



**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**CORTOMETRAJE ANIMADO SOBRE SOLITARIO GEORGE**

**Trabajo de titulación presentado en conformidad con los requisitos  
establecidos para optar el título de  
Licenciada en Multimedia y Producción Audiovisual mención  
Animación Interactiva**

**Profesor Guía**

Lic. Andrés Aulestia

**Autora**

Carina Nathali Ayala Jaramillo

**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”.

.....

Lic. Andrés Aulestia

C.I. 1711085843

### **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.”

.....

Carina Nathali Ayala Jaramillo

C.I. 1714884135

## **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco a mi familia, padres y hermanas que siempre están ahí para apoyarme y darme la fuerza para ser mejor día a día.

Especialmente a mi mamá que me enseñó a no renunciar a las cosas que me gustan. A su vez agradezco a mis amigos y compañeros ya que gracias a ellos pude compartir muchas experiencias gratificantes juntos.

A mis profesores que sino fuera por su sabiduría y experiencia compartida esto no fuera posible.

## **DEDICATORIA**

Todo el esfuerzo y sacrificio ha sido bien recompensado porque los tengo a ustedes que son mi mayor tesoro. Gracias Felipe por apoyarme en los momentos difíciles y a mi hijo Benjamín que solo con una sonrisa hace que los días sean hermosos. Los amo

## RESUMEN

Este proyecto habla sobre un personaje ícono en las Islas Galápagos que es “El Solitario George”, él fue de gran importancia ya que fue el último de su especie y al no tener descendencia se extinguió. El cortometraje demuestra que muchas veces el hombre es ajeno a solucionar situaciones provocadas por él mismo.

El guión del proyecto se construye basándose en toda la parte investigación. De esta se sacó varios datos específicos, fechas importantes y características muy indispensables para formar la historia. Como por ejemplo el origen de la extinción de las tortugas, los intentos que hicieron varios científicos y ecologistas para que la especie de solitario George tuviera descendencia, etc. Todo esto dio paso a la construcción de la historia.

Mientras se realizó la parte de post producción se decidió utilizar la técnica de animación *cut out animation* ya que se analizó que esta técnica suele ser muy atractiva para el grupo objetivo planteado y a su vez el cortometraje era complejo al tener varios personajes que animar. Al realizar las encuestas se pudo constatar que tanto el objetivo general como los objetivos específicos fueron cumplidos.

Los espectadores del cortometraje mostraron gran interés, y entendimiento del mensaje que solitario George deja a la comunidad. Ellos opinaron que es importante cuidar las especies ya que gran parte de la culpa de su extinción es de los humanos.

Palabras claves: Solitario George; videos educativos; Conservación de especies en peligro de extinción

## **ABSTRACT**

This project is about an icon character that came from Galápagos, his name is "Lonesome George. How important was this turtle in life and the impact that he had in the community to know that he was the last of its kind. This animal shows us that many times the human is stranger to try to troubleshoot situations caused by them and leave us a message to take into account what is important to protect the flora and fauna in the actual world we are living in.

To make the short film possible we have to take account the most important events that led that Lonesome George ended up being the last of its kind and what negative things human had done in this process.

Keywords: Lonesome George; educational videos; Conservation of endangered species

# ÍNDICE

CAPÍTULO I. Las Islas Galápagos y tortugas gigantes .....	07
1.1 Las Islas Galápagos: Flora y Fauna .....	07
1.2 Parque Nacional Galápagos Ecuador .....	08
1.3 Charles Darwin en Galápagos .....	09
1.3.1 Fundación Charles Darwin.....	09
1.4 Primeros indicios de especies en peligro de extinción .....	10
1.4.1 Balleneros en Galápagos.....	11
1.4.2 Primeros colonizadores.....	11
1.5 Tortugas Galápagos: .....	11
1.5.1 Características Físicas.....	12
1.5.2 Temperatura Corporal de las tortugas Galápagos .....	13
1.5.3 Alimentación .....	14
1.5.4 Reproducción .....	14
1.6 Principales causas de la extinción de las especies .....	14
1.7 “El Solitario George” .....	15
1.7.1 Intentos para salvaguardar la especie .....	15
1.7.2 Principales causas de la extinción o muerte de la especie	
Geochelone Abingdoni .....	16
1.8 Testimonios documentados de la forma de vivir en la	
antigüedad.....	16
1.9 Solitario George embalsamado y exhibición en el Museo	
Americano de Historia Natural, en New York.....	17
1.10 Recobrar las poblaciones de tortugas en las Islas .....	18
Capítulo II. ¿Qué es la animación? .....	19
2.1 Tipos de animación.....	19
2.2 El cortometraje.....	25
2.3 Guión de un cortometraje .....	25



2.4 Géneros en un cortometraje .....	25
Capítulo III. Desarrollo del cortometraje .....	27
3.1 Pre-producción .....	27
3.1.1 La idea .....	27
3.1.2 Realización del guión .....	27
3.1.3 Estilo y diseño .....	29
3.1.4 Conceptualización de personajes .....	30
3.1.5 Escenografía .....	29
3.1.6 Realización del storyboard .....	33
3.2 Producción .....	37
3.3 Postproducción .....	42
3.3.1 El sonido y música .....	42
3.3.2 Efectos especiales .....	41
3.3.3 Corrección de color .....	46
3.3.4 Render final .....	48
Capítulo IV: Realización del proyecto .....	50
4.1 Preproducción .....	50
4.1.1 Idea del proyecto .....	50
4.1.2 Sinopsis .....	50
4.1.3 Guión Literario .....	50
4.1.4 Guión técnico .....	55
4.1.5 Estilo Visual .....	59
4.1.6 Diseño de Personajes y escenarios .....	62
4.1.7 Storyboard .....	67
4.1.8 Formato .....	74
4.1.9 Presupuesto .....	74
4.2 Producción .....	76
4.2.1 Ilustración .....	76
4.2.2 Escaneado y corte .....	79
4.2.3 Compositing y Animación .....	80

4.2.4 Animación .....	82
4.3 Postproducción .....	86
4.3.1 Sonido y Musicalización.....	86
4.3.2 Render .....	87
Capitulo V: Resultados y conclusiones .....	88
5.1 Resultados.....	88
5.2 Conclusiones .....	95
<b>REFERENCIAS</b> .....	97
<b>ANEXOS</b> .....	103

## INTRODUCCIÓN

Ecuador es un país que nos brinda gran variedad de culturas, tesoros escondidos, lugares acogedores, en especial turísticos donde se encuentra gran diversidad de flora y fauna, en definitiva sitios mágicos e inigualables. En especial, en una de sus cuatro regiones nos encontramos con la de Galápagos, un atractivo turístico mundial. Por su ecosistema y biodiversidad única en el planeta hace que cualquiera que la visite se sienta con ganas de volver.

Aproximadamente en el año 1954 en la Islas Galápagos pescadores y balleneros de esa época se dedicaban a la pesca, en especial de tortugas ya que este animal era fácil de capturar y podían sobrevivir varios meses sin alimento. Al ingerirlas su carne era fresca.

Muchas de las embarcaciones se dedicaban a cazar tortugas en cantidades agigantadas y el aceite de las tortugas era uno de los elementos que más había en las casas de los galapagueños para dar sabor a las comidas.

Los primeros colonizadores causaron un efecto negativo en las Islas ya que ellos trajeron consigo varios animales no endémicos que se comían la comida de los animales nativos y esto provocaba que las especies endémicas vayan desapareciendo poco a poco.

Una de ellas fue solitario George, conocido como un ícono de las Islas Galápagos que a la edad aproximada de 100 años falleció por muerte natural sin dejar descendencia dejando una huella imborrable, no solamente a los ecuatorianos, sino a todo aquel que supo de su historia y cautivó a todos los que llegaron a conocerla. Esta tortuga única en su especie dejó un mensaje muy profundo en las personas al crear conciencia del medio en donde vivimos.

Actualmente, vemos un Galápagos distinto donde tanto los habitantes como la naturaleza están tratando de crear un vínculo muy grande para convivir respetándose los unos a los otros y subsistiendo de igual manera. (Dirección del Parque Nacional Galápagos, 2009)

## ANTECEDENTES

Las Islas Galápagos son un parque ecológico que cuenta con 13 grandes islas, 6 pequeñas y 42 islotes (ViajandoX Consultores, 2011). El Parque Nacional Galápagos trabaja diariamente para la conservación de las especies y su hábitat, en especial la de las especies en peligro de extinción. (Parque Nacional Galápagos Ecuador, 2013)

En los años 1930 se dieron los primeros indicios de preservación del ecosistema, tratando de proteger sus especies nativas y endémicas y a su vez controlar y erradicar cierto tipo de especies animales y vegetales que afectaban a la zona gravemente. (Parque Nacional Galápagos Ecuador, 2013).

El Parque Nacional Galápagos fue nombrado como uno de los primeros patrimonios naturales en 1978. Gracias a Charles Darwin, Galápagos es considerado como uno de los últimos archipiélagos naturales tropicales en todo el mundo.

Hablando de especies en peligro de extinción es importante recalcar que la presencia de los piratas de la época de los años 1620 a 1720 fue la que causante de llevar las primeras especies invasivas, esto provocó el declive de las tortugas Galápagos gigantes. (Watkins, 2009) Se dice que aproximadamente 100.000 tortugas galápagos fallecieron a causa de piratas, mercaderes y balleneros desde el siglo XVII hasta el XIX. (National Geographic, 2013)

Las tortugas Galápagos son conocidas por ser los animales vertebrados más longevos de la tierra y a su vez las más grandes tortugas que pueden medir aproximadamente más de dos metros, vivir hasta 130 años o más y pueden alcanzar un peso de 400 kilogramos. Cuando Charles Darwin hizo su primera

visita en las islas Galápagos habían 15 tipos de tortugas gigantes, en la actualidad hay solamente 10. (National Geographic, 2013)

Una de las más conocida fue la tortuga macho llamada “El solitario George o Jorge” su tipo de especie es *Chelonoidis abingdoni*, está tortuga era la última en su especie y fue encontrada en la Isla de Santa Cruz en el año 1972 por unas personas que cazaban cabras en el lugar. Fue justamente cuando se creía que ninguna tortuga de su especie seguía con vida en esa isla. Jorge fue trasladado a la Isla de Santa Cruz en la Estación de Charles Darwin donde los científicos intentarían reproducirla con dos especies del volcán Wolf provenientes de la Isla Isabela, (Solitario George.org) después de 15 años, en 2008 las acompañantes de solitario George habían puesto 16 huevos pero el resultado fueron unos huevos infértiles. Esto preocuparía más a los expertos y científicos que en su desesperación por reproducirla trajeron unas tortugas provenientes de la Isla Española sin ningún resultado hasta el día de su muerte. (Parque Nacional Galápagos Ecuador, 2013)

Su fallecimiento fue un 24 de junio del 2012, día en que fue encontrado por su cuidador Fausto Llerena que lo miró por ultima vez como dirigiéndose al bebedero, ya con su cuerpo inerte. Al principio, se pensaba que las causas de su muerte eran por un infarto, pero la necropsia confirmó que era por muerte natural.

Este acontecimiento causó un revuelo, sobretodo porque la mayoría de turistas iban a las islas Galápagos a visitar especialmente al solitario George. Se dice que aproximadamente unas 1800 personas lo iban a visitar por día porque se convirtió en un personaje muy conocido a nivel mundial. (Los turistas despiden con pena al solitario George, 2012). Apareció en leyendas e historias mágicas, a su vez en gorras, camisetas, y otros recuerdos como reconocimiento de las islas Galápagos. Es recordado con cariño y reconocido mundialmente como ícono en Galápagos y también por ser el último en su especie de la Isla Santa Cruz. Recientemente, en el lugar donde se lo

tenía en cautiverio aparece su información y biografía tallada en piedra. La leyenda de la piedra escrita en una hoja que dice: “Por causa natural murió este ejemplar...” (Los turistas despiden con pena al solitario George, 2012)

## **JUSTIFICACIÓN**

El cortometraje animado de “Solitario George” muestra la vida de este personaje tan significativo para la gente ecuatoriana donde actualmente hay un escaso registro audiovisual que hable específicamente sobre su trascendencia por lo tanto para conservarlo en su memoria el cortometraje desea transmitir un mensaje importante que habla sobre la realidad del ecosistema de Galápagos y de esta especie endémica, única en la zona que ahora está totalmente extinta para concientizar a las personas sobre lo que hacemos y como esto afecta el lugar donde vivimos.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Resaltar la importancia que “El solitario George” tuvo en Galápagos en vida y cual es el mensaje que deja al ser el último en su especie a través de la producción de un cortometraje animado.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de los estudios en la Carrera de Multimedia y Producción Audiovisual para contar una historia de manera coherente y sólida que cumpla con lo establecido en el desarrollo de guiones cinematográficos.
- Aplicar los conocimientos adquiridos a lo largo de los estudios en la Carrera de Multimedia y Producción Audiovisual para generar imagen de alto impacto visual.

- Investigar sobre las especies de flora y fauna más representativas de la zona de Galápagos.
- Aplicar conceptos avanzados de imagen, textura y modelado para recrear un ambiente adecuado del ecosistema de Galápagos.
- Diseñar personajes típicos de la fauna de Galápagos.
- Definir las características físicas de solitario George que permitan estilizar el diseño del personaje de una forma coherente.
- Adaptar características físicas de solitario George en el diseño.
- Investigar la vida en cautiverio del Solitario George.
- Analizar la importancia de solitario George en Galápagos.
- Investigar los intentos para salvar la especie de tortugas Galápagos.
- Generar un mensaje en el espectador sobre la importancia de preservar el ecosistema y medio ambiente por medio del cortometraje.



## **CAPÍTULO I. Las Islas Galápagos y tortugas gigantes**

### **1.1 Las Islas Galápagos: Flora y Fauna**

Las Islas Galápagos son consideradas un gran atractivo turístico que se reflejan en su flora y fauna. Se ubica en la línea ecuatorial. Conocidas como “Las Islas Encantadas” por su gran belleza formada por 19 islas y más de 200 islotes, su capital es Puerto Baquerizo Moreno. (ecuale.com, 2013)

Estas Islas fueron descubiertas el 10 de marzo de 1535 y se dice que se formaron hace millones de años por lava volcánica y que luego sirvió como escondite para los galeones españoles que se llevaban el oro y plata de América hacia España. En el 2001 fue declarado patrimonio natural de la humanidad por la UNESCO y eso contribuyó a que mucha gente de todas partes del mundo se interesara por visitarla y ver que en ella existe refugios para la reproducción y alimentación de los animales y especies únicas en el mundo. (ecuale.com, 2013)

#### **Flora**

##### **Vegetación insertada de la zona en la Isla de Santa Cruz**

Existe una evidente diferencia en la vegetación que existe en Galápagos dependiendo de la isla en la que se ubica.

Al ser Santa Cruz una de las islas más habitadas, fue la más propensa a que haya gran variedad de plantas introducidas. El trabajo para mantener su crecimiento bajo control es arduo y costoso. Este trabajo lo hace el Parque Nacional Galápagos conjuntamente con la Fundación Charles Darwin. Son aproximadamente 700 especies de plantas introducidas, de las cuales 50 son plantas invasoras que causan graves efectos ya que estas invaden los bosques nativos de la zona. Como plantas invasivas en la isla de Santa Cruz se encuentran la mora, cedrela, pasto Elefante y cascarilla. (Dirección de Parque Nacional Galápagos, 2009)

## **Fauna**

### **Animales Endémicos de Galápagos**

Actualmente en Galápagos el 90% de animales son mamíferos, el 80% de aves endémicas, son terrestres. Entre las especies más conocidas está el piquero de patas azules, delfín de botella, lobo de dos pelos, gavián de Galápagos, garza de lava, iguana terrestre, iguana marina, tortuga gigante, pingüino de Galápagos, albatros, culebra, foca peletera, ballena jorobada, el cucuve, flamingo, lagartija de lava, tiburón de Galápagos; aves como el cormorán no volador, gaviotas de cola bifurcada y de lava, fragatas real y común, murciélago de galápagos, golondrina, etc. (Parque Nacional Galápagos Ecuador, 2013)

### **Animales insertados en la Galápagos**

Animales tales como la mosca del Mediterráneo que llegaron a la zona representan una gran amenaza para la economía y agricultura, en especial por el consumo de frutas. Otras especies, introducidas fueron las hormigas, tilapia, ratas, cabras, asnos, cerdos, caballos, vacas, gatos ferales. Algunas de estas especies fueron las causantes de que haya una gran pérdida económica y también que especies únicas importantes estén en peligro de extinción. Por ejemplo, las cabras que comen gran cantidad de vegetación que es el único alimento para las tortugas de la zona. (Parque Nacional Galápagos Ecuador, 2013).

## **1.2 Parque Nacional Galápagos Ecuador**

El Parque Nacional Galápagos cumple con la función de preservar las especies del ecosistema de Galápagos y el de tener un desarrollo sustentable para las Islas. Actualmente está por cumplir 54 años y es el encargado de erradicar o normalizar la población de especies insertadas y de preservar especies endémicas y en peligro de extinción. (Dirección del Parque Nacional Galápagos, 2013)

### **1.3 Charles Darwin en Galápagos**

En un día 27 de diciembre de 1831 en la embarcación Beagle al mando del capitán Fitz Roy, se encontraba el joven biólogo Charles Darwin. Zarparon desde Plymouth y en el transcurso hubo una tempestad que los obligó a volver y esperar a que calmen las aguas. Posteriormente, tomaron la decisión de cambiar el rumbo y dirigirse a las 2 costas de Sudamérica, pasando por las Islas Galápagos. Este viaje duraría 5 años. Charles Darwin había recorrido en ese entonces varios lugares, pero cuando conoció las Islas Galápagos quedó totalmente fascinado diciendo que ese lugar había sido el gran paso para formar su carácter y acrecentar su aptitud de observación. (Burzio & Maya Peralta, 2007)

#### **1.3.1 Fundación Charles Darwin**

Aproximadamente en los años 50, un biólogo procedente de Austria llamado Freneus Eibl – Eibesfeldt presentó un informe detallado al congreso de zoología en Londres. Este dio lugar a una petición para la instalación de un centro de investigación científica y protección animal para Galápagos. A partir del año 1959 el presidente de ese entonces, Camilo Ponce Enríquez tuvo más interés en las Islas Galápagos dictando un decreto para crear un instituto de investigación científica. También, en 1957 decreta que el 97% del territorio nacional de Galápagos sea parque nacional de flora y fauna. En este mismo año se crea la Estación Científica Charles Darwin como una institución independiente internacional en Bruselas y con el apoyo económico de la corona Belga. El siguiente año la Estación fija su sede en la isla Santa Cruz. La dirige Raymond Leveque, de nacionalidad Suiza. Al principio se instalaron en la isla Pelican Bay, en donde se hicieron censos de animales de la zona de Santa Cruz. En el año 1962 Leveque presentó su renuncia por cuestiones de salud y la estación pasó a cargo de André Brosset de nacionalidad francesa. El continuó con el registro de censo de especies en las demás islas. (Idrovo, 2005)

El 14 de febrero de 1964 se firmó un acuerdo para que la fundación continúe su labor en Ecuador, disponiéndose que esta se renovara cada 25 años. La labor prioritaria de la fundación era: comprometerse en divulgar cualquier tipo investigación científica y a su vez la de tomar decisiones referentes a las especies que deben ser protegidas y cuáles erradicadas. Posteriormente, se inaugura la Estación Charles Darwin en Puerto Ayora el 21 de febrero de 1964. Entre las especies introducidas se identificó aproximadamente a 800, que eran plantas y animales que afectaban a varias especies endémicas. El Parque Nacional Galápagos junto con la Fundación Charles Darwin han trabajado de forma conjunta para erradicar las especies introducidas y a su vez identificar la población de tortugas gigantes Galápagos. (Idrovo, 2005)

#### **1.4 Primeros indicios de especies en peligro de extinción**

Dentro de la historia de Galápagos encontramos que la principal causa de que ciertas especies hayan desaparecido o sigan desapareciendo es la inserción de animales y plantas que no eran propios de la zona. La falta de conocimiento de la gente en ese entonces provocó que muchas especies, desconocidas para el hombre no las podamos ver más. (Parque Nacional Galápagos Ecuador, 2013)

##### **1.4.1 Balleneros en Galápagos**

En 1912 aparecen balleneros en Galápagos. Poco a poco se fueron dando cuenta que las tortugas gigantes podían pasar días y hasta meses sin comer dentro de un barco. Por tal motivo, se volvieron favoritas entre los balleneros y piratas. Siendo fáciles de capturar, las recopilaban en un lugar estrecho y cuando se las comían botaban su caparazón al océano sin ninguna contemplación. (Serrallonga, 2010) Algunas personas extraían aceite, grasa de la mandíbula y barbas de las tortugas gigantes. El aceite servía como

combustible para lámparas y la mandíbula como fibra flexible para corsés, látigos y demás. Esto provocó que la caza de ballenas se convirtiera en un riesgo de la zona. Existieron aproximadamente 735 balleneros estadounidenses activos en el Pacífico y extrajeron alrededor de 4.5 millones de galones de aceite de ballena en ese entonces. (Watkins, 2009)

#### **1.4.2 Primeros colonizadores**

La estancia de los primeros colonos de Galápagos trajo un efecto negativo debido a que la caza de tortugas contribuyó en la substracción de su aceite, comercialización de su carne y a su vez llevarlas como mascotas. También permitió el acceso de animales extraños a la zona como perros ganado, asnos, cerdos gatos, ratas y frutas como papaya, mora etc. (Watkins, 2009)

#### **1.5 Tortugas Galápagos:**

Este animal tiene un gran significado ya que le dio nombre a las Islas debido a su gran parecido con el caparazón que por el tamaño los españoles la llaman Galápagos. Estas tortugas corresponden al grupo más antiguo de los reptiles. Según la subespecie y el lugar de origen se puede diferenciar el tamaño, la longitud de las extremidades y cuello, además de la forma de su caparazón. (Solange, 2011)

##### **1.5.1 Características Físicas**

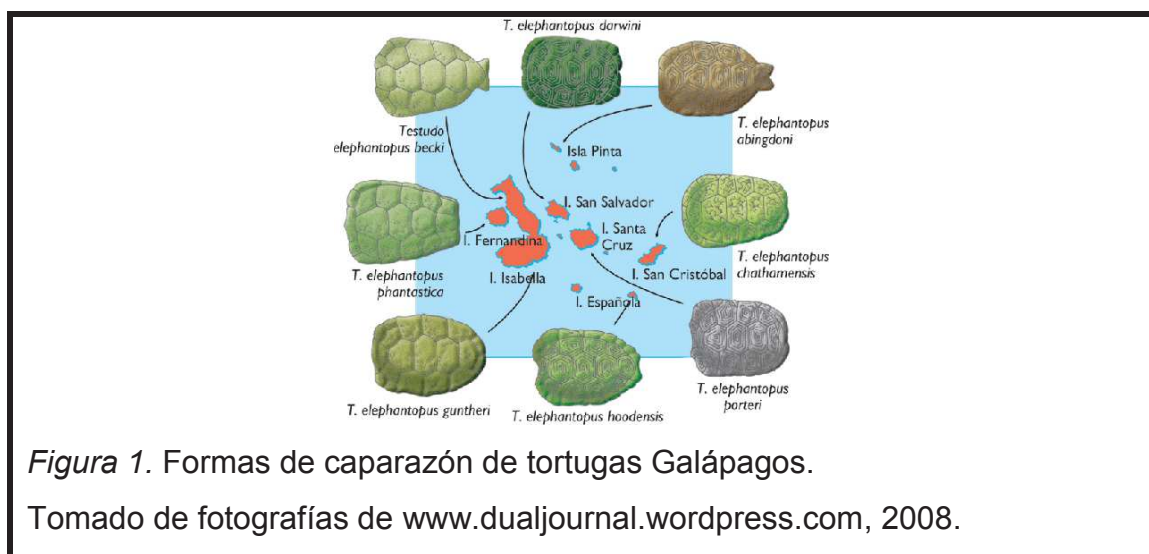
Existen tres formas diferentes de caparazón entre las tortugas galápagos y se diferencian de acuerdo al hábitat donde viven.

