



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

SPOT ANIMADO CON TÉCNICA STOP MOTION REALIZADO PARA LA  
EMPRESA DIGITAL PHOTO EXPRESS ECUADOR PARA  
PROMOCIONAR SUS PRODUCTOS Y SERVICIOS.

Proyecto de trabajo de Titulación presentado en conformidad a los  
requisitos establecidos para optar por el título de Licenciado en Ilustración  
y Animación Digital

Profesor guía  
Lic. Germán Bravo

Autor  
Francisco David Lechón Sánchez

Año  
2015

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con la estudiante, 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”.

---

Germán Bravo  
Licenciado en Educación  
170566027- 0

### **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”.

---

Francisco David Lechón Sánchez

171152630 - 9

## **AGRADECIMIENTOS**

“Mi hija y esposa, el pilar fundamental y motor de felicidad en mi vida, mis padres que siempre son un apoyo incondicional e inagotable, mis compañeros de clase y profesores, que sin ellos no sería lo mismo un día en la U.

De todo corazón GRACIAS”



## **DEDICATORIA**

Esta animación digital e investigación está dedicada a todos quienes gustan de la fotografía y a mis sobrinos e hija quienes con su manera de reír me inspiraron para hacerlo realidad.

## RESUMEN

La presente investigación y trabajo de animación tiene como objetivo ser un apoyo publicitario para la compañía *Digital Photo Express*, en el que por medio de una animación digital realizada con técnicas de movimiento cuadro a cuadro o *stop motion* se logra contar una historia la cual pretende fomentar el uso de la impresión fotográfica para conservar recuerdos tangibles.

La variante en la técnica aplicada convierte a este trabajo en una guía para futuras producciones que se deseen realizar en *stop motion* con personas en movimiento, dando como resultado un video que muestra una animación dentro de otra animación realizada con más 2.500 fotografías digitales y 1.100 fotografías impresas de las cuales 580 fueron utilizadas para este spot.

## **ABSTRACT**

This research and animation work is intended to be a commercial support for Digital Photo Express company, in which through digital animation techniques made with a motion picture or stop does tell a story which aims to promote the use of photography printed to preserve tangible memories.

The alternative technique applied in this work is to become a guide for future productions that want to engage in stop motion with people on the move, resulting in a video that shows in other animation within an animation made with more than 2,500 digital photographs and 1,100 printed photographs, which 580 were used for this spot.

## INDICE

Introducción .....	1
1. Historia de la Fotografía .....	2
1.1 Introducción.....	2
1.1.1. Un recuerdo como memoria materializada .....	2
1.2. La Invención de la fotografía .....	4
1.2.1. Principios básicos .....	4
1.2.2. La cámara obscura .....	5
1.2.3. La sensibilidad química a la luz .....	5
1.3. Inicios de la fotografía .....	6
1.3.1 La primera cámara.....	6
1.3.2. Dos Franceses se unen para crear un sueño .....	7
1.3.3. Un Nuevo padre de la fotografía.....	7
1.3.4. Un paso más cerca .....	9
1.3.5. La carrera al éxito .....	9
1.3.6. Retratando el mundo .....	10
1.3.7. Nuevos métodos.....	11
1.4. Inicios de la fotografía a color .....	12
1.5. Invención de la cámara digital. ....	12
1.5.1. Competencia por mejorar la tecnología .....	13
1.6. La fotografía en Ecuador y sus orígenes.....	15
1.6.1. Los primeros fotógrafos reconocidos.....	16
1.6.2. El desarrollo económico y la fotografía.....	17
1.6.3. La fotografía en el aspecto social .....	18
1.6.4. La fotografía artística .....	19
1.6.5. Un breve análisis de la actualidad. ....	20
2. La animación.....	22
2.1. Historia de la animación digital. ....	22
2.1.1. La lámpara mágica .....	22
2.1.2. La primera animación conocida .....	23

2.1.3. Reseña de la animación entre el año 1900 a 1995.....	23
2.2. Técnicas de animación .....	24
2.2.1. Stop motion.....	24
2.2.2. Animación 2D .....	25
2.2.3. Animación 3D .....	26
2.3. La animación y su incursión al cine .....	26
2.3.1. Incursión del <i>Stop motion</i> a la pantalla grande.....	26
2.3.2. La época dorada del 2D .....	28
2.3.3. La animación 3D y un visionario.....	30
2.4. La animación en el campo publicitario.....	30
2.4.1. La animación como herramienta de comunicación visual en el campo publicitario.....	31
2.4.2. El <i>stop motion</i> como uso publicitario .....	32
2.5. Algunos ejemplos .....	33
3. Antecedentes de Cyede .....	34
3.1. CYEDE y sus orígenes en Ecuador.....	34
3.1.1. Inicios de CYEDE en el campo de foto revelado .....	34
3.2. Efectos de la llegada de fotografía digital a Ecuador .....	35
3.2.1. Primera fase .....	35
3.2.2. Segunda fase.....	35
3.2.3. La nueva generación no conoce la impresión fotográfica.....	36
3.3. El futuro de la impresión fotográfica.....	37
4. Metodologías .....	38
4.1. Variables .....	38
4.1.1. Variable independiente.....	38
4.1.2. Variable dependiente.....	38
4.2. Metodología .....	38
4.2.1. Enfoque cuantitativo .....	38
4.2.3. Análisis de datos de la encuesta .....	42
4.2.4. Análisis de impresión de foto revelado.....	51
4.3. Enfoque cualitativo.....	51

4.4. Alcance .....	51
4.4.1. Interrogantes del alcance .....	52
4.5. Marco Teórico .....	52
4.6. Propuesta .....	52
4.7. Justificación de la técnica.....	53
4.8. La meta .....	54
<b>5. Pre-producción, producción y post producción .....</b>	<b>55</b>
5.1. Pre-producción .....	55
5.1.1. Sinopsis de la historia .....	55
5.1.2. El guion contado brevemente por el director .....	55
5.1.3. Guion .....	57
5.1.4. Viabilidad del proyecto.....	61
5.1.5. Medios de producción.....	61
5.1.6. Storyboard definición .....	66
5.2. Producción. ....	72
5.2.1. Locaciones.....	72
5.2.3. Rodaje .....	73
5.2.3. Configuración de cámaras.....	74
5.2.4. Secuencias fotográficas.....	74
5.2.5. Detalle general de fotografías realizadas .....	75
5.2.6. Tipo y calidad de foto impresa .....	75
5.2.7. Actuación en cámara lenta .....	76
5.2.8. Post rodaje (filmaciones complementarias) .....	77
5.3. Post producción .....	80
5.3.1. Requerimientos de Software.....	80
5.3.2. La animación gestándose desde la producción. ....	81
5.3.3. Edición de video final.....	81
5.3.4. Música .....	83
<b>6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b>	<b>84</b>
6.1. Conclusiones.....	84
6.2. Recomendaciones.....	84

6.2.1. Recomendaciones de pre producción .....	84
REFERENCIAS.....	86
ANEXOS .....	90

## INTRODUCCIÓN

### Planteamiento del problema:

Falta de un spot animado que sirva como apoyo en la publicidad en los servicios que ofrece la empresa *CYEDE* para su cadena de *Digital Photo Express* en Ecuador, dando un enfoque a su principal fuente de ingresos en el servicio de foto revelado.

### Objetivo general

Realizar un spot publicitario audio visual de manera profesional utilizando la técnica en **stop motion** para la empresa *Digital Photo Express* para promocionar sus servicios de foto revelado.

### Objetivos específicos

- Realizar un spot publicitario enfocado en el uso de material impreso fotográfico o foto revelado.
- Generar interés visual con el uso de una animación digital con la técnica antes mencionada.
- Crear un spot animado que genere un recuerdo permanente entre sus clientes.



## CAPÍTULO I

### 1. Historia de la Fotografía

#### 1.1 Introducción

La fotografía ha sentado un precedente de la manera de ver las cosas desde sus inicios hasta la actualidad. Desde tiempos ancestrales los primeros hombres primitivos trataron de plasmar imágenes sobre piedra o cualquier otra superficie, hoy en día casi no existe hogar alguno en los que no se pueda encontrar un dispositivo para capturar imágenes, sean estos computadores, teléfonos celulares o una cámara fotográfica de rollo o digital, las razones pueden ser varias: tener un recuerdo para la posteridad, añorar una imagen para volver a vivir un recuerdo o simplemente convertir un recuerdo en una imagen para los de más espectadores.

Muchos eventos importantes de la vida se los pueden recordar como imágenes suspendidas en el tiempo, momentos ya sean catastróficos, felices, triunfos, tristezas, etc., y todo gracias a los beneficios que nos presta una cámara fotográfica, por lo que se pueden nombrar tres intereses que se jugaron a principios del siglo XIX para que la curiosidad científica, el deseo artístico y el sector financiero se vean envueltos en la carrera por la invención de la fotografía.

##### 1.1.1. Un recuerdo como memoria materializada

Una fotografía a diferencia de cualquier otro recuerdo se puede coleccionar, es de fácil producción, económica y de fácil almacenamiento, por lo que se puede decir que capturar una imagen es adueñarse de lo fotografiado y este pudo haber sido el motor principal que movía a las personas y fotógrafos en los inicios de la invención de la fotografía, era obtener una imagen idealizada y tener un recuerdo palpable de lo que mayor parte de personas deseaba, un retrato.

La manera en la que la fotografía se ha convertido en una herramienta fundamental en el aspecto social y un fiel testigo de una imagen perdurable a través de los tiempos.

En ocasiones una imagen puede convertirse solo en un recuerdo propio de nuestra mente, pero también debemos considerar que nuestra mente es frágil y una impresión fotográfica guarda un instante en el que podemos recordar si lo olvidamos.

Mostrar una imagen tarde o temprano se borra, se esfuma, la foto de "la mesa puesta" de Niepce todavía se ve, además porqué contar la escena si podemos capturar y perpetuar?, se es libre tomar o no la foto, pero tener la posibilidad y que la imagen que se ve, queda en la memoria de uno hasta que se tenga acceso a la memoria y la foto, es para mostrar esa imagen que pareció linda, fea, bizarra, tierna, única, triste o feliz, entre otras, pero la diferencia entre una y otra, está en la percepción que es totalmente subjetiva, porque si yo cuento algo q vi, quizás el interlocutor, interpreta nuestras palabras de manera distinta a lo que deseo dar a entender, en cambio si se muestra una imagen, es lo que se ve independientemente de lo que eso genere.

Hay imágenes que perduran en la memoria, los grandes momentos siempre quedan grabados allí y recordarlo dependerá de la capacidad de nuestra mente. No todas las mentes tienen la capacidad de recordar esos momentos. La fotografía nos puede ayudar a recordar los momentos, el hecho es que los grandes momentos de la vida de una persona son muy difíciles de olvidar, hay cosas que uno desea guardar en un lugarcito del cerebro o del corazón como gusten, y no compartir con nadie más, en ese caso la foto estaría de más, pero muchas otras queremos ser el ojo de los otros y la foto es fantástica como herramienta.

Al considerar que hay momentos mágicos o espirituales que más vale la pena conservarlos en el recuerdo y experiencia personal e íntima que divulgarlos; para muchos puede parecer una actitud egoísta o de avaricia, pero que es de

derecho intrínseco a la persona, es entonces aquí en este punto donde nace la fotografía como memoria materializada.

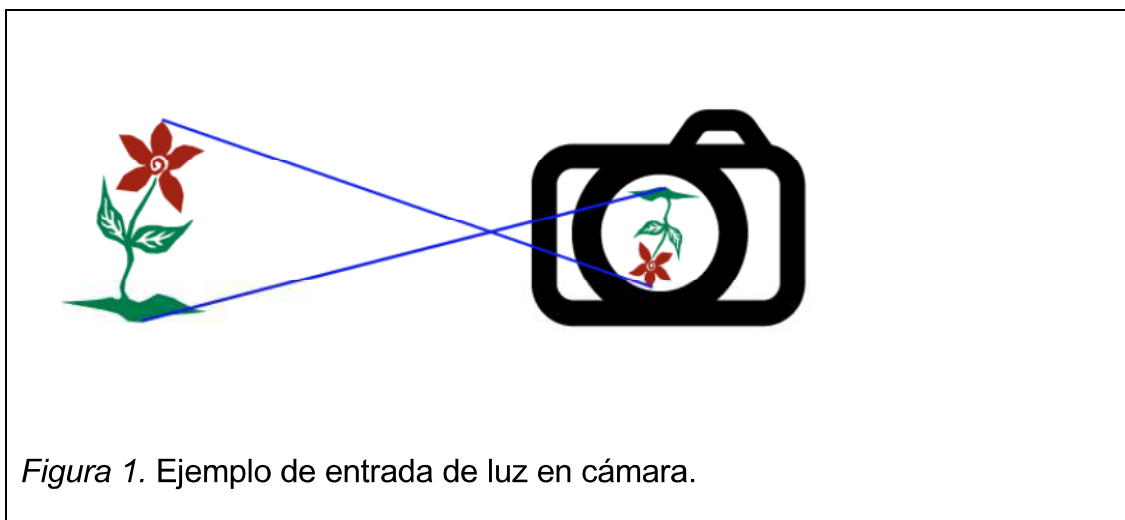
## 1.2. La Invención de la fotografía

A pesar de que muchas personas pueden tener acceso a un dispositivo que funciones como una cámara digital, la gente no reflexiona acerca de su funcionamiento, solo enfocar y hacer un clic es todo lo que se hace para poder capturar un momento único, pero a pesar de ello la cámara es un asunto relativamente fácil de explicar.

### 1.2.1.Principios básicos

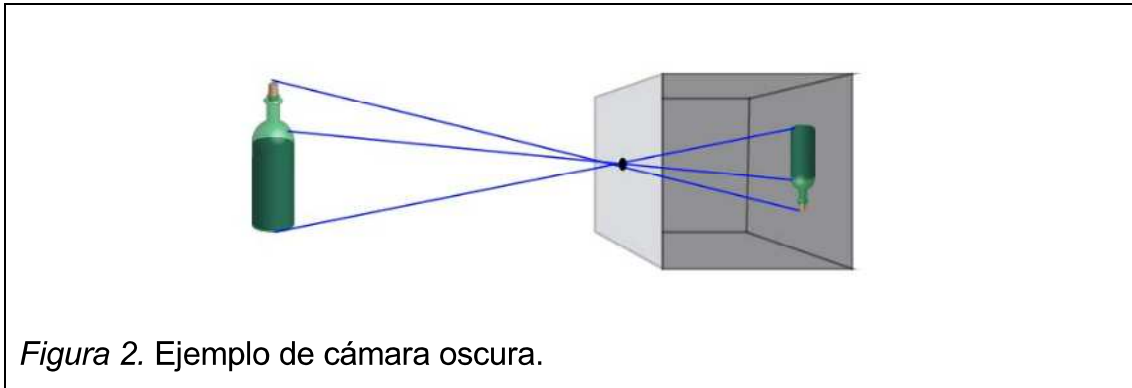
La función principal de una cámara es la de controlar la cantidad de luz y el tiempo de exposición de una imagen para que esta pueda ser plasmada en un rollo, placa o dispositivo fotosensible a la luz.

Es decir, una cámara está compuesta por un orificio el cual permite la entra de luz o reflejo de un objeto que se desea capturar pero de forma invertida, permitiendo que este mismo reflejo sea absorbido por la placa fotosensible que luego por medio de soluciones químicas o impresión básica, puedan ser reveladas.



### 1.2.2. La cámara oscura

Un prototipo de cámara oscura fue utilizado hace aproximadamente 1.000 años, cuando unos astrónomos en Arabia utilizaban un cuarto oscuro con un agujero en una de las paredes con el cual seguían el curso de las estrellas. Este descubrimiento se llamó “cámara oscura”.



Esta herramienta fue convertida en algo popular entre los artistas de la época puesto que en el siglo XVIII muchos pintores famosos utilizaban la cámara oscura para calcar el reflejo de las imágenes que ingresaban por dicho instrumento, pero inventar la fotografía requería de un deseo mucho mayor que solo una inspiración artística, necesitaba curiosidad científica y del comportamiento de elementos químicos ante la luz. (Souges, 2009, pp. 32-41)

### 1.2.3. La sensibilidad química a la luz

Hace más de tres milenios las primeras civilizaciones se dieron cuenta que las telas se decoloraban ante la continua exposición de la luz solar, pero no sabían porque; pasarían varios siglos antes que se descubriera la sensibilidad química ante la luz.

En el año de 1700 *Johann Heinrich Schulze* experimentó con cloruro de plata cuando se dio cuenta que las partículas de este elemento cambiaban de color después de haber sido expuestas a la luz solar, pero él no continuaría con sus investigaciones, el descubrimiento de *Schulze* pasaría solo a ser un principio de básico de la fotografía. (Souges, 2009, pp. 32-41)

### 1.3. Inicios de la fotografía

#### 1.3.1 La primera cámara

En el año 1816 en un poblado cerca de Paris *Joseph Nicéphore Niépce* se interesa en el arte de plasmar imágenes sobre una superficie o lienzo, *Niépce* ya sabía de los experimentos de *Schulze* con plata sensible a luz, por lo que construye una pequeña cámara oscura en la que coloca un papel cubierto con cloruro de sodio en el fondo de la cámara, pero los oscuros y claros de la imagen aparecían invertidos y él no sabía cómo imprimirla o lograr un apariencia normal.

6 años después de varios experimentos, *Niépce* consigue una solución, el pinta una lámina con asfalto en vez de utilizar plata, colocó una silueta transparente sobre la lámina y la expuso al sol, al final le dio resultado y empezó copiando obras de arte.

En 1826 *Niépce* captura la imagen reflejada de la luz, coloca su cámara oscura con una plancha en el borde de su ventana y lo dejó expuesto a la luz por algunos minutos; El resultado fue exitoso y lo que muchos considerarían la primera fotografía en el mundo, una vista que reflejaba su casa de campo, *Niépce* llamó a este invento "Heliografía".

Un tiempo después de su descubrimiento *Niépce* recibe noticias de un desconocido que tenía mucho interés en lo conseguido por *Niépce* para la realización de una Heliografía, en su carta le comentaba que él también se encontraba trabajando en plasmar imágenes en base a la luz.

*Louis Jacques Mandé Daguerre* era el nombre de este desconocido, un artista y propietario de una galería de arte, *Daguerre* usaba la cámara oscura para pintar perspectivas correctas de pintura, finalmente se conocieron en enero de 1827.

Niépce más decidido que nunca de seguir con sus experimentos y de la misma manera *Daguerre* estaban dispuestos en continuar con la carrera de la invención y perfeccionamiento de sus descubrimientos. (Souges, 2009, pp. 44-50)

### 1.3.2. Dos Franceses se unen para crear un sueño

En el año de 1829 Niépce devastado por la pérdida económica en sus finanzas, decide asociarse con *Daguerre* y así empezar a experimentar y mejorar los procesos en los que cada uno había trabajado, en 1833 Niépce muere y su hijo queda a cargo de los pendientes de su padre, entre ellos, el convenio firmado que tenía con *Daguerre*.

En 1835 *Isidoro Niépce* recibe una carta de *Daguerre* en la que le contaba que había hecho un nuevo descubrimiento, *Daguerre* había dejado la lámina con químicos en la cámara, la retiro inmediatamente y la había calentado sobre vapores de mercurio, pronto salió una imagen.

El hijo de *Niépce* pronto viajaría a Paris a encontrarse con *Daguerre* y firmaría un nuevo contrato con la firma de *Isidoro Niépce* y *Daguerre* heredaría todas las notas de investigación las cuales fueron muy valiosas de su socio el cual le permitió experimentar y lograr con éxito la fotografía hasta como hoy la conocemos. (Souges, 2009, pp. 44-50)



Figura 3. Primera fotografía de *Niépce*.

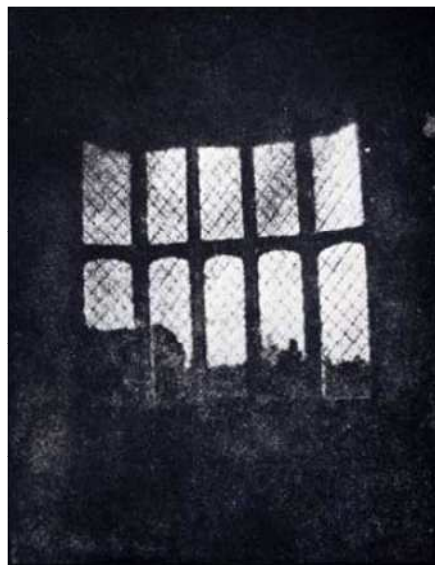
Tomado de (20minutos.es, 2012.)

