

uolva.

FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CULTURA Y CONCIENCIA AMBIENTAL

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado Ilustración y Animación
Digital

Profesor guía
Santiago Vivanco

Autor
Wbeimar Fabián Cifuentes Meléndez

Año
2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

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

.....
SANTIAGO VIVANCO

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

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

.....
Wbemiar Fabián Cifuentes Meléndez

AGRADECIMIENTO

A mis padres por darme la oportunidad de hacer lo que amo. A este país que me recibió y me enseñó tanto.

RESUMEN

Este proyecto se titula Mondo Músic. El principal objetivo del proyecto es integrar en una expresión artística, la animación 3d y la producción de música electrónica experimental, enfocado a concienciar y generar interés ecológico en las culturas urbanas de quito.

Lograr llegar a incidir en la sociedad atreves de los productos audiovisuales cada vez se vuelve más difícil, con la cantidad de nuevos procesos publicitarios y el enorme peso de información que se maneja en el día, la mayoría los mensajes se pierden entre la multitud. Por lo cual se necesita buscar una alternativa capaz de dirigir un mensaje claro a un público específico de interés.

Producto de esta investigación fue desarrollado un video clip animado con música original y en formato 3d donde se observa en un escenario post apocalíptico, como se desenvuelve la historia de una tecnología androide cuyo único objetivo es crear plantas y reforestar, como conclusión mediante encuestas se a podido demostrar concienciación en los jóvenes.

ABSTRACT

This project is called World Music. The principle objective of this project is to integrate artistic expression and ecology with the use of 3D animation and experimental electronic music focused on and generating interest in urban cultures of Quito. To achieve this in society though audiovisual products has become more and more difficult with the quantity of new advertising processes and the huge amount of information that is seen every day, the majority of messages are lost. It is necessary look for an alternative capable of directing the message clearly to a specific audience. The product of this research was developed into a video clip animated with original music in 3D format where a post-apocalyptic scene can be observed

INDICE

Marco Introdutorio

1. Introducción.....	1
2. Antecedentes.....	2
2.1 Situación del problema.....	3
2.2 Formulación del problema.....	4
2.3 preguntas de investigación.....	5
3. Delimitación.....	5
4. justificación.....	5
5. Objetivos.....	6
6. Viabilidad.....	7

7. Temario referencial

7. 1. Capítulo I. cultura ambiental.....	8
7.1.1 Cultura	8
7.1.2 Cultura ambiental.....	8
7.1.3 Conciencia ambiental.....	8
7.1.4 Culturas urbanas.....	9
7. 2. Capítulo II. Medios de comunicación.....	10
7.2.1 Medios de comunicación.....	10
7.2.2 Ecología de medios.....	10
7. 3. Capítulo III. Conceptos de animación.....	12
7.3.1 Historia y guion.....	12
7.3.2 Storyboard.....	12
7.3.3 Diseño de personajes	12
7.3.4 Modelado y texturas.....	13

7.3.5 Rigging y animación.....	15
7.3.6 Sonido.....	16
7.3.7 Edición y post producción.....	17
8. Conclusiones.....	19
9. Recursos.....	20
10. Presupuesto.....	21
11. Cronograma.....	23
12. Referencias.....	24
13. Anexos.....	27

1. INTRODUCCION

Los productos multimedia han sido una herramienta muy importante para incidir en el nacimiento de nuevas alternativas culturales de la sociedad. En las últimas décadas se han utilizado los medios de comunicación para transformar e integrar nuevos conceptos a la cultura de una comunidad o país, gracias al poder de la difusión en masa y el internet este intercambio de información y cultura ha conectado y al mismo tiempo separado a los individuos, asimismo ha dado acceso a gran cantidad de nuevos conceptos, idiomas, tecnologías, culturas y problemas que ignoraba la gran parte de la población; sin embargo y utilizando como herramienta los productos multimedia se busca integrar un concepto de cuidado medio ambiental en los jóvenes, pues es uno de los temas que más interés está provocando en la actualidad. Dado a que se ha convertido en un reto lograr llegar a causar una reacción en las personas; ya que se encuentran expuestas a innumerables mensajes a través de la publicidad; teniendo en cuenta la formación que se he recibido como artista multimedia se pretende crear un producto audio visual innovador y original, en el que se integre tanto música y animación 3D en una perspectiva artística, buscando causar un efecto tanto en la mente como en la cultura de los nuevas generaciones. Este proyecto resulta ser un producto audiovisual que podría llegar a considerarse como complemento al desarrollo del cuidado ambiental desde un punto de vista artístico, usando como base conceptual la tecnología ambiental y su aporte al medio ambiente.

2. ANTECEDENTES

La posición de indiferencia que han adoptado los medios ante la problemática ecológica mundial se encuentra evidenciada en el artículo de Edith González Cruz, “Los medios de comunicación y la ecología en México”. El artículo académico presenta un análisis completo de cuál ha sido la relación entre los medios de comunicación y la cultura ecológica en el mundo de los últimos 40 años. Se expone también la evolución que ha tenido el marco informativo de los medios de comunicación masiva a medida que la situación cultural y ambiental del planeta se ha desarrollado. (Cruz, 2007) Según la autora, esta relación inicia con los primeros accidentes nucleares y las grandes catástrofes ambientales de los años 60, junto con la Segunda Guerra Mundial. Estos fueron los primeros temas ambientales difundidos a nivel mundial, dando paso a la divulgación de nuevos procesos ecológicos que tomaban de una manera más responsable el tema ambiental; tales como la “Conferencia de Medio Ambiente Humano” de Estocolmo, la primera celebración del Día de la Tierra y la publicación junto con publicidad de libros clave que enseñarían a ver el mundo desde una perspectiva ecológica. Para los años 80 el rol de los medios de comunicación era el difundir la información que existía sobre los acuerdos que se firmaban, grupos sociales ecológicos que surgían, accidentes ambientales a gran escala y el cambio de fuentes de información. Con el surgimiento del discurso en los años 90, que abarcaría el ecologismo empresarial, fue posible evidenciar claramente la posición de los medios ante el problema. Por un lado se fomentaba el desarrollo económico y el consumismo, y por otro lado se generaban los contenidos ambientalistas, dejando como resultado la creación de contenidos que resultaban banales o curiosas y al mismo tiempo desconectadas de la realidad. A partir del año 2000 y como resultado del desarrollo de tecnologías de la información, se ha venido ampliando el campo de la cultura ecológica, puesto que ya no son solo los medios controlados, como la televisión y la radio, de los que se depende para comunicar. Con esta serie de nuevos medios de comunicación se han creado grupos sociales y culturales con discursos más

