



FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CORTOMETRAJE EN STOP MOTION DE UNA ADAPTACIÓN DE LA LEYENDA
ECUATORIANA: "CANTUÑA".

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos establecidos
para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia.

Profesora Guía:
Georgina Edith Soto

Autor:
José Antonio Fruci Gómez

Año:
2013

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

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

.....
Georgina Edith Soto
CC. 1718223892

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

.....
José Antonio Fruci Gómez
CC. 171108953-0

AGRADECIMIENTOS

Durante el desarrollo del proyecto de titulación he podido crear nuevas amistades por lo que agradezco a mis amigos que me ayudaron durante la etapa de producción y postproducción; agradezco a mis padres por haberme apoyado en los momentos más difíciles de mi carrera; a mi tutora guía, Georgina Soto, que desde el inicio de mi proyecto estuvo pendiente de todos los parámetros posibles para el desarrollo de mi tesis brindándome su apreciado apoyo, su experiencia y sus consejos que tomé muy en cuenta en el desarrollo del proyecto.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de titulación a Dios, a las personas que me apoyaron con constancia en el desarrollo del proyecto; a mis padres que me brindaron siempre su apoyo; a mi hermano mayor que con paciencia y sabiduría me orientó; a mis profesores y todo el personal docente de la carrera de producción audiovisual y multimedia de la Universidad de las Américas por haberme transmitido sus conocimientos.

Espero que el producto final de este trabajo sea del agrado de todos y que pueda ser útil en las aulas de alumnos y estudiantes adolescentes para enriquecerse con nuestra cultura.

José Antonio Fruci G.

RESUMEN

Con este trabajo de titulación, que consiste en la recreación de la leyenda ecuatoriana “Cantuña” realizada como un cortometraje en *Stop Motion*, quiero dar un aporte a la cultura intangible de los jóvenes quiteños espectadores de este proyecto.

Se elaborarán muñecos de madera con diferentes características y personalidades. Los personajes interactúan en distintos escenarios construidos a mano, con una escala adecuada.

El video resalta las cualidades de la cultura intangible ecuatoriana. La animación consiste en narrar los diferentes acontecimientos utilizando fotografías de cada uno de los pequeñísimos movimientos de los personajes y escenarios, donde la sucesión de imágenes serán animadas dentro de un software, resaltando la iluminación al igual que la cromática del color, utilizando los conocimientos adquiridos durante estos años de formación académica. La duración del video será aproximadamente de 6 minutos.

Se ha escogido presentar una recreación de “Cantuña”. Esta leyenda ecuatoriana se ubica entre las más famosas y principales que caracteriza la ciudad de Quito y a sus habitantes. (Andrea Barrezueta Guerrero.)

El video se presentará de una manera atractiva y original a fin de concientizar y mantener vivo nuestro patrimonio cultural y nuestra identidad.

Se pretende conseguir la producción de un video que recree la leyenda “Cantuña” que se entregará en un DVD, mientras que la tesis se hará cargo de presentar diferentes tópicos: en el primer capítulo la cultura (definición, historia, pérdida de la identidad cultural de los jóvenes quiteños); en el capítulo dos las leyendas ecuatorianas. Mientras que en el tercer capítulo hará referencia sobre la producción audiovisual y sus etapas.

El capítulo cuarto presenta un estudio sobre el cortometraje, su historia, tipos y como este se estableció en el Ecuador, mientras que el quinto, analiza la animación en general, los tipos y su situación local.

En el capítulo sexto hablará del *Stop Motion* como técnica de animación y de su desarrollo en el Ecuador; el capítulo siete explica los tipos de escenarios y personajes escogidos para el video y cómo fabricar cada uno de ellos para la realización del *Stop Motion*.

Los capítulos ocho, nueve y diez tratarán de la preproducción, producción y posproducción junto a sus etapas.

ABSTRACT

The purpose of the present work is to increase the intangible culture of the Quito's youth by recreating the Ecuadorian legend "Cantuña" made as a short film in Stop Motion.

Wood dolls will be designed and constructed, and every one of them will have personality and unique characteristics. The characters will interact between them in diverse scenarios made by hand and in the proper scale.

The short film will highlight the qualities of the Ecuadorian intangible culture. The animation consists in narrating the different events using photos of each one of the micro movements of the characters and scenarios, where the succession of images will be animated with digital software, highlighting the illumination, the color palette, etc. using the knowledge acquired during this period of academic training. The film length is about 5 or 6 minutes.

The final product will be the production of a video that recreates the Ecuadorian legend "Cantuña" and it will be presented in DVD, while the thesis will present this topics: in the First chapter the culture (definition, history, the loss of values in the young); in the Second chapter the legends, in a special manner the Ecuadorian ones, and specifically the "Atrio de San Francisco" o "Cantuña". In the Third chapter will talk about the audiovisual production, its stages and how it is moving forward in our country. In the Fourth chapter is presented a study about the short film, its history, types and the Ecuadorian situation. Finally in the Fifth chapter is analyzed the animation in general, types and the local situation. The sixth chapter talks about the Stop Motion technique and its development in Ecuador; Chapter seven will explain the types of scenarios and characters chosen for the film and how are constructed for the making of the Stop Motion. Chapters eight, nine and ten will treat about the preproduction, production and postproduction of the film.

ÍNDICE

1.	Capítulo I. La cultura.....	“4
	1.1 Historia cultural del Ecuador	“5
	1.1.1 Perdida de cultura en el Ecuador	“7
	1.1.2 La identidad cultural de los jóvenes quiteños	“10
2.	Capítulo II. La Leyenda.....	“13
	2.1 Leyendas ecuatorianas	“15
	2.1.1 Leyendas ecuatorianas (Cantuña)	“16
3.	Capítulo III. La Producción Audiovisual	“18
	3.1 Etapas de la producción audiovisual	“19
	3.2 La Producción Audiovisual en el Ecuador	“20
	3.2.1 Legislación ecuatoriana audiovisual	“22
4.	Capítulo IV. El cortometraje.....	“24
	4.1 Tipos de cortometraje.....	“25
	4.2. Historia del cortometraje en Ecuador	“27
5.	Capítulo V. La animación.....	“30
	5.1 Historia de la animación.....	“31
	5.2 Tipos de animación	“32
	5.3 Historia de la animación en el Ecuador.....	“38
6.	Capítulo VI. El <i>Stop Motion</i>	“40
	6.1 El <i>Stop Motion</i> en el Ecuador.....	“43

7.	Capítulo VII. El Personaje.....	“45
	7.1. Diseño Personajes	“ 46
	7.2 Diseño y elaboración de muñecos a partir del estudio de los diferentes personajes de la historia del proyecto <i>Stop Motion</i>	“47
	7.3. La coyuntura	“52
	7.3.1 Tipos de coyunturas	“52
	7.4. Elaboración personajes	“56
	7.5 La escenografía.....	“59
	7.6. Escenografía para <i>Stop Motion</i>	“61
	7.7. Diseño de escenarios	“62
	7.8. Elaboración escenografía	“64
8.	Capítulo VIII. La pre-producción.....	“66
	8.1 Investigación	“68
	8.2 El Guión literario	“70
	8.3 El Storyboard	“80
	8.4 El guión técnico	“85
	8.5 La escaleta	“90
	8.6 Cronograma	“94
9.	Capítulo IX. La Producción.....	“98
	9.1 Miembros de la producción	“99
	9.2 Fases de la producción	“105
	9.3 Rodaje.....	“108

10. Capítulo X. La Postproducción.....	“112
10.1 La edición.....	“114
10.2 La animación	“117
10.3 La Iluminación	“120
10.4 La texturización	“123
10.5 El Render	“125
10.6 Distribución	“127
Conclusiones	“130
Anexos	“132
Referencias	“133

INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto consiste en la adaptación de la leyenda ecuatoriana **Cantuña** un cortometraje animado en su totalidad en *Stop Motion* que aborde la temática de la pérdida de la cultura intangible en el país, sobre todo su valor y su vigencia en el Ecuador, a fin de concientizar a los jóvenes quiteños espectadores de este proyecto. Al mismo tiempo se quiere promover con esta técnica de animación una tendencia más tecnológica poco aplicada en la producción audio visual ecuatoriana.

Este video será enfocado a un target de público preadolescente de (12 a 15 años), en cuya etapa de desarrollo físico y mental se preparan para ser adolescentes y definirse como hombres o mujeres. En la pre adolescencia los jóvenes están constantemente recibiendo todo tipo de información donde la identidad ecuatoriana poco a poco se debilita por los videojuegos, televisión, internet o por la falta de interés en difundir y asimilar la cultura intangible del Ecuador como son las leyendas. Por eso este video transmitirá un mensaje adecuado de la cultura que se está perdiendo de forma acelerada en nuestro país, ya que el video presentará la temática escogida de forma atractiva y moderna de tal manera que llegue a la conciencia de los jóvenes. Es necesario transmitir con medios adecuados un mensaje tan importante para concientizar la problemática de pérdida de identidad y sobretodo cultural que vivimos actualmente en el Ecuador.

Con la animación audiovisual se pretende llegar más fácilmente a la población en general y sobre todo a la de clase media y media alta, ya que considero que el entorno social que los rodea, mantiene un alto grado de estereotipos, reduciendo así la identidad de los jóvenes quiteños.

La UNESCO en el año 2003 introdujo el Patrimonio Cultural Intangible como parte de aquellos elementos que se conservan a lo largo del tiempo y que conforman la identidad de los pueblos. El tradicional concepto de patrimonio cultural estaba limitado a vestigios materiales y monumentales que habían superado la destrucción en el tiempo. Literalmente “intangible” significa lo que no se puede tocar y en este caso hace referencia a tradiciones, literatura popular, leyendas, etc. que se han transmitido de generación en generación.

Revista del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, Junio 2006, Cuenca Ecuador. Editorial Claudio Malo González, (pag 5).

En nuestro contexto cultural y en específico, en nuestra ciudad, la juventud atraviesa un período en el cual la información de los medios de comunicación tradicional (televisión nacional, radio, prensa escrita) ha sido prácticamente superada por el fácil y rápido acceso a nuevos medios de tipo global (internet, redes sociales, videojuegos, etc.). Por esta razón, se produce un bombardeo de información de todo tipo que termina creando confusión en aspectos importantes de este grupo de jóvenes, altamente vulnerables por su etapa de crecimiento. La identidad de estos jóvenes puede verse conquistada por estereotipos que nada tienen que ver con su vida real, sus relaciones sociales, sus aspiraciones, su entorno.

Muchos de los jóvenes quiteños se preguntan ¿Quién soy como ecuatoriano? ¿Cómo quiteño? ¿De dónde vengo? y ¿cuáles fueron mis tradiciones? Un cuestionamiento sobre la identidad y valor de la cultura propia.

Esto ya es un hecho: los jóvenes han perdido su identidad, y para llegar a ellos se necesita entender a este grupo y sus necesidades, por lo cual utilizando los nuevos medios (internet, redes sociales, videojuegos, etc.), llegaremos de una manera llamativa, atractiva y original a este público planteado, con un mensaje claro creando así un espacio donde la cultura podrá interactuar fortaleciendo la identidad del adolescente quiteño.

Con este producto quiero dar una mirada a nuestra cultura involucrando a los jóvenes espectadores de este video, resaltando sus valores y su identidad según la personalidad la caracterización de cada uno de los personajes

identificando a los jóvenes habitantes de este país. Allí cada uno podrá identificarse ya sea con las historias, los personajes, los conocimientos o el lenguaje para fomentar, progresivamente, una identidad ecuatoriana con representaciones culturales tradicionales llevadas a un panorama actual.

Pues al difundir las leyendas generamos conocimiento de historias tradicionales, rescatando el imaginario de los pueblos y esperando una mejor valoración por parte de los jóvenes ecuatorianos.

CAPITULO I

1. La Cultura

La enciclopedia Wikipedia define **cultura** como “el conjunto de todas las formas, los modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad se manifiesta”.

Es necesario mirar nuestro entorno como seres humanos para entender un concepto básico de cultura. Palabra que proviene del latín “*cultum*”, que significa cultivar.

Cada sociedad ha desarrollado distintos tipos de expresiones que ha incorporado a su naturaleza; estas raíces de cada pueblo deben incluir bienes materiales y bienes simbólicos, además de sus costumbres y leyes. Podemos decir que la cultura es todo el equipaje que un hombre lleva para actuar correctamente dentro de un grupo social.

Cada pueblo mantiene un lenguaje propio, costumbres, prácticas, normas y reglas en el actuar que se manifiestan a través de la vestimenta, la religión, normas de comportamiento y sistemas de creencias. Desde otro punto de vista se puede decir que la cultura es toda la información y habilidades que posee el ser humano.

La Unesco, en 1982, declaró: “... que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones.”

Toda sociedad tiene cultura, y toda cultura es puesta en práctica, por las personas que se interrelacionan. Además, es importante señalar como los estudios más recientes en antropología señalan justamente a la religión y la mitología como matriz de todo tipo de cultura. René Girard muestra como el origen de la cultura no es económico (Marx), ni sexual (Freud), sino religioso, como había intuido Durkheim. René Girard, http://es.wikipedia.org/wiki/Ren%C3%A9_Girard, 2012

Hoy en día se habla de una cultura global alimentada por los medios de comunicación y la tecnología (televisión, internet, video juegos). Esta globalización conlleva el peligro de diluir la cultura propia de cada pueblo que constituye un valor inalienable de cada hombre sin el cual arriesga perder hasta su propia identidad.

1.1. Historia cultural del Ecuador

En el Ecuador surgieron diferentes grupos étnicos debido a las diferentes conquistas que este tuvo. Se ha comprobado mediante diferentes investigaciones y estudios que desde 1200 A.C existieron ya diferentes comunidades raciales en el actual Ecuador, estas comunidades dependían de la caza por lo cual eran nómadas y desarrolló condiciones a favor de su migración y formas de adaptarse a las distintas condiciones en las que se encontraba. Al pasar los años el hombre aprendió a vivir no solo de la caza sino de las plantas, sus frutos y de los animales dando paso a la agricultura lo que ocasionó un crecimiento de las comunidades y la estabilidad de las mismas en un solo y único territorio y poco a poco dejó de ser nómada, y sus costumbres, religiones, gastronomía poco a poco se fueron formando hasta consolidarse en una cultura que caracteriza estas comunidades.

Pero, pronto llegó la conquista de los españoles, los cuales no solo trajeron armamento avanzado sino las ganas de implantar su propia cultura, de conquistar nuestra forma de ser y enseñarnos a ver como ellos veían ya que nos consideraban como un pueblo retrógrado, lleno de brujerías y cultos y para nada tecnológico. Este choque cultural terminó con una mezcla de tradiciones hasta el punto que esta pequeña nación se convirtió en una nación multiétnica y pluricultural.

Ecuador es un país diverso ya que existen aún numerosos grupos étnicos y, por ende, distintas culturas algunas creadas por la mezcla de herencias europeas y amerindias con varios elementos propios de la poblaciones aborígenes.

La mezcla de indígenas con europeos originó en los que se denominan *mestizos* siendo la mayor parte de la población de nuestro país y se ubican, sobre todo, en la región conocida como la sierra, mientras que el naufragio de navíos en las cercanías de nuestras costas que traían esclavos africanos para los españoles en América, originó una mezcla singular formando así un pequeño porcentaje de *criollos*. Por otro lado cientos de tribus indígenas habitaban en número bastante alto la selva amazónica ecuatoriana que por muchos siglos se mantuvieron aislados del resto de culturas y pueblos. Aún hoy, aunque en número reducido, existen varias tribus amazónicas como, los Shuar, los Achuar, los Alamas y los Huaorani.

Desde el siglo XX la tala de maderas y la extracción de petróleo se extendieron en la amazonia, sacando provecho a expensas del medio ambiente y de los hábitats naturales de los indígenas. Obligando a las tribus a adaptarse a un mundo cambiante o abandonar sus tierras por otras menos fértiles.

Muchas culturas y tribus amazónicas viven lejos de su lugar de origen, debido al impacto de las industrias del petróleo y la colonización mestiza. Sin embargo, muchas de ellas aún viven en la región y defienden ferozmente sus territorios como cualquier ser haría con su propio hogar.

Como hemos visto vivimos en un país mestizo teniendo así una de las culturas más ricas que podemos imaginar, una cultura diversa, donde la mezcla cobra un papel preponderante; culturas aborígenes, africanas, españolas, europeas, todas ellas han puesto su granito de arena para que Ecuador sea, al día de hoy, uno de los países más ricos culturalmente hablando del mundo.

Los indígenas están totalmente integrados en la cultura del país, pero también se deben destacar otros sectores, como el afro-ecuatoriano, menos integrado en la sociedad.

Si hablamos del lenguaje o idioma de nuestro país, debemos comenzar diciendo que, en su mayoría, por la conquista de los españoles, el castellano es el idioma de uso oficial en la República del Ecuador. Sin embargo, existen otras lenguas y dialectos que son utilizados por los diversos grupos étnicos del país:

como los Quichua Shimi, Awapit, Chapalachi, Tsafiqui, Paicoca, A'ingae, Huaotirio, Shuar-chichan, y Záparo. Dentro de estas lenguas, el quichua es el de mayor difusión. Se habla en los pueblos de la Sierra y en la Amazonia, en donde existen dos dialectos: el quichua del Napo y el del Pastaza.

En cuanto a la religión la predominante es la católica romana en un 70%, pero existen otras confesiones cristianas que últimamente han tenido una gran expansión.

Los indígenas (indios) ecuatorianos suelen fusionar el catolicismo con sus creencias tradicionales, pero muchas comunidades todavía conservan sus creencias y practicas antiguas de adoración a la tierra, montañas y el sol.

Es justamente de este mestizaje que surgen mitos y leyendas de carácter sincrético, que mezclan la cotidianidad del nuevo Ecuador españolizado, pero que mantienen veladamente vivo el carácter de los pueblos conquistados.

De la literatura del país se destacan costumbres y corrientes principalmente literarias, de los autores Juan Montalvo, Pablo Palacio o Jorge Icaza entre otros.

La música en Ecuador es variada así como son variados los pueblos y sus culturas. Entre la música más popular en Ecuador se en cuentan los Pasillos, los Pasacalles, los Sanjuanitos y la bomba, además de la cumbia y vallenatos que vienen de Colombia y los boletos nacidos en Venezuela y México.

1.1.1 Pérdida de cultura e identidad en el Ecuador.

Hoy en día es típico escuchar que gracias a la globalización se está perdiendo nuestra identidad, y es un hecho (la internet, la televisión, los videojuegos, etc.) son amenazas que poco a poco debilitan nuestra identidad como ecuatorianos, sobre todo se da esto en los pueblos andinos. ¿Pero qué entiende el ecuatoriano como identidad cultural?

Para la mayoría la identidad cultural está relacionada a lo que somos como país es decir costumbres, tradiciones y valores que nos unen como una sola nación, creando un sentimiento de pertenencia. Pero para otros es solo un

montón de cosas que supuestamente nos pertenecen, pero que realmente no nos identifican como ecuatorianos.

Existe un gran número de firmas que han entrado al país y poco a poco nos hemos hecho dependientes de sus productos que, si bien no son indispensables, nos hacen la vida mucho más cómoda y eso es lo que la mayoría busca, sobre todo los jóvenes, en el día a día.

Dentro de nuestra constitución existe un capítulo entero que habla acerca que el estado tiene el deber de fomentar y de preservar la cultura de las comunidades indígenas y afro ecuatorianas, es imposible detener la libertad de los integrantes de las comunidades indígenas, el adoptar nuevas costumbres y el cambiar de estilo de vida para su conveniencia, pues es bien sabido que los ecuatorianos somos racistas pero esto es por falta de cultura, la otra opción sería cerrar las fronteras de este país y asilarnos del mundo, así pudiéramos mantener intacta nuestra cultura, pero esto es imposible.

La mayoría de ecuatorianos somos una mezcla de tradiciones extranjeras sobretodo europeas y muy poco ecuatorianas y muchas veces ya no identificamos cuales son las propias.

Una característica de los seres humanos es el de ser o parecerse a otra persona y esconder nuestros defectos y debilidades, pues no aceptamos y no amamos lo que somos y muchas veces ni siquiera lo respetamos y tenemos una vaga idea de que lo que está afuera de este país tercermundista es mejor, y este pensamiento la mayoría de los ecuatorianos lo tenemos, cuando experimentamos algún tipo de contacto con otras comunidades o cosas nuevas llamémoslo así, es típico del ser humano adaptarse y esto no es malo; el problema está en que nunca nadie nos enseñó a valorar nuestra propia historia y muchas veces no tenemos una idea clara de que eso es lo que hace único y extravagante a este país.

Al parecer muchas ONGs y grupos de la sociedad civil en Europa y Norteamérica se han preocupado más que nosotros mismos en mantener a la cultura intacta de este país y luchan por estos ideales. Parecería que los

turistas que vacacionan en América Latina les gusta encontrar una romántica sociedad exótica y subdesarrollada.

Ecuador, además de mantener paisajes naturales de una extraordinaria belleza, lo que lo caracteriza es la diversidad de culturas por lo cual se lo ha denominado un país pluricultural y mega diverso.

Se han realizado muchos esfuerzos por preservar en el país las diferentes culturas y muchos etno-historiadores han escrito mucho sobre ellos, pero ha sido inevitable su aculturación por el choque cultural que han recibido del occidente aunque se intenta restringir el desarrollo de proyectos de turismo para así extender el mayor tiempo posible estas culturas, pero por más precauciones que tengamos siempre habrá impactos en nuestra sociedad que conlleva la pérdida de muchas tradiciones y prácticas ancestrales y, algunas de estas culturas están lastimosamente desapareciendo.

Lo más importante es que todos nosotros podamos apreciar y respetar la forma de vida de los indígenas y autóctonos de nuestro país no sólo de palabra evitando que sus costumbres se conviertan únicamente en eventos para el turista.

Para finalizar, puedo señalar que la pérdida de la propia identidad es fatal para el individuo que definitivamente no se acepta ni siquiera a sí mismo y tampoco es aceptado por los demás.

Quisiera graficar el problema a través de una novela de PAULO DE CARVALHO-NETO, *Mi tío Atahualpa*

Mi tío Atahualpa ofrece una visión satírica y escéptica de la clase blanca dominante en el Ecuador desde el punto de vista de un indio, el sobrino. La historia es del tío Atahualpa, indio pendejo, como dice el narrador, que trabaja de sirviente en una decadente embajada occidental de Quito. Allí ve todo tipo de sucesos del mundo blanco, habitado por unas figuras caricaturizadas, hasta que muere envenenado, por accidente. Tío Atahualpa toma una copa de whisky que la mujer del embajador había preparado para su marido, y muere envenenado. Es remplazado por su sobrino, también llamado Atahualpa. La obra comienza así:

“Yo casi fui un indio pendejo como mi tío. Perdonando la palabra, Ud., sí mi Buen Amigo, sabe lo que es un indio pendejo ¿no? D'esos indio' del medio. O sea que ni indio, ni blanco, ni cholo, ni negro, ni serrano, ni costeño, ni montubio, ni ecuatoriano, ni extranjero, ni na'a. Indio pendejo, pue. Indio qu'está a la vista 'e to'a la gente y nadie lo ve, qu'está mismito en las calles to'os los días, caminando pa' allá pa' acá, buscando trabajo en las puerta' 'e casa 'e gente rica, de jardinero, de mensajero, cuidandero 'e perros, salonero, casero, criandero 'e niños, de to'a clase 'e trabajo. Chofer. El Ecuador está llenito 'e indio pendejo. D'esa clase d'indio que no es na'a”. (CARVALHO-NETO, 1972, p. 3)

Resulta que el indio pendejo es el indígena que no se acepta a sí mismo y quiere mimetizarse con el blanco poniéndose jeans, gafas de sol y zapatillas deportivas. El blanco nunca le aceptará y cuando regresa a su comunidad sin poncho y mimetizado, tampoco es aceptado por los suyos. Esto mismo sucede a todo el que rechaza sus raíces, sus costumbres y su cultura.

1.1.2 La identidad cultural de los jóvenes quiteños

La identidad de los jóvenes puede verse conquistada por estereotipos que nada tienen que ver con su vida real, sus relaciones sociales, sus aspiraciones, su entorno.

Esto es un problema porque genera una juventud que a la larga carecerá de valores y no se sentirá identificada con su gente, ni tampoco valorará su cultura (es más, la rechazarán). La destrucción de nuestra identidad, como pueblo y como nación produce que estos jóvenes desarrollan una especie de doble personalidad, en la cual por una parte desprecian su entorno local, sus costumbres, su cultura y por otro, desean escapar de esta realidad basándose en los estereotipos ajenos de los que se han nutrido en su adolescencia.

Existe una falta de interés de muchos jóvenes de aceptar su historia, sus orígenes, lo que en realidad son. Esto se debe a que se han dejado influenciar por el prejuicio o rechazo por parte de la sociedad sobre todo al indígena, a sus

costumbres y a sus valores. Muchos jóvenes han rechazado por completo su identidad.

Las nuevas tecnologías acaparran cada vez más tiempo de los jóvenes (televisión, internet, redes sociales, etc.) quitando tiempo de estudio y trabajo. Las nuevas tecnologías son buenas y necesarias, pero como todo en exceso se convierte en dañino. Los jóvenes viven constantemente un bombardeo de información que va debilitando su cultura e identidad.

Muchas veces determinados grupos de jóvenes no logran acoplarse a una sociedad que no los comprende, ni acepta. La desintegración del núcleo familiar y el proceso preadolescente de pertenencia son los que desestabilizan el equilibrio emocional. El sufrimiento es tan común que la mente termina aceptando este estado anímico al reunirse con chicos en el mismo estado de dependencia anímica van creando sociedades urbanas. Habiendo perdido su identidad, buscan formar nuevas culturas con características, valores e, incluso, ideologías propias como lo son los Emos, Rockeros, Punkeros, Skin head's, Floggers etc.

Esto es un problema gravísimo ya que la desintegración cultural produce que el joven se sienta desadaptado y solo. En muchas ocasiones, estos jóvenes experimentan la destrucción como individuos y afectan con su forma de ser a toda su familia.

Hablando de mitos, hoy en día están totalmente contaminados porque no surgen espontáneamente de la imaginación popular, de la mezcla entre historia y fantasía. Los mitos sirven para responder a los interrogantes más profundos del hombre. Es por esto que resulta imprescindible recuperar la memoria y la tradición, justamente por salvaguardar su genuinidad, y porque pueden ayudarnos a comprender quienes somos.

Sin embargo cabe citar a Claudio Malo González quien nos señala posibles caminos para poder reinterpretar esta cultura y esta tradición. Dice: "Siendo la cultura dinámica, no cabe limitar el respeto a la tradición –parte importante de la cultura popular- simplemente preservándola como un conjunto de elementos

del pasado, sino que es menester incorporarla al presente y proyectarla al futuro. En este aspecto, juega un papel fundamental” Claudio Malo González, *Arte y Cultura Popular*, CIDAP, 2005. Por lo mismo, “La valorización de la tradición y de la cultura popular no implica la renuncia a la cultura universal... (...) Lo universal y lo nacional y regional, lo popular y elitista no se excluyen entre sí.” *Ibídem.*

El proyecto apunta a recuperar la genuina identidad de nuestra ciudad valorizando sus aspectos principales a través de técnicas modernas y universales como el medio audiovisual.

CAPITULO II

2. La Leyenda.

La leyenda es una forma de narración que se transmite de generación en generación, ésta puede ser de forma oral o escrita, comúnmente sufre ciertas modificaciones como el incremento o disminución de elementos imaginativos es decir ficticios o a menudo sobrenaturales, que toman importancia cuando se captura la realidad y la transforma utilizando nuevos elementos que no necesariamente involucra la historia real, para así llamar la atención del oyente.

La leyenda se quiere hacer pasar como un hecho real, pero siempre se basa en la verdad o está ligada a un elemento de la realidad.

Los *hermanos Grimm* definen la leyenda como un relato folclórico con bases históricas.

Una definición profesional moderna ha sido propuesta por el folclorista *Timothy R. Tangherlini* en 1990. " Típicamente, la leyenda es una narración tradicional corta de un solo episodio, altamente eco tipificada, realizada de modo conversacional, que refleja una representación psicológica simbólica de la creencia popular y de las experiencias colectivas y que sirve de reafirmación de los valores comúnmente aceptados por el grupo a cuya tradición pertenece".

Al ser una narración que se transmite de boca en boca, el relato se va modificando y mezclando con elementos fantasiosos, pero la leyenda es contada con la intención de hacerse pasar por verdadera, pero en realidad una leyenda se compone de hechos tradicionales y no históricos.

El término leyenda proviene del latín *legenda* que significa *lo que debe ser oído*. Originalmente, era una narración escrita que era leída en público en las celebraciones de las festividades de los santos.

Un hecho importante de estas narraciones es que señalan en su historia lugares precisos, que son parte de la realidad. Además, se relacionan con hechos, lugares, monumentos, personas o comunidades.

Lo que la diferencia del mito del cual es pariente, ya que el mito es esencialmente un relato de dioses de hechos maravillosos, con personajes sobrenaturales y que intenta explicar el origen de las cosas, es que la leyenda en lugar de explicar algo sobrenatural, trata de dar a conocer de manera llamativa, original las características costumbres, valores, de una región o pueblo, y es la cercanía total con la cultura de un lugar lo que la hace parte del folclore.

Existen muchísimas leyendas que pertenecen a algún país, ciudad, región o pueblo, pero hay otras que debido a la globalización se han vuelto más populares mientras otras poco a poco van desapareciendo, leyendas típicamente populares como es el caso de la isla Atlántida, Robin Hood, El Rey Arturo, etc. aunque suene extraño muchas leyendas han sido causa de hallazgos por parte de los arqueólogos, de culturas que por mucho tiempo fueron consideradas solo una leyenda. Es el caso de Troya y su famosa guerra, Pompeya y su gran destrucción, entre otras.

