



ESCUELA DE TECNOLOGÍAS

REALIZACIÓN DE UN PROGRAMA PILOTO ANIMADO EN 2D, SOBRE LAS AVENTURAS DE UN GRUPO DE ANIMALES ENDÉMICOS DEL PAÍS, PARA INCENTIVAR LA PRODUCCIÓN DE SERIES ANIMADAS BASADAS EN LA CULTURA ECUATORIANA EN LA TELEVISIÓN.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos para optar por el título de Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional.

Profesor Guía:

Tlgo. Luis Ramiro Guamán Andrango

Autores:

Luigi Miguel Mocha Carvajal

Andrés Felipe Villamil Molano

Año:

2014

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas, con los estudiantes, orientando sus conocimientos para el adecuado desarrollo, del tema escogido y dando cumplimiento en todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

Luis Ramiro Guamán Andrango
Tecnólogo en Ilustración Digital
CC.1716232168

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DE LOS ESTUDIANTES

“Declaramos que este trabajo es original, de nuestra 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.”

Luigi Miguel Mocha Carvajal
CC.1718618547

Andrés Felipe Villamil Molano
CC.171534114

AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a nuestros padres, quienes siempre nos han brindado su apoyo incondicional sin el cual este proyecto no hubiese sido culminado de la mejor manera

DEDICATORIA

Dedicado a todos y cada uno de los hombres que imaginan un mundo de fantasía en el cual los sueños son la meta de un futuro mejor.

RESUMEN

El presente video animado se ha realizado para promover la producción de cortometrajes y/o series animadas en el Ecuador con el fin de crear una industria capaz de generar un mercado. La temática de la anterior mencionada está enfocada a niños de 6 a 12 años, los cuales por sus características propias pueden ser orientados a asimilar nuestra cultura de manera divertida, a través de historias y leyendas contadas gracias a la magia de los dibujos animados.

La animación en el Ecuador no ha sido explotada de la mejor manera por varias causas entre las que sobresalen el apoyo económico de entidades y productoras públicas y privadas y el retraso tecnológico que teníamos en comparación a otros países; actualmente gracias a la internet y su eficacia como medio de comunicación global, es fácil adquirir conocimiento sobre cualquier cosa que se digite en un buscador web.

Ambiciosamente se ha pensado en desarrollar las bases para la producción de otras series animadas bajo el nombre de un sello o firma corporativa, con lo cual se busca competir con las series animadas extranjeras, para esto es necesario el desarrollo de varias ideas creativas que pueden ser explotadas siempre y cuando se dé el apoyo económico de terceros. Es indiscutible el hecho de que en el Ecuador también existe talento muchas veces superior al que encontramos en cualquier país del extranjero, pero como en la mayoría de negocios es necesario primeramente hacer de este una idea rentable.

Si bien es cierto la industria de los dibujos animados en el Ecuador aún se encuentra en pañales los pronósticos para el futuro son alentadores, el mercado de la animación poco a poco se ha venido incrementando en la última década y las empresas de este país confían cada vez más en el producto nacional y no en el extranjero, esto se ha dado gracias al apoyo de entidades públicas comprometidas con el desarrollo de la industria ecuatoriana que antes era menospreciada frente al material extranjero.

ABSTRACT

This animated video was made to promote the production of short films and / or animated in Ecuador in order to create an industry capable of generating a market series. The theme of the above mentioned is focused on children 6 to 12 years, which by its very nature can be oriented to assimilate our culture in a fun way, through stories and legends told through the magic of animation.

The animation in Ecuador has not been exploited in the best way for various reasons among which the financial support of institutions and public and private production and technological backwardness that had compared to other countries, now thanks to the internet and its effectiveness as a means of global communication, it is easy to acquire knowledge about anything you type in a web browser.

Ambitiously thought has been given to develop the basis for the production of other animated under the name of a seal or corporate signature series with which it seeks to compete with foreign animated series, this requires the development of several creative ideas that can be always operated as the third financial support is given. It is indisputable that in Ecuador there is also many times the talent found in any foreign country, but like most businesses we must first make this a profitable idea.

While it is true the industry cartoon in Ecuador is still in diapers forecasts for the future are encouraging, the animation market gradually has been increasing in the last decade and companies in this country rely more again at the national and not the foreign product, this has happened thanks to the support of public organizations committed to the development of the Ecuadorian industry was once despised against foreign material.

ÍNDICE

INTRODUCCION	1
1. Capítulo I. Denuncia del Tema	3
1.1 Problema de investigación.....	3
1.2 Formulación del Problema.....	3
2. Capítulo II. Planteamiento de Objetivos	4
2.1 Objetivos generales.....	4
2.2 Objetivos particulares.....	4
2.3 Alcance.	4
3. Capítulo III. La leyenda de Atahualpa	5
3.1. La leyenda.....	5
3.2. Realización de la historia.	6
4. Capítulo IV. Preproducción.....	8
4.1. Guión.....	8
4.2. Storyboard.....	9
4.3. Diseño de escenarios.	11
4.4. Diseño de personajes.	18
4.4.1. Definiendo un estilo	19
5. Capítulo V. Producción	25
5.1. Animación o dibujos animados	25
5.2. Uso de la animación 2D.....	27
5.3. Proceso de la animación.....	29
5.4. Lipsync.....	36
5.5. Grabación de voz.....	42
5.6. Música y sonido	43

6. Capítulo VI. Postproducción.....	44
6.1. Edición de video.....	44
6.2. Edición de sonido.	47
6.3. Producción audiovisual.....	47
6.4. Efectos especiales.....	48
7. Capítulo VII. Conclusiones y recomendaciones.	49
7.1 Conclusiones	49
7.2. Recomendaciones.....	49
REFERENCIAS	52

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS	56
Anexo 1. Listado de equipo técnico.	57
Anexo 2. Cronograma.....	58
Anexo 3. Presupuesto	60
Anexo 4. Guión.....	64
Anexo 5. Storyboard.	86
Anexo 6. Bocetos personajes.	93
Anexo 7. Fichas Personajes Principales Chulpi Tostado y los menganitos.....	95
Anexos 8. Referencias gráficas.	97

INTRODUCCION

¿Por qué las animaciones ecuatorianas no salen del anonimato? Oswaldo Arroyo, presidente del club de anime, comics y videojuegos Ichiban Quito, responde que esto ocurre por falta de mercado. “Soy fanático de la animación” pero si no hay un mercado simplemente esto no se vende”. (Arroyo, 2008)

Las animaciones en el Ecuador son un sueño que poco a poco se está haciendo realidad, aunque suene a ficción en el país si se realizan producciones animadas, aunque la gran mayoría gira en torno al espacio publicitario.

“Las fallas de los cortos ecuatorianos no se encontraron a nivel narrativo” explica unos de los cofundadores del “Festival Animec” sino que las obras no poseen un trasfondo o no dicen nada, o dicen algo que ya se había escuchado antes, que es peor, “En Ecuador hay gente muy talentosa pero le falta ambición”. (Loayza, 2009)

Teniendo en cuenta estos antecedentes podemos calificar de “importante” la producción de animación que no se centre solo en la publicidad ya que el mercado ecuatoriano puede crecer en torno a cortometrajes que vendan historias, no solo productos. La animación presentada a continuación, es la primera parte de un capítulo piloto de una serie cómica para niños, la cual se planea difundir mediante la internet para su posterior distribución en cadenas de televisión, con el fin de impulsar la producción de animaciones infantiles con identidad ecuatoriana. El cortometraje aquí presente está enfocado a entretener a niños de entre 6 y 12 años, ya que se ha visto la necesidad de un programa infantil de producción nacional, arraigado a nuestra cultura, mostrando de una manera divertida, nuestra riqueza cultural.

Para la obtención de una animación de calidad y de costo reducido se optó por la animación 2D mediante computador, usando técnicas de animación

tradicional (cuadro a cuadro) para movimiento de cámara o de personajes, teniendo en cuenta las ventajas y desventajas que la animación 2D implica.

Como sabemos Ecuador tiene gran cantidad de historias y leyendas, que con el tiempo se han convertido en parte del folclore nacional, por esta razón hemos decidido combinar nuestra historia con una de las leyendas más conocidas del Ecuador, de esta manera la escogida ha sido la leyenda del tesoro de Atahualpa ya que esta se ajusta perfectamente al guion previamente establecido, con lo cual podemos aportar con un modelo educativo y así aprovechar los matices culturales que esta historia brinda a la identidad nacional.

1. Capítulo I. Denuncia del Tema

1.1 Problema de investigación.

¿Por qué las animaciones ecuatorianas no salen del anonimato? Oswaldo Arroyo, presidente del club de anime, comics y videojuegos Ichiban Quito, responde que esto ocurre por falta de mercado. “Soy fanático de la animación” pero si no hay un mercado simplemente esto no se vende”. (Arroyo, 2008)

Las animaciones en el Ecuador son un sueño que poco a poco se está haciendo realidad, aunque suene a ficción en el país si se realizan producciones animadas, aunque la gran mayoría gira en torno al espacio publicitario.

“Las fallas de los cortos ecuatorianos no se encontraron a nivel narrativo” explica unos de los cofundadores del “Festival Animec” sino que las obras no poseen un trasfondo o no dicen nada, o dicen algo que ya se había escuchado antes, que es peor, “En Ecuador hay gente muy talentosa pero le falta ambición”. (Loayza, 2009)

1.2 Formulación del Problema.

En el Ecuador, la producción de cortometrajes, series y miniseries de animación han sido poco explotadas. Gracias a fundaciones independientes como “Animec”, hoy existen concursos que incentivan la realización de animaciones sin la necesidad de ser orientadas a la publicidad. A pesar de esto la oferta en cuestión de series animadas dirigidas a los niños, con alto contenido simbólico de la cultura ecuatoriana es casi nula por lo que la idea de crear un capítulo piloto de una nueva serie animada capaz de identificarnos como ecuatorianos, es algo que no se ha hecho de manera seria y competitiva.

2. Capítulo II. Planteamiento de Objetivos

2.1 Objetivos generales.

Promover la producción de cortometrajes y/o series animadas en el Ecuador para generar una industria capaz de generar un mercado.

2.2 Objetivos particulares.

- Producir un capítulo piloto de una serie animada que identifique la cultura de los ecuatorianos a través de una historia de animales endémicos del país.
- Dar a conocer a los ecuatorianos que aquí también se hacen cortometrajes animados.
- Desarrollar las bases para la producción de otras series animadas de los mismos autores, bajo el nombre de un sello o firma corporativa

2.3 Alcance.

Con la producción de una serie animada hecha en Ecuador se pretende llegar a los hogares de los niños ecuatorianos para promover el interés del público en general en la producción animada nacional. Es muy común que la televisión de nuestro país este invadida por series extranjeras que influyen en el comportamiento cultural de los jóvenes ya que estos son más propensos a asimilar culturas extranjeras como propias, dejando de lado el interés por la identidad nacional. Con Chulpi tostado y los manganitos se desea sentar las bases para la producción de series animadas, que identifiquen a nuestros niños con las costumbres nacionales.

3. Capítulo III. La leyenda de Atahualpa

3.1 La leyenda

El tesoro de Atahualpa, una de las leyendas más conocidas de nuestra historia, ha sido relatada a lo largo de cada generación como uno de los cuentos más pintorescos de la cultura ecuatoriana. Parte real y parte ficción esta es una historia trágica en la que el gran imperio de los Incas pierde a su último líder a causa de la codicia y la ignominia de los conquistadores españoles.

La leyenda del tesoro de Atahualpa siempre atractiva a propios y extraños es parte vital de la historia de la nación que hoy conocemos como Ecuador, la misma que se nos cuenta de la siguiente manera:

“Cuando Atahualpa fue capturado por los españoles, cuenta la historia que con el afán de recobrar su libertad, les ofreció un cuarto lleno de oro y plata. Objetos de estos preciosos metales comenzaron a llegar a Cajamarca (donde se encontraba Atahualpa Cautivo) en caravanas de indígenas que venían de diferentes partes; sin embargo, debido a la grandeza del imperio Inca, la entrega del codiciado rescate demoraba.

Corría el rumor entre los captores de que el ejército del General Rumiñahui se acercaba para matar a Francisco Pizarro y los demás conquistadores, a quemar todo y liberar a Atahualpa. A tanto llegó el temor que ocho meses después de la captura, el Inca fue asesinado. Se conoce que Pizarro se llevó la mayor parte del botín recaudado, pero no se sabe a ciencia cierta qué sucedió con el resto del rescate prometido, con las caravanas de oro y plata que iban en camino hacia Cajamarca. Al parecer, Rumiñahui pudo ocultar el rescate.

Tras la muerte de Atahualpa, Pizarro se dirigió hacia el Cuzco y Sebastián de Benalcázar se encontró con una ciudad saqueada e incendiada. Después de ocuparla, siguió el rastro de Rumiñahui que, según cuentan las crónicas, se encontraba en las peñas de los altos de Píllaro, cerca de los Llanganates.

Finalmente lo capturaron y lo quemaron en la plaza principal de Quito, pero no lograron conocer en dónde se encontraba escondido el tesoro. Hasta ahora no se sabe que ocurrió con el tesoro de Rumiñahui, pese a las continuas expediciones que se han realizado.” (Veloso, 2007)

3.2. Realización de la historia.

La historia de la presente animación implementa la leyenda del tesoro de Atahualpa como un relato que sirve de complemento al guion original esta es una propuesta que ayuda al desarrollo de la historia dentro del contexto previamente establecido.

A La leyenda de Atahualpa se le ha cambiado el nombre a “Leyenda de Condorhualpa” para hacerla más afín con un guion infantil, de esta manera se adapta la leyenda a la historia que queremos contar.

La historia está pensada a modo en que los niños (a los cuales va dirigido este cortometraje), puedan aprender acerca de nuestra cultura de forma divertida a la vez que identifican una variedad de animales endémicos del país, la intención de este video es fomentar la creación de animación basada en la cultura ecuatoriana, ya que muy pocas producciones animadas del Ecuador ponen énfasis en el desarrollo de nuestra identidad como ecuatorianos.

Al convertir la historia en guión, esta fue dividida en cuatro partes debido a la duración de la misma que son aproximadamente veintea veintidós minutos, además la mano de obra era escasa y el tiempo de producción limitado, por eso se optó en dividir la historia. Es muy común que en internet los cortometrajes animados duren de cuatro a seis minutos es por esto que se decidió que la animación debía tener una duración equivalente para la posterior distribución por este medio.

El desarrollo de la historia gira en torno a la desaparición de Cóndor Tituaña, siendo el personaje principal de la misma Chulpi Tostado un zorro andino cuya profesión es la de un detective privado. La historia narra los hechos sucedidos durante la estadía de Chulpi Tostado en la ciudad de Pillarito, ya que es aquí donde el personaje principal hace la investigación para descubrir el paradero del personaje desaparecido. El desenlace termina con la aparición de Condor Tituaña.

4. Capítulo IV. Preproducción

4.1. Guión.

El guión es un texto que establece tanto el contenido como todas las indicaciones necesarias para que un programa audiovisual o una historieta se realicen.

En el libro *Guiones modelo y modelos de guión: Argumentos clásicos y modernos en el cine de Francis Vayone*, se menciona que “el guión es un texto narrativo-descriptivo con vistas a convertirse en una representación audiovisual: “el guión es pues, generalmente, una estructura que sirve para otra cosa, pero, para ser verdaderamente la base de algo que está por llegar, el guión debe contener elementos de puesta en escena”. En esencia, es el conjunto de propuestas para la elaboración de un relato, es decir, la historia que va a realizarse. Sin embargo, en la práctica éste se mezcla con la parte técnica del rodaje o la puesta en escena, exponiendo informaciones precisas tales como la escala de planos, movimientos de cámara o actores, efectos sonoros y especiales, entre otros. Por ello, se puede hablar de dos tipos de guiones: el guión literario y el guión técnico.

El guión literario es la narración ordenada de la historia, incluyendo los diálogos y la acción, pero sin ninguna especificación técnica, este tipo de guión debe ser claro consistente, sencillo, original y la acción debe llevarse a cabo con naturalidad. Por otro lado, el guión técnico es la última fase del guión literario porque en él se especifican los datos técnicos necesarios para la realización de la acción. (Adame Goddard, 56).

Como en toda producción audiovisual el uso del guión en “Chulpi Tostado y los mengañitos” no podía faltar, ya que este es la raíz principal de este cortometraje audiovisual. En el presente video las ideas más importantes para la realización del guión han venido estableciéndose a medida que la historia

propriadamente dicha ha avanzado, por lo cual se ha decidido realizar un guión sencillo, cómico y divertido, un tanto infantilizado ya que el mismo está enfocado para los niños.

Para reducir el tiempo de redacción, se tomó la decisión de juntar en uno solo el guión literario y el guión técnico, adaptando el hilo de la historia, las acciones y los diálogos a los datos técnicos necesarios para la realización de la acción misma.

Con el fin de expresar mutuamente nuestras ideas el guión lleva planos, movimientos de cámara, efectos sonoros y visuales, ya que gracias a esto la redacción del guión encaja perfectamente a la secuencia de la historia, expresando de manera clara cada uno de los diálogos y los diferentes tintes emocionales que caracterizan a los personaje, además esto ha servido para la ubicación de los ya mencionados dentro del escenario.

El guion es para un cortometraje de aproximadamente veinte minutos, con una historia sencilla y un solo salto de tiempo, que no complique la trama general. Se ha trabajado mucho para la caracterización del personaje principal, sus fraseos y comportamientos, todo incluido en el texto. Además cada escena se encuentra escrita detalladamente para que los ilustradores identifiquen las escenas que deben dibujar y así evitar futuros inconvenientes que pueden aparecer durante el desarrollo de la producción del cortometraje.

4.2. Storyboard.

El *story-board* es el paso siguiente a la realización del guión pero no es una ley, existen proyectos que en vez de hacer un guión se realiza un *story board* muy detallado donde describe cada escena del personaje casi segundo a segundo; lo negativo de este método es que se necesita mayor número de dibujantes y mayor tiempo para finalizarlo.

En el *storyboard* común se realiza una secuencia de imágenes en donde se trata de graficar con un trazo sencillo y bocetado las escenas más relevantes del guión, se requiere sobre todo para guiar al animador que ángulo de cámara o si van a realizar un acercamiento a un personaje o detalle dentro de la escenografía, además de las acciones de los personajes, es un requerimiento esencial en la preproducción, es la guía que le dan al animador antes de empezar con el proyecto; no solo el animador se guía con el *storyboard*, también los sonidistas, las personas que hacen posproducción, los ilustradores, entre otros. (Urbano, 2013).

El *storyboard* fue utilizado por primera vez en el estudio de Walt Disney a principios de los años de 1930. Sin embargo, no se hizo popular hasta la producción de películas de acción viva a principios de 1940. (audiovisual, 2014).

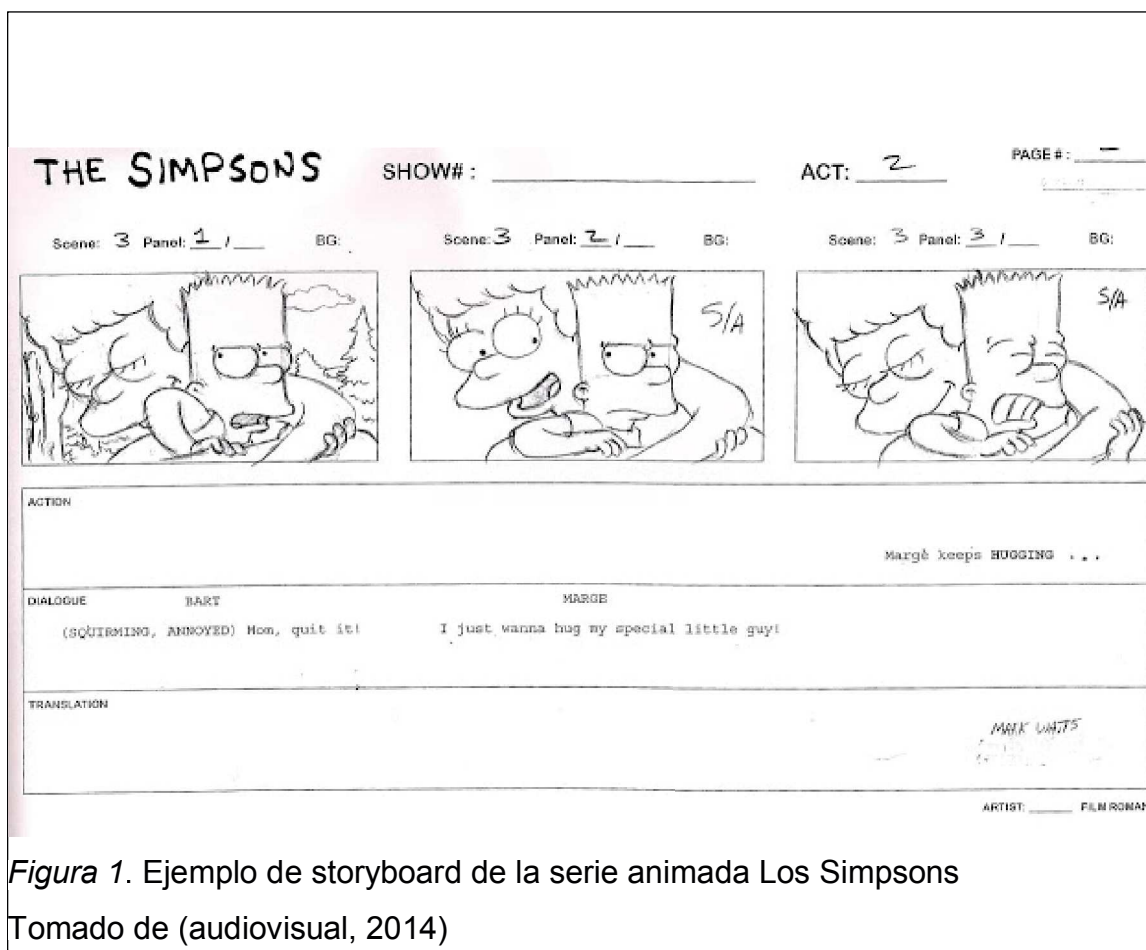


Figura 1. Ejemplo de storyboard de la serie animada Los Simpsons
Tomado de (audiovisual, 2014)

Como ya habíamos dicho antes la historia fue dividida en cuatro partes por lo que se procedió a hacer un *storyboard* sencillo que ilustre las ideas principales de manera clara y precisa.

En síntesis el *storyboard* es contar una historia con imágenes secuenciadas, acompañadas de un texto explicativo. Para Chulpi Tostado y los menganitos, la realización de un *storyboard* fue algo que no se podía dejar pasar por alto. Gracias a esto se pudo trabajar de forma efectiva entre las personas que intervinieron en la realización de este cortometraje. La realización de un *storyboard* ayudo a que el encargado de la animación comprenda claramente las ideas del director, siendo esta la manera más efectiva para la empatía de los realizadores.