- Las primeras con forma de domo y se pueden encontrar en donde existe mucha humedad y bastante vegetación. Se las encuentra en las islas Santa Cruz e Isabela.

- La segunda con el caparazón en forma de la silla de montar en islas con poca vegetación y suelo árido. Se las encuentra en las Islas Española, Pinta y Pinzón donde se puede observar en su mayoría arbustos y cactus
- Y la tercera y última es la que combina las dos características. (Solange, 2011)

Es decir que mientras más árido y de tierras bajas es el hábitat las tortugas son más pequeñas y de cuello largo, y mientras la tierra es alta, húmeda y con bastante vegetación las tortugas son grandes y de cuello corto.

Véase mas detallado en la imagen a continuación:



**Figura 1.** Formas de caparazón de tortugas Galápagos.

Tomado de fotografías de [www.dualjournal.wordpress.com](http://www.dualjournal.wordpress.com), 2008.

### 1.5.2 Temperatura Corporal de las tortugas Galápagos

Su temperatura depende mucho del medio al que están expuestas. Por lo general, hay dos estaciones a lo largo del año: la estación lluviosa va desde enero a mayo y se distingue por tener temperaturas que van desde los 23 a 27°C. La otra estación es la fría que va desde junio a diciembre donde la temperatura mínima es de 19°C. Les gusta mantenerse en el sol y tomar bastante agua. (Esc. Prim. Ignacio López Rayón, 2005)

### **1.5.3 Alimentación**

La alimentación varía según la especie y la edad que tengan. La mayoría de estas especies se alimenta de vegetación como hojas de arbustos cactus caídos, bromelias y otras como moluscos, animales, insectos, gusanos, etc. (Todas las tortugas terrestres, 2013)

### **1.5.4 Reproducción**

La edad adecuada para su reproducción sexual depende exclusivamente del tamaño que la tortuga tenga, más no por la edad. Se dice que es sexualmente maduro cuando llega a la mitad de su tamaño definitivo. Las tortugas gigantes macho se caracterizan por ser más grandes que las hembras. (Botanical-online)

## **1.6 Principales causas de la extinción de las especies**

La principal causa para la extinción fue la captura de trece mil tortugas por una flota ballenera norteamericana que exterminó a dos especies de las islas Floreana y Santa Fe a principios de siglo. (Ecuale, 2013)

Otra causa fue la introducción de cabras por el Sr. Porter en la isla Santiago aproximadamente en la década de los 70 . También otros balleneros alojaron de una forma premeditada cerdos y cabras que normalmente solían comerse los huevos de tortuga y la vegetación con la cual se alimentan. Esto produjo que varias especies de tortugas y otras especies descendan considerablemente, incluso provocando que se extingan en ciertas islas. (Watkins, 2009)

## 1.7 “El Solitario George”

Su nombre científico es *Geochelone Nigra Abingdoni*. Esta tortuga proviene de la Isla Pinta donde antiguamente eran más conocidas solo por sus esqueletos ya que en esa época se pensaba que las tortugas estaban extintas en aquel lugar. El Solitario George fue encontrado en la Isla Pinta por Joseph Vagvolgyiunas junto con personas especializadas que estaban tratando de erradicar la sobrepoblación de cabras que había en el lugar. Rápidamente los expertos acudieron a la isla para rescatarlo; fue entonces que encontraron a la tortuga atada a una cuerda. El descubrimiento de esta única especie de la Isla Pinta hizo que en 1972 la trasladaran hacia la Estación Charles Darwin con la dirección del Parque Nacional Galápagos, desde ese entonces la tuvieron en cautiverio. (Tapia, 2009)

### 1.7.1 Intentos para salvaguardar la especie

En 1993 se lo puso a Solitario George en compañía de dos hembras de una especie similar para que logre reproducirse. Las hembras fueron traídas del volcán Wolf y los nombres científicos de estas es *Geochelone Nigra Becki*. (Dirección del Parque Nacional Galápagos, 2009)

Solitario George se mantuvo por décadas sin ninguna respuesta de reproducción. Un día 21 de junio del 2008 el guarda parques del lugar, el señor Fausto Llerena encontró un nido de huevos puesto el día anterior por las dos tortugas hembras. Se procedió a recoger los huevos para incubarlos. Después de dos semanas se encontró un segundo nido y el 8 de septiembre se encontró un tercer nido. A pesar de todo lo ocurrido en noviembre del 2008 se encontró que el 80% de los huevos presentaba síntomas de infertilidad, es decir pérdida de peso. En diciembre se confirmó que ninguno de estos huevos pudo ser fértil o tenía rastros de algún embrión. (Tapia, 2009)



### **1.7.2 Principales causas de la extinción o muerte de la especie**

#### **Geochelone Abingdoni**

El 23 de junio el guarda parques Fausto Llerena encontró al cuerpo inerte de solitario George como dirigiéndose a su bebedero. Posteriormente, lo llevaron a una cámara de frío a una temperatura de 2°C para evitar su descomposición. En la necropsia revisaron órgano por órgano sin encontrar nada extraño, pero al revisar el hígado los científicos pudieron observar una coloración extraña, fue entonces que confirmaron que la causa de su muerte, fue natural.

### **1.8 Testimonios documentados de la forma de vivir en la antigüedad**

Doña Yolanda nacida en la Isla Isabela cuenta que antes se encontraba en toda mesa de cada casa una botella de aceite de Galápagos para aderezar la comida, era delicioso decía. (Ochoa, 1942)

## 1.9 Solitario George embalsamado y exhibición en el Museo

### Americano de Historia Natural, en New York

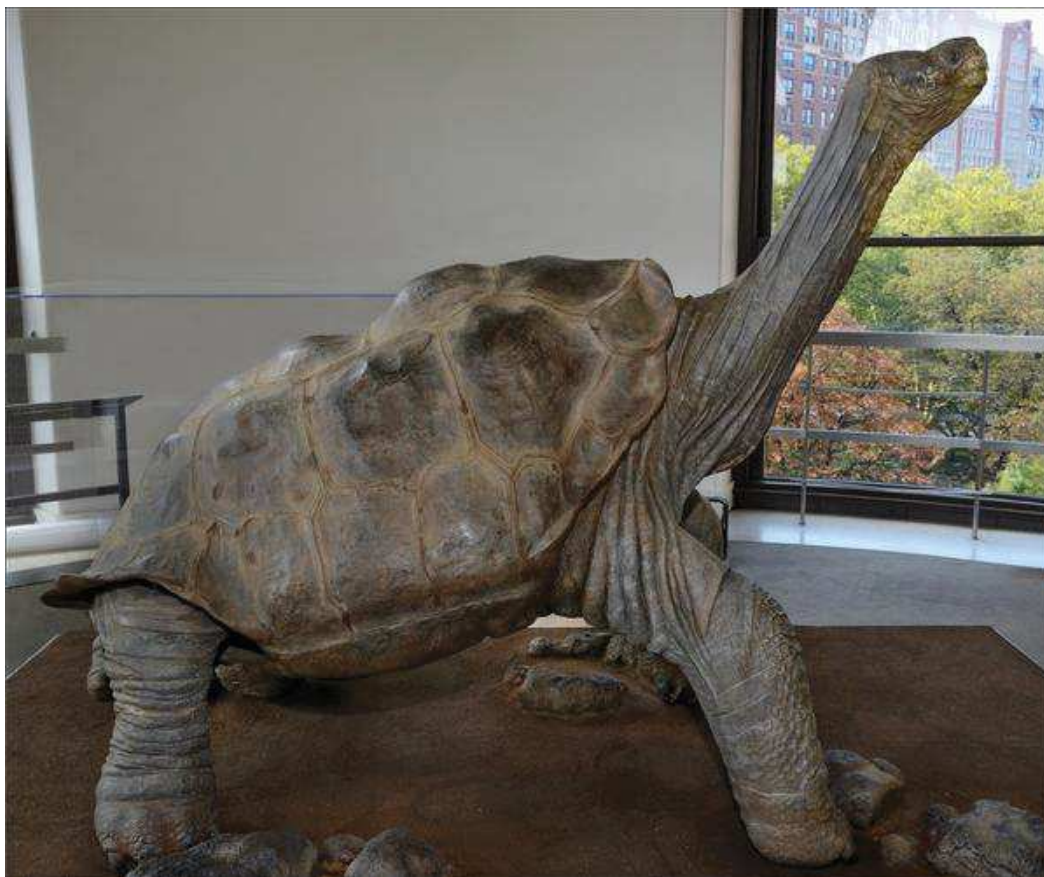


Figura 2. Solitario George embalsamado.

Tomado de fotografías de <https://twitter.com/parquegalapagos/> , 2014.

El 18 de febrero del 2014 fue la exhibición de solitario George embalsamado en el museo de Historia Natural en New York. George da una altura de 1.52 metros con sus extremidades y cuello extendidas. Regresará a Ecuador el 4 de enero del 2015 para permanecer en el Museo de la ciudad de Quito.

En esta exhibición se habló del legado que dejó solitario George y de la importancia para enmendar los errores que el hombre cometió al ocasionar gran pérdida de especies en Galápagos. También se resaltó que él fue uno

de los promotores para el turismo hacia las Islas Galápagos. (Alvear & Lewis, 2014)

### **1.10 Recobrar las poblaciones de tortugas en las Islas**

Actualmente existe una Iniciativa de Restauración de la Tortuga Gigante, proyecto que se lleva a cabo en conjunto con la Fundación Charles Darwin, el Parque Nacional Galápagos, científicos y conservacionistas para recobrar la población de las tortugas en la Isla Española y Pinta. Se repoblará la Española con 1.700 especímenes y la Pinta con 550. En 1959 se encontró que 11 de las 14 especies originales estaban en peligro o al borde de la extinción. A su vez este tipo de proyectos han resultado ser exitosos ya que especies de tortugas que estaban al borde de la extinción ya no lo están. (Alvear & Lewis, 2014)

## Capítulo II. ¿Qué es la animación?

La animación es la unión de una serie de imágenes inmóviles llamadas fotogramas que se proyectan creando la ilusión de imágenes en movimiento y su resultado final varía dependiendo de el método que se utilice. (Duran & González, 2008, p. 7)

Hay diferentes técnicas y se puede utilizar varios elementos para animar. Por ejemplo, utilizando plastilina, papel, dibujos, fotografías, etc.

Pueden ser generadas por un ordenador o por medio de dibujos o acetatos, esta serie de imágenes tiene el objetivo de entretener al espectador narrando historias que por lo general se hacen difíciles de contar por medio del cine tradicional. La magia de la animación es que la combinación de imágenes y sonidos de varios elementos creados por el hombre haciendo que se transforme en algo real. (Selby, 2009)

### 2.1 Tipos de animación

#### **Animación 2d**

Es una técnica de animación que puede o no estar hecha por un ordenador, en donde se combinan varias imágenes estáticas haciendo que su trabajo final sea una sucesión de imágenes que se proyecta en dos dimensiones. En esta técnica es necesario dibujar a los personajes en varios ángulos. Del mismo, se dibujan los escenarios. (Duran & González, 2008, p. 75)

### ***Cut Out animation***

Es una técnica que compone personajes utilizando papel, fotografía, cartulina o cualquier dibujo de papel que pueda ser recortado y a su vez animado fotograma por fotograma en un fondo estático. Ésta técnica empezó a utilizarse desde los años 40 en donde se la consideraba como una técnica de animación limitada y mayormente fue creada por motivos artísticos que existían en esa época como es el art decó, cubismo y expresionismo. Esta técnica fue cambiando con el tiempo y también se utilizaba en ese tiempo ilustraciones que no eran propiamente hechas para una animación específica, sino solamente eran tomadas a conveniencia para crear una historia.

Uno de los primeros en utilizar ésta técnica fue *Harry Everett Smith* que en 1962 hizo una película llamada “*Heaven and Earth Magic*” y fue realizada con ilustraciones de catálogos. (Díaz, 2010)

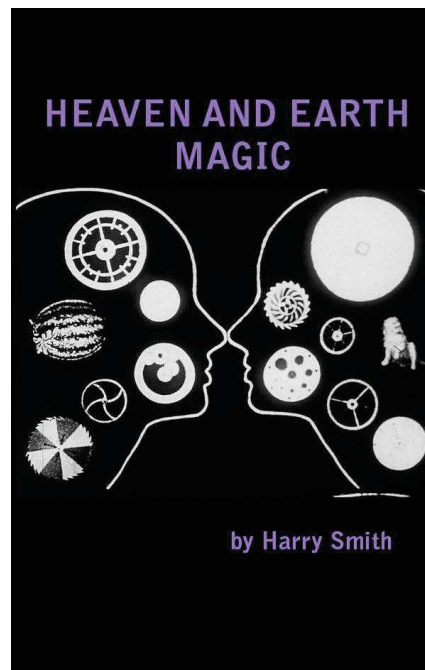


Figura 3. Heaven and earth magic

Tomado de <http://en.movister.ru/movies/18576/actions/>, 2014.

Karel Zeman, animador proveniente de Checoslovaquia combinaba fondos y objetos recortados con personajes reales filmados ésta técnica fue llamada *cut out híbrido* de imagen real. (Díaz, 2010)



Figura 4. *Cut out híbrido* por Karel Zeman

Tomado de <http://en.movister.ru/movies/18576/actions/>, 2014.

El *lumage* es una técnica desarrollada por John Kerty en 1983, en esta se usa piezas prefabricadas de plástico que se mueven sobre una mesa de luz. (Díaz, 2010)

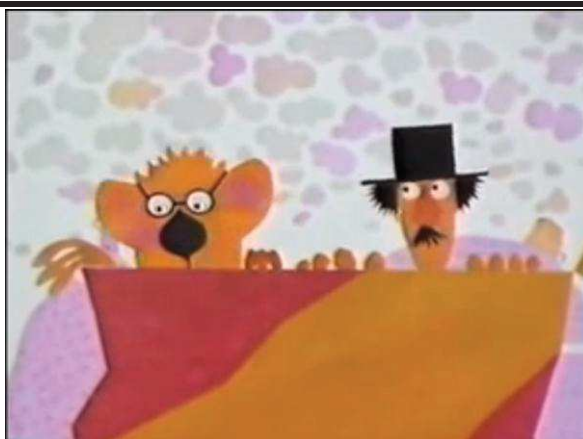
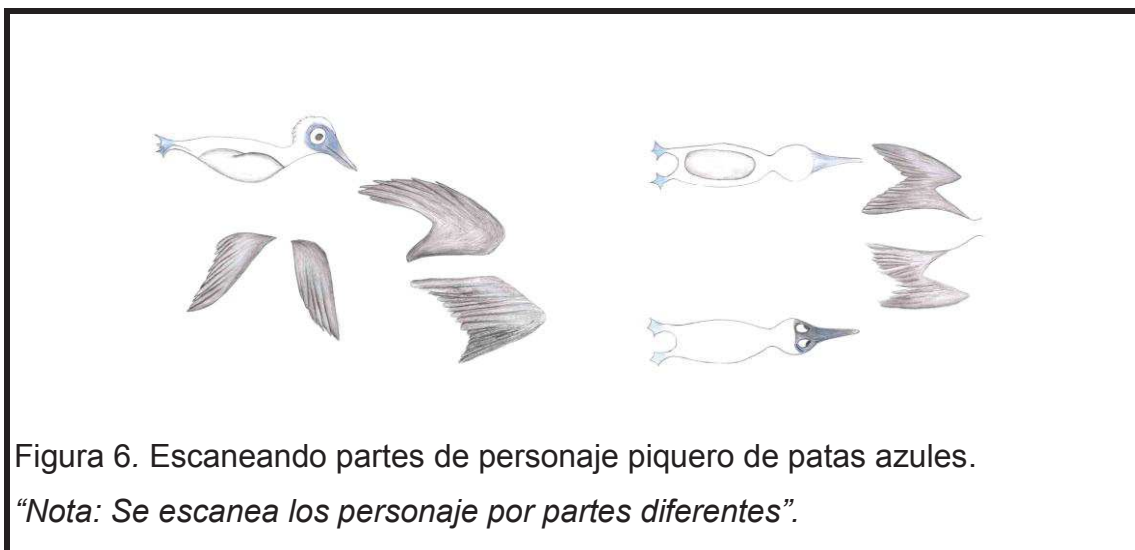


Figura 5. *Técnica lumage* por John Kerty

Tomado de <http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com/2010/07/cut-out-lumage.html>, 2014

Otra técnica de *cut out* es una técnica *digital* está se realiza primero escaneando los dibujos por partes, es decir primero el brazo, luego cabeza, etc. Cortando extremidades para luego poder animarlas en un ordenador. Este es específicamente el tipo de técnica que se realizará en nuestro cortometraje. Como mostraremos a continuación El primer proceso es ilustrar y escanear por partes:



Hay varias series animadas conocidas actualmente que utilizaron esta técnica como por ejemplo los primeros episodios de South Park.





Y por último existe una última técnica que es la animación por siluetas. Esta es muy antigua pero de igual manera tiene un resultado muy interesante.



Figura 8. Animación de siluetas

Tomado de

<http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com/search/label/Cut%20-%20Out>, 2014.

### **Animación 3d**

A diferencia de la animación 2D esta técnica tiene necesariamente que estar hecha por un ordenador. Es necesario modelar todo lo que se va a ver en escena ya sea personajes, objetos o escenarios y se los puede ver en todos sus ángulos al momento de animar y componer la escena. Su proyección final, es un film proyectado en 2d pero tiene un aspecto tridimensional. (Duran & González, 2008, p. 75)



## 2.2 El cortometraje

Un cortometraje es una producción audiovisual o cinematográfica que tiene una duración que puede variar, cuando es menos de tres minutos se la considera un micrometraje y pasado los veinte minutos es un medimetraje. (Marín, 2011, p. 49)

## 2.3 Guión de un cortometraje

Como su misma palabra lo dice, un guión es una guía escrita en palabras que puede ser transmitida mediante un lenguaje cinematográfico y cuenta con un determinado formato y tiempo. A su vez, es un documento físico que se lo debe presentar de forma atractiva y práctica. (Marín, 2011, pp. 49, 54)

Hay que saber que no es lo mismo hacer un guión para un largometraje que para un cortometraje. En el cortometraje, las cosas deben ser más sintéticas. En el caso del guión técnico se debe ahorrar imágenes innecesarias al momento de contar la historia, se debe ser más puntual en la acción que en la trama. (Cuadernos de Estudios Cinematográficos, num1, 2004, pp. 75-78)

## 2.4 Géneros en un cortometraje

**Comedia:** Es género que trata sobre el humor y muchas veces ridiculiza o exagera situaciones intentando ser gracioso. (Cowgill, 2005, p. 29)

**Drama:** Este género es sin duda habla sobre conflictos internos que tiene el ser humano provocando varias emociones. En el transcurso del desarrollo muestra diferentes valores fundamentales para la humanidad. (Noriega & Sánchez, 2012, p. 19)

**Tragedia:** Pequeña historia que relata hechos desastrosos o catástrofes. (Cowgill, 2005, p. 29)

**Melodrama:** Esta clase de historias intensifica sentimientos y exagera emociones y acciones que ocurren conforme se desenvuelve los acontecimientos. (Cowgill, 2005, p. 29)

## **Capítulo III. Desarrollo del cortometraje**

### **3.1 Pre-producción**

En esta se elabora una propuesta concreta del proyecto, se realiza todo para que en el momento de producción ya este pensado minuciosamente y se asegure que todo se efectúe de la mejor manera. Se debe tener un proceso determinado que se lo describirá más detallado posteriormente. (Gorham & B. Musburger, 2007, pp. 1,2)

#### **3.1.1 La idea**

Siempre se empieza con una idea clara y general para la construcción de un proyecto audiovisual que posteriormente puede ser comercializada o exhibida. A continuación se forma una sinopsis que por medio de un párrafo cuenta la historia o el tema que se va a tratar. (Bestard Luciano, 2011, p. 57)

#### **3.1.2 Realización del guión**

Seguidamente y ya con la idea más clara se desarrolla la historia por medio de un guión donde se escribe claramente los hechos por ejemplo la escena, el día, la locación. A su vez se escriben las acciones que realizan los personajes y se transcriben los diálogos. Este tiene un formato establecido y se lo cuenta en presente. A diferencia de una historia narrativa el guión literario cinematográfico debe ser muy descriptivo y decir acciones más no sensaciones. La sensaciones se las puede representar por medio de acciones o situaciones en las que el personaje o personajes se encuentren en la historia. (Bestard Luciano, 2011, pp. 17-18)

La diferencia que existe entre el guión de un largometraje y la de un cortometraje es que la del largometraje tiene un tiempo más largo para poder describir, presentar y desarrollar un personaje. En cambio el cortometraje

debe ser conciso con los personajes y la historia a contar. (Adelman, 2005, p. 105)

El guión técnico es el que especifica ya la puesta en escena y es en donde aclara los labores del equipo ya sea iluminador, sonidista, actores, escenógrafo, maquillista y todo el personal que sea necesario para cada escena. A su vez es el que organiza y planifica por planos. (Bestard Luciano, 2011, p. 60)

INT. DEPARTAMENTO 42 - COMEDOR - NOCHE

Abrimos con un pez muerto en la pecera. Él es (era) Marvin, el pez beta.

Un rostro se asoma, es JULIAN. Mira al pez con tristeza y confusión.

JULIAN  
¿Y ahora?

Julian mete la mano en el agua y golpea levemente a Marvin.

JULIAN  
Pobre Marvin...

Un segundo rostro, el de NATALIA, se asoma junto a Julián.

NATALIA  
Ni modo, al fin que nunca me gustó ese nombre.  
(Se levanta y comienza a irse)

Atrás de Julián Y Natalia, sentados alrededor del comedor, están DIEGO y ANDREA. Sobre la mesa, vemos cartas y dinero de poker, varias botanas, vasos y una jarra casi vacía con lo que parece ser sangre.

DIEGO  
Oigan nos va a amanecer y no vamos a jugar nada.

Figura 9. Guión Literario.

Tomado de fotografías de <http://filmsguion.blogspot.com/2013/02/el-formato-adeecuado-como-hacer-un-guion.html>, 2013.

<u>GUIÓN TÉCNICO</u>						
Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ dirección	Acción	Texto	Sonido
1	1	Plano Detalle	-	Manos entreverando las cartas y comenzando a repartir.	-	
1	2	Plano General	P. Zenital	Persona repartiendo y los demás juntando las cartas.	-	
1	3	Plano Medio	Contrapicado	Persona mirando sus cartas.	-	
1	4	Plano Detalle	Punto de vista subjetivo	Cartas con el juego perfecto.	-	

Figura 10. Guión Técnico.  
Tomado de fotografías de <http://vivianasnchz.blogspot.com/>, 2012.

