

no/a.

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

ELABORACIÓN DE UN CAPÍTULO PILOTO DE UNA SERIE ANIMADA 2D
EDUCATIVA QUE NARRE LAS AVENTURAS DE UNA FAMILIA A TRAVÉS
DEL ECUADOR Y SUS FIESTAS TRADICIONALES.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciada en Producción Audiovisual
y Multimedia, Mención Animación Interactiva.

Profesor Guía:

Ms. Eliana Margarita Barrios Rhor

Autor

Lesly Carolina Vivanco Aguirre

Año

2020

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo, **“Elaboración de un capítulo piloto de una serie animada 2D educativa que narre las aventuras de una familia a través del Ecuador y sus fiestas tradicionales”**, a través de reuniones periódicas con la estudiante Lesly Carolina Vivanco Aguirre, en el semestre 2020-10 orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

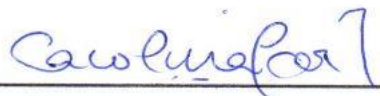


Ms. Eliana Margarita Barrios Rhor

CI: 1803396942

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, **“Elaboración de un capítulo piloto de una serie animada 2D educativa que narre las aventuras de una familia a través del ecuador y sus fiestas tradicionales”**, de la estudiante Lesly Carolina Vivanco Aguirre en el semestre 2020-10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajo de Titulación”.

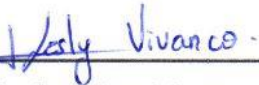


Ms. Carolina Cecilia Loor Iturralde

CI: 1714832571

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

A handwritten signature in blue ink that reads "Lesly Vivanco". The signature is written in a cursive style and is positioned above a horizontal line.

Lesly Carolina Vivanco Aguirre

CI: 1717932550

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis padres y a mi esposo por el apoyo incondicional, a mi docente guía por darme las pautas para la realización de este proyecto y a la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual por formarme como profesional.

DEDICATORIA

Este proyecto se lo dedico a mi familia, por su apoyo incondicional en los momentos difíciles, como una muestra que su sacrificio no fue en vano.

RESUMEN

Ecuador, un país multicultural y biodiverso, reconocido mundialmente por la mezcla de culturas y por la calidad humana con la que los ecuatorianos se desenvuelven ante los demás. Bajo este argumento se han desarrollado una gran cantidad de proyectos de investigación para realzar, reinventar o modernizar la manera de presentar la cultura ecuatoriana frente al público. La influencia del internet, redes sociales y series animadas de televisión han provocado un desligue por parte de la niñez ecuatoriana hacia las tradiciones, historias, mitos y cultura nacional, este es el principio de un problema de pérdida de identidad a largo plazo que puede provocar la desaparición parcial o total sobre la identidad ecuatoriana, globalizándose y olvidándose de la esencia que nos diferencia. Este proyecto de investigación tiene como fin despertar y recuperar estos valores culturales, a través de este episodio piloto, el interés de los niños volverá hacia la cultura ecuatoriana pues se utilizarán las herramientas audiovisuales modernas para elaborar una historia envolvente y atrayente basado en las últimas tendencias globales enfocadas en la cultura de Ecuador. Finalmente, este proyecto busca además promover la cultura de animación en Ecuador y la manera en cómo se debe comunicar, la publicidad no es la única manera de hacerlo y es importante empezar posicionar a Ecuador en el mundo de la animación.

ABSTRACT

Ecuador, a multicultural and biodiverse country, recognized worldwide for the mixture of cultures and for the human quality with which Ecuadorians develop before others. Under this argument, a large number of research projects have been developed to enhance, reinvent or modernize the way Ecuadorian culture is presented to the public. The influence of the internet, social networks and animated television series have led to a detachment on the part of Ecuadorian children towards traditions, stories, myths and national culture, this is the beginning of a problem of long-term identity loss that can cause the partial or total disappearance of the Ecuadorian identity, globalizing and forgetting the essence that differentiates us. This research project aims to awaken and recover these cultural values, through this pilot episode, the interest of children will return to the Ecuadorian culture as modern audiovisual tools will be used to develop an engaging and attractive story based on the latest trends global programs focused on the culture of Ecuador. Finally, this project also seeks to promote the culture of animation in Ecuador and how to communicate, advertising is not the only way to do it and it is important to start positioning Ecuador in the world of animation.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1 Introducción.....	1
1.2. Antecedentes	2
1.3. Justificación.....	4
CAPÍTULO II	6
ESTADO DE LA CUESTIÓN	6
2.1 La animación audiovisual: series animadas.....	6
2.1.1. Historia de la animación	6
Los primeros animadores.....	6
La animación tradicional	7
2.1.2. Clases de animación 2D	9
Animación Digital 2D.....	9
Animación <i>Stop Motion</i>	9
Pixilación.....	9
Rotoscopia 2D	9
2.1.3. La animación y la comunicación: aplicaciones	10
Cine de animación	10
Documental animado	11
Animación para televisión y redes de información.....	12
2.1.4. Producción de series animadas	13
Preproducción.....	13
Producción.....	13
Posproducción	14
Clasificación de Audiencias.....	14
Análisis de series animadas destacadas.....	16
2.1.5. La animación en Ecuador.....	18
2.2. La comunicación y el patrimonio cultural en Ecuador	19
2.2.1. La Ley Orgánica de Comunicación	19
2.2.2. Contenido audiovisual ecuatoriano educativo, musical y de	

entretenimiento	21
EducaTV	21
Videos musicales hechos en Ecuador.....	22
EnchufeTV	22
2.2.3. Programas enfocados al ámbito ecuatoriano	23
2.2.4. Proyectos que se enfocan en las tradiciones ecuatorianas	23
2.3. Historia de las tradiciones ecuatorianas.....	24
2.3.1 Celebraciones Regionales	24
2.3.2. Tradición de fin de año.....	25
CAPÍTULO III	27
DISEÑO DEL ESTUDIO	27
3.1. Planteamiento del problema.....	27
3.2. Preguntas	28
3.2.1. Pregunta general.....	28
3.2.2. Preguntas específicas.....	28
3.3. Objetivos	28
3.3.1. Objetivo general	28
3.3.2. Objetivos específicos	28
3.4. Metodología.....	29
3.4.1. Contexto y población.....	29
3.4.2. Tipo de estudio.....	29
3.4.3. Herramientas a utilizar	30
3.4.4. Tipo de análisis	30
CAPÍTULO IV.....	31
DESARROLLO DEL PROYECTO	31
4.1. Proceso conceptual y creativo.....	31
4.1.1. Lluvia de ideas	31
4.1.2. Premisa.....	31
4.1.3. Guión Literario.....	33
4.2. Biblia de Animación	33
4.2.1. Descripción de personajes	33
4.2.2. Bocetos de personajes principales	34
4.2.3. Bocetos de personajes secundarios.....	35
4.2.4. <i>Action Pose</i> de personajes.....	35

4.2.5. Escenarios	36
4.3. Resumen primer capítulo.....	37
4.4. Storyboard.....	37
4.5. Producción de la animación.....	43
4.5.1. Ilustración.....	43
4.5.2. Proceso de animación del personaje.....	46
4.5.3. Personajes y escenografía	51
4.5.4.Sonido.....	52
4.6. Producto Final	53
CAPÍTULO V.....	63
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	63
5.1. Conclusiones.....	63
5.2. Recomendaciones	63
REFERENCIAS	65
ANEXOS	73

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1 Introducción

El presente proyecto de investigación intenta presentar una nueva opción de entretenimiento audiovisual para los niños de ocho a trece años. Durante años la sociedad ecuatoriana ha sometido a su población el consumo de productos audiovisuales monótonos, comedia misógena y réplicas. Los medios comunicacionales nacionales no han prestado el interés ni el apoyo a la creación de productos audiovisuales culturales propios puesto que han acostumbrado a los ecuatorianos a consumir los mismos contenidos y apostar por una nueva propuesta cultural les es insensato y malo para sus negocios.

La animación digital ha dejado de ser una herramienta adicional de la comunicación, pues ya no se la utiliza únicamente para la publicidad sino también para el entretenimiento educativo, debido al impacto y respuesta directa que se genera en la audiencia, ya sea por su narrativa, apartado visual o identificación con las situaciones que se presentan. El proyecto de investigación utilizará esta técnica como eje principal para su desarrollo, siendo una nueva propuesta de entretenimiento educativo que recuperará la identidad cultural ecuatoriana en los niños de ocho a trece años, fomentará la creación de nuevas series animadas ecuatorianas y posicionará a Ecuador dentro del desarrollo de la animación digital en Latinoamérica.

El proyecto constará de cinco apartados: el primer capítulo que comprende la introducción, antecedentes y justificación; detallando el por qué se escogió este proyecto de investigación. El segundo capítulo aborda el estado de la cuestión, el cual se dividirá en tres temas: el primer tema explicará con detalle la animación digital: su contexto histórico, las diferentes técnicas de aplicación, el proceso de creación de historias, ejemplos de productos audiovisuales destacados a nivel mundial y finalmente cómo se encuentra Ecuador en relación a la animación digital; el segundo tema abarcará la comunicación en Ecuador, la influencia que

tuvo la Ley Orgánica de Comunicación en la creación y censura de contenidos, se citarán ejemplos de controversias a partir de esta, se hablará de los productos audiovisuales creados en Ecuador y series enfocadas a la cultura; y el tercer tema detallará el patrimonio cultural del Ecuador, sus tradiciones regionales y nacionales, además de proyectos enfocados a las tradiciones ecuatorianas. El tercer capítulo reúne los problemas, preguntas, objetivos y la metodología para el desarrollo del proyecto. El cuarto capítulo es el desarrollo del proyecto. Y, para concluir, el quinto capítulo describirá las conclusiones y recomendaciones resultantes de todo el proceso durante el desarrollo del trabajo de investigación.

1.2. Antecedentes

Las series animadas tienen una gran repercusión durante la etapa de educación infantil, pues influyen en el desarrollo cognitivo y social de los infantes (María Galán, 2018). Las series animadas enfocadas en la educación y cultura han ido evolucionando conforme avanzan las tendencias mundiales para seguir captando el interés de los infantes, pues de no ser así se vuelven anticuadas e irreconocibles para ellos al no sentirse identificados.

La identidad cultural es un conjunto de creencias, costumbres y valores que posee una sociedad, la cual va pasando de generación en generación, buscando salvaguardar la memoria histórica de un pueblo. El individuo debe enriquecer y comunicar todo esto dado que en esto radica el perfeccionamiento personal (Martínez, 2015) y la trascendencia existencial de orígenes, costumbres y festividades que se van olvidando debido a la globalización de tendencias culturales transmitidas en los medios de comunicación en sus diferentes formas: series animadas, música, películas y demás.

El incremento del entretenimiento audiovisual ha hecho que en los últimos años la identidad y la cultura de los niños se base en las historias que narran las series del extranjero, ya sea por su contenido o por su estética, o por ambas, provocando un cambio en la definición de cultura. La cultura se define a sí misma en relación, o más precisamente en oposición, a otras culturas (Martínez, 2015). Este concepto se ha invertido en Ecuador, pues al no haber un producto

audiovisual entretenido que rescate estos valores, la cultura de los niños es cualquiera excepto la ecuatoriana debido a la baja calidad de contenido que posee la programación nacional, convirtiendo a los niños en la otredad del ecuatoriano, es decir, ellos son lo otro, lo extranjero y no se identifican con lo ecuatoriano.

Ecuador es una nación multicultural y pluriétnica reconocida a nivel internacional, un reflejo de ello son sus eventos festivos que constituyen fenómenos culturales que albergan en sí manifestaciones simbólicas. Un ejemplo son las fiestas populares, pues estas se encuentran dentro del folklore social ya que por definición son escenarios donde se expresa por medio de costumbres, ritos, tradiciones y ceremonias, la cultura e identidad de un pueblo. Estas festividades han ido practicándose en menor escala los últimos años pues al haber un consumo masivo de contenido extranjero, los niños ya no se muestran interesados en continuar con estas prácticas debido a que no han evolucionado haciéndose anticuadas y aburridas para ellos y practicadas únicamente por obligación no por entretenimiento o identidad.

El entretenimiento infantil en Ecuador está dominado en su totalidad por la televisión y el internet, siendo el segundo un acceso limitado debido a que la mayor parte de la sociedad ecuatoriana se ubica en un nivel socioeconómico medio bajo y bajo, provocando que el consumo de entretenimiento audiovisual dependa de la programación nacional. Esto trae la problemática inicial pues los niños dedican tiempo a ver televisión y adquieren una visión completamente distinta que, en su mayoría, necesita ser explicada (González & Ortie, 2016) siendo este tiempo mal aprovechado ya que los programas emitidos en la televisión nacional son de bajo contenido cultural y educativo.

En Ecuador, desde el año 2012, se emite el programa de Educa Tv como una implementación del Ministerio de Educación a presentar contenidos educativos en televisión (González & Ortie, 2016) para las escuelas fiscales arrojando resultados positivos y recuperando una parte de la identidad nacional en los chicos pues estos sí se identifican con los contenidos del programa. Educa TV es el único programa en la televisión nacional enfocado a la educación infantil, siendo el resto de la programación series animadas extranjeras, noticieros,

animes, deportes, farándula haciendo que los chicos mezclen la programación nacional con la internacional en busca de entretenimiento llamativo para ellos. Treinta minutos al día no se comparan con las horas que los niños invierten en ver series extranjeras o películas, provocando así que la serie educativa tenga un impacto pequeño en su desarrollo cognitivo y que sólo la vean como eso, un programa educativo que no trasciende más allá del tiempo de emisión pues el contenido y sus protagonistas no se vuelven tendencia como son los que protagonizan series animadas extranjeras.

Al ser la animación digital un campo recién explorado por la televisión ecuatoriana en los últimos años existe poco interés por los canales en apoyar el desarrollo de series animadas pues se piensa que el contenido creado no se comparará con los que se crean en el exterior. Este estigma ha hecho que grandes proyectos audiovisuales como tesis, o proyectos individuales de productoras nacionales busquen el apoyo extranjero y la exposición fuera del país pues al no haber la acogida nacional prefieren producir para el exterior, creando un problema nacional puesto que se olvida por completo a la población ecuatoriana y sus necesidades.

1.3. Justificación

Una correcta comunicación y consumo de información adecuada es esencial para un desarrollo cognitivo, cultural, educativo y actitudinal durante la etapa de la niñez y la preadolescencia. El auge de internet, tendencias mundiales y series animadas extranjeras han provocado una pérdida cultural e identidad nacional en los niños de entre ocho a 13 años, alejándolos de sus raíces culturales y provocando el desinterés y el desapego a las prácticas ancestrales y tradiciones ecuatorianas.

Gran parte de este problema se debe también a la televisión nacional que al no tener un control exigente y análisis continuo del contenido transmitido ha caído en la redundancia y la repetición monótona de programas dramáticos, misógenos y *reality shows*, dejando poco espacio para el entretenimiento infantil y el enriquecimiento cultural y al no haber tampoco un control por parte de la

audiencia adulta los niños consumen en la televisión nacional cualquier tipo de contenido sin control. Con la ley de comunicación esto se ha tratado de disminuir y controlar, pero es difícil ofrecer un cambio cuando no existen programas nacionales que promuevan el mismo.

El proyecto busca ser uno de estos programas, propone un nuevo tipo de contenido para la televisión nacional, uno que aún no se ha explotado en lo absoluto y que es necesario implementar. Con este capítulo piloto se busca recobrar los valores nacionales y la identidad cultural ya que el contenido de este hará que los niños se identifiquen con él de una manera entretenida y divertida y lo reconocerán como parte de su mundo actual puesto que el proyecto se apegará a las técnicas actuales de animación y el estilo gráfico se ajustará a la realidad, es decir, se utilizarán las tendencias globales para crear un producto nacional.

Una vez culminado el tiempo de desarrollo del episodio piloto (seis meses) se elaborará un análisis a la audiencia para visualizar los resultados del interés y el nivel de aceptación que tiene para así llevarlo a los canales nacionales para que esta serie animada se siga produciendo. El capítulo piloto será el pilar base que determinará un nuevo espacio de entretenimiento cultural que Ecuador merece, puesto que una vez aceptado el proyecto no sólo la televisión nacional puede estar interesada, sino que también se podrá expandir a plataformas de entretenimiento virtuales, motivando así a nuevos proyectos audiovisuales que fomenten la cultura, que recuperen la identidad nacional.

Ecuador merece evolucionar en la era de comunicación, pasar de ser únicamente consumidor a ser también vendedor de contenido, es un país lleno de contenido por transmitir al mundo, no sólo las tradiciones nacionales sino también los paisajes naturales, el entorno, la gente y qué mejor manera de hacerlo que a través de los niños quienes después de consumir el proyecto se apegarán más a la cultura ecuatoriana, promoviendo así las tradiciones ancestrales y festividades históricas que en los últimos años han pasado a segundo plano por las tendencias globales y que necesitan resurgir.

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1 La animación audiovisual: series animadas

La animación es el producto del principio de la persistencia de la visión, resultando en una nueva manera de comunicar ideas, además de diferentes técnicas para realizar animaciones. El siguiente apartado explicará los orígenes de la animación, los primeros animadores, tipos de animación, fases de creación de la animación y el estado de la animación en Ecuador.

2.1.1. Historia de la animación

Los primeros animadores

Los inicios de la animación se remontan hace muchos años atrás, incluso antes de la invención del cine. La animación empezó cuando en los salones victorianos descubrieron el principio de la persistencia de la visión, el cual se basa en la capacidad del ojo humano de percibir un movimiento continuo observando dibujos de acciones en una secuencia rápida.

Antes de hablar de los primeros experimentadores de este método de transmisión de ideas se debe hablar de los inventores de los diferentes aparatos para generar este movimiento. Uno de los primeros dispositivos exitosos fue inventado en 1832 por Joseph Plateau, el fenaquistiscopio. Así como éste se inventaron muchos más dispositivos: taumátropo, linterna mágica, dioramas, panoramas, estroboscopio, zoótropo, zoopraxinoscopio; pero todos tenían un defecto, impedía narrar una historia a través de imágenes. La ilusión del movimiento de las imágenes era posible gracias a dispositivos que poseían una articulación repetitiva en su mecanismo o al ordenamiento de diferentes imágenes exclusivamente diseñadas para ser observadas como una secuencia infinita (Ribes, 2011).

Se le considera como primer animador al francés Émile Reynaud, quien en 1876 adaptó estos principios de secuencia de imágenes junto con cintas de celuloide pintadas a mano y las proyectó en un sistema de espejos a una pantalla de teatro.

Con el éxito de Reynaud, el francés Émile Cohl creó lo que se considera aún hoy en día el nacimiento del cine de animación con su cortometraje *Fantasmagorie* en 1908 (Ribes, 2011). Junto a él se sumaron una gran cantidad de dibujantes que se dieron cuenta que podían homologar las técnicas y crear sus propias historias, tal es el caso de Winsor Z. McCay, autor de *Little Nemo* en 1905. El fenómeno de las películas animadas iba recorriendo el mundo llegando también a Asia, quienes crearon otro género: el anime. Oten Shimokawa fue quien creó el primer anime tomando los principios de ilustración del manga y fusionándolos con las técnicas occidentales de animación.

La animación tradicional

A pesar de que existieron muchos instrumentos y técnicas para generar el movimiento de dibujos, todos seguían el mismo procedimiento o similar para la creación de animaciones: esto consiste en la grabación de imagen real usando una cámara cinematográfica, pero registrando cada fotograma sin solución de continuidad. Existían dos categorías de animación tradicional: la animación 2D y la animación *Stop Motion*. Ambas poseían características similares pero diferían en el material sobre el que trabajaban (Ribes, 2011).

La animación tradicional carecía de sonido, utilizando recursos provenientes de las tiras cómicas como las flechas de acción, las animaciones podían transmitir un mensaje. Pero la animación, al convertirse en un producto audiovisual, no sólo requería de un código para expresarse visualmente sino también tener uno para codificar los efectos sonoros, haciéndose más llamativa y de más fácil comprensión al público (Ribes, 2011).

Con la llegada del sonido, y más dibujantes y creadores interesados en producir películas, permitió que la animación tradicional evolucionara, dando paso a diferentes estudios de velocidad de imágenes (reproducción de fotogramas) o diferentes principios de movimiento y más. Concluyendo y definiendo así los doce principios de la animación que son (Ribes, 2011):

Estirar y encoger: otorga la sensación de peso y flexibilidad al dibujar.

Anticipación: antes de reproducir una acción, ilustrar los movimientos previos transmiten una acción más realista al público.

Puesta en escena: es la disposición estratégica de elementos que permitan al público observar lo que el dibujante desea, es decir, enfocar el punto de atención del público en el punto más importante de la escena.

Pose a pose: es determinar los puntos más importantes que una acción requiere para ser interpretada, permitiendo así un acercamiento más cercano a la realidad.

Acción continuada y superposición: es la continuidad de un objeto después de realizar una acción, impidiendo que el objeto regrese a una posición inicial, sino que se vea afectado por la acción anteriormente realizada. La superposición es similar y complementa a la anterior, pues son todos los factores internos y externos los que afectan a la posición final del objeto animado.

Entradas y salidas lentas: es la aceleración del centro de la acción para resaltar el intermedio.

Arcos: animar los movimientos en manera curvilínea permite acercarse al mundo natural, pues ninguna criatura viviente se mueve perfectamente en línea recta.

Acción secundaria: es el coprotagonismo de la acción principal cuando participan dos o más objetos en la acción. Es la consecuencia de que un objeto aplique movimiento sobre otro.

Ritmo: es la medición de tiempo en la que un objeto puede realizar una acción, otorgando a los dibujos características físicas como peso, escala y tamaño.

Exageración: significa resaltar una acción para hacerla más creíble.

Dibujos sólidos: es la formación de personajes a través de figuras sólidas, es la desfragmentación de un cuerpo en sus figuras básicas, permitiendo así determinar si su forma es creíble y además permite definir sus movimientos de una manera más precisa y real.

Personalidad o apariencia: es el gancho emocional que proporciona la figura al espectador. La forma de ser de un personaje debe ser coherente con su manera de moverse (Ribes, 2011).

2.1.2. Clases de animación 2D

Animación Digital 2D

Es el salto de la animación tradicional a la computadora. Es la manipulación de imágenes hechas por un artista gráfico que permitían resaltar el color, corregir fallas del dibujo y minimizar el tiempo de producción de una película ya que el paso de imágenes al computador era más sencillo que realizarlas en las cintas de celuloide.

Animación *Stop Motion*

La animación *Stop Motion* es la creación de historias utilizando imágenes fijas en rápida sucesión, creando así la sensación de movimiento. (Villalustre y Del Moral, 2014) Se diferencia de las demás pues en esta no participan dibujos o imágenes creadas en computador o por dibujantes sino participan objetos de la naturaleza. Para este proceso los animadores utilizaban cámaras para fotografiar cada acción de los personajes u objetos puestos en escena, cada movimiento por pequeño que fuese era capturado para que en su conjunto se pueda ver fluidez en el movimiento. Comúnmente se piensa que este tipo de animación es exclusivamente para objetos moldeables como arcilla o plastilina, pero se extiende a muchos objetos más, un ejemplo son trazos de papel.

Pixilación

La pixilación difiere de la animación por *Stop Motion* porque en ella se utilizan actores reales y objetos cotidianos y se caracteriza principalmente por generar una sensación de movimiento partido a través de una sucesión abrupta de imágenes fijas, conocida también como “animación limitada” (Rodríguez, 2014).

Rotoscopia 2D

El polaco Max Fleischer inventó en 1915 el rotoscopio, herramienta que permitía rastrear el metraje de una película cuadro a cuadro. La principal característica es la utilización de fotogramas estáticos de una secuencia para

el trazo manual o automático de un dibujo por encima de él, luego son completados, pulidos y utilizados como arte final o como una guía para facilitar el dibujo de personajes dentro de fondos tridimensionales y escenarios (Mérida, 2013).

2.1.3. La animación y la comunicación: aplicaciones

Con su inicio en los teatros, con el único fin de entretener, la animación fue ganando campo en el área de la comunicación ya que después de los éxitos alcanzados en el cine y en las series televisivas la animación dejó ser únicamente entretenida para ser también informativa, educativa y técnica. Con su gran variedad de técnicas de expresión, áreas como la publicidad, la documentación incluso el deporte empezaron a utilizarla como una herramienta dentro de su sistema de comunicación hasta convertirla en un fenómeno comunicacional que hasta ahora sigue siendo parte fundamental en los procesos comunicacionales.

Cine de animación

Tras los acontecimientos de la Primera Guerra Mundial, el auge de la historieta contribuyó la popularidad del dibujo animado que, a su vez, impulsó el desarrollo tecnológico en el género cinematográfico. De esta manera en 1910 surgen en Nueva York los primeros estudios de animación y, con ellos, varios inventos que ayudarían a su progreso, por ejemplo: el plató de animación creado por Vernon Stalling o la introducción de celuloideos de Earl Hurd, por último, la invención del fondo móvil por parte del dibujante norteamericano Bill Nolan (Padrón, 2011).

Los hermanos Max y Dave Fleischer, creadores de *Koko the Clown*, *Bimbo*, *Betty Boop*, *Popeye* y *La pequeña Lulu*, fascinados con las innovaciones tecnológicas desarrollaron varias cintas experimentales de personajes de tiras cómicas hasta que en 1921 formaron *Out of the Inkwell Films, Inc.*, que los ayudó a producir cortometrajes animados educativos (McClane, 2009).

Walt Disney influenciado por los recursos expresivos utilizados por los hermanos Fleischer creó un nuevo estilo de animación facial, integrando la

gestualidad y el carácter en sus personajes. También aportó con varias ideas a la hora de representar la magia y la fantasía dentro de la animación haciéndola parecer mucho más creíble, atribuyendo de esta manera fuerza emotiva en sus puestas en escena.

Por otra parte, a Disney se le considera pionero en la combinación de drama y comedia dentro del cine animado, también destaca por haber perfeccionado los principios de la animación, la introducción de nuevos materiales, equipos y novedosos métodos en la búsqueda de efectos especiales (Padrón, 2011).

En el año de 1931 Leon Schlesinger, maravillado por los avances de Disney y su aplicación de banda sonora en el proyecto de *Silly Symphonies*, decide crear el estudio de animación *Merrie Melodies*, en cooperación con la Warner Bros. presentando a los *Looney Toons*, creando algunos de los personajes de dibujos animados más aclamados, los más importantes fueron: *Bugs Bunny*, *Daffy Duck* y *Porky Pig*.

Al mismo tiempo empezaron a surgir varias propuestas en estudios de animación, tales como Walter Lantz la producción del *pájaro carpintero*, Metro Goldwyn Mayer con el lanzamiento de *Tom y Jerry*, incluso uno de los exponentes más importantes de Japón: Estudio Ghibli con el largometraje *Naushika del valle del viento*.

Durante varias décadas la animación en el cine no sufrió muchos cambios hasta el año de 1995 con la cinta de *Toy Story* a cargo de *Pixar*, siendo la primera película animada hecha completamente por computadora, la cual revolucionó la industria (Lucia, 2017).

Documental animado

El trabajo documental se caracteriza por ser un registro directo de la imagen audiovisual y a su vez sirve como prueba de autenticidad de la historia que se está filmando, por otra parte, la animación brinda la oportunidad de representar gráficamente la narración, hechos ocurridos en el pasado, con un efecto de realismo a nivel mental.

Muchos creían que no podía haber relación entre el video documental y la animación hasta que el film *Vals con Bashir* (2008) recibió varios premios y fue nominado al Oscar, el suceso se convirtió en un hecho decisivo para poner en debate esta combinación (Gionco, 2015). Sin embargo, existieron muchos otros documentales animados anterior al presentado, por ejemplo, *The sinking of Lusitania* de Windsor McCay (1918) que es considerado el primer film de este género. La obra se basa en un evento bélico real ocurrido en 1915, que fue usado como argumento para el ingreso de Estados Unidos a la Primera Guerra Mundial. El estilo animado representaba el discurso de los noticieros de la época y tenía el objetivo de dar un registro de los hechos además de asentar su veracidad (Durán, 2013).

Animación para televisión y redes de información

La televisión empezó a representar un papel importante en la difusión de la animación por los años 60, gracias a que Walt Disney mostró una antigua producción de cortos la cual llamó *El club de Mickey Mouse*. Existieron varios trabajos antes de la presentación del ratón, pero se los consideraba como material desactualizado y ofensivo a los estándares de la época, además de poseer baja calidad técnica.

Consecutivamente varios estudios, antes destinados en producir largometrajes, empezaron a sacar sus propios productos como: Walter Lantz presentando *El pájaro loco*, la Warner Brothers con *El show de Bugs Bunny*, finalmente se suma el estudio Hanna-Barbera, tras haber cerrado la Metro Goldwyn Mayer, obteniendo un enorme éxito con el proyecto de *Los Picapiedra* (Castro & Sánchez, 1999).

Hanna-Barbera se transformó en el pionero de la animación televisiva, con animaciones más sencillas, menos presupuesto y más rapidez de producción, pero sin olvidar su sentido del humor. Al obtener un gran éxito, la empresa fue absorbida sucesivamente por grandes compañías hasta que finalmente en los años noventa el estudio se convirtió en Cartoon Network (Jiménes, 2014).

2.1.4. Producción de series animadas

Preproducción

En esta etapa inicial de producción se definen las metas a alcanzar por el producto audiovisual, se elaboran cronogramas, se define una historia, se crea un personaje. (Cano, 2012).

La planificación dentro de la preproducción ayuda a optimizar el tiempo y a reducir los imprevistos en el manejo de recursos técnicos. Muchos desconocen la utilidad de esta etapa, por eso se recomienda no eliminarla, ya que una buena preproducción asegura el cincuenta por ciento del éxito de un producto audiovisual (Popcorn Studio, s.f.)

Esta etapa se divide en los siguientes apartados (Cano, 2012):

- **Idea:** es la conceptualización final de lo que se desea transmitir.
- **Propuesta:** es la estrategia para volver a la idea llamativa e interesante.
- **Guion:** es la escritura de la historia, se definen escenarios, personajes, diálogos y acciones.
- **Diseño:** es la propuesta gráfica que va a tener el producto.
- **Fondos:** se detallan los gastos de producción, incluyendo el pago del equipo de producción, días de desarrollo, alimentación.
- **Borradores:** contiene los diseños iniciales de personajes y escenarios.
- **Planificación:** es el cronograma que define los tiempos de desarrollo del proyecto.

Producción

Una vez establecido el proyecto de animación en esta fase se desarrolla todo lo que se define en la preproducción, todo se elabora respetando el cronograma. Aquí se ilustra, se anima, se elaboran los primeros cortes del producto para su revisión y se elaboran juntas de avances donde se evalúa lo que se va desarrollando y se aprueba lo ya elaborado. Saber del lenguaje cinematográfico facilita el poder plasmar ideas en imágenes de una manera más sencilla y clara ya que se sigue este principio para poder realizar una óptima historia en imágenes (Popcorn Studio, s.f.).