4.3. Diseño de escenarios.

Los escenarios de Chulpi Tostado y los Menganitos están ambientados en una época colonial, el diseño de edificaciones se inspira esencialmente en el centro histórico de ciudades como Quito. La cromática de los mismos primeramente fue monocromática, esto debido a que ahorra tiempo y simplificaba los escenarios, sin embargo, al momento de implantar estos en las escenas animadas dejaban mucho que desear, por lo que se decidió realizar fondos a vivo color, eso si el estilo grafico de estos es distinto en comparación al estilo grafico de los personajes. Los dibujos de los fondos no poseen contorno de línea, para no caer en la saturación de la visualidad de las imágenes es por esto que los mismo poseen trazos irregulares y suavizados para contrarrestar la mayoría de trazos rectos de los personajes.

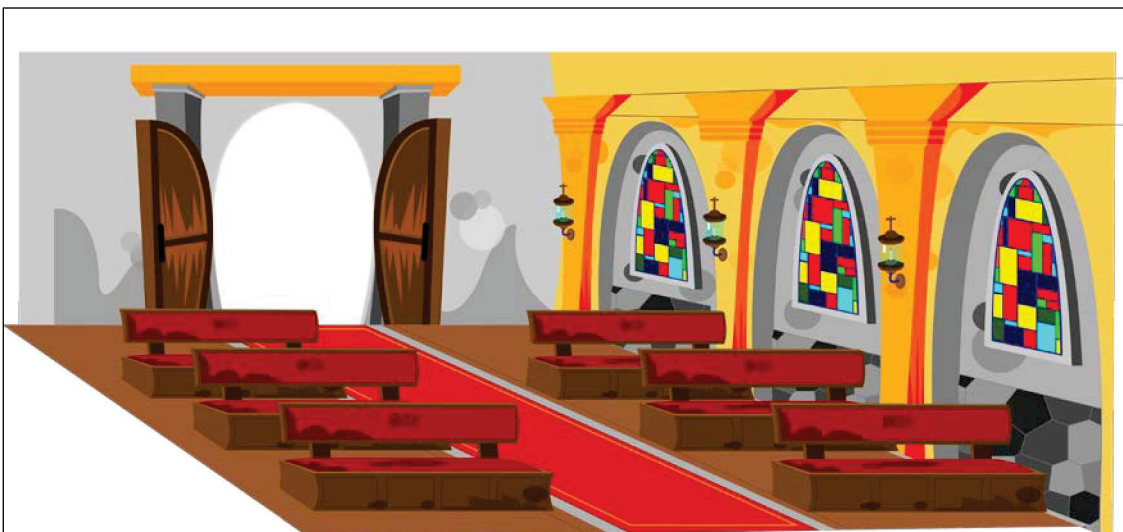


Figura 2. Escenario interior de la iglesia.



Figura 3. Escenario fondo del callejón.

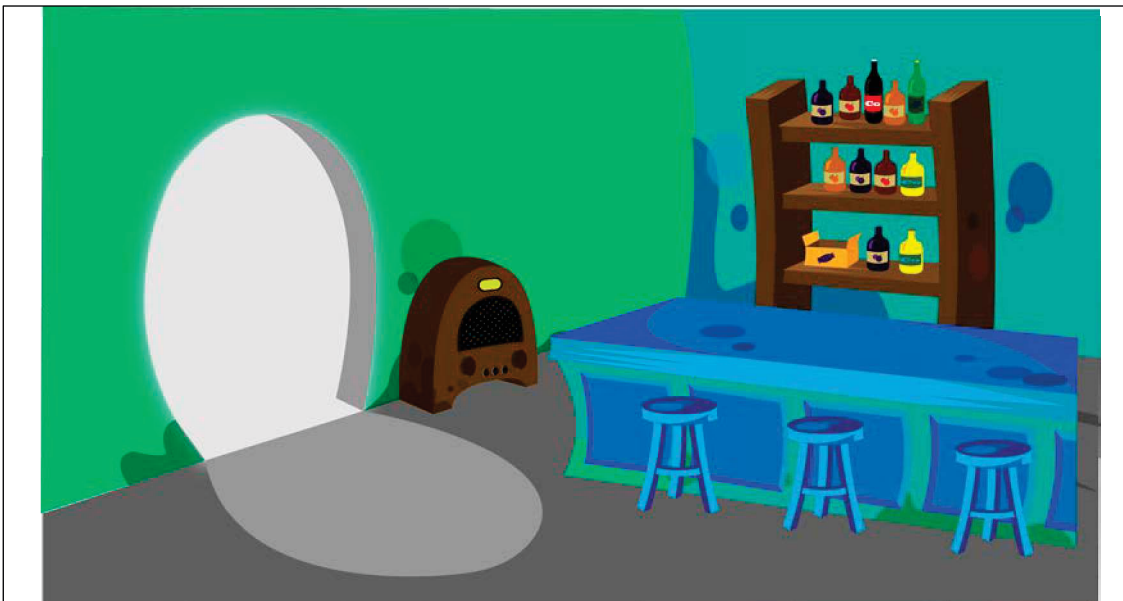


Figura 4. Escenario interior del bar.



Figura 5. Escenario fondo del callejón.



Figura 6. Escenario edificio principal de Pillarito, en el fondo pueblo de Pillarito



Figura 7. Escenario parque central de Pillarito.

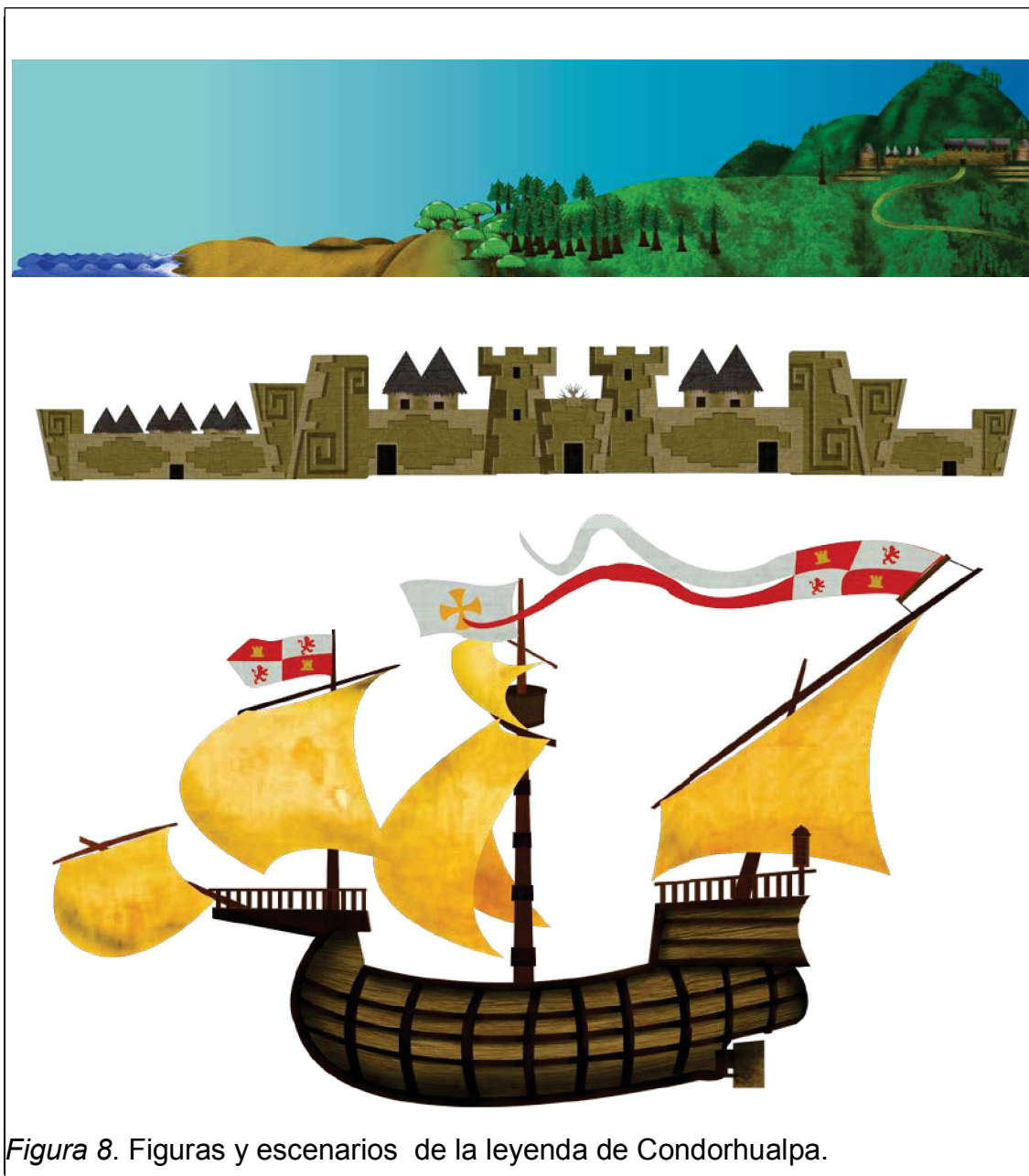


Figura 8. Figuras y escenarios de la leyenda de Condorhualpa.

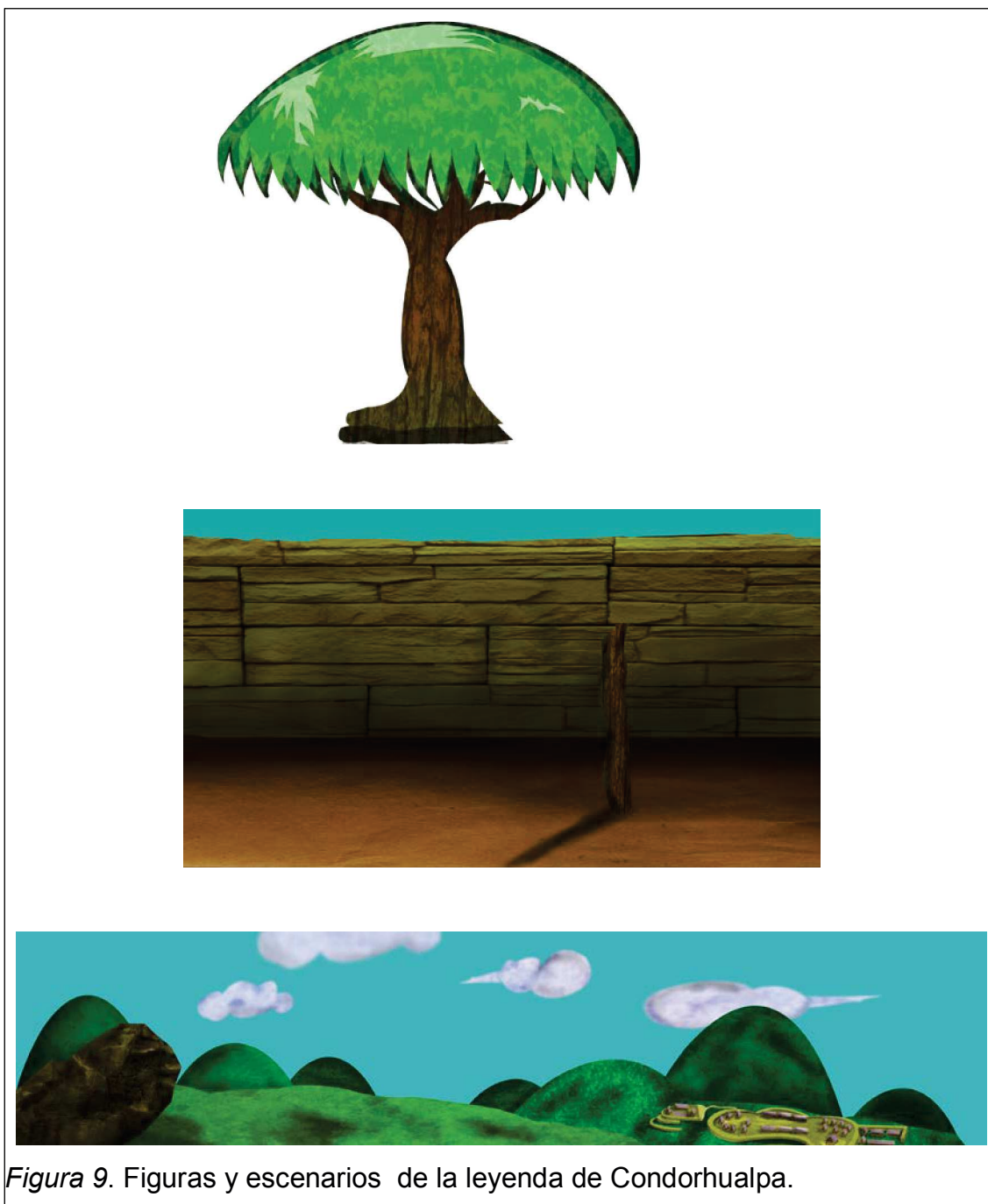


Figura 9. Figuras y escenarios de la leyenda de Condorhualpa.



Figura 10. Escenario de la leyenda de Condorhualpa

4.4. Diseño de personajes.

Para la caracterización de los animales se tomó en cuenta la interpretación del personaje, de esta manera se adhería a este el tipo de vestimenta y los rasgos propios de la interpretación del animal basados en la personalidad de cada uno, ya que mantienen rasgos que los diferencian unos de otros. Además es necesario incluir el estilo de dibujo que ha ayudado a concretar la identidad de la serie, tomando en cierta medida la referencia de otras series animadas de renombre a escala mundial.

En la leyenda se experimentó con otro estilo de dibujo y se realizó algunos bocetos con trazos más fuertes y rectilíneos, esto ayudo a diferenciar el estilo de la animación principal con el de la leyenda para acentuar la diferenciación entre la realidad y una anécdota. Se optó por estilizar los personajes, para hacer la animación más sencilla y que de esta manera no opaquen el dibujo de los personajes principales.

4.4.1. Definiendo un estilo

El estilo de dibujo en los personajes de Chulpi Tostado, usa mucho color, cada personaje tiene un color característico, para que sea fácil de divisarlo, el dibujo es un estilo recto con pequeños lineamientos circulares y estéticos, un ejemplo de esto es la serie animada presentada en el canal infantil Nickelodeon llamada Los Castores Cascarrabias, solo que preferimos que el ancho del contorno que rodea al personaje, sea uniforme, además del uso de sombras para enriquecer en detalles a los personajes. Caricaturizamos a algunas especies endémicas del Ecuador, para que los niños a quienes va enfocado esta animación sepan la fauna única que tiene nuestro país y para que los niños de otros países los reconozcan.

Para la creación de los personajes primeramente se debió escoger a los animales idóneos para luego proceder a crear los primeros bocetos con las características propicias para cada personaje. Para esto se pensó en animales endémicos del Ecuador entre los que sobresalen el cóndor el zorro el piquero de patas azules el cuy entre otros.

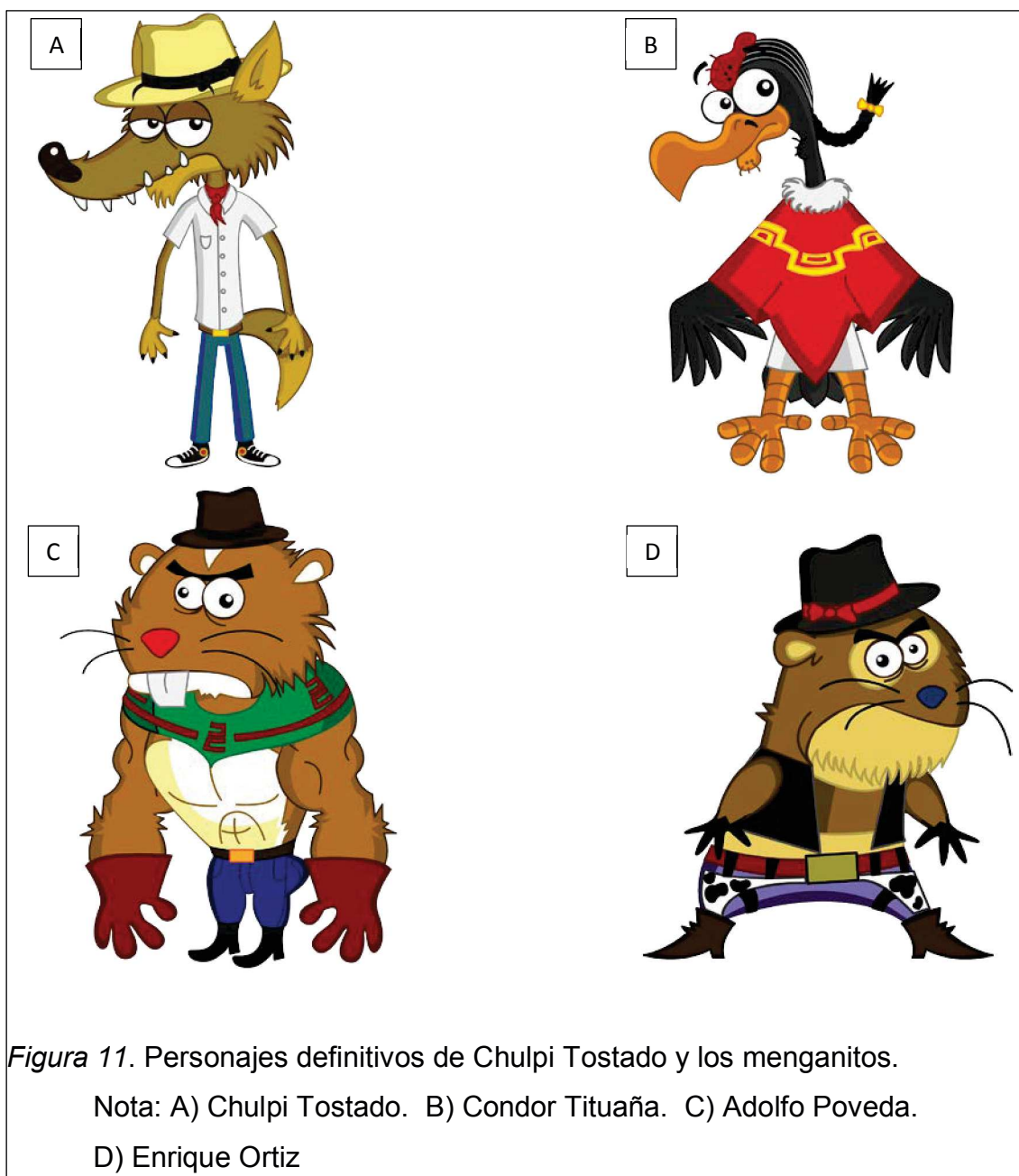




Figura 12. Personajes definitivos de Chulpi Tostado y los mengañitos

Nota: E) Guaugusto Villamil. F) Pancho Zambrano. G) Don Malote

H) Roberto Carlos

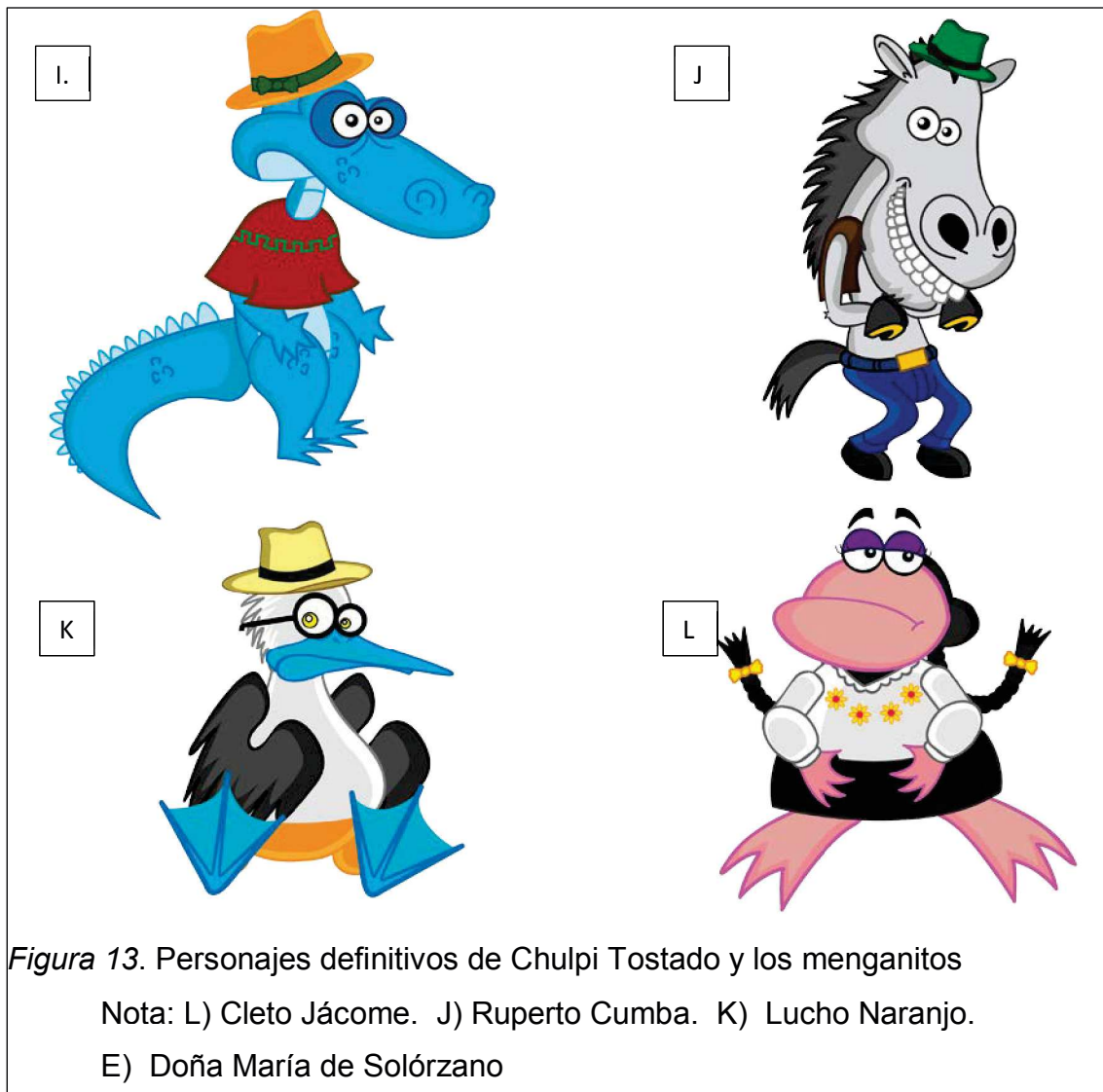


Figura 13. Personajes definitivos de Chulpi Tostado y los mengañitos
Nota: L) Cleto Jácome. J) Ruperto Cumba. K) Lucho Naranjo.
E) Doña María de Solórzano