Desde el siglo XIX la leyenda es ahora considerada parte del patrimonio cultural de los pueblos y sinónimo de la tradición popular, la UNESCO en el año 2003 introdujo el *Patrimonio Cultural Intangible* como parte de aquellos elementos que se conservan a lo largo del tiempo y que conforman la identidad de los pueblos. El tradicional concepto de patrimonio cultural estaba limitado a vestigios materiales y monumentales que habían superado la destrucción en el tiempo. Literalmente *intangible* significa lo que no se puede tocar y en este caso hace referencia a tradiciones, literatura popular, leyendas, etc.; que se han transmitido de generación en generación.

2.1. Leyendas Ecuatorianas

Las leyendas ecuatorianas, en su mayoría, tienen su origen en la época de la conquista española. Nacen de anécdotas y experiencias de celebres personajes de ese tiempo que al ser transmitidas de una a otra persona, el ingenio popular va dejando sus huellas hasta convertirla en una historia un tanto real y un tanto ficticia.

Si hablamos de nuestra ciudad de Quito, tenemos que saber que ésta se forma de una larga historia de *cuentos*, de leyendas, de una cultura oral que se transmite de generación a generación. Quito está hecho de incertidumbres, de misterios que se esconden detrás de sus calles y personajes. La historia de Quito cuenta con personajes que se hicieron leyenda, que se volvieron hechos reales, a fuerza de tanto contarlas.

Entre las leyendas más contadas de esta gran ciudad tenemos *Cantuña* o también conocida como *El atrio de San Francisco de Quito*, El Gallito de la Catedral, La capa del estudiante, El Cristo de los Andes, El padre Almeida, La Caja Ronca, En la Casa 1028, El Penacho de Atahualpa, La Iglesia del Robo y así un sinfín de leyendas que esconden parte de la historia de Quito antiguo.

Como mencionamos en el primer capítulo, el filósofo francés René Girard es uno de los exponentes más importantes en el estudio de la mitología. Es uno de los únicos que se ha atrevido a concebir *una teoría general de la cultura*. Desde sus primeras obras (*Mentira romántica y verdad novelesca*, 1961), Girard se preguntaba por la razón de ser de los *mitos*, centrándose al principio en su función literaria para preguntarse después por su función social. Girard acepta la teoría freudiana según la cual el deseo es una de las grandes motivaciones de la conducta humana; pero, con su *teoría mimética*, explica que ese deseo es triangular: no deseamos lo que nos parece bueno, sino lo que otros desean. Ese mimetismo de las modas lleva a la violencia, competencia de deseos, y para poner fin se elige como chivo expiatorio a algunas personas o grupos. Este tipo de narración es justamente lo que tenemos en nuestras leyendas. La voluntad popular, o del autor de la misma, de encontrar

respuestas, resolver acertijos, o encontrar los *verdaderos* culpables frente a cierto problema como en el caso de Cantuña.

2.1.1 Leyenda ecuatoriana “Cantuña”

Una de las pocas leyendas que rescata la belleza del centro histórico de Quito, cuenta cómo fue construido el convento de San Francisco de Quito por un indígena llamado Cantuña mediante un pacto con el diablo.

Cantuña conocido contratista, habiéndose atrasado en la entrega de las obras, negoció con el diablo para que, a cambio de su alma, le ayudara en la construcción del atrio San Francisco de Quito pues éste no alcanzaría a terminarla a tiempo. El pacto consistía en que el diablo y sus secuaces trabajasen toda la noche y que al amanecer el convento estaría terminado sin faltar ni una sola piedra por colocar. Se selló el contrato con sangre. Durante la noche numerosos diablillos trabajaron mientras duró la oscuridad para terminar la construcción de la iglesia. Al amanecer los dos firmantes del contrato: Cantuña por un lado, y el diablo por el otro, se reunieron para hacerlo efectivo.

El indígena, temeroso y resignado, llegaba para cumplir su parte cuando se dio cuenta de que, en un costado de la iglesia, faltaba colocar una piedra; lleno de esperanza, que la obra estaba incompleta, que ya amanecía y, por lo tanto, el plazo caducaba y el contrato quedaba anulado.

Sucedió así. El contrato se anuló y Cantuña salvó su pellejo, no se sabe con exactitud cuál fue el origen de la desaparición de la piedra: unos dicen que Cantuña no durmió y pidió a los ángeles por su salvación, otros que un diablito llegó *chuchaqui* a la construcción de la obra y no colocó la piedra, y otros dicen que es la viveza criolla y la picardía que los ecuatorianos usan para zafarse de problemas.

Muchos dicen que esta leyenda nace cuando la iglesia o convento de San Francisco de Quito fue oficialmente inaugurada en el año 1605, pero su construcción comenzó alrededor del año 1550, 16 años después de que los españoles fundaran esta hermosa ciudad de Quito.

La leyenda de Cantuña se basa en un cuento con raíces históricas.

Cuenta la leyenda que un ser de noble linaje, abandonado por la llegada inminente de los conquistadores entre llamas que consumían al Quito incaico logro sobrevivir, la suerte lo tocó pero deformado y horriblemente quemado uno de los conquistadores llamado Hernán Suárez lo cristianizó y lo trató como su propio hijo.

Pasaron los años y don Hernán, cayó en desgracia. Lleno de deudas, que lo hicieron estar a punto de tener que vender la casa, Cantuña se le acercó ofreciéndole solucionar sus problemas, poniéndole una sola condición: que haga ciertas modificaciones en el subsuelo de la casa.

De repente todo cambió para los dos: la suerte les llegó de la noche a la mañana; sus finanzas ya estaban bien administradas a tal punto que vivieron sus mejores días. Pero no hay riqueza que pueda evitar lo inevitable: con el pasar de los años el viejo guerrero Hernán Suárez murió. Cantuña fue declarado su único heredero y como tal siguió gozando de gran fortuna.

Cantuña comenzó a hacer grandes contribuciones a los franciscanos para la construcción de su convento e iglesia de San Francisco. Los religiosos y algunas autoridades, no llegaron a comprender el origen de tan grandes y generosas ofrendas y resolvieron interrogar al indígena.

Acudieron a Cantuña varias veces con inoportunas preguntas que éste ya enojado resolvió zafarse de ellos de una vez por todas. Cantuña confesó entre los religiosos y algunos curas que había hecho un pacto con el Diablo que, a cambio de su alma, éste le procuraba todo el dinero que le pidiese. Muchos monjes compasivos intentaron exorcizar a Cantuña para que este devuelva lo recibido y rompa el trato pero éste se negaba.

Al pasar de los años esta historia ha sido modificada de generación en generación hoy sabemos que un grupo de diablitos y el diablo en si construyeron tan prestigiosa iglesia, los extranjeros empezaron a ver con una mezcla de miedo y misericordia, esta leyenda.

CAPITULO III

3. La Producción Audiovisual.

La producción audiovisual consiste en el desarrollo de aquellas actividades relacionadas con la planificación, organización y administración de recursos financieros y materiales necesarios para llevar a cabo un proyecto de realización audiovisual.

Esta actividad se puede orientar hacia diferentes medios de comunicación y animación entre los que se en cuentan los siguientes:

- **Cine:** Se centra principalmente en la producción de largometrajes (películas) para ser estrenados, en primer lugar, en salas de cine.
- **Televisión y video:** Elaboración de contenidos para su emisión a través de señales de televisión o vídeo para su venta directa o alquiler.
- **Multimedia:** Creación de contenidos audiovisuales realizados en software mediante el uso complejo de palabras, imágenes, animaciones y vídeos en nuevos medios de soportes tales como internet, CD Rom, DVD, etc.
- **Animación:** Se trata de utilizar distintas herramientas de *software* para simular el movimiento creado de la proyección sucesiva de imágenes (dibujos animados).

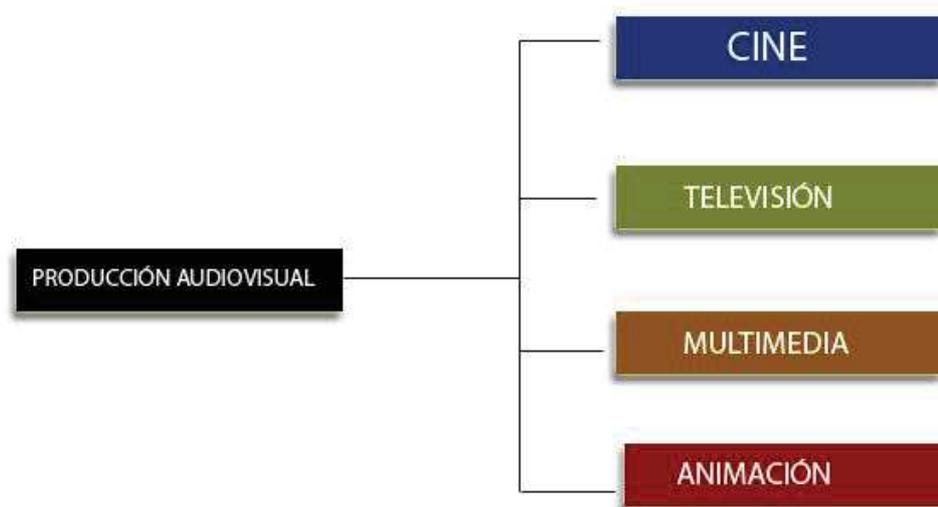


Figura 1. Cuadro sinóptico de la producción audiovisual. Archivo del Autor Mayo 2012

Para realizar un estudio detallado de la producción audiovisual se considera oportuno centrar los esfuerzos en primer lugar en el cine, televisión y vídeo puesto que la producción multimedia y la animación por computador requieren una guía de negocio propia para describir detalladamente su funcionamiento.

El proceso de producción audiovisual de una empresa depende principalmente de las características del producto final, a continuación se plantean las fases consideradas como estándar:

3.1 Etapas de la producción audiovisual

- **Desarrollo:** Es la etapa en la cual se visualiza una idea para la elaboración del guión y su factibilidad.
- **Preproducción:** En esta fase se selecciona el equipo de trabajo, el software necesario, los distintos escenarios y los personajes que se desenvolverán en ellos. Se elabora el presupuesto definitivo.
- **Producción:** Es todo el proceso de rodaje en el caso del cine o la televisión, en el caso de la multimedia y animación es la utilización del distinto software para la producción del render final.

- **Postproducción:** Es el trabajo de laboratorio para ensamblar, el montaje final de imágenes, sonido, efectos especiales en distintos formatos que servirá como el máster para las distintas copias.
- **Comercialización:** Entrega general del producto a los clientes potenciales y su promoción.

El éxito o fracaso de la una obra audiovisual depende fundamentalmente de la elaboración de un óptimo plan de trabajo.

3.2 La Producción Audiovisual en el Ecuador

La producción de medios audiovisuales en el Ecuador nace consecutivamente a una larga lista de producciones cinematográficas, en las cuales resaltan muchos documentales acerca de la cultura, tradiciones y sitios turísticos del país. Por desgracia a pesar de la calidad y no al valor histórico de algunas de esas aportaciones culturales, hasta ahora el cine ecuatoriano no ha tenido mayor alcance.

Algunos dicen que el cine del Ecuador nace alrededor de la década de 1920 con la aparición del primer largometraje argumental ecuatoriano. *El tesoro de Atahualpa*, dirigido por el ecuatoriano *Augusto San Miguel*, y en el mismo año, el sacerdote italiano, P. Carlos Crespi, dirigió el importante documental “**los invencibles shuaras del alto Amazonas**”.

En los años 1930 y 1931 el advenimiento del cine sonoro detuvo el desarrollo de la industria cinematográfica nacional, que intentó hacer nuevas películas por medio de la *sonorización en vivo*; esto quiere decir la interpretación de canciones diálogos simultáneamente sujetos a la proyección, pero este tipo de producciones no tuvo éxito.

El cine ecuatoriano se promovió en la década de los 60's entre ellos *Ulises Estrella*, director de la *Cinemateca Nacional*. Durante ese período se multiplicaron las coproducciones mexicano-ecuatorianas, pero al pasar los

años se fue fortaleciendo el género documental y en el año de 1977 se legalizó la Asociación de Autores Cinematográficos del Ecuador.

Desde los 80's hasta la actualidad, la cinematografía ecuatoriana retornó a la producción de largometrajes, un ejemplo de esta es la adaptación en el año 1989 de *La Tigra* obra de *José de la Cuadra*, cuyo director fue *Camilo Luzuriaga* pionero y gran colaborador de la cinematografía en el Ecuador. Él mismo retomó la adaptación cinematográfica con la película *Entre Marx y una Mujer desnuda* del escritor *Jorge Enrique Adoum* y del libro: 1809-1810, *Mientras llega el día*, que relata los sucesos de la Independencia quiteña.

Otros filmes que cabe resaltar por ser hitos en el nacimiento de la producción audiovisual ecuatoriana son: *Ratas, ratones, rateros* (1999) y *Crónicas* (2004) del director *Sebastián Cordero*, y en el año 2008 en España hizo la adaptación de la novela *Rabia* del escritor *Sergio Bizio*.

Recientemente el film *Qué tan lejos* de la cuencana *Tania Hermida* ha sido muy aclamado, recibiendo el Zenith de Plata en el Festival de Cine de Montreal en la categoría Ópera Prima. La acogida que ha tenido entre los ecuatorianos ha sido sorprendente tomando en cuenta el poco apoyo al cine local. Su último trabajo es un largometraje llamado *En el nombre de la hija*. *Fernanda Restrepo* ha realizado un gran trabajo documental con su documental autobiográfico *Con el corazón en Yambo*.

Otras producciones que se cuentan realizando recorridos a través de festivales en el mundo, están *El Comité* de Mateo Herrera, *Cuando me toque a mí* del director *Víctor Arregui*, el cual la presentó en el Festival de Biarritz de Cines y Culturas de América Latina donde el actor principal, Manuel Calisto, fue galardonado con el Premio de interpretación masculina por su interpretación de un médico forense. También *Esas no son penas* de Anahí Hoeneisen.

3.2.1 Legislación ecuatoriana respecto al cine.

Durante la década de 60's se presentó un proyecto de ley para legislar la creación de cine, pero sin éxito. En el 2006 se produjeron grandes avances en cuanto la legislación ecuatoriana sobre el cine. En el mes de febrero se publicó la Ley de Fomento del Cine Nacional, y el 18 de octubre de 2006 el presidente de la República, *Alfredo Palacio*, firmó el Decreto Ejecutivo N. 1969, mediante el cual se establecen : ***“las disposiciones para la creación, producción, distribución, comercialización, exhibición de películas y otras actividades que buscan fortalecer el desarrollo de la industria cinematográfica, atendiendo la integración y fomento de la misma. Sin este reglamento ese instrumento jurídico no tenía funcionalidad ni consecuencias prácticas”***.

Con la expedición del reglamento se inicia el proceso de constitución del Consejo Nacional de Cine, que está integrado por cuatro delegados del sector público (Presidencia de la República, Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual (IEPI), Ministerio de Comercio Exterior y Casa de la Cultura Ecuatoriana) y tres delegados de las organizaciones profesionales de cineastas (uno de los directores y guionistas, uno de los productores y uno de los actores y técnicos).

Este organismo será el encargado de administrar el Fondo de Fomento al Cine Nacional con el fin de apoyar a la producción de manera reglamentada, ya que hasta el momento, todo tipo de auspicios recibidos por las producciones nacionales que se otorgaban desde las instituciones públicas no estaban sujetos a ninguna reglamentación y se asignaban arbitrariamente.

La aprobación de este reglamento se produce después de un largo proceso que estuvo liderado por el Colectivo Pro Ley de Cine, en el que unieron esfuerzos Asocine, la Fundación Cero Latitud, la Corporación Cinememoria y Egeda Ecuador, y que ha contado con el compromiso del Ministro de Educación y Cultura, Raúl Vallejo, y del Presidente de la República.

Para acceder a los beneficios que trae consigo esta Ley, toda película deberá pasar por la calificación del Consejo Nacional de Cinematografía siempre y

cuando esta cumpla con los requisitos señalados en el artículo 2 de la Ley de Fomento del Cine Nacional:

“Artículo 2: Para hacer efectivos los beneficios contenidos en esta Ley, el Consejo Nacional de Cinematografía deberá emitir la correspondiente calificación de película nacional, a las obras cinematográficas, que siendo producidas por personas naturales o jurídicas con domicilio legal en el Ecuador, reúnan por lo menos dos de las siguientes condiciones:

- a) Que el director sea ciudadano ecuatoriano o extranjero residente en el Ecuador;*
- b) Que al menos uno de los guionistas sea de nacionalidad ecuatoriana o extranjero residente en el Ecuador;*
- c) Que la temática y objetivos tengan relación con expresiones culturales o históricas del Ecuador;*
- d) Ser realizadas con equipos artísticos y técnicos integrados en su mayoría por ciudadanos ecuatorianos o extranjeros domiciliados en el Ecuador; y,*
- e) Haberse rodado y procesado en el Ecuador.”*

CAPITULO IV

4. El Cortometraje

Producción audiovisual o cinematográfica que dura menos que la mitad de una película de producción normal. Estos duraban al menos unos 30 minutos. La finalidad de los cortometrajes es de atrapar la atención desde el inicio de la primera escena e irlo soltando de manera sorpresiva, absurda, violenta, humorística, inexplicable, nostálgica, etc. haciendo que el espectador se mantenga atento hasta un final explosivo y sorprendente.

Los distintos géneros de cortometrajes abarcan gran cantidad como las producciones de mayor duración, pero debido a que su costo es menor se suelen pasar a tener temas menos comerciales por lo que el autor tiene una totalidad libertad creativa.

Muchos jóvenes usan este tipo de producción para dar sus primeros pasos en la industria cinematográfica y muchos directores de cine comenzaron con sorprendentes cortometrajes que los impulsaron a la fama.

Uno de los cortometrajes más famosos según Wikipedia es la historia de *Un perro andaluz*, escrito y dirigido por dos jóvenes que por entonces aún no habían alcanzado la fama: *Luis Buñuel* y *Salvador Dalí*.

Hoy en día las nuevas tecnologías digitales han supuesto una revolución en el mundo del cortometraje, en el que los jóvenes realizadores de este tipo de proyectos evaden grandes gastos que hasta ahora se suponía la realización de estas obras.

En el cortometraje no existen reglas establecidas pues es un género que no se define, por este motivo es impulso de los nuevos estilos narrativos y visuales. La transgresión de las normas clásicas de la cinematografía tiene cabida en estas obras.

Un gran problema que se enfrentan los realizadores de cortometrajes es la ausencia de un mercado definido para estas obras. Suena extraño al saber que hay pocos circuitos de exhibición comercial de cortometrajes pese que existe por otro lado concursos y festivales de este género. Internet está suponiendo cada vez más una plataforma de difusión de cortometrajes puesto a que estos se adaptan por el tipo de formato que existen.

Sus características son: corta duración y producción menos compleja. Se adapta mejor que ningún otro *género cinematográfico* a las necesidades de los espectadores.

Hablando de la comercialización de los llamados cortos siempre ha sido más difícil que la de los largometrajes, pero en la actualidad esta situación cambió permitiendo que los internautas puedan acceder a piezas audiovisuales antes poco accesibles, con lo que aumenta considerablemente su mercado. Por otra parte la aparición de las nuevas tecnologías ha servido para que los guionistas, directores, actores y productores de este tipo de obras hayan posicionado sus cortos como género independiente del largometraje y hayan desvinculado la idea de que estas obras son un paso previo hacia una película de larga duración.

4.1 Tipos de cortometraje

Los géneros de los cortometrajes abarcan gran cantidad como en las obras de mayor duración como medios metrajes o largometrajes. Estos pueden ser filmados en su totalidad o animados con distintas técnicas como el 2D el 3D el *Stop Motion* entre otras, si estamos hablando de tipos hablaremos de géneros y entre ellos tenemos.

- **EL CINE BÉLICO.** Este es aquel que se inspira en lo que han vivido muchos países por sus guerras. Muestra la amargura, el dolor que viven las personas en estas tragedias. Estos filmes llegan tan profundo a los espectadores creando así compasión ante estos problemas que la humanidad ha sufrido y sufre en algunos momentos.

- EL WESTERN. Este coincide con el cine americano, es un filme de acción de carácter épico heroico entre ambientes del oeste, que se constituyó en un aparente género y un verdadero subgénero.
- LA TRAGEDIA, EL DRAMA Y EL MELODRAMA. El drama en la pantalla se diferencia de la tragedia a medida en que el tono de la obra cinematográfica está más cerca de la prosa que de la poesía. La tragedia reduce al mínimo la parte de actualidad, de contemporaneidad; el drama, por el contrario nos hace bajar constantemente a la tierra: es aquí donde se desarrolla la acción. El melodrama realiza una especie de simplificación que le aproximaría a la tragedia. Parece nutrirse de los mismos elementos de la tragedia griega, aunque no todos estos valores son abarcados en sus más amplios aspectos. Tiende a lo grandioso y a lo eterno pero no es capaz de simplificar la realidad sino es empobreciéndola. Los protagonistas están llenos de tópicos, pero no de poesía.
- LA COMEDIA. En la comedia cinematográfica el tono y el clima se crean a base de una idea que se desarrolla por medio de detalles, por el encadenamiento ligero de las secuencias, la agilidad del movimiento, la ironía espiritual de los encuadres, lo jugoso o lo áspero de la luz y de la música, la delicadeza de los detalles, la discreción de los intérpretes que saben ser dueños de la medida y de un estilo mágico.
- LO BURLESCO. No se debe confundir lo burlesco con lo cómico. Lo burlesco se en cuenta ya en la antigüedad griega y latina; pero su origen propio es español e italiano. En la literatura francesa triunfa en la Edad Media y en el siglo XVI pero en los siglos XVII y XVIII se ausenta pero no desaparece del todo. Y a finales del siglo XIX aparece un género burlesco más corrosivo y sutil.
- EL DIBUJO ANIMADO. Como precursores de lo que hoy se considera dibujo animado contamos con un sinnúmero de juguetes contruidos para dar la ilusión de movimiento. Desde el siglo XVIII contamos con invenciones como el fenaquistiscopio, el zoótropo y el praxinoscopio, entre otros. Los dibujos animados conocen su mayor auge a la par de la

invención del cine. A partir del año 1908 y durante los diez siguientes años, el dibujo animado conoció un desarrollo brillantísimo. El descubrimiento del cine sonoro dio lugar a una nueva forma de expresión.

- LO FANTÁSTICO. El éxito de este género es inagotable: hace aproximadamente un siglo que ha invadido todos los campos de la literatura y del arte y hasta los dibujos animados. Se puede plantear orientaciones básicas del género: la del horror y el espanto, y la de lo sobrenatural que puede aproximarse a lo sagrado.
- EL THRILLER O CINE NEGRO. En el cine negro se puede tomar como parámetro la descripción de la violencia y cierto fondo de aventuras criminales. Hay aquí tres elementos agrupados que nos permite ir más allá del realismo que son: la mezcla del onirismo, fantasía y la solemnidad del ceremonial fúnebre. La extraordinaria ambivalencia del género muestra una contradicción interna presente en la naturaleza huma y conforme con las estructuras imaginativas de los creadores, suscita simultáneamente el horror y la fascinación.

4.2. Historia del cortometraje en Ecuador

Se dice que la gran mayoría de producciones que supuestamente resultan esenciales para la historia del cine ecuatoriano son películas que únicamente fueron vistas por unos pocos intelectuales y por algunos directores ecuatorianos frustrados.

Mediante algunos estudios se asegura que el cine ecuatoriano se inició cuando una fragata rusa se hundió en la costa del país. Uno de los pocos botines rescatados de la nave consistía en una cámara 8mm que hasta hoy día se utiliza en el rodaje de las películas nacionales.

Originalmente, fue utilizada para hacer registros visuales sobre asuntos que los extranjeros se enteran normalmente en el *Discovery Channel* lo que hoy se conoce como "Documentales". Las tortugas gigantes de las islas galápagos, los

indios jíbaros reductores de cabezas en taparrabos del oriente, entre otros asuntos de igual trascendencia.

Los Años 1960-2000

En la década de los setentas, algunos directores vieron que la única salida que había para lograr la difusión y exhibición de sus obras era mediante la asociación con productores del extranjero. Es así que el famoso comediante quiteño **Don Evaristo** logra juntarse con los mexicanos, que tenían un cine igual de mediocre pero que tenían un poco más de recursos y realizaron algunas comedias; comenzando como pequeños retazos de filmación que, poco a poco, se convirtieron en largometrajes.

Se destaca dentro del cine ecuatoriano de este periodo las producciones del director Camilo Luzuriaga con *La Tigra*, en los ochentas y *Entre Marx y una mujer desnuda* en los noventas. Ambas películas tuvieron un gran suceso entre Luzuriaga y él mismo.

En la década de los noventa, la dinastía Cordero se empieza a imponer en la historia del cine ecuatoriano con la producción de *Sensaciones* por Viviana Cordero y su hermano Juan Esteban Cordero.

A mediados de los noventa comienza a nacer la popularización del video digital, lo que provocó que cualquier persona pudiera pagar millones de dólares y hacer producciones que, poco a poco, tuvieron gran acogida por los medios de comunicación. Es aquí donde se fortalece el género documental y poco a poco nacen los cortometrajes y medio metrajes que concursaron en diferentes festivales con muy poca acogida por los espectadores; al pasar los años las nuevas tecnologías facilitan la producción cinematográfica del Ecuador y comienzan a nacer nuevos filmes como *Ratas, ratones, rateros* (1999) y *Crónicas* (2004) del director *Sebastián Cordero*.

Sin duda, muchas películas ecuatorianas se han realizado con bajo presupuesto, pero el trabajo profesional ha ayudado mucho en las producciones. Sin embargo, se necesita de mucha suerte para que un proyecto pueda salir adelante. Por ejemplo, **Montalvo**, fue un film biográfico e histórico

que necesitó de efectos especiales para parecer de la época. Y aunque se quiso estrenar internacionalmente, la época del cambio de moneda que vivía el Ecuador en ese entonces, hizo que el filme solamente llegará a conocerse en las aulas estadounidenses.

Hoy en día otras producciones se están desarrollando con un solo fin: recuperar la identidad Nacional. Las películas, culturas y hechos políticos han representado la historia del Ecuador. Muchos cineastas piensan que al realizar películas, culturales o hechos políticos ayudan a plasmar mejor la historia del Ecuador.

CAPITULO V

5. La Animación

La definición correcta de la palabra animación proviene del latín, *lexema anima*, que significa alma. Por tanto, la acción de animar se debería traducir como "*dotar de alma*" a todo aquello que no la tuviera. Es hacer que los objetos inanimados, tengan la ilusión de movimiento creando así la sensación de que tienen una vida ficticia.

Animación = Dar vida

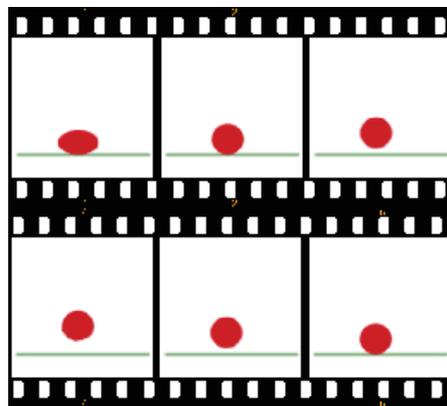


Figura 2) cuadro explicativo de animación. Tomada de:

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Animexample3edit.png?uselang=es> 02 septiembre 2012

La animación es un proceso utilizado para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares *dibujos animados*. Los cuadros, dibujos o imágenes como ustedes lo quieran llamar se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un *modelo tridimensional virtual*; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Se conoce como animación también a la modificación de la escena a medida que transcurre el tiempo, ejemplo: un cuarto que se ensucia o envejece.

5.1 Historia de la animación

Ya sea por arte o diversión, el hombre ha querido representar la dinámica del movimiento en dibujos.

Las imágenes que intentan crear la ilusión de movimiento existen desde hace miles de años. En las cuevas prehistóricas se han encontrado distintos dibujos, que a través de la repetición de partes de los cuerpos de los animales querían simular el correr de, por ejemplo, un jabalí.

La idea de recrear la ilusión del movimiento con una serie de dibujos es más antigua que el nacimiento del cine. Algunos historiadores se remontan a la prehistoria, en la que, mediante pinturas rupestres, se intentada expresar movimiento. Otros descubrimientos posteriores, en Egipto y en Grecia corroboran esta tendencia a representar diferentes fases del movimiento en su arte.

El primer intento que se conoce de una animación mediante la proyección de imágenes data de 1640, cuando el alemán *Anthonasius Kircher* inventó el primer proyector de imágenes: *la linterna mágica*, la que, mediante grabados en cristales, era capaz de proyectar diferentes fases consecutivas del movimiento, cambiando los cristales de forma mecánica. En una de sus proyecciones representaba a un hombre mientras dormía, abriendo y cerrando la boca.

El mundo de la Animación estuvo estancado hasta 1824, cuando *Peter Mark Roget* descubrió el *Principio de Persistencia de la Visión*, fundamento en el que se basan todas las imágenes proyectadas que conocemos hasta el día de hoy. Demostraba que el ojo humano retiene la imagen que ve durante el tiempo suficiente para ser sustituida por otra, y así sucesivamente, hasta realizar un movimiento completo.

Aunque fueron muchos los inventos nacidos a la sombra de este principio, ninguno pasó de la categoría de juguete hasta la llegada del *Phenakistoscopia*

de Joseph Antoine Plateau, en 1831, en el que conseguía plasmar un movimiento completo mediante el uso de dibujos.

Entre las bases del origen de la animación está el mismo *juego de sombras* y la *proyección de siluetas* de papeles recortados creados por la cultura china.

Surgimiento en Francia: La animación apareció antes que el cine. En 1888 el francés *Émile Reynaud*, padre del cine de animación, inventó el *praxinoscopio*, uno de los muchos juguetes ópticos de la época, en el cual se utilizaba una técnica pre-cinematográfica de animación. Posteriormente lo perfeccionó con su *teatro óptico*, que permitía proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla para un público, y, acompañadas de música y efectos sonoros, mantuvo un espectáculo de dibujos animados desde 1892 hasta finales del siglo XIX.

El siguiente pionero del cine de animación fue el francés *Émile Cohl*, que desde 1908 realizó los primeros cortometrajes de dibujos animados

Otro pionero fue *George Méliès*, el cual utilizó en sus filmes abundantes efectos realizados con técnicas de animación.