### 3.1.3 Estilo y diseño

A continuación es fundamental saber el estilo visual que va a tener el proyecto si va a ser realista, fantástico o cuál es la técnica de animación que más se relaciona con la historia y con lo que se quiere contar. Mientras más claro este el concepto más claro se va a determinar la paleta de colores que se va a utilizar. Ésta en especial, tiene que ser congruente con las sensaciones que queramos causar en el espectador.

El siguiente paso es el diseño de personajes y escenarios. Se comienza con varios bocetos de los personajes en diferentes ángulos pensando en las características más importantes que el personaje tendrá.

Los escenarios en la animación cumplen un papel importante ya que el fondo dependiendo del color tiene la capacidad de transmitir emociones y diferentes

connotaciones haciendo de este un papel que tiene gran importancia. (Lucci, 2005, p. 40)

### **3.1.4 La Cromática**

La luz y el color en cualquier producción audiovisual es la que añade efectos psicológicos al personaje y a la historia por eso los colores deben ser elegidos de forma cuidadosa para que muestren lo que el director quiere expresar. Muchas veces los colores sugieren diferentes significados por ejemplo el rojo significa violencia o también pasión. Varios directores prefieren utilizar colores neutros en sus producciones ya que se que dentro de estos se ellos añaden dos colores que son más llamativos para destaquen y expresen lo que el director quiere. (Barnwell, 2009, p. 112)

### **3.1.5 Conceptualización de personajes**

Se debe saber que no todos los personajes van a caer bien al público o son capaces de crear historias que atraigan. Es importante crear personajes que tengan empatía, especialmente si el grupo objetivo son niños. Por ejemplo, si se quiere crear personajes malos, es necesario que provoque varias emociones. Por ejemplo, la intriga y que sean lo suficientemente interesantes para que el espectador pueda entender la meta y por qué existe en la historia. Para esto debemos de hacernos varias preguntas, por ejemplo: ¿cómo el personaje encajará en la historia para que ayude a mostrar lo que queremos?, además que sea creíble para el espectador. Se puede comenzar creando una ficha del personaje poniendo datos físicos y psicológicos. Con esta información, se empieza con bocetos y a continuación se hacer el casting o si es un proyecto audiovisual animado se lo dibuja en varios ángulos y también se lo modela si va hacer en 3D. (Swain, 2008, pp. 1-4)

El momento de dibujar a los personajes generalmente las cabezas de mayor volumen son las que evocan mayor inteligencia. Y las más pequeñas, puntiagudas y ovaladas evocan a personajes siniestros e intrigantes. La

estructura maxilar pequeña y delicada señala a personas delicadas. Si es más grande evoca a personajes robustos. Si su estructura maxilar es cuadrada, generalmente quiere decir que es una persona de carácter fuerte (Cámara, 2008)



### 3.1.6 Escenografía

La escenografía ocupa un papel muy importante ya que es la que agrupa cada elemento suelto dentro de la escena como son los personajes, diálogos y el guión dependiendo del director del proyecto y lo que quiera plasmar en la historia. Debe existir una cromática definida que esté ligada especialmente al concepto de la historia. El dibujante o el modelador de la escenografía debe tener un contacto directo con el animador ya que éste le dirá los planos y ángulos que éste necesita para trabajar cada fondo y si este tiene alguna rotación, acercamiento de cámara, etc. (mejoresIdeas.com)

## Clases escenográficas

### Escenografía realista

Esta escenografía es la que se basa en datos reales del entorno por ejemplo su época, costumbres, cultura. El lugar puede ser una ciudad, el campo, la playa, etc. Es el que va más acorde con el lugar que queremos plasmar. (mejoresIdeas.com)



### Escenografía Abstracta

Este tipo de escenografía no especifica nada de lo hablado anteriormente. Por lo general esta escenografía es utilizada para crear situaciones imaginarias como por ejemplo sueños o delirios de algún o algunos personajes. (mejoresIdeas.com)





Figura 13. Ejemplo de escenografía abstracta. El gabinete del doctor Caligari. Tomado de fotografías de <http://www.cinedivergente.com/ensayos/el-doble-en-el-cine/el-doppelganger-en-la-alemania-de-entreguerras>, 2014.

### **Escenografía sugerente**

Comúnmente algunos guionistas o escritores suelen ser muy descriptivos al momento de escribir sus guiones y en estos pueden detallar cosas que vienen de su imaginación y que normalmente no existen en realidad. Este tipo de escenografía es la que toma en cuenta esto y crea lo que el guionista escribió detalladamente. (mejoresIdeas.com)



Figura 14. Ejemplo de escenografía sugerente. Kubrick en el rodaje de la naranjilla mecánica.

Tomado de fotografías de <http://www.lanacion.com.ar/1302246-top-five-peliculas-controversiales>, 2014.

### **Escenografía funcional**

Es la que se adapta a entornos y a sus personajes. También se puede crear elementos fuera de lo común; todo es cuestión de la creatividad que tenga su creador. Todos los elementos que forman parte de esta escenografía son tan bien adaptados que no importa el tamaño o la condición en la que el personaje se encuentre siempre se verá funcional. La escenografía funcional le permite utilizar varias técnicas sin limitaciones. Por ejemplo, se puede incorporar fondos 3D con personajes 2D e incontables opciones más. (mejoresIdeas.com)



### 3.1.7 Realización del *storyboard*

Representa una serie de dibujos que tienen un orden determinado de las acciones que van a ocurrir al momento de grabar o filmar. Esta es la parte de composición de la escena y a su vez donde se plasmará movimientos de cámara, acciones del personaje, etc. El *storyboard* es una herramienta que facilita la visualización del proyecto audiovisual y del cómo quedará a futuro. En cada cuadro del *storyboard* se dibujan las acciones más importantes en diferentes planos y se ponen datos específicos: número de escena, identificación de la escena, número de plano, movimientos de cámara descripción de audio y entre un cuadro y otro se indica cómo quedará la transición de imagen a imagen. (Medrano, 2009).

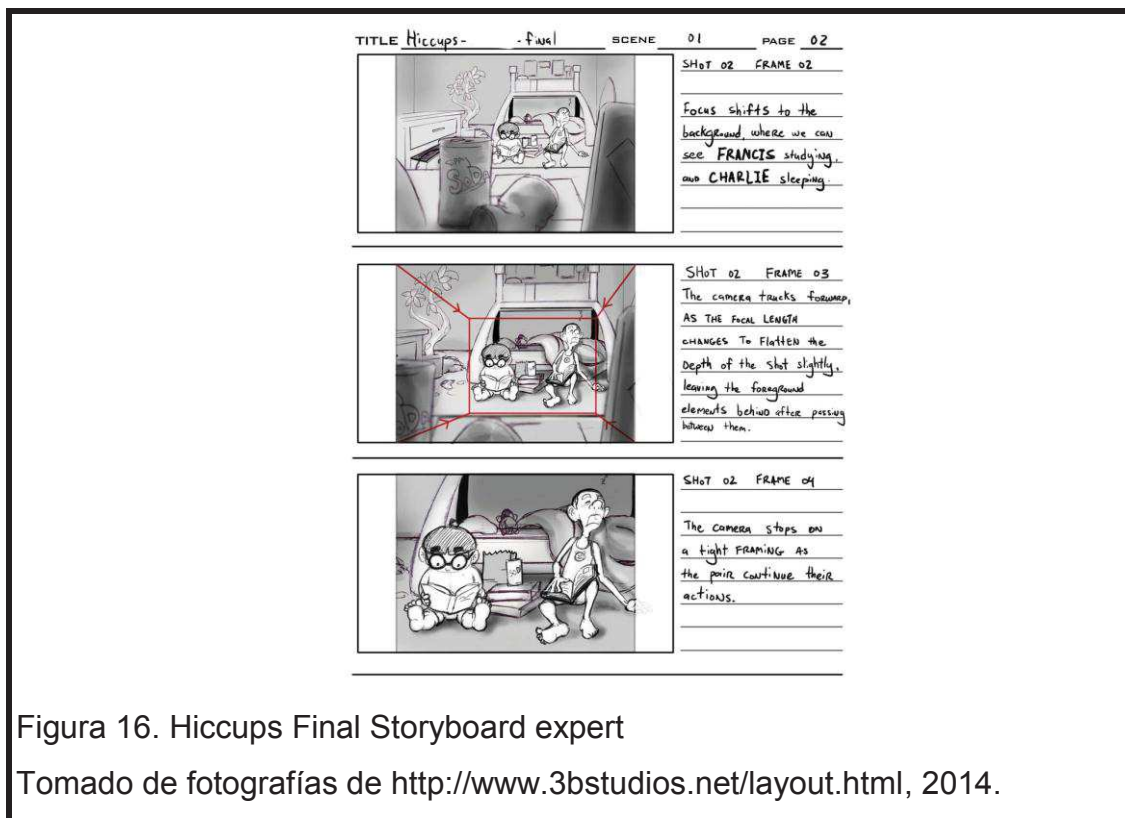


Figura 16. Hiccups Final Storyboard expert

Tomado de fotografías de <http://www.3bstudios.net/layout.html>, 2014.

### 3.2 Producción

En este proceso, el director junto con su equipo de producción planifica el rodaje dependiendo si se va a grabar en exteriores o en un set. Esto determinará los emplazamientos de cámara y el ensayo de actores. El director debe ser capaz de planificar y organizar a todo el equipo de tal manera que se cumplan los días de rodaje y la continuidad. (Gorham & B. Musburger, 2007, p. 2)

Decenas de personas trabajan conjuntamente; entre ellos está el director, actores, director de fotografía, camarógrafo, foquista, asistente de cámara, sonidista, el maquillista, etc.

En una producción audiovisual es necesario tener en cuenta que la narrativa cinematográfica sea entendible. Es necesario escoger bien los planos para

contar de manera efectiva la historia y que el contenido de cada plano centre la atención del espectador. (Cámara, 2008)

### 3.2.1 Tipos de Planos

**Gran plano general:** Los planos más abiertos son los que dan información al espectador para describir el entorno. (Barnwell, 2009, p. 70)

**Plano general:** Es más cerrado que el gran plano general y sirve para mostrar el espacio donde se desarrollará la acción del personaje o personajes. (Barnwell, 2009, p. 69)

**Plano americano:** Los planos más cerrados como los planos medio y americano dan más importancia a las acciones del personaje. El plano americano deja un espacio de aire arriba de la cabeza y va hasta las rodillas. Este plano muestra al escenario y al personaje con la misma jerarquía. (Barnwell, 2009, p.69)

**Plano medio:** Es más cerrado que el americano, va hasta la mitad del pecho. Este plano sirve para introducir a un personaje o puede mostrar a dos personajes en un diálogo (*two shot*). (Barnwell, 2009, p. 69)

**Primer Plano:** Los planos muy cerrados sirven para dar información detallada de acciones, emociones, expresiones. Su encuadre es ocupa los hombros y rostro. (Barnwell, 2009, p. 69)

**Primerísimo primer plano:** Es un plano más cerrado que el primer plano y muestra solo el rostro. (Barnwell, 2009, p. 69)

**Plano detalle:** Este plano se utiliza para mostrar algo significativo o trascendental que ayuda a entender mejor si se lo ve de cerca. No necesariamente debe ser el rostro, puede ser de cualquier elemento importante que se quiera mostrar.



**Escorzo:** Este plano es por encima del hombro y por lo general ayuda a crear una conexión entre el personaje y hacia donde dirige su vista. También puede mostrar de forma sugerente que lo están siguiendo u observando sin que este se de cuenta. (Barnwell, 2009, p. 70)

**Punto de vista o plano subjetivo:** Este plano es como si mirará desde los ojos del personaje. (Barnwell, 2009, p. 71)



### 3.2.2 Encuadres

**Picado:** Es cuando la cámara se posiciona por encima del personaje apuntando hacia abajo. Este plano sirve cuando un personaje es vulnerable o débil. (Barnwell, 2009, p. 72)

**Contrapicado:** Es cuando la cámara se posiciona debajo de los ojos del personaje y punta hacia arriba. Este plano sirve para dar supremacía al personaje. (Barnwell, 2009, p. 72)

**Plano Holandés:** Este plano es utilizado para confundir o denotar un desequilibrio del personaje o de lo que está pasando en la escena. (Barnwell, 2009, p. 72)

### 3.2.3 Movimientos de cámara

Los movimientos de cámara son muy importantes al momento de filmar ya que son los que dan un significado al plano en especial cuando uno o varios personajes están en movimiento, es decir: no es lo mismo hacer una panorámica lenta que una con una velocidad demasiado rápida. La velocidad lenta en los movimientos de cámara sirven para tranquilizar al espectador, por lo contrario si es muy veloz preocupa o atemoriza al espectador. (Barnwell, 2009, p. 74)

**Panorámica horizontal:** Cuando la cámara está montada en el trípode y se mueve de forma horizontal de izquierda a derecha. (Barnwell, 2009, p. 75)

**Panorámica vertical:** Cuando la cámara que está montada en el trípode se mueve de arriba hacia abajo. (Barnwell, 2009, p. 75)

**Zoom de aproximación y alejamiento:** El zoom de acercamiento es cuando la cámara acorta la distancia con el objeto manteniéndola estática. El zoom de alejamiento es cuando la cámara aumenta la distancia del fondo manteniendo su posición estática. El zoom provoca que aumente o acorte el campo visual.  
(Barnwell, 2009, p. 75)

**Travelling de alejamiento o aproximación:** Es cuando la cámara se acerca o se aleja del objeto y se diferencia del zoom ya que la cámara tiene movimiento y a su vez tiene un mayor campo visual. (Barnwell, 2009, p. 75)

**Dolly:** Cuando se utiliza un *Dolly* este crea una sensación de profundidad ya que este plano añade por momentos al público en el plano. (Barnwell, 2009, p. 75)

**Grúa:** Para esto se utiliza un aparato que hace que la cámara se eleve o descienda sobre el escenario. (Barnwell, 2009, p. 75)

**Cámara al hombro:** Como su nombre lo dice la cámara va encima del hombro lo que provoca muchas veces que los movimientos sean violentos y entrecortados. (Barnwell, 2009, p. 75)

**Steadicam:** Cuando la cámara esta pegada al cuerpo y los movimientos son más fluidos ya que tiene un sistema que amortigua los movimientos bruscos. (Barnwell, 2009, p. 75)

### 3.3 Postproducción

Aquí empieza el proceso de edición. Antiguamente no había video digital y se debía sacar una copia de la cinta o del negativo para hacer los cortes necesarios. Actualmente se edita en un ordenador de forma digital y se lo hace en varios programas como: *Adobe Premiere*, *Avid*, *Finale Cut Pro* y muchos más. En este proceso el editor elige las tomas que se van a utilizar y las registra según un código de tiempo para identificar el inicio y el final de cada toma. A continuación se procede combinar las tomas seleccionadas para crear un primer montaje. Se puede recurrir al *storyboard* o al guión técnico para poder montar las tomas. (Adelman, 2005, p. 141)

#### 3.3.1 El sonido y música

Mientras se mira un film se escuchan varios sonidos y estos crean sensaciones que son pensadas y analizadas para que cuando el espectador



las oiga sean creíbles y más que todo evoquen sensaciones creando un ambiente propicio a la situación de la escena. El sonido es un elemento importante para la línea narrativa ya que está también crea la historia.

La música puede anticipar situaciones y resultados. Esta ayuda a acercarse al clímax de un acontecimiento y a su vez crea emociones puntuales como son tensiones, suspenso y puede hacer que el espectador reconozca momentos críticos. (Oria de Rueda Salguero, 2010, pp. 169-174)

Algunos directores se preocupan mucho por crear una banda sonora para su producción y esto hace que el producto gane mucho más valor.

Antiguamente en una producción audiovisual el sonido se dividía en tres partes que son los diálogos, el sonido y la música. Por los años treinta se trabajaba con tres <<espitas>> y una más que era para regular el volumen. Actualmente los sonidistas cambian su forma de ver las cosas ya que existen gran variedad de sonidos híbridos que son por ejemplo: las que contiene palabras y música.

Existen dos tipos de sonido, el sonido organizado y sonidos no organizados. En el organizado hay dos ejes simbólicos que contribuyen a este y son: el verbal y el musical. En el que no es organizado está todo lo que son ruidos. (Jullier, 2007, pp. 42, 43)

### **Los ruidos y el ambiente sonoro**

En la antigüedad los ruidos, en especial los ruidos ambientales son relegados de los relatos cinematográficos y se los toma en cuenta casi al final de la construcción narrativa debido al escaso numero creadores de efectos sonoros y a su gran costo. También se los toleraba, ya que aportaban en ese entonces solamente a un <<color local>>. Debido a estos acontecimientos se impulsa una invención de fondos transparentes según explica Rick Altman,

estos sonidos tienen la capacidad de hacer pensar al espectador que los actores de la película se encuentran en el exterior. Con ciertos ruidos puntuales son capaces de crear suspenso y de retrasar la respuesta visual. Con esto se abarata el costo de las producciones ya que si en ese entonces necesitabas un batallón de hombres solo creas efectos sonoros que creen esa sensación. (Jullier, 2007, pp. 45, 46)

Los efectos sonoros también ayudan a crear realismo ya que por ejemplo si la imagen es de un lugar con naturaleza, se crean efectos sonoros de animales que se ven en la imagen. (Jullier, 2007, p. 46)

Los sonidos graves pueden causar inquietud, suspenso pero mucho depende de la construcción de un ruido y de la sensación que se quiera dejar al espectador para que este funcione. (Jullier, 2007, p. 46)

## **La música**

Cada persona tiene varias formas de interpretar la música, algunas la interpretan debido a su conocimiento musical, otras a sus creencias, estilo de vida etc. Hay innumerables formas de añadir música a una película, pero muchos sonidistas toman en cuenta ciertos parámetros algunos de ellos son la concordancia de tiempo, lugar, y la acción del momento. En el cine se utiliza la música según modalidades peculiares que son: el clásico, moderno y postmoderno. El clasicismo se basa en un equilibrio entre la emoción y la reflexión para enganchar al espectador en la narrativa de la historia por ejemplo en la película "El crepúsculo de los dioses" en donde un violín suena porque el héroe se queda solo y la chica se va. El moderno le hace entender al espectador que se le está contando la historia el postmoderno en cambio, pone a disposición una lluvia de sonidos. Para la musicalización se utilizan 3 elementos el ritmo, la armonía y la melodía. En los filmes clásicos utilizan el

ritmo para contar una narrativa, en el portmoderno se habla del tempo, que es un ritmo que se puede seguir con los pies, el tempo influye en la impresión de la velocidad. La armonía es la que regula el acorde de las notas musicales y puede ser utilizada para causar tensión en el espectador. La melodía es uno de los elementos que los espectadores cuando la escuchan la asocian con lugares, sentimientos o personas. Esto evoca algo que no se ve en la imagen, pero está en la mente del espectador. Es importante aclarar que no todas las personas perciben la música de la misma manera, ya sea por el estado de ánimo, su filosofía, sus raíces etc. (Jullier, 2007, pp. 46 - 51)

### **Diálogos:**

En grandes producciones los diálogos se graban a parte y luego son sincronizados en la parte de post producción. Los diálogos se miden en decibelios. Hay tres tipos de diálogos: los diálogos de improvisación total, los de improvisación a partir de un esquema y los que son escritos que imitan una conversación natural. (Jullier, 2007, pp. 51 - 53)

### **3.3.2 Efectos especiales**

Cuando el proyecto tenga efectos especiales, por ejemplo: explosiones, montajes, cosas que no se han filmado y se deben añadir al video, es necesario trabajarlas en un programa de ordenador, dependiendo de los requerimientos. La mayoría de los efectos especiales generados en un ordenador, tiene un costo elevado por lo que se debe tener en cuenta en el presupuesto. (Adelman, 2005, p. 147)

### **3.3.3 Corrección de color**

La regulación colorimétrica del proyecto se la hace con programas que vienen con herramientas determinadas para la corrección de color tales como *After Effects*, *Adobe Premiere*, *Sony Vegas*, *Finale Cut Pro* pero hay empresas que

han desarrollado un software individual de corrección de color funciona de forma independiente que o bien tiene mayor capacidad o a su vez pueden facilitar procesos de corrección de color tales como *Red Giant Magic Bullet*, *Synthetic Aperture*, *DVShade* los cuales se pueden usar de forma individual o integrarse a programas como *After Effects* o programas relacionados. Algunos de estos programas son especialmente para mac y otros para PC. (videoedicion.org, 2010)

La corrección colorimétrica debe pasar por 3 procesos que son: correcciones primarias, correcciones secundarias y la ultima filtros y efectos.

### **Correcciones Primarias**

Muchas veces pasa que durante la grabación se usa parámetros automáticos de la cámara que hace que la exposición de la imagen se grabe de una forma incorrecta, esto puede dar como resultado imágenes muy oscuras o demasiado claras o no se hace un correcto balance de blancos y ocurre que un color puede dominar entre otros puede ser muy verdoso, amarillento o azulado. La corrección primario es la que corrige errores básicos y hace que la imagen tenga neutralidad. (videoedicion.org, 2010)

### **Correcciones Secundarias**

Las correcciones secundarias afectan a partes determinadas de la imagen, estas sirven para resaltar, acentuar, intensificar o oscurecer. Por ejemplo cambiar tonalidades del cielo, luminar más a los personajes, acentuar o disminuir las sombras. Esto se hace utilizando puntos *trackers* o herramientas de selección de color. (videoedicion.org, 2010)

## Filtros y efectos

En este paso es donde le ponemos un look personal a la imagen teniendo en cuenta también lo que queremos decir con la imagen y para esto se debe estar claro en el resultado final al que se quiere llegar. En la siguiente imagen se muestra imágenes retocadas con algunos filtros de programa *colors* de Apple:

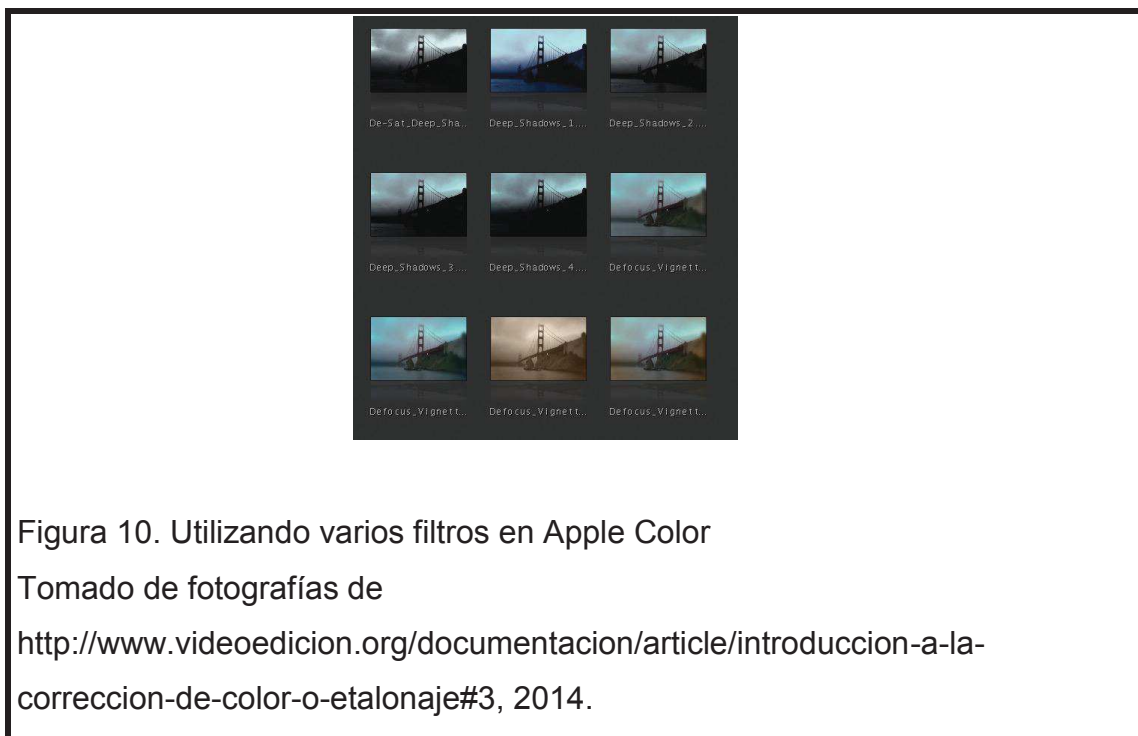


Figura 10. Utilizando varios filtros en Apple Color

Tomado de fotografías de

<http://www.videoedicion.org/documentacion/article/introduccion-a-la-correccion-de-color-o-etalonaje#3>, 2014.