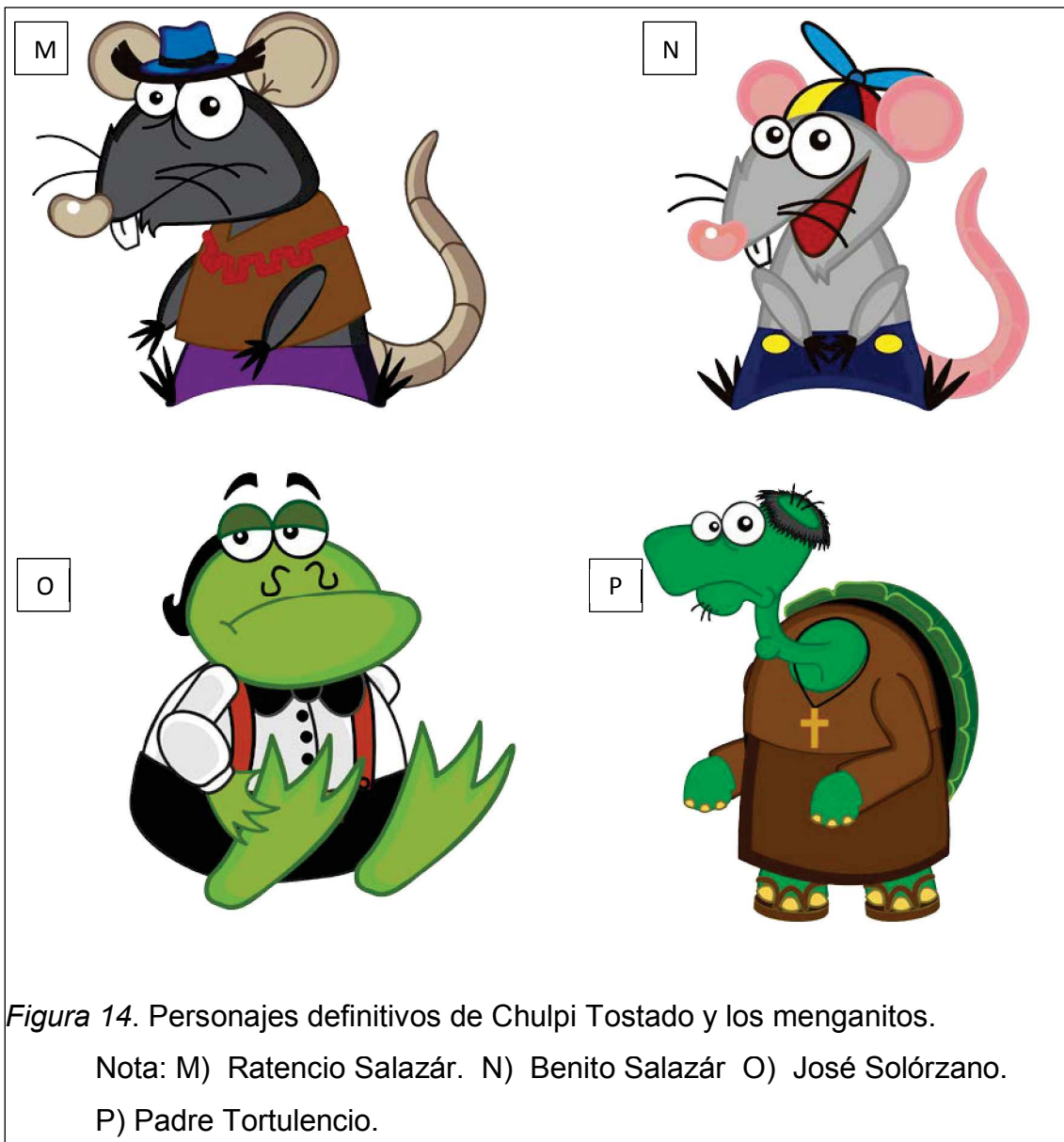




Figura 15. Personajes definitivos leyenda de Chulpi Tostado y los menganitos

5. Capítulo V. Producción

5.1. Animación o dibujos animados

No se puede hablar de dibujos animados sin antes mencionar a su antecesor inmediato: la historieta o comic. El tebeo (como se lo conoce en España) es un medio de comunicación escrito – icónico, pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases de un relato o acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética.

Al ser una estructura narrativa, el comic involucra una secuencia que es heredada históricamente de las aucas y aleluyas que a su vez tienen como antepasado la escritura jeroglífica.

La profusión de imágenes en occidente ocurrió debido al perfeccionamiento de tecnologías de producción icónicas, así como los adelantos en la reproducción litográfica, la fotografía y el fotograbado.

Con el apoyo de la industria periodística a finales del siglo XIX los comics pudieron reproducirse a tal grado de imprimirse imágenes en serie. Gracias a la litografía surgieron los primeros periódicos satíricos ilustrados con caricaturas políticas y chistes gráficos.

Con la invención del cinematógrafo en 1895, se pudo hacer un estudio más profundo del movimiento, por lo cual se abrió el camino para invención de numerosos mecanismos posteriores como el cinetoscopio, aparato que hacía posible la observación de imágenes en movimiento no proyectadas sobre una pantalla lo que se puede afirmar como los primeros signos de una animación propiamente dicha. (Sanchez, 1999, pág. 47)



Figura 16. Conan el niño del futuro.

Tomado de (Revista arcadia, 2013)

a) Es una animación japonesa usando el modo tradicional para animar cuadro a cuadro, esta serie animada es del año 1978.



Figura 17. Tom y Jerry otro ejemplo de animación clásica.

Tomado de (fotosimágenes , 2013)

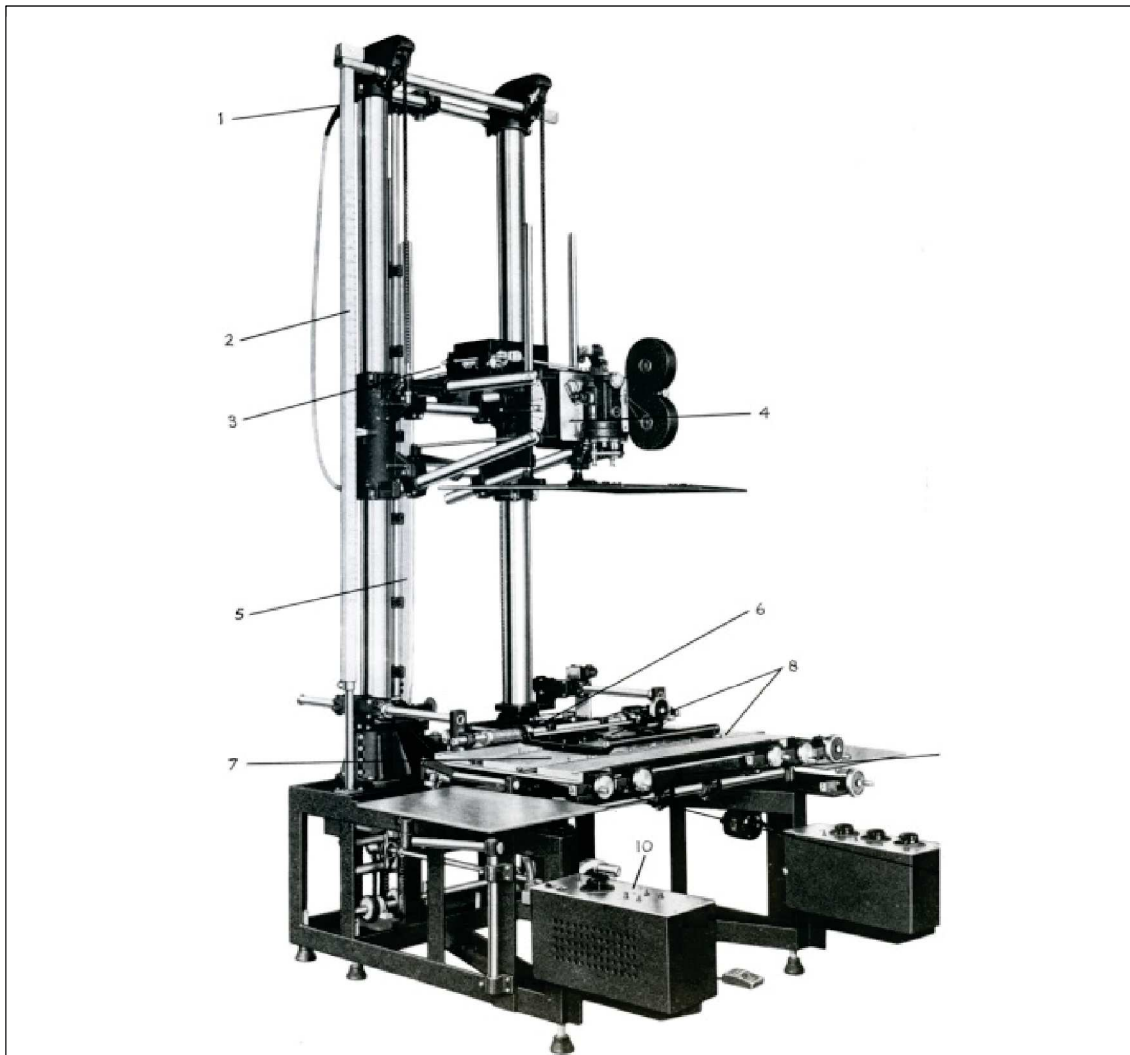


Figura 18. Stand Oxberry de animación

Tomado de (Sporn, 2008)

a) Esta mesa se utilizaba en la animación tradicional.

5.2. Uso de la animación 2D.

La animación 2d por computador es uno de los modos de producción más rápidos, versátiles y menos costosos que existe hasta ahora, debido a que se necesita menos personas a comparación de una animación tradicional, rápidos por que no se necesita hacer tantos dibujos y es supremamente más fácil colorear, con mejor detalle que lo que se haría manualmente y con la posibilidad de corregir, a continuación una acertada comparación entre estos dos tipos de animación: “La esencia de los dibujos animados computarizados

es la misma que la de los hechos de manera tradicional: una sucesión de cuadros de imágenes que crean la ilusión de movimiento; Sin embargo, hay algunas diferencias entre los dos métodos y una de ellas es el soporte. En los dibujos animados computarizados el soporte es la pantalla del monitor de una computadora; en cambio, en los dibujos animados tradicionales los trazos se realizan en papel, acetato de celulosa o película virgen. Otra de las diferencias es que en los dibujos animados computarizados el diseño deja de ser manual en gran parte para convertirse en automático, porque solo basta dar órdenes a la computadora para que ésta realice el trazado de los objetos, los movimientos intermedios de una secuencia específica, el pintado de los mismos, la animación, etc.; al contrario, en los “*cartoons*” animados convencionales todo el trabajo es manual”. (Castro & Sánchez, 1999, págs. 182-183).

Para la animación de Chulpi Tostado y los menganitos se escogió la técnica de animación 2D por computador ya que esta brinda ciertas ventajas que otros tipos de animación no. Para la animación se utilizó el programa Adobe Flash CS6, siendo este uno de los programas más sencillos y funcionales a la hora de animar, sin embargo la animación 2D también tiene desventajas, porque para animar es necesario tener mayor cantidad de dibujos de un personaje a diferencia de lo que sucede en la animación 3D.

A pesar de que *Flash* también puede crear personajes, el proceso en este programa es más complejo que en *Illustrator*, por esta razón se empieza haciendo los dibujos en el uno para posteriormente importarlos al otro. Ambos programas pertenecen a la versión CS6 para poder garantizar la compatibilidad entre estos y así evitar problemas al momento de animar.

Se trabajó como se lo haría en una animación tradicional mediante niveles, por ejemplo en el primer nivel va el fondo, en el segunda nivel los personajes o detalles del fondo, en el tercero puede ir el cuerpo del personaje y en el cuarto las diferentes movimientos de labios llamado *lipsync*.

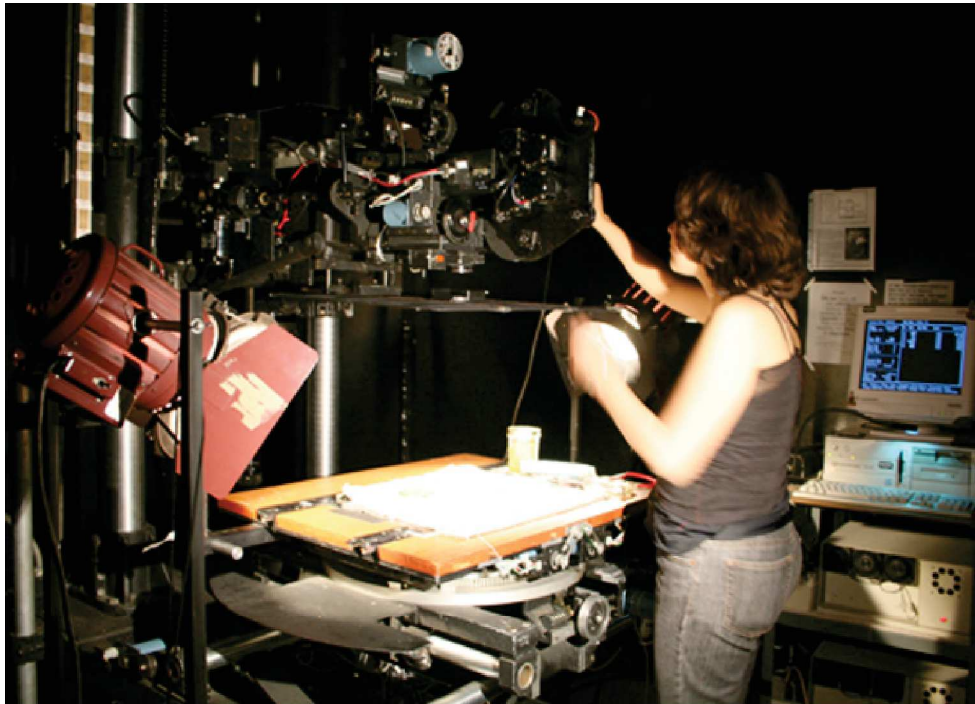


Figura 19. Mesa Oxberry digital para animación mediante ordenador
Tomado de (Evergreen animation labs)

5.3. Proceso de la animación.

Para empezar el animador organiza los dibujos vectorizados previamente elaborados por el ilustrador en el programa *Adobe Illustrator CS6*, tomando en cuenta que en el futuro ciertas partes del personaje van a moverse de distinta manera a otras, además de prever el uso de sombras. El ilustrador también se encarga de facilitar las poses necesarias para hacer sencilla la animación ya que a veces se complica el proceso de animación si no se cuenta con la cantidad de dibujos necesarios para una animación fluida. Para la realización de algunos movimientos del cortometraje se utilizó la animación tradicional de manera digital haciéndolo cuadro a cuadro permitiendo que la animación sea más realista.

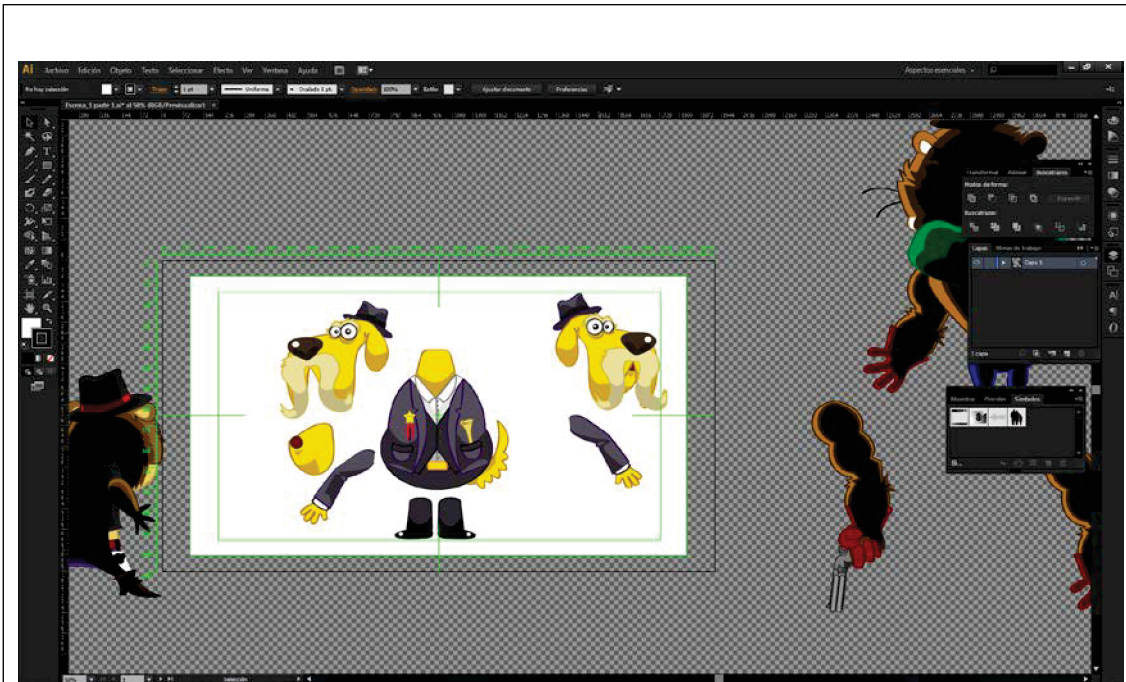


Figura 20. Armado del personaje Guaugusto antes de importar al Flash.

De la misma manera se organiza las caras pronunciando las vocales previamente hechas en el proceso de *lipsync* con lo cual se organizan los diálogos que van a decir los personajes a futuro. Luego de agrupar las partes del personaje se usa los comandos para copiar y pegar sobre la pantalla de *Flash* aunque no es un método efectivo ya que puede dar problemas al reconocer efectos de transparencia en *Illustrator*.

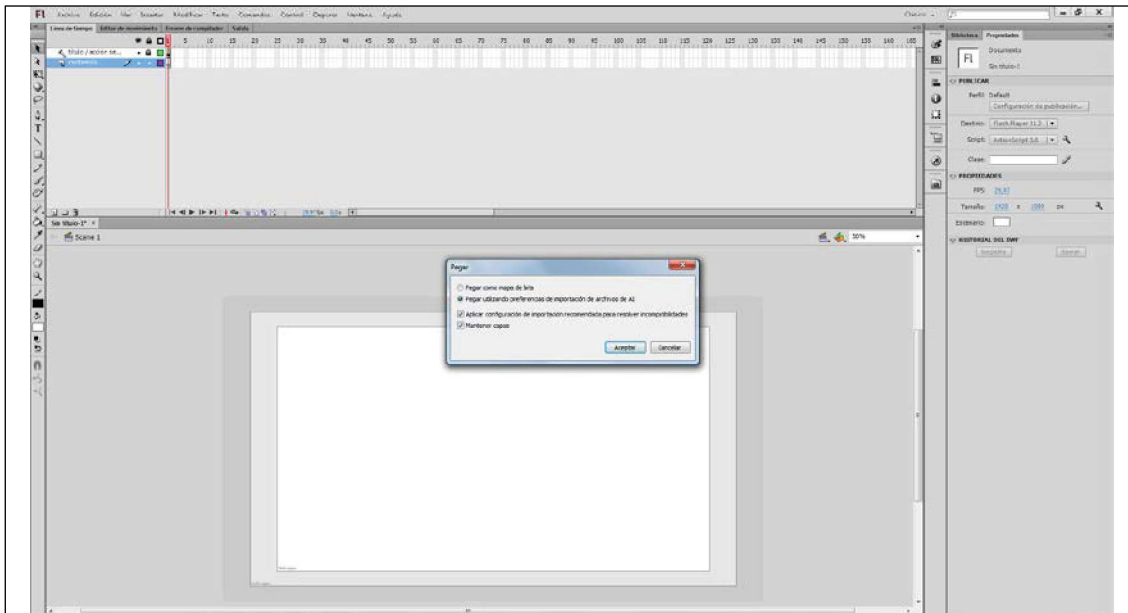


Figura 21. Ventana de diálogo del Flash al momento de importar un elemento.

Para evitar problemas de importación lo ideal es convertir desde el mismo *Illustrator* para luego transformar cada parte del personaje en *movie clip*. Para realizar esto se necesita agrupar y arrastrar a la herramienta símbolos del *Illustrator*, luego aparecerá un cuadro de dialogo donde existe la opción de convertir en símbolo o clip de película, cualquiera de estas opciones es efectiva, sin embargo cada una tiene diferente aplicación, por lo general se usa los clip de películas, por la facilidad que brinda al momento de realizar efectos como *blur*, brillos, sombras, transparencias, color entre otras; luego de esto se realiza el mismo proceso copiando el *movieclip* creado en el *Illustrator* y pegándolo en *Flash*.

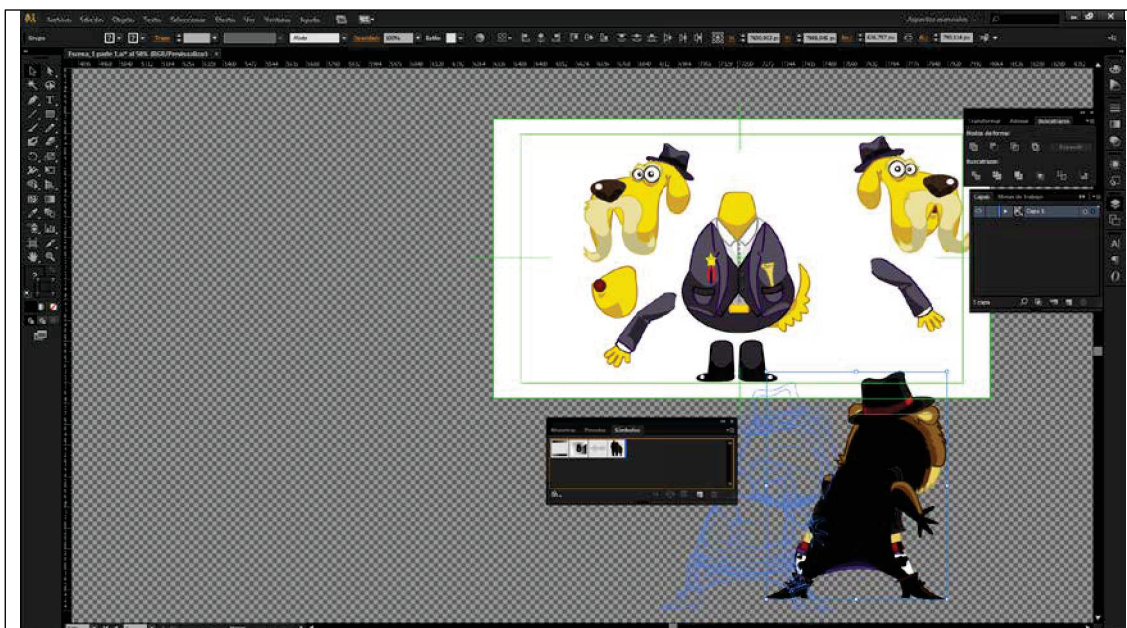


Figura 22. Conversión a símbolo de un vector realizado en Illustrator CS6.

