

**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN  
EN ARTES AUDIOVISUALES.**

**TEMA:  
CORTOMETRAJE ANIMADO: “VECTORIAL”**

**AUTOR:  
CASTELBLANCO ROCA, JUAN CARLOS**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de  
INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES  
AUDIOVISUALES.**

**TUTOR:  
Milton Sancán Lapo**

**Guayaquil, Ecuador**

**20 de marzo del 2019**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN  
EN ARTES AUDIOVISUALES

**CERTIFICACIÓN**

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Castelblanco Roca, Juan Carlos**, como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**.

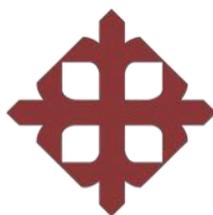
**TUTOR**

f. \_\_\_\_\_  
**Sancán Lapo, Milton**

**DIRECTOR DE LA CARRERA**

f. \_\_\_\_\_  
**García Velásquez, María Emilia**

**Guayaquil, a los 20 del mes de marzo del año 2019**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN  
EN ARTES AUDIOVISUALES

**DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD**

Yo, **Castelblanco Roca, Juan Carlos**

**DECLARO QUE:**

El trabajo de titulación, **Cortometraje Animado: “Vectorial”**; previo a la obtención del título de **Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

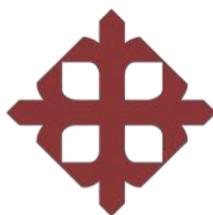
En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

**Guayaquil, a los 20 del mes de marzo del año 2019**

**EI AUTOR**

f. \_\_\_\_\_

**Castelblanco Roca, Juan Carlos**



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN  
EN ARTES AUDIOVISUALES

### AUDIOVISUALES AUTORIZACIÓN

Yo, **Castelblanco Roca, Juan Carlos**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca del trabajo de titulación: **Cortometraje animado: “Vectorial”**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

**Guayaquil, a los 20 del mes de marzo del año 2019**

**EL AUTOR:**

f. \_\_\_\_\_

**Castelblanco Roca, Juan Carlos**

# REPORTE DE URKUND

Guayaquil, 19 de FEBRERO de 2019

Lcda. María Emilia García, Mgs.  
Directora de Carrera de  
Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales

Presente

Sírvase encontrar en la presente el print correspondiente al informe del software URKUND, correspondiente tema de Trabajo de titulación « CORTOMETRAJE ANIMADO: VECTORIAL », una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con su autor, el estudiante: JUAN CARLOS, CASTELBLANCO ROCA a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el mencionado documento. Cuyo resultado ha obtenido el siguiente porcentaje: (escriba el porcentaje).



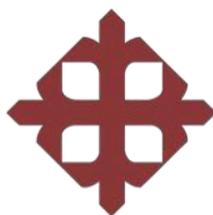
Atentamente,

Mgs. Milton Sancán L.  
Docente tutor

Certifico que la presente copia  
fotostática es igual su original  
que reposa en los archivos de  
la facultad

Universidad Católica de Guayaquil  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

CPA Andrea Burbuja Ortega  
COORDINADORA ACADÉMICA 2



**UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL  
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES  
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN  
EN ARTES AUDIOVISUALES**

**TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN**

f. \_\_\_\_\_

DIRECTOR DE CARRERA

f. \_\_\_\_\_

COORDINADOR DE LA CARRERA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. \_\_\_\_\_

OPONENTE

## RESUMEN

En el siguiente documento elaborado como proyecto para titulación de grado, se describe la pre-producción, producción y post-producción de un cortometraje animado con la técnica de Stop Motion y grabado o rodado en acción real titulado “Vectorial”, trata sobre un niño llamado Matías, a quien le gustan las animaciones realizadas con la técnica del Stop Motion y que tiene varios juguetes de diferentes cualidades, quienes cobran vida y se pelean entre ellos para convertirse en el juguete favorito de su dueño y ser el personaje principal del video que Matías desea realizar. Durante el proceso, se adjuntan 4 capítulos que mencionarán las proposiciones artísticas y el desarrollo que se requirió para la realización del homónimo trabajo. La primera parte, acoge la reseña del proyecto en cuestión, justificando la elección del tema, después se menciona la propuesta estética, en donde se detalla la dirección de arte, dirección fotográfica y las respectivas referencias visuales para la ejecución del producto audiovisual. El segundo y el tercer capítulo describen la producción del rodaje, el proceso previo a esta etapa, el estilo de producción, el guion técnico, el guion literario, descripción de la localización, bocetos de escenografía, y la representación de requerimientos técnicos. Luego, en la planificación financiera se registra el presupuesto y los materiales de promoción para la distribución del producto artístico. Finalmente, se adjuntan los anexos y el resultado audiovisual entregado en un formato digital, mostrando los aspectos de la producción que tributaron a la planificación y realización del trabajo.

**Palabras Clave:** Cortometraje, Técnica de animación, Stop Motion, Rodaje, Post Producción, interacción.

## **AGRADECIMIENTOS**

A lo largo de la carrera atravesamos sucesos importantes que se transforman en experiencias buenas o malas, pero cada una de estas han dejado una sublime lección de la cual me honra no haber aprendido sol, sino junto a gente maravillosa, entre ellos docentes, compañeros y amigos.

Agradezco en primer lugar, a mi Dios todopoderoso por permitirme llegar al final de este gratificante viaje en la etapa universitaria, le atribuyo a él mis ganas de salir adelante, el esfuerzo y la voluntad de dar lo mejor de mí en cada obstáculo que se ha podido anteponer.

Quisiera también agradecerle a mis padres, quienes siempre me han apoyado en todos mis proyectos, sueños y en estudiar en esta prestigiosa institución, en la carrera que me llegó a apasionar desde el pre-universitario. Ellos me enseñaron a no rendirme y a buscar siempre la manera de ser una mejor persona.

Reconozco la ayuda de otros miembros de mi familia como mis abuelos, tíos, y hermanos que participaron de una u otra manera para llegar al punto final de esta recorrido.

A pesar de que muchos piensen que al empezar la vida laboral dejan de existir las buenas amistades, puedo decir que he sido bendecido con más de una persona que considero amigos y han contribuido en la culminación exitosa de esta etapa de mi vida, tanto de la carrera como de este trabajo de titulación, a cada uno de ellos, valoro el apoyo moral, intelectual y/o económico que me ofrecieron, aquí les demuestro mi estima y apoyo incondicional.

Finalmente, a cada persona conocida que trabaja dentro de la facultad de Artes y Humanidades como: secretarias, operativos, docentes, les debo reconocimiento por sus consejos, ayuda, y colaboración para las actividades que a diario realicé dentro de la carrera, sobre todo a mi tutor, quien con sus numerosos conocimientos y amor a la docencia me instruyó responsablemente en cada proceso dentro de este proyecto, contribuyendo a que se realice un trabajo completo y profesional. ¡Gracias a todos!

# ÍNDICE GENERAL

1 INTRODUCCIÓN .....	2
2 CAPÍTULO 1: PROPUESTA ESTÉTICA .....	4
2.1 STORY-LINE .....	4
2.3 SINOPSIS .....	8
2.4 PROPUESTA ARTÍSTICA DE DIRECCIÓN .....	9
2.4.1 COLOR .....	11
2.4.2 VESTUARIO .....	15
2.4.3 ESCENARIO .....	18
2.4.4 PROPUESTA FOTOGRÁFICA .....	19
2.4.5 ESTILO DE ILUMINACIÓN Y TONO DE LA FOTOGRAFÍA .....	20
2.4.6 TIPO, MANEJO Y NÚMERO DE CÁMARAS A UTILIZAR .....	21
2.5 GUIÓN TÉCNICO .....	23
2.6 LISTAS DE REFERENCIAS VISUALES .....	29
3 CAPÍTULO 2: PLANIFICACIÓN DE LA PRODUCCIÓN .....	30
3.1 ESTILO DE PRODUCCIÓN .....	30
3.2 CRONOGRAMA .....	33
3.3 EQUIPO DE RODAJE .....	35
3.4 CASTING .....	35
3.5 LISTA DE EQUIPOS .....	36
4 CAPÍTULO 3: PLANIFICACIÓN FINANCIERA .....	37
4.1 PRESUPUESTO .....	37

4.2 MATERIALES PROMOCIONALES.....	39
4.3 BREVE DESCRIPCIÓN.....	39
5 CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES. ....	41
5.1 PRE-PRODUCCIÓN.....	41
5.2 PRODUCCIÓN .....	42
5.3 SUGERENCIA Y RECOMENDACIONES.....	43
5.4 ANEXO A: LISTA DE CRÉDITOS.....	44
5.5 Anexo F: Guion Literario .....	45
6 GLOSARIO .....	48
7 BIBLIOGRAFÍA.....	50
8 REFERENCIA VISUAL .....	52
9 IMÁGENES DEL PROYECTO.....	55

