Ninguna (no necesita sustento).
- Cosa más odiada: No poder tocar a Kerus.
- Lo que más lo enfurece: Interrupciones imprevistas de cualquier tipo.
- Improvisación o planificación: Ataque o defensa según la situación.

## DECADENTES

### 1 - Elementos Básicos

- Nombre: Decadentes.
- Sexo: Desconocido.
- Edad: 1000 años.
- Raza: Decadente.
- Lugar de origen: Tierra contaminada.
- Descripción física: Cuerpo oscuro, sin pelo, patas alargadas, cuerpo similar a insectos, garras afiladas al final de sus patas.
- Familia: Decadentes.
- Debilidades: Energía y contacto físico de regeneradores.

### 2 - Crecimiento

- Recuerdo más temprano: Aparecer en el mundo muerto entre la contaminación.
- Habilidades: Defensa y ataque con sus afiladas extremidades, desplazarse a gran velocidad y capacidad de multiplicarse en poco tiempo.
- Figura admirada: Ninguna.
- Metas: Cubrir el mundo de oscuridad y decadencia.

# UCUENCA

- Relación con la familia: Siempre juntos en contra de seres opuestos.

## **3 – Influencias de su pasado**

- Mayor logro: Destruir el mundo en un 79%.
- Mayor fracaso: Ser devorados por Kerus su familiar de la misma especie.
- Hecho más importante de su pasado: Aprender a atacar en grupo.
- Mejor recuerdo: La destrucción y deterioro del mundo fértil.
- Peor recuerdo: Guerra entre los regeneradores.
- Hecho más humillante: Derrota ante los hermanos de Alee.
- Persona más influyente: Ninguno.

## **4 – Ideología y creencias.**

- Prejuicios y discriminación: Los regeneradores que los amenazan con su naturaleza opuesta y Kerus, un traidor a los ojos de los decadentes.
- Algo que no harían bajo ningún concepto: Actuar por cuenta propia.
- Matar: Si.
- Honestidad sobre lo que siente: No.
- ¿Moriría por alguien?: No.

## **5– Relaciones**

- Situación sentimental: Locos de poder, odio y ambición.
- Situación familiar: Unidos ante cualquier amenaza.
- Persona más amada y por qué: Ninguna.
- Persona más odiada y por qué: Los regeneradores por ser un obstáculo para sus vidas y Kerus por pelear a favor del enemigo.

# UCUENCA

- Belicista o pacifista: Belicistas.
- Extrovertido o introvertido: Extrovertidos.
- Importancia de la opinión ajena: Ninguna.

## **6 – Gustos y aficiones**

- Aficiones: Destruir y contaminar.
- Comidas: Ninguna.
- Cosa más odiada: No poder vencer a los regeneradores fácilmente.
- Lo que más lo enfurece: Kerus, Alee y sus hermanos.
- Improvisación o planificación: Ataque o defensa según la situación.

## **REGENERADORES**

### **1 - Elementos Básicos**

- Nombre: Regeneradores.
- Sexo: Masculinos en mayoría a excepción de Alee.
- Edad: 0.
- Raza: Regenerador.
- Lugar de origen: Espacio limpio entre la tierra contaminada.
- Descripción física: Cuerpo humanoide blanco, sin cabello, vestimenta tribal blanca con negro.
- Familia: Regeneradores.
- Debilidades: Energía contaminante y contacto físico de decadentes.

# UCUENCA

## **2 - Crecimiento**

- Recuerdo más temprano: Conocer el mundo en el que nacieron gobernado por la contaminación.
- Habilidades: Defensa y ataque con luz, crear vida y reconstruir objetos rotos.
- Figura admirada: Flores y árboles.
- Metas: Reconstruir y purificar el mundo contaminado y ganar la guerra contra los decadentes y Kerus.
- Relación con la familia: Peleados con su herma por tener amistad con el híbrido decadente Kerus.

## **3 – Influencias de su pasado**

- Mayor logro: Crear el primer bosque lleno de vida en el mundo post apocalíptico.
- Mayor fracaso: Dejar escapar a su hermana Alee y a Kerus.
- Hecho más importante de su pasado: Aprender la dura realidad de la guerra entre su especie contra los decadentes.
- Mejor recuerdo: Reconstrucción de la vida con sus poderes.
- Peor recuerdo: Kerus llevándose a Alee lejos de su hogar.
- Hecho más humillante: Ser incapaces de derrotar a Kerus fortalecido.
- Persona más influyente: Ninguna.

## **4 – Ideología y creencias.**

- Prejuicios y discriminación: Su realidad opuesta que no permite contacto físico y odio hacia los decadentes de todo tipo.
- Algo que no haría bajo ningún concepto: Entrar en batalla en contra de sus hermanos o hermana.

# UCUENCA

- Matar: Si.
- Honestidad sobre lo que siente: Si.
- ¿Moriría por alguien?: Si.

## 5– Relaciones

- Situación sentimental: Quietud ante la situación tranquila y agresividad al momento de pelear.
- Situación familiar: Unida a excepción de su hermana.
- Persona más amada y por qué: Alee por ser de su misma raza.
- Persona más odiada y por qué: Kerus al ser el único que pudo “arrebatarnos” a su hermana
- Belicista o pacifista: Ambos.
- Extrovertido o introvertido: Introvertidos.
- Importancia de la opinión ajena: Ninguna.

## 6 – Gustos y aficiones

- Aficiones: Construir y dar vida a su territorio.
- Comidas: Ninguna (no necesitan sustento).
- Cosa más odiada: No poder derrotar a Kerus.
- Lo que más lo enfurece: Interrupciones imprevistas de cualquier tipo.
- Improvisación o planificación: Ataque o defensa según la situación.



## 2.2.9 Diseño de personajes y ambientes

### 1. Personajes

Después de la fase de bocetaje, el proceso de diseño según las descripciones del guion y del storyboard, se han escogido finalmente cuáles serán las propuestas de diseño definitivas a usarse para cada personaje de la historia.