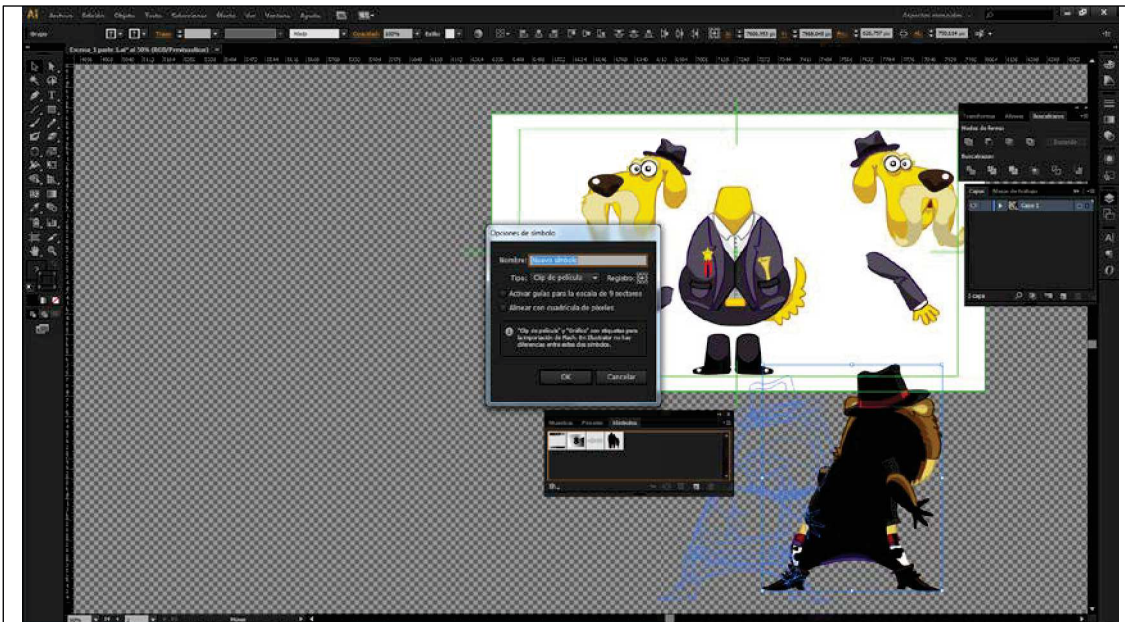


Figura 23. Cuadro de dialogo, opciones de símbolo se puede modificar el registro y escoger entre símbolo o clip de película.

Normalmente la animación se distribuye por niveles, en el primero se ubican solo los objetos que están en la escena, dentro de esta puede ir el fondo y los personajes para poder desplazarlos por el escenario y a su vez en el interior de estos se encuentra la animación de cada personaje que es en donde va a ir todos los *movieclips* de las partes del personaje. Si se desea agregar más, movimientos animados por ejemplo los dedos de las manos, entonces se hacen varios *movieclips* para las falanges de cada dedo coordinando los tiempos tanto dentro de la animación de la mano como afuera del personaje.

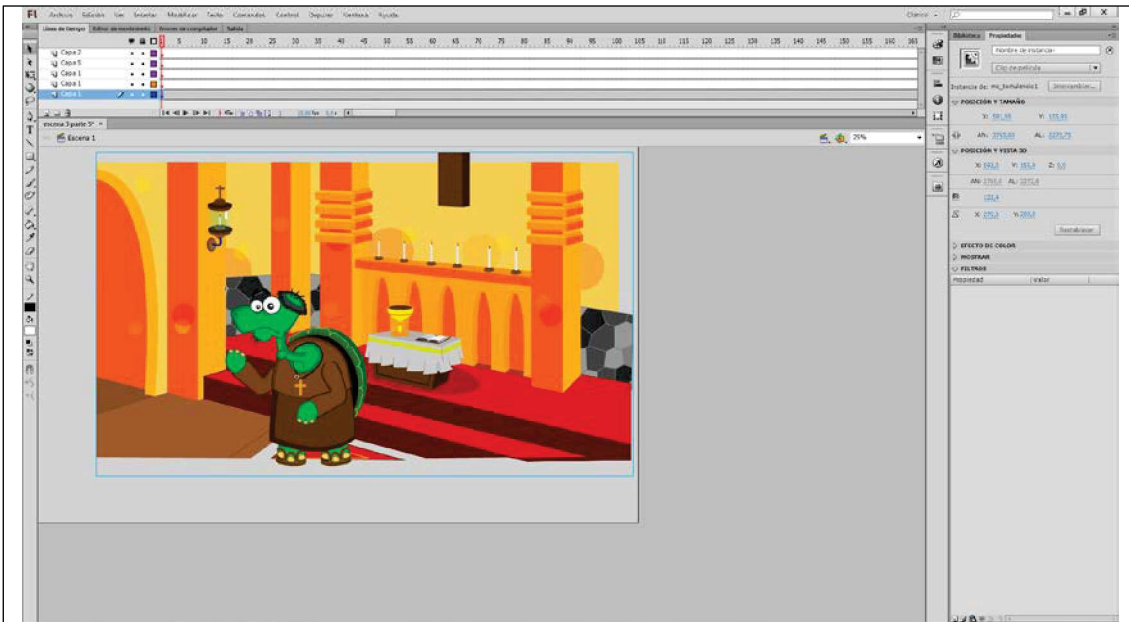


Figura 24. Primer nivel de una escena animada.

a) Todo está contenido en una sola capa en la parte superior observar la barra gris y las otras blancas.

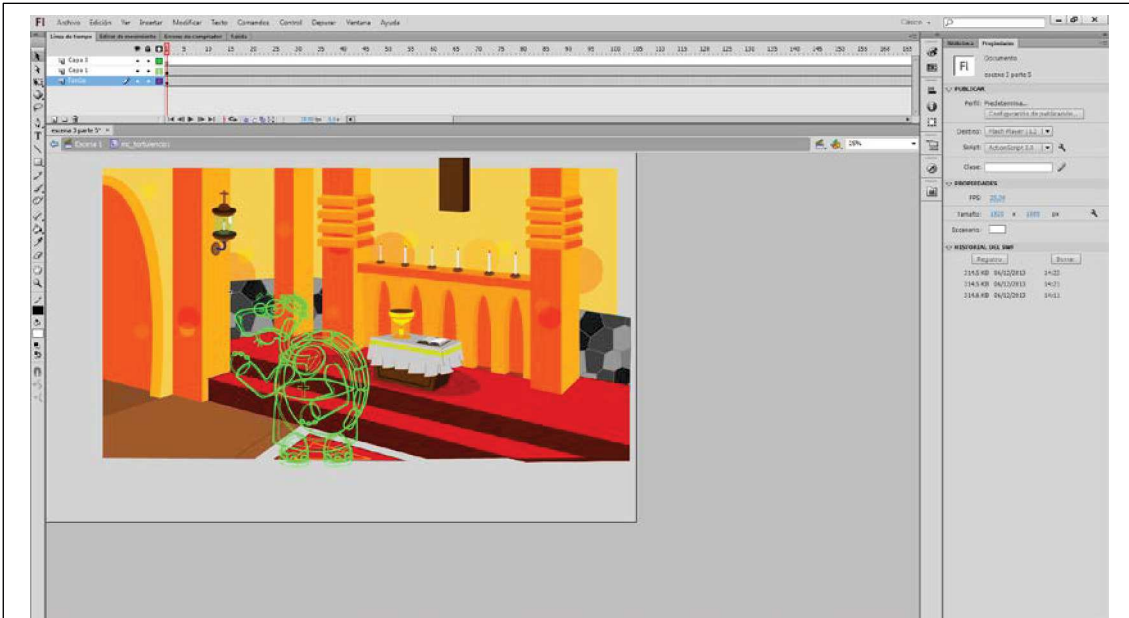


Figura 25. Segundo nivel de la misma escena animada.

a) El contenido ahora está dividido en dos capas, el fondo y el personaje.

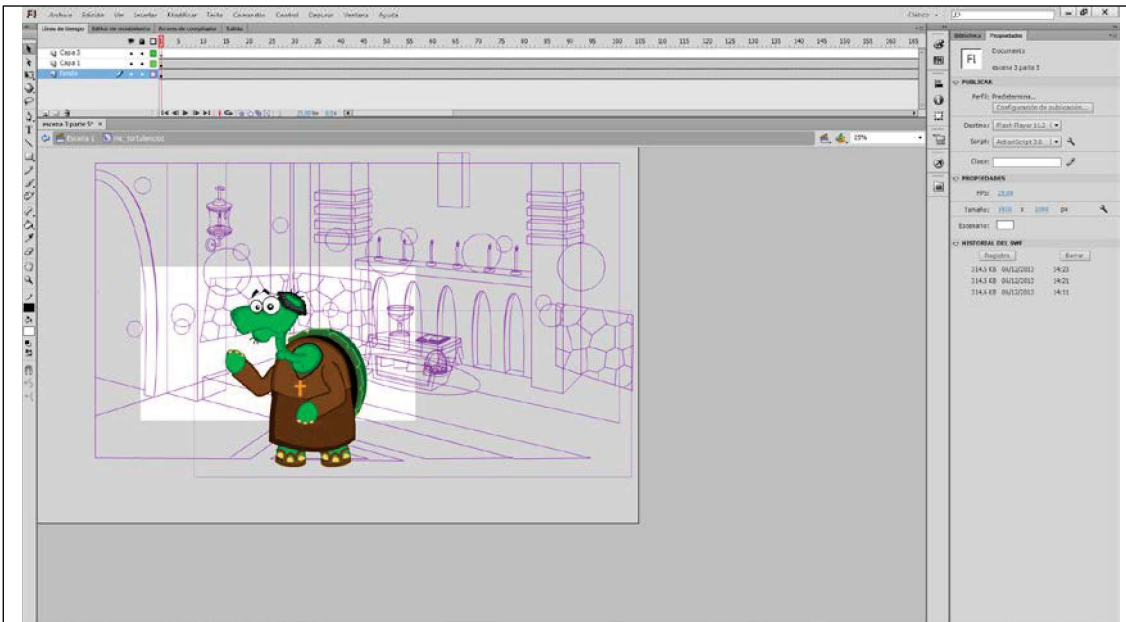


Figura 26. Segundo nivel de la misma escena animada.

a) El contenido ahora está dividido en dos capas, el fondo y el personaje



Figura 27. Tercer nivel de la misma escena animada.

a) El contenido ahora está dividido en múltiples capas, cada capa contiene las partes del personaje y están animadas con interpolaciones.

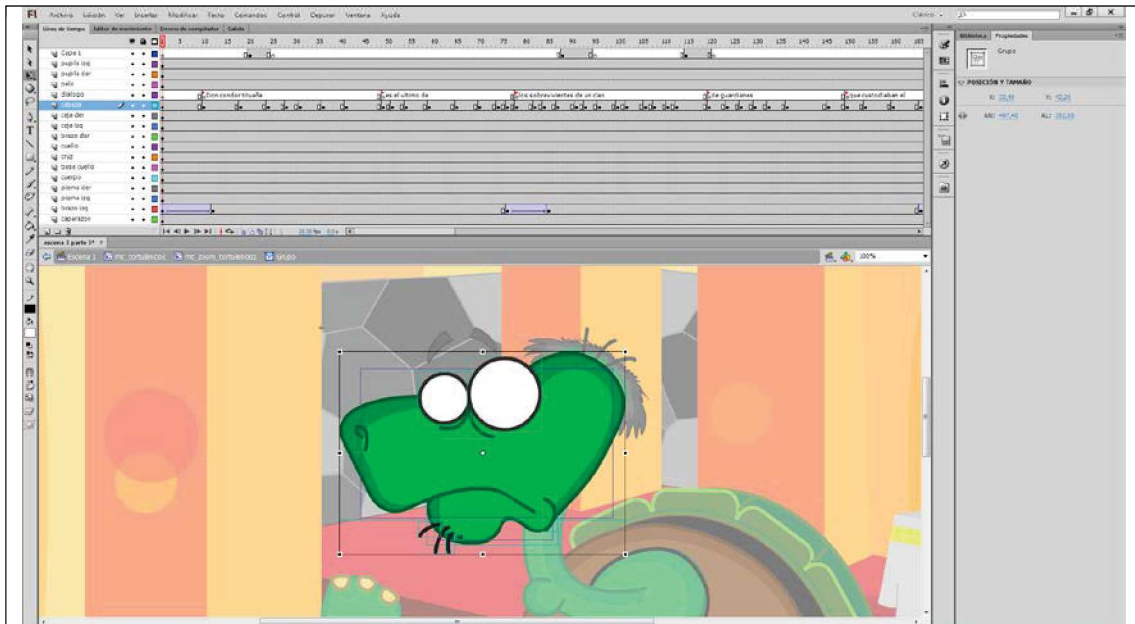


Figura 28. Cuarto nivel de la misma escena animada.

a) El contenido ahora está dividido en varias capas, pero pertenecen a una agrupación específica en este ejemplo la cabeza.

Primero se anima la acción principal como por ejemplo en la escena principal de Guaugusto en el callejón ya cuando estaba todo importado y en el orden que previamente se ha dicho. Se empieza animando con interpolación clásica las partes de Guaugusto para que camine hacia atrás, cuando se termina eso procedemos a los gestos de la cara y el movimiento de la misma, luego se anima el dialogo con el *lipsync*.

5.4. Lipsync

Lipsync viene de la abreviación en inglés (*Lip Synchronization*) lo que en español sería sincronización de labios, en donde se simula el habla en un personaje sincronizando con el dialogo del mismo, para detallar más este concepto veamos lo que nos dicen Ed Tietjens a continuación “El animador tiene la responsabilidad de crear la ilusión del habla de una manera verosímil; para ello debe valerse de la fonética y de la guía del alfabeto de pronunciación, con el fin de analizar las acciones que la boca hace en la realidad. Cuando un personaje habla se pueden considerar siete posiciones básicas de la boca.

Además en algunas producciones – por ejemplo en las de la UPA- se omiten totalmente los movimientos meticuloso de la boca y basta con tres variantes de las posiciones vocales”. (Tietjens, 1977, pág. 94)

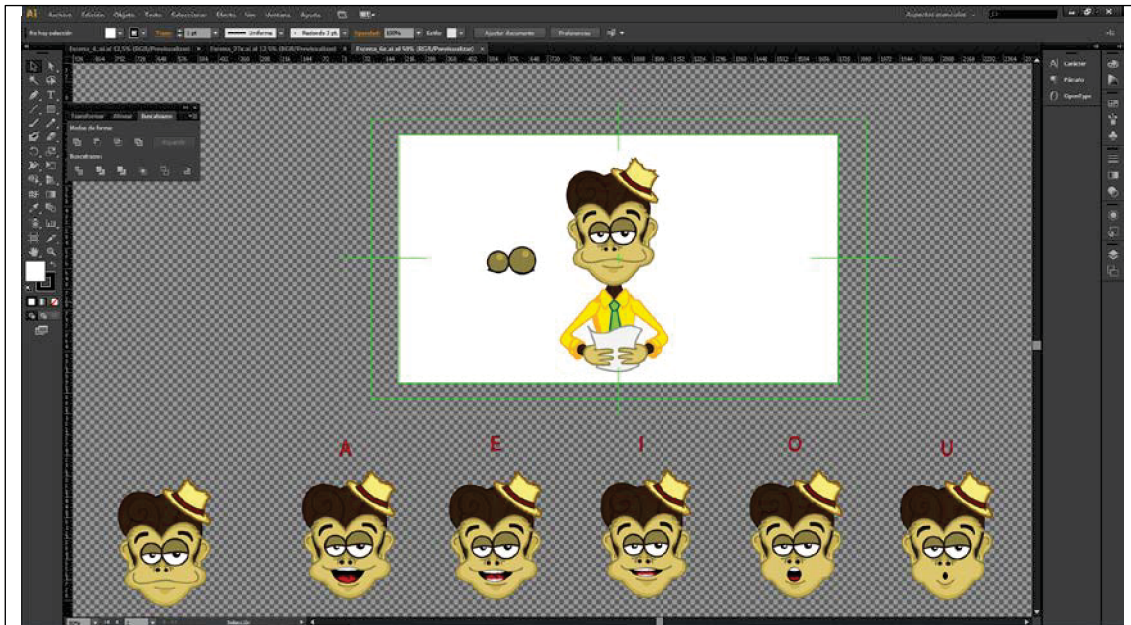


Figura 29. Lipsync de Francisco.

El *lipsync* es la sincronización de los movimientos de la boca del personaje con su diálogo, por razones de tiempo el *lipsync* realizado se ajustó con 5 movimientos de boca usando las vocales a, e, i, o, u, además también se realizó una pose neutra para las consonantes.

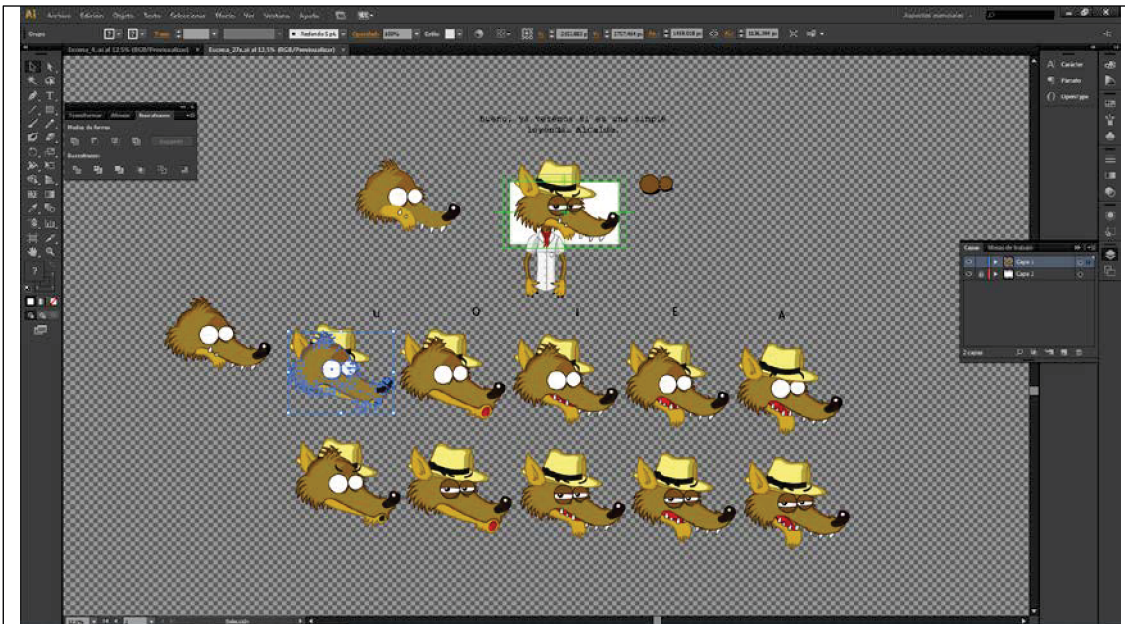


Figura 30. Lipsync del protagonista Chulpi Tostado.

a) Observar que solo son cinco cabezas cada una por vocal y están agrupadas de una forma específica para no usar elementos repetidos.

Como se muestra en el gráfico de arriba se puede observar las diferentes poses de la cabeza del personaje con su respectiva vocal. El animador entonces agrupa a manera que solo tenga que usar lo necesario, para luego no tener que pegar partes ilustradas repetidas que ya están animadas previamente en otras capas, como son los ojos, las cejas, orejas, sombrero y los parpados.

En Adobe *Flash* al momento de importar un archivo de audio del diálogo, este se posiciona en la biblioteca del mismo, luego se crea una capa nueva y se arrastra a esa capa la pista seleccionada, en las preferencias del audio hay una opción de reproducción llamado “*stream*” o flujo que permite escuchar la pista y controlarla en la línea de tiempo para así poder sincronizar con mayor facilidad las bocas del personaje, esta pista de audio va normalmente en el nivel donde se tiene las partes de la cabeza en la que está incluida la boca.

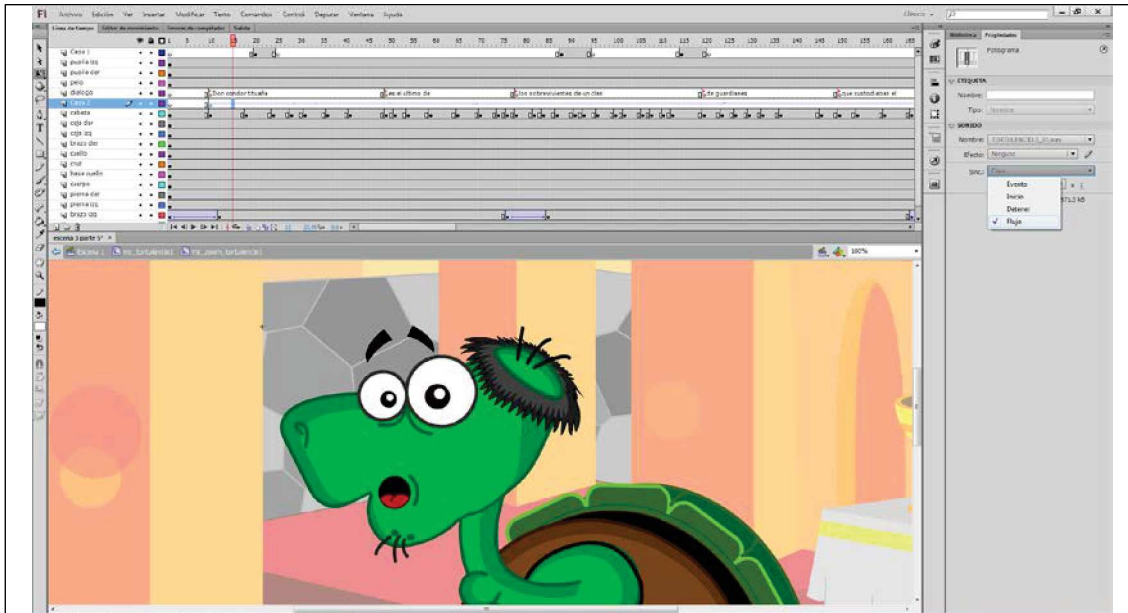


Figura 31. Opciones de sonido.

a) Al lado derecho en la barra de propiedades están las opciones de reproducción de audio en el ejemplo esta seleccionado “Flujo”.