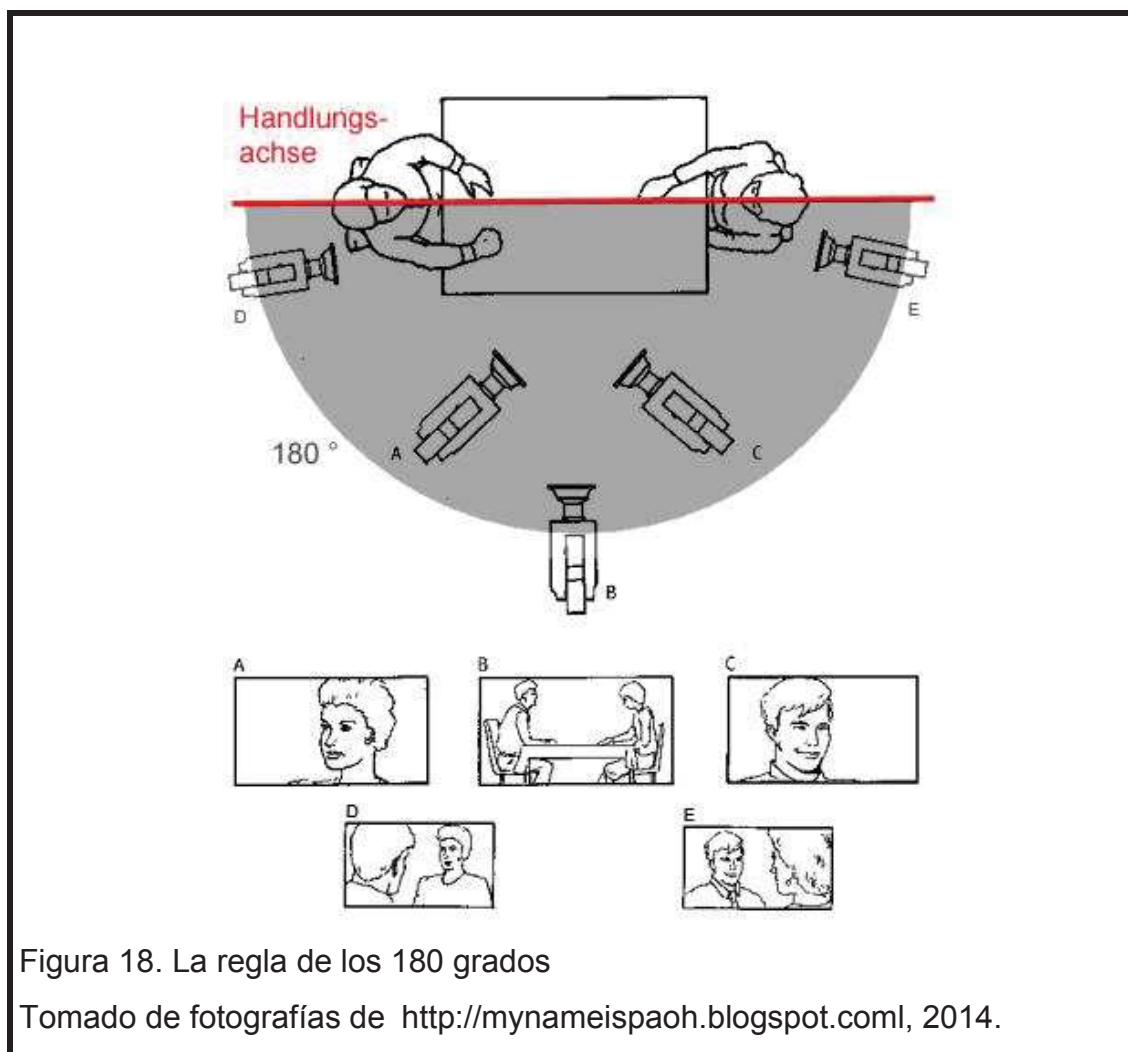
En definitiva utilizando varias herramientas como la manipulación de niveles, historigrama, *vectorescope*, filtros, etc. Se puede cambiar varias propiedades de la imagen para así poder reproducirlos en pantalla grande.

### 3.3.4 Render final

Para editar hay que tener en cuenta ciertas reglas como es el montaje de continuidad que dice que los planos deben tener un orden cronológico y por lo general se los edita mezclando un plano abierto con otro más cerrado por ejemplo de un plano general a un plano medio. Esto crea en el espectador una acción continua. Es importante que el espectador sienta que mira un

periodo de tiempo continuo, de lo contrario habrá un corte de salto. (Barnwell, 2009, p. 173)

También existe la regla de los 180 grados que dice que se debe mantener una ilusión de tiempo espacio dentro de ese eje. Por ejemplo si una persona entra caminando de derecha a izquierda y en el siguiente plano entra de izquierda a derecha va a crear confusión en el espectador o también en una conversación de dos personas deben ser grabados a una distancia similar y con una profundidad de campo parecida como se muestra en la siguiente imagen:



## **Capítulo IV: Realización del proyecto**

### **4.1 Preproducción**

#### **4.1.1 Idea del proyecto**

Resaltar la vida de solitario George y la importancia que tuvo en Galápagos y al mundo y determinar los motivos para ser el último de su especie.

#### **4.1.2 Sinopsis**

Solitario George pasa por una serie de dificultades en la isla Pinta, siendo el único en su especie los galapagueños lo ponen en cautiverio en el Parque Nacional Galápagos. Al estar sano y salvo se da cuenta que su misión es hacer que el hombre sea más consciente de la conservación de las especies.

#### **4.1.3 Guión Literario**

##### **Escena 1 EXT, ISLA, DÍA.**

Varios flamencos toman agua de la laguna, uno de ellos se pelea con otro por el lugar donde está y hace una especie de sonido fuerte. Las aves se asustan y comienzan a volar, entre ellas sale volando un piquero de patas azules dirigiéndose al mar. Cuando llega al mar toma vuelo y clava su pico en lo profundo del agua para sacar un pez. El piquero no puede capturar al pez en la profundidad y en ese instante el mira dentro del agua a una tortuga nadando cerca. Al mismo tiempo otro pez más grande que está nadando

cerca se enreda dentro de una red junto con otros peces. La red es sacada por unos pescadores.

El piquero de patas azules se posa en el timón del barco mientras ve que en una parte del barco hay varias tortugas amarradas, arrinconadas en un lugar.

### **Escena 2** EXT, ORILLA, DÍA

El piquero de patas azules se encuentra caminando en la arena a la orilla del mar viendo las olas acercándose a sus patas. Al lo lejos observa como solitario George nada hacia la orilla y entre los dos hay un rose de miradas.

### **Escena 3** EXT, PISCINA DE LODO, DÍA

Varias tortugas están jugando en una piscina de lodo y se mojan unas a las otras salpicándose con sus patas, todas sonrían incluso solitario George. Solitario George mira con atención a las demás tortugas. (Hace un gesto de extrañamiento, pero sigue feliz y jugando).

### **Escena 4** EXT, ISLA PINTA, DÍA (tarde)

El día se opaca y el atardecer aparece, hay una nube rojiza que cubre el lugar. Todo comienza a oscurecerse. Se observa varias cabras comiendo el pasto, se su bocas se ven llenas. Se escucha el sonido de los cerdos y las gotas de lluvia que caen bruscamente en el suelo de arena. Hay un hombre que trata de juntar a las cabras y a los cerdos, pero la mayoría corre. Algunos cerdos se comen los huevos de las tortugas. Varias tortugas se encuentran viendo lo sucedido, el piquero de patas azules está en medio de todos y regresa a ver a todo lado. Solitario George mira a lo lejos como el piquero trata de escabullirse entre tanto animal. Solitario George está triste.



**Escena 5**

Se oculta la luna y aparece el sol, el día es nublado, la vegetación del lugar es escasa. Las tortugas y la vegetación va desapareciendo. Solitario George camina lentamente, con su rostro triste se detiene al ver que no puede caminar. Hay una cuerda atada en su pata posterior derecha. La tortuga mira hacia el cielo y ve un árbol sin hojas en este se posa el piquero de patas azules que mira a la tortuga. El piquero se acerca hacia él y se posa en su cabeza, solitario George mueve su cabeza y abre la boca como si se lo fuera a comer. El piquero pone un gesto de no saber que pasa, camina hacia solitario y corta la cuerda con su pico.

**Escena 6 INT, SALA, DÍA**

En la tele sale las noticias que se encuentra la ultima tortuga gigante de la isla Pinta de la especie *Geochelone abingdoni* y actualmente está en el parque nacional Galápagos en cautiverio.

**Escena 7 EXT, PARQUE NACIONAL GALÁPAGOS, DÍA**

Fausto Llerena, guarda parque del parque nacional Galápagos camina en el lugar donde tienen a solitario George, le da de comer. Solitario George alza su cuello como gesto de agradecimiento y acaricia el brazo de Fausto con su cabeza. La tortuga escucha el sonido de varios niños con sus padres que están esperando conocerlo. Comienza a caminar tembloroso hacia la gente y se acerca a una niña pequeña que tiene una rama en sus manos. Solitario George mira brillar los ojos a la niña. Él al ver esto come la hoja que está en manos de la pequeña y sonrío mientras mastica.

**Escena 8 INT, COMEDOR, DÍA**

En la mesa del comedor está una niña, Fausto Llerena y algunos científicos con las camisetas del parque nacional, todos sentados alrededor de la tortuga. Solitario George tiene al frente un pastel que dice 100 años, todos sonrían y lanzan globos. Solitario George sopla las velas. Se congela el cuadro y se abre la toma donde está un álbum de fotos.

**Escena 9 EXT, GUARIDA DE SOLITARIO GEORGE, DÍA**

Una bióloga visita a solitario George, ella se acerca mientras que solitario George la mira y extiende su cuello hacia arriba. Ella lo mira y acaricia su cabeza. Solitario George hace un gesto de tranquilidad y encanto, el extiende su mano y la bióloga lo mira y extiende la suya también. La bióloga junta la palma de la mano con la palma de la pata de la tortuga. La bióloga sonrío y da un paso hacia atrás hasta que mira a lo lejos como entran dos tortugas hembra bien coquetas, la una tiene un lazo amarillo en el cabello y la otra una flor en cima.

**Escena 10 EXT, PARQUE NACIONAL GALÁPAGOS, DÍA****PASAN LOS DÍAS...**

El piquero esta parado en una ventana, solitario George lo mira desde el piso. Al otro lado del vidrio están unos científicos con los huevos. Los científicos pesan los huevos en una balanza. Y se regresan a ver mientras suspiran con su cara triste.

**Escena 11 EXT, PARQUE NACIONAL GALÁPAGOS, DÍA**

Clara está caminando con su padre en el parque. Ella tiene una rosa en sus manos.

En la misma toma Clara aparece en otro lugar sentada y desaparece.

Clara aparece sentada en una piedra y asienta su mano para en la cara (como si estuviera cansada) y desaparece.

La niña aparece parada al frente de la cueva de George con la flor en sus manos, la deja caer y desaparece.

### Escena 13

En la pantalla sale un mensaje de solitario George y su condición actual y el mensaje que deja.

#### 4.1.4 Guión técnico

IMÁGEN					AUDIO
ESC	PLAN O	ÁNG ULO	MOV. CÁMA RA	ACCIÓN	Sonido ambiente, música o diálogo donde se indique

Escena 1 EXT, ISLA,  
DÍA.

1	Plano General	Frontal	zoom in	Se muestra a algunas aves tomando agua hasta que una se pelea por el lugar en donde están y varias aves vuelan	sonido del ave peleando, aves volando, agua salpicando
1	Primer Plano	Cenital	Travelli ng	Piquero de patas azules llega al mar	sonido del viento, alas

				y clava su pico en el mar	rosando el viento, clavado de pico en el agua
1	Plano General	frontal	plano subjetivo	El piquero intenta comer a un pez, el pez se escapa, y mira al fondo que otro pez se enreda en una red. Una tortuga está nadando cerca.	pez nadando, burbujas, red dentro del agua.
1	Plano General	Contrapicado	Travelling	La red sube al barco mientras los pescadores lo jalan	red enrollándose
1a	Plano Detalle	Frontal	zoom in	persona comiendo y en su mesa está un aceite de tortuga	persona comiendo
1	Plano detalle	contrapicado	zoom in	pescador enrollando la red y cogiéndola	sonido de pescador enrollando red
1	plano detalle	subjetivo	zoom out	piquero mira una montaña de tortugas atrapadas en el barco	-

<b>Escena 2 EXT, ORILLA, DÍA</b>					
2	Plano General	frontal	Plano Grúa	piquero camina en la orilla mientras ve a la tortuga acercarse nadando a la isla	sonido ambiente

<b>Escena 3 EXT, PISCINA DE LODO, DÍA</b>					
3	Plano General	Frontal	Travelling	Tortugas jugando incluido solitario George	gritos de alegría y juego

<b>Escena 4 EXT, ISLA PINTA, DÍA (tarde)</b>					
4	Plano General	frontal	Plano Grúa	Cabras y cerdos corriendo mientras un hombre corre tras ellos para enjaularlos.	Se escucha el sonido de los cerdos y las gotas de lluvia que caen bruscamente en el suelo de arena.
4	Plano detalle	frontal	zoom in	cerdos comiéndose los huevos de las tortugas	el crujir de la los huevos rompiendo

					se en su boca, gritos de cabras, lluvia
4	Plano General	frontal	Zoom out	tortugas viendo lo que acontece	lluvia y relámpagos
4	primerísimo primer plano de rostro	frontal	zoom in	tortuga con cara triste	sonido ambiente
4	Plano General	frontal	zoom in	solitario George mira a piquero a lo lejos escabullirse	sonido ambiente

### Escena 5 EXT, ISLA

#### PINTA

5	Plano general	frontal	dolly in	se esconde la luna y sale el sol, el día es nublado	sonido ambiente
5	Plano general	picado	fijo	solitario George amarrado a una cuerda en el establo	sonido ambiente
5	Plano general	contrapicado	subjetivo	solitario George mira al cielo y ve al piquero de patas azules posarse bajo el árbol.	se mueve las hojas de los árboles

					s
5	Two shot	frontal	fijo	piquero se posa en el hombro de solitario George	sonido ambiente
5	Plano general	frontal	traveling	piquero corta la cuerda que estaba amarrada al pico de solitario George	sonido ambiente

**Escena 6 INT,**  
SALA, DÍA

6	plano general	frontal	dolly in	En las noticias de la tv se habla sobre la ultima especie <i>geochelogni abingdoni</i> encontrada en la isla Pinta	voz de señor del noticiero
---	---------------	---------	----------	--	----------------------------

**Escena 7 EXT, PARQUE**  
NACIONAL GALÁPAGOS, DÍA

7	two shot	frontal	paneo	Fausto Llerena se acerca a dar de comer a solitario George	sonido ambiente
7	Primerísimo o primer plano de rostro	frontal	dolly out y paneo	gente gritando por ver a solitario George	sonido de gente gritando que salga la tortuga
7	Plano	lateral	fijo	piernas temblando de	sonido

	detalle			solitario George	ambiente
7	Plano General	frontal	dolly in	solitario George acercándose a una niña	sonido ambiente
7	Plano medio	subjeti va	subjeti vo	solitario George viendo a niña como le brillan los ojos y se acerca con una rama	sonido de movimiento de rama
7	Primer Plano	frontal	fijo	Solitario George comiendo la rama y sonriendo	sonido de masticar

**Escena 8 INT,**  
COMEDOR, DÍA

8	Plano General	Frontal	dolly in hasta Solitario George	Cumpleaños de solitario George	voces diciendo ehh!, solitario George soplando la vela. Sonido de silbato
8	Plano General	Frontal	dolly out hasta álbum de fotos y tilt	Álbum de fotos de momentos bonitos de solitario George	música

**Escena 9 EXT, GUARIDA DE SOLITARIO GEORGE, DÍA**

9	Primer Plano	Plano contrapicado	subjetivo	Bióloga acaricia la	Sonido ambiente
---	--------------	--------------------	-----------	---------------------	-----------------



				cabeza de solitario George	
9	Two shot	frontal	zoom in	Bióloga y solitario George extienden la mano.	música
9	Primer Plano	Frontal	subjetivo	Solitario George mirando a bióloga y luego mira tras de ella a 2 tortugas coquetas.	música
9	Primer Plano	frontal	subjetivo de solitario George	Bióloga hablando	Voz en off
9	contra plano de tortuga	frontal	subjetivo de bióloga	Solitario George alzando el ceño	sonido ambiente

**Escena 11 EXT, PARQUE NACIONAL GALÁPAGOS, DÍA**

11	Plano Medio	Picado	fijo	Piquero viendo a través de una ventana a dos biólogos	sonido ambiente
11	Plano americano	Picado	fijo	Reacción de solitario George	música de

				mirando desde abajo	misterio
11	Plano General	Picado	dolly in hasta two shot científicos	Científicos pesan los huevos	-
11	Primer Plano	frontal	fijo	Científico diciendo no con la cabeza	suspiro de científico
11	Primer Plano	picado	zoom in	Reacción de tortuga	sonido ambiente
11	Contra plano	contrapicado	subjetivo de solitario George	Piquero mueve la cabeza diciendo no	sonido ambiente

<b>Escena 12 EXT, PARQUE NACIONAL GALÁPAGOS, DÍA</b>					
12	Plano General	frontal	travelling	Niña le dice al papá que le lleve a ver a solitario George	voz en off, música
12	Plano Americano	frontal	travelling	Niña dejando rosa blanca en guarida de solitario George	sonido ambiente

#### 4.1.5 Estilo Visual

En este proceso se tomó nuestro grupo objetivo el cual son niños de 8 a 12 años de sexo masculino y femenino, estudiantes de todo estrato social.

La razón por la cuál el grupo objetivo tiene ese rango de edad determinado es porque es necesario que el niño asimile el conocimiento y lo pueda replicar al ver un cortometraje animado que tiene una problemática de trasfondo. También se escogió este rango de edad porque es necesario que los niños sepan la importancia que solitario George tuvo en las Islas Galápagos y que ellos como futuros adultos tengan ese conocimiento.

El niño puede adquirir un conocimiento y aprendizaje diferente según la edad. Para un niño que está en los primeros años de edad la toma de conciencia significa acoger una verdad y ésta puede ser aceptada de varias maneras por ejemplo, la toma de conciencia del cuerpo, de la voz, del tacto y de la vista. (Tourtet, 2003, pp. 55-66)

Se define psicológicamente que un niño de 6 a 12 años adquiere diferentes aptitudes como es tener la capacidad de fijarse en varios aspectos de la realidad y de sacar sus propias conclusiones. La utilización de representaciones mentales de los hechos y las cosas permite adquirir a los niños varias destrezas como es la comprensión de los principios de conservación que es un tema fundamental en el que se va a basar la problemática del caso de solitario George. En esta edad también se define el desarrollo de la personalidad del niño.

Entre los 6 a 8 años se sienten personas que tienen sentimientos y deseos y a los 8 años son capaces de distinguirse física y psicológicamente teniendo un “yo” interior. (Beard, 1971)

Por lo tanto se considera que en la edad de 8 a 12 años es una edad oportuna en la cual el niño tiene definido la forma de captar conocimientos, sacar sus propias conclusiones y de retener información de interés.

Con todo lo señalado anteriormente se considera que la técnica para el cortometraje será una técnica de animación llamada *cut out animation*.

## Cromática

Muchas veces cuando se combina colores como el amarillo y el rojo evocan peligro o veneno. Algunos animales que no son venenosos asustan a sus depredadores por los colores pensando que estos son venenosos por su coloración. (Fraser, 2005, p. 16)

En el caso de la escena número cuatro se resaltan esos colores para evocar esa sensación de peligro y de que algo está mal, se dice que el atardecer en el mar cuando se combinan los colores amarillo y rojo evocan quietud y tranquilidad, pero en el caso de la escena número cuatro es un atardecer oscuro y violento en una de las islas. Y los colores amarillo y rojo se utilizan para resaltar más esa sensación de peligro.

En la siguiente figura se muestra la paleta de colores utilizada en la escena número cuatro:



Figura 15. Paleta de colores para el cortometraje

*“Nota: colores cálidos para dar sensación de peligro”.*

Adaptado de *Adobe Ilustrador (2014)*.

En todas las escenas a excepción de la cuatro se utiliza otra cromática con los colores amarillo azul y verde en varias tonalidades. Se utiliza el azul que porque representa tranquilidad, es un color que expresa el mar y el cielo. El verde que evoca todo lo natural y la armonía, el amarillo que da calidez. Todos estos colores se utilizan en varias tonalidades ya que ayudan a dar un

realce a varios elementos que compone la imagen como es el agua, el cielo y los animales y los animales.

A continuación se muestra los colores amarillo azul y verde con sus tonalidades:

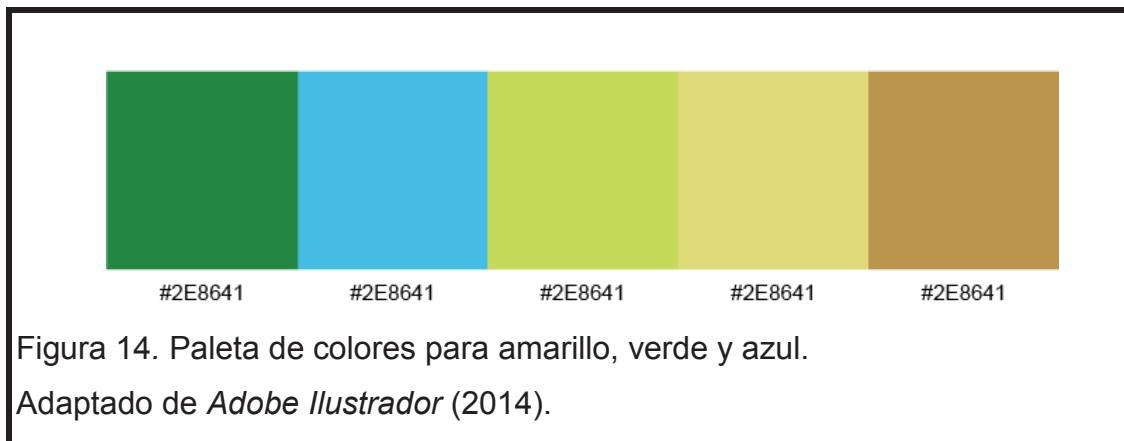


Figura 14. Paleta de colores para amarillo, verde y azul.

Adaptado de *Adobe Ilustrador* (2014).