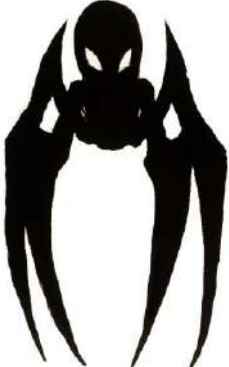


Decadentes		Regeneradores	
Kerus (Protagonista)	Decadente (Antagonista)	Alee (Protagonista)	Regenerador (Antagonista)
			

Imagen 38. (Autoría propia) Descripción gráfica de personajes.

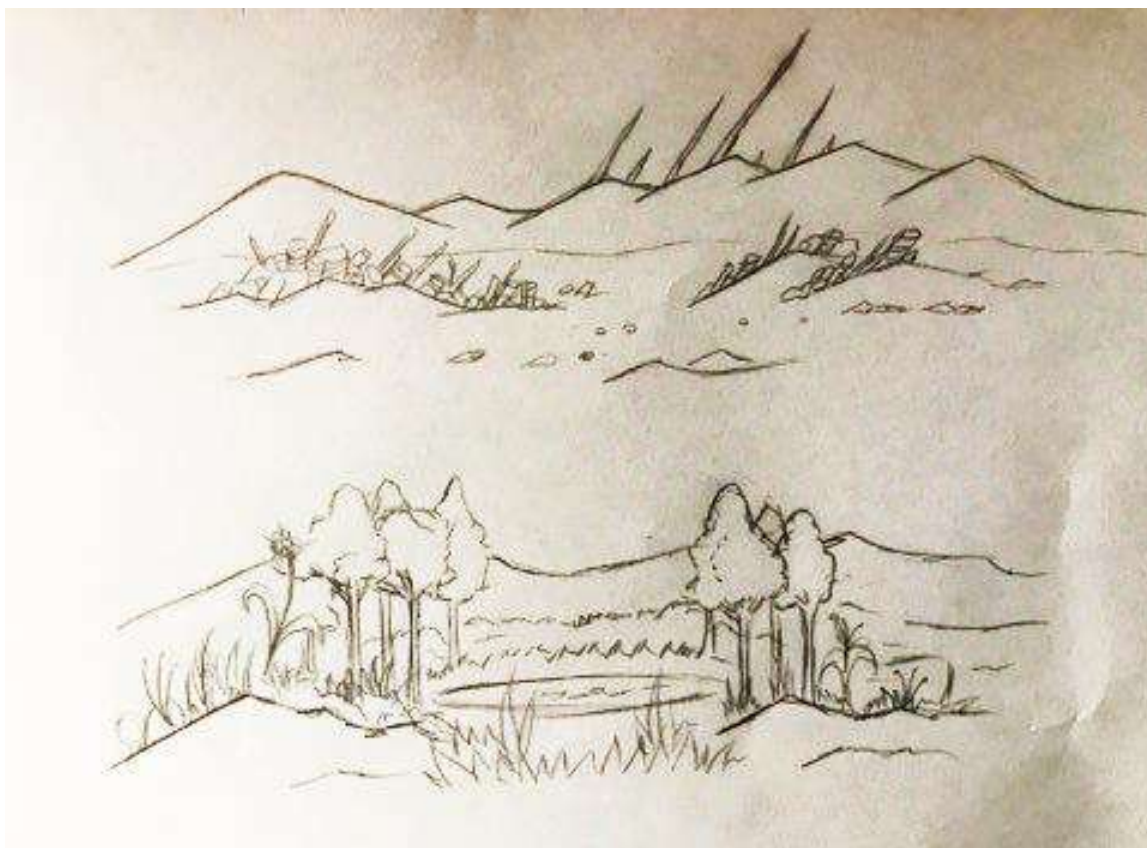
### 2. Ambientes

En esta parte, al igual que los personajes, el entorno o ambiente en el que se desenvuelven los hechos de la historia, se desarrollan abordando las siguientes dimensiones:

Según el Guion	
Periodo	Post apocalíptico – 100 años después de la extinción de la humanidad a causa de la contaminación ambiental.
Duración	El panorama de este ambiente se mantiene, desde la aparición de los personajes, el nacimiento de los protagonistas, hasta el final de su aventura, todo esto en un mes aproximadamente.
Localización	Planeta tierra – Lugar desconocido, al darse el ambiente sobre la superficie terrestre del planeta en general.
Nivel de Conflicto	Planeta cubierto de un gran desierto casi en su totalidad. Guerra constante entre los decadentes y regeneradores cuyas naturalezas opuestas se amenazan entre sí. Desiertos vacíos y presencia de contaminación ambiental en la atmosfera y en el suelo.

## 2.2.10 Bocetos de ambientes

En base a la información que se ha obtenido a detalle del guion literario, se muestran las opciones de los diferentes panoramas o ambientes donde se desarrollará la historia, de este modo se facilita de mejor manera la descripción del ambiente gráficamente.