### 1.3.3. Un Nuevo padre de la fotografía

Paralelamente un inglés de nombres *Willian Fox Talbot* trabajaba en la misma idea, *Talbot* experimentaba con una cámara obscura con un prisma la cual reflejaba la imagen y podía delinear los objetos que el desease, pero frustrado por lo mal que dibujaba, estaba pensando en un objeto que pudiera capturar una imagen permanentemente, es así como empezaría con cámaras diminutas, sus conocimientos en optometría y química guiaron sus experimentos.

*Talbot* aplico una solución de plata sobre el papel y luego aplico nitrato de plata, lo cubrió con una lámina de vidrio y pudo reproducir una imagen casi inmediatamente a la cual nombraría "claro-oscuro", con esto descubriría como fijar una sombra sobre una lámina de papel.

En 1835 experimento con la imagen en negativo, había expuesto el papel con químicos de plata dentro de su cámara obscura para obtener un negativo y luego este mismo papel sobre otro impregnado de más químicos para obtener un positivo, el resultado, su primera imagen de un enrejado de un monasterio. (Souges, 2009, p. 52)



*Figura 4.* Primera fotografía de *Talbot*

Tomado de: (estamosenobra, 2010)

#### 1.3.4. Un paso más cerca

En 1837 *Daguerre* había probado químico tras químico para evitar que sus fotografías se desvanecieran con la exposición de la luz, dos años más tarde había anunciado con éxito su nuevo descubrimiento.

La solución era muy simple, *Daguerre* luego de obtener una imagen con la lámina, la bañaba con una solución salina la cual detenía la reacción química en la fotografía, el magnífico invento se llamaría *Daguerre* únicamente, esta nueva inventiva la llamaría después “*Daguerrotipos*”, la cual fue anunciada en la academia francesa de ciencias en el año de 1839 y al hijo de Niépce solo se le acreditaría el primer proceso químico descubierto por su padre.(Tolmachev, 2010)

#### 1.3.5. La carrera al éxito

Unas semanas después del anunciado descubrimiento de *Daguerre*, *Talbot* se había enterado de que él no era el único experimentado en el mismo campo y pensó que se estaba beneficiando de algo que él había creado, por lo que empezó nuevamente a retomar sus investigaciones y en el mismo año realizó la primera exposición de fotografías en Londres a un grupo de científicos, algo que se puede decir que fue el nacimiento de la fotografía.

El proceso de *Talbot* fue crucial para el desarrollo de la fotografía actual, pero el solo obtuvo un poco de reconocimiento, por otro lado *Daguerre* en agosto de 1839 con gran fanfarria estaría anunciado un kit de fotografía el cual lo llamaría el “*daguerrotipo*” que se volvió extremadamente popular; *Daguerre* otros franceses vendieron cámaras e implementos de fotografías con gran éxito, se imprimieron manuales traducidos a varios idiomas y recorrieron el mundo entero, rápidamente la gente estaba haciendo “*daguerrotipos*” en todas partes. El mundo estaba listo para recibir el nuevo invento de *Daguerre*, pero persistían varios problemas como por ejemplo el largo tiempo de exposición para tomar una imagen, algunos retratos salían muy movidos por lo que se tenían que



tomar nuevamente, los químicos eran muy nocivos para salud, las láminas y el equipo eran muy pesados para transportarlos de un lado a otro.

El gobierno incitó a que *Daguerre* siguiera con sus investigaciones, pero él sabía que ya había hecho suficiente, por lo que decidió retirarse a su casa a las afueras de Francia y murió a la edad de 64 años.(Souges, 2009, pp. 78-96)

### **1.3.6. Retratando el mundo**

Un año más tarde del aparecimiento del daguerrotipo, muchos fotógrafos empezaron a viajar con sus equipos para retratar el mundo, la fotografía ya había nacido, lugares inimaginables y exóticos, fotógrafos con ansias de retratar el mundo llevaban consigo láminas que fácilmente pesaban 2kg cada una, bolsos llenos de químicos hacían que el equipo sea muy difícil de llevar.

Poco tiempo después estas limitaciones decepcionaban al mundo, se inventaron tenazas para la cabeza para que esta no pueda ser movida, con este método había que esperar por lo menos 15 minutos sin moverse para poder ser retratado y si una lámina era revelada de la manera incorrecta se perdía todo el trabajo. (Souges, 2009)

*Talbot* retomó sus investigaciones y esta vez colocó papel humedecido en vez de poner papel seco en la cámara, el nuevo proceso resultó ser más rápido y la imagen era mucho más nítida.

*Talbot* llamó a este nuevo proceso "*Calotipo*" con este nuevo descubrimiento *Talbot* siguió probando y mejorando los procesos de revelado los cuales fueron patentados, él no consiguió ni fama ni dinero por sus descubrimientos, al contrario había adquirido deudas y muere en el año de 1877 debido a una falla cardíaca. (Souges, 2009, p. 108)

### 1.3.7. Nuevos métodos

Entre los años 1840 a 1860 el daguerrotipo fue muy popular y una fotografía tomada por un fotógrafo de renombre, fácilmente podía llegar a costar unos mil dólares.

Para el año de 1865 el escultor *Frederick Scott Archer* logró un importante avance que muchos dejaron los Calotipos y daguerrotipos a un lado, el colocó sobre una lámina de vidrio un compuesto de goma y éter, se podían realizar incontables copias de esta lamina y su color era de un rosa intenso, el método colodión.

Aun así la fotografía requería nuevas mentes visionarias que ayuden a mejorar estos procesos engorrosos y peligrosos, es así que aparecen nuevas laminas en forma de rollo que permitieron tomar varias secuencias de imágenes y aun costo mucho menor, esto permitió a que se empiecen a retratar todo tipo de cosas en movimiento, congelando así un recuerdo para la posteridad.

El año de 1884 *George Eastman* estuvo decidido a cambiar la fotografía en el mundo, es así que después de varios experimentos consiguió inventar el rollo fotográfico y una cámara especial para este tipo de película, esto lo llevaría a gastar sus últimos ahorros y viajar a Londres para poder patentar sus nuevos descubrimientos.

En el año 1888 *Eastman* fundaría "*Eastman Kodak Company*" quienes lanzaron al mercado el primer dispositivo mediano y con un rollo para 100 exposiciones, el negocio fue redondo puesto que no solo vendían el dispositivo sino que también lo revelaban y se lo devolvían al cliente con un nuevo rollo vacío. Ahora solo quedaba un nuevo inconveniente por resolver, la fotografía a color. (kodak s.f.)

#### **1.4. Inicios de la fotografía a color**

Pese a los grandes avances en la fotografía, ponerle color a las imágenes seguía siendo un gran problema, fue entonces cuando en el año de 1904 dos hermanos *Louis Nicolás Lumiere* y *Louis Jean Lumiere* empezaron a experimentar con filtros de colores sobre una papa y los mezclaron en el papel fotográfico, es así como sentaron el principal precedente y base fundamental para que el departamento de investigación de la compañía KODAK de *Eastman* inventaran en el año de 1932 un nuevo rollo a color de 35mm.

En el año de 1931 a sus 78 años de edad *Eastman* era más rico de lo que jamás se podría imaginar, no viviría para ver su última creación de fotografía a colores, en ese mismo año en su casa para festejar su cumpleaños se ofreció una fiesta en su honor, poco tiempo después de la partida de todos sus invitados, su secretaria escucho un disparo; *Eastman* se había suicidado, dejando solo una nota de satisfacción por el trabajo realizado a lo largo de toda su vida. (kodak s.f.)

#### **1.5. Invención de la cámara digital.**

A mediados de los años 70 un trabajador de KODAK llamado *Steve Sasson* tuvo que construir por encargo de su jefe un nuevo dispositivo electrónico que permitiera grabar imágenes digitales, es así como *Sasson* empezó a recolectar varios componentes electrónicos y a realizar un sinnúmero de experimentos hasta poder alcanzar el éxito.

Varios circuitos, un paquete de 16 baterías para dar energía al dispositivo, una cinta de casete como memoria y un sensor CCD (Dispositivo de Carga Acoplada) inestable daban forma a este nuevo invento. (Terenzani, 2014)



*Figura 5. Primera cámara digital*  
Tomado de (ciberestetica, 2014)

Con poco más de un peso de 3 kilogramos este invento tomaba fotografías de 0.01 megapíxeles, es decir que la imagen contenía menos de 100 píxeles de alto y era momento de empezar a realizar varias pruebas para lo cual Sasson dotó a su invento de una interfaz que almacenaba las imágenes en un casete grabado y reproducirlos en una televisión; Es así como Sasson tomó la fotografía de su asistente y tuvo que esperar 23 segundos antes que esta primera imagen sea transmitida al televisor, así con éxito se daría paso a un invento que revolucionó la fotografía hasta la actualidad.

### **1.5.1. Competencia por mejorar la tecnología**

Muchos avances tecnológicos han llevado a que las cámaras digitales sufran un sinnúmero de mejoras electrónicas, convirtiéndolos en aparatos más sofisticados que pueden llegar a capturar hoy en día imágenes increíblemente reales, no solo mejoraron, en peso y rendimiento de baterías, hoy en día es difícil encontrar un dispositivo de celular móvil el cual no tenga integrada esta opción de cámara la cual nos permite llevar y estar a un solo clic de retratar un momento único.

Para inicio del año de 1990 varias compañías habían estado compitiendo para sacar a la luz este nuevo invento es así como *FUJIFILM*, *CANON*, *KODAK*

entre otras, empezaron a lanzar al mercado sus primeras cámaras digitales a unos costos muy elevados y con la desventaja que sus memorias venían integradas dentro del dispositivo.

Para el año de 1991 *KODAK* lanza un modelo DSC-100 con un sensor de 1,3 megapíxeles a un costo de \$13.000 USD.

En el año de 1995 *CASIO* con su modelo QV-10 saca al mercado la primera cámara con una pantalla de cristal líquido en la parte trasera.

Se necesitaba algo más revolucionario para atraer a los nuevos aficionados de la fotografía y es así como en el año 1996 *KODAK* es la primera marca en inventar las tarjetas de memoria compact flash con su modelo DC-25.

En 1999 *NIKON* introduce su modelo D1 con un sensor de 2,74 megapíxeles y se convirtió en un fabricante importante, el costo de \$6.000 USD era accesible no solo para fotógrafos profesionales sino también para aficionados, un nuevo modelo muy revolucionario permitía cambiar los lentes de las cámaras con antiguos modelos de Nikon a rolo.

La necesidad por abaratar el precio de los dispositivos era tan grande, que en el año 2003 *CANON* saca a la luz su nueva cámara de 6 megapíxeles a un costo de menor de \$1.000 dólares.

En el año 2008 *LEICA* en una feria de Alemania, presento su cámara con una resolución de 37 megapíxeles.

En la actualidad existe un sinfín de modelos de cámaras que permiten que la fotografía se vuelva creativa, software que permite dar efectos, retoques, cambios de luz entre otros, son las opciones gigantes que ha logrado que la fotografía se desarrolle a pasos enormes, dando así una nueva perspectiva de ver el mundo y plasmar imágenes que siempre recordaremos. (Mesa, 2012)

## 1.6. La fotografía en Ecuador y sus orígenes

La fotografía desde sus inicios en el año 1816 desde que se inicia con los daguerrotipos en honor a su inventor *Louis Daguerre* (1789-1851) el cual obtenía imágenes sobre una placa impregnada con sales de plata, luego aparecería la fotografía a color, hasta el año de 1975 en la que aparece la primera cámara digital la cual logra la masificación de la fotografía. (Granda, 1995, pp. 15-16)

El *Dr. Felipe Díaz Heredia* guarda algunos registros sobre los inicios de la fotografía en el Ecuador, imágenes desarrolladas principalmente en Quito, Guayaquil y Cuenca las cuales comprenden más de 100 años de historia, desde la llegada del daguerrotipo al Ecuador en el año de 1879 e introducida por fotógrafos extranjeros. (Cordero, [www.elmercurio.com.ec](http://www.elmercurio.com.ec), 2010)

Una investigación realizada en el archivo de fotográfico del Banco Central del Ecuador nos ha permitido conocer más sobre los fotógrafos, técnicas y gustos temáticos.

En nuestro país sería muy complejo tratar de buscar las primeras fotografías hechas en el país debido a que no se cuenta con un registro sigilosamente cuidado como es el caso de otros países de América latina que guardan sus primeros materiales fotográficos, puesto que en Ecuador estas imágenes originales se encuentran en manos de familias muy adineradas de larga tradición y en varias comunidades religiosas.

Se puede decir que no existe registros de fotógrafos que hayan utilizado la técnica del daguerrotipo en nuestro país, por lo que nos hace suponer que en el año de 1840 varios privilegiados burgueses que llegaron al país pudieron emplear esta técnica para retratar distintas imágenes de Ecuador, imágenes que deben estar esparcidas por el mundo; en todo caso, si es que hubo material fotográfico de esa época, se puede especular que dichas fotografías pudieron haber sido en Guayaquil, pero por las condiciones de altos niveles de

humedad en el ambiente, estas no pudieron durar mucho tiempo y se considera que Ecuador no tuvo su primera etapa de la fotografía que se sitúa entre los años 1839 y 1850.

Las expediciones científicas siempre venían acompañadas de dibujantes, retratistas y fotógrafos extranjeros, porque era mucho más fácil tomar una fotografía que dibujarla, sin embargo los primeros fotógrafos Ecuatorianos empezaron como ayudantes y poco a poco empezaron aprendiendo esta magnífica profesión de mano de los extranjeros. (Echeverría y & Quevedo, 2002)

### **1.6.1. Los primeros fotógrafos reconocidos.**

En los años 1850 y 1900 considerada la etapa de desarrollo de la fotografía en el Ecuador, se destacan algunos estudios fotográficos en la ciudad de Guayaquil, los más destacados eran: el “*estudio Noboa*”; “*Julio Bascónes & Pérez*”, “*Méndez & Jaramillo*”; estudios que se distinguían por launtuosa decoración a la moda de aquella época.

*Julio Bascónes* autor del singular retrato individual de Eloy Alfaro realizado en 1870, se remarca como fotógrafo de personajes políticos cuando un ambiente conflictivo marcaba el país.

En la década de 1860 la multiplicación de los fotógrafos y su difusión se expandiría por todo el Ecuador. La fotografía Elegante de *Antonio Olavarría*, “*Foto Joaquín Bustamante*”; “*Foto Vargas & Gómez*” y “*P. T. Vargas Foto*”; el “*Estudio Pérez & Hijos*”, instalados en la ciudad de Quito fueron los más relevantes.

A la llegada *Enrique Morgan* un norteamericano en 1877, acompañado de su estudiante *Teodoro Biener*, marca un precedente y afición propia para las fotografías de retratos y se convierte en el retratista preferido de familias

privilegiadas. Al igual que *Básconez* quien fuera contratado por los científicos según se conoce por su buen trabajo.

En los años de 1880 uno de los fotógrafos más reconocidos a nivel internacional de los era el quiteño *Benjamín Rivadeneira Guerra* nacido en 1855, un fotógrafo muy talentoso y ganador de la medalla de oro a la fotografía en la Exposición Nacional llevada a cabo en 1892, obtuvo también una medalla de bronce en la “Exposición Universal de París” gracias a sus placas secas de fotografía instantánea, dicho trabajo represento un gran aporte técnico en los años 1900, logrando con la ayuda de un químico de apellido *Vivar* que su estudio fuera abierto en Quito en el año de 1865 y fue muy concurrido por personajes notables de toda la ciudad. (Echeverría y & Quevedo, 2002)

### **1.6.2. El desarrollo económico y la fotografía.**

En el año de 1895 el desarrollo del país era muy importante, se buscaba una transformación económica. El comercio y las exportaciones constituían un factor sumamente importante para los ingresos del Ecuador y debía hacerse conocer internacionalmente, de ahí derivaron con la publicación de dos libros que mediante las imágenes impresas trataron de promocionar al país.

El primero libro fue “*El Ecuador en Chicago*” con fotografías de *Básconez, Rivadeneira, Enrique Till, Noboa, Neumane, Salvatierra, Méndez, Albuja, Ubilla, Borja y Witt*, todos estos considerados como los fotógrafos más prestigiosos de la elite ecuatoriana de los años 1890. (Granda, 1995, pp. 73-79)

El precursor de la fotografía en la ciudad de Quito fue *Benjamín Rivadeneira Guerra*, sus primeros inicios los hizo con el francés *Luciano Laffite*, con él que aprendió la fotografía. En el año de 1894 ya tenía su propio estudio en la calle Sucre y Pichincha, su principal competidor durante algún tiempo fue *Calisto*, luego adquiriría su taller, muere en 1936. Sin lugar a duda un fotógrafo muy admirado en la capital, monopolizando el trabajo de la fotografía, siendo admirado por sus trabajos variados y centrándose principalmente en los



retratos. Por otro lado *José Domingo Laso*, desarrollaría la fotografía con la ayuda de la novedosa cámara con fuelle en la que usaba una película de rollo, originando así un nuevo formato de (9cm x 14cm) llamado tarjeta postal, en las que retrataba distintos temas de la cotidianidad de la capital: barrenderos, cargadores, lavanderas, imágenes que muy pronto se exportarían a Europa las cuales serían llamadas fotografías exóticas por las costumbres que aún eran parte del Quito de aquel entonces en el año de 1900. (Echeverría y & Quevedo, 2002)



*Figura 6.* El Trío alrededores de Quito 1906. Tomado de (archivo fotográfico del BCE,2014)

### **1.6.3. La fotografía en el aspecto social**

La fotografía como instrumento de vigilancia, se vuelve una prueba de algo irrefutable que paso en su interés de reflejar la realidad, muchos campos en el aspecto social han visto en la fotografía un instrumento para revelar con lujo de detalles la realidad que una imagen enmarca, tanto en sus detalles como en el sentimiento que transmite, algo muy distinto que si nos contaran las cosas porque de esta manera solo se lo interpretaría, cuando lo que se busca por medio de una fotografía, es que ella pueda hablar por si sola.

La manera como la fotografía y el hombre han evolucionado no solo técnicamente sino ideológicamente en la manera de ver el mundo y las

situaciones que las conforman nos dicen como la fotografía ha llegado a convertirse en un aspecto esencial de la vida del hombre.

Los temas de interés desde los inicios de la fotografía han cambiado, poco a poco se fueron abriendo mas caminos y nuevos intereses, hoy en dia por ejemplo mucho depende de nuestros gustos y aficiones, retratamos momentos alegres, momentos trágicos cuando los vemos en la calle, retratamos objetos y en fin cualquier tipo de cosas que deseemos ya que contamos con una herramienta básica que es nuestro celular que hoy en día la mayoría cuentan con una cámara y que decir de las redes sociales que han formado un vinculo muy estrecho en el que prácticamente el uno no existiría sin el otro.

Es decir, en estos tiempos todos nos hemos convertido en fotógrafos y sea cual fuere el dispositivo para capturar imágenes que usemos, este se ha convertido en una herramienta social para inmortalizar momentos que muchas veces no son únicos pero si momentos que nos dan satisfacción personal. (Sontag, 2005, pp. 12-29)

#### **1.6.4. La fotografía artística**

Desde que el rollo de cámara fuera inventado por *KODAK*, la principal preocupación de los fotógrafos fue aplacada, a la mayoría le fastidiaba tener que cargar pesadas placas para solo poder capturar una imagen, los costos eran muy altos pero todo eso cambio y los rollos fueron la salvación no solo para convertirse en una profesión, sino en una afición mucho más accesible.

Es así como los nuevos fotógrafos beneficiado por el tema de los precios pudieron darse el lujo de gastar cuanto rollo fuese necesario para obtener una imagen idealizada, una imagen soñada y mostrar no solo la alegría que esta le pudiese transmitir a su dueño, sino la de compartir un nuevo tipo de arte.