#### 4.1.6 Diseño de Personajes y escenarios

Para el personaje principal se buscó varias referencias y también se investigó anteriormente que es lo que lo caracterizaba y la importancia que tuvo. La característica específica que diferencia a solitario George y a las demás tortugas gigantes es la forma, el tamaño y el color del caparazón. Incluso su nombre y ser el último en su especie hace que su imagen aparezca en camisetas, figuras y hasta en la parte trasera del billete de cinco mil sucres que tenía Ecuador en ese entonces.

El personaje principal Solitario George pasó por varias pruebas de diseño para ver como se vería morfológicamente. De la misma manera queríamos que se vea creíble y sin dejar a lado una forma caricaturesca. A continuación se muestra varios bocetos e incluso un modelado en 3d.

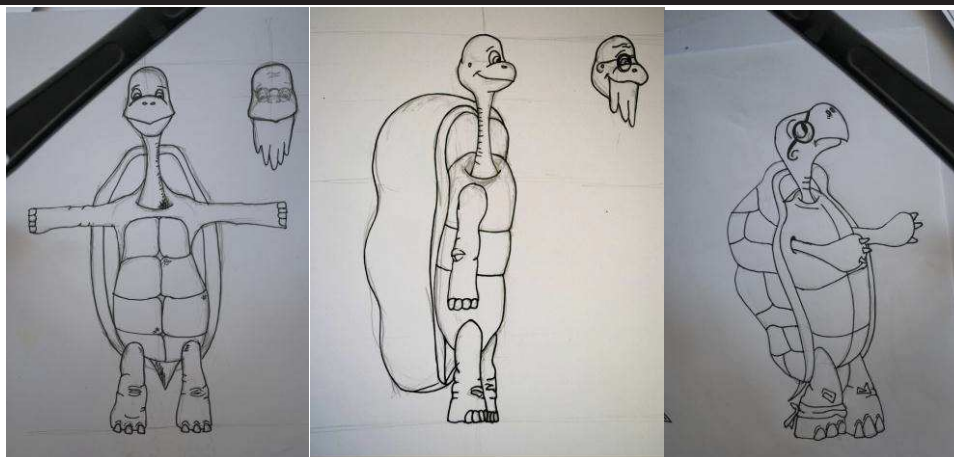


Figura 16. Personaje Principal Solitario George

“Nota: Diseño de personajes”.

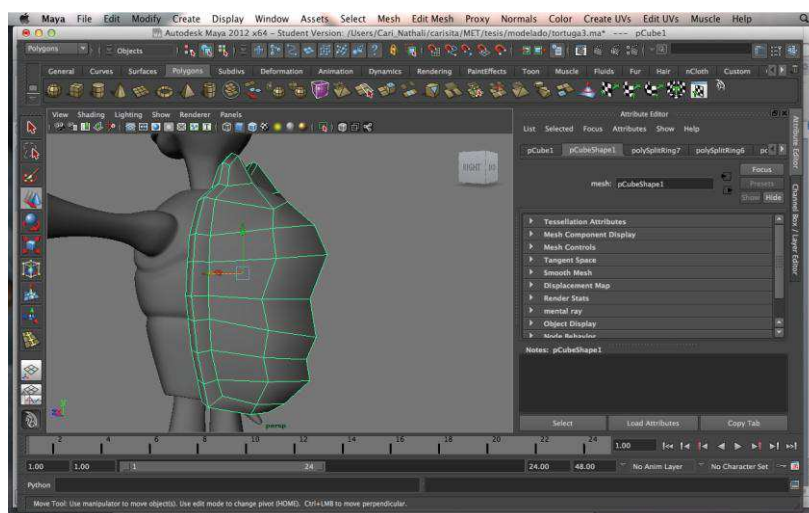


Figura 17. Estudiando la topología de caparazón

Adaptado de Autodesk Maya (2014).

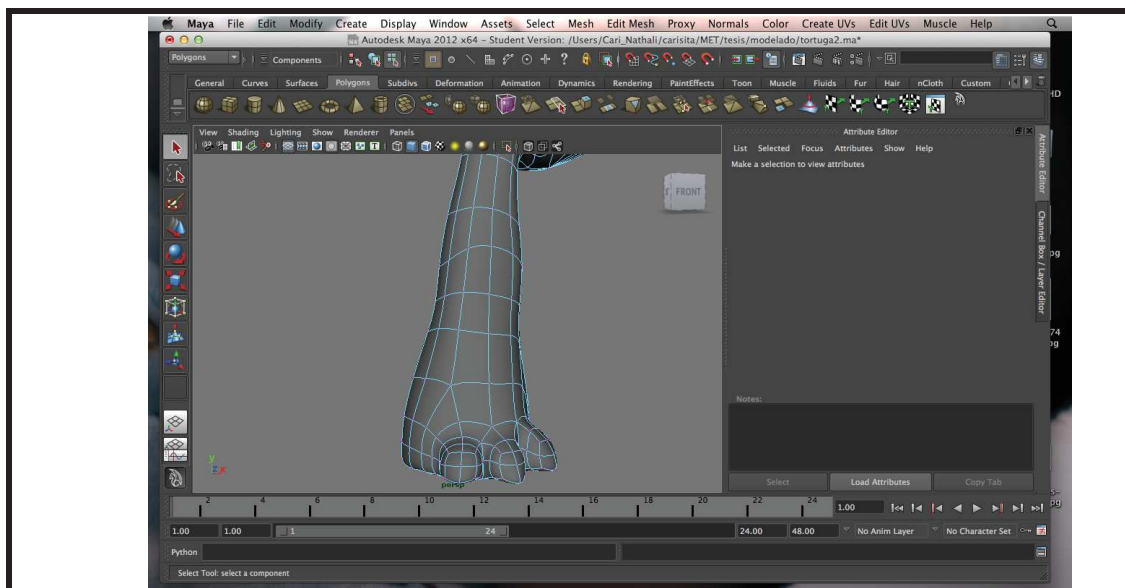


Figura 18. Estudiando la topología de su pierna  
*“Nota: Modelado de pierna de Solitario George”*  
 Adaptado de Autodesk Maya (2014).

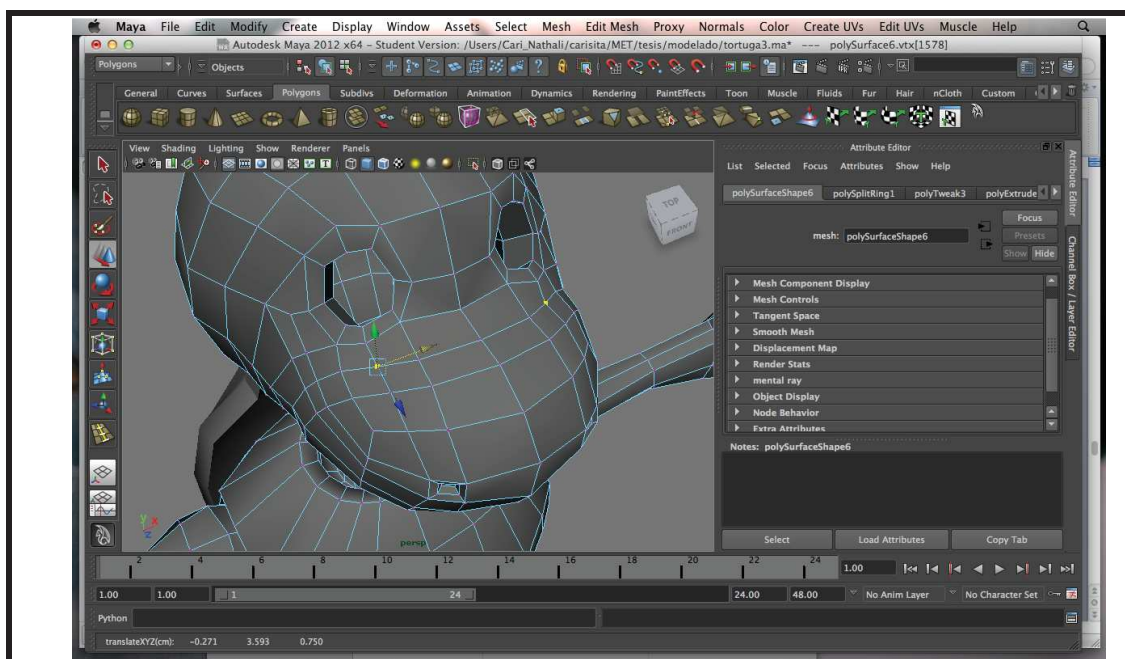


Figura 19. Estudiando la topología de su cabeza  
*“Nota: Modelado de rostro de solitario George”*  
 Adaptado de Autodesk Maya (2014).



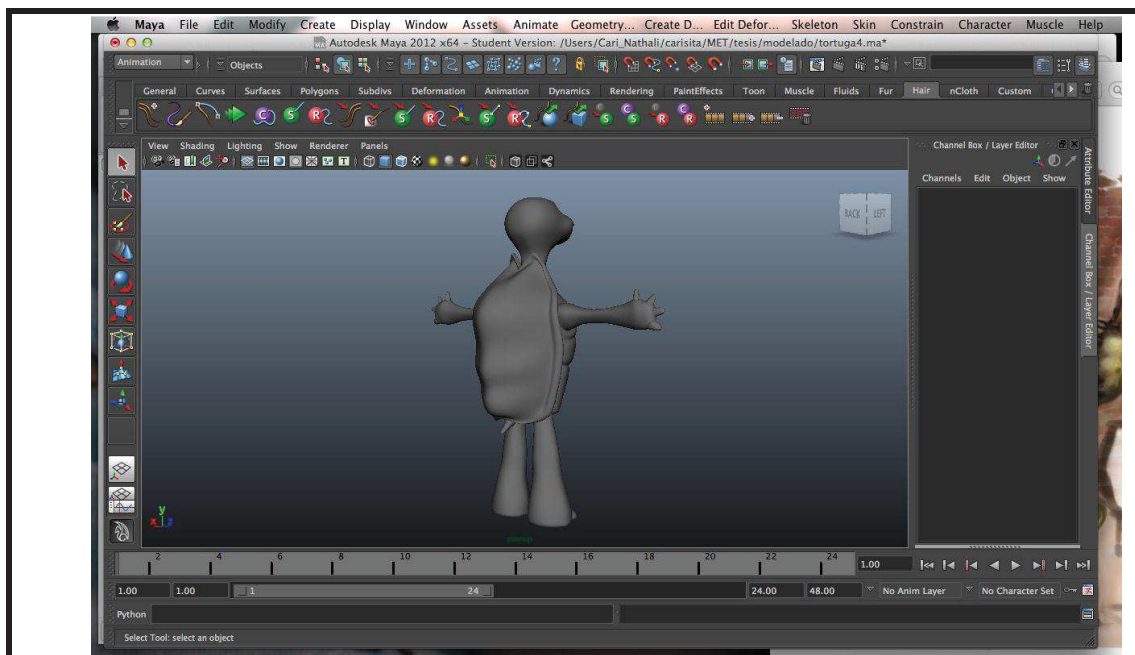


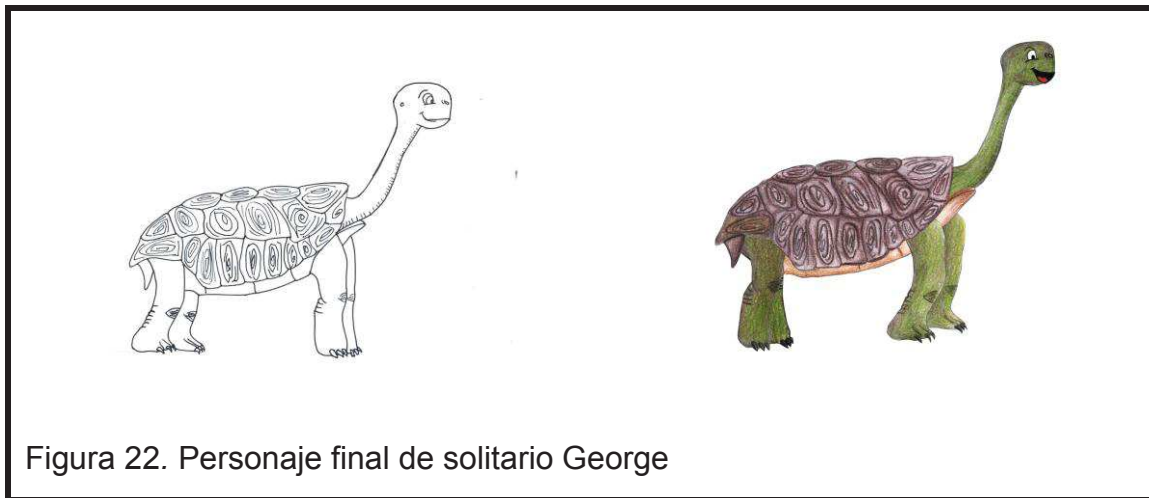
Figura 20. Estudiando la topología desde atrás  
 “Nota: Modelado en 3d de parte trasera de Solitario George”.  
 Adaptado de Autodesk Maya (2015).



Figura 21. Estudiando la topología de solitario George en general  
 “Nota: Parte frontal de Solitario George modelado en 3d”.  
 Adaptado de Autodesk Maya (2014).



Como se explicó anteriormente se quería plasmar un personaje creíble y a su vez que tenga un poco de caricatura, en el modelado se pudo observar que el cuello debería ser más largo y su caparazón no necesariamente debe ser tan grande. Por eso a continuación se mostrará el personaje final donde las proporciones de su cuerpo no son tan exageradas, para evidenciar que solitario George es personaje amigable el cual se gana la simpatía de los niños.



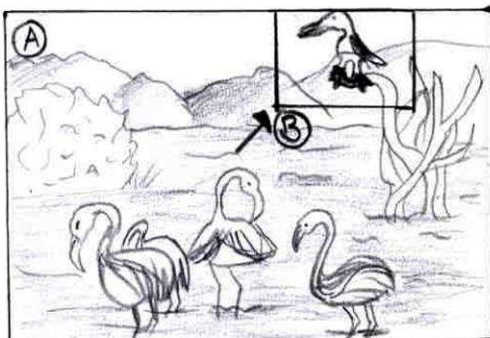
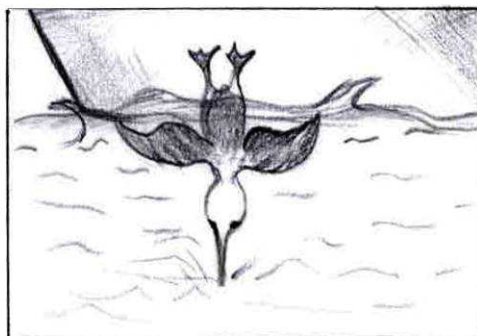
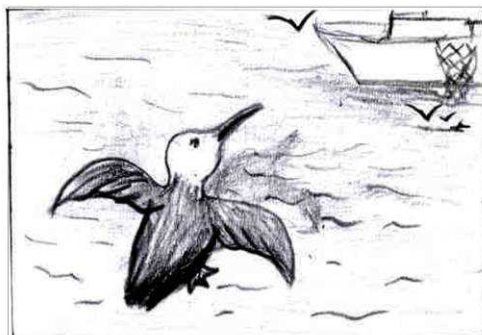
#### 4.1.7 Storyboard

En la realización del *storyboard* se muestra gráficamente la historia del cortometraje de forma cronológica ya que la historia es lineal. Aquí se dibuja varios detalles de la escenografía ya esta es una guía que nos servirá luego para poder diseñar los escenarios y también la posición de los personajes ya que esto nos permite dibujar los personajes en los planos que se va animar ahorrando tiempo en los siguientes procesos. Se detalla los movimientos de cámara, sonido y la acción en cada plano. Al analizar el *storyboard* se aumentaron varios planos en diferentes escenas para dar más dinamismo y entendimiento a la historia. Véase en la siguiente tabla la realización del *storyboard*:

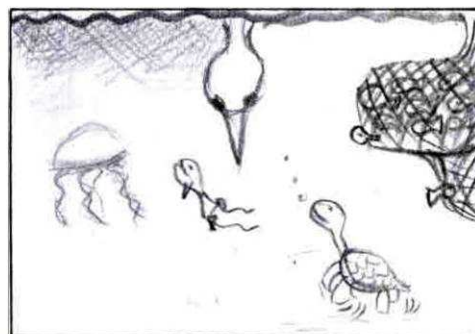
Tabla 2. Storyboard

## STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: "SOLITARIO GEORGE"

ESC: 1 IDENT. SP A PG P 1ACCIÓN: Algunas aves están tomando agua hasta que algo las asusta y el piquero vuela.AUDIO: sonido ambiente de aves y música introOBSERVACIONES: movimiento de cámara travelling siguiendo a piqueroESC: 1 IDENT. PG P 3ACCIÓN: Piquero de patas azules clava su pico en el marAUDIO: pico de piquero clavandolo en el aguaOBSERVACIONES: movimiento de cámara tilt bajo el aguaESC: 1 IDENT. PG P 2ACCIÓN: Piquero de patas azules llega al marAUDIO: sonido del viento, alas rosando el viento

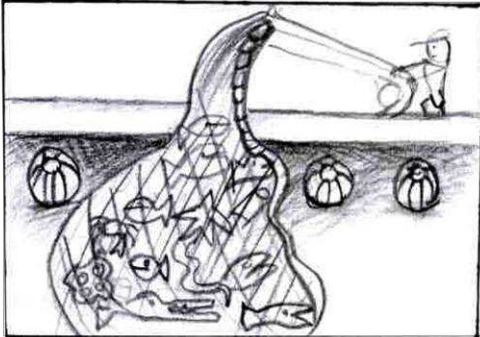
OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

ESC: 1 IDENT. PG P 4ACCIÓN: Piquero llega al fondo del agua y mira una tortuga nadando al lado de una redAUDIO: pico de piquero clavandolo en el agua

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: "SOLITARIO GEORGE"

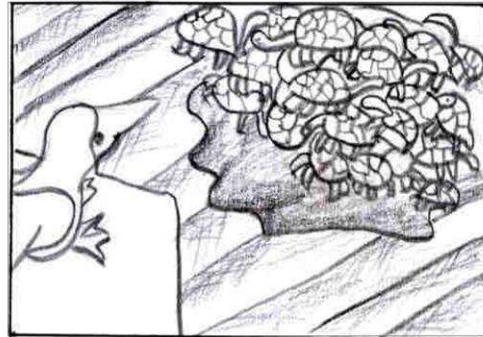


ESC: 1 IDENT. PG P 5

ACCIÓN: Red de barco se alza mientras el piquero sale del agua.

AUDIO: polea moviendose y agua salpicando

OBSERVACIONES:

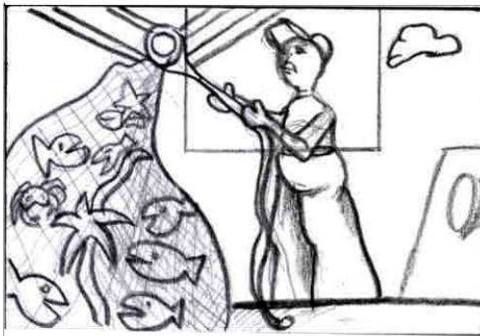


ESC: 1 IDENT. Plano Picado P 7

ACCIÓN: Piquero aterriza a en el barco y mira una montaña de tortugas muertas.

AUDIO: canción intriga.

OBSERVACIONES:

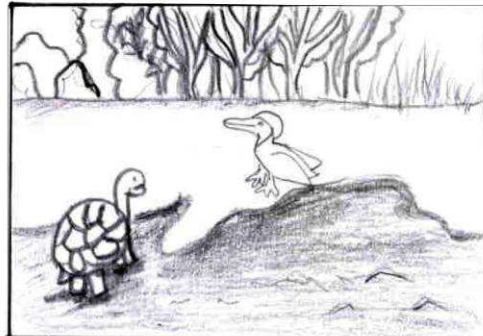


ESC: 1 IDENT. PA P 6

ACCIÓN: Pescador sube la red

AUDIO: sonido de red subiendo

OBSERVACIONES:



ESC: 2 IDENT. PG (paneo) P 1

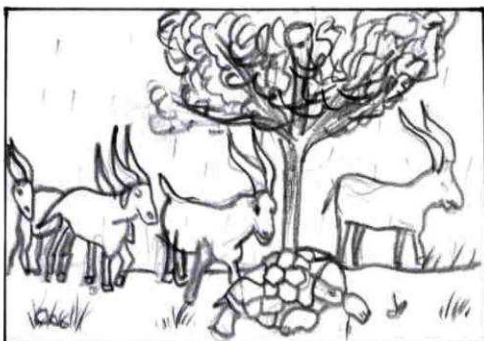
ACCIÓN: varias tortugas llegando a la isla

AUDIO:

OBSERVACIONES:

STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: “SOLITARIO GEORGE”

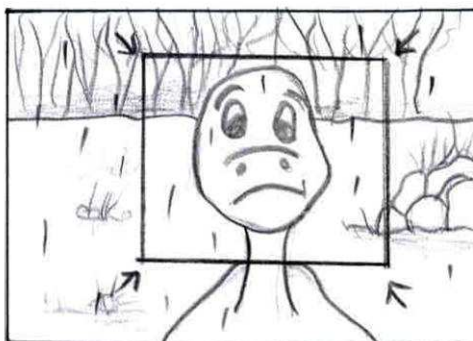


ESC: 3 IDENT. PG P 1

ACCIÓN: Varias cabras caminando

AUDIO: sonido de lluvia y latigazos.

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

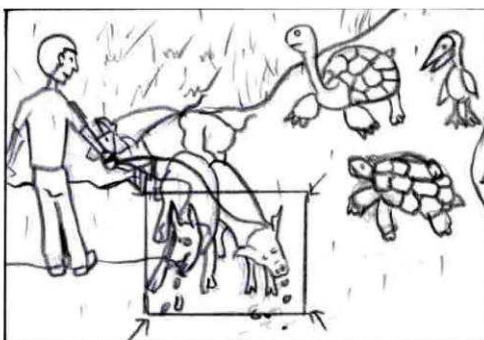


ESC: 3 IDENT. PPP P 3

ACCIÓN: solitario George triste

AUDIO: sonido de lluvia y cabras

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

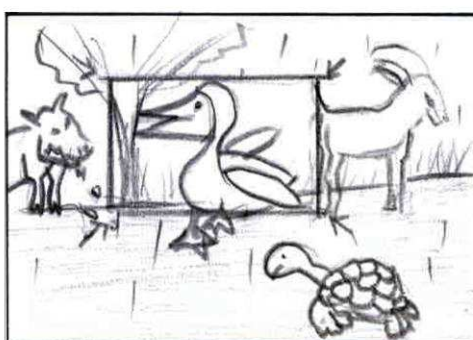


ESC: 3 IDENT. PG A PP P 2

ACCIÓN: Cerdos comiendose huevos

AUDIO: efecto de cerdos mascando huevos

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_



ESC: 3 IDENT. PM P 4

ACCIÓN: Reacción de piquero de patas azules

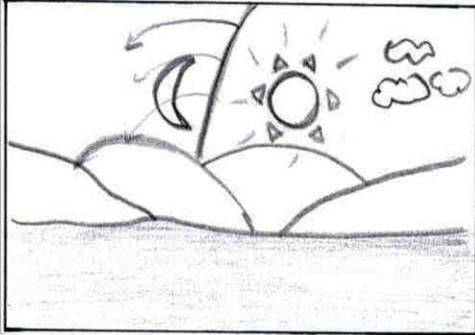
AUDIO: \_\_\_\_\_

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_



## STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: “SOLITARIO GEORGE”

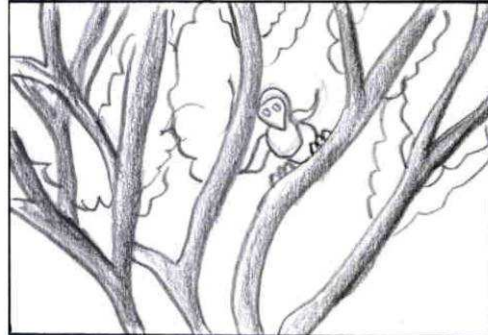


ESC: 4 IDENT. PG P 1

ACCIÓN: se esconde la luna y sale el sol

AUDIO: música

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_



ESC: 4 IDENT. plano picado P 3

ACCIÓN: piquero llega y mira a solitario George

AUDIO: ramas moviendose con el viento

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

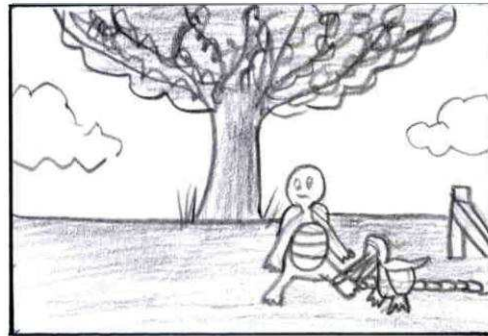


ESC: 4 IDENT. plano senital P 2

ACCIÓN: Solitario George atado su pie a una cuerda

AUDIO: música

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_



ESC: 4 IDENT. PG P 4

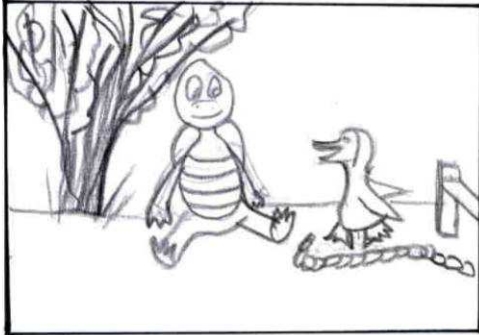
ACCIÓN: Piqueri corta cuerda atada a Solitario George.