consolidados y de mayor alcance cultural y geográfico donde se plantean nuevos estilos de vida y de pensamiento.

El artículo concluye con la observación que los medios de comunicación juegan un papel importantísimo a la hora de hablar de la construcción de una sociedad ecologista, también menciona que poco a poco la ecología se ha hecho un lugar en la agenda de los medios ya que cada vez se agrava más la situación. Se dice que el tema ecológico se impondrá en la vía pública y menciona la necesidad de una intención de iniciativa para fomentar el tema ecológico y de investigación en internet y blogs, sin dejar de lado la crítica objetiva ante la información presentada por los medios de comunicación masivos, exigiendo una información responsable y demandando siempre la difusión del tema ecológico a nivel regional y local.

Esta investigación ayudo también para comprender cuál es la responsabilidad que han tenido los medios de comunicación en la situación ambiental del mundo y cuales han sido sus aportes a la sociedad, los temas que se han difundido y que alcance han tenido los mismos.

Se contó también con la información de un proyecto realizado como trabajo de tesis de grado titulado 'Desarrollo de arte conceptual de un cortometraje animado en 3D para construir la inteligencia naturalista en un público infantil entre los 8 y 10 años de edad' publicado el 13 de agosto del 2014 por María Carolina Linares Barragán en la Universidad Autónoma de Occidente de Colombia como requisito para optar al título en Diseño de la Comunicación Gráfica.

Fue posible encontrar que los objetivos principales de este trabajo fueron: el definir los aspectos teóricos, técnicos y prácticos que deben direccionar el

desarrollo del arte conceptual de un cortometraje 3D que estimule la inteligencia naturalista en niños de 8 a 10 años; donde se encuentra una investigación completa sobre las industrias cinematográficas, lo genérenos y su influencia en la formación de la cultura. A su vez se encuentran los componentes prácticos y teóricos investigados para llevar a cabo una animación 3D que permita construir un pensamiento naturalista.

2.1. SITUACIÓN DEL PROBLEMA

Se encontró que una persona promedio está expuesta mínimo a más de 3000 anuncios publicitarios al día, de los cuales no se recuerda ni una cuarta parte, por lo que la atención de las personas se ha acostumbrado a desechar cualquier cosa que no le interese o no sea de su agrado. La audiencia actual, en especial los jóvenes necesitan ser impactados con producciones modernas que integren los temas de urgencia como el problema ambiental con las nuevas culturas. En Ecuador existen instituciones que plantean proyectos como "Guardianes del Planeta" donde se promueve el reciclaje y otro tipo de actividades que nos enseñan a cuidar el planeta.

2.2. FORMULACION DEL PROBLEMA

Es evidente la forma en la que la difusión masiva de contenidos ecológicos en los medios tradicionales se ha visto comprometida tanto por influencias como por relaciones económicas, financieras y políticas que mantienen los medios con los principales actores nacionales. Al mismo tiempo que estas iniciativas van tomando y se van dando a conocer en la ciudades; nuevos estilos de vida donde se prioriza el cambio social por el cuidado del planeta van apareciendo, por lo anterior es posible plantear la pregunta ¿Cómo se va a apoyar estos procesos de desarrollo de la cultura ecológica, con la difusión masiva que se tiene con los medios tradicionales y nuevos?

2.3. PREGUNTAS DE INVESTIGACION

¿Qué es cultura ecológica?

¿Qué es conciencia ambiental?

¿Cuáles son los componentes teóricos y prácticos para llevar a cabo un producto audiovisual que se integre en las nuevas culturas generando conciencia ecológica?

3.DELIMITACIÓN

Esta tesis se enfoca en el tema de la cultura ecológica y la conciencia ambiental, se investigará el tema de los medios de comunicación como actor principal en difusión a gran escala. Los productos audiovisuales como herramienta pedagógica para crear concientización ambiental.

4. JUSTIFICACIÓN

Debido al incremento de la problemática global, la incumbe de todos los individuos e instituciones que desean generar conciencia social, a su vez se tienen que implementar estrategias alternativas de difusión. Este trabajo de tesis tiene como propósito generar un producto audiovisual que impacte en las culturas urbanas desde un enfoque artístico. Estas expresiones artísticas son un espacio de comunicación donde la música y la animación 3D se juntan y pueden tener una gran acogida. El exceso de información y publicidad hoy en día, hace que los jóvenes dejen en segundo plano los procesos que generan conciencia ambiental.

Se produce este clip musical animado como estrategia para contribuir a crear conciencia ecológica, sobre las consecuencias que podrían tener en un futuro el desastre medioambiental.

La investigación permite aprender acerca de qué es la cultura y cómo cuidar el medio ambiente, y ayudara a todas las personas o entidades interesadas en crear procesos de conciencia ecológica; como grupos ecológicos, universidades o individuos; que quieran aprender sobre como difundir cultura ecológica.