Poco a poco se empezó a experimentar con colores, posiciones, reglas de tercios y no fue hasta la invención de la cámara digital cuando nuevamente

este tipo de arte reapuntó con nuevas técnicas debido a la fácil manipulación de las imágenes y apoyo con software que hizo la edición fotográfica un nuevo aliado en la fotografía artística.

#### **1.6.5. Un breve análisis de la actualidad.**

Hoy día la fotografía se ha vuelto parte importante del diario vivir, todos los días observamos imágenes de distinta temática plasmadas por doquier, por ejemplo: foto periodismo, fotografía publicitaria, fotografía de alimentos etc.

Podemos decir que ha transformado la manera de percibir el mundo, nos vemos invadidos de recuerdos, publicidad, tragedias y alegrías.

Para el año de 1990 pocas familias tenían la suerte de contar con una cámara de rollo, las cuales servían para dar un uso casi estrictamente familiar, los costos de revelado no eran muy altos y las familias tenían la buena costumbre de revelar todos sus rollos, por lo que empresas de foto revelado vieron la oportunidad posicionarse y rápidamente se dieron a conocer en el mercado.

Para inicios del 2006 se empezaban a observar muy esporádicamente las primeras cámaras digitales entre algunos jóvenes, dispositivos que en su mayoría no tenían memorias portátiles sino más bien integradas las cuales tenían que ser descargadas directamente al computador. Este sería el inicio del fin de la buena costumbre de foto revelar toda fotografía tomada con una cámara.

Hoy día podemos encontrar varias tiendas de foto revelado casi de manera instantánea y muy personal, por ejemplo se pueden citar las tiendas Digital Photo Express que cuenta con computadores con software especial el cual permite poder elegir las imágenes que se desean imprimir, el tamaño y el número de copias que se desee.

Pero no solo hasta ahí nos ha llevado la fotografía, actualmente también se cuentan con las redes sociales, un espacio libre e independiente que ha permitido compartir momentos gratos, desde una succulenta cena, hasta un viaje esperado.

La fotografía ya sea de aficionado o de una manera profesional, ha venido para quedarse y seguir expandiéndose generación tras generación, sería difícil imaginarse los límites de tecnología o creatividad, pero quizás el próximo paso serían cámaras que nos permitan capturar imágenes y presentarlas en forma de hologramas, de hecho esta tecnología ya existe, pero aun no es parte de la fotografía de bolsillo que es la tecnología que disfrutamos hoy en día.

El fácil acceso a un dispositivo cada vez más sofisticado y mucho más económicos, nos ha llevado a la masificación de convertirnos en fotógrafos aficionados, hoy en día la fotografía se ha convertido en un habito para compartir y todo debido al fácil acceso que tenemos de dispositivos móviles, ya no importa cuán costoso sea un teléfono móvil ya que la mayoría de modelos en el mercado poseen una cámara integrada y a distintos precios en su mayoría asequibles, lo cual facilita al consumidor a poseer un dispositivo como este, tarde o temprano.

## CAPÍTULO II

### 2. La animación

La animación es un proceso en el cual se puede brindar una sensación de movimiento a un objeto o personaje, crear un ser y darle personalidad.

#### 2.1. Historia de la animación digital.

##### 2.1.1. La lámpara mágica

El término de “animación” surge en el año de 1654 cuando un monje Alemán llamado *Athanasius Kircher* inventa la linterna mágica la cual utilizaba el mismo principio de la cámara oscura pero de manera inversa, él pudo proyectar imágenes al exterior de la cámara y así recreo la primera sensación de movimiento.

Consistía en una caja metálica provista de un espejo cóncavo el cual al colocarle una imagen pintada sobre un vidrio transparente podía proyectar la imagen por medio de una luz la cual era alimentada por una lámpara de aceite. Para el año de 1824 *Peter Mark Roget* publicó un libro llamado “*Persistencia de la visión con respecto a los objetos en movimiento*” este argumentaba que la continua sucesión de imágenes ligeramente dibujadas diferentes, podría crear la sensación de movimiento. (animaciontoonboom, 2011)

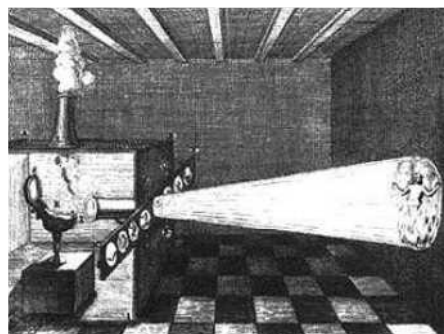


Figura 7. Linterna mágica  
Tomado de (alój s.f, 2014)

### 2.1.2. La primera animación conocida

Para el año de 1829 *Joseph Plateu*, crea el “phenakistoscopio” la cual consistía en un disco con varios dibujos del mismo tipo, ligeramente cambiados los cuales al girar el disco mostraba la sensación de movimiento.



Figura 8. Phenakistoscopio.  
Tomado de (Timerime, 2010)

### 2.1.3. Reseña de la animación entre el año 1900 a 1995

Varios años pasarían para que poco a poco el hombre cree nuevas maneras de recrear un movimiento, es así como entre los años 1892 y 1900 Emile Raymond crea un aparato que le permitió proyectar dibujos al cual llamaría “*Teatro óptico*” la cual consistiría en una cámara con 16 dibujos las cuales al pasar rápido simularían el movimiento de un dibujo.

Se había creado un precedente, 16 imágenes era lo óptimo para realizar una animación, desde aquel día la calidad del dibujo y sus técnicas mejoraron no solo para presentar pequeños cortos, sino también películas o series animadas de mayor tiempo.

Entre los años 1930 y 1950 cuando fue el auge de la animación digital 2D, nacen algunos nombres famosos, entre los más reconocidos, *Walter Lantz* creador del “pájaro loco”, Walt Disney creador de “el ratón miguelito”, nace la

compañía “*Warner brothers*”, *William Hanna* y *Joseph Barbera*, creadores de “Los picapiedras”. Todos ellos principales competidores en la carrera por alcanzar el éxito y el reconocimiento de la animación digital.

Nuevas formas para animar se inventaron, pero entre todos ellos solo el estudio *Walt Disney pictures* sería la principal fábrica de técnicas novedosas, no solo por la manera de simular movimientos naturales, sino por las formas de crear música y sonorización para sus cortos.

A inicios del año 1994 nace una nueva técnica digital hecha en computadora, cuando en una de las últimas escenas de la película “*Forrest Gump*” del director *Robert Zemeckis* incluyen una animación de una pluma volando por medio del bosque, animación que lo llevaría a ganar uno de los tantos premios *Oscar* por mejor efecto especial.

Para el año de 1995 *Pixar estudios* lanzaría la primera película animada 100% en computador “*Toy Story*”, creando así un nuevo hito en la industria cinematográfica y abriendo nuevos campos no solo en cine, sino en la industria de juegos y publicidad.

## **2.2. Técnicas de animación**

### **2.2.1. Stop motion**

Es una técnica de animación que nos permite crear la sensación de movimiento a objetos, animales o personas, la cual se obtiene por medio de imágenes fotográficas tomadas en secuencia y así poder dar vida a un personaje.

Esta técnica no entraría en la categoría de animaciones 2D o 3D, debido a que se trata de imágenes tomadas de la realidad y no de dibujos hechos a mano o gráficos realizados en computadora, se podría catalogar como una técnica artesanal debido a que se desarrollan movimientos manipulando los objetos fotograma a fotograma.



Figura 11. Movimiento Stop motion  
Tomado de:(Shaw, 2004, p. 41)

### 2.2.2. Animación 2D

Es una secuencia animada obtenida por medio de varios dibujos hechos sobre papel las cuales generan efecto de movimiento fotograma a fotograma de un personaje, también conocida como animación 2D, animación tradicional o animación clásica, las cuales son escaneadas e importadas a un programa de edición de video que las une y crea una secuencia ordenada de la caricatura.

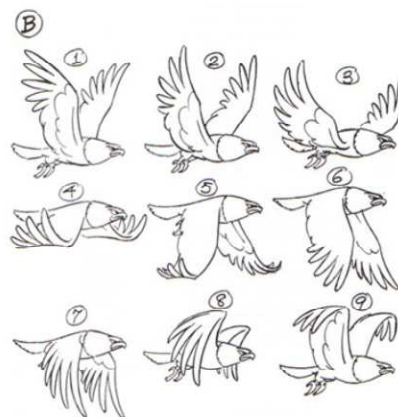


Figura 9. Ejemplo de fotogramas 2D  
Tomado de: (Halas & Whitaker, 2009, p. 57)

Se crearon algunas variantes de esta técnica, así como programas los cuales ya no es necesario dibujar sobre papel para obtener una animación 2D, entre las más conocidas están la animación en flash, la cual nos permite crear el mismo efecto con movimiento de fotograma a fotograma pero con algunas



opciones que hacen mucho más fácil el desplazamiento de articulación, pero con las limitantes que solo se pueden hacer con colores planos y movimientos acartonados.

### 2.2.3. Animación 3D

Los trabajos o artes en 3D se refieren a imágenes generadas por computadora con la ayuda de software especial el cual por medio de cálculos matemáticos y relaciones geométricas consiguen una proyección visual en más de 2 dimensiones. (Vila, 2013)

Para la creación de una animación 3D, existen varios tipos de programas que facilitan la ayuda del movimiento de un objeto previamente modelado en 3 dimensiones el cual luego de ser animado se encargará de separarlos fotograma por fotograma, proceso llamado “*render*” que luego será importado a un programa de edición de video para crear el efecto de animación. (Vila, 2013)

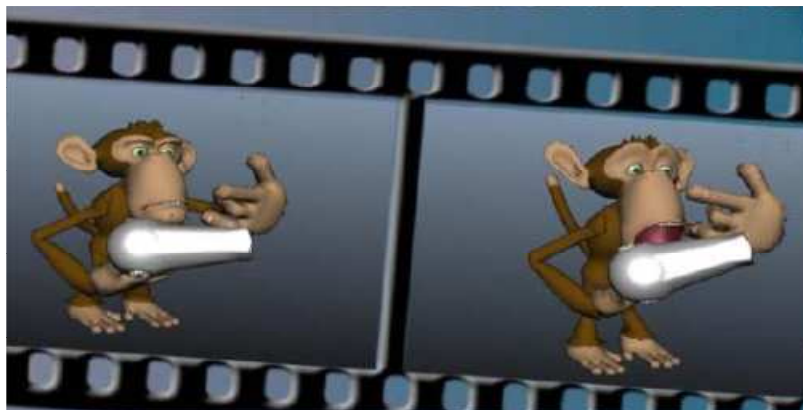


Figura 10. Ejemplo de animación 3D  
Tomado de (Lechon, 2012)

## 2.3. La animación y su incursión al cine

### 2.3.1. Incursión del *Stop motion* a la pantalla grande.

La incursión al cine de la técnica stop motion como hoy la conocemos, data del año de 1902, coincide con los inicios de la cinematografía cuando un francés

llamado *George Melies*, interesado por la presentación del cinematógrafo de los *hermanos Lumiere* decidió asistir a ese evento.

Interesado por las imágenes proyectadas, *Melies* decide comprar aquel invento y los hermanos Lumiere al pensar que no existiría un futuro próspero para la cinematografía deciden venderlo y dejar que continúe con este trabajo.

Fue en año de 1902 casi 7 años después de la presentación del cinematógrafo, cuando Melies lanza su obra más conocida “El viaje a la luna” donde recurre a una técnica de substituir objetos sobre otros en la misma escena, técnica que llamaría “truco de sustitución”. (ecured, 2014)

El primer largometraje fue estrenado en el año de 1933 con la famosa película “*King Kong*” dirigida y creada por *Willis O'Brien*, siendo este, el principal mentor de muchos otros directores quienes han usado esta misma técnica hasta la actualidad.



*Figura 14.* Película King Kong.  
Tomado de (draffhouse, 2011)

Hoy en día muchos directores se han destacado por realizar películas 100% con esta técnica, dando como resultado efectos diferentes. *Tim Burton* por ejemplo se ha convertido en un icono de este género por su singular toque gótico y oscuro; o no se puede dejar de lado a *Nick Park* director y animador de Stop motion con su creación de “*Wallace and Gromit*” estrenada en el año 2005, quien daría vida a 2 personajes hechos con plastilina y articulaciones de alambre. (ecured, 2014)

La mayoría de técnicas y variantes comparten muchos elementos y características, pero lo que las hace diferente es que este trabajo se lo realiza de una manera manual, moviendo poco a poco los objetos para así crear una ilusión y sensación de movimiento.

### **2.3.2. La época dorada del 2D**

Era el año de 1934 y los estudios de Walt Disney ya había incursionado en algunos cortos animados realizados con la técnica 2D o tradicional hechas a mano, pero estaban deseosos de crear algo mucho más grande, por lo que decidieron apostar y crear el primer largometraje animado en el mundo, es así que deciden llevar a la pantalla el cuento de "*Blanca nieves y los siete enanos*" dirigida por: *David Hand, William Cottrell, Larry Morey, Perce Pearce, Ben Sharpsteen* y producida por *Walt Disney*, trata de una joven muy bella que al adentrarse al bosque se encuentra una casa pequeña que es la morada de siete pintorescos enanos los cuales salen a trabajar todos los días.

La historia transcurre con el conflicto que existe entre blanca nieves y la bruja mala del cuento, pero como todo cuento, este también tiene un final feliz.

Esta película se estrenó el 21 de diciembre de 1937, tuvo una excelente acogida en los teatros y salas de cine en el mundo, no solo por ser la primera película animada, sino por la simulación de movimientos naturales de los personajes.

Algo que muy pocos saben es que en realidad algunas escenas de esta película si fueron filmadas con una actriz de verdad y después sobre dibujados fotograma tras fotograma para llegar a tener movimientos muy sueltos y naturales.(ElMundo, 2014)



Figura 12. Primer largometraje 2D.

Tomado de: (ElMundo, 2014)

### 2.3.2.1. El 2D va perdiendo espacio frente a la tecnología

2011 fue el año en que los estudios Disney lanzaran su última película hasta el momento conocida utilizando dicha técnica tradicional con su película *“Winnie the Pooh”* dirigida por *Stephen Anderson* y *Don Hall*. Pero esta no sería la última película lanzada al mercado debido a que en países de Oriente como Japón, Corea, China, etc. Sigue siendo una técnica muy popular, al punto que fanáticos de series animadas han realizado capítulos propios para seguir disfrutando de sus personajes favoritos.

Cabe destacar que no muchas personas pueden reconocer la diferencia entre una animación 2D y una 3D, por lo que se podría notar una evolución en lo que a software se refiere para emular los colores planos y movimientos muy fluidos y rápidos de una animación tradicional.

Es así como nuevamente *Walt Disney Animation Studios* gana un Oscar a mejor corto animado por su producción de *“Paper man”* dirigida por *John Kahrs* en el año 2012, un corto realizado con técnicas mixtas de animación tradicional y 3D, convirtiéndose en la primera animación ganadora que fusiona 2 técnicas de animación digital. (Timerime, 2010)

### 2.3.3. La animación 3D y un visionario.

La empresa PIXAR como la conocemos actualmente, nació como una división de LUCAS FILM cuyo fundador fue *George Lucas* el creador de la saga de la película “*La guerra de las galaxias*”, quien al no ver ganancia con su última película de la antes mencionada saga decidió vender el grupo al para entonces separado de su propia empresa, el Sr. *Steve Jobs* quien lo adquiriría por un valor de 5 millones de dólares.

Es así como nace el primer estudio de animación 3D que decide realizar la primera película animada y lanza su película “*Toy Story*” dirigida por *John Lasseter* en el año de 1995, convirtiéndola así en la primera de su tipo. (Timerime, 2010)



Figura 13. Película Toy Story

Tomado de: (Timerime, 2010)

### 2.4. La animación en el campo publicitario.

A medida en que la evolución cinematográfica ha ido avanzado en el transcurso del tiempo, también lo ha hecho el uso de sus mismas técnicas para poder realizar una animación para uso publicitario. Es así como podemos elegir en qué tipo de técnica se puede trabajar o cual se ajusta al estilo del producto que se va a promocionar.

Actualmente la mayoría de producciones animadas se las realiza con la técnica en 3D la cual puede permitir una mayor simulación de texturas y movimientos pero por sobre todo es utilizada debido a que ayuda a ahorrar tiempo y recursos importantes a la hora de producirlas.

El uso de la técnica tradicional 2D poco a poco ha ido perdiendo espacio en la elaboración de spot animados debido a que al tratarse de una técnica casi elaborada a mano se ha convertido en un obstáculo en el factor tiempo y recursos debido a que en su mayoría requiere de más personal que lo realice y con la deficiencia de que todos los artistas o ilustradores deberán poseer la misma línea de estilo para que toda la animación tenga una misma continuidad y movimiento en sus personajes.

Y por último pero no menos importante esta la técnica *stop motion*, menos frecuente en el ámbito publicitario debido a sus limitantes al momento de realizar un movimiento o por la complejidad e inversión de tiempo y dinero para montar una locación o construir un personaje articulado, sin dejar de lado todo el recurso humano que requiere poder montar y modificar una escena por cada segundo transcurrido.

#### **2.4.1. La animación como herramienta de comunicación visual en el campo publicitario.**

Para poder entender la complejidad y necesidad en el campo publicitario, es importante primero aislar a la animación digital del resto de medios como: el cine, la pintura, la fotografía y brindar un breve análisis de la necesidad publicitaria por llamar la atención de sus consumidores, consiguientemente la televisión vendría a ser la principal herramienta audio visual que llega prácticamente a cada hogar en el mundo y es parte de nuestro diario vivir.

Actualmente la publicidad en televisión es uno de los campos que más ha generado producciones empleando este tipo de técnicas animadas, convirtiéndolo en su principal herramienta para así poder llegar a sus

receptores de una manera rápida y efectiva, permitiendo recrear historias de cualquier tipo, llamativas, conmovedoras, alegres, etc. Y así alcanzar un objetivo publicitario.

#### **2.4.2. El *stop motion* como uso publicitario**

A medida que se ha tratado de encontrar algún referente en el país, se llega a la conclusión de que por el momento no existe ningún producto audiovisual similar o que aplique la variante de animación *stop motion* para promocionar servicios dentro del país, por lo que esta investigación se ve obligada a tomar nuevos referentes para así saciar las dudas y ver qué tipo de inventiva o necesidad conlleva a realizar un buen producto audiovisual que cumpla con su objetivo.

Sería muy complejo determinar quién o quienes fueron las primeras personas que utilizaron esta técnica como uso publicitario debido a que sus orígenes remontan a los trabajos cinematográficos del director *Georges Melies* quien fue el descubridor de los montajes cuadro a cuadro y que con el tiempo fue evolucionando hasta tomar el nombre de *stop motion* que su traducción al español significaría: “*detener el movimiento.*”

A pesar de que se pueden encontrar una infinidad de videos subidos en la red, se puede destacar aquellos que se han convertido en un hito no solo por la historia que cuentan, sino por el manejo de escenografías y locaciones.

Entre lo más relevante en el ámbito publicitario se pueden encontrar un sinnúmero de trabajos en las que su principal característica es la complejidad y calidad de los mismos, es así que se pueden citar algunas de las más impresionantes por el grado de dificultad en producción.

## 2.5. Algunos ejemplos

Spot animado contécnica *stop motion* con el uso de actores reales y dibujos a gran escala en la arena, las cuales fueron tomadas con una cámara de dispositivo celular, spot publicitario realizado para la compañía *NOKIA*.



Figura 15. Imagen del spot Gulp

Tomado de(Aardman, 2011)

Spot animado en técnica *stop motion sobre otro stop motion* con el uso de fotografías impresas en secuencia de escenas reales. Spot publicitario realizado para la compañía *OLYMPUS*.



Figura 16. Imagen del spot Pen Story

Tomado de (BIGFISH, 2009)



## CAPÍTULO III

### 3. Antecedentes de Cyede

#### 3.1. CYEDE y sus orígenes en Ecuador

CYEDE, una empresa ecuatoriana que nace el año 1975, incursiona en el mercado ecuatoriano como distribuidor de computadora, donde nace con el nombre “*COMPUTADORES Y EQUIPOS ELECTRÓNICOS DEL ECUADOR - CYEDE. CIA. LTDA*”

Para el año de 1977 adquiere la representación exclusiva en el Ecuador para los productos “POLAROID”, he ahí como incursiona en el mundo de la fotografía.