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

- Imagen 1. Muñeco de John Cena.....Pág. 17
- Imagen 2. Muñeco de Batman – Robot.....Pág. 18
- Imagen 3. Muñeco de Power Ranger Negro D.P.I....Pág. 18
- Imagen 4. Representación del rol de Matías.....Pág. 19
- Imagen 5. Colores de Matías con tonos azules.....Pág. 24
- Imagen 5. Colores de Matías con tonos rojos.....Pág. 24
- Imagen 6. Colores de John Cena.....Pág. 25
- Imagen 7. Colores de Batman Robot.....Pág. 25
- Imagen 8. Colores de Power Ranger negro.....Pág. 26
- Imagen 9. Colores del escenario.....Pág. 26
- Imagen 10. Vestimenta de Matías en Azul.....Pág. 27
- Imagen 10. Vestimenta de Matías en Rojo.....Pág. 27
- Imagen 11. Vestimenta de John Cena.....Pág. 28
- Imagen 12. Vestimenta de Batman-Robot.....Pág. 29
- Imagen 13. Vestimenta de Power Ranger Negro.....Pág. 29
- Imagen 14. Escenario del estudio de Matías.....Pág. 30
- Imagen 15. Escenario de la mesa de stop motion.....Pág. 31
- Imagen 16. Cámara Canon t6.....Pág. 34
- Imagen 17. Celular Iphone 5.....Pág. 34
- Imagen 18. Gravity Falls: Día de arcilla.....Pág. 27
- Imagen 19. Film “¿Quién engañó a Roger Rabbit?”..Pág. 39
- Imagen 20. Poster de la película “The Warriors”.....Pág. 49
- Imagen 21. Poster del film “Frankweenie”.....Pág. 48
- Imagen22. Portada del libro “Salva al gato” deBlake..Pág.56
- Imagen 23. Matías prepara el set de filmación.....Pág. 57
- Imagen 24. Muñecos elegidos.....Pág. 57

- Imagen 25. Matías y el set.....Pág. 58
- Imagen 26. Presentación de contrincantes.....Pág. 60
- Imagen 27. Parte final de la pelea.....Pág. 60
- Imagen 28. Destrucción del escenario.....Pág. 60
- Imagen 29. Juguetes haciendo stop motion.....Pág. 60
- Imagen 30. Matías agradeciendo a sus juguetes.....Pág. 60
- Imagen 31. Afiche publicitario.....Pág. 35
- Imagen 32. Imagen del video publicitario.....Pág. 35

## ÍNDICE DE TABLAS

- TABLA 1. Cronograma.....Pág. 44
- TABLA 2. Equipo de rodaje.....Pág. 46
- TABLA 3. Casting ..... Pág. 46
- TABLA 4. Presupuesto.....Pág. 48
- TABLA 5. Materiales Promocionales.....Pág. 50
- TABLA 6. Anexo A (Lista de Credito).....Pág. 55

# 1 INTRODUCCIÓN

La mezcla de técnicas dentro de un mismo producto audiovisual ha sido utilizada en muchas ocasiones durante la historia del cine. Películas como: Furia de Titanes de 1981, Space JAM, ¿Quién engañó a Roger Rabbit?, Pesadilla en la calle Elm, entre otras. Mezclan técnicas de animación. Sin embargo, la mayoría de las combinaciones entre animaciones y/o rodaje en acción real, se han justificado de dos maneras: para representar un sueño, flashback / forward o dar solidez a los escenarios u objetos que lo ameriten. Lo que significa que muy pocas películas tienen la interacción entre personajes de diferentes técnicas como el caso mencionado de Roger Rabbit y Space Jam.

En base a este escenario, se originó la idea de realizar un cortometraje que implique y justifique la interacción entre una técnica de animación y un rodaje en acción real. Fue entonces cuando se pensó lo siguiente: Los muñecos son movibles y un niño podría ser protagonista. Entonces, tomando la referencia de la saga de "Toy Story" se desarrolló la historia de los muñecos que luchan por ser el juguete favorito de su dueño, lo que distingue esta historia de dicha saga es que la homónima película es realizada con la técnica de animación 3D y en este proyecto se realizará en stop motion para darle vida a los muñecos y acción real para la participación del dueño de estos. El valor que se le agrega en este proyecto es que el espectador podrá sentir a los juguetes más vivos que en el film de Toy Story, puesto que en dicha película, todos los personajes, incluyendo a Andy, son modelados por computadora, a diferencia de este producto audiovisual, que el niño es grabado en acción real y los muñecos en stop motion.

En este proyecto de titulación se describen sistemáticamente los aspectos artísticos y técnicos que se necesitaron para elaborar un producto audiovisual, llamado "Vectorial", porque los vectores son segmentos que llegan de un punto a otro, dando una dirección y uniendo las secuencias de puntos formando una línea, lo que en el cortometraje está representado con la animación y la secuencia de imágenes. En las animaciones, todo comienza con puntos, que juntos forman una línea; y en la animación del stop motion,

para ver el movimiento, se observan muchas fotos que juntas dan vida a los objetos inanimados.

Para poder llegar al resultado, se deberá estar atento a que las secuencias fotográficas del stop motion de los juguetes tengan la misma temperatura, iluminación y colorización que los videos donde aparece el niño, quien es el dueño de los juguetes que aparecen.

También, hubo la necesidad de desarrollar el contenido de las etapas de una producción. El lector advertirá que en uno de los puntos de esta planificación se ha detallado de manera técnica y literaria. Sin embargo, antes de llegar a estos aspectos, se necesita idear otro punto como lo es la propuesta artística de dirección, es decir, advertir qué conceptos narrativos y visuales contribuirán a que el producto pueda transmitir el mensaje de manera clara, elocuente y estética.

Para la producción del mismo, se tuvo que buscar formas para que el presupuesto no se extendiera más allá de las posibilidades financieras que se tenía y conseguir los permisos para realizar las respectivas grabaciones y el desarrollo de la animación en el menor tiempo de trabajo posible. Las propuestas y soluciones que se realizaron se encuentran en los capítulos 2 y 3 del presente proyecto.

Después, se concluye con una breve descripción acerca de la etapa de pre-producción y producción, analizando las dificultades y aciertos dentro de estas fases, además de una descripción del proceso de rodaje sustentados por medio de fotogramas.

Y finalmente, se brindan algunas sugerencias y recomendaciones a partir de la experiencia del autor dentro de cada proceso para la elaboración del cortometraje, tanto en la parte animada como durante el rodaje. Además contempla una sección de anexos dónde se adjuntan documentos que corresponden a la lista de créditos, reporte real de gastos, plan de rodaje, permisos de las locaciones usadas y posteriormente el guion literario, que se presenta en formato cine.

## 2 CAPÍTULO 1: PROPUESTA ESTÉTICA

### 2.1 STORY-LINE

Matías, un niño aficionado por la animación Stop Motion, encuentra un concurso de cortometrajes animados en el que desea participar. Por lo que arma un escenario para crear su historia y escoge a sus tres juguetes favoritos.

Los personajes se pelean entre ellos para lograr convencer al animador que los escojan a ellos; sin embargo, lo único que logran es destruir el set de filmación, lo que decepciona a Matías, quien da por perdida la competencia. Pero cuando la esperanza se pierde, los juguetes se unen para terminar el deseado cortometraje y descubrir que lo más importante es apoyarse el uno al otro para hacer feliz a Matías.

### 2.2 TRAMA DE PERSONAJES

La trama de personajes es el análisis de las diferentes historias por las que transcurre cada personaje y como todas ellas se relacionan entre sí para ser una sola narración. Joseph Campbell, en su concepto de narración llamado “El héroe de las mil facetas”, nos da a conocer que las historias son un recorrido con diferentes giros o pruebas por las que los personajes deben aprobar o superar.

El héroe de las mil facetas explica que el protagonista pasa por un ciclo de eventos, es decir, termina en el mismo punto, sin embargo, cuando regresa a su punto de origen, pero con la diferencia de haber adquirido un nuevo y mejorado nivel de vida, es decir, se ha superado. El recorrido es el siguiente (Campbell, 2015):

- El mundo ordinario: Es donde la conformidad, el mundo o hábitat que el personaje protagónico conoce y se sitúa. En este mundo se divide en:

- Status Quo: o estado de conformidad, que es donde el personaje se da a conocer su personalidad, las personas que lo rodean etc.
- La llamada a la aventura: el protagonista se entera de algo, le llega un mensaje o se encuentra en un problema que lo invita a tomar una decisión.
- La asistencia: El héroe recibe una ayuda, puede ser una herramienta, apoyo moral o un consejo, por parte de un compañero suyo o de un mentor.
- La partida: Es cuando el héroe deja el mundo ordinario para aventurarse al mundo especial. Lo que significa que toma la decisión de dejar su conformidad para resolver el problema que se le había presentado.
- Mundo Especial: Es la parte de su viaje donde empiezan los obstáculos y las adversidades que el personaje principal deberá superar uno a uno. Entre sus partes están:
  - Las pruebas o contiendas: pequeños desafíos por los que deberá pasar para llegar al reto final.
  - El encuentro: se enfrenta a su mayor enemigo o al problema principal. En este punto, el personaje cree estar listo para la prueba final, sin embargo, el protagonista suele ser engañado, le hacen trampa o pierde.
  - Crisis: Es el punto más bajo al que cae el héroe. Al haber perdido la pelea ante el problema o el enemigo, sentirá que todo está perdido, incluso muerto. Pero esto le sirve como lección, puesto que después de tocar fondo, solo le queda levantarse o revivir para volver a intentarlo.
  - Tesoro: El héroe vence a su enemigo o resuelve el problema y a cambio reclama el premio, la solución o el conocimiento que estaba buscando.
  - Resultado: Empiezan a aparecer los efectos a causa del logro del protagonista. Puede ser que todos lo apoyen o que aparezcan nuevos problemas.

- Retorno: El protagonista deja atrás el mundo especial para regresar al mundo ordinario. Es decir que regresa a la calma y a la normalidad.
  - o Nueva Vida: El personaje principal ya no es el mismo a pesar de volver al lugar donde empezó.
  - o Resolución: Los problemas desaparecieron por completo o ya no hay motivos para preocuparse.
  - o Status Quo: El personaje regresa al punto de partida, pero con un nuevo y mejorado nivel. Este nuevo nivel se manifiesta de modo que el personaje es más sabio, fuerte, poderosos, etc.