5.2 Tipos de animación:

- **Stop Motion:** Es la animación de objetos, figuras u otros materiales como muñecos, marionetas; así como maquetas de modelos a escala. Se utiliza la grabación, comúnmente conocida, como *cuadro a cuadro* o *frame to frame*. Se considera una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías de éste, movimiento por movimiento. En general se denominan animaciones de Stop Motion a las que no entran en la categoría de dibujo animado, esto es, que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas tomando imágenes de la realidad.

El *Stop Motion* se utiliza para producir movimientos de cualquier objeto, esto se conoce como *objeto de animación*.

- **Animación tradicional o 2D:** La animación en 2D es la creación de dibujos animados de dos dimensiones en el computador. Para lograr la animación se deben producir un sinnúmero de dibujos que serán los que definan los movimientos de los personajes creados. Gracias a numerosos y nuevos softwares, todo el proceso de animación en 2D puede realizarse en el computador, facilitando al animador y ahorrando mucho esfuerzo y horas de trabajo.

En términos más complejos la animación en 2D combina dibujo, pintura, animación, video y efectos, desde los primeros storyboards, hasta el retoque final, sin olvidar el entintado y coloreado.

Como hemos dicho existen muchos software que permiten crear cualquier tipo de animación en 2D. El animador, en lugar de trabajar con papel y lápiz, borrador y escáner, trabaja con la computadora directamente. Estos software incluyen herramientas de dibujo y pintura natural, que simulan lápices, pinceles, acuarelas, pasteles, etc. Las herramientas de *animación digital*, de coloreado y relleno, permiten integrar materiales diversos, como videos, fotos, dibujos, otros, y realizar varios efectos especiales.

La *animación en 2D fotograma a fotograma*, permite crear un storyboard de resolución completa. Los genios que producen estos programas son de gran calidad, y se consiguen de un modo rápido y eficiente.

También se puede dibujar directamente en el computador y luego hacer la limpieza o *clean up* en una capa superior. Este trabajo se lo realizaba en tres hojas de papel en la animación tradicional. Todo cambio se efectúa sobre el dibujo original.

El entintado y coloreado ofrece resultados iguales a los naturales, pero con menor trabajo y sin necesidad de herramientas físicas, con un considerable ahorro en sus costos.

La mesa de luz digital permite regular la transparencia de los fotogramas, y realizar las pruebas de línea en miles de capas distintas.

Dentro de la animación 2D podemos resaltar a los clásicos dibujos animados de *Walt Disney*, Warner Brothers, la Associated Artists Productions (A.A.P.), etc.

- **Animación 3D**: Los objetos o modelados se pueden animar en cuanto a:
 - Transformaciones básicas en los tres ejes (XYZ), Rotación, Escala o Traslación.

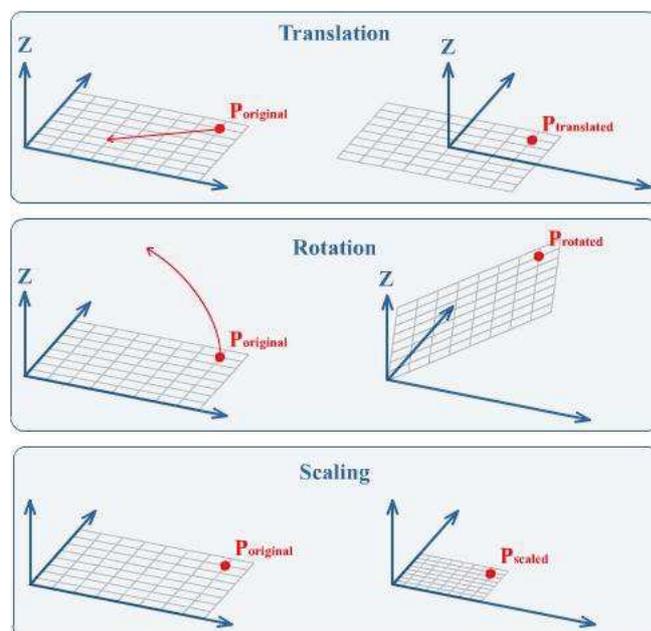


Figura 3. Ejes (X,Y,Z). Tomada de: agosto 2012,

http://www.riemers.net/eng/ExtraReading/matrices_geometrical.php

- Forma o (*shape*) en inglés :

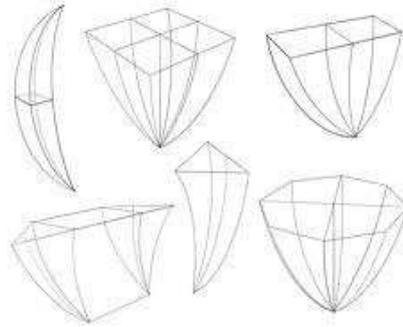


Figura 4. Formas objetos 3d. Tomada de: agosto 2012,
<http://conceptart.org/forums/showthread.php?t=181392>

- Mediante esqueletos llamados *joints* : a los objetos se les puede asignar un esqueleto, una estructura central con la capacidad de afectar la forma y movimientos de ese objeto. Esto ayuda al proceso de animación, en el cual el movimiento del esqueleto automáticamente afectara las porciones correspondientes del modelo.



Figura 5. Pivots and skeletons objects. Tomada de:
http://3dstudio.ucoz.ru/blog/digital_tutors_maya_rigging_reference_library_skeleton_menu/2011-08-22-753

- Mediante deformadores: ya sean *lattices* (cajas de deformación) o cualquier deformador que produzca deformación al modelado original.

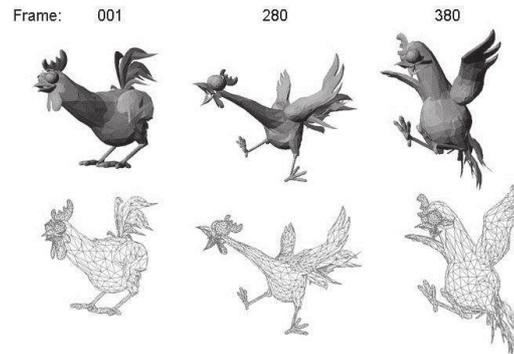


Figura 6. Modelado 3d. Tomada de: Watermaking 3D objects, agosto 2012, <http://www.technicolor.com/en/hi/technology/research-publications/security-newsletters/security-newsletter-21/protecting-computer-generated-3d-graphics>

- Dinámicas: para producir simulaciones de movimiento de la ropa, pelo, etc.

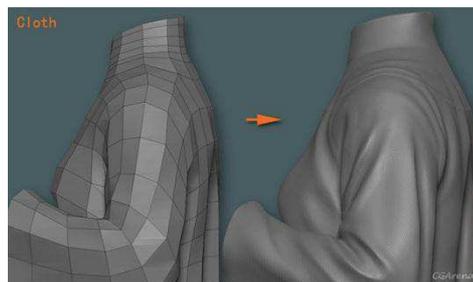


Figura 7. Modelado 3d (ropa) .Tomada de : <http://blog.btrove.org/tag/3d-max-cloth/page/2/> agosto 2012,

La animación es muy importante dentro de los gráficos por que en estas animaciones se intenta realizar el mero realismo, por lo cual se trabajan muchas horas.

- **Pixelación.** Se dice que esta técnica surge del el *Stop Motion* en la que los objetos animados son personas y auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas). Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. *Norman*

McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado *Neighbours*. Es ampliamente utilizada en los video-clips.



Figura 8. Cortometraje en stop motion "neighbours". Tomada de : <http://www.virtual-circuit.org/blog/files/796c44376ffa0da689313a09fbe5df53-346.html> 03 septiembre 2012

- **Rotoscopía** Es otra técnica de animación que se basa en dibujar sobre una referencia, esta puede ser una fotografía, video, etc. al cual dar diferentes tipos de sensaciones como el de estar dentro de una pintura, o también se usa para animar, por ejemplo, algunas escenas de Blancanieves, protagonista del primer largometraje de Disney. Estas escenas fueron elaboradas mediante esta imagen de cuadro: Blancanieves está bajando las gradas vestida de sirvienta y de princesa, estas dos son rotoscopias.

Su análoga infográfica puede considerarse la *captura de movimiento (motion capture)*. Existe cierto grado de controversia sobre si el rotoscope es auténtica animación, y sobre su valor artístico como tal.



Figura 9. Rostocopia blanca nieves. Tomada de: <http://www.michaelspornanimation.com/splog/?p=1600> agosto 2012

Animación de recortes. Más conocido en inglés como *cut out animation*, es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y remplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.



Figura 10. Figuras recortadas para una animación. Tomada de : FrédéricBack's - Paper cut-out animation, agosto 2012 <http://www.fredericback.com/cineaste/techniques-danimation/papier-decoupe.en.shtml>

5.3 Historia de la animación en el Ecuador

La animación en el Ecuador nace juntamente al nacimiento del cine (1920), con algunos cortometrajes, largometrajes y sobretodo documentales del país.

Lamentablemente no existe información acertada del surgimiento de las primeras animaciones en el Ecuador ya que es de reciente historia y aún no han sido documentados y catalogados los hechos, por lo que se presentará la evolución de la animación a través de las Universidades del País.

Empezó en la Universidad (EDCOM) la *Escuela de Diseño y Comunicación Visual* ubicada en la ciudad de Guayaquil. La animación nace de la carrera dictada en dicha universidad “Análisis de Sistemas”, luego paso a formar parte del instituto de tecnologías INTEC, y pasa a llamarse el Programa de Tecnología en Computación, luego se crea la carrera de Diseño Gráfico y Publicitario y desde su nacimiento el Programa de Tecnología en computación y Diseño Gráfico identificado por muchos años como PROTCOM, no era unidad académica de ESPOL, sino parte de una de ellas, la cual podía graduar

y promocionar carreras hasta el nivel de tecnologías, pero lo que no se podía hacer era ofertar directamente estudios de tercero y cuarto nivel.

Desde 1995 la carrera de Diseño Gráfico se basaba en planos de objetos y dibujo técnico pero es cuando PROTCOM y su visión por añadir nuevas tecnologías mezcla la carrera de Sistemas con el Diseño Gráfico creando una nueva tecnología llamada **Animación** una carrera que prometían un futuro profesional a corto y mediano plazo a nuestra juventud.

Entre los iniciadores de este tipo de carreras tenemos a: MBA Nayeth Solórzano de Nan, que con su espíritu de líder supo crear e impulsar carreras como la Licenciatura en Diseño Web y Aplicaciones Multimedia con un grupo de profesores de la unidad liderados por el Lcdo. Yamil Lambert, y la Maestría en Comunicación Pública de la Ciencia y la Tecnología.

Para el 2010 se han planteados nuevos retos como crear la carrera de Ingeniería en Diseño y programación de Videojuegos en ECUADOR.

A través de este proyecto se contribuirá a la historia de la animación, específicamente del Stop Motion, dentro del rango audiovisual del país.

CAPITULO VI

6. El Stop Motion

El Stop Motion se utiliza para producir movimientos animados de cualquier objeto. Esto se conoce como *objeto de animación*.

Es una técnica de animación que consiste en simular el movimiento de objetos estáticos tales como: *objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala* capturando una serie de fotografías de cada movimiento o acontecimiento que este sufra, esta serie de imágenes puestas en orden sucesivamente darán la sensación de que el objeto está animado. El *Stop Motion* no entra en la categoría de dibujo animado, ni en la animación por computador se refiere a que no fueron dibujadas ni pintadas, sino que fueron creadas capturando imágenes de la realidad.

Existen dos tipos de animaciones de *Stop Motion*: la animación con plastilina o cualquier otro material maleable, llamada en inglés *claymation*, y las animaciones utilizando objetos rígidos.

De esta técnica de animación nace la producción de *pixilación*, la animación de la vida humana o animal. Ejemplos de ello son las películas de: *Mike Jittlov* como asistente en *The wizard of speed and time* (1980), el largometraje del mismo nombre (1987-89), el corto francés de 1989 *Gisele Kerozene* por Eisa Cayo y Jan Kunen, y algunos trabajos del animador escocés Norman McLaren.

Para realizar una animación utilizando la técnica del *Stop Motion*, descrita en este capítulo, se necesitan tomar de 24 a 39 fotografías para realizar un movimiento, y depende, además, del programa que se utilice para la animación y de la velocidad del movimiento que uno quisiera presentar.

El *Go Motion* es una de las variantes del *Stop Motion*, por el que aplicando un sistema basado en la tradicional el *Go Motion* controla muñecos, *animatronic* que se les induce a realizar movimientos mientras se registra la animación cuadro a cuadro es decir *fotograma a fotograma*. Como resultado se produce

un *efecto de blur* o desenfoco sobre las partes en movimiento que aumenta la sensación de realismo.

Otra variación del *Stop Motion* es la animación gráfica de fotografías denominada también como Rostocopia que consiste en redibujar la imagen real de algún movimiento cuadro por cuadro dando diferentes tipos de sensaciones como que una pintura está animada. Un ejemplo de esta técnica es *Frank Film y Braverman's Condensed Cream of Beatles* (1972).



Figura 11. Rostocopia de Frank Film y Braverman's Condensed Cream of Beatles. tomada de : <http://iamaphoney.blogspot.com/2008/04/bravermans-condensed-cream-of-beatles.html> agosto 2012

Según los historiadores el nacimiento del *Stop Motion* se funde con la historia de la cinematografía. Entre los principales pioneros de esta técnica de animación tenemos al ruso *Ladislaw Starewicz*, quien en el año 1912 realizó una de las primeras películas en *Stop Motion* utilizando como modelos insectos reales. Con el título de *La venganza del camarógrafo*, este narra la historia de una pequeña familia de escarabajos que se destruye por la infidelidad entre sus cónyuges.

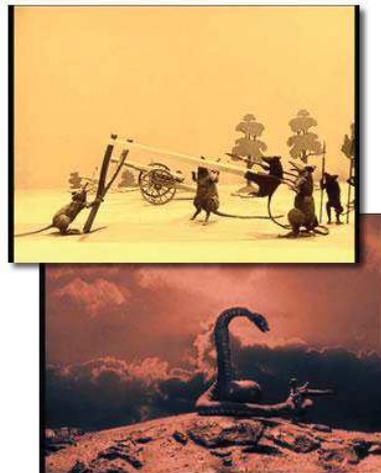


Figura 12. Stop motion de: Ladislav Starewitch. La venganza del camarógrafo (1912, 13 min), tomada de: <http://lacinefilianoespatriota.blogspot.com/2007/10/hoy-y-maana-en-la-universida-catlica.html> agosto 2012.

Una película que tuvo mucha acogida por parte del público español y francés fue: *El hotel eléctrico* realizado por Segundo de Chomón en 1908. Willis O'Brien, destacado pionero animó *King Kong* en 1933 y su alumno Ray Harryhausen hizo un gran número de películas con la misma técnica.

Esta técnica fue usada también por el conocido director *Tim Burton* en los años ochenta, que creció viendo las películas y los efectos especiales de Ray Harryhausen. Este utilizó el *Stop Motion* en sus cortometrajes para Disney, de los cuales *Vincent* es el primero y en 2005 *Corpse Bride* (en español, *La Novia Cadáver*). Vale destacar que también a principios de los noventa Tim Burton participó como productor de *The Nightmare Before Christmas*, película basada en sus creaciones artísticas, del director *Henry Selick*, quien a su vez dirigió *Coraline*, bajo la misma técnica en 2009.

Esta técnica también ha sido utilizada en los trabajos de Aardman Animations, incluyendo *Wallace and Gromit*, su secuela y *Chicken Run*.

6.1 El *Stop Motion* en el Ecuador

Este tipo de técnica es poco convencional y poco utilizada por la producción audiovisual ecuatoriana.

La mayoría de trabajos audiovisuales que involucran el *Stop Motion* nacen de pequeños estudios dentro de las Universidades donde los jóvenes, poco a poco, han ido desarrollando esta técnica de animación en forma creativa.

Muchos jóvenes han utilizado esta técnica para la presentación de su tesis. Últimamente se están dando talleres y algunos de estos proyectos han concursado en diferentes festivales con poco éxito pero paulatinamente esta técnica irá evolucionando en la producción ecuatoriana.

Se han realizado algunos proyectos para que el gobierno del país muestre los avances de sus actividades desarrolladas en varias ciudades. Para Guayaquil, entre otros proyectos, se ha hecho el *resurgimiento de Atahualpa, Stop Motion* que narra el ocaso de un imperio extinto utilizando escenografías y personajes elaborados con materiales reciclables hechos a mano. A partir de este proyecto han surgido otras animaciones con esta misma técnica mostrando fiestas tradicionales como la llegada del *inti*, entre otras.

Estos Proyectos motivaron la realización de varios talleres dentro del país; dando así un poco más de importancia a este tipo de animación, aunque este esfuerzo de realizar estos proyectos con esta técnica audiovisual, no tuvo mucha acogida por parte del espectador ecuatoriano y se dejó de crear producciones con este tipo de técnica.

Creo, en cambio, que la utilización de esta técnica que comenzó a usarse para la enseñanza de los niños, siendo muy atractivos por el lenguaje comunicacional, la utilización de diferentes muñecos o títeres llamativos son capaces de captar su atención, debería utilizarse hasta que el público de sectores menos favorecidos lo aprecie por su mensaje claro y oportuno.

Podemos decir que en la producción ecuatoriana este tipo de técnica resulta ser algo todavía experimental y ha servido para la concientización de los

niños, del pueblo en general y para la presentación a concursos de cortometrajes de algunos directores de producción que lo han usado con bastante éxito.

Podemos encontrar en Ecuador algunos proyectos audiovisuales que han utilizado la técnica del *Stop Motion* como los que han participado en concursos internacionales: animaciones elaboradas por estudiantes de diferentes colegios y universidades han logrado obtener el primer lugar, como es el caso de la universidad SEK con el proyecto *Hombre de luz* que obtuvo el primer lugar. Este proyecto tiene como objetivo mostrar la seguridad laboral. El Concurso fue organizado por el SECAP y presentado en el Campus Party Quito en Cemexpo de la mitad del mundo.

Precisamente por la escasa presencia de esta técnica en proyectos ecuatorianos, me he permitido realizar esta tesis, aplicando de forma original y llamativa para contribuir y afianzar este método en el país.



Figuras 12 y 13. Stop motion hombre de luz. tomada de : <http://ecuadoruniversitario.com/noticias-universitarias/universidad-internacional-sek-gano-el-reto-stop-motion-de-campus-party/> 02 septiembre 2012

Capítulo VII

7. El Personaje.

Se define personaje a todos los seres, ya sean humanos, animales o de cualquier otro tipo, los cuales pertenecen a obras artísticas o de producción. Son aquellos seres que se imagina uno que existen dentro del universo de una obra.

Además de personas, pueden ser cualquier otro tipo de ser vivo, incluyendo animales y dioses, e incluso, objetos inanimados. Los personajes son en su mayoría el centro de los textos de diferentes obras como de ficción, cinematográficos, historietísticos y literarios. De hecho, es difícil imaginar una novela sin personajes, dentro de la poesía siempre hay algún tipo de persona presente, pero generalmente como narrador u oyente imaginario.

Los personajes son una construcción mental elaborada a través del lenguaje y la imagen.

En varios espectáculos teatrales, puestas en escena y películas (con excepción de las animaciones), los personajes son protagonizados por actores, bailarines y cantantes. Para las animaciones y títeres, existen actores vocales, aunque las voces también pueden ser creadas por computadoras. Cabe recalcar que cada personaje se caracteriza por su forma de ser, es decir su carácter y personalidad. Esta individualidad se manifiesta inclusive por su forma de vestir y de actuar.

El personaje, como concepto *estructuralista*, permanece estático, y se reduce a un conjunto de características o a una función necesaria en el desarrollo de la acción.

A través de la historia del drama se han desarrollado cierto número de personajes estereotipados.

También se denomina personaje a aquellas personas distinguidas, o que obtienen representación en la vida pública.

7.1. Diseño de Personajes

Una de las partes más complejas es el desarrollo o diseño de personajes. Y no es por razones realmente técnicas, ni cuestiones de lenguaje, o cualquier otra cosa. El diseño de personajes forma parte del proceso creativo de la persona y/o del diseñador. Todo saldrá de su imaginación para crear los personajes con sus características propias, la concepción de cada uno de ellos y el desarrollo de los actores que intervendrán en nuestro trabajo.

El diseño de personajes en sí, es un arte; como lo es el moldear una vasija de barro, o un envase de cristal, pero también tiene algo de técnica, puesto que se requieren ciertos conocimientos previamente adquiridos para realizar un diseño perfecto y concreto.

Luego, podemos jerarquizar la secuencia del diseño de personajes de la siguiente manera: uno de los pasos más importantes es la percepción que involucra algo más que solo encargarse del dibujo o boceto del personaje en sí, es decir, mucha gente piensa que el diseño de personajes, es simplemente tomar un lápiz, una hoja en blanco y hacer un bonito dibujo; cuando en realidad, implica mucho más. Hay que tener en cuenta que el o los personajes poseen alma y vida que interactúa, que tiene emociones y que se la refleja en su misma esencia. La psicología que utilicemos para su diseño debe ser la adecuada. Luego, lo primero que necesitamos, es definir su personalidad, nuestro personaje, ¿será, sociable, inestable emocionalmente, tendrá algún trauma, odio o resentimiento?

Algo que caracteriza a aquellos personajes que quedan en nuestras memorias, no es en sí su apariencia física, la cual representa un porcentaje muy alto en diseño, pero es el factor más importante. Recordemos cuáles son los atributos que hacen que un personaje, se convirtiera en nuestro favorito; estoy seguro que más de un personaje se vendrá a nuestra mente, y por qué no decirlo, una de las razones por las que se convirtió en nuestro gran favorito, era porque simplemente nos sentimos identificados con él.

Una vez que hayamos construido toda aquella masa de emociones, sentimientos que darán vida a nuestro personaje, procedemos a dar características físicas que lo definan, es decir, ahora podremos pensar en el color del cabello, ojos, piel, complexión, estatura, tipo de sangre, etc. Incluso, podremos llegar a pensar en la ropa o vestimenta, según el entorno donde este se desenvuelva, sobre todo en la forma de ser del personaje. Pero también, debemos recordar que el personaje no estará solo, se relacionará con otros, interactuará en un pequeño mundo o universo que seguramente tendremos que crear para él, por lo que se hace necesario también, otorgar atributos sociológicos y demográficos como su edad, raza, nacionalidad, etc. Una vez reunido todo eso, estamos listos para empezar a trazar con nuestro lápiz al personaje que hemos ideado.

7.2 Diseño y elaboración de muñecos a partir del estudio de los diferentes personajes de la historia del proyecto *Stop Motion*.

- Cantuña:

Para la elaboración de este personaje se recurrió a la búsqueda de rasgos físicos de los habitantes de la sierra. La historia cuenta que este característico personaje sufrió un trágico accidente a la llegada de los españoles: en ese accidente se quemó y quedó deforme.

Se dice que Cantuña fue descendiente directo de Rumiñahui por lo cual se ha tomado algunos rasgos físicos de este indígena, siendo Rumiñahui y Cantuña provenientes del imperio Inca, una de las razas más trabajadoras, por lo que se ha visualizado al personaje como fortachón, de baja estatura, de rostro redondo, ojos pequeños, labios rosados y estirados, de tez trigueña. Su deformidad se suma a sus características externas. Es un personaje tímido, nervioso, con miedo de salir y mostrarse al público y, al mismo tiempo, es un muy buen trabajador.

La vestimenta es típica de la sierra, un lugar que por su cordillera y altos nevados es frío por lo cual se decidió utilizar ropa cálida como un pantalón de tela blanco, típico de los serranos (por ejemplo: otavaleños), una camisa color crema y sobre ella un sayal ya que Cantuña vivía con un fraile franciscano. Este atuendo le servía para taparse del frío, proteger su cabeza y sobre todo para esconder sus defectos físicos.



Figura 14. Boceto del personaje de Cantuña, Archivo del autor, Mayo 2012.

- **Fraile (Hernán Suárez):**

Para el diseño de este personaje lo primero que se me vino a la mente es un señor bonachón y como es un conquistador, extranjero, proveniente de España, será alto. Ya que en la historia de la leyenda se cuenta que este personaje era de una edad avanzada, he pensado hacerlo con varias canas y una barba blanca. He dicho que lo he visto como un bonachón, ya que los españoles comen bastante y sabroso y, además, la mayoría de frailes franciscanos son gorditos y le gusta mucho el vino. Por este motivo he pensado hacerlo con la cara redonda y con las mejillas rosadas.

La vestimenta es la misma que han usado los franciscanos toda su vida: una sotana larga y café y sobre ella un sayal del mismo color.



Figura 15. Boceto personaje Fraile (Hernán Suárez), Archivo del autor. Mayo 2012.

- **Diablo:**

La mayoría de extranjeros que escuchan de esta historia se imagina al típico diablo rojito con trinche y cola. Los serranos, en cambio, se imaginan a un diablo andino más animal que humano, con cuernos, de enormes piernas de cabra, tatuado, en definitiva un personaje nada llamativo. Pero lo que sí sabemos es que es un personaje bastante negociante y pensando en mi target se decidió construir un personaje llamativo, guapo y por tanto escogí hacer una mujer elegante y sexy para así capturar más la atención del público, tiene que verse malvada, sobre todo una persona con la cual cualquiera se animaría a hacer un negocio. El reto de diseño de este personaje ha sido difícil y al fin decidí hacer un diablo con características humanas vistiéndolo con un terno elegante de color negro como cualquier persona de negocios, pero se ha dejado el color rojo en una capa para realzar la importancia del personaje que se lo vea como una reina y al mismo tiempo, le dejo los cuernos para saber que tratamos con el diablo.



Figura 16. Boceto personaje Diablo. Archivo del autor, Mayo 2012

- **Demonio obrero # 1 de la Iglesia San Francisco:**

Este personaje debe ser fuerte, ágil, trabajador capaz de terminar la construcción de la iglesia en una sola noche. Cuando pienso en iglesias como la del Voto Nacional, por ejemplo, me ha llamado siempre la atención las gárgolas: demonios cuyo propósito es vigilar y cuidar que brujas, espíritus y otros demonios no pasen por allí. Por lo tanto se me ocurrió crear este demonio constructor con alas y en vez de pies tendrá manos para agarrar diferentes materiales de construcción y a la vez tenga la capacidad de saltar por los techos y por las partes más altas de la iglesia como un mono ágil. El reto de este personaje son los colores ya que las gárgolas para nada son llamativas; son de color gris del cemento y se pierden con la construcción, por lo cual se piensa que el personaje llame la atención del espectador por sus cuernos y por un color bastante fuerte en su mirada. Así que decidí darle ojos de color verde fosforescente otorgándole así un aspecto de endemoniado mientras que el resto del cuerpo será totalmente negro, color que representa a la muerte. Sus alas también serán negras para camuflarse en la noche como el ángel de la muerte.

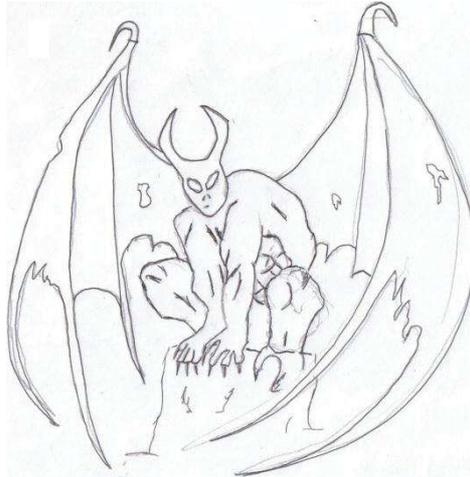


Figura 17 Boceto personaje Demonio obrero # 1 de la Iglesia San Francisco: Archivo del autor, Mayo 2012

- **Demonio obrero # 2 de la Iglesia San Francisco:**

Al contrario del primer demonio éste será terrestre; pasará en la parte baja de la iglesia, será muy fuerte para poder cargar las piedras, vigas y materiales muy pesados para la construcción de este templo. También este demonio será ágil y rápido. Se me ha venido a la mente hacerlo como una especie de gorila corpulento con brazos largos que logra colgarse ágilmente de un lado a otro colocando las piezas en su respectivo lugar. Los colores de este personaje para resaltar del otro demonio serán de color café oscuro, precisamente como algunos gorilas, sus ojos serán amarillos al igual que sus dientes y uñas para así capturar la atención del espectador sobre sus movimientos.

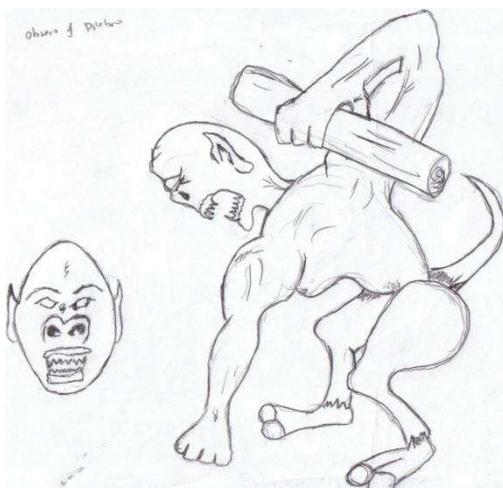


Figura 18. Boceto personaje Demonio obrero # 1 de la Iglesia San Francisco, Archivo del autor, Mayo 2012

7.3. La Coyuntura

Este término proviene del latín, *coniungere*, que significa juntar, unir o articular. También se conoce coyuntura como la unión de un hueso con otro es decir una articulación.

Pero como este proyecto se trata de un *Stop Motion* hablaremos sobre la articulación que tendrán los diferentes personajes, las cuales dependerán del material en el que se elaboren los muñecos.

En este caso coyuntura sería la forma de unión de las piezas de los personajes, buscando que tengan el movimiento más adecuado para lograr que cada personaje se vea natural y de lo más real. Para lo cual hay que estudiar el material y el tamaño de cada pieza.

Existen varios tipos de coyunturas que permitirán que los muñecos tengan las articulaciones adecuadas para la animación.