Este proyecto audiovisual será una integración de las técnicas aprendidas como estudiante de animación 3D y la experimentación con música electrónica, como productor empírico; se espera implementar las diferentes disciplinas para llegar a un mayor número de espectadores.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

El objetivo general de este trabajo es integrar la animación 3D y la producción musical como expresión artística en un producto audiovisual capaz de generar conciencia e interés ecológico en las culturas urbanas de quito.

5.2 Objetivos específicos

Investigar la cultura y su variedad.

Definir la situación ambiental, el daño ecológico, sus efectos y consecuencias.

Investigar el rol de los medios de comunicación en la cultura ecológica.

Estudiar sobre la conciencia ambiental.

Fijar y escribir la historia y guion con respecto a consecuencias del cambio climático.

Investigar las características de un planeta pos apocalíptico para diseñar los entornos 3D y personajes.

Ejecutar el proceso de producción y animación de la historia.

6. VIABILIDAD

6.1 Viabilidad financiera

Por ser un producto digital los equipos y tecnologías necesarias se encuentran a disposición, no es necesaria la contratación de terceros o equipos. El proyecto será autofinanciado como aporte subjetivo a mi experiencia de trabajo y mi portafolio personal.

6.2 Viabilidad Técnica

El equipo a utilizar será una computadora Mac Book pro retina Display Core i7 con una RAM de 16gb, tarjeta de video iris pro 1g y una Nvidia 2g para ejecutar la animación unos parlantes KRK de alta definición para la producción musical.

6.3 Viabilidad Legal

La autoría y la composición musical será realizada completamente originales por lo que no existirán problemas de derechos de autor por la musical, el diseño de personajes y la producción de la animación será original, la historia es una ficción por lo que no habrán restricciones legales.

7. MARCO TEORICO REFERENCIAL

INTRODUCCION

En este trabajo se abarcarán dos temas fundamentales de investigación que son, la cultura ecológica y los medios de comunicación, dentro del marco teórico se encuentra la investigación conceptual que se realizó para llevar a cabo este proyecto.

7.1. Capítulo I. Cultura ecológica

7.1.1 Cultura

La palabra cultura hace alusión al cultivo del espíritu y las aptitudes intelectuales de los individuos. Un segundo concepto establece que cultura son las distintas formas de expresión y comportamiento de una sociedad determinada; el individuo al ser parte de esta sociedad tiene un pensamiento y comportamiento individual y distinto a todos los demás; lo que nos lleva a la cultura personal, que se desarrolla dentro de una sociedad, comparte actividades y comportamientos. Los mismos que se aprenden desde el nacimiento creando costumbres y tradiciones en cada generación que las ayuda a identificarse como parte de una sociedad. (Definición de, 2000)

7.1.2 Cultura ambiental

Se podría definir la cultura ecológica como la práctica de valores basados en la regeneración del ambiente y sus elementos a través del arte o la religión (Couceiro Rodrigez, 2010)

La cultura ambiental se genera cuando desarrollamos acciones para difundir el cuidado del medio ambiente y puede crearse desde cualquier área del conocimiento, por lo que se necesita de un intercambio de información de distintas áreas y se requiere de un equipo multidisciplinario que sea capaz de evaluar las posturas y procesos ecológicos que ayuden a obtener un mínimo de conceptos científicos y contribuyan a comprender mejor las tendencias espirituales, ecológicas y culturales. (Escamilla , 2004)

7.1.3 Consciencia ambiental

Consciencia se define como el conocimiento que tiene un humano sobre sí mismo y sobre su entorno. Por otra parte, al hablar de ambiente se refiere a todo

aquello que nos rodea, influye y condiciona como las circunstancias del clima, o la cultura de un lugar específico, la relación de todos los elementos, agua, tierra, fuego y aire, donde se desarrollan no solo quienes habitan en la actualidad sino las generaciones venideras. (Piensa ambiente, 2010)

A partir de esto conciencia ambiental, se podría definir como el conocimiento que todo lo que te rodea hace parte de un todo; así cómo mantener tus acciones en pos de conservar ese equilibrio, no solo para hoy sino para las siguientes generaciones. (Piensa ambiente, 2010)

7.1.4 Culturas Urbanas

En Ecuador y en la mayoría de los países se encuentran cientos de nuevos movimientos socioculturales que abogan por un mejor cuidado de nuestros recursos, asimismo que tienen un estilo de vida diferente ya que han dejado de lado las comodidades y los lujos; la ambición y el exceso y les ha llevado a vivir plenamente. Un claro ejemplo de esto son los budistas, con su religión y preceptos marcados; los mochileros, con su gran capacidad de liberarse y adaptarse a las condiciones que sean necesarias y los ya conocidos veganos y vegetarianos. Muchas de estas culturas suburbanas son la voces de esta nueva perspectiva donde han nacido y crecido estas ideas de revolución ambiental, de nuevos recursos, de intelecto, de ciencia y de paz; en la ciudad de Quito existen un sin número de movimientos urbanos; entre ellos hay quienes que basados en la música “underground” se están afianzando con nuevos ideales filosóficos como el cuidado ambiental, la lucha por la tierra y el agua; teniendo en cuenta lo anterior se hace necesario integrar las nuevas subculturas urbanas con los conceptos ecológicos que requieren apoyo y difusión audiovisual a través de la animación y la música urbana.

7.2. Capítulo II. Medios de comunicación

7.2.1 Medios de comunicación

Los medios de comunicación son la herramienta más utilizada por la sociedad moderna, ya sea para difundir la información de manera textual, sonora o audiovisual, con la capacidad de decidir si es de forma masiva o local. Son los medios de comunicación los encargados de distribuir información que sea capaz de describir el mundo desde casi todos sus ángulos, ya sean estos políticos, económicos, sociales y culturales; siendo parte fundamental del proceso de interacción y concepción humana global en donde se expone una parte de las realidades sociales, lo que permite el intercambio de conocimiento y los debates de carácter social.