Con este conocimiento de Joseph Campbell, Blake Snyder se inspiró para separar en ciertos estilos de narración o tramas, en otras palabras, separar los diferentes tipos de recorridos por los que el personaje deberá pasar para lograr su objetivo. En este proyecto es necesario conocer las tramas que tendrán Matías, John Cena, Batman – Robot y el Power Ranger. Los diferentes recorridos se unirán para convertirse en una sola historia. Esto ayuda a que la historia tenga coherencia y que se comprenda mejor los objetivos y las pruebas por las que cada personaje deberá superar para lograr sus metas.

Para el análisis de la trama de los personajes, se desarrolla en base al estudio realizado por Blake Snyder, entre los conceptos más adaptables a la historia de este cortometraje están:

El vellocino de oro se trata de un viaje, tanto en tiempo como de espacio, donde el protagonista, solo o con compañero/s, debe ir creciendo y mejorando sus expectativas o nivel de perfección para conseguir el tesoro o un premio. Puede ser el viaje en busca de un tesoro pirata o entrenamiento para ganar una pelea, entre otros conflictos, lo principal es que haya un viaje donde el personaje crece y se vuelve mejor para lograr su objetivo, hay el apoyo de algo o alguien que complementará los defectos que tenga el personaje principal y al final debe haber una recompensa o logro obtenido. (Blake Snyder, 2016)

El rito de iniciación, según como lo describe Blake Snyder, se basa en el cambio de rutina por la que el personaje debe tomar 2 decisiones: Cambiar

su estilo de vida o continuar. La moraleja o el mensaje de esta siempre es la misma, es que uno debe aceptarse a pesar de los defectos y debilidades que uno tiene para mejorar su persona y adaptarse al nuevo o al mismo estilo de vida con un nuevo y/o mejor nivel de conformidad. (Blake Snyder, 2016)

Con este conocimiento, se dará a conocer la trama de los personajes:

### **John Cena**



*IMAGEN 1. Juguete de John Cena*

Es un muñeco de acción de la WW donde se realizan lucha libre. El personaje desea demostrar al animador que él es el mejor juguete que tiene Matías y que debe ser el personaje principal, por no decir el único, que participe en dicho video. La trama de este personaje es el de El rito de iniciación, pues debe cambiar su individualidad para empezar a trabajar en equipo.

### **Batman Robot**



*IMAGEN 2. Juguete de Batman - Robot*

Es Batman con un traje de robot para pelear. Viene de los comics realizados por DC. Es un personaje muy querido por Matías, pero de igual manera debe conseguir el favoritismo del niño. La trama de este personaje es el de El vellocino de oro, puesto que debe luchar para ser considerado el juguete favorito de Matías.

### **Power Ranger Negro D.P.I.**



IMAGEN 3.  
Juguete de Power  
Ranger D.P.I.

Este muñeco fue comprado por Matías para integrarlo con los otros personajes y desarrollar su cortometraje. Sin embargo, al igual que los otros personajes, deberá demostrar que es él quien debería ser el principal del proyecto audiovisual de Matías.

### **Matías: El niño aficionado por las animaciones.**



IMAGEN 4. Representación del Rol de Matías.

Es omnipresente y da vida a sus personajes a través de la animación, si deja de animar, los personajes dejarían de funcionar o “vivir”. Conoce y tiene un cariño especial por todos sus juguetes. Sabe que sus decisiones afectan a sus personajes, y por ello decide realizar el cortometraje con todos ellos.

## **2.3 SINOPSIS**

En un pequeño estudio, un joven estudiante colegial llamado Matías observa y realizar varios videos animados. En el lugar se encuentran luces, cámaras, premios de cortometrajes, trípodes, bocetos, storyboards, algunos computadores, y sus juguetes. Entre ellos están: Batman – Robot, John Cena y el Power Ranger Negro de la generación DPI.

Ese mismo día, Matías observa un afiche digital que lo invita a participar en un concurso de animación con la técnica del Stop Motion, utilizando su juguete favorito. Entonces, decide realizar su cortometraje animado en la

homónima técnica. Empieza a escribir una historia, realizar una línea temporal y escoger a los personajes que aparecerán en su video, entre ellos se encuentran los tres juguetes anteriormente mencionados.

Los personajes empiezan a discutir entre ellos para demostrar que las cualidades que tiene cada juguete. Como nadie se ponía de acuerdo, empiezan a pelear entre ellos. Después del conflicto en donde se atacaban con las cualidades que cada uno tenían, Matías entra al estudio. Observa toda la destrucción del lugar, reta a todos sus personajes y se retira del lugar.

Los personajes se miran entre ellos y discuten sobre cómo podrían arreglar el desastre que ellos mismos causaron. En eso, John Cena observa la cámara; y todos juntos deciden realizar el video. Mueven la cámara, reparan los daños y trabajan para hacer una nueva animación. Cuando aparece Matías y ve que todo el trabajo ya está grabado, empieza a editarlo junto con sus personajes.

Le llega un diploma que demuestra que ha ganado el concurso gracias al apoyo que recibió Matías por parte de sus juguetes. Cuelga el premio en la pared para apreciarla, y se retira. Los tres amigos se felicitan y como no tienen nada más que hacer, se empiezan a empujar y comienza de nuevo la pelea hasta que las luces se apagan.

## 2.4 PROPUESTA ARTÍSTICA DE DIRECCIÓN:

Este cortometraje experimentará el desarrollo de una trama parecida a la de Toy Story con la diferencia de que en vez de que sea todo realizado con animación 3D, sería realizado en acción real y Stop Motion. De modo que el público pueda disfrutar de un tema parecido, pero con diferentes métodos de realización.

Como referentes de la filosofía de dirección de otros realizadores, tenemos a Walter Hill, Alan Becker, Alex Hirsch, Robert Zemeckis y a Tim Burton.

Una de las referencias principales es del director Robert Zemeckis, (Volver al Futuro 2 y 3, ¿Quién engañó a Roger Rabbit?, Forest Gump, entre otros). Como referencia se toma la película “¿Quién engañó a Roger Rabbit?” un taquillero largometraje comercial donde combinan acción real con animación. Las ilustraciones fueron planeadas para que adquirieran una apariencia tridimensional, gracias a sus estudios de sombra. (Zemeckis, 1988). Para el proyecto vectorial se toma en cuenta la yuxtaposición y el estudio de sombras para que los personajes realmente tengan la apariencia de estar en el contexto en el que se los presenta, puesto que, sin estos factores, los personajes podrían aparecer que solo están pegados en la pantalla y no les daría la ilusión de estar presentes en dichos contextos.

De Walter Hill se implementará la idea de: “El desarrollo de diferentes tribus con sus estereotipos contrastantes e identificables: el objetivo es adaptar una situación donde varios grupos buscan un solo objetivo para diferentes fines” (Hill, 1979). Su propuesta fue desarrollada en la cinta “The Warriors” publicada en 1979, la identificación de tribus y el conflicto existente entre ellos es una temática que se desea implementar en la trama del cortometraje. De modo que, los juguetes tienen diferentes cualidades que permiten ser identificados.

De Alan Becker se desarrollará: “La interacción entre 2 realidades distintas, la del creador contra la de la creación, es interesante como un ser se revela ante quien le ha otorgado su existencia”. (Becker, 2006)

“ Animator vs Animation IV”, es un cortometraje realizado por Alan Becker, en donde combina el estilo de acción real y la animación 2D. Su dirección y mezcla de estilos en un solo producto audiovisual es lo que busca experimentar este cortometraje.

Lo interesante de esta propuesta es como el “muñeco animado” se revela y destruye el computador de su creador. Este hecho es importante en la historia, su interacción y también en su técnica de montaje. En esta ocasión, el creador se representa con un mouse, pero en la propuesta de Vectorial, el animador se presenta completamente y sin la necesidad de hablar, lo que

demuestra superioridad sobre sus juguetes, puesto es él quien decide quien aparece en su cortometraje animado, incluso si se lo realiza o no.

Alex Hirsch en uno de sus trabajos propuso: “Buscar la armonía de la composición combinando dos estilos de animación o más es posible, siempre y cuando exista una relación con la estética y que esta no contraste o distraiga de modo negativo al espectador”. (Hirsch, 2013).

En un episodio de Gravity Falls, serie de Disney Channel, se enfrentan personajes 2d contra criaturas en Stop Motion. El episodio se desarrolla en el capítulo seis de la segunda temporada, “Día de Arcilla”. En este episodio, se ve un claro ejemplo de como una historia lineal utiliza 2 tipos de animación en un solo contexto. Algo que se agregó para que las animaciones se sintieran reales y que den la ilusión de estar compartiendo el mismo espacio y tiempo, son los colores, ambas animaciones tienen colores similares y saturados. También que la sombra de la animación Top Motion se volvió 2D para conseguir el mismo objetivo mencionado (Hirsch, 2013).

En el cortometraje Vectorial, se lo implementaría de modo que la animación Stop Motion no tenga una colorización diferente al del video que se presenta, es decir, que las secuencias donde aparece Matías sean lo más parecida a las tomas del Stop Motion.

Según Tim Burton “La animación debe ser progresista y seguir experimentando con las técnicas”. (Burton, 2012). Así como Tim Burton, experimento con sus muñecos de stop-motion, con un esqueleto mecánico e innovador en su película “El cadáver de la Novia”, para que el movimiento de sus figuras fuese más realista; o en su película “Frankweenie” (2012).