*Imagen 39. (Autoría propia) Propuesta de dos ambientes diferentes: Desierto Contaminado y Bosque de Regeneradores.*

# UCUENCA

## CAPÍTULO 3

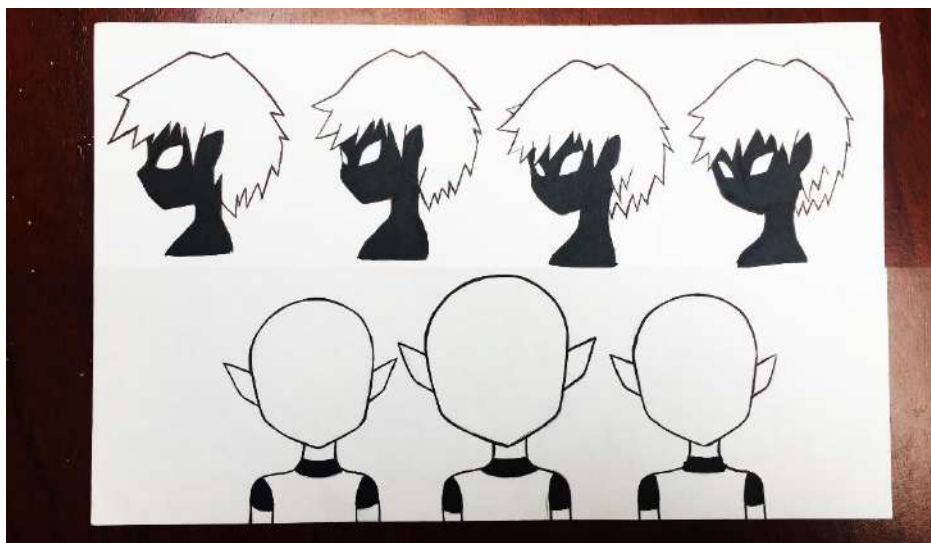
### Montaje y producción

#### 3.1 MONTAJE/PRODUCCIÓN

Comienza el proceso de construcción de los elementos de producción, así como el uso de los elementos obtenidos en el proceso de preproducción.

##### 3.1.1 Producción de elementos ilustrados.

En este proceso se obtienen los elementos generados con las técnicas de ilustración, luego los diferentes tipos de objetos serán manipulados para dar el efecto de movimiento según lo establezca el guion en la etapa de rodaje.



*Imagen 40. (Autoría propia) Ilustración de personajes.*

##### 3.1.2 Producción de personajes en out cut.

Los personajes diseñados e ilustrados en la etapa previa, sobre papel, son diagramados y armados de tal manera que sea posible su manipulación al momento de iniciar la animación.

# UCUENCA

En la primera etapa de producción de personajes, se inicia recortando las ilustraciones cuidadosamente tal y como se observa en la siguiente imagen que muestra el proceso de recorte en una secuencia de movimiento facial de un personaje protagonista, la cual consta de cuatro partes para generar el efecto de giro de su rostro. Los elementos fueron diseñados de tal forma que sea posible mantenerlos en la posición correcta al momento de animar o secuenciar.



*Imagen 41. (Autoría propia) Recorte de personajes de papel.*

En la siguiente imagen se muestra otro proceso de recorte de la segunda protagonista. Este resultado se usará para una escena donde el personaje se manifiesta en una posición estática y sin la necesidad de aportar algún efecto de movimiento adicional.



# UCUENCA



*Imagen 42. (Autoría propia) Personaje recortado*

En esta nueva imagen, se muestra el proceso de recorte de uno de los personajes secundarios, el cual será utilizado en una escena donde se requerirá solo de su figura estática al igual que la anterior.



*Imagen 43. (Autoría propia) Busto de personaje recortado*

# UCUENCA

En las siguientes imágenes, observamos las primeras marionetas diseñadas para crear el efecto de movimiento articulado, los cuales facilitarán la manipulación directa de las extremidades para crear la animación de cada elemento recortado. Las extremidades recortadas fueron unificadas entre sí por una articulación hecha de alambre negro, el cual permanece casi invisible en las articulaciones de los personajes gracias a su diseño previamente seleccionado.



*Imagen 44. (Autoría propia) Manipulación de marionetas out cut*

En estas imágenes, podemos ver una marioneta, la cual está diseñada de manera semejante a la anteriormente presentada, ya que sirve para manipular y capturar cada movimiento humanoide, pero a su vez tiene una doble función, ya que el cuerpo es usado no solamente para representar a un personaje femenino, sino también a un personaje de la misma especie masculino, cambiando la cabeza de la marioneta como un accesorio según corresponda.

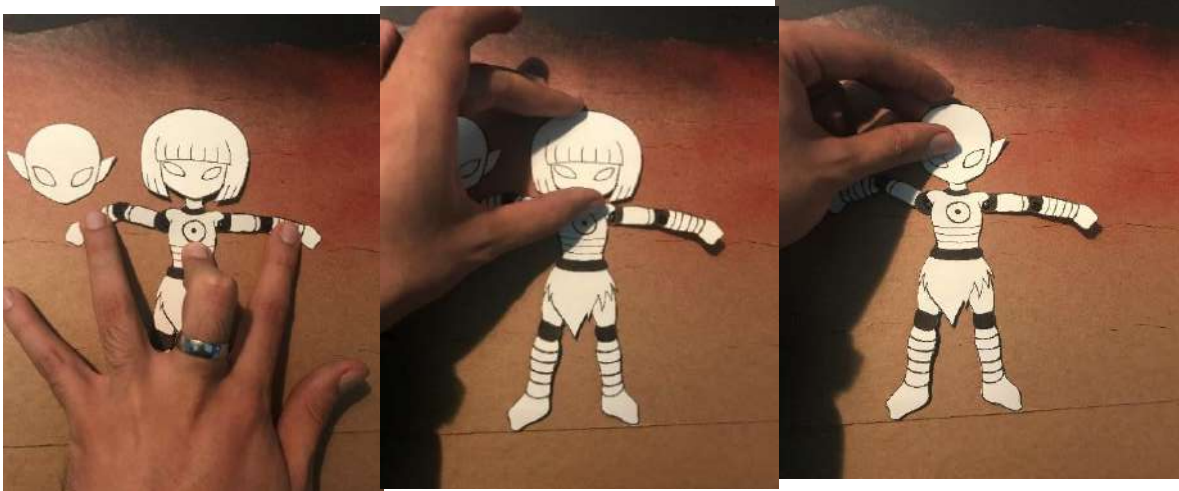


Imagen 45. (Autoría propia) Manipulación de un personaje out cut y accesorios.