Los medios de comunicación también conforman un gran soporte tecnológico global, teniendo en cuenta que la plataforma y la red son tendidas globalmente por las diferentes empresas prestadoras del servicio de comunicación; gracias a ellas ha sido posible conectarse y compartir una variedad de productos y culturas que se han extendido a través de los medios.

Se entiende a los medios de comunicación masiva como la manera más rápida y eficaz de transmitir los mensajes, es innegable el poder que tienen los medios en la sociedad actual, lo que a hechos que se los llame el cuarto poder. (Subgerencia Cultural Banco de la Republica, 2015)

7.2.2 Ecología de medios

Javier Estrenuo Madrid en su artículo, "Ecología, medios de comunicación y cambio de conciencia humana" publicado en mayo del año 2000, hace un recorrido de cómo se ve afectado el medio ambiente y observa la comunicación

cultural en el tema de conciencia ambiental; lugar en el que pretende resaltar la urgencia de utilizar los medios de comunicación para generar cultura ecológica.

"pensamos que el colaborar ahora desde la televisión pública y privada, y otras instancias culturales a descontaminar la atmósfera, a rescatar las cadenas de reproducción de la vida, a regenerar los ciclos ecológicos, a racionalizar el uso de los recursos no renovables, a buscar fuentes alternativas de energía, a respetar la vida animal, etc., en una idea, a desarrollar al hombre en armonía con la naturaleza y el cosmos, no es romanticismo, ni mesianismo, ni voluntarismo político, ni idealismo; sino que son exigencias elementales para lograr nuestra sobrevivencia humana". (Esternou Madrid, 2000)

7.3. Capitulo III. Conceptos de animación

7.3.1 Historia y guion

la historia relata a manera general los detalles, sucesos y acontecimientos de un individuo en un lugar. El guion inicia en 1912 gracias Thomas Haper quien fue el primero en implementar un guion perfeccionista que abarcaban todos los detalles, luego el guion se convertiría en una guía que se mantiene en todo el proceso de producción de siendo una de las partes mas importantes en todo el proceso de realización de cualquier proyecto audiovisual por su descripción minuciosa detallada y grafica de las escenas o cuadros a realizar

(Reuman, 2013) .

Dicho esto la historia del video clip desarrolla con un solo personaje y sin dialogo la narrativa, dejando un espacio muy amplio a la música y la interpretación de la imagen. La sincronía entre estos dos ejes es fundamental y cada cuadro está pensado en un tiempo sobre la música.

7.3.2 Storyboard

Es una serie de ilustraciones presentadas en secuencias que sirven como guía grafica para entender y desarrollar una historia, son un conjunto de imágenes que se ordenan en orden narrativo y se realizan con el ánimo de pre visualizar los encuadres a desarrollarse en el producto.

7.3.3 Diseño de personajes y Concept art

el diseño de personajes y concept art es el proceso de bosquejo y consolidación del arte a utilizar, la estructura del modelado y definición de color

El concepto de diseño de personajes y arte de escena fueron enfocados a ubicar de una manera coherente a la época ficticia de la historia y siguiendo una línea

gráfica distinta y experimental ya que en el contexto donde se desarrolla lo permite.

PERSONAJE



Figura 1 Mondo

7.3.4 modelado y texturas

En el proceso del modelado es el crear la geometría en los programas digitales la textura es parte del proceso de consolidación del concepto artístico que se le quiere dar al producto.



Figura 2 Cabeza Mondo

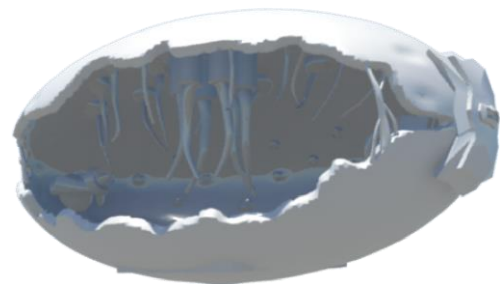


Figura 3 capsula

Estructuras que componen el background

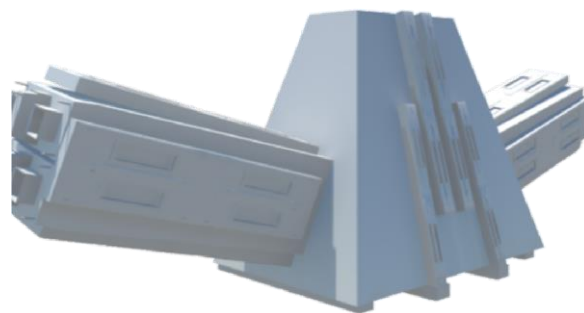


Figura 4 Pirámide

El proceso texturizar fue realizado teniendo en cuenta una paleta de colores tanto en el personaje como en las escenas