Para ahorrar tiempo el *lipsync* fue animado reemplazando boca por boca, normalmente se hace una animación para cada movimiento de la boca como abrir y cerrar, pero esto es un proceso más demorado, que tiene como ventaja la fluidez de la vocalización del personaje.

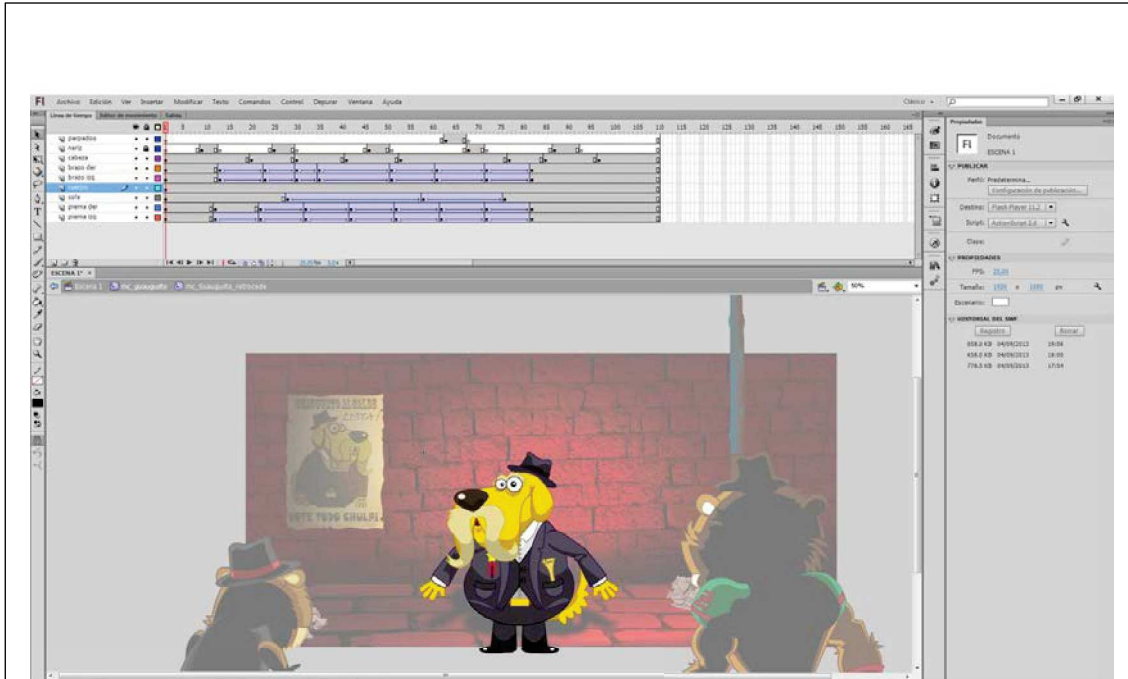


Figura 32. Interfaz del software Adobe Flash CS6.

- a) Las barras gris y moradas contienen diferentes animaciones
- b) Están divididas en múltiples capas

Para los fondos de la leyenda de Condorhualpa se usaron dibujos vectorizados en *Illustrator*. A diferencia de los usados en la animación regular estos poseen texturas agregadas luego de importar a *Photoshop*. De igual manera a los personajes, los fondos poseen un estilo diferente siendo más simples y de trazos básicos.



Figura 33. Boceto del barco español en que llegó Francisco Pizarro. (antes de agregar texturas).

a) Son un conjunto de vectores realizados en el programa *adobe Illustrator CS6*



5.5. Grabación de voz

Para la grabación de voz se utilizó los equipos de la UDLA pidiendo con anterioridad una autorización para hacer uso de los mismos. Previamente se hizo un casting para seleccionar a los actores que dieran las voces a los diferentes personajes de la animación de Chulpi Tostado y los menganitos. Para grabar la voz se les concedió una copia del guión a cada uno de los actores para que lean el diálogo correspondiente mientras el sonidista grababa sus voces. La animación se reprodujo con *lipsyncs* cronometrados sin embargo esto no funcionó así que se optó por grabar los diálogos y luego hacer que los movimientos de la animación coordinen con el audio previamente grabado. Así mismo las grabaciones se hicieron en formato WAV porque tiene más calidad

de sonido que el formato MP3 aunque el tamaño del archivo es prácticamente el mismo.

5.6.Música y sonido

El sonido y música de fondo es parte fundamental de la animación, se utiliza a menudo para intensificar una escena, para que exprese con mayor fuerza la acción que realizan los personajes, los sonidos pueden ir desde un casi imperceptible alfiler chocando contra el suelo, hasta un estruendoso trueno, es primordial la ubicación de estos sonidos, deben sincronizar perfectamente, si no se genera molestia al espectador, además de estar precavidos con el volumen del efecto de sonido que no vaya a estropear el diálogo del personaje, salvo que esa sea la intención del mismo.

La música es un acompañante en la escena, incluso hace mucho tiempo con las películas de Walt Disney, a menudo sincronizaban la música de fondo con el movimiento de los personajes. Además la música de fondo, generalmente lleva el mismo contexto general de la historia, en nuestro caso usamos música andina, por la historia que usamos, además de ayudar a realzar nuestra cultura ancestral.

Para Chulpi Tostado y los menganitos se usó música predeterminada del programa *FinalCut*, escogiendo detenidamente las pistas que más se ajustaban a la escena de la animación. Para la leyenda de Condohualpa se utilizó la canción “Morenadas” del autor argentino Edgardo Civallero.

6. Capítulo VI. Postproducción

6.1. Edición de video

Para la edición de video primero se debe importar como película cada archivo de la animación, preferiblemente en formato “mov” de alta calidad con compresión de animación que es de las más pesadas pero es la forma más parecida en definición, al archivo original.

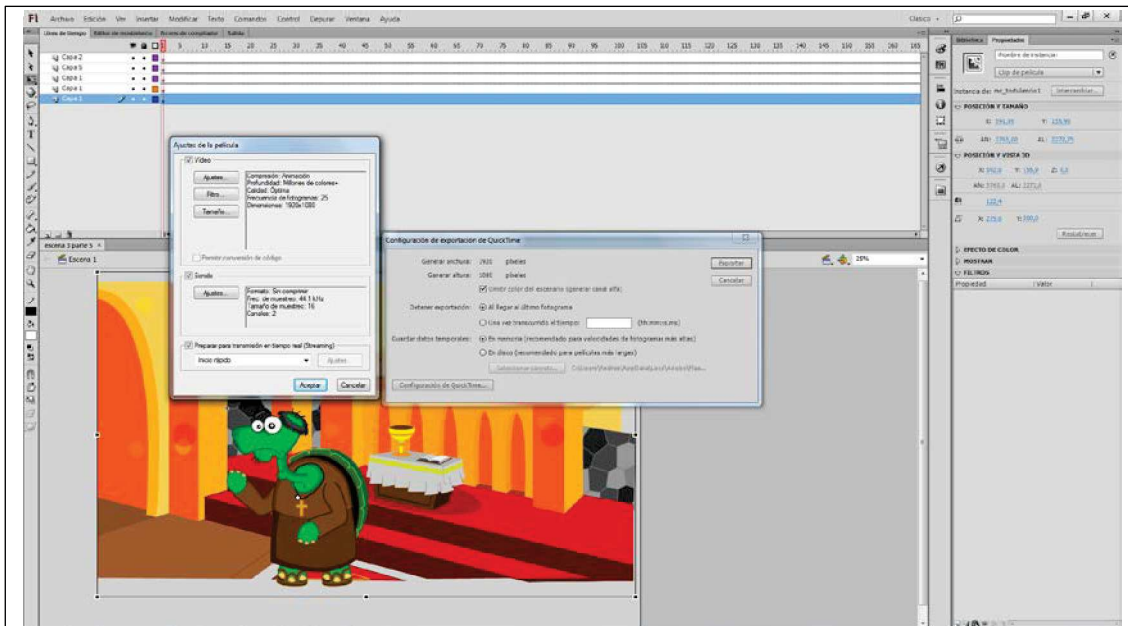


Figura 35. Cuadro de diálogo de *Flash* al momento de exportar una animación para película.

Ya cuando están todos los videos en una carpeta se importa al programa *Adobe After Effects* para después empezar a armar en capas creando capas de audio para su posterior montaje en las escenas.

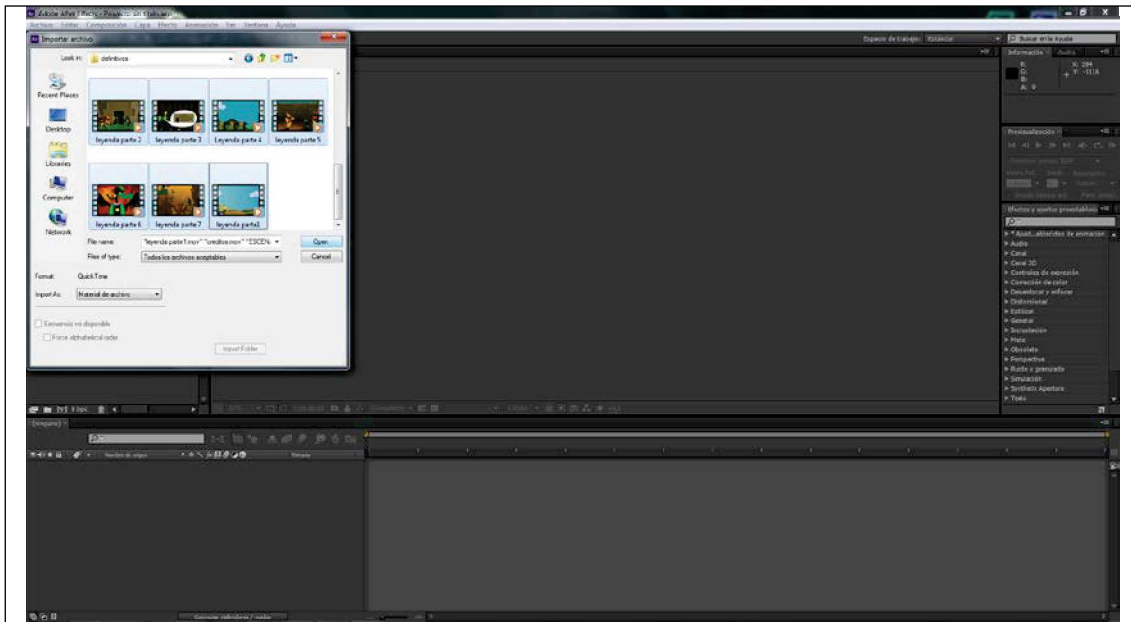


Figura 36. Importación de videos al *After Effects*



Figura 37. Interfaz del software *After Effects*.

En un principio se pensó en unir las escena de la iglesia y la leyenda; cuando Guaugusto relata la leyenda al detective Chulpi, aparecen una nubosidad blanca que se disipa en una escena más grande que empieza por contar la leyenda, luego de esto se posiciona en toda la pantalla. El problema que se

presentó al momento de montar la escena de la leyenda en la animación fue que se volvía demasiado pesada para Flash. Esto se solucionó dividiendo la leyenda por lapsos de tiempo en el para su posterior reunión en el programa *Adobe Premiere Pro*, exportándolo en una única película de formato (mov). Luego este archivo se agregó a una capa aparte en *After Effects* para poder hacer una máscara, que aparezca como se ve a continuación.

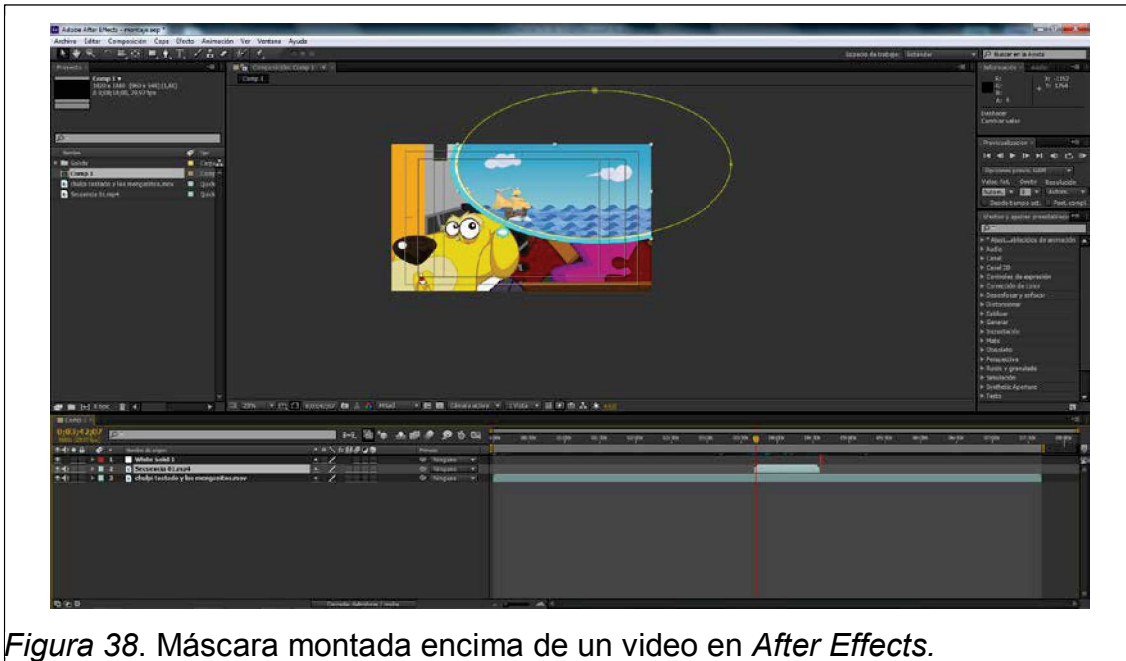


Figura 38. Máscara montada encima de un video en *After Effects*.

El software *Final Cut Pro*, programa exclusivo para *Macintosh* es un programa estándar en todo lo referente a la edición de video sencillo de usar y es en donde se montan los videos en secuencia y si fuera el caso también es posible cortar la escena tanto en el principio o final de la misma, también se puede editar el audio en caso de que se quiera acentuar más en un determinado tiempo. El *Final Cut* puede convertir los videos MOV (formato general en que exporta una animación *adobe Flash*), y convertirlo en diferentes formatos y pesos, según las necesidades del animador.

6.2. Edición de sonido.

Para la edición de sonido se utilizó el programa *Adobe Audition*, ahí se regularon los decibeles de las grabaciones y se modularon las voces para que suenen más finas o más graves según fuese necesario, además se optó cortar palabras o sonidos no deseados.

Se graba en formato WAV, por su compatibilidad con otros programas, por el peso que tiene, para no sobrecargar el archivo de animación y por su calidad que es aceptable y clara.

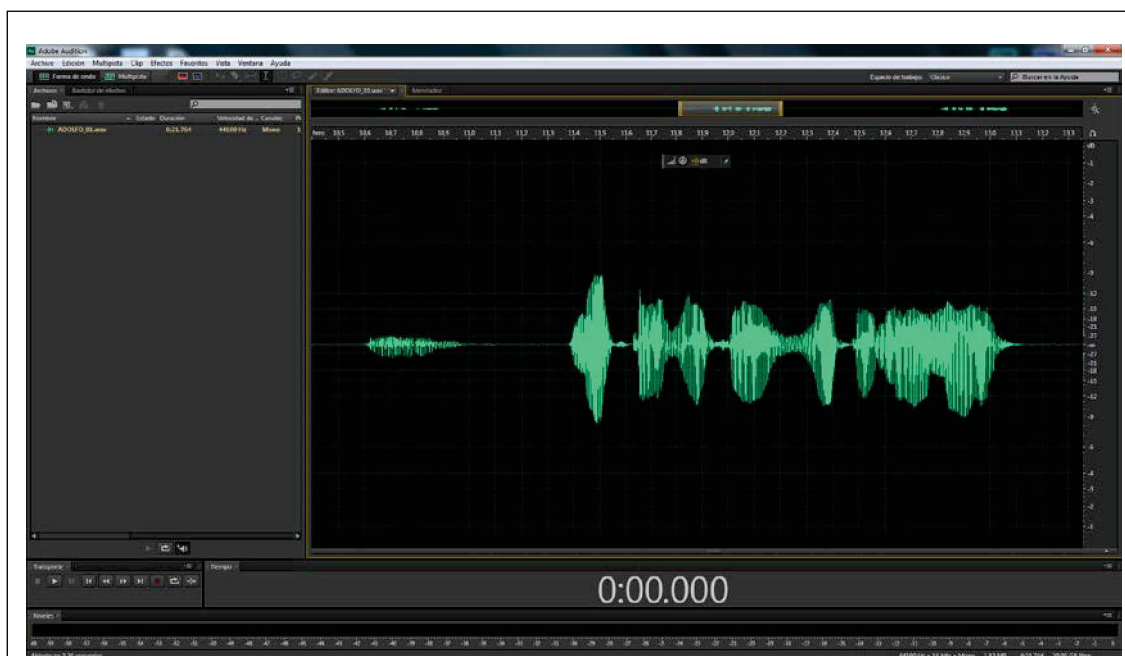


Figura 39. Interfaz del software Audition CS6.

Registro de audio seleccionado y por editar.

6.3. Producción audiovisual

Es la última etapa, donde se mezclan los resultados finales de la edición de video con las grabaciones definitivas de los personajes, la música de fondo y efectos sonoros, todo se sincroniza, y se corta animaciones y sonidos para que empaten a la perfección.

En esta parte también se montó la leyenda en la nubecita que aparece encima de Guaugusto cuando relata la leyenda del tesoro.

6.4. Efectos especiales

En el cortometraje no hubo mucha utilización de los efectos visuales, más se utilizaron los efectos sonoros para dar más dinamismo a escenas específicas. Se realizó en *After Effects* el montaje de la leyenda con la historia de Chulpi Tostado usando una máscara entre capas, al momento en que el personaje empieza a relatar la historia aparecen las burbujas de pensamiento.

La máscara sirvió para que el video de la leyenda encaje con la forma de la burbuja de pensamiento, también se puso una fusión a blanco para que fuera apareciendo lentamente el video de la animación, lo mismo se realizó al final del relato de la leyenda para poder continuar con el transcurso de la trama de la iglesia de Pillarito.

7. Capítulo VII. Conclusiones y recomendaciones.

7.1 Conclusiones

El sonido de fondo tanto como las voces de cada personaje, son parte importante en la animación, le da más fuerza a la escena e incluso se logra dar al personaje un carácter diferente al de su apariencia.

Se requiere tener un equipo de trabajo equilibrado entre ilustradores y animadores, ya que se necesitan realizar varios dibujos en diferentes posiciones de cada personaje para facilitar el trabajo al animador, por consiguiente es necesario que la cantidad de ilustradores se justifique a la de los animadores.

Entre los ilustradores debe haber dos grupos, el grupo uno que se dedique solo a la producción de fondos y el otro a la producción de personajes, además es necesarios que los ilustradores posean habilidades creativas en las cuales sobresalga el manejo de varias técnicas de dibujo, ilustración, uso de perspectivas, y composición de color y forma, entre otras.

En la practica un cortometraje de animación de una duración de cinco a siete minutos puede estarse realizando en 2 semanas, con un equipo de seis personas aproximadamente, trabajando como mínimo 6 horas diarias, obviamente este tiempo es solo para la animación previamente ya debe estar los fondos y personajes listos así como también los audios.

La grabación de voces de este cortometraje se puede realizar en dos días como máximo, esto se puede realizar con actores de voz no profesionales ya que a veces los actores de voz profesionales son demasiado caros.

7.2. Recomendaciones

Tratar siempre de trabajar junto al o los animador(es), si es posible de reunirse en el mismo lugar a realizar la ilustración y la animación para así poder anticipar cualquier fallo por parte del ilustrador al momento de animar, siempre

ocurren percances de compatibilidad o falta de algún elemento importante para terminar la escena.

Usar siempre la misma versión de adobe para evitar igual problemas al abrir los archivos, *Adobe Creative Suite* consta de programas que tienen la posibilidad de bajar la versión a una más antigua pero regularmente al abrir archivos así lanzan errores que pueden resultar incorregibles.

Usar siempre la ventana del *Illustrator* de los símbolos para convertirlos directamente en clips de películas y no se presenten problemas de importación o al momento de escalar los elementos estos mismos no tengan cambios en sus características sobretodo en su línea de contorno.

Revisar que todos los elementos a lo largo de todo el cortometraje mantenga su grosor de línea para evitar saltos o titilaciones en los contornos de las figuras ya que esto si se puede ver a simple vista.

Hacer previamente en el *Illustrator* la ficha del personaje con sus respectivos códigos de colores de cada parte o porción del carácter, esto facilitara al animador y le servirá de guía para que en toda la animación se conserve el color del personaje de principio a fin, evitando igual saltos que empobrecen a la animación en cuanto a calidad y detalle.

Evitar de usar colores muy pasteles en la ilustración de fondos ya que estos colores suaves no puede interpretar el flash y al momento de pegarlo en el lienzo del programa, estos los interpreta como transparencias.

Al momento de trabajar con fondos muy detallados y pesados se recomienda guardar frecuentemente ya que por desgracia *Flash* no puede procesar muchos cambios consecutivos y se puede cerrar inesperadamente haciendo perder tiempo al equipo de animación y por ende a todo el proyecto.

En la grabación de voces, es preferible grabar con todos los actores de voz, ya que si falta uno o más personajes no se puede grabar la escena completa, al menos es necesarios que estén los personajes de una secuencia, ya que sin un personaje se interrumpe la línea de trabajo del animador.

Si se dispone de un equipo de dibujantes o ilustradores resulta mejor para movimientos complejos de personajes hacerlo *frame a frame* la acción de modo que aumente la calidad y fluidez de la animación.

Tener varias grabaciones de los diálogos de cada personaje, con diferente entonación y diferentes propósitos, para que el animador tenga de donde escoger, y pueda animar los gestos del personaje basándose en el contexto de la escena y por el carácter que se le va a dar a los dibujos animados, haciendo que se encaje lo mejor posible.

Mantener siempre un respaldo en dos o tres computadoras al igual que un respaldo en la nube y otra en un disco duro, por cualquier evento que se presente, se recomienda el uso de un UPS en caso de que se vaya la energía eléctrica, de esta manera se lograría grabar el trabajo realizado, y no perder horas de trabajo por culpa de un percance eléctrico inesperado.

REFERENCIAS

(s.f.).