Lo que busca un animador con sus personajes es el mejor movimiento de las piezas que sea fluido y a la vez rígido para que al colocar al personaje en una posición deseada el material no se deforme y cambie de posición, la coyuntura es la unión de las piezas buscando que estas sean de lo más articulares es decir que al juntar una pieza a otra pieza la coyuntura se convertiría en una tercera que iría en medio de las dos uniéndolas de tal manera que provoque movimiento entre las piezas por lo general esta es esférica a continuación les presentare algunos tipos de coyunturas que les servirán para la creación de diferentes monigotes para un *Stop Motion*.

7.3.1 Tipos de coyunturas

Existen varios tipos de coyunturas una de las más usadas hasta hoy en día es la plastilina ya que permite moldear al personaje a nuestro gusto y como es un material de fácil acceso, amigable y, sobretodo, flexible hace que las coyunturas o *articulaciones* del personaje sean movibles a nuestro gusto. Este tipo de material es más usado para personajes que requieran transformaciones

tales como expresiones exageradas, crecimiento del cabello, que engorde, que se aplaste, que se agrande etc. Al crear un personaje de cierta estatura provoca que la plastilina, por el peso, tienda a ceder o doblarse, por lo que se requerirá de una estructura alámbrica a fin de que el material pueda sostenerse y que el personaje tenga un tamaño adecuado. Esta estructura de alambre permite que el personaje tenga un movimiento rígido y estable haciendo que las coyunturas tengan un movimiento natural.

Antes que todo se deberá diseñar al personaje y en base al diseño se creará la estructura alámbrica como si fuera un esqueleto dependiendo de las proporciones del mismo. Primero hacer tiras de alambre reforzadas envolviéndolas una con otra del tamaño de las extremidades del personaje, para unir cada una de estas tiras se requerirá de otros materiales como madera, alambre, metal etc. formando así el pecho, la pelvis, el antebrazo y la pospierna que servirán para mantener rígido al monigote. Se unirán estas piezas con cinta adhesiva y goma dependiendo del material que queramos utilizar, se deberán crear las manos, los dedos de la mano, si se es necesario mover los dedos, los pies, la cabeza, etc. Luego serán recubiertos con cinta adhesiva que permitirá unificar al personaje y sobre todo servirá para que la plastilina se adhiera fácilmente a la estructura. Finalmente se recubre al personaje con plastilina de colores dando las características deseadas.

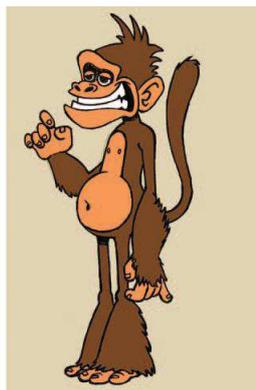
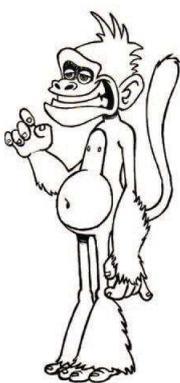




Figura 19. realización personaje para stop motion Tomada de: Shaw, Susannah. (2008). Stop Motion Craft skills for model animation, Canadá, Elsevier, pags 57,60

Existe otro tipo de coyuntura más profesional usado por algunos directores de cine como Tim Burton es la coyuntura *ball and socket* que permite un movimiento mucho más profesional, natural, estable y, sobre todo, muy fluido. Este tipo de coyuntura es algo costosa. Existen algunas compañías que proveen estructuras con este tipo de coyunturas tales como *model markers*, entre otras, este tipo de coyuntura nace a base del estudio del cuerpo humano sobre todo entre la unión de un hueso con otro donde una articulación se une a una cavidad. Esta pieza es esférica provocando movimientos de 360° sin ningún tipo de limitación.

Primero se creará el diseño del personaje junto a la estructura. Hay que ser muy específicos con el tamaño de las articulaciones para evitar problemas. Este tipo de articulaciones, usado para movimientos más fluidos, permitirá tener una animación más natural con movimientos más humanísticos. A diferencia del sistema de alambres la estructura se la creará parte por parte, articulación por articulación y se las unirá con tornillos para mantener firme y estable a las extremidades del monigote lo que permite movimientos milimétricos, lo cual es muy necesario si se quiere un movimiento fluido. Para recubrir esta estructura metálica se puede utilizar plastilina común y corriente pero los profesionales prefieren utilizar el látex o silicona que dará una textura parecida a la piel evitando deformaciones y para las expresiones faciales se utilizará una mandíbula con *ball and socket*. Los ojos con párpados de látex que se los abrirá y cerrará manualmente.

Si se requiere que el personaje salte o vuele, se creará una grúa.

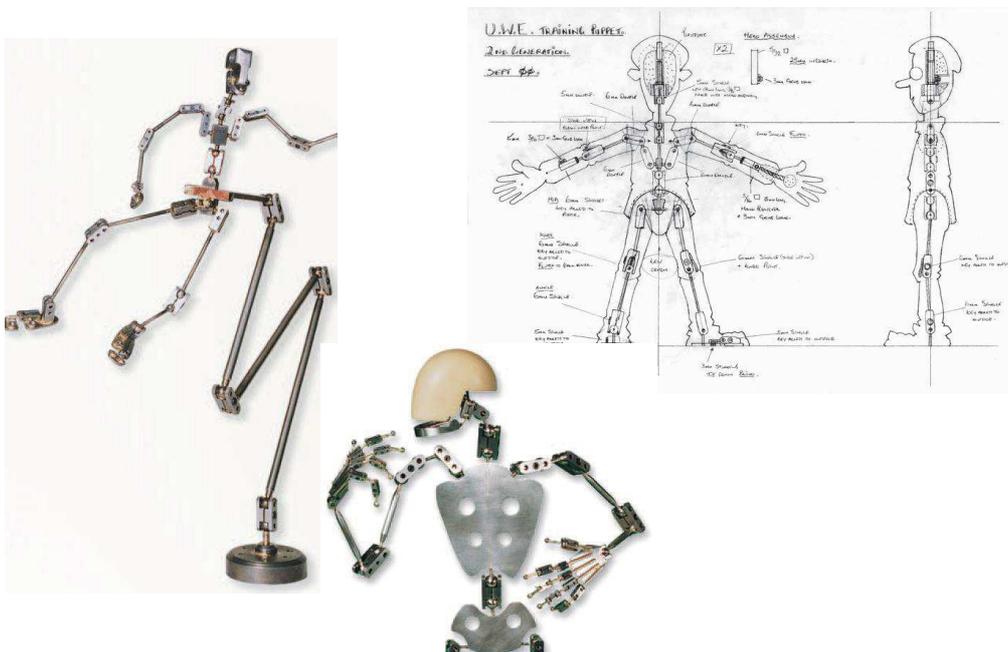


Figura 20. esqueleto ballandsocket Tomada de: Shaw, Susannah. (2008). *Stop Motion Craft skills for model animation*, Canadá, Elsevier, pags ,79,81,82

Otro sistema más económico y muy utilizado es el sistema de ligas. Este sistema es utilizado en la mayoría de muñecos de plástico que se compran en tiendas de juguetes, este tipo de coyuntura permite movimientos no tan milimétricos como la coyuntura *ball and socket*, pero si movimientos muy naturales y estáticos. Esta estructura se basa en unir cada articulación a la otra para con una liga para formar tención de un lado al otro lo que permite que la pieza se sostenga sin que ceda por la gravedad. Cada pieza debe tener un hueco de un lado al otro donde se deberá pasar la liga de un extremo al otro sosteniéndolas con algún tipo de gancho unido a los puntos articulares del muñeco. Si se desea un movimiento más natural se creará una esfera que se los ubicará en los puntos articulares del monigote con un gancho en cada extremo de la esfera. Hay que tomar en cuenta el tamaño de la liga según el tamaño de las piezas para no provocar mucha tensión, ni que se rompa. El material de las piezas debe ser resistente ya que serán huecas casi en su totalidad, se deberá pasar la liga con mucho cuidado; algunos prefieren usar resortes pequeños que son más resistentes que las ligas y permiten que el

movimiento brusco de las piezas o extremidades no provoque que una liga reciba demasiada tensión y llegue a romperse.

Este tipo de coyuntura permite un movimiento estático y natural por eso los diseñadores la prefieren. Así se puede ubicar al muñeco en la posición deseada y lo dibujan sin importar el tiempo ya que el muñeco quedará estático y no cederá a la gravedad o peso, ni cambiará de posición.



Figura 21. Coyunturas utilizando el sistema de ligas. Imágenes tomadas de: <http://fairyyukiheart.blogspot.com/2010/01/dollfies-resina-articulaciones.html> mayo 2012,

7.4. Elaboración de personajes

Para la elaboración de los personajes que intervienen en este proyecto audiovisual se escoge como material primordial la madera ya que es un material noble y de fácil acceso aunque existen muchos más como la plastilina, alambres entre otros. Es necesario hacer un estudio dependiendo de la clase de animación que se quiera obtener de cada uno de los personajes. El material más usado es la plastilina, ya que es un material que se puede moldear fácilmente y obtener diferentes tipos de transformaciones a los personajes, como expresiones en sus rostros, cambio de personalidad, entre otros, todo depende de lo que queramos obtener como resultado.

Desde un comienzo se escoge como material la madera, ya que mi hermano trabaja con ella y ha realizado *Art Toys* únicos, los primeros en Ecuador y me

ha encantado la idea de hacer yo mismo los personajes de este proyecto *Stop Motion*.

Un problema común, dentro de la elaboración de los personajes, son las coyunturas ya que la mayoría de los productores desean obtener un movimiento suave, natural, fluido y a la vez rígido para no perder el hilo de la animación. En el caso del proyecto elaborar diferentes piezas de madera para los personajes tales como: cabeza, cuello, pecho, brazo, antebrazo, manos, etc. La forma de unión que se escoge para estas piezas es la inserción de una pieza metálica en forma de hueso tipo *ball and socket*, en el hueco de la madera se coloca un bocín de metal recubierto por un tubo plástico. Pero la fricción y el movimiento de estas piezas provocaban un calentamiento que expandía la madera y, como consecuencia, el agrandamiento del orificio de las piezas. Así las articulaciones no eran en absoluto estables ya que por su peso no quedaban en las posiciones que se imprimían para realizar el movimiento necesario para la grabación del *Stop Motion*.

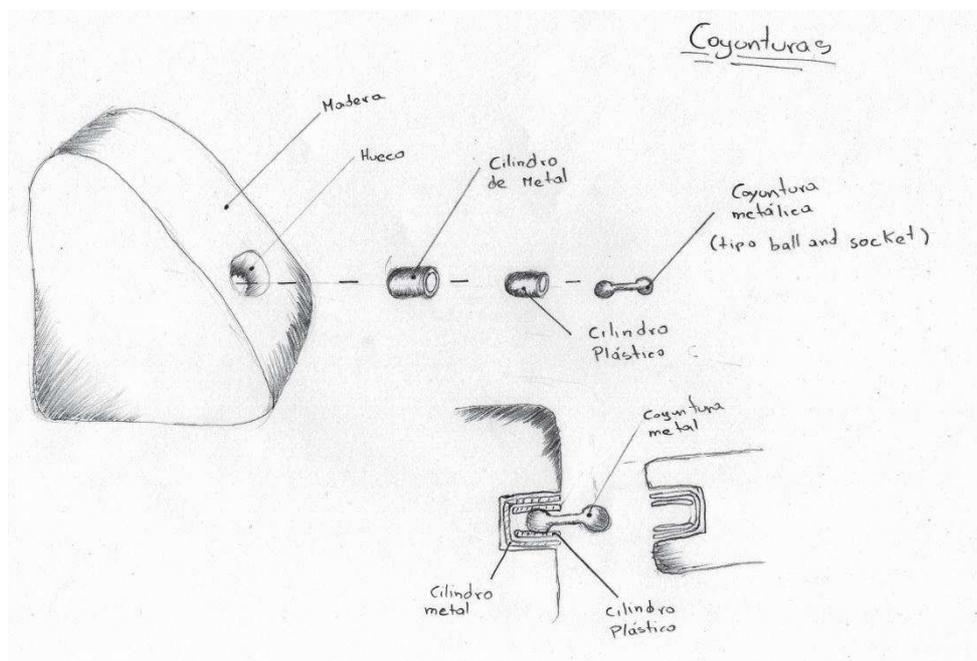


Figura 22 Boceto de un tipo de coyuntura para los personajes del proyecto, Archivo del autor, Mayo 2012

Se prueban diferentes tipos de coyunturas para la realización de los personajes-muñecos; una de ellas fue la *ball and socket* sin éxito, como mencionamos. No se encuentra en el país una oferta tecnológica adecuada a los requerimientos necesarios para dar un buen movimiento a los personajes. Las únicas piezas que se encuentran tienen un tamaño muy grande, mayor al tamaño de las piezas de los diferentes personajes como las que tienen el propósito de unir diferentes piezas para autos, por ejemplo.

Para realizar el proyecto con este tipo de coyuntura adecuado al tamaño deseado resulta muy costoso, por lo que se optó por un sistema de ligas que es un poco más complejo ya que requiere de mucha paciencia y determinación para colocarlas perfectamente. Es necesario taladrar las piezas de madera de un extremo al otro sin romperla; pasar la liga y unirla a la otra pieza. Este sistema logra dar mejores resultados a los movimientos de las piezas, pero también conlleva un riesgo ya que cada movimiento provoca el aumento de la tensión en la liga y puede romperse.

En el proyecto el tamaño de las piezas resultaban bastante grandes y también este sistema resultó a la larga inadecuado ya que las ligas más resistentes son pequeñas y no soportan mucha tensión y, finalmente, se rompían. Se probó con la utilización de ligas para trenzar el cabello, menos costosas aunque menos resistentes, a pesar de que alcanzaban a unir las piezas de los muñecos, pero por su movimiento continuo las ligas mencionadas colapsaban y se rompían.

Por todo lo expresado y la falta de tecnología y materiales adecuados, se optó por la compra de muñecos o monigotes de madera con un sistema de ligas resistentes que lograba realizar en los muñecos un movimiento fluido y a la vez rígido cercano al movimiento natural del ser humano.

Lo más importante para el proyecto es la producción del *Stop Motion* y no la elaboración de los diferentes monigotes, por lo que, después de realizar varios intentos y experimentos fallidos, se optó, como he indicado, por la compra de maniqués encontrados en el mercado local.

Para dar las características propias de cada uno de los personajes se ha modelado, alrededor de estos monigotes, el cuerpo con un tipo de plastilina-cerámica llamada *fimo* de color blanco mucho más amigable al moldear y que se endurece como si fuera cerámica. Este material, una vez seco no presenta deformación alguna, ni se imprimen huellas digitales al tocarlo, ni se ensucia. Siendo blanca permite se pinta del color que se ha escogido para los diferentes personajes, tonos de piel, etc.

Finalmente, sobre el muñeco elaborado y pintado se coloca el vestuario deseado. Para los rostros se utiliza, en cambio, plastilina suave de colores para imprimir las diferentes expresiones deseadas, movimientos de ojos, de la boca, etc.



Figura 23. Elaboración personajes para el proyecto, Archivo del autor, Mayo 2012

7.5. La Escenografía

Son aquellos elementos visibles que se en cuentan dentro del campo visual del espectador los cuales componen un espacio teatral, un hogar, un lugar, en donde se desenvuelven las actividades de los distintos personajes, con sus respectivos vestuarios, accesorios etc.

La escenografía es todo lo que rodea a los personajes, es decir, el ambiente en exteriores y/o interiores como calles, edificios, pisos, faroles, etc. O las habitaciones decoradas por todos los elementos necesarios, hasta los más mínimos detalles, como relojes, cuadros en la pared, estantería de libros,

escritorio, etc. Cada elemento debe ser colocado armónicamente sin provocar ruido visual o perturbación al espectador.

Son los diferentes elementos que se en cuentan esparcidos en el escenario o set como el decorado, los accesorios y la iluminación.

Es importante tener en cuenta que la escenografía no sólo existe en el teatro: el cine y la televisión también tienen escenografías. Los programas de TV que no son de ficción, como un noticiero o un programa periodístico, también cuentan con escenografía.

En la investigación descubrí que los orígenes de la escenografía se remontan al teatro de la Antigua Grecia. En sus teatros y representaciones, los griegos para realizar sus escenografías desarrollaron un artefacto capaz de cambiar las decoraciones de acuerdo a las distintas escenas, denominado "*periacto*". Este era un aparato de forma prismática donde en cada pared se en cuenta un escenario diferente que al rotarlo cambia, en forma automática, el escenario.

El periacto es el origen de los bastidores. Fueron utilizados por primera vez en 1620 en el teatro Farnesio de Parma. El bastidor es un armazón de listones sostenidos por una cuerda sobre el cual se aplica un lienzo o papel. En cada lienzo se pinta cada una de las escenas o paisajes que representa el escenario que se desea utilizar para ambientar la obra. Técnica utilizada hasta nuestros días.

Durante años, el método más habitual para cambiar u ocultar escenografías fue el despliegue de un telón de fondo.

Al transcurrir el tiempo innecesarias variaciones de las escenografías han tenido influencia en la técnica escénica, puede citarse la decoración circular de las célebres escenas del medioevo, sobre la cual se presentaban ante los espectadores los más pintorescos lugares propios de los diversos episodios de los misterios o los juegos de esa época. Es ese descubrimiento el precursor de los escenarios giratorios modernos.

Una de las técnicas utilizadas en esta época era la escena simultánea, en donde los personajes se desenvolvían y los diferentes lugares de acción del espectáculo cambiando de escenarios ante los ojos de los espectadores. En alguna obra contemporánea se utiliza aún esta metodología.

Para la escenografía se utilizaron numerosas técnicas, algunas de las cuales han trascendido hasta la actualidad.

Durante el renacimiento nace por primera vez un teatro (*el Olímpico de Vicenza, 1585, obra del arquitecto Andrea Palladio*) en el cual se construyó un escenario de madera en perspectiva real. Con el tiempo la escenografía fija fue transformándose poco a poco en móvil. Hay escenas majestuosas tanto en Italia como en Francia.

Finalmente la ópera participó en el desarrollo de escenarios fastuosos. Con el pasar del tiempo el arquitecto, que era a su vez constructor y pintor, fue dejando paso a los escenógrafos, es decir, a los especializados en el arte de crear climas escénicos.

Es por lo tanto en la ópera en donde se realizaron los mejores escenarios estáticos y móviles creando lugares ficticios capaces de crear espacios diferentes y habitar en ellos. La producción audiovisual se basó en ello para crear diferentes escenas para el cine y la televisión, entre otros.

7.6. Escenografía para *Stop Motion*

Para este tipo de animación se pueden crear diferentes espacios escenográficos dependiendo del punto de vista del director y el aspecto lineal de la obra o proyecto. Para la elaboración de la escena se tiene que tomar en cuenta el tamaño o el tipo de personajes, la ubicación de las luces, cámaras etc. Existen infinitudes de formas de hacer un *Stop Motion*. La escenografía dependerá del creador: ésta puede ser dibujada, pintada, construida, o ser elaborada en un software 3D, etc. tomando en cuenta la proporcionalidad y escala necesaria para su creación. En varias obras se han creado escenarios

ficticios o reales utilizando materiales como madera, plástico, cartón, entre otros.

Representan los espacios en los cuales se desenvolverán los personajes. También se puede utilizar el *croma*, comúnmente llamada pantalla verde, ésta es una técnica audiovisual utilizada ampliamente tanto en cine y televisión, como en fotografía; que consiste en la sustitución de un fondo por otro mediante un equipo especializado o un computador donde, en la post producción, se borra el fondo y se coloca una imagen o un escenario construido en 3D. Mediante un software esta imagen o escenario se la coloca atrás de los personajes ubicando virtualmente en diferentes acciones y ambientes. Lo malo de esta técnica es que no se logra un ambiente 3D adecuado ya que la iluminación real choca con la iluminación realizada en el computador al igual que los espacios en donde se desarrolla la acción, pero con los avances tecnológicos, hoy en día, estos choques de contraste y escala son superados.

En todo caso la elaboración escenográfica depende de la creatividad e imaginación del director. Comúnmente se prefiere realizar escenografías a escala de los personajes cosa que suele ser muy costosa por lo que algunos directores utilizan el croma antes mencionado. La mayoría prefiere realizar su escenografía con distintos materiales a escala de los personajes. Algunos productores en cuentan agradable la relación de ubicar a un personaje en un escenario real aunque la escala sea distinta todo esto dependerá de lo que el director quiera mostrar con su obra ya que el *Stop Motion* permite crear escenarios ficticios y de toda clase es una técnica que no tiene límites

7.7. Diseño de escenarios

Antes de diseñar el escenario se deberá planificar y tener las ideas claras de lo que se va a realizar buscar referencias como fotografías, maquetas, diseños, etc. Para diseñar los escenarios para un *Stop Motion* se debe tener en cuenta los factores de movimiento de los personajes. Todo dependerá del espacio que éstos utilicen, por lo tanto se debe tomar una escala dependiendo del tamaño

de los personajes y diseñar el lugar, donde la obra se llevará a cabo. Se debe tomar en cuenta el diseño de éstos pensando en la ubicación de la cámara, luces, etc. Hay que estudiar el tamaño donde se va a construir, sus proporciones deben ser adecuadas pensando en la ubicación del personal. Se pueden diseñar escenarios en diferentes softwares 3D y montarlos en postproducción utilizando el *croma* o construirlos con diferentes materiales mencionados anteriormente.

Teniendo las ideas claras de lo que se va a realizar, es importante investigar sobre materiales simples, de fácil acceso en el mercado. Para su construcción existen varios tipos de maderas, cartones, etc. Se escogerán los más adecuados dependiendo de la importancia que se quiera dar al escenario; hay materiales que absorben mucho la pintura y otros que no. Para los techos se buscará un material ligero como la balsa o algún tipo de cartón no tan pesado. Para las bases como paredes y suelos, un material más pesado y resistente. Es necesario tener los materiales a mano como cinta adhesiva, goma, clavos, etc. Para que se facilite el pintado comprar colores pre hechos, puros, no mezclarlos porque si nos llegase a faltar es difícil volver a recuperar el mismo color.

Una forma fácil para construir las paredes que son más resistentes es pegando una capa más de madera o cartón a ésta, para obtener un aspecto más real a tu escenario. Se pueden agregar arbustos que lo puedes crear con *espuma flex*, *grava de acuario*, rocas reales, *césped artificial* que se pegan fácilmente con goma blanca. Estos elementos se los en cuenta fácilmente en las tiendas de maquetas en varios colores. Están hechos de plásticos. Se pegan al escenario con cola blanca. Entre otros materiales.

Es importante pintar los objetos de un solo color sin sombras ya que ese efecto se los dará con la luz que colocaremos luego. Siempre redibujar a lápiz donde queramos cortar y tener en cuenta la escala de puertas ventanas. Todo dependerá del tamaño de los personajes. Si los personajes resultaron ser muy grandes o al contrario; una forma sencilla de resolver esta problemática es la ubicación de los personajes más lejos, si éstos son grandes o más cerca, sin

son pequeños; pero, para evitar estos problemas comunes es importante hacer estudios de escala entre la relación del personaje y el espacio donde se querían ubicarlos.

Si el director se motiva por hacer un escenario en el computador deberá tomar en cuenta las texturas de éste según el material de los personajes al igual que la iluminación real y la ficticia.

7.8. Elaboración escenografía

En mi caso he optado por la gigantografía a escala según los personajes, en la cual se editaron las imágenes aumentando la calidad de éstas y borrando los elementos no deseados como personas, basura, elementos que no corresponden a la época, etc. Se aumentó el tamaño para la respectiva impresión en vinilo material adhesivo. Estas impresiones se pegaron en cartón corrugado por tratarse de un material de fácil acceso y el tamaño resultó el adecuado según la escala deseada. Una vez pegados en el cartón se recortaran las diferentes partes que componen el gráfico para lograr colocar un elemento tras de otro o al frente del otro y así dar un leve efecto 3D agradable. El único problema es que me limitan las tomas ya que no se podrán hacer picados es decir fotos aéreas o tomas laterales, sino sólo tomas de frente y tomas con un ángulo máximo de 30 grados.

No se optó por construir toda la escenografía ya que el tamaño según la escala de los personajes es bastante grande lo que complica conseguir materiales adecuados y de fácil acceso para esta lo que implica también saber mucho de arquitectura y construcción de maquetas y mucha paciencia para pintar y recortar las diferentes piezas.

No se optó por el croma ya que las imágenes de fondo no ofrecerán el 3D deseado el ambiente que se quiere lograr es natural y no tener que editar la luz en el diferente software para que dicha imagen no parezca montada y para ser original y buscar otra forma representación escenográfica.



Figura 24. Elaboración escenografías. Archivo del autor, Mayo 2012

CAPITULO VIII

8. La Preproducción

Esta fase es la más importante dentro del proceso de producción y se refiere a todo el trabajo previo a la producción. En esta etapa se determinan todos los elementos que compondrán la película, cortometraje, largometraje, etc. Aquí es donde se decide el equipo técnico y artístico para el desarrollo de la película. Se debe tomar en cuenta que mientras mejor preparados estén todos los elementos relacionados con la producción, menores serán los riesgos tanto artísticos, económicos y pérdida de tiempo entre otros.

El asistente de dirección trabaja con el director para la definición de los elementos técnicos y artísticos del guión antes del rodaje, teniendo en cuenta el presupuesto para las diferentes actividades.

El director y el asistente de dirección crean un plan de preproducción y establecerán el personal que trabajará en el rodaje de la película, los momentos exactos para su incorporación en los diferentes sets o escenarios, se crean los contratos y los seguros de cada uno de los actores.

El jefe de locaciones es una persona contratada por el director y su asistente; se encargará de buscar los diferentes escenarios donde se llevará a cabo el rodaje.

Comienza la contratación de los jefes de departamento, quienes generalmente cuentan con su propio equipo de colaboradores.

El director de producción, junto con el asistente de dirección hace un plan de trabajo y se reúnen con cada uno de los jefes de equipo para hacer una lectura de guión, desglosarlo y elaborar una lista de necesidades de cada uno de los departamentos intervinientes como el artístico, el técnico etc. En estas reuniones se resolverán los diferentes problemas que se presenten y se definirán las técnicas que se utilizarán en el rodaje, igualmente se elaborará el presupuesto necesario para la realización de cada una de las diferentes escenas.

Inicialmente se trabaja con el guión literario: se debe tomar en cuenta que, probablemente, en las reuniones posteriores, podrán salir algunos cambios y ajustes. Todo dependerá de la sencillez en la que se quiera trabajar y de acuerdo al presupuesto referencial. El director de producción hace un desglose exhaustivo del guión con la información que ha recopilado de cada uno de los departamentos, trabaja en el plan de rodaje y ajusta el presupuesto lo más posible. A continuación hace un plan financiero reproduciendo los aspectos del presupuesto, dividido en períodos de tiempo.

Éste es el momento donde el guión sufre varios ajustes dependiendo de la dificultad de algunas escenas o del ajuste financiero. Se realizarán las pruebas y selección de los actores, además de convocar reuniones con los jefes de departamento para definir las características de la película: la iluminación, el estilo y color de los decorados o los maquillajes más adecuados para los actores.

Son necesarios varios directores: el director general, el director de fotografía, el director de arte y el director de producción. Todos ellos deciden las localizaciones y el equipo de producción procede a solicitar los permisos que se requieran.

Cada director o jefe de los distintos departamentos (fotografía, arte y producción) conforman su equipo y comienzan a trabajar bajo las pautas del director general. Se van definiendo el material de iluminación, cuantas luces serán necesarias para cada escena, cuál será su costo y si es necesario un equipo especial. Se seleccionará un laboratorio donde se revelará la película, allí los distintos departamentos irán observando cómo quedará su trabajo y, si es necesario, pueden mejorarlo. Aquí también los editores poco a poco podrán avanzar con la etapa de post-producción una vez que la escena es escogida por los diferentes directores y el director la aprueba. Esto sirve para acortar el tiempo de la etapa de post-producción y de finalización de la película.

Es necesario hacer sesiones de pruebas de vestuario y de maquillaje y, sobretodo, el director ensaya con los actores las diferentes escenas antes del rodaje definitivo.

Se hacen todos los contratos de los diferentes departamentos como: el director de producción contrata a una empresa de servicios para el alquiler de la cámara y sus accesorios. El director de fotografía hace pruebas con las cámaras y los lentes para comprobar su perfecto funcionamiento. El director de arte contratará una empresa que se encargará de proveer los diferentes materiales para la construcción de los escenarios y el director general se encargará de contratar el sistema de iluminación para las diferentes escenas.

El director de producción, junto con el ayudante de dirección, teniendo previamente todos los contratos hechos cerrarán el plan de rodaje y se elaborarán hojas de llamado diario para la convocatoria de los diferentes individuos que intervendrán en el rodaje. Al final de la jornada de rodaje se prepara y se notifica a cada uno de los involucrados en la película, las intervenciones del día siguiente, así hasta el final de la producción.

<http://www.estudio3gt.com/manual-produccion-audiovisual/pre-produccion>

8.1 Investigación.

Antes de comenzar la investigación es necesario generar una idea clara y concisa de lo que se va a realizar, por lo que es necesario tener un amplio conocimiento de cada una de las fases que se tomarán para la elaboración del proyecto, capacidad de observación y análisis.

Desde un comienzo, se decidió que el proyecto sería una animación en *Stop Motion*. Opté por los problemas sociales y culturales del Ecuador enfocando la atención en la problemática de la pérdida de la cultura intangible entre los adolescentes, sobre todo estudiantes de algunos colegios a los que se ha podido realizar encuestas. Lo que se intenta con este proyecto es concientizar a los espectadores de la animación sobre la pérdida de la cultura intangible del país.

Teniendo la idea clara y sus propósitos es necesario buscar referencias, llenarse de información que nos ofrecen los diferentes medios, estudiarlos, analizarlos y escoger las más convenientes para nuestro proyecto, luego

recurremos a la imaginación donde haremos un desglose de todo lo que tenemos planeado realizar buscando los medios más eficaces y factibles para el desarrollo del proyecto.

Dividiremos el proyecto por etapas y crearemos un cronograma que analice el tiempo que se tiene para el desarrollo del proyecto, tomaremos en cuenta el presupuesto que se obtiene y repartiremos sus gastos de la manera más conveniente.