En la siguiente serie de imágenes se observa un elemento con forma de brazo, el cual no requiere de un cuerpo, debido a que su movimiento articulado, es el objetivo de la escena. La zona de la articulación es integrada a través de una tachuela recortada para permitir crear el efecto de movimiento a través de la manipulación.

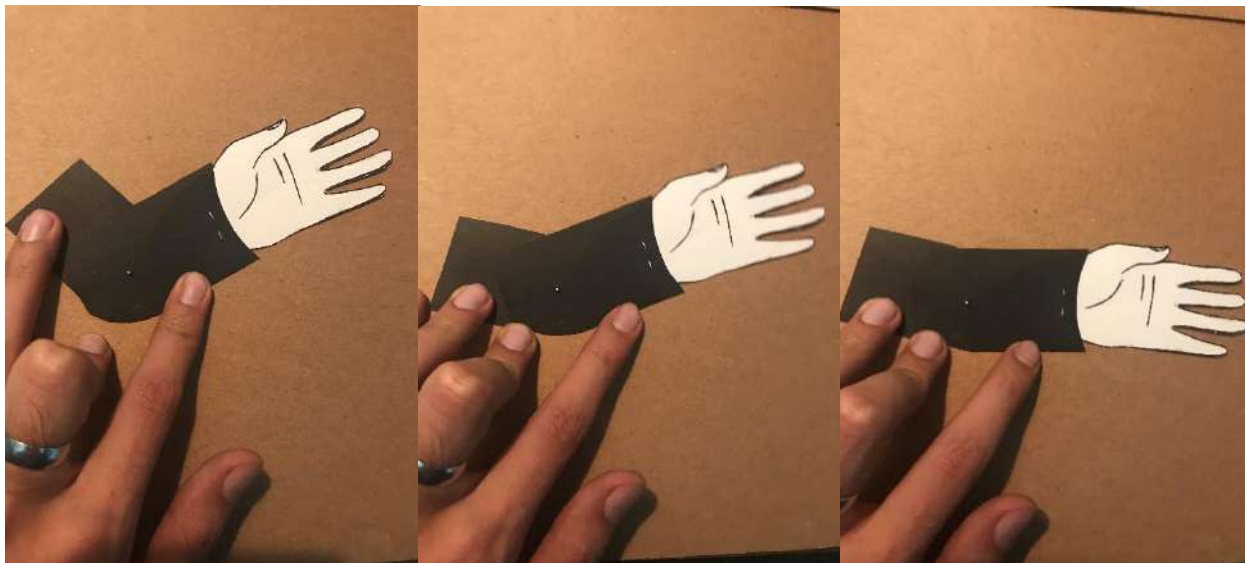


Imagen 46. (Autoría propia) Manipulación de un personaje out cut y accesorios.



# UCUENCA

En la siguiente imagen se muestran la mayoría de elementos que están disponibles para ser usados sobre los ambientes correspondientes.



*Imagen 47. (Autoría propia) Marionetas y demás elementos out cut.*

### **3.1.3 Construcción de ambientes o escenarios.**

Los escenarios contruidos con técnicas de ilustración tradicional son generados sobre el material de cartón, para que se puedan desarrollar las acciones e interacciones de los personajes. Los escenarios serán manipulados según el guion.

En la siguiente imagen se muestran las primeras formas de la escenografía realizadas y recortadas sobre cartón de diferentes tipos y niveles de colores para diferenciar el efecto de profundidad. Las formas se basan según lo establecido en el guion.



*Imagen 48. (Autoría propia) Ambiente de cartón.*

En estas imágenes, se observa la fase de tratamiento de color para cada elemento de ambiente según corresponda.



*Imagen 49. (Autoría propia) Tratamiento de color de ambientes recortados.*

En las siguientes imágenes se puede ver los elementos disponibles y listos para ser utilizados. Los fondos y cada uno de los elementos se usarán para diferenciar la profundidad según cada escena.



*Imagen 50. (Autoría propia) Preparación de ambientes y fondos.*

### **3.1.4 Posicionamiento de herramientas de rodaje.**

En este proceso se colocan en posición las marionetas y los escenarios construidos junto a las herramientas y accesorios para la producción y montaje.

En la siguiente imagen se observa una forma básica de posición de los elementos en el escenario, a través de dos soportes con la misma altura y posición, se coloca una tabla delgada y larga donde un accesorio prefabricado permite el desplazamiento de un dispositivo de captura de imágenes, en este caso un celular el cual puede moverse de izquierda a derecha y de la misma forma, de arriba hacia abajo, moviendo la tabla, e incluso los soportes, permiten posicionar el dispositivo más arriba logrando la captura de imágenes con mayor amplitud.



# UCUENCA



*Imagen 51. (Autoría propia) Posicionamiento de cámara.*

En la imagen a continuación se observa a la cámara enfocando el objetivo en una posición cercana al escenario, permitiendo que la distancia entre el objetivo y la cámara sea ideal para manipular los personajes o ambientes.



*Imagen 52. (Autoría propia) Enfoque de objetivo fotográfico.*

# UCUENCA

## 3.1.5 Posición de la iluminación.

La posición del sistema de iluminación se ajusta de tal manera que permita la producción de la forma más apropiada, experimentando directamente con los elementos en escena. En este caso, como en la siguiente imagen se puede observar, la luz se encuentra ubicada en la parte superior de la escenografía. Cabe mencionar que el color de la bombilla genera un color de luz cálido, el cual ha sido previamente seleccionado.



*Imagen 53. (Autoría propia) Iluminación del escenario.*

## 3.1.6 Posición de Cámaras.

Después de comprobar y evaluar la iluminación, se procede a definir la ubicación de la cámara, así como el ajuste para que permita una correcta captura fotográfica. En caso de las siguientes imágenes, se usa la cámara de un teléfono móvil sobre la tabla previamente mencionada que permite la captura de las escenas.