#### 2.4.1 COLOR

Este cortometraje animado debe tener una composición que juegue la personalidad del niño con sus juguetes a la hora de elegir colores. Puesto que debe tener una relación entre ellos para que el dueño se sienta identificados con sus muñecos. Por lo que los juguetes deberían tener como

colores predominantes color piel, azul o algún derivado del mismo, negro, blanco, amarillo, café y rojo. Para comprender mejor su psicología, se debe conocer los siguientes datos de cada color según nos comenta Max Luscher (Luscher, 2009):

- El azul es un color sentimental y unificador. Refleja emociones de satisfacción, pureza, inteligencia, asociación, tranquilidad y perceptivo. También es un color concéntrico y pasivo.
- El negro representa exclusividad, temor, negación, límite absoluto.
- El gris se lo utiliza para comprender ciertas emociones del personaje como el aburrimiento, descoluelo, elegancia, vejez, entre otros. También que es justo, ausente de compromiso, aislante, separador, neutral, etc.
- El rojo tiene muchas interpretaciones, puede provocar violencia o amor. Lo común es que refleje pasión, ya sea por lo sexual, la violencia, muerte, autoridad, entre otros. Por lo que las personalidades que son de competitividad, fuerza de voluntad, autónomo o locomotor, se relacionan perfectamente con este color.
- El blanco da una idea de pureza, inocencia y libertad.
- El café representa sabiduría, fidelidad, naturaleza física, adaptación y seguridad.
- El amarillo suele comunicar luz, alegría, sencillez. Sin embargo, también un ideal de lo que se busca o se desea.

La razón de estos colores son: La personalidad de Matías es de alguien puro, sensible, sencillo, inteligente y apasionado. Por lo que el azul, rojo y el café son los colores que describirían mejor su personalidad. Aunque el rojo se vería al final del cortometraje, porque mostrará la pasión que representó realizar su video animado y el azul sería cuando está realizando el trabajo, ya que debería ser sensible, atento e inteligente a la hora de trabajar.



*IMAGEN 5. Ropa con tonos azules y rojos de Matías.*

Como se mencionó antes, los juguetes deberán tener colores similares al del niño, para que por este medio, se comprenda que los juguetes no son prestados, más bien, son suyos. Por lo que los juguetes serán así.



*IMAGEN 6. Colores de John Cena*

John Cena deberá tener el color piel para que mantenga una característica humana. El verde significa iniciativa, puesto que tiene la cualidad de ser líder, inclusive, será a quien se le ocurrirá la idea de trabajar juntos para conseguir un solo objetivo. El negro le dá la seriedad y exclusividad de que no muchos tienen este juguete de un luchador famosos. Finalmente el azul predominante, ayuda a ver la relación que tiene con Matías, además de reflejar la inteligencia que tiene.



Este personaje se lo nombró como Batman-Robot, aunque no representa a un robot, solo posee un traje tecnológico. El color piel de su cara, ayuda a ver la característica humana, la cual es importante para que se comprenda que tiene sentimientos humanos. El azul/morado es su relación con Matías, ya que, aunque no sea azul puro, es un derivado del mismo. El amarillo refleja un poco de sencillez, lo que se asemeja a la intención del café que el dueño tendría en su gorra. Y el gris es para adaptarse a las emociones que tiene durante la historia.

*IMAGEN 7. Colores de Batman Robot.*



El Power Ranger negro de la temporada D.P.I. tiene un juego de blanco, negro, gris y un poco de rojo. Esto ayuda a reflejar a Matías como alguien sencillo que se puede apegar a todos juguetes, la sencillez del dueño y de este personaje también se ven reflejados en el mismo y aunque no lleva nada azul, tiene una pizca de rojo en su símbolo, el cual demuestra que lo importante es la pasión que el dueño tiene en su interior.

*IMAGEN 8. Colores del Power Ranger Negro.*

Después de conocer al dueño de los juguetes y las características que tienen cada muñeco, es importante hablar del escenario también. El cuál, en la mayor parte del mismo será en la mesa que se tiene dentro del pequeño estudio. Sus colores predominantes son: El amarillo, el negro, variaciones del café, el rojo y el blanco o beige de la pared.



IMAGEN 9. Colores del escenario.

Como se puede apreciar, el escenario se relaciona con los colores de los muñecos, excepto por el azul, lo que da referencia a que el cuarto es de Matías y como él se relaciona con los muñecos y los juguetes se relacionan con el escenario, significa que Matías también está relacionado con el lugar. Aunque no tenga azul, el escenario posee muchos colores que se relacionan con él y demuestra que el dueño aprecia más a los juguetes que al lugar donde trabaja en sus videos de estilo stop motion.

## 2.4.2 VESTUARIO

En cuanto al vestuario, debe ayudar a que el público conozca a Matías, puesto que a pesar de que debe relacionarse con los colores con sus juguetes, debe tener un estilo que motive al niño a trabajar de modo práctico y laboral, pero que refleje al mismo tiempo juventud, ya que no se quiere dar a entender que es un niño con madurez de adulto, es un niño que le gusta realizar videos. Por lo que su atuendo deberá tener una gorra, una camiseta, zapatos deportivos o caseros y un short con tela de Jean.



*IMAGEN 10. Vestimenta de Matías.*

En cuanto a los muñecos o juguetes, sus atuendos y características de fabricación, les ayuda a ser diferentes entre ellos. Dichas cualidades serán los motivos por lo que ellos se pelearán para convertirse en el favorito de Matías, a pesar de tener colores similares con los que se identifican con su dueño, entre ellos se ven diferentes y por ende, creen ser superiores a diferencias de los otros. En otras palabras, John Cena se cree superior por representar a un luchador de la Ww, El Power Ranger por ser un ninja que hace artes marciales y Batman Robot por representar a un personaje icónico de los comics del universo de DC.



*IMAGEN 11. Vestimenta de John Cena.*

John Cena utiliza pantalones cortos, rodilleras, un cinturón, zapatos y sudaderas. No usa camiseta para resaltar sus músculos. Esto le ayuda a intimidar a sus contrincantes y le permite ser más ágil.



Batman – Robot tiene un traje muy grande y pesado. Le impide ser ágil, sin embargo, le ayuda a ser más fuerte y resistente. Además tiene garras para coger con mayor fuerza a sus víctimas.

*IMAGEN 12. Vestimenta de Batman Robot.*



Tiene un traje ajustado y una máscara que le cubre toda su cara. Su habilidad es las artes marciales, el misterio y el sigilo. Por lo que su traje representa todo lo mencionado y ayuda a ser lo suficientemente ágil para atacar a sus contrincantes.

*IMAGEN 13. Vestimenta del Power Ranger Negro.*

### 2.4.3 ESCENARIO

El escenario se desarrolla en un solo cuarto, puesto que para los juguetes de Matías, este es su único universo, su único lugar de juegos, trabajo, su hogar. Por lo que el lugar debe representar un lugar donde Matías se divierte y realiza los video que a él le gusta.



*IMAGEN 14. Estudio de Matías.*

El lugar tiene la computadora donde el niño edita y realiza sus videos digitalmente, se ve la mesa donde desarrolla sus animaciones con técnica de stop motion. También se aprecia luces o lámparas que demuestra que Matías sabe hacer fotografía y por lo tanto, sabe cómo realizar un video animado a base de fotografías. La manta y la cortina refleja la sencillez que tiene Matías a la hora de trabajar en sus fotografías y que trabaja con lo que tiene a disposición a pesar de tener lámparas específicas para la fotografía. También se pueden apreciar cuadros de pintura alrededor, lo que refleja la creatividad y la habilidad que tiene para trabajos manuales y artísticos. Simplemente, este cuarto refleja lo que representa la esencia de Matías.

Aunque se trate del mismo lugar, otro escenario que se presenta es la mesa donde se desarrolla el stop Motion. El cual se basa en una entrada estilo viejo oeste donde se supone que trabaja el sheriff y una cueva. También hay un tren para demostrar que los personajes también pueden interactuar con el

escenario, sin mencionar que también al destruir este escenario es cuando todos los personajes tocan fondo y se meten en verdaderos problemas.



*IMAGEN 15. Mesa de Stop Motion.*

#### **2.4.4 PROPUESTA FOTOGRÁFICA**

Las animaciones de stop motion necesita de una buena dirección fotográfica a la hora de animar, puesto que si un encuadre es diferente a otro, la animación no se ve nítida, más bien cortada, por lo que en la mayoría de los encuadres, se manejarían en planos fijos, al evitar movimientos de cámara, el movimiento de los personajes que se van a animar, podrán destacar.

La mayoría de los planos se manejarían desde plano americano a primerísimo primer plano. De este modo, evitamos realizar errores al realizar el Walk Cycle o ciclo de caminata. A no ser que requiera de mayor información a la hora de realizar una acción, como en la patada o saltos de los personajes o cuando el escenario se destruye, por lo que requeriría planos enteros y/o generales.

Durante el rodaje de Matías, se realizarán algunos paneos para que se aprecie todos los equipos que utiliza para realizar su video, también habrá planos con efecto de ojo de pez para que se aprecie todo el estudio del niño. Habrá planos en contra picado para demostrar que, a pesar de ser un niño, es quien manda en el lugar, el más poderoso del lugar y es quien toma las decisiones importantes.

#### **2.4.5 ESTILO DE ILUMINACIÓN Y TONO DE LA FOTOGRAFÍA**

La iluminación deberá ser más técnica que semiótica. Puesto que debe ayudar a generar profundidad, buenas sombras y resaltos, tanto en el niño como en los muñecos. El mantener luces blancas durante el rodaje ayudará a que no exista un contraste entre los juguetes y Matías, de modo que ambos pertenecen a un mismo universo; recordemos que no es un sueño de Matías de que los juguetes cobran vida, en el cortometraje, esto es verdad.