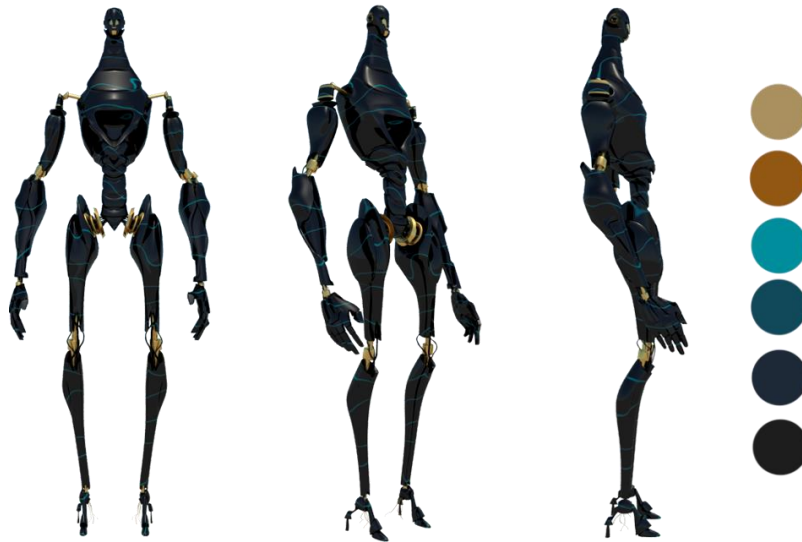


Figura 5 Mundo color

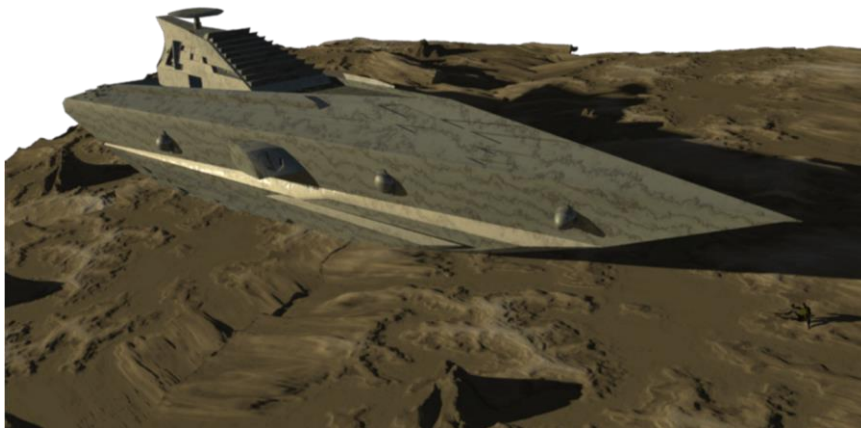


Figura 6 Barco background

7.3.5 Riggin y Animación

El proceso de Riggin que es el proceso de poner controladores y huesos al personaje fue elaborado con la herramienta HUMANIK del programa Maya.

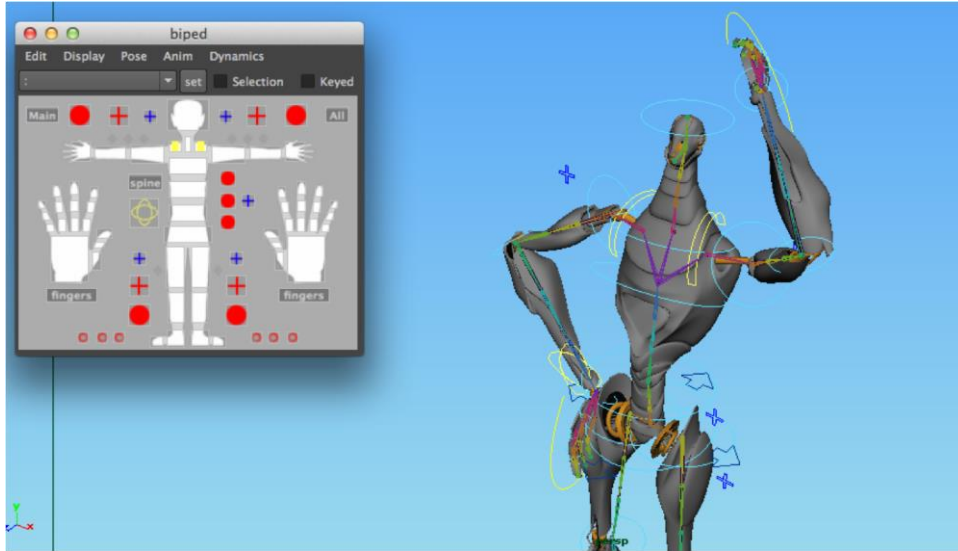


Figura 7 Ringgin Mondo

La animación en el producto cuenta con distintos aspectos de automatización de procesos y se tiene en cuenta las curvas y las tangentes de la física de la acción.

“Darle alma a un objeto es un trabajo que tiene mucho más que ver con un proceso artístico que mecánico. La animación parte de la observación de los seres vivos que nos rodean. Esta observación nos permitirá a los animadores darle un toque más real, más humano a elementos tan simples como un cuadrado, un logotipo, un personaje creado o hasta una lámpara de escritorio. Conceptos básicos de animación" (Pixel Creativo, 2012) Figura 7 Curvas y Tangentes

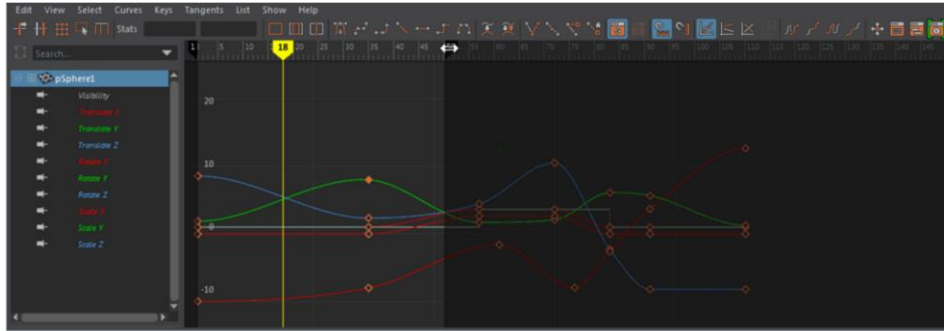


Figura 8 curvas de animación

Se utilizaron recursos como Dynamics y Pint effects para para diseñar y automatizar animaciones en el proceso



Figura 9 TELA dynamics



Figura 10 Flor Paint effects

7.3.6 Sonido

La palabra sonido se refiere a la percepción de una vibración que se propaga en un medio elástico, estas se extiende produciendo lo que se conoce como onda sonora, y es percibida por nuestro cerebro esta onda se compone de intensidad tono timbre y duración, el sonido es una parte muy importante dentro de este proyecto pues va componer un elemento integral como herramienta de difusión.