# UCUENCA



*Imagen 54. (Autoría propia) Proceso de captura*



*Imagen 55. (Autoría propia) Proceso de manipulación y captura en regla de tercios.*

## 3.2 PRUEBA DE ANIMACIÓN EXPERIMENTAL

Proceso corto de animación que permite la visualización de un resultado evaluable y experimental. Usando los elementos de ambientación, personajes, iluminación y dispositivos de captura de pantalla, se procede a recolectar cada resultado para posteriormente secuenciarlos respectivamente.

## 3.2.1 Corrección de escenas.

En esta secuencia se lleva a cabo la corrección de ciertos factores que pueden llegar a ser difíciles de interpretar visualmente usando los métodos originales. Debido a eso, es necesario aplicar varias técnicas que puedan ayudar a mejorar la comprensión visual.

## 3.2.2 Corrección en los Ambientes.

Como un ejemplo de corrección de escenas dentro de los ambientes, se toma en cuenta que un escenario fue diseñado como en la imagen siguiente, donde se muestra un paisaje montañoso con unos extraños picos detrás de las montañas, pero al llegar a definir mejor la estética con el fin de simplificar los ambientes, se ha optado por eliminar los picos ya que estos podrían llegar a absorber innecesariamente la atención visual del público dejando de lado el enfoque al gráfico objetivo.



*Imagen 56. (Autoría propia) Escenografía original con picos diagonales.*

En la siguiente imagen se muestra el resultado de la escenografía al ser simplificada y re estructurada para facilitar la comprensión visual.





*Imagen 57. (Autoría propia) Escenografía corregida y simplificada.*

### **3.2.3 Aplicación Cromática.**

Desde el principio del proyecto se consideraba utilizar ambientes monocromáticos, pero por asuntos de estética, se ha decidido usar colores para representar los ambientes. De esta forma disminuye el posible desinterés del público objetivo.

En las siguientes imágenes se presentan los tonos que se han usado para la exposición general, donde los personajes conservan monocromía, pero los ambientes se muestran con diferentes tonos de color.



# UCUENCA

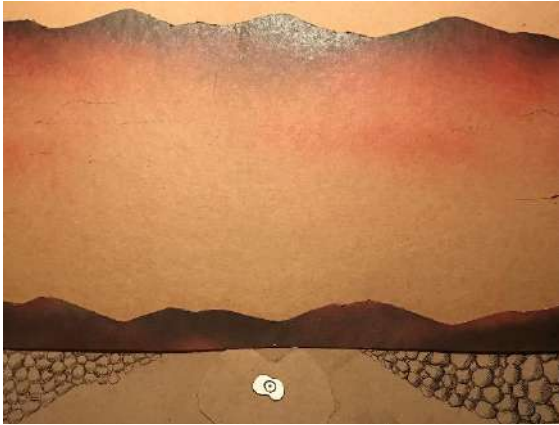


Imagen 58. (Autoría propia) Cromática/Escena.



Imagen 59. (Autoría propia) Cromática/Escena.

## 3.3 Post Producción

En esta parte del proyecto, se han llevado a cabo las correcciones finales sobre el resultado de todo los procesos y secuencias de producción, mejorando significativamente la presentación visual, así como el audio sincronizado con las escenas y finalmente la posición de los créditos.

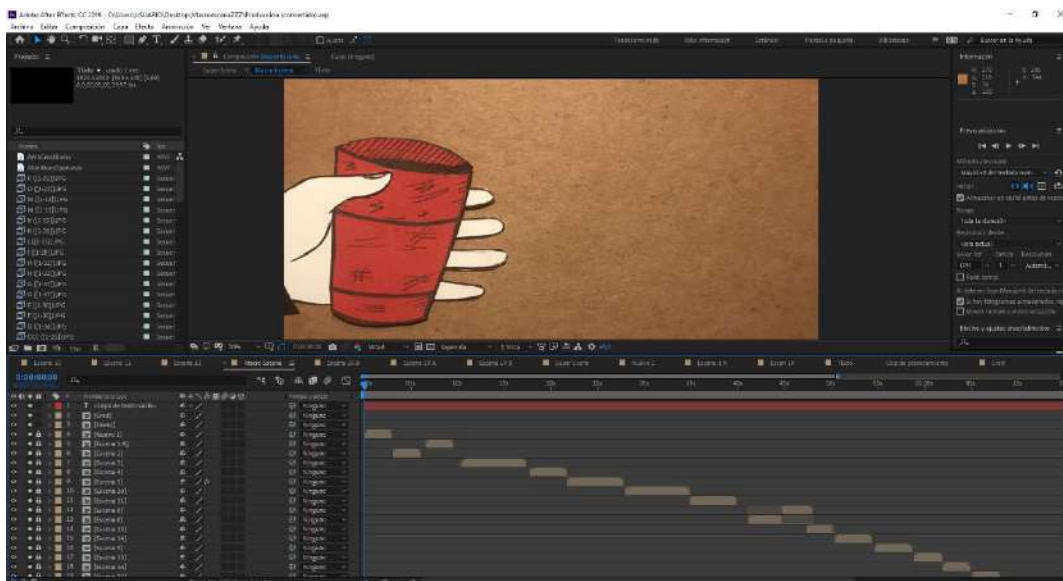


Imagen 60. (Autoría propia) Proceso de post producción en Adobe After Effects.