Posproducción

Es la fase final, en la cual se realiza una comprobación de lo definido en la preproducción, la estructura narrativa del producto audiovisual va tomando forma en esta etapa, con la añadidura de audio y color. Una vez terminada la animación se la somete a la crítica del equipo de trabajo, para que se apruebe el producto final y se pase a su distribución. Finalmente se realiza el reporte de gastos, conclusiones y estudio sobre el recibimiento del producto (Ávila, 2017).

Clasificación de Audiencias

Tras la posproducción los estudios de animación someten el producto final a un análisis de mercado antes de su distribución, con esto, ofrecen cierta orientación sobre el contenido que será expuesto a niños y jóvenes, aunque esto varía dependiendo de las leyes de cada país. En Ecuador, según el artículo 65 de la Ley Orgánica de Comunicación en cuanto a la clasificación de audiencias y franjas horarias establece tres tipos de audiencias en función a la ley, las cuales son:

- **Familiar:** Transmitida en el horario de 06h00 hasta las 18h00. Sólo se podrá difundir programación de clasificación "A" (Apta para todo público).
- **Responsabilidad Compartida:** Va dirigido a chicos de 12 a 18 años bajo supervisión adulta en la franja horaria de las 18h00 hasta las 22h00. En este periodo de tiempo se transmiten los programas de clasificación "A" y "B" (Apta para todo público y Bajo vigilancia de una persona adulta).
- **Adultos:** Para personas mayores de 18 años. Transcurre en el horario de las 22h00 a 06h00. En esta franja se difunde programación clasificada con "A", "B" y "C" (Apta solo para personas adultas).

Ya que la mayoría de contenido de animación consumido en América Latina es de origen anglosajón, también se analizará su sistema de clasificación de audiencias, a diferencia del resto de países que poseen un sistema simplificado, la clasificación por edades en Estados Unidos es regulado bajo tres argumentos: el contenido sexual, la violencia gráfica y el lenguaje soez.

La siguiente tabla muestra la categorización de las series según los reglamentos.

Tabla 1
Directriz Paternal para televisión.

CLASIFICACIÓN	PAUTA	DESCRIPCIÓN	DETALLES
	Todos los niños	Aptos para todos los niños. No se espera que asuste a los niños más pequeños.	Ninguno
	Dirigido a niños más grandes	Para niños de 7 años en adelante. Pudiera contener temas con leve violencia relacionada con fantasía o comedia o podría asustar a niños menores de 7 años.	Ninguno
	Dirigido a niños más grandes (contiene violencia de fantasía).	Igual que la clasificación anterior, pero los programas podrían ser más intensos que los clasificados en TV-Y7	Ninguno
	Público general	La mayoría de los padres podrían encontrar que este material no es apto para los niños más pequeños. Contiene poco o nada de violencia, nada de lenguaje fuerte y un poquito o nada de diálogo o situaciones sexuales.	Ninguno
	Se sugiere orientación de los padres	Es posible que los padres consideren que el material no es apto para los niños más pequeños.	<ul style="list-style-type: none"> • D para algunos diálogos sugestivos. • L para lenguaje vulgar ocasional. • S para algunos contenidos sexuales. • V para violencia leve.



Se recomienda enfáticamente la supervisión de los padres.

Es posible que los padres encuentren algunos contenidos no apto para menores de 14 años.

- **D** para diálogos intensamente sugestivos.
- **L** para lenguaje vulgar fuerte.
- **S** para contenidos sexuales.
- **V** para violencia intensa.



Para mayores de 17 años

Los padres se les insiste a poner mayor cuidado en el seguimiento de este programa y se les advierte contra los niños menores de 17 años dejando que lo vean sin supervisión.

- **L** para lenguaje crudo e indecente.
- **S** para contenido sexuales fuertes.
- **V** para violencia gráfica.

Análisis de series animadas destacadas

En base a la tabla descrita anteriormente, se busca encontrar el target adecuado entre las series animadas más famosas y rentables de la actualidad.

Tabla 2

Series animadas más famosas y rentables.

Serie	Detalles relevantes	Características
	<p>Nombre: Gravity Falls</p> <p>Clasificación: TVY7</p> <p>Género: Fantasía, Ciencia Ficción y Comedia.</p> <p>Duración por capítulo: 22min.</p> <p>Año de emisión: 2012-2016</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Interactúa con la audiencia a través de mensajes cifrados que incluyen pistas sobre el desarrollo de la trama. • Personajes divertidos y misteriosos.



Nombre: Star contra las fuerzas del Mal

Clasificación: TVY7
Género: Fantasía, Aventura y Comedia.

Duración por capítulo: 22min.

Año de emisión: 2015-2019

- Personajes con personalidades excéntricas.
- Posee colores llamativos.
- Inspirada en la estructura de animación japonesa (anime).



Nombre: Más allá del jardín

Clasificación: TVPG
Género: Fantasía, Aventura y Drama Histórico.

Duración por capítulo: 11min.

Año de emisión: 2014

- Contiene referencias de cuentos folclóricos.
- Su estética está inspirada en la animación de los años 20.
- Se la considera una adaptación libre de la Divina Comedia.



Nombre: Steven Universe

Clasificación: TVPG
Género: Fantasía, Ciencia Ficción, Aventura, Drama y Comedia.

Duración por capítulo: 11min.

Año de emisión: 2013-Actua.

- Habla de emociones adultas en una caricatura infantil.
- Toca temas como la orientación sexual y la identidad de género.



Nombre: Hora de Aventura

Clasificación: TVPG
Género: Fantasía, Ciencia Ficción y Comedia.

Duración por capítulo: 11min.

Año de emisión: 2010-2018

- Tiene Complejidad en su historia.
- Sostiene su trama con la filosofía, la metafísica, existencialismo y la ciencia.
- Personajes sencillos con una animación "impactante".



Nombre: Escandalosos

Clasificación: TVY7
Género: Fantasía, Ciencia Ficción y Comedia.

Duración por capítulo: 11min.

Año de emisión: 2015

- Retrata de manera sutil e inteligente a la sociedad actual.
- Narra la vida de 3 personajes los cuales son rechazados por sus diferencias.



Nombre: El Asombroso mundo de Gumball

Clasificación: TVY7 (FV)

Género: Fantasía, Humor absurdo y Comedia.

Duración por capítulo: 12min.

Año de emisión: 2011 – Actua.

- Mezcla stop motion, animación 2D, 3D y marionetas.
- Cada capítulo es una historia completamente diferente.
- Referencia la cultura popular, la historia y la ciencia.



Nombre: Hilda

Clasificación: TVPG

Género: Fantasía, Aventura y Comedia.

Duración por capítulo: 24min.

Año de emisión: 2018

- Combina personas y criaturas fantásticas conviviendo en la realidad.
- Representa las dificultades y emociones que genera la familia y los amigos.

2.1.5. La animación en Ecuador

A finales de los años 80 llegó a Ecuador el interés a la animación, impulsado por proyectos audiovisuales de alto nivel exclusivos de las industrias norteamericanas y europeas, sin embargo, no se desarrolla el potencial de los artistas ecuatorianos hasta el año de 1995. En esta época empezaron a surgir varias productoras con el afán de realizar comerciales, llamando así la atención de los canales de televisión, que hasta ese momento habían apostado por presentar producciones extranjeras (Animación digital y su avance en Ecuador, 2005).

A partir de ahí, el potencial de los desarrolladores gráficos digitales empezó a crecer por medio de sus ideas y técnicas, atrayendo de esta manera el interés de los medios internacionales. La participación en festivales de animación se volvió un hecho, presentando cortometrajes y largometrajes a nivel Iberoamericano, con el objetivo de atraer a productores, directores, artistas visuales y empresas de animación para el crecimiento del talento ecuatoriano (Se inicia el tercer festival de animación en Ecuador, 2010).

Poco a poco el gremio de animadores audiovisuales de Ecuador cosechó importantes reconocimientos a nivel internacional, eso contribuyó a que

instituciones privadas y públicas dieran apoyo mediante vínculos comerciales, para que productores y creativos desarrollaran sus proyectos de una mejor manera. Con la iniciativa varias productoras empezaron a compartir sus productos en la industria animada a través del *Festival Annecy* o el *Festival chilemonos*, los cuales poseen un vínculo directo con *Catoon Network* (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2016).

Gracias a los acontecimientos y el desarrollo de nuevas herramientas digitales, incluso hasta la animación 3D dentro del país, ha alcanzado grandes pasos evolutivos, no solo en la cinematografía sino también en la industria de los videojuegos (Un gran paso para la animación 3D en el Ecuador, 2016).

2.2. La comunicación y el patrimonio cultural en Ecuador

En Ecuador existe un desapego inmenso a los proyectos comunicacionales enfocados en la cultura. El argumento de los medios ha sido, tradicionalmente, que la cultura no es noticia, que sólo tiene espacio en las ediciones dominicales leídas en el marco del ocio. O que la cultura no vende, ocurre al margen del mercado (Ponce, 2016). Esto ha delimitado a la cultura dentro de los medios. Gran parte de este fenómeno se debe al desinterés del Estado en formar una sociedad culta, su interés siempre ha sido dirigido a otras áreas, despreocupándose por completo del desarrollo cultural o de lo que ve su pueblo en los medios de comunicación. Sus fallidos intentos por fomentar desarrollo cultural, como con una feria del libro, han agravado la apertura de que proyectos culturales sean bien recibidos (Ponce, 2016).

Con lo anterior expuesto se puede concluir que Ecuador debe ampliar su nivel cultural y es lo que se ha intentado desarrollar con la Ley Orgánica de Comunicación que busca, en pocos artículos, la creación de espacios para la cultura autóctona y la fomentación de espacios donde se expongan productos comunicacionales hechos en el país.

2.2.1. La Ley Orgánica de Comunicación

Durante el gobierno de Rafael Correa se aprobó la Ley Orgánica de Comunicación. El fin de esta ley era la regulación mediática de contenidos, el

martes 18 de diciembre de 2018, la Asamblea Nacional aprobó las reformas a la Ley Orgánica de Comunicación, eliminando definitivamente la Superintendencia de Comunicación (Supercom) en 180 días y las figuras del linchamiento mediático. (Asamblea Nacional aprueba reforma a Ley Orgánica de Comunicación, 2018)

Esto demuestra que el enfoque inicial era controlar la información que recibe el pueblo mas no en fomentar una cultura comunicacional. Los horarios de programación establecidos para los contenidos que no son suficientes para fortalecer la cultura ecuatoriana, ya que al no haber exigencias a los medios por captar más contenido de esta área la sociedad ecuatoriana sigue perdiéndose en contenido de entretenimiento extranjero.

En Ecuador la televisión se ha convertido para el espectador en un medio agradable que le permite distraerse e informarse al mismo tiempo (Barberi y Viveros, 2012). Lastimosamente, es un país donde el entretenimiento se enfoca en el drama agresivo, misógeno y la pobreza, y esto se demuestra en los niveles de audiencia en programas donde se muestran noticias violentas, programas de entretenimiento misógeno y las situaciones cotidianas que vive el estereotipo del ecuatoriano común, lo que ha hecho que estos temas se sobrecarguen hasta el punto en el que ya no se pueda educar a los televidentes porque están acostumbrados a este tipo de contenido.

En palabras de Umberto Eco: “El televidente ya no es inocente ante lo que ve, el televidente es exigente, quiere ver la realidad, quiere sentirse conmovido e identificado en la pantalla, por eso su preferencia ante los realities o las historias de vida” (Barberi y Viveros, 2012). Esto no sólo plantea un problema social sino un problema de desarrollo cultural, porque al percibir contenidos agresivos y violentos los niños en desarrollo homologan estas actitudes en la vida real. Se puede afirmar que el Estado no se preocupa de este problema debido a que la mayoría de la población ecuatoriana en lugar de criticar y construir canales nacionales proactivos, contratan servicios de entretenimiento digital o televisión de pago; pero la población económicamente media baja y baja que no tiene acceso a estos recursos se acostumbran a la programación nacional y al no haber un ente que controle estos contenidos reciben los

mismos de manera normal.

Con la Ley Orgánica de Comunicación fue posible censurar programas e incluso cancelarlos. El caso más sonado fue el de la serie *La Pareja Feliz* emitida en el canal nacional Teleamazonas. La asociación Silueta X demandó ante la Supercom la difusión de contenido racista durante un capítulo de la serie. Luego de la resolución ni los actores ni el canal emitieron declaración alguna, aunque una de las actrices compartió en redes sociales lo que un televidente expresó “¿Por qué una minoría quiere regular lo que vemos la mayoría? ¡¡No a la intolerancia!!” (Silencio ante resolución por la Pareja Feliz, 2014)

Este fue el inicio de una serie de análisis a los contenidos ecuatorianos sin acción de control futura puesto que los televidentes protestaron por la censura de sus contenidos, dejando la programación nacional con un nivel de control bajo en lo que a la creación de contenidos se refiere.

2.2.2. Contenido audiovisual ecuatoriano educativo, musical y de entretenimiento

EducaTV

Nace como una de las iniciativas del Plan nacional de Fortalecimiento Intercultural del Ministerio de Educación. Las series que se emiten tratan de llegar al espectador mediante experiencias de vida, conocimientos tradicionales y expresiones artísticas de los pueblos autóctonos del Ecuador. Educa TV se describe como una herramienta pedagógica para el crecimiento social, personal y académico de su público, además de estar dirigida a la construcción de una sociedad democrática e Incluyente. El contenido trata de cumplir altos estándares de calidad en los procesos de producción y programación acompañándolos con profesionalismo y creatividad.

El objetivo a futuro del proyecto es convertirse en una plataforma en línea educativa, para el servicio de estudiantes como de docentes en el Ecuador (Educa, 2018).

Videos musicales hechos en Ecuador

A mediados de los años 80 la producción audiovisual en Ecuador consistía en realizar videos locales a artistas nacionales, realizando una historia amateur que generaba curiosidad y un poco de burla en el vidente. Los proyectos de la época son denominados como carentes de calidad y creatividad (Arcos, 2016). Tras la mejora de la tecnología y el surgimiento de nuevos artistas nacionales, los videos musicales empezaron a crear gran expectativa en los consumidores además de atraer a varios músicos internacionales al ver los hermosos paisajes que reflejaban. Un ejemplo de esto es el video musical de los puertorriqueños Nicky Jam y Wisin, “Si tú la ves”, grabado en los lugares turísticos más emblemáticos del Ecuador (Así filma Nicky Jam su video musical en Ecuador,2017)

Así mismo la banda CNCO, de la cual uno de sus integrantes es ecuatoriano, grabó uno de sus videoclips en la ciudad de Quito, mostrando muchos de los lugares históricos de la capital. Cabe destacar que ambas producciones fueron realizadas con personal nacional e internacional, de esta manera, se incentiva a la Industria a crecer y mejorar al grado de producir nuevos profesionales en ámbito audiovisual (CNCO estrenará video musical,2018).

EnchufeTV

Es un canal de YouTube creado en 2011 por Jorge Ulloa y posteriormente adquirido por Touché Films. El estudiante ecuatoriano junto a dos compañeros decidió crear contenido para la plataforma como una protesta hacia el sistema audiovisual del país, haciendo videos que les gustaría ver como espectadores, con un particular sentido del humor comenzaron a prestar más atención a los comentarios de las personas.

Con el transcurso del tiempo la llegada de nuevos miembros ayudó con el crecimiento del canal por medio de nuevas ideas y una repercusión internacional que no conseguirían con simples proyectos.

Gracias a su gran alcance, sus piezas fílmicas llegaron a emitirse por televisión, ahora sus siguientes proyectos son crear un largometraje y una serie pensada para plataformas como Netflix (Marcos, 2015).

2.2.3. La animación en Ecuador

Según la entrevista con los integrantes de la serie animada Crakoshan, la animación en Ecuador se encuentra en sus pasos iniciales, ya que el medio está enfocado directamente en la publicidad. También opinan que hay un mucho potencial pero que se necesita el apoyo de empresas nacionales y en algunos casos extranjeras para llevar a cabo los proyectos, ya que se requiere de capital para la producción, comercialización y distribución. Además, agrega que la elaboración de un buen *speech* es pieza clave para buscar apoyo ya que es lo que genera interés en las empresas. A pesar de que exista una inmensa cantidad de talento, no es suficiente, sino también interés por parte del sector público y privado, desligarse del deseo de tener productos nacionales con toque extranjero es lo más difícil de lograr. (*Véase Anexo 1 para entrevista completa*)

2.2.4. Proyectos que se enfocan en las tradiciones ecuatorianas

En los últimos años, la necesidad de recuperar la identidad nacional ha dado paso a la creación de proyectos innovadores enfocados en las tradiciones ecuatorianas, pocos de estos han llegado a promocionarse o a desarrollarse. Uno de los más llamativos es la creación de un libro con ilustraciones infantiles para niños entre ocho y doce años que relata las tradiciones y leyendas del cantón Pujilí, esto con el fin de transmitir el folklore de generación en generación a través de la lectura y además de favorecer el desarrollo cognitivo, afectivo y cultural (Albán & Moreno, 2010).

Un segundo proyecto que trata sobre un plan de negocios de una empresa de animación infantil con la temática de las tradiciones ecuatorianas que busca acoplar a la cultura nacional con las celebraciones infantiles para demostrar que sí es posible festejar con nuestras propias tradiciones (Nieto, 2016).

Finalmente existe también un estudio de factibilidad para la creación de un centro cultural para la exposición y comercialización de artesanías para recobrar el valor histórico, cultural y las tradiciones afroecuatorianas de Ibarra (Delgado, 2015).

En conclusión, se puede notar un interés en preservar las tradiciones, y elementos culturales que conforman el país, pero la falta de dinero junto a otros factores ha impedido la realización de dichos proyectos.

2.3. Historia de las tradiciones ecuatorianas

La cultura popular ecuatoriana ha sido marcada en lo más profundo, desde la conquista y colonización española los indígenas autóctonos se transformaron drásticamente a través de la evangelización y la poderosa acción de la iglesia que, durante trescientos años, controló todos los sectores y estamentos sociales (Encalada, 2005).

En los tiempos modernos, la revalorización de la cultura popular ha incrementado el interés de rescatar la identidad de esta cultura impuesta. Elementos folclóricos como música, desfiles, danzas y vestimentas se acoplan al lugar de la celebración, fusionando las prácticas impuestas por los españoles con los saberes ancestrales de los pueblos. Además, que esta revalorización de la cultura ha mantenido la importancia de las festividades autóctonas, sin desvalorizar o minorizar a las festividades mundiales religiosas tales como la Navidad o la Semana Santa.

2.3.1 Celebraciones Regionales

Ecuador, un país enriquecido con Cultura y biodiversidad, demuestra que en los últimos quinientos años, la reproducción cultural de las identidades étnicas han ocupado un espacio muy importante dentro de las prácticas culturales ecuatorianas. (Whitten, 1996).

Empezando por la región costera del Ecuador, la cual se destaca por su ya conocido rodeo montubio, celebrado en el mes de octubre desde el año 1926, donde se considera la oportunidad perfecta de enaltecer la alegría y orgullo de ser campesino. El jinete montubio posee la habilidad de mantenerse sobre el caballo no domesticado, convirtiéndose en la mayor atracción de las personas que visitan el lugar, lo más llamativo es la vestimenta de las personas que participan, por lo general llevan: botas, sombreros grandes, trajes vistosos y espuelas.

Esta tradición se realiza como un homenaje al Día de la Interculturalidad y Plurinacionalidad, tratando de preservar la identidad del hombre y la mujer montubia, que son el resultado de la mezcla del español venido de Andalucía, el chono (nativo) y el negro, quienes se han asentado en el litoral ecuatoriano

(Fiestas representativas de la costa, 2017).

En la región andina del Ecuador existen varias celebraciones representativas, la principal es la fiesta del sol (Inti Raymi), la cual se realiza como agradecimiento de la buena producción y cosecha por parte de los pueblos andinos hacia la madre tierra, por medio de un festival de danza y música, entre otras actividades (Inti Raymi, la tradición milenaria, 2018). Por otra parte, en Latacunga se celebra la mama negra como una muestra del mestizaje concebido entre las culturas: indígena, española y africana. Además de rendir homenaje a la Virgen de la Merced como demostración de agradecimiento por los favores concedidos durante el año (Pino, s.f.).

A mediados de febrero las provincias de Bolívar y Tungurahua llaman la atención, con su forma de celebrar el carnaval, el más popular es la fiesta de las flores y las frutas en la ciudad de Ambato, representado por carros alegóricos que recorren por los barrios de la ciudad demostrando la abundancia y alegría de su pueblo, aunque Guaranda no se queda atrás con su tan conocida forma de celebrar sus fiestas, sumergiendo a los visitantes en agua y música marcando la alegría y hospitalidad (Narváez, 2016).

Por último, la ancestral fiesta de la Diablada de Píllaro celebrada de igual manera en la provincia de Tungurahua, la cual se origina desde la época colonial como una forma de protesta hacia la religión católica y a los maltratos, tanto físicos como económicos, que recibían los indígenas de la época. En enero de 2009 esta celebración fue reconocida como patrimonio Intangible del Ecuador (Encalada, 2017).

En la región amazónica e insular existen pocas celebraciones, pero no son tan reconocidas como las nombradas anteriormente.

2.3.2. Tradición de fin de año

Año nuevo vida nueva, este es un dicho en la sociedad ecuatoriana cada vez que llega el mes de diciembre. Para conmemorar este dicho las tradiciones más llamativas son la quema de monigotes de fin de año y la celebración del día de los Inocentes.

El día de Santos Inocentes tuvo su origen en el relato cristiano de la matanza de los niños menores de 2 años nacidos en Belén, la Iglesia católica lo

conmemora cada 28 de diciembre. Sin embargo, desde la época de la colonia Ecuador ha dado un matiz distinto, convirtiendo esta fecha en un día de festejos, con la excusa de ejecutar varias bromas con intención de burla hacia aquellas personas ingenuas (La indecente fiesta de Inocentes,2016).

Por otra parte, la elaboración del monigote empieza en algunos lugares, desde el mes de septiembre, estos son fabricados con papel o cartón, aserrín, ropa vieja o cualquier otro material. (Del Hierro, 2017). El monigote puede representar a políticos, personajes famosos o incluso al adulto mayor, todo esto con el fin de simbolizar el fin del año.

Además del muñeco, es costumbre elaborar una caseta fuera de la casa para que la gente pueda verlo. En algunos pueblos se realizan concursos locales por parte de las autoridades regionales; todas estas actividades simbolizan el hecho de quemar el pasado y dejar todo lo malo atrás (Costumbres y tradiciones en Ecuador, s.f.).

Los ecuatorianos además de la quema de fin de año tienen costumbres para atraer fortuna, trabajo, viajes y amor. Tradiciones como correr con una maleta vacía alrededor de la casa, usar una prenda interior de cierto color el 31 de diciembre, comer doce uvas para pedir doce deseos antes de las doce de la noche son de las más comunes en las familias ecuatorianas para iniciar el año con los mejores deseos (Costumbres y tradiciones en Ecuador, s.f.).

CAPÍTULO III DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

Ecuador es un país con escaso contenido audiovisual dedicado a la cultura, con sus reformas en su ley de comunicación se busca fomentar la creación de contenido educativo y cultural que se diferencie del estigma que caracteriza a la producción audiovisual ecuatoriana. Programas como EducaTV es de los primeros en tratar de brindar este tipo de entretenimiento, pero aún falta mucho más por desarrollar puesto que no se han creado series animadas llamativas para la audiencia de jóvenes entre ocho a 13 años de edad.

El consumo de contenido extranjero y el crecimiento masivo de las redes sociales y otras fuentes de entretenimiento han obligado a la audiencia objetivo a identificarse con tendencias y costumbres ajenas a la cultura ecuatoriana haciendo que poco a poco se pierda el interés por continuar con las mismas. Estas costumbres no se pueden perder ya que Ecuador posee una inmensa variedad de tradiciones y festividades que le han hecho destacar a nivel mundial y que le han vuelto de los principales destinos turísticos de Latinoamérica.

Ecuador necesita contenido audiovisual propio que rescate la identidad nacional y cultural de su juventud, es importante que la cultura marque tendencia también. Es por ello que la serie busca rescatar esta identidad, que los niños se identifiquen con ella y que además del consumo de contenido extranjero también consuman el nacional.

También es importante cambiar el estigma de los canales de difusión ecuatoriana puesto que se piensa que crear nuevo contenido audiovisual es una pérdida de tiempo porque no puede competir con contenido extranjero cerrando los espacios para este nuevo contenido y se sigue llenando con las mismas series de contenidos a los que la sociedad ecuatoriana está acostumbrada a ver para no bajar los *ratings* de audiencia. La serie busca a través de su capítulo piloto demostrar lo contrario, es un país lleno de cultura y tradiciones que merecen ser contadas de una manera entretenida y, por qué no, crear una tendencia no solo nacional sino también a nivel de Latinoamérica.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cómo producir un capítulo piloto de una serie animada 2D de ficción educativa y entretenida que narre las aventuras de una familia a través del Ecuador y sus fiestas tradicionales?

3.2.2. Preguntas específicas

- ¿Qué tradiciones son las más representativas de las distintas provincias del Ecuador?
- ¿Cómo adaptar la tradición de fin de año a un guion de un capítulo piloto de una serie animada?
- ¿Cómo lograr la identificación cultural de los niños entre ocho a 13 años a través de un capítulo piloto de una serie animada?
- ¿Qué interés genera en la audiencia la serie animada después de haber visto el capítulo piloto?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Producir un capítulo piloto de una serie animada 2D educativa que narre las aventuras de una familia a través del Ecuador y sus fiestas tradicionales.

3.3.2. Objetivos específicos

- Recopilar información relevante e interesante sobre las diferentes provincias y sus tradiciones más representativas.
- Adaptar la tradición de fin de año a la escritura de guion para realizar un capítulo piloto animado de género ficción.
- Seleccionar material audiovisual significativo para que niños y jóvenes se sientan identificados gracias a la identidad cultural.

- Evaluar el interés de la audiencia objetiva, por la serie animada, luego de haber visto el capítulo piloto.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

Debido a que el proyecto está dirigido para un público infantil, la población del proyecto son niños de entre ocho y doce años de edad, con un nivel socioeconómico medio en adelante. Para la muestra se escogerá a un grupo de entre quince y veinte personas para que visualicen el capítulo piloto y evalúen el mismo.

3.4.2. Tipo de estudio

El tipo de estudio es cualitativo debido a que el contenido presentado en el capítulo piloto es de la creatividad del estudiante basado en la investigación acerca de la cultura ecuatoriana. Además de que los diseños tendrán una guía de desarrollo por parte del docente guía y los cambios que desee realizar el estudiante.

El alcance del proyecto es exploratorio ya que incursa en una rama de investigación que aún no ha generado mucho interés en el país, además que la temática es original y es la primera en el país. También el alcance es descriptivo puesto que el capítulo piloto busca a través de las tradiciones ecuatorianas dar a conocer al público el origen de las mismas, para que la gente se identifique, reconozca y aprecie las actividades hechas en Ecuador.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Tabla 3

Herramientas a utilizar

Herramienta	Descripción	Propósito
Grupo de Análisis	Grupo de entre quince y veinte niños de nivel socioeconómico medio en adelante.	Visualizar y evaluar lo que aprendieron una vez visto el capítulo piloto.
Encuesta	Cuestionario de diez preguntas	Medir el nivel de alcance e interés que genera el capítulo piloto.

3.4.4. Tipo de análisis

El estudio se llevará a cabo en cuatro fases importantes: la primera se desarrolla con la investigación del estado del arte en el proyecto, se plantean a partir de ellos los objetivos a obtener luego de la terminación del trabajo; la segunda fase es la preproducción en donde se desarrollará la idea del proyecto, se elegirá las mejores herramientas tecnológicas y el cronograma de desarrollo; la tercera parte es la fase de producción en la cual se elaborará el proyecto, se corregirá los errores con la ayuda del docente guía y se pulirá el resultado final y finalmente la cuarta parte que engloba la presentación y análisis del alcance del proyecto con el público objetivo.

CAPÍTULO IV DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. Proceso conceptual y creativo

4.1.1. Lluvia de ideas

Todo proceso creativo necesita de un origen, un núcleo, una experiencia que nos motive a realizar y plasmar en imágenes lo que queremos comunicar. Dentro de este proceso creativo y basándose en la investigación, se escribieron diferentes nociones y premisas que luego fueron siendo desechadas, escogiéndose una solamente a desarrollar, al ser la más llamativa y la más atractiva.

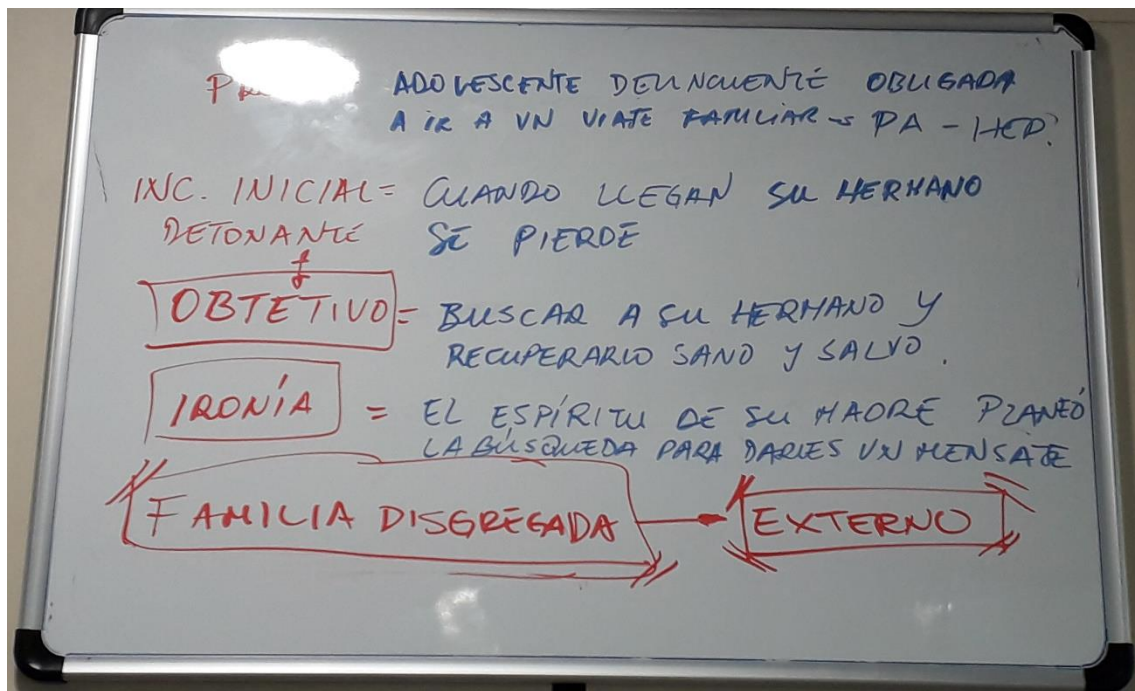


Figura 1. Fotografía de lluvia de ideas.