Una vez planeado todo esto nos enfocaremos a desglosar la idea desarrollando una historia básica de lo que se va a realizar, involucrando personajes, escenarios etc. Se analizará la historia varias veces para buscar escenas difíciles de realizar y estudiar las diferentes posibilidades para adaptar la historia para que cada escena sea factible y fácil de realizarse. Una vez conformes con la historia, la dividiremos por párrafos donde buscaremos las escenas y así proceder a desarrollar el guión literario que forma parte de la preproducción. El director mostrará su guión a los diferentes departamentos los cuales opinarán sobre el mismo y, si es necesario, modificarán el guión teniéndolo listo. Se elaborará el storyboard, es decir poner en gráficos cada una de las escenas como una especie de comic donde se narra en un pequeñísimo párrafo la acción y sobre todo se dibujan los planos y movimientos de cámara para que el fotógrafo se guíe; así mismo se colocan indicaciones de audio.

Una vez desarrollado el storyboard y estando todos los directores conformes, se comenzará a escribir el guión técnico que se basará sobre la estructura del guión literario. En él se colocará la información necesaria para cada una de las escenas comprendiendo las indicaciones necesarias de la planificación y apuntes técnicos precisos tales como, *encuadre*, posición de cámara, decoración, sonido, play-back, efectos especiales e iluminación etc.

Una vez desarrollado el storyboard y el guión técnico se conversará con cada uno de los departamentos que investigarán los lugares donde se tomará a cabo las diferentes escenas; se investigarán a los actores, de ser necesarios y se

buscará el material técnico adecuado para cada toma, la decoración, etc. Una vez planificado todo esto puede comenzar la etapa de producción (rodaje).

8.2 El Guión Literario:

Para comenzar a hablar del guión literario se debe comenzar por los orígenes y su nacimiento. Aparece la figura del guionista que se origina desde la división del trabajo cinematográfico: actor, escenógrafo, director y guionista.

Existieron varios productores como: *Thomas Harper Ince*, que en 1912 introduce modernas técnicas de producción una de las cuales es exigir a los directores un largo desglose, detallado de la idea básica para la elaboración del filme, sin embargo, otros directores como Griffith preferían acudir directamente a la idea que tenía en su cabeza y aplicarla al rodaje y al montaje. En las películas cómicas tampoco se hacía el guión, y era conocido como "gagmen", guionista especializado en gags, quien pensaba las escenas y chistes visuales.

En los años 30, con la llegada del cine sonoro, el guión toma fuerza por la dificultad que implicó la introducción de diálogos.

El guión es la herramienta sobre la que se construye una obra audiovisual a partir de la cual se podrá iniciar la preparación de la producción, este puede ser original o fruto de una adaptación, teatro, cuento, novela, etc.

Debe poseer dos características necesarias: este debe ser flexible y modificable ya que un guión jamás deberá plantearse como algo fijo o cerrado sobretodo el de la Televisión.

Se puede decir también que es la narración ordenada de la historia que se desarrollará en el film o en el programa. Incluye la acción, los diálogos y los detalles ambientales, pero sin indicaciones técnicas. Se plantea en forma escrita, pero en un lenguaje visual, cinematográfico y no literario.

Algunos puntos que se deben tomar en cuenta son:

- ¿QUÉ se contará?

- ¿QUIÉNES son los personajes?
- ¿CÓMO se tratará el film? (qué géneros utilizaremos)
- ¿CUÁNDO, en qué época se desarrolla la historia?

Una vez tomado en cuenta cada uno de los puntos arriba mencionados, comenzaremos por la idea que es el principio, la motivación de toda producción, la cual estará presente a lo largo de toda la producción, ésta no será documentada pero sirve para el nacimiento de todo lo demás, una vez planteada la idea se la debe desarrollar contando en breves líneas el contenido de la historia y la finalidad futura de la producción, el argumento se narra en tiempo presente y debe esbozar los acontecimientos esenciales de la historia y sus personajes.

Teniendo clara la idea y el argumento, procederemos por el tratamiento o adaptación del guión, lo que nos ayudará a conocer el plan de rodaje, el presupuesto, las locaciones entre otros elementos. Éste describe los escenarios, la acción y los personajes, así como sus relaciones. Su estructura es de forma secuencial, sin diferenciar una escena de la otra. Continuaremos con la sinopsis donde se ordenan los escenarios con una breve descripción de la acción y de los personajes. En este momento hay que incluir el tiempo en el que se desarrolla la acción para facilitar la preparación de la producción en cuanto a la elaboración del plan de trabajo; es imprescindible en los programas de TV.

Una vez bien definido todo lo anterior, podremos desarrollar un guión literario con bases y fundamentos, donde las acciones y locaciones están perfectamente desarrolladas. Lo mismo lo estarán los diálogos. Es importante no destacar las observaciones de carácter técnico ya que se debe alimentar dialécticamente a la imagen con el desglose de un diálogo bien estructurado. Los sonidistas se basarán sobre todo esto para la adaptación de las pistas u otra forma de audio, aquí es donde se desarrollarán las escenas o secuencias y se especifica el tiempo, si es de día o de noche etc.; si la escena se toma a cabo en el exterior o en el interior de una locación y se incorpora la totalidad de

las acciones y diálogos. Una vez bien estructurado todo esto, se puede proceder con el desarrollo del guión técnico.

A continuación les presentaré el guión del Stop Motion, objeto de mi tesis.

**“CORTOMETRAJE EN STOP MOTION DE UNA ADAPTACION
DE LA LEYENDA ECUATORIANA: CANTUÑA”**

Por: Antonio Fruci

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO - NOCHE

1

Cantuña duerme en una banca de la iglesia plácidamente, de repente un empujón bota a Cantuña de una banca. Es el Fraile Don Hernán Suárez que enojado le dice:

DON HERNAN SUAREZ

“Cantuña te quedaste otra vez dormido así nunca terminarás a tiempo la construcción de la iglesia y por tus descuidos, Dios no quiera, termines en la cárcel”

Cantuña aún asustado y con los ojos entre cerrados toma un martillo y sigue construyendo

CORTE A NEGRO:

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO - NOCHE

2

Cantuña aún cansado trabaja arduamente, intenta mantenerse despierto de cualquier manera, mordiéndose la lengua, salta se sacude se martilla un dedo, pero nada le sirve ya que el diablo está rondando por la iglesia y canta una canción de cuna, Cantuña sumamente cansado cierra los ojos y se duerme nuevamente.

Se escucha una canción de cuna

CORTE A NEGRO:

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO - NOCHE

3

Se escuchan los fuertes ronquidos de Cantuña, el diablo tapándose los oídos poco a poco se va acercando a Cantuña que lo despierta de una patada; éste cae al suelo desesperado coge un martillo y comienza a martillar... el diablo se ríe (*Risa malévola*) y dice:

DIABLO

Cantuña querido despierta

(Risa malévola)

Cantuña super asustado regresa a ver y pega un grito de niña

CANTUÑA

¡Haaaaaaaaaaaaa; Vete, diablo, vete.

Cantuña se golpea con el martillo su pierna y se da cuenta de que no estaba soñando y mira al diablo

No estoy soñando ¡¡¡haaaaaaaaaaaaaaaaaaaa¡¡¡ hay dididiosito aaayúdame

DIABLO

Tranquilo, Cantuña, no estás soñando. No vine a hacerte daño, he venido a ayudarte a terminar la construcción

Cantuña muy asustado, tartamudeando dice

CANTUÑA

Coco co Como pss si ta taa interminable que que quieres de de de mi

DIABLO

No quiero que vayas a la cárcel, querido, firma este contrato y te ayudaré, te prometo que terminaré la construcción para mañana

El diablo estira un esfero y un papel hacia Cantuña, éste los toma sonrojado; le tiembla la mano.

CANTUÑA

Ham mmm haaa mmm no no se leer

(pequeña risa)

DIABLO

Solo firma lo dice gritando y enojada

Cantuña asustado de inmediato lo firma y lo entrega el diablo que los toma

El diablo estrechando la mano de Cantuña le dice:

DIABLO

Hiciste un buen negocio. Me has vendido tu alma a cambio de la construcción de la iglesia... Te he salvado de que metan en la cárcel

(Risa malévola)

Cantuña asustado y tartamudeando tomando del brazo del diablo y moviéndolo de un lado a otro dice:

CANTUÑA

Hammm grasisisisas pepe peero me da cocositas no qui qui quiero ir al in in in infierno como mememe puedo salvar nono no sea mamalita

Diablo se enoja se suelta y dice:

DIABLO

Solo te podrás salvar si no acabo la construcción a tiempo y colocada la última piedra

(Risa malévola)

EXT. CENTRO ANTIGUO DE QUITO – DIA

4

Cantuña asustado corre por la ciudad tropieza y cae al suelo, llora desesperadamente

CANTUÑA

Dios mío perdóname que he hecho

Sigue llorando alza la mirada y ve una cruz, se acerca y llora a sus pies.

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO -NOCHE

5

El diablo camina por las afueras de la iglesia vacía, mira que falta mucho por construir, suspira alza la mirada y levanta el trinche del cual sale una luz muy potente y señala toda la iglesia de derecha a izquierda, poco a poco van apareciendo demonios de todas partes.

DIABLO

Despierten demonios vengan a mi

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO -NOCHE 6

Del cielo y del suelo de todas partes, aparece un demonio uno tras otro, el diablo sonríe toma una radio que encontró en el suelo, se coloca al frente de todos saca una varita del bolsillo prende la radio y comienza a dirigir a cada uno de los demonios como si fuese un director de orquesta

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO -NOCHE 7

Los demonios comienzan a bailar y cantar sincronizadamente, éstos toman los martillos, las maderas y toda herramienta necesaria para la construcción de la iglesia y mientras bailan la van construyendo: un martillazo por acá, uno por allá y poco a poco se van construyendo las paredes mientras cantan:

DEMONIOS

***Un martillazo por acá otro por allá y la iglesia pronto terminada estará
un martillazo por acá otro por allá y el alma de Cantuña nuestra será (bis)***

No hay cansancio, no hay pereza, tenemos que terminar

No hay cansancio, no hay pereza, el sueño no nos va a ganar

No hay cansancio, no hay pereza, a Cantuña lo vamos a llevar (bis)

Música fondo

CORTE A NEGRO:

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO -NOCHE 8

Pasa el tiempo, el día se va oscureciendo cada vez más, el diablo y los constructores están algo agotados pero siguen trabajando y cantando, el diablo toma un vaso de agua y sigue dirigiendo a los constructores, cuando uno de estos comienza a cerrar los ojos de cansancio y poco a poco se duerme cuando un compañero le da una patada se despierta y sigue trabajando... Algunos constructores bostezan.

Bostezos

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO -NOCHE 9

Uno de los constructores le codea a otro y coloca su brazo en el hombro del compañero y le dice

DEMONIO CONSTRUCTOR# 1

***Loco ya no jalo, como jode este diablo toda la noche trabajando,
descansemos un ratito, vamos te invito un traguito***

DEMONIO CONSTRUCTOR# 2

***No loquito, tenemos que terminar para hoy la iglesia, y si nos descubre
nos remata***

DEMONIO CONSTRUCTOR# 1

***No, no va a cachar, dale acolita, descansemos un rato y ahí recuperamos
fuerzas para luego trabajamos mejor***

DEMONIO CONSTRUCTOR# 2

Ya, ya, pero rápido

Música fondo demonios siguen cantando

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO -NOCHE

10

Los demonios sentados en bancas hechas de madera en una esquina de la iglesia conversan mientras toman cerveza una tras otra:

DEMONIO CONSTRUCTOR# 1

Sírvete no más, que me los saque de la casa de mi ex señora jajaja

DEMONIO CONSTRUCTOR# 2

Quitándole el brazo de encima mientras caminan y conversan

De una no has dicho nada

DEMONIO CONSTRUCTOR# 1

Cha! que cansancio que sueño ya me duermo

DEMONIO CONSTRUCTOR# 2

Pégate una ruca yo te despierto... gracias por las bielas

Coge una cerveza más y se la bebe. El demonio soñoliento coge una piedra para la construcción la coloca en la banca apoya su cabeza en ella para dormirse y se duerme plácidamente El demonio empuja al otro demonio dormido para despertarlo

DEMONIO CONSTRUCTOR# 2

loko ... loko despierta ya me voy a trabajar

DEMONIO CONSTRUCTOR# 1

Haaaaaaa... ya, ya te sigo, un minutito no más....

El demonio constructor se duerme profundamente sobre una roca

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO -NOCHE 11

Poco a poco comienza amanecer. Se oyen ronquidos del demonio que se en cuenta aún dormido. De repente un rayo de luz golpea sus ojos cerrados, éste hace un gesto de fastidio, y se despierta dando un bostezo enorme, se levanta y con los ojos entre cerrados comienza a ver que sus compañeros poco a poco van desapareciendo por la luz del sol. Asustado regresa a ver y se da cuenta que se durmió sobre una piedra... la recoge y busca ponerla en su lugar. Pero ya es tarde la luz del sol lo golpea y desaparece.

EXT. EXT. CENTRO ANTIGUO DE QUITO – AMANECER 12

Suenan las campanas de la iglesia. Cantuña da un salto sorprendido. Mira al cielo y se angustia. Camina cabizbajo, se detiene, vuelve a ver nuevamente al cielo y dice:

CANTUÑA

Diosito espero hayas escuchado mi plegaria, me arrepiento de corazón de lo que hice.

Perdóname.

CORTE A NEGRO:

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO -AMANECER 13

Cantuña llega a la iglesia y mira al diablo a lo lejos, se le acerca con lágrimas en los ojos, se lanza contra el diablo y se arrodilla pidiendo perdón... y el diablo se ríe:

CANTUÑA

Por favor perdóname, perdóname la vida

Se escuchan las risas del diablo mientras se agacha y lo levanta

DIABLO

Querido Cantuña no llores. Un trato es un trato mira la iglesia está totalmente.... hum humm me dio tos lo siento

Cantuña alza la mirada y divisa a lo lejos que falta una piedra

CANTUÑA

Pepeero queque dice, diablo si ai fafalta una piedra

El diablo sorprendido regresa a ver y grita

DIABLO

Comoooo!!!

CANTUÑA

Cantuña levanta el brazo y lo coloca sobre la cintura del diablo mientras dice:

un trato es un trato

DIABLO

No sé qué hiciste Cantuña. Te maldigo y también maldigo a esta catedral

(Risa malévola)

El diablo desaparece entre humo y fuego.

CORTE A NEGRO:

EXT. IGLESIA SAN FRANCISCO DE QUITO -AMANECER

14

Cantuña se arrodilla alza la mirada y contempla la hermosa obra realizada por el diablo, una mano le toca el hombro. Es el fraile Hernán Suárez que le dice:

FRAILE HERNAN SUAREZ

Cantuña tus plegarias te han salvado

Cantuña regresa a ver sonriendo y dice

CANTUÑA

Nunca más faltaré a misa

Fin

8.3 El Storyboard

El Storyboard es la herramienta útil para el desarrollo del guión técnico. Éste consiste en conceptualizar al guión literario en un pequeño desglose de dibujos secuenciales de acorde a lo más fundamental (acciones que se van a filmar) de cada una de las escenas del guión. Esta herramienta ayuda a visualizar las ideas del guionista y es esencial para la elaboración de cualquier producto audiovisual. De este proceso se basarán todos los otros departamentos, en especial los directores de arte productores para que puedan conceptualizar, de mejor manera, la idea del director.

Cada dibujo secuencial irá acompañado de un pequeño comentario descriptivo de la acción que se dibuja y que desarrollarán los personajes. En estos gráficos se dibujan las líneas de acción, indicando pequeños movimientos de ciertos objetos, inclusive se especifica el movimiento y plano de cámara a utilizarse y el producto final es algo parecido a una tira cómica, el nivel de complejidad del Storyboard varía según la dificultad escenográfica donde se destacarán los elementos importantes que el director desee colocar para el rodaje, varía de los dibujos más rudimentarios a los más elaborados. Muchos prefieren utilizar fotografías, recortes de revistas, transparencias en general y cualquier material visual que pueda acercarnos a la realidad de la locación o al tipo de personaje que se requiera, pero también se lo puede diseñar a lápiz, tinta a color o en blanco y negro. La calidad artística es lo de menos, aunque algunos storyboards llegan a ser verdaderas obras de arte del diseño.

No nos debemos olvidar del objetivo, el cual siempre deberá ser el mismo: visualizar una historia a través de imágenes unidas de forma secuencial, ya que en muchos casos los clientes tienen dificultad para visualizar la acción según la lectura del guión, el correcto desarrollo de este Storyboard ayuda también a los productores de películas, videoclips, programas de televisión, entre otros, a ubicar el efecto visual que requiera la escena, por la que el guionista debe hacer las indicaciones necesarias sin complicarse al explicarlo con muchas palabras.

Muchos directores, guionistas o productores tienen dificultades para saber si una acción dada se traducirá bien del guión a la escena. El Storyboard permite visualizar si sus pensamientos e ideas logran acercarse a lo que desean y expresan en pocas palabras el Storyboard. Es un elemento para adiestrarse en el pensamiento visual, el desarrollo de éste es importante porque presenta una ayuda extra para cada uno de los departamentos sobre todo el de arte.

En ocasiones el storyboard puede ser un trabajo que requiere mucho tiempo. Es útil elaborarlo sólo cuando las necesidades de producción así lo demanden, o cuando existan problemas para visualizar adecuadamente una acción.

Para el desarrollo de un storyboard se debe tomar en cuenta algunas características básicas para la estructura de este tales como:

- El storyboard está formado por viñetas o cuadros en los que se dibujan las imágenes más importantes de la acción;
- Estas imágenes corresponden a planos, tomas específicos de cada escena, donde se determinara la posición o movimiento de cámara deseado por el director. Esto significa que el dibujante debe tener un previo conocimiento básico de lenguaje audiovisual.
- Existen infinidad de variantes en la ordenación de las viñetas. Muchos directores prefieren presentarlo de arriba hacia abajo; otros presentan una lectura de izquierda a derecha, pero lo más recomendable es diseñarlo tomando en cuenta que la cultura occidental nos ha acostumbrado a leer de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

El storyboard presenta diferentes estructuras pero es necesario utilizar las más básicas que se ubicarán debajo de cada viñeta y a continuación se presentaran algunas de éstas:

- Número de la escena.
- Identificación de la escena
- Número del plano o imagen dentro de la escena.
- Breve descripción del audio (diálogo, música y/o sonidos)
- Observaciones técnicas (opcional y breves por ser el espacio muy pequeño debajo de las viñetas)

- Entre una viñeta y otra, se indica la manera en que se dará la transición entre imágenes. Estas transiciones pueden ser:
 - Por corte directo
 - Por movimiento de cámara o del lente de la cámara (zoom).
 - Por disolvencia entre una imagen y otra.

El tamaño de las viñetas no es tan trascendental pero debe ser recomendado que sea proporcionado al tamaño de la pantalla de producción visual final, por lo general esta debe ser visible, entendible y explicarse por sí sola.

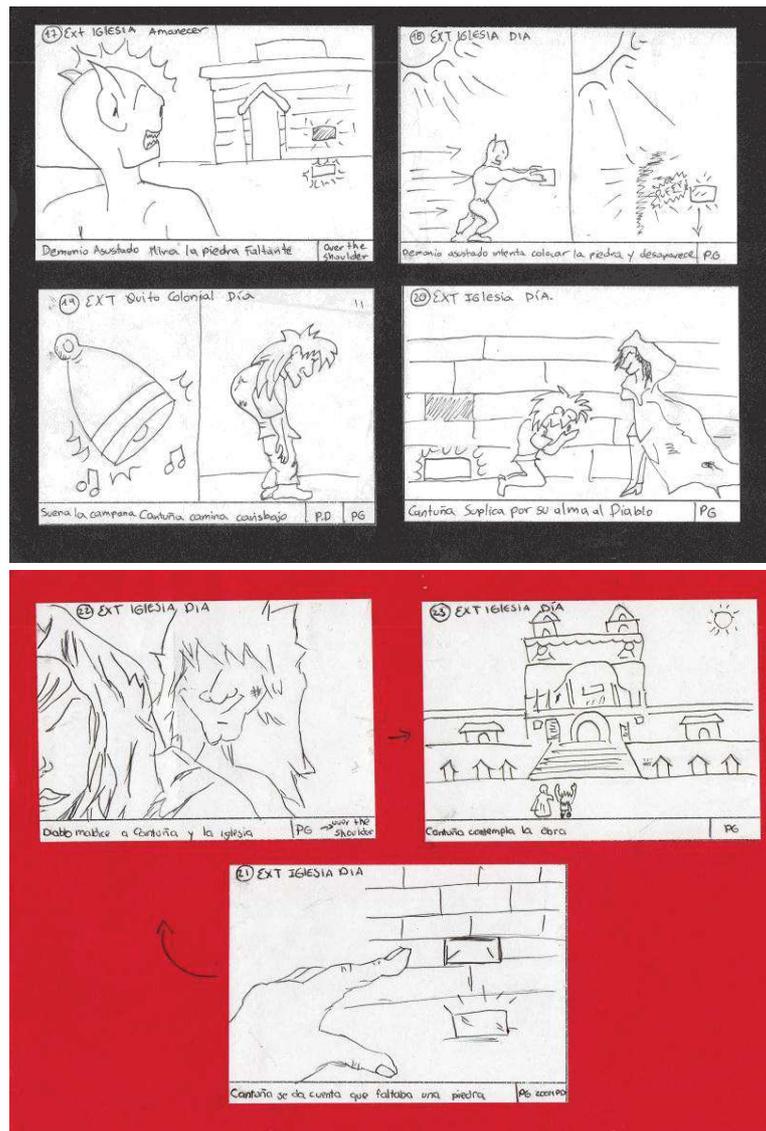
Las transiciones por corte directo no se indican, pero las de movimiento de cámara como: travelling, paneo, tilt, entre otras, indican con una flecha donde irá el movimiento, las transiciones por movimiento de lente se indican con 4 flechas alrededor de la viñeta indicando el aumento o disminución de la imagen, las transiciones por disolvencia entre una imagen y otra se indican con dos líneas curvas cruzadas en x.

A continuación se presenta el Storyboard del proyecto:

Storyboard de:

“CORTOMETRAJE EN STOP MOTION DE UNA ADAPTACION DE LA LEYENDA ECUATORIANA: CANTUÑA”





Figuras 25,26,27,28,29,30 Storyboard del cortometraje en *Stop Motion* de una adaptación de la leyenda ecuatoriana Cantuña, Archivo del autor, Mayo 2012.

8.4 El guión técnico.

El guión técnico no es una versión técnica del guión literario y se diferencia de éste ya que relata de manera específica la información necesaria para ejecutar cada uno de los planos o escenas de la obra, es un documento importante de la etapa de la producción en el que se basan los diferentes departamentos para llevar a cabo el montaje de los equipos necesarios y adecuados para el rodaje de la escena.

Esta es la etapa donde se ajusta la puesta en escena incorporando la planificación e indicaciones necesarias tales como encuadre, posición de cámara, decoración, sonido, playback, efectos, etc. En resumen, el guión técnico es la ayuda necesaria para que el director pueda realizar el proyecto; es la adaptación del guión literario especificando los elementos técnicos necesarios para llevar a cabo el rodaje de cada escena tales como: la descripción de la acción, de actores, los diálogos, los efectos, la música, el ambiente, y las características para la toma de sonido.

Se debe recalcar que cuando más completo y exhaustivo sea este guión más factible será la realización del proyecto que presentaremos. No obstante, debemos estar conscientes que este en el transcurso de la producción puede sufrir varias modificaciones. Existen varios tipos de presentación o formatos para realizar el guión técnico, a diferencia del guión literario éste se lo escribirá por columnas en las que destacaremos las siguientes características: el número de escena, tipo de plano abreviado (PP: Primer plano, PM: Plano medio, PA: Plano americano etc.), descripción del plano. Allí se señala el punto de vista de la cámara – picado, contrapicado, etc. -, movimientos de cámara, composiciones del plano especiales, efectos de iluminación relevantes, etc. No hay que olvidarse del sonido, en la columna especificaremos el número de pista la canción donde se incluirá la voz en off se indica el comienzo y el pie del texto, irá una columna de sonido ambiente (Pista 2), indicando sonidos especiales como alarmas, disparos, si hay eco, retardos, distorsión entre otros.

Es recomendable hacerlo con este tipo de formato por columnas aunque, muchos directores, lo prefieren hacer de corrido.

Este debe ser de lo más detallado para que cada persona de producción pueda entenderlo y ponerlo en práctica.

Este guión técnico construye una obra audiovisual mediante un conjunto de imágenes pre-visualizadas (Storyboard) en la imaginación del autor de la idea principal y poco a poco se va plasmando de manera clara. A partir de este guión se podrán realizar otras labores necesarias como: elaboración de presupuestos, compra o cesión de derechos, plan de locaciones entre otros. Hay que tener en claro que como el guión puede ser original o fruto de una adaptación como: cuento, teatro, novela, leyenda; a sabiendas de que se trata del desarrollo y desglose de la historia; éste no puede ser fijo ni cerrado. En la cinematografía sirve para que el director y el equipo técnico puedan marcar los planos, que cámaras se van a usar para cada tipo de escena, cuántos planos se desarrollarán, cómo se va a realizar la transición de una a otra, qué sonidos se escucharán. De esta manera se podrá conocer el tiempo exacto que durará cada escena y todas las especificaciones necesarias para que cada departamento pueda conocer previamente lo que va a realizar y preparar los elementos necesarios que cada uno empleará para lograr el rodaje de las escenas con éxito.

Es necesario utilizar el guión técnico, sobre todo para la realización de las producciones audiovisuales como: animaciones, videos publicitarios, historias animadas, películas, etc. Si este trabajo está bien hecho, proporciona a los directores los instrumentos necesarios en los que puedan basarse y/o pueden crear un modelo nuevo, dependiendo del gusto y los elementos que vayamos a usar en nuestra obra audiovisual.

El guión técnico incluye en su presentación, todo lo que es necesario para construir el plan de rodaje.