La llegada al mercado de la película instantánea fue el principal empuje y herramienta para poder entrar con agresividad en el mercado nacional, es así como *CYEDE* logra posicionarse como líder en el país.

Dado el crecimiento positivo de la empresa, actualmente se compone de tres divisiones: fotografía, Consumo Masivo/Distribución y Digital Photo Express con tiendas de servicio en los principales centros comerciales del país.(*CYEDE*, 2010)

##### 3.1.1. Inicios de CYEDE en el campo de foto revelado

Desde la invención de la fotografía, las personas han visto la necesidad de plasmar sus imágenes, retratos o momentos entrañables ya sea una imagen digital o impresa.

CYEDE en sus inicios contaba con laboratorios en blanco y negro, revelando sobre bandejas como nos lo comenta el Sr. Wilson Segovia operario de mini lab. Quien trabaja desde hace 16 años en la empresa.

El proceso con soluciones químicas, bandejas con revelador, otra con fijador y una última bandeja con agua la cual eliminaba los residuos químicos y pinzas para colgar las fotografías habían convertido el foto revelado en un proceso manual y muy tradicional.

Wilson nos cuenta que en esos tiempos corregir una fotografía se convertía en un tema solo para expertos puesto que cualquier falla la podía remediar solo viendo el negativo, para obtener un buen revelado en positivo, los estudiantes de fotografía eran sus mejores clientes nos comenta.

Hasta el año de 1999 los almacenes de Digital Photo Express revelaban hasta 250 rollos diarios en un solo almacén, hoy en día este índice ha bajado drásticamente debido a los Smartphone, la gente prefiere solo ver las imágenes en pantalla pero no piensan en que esos archivos se pueden perder o borrar. La gente ha vuelto imprimir poco a poco debido a este tipo de incidentes, sus clientes poco a poco están tomando conciencia de que existen momentos que merecen ser tangibles. (Segovia, 2014)

### **3.2. Efectos de la llegada de fotografía digital a Ecuador**

#### **3.2.1. Primera fase**

Con el ingreso de CYEDE al mercado fotográfico en Ecuador, la fotografía análoga maduro mucho, el nivel de impresión fotográfico era muy alto, el consumo para esa época de auge fue en promedio de 4 millones de rollos de consumo al año, una época que duró hasta el año 2003.

#### **3.2.2. Segunda fase**

La fotografía análoga empezaría una fase un poco crítica para el negocio de revelado a partir del año 2004 por el surgimiento de la fotografía digital, se transforma el negocio debido a que la gente prefiere guardar sus imágenes en los mismos dispositivos de almacenamiento, otro factor que influiría en la gente

sería el hecho que ya no tenía disparos limitados en sus cámaras lo cual ocasiona que se tengan varias imágenes repetidas y por ende demasiadas secuencias de un mismo momento.

Uno de los grandes errores de la fotografía digital surgiría en los fabricantes de cámaras y maquinarias de impresión, quienes perdieron de vista en el proceso de la impresión, *Kodak y Konica* básicamente quienes se concentraron en el tema de las cámaras pero desvincularon a la impresión, la percepción del cliente de que podía seguir imprimiendo sus fotos dejó de existir.

Un descuido que causó el decrecimiento en el uso de los servicios de foto revelado el cual no solo lo transformo, sino que lo mató, a tal punto que podemos ver que Kodak prácticamente no existe a nivel mundial y Konica cerró su división fotográfica en el año 2005. Bastaron solo 2 años después para que los mismos creadores de la cámara digital se dieran cuenta que había acabado con el negocio.

Varios estudios fotográficos y fabricantes de papel fotográfico tuvieron que adaptarse a esta nueva tecnología, cambiando el concepto y digitalizando la fotografía, una etapa que se podría decir que involucionó, la gente poco a poco empezó a darse cuenta que tiene muchas fotografías guardadas con la cual negocio empezó a surgir nuevamente. (Valle, 2014)

### **3.2.3. La nueva generación no conoce la impresión fotográfica.**

Según Yerco Valle, Sub gerente de la compañía, una de las causas del bajo consumo de servicio de foto revelado, se debe a un asunto netamente tecnológico, porque hoy en día muchos de los jóvenes que están haciendo fotografía ya nacieron o fueron muy pequeños cuando esta costumbre había desaparecido, crecieron sin el concepto que una fotografía hay que imprimirla. (Valle, 2014)

### **3.3. El futuro de la impresión fotográfica.**

Para la compañía CYEDE el pilar fundamental de crecimiento es la innovación, por lo que han introducido al mercado nuevos métodos y formas de atraer a sus clientes, el fotobook un libro hecho con papel fotográfico donde se pueden poner varias fotos y escribir una historia es una de las apuesta de CYEDE para atraer nuevamente el interés del cliente, un libro realizado a base de la fotografía, eventos muy especiales que van a estar plasmadas en un fotobook. (Valle, 2014)

## **CAPÍTULO IV**

### **4. Metodologías**

#### **4.1. Variables**

##### **4.1.1. Variable independiente.**

Un bajo nivel de importancia por parte de las personas para imprimir su material fotográfico se ve reflejado por la falta de una campaña exitosa por parte de almacenes que ofrezcan el servicio de foto revelado.

##### **4.1.2. Variable dependiente.**

La aparición de la cámara digital y de su fácil adquisición ya sea económica o social, ha llevado al repentino desinterés de sus usuarios a no tener la necesidad de imprimir su material digital fotográfico, llevando a una posible pérdida de momentos únicos que no se podrían volver a repetir.

#### **4.2. Metodología**

##### **4.2.1. Enfoque cuantitativo**

En relación al enfoque cuantitativo se tomarán como base las entrevistas realizadas en la empresa CYEDE, quienes manejan la marca Digital Photo Express para así conocer el índice de decrecimiento en sus servicios de foto revelado.

Además se tomará en consideración encuestas las cuales permitirán medir el índice de aceptación de la personas en relación a la fotografía y a la impresión del material fotográfico de sus distintos dispositivos de almacenamiento.

#### 4.2.1.1. Encuestas

#### 4.2.1.2. Objetivo de la encuesta.

Una encuesta será el instrumento para recopilar más información acerca de la tendencia que tienen las personas a la hora de revelar o no sus fotos.

#### Guía de preguntas

La encuesta consta de 18 preguntas detalladas a continuación:

1. ¿Cuántos años tiene?

2. ¿Cuál es su género?

- Hombre
- Mujer

3. ¿Le gusta hacer fotografía?

- Si
- No

4. ¿Posee algún dispositivo para capturar imágenes? (Si su respuesta es No, salte a la pregunta 6)

- Si
- No

5. ¿Qué tipo de dispositivo posee?

- Cámara de fotos (Digital)
- Cámara de fotos (Análoga)
- Tablet
- Móvil (Smartphone)
- Otro:

6. Le gusta hacer fotografías de:

- Eventos sociales
- Momentos familiares
- De lugares, objetos, artilugios curiosos
- Otro:

7. ¿Por qué hace fotografías?

- Para compartir en las redes sociales
- Para no olvidar momentos entrañables
- Porque le apasiona la fotografías.
- Por trabajo

8. Es para usted importante que la cámara de fotos sea:

- De calidad
- De marca
- Que simplemente haga fotos

9. ¿Está registrado a una red social?

(Si su respuesta es No, continúe a la siguiente pregunta)

- Si
- No

10. ¿Considera que una vez su fotos estén en algún perfil social, dejan de ser motivo para tenerlas en papel fotográfico? (Sustente su respuesta)

- Si
- No

¿Por qué?

11. Prefiere que sus fotografías estén en:

- Las redes sociales (así todos se enteran de lo que hace, es su principal razón de hacer fotos)

- Dentro del dispositivo ( se guardan en la memoria y se evita gastos de revelación)
- Prefiere tenerlas en papel fotográfico (es práctico y entrañable)

12. ¿Suele revelar sus fotografías?

(En caso de que su respuesta sea afirmativa o negativa, sustente su respuesta)

- Si
- No

¿Por qué?

13. Considera que revelar fotografías es:

- Revelar momentos especiales u emotivos.
- Pérdida de tiempo.
- Invertir dinero innecesario (si ya las tengo en un dispositivo digital)
- Es caro revelar fotos.
- Prefiere guardarlas en su red social, así nunca se borrarán.

14. Cuando mira las fotografías de aquellos momentos únicos; prefiere tan solo:

- Tenerlas en su dispositivo digital
- En papel fotográfico (son momentos emotivos que ameritan tenerlas reveladas)

15. ¿Es un impedimento para usted revelar las fotografías, por que?

- Desconoce el precio de revelación.
- No tiene un centro fotográfico cercano
- Considera que el precio y la calidad se pierden al revelar las fotografías.

16. Cuando no existía sistema digital, las fotografías estaban en carretes o rollos, esto hacía que las personas revelen sus fotos y las guarden en álbumes



fotográficos. ¿Posee algún album de fotos? (Si, No). No le gustaría seguir con la tradición?

(Sustente su respuesta)

17. ¿En el caso de que nunca haya revelado fotos, que le motivaría a revele sus fotografías?

- Calidad
- Calidad - Precio
- Cantidad- Calidad- Precio
- No importa el precio, si las fotos son de calidad
- Más fotos y menos calidad.

18. "Una fotografía es capaz de hacer que un simple instante perdure para siempre". ¿Que formato fotográfico elige usted?

- Digital
- Papel

#### 4.2.3. Análisis de datos de la encuesta

##### Participantes

El cuestionario cuenta con la participación de 50 personas entre hombres y mujeres de diferentes partes del país. Han sido realizadas a través de una plantilla online de google docs y enviada por Facebook como medio de difusión para obtener respuestas variadas, teniendo en cuenta el grado de implicación que tiene esta red social a la hora de compartir fotos.

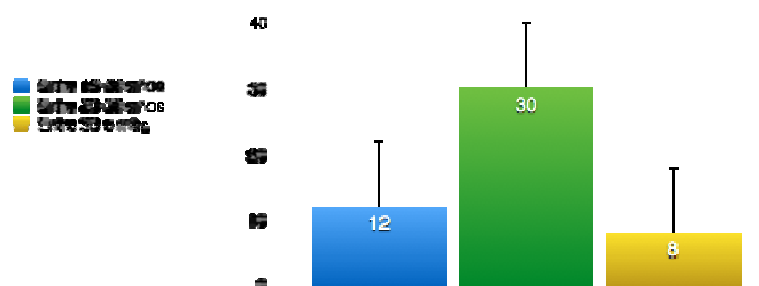
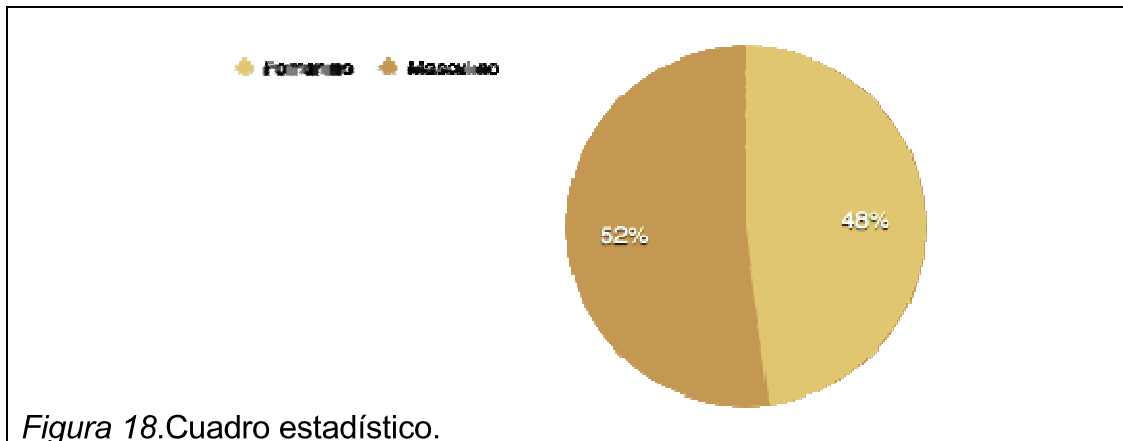


Figura 17. Cuadro estadístico.

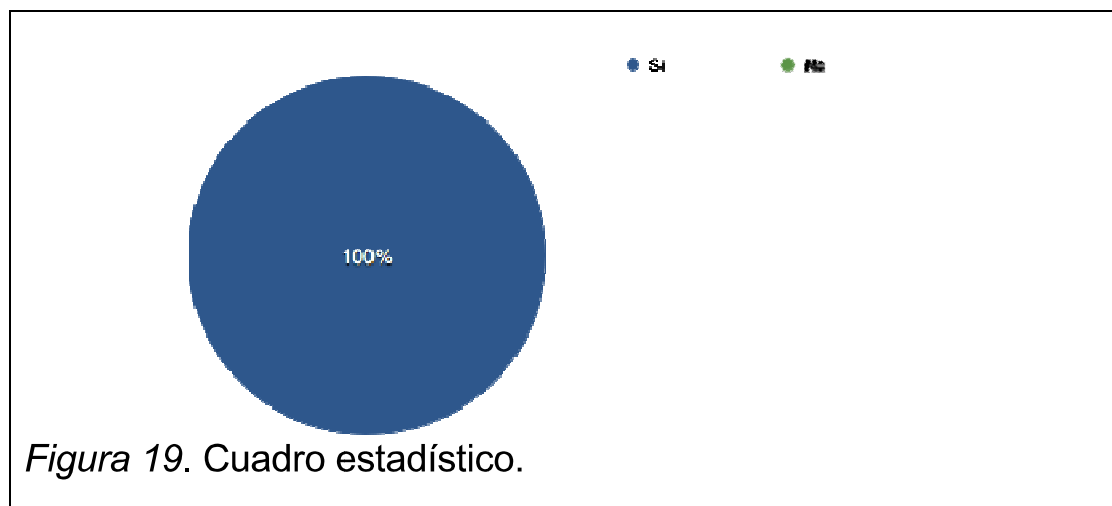
## Género

Las personas que han respondido al cuestionario en su mayoría son hombres. Es así, que será el target predominante a lo largo del cuestionario.



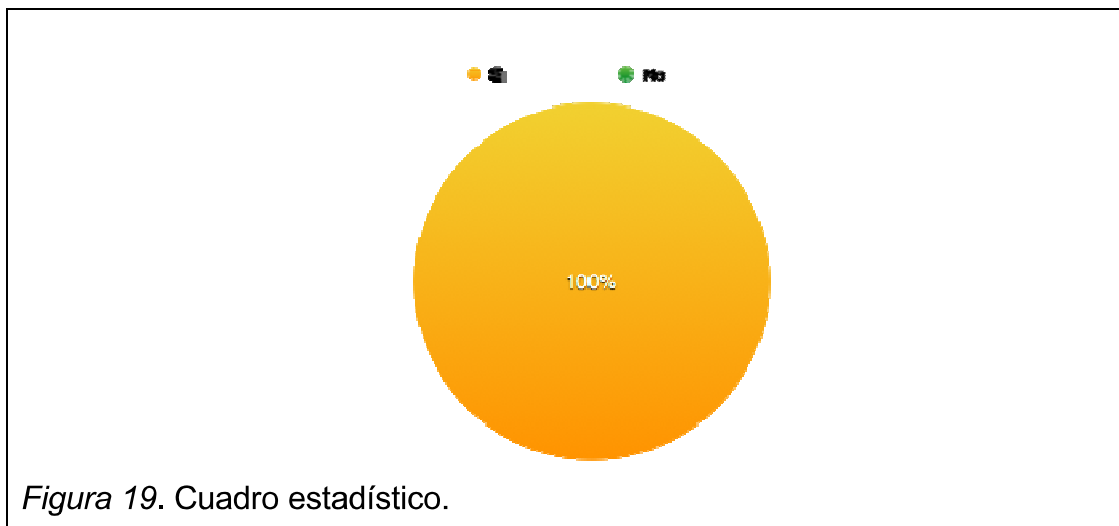
## Me gusta hacer fotografías

Al 100 por ciento de los participantes les gusta hacer fotos, esto quiere decir que la utilización de la cámara u cualquier dispositivo para capturar imágenes es habitual.



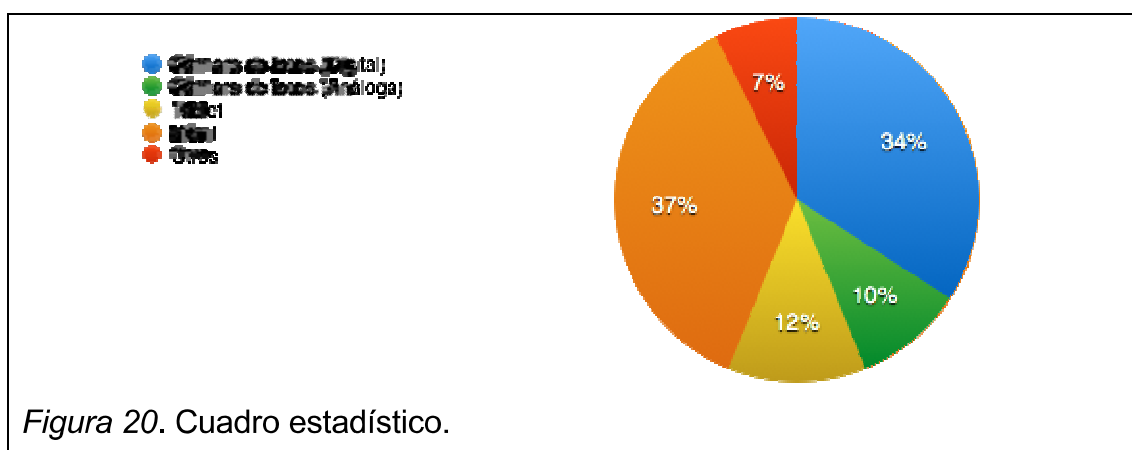
## Tengo un dispositivo para capturar imágenes

Todos los participantes poseen dispositivos para capturar imágenes, a causa del avance tecnológico es inevitable que al menos una persona por familia posea una cámara digital u objeto tecnológico (móviles, Tablet) para capturar instantáneas.



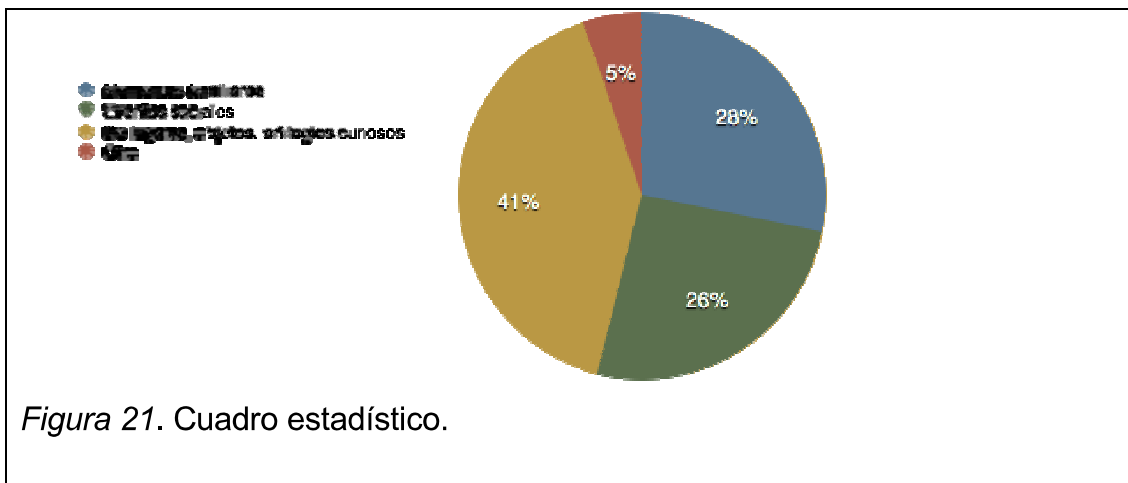
### Dispositivos para capturar imágenes

El 37% de los participantes posee un Smartphone con el cual puede capturar imágenes, además que permite compartirlas por cualquier red social u cualquier dispositivo inteligente. También la mayoría de personas posee una cámara digital, sin dejar de lado la análoga que es un porcentaje minoritario, pero que sigue siendo un objeto utilizado por unos cuantos. Por otro lado, el uso de las Tablet como de otros objetos tecnológicos es menor. Esto quiere decir que uso de móviles, son de primera mano y la manera más común para capturar instantáneas.