4.1.2. Premisa

Todo necesita un propósito para llevarse a cabo, la premisa es el mensaje y la idea esencial que engloba todo el transcurso de la serie, además debe englobar al personaje principal, su conflicto y resolución.

La temática principal es el misterio puesto que en cada capítulo los personajes principales, Dana y Alex, se enfrentará a diferentes circunstancias mientras

conocen la cultura ecuatoriana, ya que cada capítulo tendrá un conflicto diferente, mientras se dan cuenta que no solo aprenderán de la cultura sino también aprenderán de misterios ocultos.

La premisa es: “El misterio se encuentra en todas partes, incluso en las más conocidas experiencias”

4.1.3. Conceptualización

Ya desarrollada la premisa viene la definición y enfoque de la serie. “*Encantados*” es una serie para niños entre los siete y once años. La trama principal se centra en Dana, una adolescente que, después de la muerte de su madre, amante de la cultura ecuatoriana y sus tradiciones viajará alrededor del Ecuador para seguir con la pasión de su madre. Dana viajará junto a su hermano Alex, un niño de siete años cuya alegría y algarabía les meterá en más de un problema y, con su padre Héctor, un militar retirado, dispuesto a pasar el tiempo con sus hijos viajando después de la muerte de su esposa. Todo esto junto a la mascota Fisgón, amigo inseparable de Alex, que al igual que el niño provocará una que otra travesura. Dana en el transcurso de sus viajes vivirá experiencias sobrenaturales en las situaciones más tradicionales aprendiendo que siempre hay algo nuevo que descubrir.



Figura 2. Ilustración del título de la serie

4.1.4. Guion Literario

Una vez definida la premisa, personaje, conflicto y resolución pasamos al desarrollo y escritura del guion, la cual es la historia del capítulo piloto. En él se incluyen los diálogos, se redactan escenarios, se describen personajes y se presentan las diferentes situaciones que enfrentará el personaje principal. (véase Anexo 2)

4.2. Biblia de Animación

4.2.1. Descripción de personajes

Una vez conocida la premisa y el guion se deben elaborar los personajes. Los cuales no solo deben conocerse sus rasgos físicos sino también su personalidad y una breve historia, esto permite tener mejor claridad al momento de seleccionar al intérprete de la voz. La serie consta de cuatro personajes: una protagonista y dos coprotagonistas y una mascota.

Dana (Protagonista): Joven de 16 años, perdió a su madre. Distraída, rebelde y con ganas de conocer cosas nuevas como experiencias, lugares etc. A pesar de la diferencia de edad, tiene un fuerte vínculo con su hermano menor y con el paso de la serie se muestra que tiene un lado maternal y a menudo toma decisiones basadas en lo que es mejor para Alex.

Alex (Co-protagonista): Niño de 7 años, el hermano menor de Dana. Con personalidad enérgica (sobre todo después de la muerte de su madre), le gusta ser desordenado y divertirse, aunque su imprudencia a veces le causa hacer un lío de su entorno. Su mejor amigo es Fisgón un cuy del cual nunca se separa.

Jhon (Co-protagonista): Hombre de 36 años, padre de Dana y militar retirado. Siempre firme y directo con sus órdenes que, aunque suenan duras adora a sus hijos. Al sentirse solo su visión cambio a compartir tiempo y experiencias con sus hijos.

Fisgón (Co-protagonista): Cuy mascota de la familia. Inseparable compañero de Dana y Alex en sus aventuras, es valiente y siempre acompaña a todos los lugares a sus dueños, juguetón y alegre.

4.2.2. Bocetos de personajes principales

Al haber únicamente una protagonista principal y conociendo la personalidad y una breve historia se desarrolla los dibujos iniciales en donde se definirá su estatura, color de piel, cabello y demás detalles físicos que vayan acorde con su descripción principal. (véase Anexo 3 para demás bocetos)

Estilo gráfico: Dibujo orgánico tradicional en la animación de la cultura Occidental para niños. Se hace énfasis en los rasgos de los personajes de acuerdo a su personalidad.

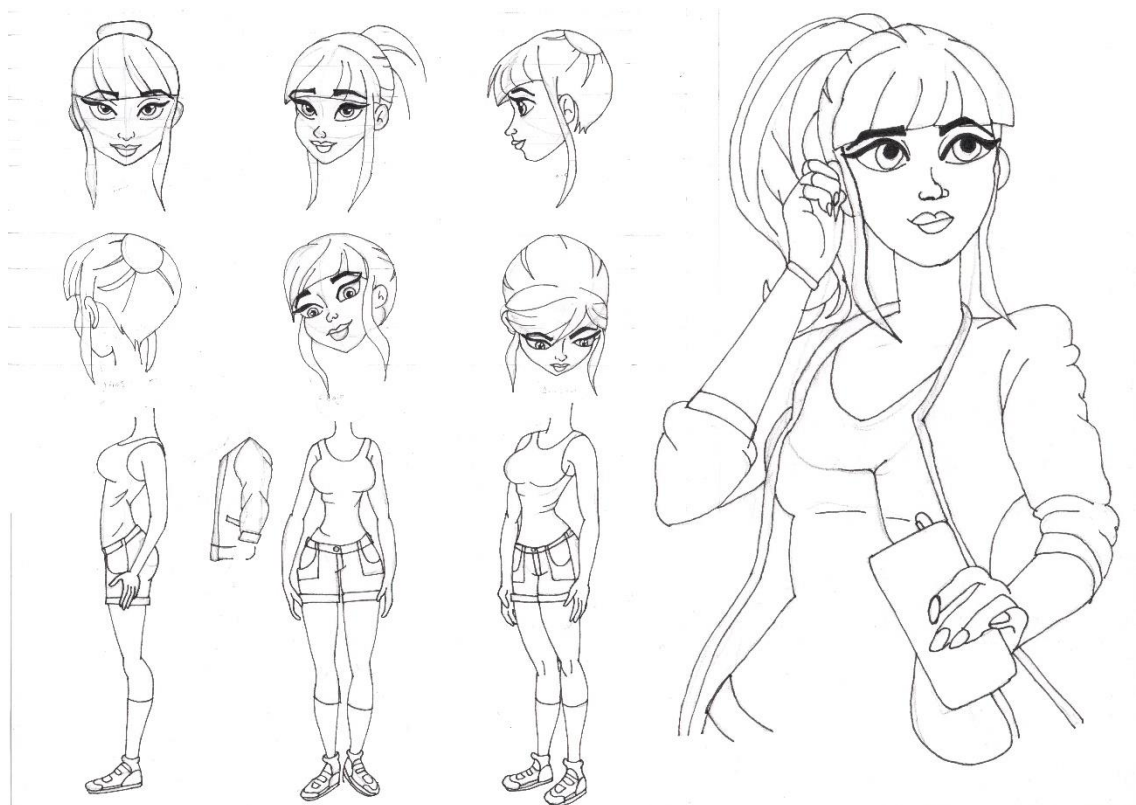


Figura 3. Boceto del personaje principal

4.2.3. Bocetos de personajes secundarios

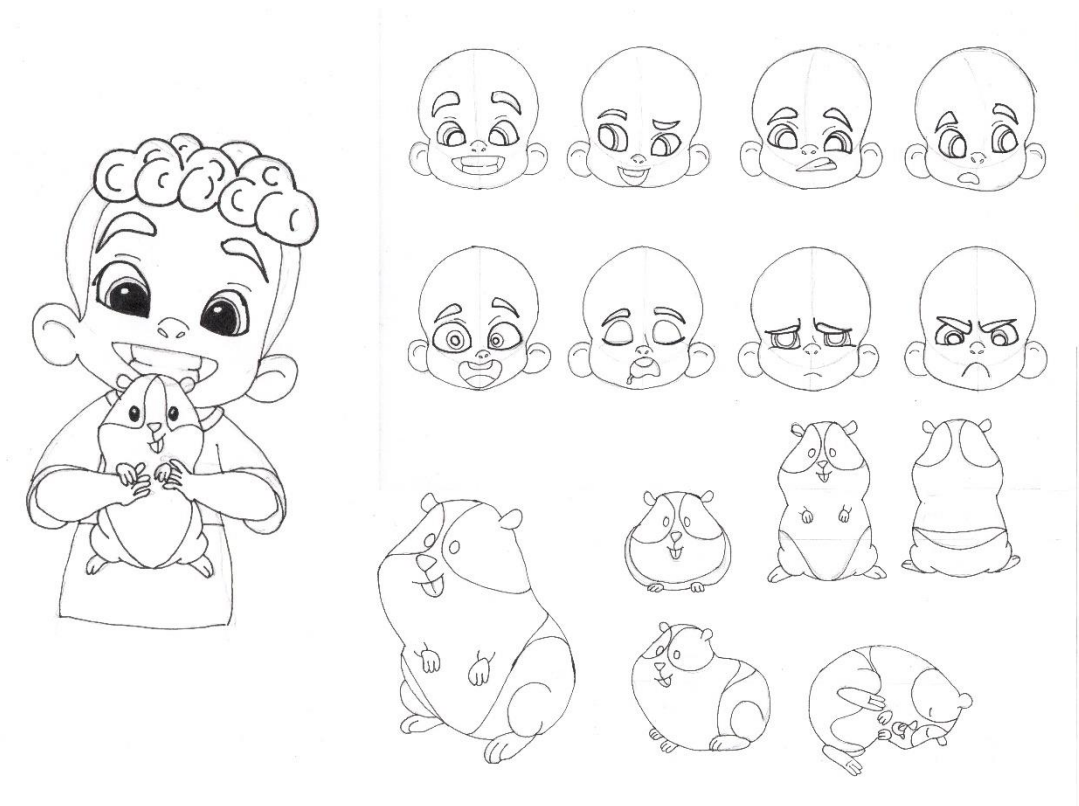


Figura 4. Boceto de personajes secundarios.

4.2.4. *Action Pose* de personajes

Después de definir la fisionomía de cada personaje procedemos a hacer las *Action Pose*, las cuales no son más que la muestra de cómo se verían los personajes realizando diferentes acciones. Todo esto nace de una línea de acción que nos ayuda como una guía para las proporciones físicas y cómo se vería un personaje haciendo una acción determinada. (Véase Anexo 4 para las demás poses)

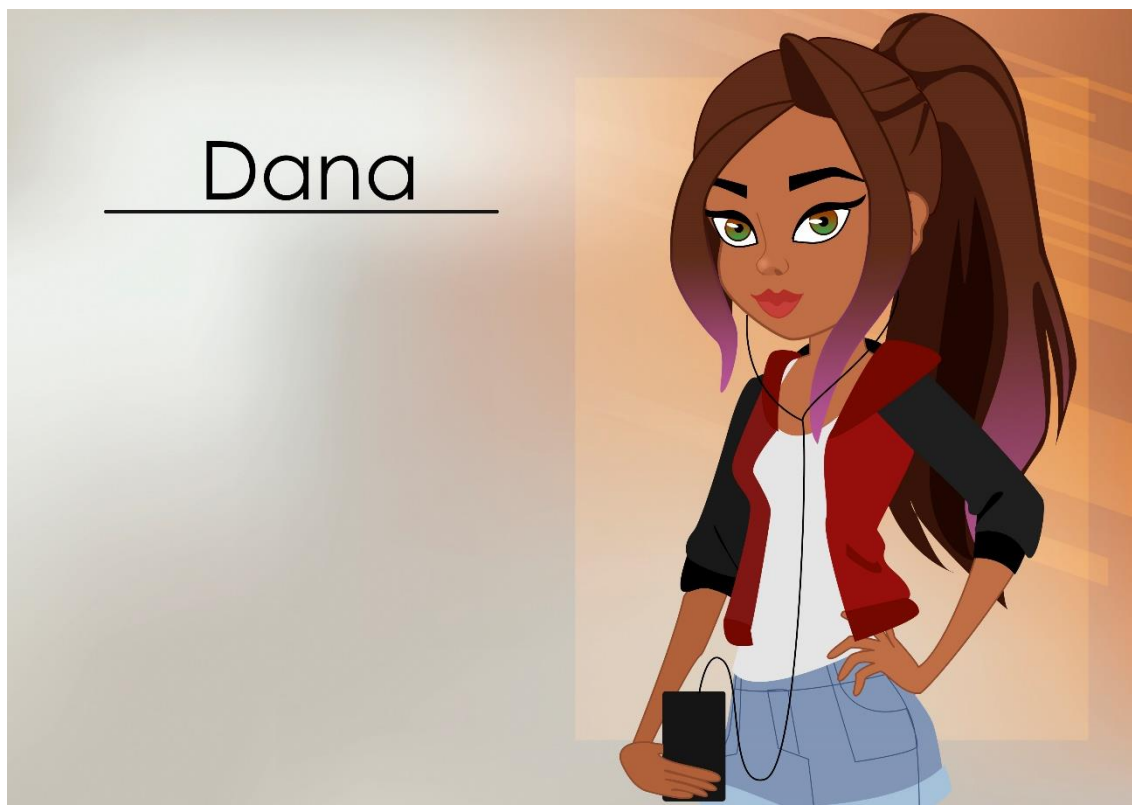


Figura 5. Action Pose del personaje principal.

4.2.5. Escenarios

Ya teniendo definido los personajes y en base al desglose del guion de los elementos participes de la animación se elaboraron los escenarios basados en ambientes reales combinados con la creatividad y estilo de dibujo definido para el producto.



Figura 6. Dibujos de escenarios.

4.3. Resumen primer capítulo

Es fin de año, Dana y su familia deciden pasarlo conociendo Guayaquil debido a los desfiles y exhibición de años viejos. Alex encuentra en un barco un amuleto que hará que los muñecos cobren vida, la solución a este problema está grabada en el dije. Finalmente, Dana y Alex solucionan el problema y disfrutan de los fuegos artificiales en compañía de su padre.

4.4. Storyboard

Una vez elaborado el guion, se procede a la ilustración de cada escena para tener la base principal para la animación, en este se detallaran los ángulos de cámara, movimientos, escenarios, poses y diálogos de personajes.

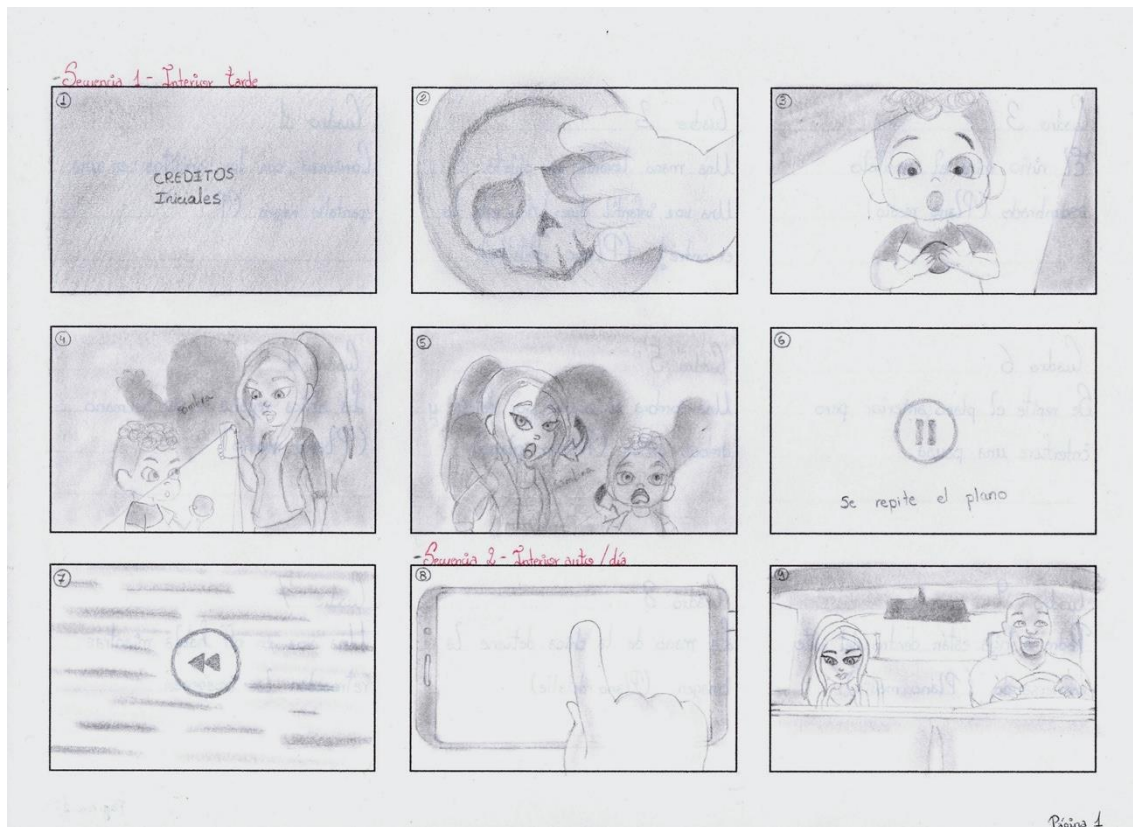


Figura 7. Hoja uno storyboard.

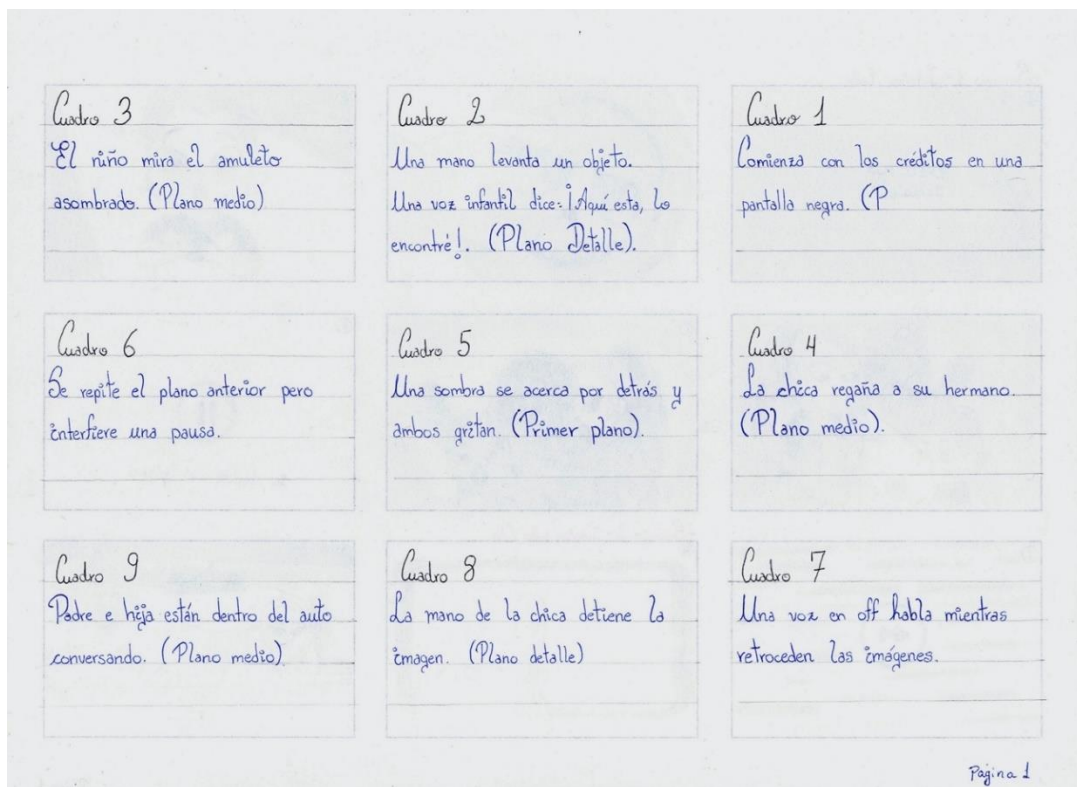


Figura 8. Reverso hoja uno storyboard.

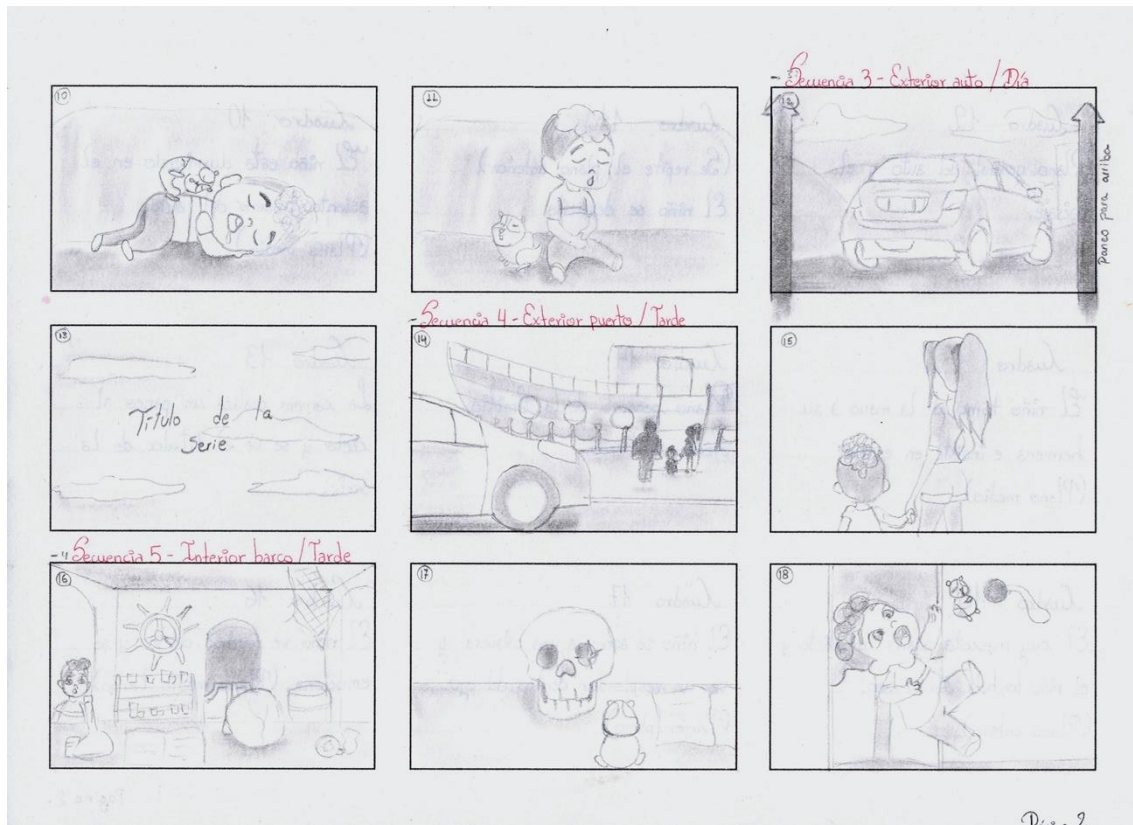


Figura 9. Hoja dos storyboard.

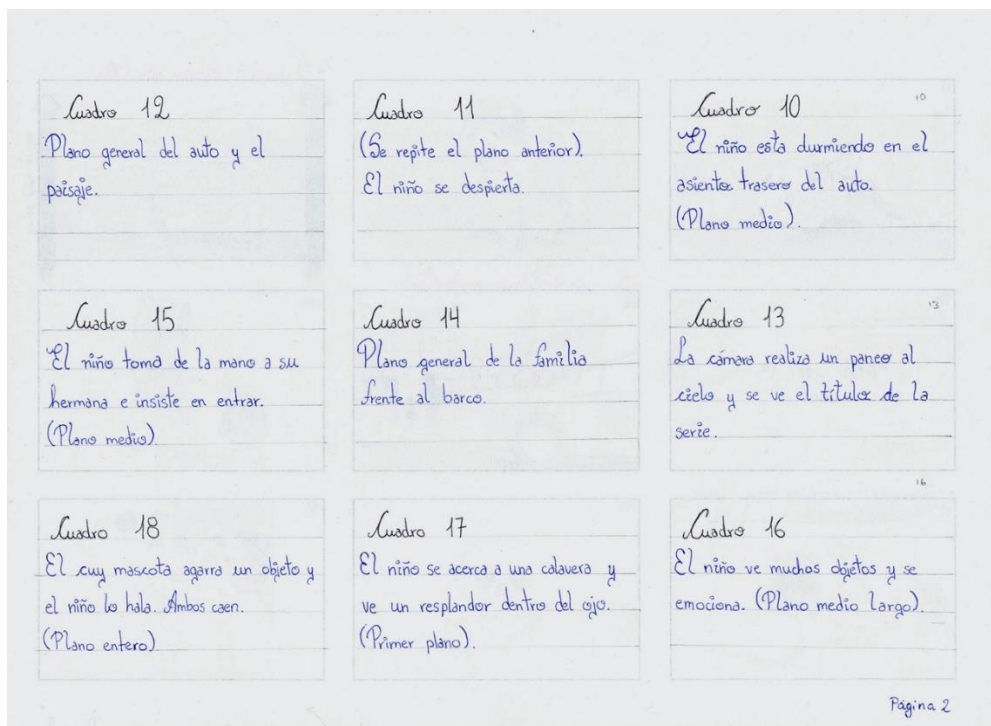


Figura 10. Reverso hoja dos storyboard.

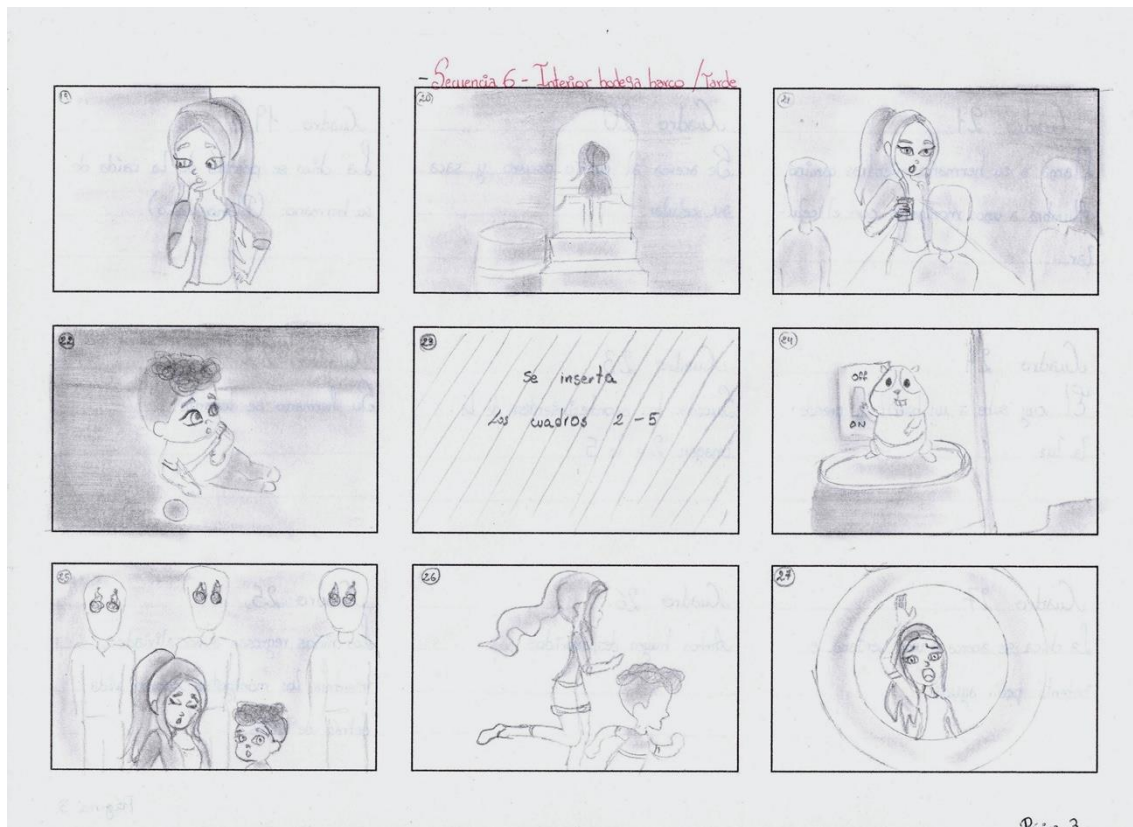


Figura 11. Hoja tres storyboard.

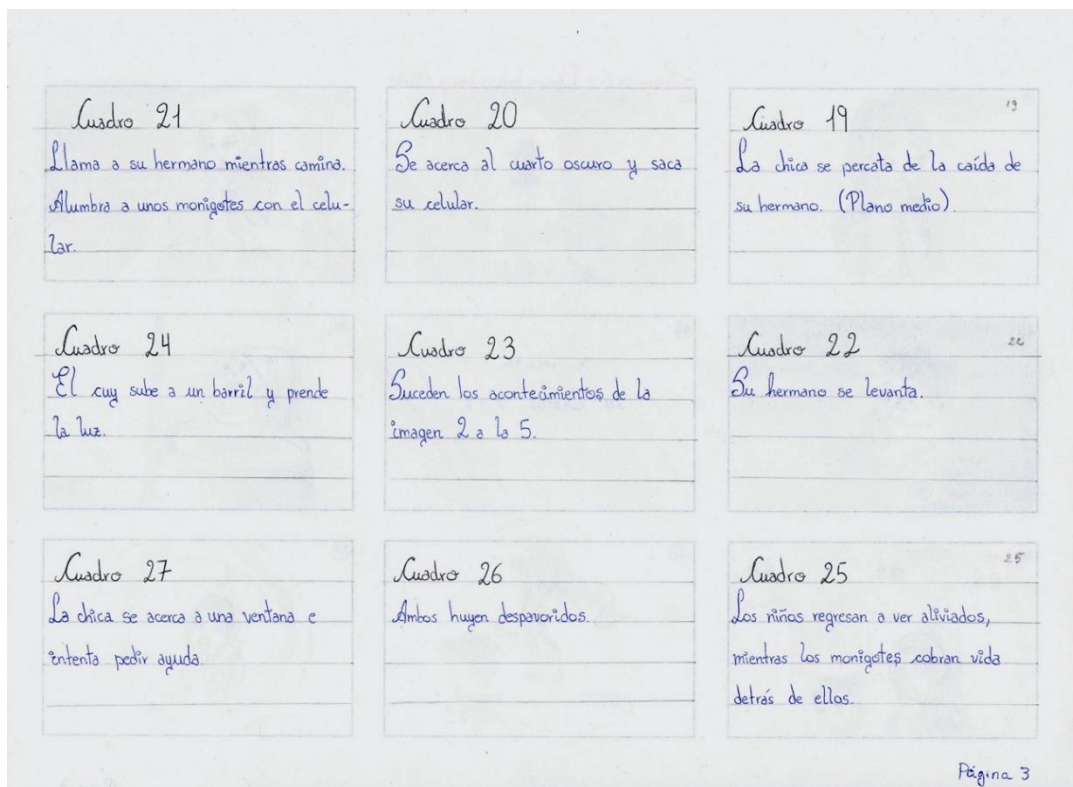


Figura 12. Reverso hoja tres storyboard.