AUDIO: sonido ambiente.

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

## STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: "SOLITARIO GEORGE"

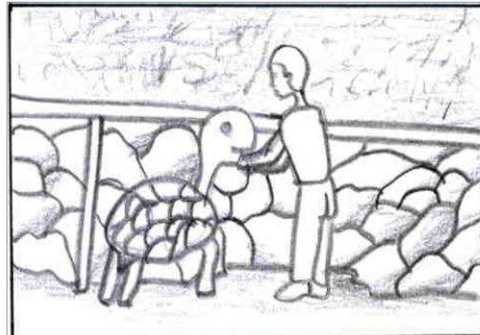


ESC: 4 IDENT. dolly in P 4a

ACCIÓN: solitario George y Piquero sonríen.

AUDIO: sonido ambiente.

OBSERVACIONES:

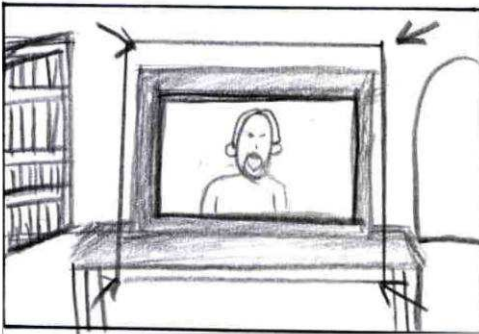


ESC: 6 IDENT. PG P 1

ACCIÓN: Fausto Llerena acaricia a Solitario George

AUDIO: sonido de gente gritando y emocionado

OBSERVACIONES:

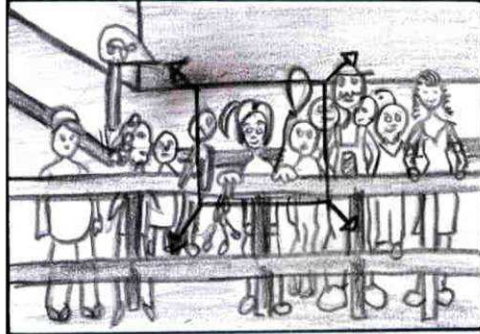


ESC: 5 IDENT. dolly in P 1

ACCIÓN: El noticiero dice que aparece la última especie de Geochelogni Abingdoni

AUDIO: voz de noticiero.

OBSERVACIONES:



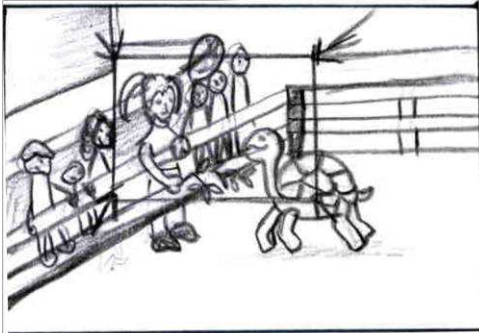
ESC: 6 IDENT. dolly in P 2

ACCIÓN: Gente esperando ver a Solitario George.

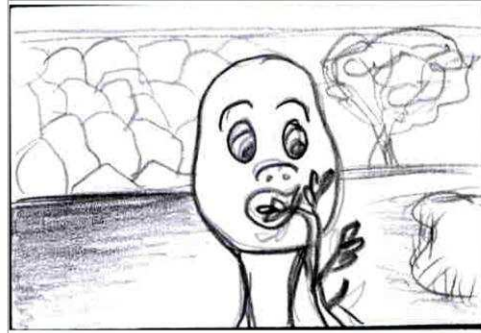
AUDIO: sonido ambiente.

OBSERVACIONES:

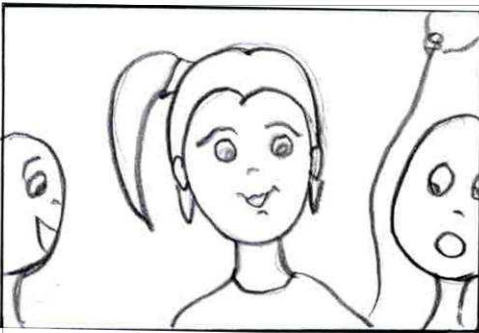
## STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: “SOLITARIO GEORGE”ESC: 6 IDENT. dolly in P 3ACCIÓN: solitario George se acerca a la niña.AUDIO: sonido ambiente.

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

ESC: 6 IDENT. PP P 5ACCIÓN: Solitario George comiendo las ojas que la niña le da.AUDIO: sonido ambiente y música

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

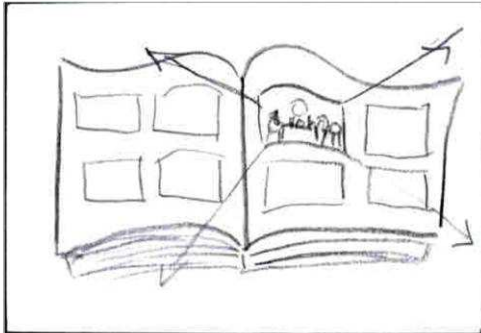
ESC: 6 IDENT subjetiva George P 4ACCIÓN: Solitario George acercandose a la niña que lo mira con su brillantes ojos.AUDIO: pasos de Solitario George.

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

ESC: 7 IDENT. dolly in P 1ACCIÓN: Cumpleaños número 100 de Solitario George.AUDIO: música de feliz cumpleaños, pitidos, etc.

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

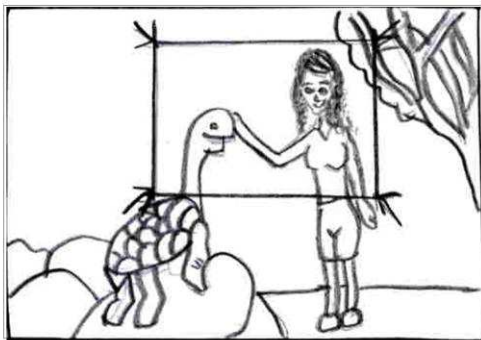
## STORYBOARD

TÍTULO DEL PROYECTO: “SOLITARIO GEORGE”ESC: 7 IDENT. dolly out P 2ACCIÓN: fotos de recuerdo de solitario George.AUDIO: música

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

ESC: 8 IDENT. two shot P 2ACCIÓN: Solitario George y bióloga unen sus manos.AUDIO: sonido ambiente y música

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

ESC: 8 IDENT. dolly in P 1ACCIÓN: Bióloga acaricia a solitario GeorgeAUDIO: música

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_

ESC: 8 IDENT. PP P 3ACCIÓN: Sonrisa de bióloga.AUDIO: sonido ambiente.

OBSERVACIONES: \_\_\_\_\_



#### 4.1.8 Formato

El cortometraje tendrá una duración aproximada de 5 minutos con un formato HDTV de 1080x720 a 24fps que es un formato que facilita la visualización en pantallas HDTV, esta aporta con una resolución alta que da mayor definición en los colores de la imagen.

Las resoluciones estándares en el mercado y las que son más utilizadas son: 720x480, 1280 x 720 y la más alta 1920 x 1080.

#### 4.1.9 Presupuesto

**Tabla 1. Presupuesto**

<b>Recursos humanos</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Costos Reales</b>	<b>Costo Total</b>	<b>Costos de Tesis</b>
Director	1	Por proyecto	\$ 2.300	\$ 2.300	\$ 0
Productor	1	Por proyecto	\$ 1.500	\$ 1.500	\$ 0
Guionista	1	2 semanas	\$ 1.250	\$ 1.250	\$ 0
Diseñador Gráfico	1	Por proyecto	\$ 1200	\$ 1200	\$ 0
Director de Arte	1	Por proyecto	\$ 1.300	\$ 1.300	\$ 0
Director de fotografía	1	1 semana	\$ 800	\$ 800	\$ 0
Ilustrador	1	Por proyecto	\$ 1.500	\$ 1.500	\$ 0
Texturador junior	1	Por proyecto	\$ 600	\$ 600	\$ 0
Compositor 2d	1	proyecto	\$ 1000	\$ 1000	\$ 0

Animador	1	1 mes	\$ 1.800	\$ 1.800	\$ 0
FX especiales	1	4 días	\$ 600	\$ 600	\$ 0
Editor	1	4 días	\$ 250	\$ 250	\$ 0
Investigador	1	Por proyecto	\$ 1.000	\$ 1.000	\$ 0
Locutor	1	Por proyecto	\$ 350	\$ 350	\$ 100
Musicalización	1	Por proyecto	\$ 700	\$ 700	\$ 0
Post Productor	1	Por proyecto	\$ 1.500	\$ 1.500	\$ 0
Total en dólares	17	Por proyecto	<b>\$17.650</b>	<b>\$17.650</b>	<b>\$ 100</b>

<b>Gastos consumibles</b>	<b>Cantidad</b>	<b>Tiempo</b>	<b>Costos Reales</b>	<b>Costos de Tesis</b>
Papelería	1	Por proyecto	\$ 60	\$ 60
Lápices de color, sacapuntas, borrador	3 cajas	Por proyecto	\$20	\$ 20
Total en dólares			\$ 80	\$ 80

Recursos técnicos	Cantidad	Tiempo	Costo Real	Costo Tesis
Scanner	1	Por proyecto	\$ 200	\$ 200
Disco duro externo 1 TB	1	Por proyecto	\$ 200	\$ 200
Total en dólares			\$ 400	\$ 400

Recursos	Costos Reales	Costos Tesis
Recursos Humanos	\$ 17.650	\$ 100
Gastos Consumibles	\$ 80	\$ 80
Recursos Técnicos	\$ 400	\$ 400
Subtotal	\$ 18.130	\$ 580
Imprevistos 10%	\$ 1.813	\$ 58
Total en dólares	\$ 19.943	\$ 638

## 4.2 Producción

### 4.2.1 Ilustración

Una de las cosas que se toma en cuenta es la utilización de lápices de color para pintar manualmente a los personajes y escenarios. Se combinan varios colores y sombras en cada objeto tomando una textura característica que es una de las cosas que identifica al cortometraje. El detalle de las sombras y de los colores es pensado para dar una apariencia real y mágica a la vez.

Con la ayuda del *storyboard* se tenía claro los elementos de cada escena y cada detalle, esto es de mucha ayuda ya que se logra optimizar el tiempo para no dibujar cosas innecesarias y a su vez ver claramente elementos que podrían faltar en la escena para que sea más entendible y crear el ambiente adecuado.

Se tiene referencias de los personajes endémicos de la zona de Galápagos que son los que más caracteriza a las islas. Estos son los piqueros de patas azules, las focas, iguanas, lobos marinos, flamencos, y en este trabajo investigativo las tortugas gigantes que cumplen el papel más importante. En la Figura 23 se muestra algunos de los personajes que están en el cortometraje.



Figura 23. Ilustración de personajes pintado a mano

En el capítulo III se habla sobre lo que es la escenografía funcional la cual es la que se va aplicar en el cortometraje. Éste tipo de escenografía es la que nos va a permitir adaptar los entornos y personajes según la situación que plantee el guión. Por lo general la mayoría de fondos son en exterior y esto permite crear elementos sin limitaciones. Ya con los fondos pintados la imagen pasa por un proceso de corrección de color y seguidamente se aplicó un filtro en *Adobe Photoshop* llamado *oil paint* el cual le da a la imagen una sensación de profundidad y vida en todos los fondos de las escenas.

Véase en las siguiente imágenes.

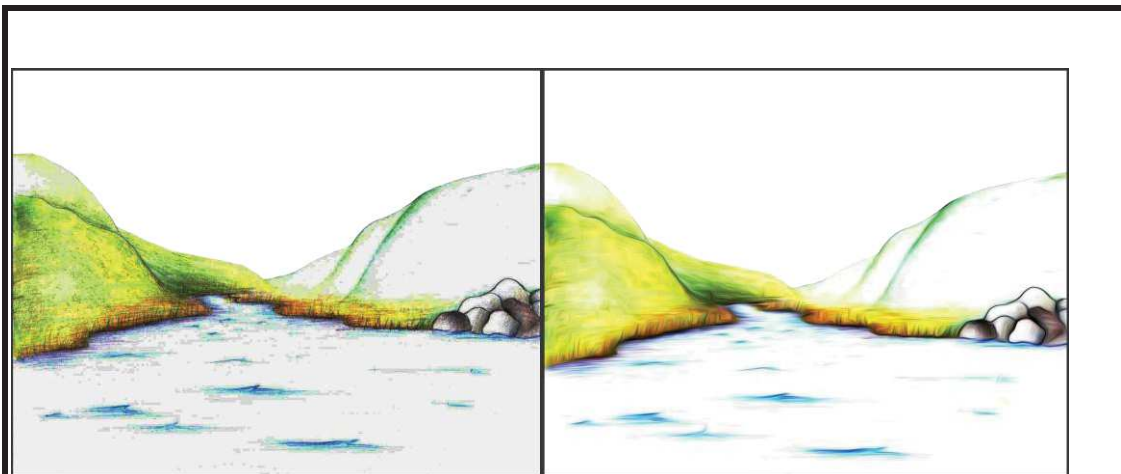


Figura 24. Fondo Escena 1 sin retoque y fondo escena 1 con herramienta *oil paint*



Figura 25. Fondo Escena3 1 retocada con herramienta *oil paint*.



Figura 26. Fondos retocados con herramienta *oil paint*

### 4.2.2 Escaneado y corte

Después de ilustrar cada objeto se lo escanea. Asimismo en este proceso se hace corrección de color a todos los dibujos ya que es necesario resaltar y obtener colores más vivos y por último se lo recorta para pasar a la etapa de *compositing*.

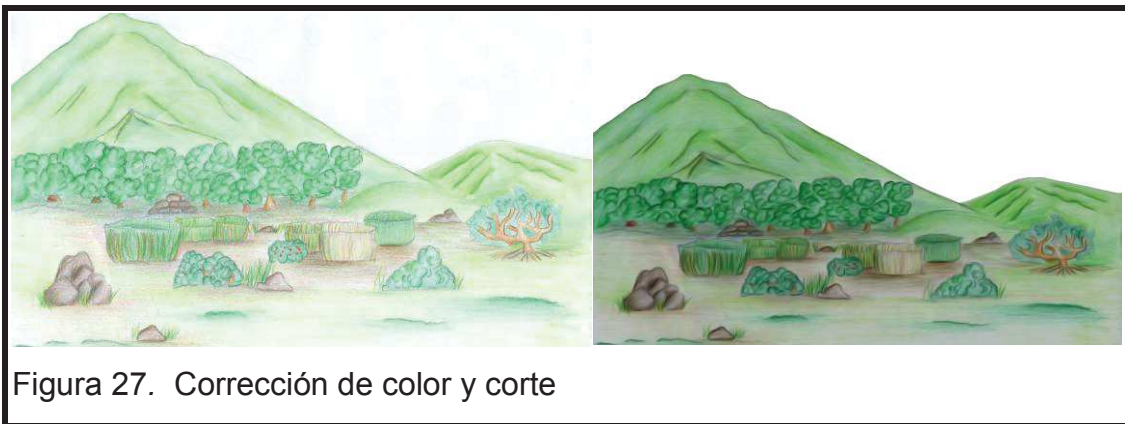


Figura 27. Corrección de color y corte

### 4.2.3 Compositing y Animación

La composición del cortometraje se la realiza en *After Effects* debido a que la mayoría de elementos se animan con la utilización de herramientas como: *puppet tool*, rotación, escala, y posición. En este punto lo primero que se hace es seguir un orden. Primero se organizan todas las ilustraciones en carpetas por número de escena y se va componiendo la misma con cada elemento con la ayuda del *storyboard*. A continuación veremos el proceso de *compositing* de una de las escenas.

Para esta escena en especial se tuvo que poner varios elementos como es el cielo, el fondo de montañas y todos los animales y árboles. Al principio la escena lucía así.



Figura 28. Incorporando Elementos en *After effects*.  
Adaptado de *Adobe After Effects* (2014).

Luego se utiliza un efecto de *After Effects* llamado *levels*, este efecto ayuda a la corrección y ajuste de color. El motivo por el que se utiliza este efecto en especial es porque se puede ir cambiando la tonalidad del color basándose en una capa en especial. En este caso es la capa del cielo que tiene una tonalidad anaranjada y queremos que todos los elementos se acoplen al color del cielo. El efecto *levels* nos permite regular cada canal por separado, el rojo, verde y amarillo y con esto podemos ir regulando el color de cada elemento por canales. Para esto se cambia la vista en el *Channel and color management settings* y se cambia al color rojo, a su vez en el efecto *levels* se pone en el canal rojo y se va regulando cada elemento según el canal escogido como se muestra en la siguiente figura.



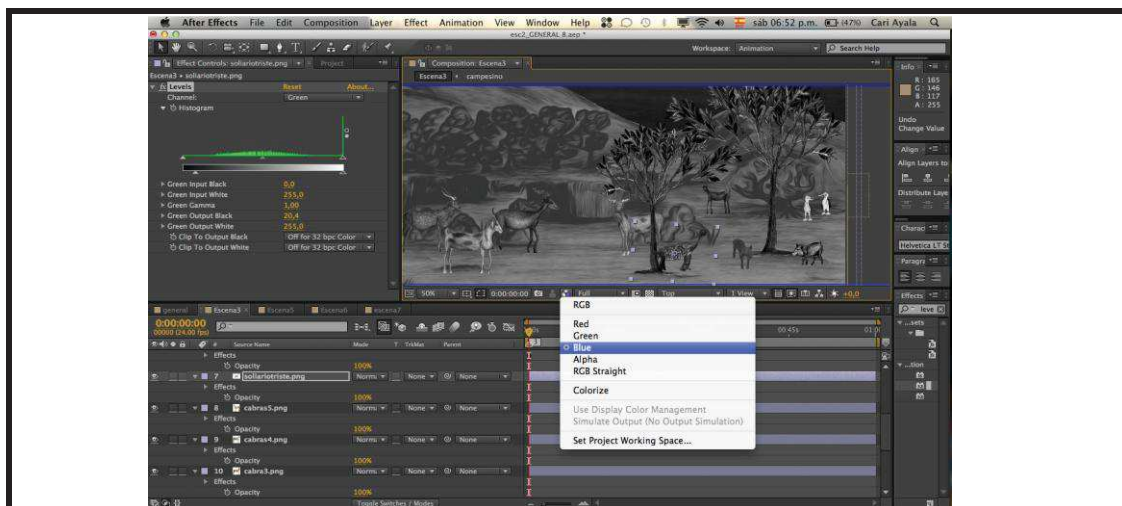


Figura 29. Cambiando de vista a *Channel and color management settings* y relacionando cada canal con el efecto *levels*.

Adaptado de *Adobe After effects* (2014).

En esta escena hay varios elementos como: los animales, los árboles. El humano y su látigo. Todos pasan por el mismo proceso de corrección de color como se muestra en la siguiente figura:

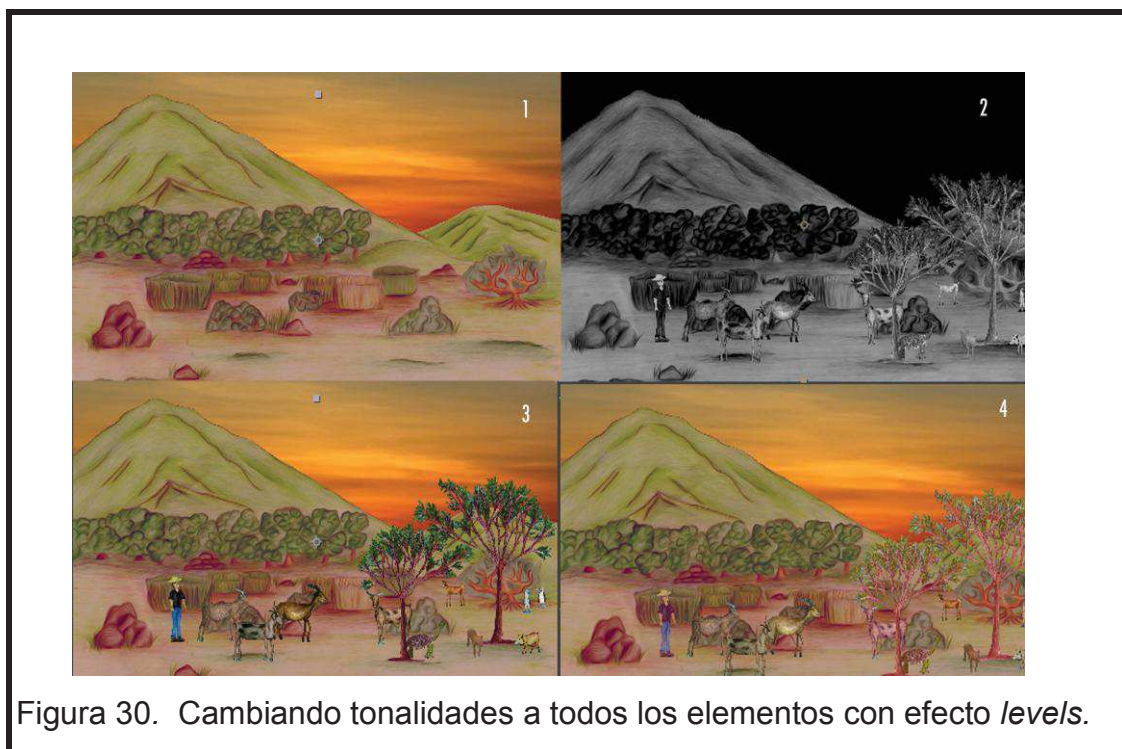


Figura 30. Cambiando tonalidades a todos los elementos con efecto *levels*.