GUIÓN TÉCNICO					
"CORTOMETRAJE EN STOP MOTION DE UNA ADAPTACION DE LA LEYENDA ECUATORIANA: CANTUÑA"					
ECSENA	tiempo	ACCION	ENCUADRE	DIÁLOGOS	EXTAS
1 EXT / NOCHE	1	Cantuña duerme en una banca de la iglesia plácidamente	P.A. Cantuña durmiendo		Ronquidos de Cantuña
1 EXT / NOCHE	2	de repente un empujón bota a Cantuña de una banca.	PD Pie fraile espalda cantuña		
1 EXT / NOCHE	3	Es el Fraile Don Hernán Suárez que enojado le dice:	PG fraile banca y cantuña en el suelo despierto	"Cantuña te quedaste otra vez dormido así nunca terminarás a tiempo la construcción de la iglesia y por tus descuidos, Dios no quiera, termines en la cárcel"	
2 EXT / NOCHE	1	Cantuña aún cansado trabaja arduamente, intenta mantenerse despierto de cualquier manera, mordiéndose la lengua,	PA Cantuña trabaja	No hay diálogos	Se escucha una canción de cuna
2 EXT / NOCHE	2	salta, se sacude,	PG Cantuña salta		
2 EXT / NOCHE	3	se martilla un dedo	PD se martilla un dedo		
2 EXT / NOCHE	4	pero nada le sirve ya que el diablo está rondando por la iglesia y canta una canción de cuna,	PD pies diablo		
2 EXT / NOCHE	5	Cantuña sumamente cansado cierra los ojos y se duerme nuevamente.	PA Cantuña duerme		Se escucha una canción de cuna
3 EXT / NOCHE	1	Se escuchan los fuertes ronquidos de Cantuña, el diablo tapándose los oídos poco a poco se va acercando a Cantuña	PM diablo tapándose los oídos,		se escuchan los ronquidos de Cantuña
3 EXT / NOCHE	2	Cantuña recibe una patada del Diablo; éste cae al suelo desesperado coge un martillo y comienza a martillar... el diablo se ríe (Risa malévola) y dice:	PD Pie diablo golpea la espalda de Cantuña		sonido patada
3 EXT / NOCHE	3	éste cae al suelo	PA Cantuña cae al suelo		sonido golpe
3 EXT / NOCHE	4	coge un martillo y comienza a martillar...	PD desesperado coge un martillo		(Risa malévola)
3 EXT / NOCHE	5	el diablo se ríe (Risa malévola) y dice:	Over de shoulder diablo	Diablo :Cantuña querido despierta	
3 EXT / NOCHE	6	Cantuña súper asustado regresa a ver y pega un grito de niña	Over de shoulder diablo	Cantuña:¡Haaaaaaaaaaa¡ Vete, diablo, vete.	
3 EXT / NOCHE	7	Cantuña se golpea con el martillo su pierna y se da cuenta de que no estaba soñando y mira al diablo	PA Cantuña se martilla una pierna	Cantuña :No estoy soñando ¡¡¡¡¡haaaaaaaaaaaaaaaa¡¡¡ hay dididioso aaayúdame	
3 EXT / NOCHE	8	el diablo se ríe y dice:	PG Diablo y cantuña	Diablo : Tranquilo, Cantuña, no estás soñando. No vine a hacerte daño, he venido a ayudarte a terminar la construcción	
3 EXT / NOCHE	9	Cantuña muy asustado, tartamudeando dice	PG Diablo y cantuña	Cantuña :Coco co Como pss si ta taa interminable que que quieres de de de mi	
3 EXT / NOCHE	10	el diablo se acerca lentamente a cantuña	PG Diablo y cantuña	diablo : No quiero que vayas a la cárcel, querido, firma este contrato y te ayudaré, te prometo que terminaré la construcción para mañana	
3 EXT / NOCHE	11	El diablo estira un esfero y un papel hacia Cantuña, éste los toma sonrojado; le tiembla la mano	PD El diablo estira un papel y un esfero		
3 EXT / NOCHE	12	Cantuña los toma sonrojado; le tiembla la mano	PD Cantuña toma el papel y el esfero	Cantuña : Ham mmm haaa mmm no no se leer	peueña risa

3 EXT / NOCHE	12	Cantuña los toma sonrojado; le tiembla la mano	PD Cantuña toma el papel y el esfero	Cantuña : Ham mmm haaa mmm no no se leer	peueña risa
3 EXT / NOCHE	13	el diablo se enoga sube las manos a la cabeza y enogada grita:	PM diablo gritando	Diablo Solo firma lo dice gritando y enojada	
3 EXT / NOCHE	14	Cantuña asustado de inmediato lo firma y lo entrega el diablo que los toma	PD Cantuña firma contrato		
3 EXT / NOCHE	15	El diablo estrechando la mano de Cantuña le dice:	PD diablo estrecha la mano de Cantuña	Diablo : Hiciste un buen negocio. Me has vendido tu alma a cambio de la construcción de la iglesia... Te he salvado de que metan en la cárcel	(Risa malévola)
3 EXT / NOCHE	16	Cantuña asustado y tartamudeando tomando del brazo del diablo y moviéndolo de un lado a otro dice:	PM Cantuña toma el brazo de el diablo	Cantuña :Hamm grasisisas pepe peero me da cocositas no qui qui quiero ir al in in in infierno como mememe puedo salvar nono no sea mamalita	
3 EXT / NOCHE	17	diablo se enoja se suelta y dice:	PG diablo enojado y cantuña asustado	Diablo : Solo te podrás salvar si no acabo la construcción a tiempo y colocada la última piedra	(Risa malévola)
4 EXT / NOCHE	1	Cantuña asustado corre por la ciudad	PPP ciudad y cantuña que corre		suenan pisadas
4 EXT / NOCHE	2	tropieza y cae al suelo, llora desesperadamente	PG Cantuña cae (Cantuña esta de espaldas)		llanto
5 EXT / NOCHE	1	El diablo camina por las afueras de la iglesia vacía,	PPP Iglesia y el diablo q camina de un lado al otro		
5 EXT / NOCHE	2	mira que falta mucho por construir, suspira	PA diablo alsa a ver a la iglesia...(paneo iglecia)		
5 EXT / NOCHE	3	alza la mirada y levanta el trinche del cual sale una luz muy potente	PPP Iglesia y el diablo levantando el trinche (el diablo esta de espaldas)		
5 EXT / NOCHE	4	y señala toda la iglesia de derecha a izquierda, poco a poco van apareciendo demonios de todas partes.	PD mano y trinche diablo (paneo viendo la iglesia y parte del trinche)	Diablo : Despierten demonios vengan a mi	
6 EXT / NOCHE	1	Del cielo y del suelo de todas partes, aparece un demonio uno tras otro,	PPP Iglesia demonios aparecen		
6 EXT / NOCHE	2	el diablo sonríe toma una radio que encontró en el suelo,	PA el diablo sonríe y toma una radio del suelo		
6 EXT / NOCHE	3	se coloca al frente de todos saca una varita del bolsillo prende la radio y comienza a dirigir a cada uno de los demonios como si fuese un director de orquesta	PD saca una varita del bolsillo		
6 EXT / NOCHE	4	el diablo plende la radio dirige demonios	PG diablo prende radio y dirige a los demonios (diablo de espaldas)		
7 EXT / NOCHE	1	Los demonios comienzan a bailar y cantar sincronizadamente, éstos toman los martillos, las maderas y toda herramienta necesaria para la construcción de la iglesia y mientras bailan la van construyendo: un martillazo por acá, uno por allá y poco a poco se van construyendo las paredes mientras cantan:	PPP Iglesia diablo demonios formados y bailando		Demonios :Un martillazo por acá otro por allá y la iglesia pronto terminada estará un martillazo por acá otro por allá y el alma de Cantuña nuestra será (bis)No hay cansancio, no hay pereza, tenemos que terminar No hay cansancio, no hay pereza, el sueño no nos va a ganar No hay cansancio, no hay pereza, a Cantuña lo vamos a llevar (bis)
8 EXT / NOCHE	1	Pasa el tiempo, el día se va oscureciendo cada vez más, el diablo y los constructores están algo agotados pero siguen trabajando y cantando,	PPP Iglesia diablo demonios formados y bailando		Canción demonios
8 EXT / NOCHE	2	el diablo toma un vaso de agua y sigue dirigiendo a los constructores,	PA El diablo toma un vaso de agua (el diablo esta de espaldas)		Canción demonios que se va vagando el volumen
8 EXT / NOCHE	3	uno de estos comienza a cerrar los ojos de cansancio y poco apoco se duerme	PD pjos q se sierran demonio y bostesos		Canción demonios que casi ya no se escucha
8 EXT / NOCHE	4	cuando un compañero le da una patada se despierta y sigue trabajando... Algunos constructores bostezan.	PG un cosnstructor pateo al otro		
9 EXT / NOCHE	1	Uno de los constructores le codea a otro y coloca su brazo en el hombro del compañero y le dice	PM Demonios abrazados	demonio 1 Loco ya no jalo, como jode este diablo toda la noche trabajando, descansemos un ratito, vamos te invito un traguito	
9 EXT / NOCHE	2	quitandole el brazo de encima mientras caminan y conversan	PA demonios	demonio 2 No loquito, tenemos que terminar para hoy la iglesia, y si nos descubre nos remata demonio 1 No, no va a cachar, dale acolita, descansemos un rato y ahí recuperamos fuerzas para luego trabajamos mejor demonio 2 Ya, ya, pero rápido	Música fondo demonios siguen cantando sin ganas

10 EXT / NOCHE	1	Los demonios sentados en bancas hechas de madera en una esquina de la iglesia conversan mientras toman cerveza una tras otra:	PG demonios tomando cerveza en una banca	demonio 1 Sírvete no más, que me los saque de la casa de mi ex señora jajaja demonio 2 De una no has dicho nada demonio 1: Cha! que cansancio que sueño ya me duermo demonio 2 Pégate una ruca yo te despierto... gracias por las bielas	
10 EXT / NOCHE	2	el demonio coje una piedra para la construcción la coloca en la banca y apóya su cabeza en ella para dormirce	PA demonio coje una piedra y se duerme		
10 EXT / NOCHE	3	el demonio empuja al otro demonio para despertarlo		demonio 2 loko ... loko despierta ya me voy a trabajar demonio 1 Haaaaaaa... ya, ya te sigo, un minutito no más....	
11 EXT / NOCHE	1	Poco a poco comienza amanecer. Se oyen ronquidos del demonio que se encuentra aún dormido.	PPP Iglesia amaneciendo demonio a lo lejos dormido		
11 EXT / NOCHE	2	De repente un rayo de luz golpea sus ojos cerrados, éste hace un gesto de fastidio, y se despierta dando un bostezo enorme, se levanta y con los ojos entre cerrados comienza a ver que sus compañeros poco a poco van desapareciendo por la luz del sol.	PM demonio despertando ce con fastidio		
11 EXT / NOCHE	3	Asustado regresa a ver y se da cuenta que se durmió sobre una piedra...	PG demonio regresa aver se asusta		
11 EXT / NOCHE	4	recoge la piedra	PD demonio coje piedra		
11 EXT / NOCHE	5	busca ponerla en su lugar. Pero ya es tarde la luz del sol lo golpea y desaparece.	PA Demonio corre a colocar la piedra		
12 EXT / NOCHE	1	Suenan las campanas de la iglesia.	PD campanas		sonido de campanas
12 EXT / NOCHE	2	Cantuña da un salto sorprendido. Mira al cielo y se angustia. Camina cabizbajo, se detiene, vuelve a ver nuevamente al cielo y dice:	PG cantuña arrepentido	cantuña Diosito espero hayas escuchado mi plegaria, me arrepiento de corazón de lo que hice.	
13 EXT / NOCHE	1	Cantuña llega a la iglesia y mira al diablo a lo lejos	PPP iglesia cantuña acercandose al diablo		
13 EXT / NOCHE	2	se le acerca con lágrimas en los ojos,	PM cantuña llora cavizbajo		llanto
13 EXT / NOCHE	3	se lanza contra el diablo	PG cantuña tomando de la pierna del diablo		llanto
13 EXT / NOCHE	4	se arrodilla pidiendo perdón... y el diablo se ríe:	PG cantuña saltando sobre el diablo	cantuña Por favor perdóname, perdóname la vida	
13 EXT / NOCHE	5	Se escuchan las risas del diablo mientras se agacha y lo levanta	PG diablo levantando a cantuña, (paneó a la iglesia se divisa parte de la piedra faltante)	diablo Querido Cantuña no llores. Un trato es un trato mira la iglesia está totalmente... hum humm me dio tos lo siento	
13 EXT / NOCHE	6	Cantuña alza la mirada y divisa a lo lejos que falta una piedra	PM Cantuña	Pepeero queque dice, diablo si ai fa falta una piedra	
13 EXT / NOCHE	7	El diablo sorprendido regresa a ver y grita	PM diablo, asustado	diablo Comoooo!!!	
13 EXT / NOCHE	8	Cantuña levanta el brazo y lo coloca sobre la cintura del diablo mientras dice:	PPP Iglesia, cantuña, y diablo (zoom in a PG actores)	Cantuña un trato es un trato diablo: No sé qué hiciste Cantuña. Te maldigo y también maldigo a esta catedral	
13 EXT / NOCHE	9	El diablo desaparece entre humo y fuego.	PG diablo		sonido especial desaparición
14 EXT / NOCHE	1	Cantuña se arrodilla alza la mirada y contempla la hermosa obra realizada por el diablo, una mano le toca el hombro. Es el fraile Hernán Suárez que le dice:	PG cantuña, fraile (zoom out a un PPP de la iglesia y personajes)	fraile: Cantuña tus plegarias te han salvado cantuña: Nunca más faltaré a misa	

8.5 La Escaleta (o “Scaletta”)

En literatura la escaleta constituye los documentos más importantes de una historia como una novela, una obra, un libro, cuento, etc. Son el argumento y la sinopsis; puntos importantes de los cuales se fundamenta y nace una historia, en la cinematografía se buscó hacer algo parecido y surge la escaleta que es el instrumento audiovisual independiente del guión que buscó elementos para aclarar el proceso narrativo.

Escaleta viene del italiano “scaletta” que significa escalera pequeña, escalerilla, este indica que se debe narrar la historia de peldaño en peldaño mostrando los puntos esenciales como los personajes y sus conflictos. La escaleta nace junto a la ópera y sus obras. Servía para dividir cada acto en los puntos más esenciales: los actores y diálogos importantes y marcaba el tiempo estimado para cada acto.

Para ser más precisos hablaremos de lo que significa **secuencia** en un lenguaje audiovisual o cinematográfico: secuencia es la sucesión no interrumpida de planos o escenas que se requieren en una película.

Es uno de los documentos más importantes de la pre-producción ya que éste es la columna vertebral del guión. En ella se detallan de manera secuencial y ordenada todas las escenas, si va a rodarse en un espacio interior, de día o de noche y el lugar en el que transcurre la acción.

Esta escaleta es necesaria para conocer la cronología que tiene la historia, es decir la estructura dramática de la misma y deja abierta la posibilidad de modificar el orden en la que será contada, si así el director lo desee, en ésta se enfocaran los momentos más trascendentes de la historia para verificar la intensidad del mensaje que se quiera transmitir. Si se quiere eliminar los puntos menos trascendentes para modificar la historia y poder aumentar la importancia del mensaje o aclarar los puntos más relevantes de la historia, se visualizan en esta escaleta los puntos de giro de la producción y se verifica que

el clímax sea lo más relevante y adecuado para llamar la atención de los espectadores.

En definitiva la escaleta es la unión del guión técnico con el guión literario en donde se colocan en orden secuencial las escenas, en relación a la totalidad del film; es decir una secuencia de escalones desde el primero, en donde estaría nuestra primera escena, hasta llegar a la última; las razones por las que colocamos una escena en determinado lugar y no en otro, es porque están estrictamente relacionadas a la estructura del film. En esta escaleta se aumenta una columna de personajes donde se colocamos qué personaje intervendrá, en cuál locación (lugar o espacio donde transcurre la escena) y el tiempo aproximado de duración de cada escena para que al sumarlo al final tendremos el tiempo de duración aproximado de nuestro proyecto, este tiempo nos servirá si será necesario acortar escenas, eliminar otras o algunas más de acuerdo a nuestro proyecto.

No se puede eliminar la columna del guión técnico de planos y movimientos de cámara, ya que ésta servirá para hacer las hojas de llamado para avisar a cada uno de los actores (personajes) que tienen que intervenir y estar listos el día y hora señalados en tal lugar del rodaje.

La realización de la escaleta nos facilita la creación del cronograma.

ESCALETA						
"CORTOMETRAJE EN STOP MOTION DE UNA ADAPTACION DE LA LEYENDA ECUATORIANA: CANTUÑA"						
4 EXT / NOCHE	PERSONAJES	LOCACIONES	TIEMPO	ACCION	DIÁLOGOS	EXTAS
1 EXT / NOCHE	1	Cantuña asustado corre por la ciudad		PPP ciudad y cantuña que corre		uanan pisadas
2 EXT / NOCHE	2	El diablo camina por las afueras de la iglesia vacía	00:00-00:03	Cantuña cae (Cantuña esta de pie)		llanto Ronquidos de Cantuña
3 EXT / NOCHE	1	El diablo camina por las afueras de la iglesia vacía	00:03-00:05	PPP Iglesia y el diablo q camina de un lado al otro		
4 EXT / NOCHE	2	mira que falta mucho por construir, suspira	2 seg	PA diablo alsa a ver a la iglesia... (paneo iglesia)	"Cantuña te quedaste otra vez dormido así nunca terminarás a tiempo la construcción de la iglesia y por tus descuidos. Dios no quiera, termines en la cárcel"	
5 EXT / NOCHE	3	alza la mirada y levanta el brazo	00:06-00:08	PPP Iglesia y el diablo levantando el trinche (el diablo esta de espaldas)		
6 EXT / NOCHE	4	izquierda, poco a poco van apareciendo armonios de todas partes.	00:09-00:14	Cantuña y trache diablo a patar con un martillo	No hay diálogos	Se escucha una canción de cuna
7 EXT / NOCHE	1	Del cielo y del suelo de todas partes, aparece un demonio uno tras otro	00:14-00:16	PPP Iglesia demonio por otro		
8 EXT / NOCHE	2	el diablo sonrie toma una radio	2 seg	PA el diablo sonrie y toma una radio		
9 EXT / NOCHE	3	Diablo se coloca al frente de todos	00:16-00:21	Diablo se coloca al frente de todos saca una varita		
10 EXT / NOCHE	4	el diablo prende la radio y comienza a dirigir a cada uno de los demonios	00:21-00:23	Cantuña, el diablo le apunta los oídos. PG diablo prende radio y dirige a los demonios (diablo de espaldas)		Se escucha una canción de cuna
11 EXT / NOCHE	1	Diablo los demonios comienzan a bailar	00:23-00:24	Cantuña, el diablo se para en los oídos. cae al suelo desesperado coge un martillo y comienza a martillar... el diablo se rie (Risa malévola) y dice:		Se escuchan los ronquidos de Cantuña otro por allá y la iglesia pronto terminada estará un martillazo por acá otro por allá y el alma de Cantuña nuestra será (bis) No hay cansancio, no hay pereza, tenemos que terminar No hay cansancio, no hay pereza, el sueño no nos va a ganar No hay cansancio, no hay pereza, a Cantuña lo vamos a llevar (bis)
12 EXT / NOCHE	2	Diablo toma un vaso de agua y dirige a los constructores,	00:31-00:33	PA El diablo toma un vaso de agua (el diablo esta de espaldas)		Canción demonios que se va vagando el volumen
13 EXT / NOCHE	3	uno de estos comienza a cerrar los ojos de cansancio y poco a poco se duerme	00:33-00:35	PD pjos q se sierran demonio y bostesos		Canción demonios que casi ya no se escucha
14 EXT / NOCHE	4	Cuando un compañero le da una patada se despierta y sigue trabajando... Algunos constructores bostezan.	00:35-00:37	Cantuña muy asustado, tartamudeando dice el diablo se acerca lentamente a cantuña PG un constructor patea al otro		
15 EXT / NOCHE	1	Uno de los constructores le coloca su brazo en el hombro del compañero y le dice	00:37-00:40	El diablo estira un esfera y un papel hacia Cantuña. demonio abraza a cantuña. le tiembla la mano		
16 EXT / NOCHE	2	Diablo le abraza a cantuña	00:40-00:41	Cantuña los toma sonrojado; le tiembla la mano		
17 EXT / NOCHE	3	Diablo le abraza a cantuña	00:41-00:43	el diablo se enoga sube las manos a la cabeza y enogada grita:		Música fondo demonios siguen peñena risa cantando sin ganas
18 EXT / NOCHE	4	Diablo le abraza a cantuña	00:43-00:45	Cantuña asustado de inmediato lo firma y lo entrega el diablo que los toma		
19 EXT / NOCHE	1	Los demonios sentados en bancas hechas de madera en una esquina de la iglesia conversan mientras toman cerveza	00:45-00:48	PA demonios		
20 EXT / NOCHE	2	Diablo toma una cerveza	00:48-00:51	El diablo estrechando la mano de Cantuña le dice:		
21 EXT / NOCHE	3	Diablo toma una cerveza	00:51-00:53	Cantuña asustado y tartamudeando tomándolo del brazo del diablo y moviéndolo de un lado a otro dice:		(Risa malévola)
22 EXT / NOCHE	4	el demonio coje una piedra para la construcción	00:53-00:55	PA demonio coje una piedra y se duerme		
23 EXT / NOCHE	3	el demonio empuja al otro demonio para despertarlo				
24 EXT / NOCHE	1	Poco a poco comienza amanecer. Se oyen ronquidos del demonio que se encuentra aún dormido.		PPP Iglesia amaneciendo demonio a lo lejos dormido		
25 EXT / NOCHE	2	De repente un rayo de luz golpea sus ojos cerrados, éste hace un gesto de fastidio, y se despierta dando un bostezo enorme, se levanta y con los ojos entre cerrados comienza a ver que sus compañeros poco a poco van desapareciendo por la luz del sol.		PM demonio despertando ce con fastidio		

11 EXT / NOCHE	3	Asustado regresa a ver y se da cuenta que se durmió sobre una piedra...	PG demonio regesa aver se asusta		
11 EXT / NOCHE	4	recoge la piedra	PD demonio coje piedra		
11 EXT / NOCHE	5	busca ponerla en su lugar. Pero ya es tarde la luz del sol lo golpea y desaparece.	PA Demonio corre a colocar la piedra		
12 EXT / NOCHE	1	Suenan las campanas de la iglesia.	PD campanas		sonido de campanas
12 EXT / NOCHE	2	Cantuña da un salto sorprendido. Mira al cielo y se angustia. Camina cabizbajo, se detiene, vuelve a ver nuevamente al cielo y dice:	PG cantuña arrepentido	<i>cantuña</i> Diosito espero hayas escuchado mi plegaria, me arrepiento de corazón de lo que hice.	
13 EXT / NOCHE	1	Cantuña llega a la iglesia y mira al diablo a lo lejos	PPP iglesia cantuña acercandose al diablo		
13 EXT / NOCHE	2	se le acerca con lágrimas en los ojos,	PM cantuña llora cavizbajo		llanto
13 EXT / NOCHE	3	se lanza contra el diablo	PG cantuña tomando de la pierna del diablo		llanto
13 EXT / NOCHE	4	se arrodilla pidiendo perdón... y el diablo se ríe:	PG cantuña saltando sobre el diablo	<i>cantuña</i> Por favor perdóname, perdóname la vida	
13 EXT / NOCHE	5	Se escuchan las risas del diablo mientras se agacha y lo levanta	PG diablo levantando a cantuña, (pane a la iglecia se divisa parte de la piedra faltante)	<i>diablo</i> Querido Cantuña no llores. Un trato es un trato mira la iglesia está totalmente... hum humm me dio tos lo siento	
13 EXT / NOCHE	6	Cantuña alza la mirada y divisa a lo lejos que falta una piedra	PM Cantuña	Pepeero queque dice, diablo si ai fafalta una piedra	
13 EXT / NOCHE	7	El diablo sorprendido regresa a ver y grita	PM diablo,asustado	<i>diablo</i> Comoooo!!!	
13 EXT / NOCHE	8	Cantuña levanta el brazo y lo coloca sobre la cintura del diablo mientras dice:	PPP Iglesia, cantuña, y diablo (zoom in a PG actores)	<i>Cantuña</i> un trato es un trato diablo:No sé qué hiciste Cantuña. Te maldigo y también maldigo a esta catedral	
13 EXT / NOCHE	9	El diablo desaparece entre humo y fuego.	PG diablo		sonido especial desaparicion
14 EXT / NOCHE	1	Cantuña se arrodilla alza la mirada y contempla la hermosa obra realizada por el diablo, una mano le toca el hombro. Es el fraile Hernán Suárez que le dice:	PG cantuña, fraile (zoom out a un PPP de la iglesia y personajes)	<i>fraile</i> :Cantuña tus plegarias te han salvado <i>cantuña</i> : Nunca más faltará a misa	

8.6 El Cronograma.

El cronograma es un calendario para el trabajo que sirve para estructurar de manera secuencial las actividades de la investigación a realizar, éste nos ayuda a planificar con anticipación las expectativas de trabajo, organizarnos y hacer el proceso de trabajo más expeditamente. Pero si no se sigue esta planificación no servirá.

Algunos pasos para la elaboración de un cronograma que se deben seguir son los siguientes:

- Plantear una meta: una fecha de inicio y de final para realizar el proyecto
- Proponer las actividades necesarias para cumplir con este objetivo
- Establecer el grado de obligatoriedad de cada actividad
- Establecer los materiales necesarios para llevar a cabo las actividades propuestas
- Eliminar el tiempo innecesario para cada una de las actividades propuestas.
- Distribuir las actividades según su grado de importancia, o separarlas por locaciones
- Tener un registro para contabilizar si los objetivos de las actividades se están cumpliendo
- Anular o reducir el riesgo de atraso de las actividades más complejas
- Finalmente adaptar el cronograma al calendario real.

Los objetivos que se van a programar deben ser concretos, cortos y reales, además, deben necesariamente tener un plazo temporal para su cumplimiento. Se debe de conocer el ritmo en el que se trabajará, cuántas horas diarias se emplearán para el desarrollo del proyecto, etc. Es importante tener un borrador para después realizar el cronograma que se va a tomar en cuenta para la implementación del proyecto. Habrá que planificar cada día teniendo en cuenta las horas de descanso. Es importante comenzar con las tareas más complejas dejando para el final las más sencillas. Comenzar los días con la mayor carga de temario para ir disminuyendo cada día, y que el

trabajo no se vuelva tedioso y así intentar cumplir con las actividades planteadas cada día, siempre existirá un margen de error en el tiempo, nadie podrá ser tan preciso, pero se intentará mantenerse dentro del tiempo programado para la realización de las actividades, por lo tanto se deberá comenzar a la hora prevista, y se clasificarán las tareas por prioridades. Si existieran dificultades al momento de la realización de una actividad es importante manejar esta problemática de la manera eficiente, para reducir el tiempo. Se pueden agrupar las tareas relacionadas entre sí, adelantarse a situaciones que puedan ocurrir, por lo que se debe tener un cronograma flexible pensando en los posibles errores que se puedan encontrar durante la ejecución: enfermedades, atrasos, lluvia, etc.

En el cronograma se coloca el día, la hora, la actividad que se desarrollará, los personajes que intervendrán y las locaciones. Es recomendable distribuir las acciones por locaciones o dificultad de cada una de estas para ir avanzando con más prontitud.

"CORTOMETRAJE EN STOP MOTION DE UNA ADAPTACION DE LA LEYENDA ECUATORIANA: CANTUÑA"				
ECSENA	PERSONAJES:	DIA	TIEMPO	ACCION
1 EXT / NOCHE	Cantuña	sabado 7 julio 2012	09:00- 13:00	Cantuña duerme en una banca de la iglesia plácidamente
	Fraille		descanso	de repente un empujón bota a Cantuña de una banca.
	Fraille		13:00-17.00	Es el Fraile Don Hernán Suárez que enojado le dice:
2 EXT / NOCHE	Cantuña	lunes 9 julio 2012	09:00- 13:00	Cantuña aún cansado trabaja arduamente, intenta mantenerse despierto de cualquier manera, mordiéndose la lengua,
	Cantuña		descanso	salta, se sacude, se martilla un dedo
	Diablo		13:00-17.00	pero nada le sirve ya que el diablo está rondando por la iglesia y canta una canción de cuna,
	Cantuña			Cantuña sumamente cansado cierra los ojos y se duerme nuevamente.
3 EXT / NOCHE	Cantuña, Diablo	martes 10 julio 2012	09:00- 13:00	Se escuchan los fuertes ronquidos de Cantuña, el diablo tapándose los oídos poco a poco se va acercando a Cantuña
	Cantuña, Diablo		descanso	Cantuña resibe una patada del Diablo; éste cae al suelo desesperado coge un martillo y comienza a martillar... el diablo se ríe (<i>Risa malévola</i>) y dice:
	Cantuña, Diablo		13:00-17.00	éste cae al suelo coge un martillo y comienza a martillar... el diablo se ríe (<i>Risa malévola</i>) y dice Cantuña súper asustado regresa a ver y pega un grito de niña
	Cantuña, Diablo	miercoles 11 julio 2012	09:00- 13:00	Cantuña se golpea con el martillo su pierna y se da cuenta de que no estaba soñando y mira al diablo
	Cantuña, Diablo		descanso	el diablo se rie y dice:
	Cantuña, Diablo			Cantuña muy asustado, tartamudeando dice
	Cantuña, Diablo		13:00-17.00	el diablo se acerca lentamente a cantuña
	Cantuña, Diablo	jueves 12 julio 2012	09:00- 13:00	El diablo estira un esfero y un papel hacia Cantuña, éste los toma sonrojado; le tiembla la mano
	Cantuña, Diablo		descanso	Cantuña los toma sonrojado; le tiembla la mano
	Cantuña, Diablo		13:00-17.00	el diablo se enoga sube las manos a la cabeza y enogada grita : Cantuña asustado de inmediato lo firma y lo entrega el diablo que los toma
4 EXT / NOCHE	Cantuña	sabado 14 julio 2012	09:00- 13:00	Cantuña asustado corre por la ciudad
	Cantuña			tropieza y cae al suelo, llora desesperadamente
5 EXT / NOCHE	Diablo	lunes 16 julio 2012	09:00- 13:00	El diablo camina por las afueras de la iglesia vacía,
	Diablo		descanso	mira que falta mucho por construir, suspira
	Diablo		13:00-17.00	alza la mirada y levanta el trinche del cual sale una luz muy potente
	Diablo			y señala toda la iglesia de derecha a izquierda, poco a poco van apareciendo demonios de todas partes.
6 EXT / NOCHE	Demonios	martes 17 julio 2012	09:00- 13:00	Del cielo y del suelo de todas partes, aparece un demonio uno tras otro,
	Diablo		miercoles 13:00- 17.00	el diablo sonríe toma una radio que encontró en el suelo, se coloca al frente de todos saca una varita del bolsillo prende la radio y comienza a dirigir a cada uno de los demonios como si fuese un director de orquesta

7 EXT / NOCHE	Demonios	miércoles 18 julio 2012	09:00- 13:00 miércoles 13:00-17.00	Los demonios comienzan a bailar y cantar sincronizadamente, éstos toman los martillos, las maderas y toda herramienta necesaria para la construcción de la iglesia y mientras bailan la van construyendo: un martillazo por acá, uno por allá y poco a poco se van construyendo las paredes mientras cantan:
8 EXT / NOCHE	Demonios	jueves 19 julio 2012	09:00- 13:00 miércoles 13:00-17.00	Pasa el tiempo, el día se va oscureciendo cada vez más, el diablo y los constructores están algo agotados pero siguen trabajando y cantando,
	Diablo			el diablo toma un vaso de agua y sigue dirigiendo a los constructores,
9 EXT / NOCHE	Demonios	viernes 20 julio 2012	09:00- 13:00	uno de estos comienza a cerrar los ojos de cansancio y poco a poco se duerme
	Demonios		descanso	cuando un compañero le da una patada se despierta y sigue trabajando... Algunos constructores bostezan.
	Demonios		13:00-17.00	Uno de los constructores le codea a otro y coloca su brazo en el hombro del compañero y le dice
	Demonio : 1			quitándole el brazo de encima mientras caminan y conversan
10 EXT / NOCHE	Demonio : 1, Demonio : 2	lunes 23 julio 2012	09:00- 13:00	Los demonios sentados en bancas hechas de madera en una esquina de la iglesia conversan mientras toman cerveza una tras otra:
	Demonio : 1		descanso	el demonio coje una piedra para la construcción la coloca en la banca y apoya su cabeza en ella para dormirce
	Demonio : 2		13:00-17.00	el demonio empuja al otro demonio para despertarlo
11 EXT / NOCHE	Demonio : 1	martes 24 julio 2012	09:00- 13:00	Poco a poco comienza amanecer. Se oyen ronquidos del demonio que se encuentra aún dormido.
	Demonio : 1		descanso	De repente un rayo de luz golpea sus ojos cerrados, éste hace un gesto de fastidio, y se despierta dando un bostezo enorme, se levanta y con los ojos entre cerrados comienza a ver que sus compañeros poco a poco van desapareciendo por la luz del sol.
	Demonio : 1		13:00-17.00	Asustado regresa a ver y se da cuenta que se durmió sobre una piedra...
	Demonio : 1			recoge la piedra
	Demonio : 1			busca ponerla en su lugar. Pero ya es tarde la luz del sol lo golpea y desaparece.
12 EXT / NOCHE		EXT/IGLESIA	02:38-02:42 4seg	Suenan las campanas de la iglesia.
13 EXT / NOCHE	Cantuña	miércoles 25 julio 2012	09:00- 13:00	Cantuña da un salto sorprendido. Mira al cielo y se angustia. Camina cabizbajo, se detiene, vuelve a ver nuevamente al cielo y dice:
	Cantuña, Diablo		descanso	Cantuña llega a la iglesia y mira al diablo a lo lejos
	Cantuña, Diablo		13:00-17.00	se le acerca con lágrimas en los ojos,
	Cantuña, Diablo			se lanza contra el diablo
	Cantuña, Diablo	miércoles 26 julio 2012	09:00- 13:00	se arrodilla pidiendo perdón... y el diablo se ríe:
	Cantuña, Diablo		descanso	Se escuchan las risas del diablo mientras se agacha y lo levanta
	Cantuña, Diablo		13:00-17.00	Cantuña alza la mirada y divisa a lo lejos que falta una piedra
	Cantuña, Diablo			El diablo sorprendido regresa a ver y grita
	Cantuña, Diablo	jueves 27 julio 2012	09:00- 13:00	Cantuña levanta el brazo y lo coloca sobre la cintura del diablo mientras dice:
	Diablo		descanso	El diablo desaparece entre humo y fuego.
14 EXT / NOCHE	Cantuña, Fraile	jueves 27 julio 2012	13:00-17.00	Cantuña se arrodilla alza la mirada y contempla la hermosa obra realizada por el diablo, una mano le toca el hombro. Es el fraile Hernán Suárez que le dice:

CAPITULO IX

9. La Producción.

La producción es el proceso de filmación o rodaje de nuestro proyecto, es decir poner en práctica nuestro guión técnico, escaleta, storyboard y cronograma, para el desarrollo de cada una de las escenas, en esta se deberán tener todos los equipos previamente listos los actores, el reparto, la iluminación, la escenografía o locaciones, el arte, el equipo a utilizarse, todo hasta el último detalle para poner en práctica el rodaje la producción, la producción empieza desde que se comienza a filmar la primera escena desde que el director pronuncia *acción* y *corte* de cada una de las escenas seleccionándolas a su gusto mejores movimientos de cámara, una buena actuación, la iluminación fue excelente dependiendo de la hora del día entre otros.