El cortometraje tiene un tono claro y cálido, a diferencia de los tonos fríos que significan muerte, oscuridad y/o tristeza, los colores deben ser cálidos para reflejar acción, vida, emociones fuertes. Incluso cuando todo se vino abajo, la calidez mantiene la unidad entre Matías y los juguetes. Cuando más resalta este suceso es cuando Matías logra ganar el concurso y agradece a sus muñecos por el apoyo que le dieron.

En conclusión, el cortometraje debe manejar colores cálidos durante la mayor parte de su desarrollo.

## **2.4.6 TIPO, MANEJO Y NÚMERO DE CÁMARAS A UTILIZAR**

Para grabar el rodaje, se necesitará una cámara canon t6 que tenga el preset de CineStyle, puesto que esto permitirá un mayor control de corrección de color a la hora de grabar.

El preset denominado CineStyle es un formato de colores en escala de grises, parecidos a los tonos neutrales que tiene equipada la cámara, con la diferencia que percibe el color verde de un modo más resaltado. Este preset ayuda a que los colores sean alterados de un modo más libre con el efecto de adobe premiere llamado "Lumetri Color". Esto es posible, gracias a que su diseño permite ampliar el rango dinámico a través de la acción que simula una curva logarítmica.

Este preset permite que el video pueda editar los colores desde tonos neutros para buscar niveles, saturaciones, contraste y colores similares al de la secuencia de fotos por parte de la animación a realizar.

También se requerirá la cámara de un teléfono celular para tomar fotos dentro del cortometraje, puesto que los juguetes deberá tomar fotos para ayudar a Matías para realizar su cortometraje animado. La razón de que se eligiera la cámara de un celular es para demostrar que este hecho acontece en la actualidad y que el niño es milenial, es decir, nació después del año 2000, es un joven de la actualidad.

Para el desarrollo de las animaciones, la cámara deberá tomar 12 fotografías por segundo de animación, puesto que el video tendrá un formato de 1920 x 1080 a 24 cuadros por segundo. Lo que significa que cada fotografía tendrá el valor de 2 cuadros para completar 1 segundo de animación. Con este estilo, las animaciones salen fluidas y se comprende que es animación stop motion (Cranbersher,2016).

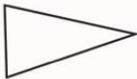
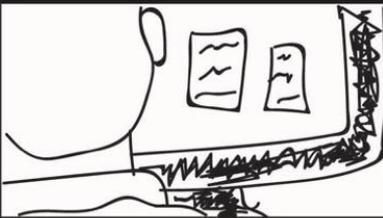
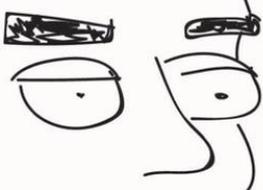
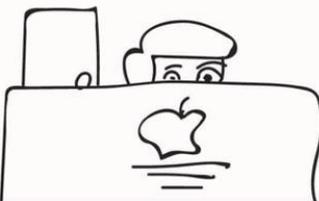


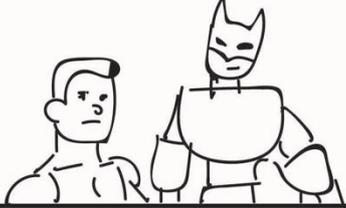
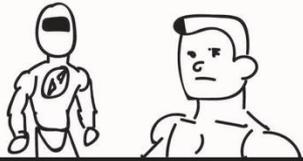
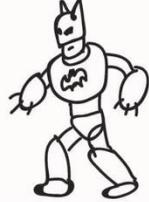
*IMAGEN 16. Cámara Canon t6.  
Iphone 5*

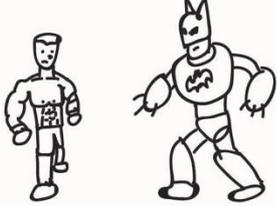
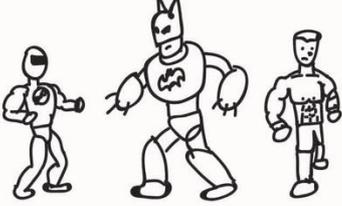
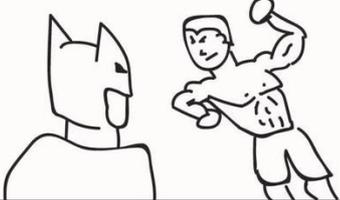
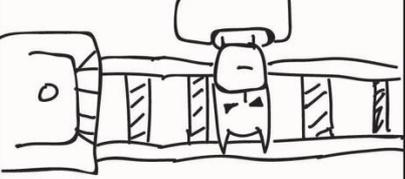
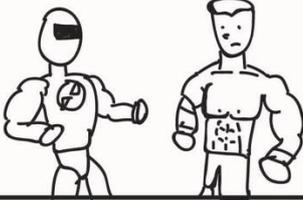


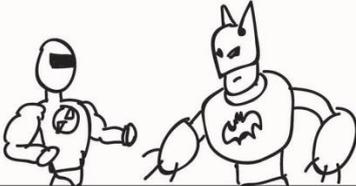
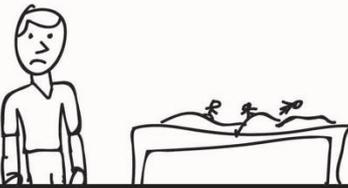
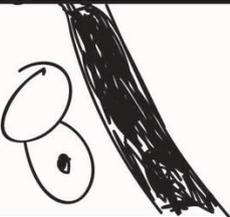
*IMAGEN 17. Celular*

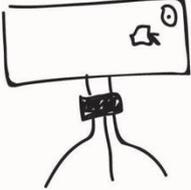
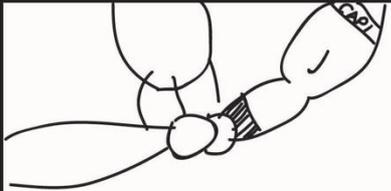
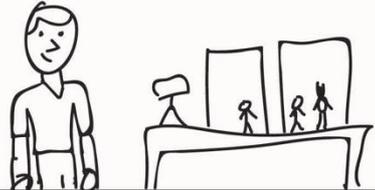
## 2.5 GUIÓN TÉCNICO

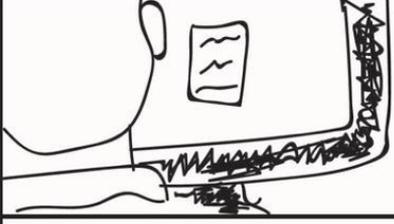
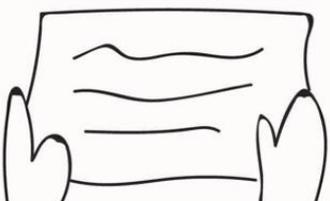
Escena	Plano	Descripción	Story-Board	Tiempo
		Sale una animación con el logotipo de la ucsg y la FAH en 3D.	 UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL	10 segundos 10 segundos
		Sale una animación de presentación de Producciones Piqueros.		10 segundos 20 segundos
La presentación 1	Primer plano 1	Video de animaciones en YouTube. Dolly out.		15 segundos 35 segundos
	Plano over shoulder 1	Plano estático. pasa el animador viendo videos de animación y tutoriales.		10 segundos 45 segundos
	Plano detalle 2	plano detalle de los ojos. de pronto los abre sorprendido. Porque ve el anuncio.		5 segundos 50 segundos
La situación 2	Plano detalle screen shoot movie. se mueve. 3	Se observa el anuncio del concurso de cortometrajes animados.		10 segundos 1:00 min
	contra plano over shoulder desde la compu al animador 4	El animador pone cara de afirmación, es decir, acepta participar de la competencia.		10 segundos 01:10 min

Escena	Plano	Descripción	Story-Board	Tiempo
La presentación de los juguetes 2	Primer plano 5	till up se observa a john cena.		5 segundos 25 segundos
	Over shoulder 6	Aparece batman robot.		10 segundos 35 segundos
	Over Shoulder 7	Aparece el Power Ranger.		10 segundos 45 segundos
	Plano General 8	Se ven entre ellos y un tren se mueve.		5 segundos 50 segundos
	Plano entero 9	El Power Ranger muestra sus habilidades.		3 segundos 53 segundos
	Plano entero 10	El Power Ranger muestra sus habilidades.		
	Plano entero 11	John Cena muestra sus habilidades.		