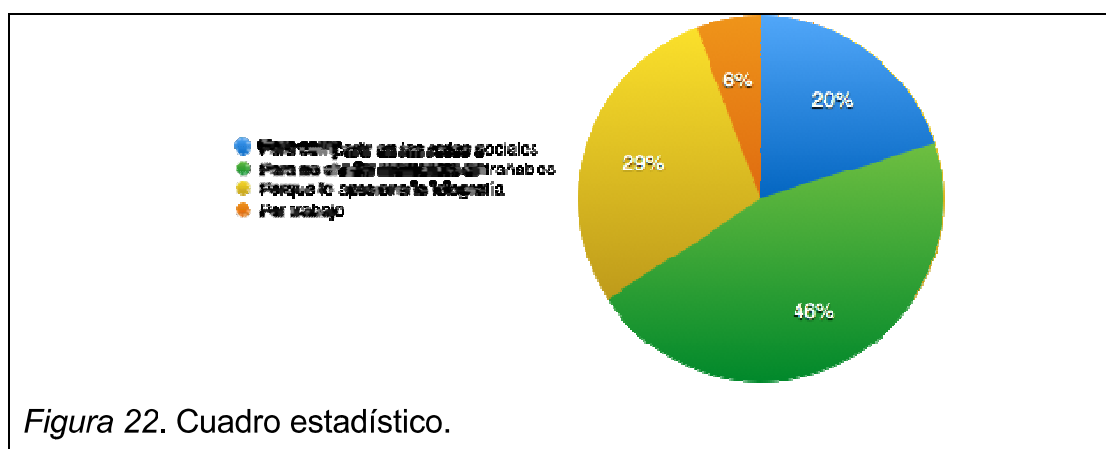
### Le gusta hacer fotografías de:

Al 41% de los participantes les gusta hacer fotografías de objetos, de curiosidades que se encuentran en el camino o de cosas que les rodea. No obstante al 28% le agrada plasmar los momentos familiares, aun así también hay un tanto por ciento que le gusta hacer instantáneas de eventos sociales a los que asiste.



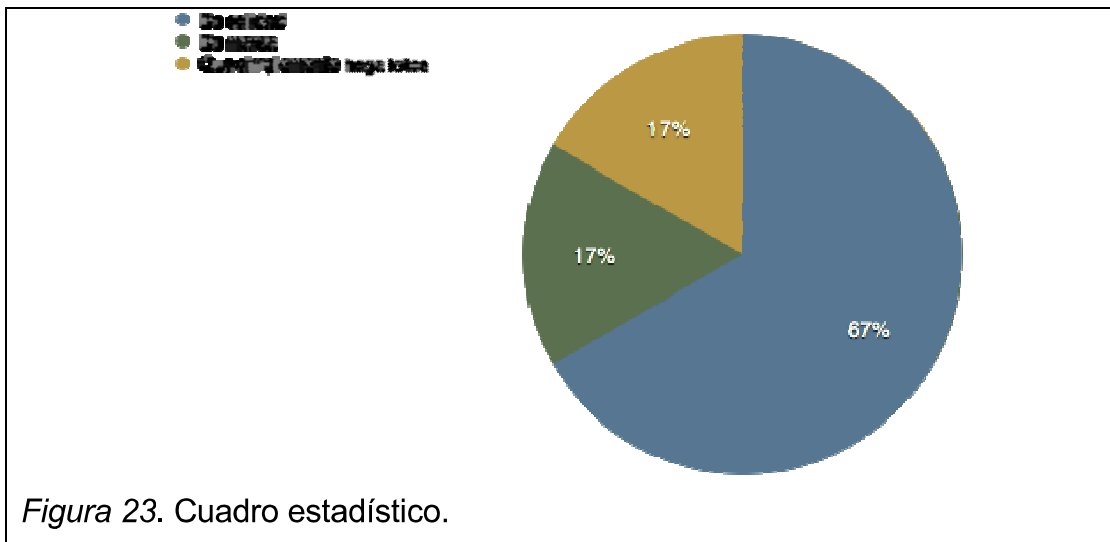
### ¿Por qué hace fotografías?

La mayoría de personas, es decir un 46 % hace fotografías de aquellos momentos únicos e entrañables. Por otro lado están los que les apasiona la fotografía, no obstante hay unos cuantos que hacen fotos tan solo porque les interesa compartir en las redes sociales, basando en que su único interés en el que resto sepa lo que hacen.



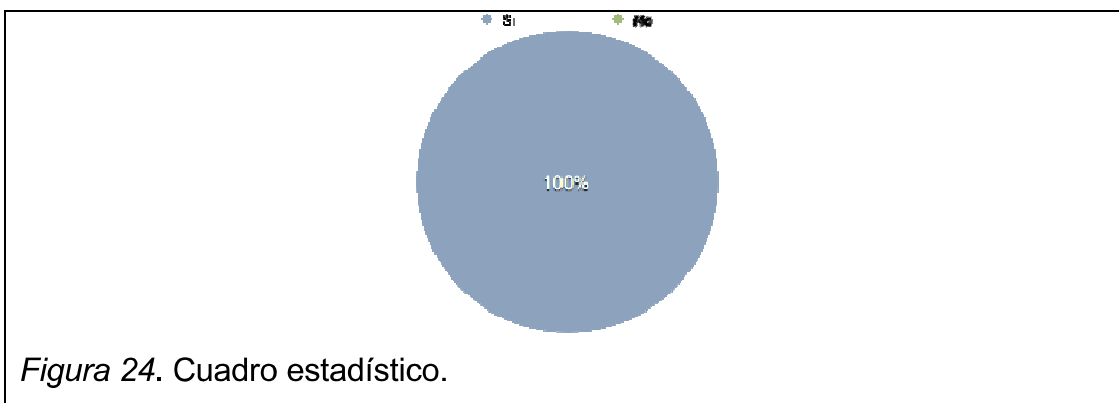
**La cámara de fotos debe ser:**

La mayoría de los participantes apuesta por una cámara de calidad, más que una de marca puesto que el hecho de hacer fotos se comprende por momentos únicos, por lo que la calidad tiene que ser buena para capturar imágenes. No obstante es a muy pocos que les da igual la marca o la calidad, con que haga fotos ya basta.



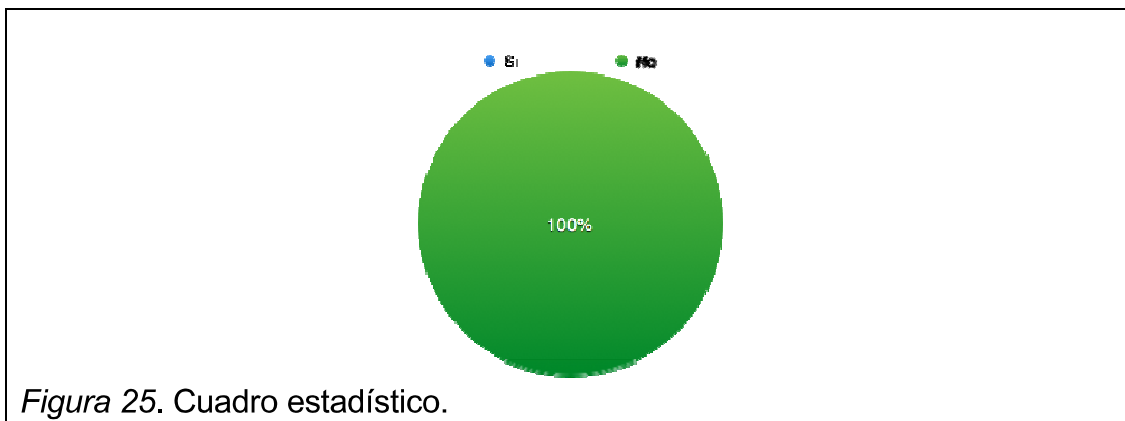
**¿Pertenece a una red social?**

No hay ninguna persona que no esté registrada a una red social, esto quiere decir que el interés a la hora de compartir fotos también viene por el lugar que tienen las redes sociales en la vida de los humanos.



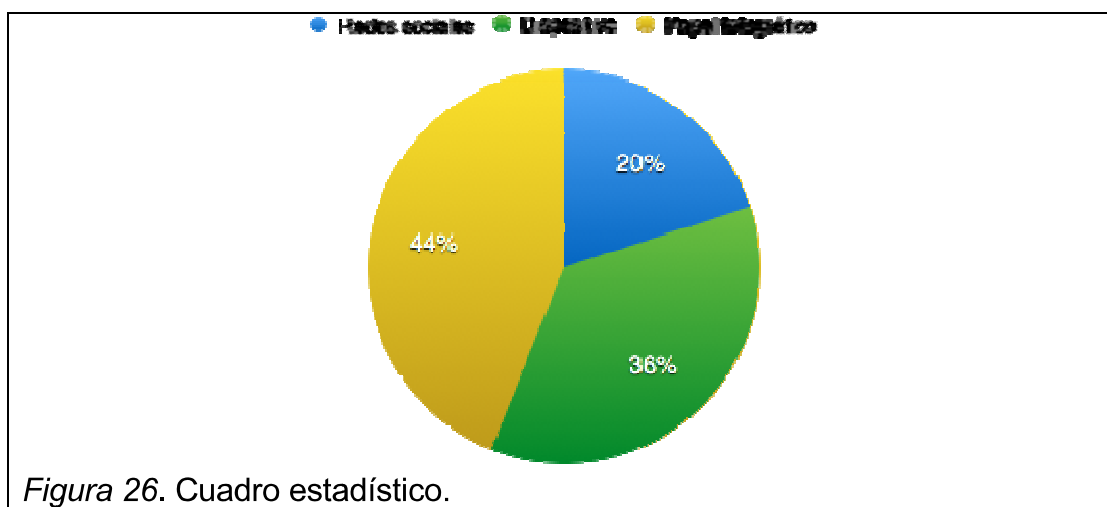
### En papel fotográfico.

A pesar de que la mayoría de participantes no revelan sus fotos preferirían tenerlas en papel fotográfico, puesto que consideran que tenerlas impresas hay una “magia”. También alegan que tenerlas en una red social es peligroso, por lo tanto puede haber un colapso en la red, o bien porque es mejor un respaldo físico ante cualquier problema digital. No obstante así el recuerdo queda para toda la vida.



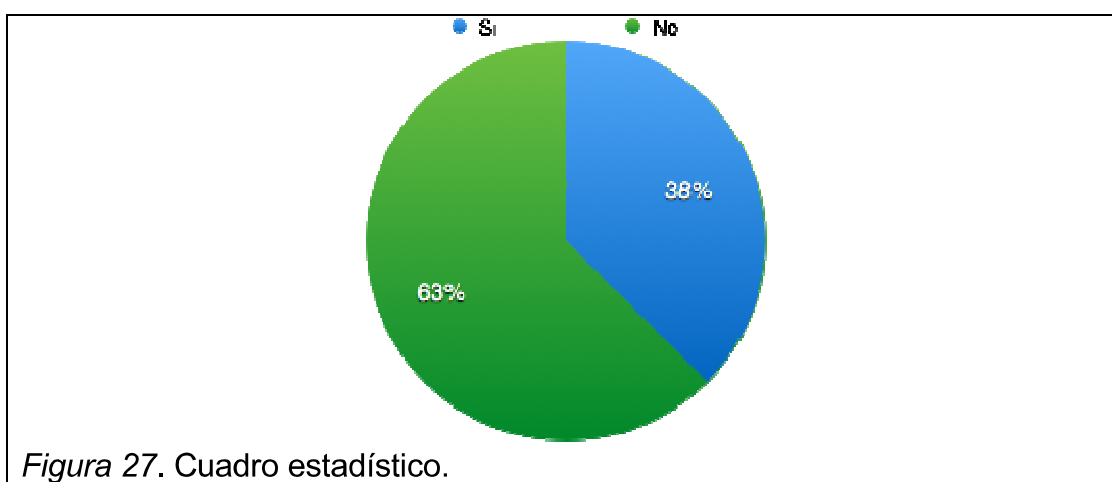
### Las fotografías deber estar en:

Un 44% considera que las fotografías deben estar en papel fotográfico, mientras que con una diferencia mínima prefiere tener sus fotografías en el propio dispositivo, guardadas en memorias. Sin embargo hay unos cuantos que mientras se vean y estén en las redes sociales, les basta, por lo tanto su único interés es que los amigos de las redes sociales vean sus fotografías. No obstante predomina que el hecho de tener un soporte físico, tanto como digital.



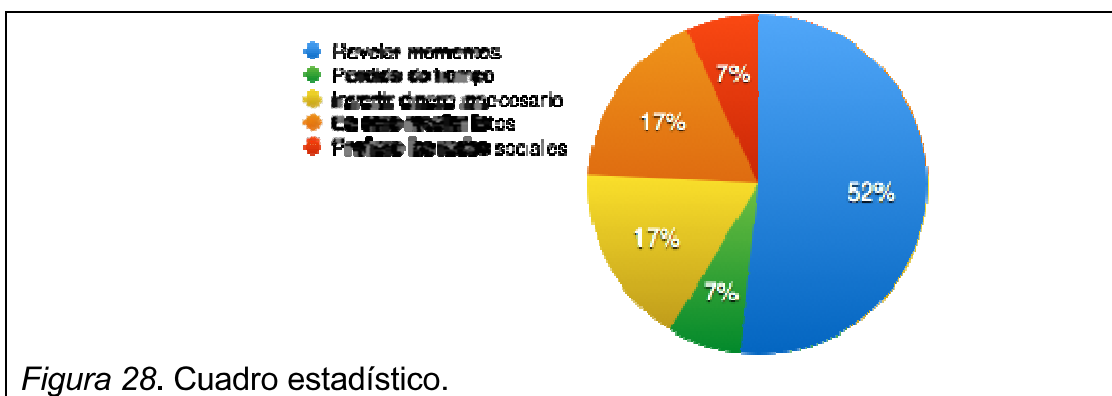
### Revelación de fotografías

Más de la mitad de los encuestados no revela sus fotografías; es mínima la cantidad de personas que lo hacen. Varias de las razones son que no sean vistos obligados a imprimir las, a más de considerar que el gasto sería innecesario, si ya disponen del medio digital. Sin embargo un 38% considera que revela sus fotos o que le gustaría revelar sus fotos, es la mejor manera para compartir las fotos en familia. Además de que para el recuerdo es más emotivo y valioso.



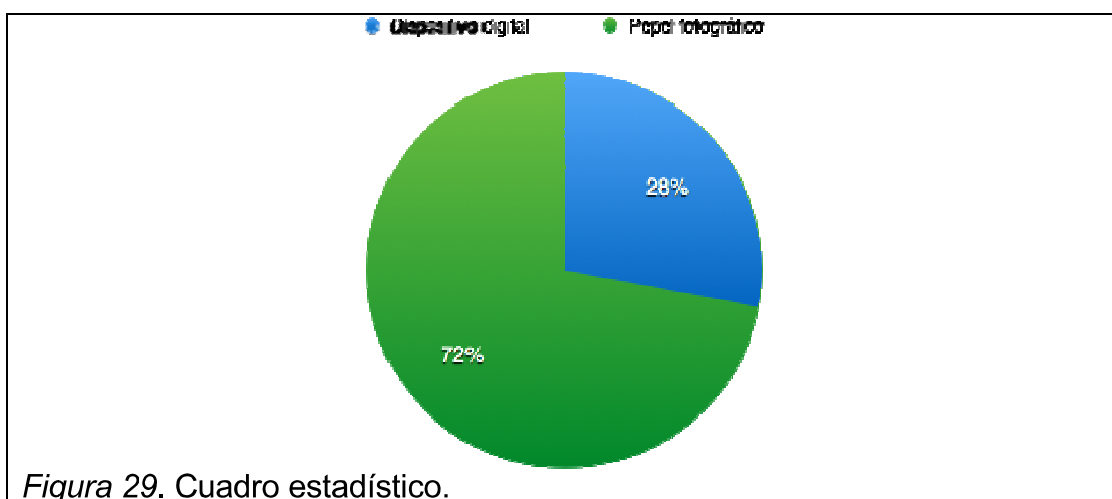
### Es Necesario revelar las fotografías

Más de la mitad cree que el hecho de revelar momentos, comporta compartir felicidad, momentos únicos, no obstante hay factores como los costos, el tiempo y costos como gastos innecesarios. Sin dejar de tomar en cuenta la muchos consideran que las redes sociales ya suplen la función de guardar aquellos momentos de felicidad.



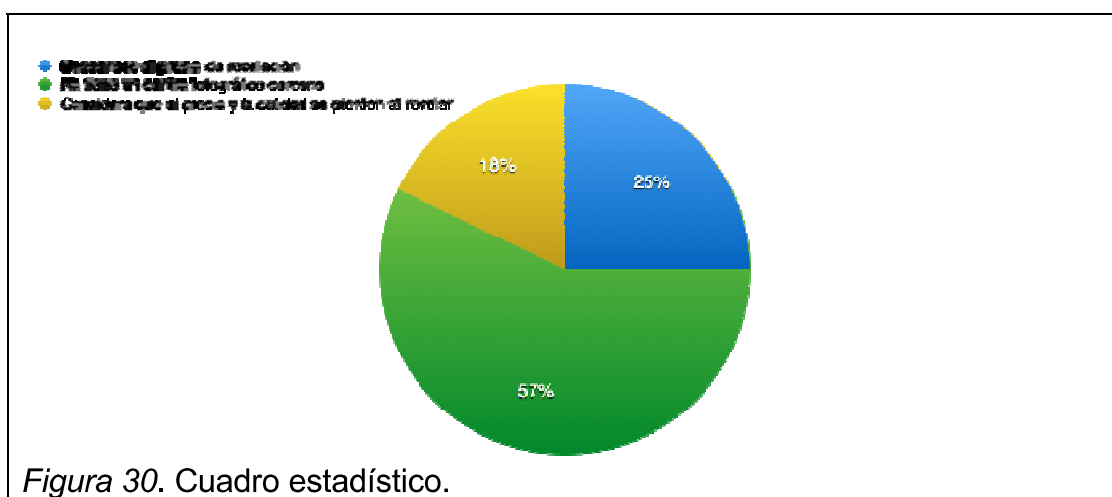
### Soporte físico o digital de las fotografías

Más de la mitad, un 72% prefiere las fotos en papel fotográfico, sin embargo un 28% considera que con el dispositivo digital es mejor, puesto que es portable y más fácil de compartir fotos en cualquier dispositivo tecnológico, así como a la hora de subirlas a cualquier web.



### Me gustaría revelar mis fotografías, pero:

Un 57% de los participantes no revela sus fotos porque no dispone de un centro fotográfico cercano, esto supone que factores como el tiempo y costos para crear la duda de ir las a revelar sea donde sea o tenerlas en el propio dispositivo. Por otro un 25%, hace tiempo que no revela sus fotos o quizás nunca la han hecho desde que disponen un dispositivo digital que desconocen el precio de revelación. Además que el 18% estima que se pierda precio y calidad a la hora de revelar las fotos.



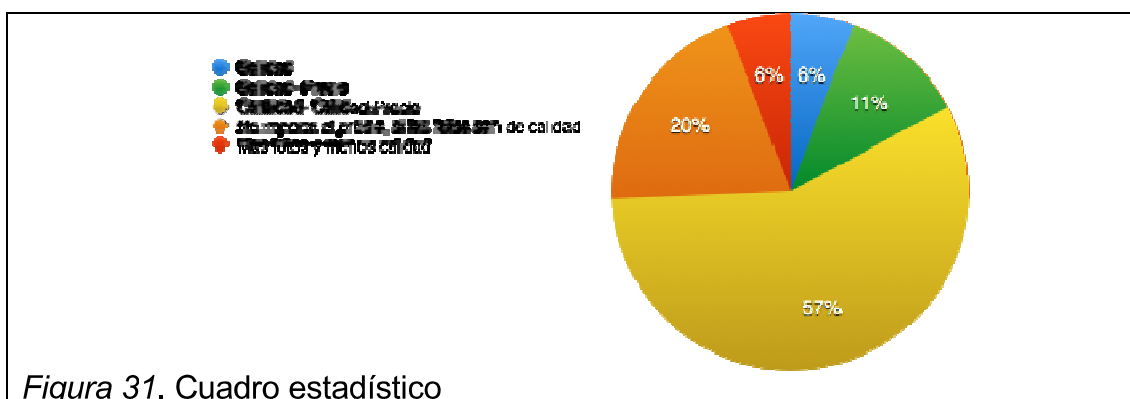


### Tradición fotográfica

Al cien por ciento de los participantes le hace ilusión tener sus fotos en papel fotográfico, sin embargo consideran que el sistema digital permite tener un sin número de fotos. No obstante, consideran que la tradición de tener las fotos en físico haría revivir los momentos de una manera diferente a la que se están empezando a tener hoy en día. Además que si se tienen álbumes de fotos es desempolvar recuerdos. Esto concierne que la tradición tiene que perseverar.