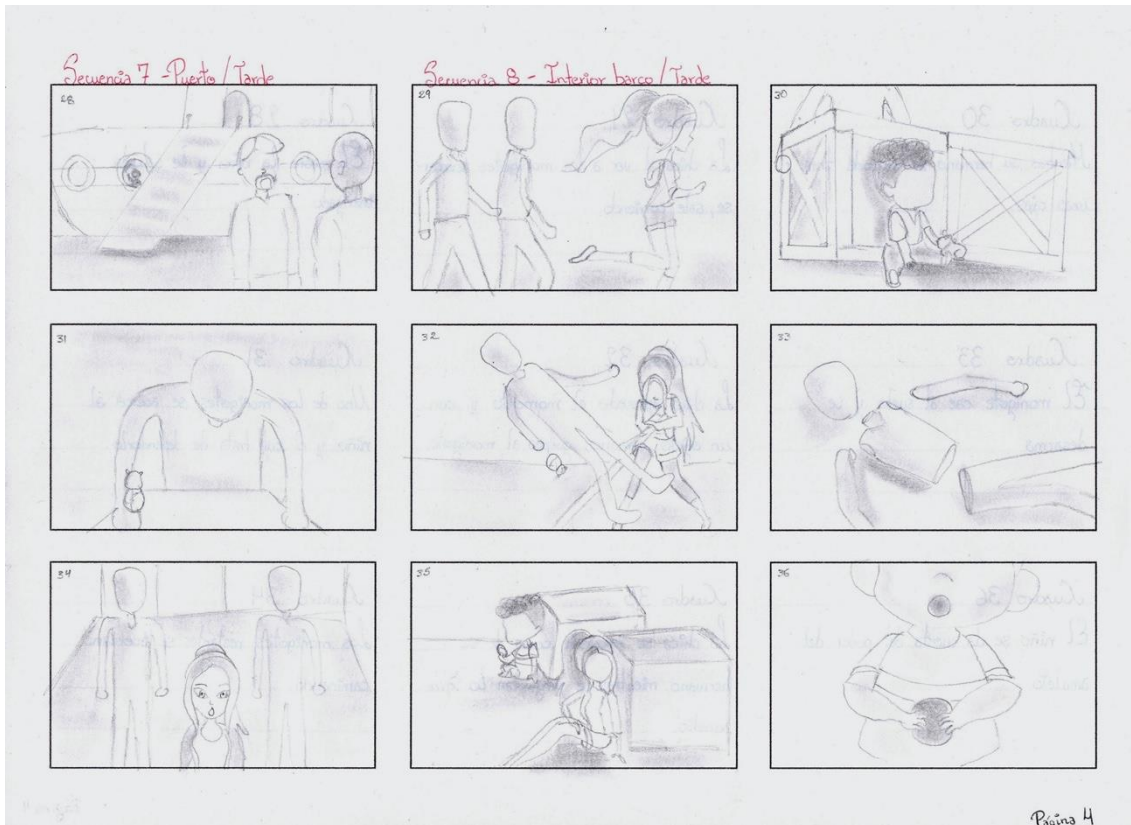


Figura 13. Hoja cuatro storyboard.

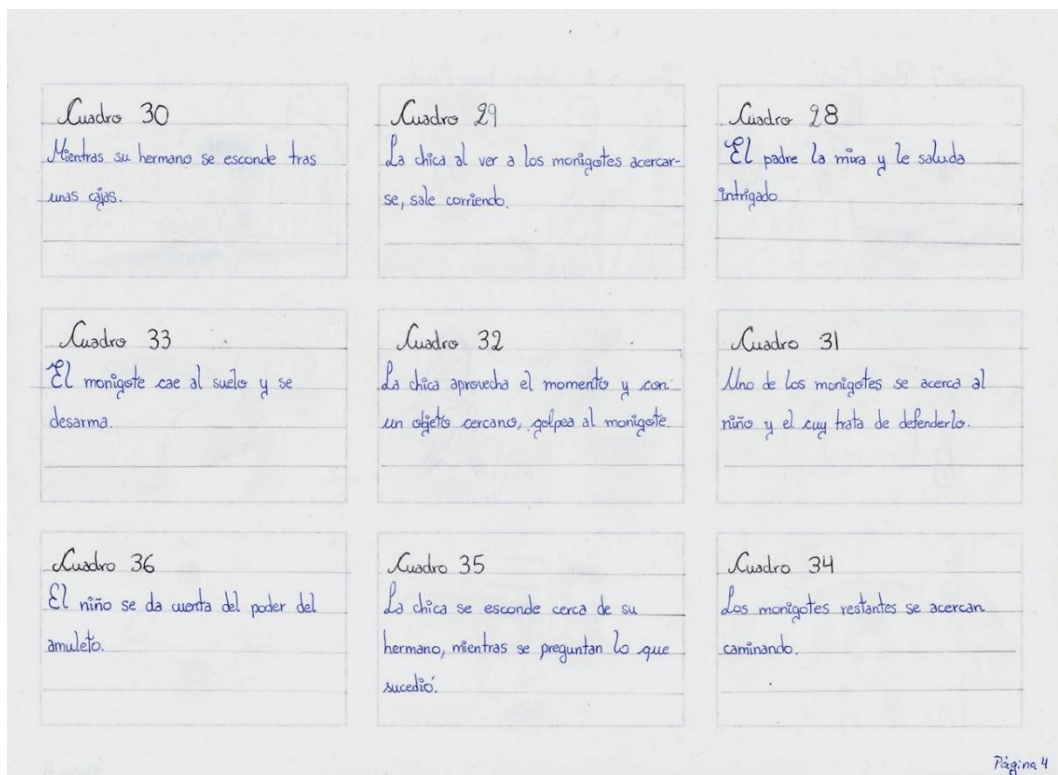


Figura 14. Reverso hoja cuatro storyboard.

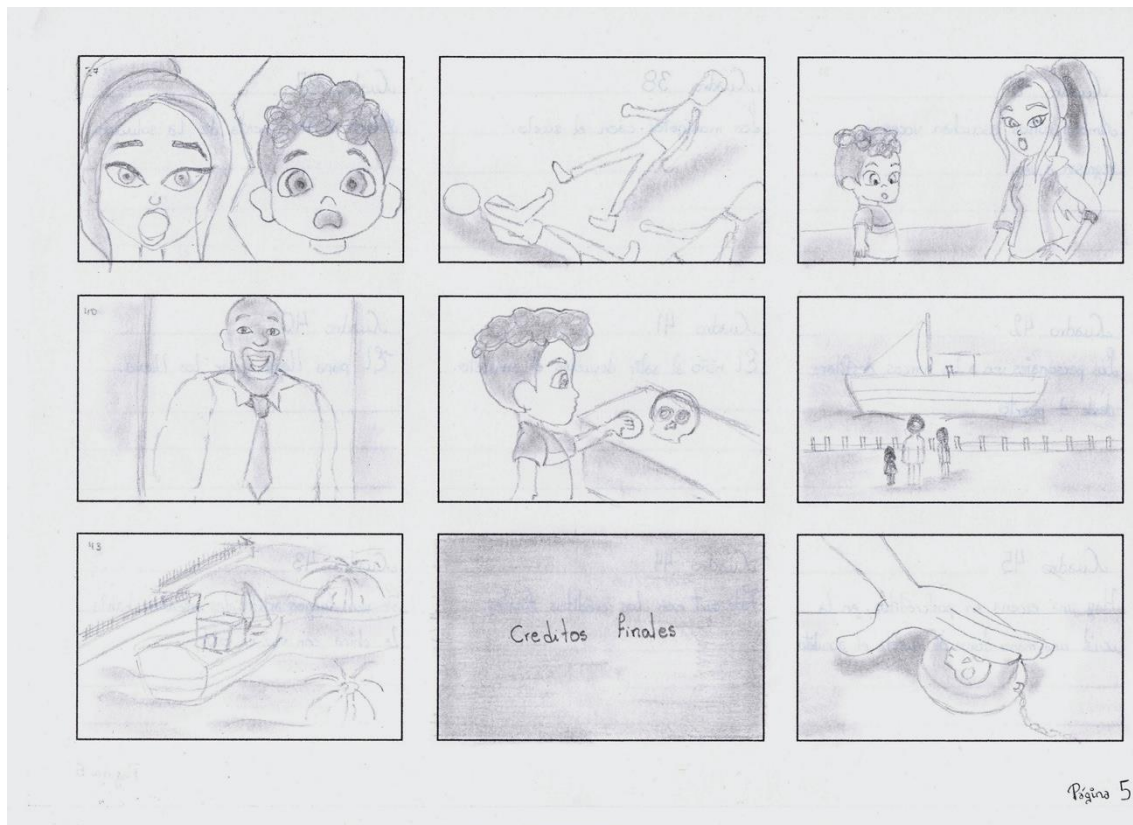


Figura 15. Hoja cinco storyboard.

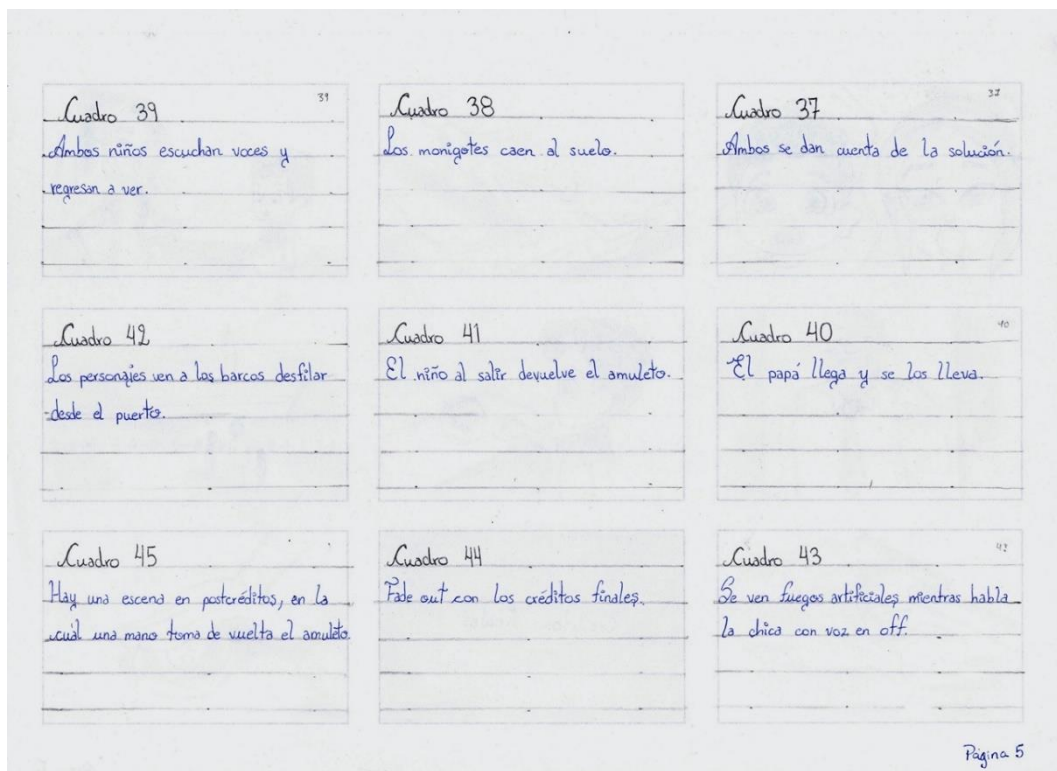


Figura 16. Reverso hoja cinco storyboard.

4.5. Producción de la animación

4.5.1. Ilustración

La digitalización de los bocetos escogidos, escenarios y personajes es el primer paso para la obtención del producto. La ilustración digital conserva el mismo estilo de dibujo. La paleta de colores también influye en la construcción del ambiente de la animación, por lo tanto, la paleta de colores está llena de colores vivos e intensos. (véase *Anexo 3 para los demás personajes*)

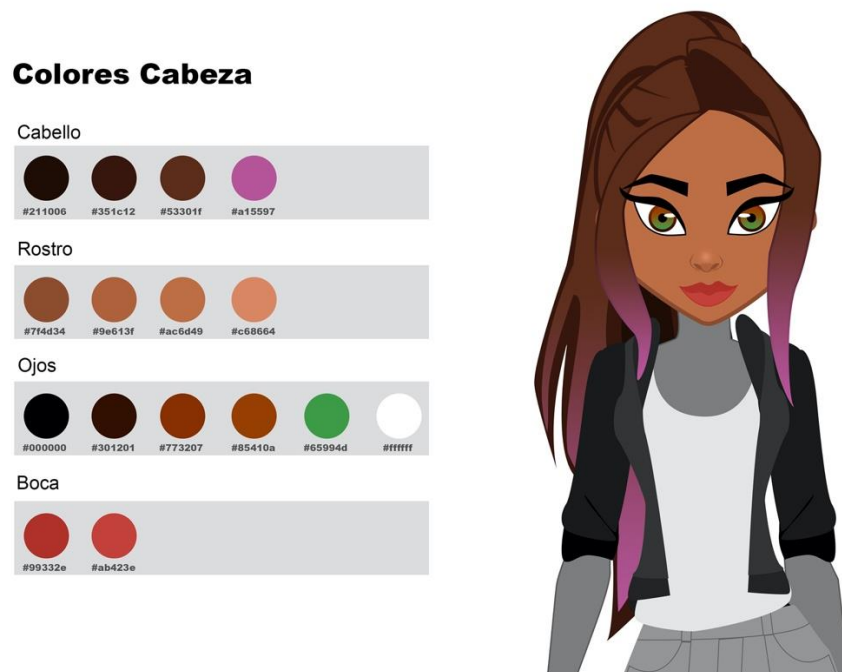


Figura 17. Paleta de colores del personaje principal.

Además de la selección de la paleta de color debemos también ilustrar su vestimenta, sus expresiones y cómo se verían las *action pose* durante la animación.



Figura 18. Vistas del personaje principal.

Al ser esta una animación que va a ser realizada en los programas de *Adobe* tales como: *Adobe After Effects* y *Adobe Character Animator* la ilustración debe estar organizada por capas para que así los programas de animación reconozcan las diferentes partes del cuerpo y facilite el proceso de *rigging* de los personajes.

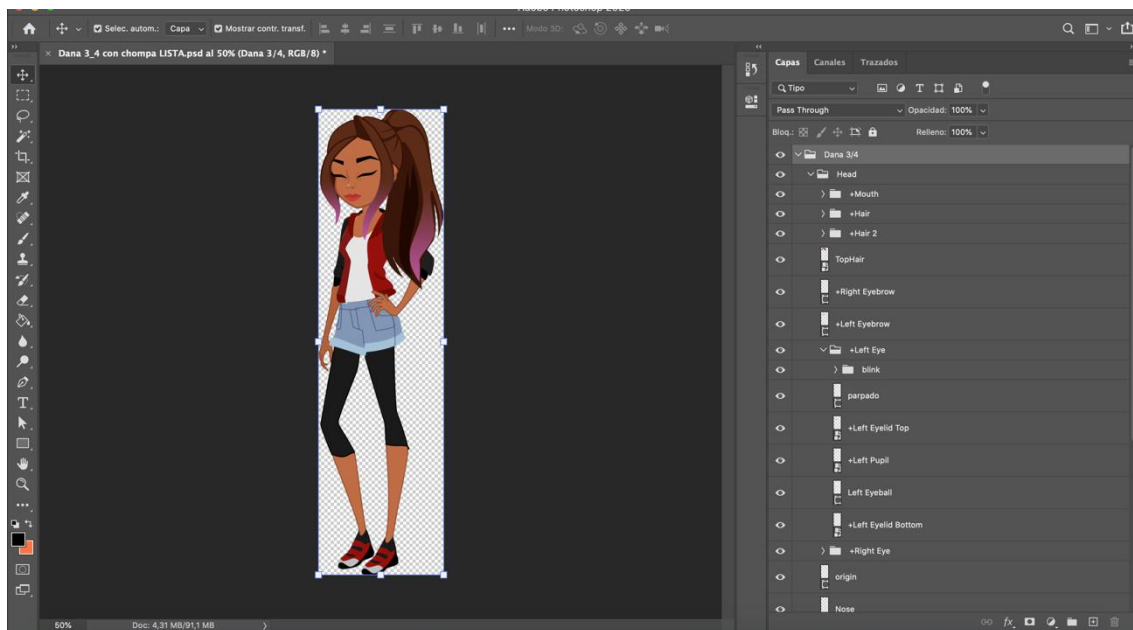


Figura 19. Captura de pantalla que muestra la organización de las capas para el reconocimiento de los programas de animación.

Los escenarios y objetos extras al tener un proceso de animación diferente no requieren una distribución de capas o nombres específicos. (véase Anexo 5 para las demás imágenes)



Figura 20. Ilustración de objetos.



Figura 21. Ilustración de escenarios.

4.5.2. Proceso de animación del personaje

Con los personajes listos se pasan las ilustraciones y elementos a los programas de animación.

Adobe Character Animator: Es el programa escogido para la animación de los personajes debido a su versatilidad y dinamismo al momento de realizar una animación ya que a partir de una correcta distribución y *riggeo* de un personaje se le puede proporcionar acciones ya establecidas y modificarlas, simplificando así el proceso de animación.

Rigging de personajes en Adobe Character Animator: El *rig* es el proceso por el cual el personaje de una ilustración o un personaje creado en 3D obtiene un esqueleto digital, permitiendo el movimiento del personaje. *Adobe Character Animator* ofrece más de una función física para los personajes además de trabajar en conjunto con una cámara o *webcam* para la captura de movimiento de cabeza, ojos y labios. Como se observa en la *Figura 19* las ilustraciones de personajes estaban organizadas por capas para la correcta interpretación dentro del programa.

Agregar el signo “+” en el nombre de las carpetas indica que el grupo va a ser tratado de manera independiente. Para las extensiones del cabello que sean movibles tales como flequillos, trenzas y colas de caballo también necesitan una carpeta individual.

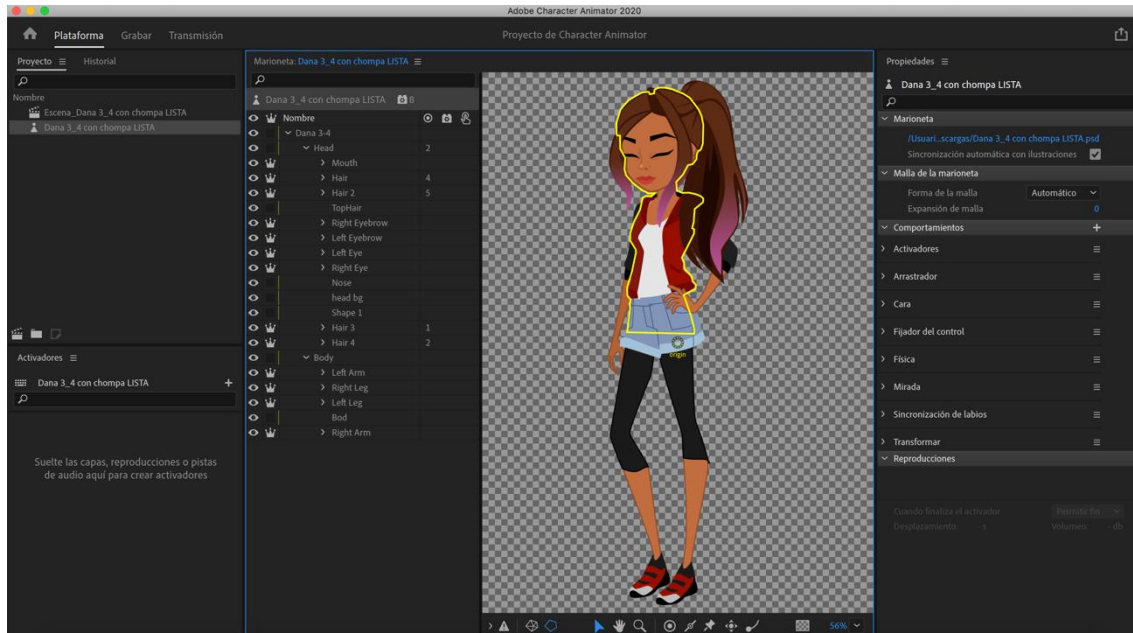


Figura 22. Captura de pantalla de importación de personajes a *Character Animator*.

Una vez importado y organizado el personaje se procede a la creación del esqueleto. Para ello el programa ofrece estructuras a través de *pin*s. Existen cuatro elementos esenciales para la creación del esqueleto.

***Pin*s de control:** Representan los ejes centrales del movimiento son los que permiten agrupar un conjunto de *pin*s para un funcionamiento más ordenado.

***Pin*s estáticos:** Utilizados para ubicar los centros estáticos del cuerpo, sirven para impedir que el cuerpo se mueva o distorsione por acción de *pin*s de movimiento.

***Pin*s de movimiento:** Esenciales para el movimiento deben ser ubicados en los puntos clave del movimiento de personajes tales como rodilla, hombro, rodilla talón.

Líneas de unión: Permite la uniformidad de la ilustración, es una manera de

crear un hueso entre los pines de movimiento para evitar la deformación durante el movimiento.

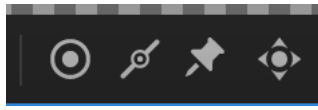


Figura 23. Captura de pantalla de pines. De izquierda a derecha: pines de control, líneas de unión, pines estáticos, pines de movimiento.

Colocación de puntos clave: Para el movimiento se deben armar las estructuras acordes al esqueleto que proporciona *Adobe Character Animator*. Al ya estar independizadas las extremidades únicamente se deben colocar los pines de control, movimiento y líneas hasta tener todo el armado.

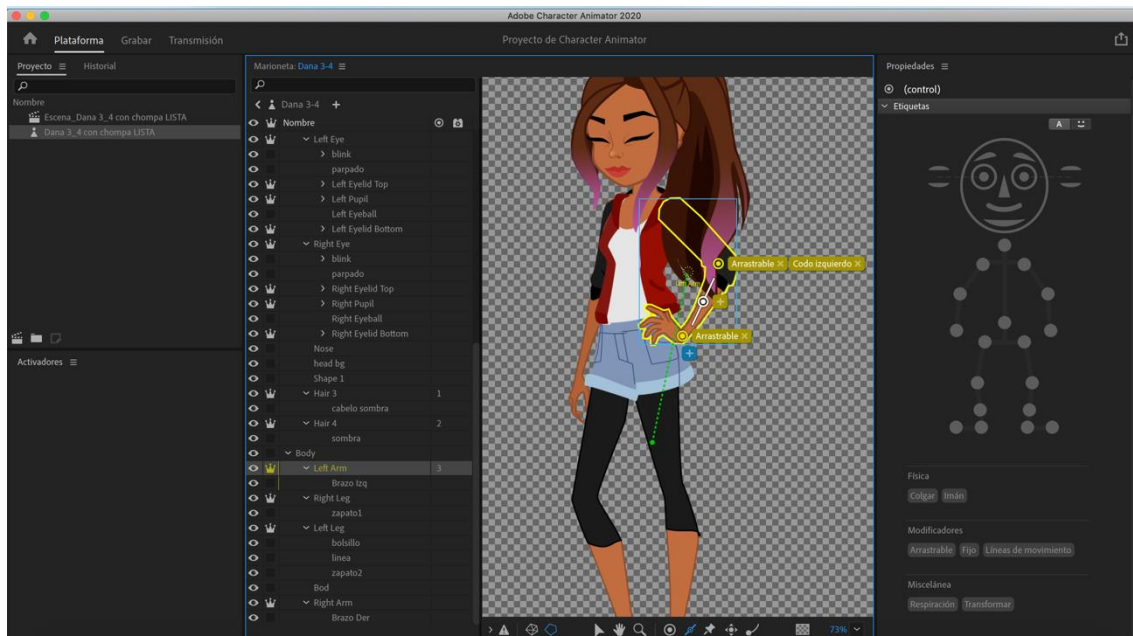


Figura 24. Captura de armazón de pines y líneas del esqueleto.

Después de haber creado el armazón de cada personaje se identifica los pines con el esqueleto que proporciona *Character Animator*, un buen armazón permite que las acciones físicas otorgadas después al personaje se acoplen correctamente.

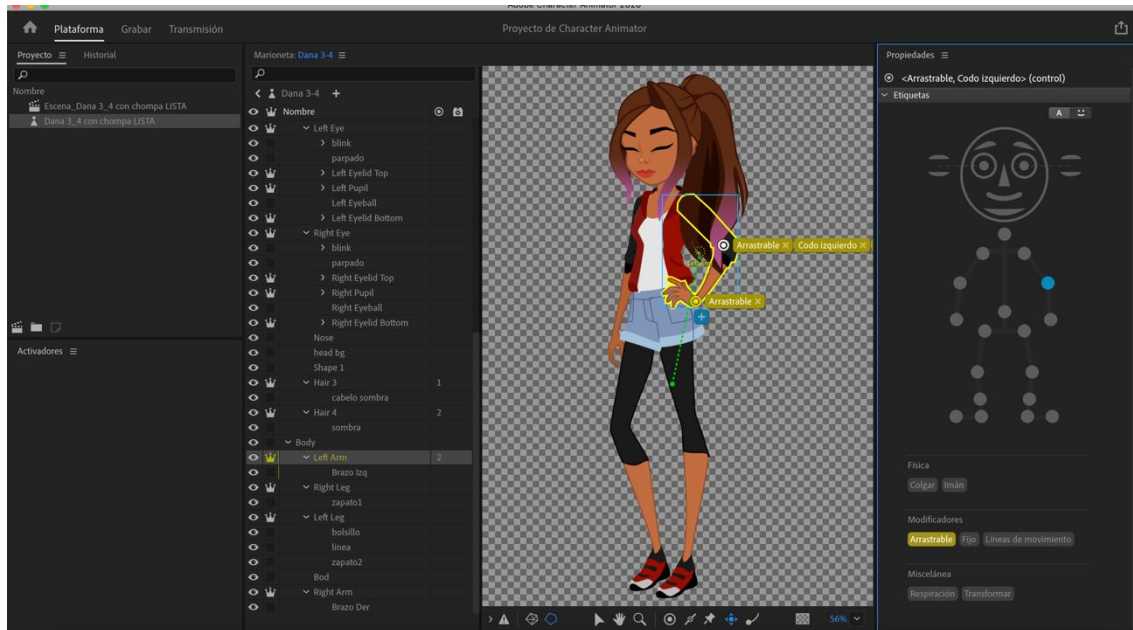


Figura 25. Captura de asignación de pines de movimiento con esqueleto de Adobe Character Animator.

Finalmente se procede a la asignación de acciones que acorde al guion se le dará a cada personaje, los cuales se modificarán según se necesite ya que a pesar de que ya se genera una acción automática no siempre se acopla a cada personaje por lo que se pueden modificar los valores.

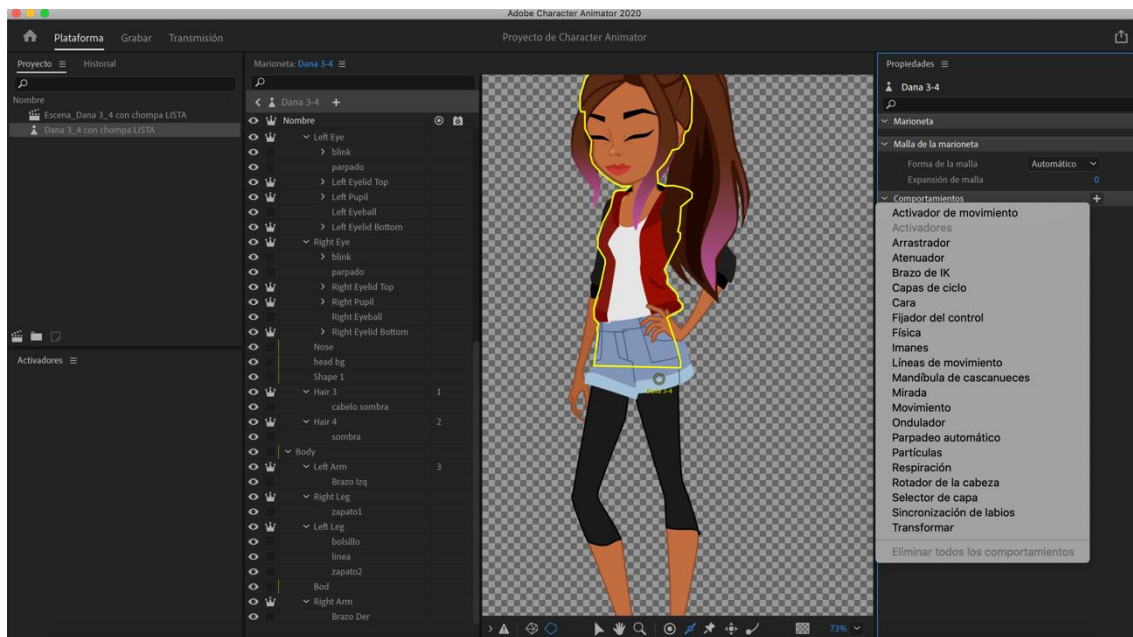


Figura 25. Captura de lista de acciones que se pueden otorgar al personaje.

Adobe Character Animator se enfoca directamente a la animación de personajes, razón por la cual el proceso empieza primero con las acciones del personaje para una vez listos exportarlos a *Adobe After Effects*.

Dentro de este proceso de animación, *Character Animator* ofrece una opción de sincronización de audio de voz con las bocas dibujadas del personaje esto disminuye el tiempo de producción ya que el resultado es muy bueno siempre y cuando se hayan ilustrado bien todas las bocas que se necesitan para el proceso de *lyp sync*.