La música del video clip esta especifica mente compuesta para este proyecto en la plataforma Ableton live 9 y es del mismo autor de esta tesina. La canción lleva por nombre "Mondo Music (original mix) Fabián Cifuentes".



Figura 11 Ableton Mondo

7.3.7 Edición y Postproducción

El proceso de edición y post producción es el último de los procesos que se encarga de componer en ejecutar efectos de video y de sonido finales y la captura de imágenes para el proceso de iluminación, la edición y con la composición musical final, y por último el render final.

La composición cuenta con tres capas de render que se unen para formar una sola imagen oclusión, profundidad y materiales.

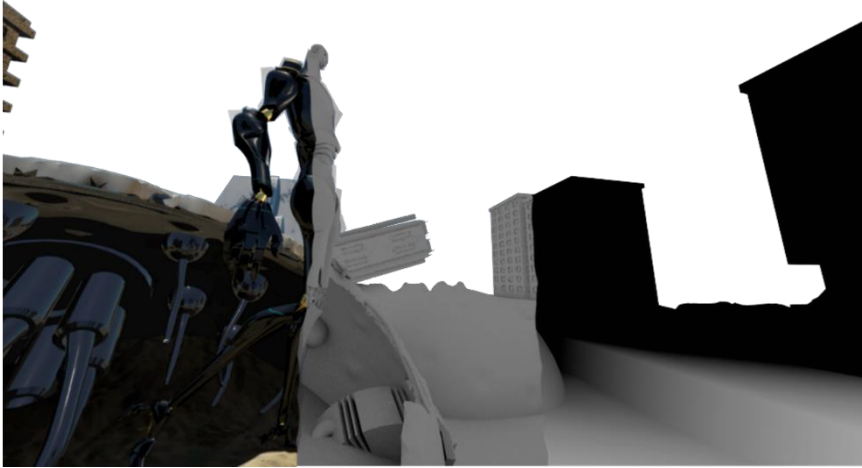


Figura 12 capas de render

La edición general está estructurada con el ritmo de la música, velocidad y sus notas musicales, After Effect de Adobe permitió utilizar muchos recursos de composición digital como rastreo des cámara y VFX para la corrección de color de cada escena se utilizó Color Finesses 3.

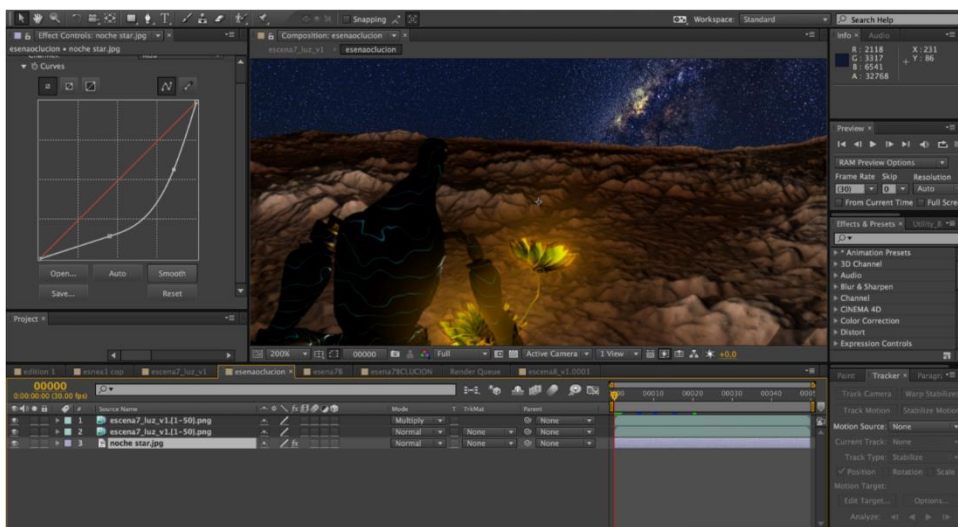


Figura 12 vfx efectos

8. CONCLUSIONES

- Se concluyó que 8 de cada 10 personas que vieron el Corto Musical tuvieron algún tipo de pensamiento o reflexión ecológica.
- Según la encuesta realizada las personas que escuchan música electrónica y pertenecen a grupos o culturas urbanas son 80% más propensas a ser influenciadas con este tipo de productos audio visuales
- A partir de la investigación concluimos que, La cultura es el proceso de cultivar y mantener las tradiciones con las que se identifica cada individuo es su sociedad.
- La cultura ambiental se enfoca en mantener valores y aptitudes que impulsen el desarrollo de procesos ecológicos.
- Existen grupos culturales alternativos que promueven diferentes estilos de vida donde se prioriza el planeta.
- Los medios de comunicación son la herramienta mas poderosa para transmitir un mensaje a la sociedad.
- Los medios de comunicación tienen la responsabilidad de formar a cerca de los contenidos que promuevan el desarrollo de conciencia ambiental.

9. RECURSOS GENERALES

9.1. Humanos

El diseño, la animación y la composición musical será realizada en conjunto por una persona.

9.2. Materiales

Teniendo en cuenta los requerimientos tecnológicos de la animación 3d se cuenta con el material necesario ya especificado en recursos tecnológicos para la producción del proyecto.