#### 4.2.4 Animación

Cada personaje es animado con *puppet tool* que es una herramienta de *after effects* la cual permite crear puntos específicos en un elemento de la escena y se puede mover estos puntos como si fueran articulaciones. Esta herramienta es muy útil para el proyecto ya que algunos de los dibujos de personajes no tienen separadas las extremidades. Se debe tomar en cuenta el tiempo de animación de cada escena basándose en el *storyboard* para economizar tiempo y de cómo actúa cada elemento según el movimiento de otro por ejemplo la animación de un látigo y cómo el brazo debe moverse en relación al movimiento de látigo.

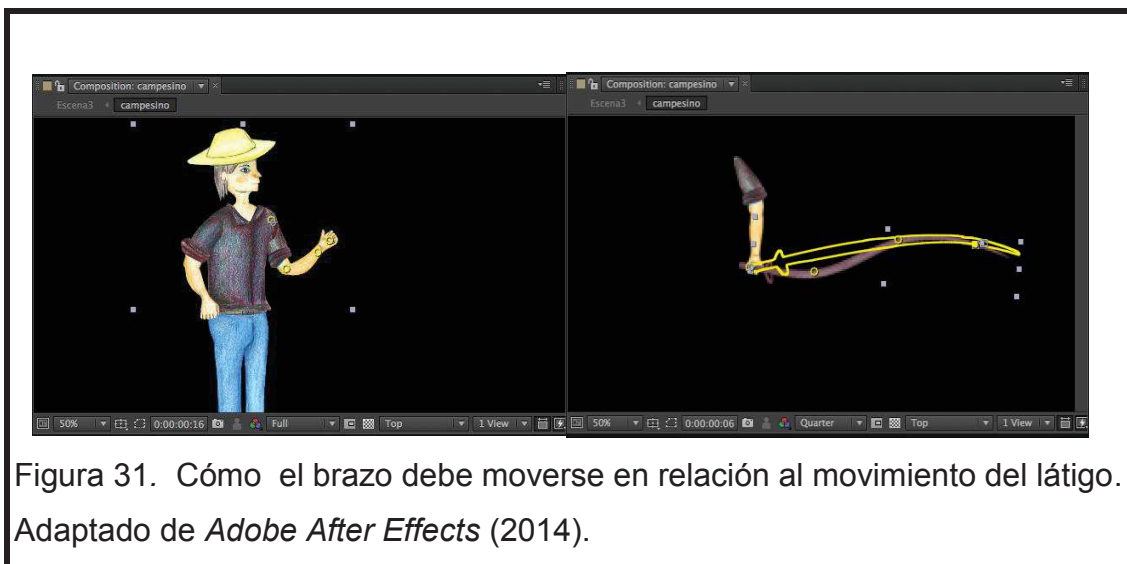


Figura 31. Cómo el brazo debe moverse en relación al movimiento del látigo. Adaptado de *Adobe After Effects* (2014).

Algunos personajes se los dibuja por partes por ejemplo un dibujo de la cabeza, otro de las manos, otro de el torso y así sucesivamente, luego de componerlo en *After Effects* se va animado con *puppet tool* cada capa.

Para tener una organización adecuada es recomendable tener todo pre compuesto ya que al momento de animar toda la escena hay demasiados elementos y esto causa perdida de tiempo, confusiones y desorden.

En esta etapa también se utiliza las expresiones de *After Effects*, éstas ayudan a animar con códigos. Son utilizadas en el proyecto para hacer una

animación de cambio de día a noche emparentando la posición del sol con la transparencia del dibujo de fondo del día, y a su vez la posición de la luna con la transparencia del fondo de la noche en la siguiente figura se muestra una de las expresiones utilizadas.

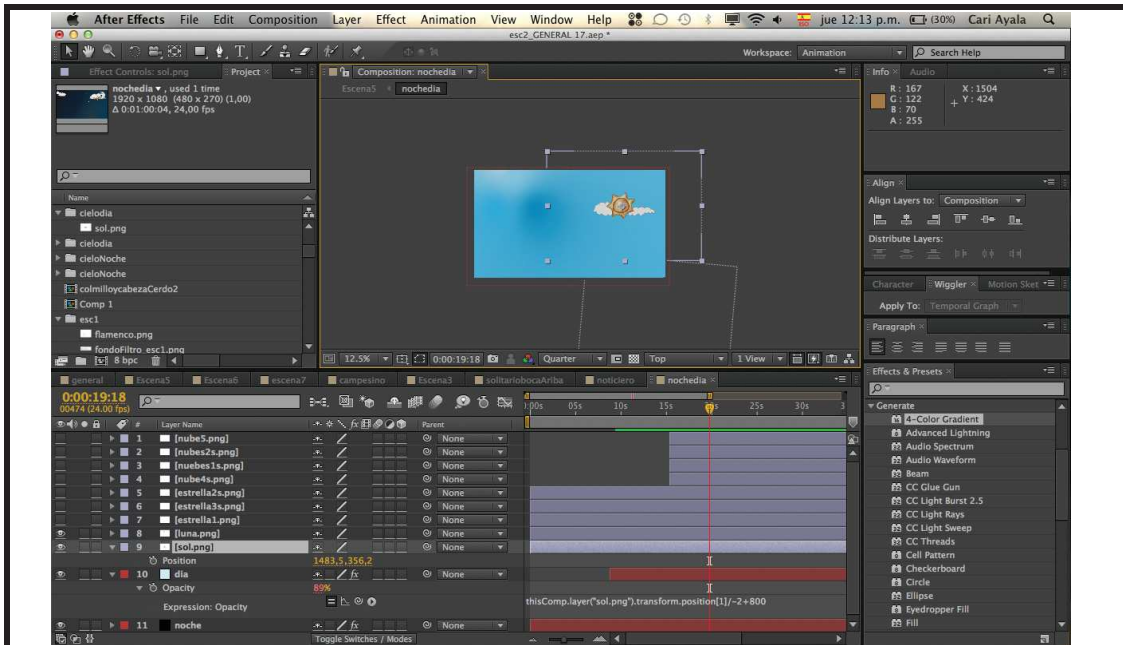


Figura 32. Animando día y noche utilizando expresiones.  
Adaptado de *Adobe After Effects* (2014).

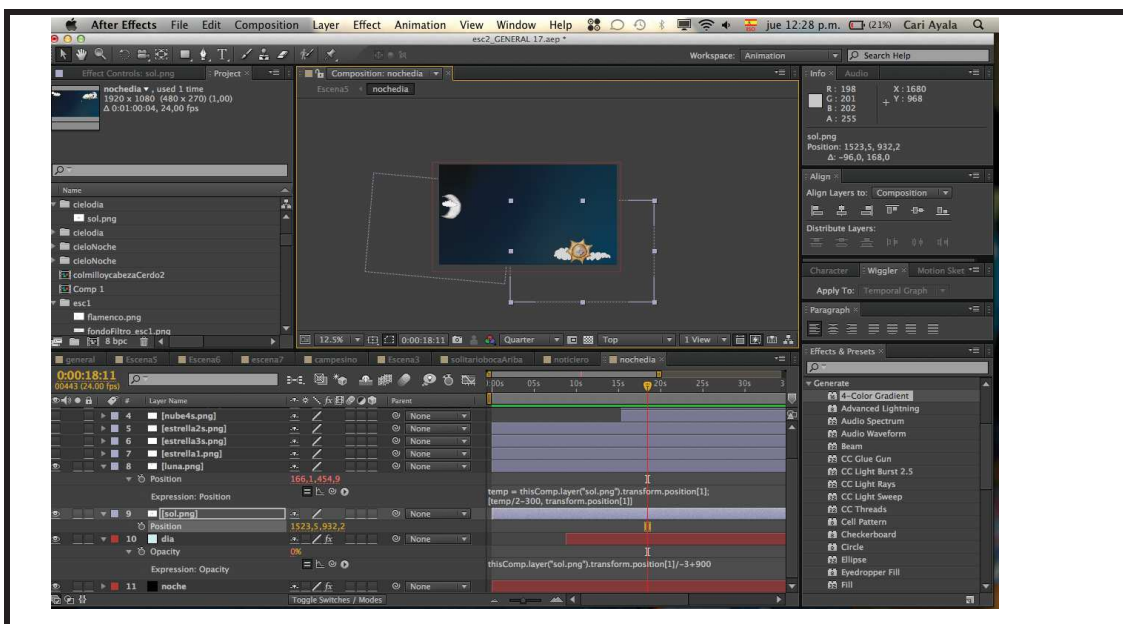


Figura 33. Animando noche a día utilizando expresiones.  
Adaptado de *Adobe After Effects* (2014).

En la escena numero seis del proyecto es necesario utilizar otro programa llamado Adobe flash Player para hacer un *lipsyn* de un señor que da las noticias. En la mayor parte del cortometraje no hay diálogos pero en esta escena se considera necesario hacer diálogos ya que es el punto de giro de la historia en donde se dice que encuentran una especie de tortuga que se cree extinta. En este punto se procede a dibujar las posiciones de la boca que se utiliza posteriormente para cada palabra que dice el personaje. Establecido esto se anima por fotogramas según la onda de sonido de la locución grabada con anterioridad. Es importante tener en cuenta que el movimiento de la boca tenga siempre la misma posición o un punto de referencia en el cual basarse para que el movimiento de los labios sea entendible.

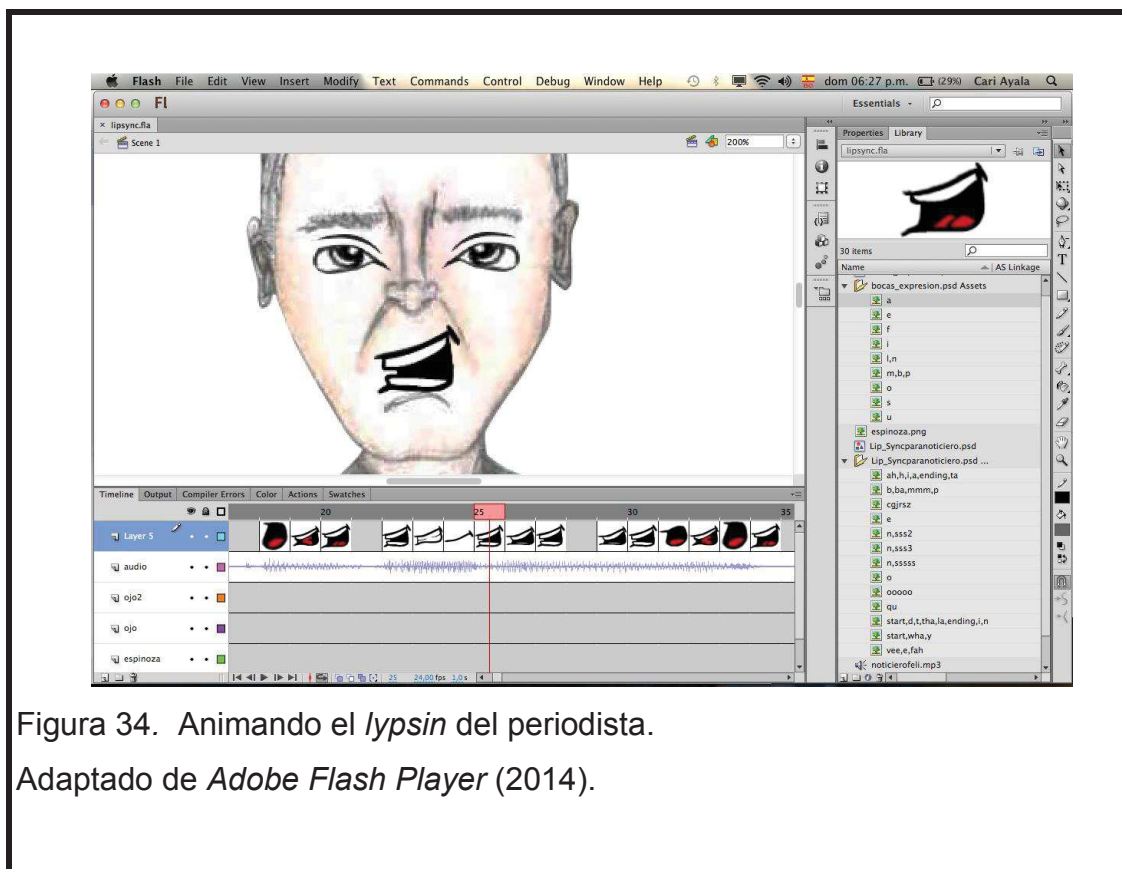


Figura 34. Animando el *lipsyn* del periodista.

Adaptado de *Adobe Flash Player* (2014).

## 4.3 Postproducción

### 4.3.1 Sonido y Musicalización

El sonido se divide en tres partes: los diálogos, efectos sonoros y la música. En este caso solo existe un diálogo y es el del señor de las noticias. Para que se entienda mejor la historia se añade una locución relatada por una mujer. Los tonos de las mujeres evocan sensaciones de ternura y afecto. Se decide una voz de mujer por el hecho de que cuando uno es pequeño las mamás siempre nos cuentan cuentos y quería que el grupo objetivo relacione el relato de la historia como si se la estuviera contando una madre, una hermana, alguien con un círculo afectivo. La locución se edita en *Adobe Audition*. En este programa se utiliza dos efectos para dar presencia a la voz que es la ecualización y el *reverb*.

La siguiente parte son los efectos sonoros. En este proceso se toma en cuenta primero los sonidos de ambiente. En el cortometraje hay varios sentimientos y emociones y, con los sonidos de ambiente se crean varias emociones. En las de suspenso se utiliza sonidos graves, sonidos de ambiente que dan la impresión que están debajo del agua, en otras escenas se utiliza el sonido ambiente de naturaleza, las olas del mar, la lluvia. Se trata de que sin ver la imagen, los sonidos también cuentan una historia.

Se utilizan efectos sonoros de animales como las aves, los cerdos, la lluvia. Cada elemento sonoro crea una sensación en el espectador.

El sonido se lo edita en *Adobe Audition* para luego ser exportado a *Adobe Premiere* y ser editado junto con el video.

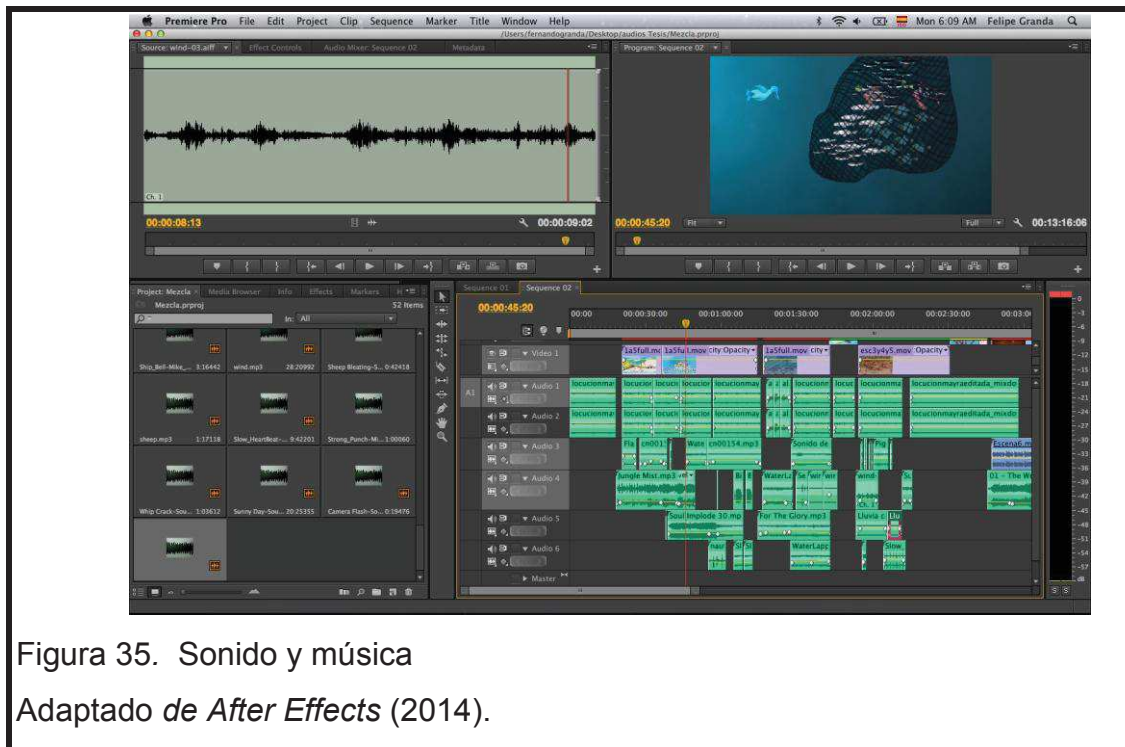


Figura 35. Sonido y música  
Adaptado de *After Effects* (2014).

#### 4.3.2 Render

Al tener exportadas todas las composiciones de cada escena del Adobe *After Effects* se edita en el Adobe *Premiere* basándose en el guión. En algunos cabios de escena se utilizaron varias transiciones de *fade* a negro para dar la sensación de paso del tiempo. En la parte de introducción como la del final se utiliza un efecto de video viejo y una textura de pergamino para que el espectador se sitúe en una época antigua ya que la historia comienza en desde tiempos muy antiguos. Toda la sesión perteneciente a *Premiere* junto con el sonido y música se lo exportó en .mov, h264, 1920 x 1080 ya que es un formato compatible con la mayoría de reproductores y exporta en buena calidad, y a 24 cuadros por segundo ya que es un formato para cine .

## Capítulo V: Resultados y conclusiones

### 5.1 Resultados

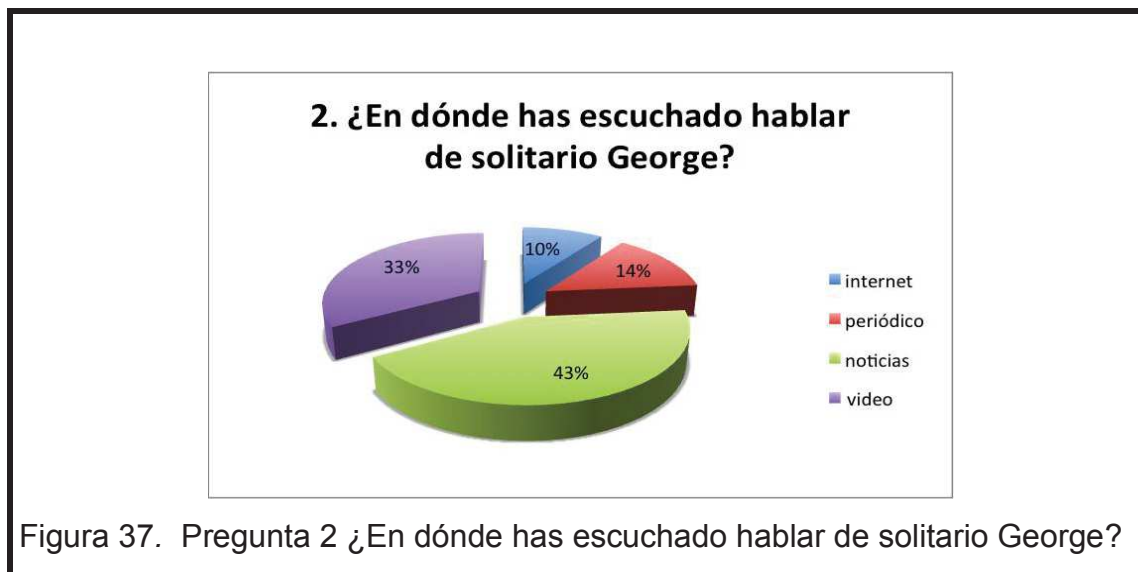
Los objetivos del proyecto fueron cumplidos con la encuesta realizada a 44 niños de 8 a 12 años.

Los resultados de la encuesta se indican a continuación:

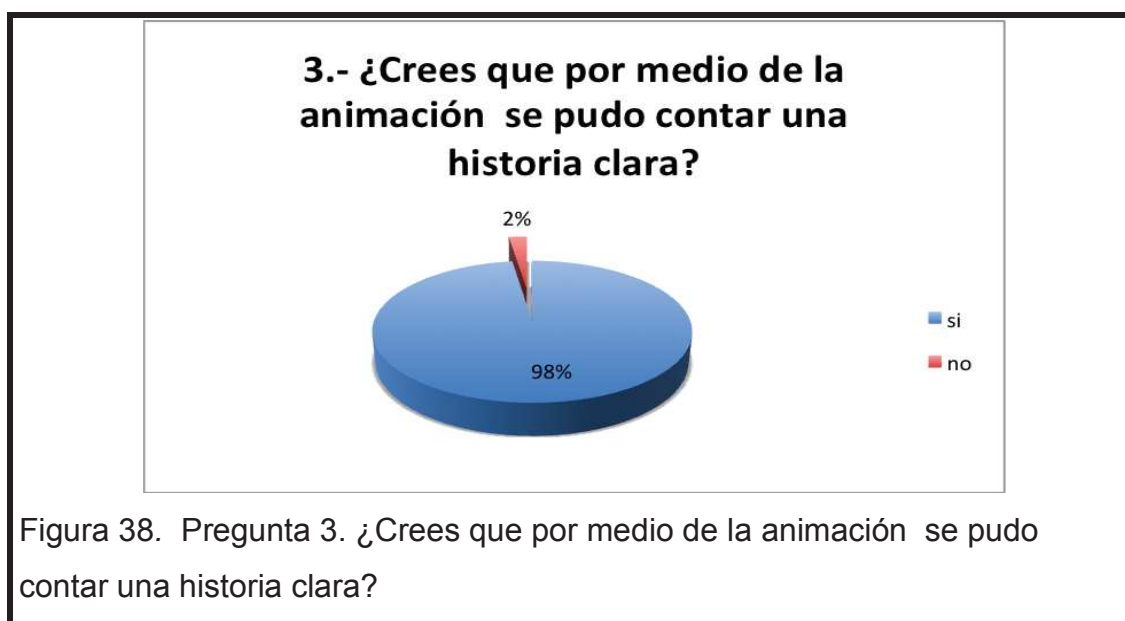


En la primera pregunta, el 82% contestaron que si habían escuchado sobre solitario George antes de ver el video. Esto demuestra que la mayoría de niños a esa edad tienen un conocimiento sobre nuestro personaje principal y tan solo un 18 por ciento desconocen de él.

La segunda pregunta fue de opción múltiple y se solicita indiquen por qué medio tenían conocimiento del solitario George.