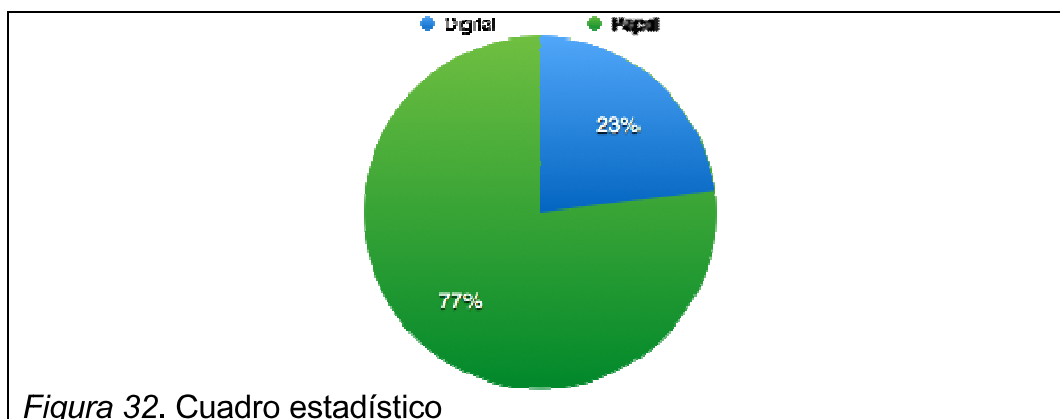
### Que me motiva revelar mis fotografías

Mientras que el número de fotografías en papel sea mayor, y su calidad sea buena contando que el precio sea accesible al bolsillo, más de la mitad se anima a revelar sus fotografías. Aunque para otros mientras haya calidad de las fotos, el precio es lo de menos. Sin embargo, la calidad junto con el precio, viene a ser el factor principal para decidir si el revelado vale la pena suplir.



### Delante de los post y contra que formato fotográfico elige

Valga la redundancia, el hecho de tener las fotos en un soporte físico siempre va ser preferencial frente al soporte digital.



#### **4.2.4. Análisis de impresión de foto revelado.**

Varios pueden ser los motivos por los que la gente aún conserva la buena costumbre de revelar sus fotografías, visto desde los ojos de un antiguo operario de máquina de revelado de Digital Photo Express, nos comenta que existen clientes de todo tipo, en apariencia bien vestidos, gente humilde que aun acude con sus rollos de acetato, etc.

Lo que nos lleva a pensar, que el habito de seguir revelando fotografías se da por el hecho de costumbres y no por el tema de una variante social, porque según reflejan las encuestas y empezando por quien les escribe, no sabíamos cuales eran los costos de revelado y eso nos detenía a quizás afectar nuestro bolsillo sin antes pensar en lo que podríamos ganar con un recuerdo tangible que no solo nos llenaría un pedacito de recuerdos en nuestras mentes, sino que permitiríamos que los demás disfruten con nosotros.

#### **4.3. Enfoque cualitativo**

En cuanto al enfoque cualitativo se analizará el guion con la técnica animada más adecuada para así poder llegar con un mensaje efectivo a potenciales clientes. También se tomara en cuenta los datos recopilados en el enfoque cuantitativo para generar una lista con el tipo de momentos que más captura la gente durante todo el transcurso de su vida y así poder escribir un guion que pueda generar en un impacto positivo en las personas.

#### **4.4. Alcance**

Basados en el primer objetivo que es el de llegar con una producción audio visual llamativa para los clientes, lo que se pretende alcanzar con la realización de este spot es la de alcanzar a la realización de toda una campaña publicitaria de la mano con la misma línea de diseño y arte de nuestro producto, es decir conservar los mismo personajes, los mismos colores, el mismo alineamiento de

producción y animación, llegando así a plasmar un posicionamiento de producto no solo dentro del país sino fuera de este.

#### **4.4.1. Interrogantes del alcance**

La formulación de preguntas no necesariamente son los planteamiento del problema debido a que a lo largo de la elaboración de los mismos, se pueden ir presentando paulatinamente y se deberá investigar la mejor manera de solucionarlos en el menor tiempo posible utilizando el método más adecuado para no hallar complicaciones con el tiempo que podría jugar en contra del objetivo planteado.

#### **4.5. Marco Teórico**

Ante lo expuesto la presente investigación se basa en satisfacer la necesidad de la falta de publicidad de un servicio de foto revelado para la empresa **Digital Photo Express**. Varias técnicas pueden ser utilizadas para la realización de un spot comercial publicitario, las mismas pretenden mostrar sentimientos, movimientos y generar interés visual y comercial en un potencial cliente, para el caso de nuestra investigación se ha tomado como elección realizarla con la técnica en stop motion pero no de una manera tradicional como sería hecha con muñecos o figuras de plastilina, arcilla u otros, sino más bien con una nueva variación de dicha técnica, aplicando el uso de material fotográfico “fotografías impresas” lo novedoso vendría a ser solo el material a utilizarse debido a que la técnica y la utilización del software sería el mismo.

#### **4.6. Propuesta**

Existen imágenes que se pueden recordar por su derroche de belleza y creatividad por todos lados, pero no todas son capaces de reavivar un recuerdo, cuando esto ocurre se despiertan nuevas sensaciones de nostalgia, pues uno de los principales pilares fundamentales que tiene la fotografía es la de intentar llegar transmitir emociones.

Por consiguiente se propone realizar un spot animado audio visual con la utilización de material fotográfico impreso con la cual se contaría la historia de un personaje en particular, utilizando la actuación de personas reales en diferentes etapas de su vida, una historia que será representada en diferentes tipos de locación y en secuencia con la evolución de la vida del personaje principal.

#### **4.7. Justificación de la técnica**

Existen imágenes que se pueden recordar por su derroche de belleza y creatividad por todos lados, pero no todas son capaces de reavivar un recuerdo, cuando esto ocurre se despiertan nuevas sensaciones de nostalgia, pues uno de los principales pilares fundamentales que tiene la fotografía es intentar llegar a eso, transmitir emociones.

La técnica a utilizarse es la misma que la tradicional de stop motion pero solo con la variante de utilización de los materiales que para esta producción serian el uso de material fotográfico impreso para luego volver a hacer nuevas tomas fotográficas simulando algo que se podría llamar un ***Stop motion sobre otro stopmotion.***

Una vez definida la técnica a utilizarse, cabe hacer la pregunta del porque se elige una empresa de foto revelado para realizar la presente investigación. Pues bien, al tener centrada la idea que se requiere plasmar, se buscó un uso comercial para la técnica antes mencionada, que para el caso viene a ser un producto audiovisual con fines publicitarios el cual está ligado al uso de material fotográfico como principal materia prima de producción, es decir que la mejor forma que se investigó para la realización de este spot, es la del uso de la misma fotografía para poder contar una historia que esté estrechamente relacionada con la principal fuente de ingresos de la empresa patrocinadora, que sería el servicio de foto revelado.

#### **4.8. La meta**

Basados en la propuesta sobre lo que pretende alcanzar la realización de este spot animado, es la de llegar a la realización de toda una campaña publicitaria estrechamente ligada a la misma línea de arte y diseño de esta producción, es decir: conservar la misma temática de evocación de recuerdos y el mismo alineamiento de producción y animación, llegando así a plasmar un posicionamiento de producto no solo dentro del país sino fuera de este.

## **CAPITULO V**

### **5. Pre-producción, producción y post producción**

#### **5.1. Pre-producción**

Es la fase más importante del proceso de producción, desde que nace la idea hasta los preparativos e inicios de la producción, en esta fase se preparan todos los elementos técnicos, humanos y financieros para la correcta realización de la producción hasta su final. (Simpson, 1999)

##### **5.1.1. Sinopsis de la historia**

Un joven llamado Matías muy activo que aparenta unos 18 años de edad se encuentra con un amigo y se toman un selfie, Matías toma su bicicleta y se pasea por distintos lugares de la capital cuando de repente al pasar por un parque se encuentra con otras personas y deciden jugar futbol y es así como por azar del destino conoce a Gaby con quien entabla una linda amistad y se pasean por varios puntos de la ciudad , Matías crece con el tiempo e ingresa a la universidad cuando después de algún tiempo logra graduarse y se recibe como arquitecto, regresa a casa después de un gran día de trabajo y es recibido por Gaby y un pequeño de 3 años que es su hijo.

##### **5.1.2. El guion contado brevemente por el director**

Primera etapa de la historia (Matías, 18 años de edad)

La historia inicia cuando dos amigos se toman un selfie con su teléfono móvil, esta fotografía será la primera imagen de la secuencia total, (la primera fotografía estará montada dentro de un porta retratos), se abre la toma del selfie y se ve como los dos posan juntos para la fotografía, se despiden y el protagonista toma su bicicleta y se sube. la secuencia continua por una calle, por un barrio pintoresco, en el parque metropolitano haciendo deporte, por las afuera de un centro comercial, etc. (en cada locación habrá un diferente tipo de

vestuario) cuando finalmente baja de su bicicleta y empieza a caminar, cambia de locación y camina frente a un parque donde varios amigos suyos están jugando fútbol el levanta una mano y corre hacia ellos, mientras juegan la pelota va rodando lentamente donde una chica que se encontraba sentada, ella le devuelve el balón y el la levanta ofreciéndole su mano y se van caminando juntos sin soltarse de las manos. Caminan por distintas locaciones (las tomas de lugares y locaciones serán harán en varios puntos de la ciudad) se hará una toma del joven levantando la cabeza para hacer una toma detallada de su ojo y al abrirse la toma nuevamente habrá cambiado de aspecto a una persona mayor simulando que ya habían pasado algunos años.

Segunda etapa de la historia (Matías, 25 años de edad)

Al levantar la cabeza y abrir la toma detallada del ojo, Matías se encontrará corriendo con un vestuario deportivo y poco a poco baja el ritmo de caminata y su vestuario cambia al de un estudiante de universidad. Se hacen distintas tomas dentro de la universidad en los pasillos, el joven entra a un aula con un vestuario y sale hacia otra aula con otro vestuario (por lo menos unas 2 veces) cuando está a punto de entrar a su ultima aula, el joven mientras camina cambiara su vestuario por un traje formal y conforme se acerque el estrado aparecerá su capa y birrete, se lo vera recibiendo su diploma, mientras está parado frente al estrado su birrete serán cambiado por un casco, mientras está de pie un arquitecto empezará a leer los planos junto con Matías, él se separa del grupo caminando y con un vestuario semi formal caminara por un barrio residencial y entrara a una casa donde en la puerta de su casa lo esperaran su esposa e su hijo.

(Esta será la última fotografía estática) que aparecerá por medio de un efecto de destello de flash hecho en computadora la cual encontrará pegada en un álbum de recuerdos.

El libro se cerrara poco a poco y aparecerán los logotipos de digital Photo Express con un mensaje que dice: “Comparte recuerdos, imprime tus memorias, Digital Photo Express”.

### **5.1.3. Guion**

Al tratarse de un spot animado por técnica de movimiento cuadro a cuadro, no consta un dialogo verbal, por lo que el guion literario ha sido elaborado para detallar las acciones de los personajes en cada escena, el mismo servirá de apoyo junto con el Storyboard.

#### **5.1.3.1. Guion Literario.**

##### **EXT. DÍA CALLE ESCENA 1**

Toma 1: MATÍAS posa junto a dos amigos y se toman una foto con su cámara celular.

Toma 2: MATÍAS se despide de sus amigos, alza una mano y camina en dirección hacia su bicicleta y se sube.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: ninguna.

##### **EXT. DÍA BOULEVARD ESCENA 2**

MATÍAS pedalea su bicicleta por la calle.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: ninguna.

##### **EXT. DÍA PARQUE ESCENA 3**

MATÍAS pedalea su bicicleta frente a un parque.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: ninguna.

##### **EXT. DÍA BOSQUE ESCENA 4**

MATÍAS pedalea su bicicleta en un bosque entre árboles.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: ninguna.

##### **EXT. DÍA PARQUE ESCENA 5**

MATÍAS pedalea su bicicleta en un parque.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: ninguna.



**EXT. DÍA PARQUE ESCENA 6**

MATÍAS entra a escena pedaleando en el parque y fija su mirada en una pelota de futbol, se baja rápidamente y deja su bicicleta en el suelo y camina en dirección del balón y lo pateo en dirección derecha.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: fin de la secuencia.

**EXT. DÍA PARQUE ESCENA 7**

GABY sentada sobre el césped lee un libro.

(La pelota entre a escena lentamente en dirección a Gaby)

Indicaciones para fotografía sobre mueble: toma de fotografías en el mismo sitio.

**EXT. DÍA PARQUE ESCENA 8**

MATÍAS camina lentamente en dirección a Gaby

GABY toma la pelota con sus manos y se la devuelve a Matías.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: toma de fotografías en el mismo sitio.

**EXT. DÍA PARQUE ESCENA 9**

MATÍAS toma la pelota de las manos de Gaby y le estira su mano para que se pueda levantar.

MATÍAS Y GABY se toman de las manos y caminan juntos.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas en el mismo sitio.

**EXT. DÍA CALLE ESCENA 10**

MATÍAS Y GABY Caminan juntos de la mano

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas dentro de un marco de fotos.

**EXT. DÍA RESTAURANTE EXTERIOR ESCENA 11**

MATÍAS Y GABY Caminan 3 pasos juntos de la mano y se ponen de frente uno con el otro mirándose fijamente.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas en el mismo sitio o marco de fotos.

**EXT. DÍA PLAZA ESCENA 12**

MATÍAS Y GABY se miran fijamente y agarrados de las manos

(Esperan hasta que se termine el paneo de cámara)

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas en el mismo sitio o marco de fotos.

**EXT. DÍA PLAZA ESCENA 13**

MATÍAS mira fijamente de frente a la cámara

(Se muestra feliz)

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas en el mismo sitio.

**EXT. DÍA CANCHA DE FUTBOL ESCENA 14**

MATÍAS mira fijamente de frente a la cámara

(Se muestra cansado y contento)

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas en el mismo sitio.

**EXT. DÍA JARDIN ESCENA 15**

MATÍAS corre por el parque

(Se muestra un poco agitado)

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas de recorrido por el mueble.

**INT. DÍA UNIVERSIDAD ESCENA 16**

MATÍAS corre en dirección a la puerta de la universidad y poco a poco empieza a bajar el ritmo y solo camina.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas de recorrido por el mueble.

**INT. DÍA UNIVERSIDAD ESCENA 17**

MATÍAS camina por el pasillo de las aulas y entra en una puerta y la cierra.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas de recorrido por el mueble.

**INT. DÍA UNIVERSIDAD ESCENA 18**

MATÍAS sale caminando del aula abriendo una puerta, camina en dirección al aula que está en frente y entra.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: fin de la secuencia.

### **INT. DÍA UNIVERSIDAD ESCENA 19**

MATÍAS camina 3 pasos por un aula

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas de recorrido por el mueble.

### **INT. DÍA UNIVERSIDAD ESCENA 20**

MATÍAS camina en dirección a la bandera ubicada en el estrado y entre paso y paso se colocará la capa y birrete.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas de recorrido por el mueble.

### **INT. DÍA UNIVERSIDAD ESCENA 21**

MATÍAS camina 2 pasos y se para junto a la bandera con un diploma en su mano.

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas de recorrido por el mueble.

### **EXT. DÍA CALLE ESCENA 22**

MATÍAS parado frente a una construcción un trabajador se acerca a él con unos planos en la mano, Matías los revisa con los dedos y sale de escena caminando

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas en el mismo sitio y luego recorrido

### **EXT. DÍA CALLE ESCENA 23**

MATÍAS camina por la vereda frente a la construcción

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas de recorrido por el mueble.

### **EXT. DÍA CALLE ESCENA 24**

MATÍAS camina por la vereda frente a una casa

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas de recorrido por el mueble.

## **EXT. DÍA CALLE ESCENA 25**

MATÍAS camina por la calle en dirección a su casa, entra por la puerta de calle y camina en dirección a la puerta principal donde lo espera Gaby

GABY parada en la puerta principal de su casa.

MATÍAS Y GABY se besan de frente uno con otro, luego posan de frente a la cámara para la última fotografía.

(Gaby, levanta lentamente su pie derecho en el momento del beso)

Indicaciones para fotografía sobre mueble: tomas de recorrido por el mueble y termina en toma estática dentro de un álbum de fotografías.

### **5.1.4. Viabilidad del proyecto**

Después de haber hecho modificación a la historia original y de haber tenido consultorías previas con un experto, se considera el proyecto es viable debido a la facilidad de tomas, actuación, permisos de locación y apoyo económico por parte de la empresa patrocinadora.

### **5.1.5. Medios de producción**

Para la planificación y correcto plan de rodaje, se han considerado varios temas de producción, equipos de fotografía, producción y casting de actores, los mismos que son detallados a continuación:

#### **5.1.5.1. Medios técnicos.**

1 cámara NIKON D3200 con lente 18 – 55 mm

1 laptop con conexión VGA

3 baterías de litio de larga duración.

1 control de disparo remoto para cámara fotográfica.

2 trípodes de aluminio, altura máxima 1.80 metros.

1 Reflector doble halógeno con Trípode Telescópico 500W cada uno.

2 reflectores halógenos 200W.



FICHAS DE VESTUARIO				FICHAS DE VESTUARIO			
FICHA #	5	ESCENA #	9	FICHA #	6	ESCENA #	10
PERSONAJE :	MATÍAS	COLOR	TALLA	PERSONAJE :	MATÍAS	COLOR	TALLA
CABEZA :	CASCO	AZUL	M	CABEZA :			
T R O N C O	CAMISA :			T R O N C O	CAMISA :	GRIS	M
	CAMISETA :	AZUL RAYAS	M		CAMISETA :		
	SACO :				ABRIGO	GRIS	M
EXT. INFER :	JEAN :	AZUL CLARO		EXT. INFER :	JEAN	AZUL CLARO	30
FICHAS DE VESTUARIO				FICHAS DE VESTUARIO			
FICHA #	7	ESCENA #	11	FICHA #	8	ESCENA #	14
PERSONAJE :	MATÍAS	COLOR	TALLA	PERSONAJE :	MATÍAS	COLOR	TALLA
CABEZA :				CABEZA :	CINTA :	AZUL	M
T R O N C O	CAMISA :	BLANCA	M	T R O N C O	CAMISA :		
	CAMISETA :				CAMISETA :	BLANCA	M
	CHAQUETA	BEIGE	M		SACO :		
EXT. INFER :	PANTALÓN :	CELESTE	30	EXT. INFER :	SHORT :	GRIS	30
FICHAS DE VESTUARIO				FICHAS DE VESTUARIO			
FICHA #	9	ESCENA #	20	FICHA #	10	ESCENA #	24
PERSONAJE :	MATÍAS	COLOR	TALLA	PERSONAJE :	MATÍAS	COLOR	TALLA
CUELLO :	CORBATA :	NEGRA	M	CABEZA :			
T R O N C O	CAMISA :	CELESTE	M	T R O N C O	CAMISA :	CAFÉ RAYAS	M
	CAMISETA :				CAMISETA :		
	CHAQUETA :	GRIS	M		SACO :		
EXT. INFER :	PANTALÓN :	GRIS	30	EXT. INFER :	JEAN :	AZUL OBS	30

### Fichas vestuario de actriz

FICHAS DE VESTUARIO			
FICHA #	11	ESCENA #	7
PERSONAJE :	GABY	COLOR	TALLA
CABEZA :			
T R O N C O	BLUSA :		
	CAMISETA :	BEIGE	S
	SACO :		
EXT. INFER :	JEAN :	AZUL CLARO	28
FICHA #	13	ESCENA #	10
PERSONAJE :	GABY	COLOR	TALLA
CABEZA :			

FICHAS DE VESTUARIO			
FICHA #	12	ESCENA #	9
PERSONAJE :	GABY	COLOR	TALLA
CABEZA :			
T R O N C O	BLUSA :		
	CAMISETA :	ROSADA	S
	SACO :		
EXT. INFER :	PANTALÓN :	BLANCO	28
FICHA #	14	ESCENA #	11
PERSONAJE :	GABY	COLOR	TALLA
CUELLO :	BUFANDA :	GRIS	S

T R O N C O	BLUSA :	BLANCA	S
	CAMISETA :		
	CHAQUETA :	BEIGE	S
EXT. INFER :	JEAN :	AZUL CLARO	27

T R O N C O	BLUSA :	ROJA	
	CAMISETA :		
	CHAQUETA :	NEGRA	S
EXT. INFER :	PANTALÓN :	BLANCO	27

FICHAS DE VESTUARIO			
FICHA #	15	ESCENA #	25
PERSONAJE :	GABY	COLOR	TALLA
CABEZA :			
T R O N C O	BLUSA	ROJA	S
	CAMISETA :		
	SACO :		
EXT. INFER :	PANTALÓN :	BLANCO	27

FICHAS DE VESTUARIO EXTRA			
FICHA #	16	ESCENA #	25
PERSONAJE :	GABY	COLOR	TALLA
CABEZA :			
T R O N C O	BLUSA :	BLANCA	M
	CAMISETA :		
	SACO :		
EXT. INFER :	PANTALÓN :	AZUL	M


### 5.1.5.3. Medios humanos

#### Actor y actriz

Debido a las 2 etapas de la vida del actor principal, se consideraron como eje fundamental las características físicas de los postulantes, tomando en cuenta que Matías tiene fases de crecimiento en el transcurso de la historia y para el caso de la actriz se tomó en cuenta un rango de edades comprendidas entre 20 a 23 años la cual pueda representar 2 edades diferentes en la producción.