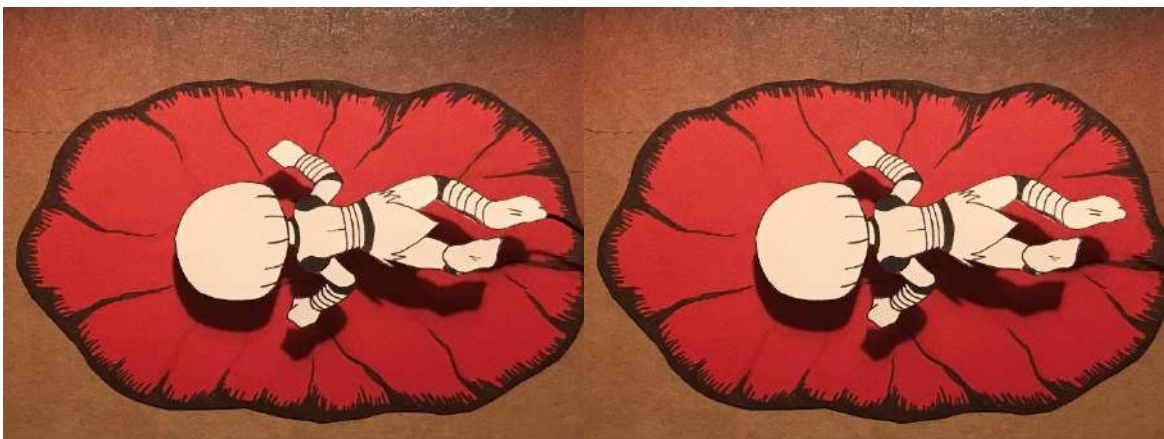
# UCUENCA

## 3.3.1 Corrección de detalles de producción.

En este proceso se realizan todas las eliminaciones gráficas innecesarias de cada secuencia mediante el uso de múltiples técnicas digitales. Este proceso puede desarrollarse en cada elemento que conforme las escenas.

### En los escenarios

Usando como referencia la imagen a continuación, el personaje se muestra cayendo en una fosa roja, pero para representar esta escena se ha usado un alambre que permite la manipulación del personaje, sujetándolo en el aire y haciendo que el efecto de movimiento sea más fácil. En esta parte se utilizaron programas como Adobe Photoshop con el que se ha eliminado el alambre que aparecía en la escena.



*Imagen 61. (Autoría propia) Proceso de corrección de detalles de producción.*

### En los personajes

Debido a una corrección de estética, en la siguiente secuencia de imágenes donde se ve a un personaje, se lo muestra solamente como una silueta, pero para mejorar y aplicar una cierta familiaridad con el estilo del trabajo en general, se han incluido unos ojos en el rostro del personaje, los cuales han sido agregados digitalmente en el programa Adobe Photoshop.



*Imagen 62. (Autoría propia) Proceso de modificación estética.*

## **En otros objetos**

Debido a que algunos de los elementos fueron creados para ser agregados de manera imprevista, se da como resultado un estilo diferente al establecido, por lo que es necesario modificarlo para que la representación agregada sea compatible de manera gráfica general.

Como ejemplo, tenemos la adición de un elemento como un taxi, el cual fue presentado originalmente de color amarillo, pero para acoplarlo al estilo general se lo ha modificado cromáticamente cambiándose al aspecto de un vehículo negro y rojo. De esta manera se mantiene una estética gráfica general.



Imagen 63. (Autoría propia) Corrección cromática en los elementos.

## En el orden de las secuencias

Debido a que las técnicas de producción son más fáciles de realizar en cierto orden, pueden llegar ocasiones en las que se requiera un proceso inverso para representar una escena de manera adecuada. Por ejemplo, al usar un personaje cuyo objetivo es abrir los ojos, es más fácil trabajar con el orden de imágenes mostrando el ojo abierto desde el comienzo y después en el área digital, se modifica el proceso de manera contraria haciendo que el ojo aparezca cerrado desde un principio hasta abrirlo al final.

En la siguiente figura se muestra la secuencia de imágenes en su orden original en la parte superior y la secuencia editada en la parte inferior de izquierda a derecha.



Imagen 64. (Autoría propia) Orden original y editado de una secuencia de cinco imágenes.



## 3.3.2 Sincronización de audio.

En esta etapa del proyecto se lleva a cabo la sincronización del audio que se divide en, la música de fondo y los efectos de sonido. Usando el programa de edición se pone en orden las piezas de sonido según el estado de las secuencias.

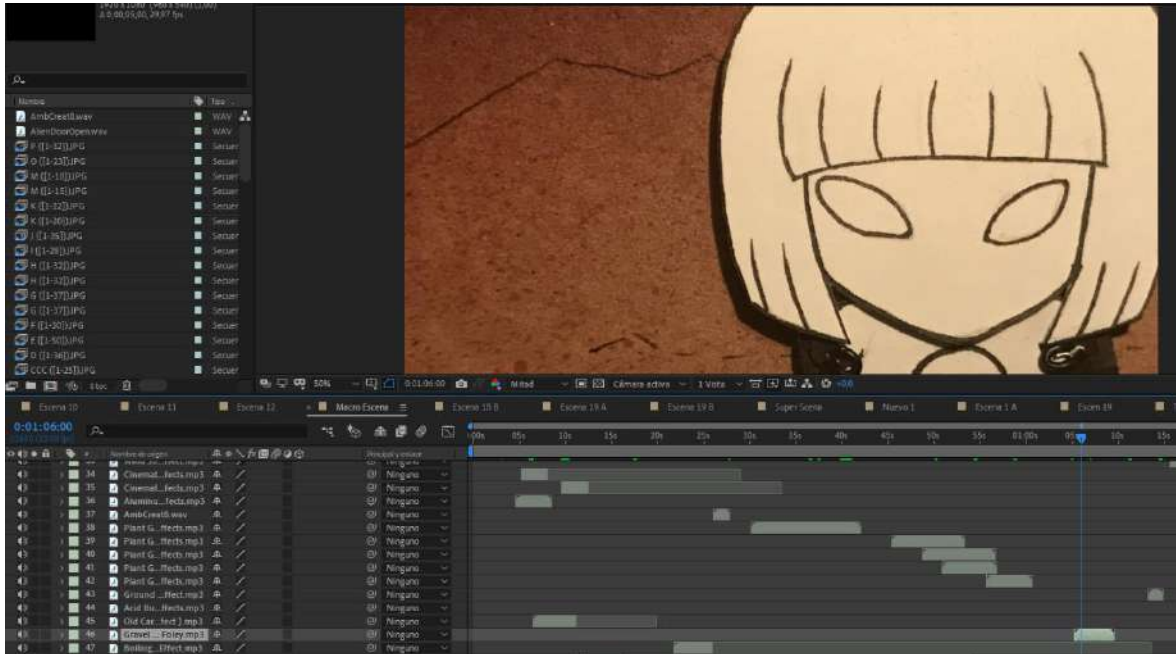


Imagen 65. (Autoría propia) Proceso de sincronización audiovisual.