9.3. Presupuesto

PRESUPUESTO		
NUM	DESCRIPCION	TOTAL
100	PREPRODUCCION	\$965
200	PRODUCCION	\$2.751
300	POSTPRODUCCION	\$1.300
400	GASTOS ADMINISTRATIVOS	\$1.200
500	CONTINGENCIA	\$500
		TOTAL \$6.716

Tabla 1 presupuesto

PREPRODUCCION							
NUM	DESCRIPCION	NUM	UNIDADES	COSTO	TOTAL		
101	STORYBOARD	35	CUADROS	\$10	\$350		
102	ANMATIC	35	CUADROS	\$5	\$175		
103	DISEÑO DE PERSONAJES						
	PRINCIPALES	1	PERSONAJES	\$30	\$30		
	SECUNDARIOS	1	PERSONAJES	\$30	\$30		
104	DISEÑO DE PROPS						
	ACCESORIOS	2	OBJETOS	\$10	\$20		
105	DISEÑO GB	6	FONDOS	\$25	\$150		
106	GUION	3	BORRADORES	\$20	\$60		
107	COMPOSICION MUSICAL	1	CANCION	\$150	\$150		
					TOTAL	\$965	

PRODUCCION						
NUM	DESCRIPCION	NUM	UNIDADES	COSTO	TOTAL	
201	ARTE					
	BACKGROUNDS	6	FONDOS	\$100	\$600	
	PERSONAJES PRINCIPALES	1	PERSONAJES	\$30	\$30	
	PERSONAJES SECUNDARIOS	1	PERSONAJES	\$30	\$30	
	PROPS PRINCIPALES	2	ACCESORIOS	\$40	\$80	
202	ANIMACION					
	ESCENAS	11	ESCENAS	\$100	\$1.100	
	VFX	6	ESCENAS	\$50	\$300	
203	AUDIO					
	PRODUCCION MUSICAL	0	CANCION	\$500	\$500	
204	COMP	11	ESCENAS	\$10	\$111	
					Total	\$2.751

Tabla 2 presupuesto preproducción producción

POSTPRODUCCION

NUM	DESCRIPCION	NUM	UTILIDADES	COSTO	TOTAL
301	MUSICA	1	CANCION ORIGINAL	\$200	\$200
302	VIDEO EDICION	1	CORTOMETRAJE	\$200	\$200
	RENDERS	1	RENDER	\$200	\$200

TOTAL \$600

Tabla 3 postproducción

ADMINISTRATIVOS					
NUM	DESCRIPCION	NUM	UNIDADES	COSTO	TOTAL
401	SERVICIOS BASICOS	5	MESES	\$60	\$300
402	LICENCIA SOFTWARE	6	PROGRAMAS	\$300	\$900
					TOTAL \$1.200

CONTINGENCIA					
NUM	DESCRIPCION	NUM	UNIDADES	COSTO	TOTAL
501	IMPREVISTOS (10%)				\$500

Tabla 4 administrativos y contingencia

10. CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

EL TRABAJO SE DISTRIBUYE EN 20 SEMANAS (5 MESE DE TRABAJO)

		CRONOGRAMA															
MES	SEMANA	ETAPA															
		PREPRODUCCION					PRODCCION					POSTPRODUCCION					
		Investigación	guion	diseño y Concept art	Storyboard	Animatic y comp musical	Modelado	Rigin	animación	Iluminación	Composición	Reder	Edición	VFX	Música	Detalles	Render
1	1	■	■														
	2			■													
	3			■													
	4				■	■											
2	1					■											
	2						■										
	3						■										
	4						■	■									
3	1							■									
	2								■								
	3									■							
	4										■						
4	1																
	2									■	■						
	3										■						
	4											■	■				
5	1												■	■			
	2													■	■		
	3														■	■	
	4															■	■

Figura 13 cronogramas de trabajo

11. REFERENCIAS

- González Cruz, Edith; (2007). Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/325/32514606.pdf> Redalyc
- Barragan Linares, carolina (2014) Recuperado de <http://red.uao.edu.co:8080/bitstream/10614/6650/1/T04736.pdf> Repositorio Educativo Digital Universidad Autnoma De Occidente Colombia
- Definicion.de, (2008). Recuperado de [://definicion.de/cultura/](http://definicion.de/cultura/) Definición de cultura.
- Couceiro Rodriguez, (2010). Recuperado de http://letrasuruguay.espaciolatino.com/aaa/couceiro_rodriguez_ave_lino/cultura_ambiental_y_cultura_ecologica.htm cultura ambiental y ecológica, propuestas metodológicas para su estudio
- Escamilla , (2004). Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/mcluhan/forma.htm> de la Formación Académica a la Transformación Social o as Acciones Imaginarias para la creación de Cultura Ambiental
- Piensa ambiente, (2010). Recuperado de <http://piensambiente.blogspot.com/2010/06/definicion-deconcienciaambiental.html> Conciencia ambiental
- Piensa ambiente, (2010). Recuperado de <http://piensambiente.blogspot.com/2010/06/definicion-deconcienciaambiental.html> Conciencia ambiental
- Subgerencia Cultural Banco de la Republica, (2015) Recuperado de http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/comunicacion/los_medios_de_comunicacion los Medios De Comucicacion

Esternou Madrid, (2000). Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n18/18jesteinou.html>

Reuman, (2013). Recuperado de <http://cibermediosnovedadesyalgomas.blogspot.com/2013/06/origen-delguion.html> el origen del guion.

Pixel Creativo, (2012) Recuperado de <http://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/queesanimacion.html> Que es la Animacion.

De castro (sin fecha) recuperado de [http://www.unioviedo.es/psiquiatria/docencia/material/ENFERMERIA &SALU DMENTAL&PSICO/2010-11/5ENF-CONCIENCIA.pdf](http://www.unioviedo.es/psiquiatria/docencia/material/ENFERMERIA&SALU DMENTAL&PSICO/2010-11/5ENF-CONCIENCIA.pdf) Retos y oportunidades para una nueva comunicación ambiental.