(s.f.). Obtenido de <http://www.fotosimagenes.org/tom-jerry>

Aguilar, O. F. (2011). *Taringa*. Recuperado el 27 de noviembre de 2013, de

www.taringa.net:

<http://www.taringa.net/posts/animaciones/14556495/Top-5-las-mejores-caricaturas-de-antes.html>

AMPAS. (2011). Recuperado el 5 de Febrero de 2014, de

<https://www.oscars.org/education->

[outreach/teachersguide/animation/pdf/anim_sp_act1.pdf](https://www.oscars.org/education-outreach/teachersguide/animation/pdf/anim_sp_act1.pdf)

anaid. (2011). *Blogspot.com*. Recuperado el 28 de noviembre de 2013, de

Imágenes_dibujos_animados: [http://imagenes-dibujos-](http://imagenes-dibujos-animados.blogspot.com/2011/10/el-laboratorio-de-dexter.html)

[animados.blogspot.com/2011/10/el-laboratorio-de-dexter.html](http://imagenes-dibujos-animados.blogspot.com/2011/10/el-laboratorio-de-dexter.html)

anónimo. (2013). *fotosimagenes* . Recuperado el 28 de noviembre de 2013, de

www.fotosimagenes.org: <http://www.fotosimagenes.org/tom-jerry>

anónimo. (02 de septiembre de 2013). *Revista arcadia*. Recuperado el 28 de

noviembre de 2013, de www.revistaarcadia.com:

<http://www.revistaarcadia.com/agenda/articulo/animacion-cine-miyazaki/33072>

Armas, P. (1995). Del cómic al dibujo del dibujo al filme. *Chasqui*, 26.

audiovisual, G. d. (2014). *Acerca de nosotros: diseño audiovisual grafico*.

Recuperado el 5 de febrero de 2014, de sitio web de Tangient LLC:

<http://todografico.wikispaces.com/El+storyboard>

Castro, K., & Sánchez, J. (1999). Animación Corporea o Stop Motion. En K.

Castro, & S. Jos, *Dibujos animados y animación* (págs. 241-242). Quito:

CIESPAL.

Castro, K., & Sánchez, J. (1999). Dibujos animados computarizados. En K.

Castro, & J. Sánchez, *Dibujos animados y animación* (págs. 182-183).

Quito: CIESPAL.

Creaciodigital. (s.f.). Recuperado el 05 de febrero de 2014, de

<http://creaciodigital.upf.edu/~smiguel/b12animacion.html>

- Definición.de.* (2014). Recuperado el 6 de febrero de 2014, de Definición.de:
<http://definicion.de/guion/#ixzz2sTuZckfU>
- Díaz, M. (17 de julio de 2010). *Animación artesanal*. Recuperado el 30 de noviembre de 2013, de animacionartesanal.blogspot.com:
<http://animacionartesanal.blogspot.com/2010/07/tecnicas-x-cut-out.html>
- Evergreen animation labs.* (s.f.). Obtenido de
<http://blogs.evergreen.edu/animation/oxberry-animation-stand/>
- Fernando023. (mayo de 2011). *Buena tareas.com*. Recuperado el 5 de febrero de 2014, de sitio web de comScore Corporation :
<http://www.buenastareas.com/ensayos/Que-Es-El-Guion/2144130.html>
- Fidelam. (27 de octubre de 2009). *globedia.com*. Recuperado el 28 de noviembre de 2013, de <http://globedia.com/ruedan-cinta-chilena-animacion-stop-motion>
- Fundación AVA. (1 de abril de 2011). *Panorama Audiovisual*. Recuperado el 28 de noviembre de 2013, de
<http://www.panoramaaudiovisual.com/2011/04/01/taller-de-stop-motion-en-sevilla/>
- Jorddan. (17 de julio de 2013). *Neogaf*. Recuperado el 28 de noviembre de 2013, de www.neogaf.com:
<http://neogaf.com/forum/showthread.php?t=625086>
- Nos vemos igual. (2008). *Taller de cine y animacion*. Recuperado el 5 de febrero de 2014, de sitio web de Webnode:
<http://www.nosvemosigual.com.ar/storyboard/>
- Poncent, M. (1999). Dibujos animados. En K. Castro, & J. Sánchez, *Dibujos animados y animación* (pág. 45). Quito: CIESPAL.
- Ramone, J. (2012). *Taringa*. Recuperado el 27 de Noviembre de 2013, de Taringa.net: <http://www.taringa.net/posts/paranormal/15782844/Las-Verdaderas-Historias-de-Los-Dibujos-Animados.html>
- Sanchez, E. M. (2004). *El guión y sus tipos*. Recuperado el 5 de febrero de 2014, de sitio web de Enrique Martínez Salanova Sanchez:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionquees.htm>

- Sanchez, E. M. (2013). *El cine de animación*. Recuperado el 6 de febrero de 2014, de sitio web de Enrique Martinez Salanova Sanchez:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Santana, A. (febrero de 2013). *Xombit*. Recuperado el 6 de febrero de 2014, de sitio web de Xombit CC: <http://xombit.com/2012/10/stop-motion-tecnica-animacion>
- Slideshare.net*. (2012). Recuperado el 6 de febrero de 2014, de sitio web de linkedIn: <http://www.slideshare.net/gabito1520/el-proceso-de-la-animacin-tradicional>
- Social57. (21 de octubre de 2013). *Creepypasta*. Recuperado el 30 de noviembre de 2013, de Creepypasta.wikia.com:
http://es.creepypasta.wikia.com/wiki/La_verdadera_historia_de_los_Padriinos_M%C3%A1gicos
- Sodraude. (29 de marzo de 2010). *listas beta*. Recuperado el 28 de noviembre de 2013, de www.listas.20minutos.es:
<http://listas.20minutos.es/lista/mejor-pelicula-de-disney-205142/>
- Sporn, M. (7 de noviembre de 2008). *michaelspornanimation.inc*. Recuperado el 30 de noviembre de 2013, de
<http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1652>
- Taylor, R. (2004). Animación con dibujos. En R. Taylor, *Enciclopedia de técnicas de animación* (pág. 22). Barcelona: ACANTO.
- Tietjens, E. (1977). serie foto como hacerlo. En E. Tietjens, *Así se hacen películas de dibujos* (pág. 94). Barcelona: Instituto Parramont ediciones.
- Tom. (14 de junio de 2011). *Animation*. Recuperado el 30 de noviembre de 2013, de <http://tomtyldesleyanimation1.blogspot.com/2011/06/animation-techniques-of-animation-cut.html>
- UDLAP. (s.f.).
<http://www.udlap.mx/intranetWeb/centrodeescritura/files/notascompletas/guion.pdf>. Recuperado el 4 de febrero de 2014, de
<http://www.udlap.mx/intranetWeb/centrodeescritura/files/notascompletas/guion.pdf>:

<http://www.udlap.mx/intranetWeb/centrodeescritura/files/notascompletas/guion.pdf>

Urbano, J. (2013). *Jhon Urbano Blog de diseño gráfico*. Recuperado el 4 de febrero de 2014, de Jhonurbano.com:

<http://www.jhonurbano.com/2013/01/que-es-el-storyboard-ejemplos.html>

Veloso, B. (04 de 19 de 2007). *http://facee.wordpress.com/*. Recuperado el 08 de Junio de 2013, de <http://facee.wordpress.com>:

<http://facee.wordpress.com/2007/10/04/la-leyenda-de-el-tesoro-de-atahualpa/>

wollteca. (marzo de 2013). *Taringa.net*. Recuperado el 30 de noviembre de 2013, de Taringa.net: <http://www.taringa.net/posts/info/16708477/Coraje-el-Perro-Cobarde-Lo-extranas.html>

Zanchz, L. C. (17 de mayo de 2011). *Awesome Inc.* Recuperado el 6 de febrero de 2014, de sitio web de Blogger:

<http://ladycristal93.blogspot.com/2011/05/tecnicas-tradicionales-de-animacion-en.html>

ANEXOS

Anexo1. Listado de equipo técnico.

- Computadora de mesa de alto rendimiento core i7 y 16 gb de RAM
- Laptop core i7 y 8Gb de RAM
- Imac core i7 8 GB de RAM
- Wacom Bamboo
- Disco externo de 500 Gb
- UPS de 700 W
- Illustrator CS 6
- Photoshop CS 6
- Flash Cs 6
- Final CUT X
- Audition CS 6.
- After Effects CS6

Anexo 2. Cronograma.

Al principio del proyecto se hizo un cronograma ideal y secuencial que normalmente se haría en un proyecto de animación.

Tabla1. Cronograma ideal

	MAYO			JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				N O V
Semana	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
Aprobación del Proyecto	■																							
Desarrollo de la Idea	■	■																						
Desarrollo del Argumento	■	■																						
Desarrollo del Guion		■	■																					
Grabación de voces		■	■	■																				
Diseño de Personajes			■	■	■	■																		
Diseño de Escenarios			■	■	■	■																		
Ilustración de las Animaciones					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■					
Animación					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Posproducción																					■	■	■	■
Presentación de la tesis																								■

Nota: Todas las actividades están secuenciales. B) En la mayoría no pasan de 4 tareas por semana.

Este es el cronograma real del proyecto, como se puede observar hay una gran diferencia con el ideal, eso se debe a una mala organización del tiempo y a la postergación del trabajo para los fines de semana.

Tabla 2. Cronograma real del proyecto

	MAYO			JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBR E				N O V
Semana	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1
Aprobación del proyecto	■																							
Desarrollo de la idea	■	■																						
Desarrollo del argumento	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■		
Desarrollo del Guión		■	■	■																				
Grabación de voces																						■	■	
Diseño de personajes				■	■	■	■	■	■	■														
Diseño de escenarios				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Ilustración de las animaciones				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Animación								■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
Postproducción																						■	■	■
Presentación de la tesis																								■

Nota: a) Algunas actividades o tareas se prolongaron más de lo deseado. B) El orden de las actividades cambiaron drásticamente. C) Se hacen hasta 5 actividades por semana. D) Se prolongó un mes más, por falta de tiempo

Anexo 3. Presupuesto

Tabla3. Formato del presupuesto de un film según el CNC (Consejo Nacional de Cine

RESUMEN	
1. TOTAL DESARROLLO	\$1.586,85
2. TOTAL PREPRODUCCIÓN	\$10.070,42
3. TOTAL PRODUCCIÓN	\$7.226,52
4. TOTAL POSTPRODUCCIÓN	\$3.833,76
TOTAL	\$22.717,55

	Cant.	Unid.	Precio /U	Subtotal	Total cuenta
1. DESARROLLO					
1.1 Guión					\$811,36
Guión técnico	1	dólar	600	\$600,00	
Honorarios guionista	1	dólar	200	\$200,00	
Registro del guión en el IEPI	1	dólar	0	\$0,00	
Fotocopias	68	dólar	0,02	\$1,36	
Impresiones	100	dólar	0,1	\$10,00	
1.2 Viajes					\$175,00
Transporte	100	dólar	0	\$25,00	
Alimentación	50	dólar	3	\$150,00	
1.3 Gastos Administrativos					\$53,00
Materiales de oficina	1	dólar	13	\$13,00	
Gastos de oficina	1	dólar	40	\$40,00	
1.4 Honorarios					\$240,00
Director	1	dólar	120	\$120,00	
Productor	1	dólar	120	\$120,00	
1.5 Otros					\$70,00
Licencia Microsoft Office 2010	1	dólar	70	\$70,00	
SUBTOTAL 1 DESARROLLO					\$1.349,36

IMPREVISTOS 5%	\$67,47
SUBTOTAL 2 DESARROLLO	\$1.416,83
IVA 12%	\$170,02
TOTAL DESARROLLO	\$1.586,85

	Cant.	Uni.	Precio /U	Subtotal	Total cuenta
2. PREPRODUCCIÓN :					
2.1 Gastos generales					\$326,00
Gastos de oficina	1	dólar	85	\$85,00	
Materiales de oficina	1	dólar	32	\$32,00	
Pasajes y viáticos	40	dólar	4	\$160,00	
Internet (Investigación)	1	dólar	34	\$34,00	
Impresiones fotográficas (investigación)	30	dólar	1	\$15,00	
Envíos	20	dólar	0	\$0,00	
2.2 Equipo Técnico					\$200,00
Productor honorarios	1	dólar	100	\$100,00	
Director honorarios	1	dólar	100	\$100,00	
2.3 Ilustración					\$2.100,00
Ilustración de personajes	15	dólar	50	\$750,00	
Ilustración de escenarios	45	dólar	30	\$1.350,00	
2.4 Storyboard					\$ 200,00
Storyboard	100	dibujo	2	\$200,00	
2.5 Material de Ilustración					\$1.698,00
Tablero digital Wacom	2	dólar	150	\$300,00	
Licencia Illustrator	1	dólar	699	\$699,00	
Licencia Photoshop	1	dólar	699	\$699,00	
SUBTOTAL 1 PREPRODUCCIÓN					\$4.524,00
IMPREVISTOS 5%					\$226,20
SUBTOTAL 2 PREPRODUCCIÓN					\$4.750,20
IVA 12%					\$570,02
TOTAL DE PREPRODUCCIÓN					\$10.070,42

	Cant	Unid	Precio /U	Subtotal	Total cuenta
3.PRODUC					
3.1 Producción					\$300,00
Productor honorarios	1	dólar	300	\$300,00	
3.2 Dirección					\$300,00
Director honorarios	1	dólar	300	\$300,00	
3.3 Animación					\$1.800,00
Director de animación honorarios	1	dólar	600	\$600,00	
Animador extra	2	dólar	600	\$1.200,00	
3.4 Sonido					\$785,00
Sonidista honorarios	1	dólar	110	\$110,00	
Microfonista honorarios	1	dólar	75	\$75,00	
equipo de sonido	1	dólar	500	\$500,00	
Suministros	1	dólar	100	\$100,00	
3.5 Transporte					\$60,00
transporte	120	dólar	0,50	\$60,00	
3.6 Alimentación					\$1.320,00
Desayunos	240	dólar	2,50	\$600,00	
Almuerzos	240	dólar	3	\$720,00	
3.7 Material de animación					\$1.580,00
Discos duros	2	dólar	90	\$180,00	
Licencia de Flash	1	dólar	700	\$700,00	
Licencia de sonido	1	dólar	700	\$700,00	
SUBTOTAL 1 PRODUCCIÓN					\$6.145,00
IMPREVISTOS 5%					\$307,25
SUBTOTAL 2 PRODUCCIÓN					\$6.452,25
IVA 12%					\$774,27
TOTAL DE PRODUCCIÓN					\$7.226,52

	Cant.	Unid.	Precio /U	Subtotal	Total cuenta
4. POSTPRODUCCIÓN :					
4.1 Edición de imagen					\$600,00
Editor honorario	1	dólar	300	\$300,00	
Director honorario	1	dólar	150	\$150,00	
Productor honorario	1	dólar	150	\$150,00	
4.2 Postproducción de sonido					\$285,00
Edición de sonido	1	dólar	80	\$80,00	
Montaje de pistas y mezcla	1	dólar	80	\$80,00	
Materiales	1	dólar	100	\$100,00	
Sonido estéreo	1	dólar	25	\$25,00	
4.3 Música					\$375,00
Música original	3	dólar	75	\$225,00	
Mezcla de música	1	dólar	50	\$50,00	
Derechos de autor	1	dólar	100	\$100,00	
4.4 Otros					\$2.000,00
Licencia After Effects	1	dólar	1.200	\$1.200,00	
Licencia Audition pro	1	dólar	800	\$800,00	
SUBTOTAL 1 POSTPRODUCCIÓN					\$3.260,00
IMPREVISTOS 5%					\$163,00
SUBTOTAL 2 POSTPRODUCCIÓN					\$3.423,00
IVA 12%					\$410,76
TOTAL DE POSTPRODUCCIÓN					\$3.833,76

Anexo 4. Guión.

Título:

Chulpi tostado y los menganitos

Autores:

Luigi Mocha

Andrés Villamil

Lenin Ortiz

Isaac Salazar

Adaptación a guión por Andrés Villamil, Estudiante de la
Universidad de las Américas, Tecnología en animación
tridimensional

PERSONAJES

CHULPI TOSTADO (ZORRO ANDINO) (LuigiMocha)
DON MALOTE (CONEJO) (Luigi Mocha)
ENRIQUE (CUY PEQUEÑO) (Lenin Ortiz)
ADOLFO (CUY GRANDE) (Carlos Poveda)
LOLA (ZORRO ANDINO) (Claudia Subia)
PEPE (IGUANA) (Andrés Villamil)
PADRE TORTULENCIO (TORTUGA) (Andrés Villamil)
CHUCHO (PIQUERO PATA AZUL) (Lenin Ortiz)
ORACIO (PAPA RATA) (Isaac Salazar)
BENITO (NIÑO RATA) (Andrés Villamil)
RUPERTO (CABALLO) (Luigi Mocha)
DON GUAUGUSTO (PERRO) (Andrés Villamil)
ROBERTO CARLOS (OSO DE PELUCHE)
FRANCISCO EL PERIODISTA (MONO) (Gustavo Naranjo)
TITUAÑA (CONDOR) (Marco Cumba).

EXT - CALLEJÓN - NOCHE.

En el callejón está el Alcalde de Pillarito, solo se ve su cara exaltada y llorosa, un arma apuntándolo, hay tres sombras reflejadas en la pared, tenebrosas.

GUAUGUSTO

(Ansioso)

¿Cómo está mi ROBERTO CARLOS?

Las sombras se mueven y dejan ver un peluchito apretado por una mano arrugada y descuidada, lo aprieta con fuerza y se le brotan los ojos al afelpado.

GUAUGUSTO

(Llorando)

¡No le hagan daño!, toma aquí está..

El mapa donde.. Se encuentra el

Cóndor.

El perro pasa el mapa lentamente con una mano mientras la otra vacila en agarrar el peluche pero lo toma con fuerza, la sombra no lo suelta, el perro lo arrancha de la mano callosa y suelta el mapa definitivamente.

GUAUGUSTO

(Aliviado)

¡OH! Como te e extrañado, te juro

que no te volveré a perder.

TRANSICIÓN A:

EXT-PUESTO DE COMIDA-DIA.

Un MONO pequeño está dando las noticias del día.

FRANCISCO

Y ahora pasamos a un flash informativo de última hora, se reporta la desaparición de un

Cóndor..

Un sombrero con orejas puntiagudas pone atención.

FRANCISCO

El Cóndor que vivía en las colinas
del pueblo de Pillarito, fue visto
por última vez hace 4 días atrás,
los moradores piden ayuda
desesperados.

El zorro se limpia el bigote, se levanta, coge su carabina y su
machete, están unidos al cinturón y pronuncia

CHULPI

Creo que llegó la hora de trabajar.

FRANCISCO

Y hasta aquí las noticias de la
mañana, nos vemos en el especial de
la tarde, que tengan un buen día.

El mono se levanta de su sillita levanta su estudio con las
manos, asoman sus pies en el suelo y empieza a caminar hasta el
otro agachadito contiguo.

FRANCISCO (V.OFF)

Y ahora pasamos a un flash
informativo de última hora, se
reporta la desaparición de un
Cóndor...

FUNDE A NEGRO.

TRANSICION A:

EXT-BOSQUE-DIA.

(Música de fondo)

El zorro empieza a caminar sobre tierra y deja su huella en ella aparece un crédito, luego pasa al lado de una calavera humana y está escrito en el cráneo otro crédito, un puma se broncea, al darse la vuelta, muestra su trasero con un letrero formado por el bronceado, pisa un charco y el agua salpica a la pantalla, se muestra otro letrero.

EXT - PLAZA CENTRAL PUEBLO PILLARITO - DIA

El zorro llega a la plaza, observa a la gente del pueblo, los habitantes también lo miran, empieza a caminar.

CHULPI

Bueno empecemos con las fuentes de
información.

Chulpi se acomoda el sombrero y camina, enseguida se dirige a la iglesia de Pillarito, entra y se santigua, camina hasta el atrio de la iglesia mientras todos los animales en silencio lo quedan viendo. Camina y se sienta al lado del alcalde.

INT - IGLESIA DE PILLARITO - DIA.

Chulpi se acomoda en la silla y llama la atención del alcalde, este último lo mira de reojo.

GUAUGUSTO

Buenas tardes señor, ¿Con quién
tengo el gusto?

CHULPI

(Muy serio)

Soy Chulpi, detective privado,
quisiera hacerle unas preguntas
acerca de la desaparición del Cóndor
de su pueblo.

GUAGUSTO

(Un poco nervioso)

Oh! Claro pero.. ¿Por qué tanto alboroto por un simple cóndor?

CHULPI

¿Simple? Según mis expedientes este ciudadano tiene que ver con un tesoro, ¿sabe algo acerca de eso?

GUAUGUSTO

Se refiere a la leyenda al parecer... muy bien acomódese.

El zorro saca una almohada, su malteada y escucha relajadamente.

RIPPLE MIX

GUAUGUSTO (V.OVER)

Bueno... En el siglo 16 cuando vinieron los animales del viejo continente acá a América, ansiosos por buscar riquezas y tierras para su rey, se toparon con el imperio de los incas.

EXT - MAR ABIERTO - DIA

Unas carabelas de gran tamaño se acercan a tierra hay animales grandes con armaduras plateadas y con armas de fuego, desembarcan empiezan a caminar, llegan al imperio inca.

GUAUGUSTO (V. OVER)

Estos animales tomaron de rehén al líder del imperio llamado Condorhualpa, el cual ofreció por su rescate un tesoro que podía llenar

tres bodegas grandes hasta el techo,
de puro oro y metales preciosos.

EXT - IMPERIO INCA - DIA.

Condorhualpa está enfrente de esos animales metalizados, estos lo someten y lo capturan, Condorhualpa les dice que les va a pagar, salen 3 bodegas grandes con oro y metales, que se llenan gradualmente.

GUAUGUSTO (V. OVER)

Condorñahui el general de
Condorhualpa fue el encargado de
recoger toda la recompensa y
mandarla a los captores, pero como
se demoró, mataron a Condorhualpa, y
el general prefirió esconder el
tesoro para que no lo encontraran.

EXT- CUARTEL DE LOS INCAS- DIA

Sale Condorñahui dirigiendo a los animales cargando bloques de metales preciosos, sale Condorhualpa en una plaza con una soga al cuello, lo ahorcan, Condorñahui se enoja, llama la atención a todos los animales y todos dejan el tesoro en una cueva.

Ripple Mix.

INT-IGLESIA DE PILLARITO-NOCHE

La cara de Guaugusto sale en primer plano.

GUAUGUSTO

Bueno así dice la leyenda, pero
detective no debería alarmarse por
una simple leyenda.

CHULPI

Bueno ya veremos si es una simple
leyenda... Alcalde.

Todos en la iglesia le quedan mirando, el cura deja de dar la
misa, lo mira con seriedad, todos los animales reunidos los
quedan viendo.

CURA

Señor Guaugusto, esta es la casa del
señor y aquí se respeta, si usted
desea hablar con el caballero pueden
salir afuera.