### Música de fondo

Para este proyecto se han usado temas musicales de una página web donde se ofrecen diversas piezas de sonido ambientales libres de copyright o con licencias para usarse en resultados audiovisuales. Mediante el programa de edición se adjunta la música de fondo seleccionada para sincronizar con el tiempo del resultado en general.

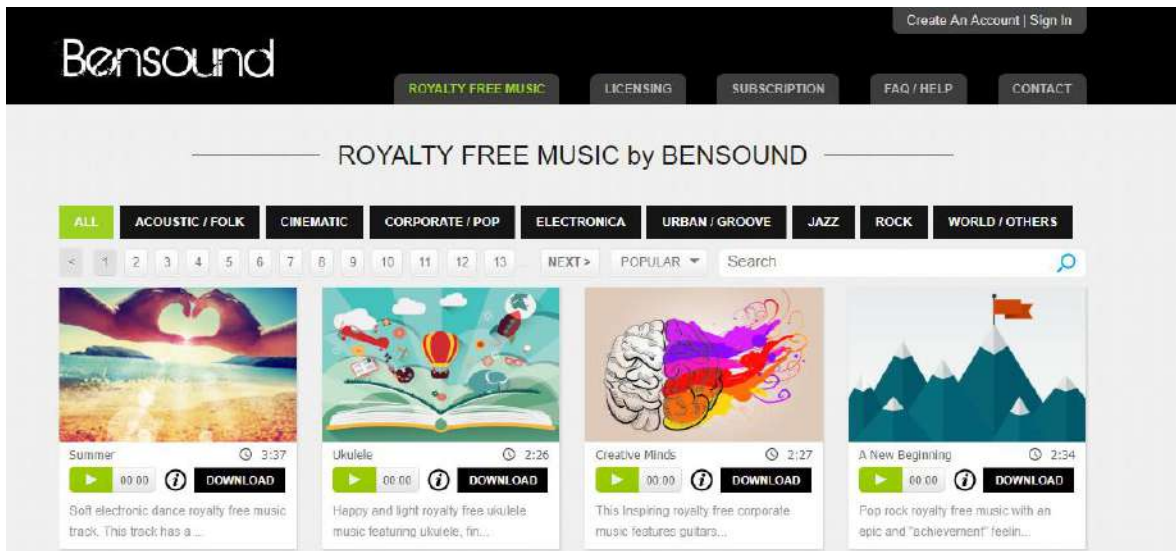


Imagen 66. Captura de página web de música libre Bensound. Recuperado de: <https://www.bensound.com/>

## Efectos de Sonido

Para los efectos de sonido se han tomado las múltiples piezas que se ofrecen en internet incluso en la página web YouTube. En dicha plataforma varios usuarios ponen las piezas de audio a disposición del público.

### 3.4. Producto final.

El producto final es presentado, mostrando los efectos logrados, durante la pre producción, producción y post producción, dando así el material final como una pieza audiovisual que permite observar parte de los resultados que se obtendrán en todo el proyecto.

En las siguientes imágenes se muestran algunas capturas del producto final:

# UCUENCA



Imagen 67. (Autoría propia) Escenas del spot.

# UCUENCA

El material animado resultante se puede visualizar en el siguiente código QR o en el enlace colocado en la parte posterior:



<https://vimeo.com/335355840>



## CONCLUSIÓN:

Este proyecto logró desarrollar la preproducción de un cortometraje con stop motion a través de elementos creados con técnicas tradicionales o análogas con el fin de transmitir un mensaje de concientización. Para construir un cortometraje fue necesario analizar cada factor como la pre producción, antes de adentrarse al proceso de rodaje. En el cortometraje se destacaron los elementos más importantes como el guion literario, storyboard, diseño de personajes y de ambientes. Analizados y realizados estos factores, hicieron posible la producción de una manera más ágil y rápida.

La pre producción fue el principal objetivo, por lo que cada elemento de esta área, fue importante para conseguir el resultado. El primer componente de esto, es el guion literario, del cual se orientó todo el trabajo. Al tener la historia, se consiguió una idea de principio a fin y a través de esta, se reflejó el fin del mundo causado por la contaminación, suponiendo la posible destrucción de la humanidad dentro del pensamiento del espectador, y en el mundo destruido surgen descendientes de lo que queda y lo que alguna vez fue vida. Los personajes guardaron una profunda conexión emocional la cual no puede ser expresada físicamente debido a que pertenecían a naturalezas opuestas, haciendo que el público experimente cierta empatía a la difícil situación.

Durante la producción del proyecto se presentaron muchas opciones las cuales fueron apareciendo conforme se avanzaba. Analizando las metodologías, se logró adaptar una trama aceptable con personajes que fueron construidos en cada aspecto físico y psicológico, y el desarrollo de los escenarios según la época, conflicto, ubicación y

duración. Todos estos detalles fueron de gran importancia para dar el paso a la producción.

Se profundizó el conocimiento de las plataformas digitales que sirven para la edición de las secuencias, así como de la edición y sincronización del audio y video. Con el uso de nuevas técnicas y efectos de los programas se logró reducir fácilmente los inconvenientes que se presentaron durante la producción. Además, los errores lentamente fueron aplacados y la forma de trabajar se agilizó gradualmente.