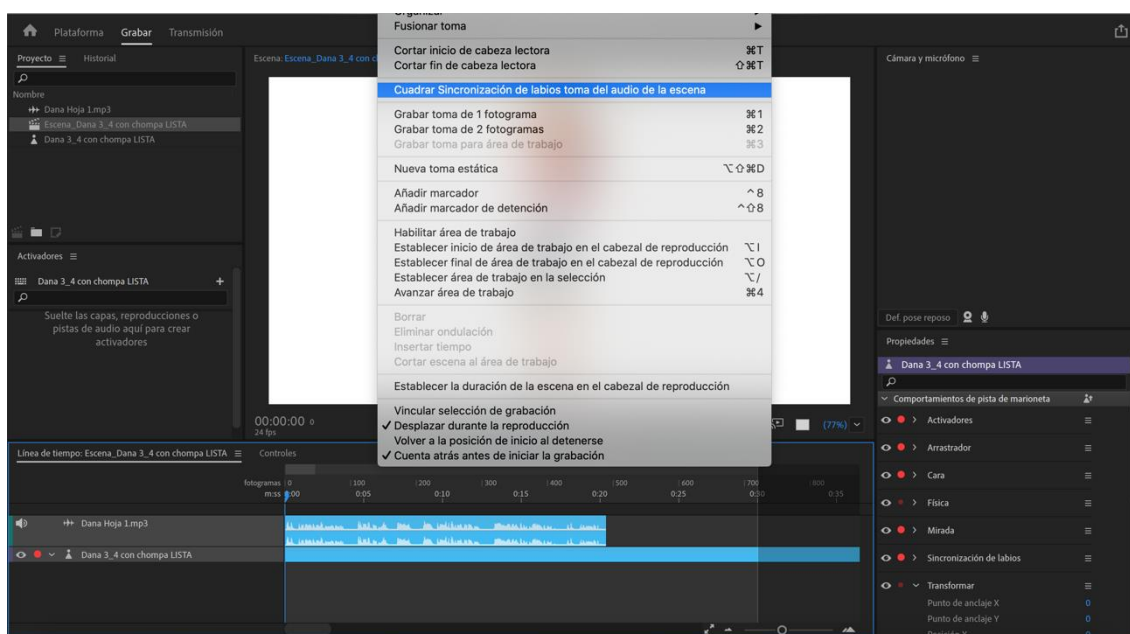


Figura 26. Captura de sincronización de audio con los labios del personaje.

Una vez terminada la animación se procede a la grabación y exportación a *Adobe After Effects*. Un punto importante es la armonía y sinergia que existe entre los programas *Adobe* ya que si ocurre un problema durante la realización de la animación en lo que respecta a la ilustración es posible corregirla en tiempo real, evitando tener que repetir todas las acciones de nuevo. (Véase Anexo 6 para los rigs de los demás personajes)

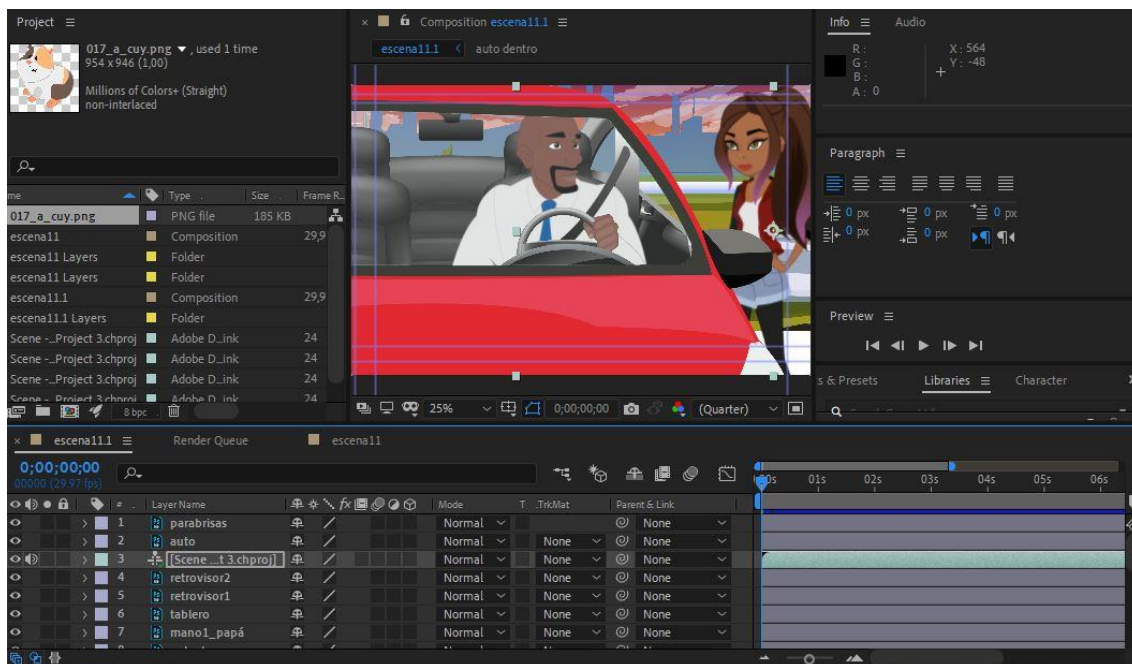


Figura 27. Captura de exportación del personaje en *Adobe After Effects*.

4.5.3. Elementos adicionales y escenografía

Una vez completado la animación de los personajes ya tenemos una visión espacial de dónde se va a mover el personaje y con qué objetos va a estar relacionado. Ahora el trabajo se centra en *Adobe After Effects* utilizando keyframes claves para la animación de objetos.

Una vez más se debe destacar que si existen cambios con el personaje se los puede hacer inmediatamente sin necesidad de repetir desde cero el proceso de animación. (Véase Anexo 5 para las demás escenas)

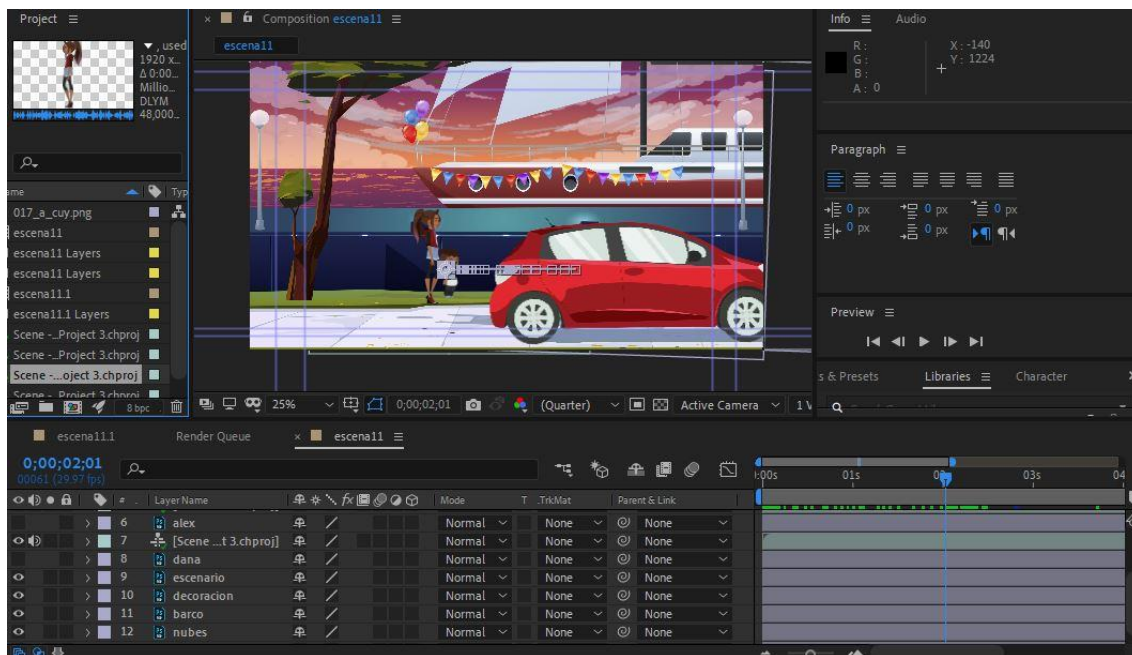


Figura 28. Captura de pantalla de mesa de trabajo de *Adobe After Effects*.

4.5.4. Sonido

Uno de los pasos finales es la conjunción de los elementos animados con el sonido, con la utilización de *foleys*, los cuales son sonidos recreados. Además la corrección de las voces para la eliminación de ruido permite dar claridad a los diálogos y sobretodo para un correcto funcionamiento de *lyp sync* de *Adobe Character Animator*.

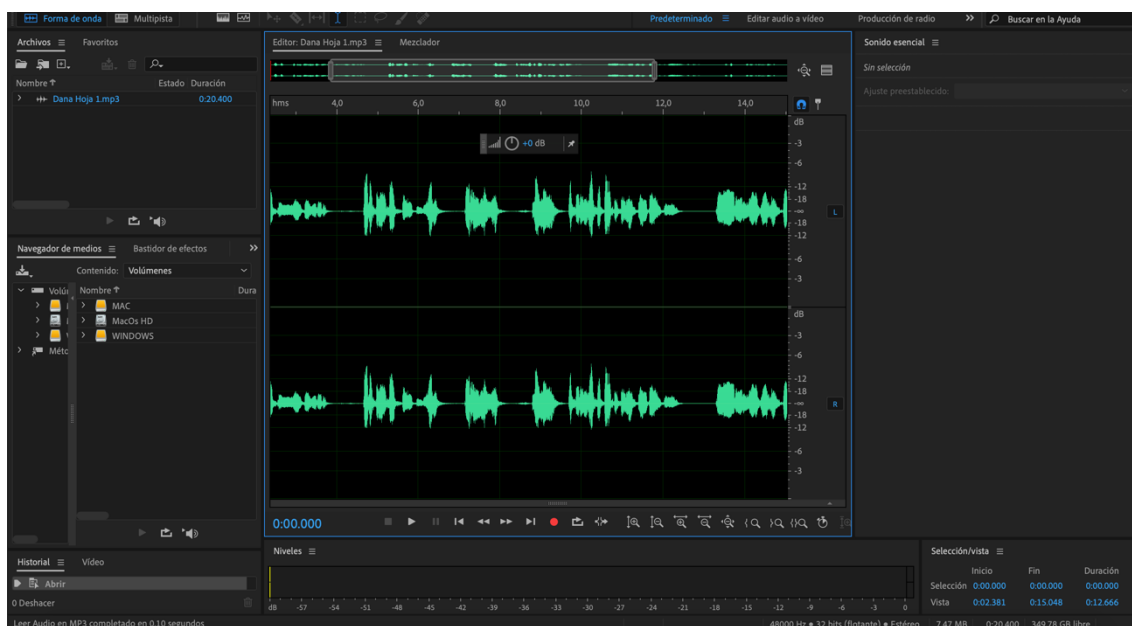


Figura 28. Captura de pantalla de la edición de archivos de audio en *Adobe Audition*.

4.6. Producto Final

La conjunción de los anteriores elementos en *Adobe Premiere* forman el producto deseado, el capítulo piloto de la serie. La exportación del producto es en el formato *H.264*, ya que es el más usado por la conservación baja de bits, además es el más adecuado para obtener un producto en alta definición y es el más usado en los programas reproductores de video.

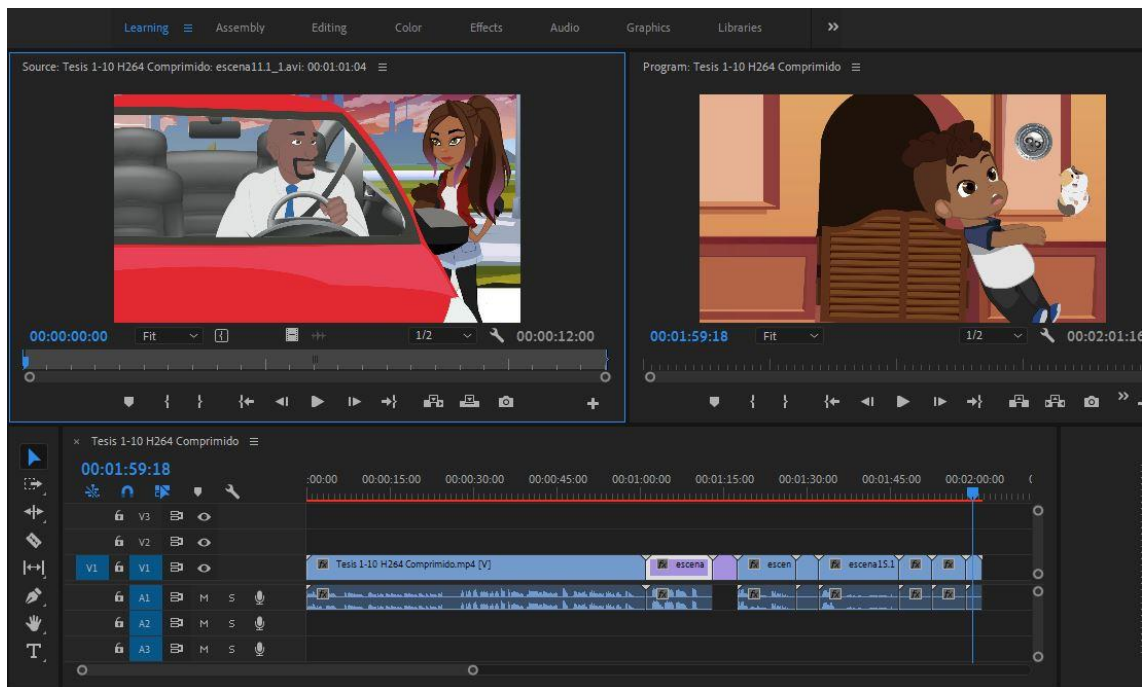
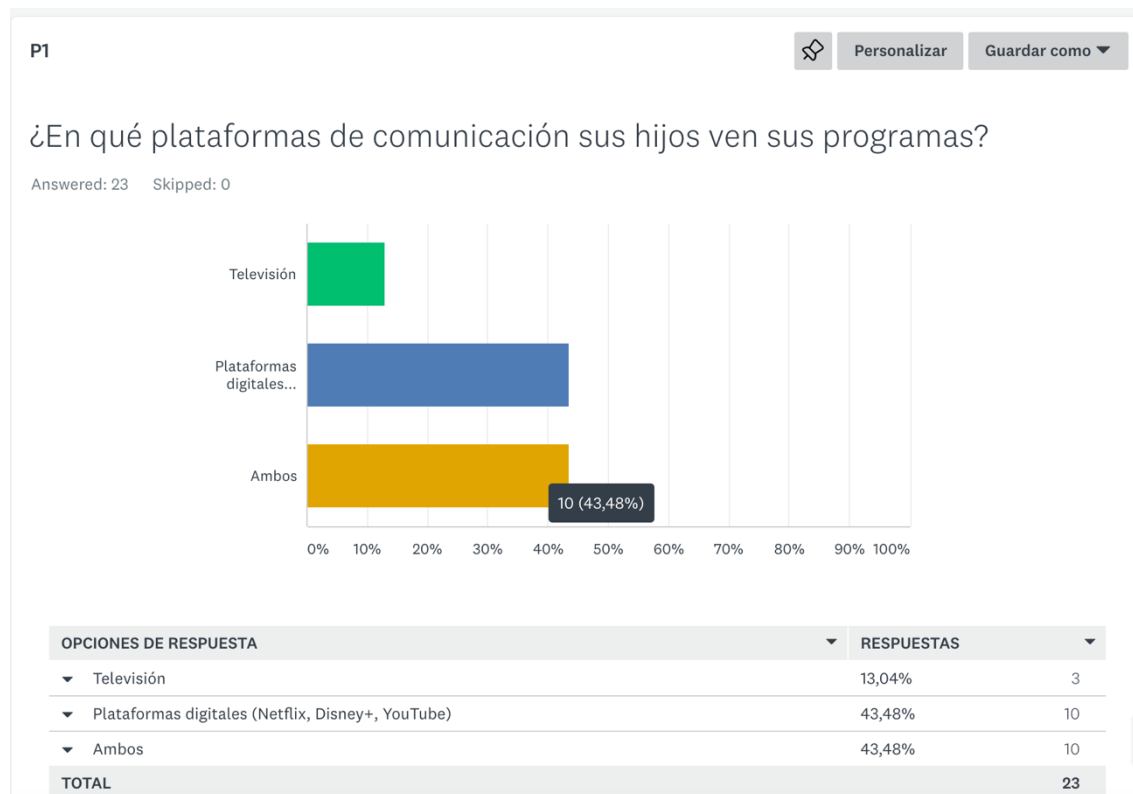


Figura 29. Captura de pantalla de la edición del armazón en *Adobe Premiere*

Una vez listo el producto se procede a presentarlo a un público objetivo, se lo presentó a un grupo de veinte y tres niños en compañía de sus padres y/o un familiar cercano, las familias eran de un *status* económico medio y medio alto. Luego de la presentación se pidió a los asistentes responder unas preguntas que permitan darnos una visión sobre la situación real de la animación en Ecuador y si el capítulo tuvo el interés deseado en los niños.

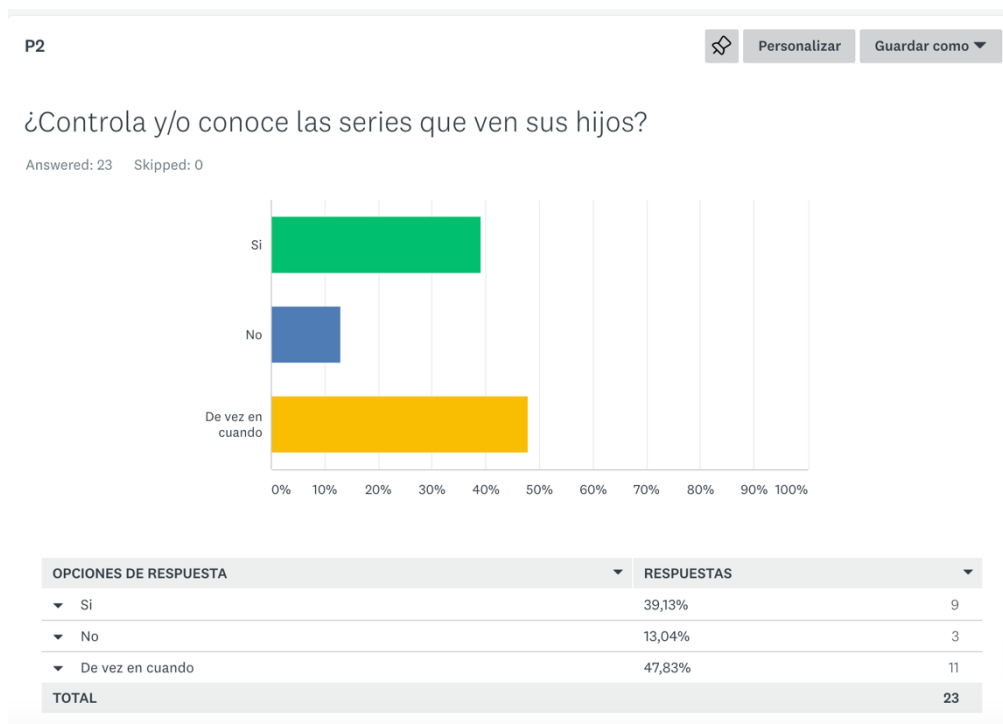
Tabla 4

Recopilación de resultados de la pregunta uno de la encuesta



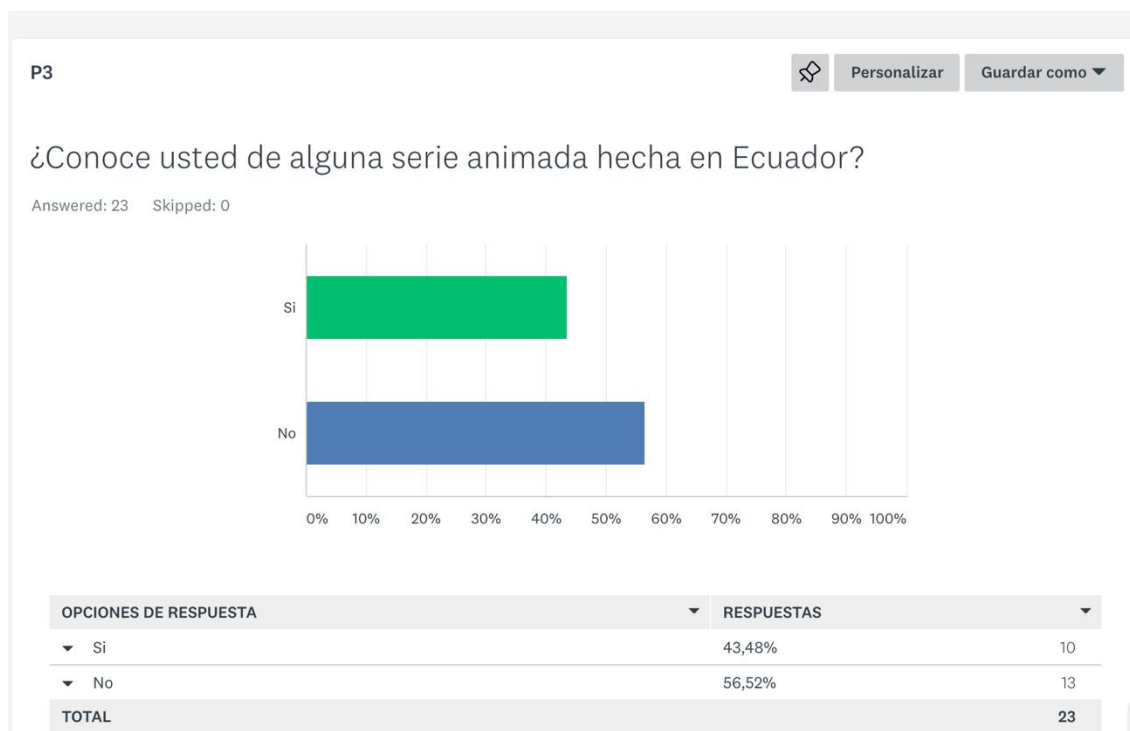
El objetivo de la siguiente pregunta es medir la preferencia de la población, demostrando que en la actualidad las plataformas digitales están dominando el interés de los niños y de los padres ya que el contenido ofrecido por estas es mucho más atractivo que la producción hecha para televisión. Los encuestados agregan que la televisión tanto nacional como internacional ofrecen la misma programación que al ser repetitiva se vuelve aburrida, razón principal del por qué deciden utilizar plataformas digitales porque siempre hay contenido nuevo.

Tabla 5

Recopilación de resultados de la pregunta dos de la encuesta

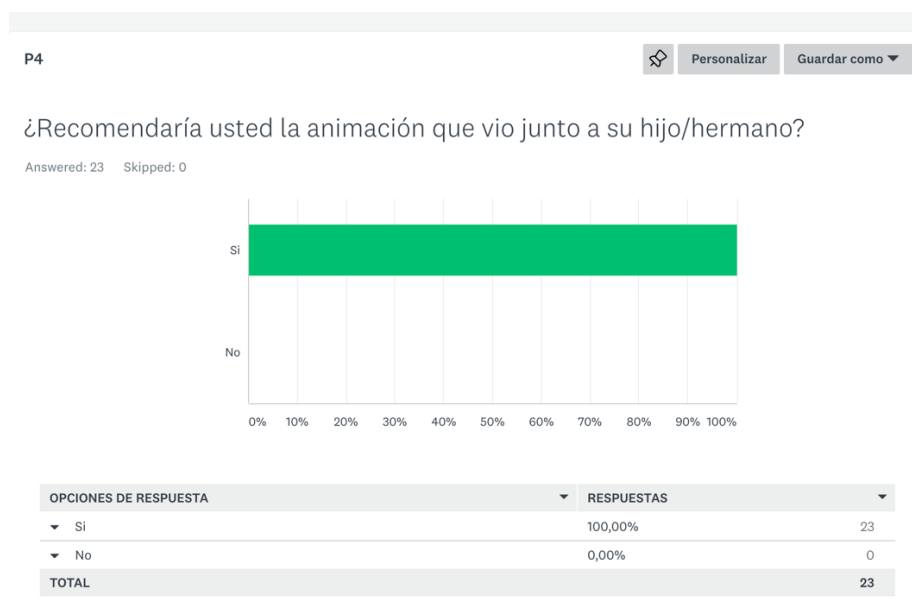
La regulación del contenido por parte de la televisión y plataformas digitales es nula o muy fácil de evadir, razón por la cual los padres en su mayoría deciden compartir el contenido con sus hijos, no controlándolos sino sabiendo únicamente qué programas ven, en otros casos es la confianza que tienen en sus hijos el motivo principal para no controlar lo que ellos miran porque con la formación impartida en casa saben que sus hijos saben qué es lo que pueden o no ver.

Tabla 6

Recopilación de resultados de la pregunta tres de la encuesta

Lastimosamente el desconocimiento por parte de la población frente al producto ecuatoriano es superior a los que sí conocen a alguno, y los que sí los conocen es porque tienen a un conocido en el sector de la comunicación que les comenta sobre proyectos nacionales. La falta de promoción y de apoyo por parte del gobierno y sus representantes adecuados impide que proyectos de animación se lleven a cabo y los que se lleguen a producir son apoyados por empresas extranjeras.

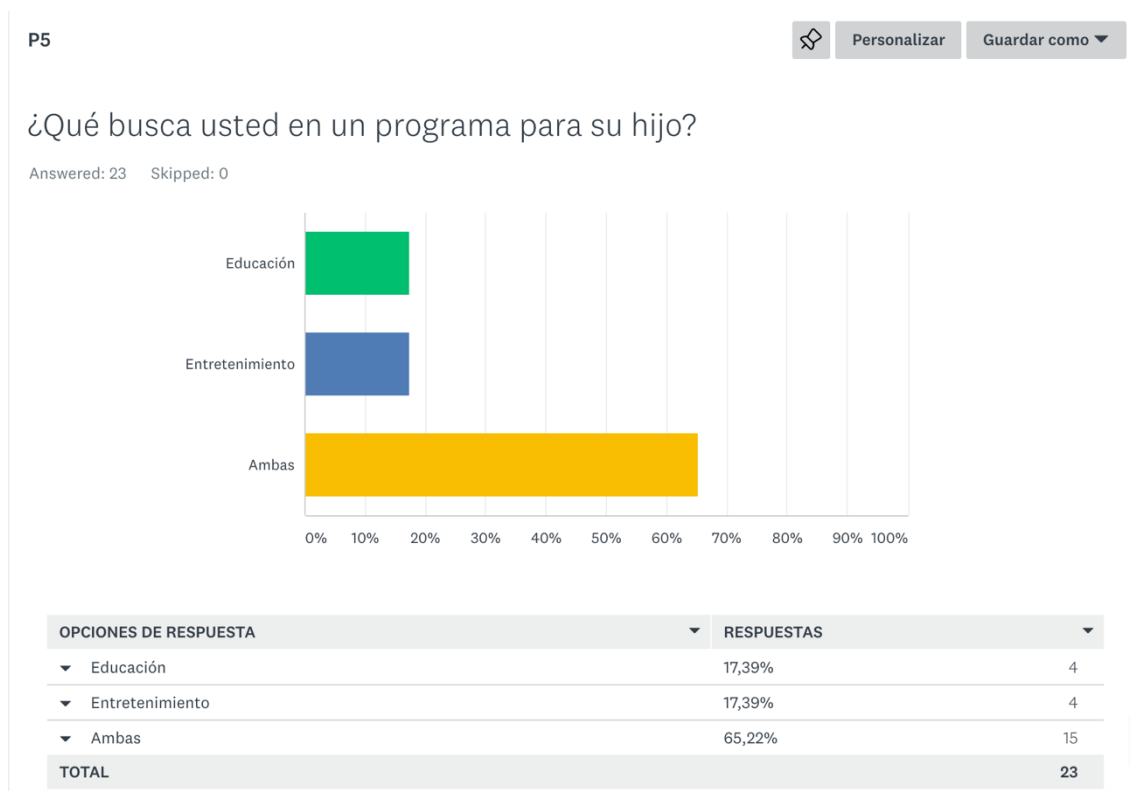
Tabla 7

Recopilación de resultados de la pregunta cuatro de la encuesta

Un resultado muy positivo ya que demuestra que el producto consigue su fin, despertar el interés de los padres para compartir con sus hijos la serie. Lo que más resaltan es la animación y la situación que ocurre en el capítulo.

Tabla 8

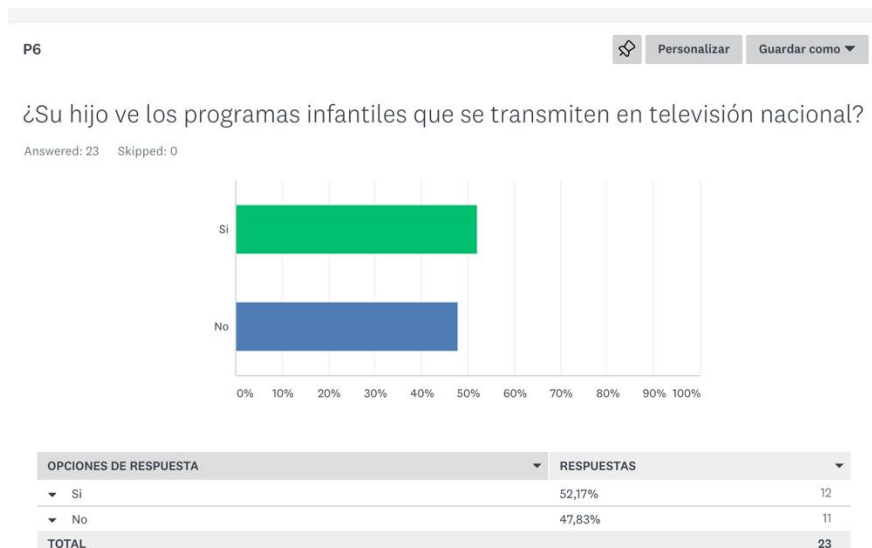
Recopilación de resultados de la pregunta cinco de la encuesta



La conjunción del entretenimiento y educación es prioritario para la mayoría de los encuestados, argumentan que los niños deben aprender mientras se divierten por eso les gusta saber el contenido que ven sus hijos. Por otro lado, los padres creen que los niños ya aprenden lo necesario en sus escuelas o colegios y la formación de casa, razón por la cual no les interesa que su hijo siga aprendiendo más en los programas sino divertirse, como un medio de distracción.