GUAUGUSTO

(Avergonzado)

Discúlpeme padrecito! Lo que pasa es
que este individuo me está
preguntando de la desaparición de
cóndor Tituaña

TORTULENCIO

¡A SI nuestro cóndor!, permítame
participar en la conversación señor
detective.

CHULPI

Claro padre, dígame todo lo que
usted sepa.

TORTULENCIO

El cóndor Tituaña es el último de
los sobrevivientes de un clan de

guardianes, que custodiaban el
tesoro de Condorhualpa.

El zorro abre los ojos, Guaugusto se pone nervioso y a sudar descontroladamente.

TORTULENCIO

¡Es más!, su abuelo Condorñahui, fue
el encargado de guardar el tesoro,
por lo tanto y por lógica este
cóndor debe saber la ubicación
exacta de dicho tesoro.

Se hace un primer plano de la cara del zorro y
se toca la barbilla.

CHULPI

Exacto, Eso lo explica todo.

De atrás del atrio sale LOLA, con una canasta donde lleva las
ofrendas.

LOLA

Padrecito, yo hace unos días escuche
una voz pidiendo socorro y logre
divisar a 3 sombras sospechosas

FIN PARTE I COMIENZO PARTE II

CHULPI

(Pensativo)

Eso sería una gran pista para
comenzada.da..da.

Chulpi queda perplejo ante la belleza de LOLA, sus ojos se
desorbitan y enloquecen, enseguida se le acerca y toma su mano.

LOLA
(Sorprendida)
PERO QUE..

CHULPI
(Apasionado)
Sabía que este viaje sellaría mi
destino, tú eres mi alma gemela y
nos podemos separarnos.

LOLA
(Sorprendida)
¿AH...?

Chulpi saca un vestido blanco y lo pone rápidamente a Lola.

LOLA
(Ilusionada)
Ahí qué bonito vestido.
Suenan un sonido cortante.

LOLA
(Seria)
¿Espera no entiendo nada?

CHULPI
No importa, así es cuando estás
enamorado.

LOLA
Detective creo que está loco, ni
siquie...

CHULPI

Por supuesto loco por ti, mi
princesa de los andes.

Se oyen unos pasos estruendosos, todos los animales se esconden
y lola queda inmóvil, se abren las puertas de la iglesia
súbitamente, una sombra monstruosa reflejada en el suelo, se
mueve.

DON MALOTE (V.O)

¡He llegado!

La cámara sigue la sombra hasta su origen, está un conejito
rosado con sombrero, y con voz gruesa dice.

DON MALOTE

Listo muchachos, ya quítense los
disfraces.

(P.G)El cuy grande y el pequeño saltan al lado de Don Malote,
ENRIQUE el cuy pequeño se despoja de su vestido de anciana, pero
ADOLFO el musculoso se deja su bigote.

ENRIQUE

Ya quítate ese estúpido bigote.

(P.G)Enrique salta y le da un golpe en la nuca a Adolfo.

ADOLFO

Es que estaba disfrazado jefe.

DON MALOTE

Ya déjense de estupideces soquetes.

(P.A)Don Malote se pone serio y luego en voz fuerte pronuncia.

DON MALOTE

Sal de tu escondite dentista de
pacotilla, esta muela que me pusiste
es falsa, quiero que me devuelvas mi
dinero.

(P.G) El DENTISTA PEPE
Sale detrás de la butaca y responde.

PEPE
Pero Don Malote usted no me pago.

DON MALOTE
¡Claro!...que te pegue, ¿verdad
muchachos?

ADOLFO
Pero claro mi Don Malito.

ENRIQUE
¡Que no le digas Don Malito!

(P.A) Enrique vuelve a darle un golpe a Adolfo.

DON MALOTE
¡Cállense par de bestias!
El problema es con este infeliz.

(P.M) El conejo señala a Pepe que está muy asustado y este se
pone a llorar de rodillas, Adolfo lo alza del cuello.

PEPE (P.M)
Por favor Don Malote no me mate.

Plano medio del Zorro, atrás está el conflicto de Don Malote y
Pepe, pero Chulpi sigue concentrado en Lola, tratando de ponerle
el anillo en su pata sin que ella se dé cuenta, Lola le dice.

LOLA

Detective haga algo por favor.

CHULPI

¿Ah? ¿Qué? A sisisi.

El zorro entra en razón y se voltea hacia Don Malote.

FIN PARTE II COMIENZO PARTE III

CHULPI

¿Podrías hacer silencio?
Interfieres en nuestra boda.

Lola se palmea la frente.

LOLA

(En voz baja)

NOOoo.. Detective van a lastimar a
Pepe.

(P.M) Don Malote gira súbitamente en dirección al Zorro; Lola está congelada.

DON MALOTE

¿Qué te crees muy rudo?

El conejo lo queda mirando amenazante.

CHULPI

¿Si lo soy, y?

(P.P.P) Chulpi también mira a los ojos de Don Malote, y empieza un duelo de miradas, que se pone más y más intensa hasta el punto de que los ojos quedan resecos y llenos de venas, los ojos

del zorro empiezan a temblar y a lagrimar, Chulpi rompe el duelo y dice.

CHULPI

¡Por Dios!, ¡esto sí que quema!

(P.M)Chulpi se pone colirio en los ojos, (P.G) Don Malote y los cuyes se empiezan a reír.

DON MALOTE

Que acaso no eras rudo, jajajaja.

(P.G)Don Malote tiene los ojos desinflados pero se sigue mofando, los cuyes siguen riendo, (P.M) pero el conejo se harta de oír sus risas, alza el brazo y dice.

DON MALOTE

(SERIO)

¡Cállense, Solo yo me rio!

Don malote señala con el dedo al Zorro.

DON MALOTE

¿Y este?, ¿qué se ha creído?

¿Acaso no sabes quién manda en este pueblo?

CHULPI

(Serenó)

Tranquilo conejito.

(2°.P) Don Malote empieza a temblar de la furia que siente, pero Enrique le dice.

ENRIQUE

Jefe, recuerde que mañana tenemos un
viaje importante.

DON MALOTE

Oh cierto, bueno te salvaste por hoy
Zorro. Igual sé que eres una gallina
jajajaja..

(P.M) EL CONTADOR CHUCHO saca su cabeza de la copa de
consagración

CHUCHO

No, yo soy un piquero pata azul

(P.G) Don Malote le dispara, Chucho se mete en la copa y la bala
le quita algunas plumas.

DON MALOTE

Para que veas lo malote que soy,
jajajaj

(P.G) Los cuyes y Don Malote salen de la cantina; los animales
empiezan a salir de sus escondites, primero sale RUPERTO de uno
de los tubos del órgano, luego ORACIO debajo de su sombrero,
Cleto sale del confesionario, Lola abre los ojos, BENITO sale
debajo de las faldas de Lola y dice.

(P.P) BENITO

(Sorprendido)

He vivido tantos años, y jamás pensé
ver algo como esto.

LOLA

Detective esa risa yo la conozco, es
la misma que hoy ese día que
desapareció el Cóndor.

CHULPI

(Sorprendido)

Que! Rayos espereeen maleantes,
esperen...

El Zorro corre hacia el portón, pero se cansa y su cara decae, y
termina arrastrándose por el suelo en agonía.

CHULPI

(Agitado)

-Más tarde-(toma aire) -los alcanzo-
(toma aire y toce levemente)- ya
verán-(jadea).

LOLA

No se preocupe detective, yo lo
llevare a la guarida de ellos.

FUNDIDO A NEGRO.

EXT- A LAS AFUERAS DE PILLARITO- DIA

Se encuentran Lola y Chulpi en la cima de una loma y hacia abajo
se divisa la entrada de una cueva.

LOLA

Bueno esa es la cueva detective
vamos acabar con ellos

CHULPI

Tranquila bombón, él que desespera
pierde, tenemos que entrar pero sin

esfuerzo, por ahora esperemos a que
se presente una oportunidad.

Sale de la cueva Adolfo aburrido, silbando con una bolsa de
basura en la mano, y lo bota en un tacho de basura.

CHULPI

(Agradecido)

Gracias San Crispino de los
montubios.

El zorro coge y lanza una bola de paja con dirección a Adolfo,
el cual persigue a la bola y juguetea con ella, mientras Chulpi
se le acerca y lo sorprende, se levanta una nube de polvo y
salen estrellas, y cosas diferentes.

ADOLFO (V.O)

Ahí no ¡auch!, mi cabecita no... Por
favor

FUNDE A NEGRO

Sale Adolfo amarrado sin un rasguño y Chulpi con las manos
moradas e hinchadas

LOLA

No entiendo por qué tus manos
acabaron así y el en cambio sin un
rasguño.

CHULPI

Es que mis golpes lastiman solo por
dentro es una técnica especial que
aprendí.

LOLA

AHHHH! Bueno ahora si malhechor nos
vas a decir donde están tus
camaradas si no quieres que el
detective te vuelva a golpear.

CHULPI

¡No por favor!.. ejee.. ¿QUIERES
PROBAR MIS PUÑOS DE FURIA DE NUEVO?

ADOLFO

¡Aaaah...! que miedito, está bien;
ellos se fueron con un Cóndor a
robar un tren para ir por el tesoro
de Cóndorhualpa, y solo faltaba yo
porque me quede limpiando mi
habitación.

CHULPI

Entonces vamos rápido a la estación
de tren.

FIN PARTE III COMIENZO PARTE IV

Transición a:

EXT - ESTACIÓN DE TREN - DIA.

Don Malote y Enrique tienen al Cóndor enjaulado, todos están al
lado de la cabina de mando, el Cóndor esta agarrado a los
barrotes de la jaula y con el pico sellado.

DON MALOTE

(Preocupado)

Más te vale que nos lleves al tesoro
o te hago sancocho. Que será de
Adolfo que no llega necesitamos de
su fuerza súper-bruta.

CHULPI (V.O)

Te refieres a este grandulón.

Chulpi pateo en el trasero a Adolfo para que empiece a caminar, se ponen enfrente de Don Malote.

DON MALOTE

No entiendo... ¿por qué te atraparon?
si no tienes un solo rasguño.

ADOLFO

Fueron los puños de furia del señor
Chulpi

DON MALOTE

¿Puños de furia?

Don Malote mira las manos lastimadas del Zorro este se da cuenta, las esconde y silva disimuladamente, Don Malote se palmea la frente.

DON MALOTE

Adolfo has así

Don Malote tiene los brazos juntos y luego los separa, Adolfo lo imita y rompe sus ataduras.

DON MALOTE

Ahora empuja al Zorro y carga a
lola.

Adolfo hace lo que le dice y Chulpi sale disparado por los aires y toma a Lola y a sus compinches y los arroja hacia la cabina, Adolfo salta y entra a la cabina, y bota a Eloy Alfaro el tren se pone en marcha, silba la caldera.

ELOY ALFARO

¡Devuélvame mi tren ladrones!

CHULPI

Con permiso General

El zorro lo empuja y toma prestado
su caballo de palo.

ELOY ALFARO

¡Devuélveme mi caballo!

CHULPI

Lo siento, ya se lo devolveré
después.

El general hace puchero y llora como un bebé desconsolado.

EXT- TREN - DIA.

El zorro gana velocidad y alcanza el tren, alcanza un vagón y se sube, luego trepa hasta el techo, Don Malote lo mira a lo lejos. Chulpi salta de vagón en vagón y esquivo los balazos que dispara Don Malote, Chulpi logra llegar al primer vagón donde Don Malote espera con ansias.

DON MALOTE

¡Adolfo, ven para acá!

Adolfo sube al techo.

(P.M) DON MALOTE

¡Adolfo a él!

Don Malote lo señala a Chulpi y Adolfo entra en frenesí y corre para embestirlo, Chulpi lo esquivo con facilidad, y (P.G) Adolfo cae del vagón, (P.M) Don Malote se palmea la frente y rechina sus dientes.

CHULPI

Ahora somos tú y yo

DON MALOTE

Así... ¿acaso no te estas olvidando de
tu noviecita?

LOLA

Ayúdeme detective.

DON MALOTE

La quieres? Está bien ahí te la
mando, solo necesito al Cóndor.

Don Malote arroja a Lola fuera del tren, Chulpi se asusta pero
Lola queda agarrada por su vestido y pide auxilio. Chulpi lanza
su machete hacia las manos de Don Malote y hace que suelte la
jaula, esta también queda al borde de caerse.

DON MALOTE

¡Mi tesoro! Vas a ver Chulpi de
pacotilla, esta va a ser la última
vez que interfieres.

Don Malote saca su pistola y apunta a Chulpi, no sabe qué hacer

ENRIQUE (V.O)

¡Cuidado con la curva!

El tren curva, Chulpi y Don Malote caen fuera del vagón, Chulpi
se agarra del borde del techo, (2°.P)mientras que Don Malote
rueda por el piso, y se choca con un árbol, Don Malote queda
como un peluche viejo sin su felpa. Coyote sube de nuevo y entra
a la cabina donde esta Enrique.

CHULPI

¡DETEN ESTE TREN AHORA!

ENRIQUE

¡NO!

Enrique salta por la ventana, (P.P) Chulpi se sorprende y luego observa la palanca con el letrero "freno", la acciona, y el tren empieza a frenar hasta parar, Chulpi rescata a Lola y al Cóndor le quita la cinta del pico.

CONDOR

Gracias detective, ahora el tesoro
está de nuevo a salvo gracias a
usted.

CHULPI

No fue para tanto

LOLA

Puedo saber el nombre de mi salvador

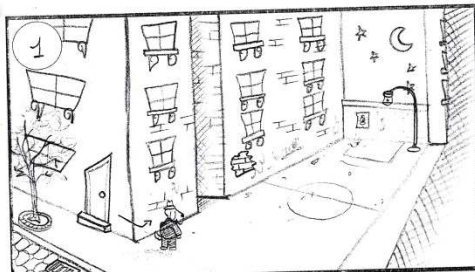
CHULPI

Soy Chulpi, Chulpi Tostado.

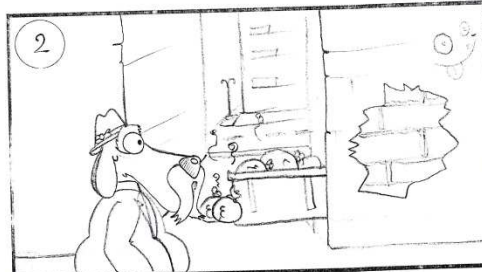
FUNDE A NEGRO.

FIN PARTE IV

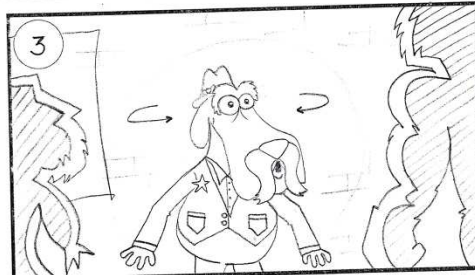
Anexo 5. Storyboard.



1
Gunguete camina por la pasad, de la vez toma el callejón sin salida.



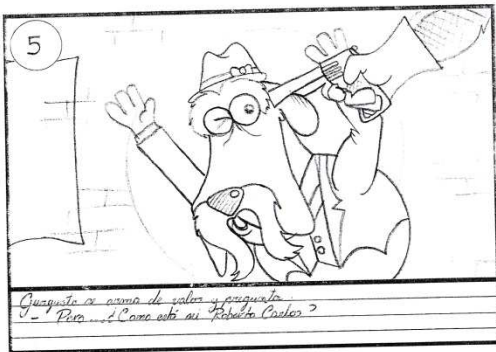
2
Gunguete pasa por el bodega en el callejón para hacer abitar, encuentra el accidente y una semana después sale de entre las manos.



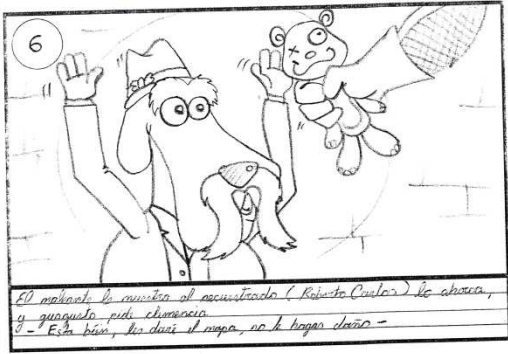
3
Gunguete se espaga a la pared detrás suya, mientras dos amigos en sombras se acercan a él.



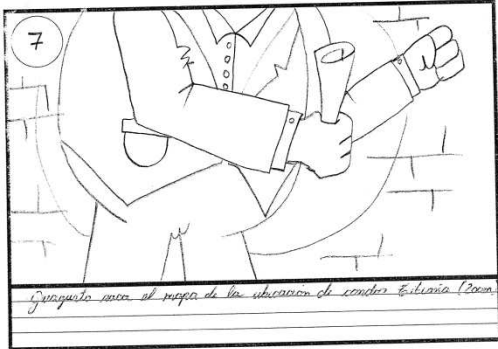
4
Uno de los amigos le apunta con la pistola en la cabeza de Gunguete.
- Eke bira, no me tengan miedo, he traído el papá.



5
Quagusto se anima de volver y pregunta
- Pero... ¿Cómo está mi Roberto Carlos?



6
El animalito le muestra al ocultista (Roberto Carlos) la abarca,
y quagusto pide clarificación
- En esta brújula, los dice el mapa, no lo hagan claro -

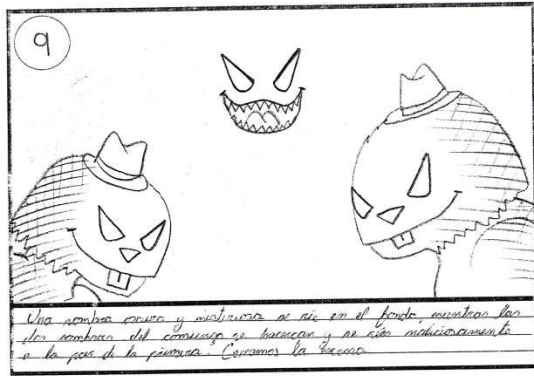


7
Quagusto mira el mapa de la ubicación de condes Esteban (Coca)



8
Quagusto habla a Roberto Carlos y este entrega el mapa, el ocultista
dice - Esta es la tumba!! - mientras Quagusto repite
- Oh mi Roberto Carlos, Como te he extrañado - al volver a pedirle

Pg 2



9
Una sombra oscura y misteriosa se ve en el fondo, mientras las
dos sombras del comienzo se burlan y se ríen ridículamente
a la vez de la primera. Comienza la burla



10
Frente al monitor aparece donde un flash informativo,
- y ahora pasamos a un flash informativo de última hora, se
reporta la desaparición de Condes Esteban -

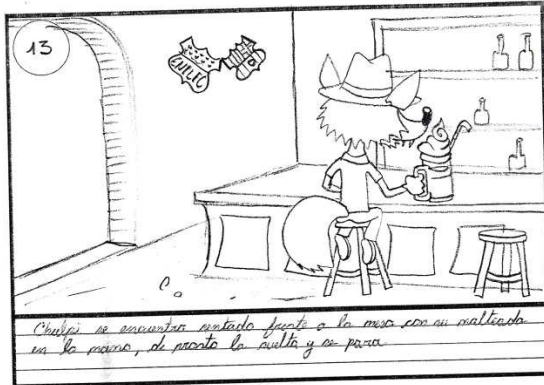


11
Primera párrafo de una breve participación prestándole atención
a las noticias



12
-El Párrafo que inicia en las noticias del pueblo de Pellaco fue
visto por última vez hace cuatro días, los periodistas piden
ayuda desesperados -

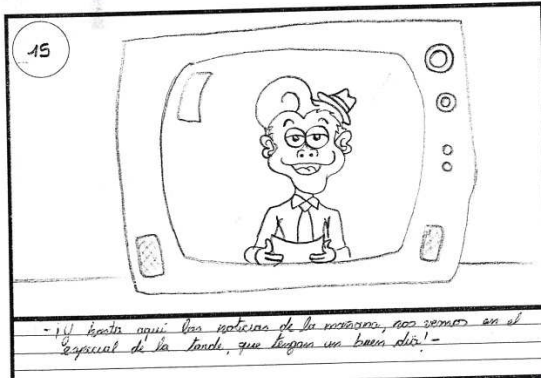
Pg 3



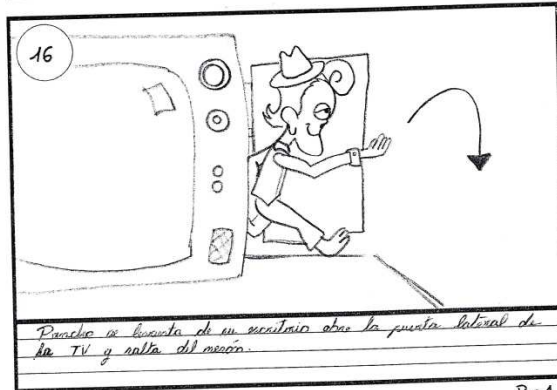
13
Chulpi se encuentra sentado frente a la mesa con un martínichi en la mano, de pronto le suelta y se para.



14
da camara de frente a chulpi y este se limpia el bigote de espuma y dice:
- ¡Creo que llegó la hora de trabajar! -



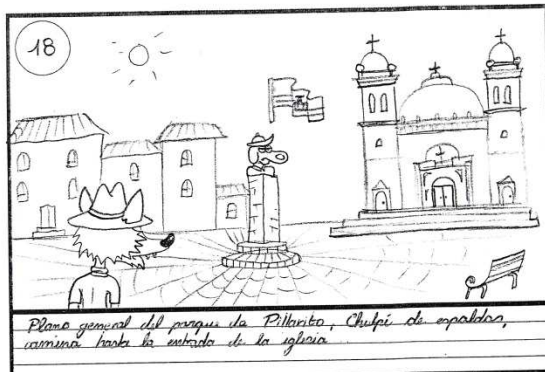
15
- ¡Hasta aquí las noticias de la mañana, nos vemos en el especial de la tarde, que tengan un buen día! -



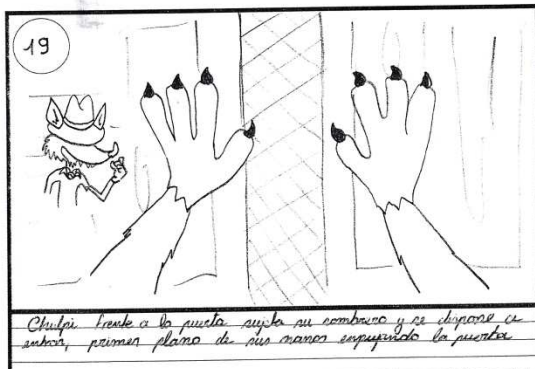
16
Parado se levanta de su escritorio abra la puerta lateral de la TV y sale del cuarto.