Escena	Plano	Descripción	Story-Board	Tiempo
	Primer plano 3 shoots  12	Presentación de caras estilo super smah bros o claqueta de Versus.		5 segundos  25 segundos
La pelea  3	Plano Entero 2 shoots  13	pelea John Cena contra Batman.		10 segundos  35 segundos
	Plano entero  14	Aparece Power Ranger.		5 segundos  25 segundos
	Plano General  15	Los 3 pelean entre ellos.		10 segundos  35 segundos
	Plano medio over shoulder  16	Batman es golpeado por John Cena.		10 segundos  45 segundos
	Primer Plano 17	Batman es golpeado por el tren.		5 segundos  50 segundos
	Plano medio  18	Pelea entre el Power Ranger y John Cena.		3 segundos  53 segundos

Escena	Plano	Descripción	Story-Board	Tiempo
	Plano medio 2 shoots  19	Llega Batman y pelea contra el Power Ranger.		5 segundos  25 segundos
	Plano General  20	John Cena Golpea a Batman y lo arroja al extremo del escenario.		10 segundos  35 segundos
	Primer plano  21	Los tres se pelean en un humo blanco.		5 segundos  25 segundos
El desastre  1	Plano Medio  22	Entra Matías con el celular para tomar las fotos.		10 segundos  35 segundos
	Plano General  23	Se observa el desastre.		10 segundos  45 segundos
	Plano detalle  24	Se enoja y se va del lugar.		5 segundos  50 segundos
	Plano detalle  25	Cierra la puerta con furia.		3 segundos  53 segundos

Escena	Plano	Descripción	Story-Board	Tiempo
buscando solución 1	Plano americano 3 shoots 27	Los 3 juguetes se reúnen a buscar una solución.		5 segundos 25 segundos
	Plano detalle 28	Plano detalle del celular.		10 segundos 35 segundos
	Plano americano 3 shoots 29	Los 3 juguetes se reúnen a buscar una solución.		10 segundos 45 segundos
	Plano detalle 30	las manos de los 3.		5 segundos 50 segundos
	Collage 31	Collage de ellos arreglando el escenario.	<i>Collage</i>	3 segundos 53 segundos
	Collage 32	Collage de ellos tomándose fotos para el stop motion.	<i>Collage</i>	3 segundos 53 segundos
	Plano Medio 33	Entra Matías, coge el celular y se va al computador.		3 segundos 53 segundos

Escena	Plano	Descripción	Story-Board	Tiempo
	contra plano over shoulder desde la compu al animador 4	Matias llega y ve los videos que los personajes hicieron.		3 segundos 04:53 min
	Collage planos detalles 218	pantallazo de los videos realizados.		5 segundos 04:58
	Plano over shoulder 1	se pone a editar. Se disuelve a negro.		10 segundos 05:08 min
	Plano detalle 218	se disuelve de negro a la imagen. Matias cuelga el premio.		5 segundos 05:13
	plano medio sin truncar la cabeza. 219	Se retira, mira el lugar, suspira y se retira.		3 segundos 05:16
	Collage de las animaciones haciendo sus cosas. 220	Los finales de todos.		10 segundos 05:26 min
		creditos.		

## 2.6 LISTAS DE REFERENCIAS VISUALES

- John Lasseter, 1995 / Toy Story, de la productora de animación Disney Pixar.
- Robert Zemeckis, 1988 / ¿Quién engañó a Roger Rabbit, producida por Warner Bros.
- Alex Hirsch, 2013 / Gravity Falls: Día de arcilla, producida por Disney Channel
- Producciones Laika / Coraline, Kubo y Monster Box
- Tim Burton, 2012 / Frankweenie, producida por Disney.
- Walter Hill, 1979 / The Warriors, producida por Paramount Pictures.
- Alan Becker, 2006 / Animation vs animator, YouTube.
- Cranbersher, un canal de youtube creado en el 2016.

## **3 CAPÍTULO 2: PLANIFICACIÓN DE LA PRODUCCIÓN**

### **3.1 ESTILO DE PRODUCCIÓN**

El cortometraje Vectorial tiene algunas metas y objetivos que lograr. En primer lugar, experimentar la interacción entre la animación stop motion y el rodaje en acción real. En segundo lugar, contar una historia inspirada en otra historia que se realizó con una técnica específica de animación, en este caso, Toy Story que se la realizó en animación 3D, realizarla con otras, para este proyecto en stop motion y acción real. También que la unión de 2 técnicas de animación no represente el manejo de flashback / forward o para representar una idea o algo abstracto, más bien que sean representados por personajes e influyan en la historia.

Para el primer punto, la interacción entre dos técnicas de rodaje requiere de una producción parecida a la que tuvo Robbert Zemeckis en la película “¿Quién engañó a Rogger Rabbit?”. Puesto que los actores, debían actuar como si los personajes animados existieran. Para un actor es difícil, puesto que los personajes animados no se encuentran presentes durante el desarrollo del mismo. Estos deben imaginar donde se encuentran los dibujos animados. Por lo que se necesita un manejo de planos complicados y el director ya debe tener conocimiento de donde se debe encontrar el personaje animado para informarle al actor hacia donde debe mirar y como hablar.

En este cortometraje se simplificó este asunto decidiendo que los personajes animados, los juguetes, serían animados solo en la mesa donde Matías realiza el stop motion, de modo que Ricardo Camacho, el actor que interpreta a Matías, debía dirigir la mirada hacia la mesa de trabajo para poder interactuar con sus juguetes.

Otro referente con respecto a este punto es la película “Pequeños soldados” de 1998, dirigido por Joe Dante. Quien mezcló la técnica de acción real con juguetes y animación CGI. Los juguetes fueron fabricados por Stan Winston, de modo que se los podía controlar de modo mecánico, en otras palabras, eran muñecos animatrónicos. Esto ayudo a darle vida a los juguetes cuando estaban en un mismo plano con los personajes humanos. Sin

embargo, esto solo se aprecia en un tercio de la película, puesto que se decidió animarlos en formato 3D o CGI cuando se deseaba apreciar el primer plano de los muñecos, para que sus rostros tuvieran más expresividad.

Los animatrónicos fueron una solución para evitar el stop motion, puesto que perdería la fluidez de movimiento si realizaban foto por foto las animaciones sobre los personajes humanos, puesto que dichos juguetes solían estar encima de los actores, lo que dificultaba su realización. Sin embargo, la interacción de los juguetes con los humanos, se asemeja a la idea que se propone en vectorial, puesto que los humanos descubren que los juguetes tienen vida y estos destruyen todo a su alrededor; en Vectorial se daría a conocer que los personajes cobran vida y el animador tiene conocimiento de eso.

Y el último referente de este punto es la combinación que Gravity Falls tuvo en el episodio llamado “Día de Arcilla”. En el cuál, los personajes 2D interactúan con otros personajes de stop Motion. Más que el recurso de la sombra y el contraste, ellos se fijaban de que los colores se asemejaran entre las dos técnicas. Por lo que el color de las fotografías que se realizaron para las animaciones en stop motion, fueron saturadas y retocadas a los tonos de las animaciones 2D.

Por lo que se sugiere que el color debe ser lo más parecido entre los videos de acción real y las fotografías del stop motion. Para lograr esto, se debe mantener los tonos de colores que se sugirieron anteriormente.

El segundo punto, la animación de Toy Story se realizó en animación 3D. Lo que se cambiará a stop motion, la acción de tomar foto por foto mientras se mueven los objetos para animar a los juguetes y para rodar al niño y que no se esté moviendo foto por foto, a él si se lo grabará en acción real. Lo que justificará la relación entre ambas técnicas de rodaje.

Cranbersher es un canal de YouTube que se dedica a dar tutoriales de animación 2D y stop Motion, aunque se especializa más en el stop motion. En sus trabajos audiovisuales, da instrucciones y consejos para realizar trabajos en dichas técnicas de animación y que sus movimientos tengan fluidez. Es

importante dentro del proyecto de Vectorial, porque a través de este es canal es que Matías logrará conocer los métodos para realizar su cortometraje.

Para realizar la animación en stop motion, se realizará dicha producción en el estudio de fotografía, donde se aprecia el escenario y también se aprecia parte de la producción como la cámara y las luces. Este estilo es muy parecido al que tiene el canal de YouTube Cranbersher, quien se puede observar los implementos que tiene a la hora de rodar.

La productora española, Clay Kids, también tiene capítulos donde los personajes se dan cuenta de que son juguetes animados y rompen la cuarta pared . Este cortometraje da a entender que los juguetes saben que son juguetes y se los utilizará para realizar animaciones en stop motion, sin embargo, siguen peleando por sé el juguete favorito. La producción de luces y de cámara, se verá apreciada durante el rodaje para que el espectador comprenda como se realizó el producto audiovisual.

Y finalmente, la productora más reconocida en la actualidad para la realización de animaciones en stop motion, Laika, es un ejemplo fiel a seguir. Lo que se desea adaptar de esta productora es que los personajes, de algún modo, también puedan interactuar con el escenario. También, los personajes de sus películas como Coraline, Kubo, Cajas de Monstruos, etc. Se esfuerzan por hacer los movimientos de sus personajes muy fluidos.

En el caso de Vectorial, lo que se desea implementar es que los personajes lleguen a tener tanta fluidez como en las producciones de Laika y que los personajes animados, los juguetes, puedan interactuar con el escenario. Por lo que, durante el rodaje, se hará que los muñecos participen con la cámara del celular, destruyan los sets y utilicen el tren que estaría en constante movimiento.

Otro asunto a resolver la musicalización será que se utilice la música de uno de los estudiantes de la carrera licenciatura en música de la facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. En este caso, Fernando Castro, fue quien participó en el proceso sonoro de este proyecto.

También, para evitar problemas de sonido, sobre todo que los personajes lleguen a hablar, se ha descartado dicha idea, de modo que el cortometraje será todo mudo y solo se apreciará la música de dicho estudiante que se mencionó en el párrafo anterior.

### 3.2 CRONOGRAMA

*Tabla 1. Cronograma*

Meses	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero			
	1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º	16º
<b>ACTIVIDADES POR SEMANA</b>																
<b>Preproducción</b>																
Desarrollo de Guion Literario																
Desglose de producción																
Guion Técnico																
Creación de escenarios																
Casting de juguetes para stop motion																
Casting para el personaje de Matías																
Presupuesto																

<b>Producción</b>																
Rodaje																
Fotos de tras cámaras																
Grabación de audio.																
<b>Postproducción</b>																
Clasificación de material																
Edición general																
Corte final																
Corrección de color																
Diseño de sonido																
Exportación de corte final																
Edición de tráiler																

### 3.3 EQUIPO DE RODAJE:

Tabla 2. Equipo de rodaje: Los cargos detrás de cámara.