Tabla 9

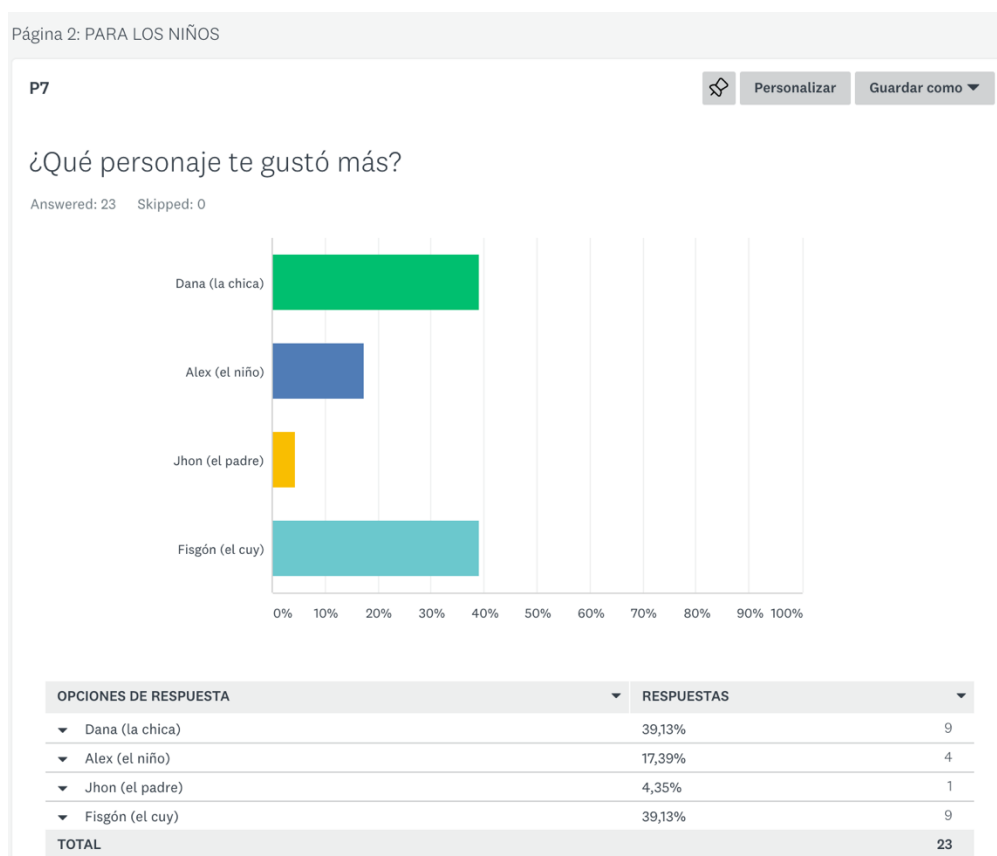
Recopilación de resultados de la pregunta seis de la encuesta



Como ya se demostró anteriormente, la mayor parte de consumo de los niños en la televisión nacional es los programas infantiles, pero únicamente porque estos programas son de origen extranjero, pocos son los programas infantiles hechos en Ecuador que se transmiten y los que lo hacen no son vistos porque tienen una visión educativa muy aburrida. Agregan también que el contenido de la programación nacional no está pensada para niños, sino que más está enfocada en los adultos, llenos de telenovelas, series dramáticas, *reality shows*, por este motivo es que los niños poco ven la televisión nacional, únicamente en las horas que pasan los programas infantiles.

Tabla 10

Recopilación de resultados de la pregunta siete de la encuesta



A los niños se les preguntaron cosas relacionadas al capítulo piloto para saber su interés o gusto por el capítulo que vieron. El resultado es bastante acertado ya que al ser Dana el personaje principal fue del gusto de la audiencia, por su personalidad y estilo, las niñas se identificaban con su personalidad. El personaje del cuy fue también uno de los favoritos por su estilo de dibujo porque les parecía tierno y agradable.

Tabla 11

Recopilación de resultados de la pregunta ocho de la encuesta

La animación y el estilo fue del agrado de la mayor parte del público. El estilo de animación se asemeja a lo que los niños están acostumbrados en ver en series extranjeras actuales, convirtiéndose rápidamente en el gusto de la mayor parte de la audiencia infantil.

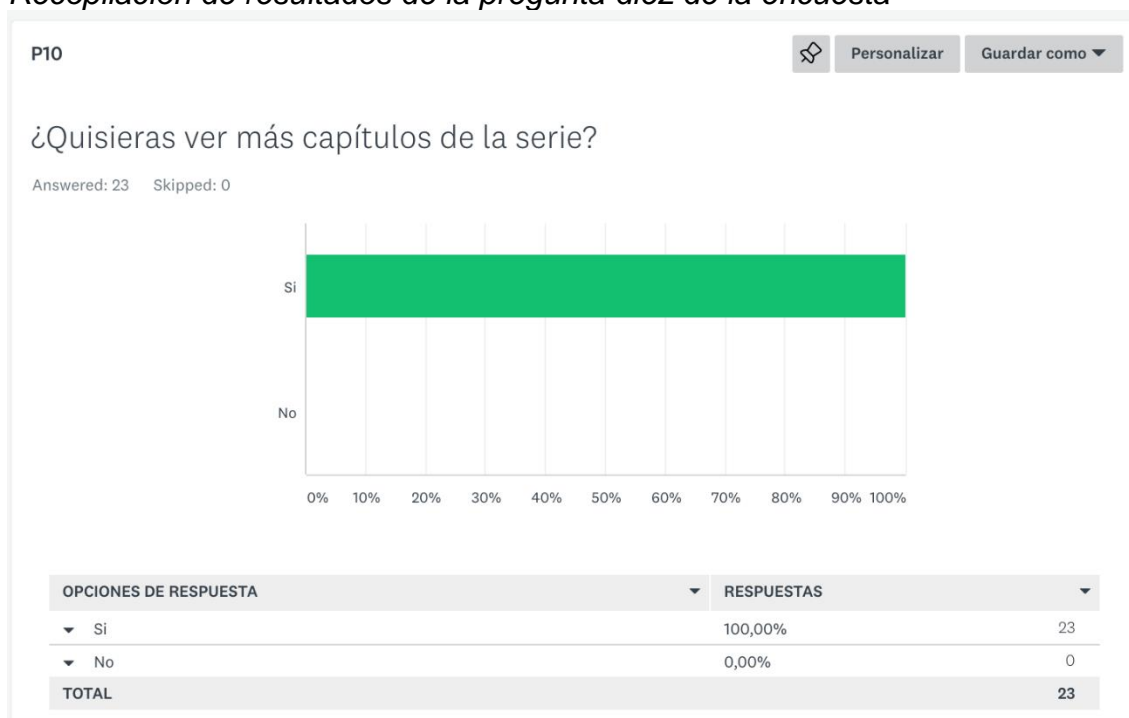
Tabla 12

Recopilación de resultados de la pregunta nueve de la encuesta

La historia fue rápida y simple, fue del gusto de la mayoría de la audiencia lo que afirma que el guión fue elaborado correctamente y las situaciones creadas fueron las propicias para captar el interés de los niños.

Tabla 13

Recopilación de resultados de la pregunta diez de la encuesta



El producto demuestra que cumplió con su objetivo, los niños demostraron interés por la serie.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

La animación en Ecuador se encuentra en pasos iniciales, falta mucho apoyo por parte de las empresas para que los proyectos se lleven a cabo. Es importante que los estudiantes, egresados y animadores ecuatorianos sigan adelante con sus proyectos a pesar del poco interés de las empresas, busquen apoyo internacional ya que Ecuador tiene excelentes proyectos de animación.

El proyecto también engloba todo lo aprendido durante la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual ya que todo el contenido fue elaborado sin problemas con los conocimientos impartidos y la investigación realizada, que fueron los necesarios para el correcto desarrollo del proyecto.

Con el proyecto se demuestra que la población ecuatoriana si está interesada en consumir producto nacional, solo que ellos necesitan saber que estos productos existen, ya que la falta de publicidad y el desconocimiento por parte de los canales nacionales causa que estos proyectos se lleven al extranjero y se evite presentarlos en el país.

5.2. Recomendaciones

Antes del desarrollo de cualquier proyecto de animación se debe tener en cuenta todos los elementos que se necesitan para su realización, desde la elaboración del guión hasta el *casting* de actores, todo debe ser planeado con anterioridad para poder desarrollar el proyecto sin interrupciones o problemas por no tener todo enlistado.

También se debe investigar las herramientas y programas que vamos a utilizar ya que la tecnología avanza a pasos agigantados y lo que en primera instancia parece ser el programa adecuado, termina siendo descartado por otro que ofrece más beneficios. La investigación previa permite una fluidez de trabajo y sobre

todo nos permite actualizarnos de las últimas tendencias en programas de animación.

Finalmente, el desarrollo de proyectos de animación debe ir más allá de un objetivo monetario u objetivo académico, el proyecto debe ser una realización personal en la que realizamos todo por el gusto a la animación y el gusto de crear contenidos audiovisuales.

REFERENCIAS

- Albán, N. A. y Moreno, I. P. (2010). Propuesta de diseño editorial de un libro con ilustraciones infantiles sobre las tradiciones y leyendas del cantón Pujilí para niños y niñas entre los 8 a 12 años de edad. (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Cotopaxi. Latacunga, Ecuador.
- Arcos, D. (27 de Julio de 2016). Evolución profunda en Ecuador en la realización de video musicales. Artículo Web. Recuperado de: <http://diegoarcos.com.ec/evolucion-profunda-en-ecuador-en-la/>
- Ávila, P. R. (15 de febrero de 2017). ¿Qué es la postproducción de video? About Español. Recuperado de: <https://www.aboutspanol.com/que-es-la-post-produccion-de-video-1348276>
- Barberi, S. y Viveros, D. (2012). Estudio del contenido y la sintonía de los programas televisivos: En Carne Propia, Sorprendente y Ecuador Insólito que se transmiten en señal abierta en sectores urbanos de la ciudad de Guayaquil. (Tesis de Pregrado). Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Guayaquil, Ecuador.
- Bermúdez, D. A. (2015). La animación gráfica digital como recurso enriquecedor de los contenidos periodísticos-audiovisuales. (Tesis de grado). Corporación Universitaria Lasallista, Caldas, Antioquia, Colombia.
- Cano, J. H. (2012). Proceso de producción de un anuncio publicitario audiovisual animado en 2D. (Tesis de grado). Universidad de San Carlos de Guatemala. Guatemala.
- Castro, K. y Sánchez, J. (1999). Dibujos animados y animación. Historia y compilación de técnicas de producción. Quito, Ecuador. Ediciones CIESPAL.

Costumbres y tradiciones en Ecuador (s.f.). Artículo Web. Recuperado de www.viajejet.com/costumbres-y-tradiciones-ecuador/

Delgado, K. E. (2015). Estudio de factibilidad para la creación de un Centro Cultural, de exposición y comercialización de artesanías para el rescate de la historia, cultura y tradiciones afro-ecuatorianas en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura. Tesis de pregrado. Universidad Técnica del Norte, Imbabura, Ecuador.

Del Hierro C. (2017). Las costumbres y tradiciones que guardan tributo a la memoria de los ecuatorianos. Artículo Web. Universidad Espíritu Santo, Ecuador. Recuperado de <https://laconversacion.net/2017/11/las-costumbres-y-tradiciones-que-guardan-tributo-a-la-memoria-de-los-ecuatorianos/>

Durán, M. (16 de noviembre de 2013) El documental animado: cómo dar testimonio de lo que no se ve. Cátedra Cinemateca. Recuperado de: <http://catedracinemateca.blogspot.com/2013/11/el-documental-animado-como-dar.html>

Educa, (2018). Educa para aprender. Recuperado de: <http://www.educa.ec/>

El Comercio (22 de Noviembre de 2009). La animación en Ecuador ya no es un sueño. Recuperado de: <https://www.elcomercio.com/actualidad/animacion-ecuador-ya-no-sueno.html>

El Comercio (7 de Octubre de 2014). Silencio ante resolución por la Pareja Feliz. Recuperado de: <https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador-resolucion-serie-pareja-feliz.html>

El Comercio (16 de octubre de 2016). Un gran paso para la animación 3D en el

Ecuador. Recuperado de:
<https://www.elcomercio.com/guaifai/estudiante-ecuador-competencia-videojuegos-animacion.html>

El Comercio (18 de Enero de 2018). CNCO estrenará video musical grabado en Quito el 19 de enero del 2018. Recuperado de:
<https://www.elcomercio.com/tendencias/cnco-fecha-estreno-mamita-ecuador.html>

El Comercio (18 de diciembre de 2018). Asamblea Nacional aprueba reforma a Ley Orgánica de Comunicación. Recuperado de:
<https://www.elcomercio.com/actualidad/asamblea-aprobacion-reforma-ley-comunicacion.html>

El Universo (18 de agosto de 2005). Animación digital y su avance en Ecuador. Recuperado de:
<https://www.eluniverso.com/2005/08/18/0001/1064/AEB652083FCE44B28FDCD30762B3B22E.html>

El Universo (6 de noviembre de 2010). Se inicia el tercer festival de animación en Ecuador. Recuperado de:
<https://www.eluniverso.com/2010/11/06/1/1380/inicia-tercer-festival-animacion-ecuador.html>

Encalada, E. (30 de Diciembre de 2017). La Diablada de Píllaro, un ícono turístico nacional. Diario El Comercio. Artículo Web. Recuperado de:
<https://www.elcomercio.com/viajar/diablada-pillaro-icone-turistico-ecuatoriano.html>

Encalada, O. (2005). La Fiesta Popular en el Ecuador. Cuenca, Ecuador: Ediciones CIDAP.

Escudero, C. L. (2017). Las fiestas populares en el Ecuador: un factor de Interacción Comunitaria. Trabajo de Investigación. Revista Universidad y Sociedad, 9(3), 27-33.

Extra (16 de Junio de 2018). Inti Raymi, la tradición milenaria de festejar al sol y a la cosecha. Redacción digital. Recuperado de: <https://www.extra.ec/actualidad/intiraymi-cultura-interculturalidad-indigenas-turismo-ecuador-KY2230158>

Fiestas representativas del Ecuador (28 de febrero de 2017). Fiestas representativas de la costa. Artículo Web. Recuperado de: <http://fiestasrepredelecuador.blogspot.com/2017/02/fiestas-representativas-de-la-costa.html>

Gallego, B. (2014). De las Series Tradicionales a las Series Web. (Trabajo de grado). Universidad de Extremadura, Badajoz, España.

García David. (2018). Capitán Escudo, el superhéroe de Ecuador. Recorte de prensa. Diario La Hora. Quito, Ecuador.

Gionco, P. (2015) La animación en el cine documental. El Ángel Exterminador. Recuperado de: <http://elangelexterminador.com.ar/la-animacion-en-el-cine-documental/>

González - Martínez, E. y Chica, D. (2018). Conducta de los suscriptores en YouTube estudio de caso del canal EnchufeTv. Dixit, (28), 56-71. Doi:10.22235/d.v0i28.1581

Guerra, M. (2012). Proceso de producción de un anuncio publicitario audiovisual animado en 2D. (Tesis de Licenciatura). Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala.

Jiménez, J. (27 de junio de 2014) Un libro homenajea a Hanna-Barbera, maestros de la animación televisiva. RTVE. Recuperado de: <http://www.rtve.es/noticias/20140627/libro-homenajea-hanna-barbera-maestros-animacion-televisiva/960516.shtml>

Lucía, A. (15 de Junio de 2017) Pixar: una historia de pasión y creatividad. Prensa Libre. Recuperado de: <https://www.prensalibre.com/vida/escenario/pixar-una-historia-de-pasion-y-creatividad/>

La Hora (18 de Diciembre 2016) La indecente fiesta de Inocentes. Recuperado de: <https://lahora.com.ec/noticia/1102012103/la-e28098indecentee28099--fiesta-de-inocentes>

Martínez, N. R. (2015). Identidad cultural y educación. Revista Diálogos, (8), 33-40.

Marcos, A. E. (21 de Junio de 2015). Enchufe TV, humor, emprendimiento e innovación en YouTube desde Ecuador. El País. Verne. Recuperado de: https://verne.elpais.com/verne/2015/07/14/articulo/1436872846_404421.html

McClane, J. (5 de Junio de 2009). Maestros de la Animación: Max y Dave Fleisher, alguna vez competidores de Disney y los responsables de Betty Boop y Popeye. Cinema Universe. Recuperado de: <http://cinemauniverse.blogspot.com/2009/06/maestros-de-la-animacion-max-y-dave.html>

Mérida, S. (2013). Rotoscopia y captura de movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción. (Tesis de maestría). Universidad Politecnica de València. Valencia, España.

Metro (30 de Mayo de 2017). Así filma Nicky Jam su video musical en Ecuador.

Artículo Web. Recuperado de:

<https://www.metroecuador.com.ec/ec/destacado-tv/2017/05/30/asi-filma-nicky-jam-video-musical-ecuador.html?pais=EC>

Ministerio de Cultura y Patrimonio (9 de Junio de 2016). La animación ecuatoriana se desarrolla entre logros y reconocimientos internacionales. Recuperado de:

<https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/la-animacion-ecuatoriana-se-desarrolla-entre-logros-y-reconocimientos-internacionales/>

Narváez, L. (28 de abril de 2016) Fiestas, Costumbres y Tradiciones de la Sierra Ecuatoriana. Artículo Web. Recuperado de:

<http://fctecuador.blogspot.com/2016/04/>

Nieto, S. K. (2016). Propuesta de plan de negocios, para la creación de una empresa de animación enfocada en temáticas tradicionales ecuatorianas. (Tesis de pregrado). Universidad de Las Américas. Quito, Ecuador.

Padrón, E. (2012) El aporte de Disney. Revish Cine Cubano. (21). Recuperado de:

<http://www.cubacine.cult.cu/sitios/revistacinecubano/digital21/articulo54.htm>

Pino, E. A. (s.f.) La Mama Negra. Enciclopedia del Ecuador. Artículo Web. Recuperado de: <http://www.encyclopediadelecuador.com/historia-del-ecuador/la-mama-negra/>

Ponce, J. (1 de junio de 2016). Comunicación Cultural. EcuadorUniversitario.com. Recuperado de:

<http://ecuadoruniversitario.com/opinion/comunicacion-cultural/>

Popcorn Studio (s.f.) ¿Qué es la preproducción audiovisual? Portal Comunicación. Recuperado de: <https://www.popcornstudio.es/preproduccion-audiovisual>

Popcorn Studio (s.f.) ¿Qué es la producción audiovisual? Portal Comunicación. Recuperado de: <https://www.popcornstudio.es/produccion-audiovisual>

Porcuna-Galán, M. (2018). Las series animadas televisivas y el dibujo como recurso didáctico en la búsqueda de valores culturales y educativos en educación infantil (Tesis de grado). Universidad de Jaén, Jaén, España.

Ribes, X. (2011). Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje. Portal Comunicación. Recuperado de: http://www.portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?id=28

Rodríguez, M. (2014). Espacios creativos experimentales en la animación de autor. *Memoria Gráfica*, (7), 24-27.

Singo, I. P. y Silva, H. (2015). Realización de cortos animados con una propuesta Ilustración y animación digital en 2D y 3D para rescatar y difundir los cuentos orales de la cultura Shuar para niños entre 7 y 9 años de la ciudad de Quito, con el Auspicio del ministerio de Cultura. (Tesis de pregrado). Universidad de Las Américas. Quito, Ecuador.

Suing, A., González, V. y Ortiz, C. (2016). Contexto de la recepción infantil y juvenil del programa "Educa TV" en el sur de Ecuador. *Questión*, 1(49), 397-413.

Villalustre, L. y del Moral. (2014). Digital storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros. *Revista Complutense de Educación*, 25 (1), 115-132. Doi:10.5204/rev_RCED.2014.v25.n141237

Villanueva, C. (2007). La nueva era de los dibujos animados gracias a la animación digital. En Y. Marfel y F. J. Gómez. (Eds.). Metodología de análisis del film. (pp.57-66). Madrid, España; Edipo.

Whitten, N. E. (1996). El levantamiento indígena ecuatoriano en 1990 y los símbolos de epitomización de 1992: Reflexiones sobre el nacionalismo, la formación de bloques étnicos y las ideologías racistas. En J. D. Hill (Ed.). History, Power, and Identity: Ethnogenesis in the Americas, 1492-1992: (pp.193-217). Iowa, Estados Unidos: University of Iowa Press.

ANEXOS

ANEXO 1

ENTREVISTA TRANSCRITA

Lesly Vivanco: Ahora si empezamos con la entrevista con los chicos de Crakoshan. Por favor preséntense

Paúl Morales: Hola, soy Paúl Morales, soy director del proyecto Crakoshan Show me gradué de productor multimedia en el 2014 y ahora me dedico a hacer dibujos animados.

Esteban Erazo: Hola, soy Esteban Erazo, soy director y productor de Crakoshan y me gradué de producción audiovisual y multimedia.

Lesly Vivanco: Como primera pregunta. ¿Cuál fue la inspiración para crear este proyecto de Crakoshan?

Paúl Morales: Es súper largo pero, creo que fue de una reunión que tuvimos nos tomamos unas cervezas y fue como hacer algo, ósea sentarse y hacer algo más del trabajo que teníamos en esa época, al principio era como la idea de un corto, pero un corto no tenía como mucho futuro para ganar dinero entonces comenzamos a soltar ideas y salió Crakoshan y los dos personajes de esta reunión

Esteban Erazo: Sí eso más creo que nació de querer hacer algo más que publicidad que era en lo que nosotros dos trabajábamos y como siempre quisimos hacer ósea por la carrera que es como más creativa y hacer algo propio que trabajar haciendo publicidad que es como mentir

Lesly Vivanco: ¿Cómo definieron el estilo de su serie?

Paúl Morales: Definir fue un montón de trabajo ósea fue algo que aprendimos haciendo que es equivocándonos o sea viendo qué iba nutriendo a la serie comenzamos con una idea base que era hacer gags eso estuvo siempre desde el inicio teníamos estos personajes que tenían un poco la influencia de Europa del este y al tener un gag comenzamos a hacer chistes enfocados al deporte y desde ahí fue nutrirse del feedback de las fallas y de avanzar de ir probando de ir reformulando hasta hacer la idea más redonda entonces creo que equivocarse

en el camino fue consolidando la idea.

Esteban Erazo: Si mezclar cosas probar de todo equivocarse tener feedback y rediseñando las ideas el diseño el modelado los personajes como siempre ir revolucionando lo que estamos haciendo,

Lesly Vivanco: **¿Cuál fue la estrategia que implementaron para iniciar con el proyecto?**

Paúl Morales: Bueno hablar de estrategia es algo que aprendimos después porque al inicio era solo sentarnos y ponernos a trabajar. Hacer una serie es una estrategia, hacer un speech es una estrategia de cómo presentar tu serie, pero eso fueron herramientas que fuimos aprendiendo después, ósea fue una cuestión más pasional de hacer lo que queremos hacer y de ahí ver qué es lo que pasa después. Ahora que ya han pasado como 3 años tenemos ya estrategias, ahora ya nos enfocamos qué proyecto es realizable y también formas de financiación y varios caminos estratégicos para distribuirlos y llevarlos a cabo, pero en si una estrategia al inicio no, ahora sí. Pero ahora ya lo tenemos claro y es parte de un trabajo plantearte como lo vas a distribuir.

Esteban Erazo: O sea yo creo que la estrategia al inicio ósea que es lo que permitió toda la idea hasta ahora es que nos planteemos algo que entre los 2 podamos producir entonces era algo en una locación ficticia, un espacio abstracto y los objetos con los que interactuarían algo, nos enfocamos en contar historias de dos personajes entonces fue como dejar todos los elementos de producción en lo mínimo que consideramos posible y tratar de contar algo con eso para poder llegar a producirlo porque yo he visto proyectos de estudiantes que se enfocan en crear grandes escenarios, gran cantidad de personajes y no pueden llegar a producirlos porque una persona no puede producir todo eso entonces creo que la estrategia inicial era hacer algo que sea producible.

Paúl Morales: Yo creo que la decisión de no hacer un cortometraje sino hacer una serie también fue una estrategia porque eso era ya algo que habíamos hablado ósea que hacer un cortometraje al final del día no es rentable, no tienes

un camino más lucrativo

Lesly Vivanco: ¿Cómo manejan ustedes el trabajo en equipo?

Esteban Erazo: Creo que lo más importante es ver que el trabajo de alguien nutre al resto, entonces más que tratar de hacer individual crecemos como grupo. Lo que nos beneficia a todos es el trabajo a todos tanto a cada uno como a Crakoshan, la manera que nos manejamos es que alguien tiene una idea y alguien más la va completando hasta que va teniendo mejor forma, más graciosa, eso igual con bocetos, de historia, cambios de pose, las animaciones, es un trabajo complementario.

Paúl Morales: Creo que también manejamos en la producción un sistema de tareas, lo que sabemos que es lo que tenemos que hacer y delegar, como ahora tenemos más gente lo que hacemos es si tenemos que ilustrar delegamos a personas que ellos se encarguen y creo que es lo más importante de trabajar en equipo que tú puedas dejar el trabajo en otras personas y ahora nos estamos acostumbrando a poner tiempos porque después dejamos que el tiempo pase y no lo cuantificamos y al final del día eso daña la estructura y nos dispersamos, por eso es mejor poner tiempos y delegar tareas así cada uno se dedica hacer lo suyo porque una persona no puede hacerlo todo solo por eso es importante tener un equipo y tratar con la gente.

Lesly Vivanco: ¿Qué opinan de la animación en Ecuador?

Paúl Morales: Mi perspectiva de Ecuador en la animación es que a pesar las condiciones del país no se den hay un montón de potencial, es decir esto es una industria que está en vías de desarrollarse, aun no puede hablarse de una industria pero hemos demostrado con estos tres años que tenemos buenas ideas ahora tenemos que demostrar que se pueden producir dichas ideas que es lo más difícil entonces mi perspectiva que hay esperanza que depende del sacrificio de muchas personas porque así es abrir caminos alguien tiene que sacrificarse así las generaciones que vengan la van a tener más fácil entonces a pesar de que somos súper chiquitos hay un poco de luz y esperamos que triunfe algún proyecto para que así nos ayuden a todos para seguir contando

más historias y producir y vivir de esto que es el objetivo de todos.

Esteban Erazo: Yo creo que la animación es todavía una novedad hay un montón de hacer y crecer en lo tecnológico y técnico creo que está bastante bien mas sobre todo la animación podría explorar más a nivel de historias y tal vez como tener una mirada hacia más interna de lo que es el país crear reflexiones sobre lo que somos. La animación ahora es copia de lo que se ve afuera por lo que está más desarrollado, pero no se está tomando en cuenta lo que tenemos nosotros en historia.

Lesly Vivanco: En base a su experiencia ¿Cómo creen que se maneja el mercado de la animación a nivel internacional?

Esteban Erazo: La animación no es diferente de cualquier otra área dependes de la economía del país, de sus políticas y es como en la arquitectura si eres principiante no vas a intentar hacer una casa gigante o un edificio si no has construido nada y es lo mismo que pasa acá o sea que tienes que comenzar haciendo algo que puedas producir, algo en lo que puedas ir aprendiendo y ya posteriormente plantearte a hacer algo más grande.

Paúl Morales: Es que hay diferentes mercados, el estadounidense es el más alto. Por eso nosotros como no tenemos plata hacemos el speech para buscar gente que quiera invertir, entonces cuando tú te presentas pides a la gente guionistas, coproductores.

Lesly Vivanco: ¿Es indispensable tener apoyo de empresas para la realización de este tipo de proyectos o se los puede llevar a cabo solo con un equipo de trabajo? ¿Qué beneficios y desventajas tiene el realizar una serie co-producida?

TODOS: Únicamente sí tienes el dinero suficiente para poder costear todo el proceso porque es como si nosotros hiciéramos pasteles, si tenemos todo para sacar y vender el pastel pues lo hacemos, sino solo queda en huevos y harina. Por eso en otros países hay políticas en las que las empresas aportan a estos proyectos. Además, siempre es importante el apoyo financiero porque siempre necesitamos renovar equipos, reabastecernos de suministros y eso en este país

nos toca costearnos nosotros mismos. Incluso hablando de industria las empresas extranjeras piden mínimo unos cincuenta y dos capítulos ya listos para que ellos financien su continuidad, situación que nos complica porque somos un equipo pequeño y el momento de presentar la serie nos enfrentamos ante productoras que realizan un episodio de once minutos por semana lo cual nos es difícil seguir. Si ahora es por eso que con el apoyo externo es que estamos realizando seis capítulos, pero sí es difícil porque si se necesita apoyo, no solo por el arte.

Lesly Vivanco: Para finalizar ¿Qué consejo le darían a los chicos que están empezando en esta carrera de animación?

Paúl Morales: Si están buscando fama o retribución espontánea de dibujos animados no estudien esto, pero si tienen una historia interesante que contar y están dispuestos a sacrificar todo para que se lleve a cabo ahí sí estudien. En la carrera se les va a dar las herramientas y les formará como mejores personas.

Esteban Erazo: No se confíen de los que les enseñan en la carrera, traten de aprender por su cuenta también. Viendo videos, traten de tener más experiencia artística que técnica y sobre todo el lado narrativo, con una visión personal del mundo y qué es lo que quieren contar con ayuda de la animación. Realmente si esto es lo que desean y les ha gustado desde niños, porque la animación es muy larga de hacer y sólo si les apasiona y saben el trabajo que conlleva háganlo y no por el dinero o el reconocimiento sino por el amor al arte.

ANEXO 2

GUIÓN LITERARIO

Fade In.

Aparecen los créditos

Multimedia y Producción Audiovisual Trabajo de titulación

Lesly Vivanco

Fade Out

ESCENA 1 - INT. HABITACIÓN BARCO / TARDE

Una pieza metálica con un símbolo de calavera es recogida del suelo por la mano de un NIÑO (6). El niño (6) la recoge, mira sorprendido y exclama:

NIÑO

¡Aquí está, lo encontré!

Una ADOLESCENTE (14) se acerca al niño con el celular en la mano, la linterna del celular está encendida.

Ella ilumina el objeto con su celular, lo mira y dice:

ADOLESCENTE

Debes devolver eso de donde lo

encontraste.

Los niños están de espaldas a la cámara.

Una sombra empieza a aparecer detrás de los niños.

Los niños giran mirando a la silueta y gritan.

La toma se congela.

Aparece un símbolo de pausa en el centro de la imagen.

ADOLESCENTE (V.O.)

Ese definitivamente es un día que

nunca olvidaré...

Todo comenzó en un Fin de año, ¿Qué ironía, no?

Planeamos hacer un viaje para pasar más tiempo en familia

Pero luego las cosas se pusieron... un poco locas.

Ok, retrocedamos un poco.

Se retrocede la secuencia de imágenes.

La cámara muestra la pantalla de un celular. Una mano esta

puesta sobre la pantalla.
La mano se retira.

ESCENA 2 - INT. AUTO / DÍA

Una adolescente (14) está sentada en el asiento del pasajero revisa la pantalla de su celular. UN HOMBRE (37) se encuentra manejando el vehículo.

ADOLESCENTE (V.O.)

Bueno esa soy yo, me llamo Dana
y el que está manejando es mi papá, Jhon.

JHON

¿Que haces hija?

DANA

Estoy buscando información sobre el
evento de hoy.

Habrá un desfile náutico, mucha comida
y fuegos pirotécnicos en la noche

JHON

Yo sé que les va a gustar.

Un niño se encuentra durmiendo en los asientos traseros tapado con una cobija, un cuy duerme encima del niño.

DANA (V.O.)

Ese es mi hermano Alex y su cuy
mascota Fisgón. Ellos jamás se separan.

El niño se despierta y se sienta. Se friega los ojos con las manos.

ALEX

Ya llegamos?

JHON

Si

ALEX
¡¡Oh siiii!!

ESCENA 3 - EXT. CARRETERA / DÍA

Un vehículo rojo se moviliza por la carretera.

La cámara se eleva.