Es así que por medio de un casting físico se elige al siguiente elenco:

#### Ficha actor

	Nombre:	Francisco Velasco
	Edad:	24
	Talla tronco:	Medium
	Talla Pantalón:	31
	Talla calzado:	40

*Figura 31. Ficha actor*

## Ficha actriz

	Nombre:	Andrea Yanez
	Edad:	23
	Talla tronco:	Small
	Talla Pantalón:	26
	Talla calzado:	36
<p><i>Figura 32. Ficha actriz</i></p>		

## Personal técnico y de producción

El trabajo del director se verá facilitado por una persona que se encargue del equipo técnico como luces y conexiones eléctricas, así como de un asistente de director quien se encargará de llevar nota detallada de las fichas de vestuario y de tomas de continuidad de cada escena.

### Nombres del equipo humano:

#### ***Ayudante de cámaras***

Nombre: Byron Chávez

Funciones:

- Conexión de equipos
- Traslado de utilería

#### ***Ayudante de vestuario***

Nombre: Vanesa Sanchez

Funciones:

- Fichas de vestuario
- Maquillaje
- Soporte de continuidad de escenas.



### **5.1.6. Storyboard definición**

El Story Board es un conjunto de imágenes plasmadas en secuencia la cual permite al director o animador captar la idea principal de cada escena.

(Urbano, 2013)

#### **5.1.6.1. Storyboard Spot publicitario Digital Photo Express.**

Para una correcta coordinación entre actores, director y equipo técnico, se elaboró un Story Board muy detallado en lo que a locación, tiempo de escena y vestuario se refiere.

Para objeto del mismo se contó con fichas adicionales de vestuario, dirección detallada de cámaras y coordinación de caminata de los personajes para crear una secuencia.









### 5.1.6.2. Presupuesto.

Para cubrir los diferentes rubros de pago de talento humano, así como los de musicalización, transporte y utilería, se solicitó un apoyo económico a la empresa participante CYEDE con el fin de poder realizar una producción mucho más profesional, presupuesto tentativo que se detalla a continuación:

<b>PRESUPUESTO TENTATIVO SPOT DIGITAL PHOTO EXPRESS</b>			
<b>DETALLE</b>	<b>CANT.</b>	<b>VAL. UNIT.</b>	<b>VAL. TOTAL</b>
Transporte	1	75.00	55.00
Actor	1	230.00	230.00
Actriz	1	100.00	100.00
Asistentes	2	38.00	76.00
Utilería	1	70.00	70.00
Mueblepara locación	1	350.00	350.00
Pintura y brochas	1	28.00	28.00
Musicalización	1	230.00	230.00
Vestuario lavandería	16	1.20	19.20
Alquiler dolly	1	15.00	15.00
Impresiones textos borrador	320	0.20	64.00
Luces alógenas repuestos	2	4.20	8.40
Alimentación equipo humano	10	3.20	32.00
Impresión fotografías	1100	0	0
<b>TOTAL USD</b>			<b>1,277.60</b>

### 5.1.6.3. Elaboración de contrato

**Deberes y derechos de las dos partes.** (Anexo 1)

## 5.2. Producción.

Es el paso en la que todos los elementos de planificación y detalles de la producción se ponen en proceso para la realización de la producción, tomando en cuenta la el talento humano, locaciones y equipo técnico a disposición completa de todos los realizadores.

(Simpson, 1999, p. 21)

### 5.2.1. Locaciones

Una vez aprobado el guion por parte del cliente y el profesor guía, se procedió a buscar las mejores locaciones posibles para cada escena, tomando en cuenta que algunos lugares como universidad, casa y construcción tenían que contar con permiso de sus propietarios o administradores de área.

#### 5.2.1.1. Locaciones Internas:

- Lugar: Universidad de las Américas (Jardines y aulas)

Administrador de área: Sr: Pablo Donoso

- Lugar: Universidad de las Américas (Aula de defensa de proyectos)

Administrador de área: Dpto. de titulación

- Lugar: Casa familia Salguero

Propietario: Dr. Juan Salguero

#### 5.2.1.2. Locaciones externas:

- Lugar: calle av. Gonzales Suarez

Permiso: No aplica

- Lugar: calle Bosmediano

Permiso: No aplica

- Lugar: calle av. Amazonas

Permiso: No aplica

- Lugar: Plaza de San Francisco

Permiso: No aplica

- Lugar: Parque metropolitano

Permiso: No aplica

- Lugar: Boulevard NNUU

Permiso: No aplica

### **5.2.3. Rodaje**

Se coordinó un plan de rodaje por días y por escenas repetidas en la misma locación. De esta manera se redujo el tiempo de rodaje a 4 días detallados de la siguiente manera.

Día 1: Escenas 14, 16, 17, 18, 19, 20, 21

Día 2: Escenas 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9

Día 3: Escenas 10, 11, 12, 14, 15

Día 4: Escenas 22, 23, 24, 25

#### **5.2.3.1. El tiempo como amigo del rodaje**

El tiempo es un factor muy importante a la hora de realizar cualquier tipo de rodaje, mucho podría ayudar dependiendo el tipo de escena que deseemos realizar, si está de acuerdo a nuestro guion, o bien podría jugar en contra.

En el caso de la ciudad de Quito, es un factor muy voluble a cambios climáticos en un mismo día por lo que se planeó un rodaje de 4 días por si alguno de estos días pueda cambiar debido a lluvia.



### 5.2.3. Configuración de cámaras

En la ciudad de Quito el sol empieza a aparecer poco a poco desde la 6y30am aproximadamente, por lo que el director decidió empezar a hacer las sesiones fotográficas desde las 8am, tomando en cuenta que la configuración de la cámara debería cambiar de acuerdo al transcurso del día.

Uno de los contratiempos más marcados fue el juego que existía entre las nubes y el sol, el cual se ocultaba y aparecía a cada instante, lo cual obligaba a realizar una nueva configuración de cámara por cada suceso como este.



Figura 33. Ejemplo de configuración de luz cámara

### 5.2.4. Secuencias fotográficas

Una vez definidos los tiempos exactos por escena, los actores realizaron movimientos en cámara lenta para que se puedan tomar hasta 8 fotografías por segundo. Cada escena fue repetida primero en modo de filmación y luego en modo de captura de imágenes en ráfaga, respetando la secuencia y haciendo disparos al suelo para indicar el inicio de una nueva secuencia cuando esta se

repetía, esta técnica permitió identificar mejor las fotografías en el momento de escoger las tomas más optimas de cada escena.

Adicional a esto se realizaron fotografías de algunas locaciones sin el actor para mostrar la llegada a escenario del mismo en la segunda producción a la que llamamos post rodaje.

#### **5.2.5. Detalle general de fotografías realizadas**

- Total de fotografías digitales: 2.189
- Total de fotografías impresas: 1.108
- Total de fotografías escogidas para el spot: 680 (uso en post rodaje)

#### **5.2.6. Tipo y calidad de foto impresa**

Se consideró que el tamaño de las fotografías podría ser estándar debido a que se realizarían fotos digitales de las fotos impresas el formato 4R (10 x 15 cm) era el más adecuado en papel fotográfico de 210 gramos y por recomendación del operario fueron impresos en papel satinado para evitar brillos en el post rodaje.

##### **5.2.6.1. Análisis de fotografías para impresión**

Cada escena realizada contenía un mínimo de 2 tomas o secuencias repetidas, las cuales fueron analizadas rigurosamente tomando en cuenta la calidad de enfoque, el brillo de luz sobre rostros y sobre todo su calidad estética en locación.

De las 2.189 fotografías digitales, solo se imprimieron 1.108 que pasaron la primera etapa de clasificación, las mismas que fueron llevadas a la matriz de Digital Photo Express para que puedan ser impresas en el mismo orden.

No se tomó en cuenta que las máquinas impresoras de Digital Photo Express también podían imprimir el número de foto en la parte posterior, la cual fue de gran ayuda al momento de escoger las fotografías finales para el spot, es decir que en general se procedió de la siguiente manera:

1. Toma de fotografías digitales en diferente orden de escenas.
2. Clasificación de fotografías digitales en carpetas por escenas y por tomas.
3. Elección de las mejores secuencias o tomas de cada escena previamente escogida.
4. Impresión de las mejores escenas y tomas.
5. Re elección de fotografías impresas de acuerdo al movimiento, estética, color y continuidad de cada escena.

#### **5.2.7. Actuación en cámara lenta**

El actor Francisco Oquendo quien ya contaba con estudios en actuación y dirección cinematográfica se prestó de una manera muy abierta a realizar todas las indicaciones por el director, era la primera vez que actuaba en cámara lenta y se realizaron pruebas de movimiento previo a cada escena para asegurar una continuidad en la historia.

Por otro lado, Andrea Yáñez, estudiante de animación digital y conocedora de la técnica a aplicarse, también se prestó de una manera muy profesional a la hora de actuar en cada escena.

La técnica en stop motion trata de mover poco a poco un objeto o persona, en el caso de haber usado personas, los movimientos en cámara lenta no se veían muy naturales por lo que se repasó cada escena varias veces hasta obtener la aprobación del director, adicional a esto, se configuro la cámara en opción “disparo de ráfaga” la cual permitía capturar hasta 8 fotografías por segundo de las cuales solo se escogerían las que representen un movimiento más marcado a la hora de realizar la animación.

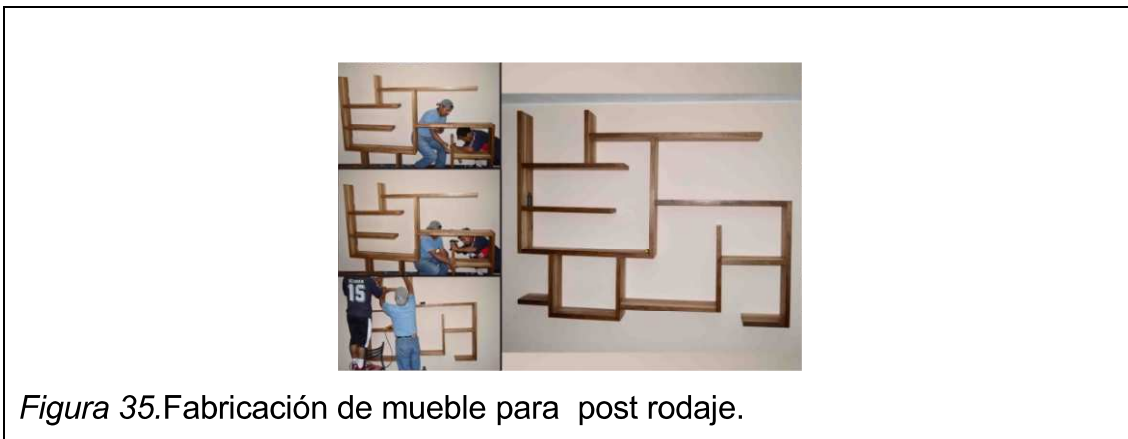


## 5.2.8. Post rodaje (filmaciones complementarias)

### 5.2.8.1. Locación para Post rodaje

Previo a la realización del Storyboard definitivo, se tomaron en cuenta las repisas del mueble fabricado para que el personaje pueda desenvolverse en varias direcciones, pero con la facilidad de poder cambiar una secuencia con el uso de elementos decorativos como un portarretrato, una planta o libros.

Al contar con 680 imágenes impresas, fue totalmente necesario tomar la misma cantidad de fotografías como mínimo para poder continuar con el paso de post producción el cual incluye el video con la unión en secuencia de todas las escenas.



### 5.2.8.2. Stop motion con fotografía digital, 1ra parte de post rodaje

Al ser una técnica con una variante muy poco explotada no se encontraron muchos referentes sobre la producción de un stop motion sobre otro, por lo que la presente investigación podría convertirse en una buena guía referencial para futuras realizaciones de la misma técnica.

Una vez terminada la primera parte del rodaje con personas, se procedió a ordenar todas las escenas, eliminar fotografías innecesarias, comprobar si existía continuidad en la historia y sobre todo comprobar sincronía en las caminatas, trote y paseos en bicicleta. Es decir que se armó y comprobó el primer stop motion de manera digital para que pase a proceso de impresión.



Figura 36. Comprobación de stop motion digital

### 5.2.8.3. Stop motion con fotografía análoga, 2da parte de post rodaje

Para la segunda parte de la producción la cual consistió en realizar fotografías digitales de las fotografías ya impresas, se tomó en cuenta la fabricación de un mueble el cual sirvió de locación para colocar el material fotográfico previamente escogido, colocándolo y anotando en las repisas el orden y el número de fotos por escena en donde se haría los movimientos del material fotográfico, tal como se muestra en el *figura 36*.



Figura 37. Orden de fotografías por lugar en locación.

Una vez listo el orden del material fotográfico se empezó a realizar la toma de fotografías digitales una tras otra uniendo todas las escenas en una sola secuencia, proceso al que llamé “Stop motion de un stop motion.”



Figura 38. Fotografía de la fotografía

Este proceso tuvo que ser más detallista puesto que la animación tenía que verse continua, es decir, la cámara debía seguir al objeto en movimiento (fotos impresas) y capturar una imagen por cada fotografía montada sobre el mueble. Para este caso, las fotografías fueron montadas una sobre otra.



Figura 39. Montaje de fotografía sobre fotografía.

Una vez listo el post rodaje con todas las escenas y previa verificación de cada fotografía, se pasó a post producción en donde nuevamente por medio de software de edición de video se dio movimiento al segundo stopmotion realizado.

### **5.3. Post producción**

#### **5.3.1. Requerimientos de Software**

Varios son los programas que se pueden usar para poder realizar una animación cuadro a cuadro, todo dependerá de la calidad, efectos o facilidad de manejo que se tengan de los mismos, para el caso de esta producción se utilizara el programa After Effects como principal herramienta de animación.

##### **5.3.1.1. Adobe After Effects**

Como herramienta principal de edición, se utilizó la última versión de este programa, Adobe After Effects CC

Es un programa o aplicación basados en líneas de tiempo la cual permite realizar movimiento de gráficos, edición de video, animaciones y creación de efectos visuales de una manera profesional en varios tipos de formato, muy popular entre usuarios Adobe debido a su interfaz muy amigable.

### 5.3.2. La animación gestándose desde la producción.

Se puede considerar que existieron tres tipos de animación dentro del producto final.

La primera parte de movimiento correspondería a las secuencias fotográficas de los actores, la segunda parte al movimiento y colocación cuadro a cuadro de las fotografías sobre el mueble y la tercera parte a la recopilación de los elementos anteriores para obtener una animación de las animaciones por medio de edición de video

### 5.3.3. Edición de video final

#### 5.3.3.1. Formato de video

La primera parte fue escoger el formato más adecuado para la edición final del video, al tratarse de un cliente que posee varios locales en centros comerciales, se optó por elegir el formato de (1280x720) pixeles para que el spot pueda ser presentado en las redes de pantallas de centros comerciales y redes sociales con la mejor calidad posible.

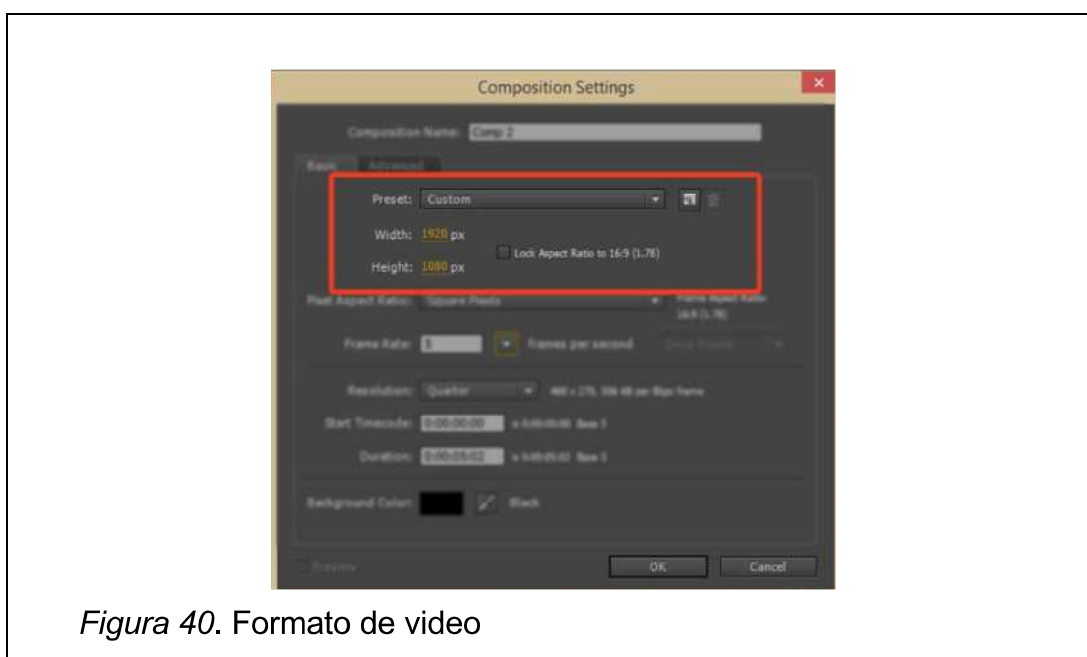


Figura 40. Formato de video



### 5.3.3.2. Ajustes de composición

Para el ejemplo de las primeras pruebas de movimiento se estableció que la animación debería moverse entre 5 a 8 fps “frames por segundo” es decir: 5 a 8 imágenes transcurrirán para crear 1 segundo animado.