<b>Cargo / Función</b>	<b>Nombre</b>
Director	Juan Carlos Castelblanco Roca
Productor	Juan Carlos Castelblanco Roca
Camarógrafo	Juan Carlos Castelblanco Roca
Sonidista	Fernando Castro
Dirección de Artes	Juan Carlos Castelblanco Roca
Animador	Juan Carlos Castelblanco Roca
Iluminador	Juan Carlos Castelblanco Roca
Supervisor	Milton Sancán

### 3.4 CASTING:

Tabla 3. Casting: Del actor y los personajes que se van a animar.

<b>Nombre del Actor</b>	<b>Datos generales</b>	<b>Personaje a interpretar.</b>
Ricardo Camacho Castelblanco	Estudiante del colegio Monte Tabor Nazaret. Realiza obras teatrales en su colegio.	Matías – El niño que desea participar en un concurso de stop motion con su juguete favorito.

### 3.5 LISTA DE EQUIPOS

- 14 luces en total.
  - o 2 soft box
  - o 2 con rebote de paraguas.
  - o 2 focos led, que cambian de color a blanco, azul y rojo. Con paraguas de rebotador.
  - o 1 foco led, que cambia de color a blanco, azul y rojo.
  - o 3 lámparas caseras.
  - o 4 focos en el techo del estudio.
- 1 cámara Canon t6.
- 1 cámara Sony Nex 5r.
- 1 Nikon
- WACOM
- Computador Mac.
- Un disco duro.
- Trípode.
- Gorila de soporte.
- Audífonos Phillips.
- Tascam
- Juego de lentes.

## 4 CAPÍTULO 3: PLANIFICACIÓN FINANCIERA

### 4.1 PRESUPUESTO

Tabla 4. Presupuesto: datos financieros desde la fabricación hasta los equipos utilizados.

Ítem / Elemento	Justificación	Presupuesto individual	Total
Materiales para la construcción de 2 casas de stop motion.	Incluye planchas finas de madera y un sticker del tamaño de una gigantografía.	\$ 69.72	\$ 244.72
Materiales para la construcción del estadio.	Material reciclado, Espuma Flex, el cuál protegía a un televisor. Planchas finas de madera y la compra de 8 latas de spray (Plomo, Negro y azul).	\$ 47.52	\$ 292.24
Material para la elaboración de los muñecos de stop motion.	Se compró esponjas para lavar el carro, Espuma Flex, Pinturas, telas, spray de Goma, Marcilla, Plastilina, 2 tipos de Alambres y Barro. Se fabricó un total de 5 muñecos (2 de ellos fueron de prueba).	El total por todos los materiales. \$ 124.89	\$ 417.13
Mantenimiento de la computadora Mac.	Se dañó el software. Se le hizo mantenimiento, recuperación de Datos.	\$ 90.00	\$ 507.13
Cámara Sony	NEX 5R	\$ 300.00	\$ 800.13
Las Luces	7 luces profesionales.	\$ 730.00	\$ 1530.13

Cámara Canon	T6	\$ 630.00	\$ 2360.13
Juego de lentes para la cámara canon	Usado para los planos detalle de stop motion. Se compró varios lentes y filtros. En el mes de febrero del 2018.	\$ 243.75	\$ 2603.88
Computadora Mac.	Escritorio 27 pulgadas.	\$ 2753.00	\$ 5356.88
Estabilizadores	Trípode, Arnés, Gorila, y estabilizador de mano.	\$ 370.35	\$ 5737.23
Wacom	Para las animaciones 2d	\$ 90.00	\$ 5827.33
Disco duro 1 terabyte	Para almacenar información.	\$ 35.75	\$ 5863.08
Instalación de Programas en la Mac.	Entre ellos: Adobe Premiere, Illustrator, After Effects, Cinema, Word, Da Vinci, Photoshop.	\$ 90.00	\$ 5953.08
Audífonos	Phillips	\$ 45.00	\$ 5998.08
Voces de los actores.	Son 8 personajes y a cada uno recibirá \$35 dólares para locutar en un solo día. individualmente. Es decir, en 8 días se obtendrá las voces de todos los personajes.	Cada uno: \$ 35.00 Total: \$ 280.00	\$ 6178.00

## 4.2 MATERIALES PROMOCIONALES

Tabla 5. Producción de los elementos promocionales.

Ítem / Elemento	Justificación	Presupuesto	Total
Afiche	Impresión A4 a color. Repartido en la UCSG.	\$ 45.00	\$ 45.00
Tráiler	Editar y voy en Off		
Duración	29 segundos durará el tráiler.		

## 4.3 BREVE DESCRIPCIÓN

El tráiler contará la problemática de definir cuál es la mejor técnica de animación. De modo que se mostrará parte de algunas peleas y algunas discusiones. No se mencionará al animador y la razón de su pelea. Solo se lo venderá como una pelea de animaciones por demostrar su superioridad sobre las demás.

Sinopsis escrita para la venta de Vectorial: “Matías, un niño que disfruta de las animaciones en stop motion, desea realizar un cortometraje animado con sus juguetes. Pero no cuenta con que ellos pelearán entre sí, para convertirse en el juguete favorito de su dueño. ¿Quién se quedará con dicho título?”.



IMAGEN 18. Frame para video publicitario.



IMAGEN 19. Afiche para difusión del video.

## 5 CAPÍTULO 4: CONCLUSIONES.

### 5.1 PRE-PRODUCCIÓN

Este proyecto se tenía pensado realizar con 24 cuadros por segundos, 1920 x 1080, de modo que las fotografías para el stop motion pudieran integrarse de modo técnico.

Se planeó que las fotografías de stop motion fueran en formato JPG y no en RAW para ganar tiempo y luego corregir su colorización con “Color Lumetri” de Adobe Premiere. Algunas escenas fueron grabadas y no tomadas foto x foto, puesto que los personajes se quedaban quietos, esto permitió una mayor fluidez en alguna toma de stop motion y ayudaba a ganar tiempo durante el rodaje.

Uno de los problemas que se presentó fue que los zapatos o pies de los 3 juguetes, en especial el de Batman Robot, fue muy pesado y complicaba mucho su técnica de “Ciclo de caminata” o denominado en inglés, “The Walking Cycle”. Muchas veces se tuvo que repetir la toma desde el principio, pero era necesario su corrección. La solución fue conseguir cinta de doble interfaz, la cual es resistente y permite que los muñecos se queden en pie, incluso sobre uno solo. También se utilizó el ring de saltos en ciertas ocasiones para que Batman Robot se quedara parado en algunas posiciones difíciles de mantenerse en pie.

El método de distribución de fotos para que exista fluidez y poder ganar tiempo fue que cada foto tenía el valor de 2 frames, por lo tanto, con 12 fotografías de stop motion complementaba un segundo del cortometraje que tenía una velocidad de 24 cuadros por segundo. Con esto se mantuvo la fluidez y se ganaría tiempo en la producción.

Otro tema en cuestión, fue como el actor sabría hacia donde interactuar con sus juguetes. Por lo que se comprendió que lo mejor era que los juguetes solo se muevan en un lugar. Entonces, los juguetes se quedaban en la mesa y Matías tenía que mirarla para comunicarse con los juguetes.

En conclusión, el proyecto tuvo algunos problemas al utilizar varias técnicas, pero se pudieron ir resolviendo a lo largo de la producción.

## **5.2 PRODUCCIÓN**

La producción fue muy eficaz, los personajes son juguetes de personajes conocidos hechos a fábrica, es decir, juguetes conocidos con los que el espectador se puede fácilmente familiarizar y evitar perder el tiempo en la creación del mismo. Al principio se tenía pensado fabricar los personajes de stop motion, sin embargo, como los juguetes salían defectuosos, se consideró la idea anteriormente mencionada, por lo que se ahorró bastante dinero y tiempo.

Esta situación se parece mucho Al desarrollo de la producción de la película "The Warriors"; que se tenía planeado realizar una historia que se diera en la antigua ciudad de Grecia, sin embargo, por la falta de presupuesto, decidieron ubicarla en una zona urbana y utilizar atuendo de la época, con ello se ahorraron bastante dinero y tiempo, al igual que en esta pequeña producción.

Como problemas se presentó que el lugar de producción no tenía un sistema eléctrico estable. Cada cierto tiempo, la luz dejaba de funcionar y se tenía que repetir de nuevo el trabajo.

Lo que está complicando es el trabajar con Fernando Castro, el músico que desarrollo toda la musicalización del proyecto Vectorial. Se ha tomado su tiempo para hacer el trabajo bien, lo cual es agradable, pero a veces el proyecto se atrasaba un poco por cuestión de eficiencia. Pero sigue avanzando y su trabajo vale la pena.

Finalmente, el hecho de que sea stop motion, se conocía que hubiera la posibilidad de que exista errores de continuación, es decir, que una toma sea diferente de otra, por lo que los objetos inanimados, como las lámparas, se les dio una personalidad para que se justifique el hecho de que las lámparas se mueven y tienen vida.

En conclusión, el proyecto de Vectorial tuvo sus problemas, sin embargo, se ha buscado una justificación y se ha continuado el proyecto lo mejor posible.

### **5.3 SUGERENCIA Y RECOMENDACIONES.**

Siempre hay mejores métodos para llevar acabo la animación stop motion. Puesto que, si se hubiera planeado tener un piso de metal y se pegaba unas piezas de imán en los pies, los juguetes podrían tener una mayor facilidad de movimiento y de translación durante su producción u otro tipo de piso donde estos se quedarán quietos. Aunque la cinta de doble interfaz funciono correctamente, no fue la mejor opción, ya que en algunos momentos se secaban y se despegaban, haciendo que el juguete se cayera de su posición mientras se tomaba la foto.