Se ve la ciudad de Guayaquil.

La cámara se eleva a las nubes.

Aparece el título de la serie.

"Encantados"

ESCENA 4 EXT. PUERTO / TARDE

La familia se encuentra caminando por el puerto. Hector se separa de los chicos.

JHON
Muchachos, tengo atender unos asuntos

Si desean pueden recorrer el lugar Pero no se metan en problemas.

ALEX & DANA

Si papá El papá se aleja.

Los niños siguen caminando.
Un barco se ve en la escena.
El niño agarra el brazo de Dana.

ALEX
Vamos, vamos vamos.

DANA
No lo creo, están decorándolo para el
evento de la noche.

ALEX
Anda sí??.. solo será un ratito.

Los niños miran a gente en la cubierta y a una puerta abierta por la cabina del barco.

Alex se adelanta y camina hacia el barco, Dana lo sigue.
ESCENA 5 - INT. CABINA DEL BARCO / TARDE

Los niños entran en la cabina. Alex empieza a revolotear las cosas.

Alex mira una calavera, él se sorprende y se acerca.

ALEX
Mira Danna!... Aquí dice algo

acerca y lee una descripción.

DANA
"El mar es tu vida, El barco tu hogar,
protege el secreto que de tu boca no
ha de emanar"

En las cuencas de la calavera emana una luz azul.

El cuy intenta coger el objeto.

El niño asustado jala al cuy para que se aleje de el objeto.

El cuy se resiste.

La fuerza provoca que caigan a otra habitación.

Dana regresa a ver lo ocurrido y se dirige hacia dicha habitación para ayudarles.

ESCENA 6 - INT. HABITACIÓN DEL BARCO / TARDE La habitación está oscura.

Dana saca su celular de su bolsillo.
Dana enciende la linterna de su celular

Dana se encuentra rodeada de monigotes.

DANA
¡Alex! ¿Dónde estas?
Tenemos que salir de aquí
ALEX
Espera, algo se cayó

SE REPITE ESCENA 1

Las luces se encienden.

El cuy está en el lugar de la sombra, los niños respiran aliviados.

Los niños y el cuy están de frente a la cámara, una luz azul emana en los monigotes que se encuentran detrás de ellos.

Los niños regresan a ver, y emprenden la huida. Dana por una ventana observa a su padre y hace gestos El padre los ve por la ventana y los saluda.

JHON

Oh, se ve que la están pasando bien
¡Hola Dana!

Dana deja de hacer los gestos y frunce las cejas

DANA

Oh no!!

Los monigotes se acercan a Dana, ella sale corriendo. Alex se escondió detrás de unas cajas.

Un monigote lo encuentra y se acerca lentamente abriendo sus brazos.

El cuy, que está con el niño se lanza a atacar al monigote.

Dana, se acerca con un palo y hace tropezar al monigote El monigote se rompe, esparciendo papel y cartón

Dos monigotes están detrás de Dana, Dana agarra al cuy y sigue corriendo. Ella se esconde junto con su hermano.

DANA

¿Qué hiciste?

ALEX

¡No hice nada!

Solo toqué esto...

DANA

¡Ten cuidado!

Estas cosas son peligrosas

ALEX
¿Y ahora qué hacemos?
DANA
Muéstrame esa calavera
Dana coge la moneda
DANA
"El mar es tu vida, El barco tu hogar,
protege el secreto que de tu boca no
ha de emanar"
ALEX
Solo dice eso
DANA
¿Todo comenzó al decir eso verdad?
Debe haber algo más!
ALEX
Haz algo!
DANA
Mira! Aquí dice algo más!
Ambos leen la descripción
DANA Y ALEX
"A la voz de Morgan, piratas caerán"

Los monigotes pierden la luz azul y caen al suelo Los niños se regresan a ver.

JHON
Dana, Alex bajen

Los niños y la mascota salen de la habitación.

El niño antes de salir, bota el amuleto al piso.

ESCENA 7 - EXT. PUERTO / NOCHE

Los barcos desfilan por el puerto, la familia lo observa y comparte el momento juntos.

Alex toma de la mano a su hermana y ambos se apartan de su padre por un momento.

ALEX
¿Danna le decimos a papá?
DANA
Creo que por hoy ya tuvimos demasiadas aventuras, mejor otro día, va?
ALEX
Está bien
DANA
Por cierto devolviste el amuleto en

donde estaba verdad?

ALEX

Ehhhhhhh.....si

JHON

Vengan niños! Se van a perder lo mejor

de la noche.

Con juegos pirotécnicos se muestra la cuenta
regresiva

DANA (V.O.)

Bueno, nos salvamos por los pelos

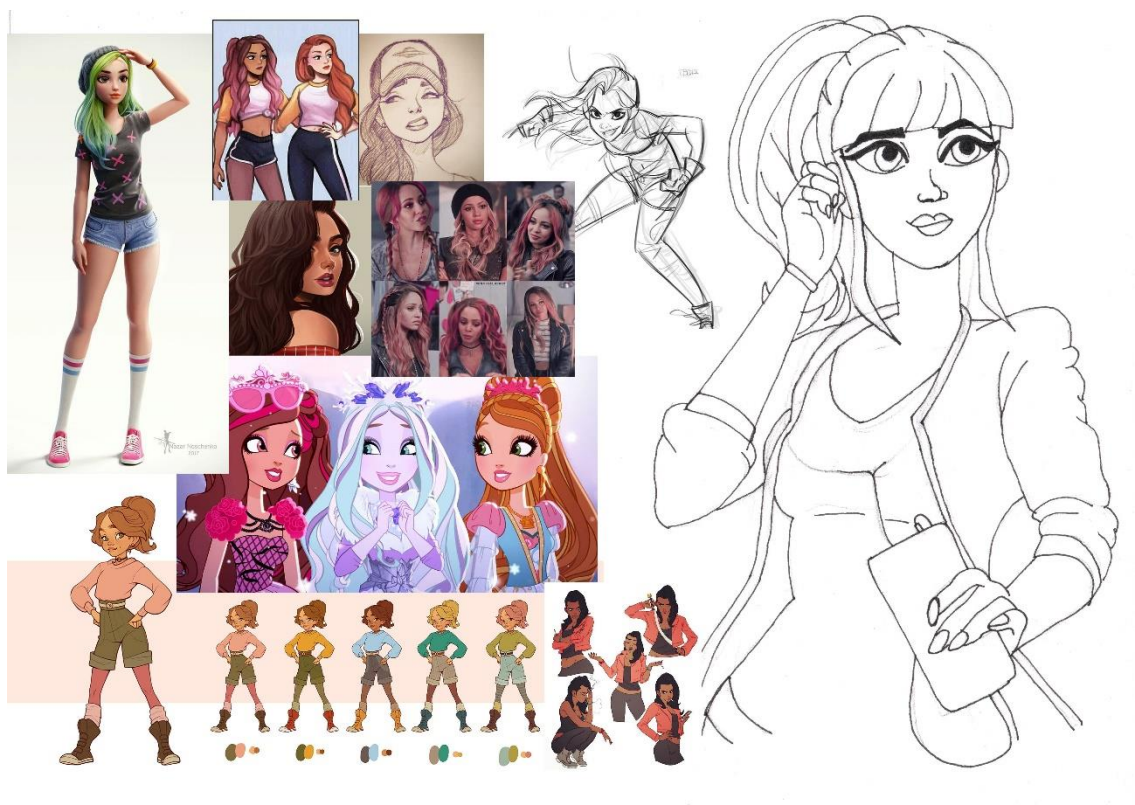
Pero creo que este es solo el inicio

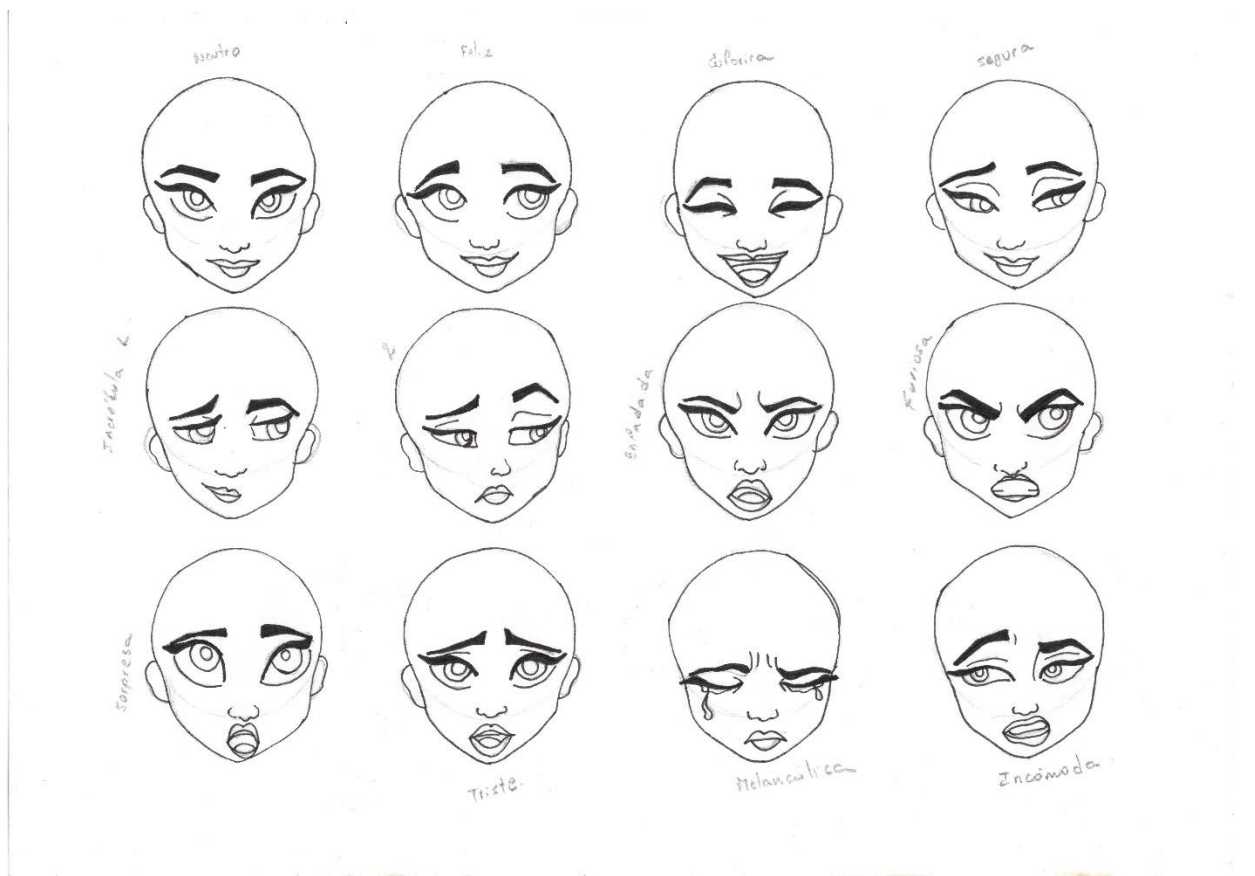
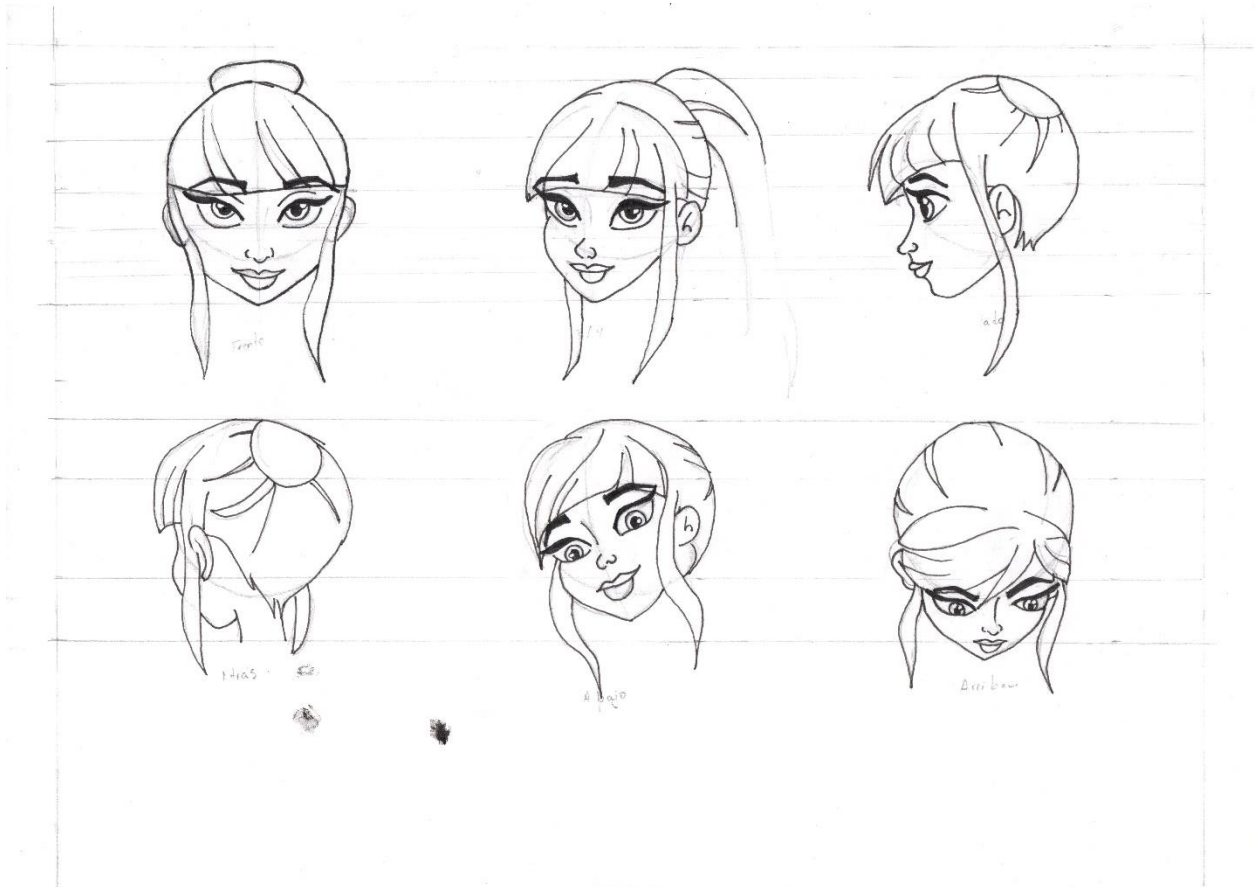
De grandes aventuras. FADE OUT

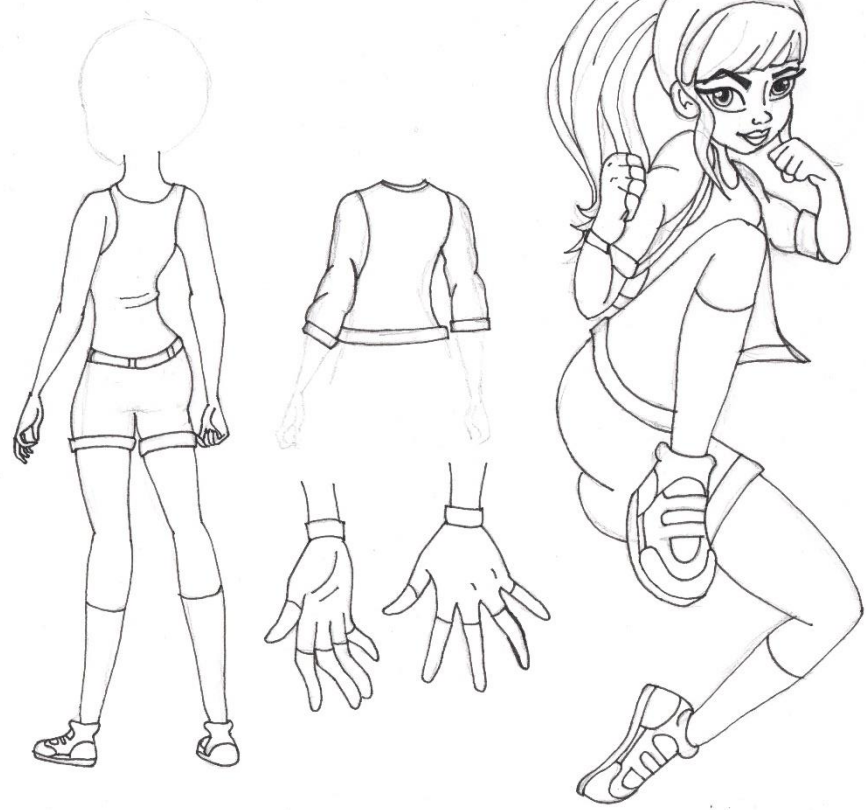
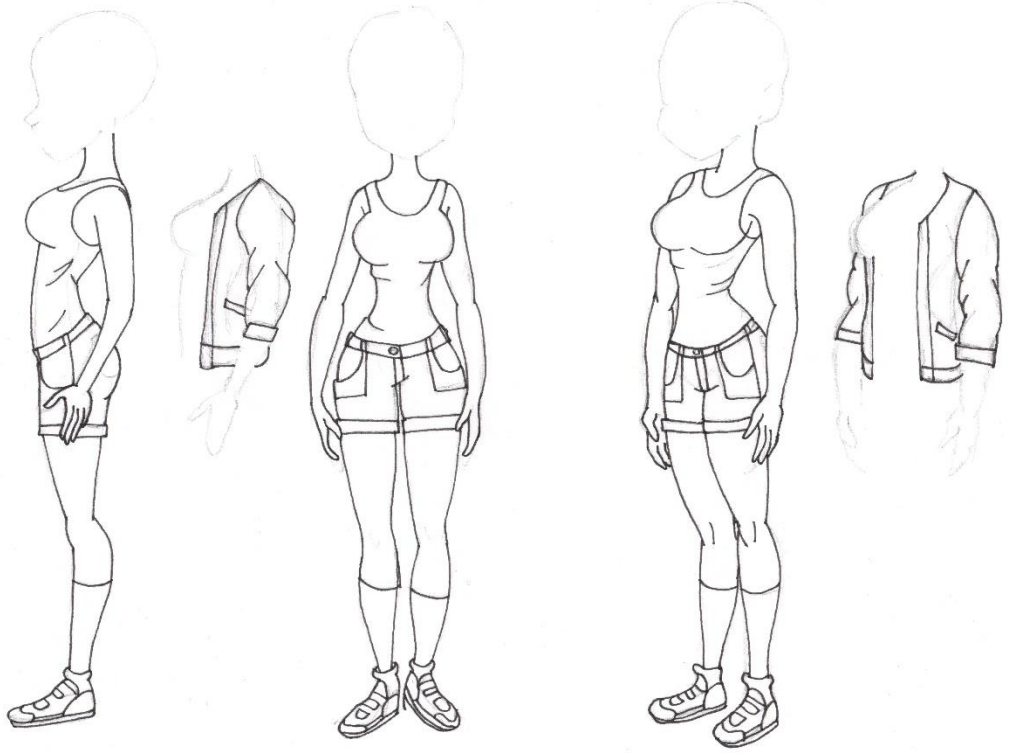
CRÉDITOS

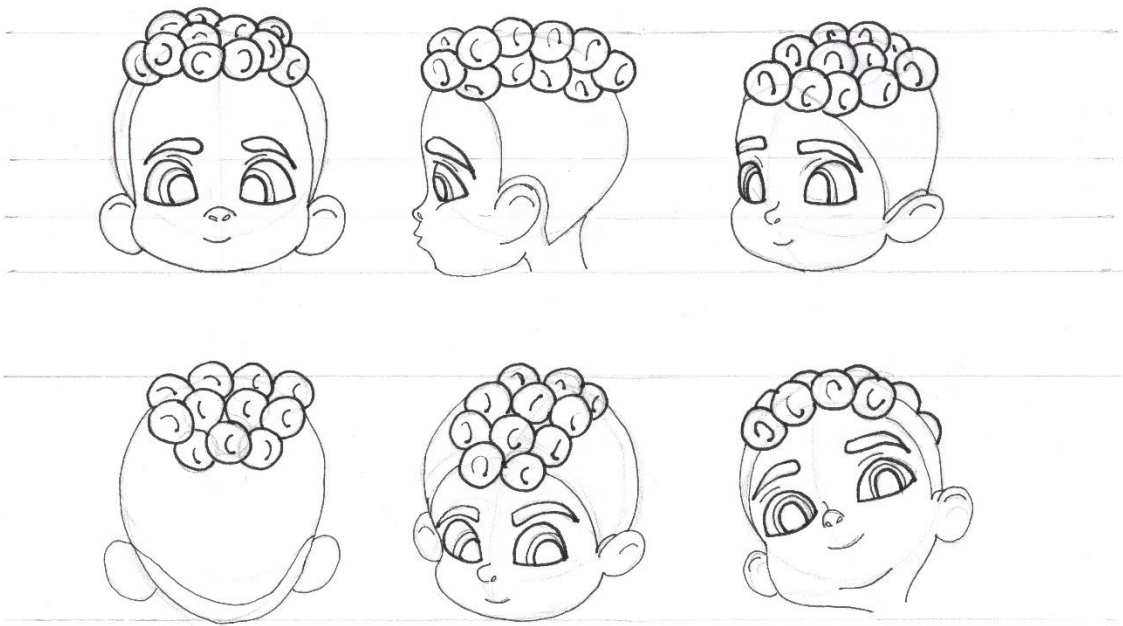
ANEXO 3

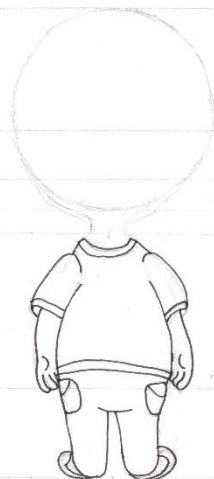
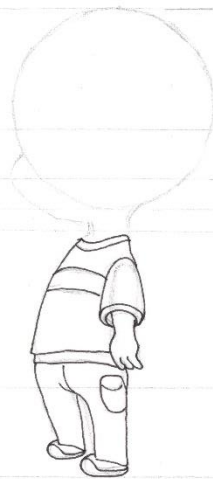
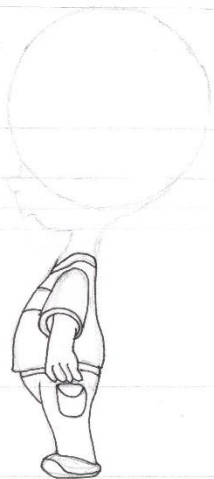
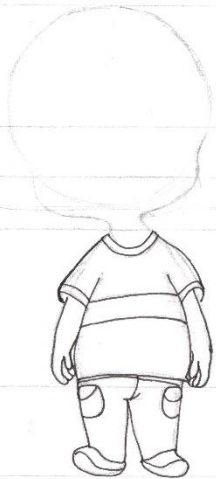
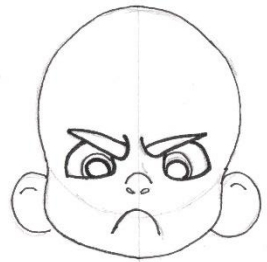
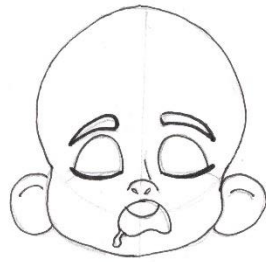
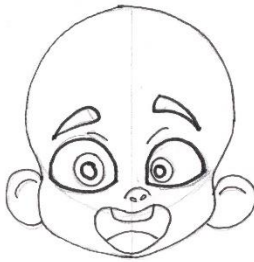
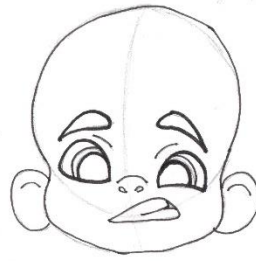
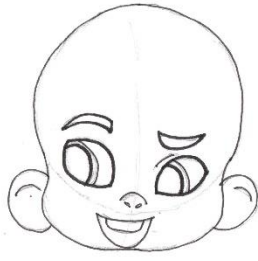
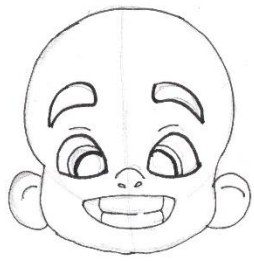
BOCETOS PERSONAJES