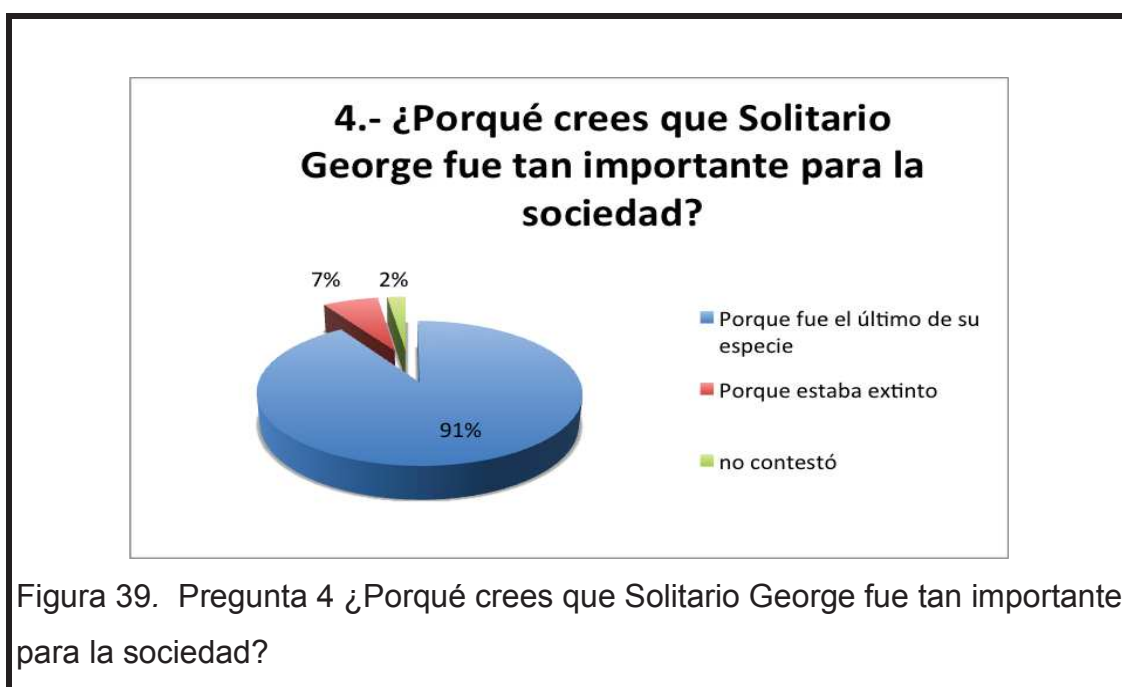
El 43% de los encuestados responde que habían escuchado hablar de solitario George por noticias, el 33% por video; el 14% en periódicos y el 10% por internet. A la mayoría de los niños se les hace más fácil ver un video que leer. La televisión, por ejemplo es una herramienta que está al alcance de los niños en cualquier hogar. Basándose en las encuestas se muestra que la proyección de un video es una manera adecuada para contar la historia de solitario George.





En la pregunta 3 solamente un 2% considera que por medio de la animación no se puede contar una historia de forma clara y un 98% responden que sí creen que por medio de la animación se puede contar una historia clara. Con estos resultados se concluye que la animación es una herramienta eficaz para contar la historia de solitario George.

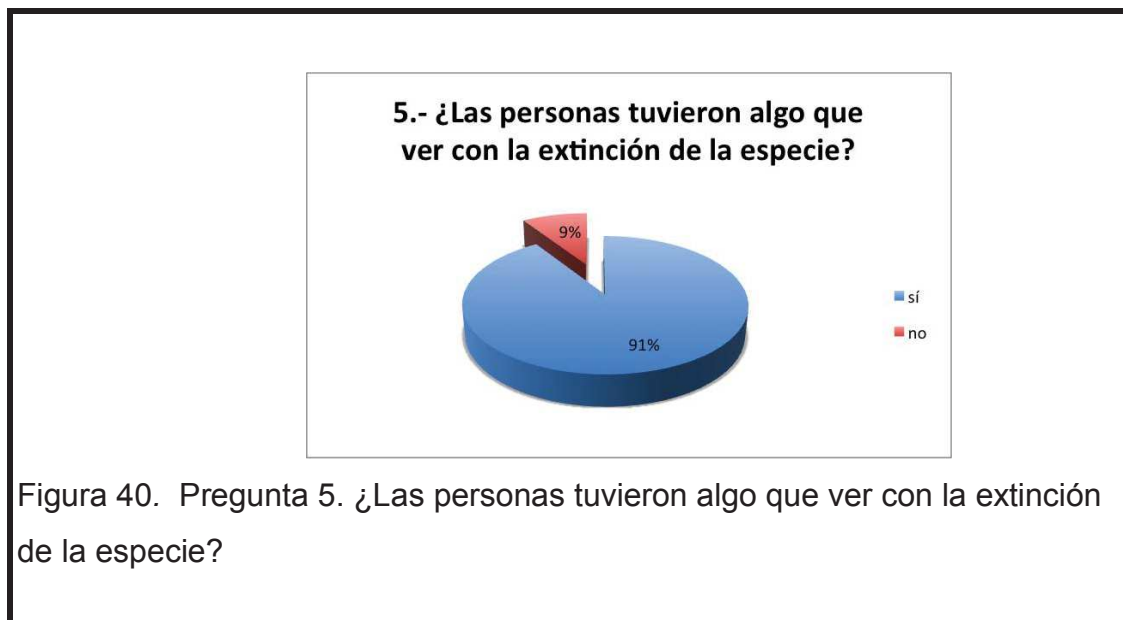
La cuarta pregunta se la hizo abierta para que los niños puedan dar sus opiniones. Esta pregunta es una de las más importantes ya que es basada en nuestro objetivo principal que es resaltar la importancia que el solitario George tuvo en vida.



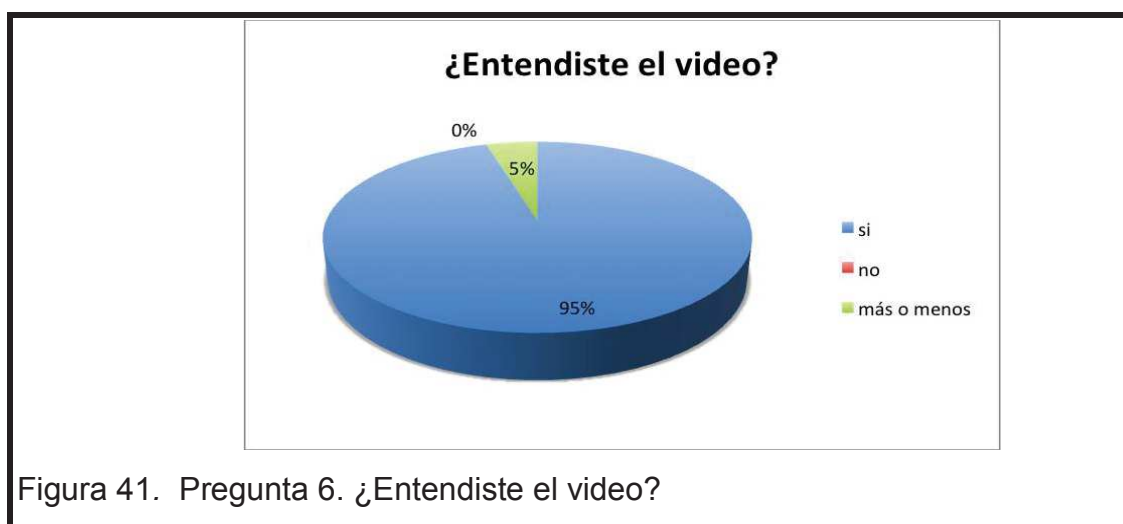
Las contestaciones determinan que solitario George era importante ya que era el último de su especie y es por eso que gente de todo el mundo iba a visitarlo. El cortometraje cumplió con el objetivo principal y las respuestas obtenidas demuestran que el 91% que solitario George fue importante debido a que fue el último de su especie. El 7% manifiesta que fue importante porque su especie ya se extinguió y un 2% no contesto la pregunta.



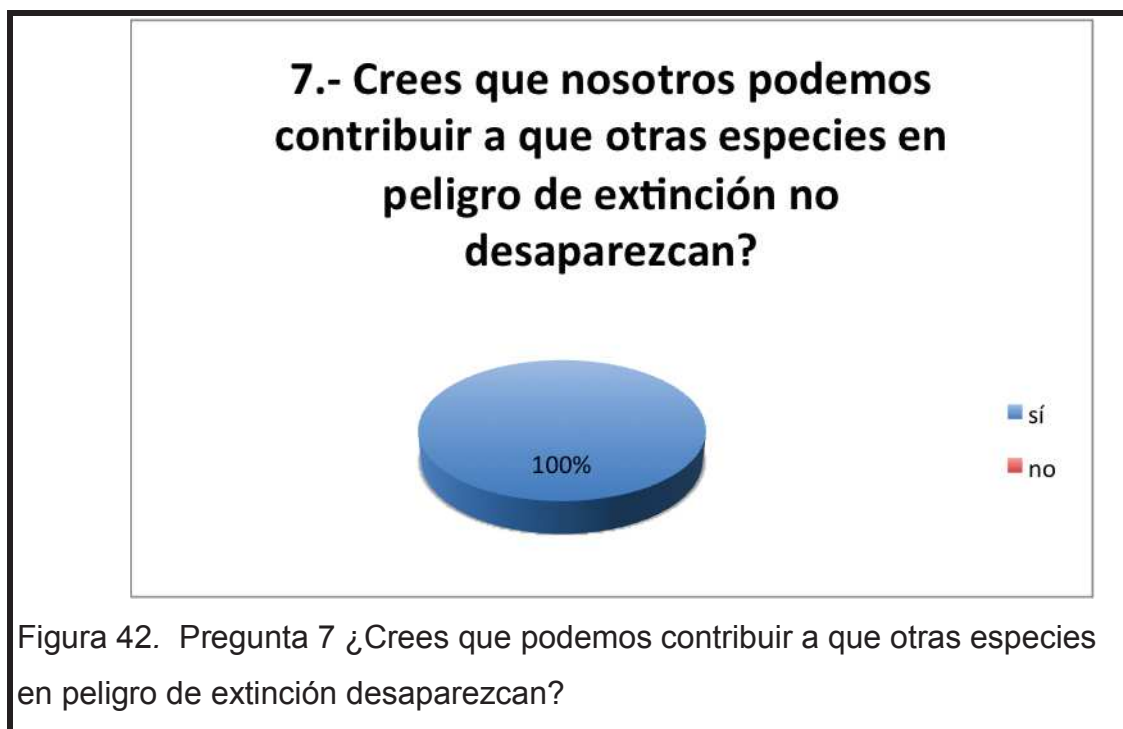
Las siguientes preguntas son para saber cuál es el conocimiento adquirido por los niños al ver el video:



En la pregunta número cinco, el 91% de los encuestados contestaron que sí, las personas sí tuvieron algo que ver con la extinción de la especie y un 9% que no.



En la pregunta número seis, el 95% de los encuestados contestaron que sí entendieron el video y un 5% que no. Basándonos en las respuestas la mayoría entendió el video.



El objetivo de las preguntas siete y ocho fue conocer si este video contribuyo a que los niños se concienticen sobre el cuidado de las especies en peligro de extinción. La respuesta fue que todos creen que este video contribuye a que se debe cuidar a las especies para que no desaparezcan.

Con la pregunta 8 se confirmó que el video dejó un importante mensaje, que fue la necesidad de preservar el ecosistema. Los distintos comentarios de los niños concluyen que: (Parfraseo de varios comentarios obtenidos), “los seres humanos debemos ser capaces de ayudar cuidándolos, alimentándolos, no matándolos, no cazándolos, cuidando a los animales en peligro de extinción, cuidando el medio ambiente”. Todos los mensajes vertidos por los niños eran positivos y el mensaje que deja la historia esta claro para el grupo objetivo.

## 5.2 Conclusiones

El solitario George fue el último de su especie donde el hombre tuvo mucho que ver con la extinción de esta especie, ya que por causa de la pesca, la

caza indiscriminada, la inserción de especies que no eran endémicas de la zona se produjo que solitario George se haya extinguido. Sin embargo, aproximadamente desde el año 1964 comenzaron a crearse organizaciones para la protección animal, como el Parque Nacional Galápagos y La Estación Charles Darwin. Estas son las encargadas de regular el ingreso de las especies y de proteger las especies endémicas o en peligro de extinción.

Solitario George fue un ícono de las islas al ser el último de su especie; esta tortuga contribuyó a que Galápagos sea conocido en varios ámbitos, por ejemplo, el turístico y la conservación de las especies.

Se concluyó que el cortometraje, además de contar la historia del Solitario George, concientizó a un grupo de niños en la importancia de cuidar las diferentes especies. En la parte visual, los niños se identificaron con el personaje, a pesar de que ya habían escuchado hablar de solitario George. Se sintieron identificados con él, con la historia, con todos los personajes que son característicos de las islas Galápagos y también con los motivos de la extinción de solitario George.

### **5.3 Recomendaciones**

Es recomendable utilizar medios audiovisuales para la enseñanza de niños de 8 a 12 años.

Los profesores que dictan materias de ciencias naturales deberían utilizar este tipo de material didáctico en clases prácticas. El aporte de productos como estos permitirá que los docentes y los padres de familia cuenten con material de fácil manejo y de claro contenido para no solo el entretenimiento de los niños sino para el aprendizaje de niños y adultos.

Se recomienda incentivar a los estudiantes de estas carreras para que produzcan este tipo de audiovisuales y así contribuyan a la enseñanza de niños y adultos..

## Referencias

- (2010, 11). El metodo documental. BuenasTareas.com. Recuperado 11, 2010, de <http://www.buenastareas.com/ensayos/El-Metodo-Documental/1155376.html>
- Adelman, K. (2005). *Cómo se hace un cortometraje Todo lo que precisas saber para realizar un cortometraje*. Barcelona, España: Ediciones Robinbook.
- ALEGSA. (2012). *Definición de Photoshop*. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de <http://www.alegsa.com: http://www.alegsa.com.ar/Dic/photoshop.php>
- Alvear, C., y Lewis, G. *Galápagos Digital*. Recuperado el 17 de septiembre de 2014 de <http://www.galapagosdigital.com/2014/09/15/the-legacy-of-lonesome-george-rescuing-tortoises-from-extinction/>
- Autodesk, Inc. (2013). *Autodesk Mudbox*. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de <http://latinoamerica.autodesk.com/adsk/servlet/index?id=11675217&siteID=7411870>
- Autodesk, Inc. (2013). *Products*. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de <http://www.autodesk.es/products/autodesk-maya/overview>
- Barnwell, J. (2009). *Fundamentos de la creación cinematográfica*. (M. Broto, Trans.) Barcelona, España: Parramon Ediciones.
- Beard, R. M. (1971). *Psicología Evolutiva de Piaget una síntesis para educadores*. Buenos Aires, Argentina: Capelusz.
- Bestard Luciano, M. (2011). *Realización Audiovisual*. Barcelona, España: UOC.
- Botanical-online. (s.f.). *Animales*. Recuperado el 18 de noviembre del 2013 de: <http://www.botanical-online.com/animales/tortuga.htm>
- Burzio, M., y Maya Peralta, R. (2007). *Galápagos Islas del tiempo*. Quito, Ecuador.
- Calvache, G. (2013). Cotización de cortometraje animado. (C. Ayala, Interviewer) Cineática films.

- Cámara, S. (2008). *El dibujo animado* (3ª edición ed.). Barcelona, España: Parramon Ediciones.
- Cowgill, L. J. (2005). *Writing Short Films Structure and content for screenwriters* (2da Edición ed.). (S. Atinsky, Ed.) New York, Estados Unidos.
- Cutanda, Ramón, ed. (2010). *Introducción a la corrección de color o etalonaje*. Recuperado el 6 de enero del 2015 de <http://www.videoedicion.org/documentacion/article/introduccion-a-la-correccion-de-color-o-etalonaje#3>.
- Díaz, M. (2010). *Animación Artesanal*. Recuperado el 6 de febrero del 2014 de: <http://animacionartesanal.blogspot.com/2010/07/tecnicas-x-cut-out.html>
- Dirección de Parque Nacional Galápagos. (2009). *Control y erradicación de plantas introducidas*. Recuperado el 14 de mayo del 2013: [http://www.galapagospark.org/nophprg.php?page=parque\\_nacional\\_introducidas\\_plantas\\_santa\\_cruz](http://www.galapagospark.org/nophprg.php?page=parque_nacional_introducidas_plantas_santa_cruz)
- Dirección del Parque Nacional Galápagos. (2009). *Control de la operación turística*. (E. Araujo, Producer). Recuperado el 30 de mayo del 2013 de [http://www.galapagospark.org/nophprg.php?page=programas\\_turismo\\_control](http://www.galapagospark.org/nophprg.php?page=programas_turismo_control)
- Dirección del Parque Nacional Galápagos. (2009). *Galapagospark.org*. (W. Tapia, Editor) Recuperado el 5 de noviembre de: [http://www.galapagospark.org/nophprg.php?page=parque\\_nacional\\_nativas\\_endemicas\\_tortuga\\_george](http://www.galapagospark.org/nophprg.php?page=parque_nacional_nativas_endemicas_tortuga_george)
- Dirección del Parque Nacional Galápagos. (2013). *Parque Nacional Galápagos*. Recuperado el 22 de mayo del 2013 de [http://www.galapagospark.org/pn.php?page=parque\\_nacional](http://www.galapagospark.org/pn.php?page=parque_nacional)
- Durán, J., y González, P. (2008). *El cine de animación norteamericano ; El cine mudo*. Barcelon, España: UOC.
- Diccionario Manual de la Lengua Española. (2009). *método*. Recuperado el 11 de junio del 2013 de: <http://es.thefreedictionary.com/método>

- Ecuale. (2013). *Tortuga*. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de <http://www.ecuale.com/galapagos/tortuga.php>
- ecuale.com. (2013). *Islas Galápagos*. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de: <http://www.ecuale.com/galapagos/>
- Graphics, M. *Cotización*. Matte Graphics, Quito, Pichincha, Ecuador.
- Gorham, K., y B. Musburger, R. (2007). *Manual de producción audiovisual digital* (Tercera Edición ed.). (R. Musburger, & G. Kindem, Eds.) Barcelona, España: Ediciones Omega.
- Idrovo, H. (2005). *Galápagos Huellas del paraíso*. Quito, Pichincha, Ecuador.
- tiempo, G. I. (Pichincha). *Muro Burzio, Rómulo Maya Peralta*. Quito, Ecuador.
- Jimenez, B., y Tejada, J. (2004). *Metodología descriptiva*. Recuperado el 11 de junio del 2013 de: <http://es.scribd.com/doc/22625589/26/Metodologia-descriptiva>.
- Los dos turistas despiden con pena a solitario Geroge*. (2012). Recuperado el 9 de mayo de 2013 de <http://solitariogeorge.org/los-turistas-despiden-con-pena-al-solitario-george/>
- López Rayón, I. (2005). *Tortuga Galápos*. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de [http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/publicaciones/publi\\_reinos/fauna/tortuga\\_galapagos/tor\\_galapagos.htm](http://redescolar.ilce.edu.mx/redescolar/publicaciones/publi_reinos/fauna/tortuga_galapagos/tor_galapagos.htm)
- Lucci, G. (2005). *Los Diccionarios del cine*. (M. J. Furió, Trans.) Barcelona, España: Electa.
- Marín, F. (2011). *Cómo escribir el guión de un cortometraje*. (P. Fariza, Ed.) Barcelona, España: Alba Editorial.
- Medrano, C. (2009). *El-Storyboard*. Recuperado el 5 de noviembre del 2013 de <http://es.scribd.com/doc/15118976/El-Storyboard>
- mejoresIdeas.com. (s.f.). *Escenografía en la animación*. Recuperado el 20 de enero del 2014 de: <http://www.mejoresideas.com/taller-escenografia-animacion.html>
- National Geographic. (2013). *Tortugas de las Galápagos*. Recuperado el 9 de mayo del 2013 de: <http://www.nationalgeographic.es/animales>.

- Noriega, J., y Sánchez, L. (2012). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid, España.
- Solange, T. (2011). *blogspot.com*. Recuperado el 10 de enero del 2014 de: <http://tmestanza.blogspot.com/>
- Ochoa, Y. G. (1942). Galápagos, Isabela, Ecuador.
- Oria de Rueda Salguero, A. (2010). *Para crear un cortometraje saber pensar, poder rodar*. Barcelona, España: Editorial UOC.
- Parque Nacional Galápagos Ecuador. (2013). *galapagospark.org*. Recuperado el 3 de abril del 2013 de <http://www.galapagospark.org>.
- Selby, A. (2009). *Animación - Nuevos proyectos y procesos creativos* (1ª edición ed., Vol. I). Barcelona, España: Parramón Ediciones.
- Serrallonga, J. (2010). *Regreso a Galápagos. Mi viaje con Darwin*. Barcelona, España: UOC.
- SlideShare Inc. (2013). Adobe Flash Professional. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de: <http://www.slideshare.net/john8henry/adobe-flash-professional>
- Solange, T. (26 de 10 de 2011). *blogspot.com*. Recuperado el 10 de enero del 2014 de: <http://tmestanza.blogspot.com/>
- Solitario George.org. (s.f.) El solitario George. Recuperado el 9 de mayo del 2013 de <http://solitariogeorge.org/el-solitario-george/>
- Swain, D. V. (2008). *Creating Characters: how to build story people*. Ohio, Estados Unidos.
- Tapia, W. (2009). *El Solitario George*. Recuperado el 15 de mayo del 2013 de [http://www.galapagospark.org/nophpgrg.php?page=parque\\_nacional\\_nativas\\_endemicas\\_tortuga\\_george](http://www.galapagospark.org/nophpgrg.php?page=parque_nacional_nativas_endemicas_tortuga_george)
- Universidad Nacional Autónoma de México. (2004). Guión cinematográfico, Cuadernos de estudios cinematográficos. Número 1. México, México: UNAM
- Watkins, P. O. (2009). *Galápagos las dos caras de la moneda*. Quito, Pichincha, Ecuador: Enfoque Ediciones.

WordReference.com. (2013). *Cine*. Recuperado el 27 de mayo del 2013 de:  
<http://www.wordreference.com/definicion/aplicar>



## **ANEXOS**

## **Anexo 1: Preguntas para la encuesta de el grupo objetivo**

### **Solitario George**

**Nombre:**

---

**Edad:**

---

**1.- Antes de ver el video, ¿Habías escuchado sobre solitario George?**

Sí

No

**2. ¿En donde habías escuchado hablar de solitario George?**

Internet

periódico

noticias

video

**3.- ¿Crees que por medio de la animación se pudo contar una historia clara?**

Sí

No

**4.- ¿Porqué crees que Solitario George fue tan importante para la sociedad?**

---

---

---

---

**5.- ¿Las personas tuvieron algo que ver con la extinción de la especie?**

Sí

No

**6.- ¿Entendiste el video?**

Sí

No

Más o menos

**¿Por qué?**

---

---

---

---

**7.- Crees que nosotros podemos contribuir a que otras especies en peligro de extinción no desaparezcan?**

**Si**

**No**

**¿Por qué?**

---

---

---

**8.- ¿Qué mensaje deja la historia?**

---

---

---

---

**Anexo 2: Carta a rectora de la Unidad Educativa Interamericano para solicitar una autorización muestra del cortometraje de solitario George.**

Quito 13 de octubre, 2014

A continuación se presenta la carta para solicitar una autorización de la muestra del cortometraje de solitario George a la Rectora de la Unidad educativa de la Interamericano.

Licenciada

Maricela Quintana

Rectora

Unidad Educativa Interamericano

Presente

De mis consideraciones:

El motivo del presente es solicitar a usted la autorización para que la Profesora Gabriela Ayala pueda realizar la muestra de un cortometraje animado denominado "Solitario George, basado en la historia de la tortuga que vivió en Galápagos a sus alumnos. Este video es producto de mi tesis para la obtención de mi título como: Productora Audiovisual y Animación Interactiva en la Universidad de las Américas.

El cortometraje debe ser presentado a niños entre 8 y 12 años y luego realizar una encuesta sobre el tema del mismo a fin de auscultar su aceptación o no. Con este objeto, también me permito adjuntarle el formulario respectivo.

Cabe mencionar que el material será utilizado exclusivamente como parte de mi investigación académica.

Por su favorable atención, me despido de usted.

Atentamente,

Carina Nathali Ayala Jaramillo

C.I. 1714884135