People's Daily Online (2006) Recuperado de http://aplicaciones2.colombiaaprende.edu.co/red_privada/sites/default/files/Retos_y_oportunidades_para_una_nueva_comunicacion_0.pdf. la Conciencia ambiental en un mundo pluralista.

Rives (2014) recuperado de <http://spanish.peopledaily.com.cn/31619/4581241.html> los inicios de la animación audios visual, creación de un lenguaje.

Vázquez Gestal, Montse; (2013). Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70928465008> La música en los medios de comunicación. Su uso publicitario como recuerdo de realidades pasadas. *Orbis. Revista Científica Ciencias Humanas*,Septiembre- Diciembre

Cerdino, Marco(sin fecha) Recuperado de
http://www.flacsoandes.org/comunicacion/aaa/imagenes/publicaciones/pub_169.pdf Medios De Comunicación Y Cultura.

Acosta González, Yudith; (2015). Recuperado de
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=90443048001> Universidad y
cultura ambiental. *Multiciencias*, Abril-Junio,

ANEXOS

GUION

EXT. LABORATORIOS MONDO CIENCIAS MODERNAS Y ANCESTRALES.
TARDE

Se ve la fachada de los laboratorios destruidos y en el fondo, Nubes de lluvia se forman en el cielo, se desata una lluvia suave y progresiva.

PRIMER PLANO GOTA

Se ve una gota caer y su recorrido, las gotas caen sobre Mondo(un androtide). Mondo se empieza a levantar del lugar con algunas dificultades, a la vez que el agua fluye se le ve mas fuerte y vivo.

FADE IN

Paneo personaje se ve como el agua es la fuente de su vida y como la ondas de agua recoren su cuerpo, camina en direccion al desierto.

EXT. CAMPO. DIA

Una pequeña rama seca sobre sale en el campo decertico, mondo se acerca y se agacha, y toma una de sus flores, la guarda en un contenedor que tiene en su cuerpo.

EXT. CAMPO. DIA

Mondo camina tratando de proteger la planta de las inclemencias del ambiente.

PLANO MEDIO MANO

EXT. CAMPO. TARDE

El pesonaje se encuentra sentado, toma una de la ramas de su pecho y la pone sobre el suelo seco tratando de darle vida

EXT. COSTA. DIA

Mondo camina bajando hacia el mar.

Mondo camina, se agacha sobre la arena, se ve triste y decepcionado, mientras deja caer un poco de arena seca de su mano.

EXT. MONTAÑA. ATARDECER

Mondo camina devil y se ve como unas hojas caen de su cuerpo

FADE OUT TO BLACK

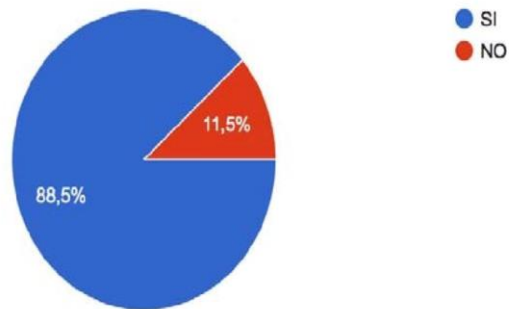
EXT. ARBOL. MONTANA

mondomo cae de rodillas mientras unas plantas florecen y toman brillan comvirtiendocce en en nueva vida.

FIN

Figura 14 Guion

Escucha Música Electrónica? (26 respuestas)



Esti

Figura 15 Resultado pregunta 1

Conoce O hace parte de movimientos culturales urbanos en Quito o tu ciudad?

(26 respuestas)

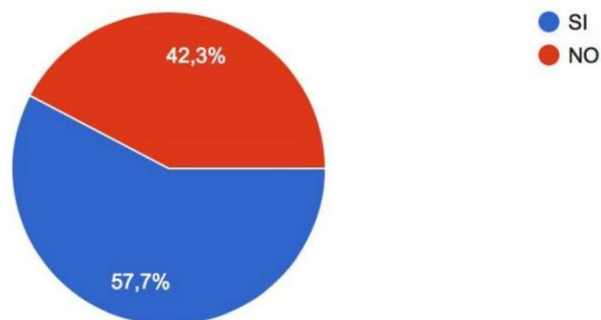


Figura 16 Resultado pregunta 2

Realiza alguna actividad ecologica? (26 respuestas)

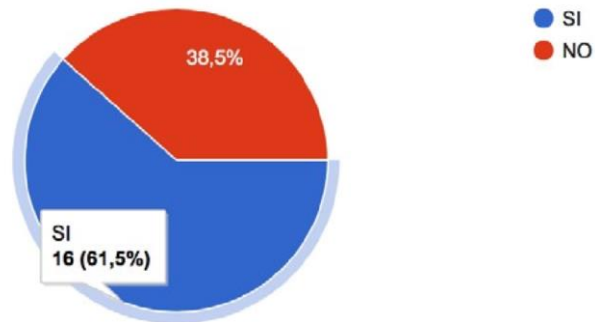


Figura 17 Resultados pregunta 3

Este corto Musical genero algún tipo de pensamiento ecológico? (26 respuestas)

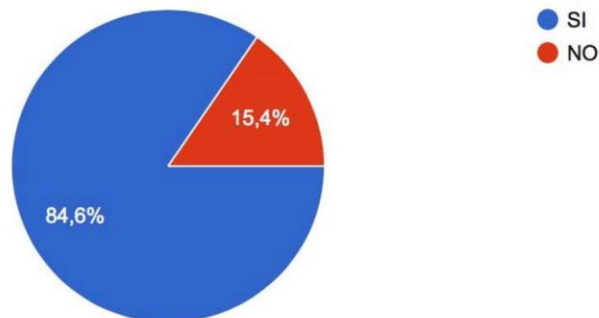


Figura 18 Resultado pregunta 4

Resultado del La encuesta realizada en base a la al corto musical realizado para la tesis.