17
Chulpi parado en la puerta mirando al sol, cuando sale detrás suyo.



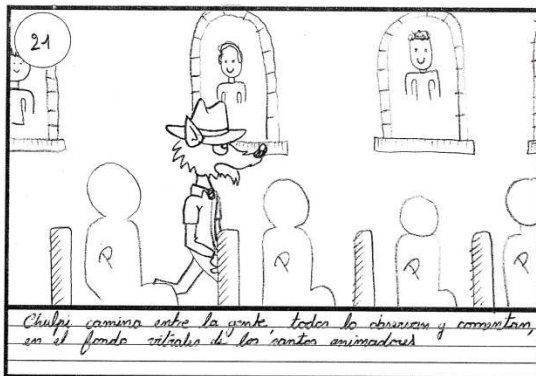
18
Plano general del parque de Pillarito, Chulpi de espaldas, camina hacia la entrada de la iglesia.



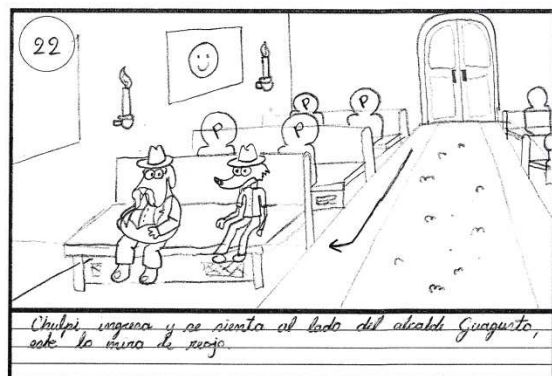
19
Chulpi frente a la puerta apoya su cabeza y se dispone a entrar, primer plano de sus manos empujando la puerta.



20
Chulpi avanza detenidamente el lugar...



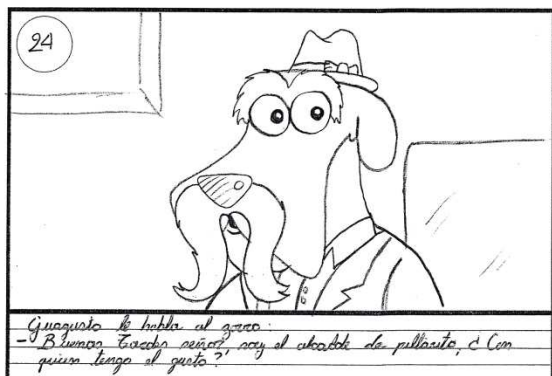
21 Chulpi camina entre la gente, todos lo observan y comentan, en el fondo critican a los santos animados



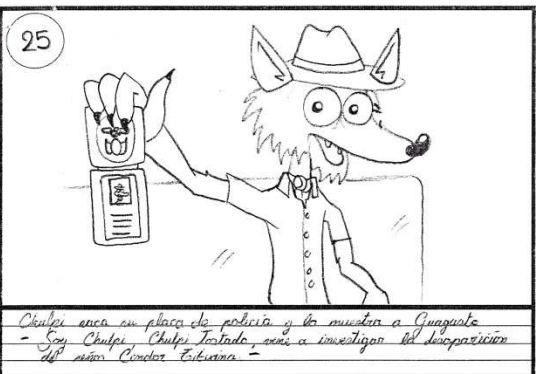
22 Chulpi se sienta al lado del abate Guagusto, este le mira de reojo



23 Guagusto observa discretamente al fraile



24 Guagusto le habla al gato:
- Bueno, Escucha señor, soy el abate de pillasito, ¿Con quien tengo el gusto?



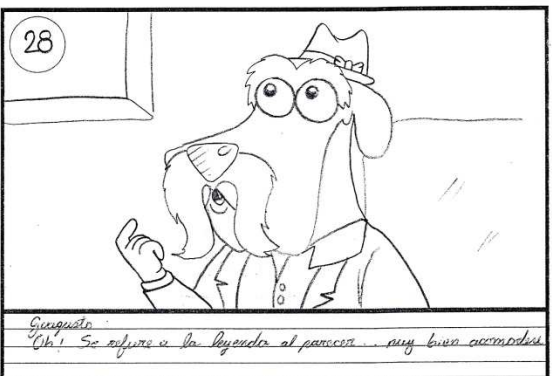
25 Chulpi saca un pliego de policia y lo muestra a Guagusto
- Soy Chulpi, Chulpi Testado, vengo a investigar el desaparición del señor Conde Esteban -



26 Guagusto sin poder disimular sus nervios:
- Oh... Chico pero... ¿Porque tanto alboroto por un ciudadano de las afueras de la ciudad?



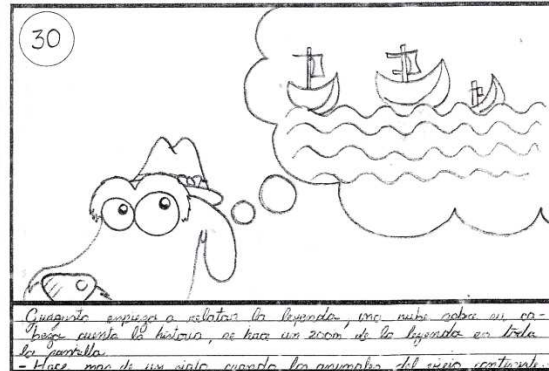
27 Chulpi saca una libreta de agenda y dice:
Bueno! Segun mis expedientes este ciudadano se desahucio de reves por lo tanto lleva que sea con un turno a Ud, sobre algo boquilla de esto?



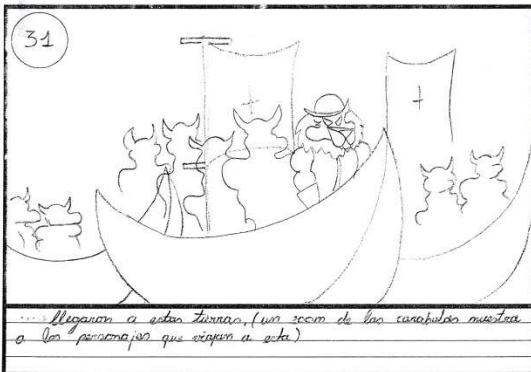
28 Guagusto:
"Oh! Se refiere a la Ayuda al paraca... muy buena idea"



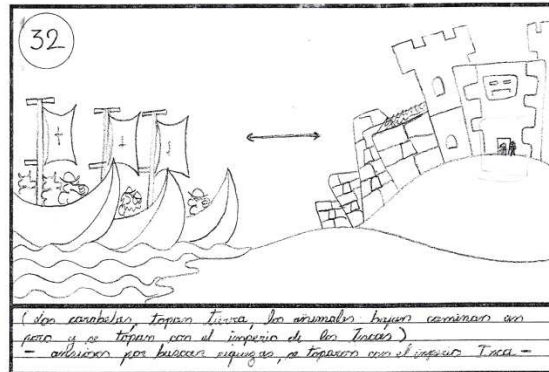
El Zorro saca una almuerzo, se sienta y saca sus papademas.



Crugate empieza a relatar la leyenda, pero sabe que si cambia cuenta la historia, se hace un zoom de la leyenda en toda la pantalla.
- Hace una de un siglo cuando los animales del siglo contaban.



... Llegaron a estos turnos, (un zoom de las casabulas oscuras a los personajes que siguen a esta)



(Los casabulas, Tapan Tarea, los animales hacen caminar un poco y se topan con el imperio de los Tareas).
- entonces por buscar riquezas, se topan con el imperio Tarea -

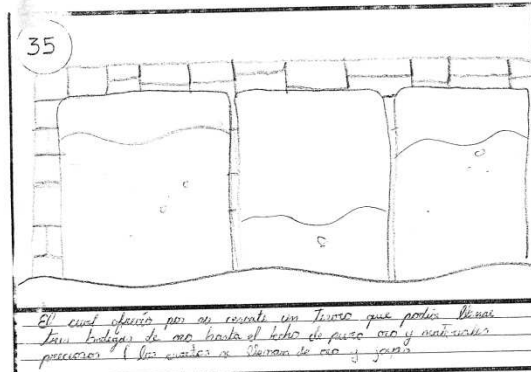
Don R.



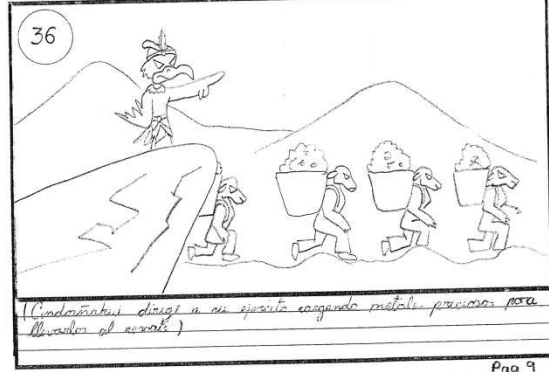
(Estos animales terminan de subir al lista del imperio Candochualpa) los animales empezaron a hablar a candochualpa y sus gente.



(Una cadena se ajusto a los puercos de Candochualpa y una cadena se ajusto a la pantalla)

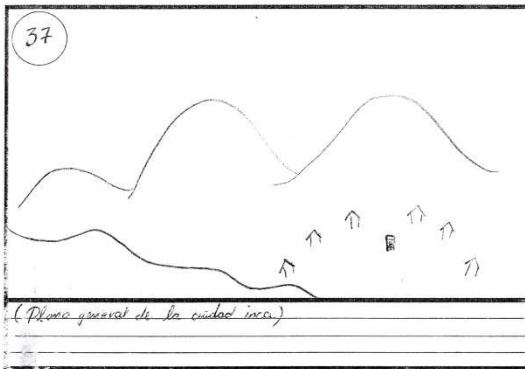


El cual se dio por su revolto en Tarea que podía llevar sus botijas de oro hasta el lado de paso oro y animales puercos. Los animales se llevaron de oro y joyas.

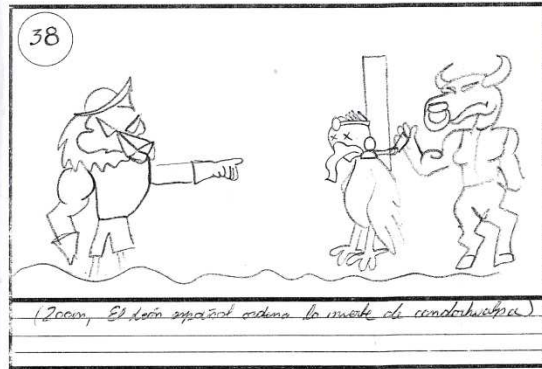


(Candochualpa dirige a su ejército cargando metal puercos para llevarlo al revolto)

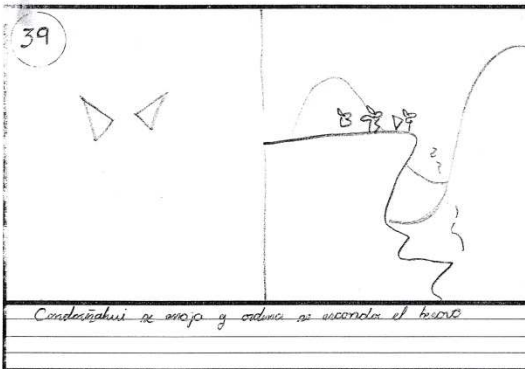
Paa 9



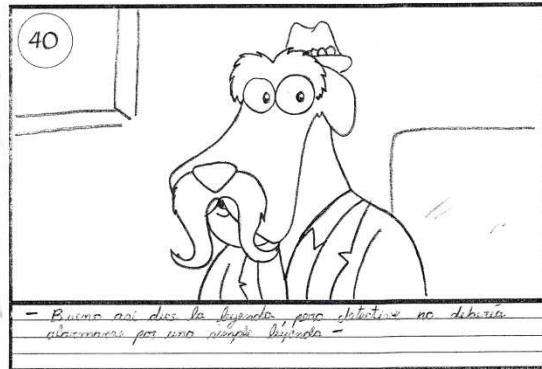
(Plano general de la ciudad inca)



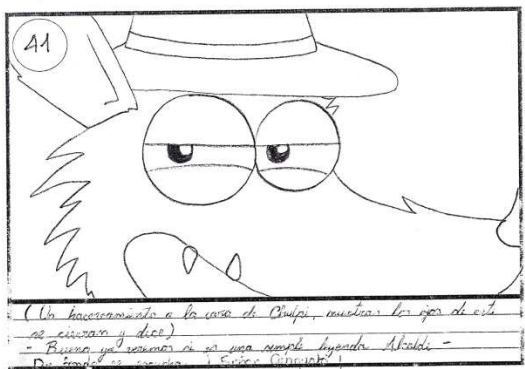
(Zocor, El León español odora la muerte de Condorhuasi)



Condorhuasi se evapora y odora se escucha el beso



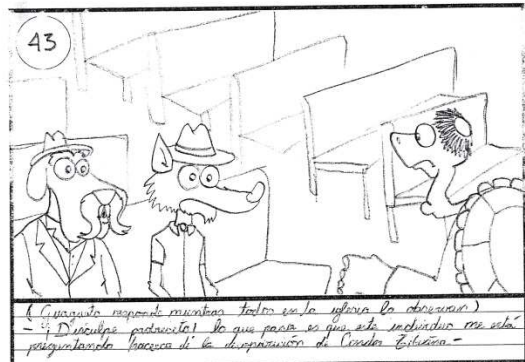
- Bueno así dice la leyenda, pero detectives no deben creer por una simple leyenda -



(Un acercamiento a la casa de Oropi, muestra los ojos de este se cierran y dice)
- Bueno, yo recuerdo si es una simple leyenda Abuelo -
- De verdad es verdad! ¿Entes Gunguato?



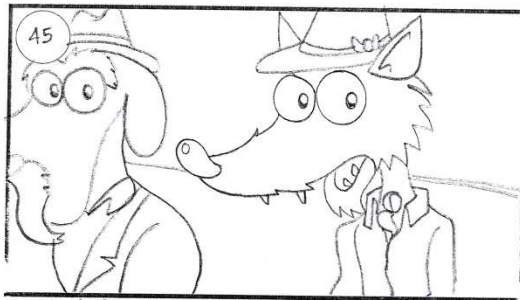
(El padre Esteban reclama a Gunguato mientras le muestra la foto desaparecida) - Esta es la casa del autor, y aquí se asegura, si usted quiere hablar con el autor puede ir a "Oficina" -



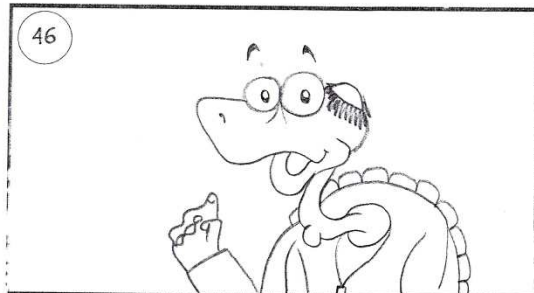
(Gunguato responde mientras todos en la oficina lo observan)
- ¡ Desculpe señores! lo que pasa es que este individuo me está preguntando acerca de la desaparición de Condor Esteban -



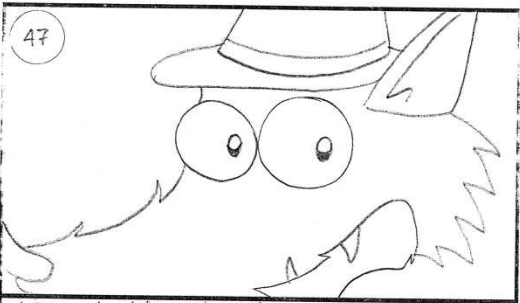
- ¡ Ah sí! ustedes señores! permítame participar en la investigación estos detectives!



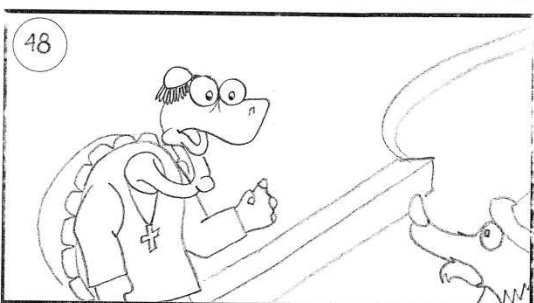
- ¡Hola, luego Pato, dígame todo lo que usted sabe -



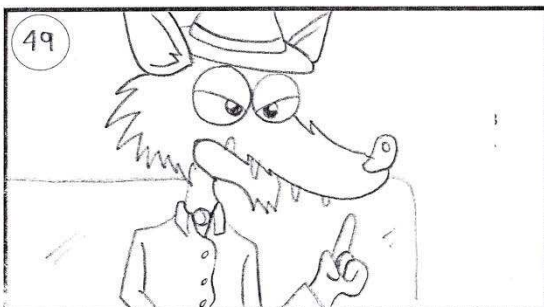
- Don Cordero Estrella es el último de los sobrevivientes de un clan de guardaboscos, que custodiaron el tesoro de Conde Lucaripa -



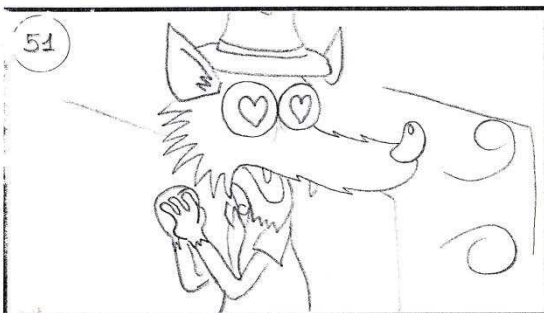
(Con el dulce pastoreo abusado los ojos y mostrando abundantemente atención)



¡Es más! su abuelo Conde Lucaripa fue el encargado de guardar el tesoro, por lo tanto y por lógico este tesoro debe estar ubicado exactamente en el mismo!



¡Exacto! Eso lo explica todo, alguien necesita a alguien para poder encontrar el tesoro de Conde Lucaripa!



(Claro que queda perplejo ante la belleza de Leta, sus ojos se desorbitan y se despiden...)

Anexo 6. Bocetos personajes.

A continuación anexamos algunas imágenes de los personajes boceteados directamente en el Illustrator:





Figura 41. Bocetos Personajes a todo color Leyenda de Condorhualpa.

Anexo 7. Fichas Personajes Principales Chulpi Tostado y los menganitos.



CHULPI

Chulpi Tostado es el personaje principal de esta serie animada, él es un zorro andino, que se crió en Guayaquil, es adicto a la malteada de chocolate, es extrovertido, cuando se trata de chicas, pero en su vida cotidiana siempre es callado y relajado. No es muy buen atleta, pero es muy valiente y perspicaz



GUAUGUSTO

Guaugusto, es el alcalde de Pillarito, aunque es de buenos sentimientos, se ve obligado a ayudar a los malos a encontrar a Cóndor Tituaña, para que le devuelvan su osito de peluche, es muy caballeroso y bondadoso.



FRANCISCO

Es el presentador de noticias y reportero, él se encarga todos los días de llevar las noticias a todos los personajes de Pillarito, él es un mono capuchino de cara blanca, es pequeño pero tiene una potente voz que hace que todos le hagan caso cuando habla.



ENRIQUE

Enrique es uno de los chicos malos de Don Malote, es un cuy pequeño pero muy temperamental, su amigo Adolfo siempre lo saca de sus casillas, tiene un tic nervioso en su oreja, es inteligente, pero poco paciente.



ADOLFO

Al igual que Enrique él es un cuy y es el más grande de todos los personajes de la serie, es extremadamente fuerte, pero es ingenuo, y le falta sentido común, siempre debe estar recibiendo órdenes o se distrae fácilmente, siempre es víctima de bullying de parte de Enrique.



CONDOR TITUANA

Condor Tituaña, es el personaje central de este capítulo de la serie, todo gira entorno de él, tiene un asento muy serrano, es un ser muy espiritual y aferrado a la cultura Inca, es famoso por ser el descendiente de Condorñahui y es el único que sabe donde quedó el tesoro de Condorhualpa.

Anexos 8. Referencias gráficas.



Figura 42. Charlie y Lola animación *cut out* digital

Tomado de (Tom, 2011)

- a) Observe el borde blanco alrededor de los personajes, es como si fueran recortes de papel



Figura 43. Imagen de la popular serie South Park
Tomado de (Tom, 2011)



Figura 44. Dexter y Didi de la serie animada de Cartoon Network, El laboratorio de Dexter.

Sacado de (anaid, 2011).

a) Observar el fondo usando una única cromática de azules.



Figura 45. Mandy, Billy y Purohueso de izquierda a derecha respectivamente de la serie animada de Cartoon Network, las sombrías aventuras de Billy & Mandy

Tomado de (Jorddan, 2013)

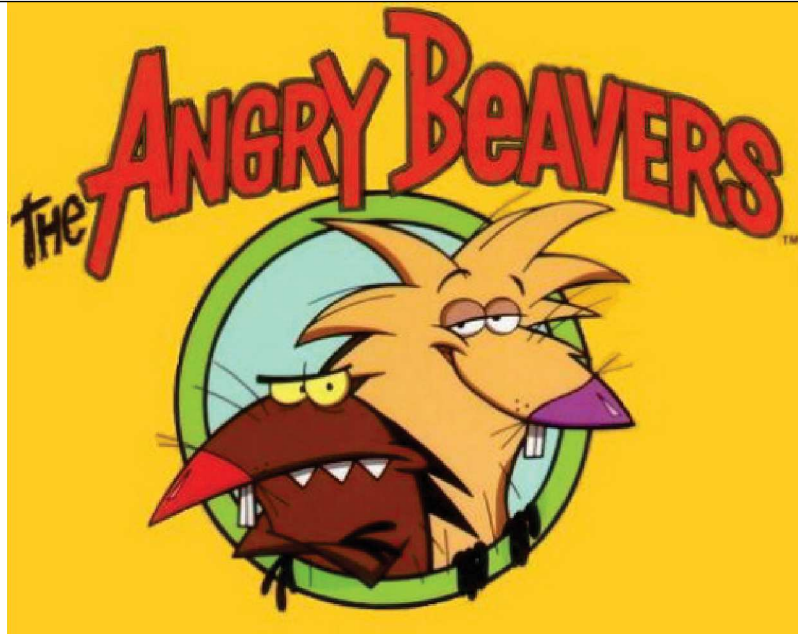


Figura 46. Norbert y Dagget de la serie animada de Nickelodeon, los castores cascarrabias.

Tomado de (Aguilar, 2011).

a) Los cuyes de la serie están basados en estos personajes.



Figura 47. Coraje, el perro cobarde, dibujo animado de los estudios Cartoon Network.

Tomado de (wollteca, 2013)

a) Nótese el tipo de ilustración de los fondos y la variedad de color implementado.



Figura 52. Ejemplo de una animación realizada por ordenador del estudio Disney.

Tomado de (Sodraude, 2010)