El material audiovisual se realizó con la técnica out cut ya que se hizo uso del papel y sus derivados para crear el resultado, pero al ser este recurso un material que se obtiene de la naturaleza, indica que se trata de un complemento que permite la transmisión de este mensaje. El sentimiento de concientización, nació a partir de que el arte tradicional se ha usado para transmitir mensajes desde el nacimiento de esta actividad y que el papel y sus derivados han sido utilizados para dar a conocer los sucesos previos a nuestra existencia. Al no existir este complemento (papel), significa la extinción de la naturaleza, lo cual haría que todo rastro histórico no exista en el planeta.

Las técnicas tradicionales fueron el comienzo de la evolución de la animación y de no ser por estas las técnicas avanzadas que se conocen en la actualidad, no hubiesen existido o evolucionado. Las personas buscan ser recordadas a través de sus obras y al no existir el soporte o materiales, este objetivo sería nulo. En este proyecto se dejó notar que una historia realizada con técnicas tradicionales, puede resaltar y más aún con el esfuerzo de conseguir cumplir un objetivo.

La respuesta del público fue evidente, ya que se reconocieron los objetivos de lograr empatía con los personajes y la comprensión de los hechos relacionados a la contaminación del medioambiente, por lo que el trabajo aporta a incentivar un movimiento de concientización medioambiental.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alejo, Y. (2017, diciembre 7). *Character & Concept Art—Yuly Alejo*.  
<http://yulyalejo.com/en/character-and-concept-art/>
- anonimo023. (2018, mayo 23). ¿Que es un Storyboard? *AnonimoCeroVeintiTres 023*.  
<https://anonimo023.wordpress.com/2018/05/23/que-es-un-storyboard/>
- Baltrusaitis, E. (2013, abril 7). *Red Moon Early Concept by EmilisB on DeviantArt*.  
<https://www.deviantart.com/emilisb/art/Red-Moon-Early-Concept-364182466>
- Cermak, A. (2017). *Fantasy Sword concept art, Anton Cermak*. ArtStation.  
<https://www.artstation.com/artwork/abEP9>
- Crimmer, N. (2013, febrero 18). *Blog Posts*. Exploring & Developing Practice in Animation.  
<http://ncdevelopment.weebly.com/character-design-in-relation-to-animation.html>
- Garzón, M. (2012). *Producción multimedia vídeos y animaciones serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1*.
- Grublee. (2009, julio). *Gyurma, bábu. Bábu, felett, elszigetelt, négy, háttér, gyurma, fehér. | CanStock*. <https://www.canstockphoto.hu/gyurma-b%C3%A1bu-3125949.html>
- Hölzer, J. (2011). *Flip-Book Animation*. <https://vimeo.com/23673802>
- Joe Weller. (2012, octubre 22). *Animation/Pixilation Short Film [1080p]*.  
<https://www.youtube.com/watch?v=lo2-wdEVZi4>
- Jones, A. (2013, marzo 28). *God of War: Ascension Concept Art by Anthony Jones*. *Concept Art World*. <http://conceptartworld.com/news/god-of-war-ascension-concept-art-by-anthony-jones/>
- Keyser, J. (2011, junio 24). *Alight*. <https://www.youtube.com/watch?v=OLZJ-E2CWuw>

- Kralik, G. (2016, julio 17). *Interior & Exterior Architecture Designs By Gabe Kralik*. Concept Art Empire. <https://conceptartempire.com/gabe-kralik-environment-art/>
- Mairon, A. (2015, octubre). Alister Mairon: Cómo elaborar una ficha de personaje. *Alister Mairon*. <http://escribeconingenio.blogspot.com/2015/10/como-elaborar-una-ficha-de-personaje.html>
- Marti. (2012, septiembre 1). *Como realizar un vídeo con Stop Motion en Windows Live Movie Maker*. El Grupo Informático. <https://www.elgrupoinformatico.com/como-realizar-video-con-stop-motion-windows-live-movie-maker-t14334.html>
- Max, N. (2017). *Manual-stopmotion-noamax1.pdf*.
- Mckee, R. (2011). *Robert MCKEE ...EL GUIÓN.pdf*.
- Ojala, E. (2013, marzo 11). *Vertical Papercraft Scenery*. TrendHunter.com. <https://www.behance.net/eiko>
- Park, N., & Box, S. (1989, noviembre 4). Wallace & Gromit (N.º 4). En *Wallace & Gromit*. BBC Studios National Film and Television School (A Grand Day Out) DreamWorks Pictures (feature film). <https://wallaceandgromit.com/>
- Park, N., & Lord, P. (2000, junio 23). *Chicken Run* [Clay animation]. DreamWorks Pictures Universal Pictures.
- Peña, A. (2017). *LENGUAJE Y COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA*. 49.
- Reeves, D. A. (2011, enero). *Paper Cutout Photography*. <https://davidreeves.carbonmade.com/projects/4555090>
- Steve Cutts. (2012, diciembre 21). *MAN*. <https://www.youtube.com/watch?v=WfGMYdalCIU+%E2%80%9D%29>
- Tiscar, Cl. (s. f.). Página no encontrada [[Https://claratiscar.com](https://claratiscar.com)]. *Clara Tiscar*. Recuperado 10 de noviembre de 2016, de <https://claratiscar.com/storyline-como-escribirla/>

Tseng, J. (2015, marzo 16). *Dragon Ball Z Stop motion- Broly fight Goku and Me 七龍珠 布羅*

*利 vs 悟空和我*. <https://www.youtube.com/watch?v=wTUabsONFPk>

Viris, T. (s.f.). *Tiberius Viris*. ArtStation. Recuperado 3 de febrero de 2016, de

<https://www.artstation.com/tiberius-viris>