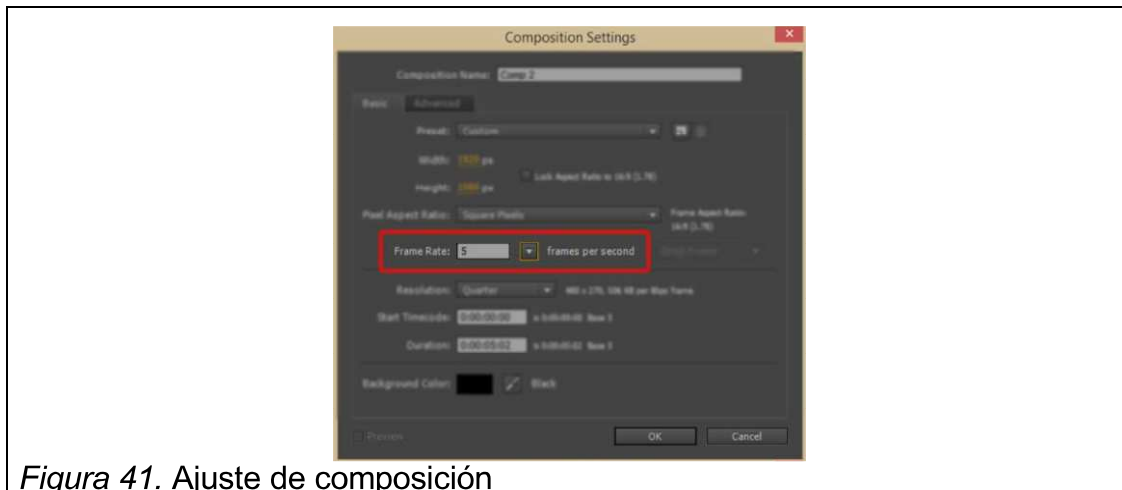


Figura 41. Ajuste de composición

Una vez listo y configurado la composición de After Effects el siguiente paso fue el de importar toda la secuencia de imágenes a la mesa de trabajo, dando como resultado el video casi armado automáticamente.

Es muy necesario revisar el video en baja resolución si así lo amerita para bajar o subir los fps (frames por segundo) para darle un movimiento normal al personaje, es decir, que no camina muy lento o muy rápido.

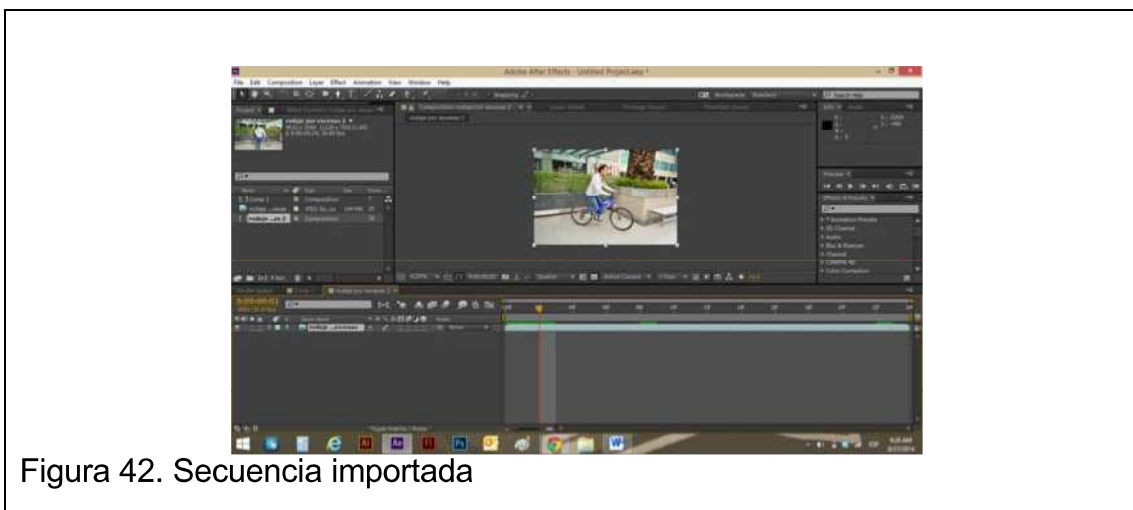


Figura 42. Secuencia importada

Y como último paso luego de haber realizado todas las pruebas y render necesarios, se agregó el sonido y se le dio un último filtro de color a toda la composición.



Figura 43. Retoques de color y audio

#### 5.3.4. Música

Al tratarse de una producción alegre, se precedió a buscar un compositor Ecuatoriano que pueda realizar un melodía que vaya de la mano con la historia, es así como David Romero fue el encargado de crear una melodía llamada “Vamos a caminar” con una duración de 90 segundos para el spot.

## CAPITULO VI

### 6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 6.1. Conclusiones

Luego de haber investigado el tema de la fotografía en Ecuador desde sus inicios y buscar varios referentes sobre producciones o ejemplos de este tipo de técnica, se llegó a la conclusión que en Ecuador no existe ningún tipo de producción similar que aplique la variante de realizar un **stop motion de otro stop motion**, incluso no se encontró ningún referente en el país en las que se utilicen fotografías análogas para contar una historia o similares.

Por lo que nos hace pensar que esta producción bien podría ser una de las pocas realizadas con la técnica variante antes descrita, que sea aplicada para fines publicitarios y una guía referencial para futuras producciones de este tipo.

#### 6.2. Recomendaciones

En el transcurso de la pre-producción muchos inconvenientes e inquietudes tuvieron que ser resueltos de la una manera muy práctica, es así como se sugieren algunas ideas sobre todo para el tema de producción.

##### 6.2.1. Recomendaciones de pre producción

###### 6.2.1.1. En talento humano

En inicio la historia había sido pensada para contar la vida del personaje principal desde su etapa de gateo, sus primeros pasos, niño, joven y adulto, pero al realizar las pruebas de fotografía con varios niños, se pudo notar el problema que conlleva trabajar con pequeños que por su naturaleza solo desean jugar y poco o nada de caso prestan a las indicaciones de actuación o movimientos.

### **6.2.1.2. En rodaje con fotografía**

La dificultad para hacer tomas que coincidan con el tamaño del personaje, llevó a realizar algunas mediciones de distancia entre cámara y personaje, el cual no funcionó debido que no siempre el personaje o la persona que hace el rodaje con cámara, coincidan en una línea recta muy paralela, la solución que se encontró fue que era mucho más fácil poner límites marcados con cinta sobre la pantalla de la cámara, para que de esta manera el único que guarde su distancia sea el camarógrafo y el personaje se sienta en la libertad de moverse naturalmente.

Otra de las recomendación en rodaje sería la de trabajar con dos cámaras de similares características, pero cada una configurada para dos tipos de luz, es decir, una cámara configurada para luz de sol y la otra configurada para nubes, puesto que en Quito el sol brilla constantemente pero con pequeños intervalos de nubes, factores que afectan el color de la fotografía.

De igual manera para la correcta realización de este tipo de producciones se recomienda contar con asistentes que se encarguen del vestuario y del traslado de equipos, puesto que el cambio de locación y vestimenta podrían afectar en el plan de rodaje.

### **6.2.1.3. En rodaje complementario**

Para rodaje complementario se recomienda contar con una locación bien iluminada la cual no permita ninguna entrada de luz natural puesto que la luz natural al no ser constante, afectaría las sombras de la fotografía.

## REFERENCIAS

- 20minutos* (2013) Recuperado 12 de abril de 2014, de [www.20minutos.es](http://www.20minutos.es):  
<http://www.20minutos.es/noticia/1581207/0/coleccion-fotografia/helmut-gernheim/exposicion/>
- Aardman. (2011). *Nokia.com*. De [www.youtube.com](http://www.youtube.com):  
<http://www.youtube.com/watch?v=ieN2vhsITTU>
- aloj s.f.* (2014). De [www.aloj.us.es](http://www.aloj.us.es). Recuperado 13 de abril de 2014, de  
<http://www.aloj.us.es/galba/monograficos/OBSCURA/linterna.htm>
- animaciontoonboom. (2011). *animaciontoonboom*. Recuperado 14 de marzo 2014, de [animaciontoonboom.webnode.com](http://animaciontoonboom.webnode.com)  
<http://animaciontoonboom.webnode.com.co/historia-de-la-animacion/tipos-de-animacion/>
- BIGFISH. (2009). *www.youtube.com*. De Dialog solution:  
<http://www.youtube.com/watch?v=XxJ-f4kWnBY>
- Cordero, L. (2010). *www.elmercurio.com.ec*. Recuperado 22 de Septiembre de 2013, de  
[http://www.elmercurio.com.ec/239682-historia-de-la-fotografia/#.U97JP\\_I5OSo](http://www.elmercurio.com.ec/239682-historia-de-la-fotografia/#.U97JP_I5OSo)
- CYEDE. (2010). *www.cyede.com*. De cyede:  
[http://www.cyede.com/web/index.php?option=com\\_content&view=article&id=44](http://www.cyede.com/web/index.php?option=com_content&view=article&id=44)
- Echeverria, S., & Quevedo, K. (2002). *www.repositorio.ute.edu.ec*. Recuperado 08 de Julio de 2014 de  
[http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/5237/1/17793\\_1.pdf](http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/5237/1/17793_1.pdf)
- ElMundo. (2014). *elmundo*. Recuperado 23 de Febrero 2014, de [www.elmundo.es](http://www.elmundo.es):  
<http://www.elmundo.es/elmundo/2009/10/20/cultura/1256058416.html>
- Emfeli, V. (2012). *buenastareas.com*. De <http://www.buenastareas.com/ensayos/Stop-Motion/5627791.html>
- estamosenobra. (2010). *estamosenobra*. Recuperado 12 de mayo de 2014, de [www.estamosenobra.wordpress.com](http://www.estamosenobra.wordpress.com):  
<http://estamosenobra.wordpress.com/page/2/>

- Fanji, A. (2013). *escaparatecreativoblog*. Recuperado 10 de junio 2014, de <http://escaparatecreativoblog.wordpress.com/2013/05/11/el-stop-motion-en-la-publicidad/>
- fdfotografiadigital*. (2014. s.f). Recuperado 03 abril 2014 de <http://www.fdfotografiadigital.com/>:  
<http://www.fdfotografiadigital.com/curso-fotografia/como-funciona-una-camara-fotografica.html>
- Fernandez, T. (2012). *curiosidades batanga*. Recuperado 04 de junio de 2014, de <http://curiosidades.batanga.com/3837/grandes-inventos-la-camara-fotografica>
- Granda, W. (1995). Cine silente en Ecuador. Quito: Ediciones generales.
- Gunn, K. (2008). <http://www.teachanimation.org/>. Recuperado 22 Febrero de 2014, de Tech Animation:  
<http://www.teachanimation.org/mexico/stopmotionSP.pdf>
- Halas, J., & Whitaker, H. (2009). In H. W. John Halas, *Timing for animation* (p. 155). Burlington: Focal Press.
- Ibarra, J. (2013). *Los Rufinos*. De Youtube:  
<http://www.youtube.com/user/Losrufinos1?feature=mhee>
- Kodak. (s.f) . [wwwve.kodak.com](http://wwwve.kodak.com). Recuperado 22 Febrero de 2014, de:  
<http://wwwve.kodak.com/VE/es/corp/historia/index.shtml>
- Lechon, F. (2012). Monito 3D. Quito, Ecuador.
- Leggat, R. (2011). *mpritchard*. Recuperado 04 de Agosto de 2014, de <http://www.mpritchard.com/photohistory/history/schulze.htm>
- Martín, M. (2010). *Asociación Española de investigación de la comunicación*. Recuperado 04 de Agosto de 2014 de <http://www.aeic2010malaga.org/>.
- Mesa, D. (2012). [www.sites.google.com](http://www.sites.google.com). Recuperado 05 de junio de 2014, de <https://sites.google.com/site/camdigital11/historia>
- Perez, A. (2013). *EscaparateCreativoBlog*. De <http://escaparatecreativoblog.wordpress.com/2013/05/11/el-stop-motion-en-la-publicidad/>

- ProChile. (2012). *Prochile.gob.cl*. De [www.Prochile.gob.cl](http://www.Prochile.gob.cl):  
[http://www.prochile.gob.cl/wp-content/blogs.dir/1/files\\_mf/documento\\_01\\_18\\_13091032.pdf](http://www.prochile.gob.cl/wp-content/blogs.dir/1/files_mf/documento_01_18_13091032.pdf)
- Ray, H. (2013). *armacreature.com*. Recuperado 15 de mayo 2013 de  
 armacreature: <http://www.animationtoolkit.co.uk/>
- Segovia, W. (08 de 2014). *fotografía tradicional en Ecuador*. (F. Lechon, Entrevista)
- Shaw, S. (2004). *Stop Motion craft skills for model animation*. Burlington: Focal Press.
- Simpson, R. (1999). *Manual práctico para producción audiovisual*. Barcelona: Gedisa.
- Susannah, S. (2008). *Stop Motion Craft Skills for Model Animation*. Burlington: Focal Press.
- Sontag, S. (2005). *Sobre la fotografía*.: Mexico DF: Alfaguara.
- Souges, M. (2009). *Diccionario de historia de la fotografía*.: Madrid, España: Cátedra.
- Takeuchi, M. T. (abril de 2009). *-Stop Motion with Wolf and Pig-*. De [www.youtube.com](http://www.youtube.com): <http://www.youtube.com/watch?v=rmkLIVzUBn4>
- Terenzani, A. (08 de 04 de 2014). *NEOTEO*. Recuperado 05 de abril de 2014 de [www.ciberestetica.blogspot.com](http://www.ciberestetica.blogspot.com):  
<http://ciberestetica.blogspot.com/2014/04/la-primera-camara-digital-por-steven.html>
- The History Channel. (2013). *Youtube*. Recuperado 05 de abril de 2014 de [www.youtube.com](http://www.youtube.com): <https://www.youtube.com/watch?v=JA5tcwNmfgY>
- Timerime. (2010). *timerime*. Recuperado 13 de Junio 2014, de [www.timerime.com](http://www.timerime.com):  
<http://timerime.com/es/evento/1786921/Phenakistoscopio/>
- Tolmachev, v. (15 de 03 de 2010). *photography tutsplus*. Recuperado 05 de Mayo de 2014 de <http://photography.tutsplus.com/articles/a-history-of-photography-part-1-the-beginning--photo-1908>
- Tom, G. (2012). *Frame-by-Frame Stop Motion*.: Oxford: Focal Press.
- Valle, Y. (2014). *la fotografía digital en Ecuador*. (F. Lechon, Entrevista)

Vila, C. (2013). *etereaestudios*. Recuperado 03 de agosto 2014, de  
[http://www.etereaestudios.com/training\\_img/intro\\_3d/intro\\_3d.htm](http://www.etereaestudios.com/training_img/intro_3d/intro_3d.htm)

Villegas, J. (2014). *www.eafit.edu.co*. De  
[http://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/preguntas/Paginas/como-funcionan-las-camaras-fotograficas.aspx#.U\\_\\_o-fl5OSo](http://www.eafit.edu.co/ninos/reddelaspreguntas/preguntas/Paginas/como-funcionan-las-camaras-fotograficas.aspx#.U__o-fl5OSo)



## **ANEXOS**

## **Anexo 1. Deberes y derechos de las dos partes**

### **CONTRATO PARA REALIZACIÓN DE SPOT PUBLICITARIO (PROYECTO TESIS)**

#### **PRIMERA.- COMPARECIENTES:**

Intervienen en la firma del presente contrato, por una parte la compañía CYEDE CIA LTDA. Debidamente representada por el Sr. Pablo Rivadeneira F.S., en su calidad de Gerente General, en adelante "EL CONTRATANTE"; y, por otra parte el señor Francisco David Lechón Sánchez, por sus propios derechos, a quien en adelante se le denominará "EL PUBLICISTA", quienes para efectos del presente instrumento se denominarán simplemente las partes. Los comparecientes, libre y voluntariamente convienen en suscribir el presente contrato.

#### **SEGUNDA.- ANTECEDENTES:**

a) EL CONTRATANTE por solicitud del PUBLICISTA realizará la elaboración de su proyecto de tesis en base de una necesidad de EL CONTRATANTE quien previo acuerdo apoyará en dicho proyecto realizado para la empresa CYEDE bajo su marca DIGITAL PHOTO EXPRESS.

b) EL PUBLICISTA declara haber alcanzado experiencia en el área objeto de este contrato, razón por la cual presentó la oferta creativo -económica, la cual previo acuerdo fue aprobado por EL CONTRATANTE y que forma parte de este instrumento.

#### **TERCERA.- OBJETO DEL CONTRATO:**

El PUBLICISTA se compromete a realizar toda la producción, edición y realización del spot publicitario para Digital Photo Express bajo el mando y tutela de EL CONTRATANTE, concordante con las especificaciones y datos creativos de la oferta, los que serán presentados y entregada con sus respectivos derechos de reproducción total y parcial para uso y beneficio de la empresa CONTRATANTE.

Los costos de producción parcial, logística, edición, cámaras, dirección, sonorización, efectos y elaboración de stand, serán suministrados por el PUBLICISTA.

#### **CUARTA.- ALCANCE:**

##### **4.1. Obligaciones del PUBLICISTA:**

4.1.1. Realizar bajo su exclusiva responsabilidad y a plena satisfacción de EL CONTRATANTE, todas las actividades descritas en la cláusula TERCERA.

4.1.2 Proveer los recursos de producción y materiales que sean necesarios para el cumplimiento del objeto de este contrato (previo acuerdo y satisfacción de EL CONTRATANTE)

4.1.3 Informar por escrito a EL CONTRATANTE cualquier irregularidad en el desarrollo de sus obligaciones y hacerlo oportunamente a fin de evitar retrasos.

4.1.4 Prestar total colaboración a EL CONTRATANTE para que la realización del spot sea a gusto y satisfacción del cliente.

4.1.5 Así mismo, al PUBLICISTA libera y liberará a EL CONTRATANTE de cualquier acción o reclamo que se produjere por accidentes del trabajo de sus trabajadores y tomará las medidas de prevención, protección y cumplimiento de la normativa legal por riesgos del trabajo a favor de los trabajadores que contrate para la ejecución del presente contrato y los que acudan a realizar actividades para el PUBLICISTA en el transcurso de producción del spot.

##### **4.2 Obligaciones de EL CONTRATANTE:**

4.2.1 Apoyar al PUBLICISTA con los valores previamente acordados así como también su apoyo con impresión de material fotográfico en su centro de revelado más cercano.

4.2.2 Brindar al PUBLICISTA todas las facilidades y reuniones necesarias para que pueda cumplir eficazmente con el objeto materia de esta contratación.

#### **QUINTA.- VALOR DEL CONTRATO:**

Por ser de mutuo beneficio, las partes han acordado que el valor de la producción realizada es de UN MIL TREINTA DOLARES (1030.00 USD) conforme a lo que se determina en la oferta creativo -económica presentada

por el PUBLICISTA cuyos gastos serán utilizados netamente en costos de pago de actores, locación, utilería e insumos para la correcta realización de la producción.

Sin perjuicio de lo mencionado anteriormente, las partes podrán realizar modificaciones en los valores establecido previo mutuo acuerdo.

**SEXTA.- NATURALEZA DE LA VINCULACIÓN ENTRE EL CONTRATANTE Y EL PUBLICISTA:**

El PUBLICISTA acepta y declara que la contratación del personal necesario para la ejecución del presente contrato, es de su exclusiva responsabilidad, por tanto los trabajadores que se utilicen para el cumplimiento de este contrato, serán contratados y laborarán en relación de dependencia del PUBLICISTA y mantendrán a EL CONTRATANTE indemne frente a cualquier reclamo o acción laboral.

EL PUBLICISTA es y prestará los servicios estipulados en este contrato como PUBLICISTA INDEPENDIENTE, manteniéndose y reconociendo que una de las partes es una persona jurídica independiente y la otra es persona natural independiente, sujetas única y exclusivamente a lo estipulado en el presente contrato.

**SÉPTIMA.- TERMINACIÓN DEL CONTRATO:**

El contrato terminará normalmente por cumplimiento total de las obligaciones de las partes.

**OCTAVA.- CESIÓN DE DERECHOS:**

Una vez aprobado el proyecto de tesis por parte de la Universidad De las Américas y previo consentimiento escrito de la autoridad competente en dicho establecimiento educativo, El PUBLICISTA cederá solo los derechos de reproducción a la empresa CYEDE CIA LTDA para su utilización como bien creyere conveniente sin reclamo alguno a regalías o pagos por los beneficios que este prestase.

**NOVENA.- ACEPTACIÓN DEL CONTRATO:**

Las partes aceptan el contenido total de todas y cada una de las cláusulas precedentes, a las que de forma expresa se someten, para constancia de lo cual firman el presente contrato, en tres copias del mismo tenor y valor.

En Quito, al primer día del mes de julio de dos mil catorce.

EL CONTRATANTE

EL PUBLICISTA

CYEDE CIA LTDA

Pablo Rivadeneira F.S.

Francisco Lechón Sánchez