En esta etapa se tiene todo el reparto cinematográfico listo para rodar cada una de las escenas, apenas se acaba de filmar una, el equipo deberá tener listo el lugar, la iluminación, el arte todo para poner en práctica la filmación de la siguiente escena.

En si la producción es la etapa de filmación que se basa en el guión técnico utilizando los planos y movimientos de cámara establecidos, pero al tratarse de cine nada esta preestablecido si surge en ese momento una idea loca del director se la podrá plantear y aumentar discutiendo antes con cada uno de los departamentos de la producción y si estos están acuerdo con la idea.

Si se trata de una animación seria el proceso en el que el animador lleva a cabo el trascurso de la historia (guión) en los diferentes software que se vaya a utilizar, es la animación de cada uno de los movimientos de los personajes realizando las acciones predeterminadas por escena en el guión técnico, los personajes deben estar previamente diseñados junto a sus escenarios. En el caso del proyecto, al tratarse de un *Stop Motion* sería el proceso de fotografiado de cada uno de los movimientos de cámara y personajes según la

escena pre escrita en el guión técnico hasta la última fotografía que corresponda a la última escena del guión.

9.1 Miembros de la producción

Director: Es la persona que dirige la filmación de una película, o producto audiovisual desde el desarrollo de la idea hasta la comercialización de la misma, es el que da instrucciones a los actores, supervisa los escenarios, elige las tomas a realizarse (movimientos de cámara), verifica que todo este de acorde es decir la decoración, el vestuario, el equipo técnico y todas las demás funciones necesarias para llevar a cabo un buen rodaje, se encarga de la selección de los personajes, y de todo el personal para el desarrollo de la película o producto audiovisual, los escenarios, el arte, los decorados etc. es el que conjuntamente con el productor desarrollan la idea hasta la culminación y comercialización de la misma .

Director de Arte: Es el responsable de la decoración, de dirigir los equipos artísticos para montar y llevar a cabo el decorado de los diferentes lugares en los que se realizara la filmación. El Director de Arte no es sólo un artista; es ante todo un *comunicador* que trabaja ante la mano del director y guionista, es el encargado de crear la gráfica, de montar los escenarios o el set de acorde al guión, es el encargado de la decoración de los dichosos sets para el rodaje Un director de arte debe tener profundos conocimientos de semiótica, narración gráfica, fotográfica, forma, color, etc.

Productor cinematográfico: Está a cargo de los aspectos organizativos y técnicos para la elaboración de una película complementando la actividad creativa del director. Está a cargo de la contratación del personal, de la financiación de los trabajos y del contacto con los distribuidores para la difusión de la obra. Es responsable del resultado artístico y técnico que dichos productos tienen, por ello debe poseer una serie de conocimientos previos que le permitan conseguir el objetivo planteado.

La producción de televisión es necesaria porque informa, entretiene y eleva la cultura de los seres humanos.

Guionista: Es quien se encarga de confeccionar un guión (relato escrito de lo que va a suceder en la película) es la persona que desglosa la idea del director y la convierte en una historia agradable para ser mostrada en diferentes medios de comunicación, televisiva o radiofónica, sea una historia original, una adaptación de un guión precedente o de otra obra literaria.

A veces una sola persona se encarga de todas, pero lo más frecuente es que intervengan varias en el desarrollo del guión. Hubo una época en la que cada uno de los grandes estudios de Hollywood poseía su propia nómina de guionistas, con individuos especializados en determinados temas o, incluso, en ciertas fases del desarrollo del guión.

Dibujante: Es la persona que debe plasmar en dibujos las diferentes escenas que intervendrán en la realización de una película se encarga de transmitir las palabras del guión en diferentes imágenes consecutivas como un comic en el también se colocan los movimientos de cámara y la ideas del director, se encarga de hacer el storyboard y layouts, si se tratase de una animación dentro de un software es el encargado de plasmar las escenografías imaginadas por el director en un papel esta persona debe tener amplios conocimientos de arte y mucha paciencia para para captar la idea del director y desarrollarla visualmente para la comprensión de todos.

Director de fotografía: Encargado de la creación artística de imágenes para la puesta en escena de las diferentes producciones cinematográficas o visuales, toma las decisiones responsables para la iluminación, ópticas, encuadre y composición, texturas, etc.; para tener todo planeado para la filmación.

El trabajo del fotógrafo va junto con el del director y con otros miembros del equipo, como el director artístico, maquilladores, vestuaristas, diseñador de producción para tener una imagen limpia y nítida, se llega a acuerdos respecto al tipo de imagen que se requiere para la historia y el modo de llegar a ella, dependiendo del género, y la marea en que se relata la historia la, época entre otras. El director de fotografía es también el jefe del equipo de cámara y el responsable último del mismo.

Ayudante de dirección: Ejecuta las órdenes del director y prepara todo el personal y los equipos técnicos para el rodaje. Está presente en todas las fases de la producción del film: preparación, rodaje y postproducción. Es el enlace del director con los otros equipos. Transmite las órdenes y recoge los mensajes para él, en producciones de gran magnitud el asistente de dirección también posee un equipo que incluye, un segundo asistente de dirección, tercero y así consecutivamente que están a disposición del director, sus tareas primordiales son: ser el enlace del director con los otros departamentos de producción, desglosar el guión, remarcando las necesidades más importantes para el rodaje tales como: locaciones, actores, extras etc., es el encargado de crear el calendario para el rodaje, dentro del rodaje su objetivo principal será mantener la película en el presupuesto y horario planteado.

Script: Esta persona es muy importante para el rodaje ya que se le encarga de que nada se interponga con el desarrollo de la filmación, se ocupa de la continuidad de la película anotando y fotografiando cada plano, escena y secuencia para que todo aparezca igual en el siguiente plano, para que realiza esta labor. Muchas películas no se filman en orden cronológico, y es importante acortar el tiempo; por lo que todo el equipo practica para lograr la toma deseada, si es necesario hacer una toma igual ya que puede cometer un error, como es muy caro iluminar la misma escena 2 veces esta persona se encarga de saber la ubicación exacta de cada luz si se necesita rodar una escena similar a la primera, él debe saber dónde está ubicado cada objeto, como es el vestuario de los actores, el mismo corte de pelo etc. para que no exista un choque en producción, sobre todo para seguir la continuidad de la película, tiene que fijarse en todo lo que acontece la escena, en que mano llevaba el cigarrillo, si el vaso de agua estaba lleno o medio lleno etc. ya que es muy costoso y genera una pérdida de tiempo revisar cada toma, para seguir con la siguiente escena.

Grips técnicos: Los grips tienen diferentes funciones dependiendo del productor, son conocidos también como asistentes de rodaje, existen grips técnicos que son los encargados de llevar el equipo técnico a los sitios donde

la película o producto audiovisual lleve a cabo su filmación, es decir la cámara, lentes, baterías extras para la cámara, extensiones cinta adhesiva, el trípode, las guras, Dolly; todo el equipo necesario para el rodaje, también están los grips de iluminación encargados de llevar luces, pantallas entre otros equipos para la iluminación y efectos para la puesta en escena.

El Grip se utiliza, también, para todo tipo de situaciones, desde girar una cámara en 360°, realizar tomas en vuelo, bajar un cerro, seguimientos de automóviles, FX especiales y todo lo que la imaginación pueda dar.

Existe un gran jefe de *grips* que en producciones grandes se lo denomina el Key Grip el que dirige y controla todo el proceso de la instalación de los diferentes equipos de acuerdo al plan de rodaje y guión técnico, por lo que es responsable que el funcionamiento de luces y cámara sean los correctos.

Animador 2D: Un animador es el encargado de dar vida o la sensación de movimiento de: personajes, objetos, imágenes etc., estáticos utilizando diferentes softwares que ofrece la industria cinematográfica, dichas animaciones serán incluidas dentro del producto audiovisual requerido.

El animador 2D a diferencia del animador 3D realiza dicho efecto de movimiento utilizando 2 dimensiones. Existen diferentes categorías de animadores; los especialistas en la animación de personajes, encargados de dar vida y personalidad a los actores del proyecto, el animado de efectos especiales que realiza todo lo que no sean personajes, es decir, agua, viento, fuego, relámpagos, explosiones, etc.; y el artista gráfico, que a menudo proviene del ámbito del diseño gráfico en movimiento, y es el que se encarga de animar texto y formas; y el animador de Stop Motion, que está especializado en crear y manejar figuras de plastilina, muñecos y marionetas como en el caso de este proyecto.

La función principal del animador se asemejaría a la de un actor, en el sentido en que en lugar de utilizar su cuerpo como forma de expresión, utilizará a los personajes para ello.

Editores de video: Son las personas encargadas de recibir todo el soporte; es decir, el archivo, la cinta, fotografías, o disco óptico de video en sus diferentes formatos grabadas en el transcurso de la producción. Se encarga de la revisión de la misma si la iluminación es correcta, si en la pantalla televisiva encaja bien la imagen, si no hay saltos o distorsiones etc. Mediante un software se encarga de seleccionar los fragmentos, escenas de video y de audio con la ayuda del guión, storyboard y del director, estos fragmentos formarán parte del montaje que poco a poco tomará forma del producto final.

Decorador o escenógrafo: Se encarga de diseñar y de construir los diferentes escenarios para la realización de un film; es decir, es el autor de escenografía, es el responsable de definir y diseñar los elementos visuales de una escenificación su trabajo va conjuntamente con las ideas del director y lo que él desea transmitir para su público. Es el encargado de que todos los elementos visuales de la escenografía estén ubicados de cierta manera para dar ambiente al set o estudio donde se rodará la película esto va de acorde a la historia, es decir la época, el género, y las ideas del director, esta persona posee un equipo especializado para la construcción de los diferentes escenarios.

Sonidista: Nace con la aparición del cine sonoro, abarca todos los elementos que no necesariamente son musicales, es decir diálogos y efectos sonoros, como explosiones, choques, tormentas entre otros es el encargado de montar de acorde al tiempo de la imagen. Muchas veces son los encargados de pulir el sonido o de crear un ruido parecido al de la filmación ya que en ocasiones este no suena como se desea escuchar puede ser muy bajo o muy alto, es el encargado de contratar una banda sonora para la película.

Parte de la fuerza de muchas escenas y secuencias se consigue gracias a efectos de sonido que suelen pasar desapercibidos.

Es la persona que se encarga de componer el clima sonoro, colocar los micrófonos y eliminar las fuentes de ruido, se encarga de que el sonido sea limpio durante el rodaje hasta culminar la filmación.

Post Productor: Es el que selecciona el material grabado, para después ser

editado, elimina escenas de más, mal actuadas, malos encuadres o movimientos de cámara etc.; y conjuntamente con el director selecciona las escenas más adecuadas para su edición y facilitar el trabajo del editor. Debe controlar la sonorización y supervisar el trabajo de doblaje, ver que el sonido encaje perfectamente con la imagen, es el encargado de dirigir a los editores y de revisar cada montaje y escenas del recorte de la grabación de acorde al guión y Storyboard para no perder el hilo de la historia o idea inicial, es el encargado de dar coloración y detalles a las escenas seleccionadas de colocar las respectivas animaciones y efectos especiales para la edición del video.

Diseñador de personajes: El diseñador de personajes es quien da vida y personalidad a sus dibujos de transmitir la idea de un sujeto o actor para su film sobre un papel, de hacerlo característico desde su forma de vestir, colores, expresiones, detalles y accesorios en su vestimenta entre otros detalles, los cuales se convertirán en personajes, no solo se encarga de dibujar a los personajes si no de saber su personalidad su forma de ser para así luego poderlo dar animar de la manera más correcta, son los encargados de diseñar al personaje primero en papel y luego dependiendo de la producción audiovisual que se necesita es decir una animación 2D o 3D pasarán a ser dibujados y detallados en diferentes softwares si se tratase de un *Stop Motion* los detalles de los personajes deben ser muy elaborados para que su construcción sea sencilla deben tener las proporciones adecuadas para facilitar la animación .

Constructor personajes: Trabaja conjuntamente con el diseñador de personajes, se encarga de ensamblar todas las piezas ya sea en el computador utilizando distintos software o de hacerlo a mano fabricando cada pieza necesaria que necesite el personaje y ensamblarla con algún tipo de coyuntura adecuado para la movilización de las diferentes piezas que componen al personaje cada pieza tiene que tener la medida exacta para que no existan limitaciones en sus movimientos.

Pintor de personajes: Pinta cada uno de los personajes dando vida al material original del personaje ya sea madera, plastilina, entre otros materiales, utilizara

los diferentes colores de acorde a las ideas del director y bocetos del dibujante o diseñador de personajes.

Iluminador: Esta es la persona que se dedica de forma profesional a la iluminación artística para crear ambientes según el guión de la obra está pendiente de la ubicaciones cada una de las luces de que no su temperatura sea adecuada para que la toma no salga sobre expuesta o muy oscura esto dependerá de las decisiones del director , esta persona debe tener conocimientos básicos de iluminación para no calentar mucho el set de grabación o a los actores para no provocar un cansancio excesivo en ellos o de dejarlos ciegos .

Vestuarista de personajes: Trabaja conjuntamente con el diseñador de personajes y director, es la encargada de seleccionar la vestimenta o de fabricarla si es necesario, la cual usaran los personajes según su carácter y forma, se encarga de tomar las medidas de cada uno de estos para que la vestimenta que utilicen los diferentes personajes sea cómoda si se tratase de monigotes o marionetas tomara medidas de las diferentes piezas que componen al personaje para la creación de la vestimenta que utilizara, si el personaje está elaborado en un software 3D o 2D la vestimenta lo creara un modelador 3D o animador 2D.

9.2 Fases de la producción

Antes de la etapa de rodaje se debe tener listo un cronograma y un plan de rodaje a seguir, en el cual poco a poco se irán cumpliendo los objetivos que nos hemos planteado en el transcurso de la grabación de la película tales como: el tiempo aproximado de la duración de cada escena los días en los cuales se filmaran las diferentes escenas con tales actores a tal hora y en tal locación es importante tener un plan de rodaje bien estructurado para no repetir tomas, ni para estar viajando de una locación a otra, esto también sirve para que el equipo técnico esté listo con los materiales adecuados para cada escena (luces, cámaras, cableado, vestuario maquillaje, etc.) lo que servirá para reducir el tiempo de producción.

Cada día antes del rodaje de la primera escena se elaborara una hoja de llamado invocando al equipo técnico necesario, a los actores y demás departamentos para que estén listos para el rodaje, se revisaran que todos los equipos estén funcionando adecuadamente, y que no falte ninguno, si se daría el caso de que uno esté en mal funcionamiento se intentara resolver esta problemática de la manera más conveniente y precisa intentando acortar el tiempo lo que más se pueda, el set o locación deberán estar ambientadas y decoradas adecuada mente antes del rodaje , como todo el personal que se necesite y equipos técnicos, es necesario hacer repasos con los actores y sobre todo los camarógrafos de las escenas que intervienen en la obra para así reducir el riesgo de equivocaciones durante los rodajes definitivos.

Durante el rodaje se analizarán las diferentes personalidades de los actores si ellos pueden dar más en cada escena o si es necesario ocultar las cámaras para escenas complejas en los que los actores no se sienten cómodos al cien por ciento con la escena que deberán realizar, incluso se reducirá el personal si fuera necesario.

El *script* tiene que estar atento en cada filmación, debe tomar fotografías antes de la etapa de rodaje de la escena y a la culminación de ésta para así no perder el hilo durante el resto de escenas, mantener el orden y una continuidad precisa ya que cada equivocación conlleva pérdida de tiempo y de presupuesto, él y el fotógrafo deben fijarse que ningún cable u objetos no deseados se interpongan en el encuadre para el rodaje de la escena.

El maquillista y vestuarista en producciones grandes deben tomar fotos de cada uno de los actores utilizando sus diferentes diseños para luego no tener inconvenientes como: que no más llevaba puesto, como era su maquillaje, etc.

Antes de cualquier rodaje se deben tener las baterías necesarias, cantidad de cinta adecuada para cada escena, diferentes tipos de focos para las luces, es importante prevenir antes que lamentar. Muchos cineastas prefieren tener dos de cada material a utilizarse por si acaso uno se dañe durante la fase del rodaje.

La frase “*Luces, cámara y acción*” hace énfasis a que los iluministas (equipo técnico), fotógrafos (equipo de producción) y los actores estén listos para el rodaje, es necesario practicar varias veces con los actores para que sus movimientos sean naturales, no exagerados, ni robóticos, en mi caso del *Stop Motion* se deberá hacer varias pruebas de movimiento de los actores para tener un movimiento fluido y natural, a la vez que el tiempo sea preciso ni tan rápido, ni tan lento, saber cuántas fotografías componen un segundo. Prácticamente en la cinematografía un número estándar de frames (fotografías) que duran exactamente un segundo son de 24 fotos; esto dependerá también del software que se utilice; muchos de estos utilizan 24 fotos por segundo para animación 2D; si se tratase de una animación 3D se puede tener un movimiento más natural y es preciso utilizar 29 fotos por segundo lo que sus softwares comúnmente ofrecen, en el proyecto se utilizará el estándar más utilizado por los animadores que es de 24 fotografías por segundo. De esta manera el movimiento será bastante natural y no tan brusco; se dividirán las escenas por locaciones y por el uso del croma, para así no tener que montar una escena, tras otra.

Se tendrán todos los equipos listos para el rodaje de las diferentes escenas según el guión técnico y el Storyboard, la escenografía, los diferentes tipos de luces, el encuadre los personajes etc. para luego proceder con la filmación. Para el caso de un *Stop Motion* con personajes, será necesario mantener a los personajes sobre el suelo por lo que se utilizara una cinta doble faz o plastilina, se debe mantener la misma iluminación durante toda la etapa de producción por lo que se escogerá un lugar sin ventanas o se taparán las ventanas para que no entre la luz solar e interfiera con la iluminación por lo que se ubicará diferentes tipos de luces dependiendo de la escenografía y la potencia de las luces: En el proyecto se utilizará un kit de luces básicos de jardinería de 80 watts cada uno luz blanca dispersión dura por lo que se utilizarán rebotes y no se iluminarán directamente a los personajes, para no sobreexponer la toma ni crear sombras entre personajes y el escenario, la forma de iluminación será la más sencilla una *key light* al frente de los personajes apuntando al techo blanco para crear rebote lo que permitirá difuminar la luz y esparcirla por el escenario

sin provocar sombras extremas, 2 luces más a los lados de la escenografía una de ellas, más atrás que la otra, casi atrás de la escenografía para así crear la sensación de 3D de los personajes y el escenario, la otra luz con rebote de igual manera al cielo servirá simplemente para eliminar sombras.

Se mantendrá la misma iluminación durante el rodaje lo que provoca una buena continuidad; si se desease aclarar u oscurecer la toma se lo puede obtener en la fase de postproducción, teniendo la iluminación lista, los equipos listos, el script atento, la preproducción lista es decir guión técnico, el storyboard, el cronograma y el plan de rodaje se comenzará con el rodaje de las diferentes escenas.

9.3 El Rodaje

El rodaje es el tiempo durante el cual se captura en la cinta o memorias digitales las imágenes correspondientes a una escena actuada, iluminada y encuadrada según el guión técnico. El rodaje comienza desde cuando se pone en práctica cada una de las escenas previamente analizadas por cada uno de los departamentos es decir por la iluminación, el encuadre, la actuación, etc. Y el director haya aceptado comenzar. Se dirán las palabras: *“luces, cámara y acción”*, y se comienza con la filmación de la escena; el tiempo que dure la grabación de cada escenas, desde la primera hasta la última, se denomina rodaje. Grabación es el proceso en el que se registran cada una de las imágenes en la cinta cinematográfica, estas imágenes compondrán a cada una de las escenas correspondientes al guión técnico storyboard.

Para que el rodaje sea exitoso lo primero que debemos hacer es destacar las prioridades en el plan de rodaje, generalmente se comienza agrupando las secuencias según las locaciones, según interior o exterior, día y noche, más adelante por decorados o sets. También según la función de los actores en cada secuencia dando prioridad a los protagonistas e intentando que tengan el menor número de sesiones posibles.

Una vez agrupadas las secuencias, comenzaremos a estimar el tiempo de rodaje, es decir, el tiempo real de la preparación y filmación de cada secuencia,

tomando en cuenta que mientras dure el rodaje de una escena, los encargados pueden alistar los diferentes equipos necesarios para la escena sucesiva, como decorados, iluminación, preparar a los actores secundarios o extras, equipo técnico, entre otras, es importante estimar un tiempo holgado para no trabajar bajo presión.

Debemos considerar la imagen, como un todo donde el camarógrafo y el director deben ser expertos en composición, se debe aprender a mirar simultáneamente, tanto el sujeto encuadrado, como su entorno, relacionándolos para que el sujeto se transforme en un punto real y no imaginario dentro del cuadro cinematográfico, es importante conocer los elementos que compone una composición en el plano.

En primer lugar tenemos la figura y el fondo, en el cual se debe pensar que la imagen no es estática ya que hablamos de una filmación y no en una fotografía así por lo que hay que considerar líneas imaginativas y formas dominantes, existen diferentes tipos de líneas tales como: horizontales, verticales y oblicuas. Cuando una línea resalta o toma importancia en el contexto de la imagen, diremos que es una *línea de fuerza* ya que genera el carácter de la composición, En términos generales, las líneas verticales tienden a subrayar aspectos estáticos; las horizontales, reposo, y las oblicuas tensión y dinamismo. Como hablamos de cinematografía sabremos que todo es posible y se pueden crear líneas a tu gusto y mezclarlas de la manera que más sea conveniente, asimismo las líneas pueden ser rectas, curvas y mixtas.

Cuando se habla de formas dominantes nos referimos al objeto dentro del plano el más significativo, es decir el más reconocible por el espectador, la figura u objeto requiere separarse de su contorno, para no confundirse con él. Deben darse entonces elementos de contraste, por lo que el fotógrafo tiene que tener en claro el uso de los objetos y el entorno existen tipos de contrastes como: contrastes tonales, cromáticos, ornamentales, lineales y finalmente contrastes proporcionales.

Si hablamos de la totalidad de un encuadre debemos considerar que la cámara no es bidimensional por lo que no hay que sujetarse necesariamente al storyboard y tomar en cuenta las tres dimensiones (largo, ancho y profundidad) se pueden considerar algunos puntos a seguir para enriquecer la composición.

- *perspectiva lineal*: es decir colocar la cámara de forma oblicua con respecto al fondo
- *contrastes zonales*. Se trata de alternar distintas zonas de la imagen, aprovechando el resultado de los contrastes entre claros y oscuros
- *proporciones diferenciadas*. Aprovechar la sensación de alejamiento y, por tanto de profundidad, establecida por la diferencia en el tamaño comparativo de personajes y cosas.
- *Inserción de objetos suplementarios*. Colocar objetos entre el personaje y la cámara para dar sensación del espacio que los separa.
- *Zonas nítidas y fuera de foco*. Consiste en pasar el foco generalmente de un personaje en acción a un objeto.

Es necesario mantener el mismo lenguaje cinematográfico, el mismo ritmo de filmación durante todo el rodaje para no tener saltos de cámara y marear al espectador, teniendo todo esto en cuenta es en el momento del rodaje donde se pone a prueba la labor y habilidad del director.

El director cuando recibe o escribe un guión, se en cuenta en palabras los diferentes personajes, acciones o paisajes cuyos efectos en la sensibilidad del espectador solo están señalados de manera sugestiva o tentadora. Por lo tanto es él que decide el enfoque final.

No solo se debe tomar en cuenta el mejor ángulo, altura de cámara, encuadre, sino se lo debe pensar tomándolo según lo que el espectador quisiera observar, como cuantos movimientos de cámara puede soportar un espectador en una escena por lo que es necesario mantener la continuidad, sin que su desarrollo narrativo baje de importancia.

La verdad es que no existen métodos para una buena dirección durante el rodaje, no existen reglas, solo los principios generales y lucidez del director para aplicarlas. Muchas veces, durante la filmación de una escena, puede surgir una nueva idea para la siguiente toma, como encuadre, movimiento de cámara, actuación con tal de hacer más interesante la trama de la escena.

CAPITULO X

10. La Post Producción.

Es la etapa siguiente a la producción donde todo el material audiovisual digital o análogo previamente grabado es entregado a un equipo de editores que comenzarán con el montaje es decir la manipulación del material, según las ideas del director y sobre todo la historia original (guión técnico), se distinguen en esta etapa dos formas de post-producción si hablamos de un material audiovisual como el mismo nombre lo dice una parte de audio o sonido y la otra de video. "Post producción" es todo el proceso aplicado a todo material grabado donde se realizan las siguientes tareas: montaje, subtitulado, voz en off, efectos especiales, inclusión de otras fuentes audiovisuales, entre otras, esta también es considerada como la última etapa de la producción audiovisual, aquí es donde se pulen los detalles para que el video sea de nuestro agrado para la venta y emisión.

Si hablamos de post-producción debemos hablar claramente de la edición, sonorización y los efectos especiales.

La edición o montaje: es la manipulación del material grabado para obtener la versión completa y definitiva del producto final. La emisión, compra y venta se lo trabajó bajo las órdenes del director y realizador que ha tenido en cuenta una serie de características para dotar de armonía al conjunto de escenas escogidas según la historia inicial y transformarlo en un producto de agrado al espectador, se debe tener en cuenta el orden de las tomas que el editor se basa sobre el guión técnico para mantener la relación de continuidad que se establecen entre dos o más planos, hay que respetar y ser cuidadoso con la duración de todo el producto final e inclusive de las escenas. Una escena muy larga puede aburrir al espectador y muy cortas podrá llegar a "marearlo", por lo que se deber considerar un ritmo adecuado que lo escogerá el director junto al realizador.

La sonorización: es toda la construcción del audio que será montada sobre cada una de las escenas previamente editadas, es decir voces, sonido, ambiente, música y efectos de sonido requeridos, hay que tener en claro que el jefe de sonido es la persona responsable del audio durante la etapa de producción es decir el rodaje, pero en la etapa de post-producción tenderemos un ingeniero de sonido que se encargará de la calidad e intensidad de cada sonido del video previamente editado, de montar el audio y sincronizarlo junto a los movimientos de cada uno de los personajes tales como efectos de sonido (explosiones, sirenas, alamar, golpes etc.), de ubicar adecuadamente la voz en off, de cuadrar los movimientos vocales de los personajes junto a la música o diálogos, esto si se tratase de un video musical, una animación 2D, 3D o *Stop Motion*.

En esta etapa también se agregan efectos visuales a gusto del director, ¿Pero que es un efecto visual? Es la creación de *ilusiones ópticas* por medio de la manipulación de las imágenes grabadas o recreadas digitalmente en el computador, durante el avance tecnológico que se sufre a diario la experimentación y creación de efectos visuales parece no tener fin, es importante dentro de algunas ediciones de video agregar efectos de mezclador que son aquellos efectos visuales que sirven para unir una escena a otra, lo que provoca una unión armoniosa y agradable para el espectador, los efectos digitales se han ido convirtiendo en la ola tecnológica que recorre la televisión contemporánea existen infinitudes de efectos recreados por un computador como explosiones, congelación del tiempo, material extra, 3D, etc.

Si hablamos de animaciones 3D Y 2D no estaremos hablando de efectos especiales dentro de la etapa de post-producción ya que cada escena se animará estrictamente según el guión técnico y el punto de vista del director y sobre todo ya que cada efecto es parte de la animación 3D y 2D, si se tratase de un *Stop Motion* que es una animación diferente a las demás, se pueden agregar varios efectos especiales para que la animación sea más llamativa al ojo del espectador. En el proyecto se agregarán efectos del transcurso del tiempo de noche a día o viceversa, efectos de humo, fuego, viento,

desaparición, multiplicación de personajes entre otros efectos necesarios adecuados al producto final

10.1 La Edición.

La edición dependerá del material en el que ha sido rodado el producto audiovisual ya sea en cinta o en un material digital. La edición forma parte de la fase final de la fabricación de las películas, programas o de todo producto audiovisual. En esta etapa se irán detallando las escenas escogidas por el director unificándolas para ir construyendo poco a poco el producto final.

Si hablamos de un producto cinematográfico hablaremos de *montadores* y si se habla de un producto digital se hablará de *editores* aunque los equipos con los que se trabaja sean diferentes ambos cumplen las mismas tareas de manipular imágenes y sonidos para contar una historia.