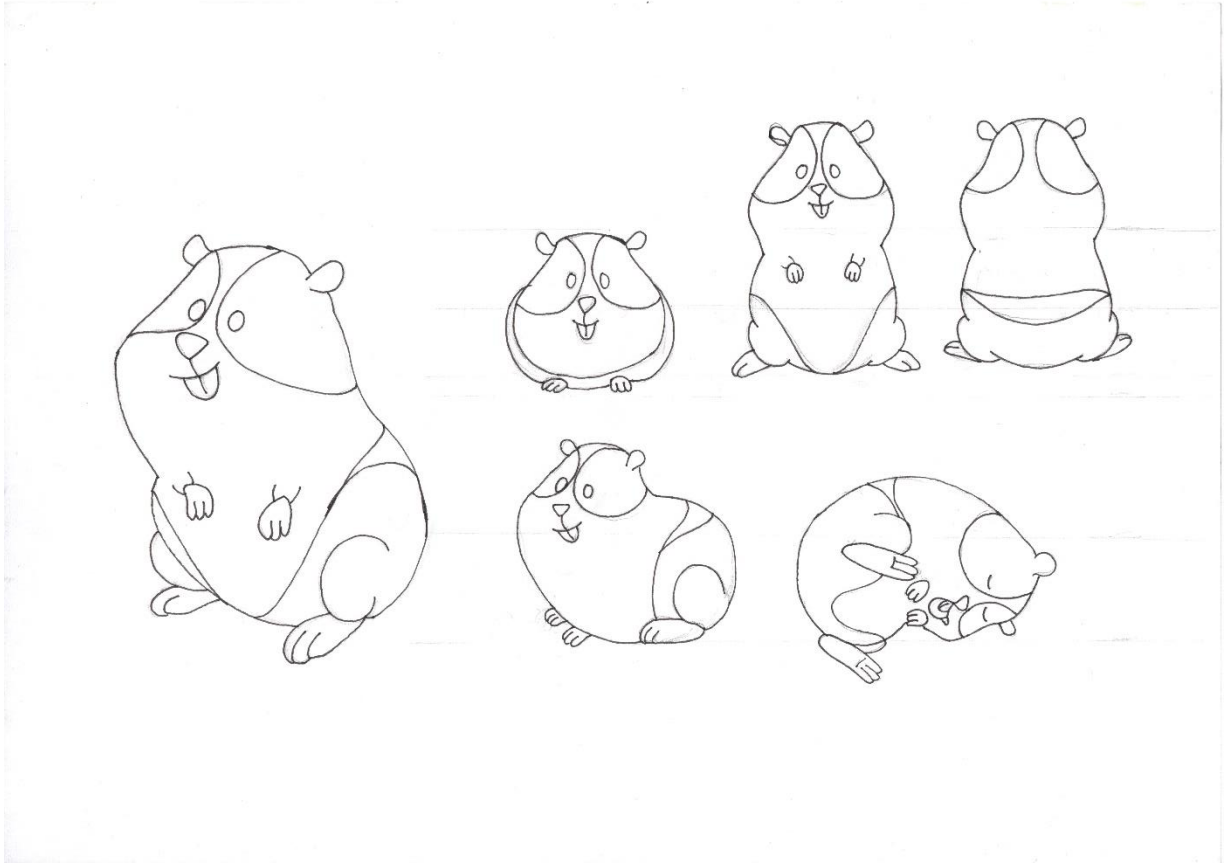






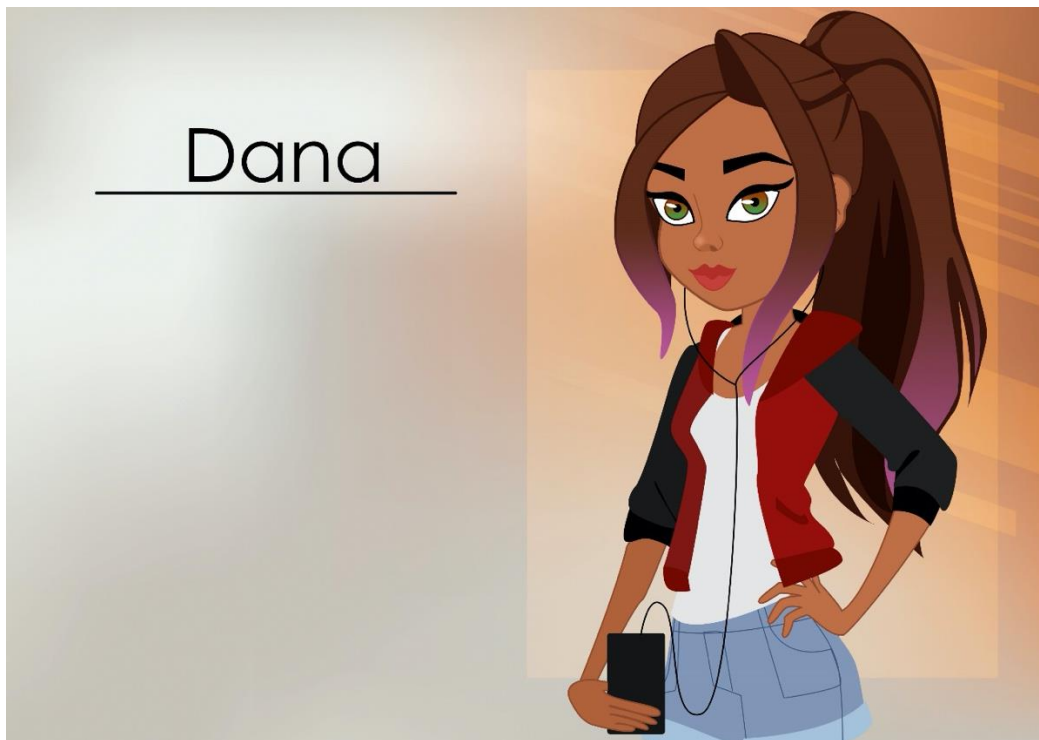






ANEXO 4

ACTION POSE PERSONAJES





Neutro



Feliz



Euforia



Seguro



Incrédula



Preocupada



Enfadada



Furiosa



Sorpresa



Triste

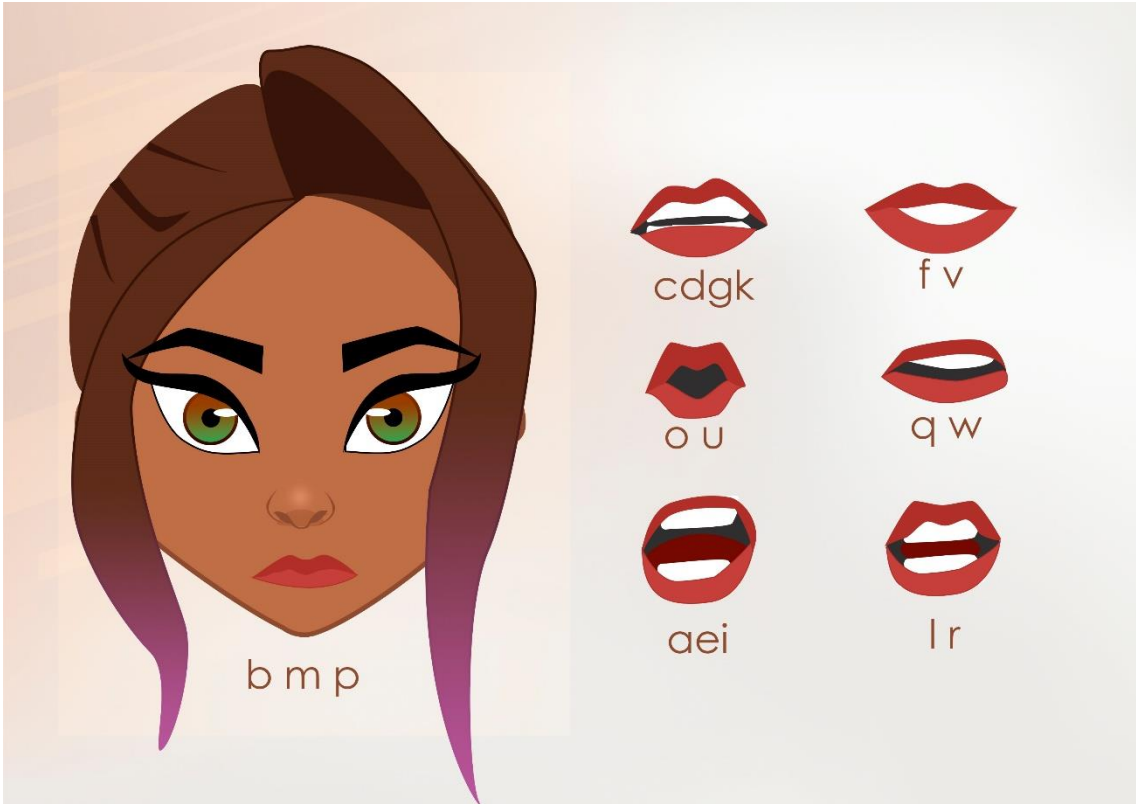


Melancolica



Incómoda

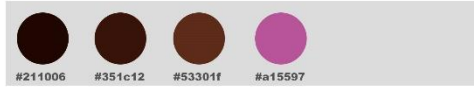






Colores Cabeza

Cabello



Rostro



Ojos



Boca



Colores Cuerpo

Parte Superior



Parte Inferior



Zapatos



Piel





Alex





Feliz



Picaro



Incòmodo



Sorprendido



Asustado



Dormido



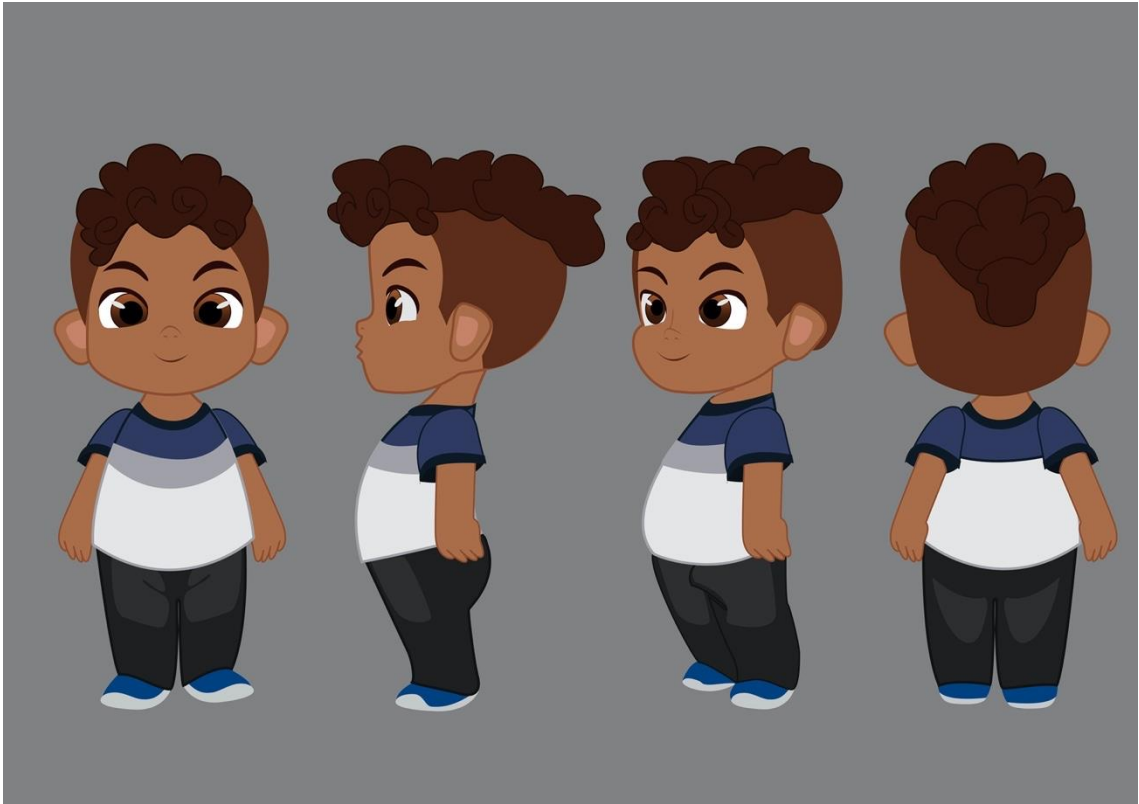
Molesto



Enojado

b m p

o u	f v
q w	l r
c d g k	a e i



Colores Cuerpo

Parte Superior



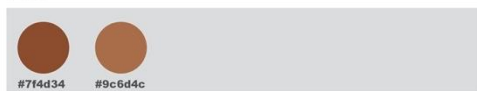
Parte Inferior



Zapatos



Piel



Colores Cabeza

Cabello



Rostro



Ojos



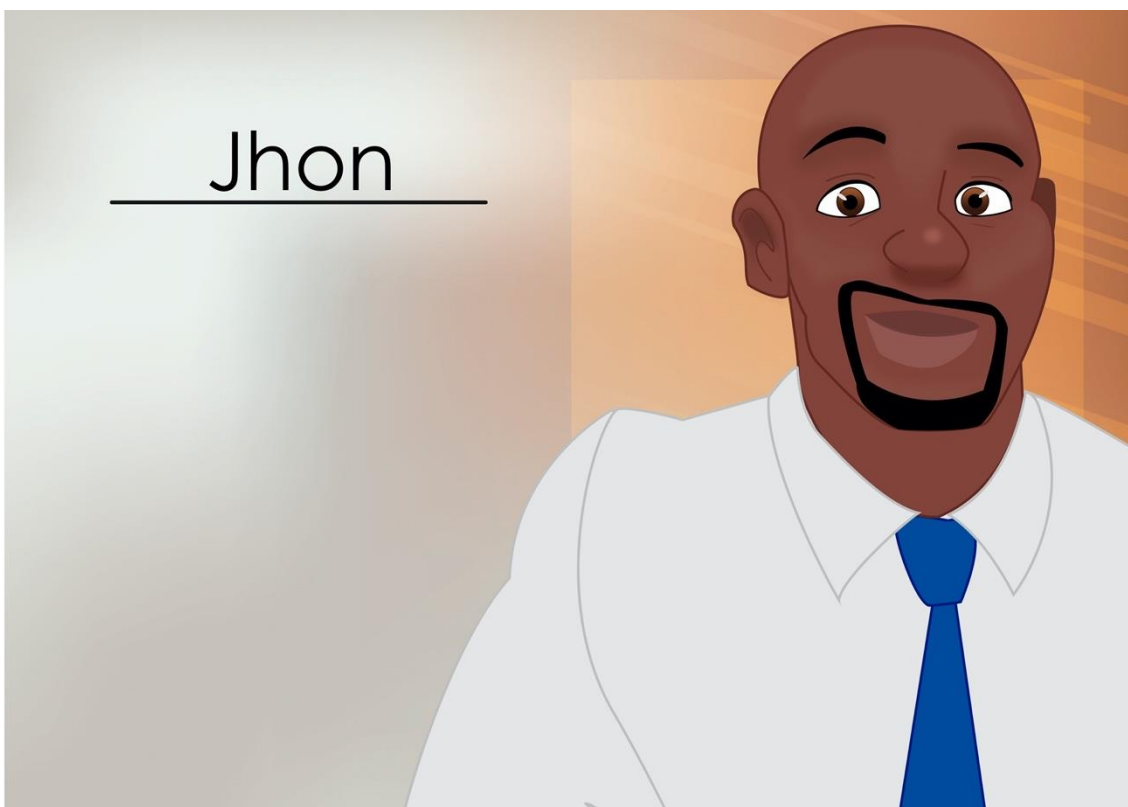
Boca



Fisgón



Jhon

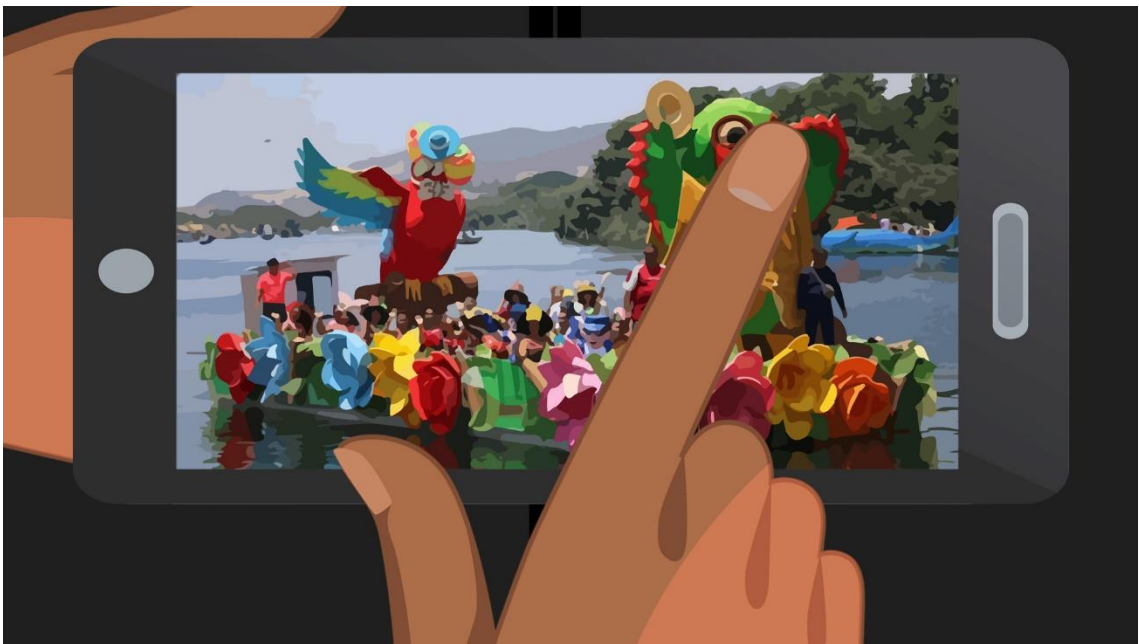


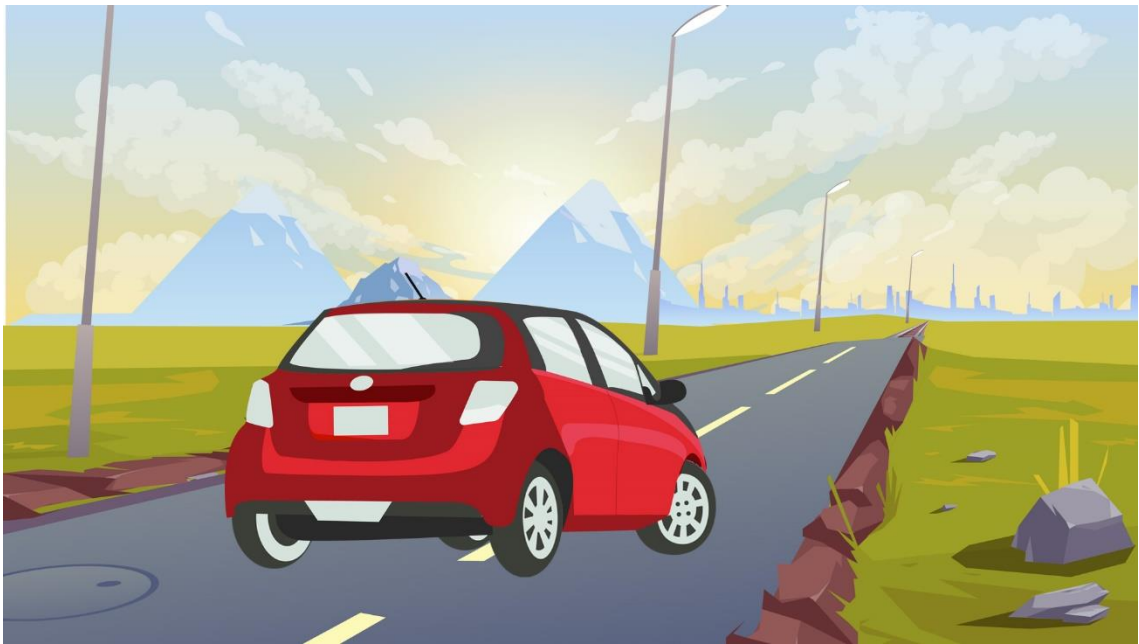
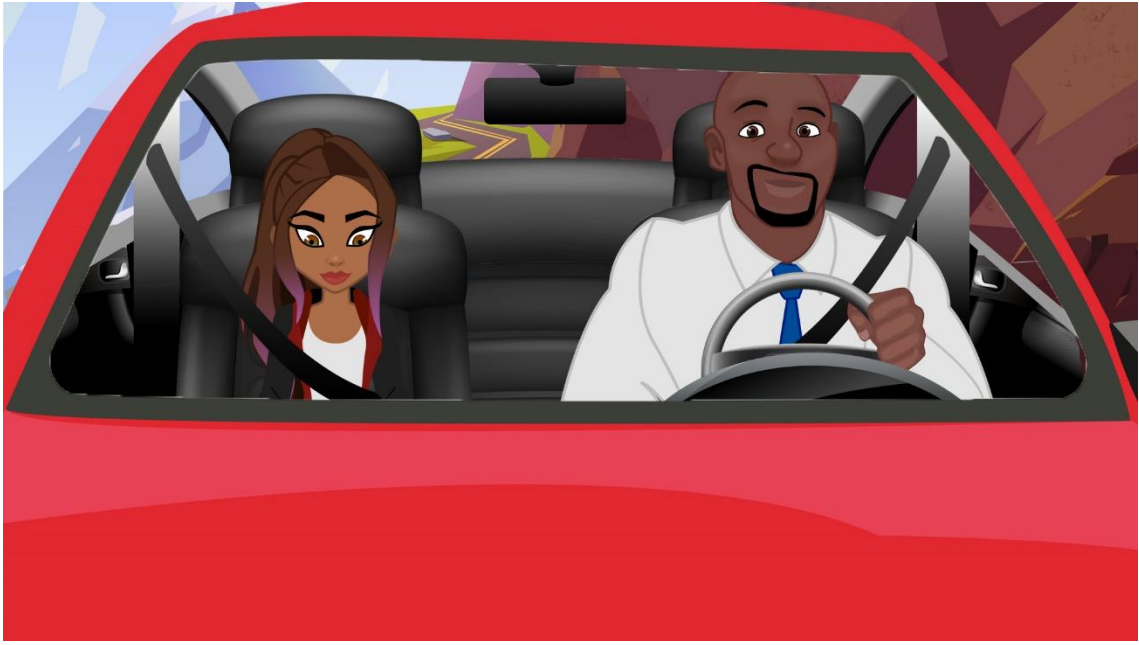


ANEXO 5

Escenografía diseñada







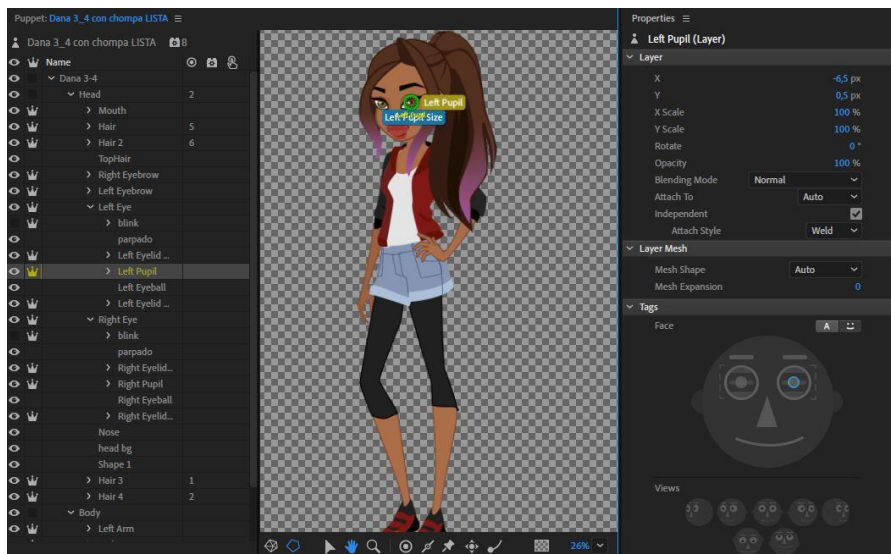






ANEXO 6

Riggs pesonajes



Puppet: Dana Frente LISTA

Name

- Dana Frontal
- Head
 - Mouth
 - Hair
 - sombra
 - Top Hair
 - Hair 2
 - Left Eyebrow
 - Right Eyebrow
 - Left Eye
 - Right Eye
 - blink
 - parpado
 - parpado 2
 - Right Eyelid Top
 - Right Pupil
 - Right Eyeball
 - Nose
 - face
 - head bg
- Body
 - cierre
 - Pierna Izq
 - Pierna Der
 - Body
 - Brazo Izq
 - Brazo Der
 - coleta

Properties

coleta (Layer)

- Layer
 - X: 68 px
 - Y: -1.090,5 px
 - X Scale: 100 %
 - Y Scale: 100 %
 - Rotate: 0 °
 - Opacity: 100 %
 - Blending Mode: Pass Through
 - Attach To: Auto
 - Independent:
 - Attach Style: Weld
- Layer Mesh
 - Mesh Shape: Auto
 - Mesh Expansion: 0
- Tags
 - Face:

Views:

Puppet: Dana Lado con chompa LISTA

Name

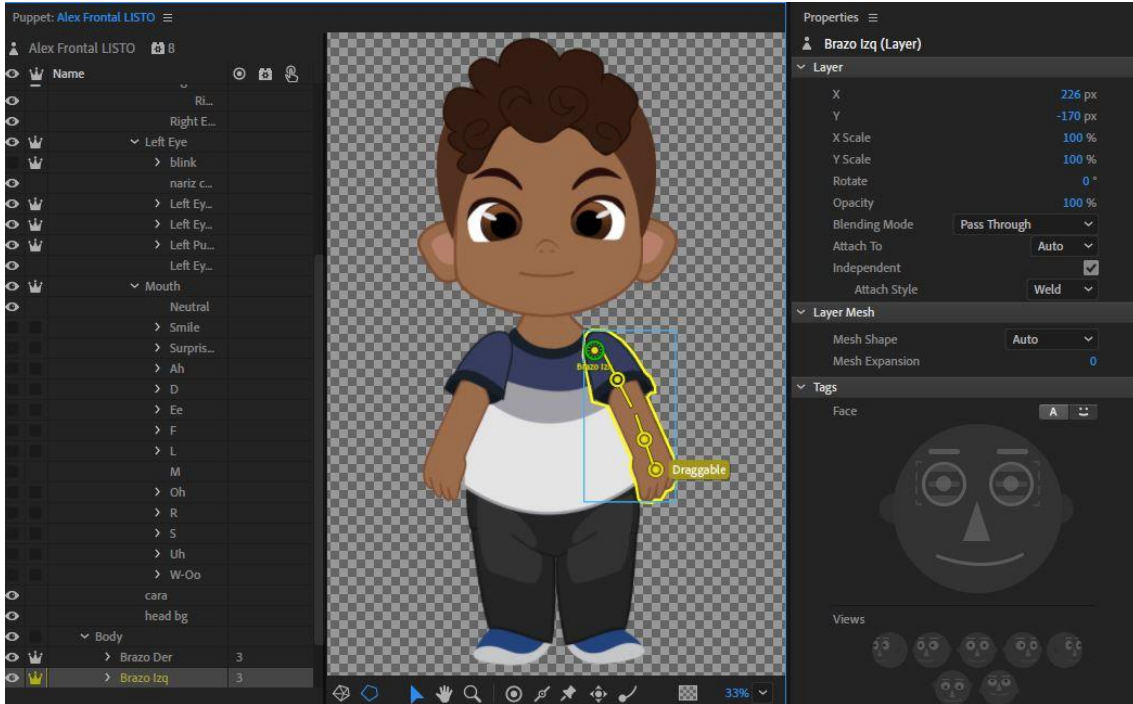
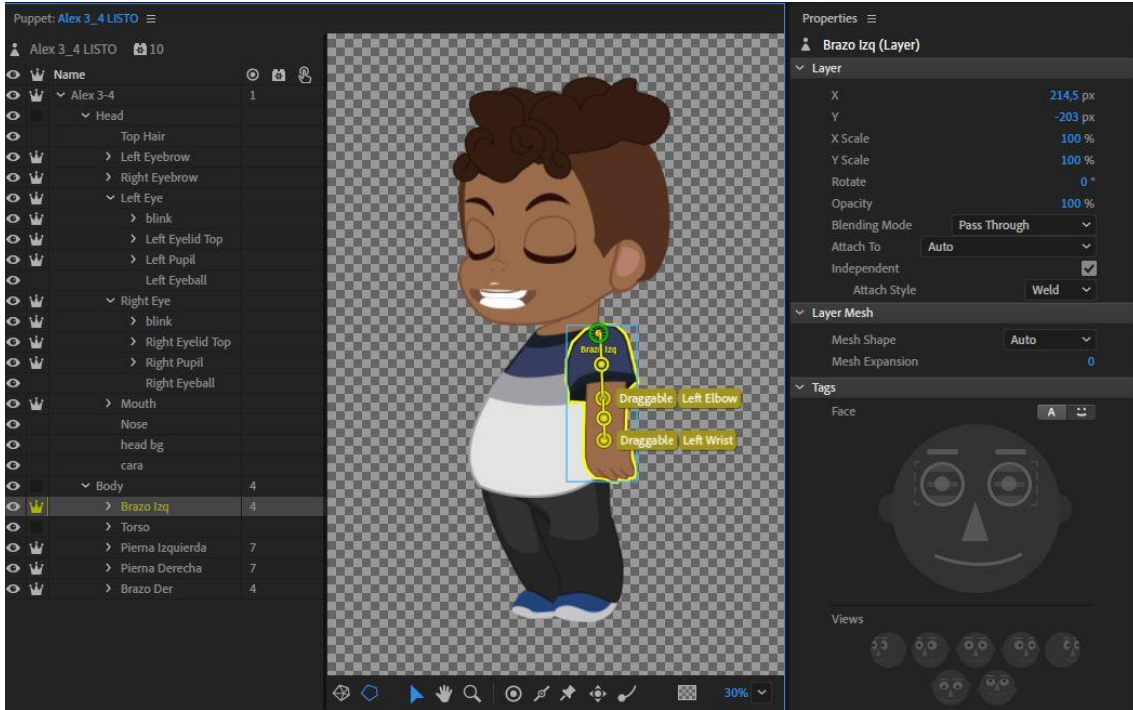
- Dana Lado
- Head
 - Mouth
 - Hair
 - Top Hair
 - Left Eyebrow
 - Left Eye
 - blink
 - Left Eyelid Top
 - Left Pupil
 - Left Eyeball
 - Nose
 - head bg
 - Shape 4
 - Hair 2
 - Hair 3
 - Body
 - Brazo Izq
 - Pierna Izq
 - Torso
 - Brazo Der

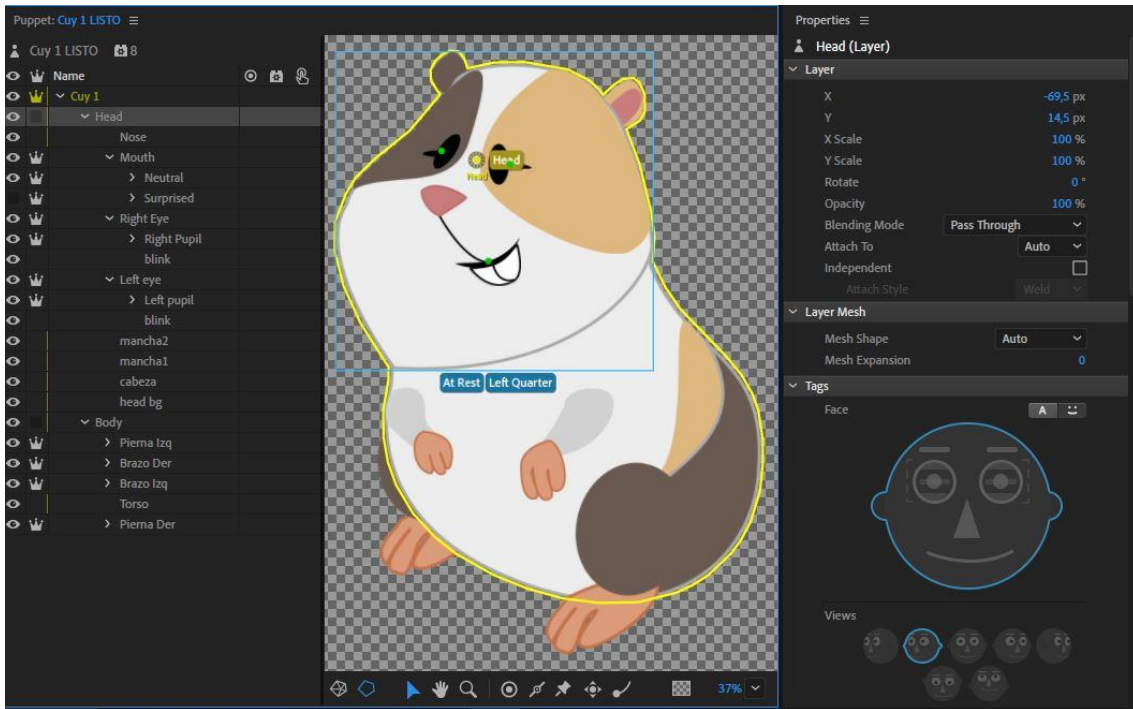
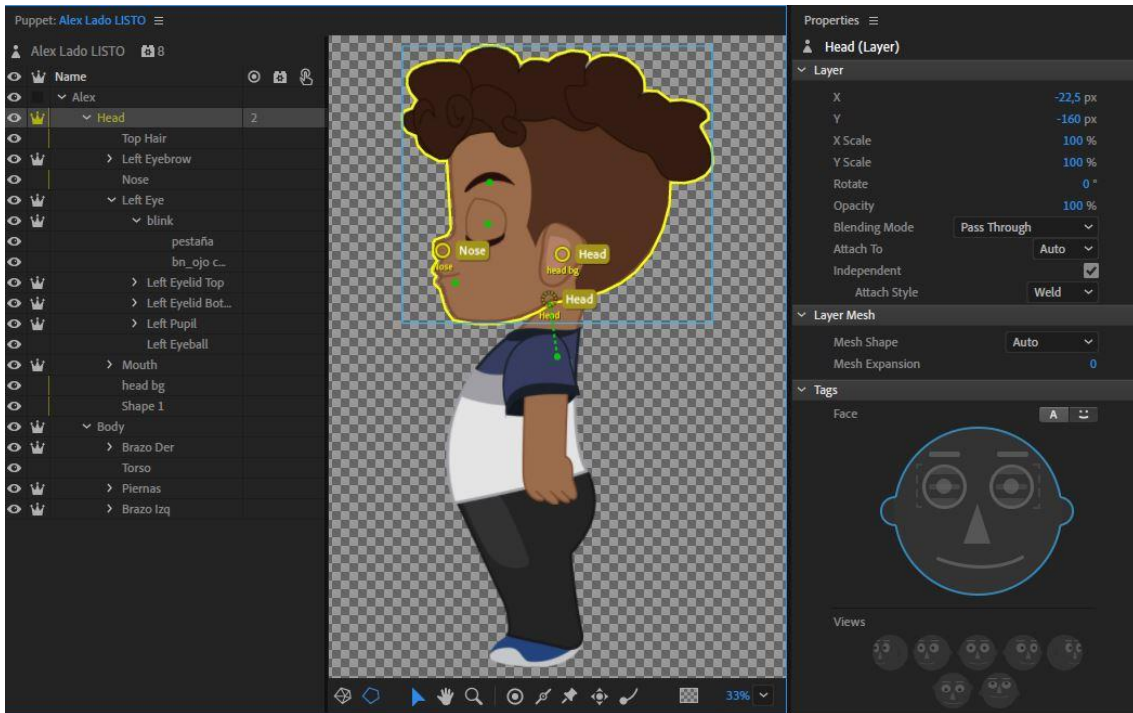
Properties

Head (Layer)

- Layer
 - X: -122,5 px
 - Y: -750,5 px
 - X Scale: 100 %
 - Y Scale: 100 %
 - Rotate: 0 °
 - Opacity: 100 %
 - Blending Mode: Pass Through
 - Attach To: Auto
 - Independent:
 - Attach Style: Weld
- Layer Mesh
 - Mesh Shape: Auto
 - Mesh Expansion: 0
- Tags
 - Face:

Views:





Puppet: JHON CARA LISTA

JHON CARA LISTA 8

Name

- Jhon Head
 - Head
 - Frontal 1
 - Barba_sup
 - Nose
 - Right Eyebrow
 - Left Eyebrow
 - Right Eye
 - blink
 - Right EyeL...
 - Right Pupil
 - Right Eye...
 - Left Eye 2
 - blink
 - Left EyeL...
 - Left Pupil
 - Left Eyeball
 - Mouth
 - oreja
 - oreja2
 - Right Profile 1
 - Body



Properties

Head (Layer)

Layer

- X -27 px
- Y -841,5 px
- X Scale 100 %
- Y Scale 100 %
- Rotate 0 °
- Opacity 100 %
- Blending Mode Pass Through
- Attach To Auto
- Independent
- Attach Style Weld

Layer Mesh

- Mesh Shape Auto
- Mesh Expansion 0

Tags

Face A

Views