Aunque no lo crean mientras más avance tecnológico se tuvo en la cinematografía la etapa del montado y editor se hicieron cada vez más complejas, ya que implica más trabajo, en la antigüedad en el cine mudo solo se recortaban las escenas a mano y se las unía en un orden específico con alfileres para formar la historias donde solo existía la dramatización de los actores y los rótulos con los diálogos, a los que se les añadía una música adecuada en las salas de proyección, es decir todo el video era mudo.

En 1924 aparecieron las primeras moviolas. Se habían terminado los viajes de ida y vuelta a la sala de proyección. El *montador* contaba ahora con su pequeño cine gracias a una lupa rodeada de un marco que le permitía concentrar la mirada en un determinado fotograma. La imagen era nítida, brillante y desfilaba manualmente. Cuando llegó el cine sonoro, se añadió un doble paso de imagen y sonido sincronizados y también un motor eléctrico.

Poco a poco la moviola fue sustituida por diferentes equipos.

La edición tenía que ser una y precisa, ya que hasta los principios de los años 50, lo más tradicional era cortar la película con tijeras y pegar los trozos con cola. Se superponían dos fotogramas y se pegaban. En cada empalme se

perdía un fotograma de la película. Por otro lado, si había demasiada cola se formaba una pasta y si no había lo suficiente el empalme se despegaba. En esas condiciones era difícil hacer pruebas en la edición.

Aunque suene raro los anuncios publicitarios eran mucho más elaborados en esa época que la sencillez en la que se elaboraba el cine mudo, ya que solían contar con múltiples capas visuales montadas unas sobre otras, incluso sonoras, en la mayor parte de los casos con gran tratamiento de post-producción.

La post-producción fue avanzando y complicándose según el avance tecnológico las películas y series televisivas se han hecho durante algunas décadas de la siguiente manera, se grababan escenas, se recortaban y pegaban las escenas según el orden que indicaba el guión técnico, se añadía el sonido, se insertaban títulos y créditos y finalmente se los exhibía sin agregar ningún tipo de efecto especial o material extra por lo que la historia inicial era bastante factible según los medios tecnológicos que se ofrecían en ese entonces. Desde mediados de los años 80 esto ha cambiado, y ya no es nada raro incluir en la película partes realizadas en otros formatos de video y se ha generalizado el uso de objetos y animaciones 2D y 3D generadas por el computador.

Durante mucho tiempo el montaje de películas ha requerido poco equipamiento pero en el avance tecnológico cada vez más se necesita de mayores cantidades de efectos visuales posibles ya que mucho tiempo atrás se pensaba que el ojo humano no era capaz de retener tanta información e imágenes juntas en el transcurso de las películas, pero hoy en día parece ser al revés, tampoco hay que abusar de la capacidad del ojo humano.

La película y la cinta de vídeo se seguirán usando durante algún tiempo pero los métodos de edición han cambiado drásticamente y lo seguirán haciendo. Hablamos de la edición no lineal, ya que al agregar animaciones, efectos u otras tomas, se pierde la continuidad establecida a través de todo el material rodado.

El cine se ha beneficiado del tiempo y la experiencia, se han desarrollado diferentes métodos de trabajo que han sido aceptados y compartidos por todo el mundo, gracias a los avances tecnológicos en la industria cinematográfica ha surgido una variedad de equipos diferentes, adecuados para cada una de las tareas que cumple el equipo técnico, facilitando así el desarrollo de tomas complejas las cuales se las intentaba plasmar en el computador. El formato del cine es el único normalizado; una película que se reproduce a 24 fotogramas por segundo, lo que permite verle en cualquier proyector del mundo.

La edición de un proyecto puede comenzar cuando ha finalizado el rodaje, pero a menudo, por razones de tiempo, ambas fases pueden ser simultáneas. Comenzar el montaje lo más pronto posible puede ayudar a terminar el programa en la fecha acordada.

El proceso de montaje o edición de una película o producto audiovisual es un oficio artístico que, sobre todo, permite al *montador* o *editor* trabajar de manera parecida a la que utilizan los escritores para crear una pieza literaria solo que en este caso se trabajara con imágenes manteniendo el orden cronológico de la historia inicial.

El *montador* tiene toda la libertad para comenzar el desenlace de la película y su culminación o puede hacerse del punto de vista lógico, el montador elige la forma en la que desea que se cuente la historia. Manteniéndose sobre el margen del guión y del director.

Muchos *montadores* realizan bocetos de montajes y poco a poco lo van puliendo hasta llegar al producto deseado, luego, si es necesario, pasarán por los animadores que incluirán sus animaciones sobre el video o por los expertos en efectos especiales. Una vez que está listo todo en conjunto, se lo revisará junto al director para sus respectivas modificaciones para la entrega del producto final y su emisión.

10.2 La Animación.

La animación es todo proceso generado ya sea en un medio digital o análogo para dar la sensación de movimiento a imágenes o dibujos y a diferentes objetos inanimados, para lo cual existen un sin número de técnicas para crear la sensación de movimiento que van mucho más allá de los dibujos animados, los movimientos pueden regenerarse dibujando, pintando, o fotografiando minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o un modelo virtual. También es posible animar objetos de la realidad y actores.

No se sabe con exactitud cuándo comenzó la animación, son varios los posibles hechos que marcan su nacimiento. Las imágenes que intentan crear la ilusión de movimiento existen desde hace miles de años. Ya sea por arte o diversión, el hombre ha querido representar la sensación de movimiento en dibujos. Se han hallado dibujos en las cuevas prehistóricas, que a través de la repetición de partes de los cuerpos de los animales querían emular el correr de, por ejemplo, un jabalí.

Más adelante, en el antiguo Egipto, las tumbas decoradas muestran que el hombre tiene la necesidad de crear la sensación de movimiento. Se muestra al hombre en diferentes posiciones en una serie de movimientos continuos, lo que denota la necesidad recurrente del hombre por intentar plasmar movimientos.

A medida que pasó el tiempo se fueron creando elementos rudimentarios que permitían interactuar con el dispositivo y poder así acceder a una especie de imagen en movimiento.

Por ejemplo el caso del *Phenakitoscopio*, que se basa en dos círculos unidos por un cilindro, en el primer círculo hay pequeñas ranuras que sirven para mirar con un ojo a través de él, en el segundo, diferentes imágenes que muestran una acción en movimiento, este gira mientras colocamos un ojo en alguna de las ranuras y así se podía observar una especie de dibujo animado, simplemente por el hecho de hacerlo girar, gracias a la capacidad de retención

de imágenes en nuestro cerebro, las imágenes son unidas creando la *ilusión de movimiento*.

Otro invento *pre-cinematográfico* es el *Zootropo*, que es una especie de tambor, que se basa en la técnica del primero; la diferencia es que en este se coloca la tira de imágenes, elaborando una acción corta alrededor de un cilindro que se lo hace girar, mirando por una pequeña ranura permite ver la imagen en movimiento que se genera en su interior. Uno de los más conocidos es el *Flipbook*, con una técnica que seguramente todos hemos usado al dibujar pequeñísimas imágenes de una acción en la esquina de un cuaderno y al pasar las hojas rápidamente vemos la animación.

Luego encontramos el *praxinoscopio*, que fue el primer de invento donde nace el punto inicial de la animación y se lo debemos al científico *Pieter Van Musschembroek* que en 1736 logró proyectar a través de una fuente lumínica, la primera sensación de movimiento de una imagen, su invento se denomina la *Linterna Mágica* que utilizaba el mismo principio que los proyectores de diapositivas.

Joseph Plateau inventó el *fenaquitoscopio* en el año de 1822 y ese es el momento en que todo comenzó para los animadores.

La mayoría de los inventos se basaron en el *zootropo*, ideado y desarrollado por *Honer* en 1834, pero fue *Emile Reynaud* quien creó en 1877 el *Praxinoscopio* y consiguió proyectar imágenes animadas. Reynaud estuvo 10 años proyectando sus imágenes al público del museo Grévin de París en lo que se llamó el *Teatro Óptico*, una visita de los hermanos *Lumière* bastó para poder crear el cinematógrafo.

Pero para que la animación llegara al cine se necesitaba inventar el paso de manivela, o conocido, más comúnmente, como imagen por imagen. Esto fue logrado en 1907, cuando el inglés J. Stuart Blackton presentó su película *La casa encantada*, donde reprodujo fotografías consecutivas para dar movimiento

a objetos inanimados. Había nacido la técnica *Stop Motion* y comenzaba una importante revolución en el cine.

Gran cantidad de cineastas comenzaron a experimentar con la nueva técnica, utilizando maquetas, títeres, marionetas, entre otros. A partir de este invento surgen todas las películas y dibujos animados que hemos visto durante algunas décadas, hasta 1970 que se da el gran salto cuando se comienza a investigar y experimentar con imágenes sintéticas y, como resultado, durante 10 años de ardua investigación, se lanza en 1982 la primera película que incluía 30 minutos de *imagen sintética*, *Tron*. Luego, la primera película de Pixar, *El joven Sherlock Holmes*, que también contenía partes de imágenes digitales. Y así llegamos al boom de los efectos de animación por computadora con *Terminator II*.

Cuando una animación se la realiza por computador la animación consiste en crear imágenes en movimiento mediante diferentes software, donde se genera la imagen ya sea 2D y 3D, para crear la ilusión de movimiento, una imagen se muestra en la pantalla sustituyéndose rápidamente por una nueva imagen en un fotograma diferente esto si se habla de animación 2D.

En una animación 3D los objetos se modelan en la computadora, lo que se denomina como *modelado* y para crear la sensación de movimiento. Cada parte de nuestro modelo se los unirá con un esqueleto virtual, luego, utilizando las diferentes herramientas que nos ofrece el software podremos ir manipulando cada parte de nuestro modelo en diferentes *frames* para crear la sensación de movimiento. Una vez lista la animación, se procederá con el *renderizado*.

El proyecto que utiliza el *Stop Motion*, en primer lugar contará con los personajes, muñecos de madera articulados, los escenarios serán creados del tamaño preciso a escala según los personajes, ya que estos interactuarán en ella elaborando las diferentes escenas dictadas por el guión técnico.

Para crear la sensación de movimiento es necesario ubicar a los personajes con relación al escenario en la posición inicial de la escena y, ante todo, hay

que tener lista la cámara, las luces, el guión técnico y todo material necesario para la animación. Se comenzará encuadrando a los personajes en el plano deseado y se tomará la primera fotografía, luego se moverán las piezas articulares de los monigotes ligeramente y con el mayor cuidado posible pensando que cada fotografía es un frame y que 24 fotografías formarán un segundo de animación según el formato que necesitemos, y se seguirán tomando fotos de los diferentes movimientos de la acción dictada por la escena, para mantener los monigotes estáticos sobre el suelo se utilizara cinta doble faz, es importante mantener la misma iluminación durante todo el rodaje u animación.

10.3 La Iluminación.

La iluminación viene de la palabra latina *illuminatio* que se refiere a toda acción y efecto de iluminar. Este verbo hace referencia a alumbrar o dar luz. Se conoce a la iluminación como el conjunto de luces colocadas en un determinado lugar con el objeto de iluminarlo.

La iluminación se lleva a cabo a través de diversos elementos tales como: lámparas incandescentes también conocidas como *bombillas o focos*, *lámparas fluorescentes* o *lámparas halógenas*.

Siendo este proyecto un tipo de producción audiovisual cual es la técnica del *Stop Motion*, hablaremos de la función de la luz dentro del cine. Es un factor expresivo que ayuda a mantener un ambiente adecuado entre distintos planos y aumentar la expresión artística de la imagen, inclusive su calidad. Sin luz la cámara no pudiera captar ninguna imagen por eso la iluminación es la base del cine.

En el cine la iluminación tiene diferentes funciones tales como: transformar la realidad, añadir misterio, suspenso, alegría etc. esto dependerá de la imaginación del director y de lo que se quiera mostrar. Existen dos tipos de iluminación la suave y la dura.

La iluminación suave, a diferencia de la dura, se destaca por ser difusa lo que permite eliminar algunos defectos dentro del escenario, vestuario, personajes y su temperatura es menor, también esta reduce los contrastes fuertes, a diferencia de la iluminación dura que es definida y destaca la forma y el contorno de los diferentes objetos dentro del escenario, esta no permite ver detalles en la sombra al contrario de la iluminación suave, por lo que es necesario saber lo que queremos iluminar que queremos destacar y que no, si es necesario mostrar sombras o no, es importante iluminar el escenario varias veces hasta tener el ambiente que se requiere para el rodaje.

La forma más clásica de iluminar a un sujeto o un objeto es colocar a lo que deseamos iluminar alrededor de tres luces que formarán un triángulo alrededor de este, dos luces, una a cada lado del sujeto y una tras. Lo que hace esta última luz es hacer contraluz así se consigue dar relieve al sujeto, lo que lo separa del fondo y destaca su figura, es importante no enfocar la luz directamente a la cara del sujeto ya que pudiera dejar ciego al personaje o molestarle la cantidad de luz lo que afectará la actuación por lo que se recomienda utilizar luces suaves o difuminar las luces haciéndolas rebotar con el uso de materiales reflectivos.

Según la dirección de la luz existen varios tipos de iluminación tales como:

- Iluminación frontal
- Iluminación frontal superior
- Iluminación frontal inferior
- Iluminación a contraluz
- Iluminación de tres cuartos
- Iluminación de silueta
- Iluminación lateral
- Iluminación cenital

Todo esto dependerá de lo que queramos mostrar. Un factor importante dentro de la iluminación es el color, ya que todo lo que nos rodea tiene color lo que nos ofrece una amplia libertad para la creatividad, el cine en blanco y negro, el

uso de la iluminación era muy distinta a la que se obtiene con la llegada de la producción a colores, ya que en el cine antiguo lo que se quería demostrar dentro de una escala de grises es el contraste entre la luz y las sombras dando brillo a los objetos importantes.

La luz es un elemento imprescindible para la cinematografía o cualquier producción audiovisual. Sin luz no hay producción, la iluminación crea sombras, arrugas, rejuvenece o envejece, incluso crea efectos psicológicos del personaje. Donde se coloquen las diferentes luces, dependerá el ambiente de la película.

Todo depende de lo que el director y su equipo técnico deseen mostrar. En el cine en blanco y negro lograron dominar el mundo de luces y sombras, dando a la sombra carácter protagonista, utilizando con maestría el contraluz, el humo de hogueras y cigarro, grandes cineastas como *Eisenstein* o *Fritz Lang*. La niebla y otros efectos se realizaban con fines estéticos, para enfatizar la luz y las sombras y no solamente con el fin de crear atmósferas y ambientes.

Hoy en día la iluminación es un factor que dependerá de la creatividad de los directores y fotógrafos dependiendo de la atmosfera que se quiera lograr para películas de terror se utiliza poca iluminación solo detallando los elementos esenciales que se deseen mostrar, en películas de luchas o guerra la iluminación será bastante fuerte ya que lo que se desea mostrar es el mayor detalle de los objetos, para no perder el hilo y la continuidad de la película.

La iluminación por computador tiene los mismos principios y es similar a la de la realidad, poco a poco se ha ido perfeccionando con el transcurso del tiempo, esta ofrece una distinta gama de luces donde se pueden modificar distintos factores como la intensidad, el ángulo, la difuminación entre otros factores, la calidad de la iluminación por computador dependerá del *software* y el *render* lo que intenta este tipo de iluminación es acercarse a la de la realidad, para iluminar un objeto se le debe decir al objeto que está recibiendo luz para que así este pueda transmitir sombras, capturar luz o reflejarla, esto dependerá del programa que se utilice.

En el proyecto se utilizará luz artificial dentro de un lugar bastante amplio para colocar todos los equipos necesarios de iluminación que se requieren. Serán un kit básico de jardinería con lámparas halógenas que poseen mayor durabilidad y potencia luminosa al estar tratadas químicamente, aunque siguen siendo incandescentes. Las podemos encontrar a tensión de red (220v), o hasta (12 ó 24v), colocándolas con transformador y se las encuentra fácilmente en el mercado. Se utilizarán dos a cada lado de los personajes y escenarios, una atrás para crear contraste y separar a los personajes del fondo lo que permitirá crear una iluminación básica con luz suave y se utilizarán rebotes para eliminar sombras ya que son varios objetos los que se quieren mostrar incluyendo los escenarios lo que permitirá resaltar la acción de los personajes.

10.4 La texturización

Antes de hablar de texturización, se debe conocer primero el significado de textura. Es la propiedad que tienen las partes externas de los objetos, así como las sensaciones que éstas provocan, no esencialmente por el sentido del tacto, a veces también son visibles como la arena que te provoca estar en la playa.

Es uno de los elementos básicos que aportan al diseño una mirada, una sensación y una superficie. Diariamente encontramos gran variedad de texturas por todo el entorno que nos rodea. La textura ayuda a crear ambientes ya pueden ser suaves o rígidos, crea la sensación de dimensión. Se puede crear una adaptación de la realidad lo que ofrece una cantidad ilimitada de riquezas para el diseño de nuestros escenarios, todo depende de la trama y el ambiente que se quiera dar.

Se pueden buscar distintos tipos de materiales para la elaboración de nuestros escenarios donde se escogerán los más convenientes, diferentes tipos de pinturas, telas, maquillaje, etc. intentando resaltar el ambiente que se desea obtener y las diferentes sensaciones que se deseen provocar en el espectador, como tele-transportarlo al escenario, a un lugar imaginario. Se puede crear una infinidad de sensaciones que dependerán de las texturas; éstas pueden ser agradables o desagradables dependiendo de lo que se requiera mostrar, es

importante probar distintos materiales con distintas texturas y escoger los más factibles y adecuados para el proyecto.

Texturización es el proceso en el cual se le otorga una textura a un objeto determinado o personaje. En el caso de personajes-muñecos se buscó los materiales más adecuados para su elaboración: plastilina, pintura, tela para los vestuarios, adornos, cartón. Todas forma de texturas y al momento de pintarlas y modificarlas o darle una forma determinada, lo que hacemos es lo que llamamos *texturización*, donde se crearán diferentes sensaciones sobre el espectador. Las diferentes texturas o materiales que se escogieron pensando en su factibilidad y en la sensación que causarán de tal forma que los materiales causen armonía. Se cuenta con una gama de colores bastante amplia lo que atrae la atención del espectador y no causa aburrimiento.

La *texturización* en otras palabras es la piel de los diferentes materiales a utilizarse o la modificación del material, ya sea arrugado, mojado, cortado, etc. todo lo que provoca una sensación visible o táctil al sujeto, de la misma manera un colchón bastante suave causa sueño.

La *texturización* por computador es distinta ya que siempre se trabaja sobre el mismo color del modelo que se requiera construir. En el software no existen materiales que ofrecen texturas distintas para tu modelo por lo que es necesario buscar diferentes imágenes de la textura deseada ya sea metal, vidrio, tela, entre otras, para así recubrir a nuestro modelo con la textura que se necesite, dependiendo del software que usemos la textura que se quiera dar al personaje dependerá del elemento del material que se ha elaborado el personaje el cual permitirá su modificación, en elementos como: contraste, opacidad, transparencia, reflectividad, etc. todo esto depende de la textura y de lo que se quiera lograr con el personaje, el coloreado es parte de la *texturización* de un personaje 3D o de otorgar y modificar su material.

10.5 El *Render*

Es un término usado por productores audiovisuales y diseñadores para referirse al tiempo en que tu computador calcula todos los elementos de una composición, ya sea una imagen o video, para procesar la información necesaria para generar una imagen o un video.

Con el *render* se llega a la etapa final para la culminación del producto audiovisual, por lo que es necesario tener todo listo. En muchas ocasiones el *render* suele ser bastante demoroso y tedioso, especialmente dentro de los software 3D ya que el cálculo es mucho más complejo. De un elemento en 3D se genera una imagen 2D. Así podría decirse que en el proceso de renderización el computer interpreta la escena en tres dimensiones y el plasma en una imagen bidimensional.

En el caso de un producto audiovisual el render es menos demoroso, aunque siempre es necesario tener el montaje de video y audio listos para la entrega final. El render se convierte en el tiempo en que el computer se demora en capturar las imágenes, animaciones, efectos etc. de tu producto audiovisual para transformarlo al formato de video que se necesite.

Render en software 3D significa imitar un espacio 3D formado por estructuras poligonales, llenas de texturas como madera, metales, tela, agua etc. incluyendo iluminación de todo el escenario virtual en donde se simulan las estructuras físicas verosímiles donde el computador procesa cada textura, cada polígono, cada rayo de luz en un tiempo determinado convirtiéndolos en una imagen bidimensional.

Existen diferentes departamentos y motores de *renderizado* donde se generan renders complejos con una calidad estupenda. El tiempo de *render* depende en gran medida de los parámetros establecidos en los materiales y luces y la complejidad del producto, es decir si tiene animaciones, extras luces, otros detalles etc., así como de la configuración del programa de renderizado.

Diferentes software permiten crear un pre-render para poder visualizar el producto final. Es recomendable trabajar sobre una visualización o capacidad media que ofrecen los diferentes software y al final hacer el *render* con la calidad que se necesite.

Normalmente cada aplicación de 3D cuenta con su propio motor de renderizado, pero cabe aclarar que existen *plugins* que se dedican a hacer el cálculo dentro del programa utilizando fórmulas especiales. En el caso de los videojuegos, normalmente se utilizan imágenes pre-rendereadas para generar las texturas y así ayudar al procesador de la consola a trabajar en el entorno virtual con mucha más fluidez.

La mayoría de productores audiovisuales, animadores, arquitectos, etc. necesitan un computador con alta capacidad de memoria interna y gráfica; mientras más alta sea ésta, más rápido será el proceso de renderizado por lo que se han creado distintos departamentos, algunos de los cuales sólo trabajan con el renderizado de diferentes animaciones en especial películas 3D y videojuegos.

El pre-renderizado es un proceso computacional intensivo que es utilizado generalmente para la creación de películas y su resultado es de altísima calidad. Además, en el pre-renderizado, todos los movimientos y cambios en las escenas en 3D ya fueron prefijados antes del inicio de la renderización.

En cambio, el renderizado en tiempo real es más usado en los juegos en 3D y suele procesarse a través de tarjetas aceleradoras de 3D, por ser un proceso sumamente pesado. En este caso, todos los movimientos y cambios en la escena son calculados en tiempo real, pues los movimientos del jugador no son predecibles.

El *render* realiza millones de cálculos que se deben hacerse para procesar un modelo de video en 3D o una imagen en 2D, donde se generan tonalidades, texturas, sombras, reflejo, transparencias, refracciones, iluminación virtual, profundidad de campo, etc. para obtener el producto en el formato deseado.

Todos estos cálculos producen una simple imagen final. Por esta razón el proceso de creación de películas en 3D, necesita mucho tiempo y gran capacidad de procesamiento computacional. Un sólo segundo de película suele estar constituido por 24 cuadros de imagen.

En el proyecto el *render* es el termino para describir el proceso de cálculo de toda la post-producción es decir montaje, edición, sonorización, animaciones, entre otras cosas para la salida final de video con el formato deseado.

En la web, la renderización, es el proceso de asignación y cálculo de todas los códigos y propiedades de un documento para ser mostrado en pantalla. El software encargado de esta renderización es llamado motor de renderizado.

10.6 La Distribución.

La verdadera etapa final de la post-producción es cuando el producto es repartido a diferentes personas o empresas autorizadas para colocar o reproducir el video en salas de cine, canales de televisión y eventos. Es también el tiempo de la venta del video con el fin de explotar comercialmente un territorio en un periodo de tiempo.

El director y el productor contrataran a un distribuidor que puede participar en la financiación del proyecto, o bien, una vez acabada la película, comprando los derechos de distribución.

En algunos casos el distribuidor podrá involucrarse en el desarrollo del guión, también tiene el derecho de opinar sobre el equipo técnico, artístico y en ocasiones podrá hacer cambios en el montaje final, y como si no fuera poco, también será la primera persona en recuperar su inversión con los primeros ingresos de la venta o explotación del producto final.

El resto de ganancias se repartirán en los diferentes porcentajes pactados en el contrato.

Cuando el distribuidor compra los derechos de distribución, una vez finalizada la película la suma de su inversión es mucho menor. La recuperación de su inversión será más rápida y habrá corrido con menor riesgo y por lo tanto, el

porcentaje de taquilla con el que se quedará, será menor que si hubiera invertido anticipadamente.

Para vender cualquier producto audiovisual es necesario contratar a un distribuidor si se tratase de un producto elaborado a gran escala, pero si es un producto pequeño el director será el encargado de su compra y venta incluyendo sus propias ganancias para repartirlas según el contrato inicial.

Para vender una película es conveniente hacerlo país por país y obtener así un *mínimo garantizado* de inversión por parte del distribuidor en cada uno de ellos. Si en uno de los países la película tiene una buena recuperación económica, el distribuidor cobra su inversión y a partir de allí hay ganancias para el productor. Si la película es vendida en territorios grandes o a nivel mundial, en caso de que en un país no tenga una buena recuperación, las ganancias de donde sí las hubo se utilizarán para compensar los gastos y el productor tendrá menos ganancias.

La distribución generalmente son todas aquellas negociaciones que se hacen para la venta del producto final la explotación y las ganancias son todas acreditadas al distribuidor que se encargará de establecer cada derecho de copia del producto.

Las ganancias serán repartidas adecuadamente por lo que es necesario tener un contrato inicial bien elaborado para que no existan complicaciones durante el proceso de distribución del producto.

El éxito de las ganancias está en una buena distribución del producto y en la manera de que se hacen los negocios, también es adentrarse al producto como si fuese de uno mismo, por lo que el distribuidor debe ser un buen economista y negociador.

Generalmente las ganancias de las salas de cine se reparten al 50% entre la productora y la distribuidora una vez recuperado los gastos de la distribución y cobrado el porcentaje del exhibidor, que por lo general oscila entre el 30% y el

50% de la recaudación en bruto de taquilla. En cuanto a las ganancias por la venta en televisión, la productora se queda con el 70% y la distribuidora con el 30%.

Por lo que es necesario generar otro contrato para los diferentes departamentos de exhibición ya sea canales televisivos, salas de cine, eventos etc. para así proteger la venta y la compra del producto.

Conclusión

En el tiempo que ha durado la elaboración del proyecto de titulación que se presenta con mucha satisfacción se aprendió mucho sobre la cultura de mi país. Poco a poco, en el transcurso del tiempo, como se ha demostrado en el trabajo de investigación, se ha perdido entre los jóvenes la llamada cultura intangible, entre las cuales se encuentran las leyendas donde se esconde parte de la identidad que nuestros antepasados nos han dejado.

Experimentando en primera persona este desarraigo, decidí crear un proyecto que ayudara a los jóvenes, siendo este video llamativo y original, y, sobre todo, que logre comunicar parte de esta cultura intangible que constituye una riqueza que podría convertirse en un recurso importante para reinterpretar nuestra identidad mestiza en el siglo XXI. Es por esto que se escogió la Leyenda de Cantuña por su historia y colorido.

Se decidió utilizar un producto audiovisual, en este caso una animación, utilizando la técnica de *Stop Motion* para adaptar la leyenda ecuatoriana de Cantuña desde mi propio estilo creativo recreando los mismos escenarios y personajes con un desenlace cómico y diferente al original, demostrando que la cultura está viva y no se estanca con el tiempo. Se investigó a fondo la técnica del *Stop Motion* para brindar un producto de calidad y, sobretodo, intentar ser original para que este video sea innovador e impulse diferentes producciones futuras audiovisuales en el país.

Puedo decir que en el desarrollo del proyecto y en cada una de sus fases se aplicaron todos los conocimientos posibles adquiridos durante el estudio de la carrera de producción audiovisual y multimedia. Además se ha profundizado el conocimiento histórico acerca del Cine, la Animación, las diferentes técnicas y los pioneros en el arte de la animación tanto mundial como local. Por último y, no sin importancia, el proyecto de tesis me ha permitido profundizar los conocimientos culturales sobre la función del mito y la leyenda en las sociedades tanto del pasado como en la actualidad.

Realmente al poner en práctica los conocimientos adquiridos, se aprendieron nuevos trucos, técnicas de animación y pequeñas innovaciones que han sido fruto de la experiencia adquirida que me ha ayudado a crecer como profesional.

ANEXOS

CD personalizado, continente:

1. Storyboard
2. Guión técnico
3. Cronograma
4. Escaleta
5. Fotos documentales de la elaboración del video
6. Imágenes pertenecientes al proyecto

DVD: Una adaptación de la leyenda ecuatoriana: “Cantuña”

Referencias

Bibliografías

Cantuña

<http://www.monografias.com/trabajos36/leyendas-ecuatorianas/leyendas-ecuatorianas2.shtml>

<http://www.dejaloser.net/2009/05/la-verdadera-historia-de-cantuna.html>

<http://www.leergratis.com/otros/descubriendo-la-verdadera-historia-de-cantuna.html>

Cortometraje:

<http://es.wikipedia.org/wiki/Cortometraje>

<http://html.rincondelvago.com/generos-en-el-cine.html>

Cultura

<http://www.misrespuestas.com/que-es-cultura.html>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Cultura>

<http://www.monografias.com/trabajos13/quentend/quentend.shtml>

Cultura ecuador

<http://www.monografias.com/trabajos36/culturas-ecuador/culturas-ecuador.shtml>

<http://www.en-ecuador.com/cultura.php>

Historia cortometraje en el ecuador

http://inciclopedia.wikia.com/wiki/Cine_ecuatoriano

Pérdida de identidad

<http://julioespinosavacas.blogspot.com/2007/06/prdida-de-identidad.html>

<http://www.slideshare.net/JTMEJIA/identidad-ecuatoriana>

Producción audiovisual

http://es.wikipedia.org/wiki/Cine_de_Ecuador

Stop Motion

Girard, René (2006). *Los orígenes de la cultura: conversaciones con Pierpaolo Antonello y João Cezar de Castro Rocha*. Editorial Trotta. [ISBN 978-84-8164-854-6](#).

Girard, René (1985). *Mentira romántica y verdad novelesca*. Editorial Anagrama. [ISBN 978-84-339-0078-4](#).

EDGAR ALLAN GARCIA , E (2000) ,*Leyendas del Ecuador*, Quito Ecuador alfaguara juvenil