Otra recomendación es que al empezar a rodar la escena en stop motion, primero se tome una fotografía sin los personajes. Puesto que si una luz se mueve o algo del fondo cambia sin que el responsable se dé cuenta, se podrá corregir en edición sin perder tanto tiempo en Photoshop. Durante el rodaje, por no haber aplicado este método de prevención desde el principio, se tuvo que repetir el rodaje en varias ocasiones. Incluso, esta técnica ayuda a quitar los soportes que permiten los saltos de los personajes.

También se recomienda contar con alguna persona que se interese por este tipo de animación, es decir, que tenga tiempo, sea paciente y disfrute de esta técnica. Puesto que es un trabajo arduo. En este proyecto, se trabajó individualmente y tomo mucho tiempo su realización. Con un compañero con las características mencionadas, hubiera sido el trabajo más eficiente y eficaz, incluso, se hubiera podido detectar fácilmente los errores que uno solo no se percata.

Por lo que se puede concluir de esta reflexión es que uno debería abrirse a otras personas que le interesen ayudarte en tu proyecto y uno siempre debe tener opciones para desarrollar tu trabajo para elegir la mejor manera. Con estas recomendaciones, la animación del stop motion será más fluida y tendrá menos errores técnicos.

## 5.4 ANEXO A: LISTA DE CRÉDITOS

Tabla 6. Créditos del cortometraje animado.

<b>Cargo / Función</b>	<b>Nombre</b>
Matías – el niño	Ricardo Camacho Castelblanco
Muñeco 1	John Cena
Muñeco 2	Batman con súper traje
Muñeco 3	Power Ranger Negro
Director	Juan Carlos Castelblanco Roca
Productor	Juan Carlos Castelblanco Roca
Camarógrafo	Juan Carlos Castelblanco Roca
Sonidista	Fernando Castro
Dirección de Artes	Juan Carlos Castelblanco Roca
Animador	Juan Carlos Castelblanco Roca
Iluminador	Juan Carlos Castelblanco Roca
Supervisor	Milton Sancán
<b>Musicalización: Autor</b>	<b>Nombre de la Música</b>
Fernando Castro	Logo Theme
Fernando Castro	Piqueros Theme
YouTube Stuido Creator: Música Gratis	TENFOLD
YouTube Stuido Creator: Música Gratis	Light_Year_Away
YouTube Stuido Creator: Música Gratis	On_The_Run
YouTube Stuido Creator: Música Gratis	Peaceful_Conclusion
YouTube Stuido Creator: Música Gratis	Biggie

## **5.5 Anexo F: Guion Literario**

### **Vectorial**

#### **Primer Acto:**

Toda la historia se desarrolla durante el día y en el estudio de Matías.

#### **Escena 1: La presentación**

Se observan muchos videos de animación desde el canal de YouTube, un collage. Se aleja la cámara y se observa la computadora. Matías está interesado en videos de animaciones. Cuando de repente le llega el anuncio para un concurso de cortometrajes animados, lo que motiva a Matías a desarrollar un producto audiovisual animado.

#### **Escena 2: La situación**

Empieza a planear la historia de su cortometraje. Escribe mucho en su cuaderno, en una pizarra y coloca post-ticks. Trae las luces, el croma, las cámaras y empieza a armar el set de filmación. Después, crea a sus personajes: a Paco lo arma, a Vector lo empieza a dibujar en su cuaderno y a Regi lo modela en su computadora. Finalmente se retira de la habitación.

Plano general de todo el lugar, todos quietos, primeros planos y detalles. Hasta que John CENA cobra vida y empieza a moverse. Después aparece Batman-Robot por un lado y finalmente, el Power Ranger Negro también despierta.

### **Escena 3: Presentación de los Juguetes.**

Se miran entre ellos como "El bueno, el malo y el feo" con ciertas pausas donde salen los nombres con sus cualidades (es decir: la técnica perteneciente). El Power Ranger hace algunas maniobras y piruetas para impresionar. Después, Batman hace movimientos robóticos mostrando su fuerza y estatura. Luego, John Cena hace poses para mostrar sus músculos.

### **Escena 4: La pelea**

Entonces empiezan a pelear. Se dan golpes, patadas, utilizan el tren para derribar al contrincante y finalmente, en una pelea donde solo se aprecia el humo, terminan destruyendo todo el escenario.

### **Escena 5: El desastre**

Matías entra a la habitación y encuentra todo el cuarto destruido y sale decepcionado del cuarto.

### **Escena 6: Buscando solución.**

Entonces, los personajes empiezan a ayudar a recoger las cosas y empiezan a grabar la idea de Matías. Cogen la cámara, se graban entre ellos. Matías entra al cuarto y ve todos los videos en su celular y empieza a Editar.

### **Escena: Status Quo**

Matías coloca el diploma en la pared, lo aprecia, pasa delante de sus juguetes agradeciendo por lo que han hecho y finalmente se retira de la habitación. Después de eso, los juguetes permanecen móviles, para generar confusión a los espectadores para ver si ocurrió realmente lo de que los juguetes estaban verdaderamente vivos o solo fue una percepción de Matías, hasta que el tren de juguete cobra vida.

**Fin**

## 6 GLOSARIO

- **Animación:** Es el producto o efecto visual que da movimiento a objetos inanimados o inexistentes al cambiar varias imágenes secuencialmente.
- **Stop Motion:** Es la acción de tomar foto por foto a objetos existentes o palpables mientras los mueves entre cada imagen para generar movimiento visual al pasar las fotografías rápidamente. Necesariamente el objeto debe existir, puesto que, si se trata de un dibujo, se lo considera animación 2D.
- **Acción Real:** Es el rodaje o grabación continua desde una cámara. Puede ser de un escenario, un hecho o participar un actor.
- **3D:** Animaciones realizadas a computadora con profundidad, como dice la palabra, tiene 3 dimensiones: Altura, anchura y profundidad.
- **Vector:** Segmento o línea que comienza y termina de un punto a otro.
- **Encuadre:** Encuadre: “Totalidad del área rectangular de la imagen proyectada sobre la pantalla” según Konigsberg (2004), quien también dice que “cada encuadre es una imagen y debe componerse de forma que aproveche su espacio interior”.
- **Plano:** Konigsberg (2004) describe que “Es la pieza de construcción básica de una película, de forma similar al papel que desempeña una palabra en el lenguaje: los planos se montan juntos para formar escenas”, mientras que Gómez Sánchez (2002) agrega que “A la hora de planificar y hacer el guion técnico del filme, este término se toma impreciso, debido a que en el interior de cada uno de estos planos sintácticos se puede dar toda serie de plano de escala” Ej. Primer plano, Plano medio, Plano  $\frac{3}{4}$ , etc.
- **Pre-Producción:** Esta etapa de la producción se la define como la planeación del proyecto. Es donde se realiza el plan de rodaje, el guion, los castings, búsqueda de locaciones, etc.
- **Producción:** Es cuando se realiza, específicamente, el rodaje del proyecto audiovisual, ya está el lugar listo, los actores seleccionados, y se realiza las respectivas filmaciones.

- **Post-Producción:** Esta etapa de la producción se la define como el “conjunto de procesos aplicado a todo material grabado o registrado - montaje, subtulado, voz en off, efectos especiales, inclusión de otras fuentes audiovisuales, etc.”
- **Interacción:** La acción de comunicarse o participar de una conversación o actividad entre dos seres o más.
- **Flashback:** “Plano, escena o secuencia que ha tenido lugar en el pasado, antes del tiempo presente establecido en la película”.
- **Fordward:** “Plano, escena o secuencia que ha tenido lugar en el futuro, después del tiempo presente establecido en la película”.
- **Storyboard:** “Es un conjunto de imágenes que, a la manera de un comic, representan sucesivas tomas de una película.”
- **Clímax:** Es un “Acontecimiento decisivo que se produce hacia el final de la historia. Consiste, por lo general, en un enfrentamiento entre el protagonista y su mayor obstáculo que determinará la respuesta a la cuestión dramática central”.
- **Atrezzo:** “Conjunto de objetos que encontramos en el escenario para dar ambientación a la escena: muebles, lámparas cuadros, etc. También son atrezzo los complementos que puede llevar un personaje –sombrero, reloj– y su vestuario.”

## 7 BIBLIOGRAFÍA

- Blake Snyder, 2016 / *Salva al Gato Alba Editorial*, Extraído de <http://www.savethecat.com/tools/blake-snyders-glossary-of-genre-terms>
- Blake Snyder, 2016 / *Salva al Gato Alba Editorial*, Extraído de [https://books.google.com.ec/books?id=VVLKDAAAQBAJ&pg=PT127&lpg=PT127&dq=ritos+de+iniciación+blake+snyder&source=bl&ots=C00JyIip\\_m&sig=AveQQWUKqFZyJ63muOyiWjsQ5Zw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjrk8y7xc\\_fAhWNxVvKkHQjDCNwQ6AEwDHoECAQQAQ#v=onepage&q=ritos%20de%20iniciación%20blake%20snyder&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=VVLKDAAAQBAJ&pg=PT127&lpg=PT127&dq=ritos+de+iniciación+blake+snyder&source=bl&ots=C00JyIip_m&sig=AveQQWUKqFZyJ63muOyiWjsQ5Zw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwjrk8y7xc_fAhWNxVvKkHQjDCNwQ6AEwDHoECAQQAQ#v=onepage&q=ritos%20de%20iniciación%20blake%20snyder&f=false)
- Robert Zemeckis, 1988 / ¿Quién engañó a Rogger Rabbit? *Amblin Entertainment y Touchstone Pictures*, Reseña Extraída de: <https://www.espinof.com/criticas/robert-zemeckis-quien-engano-a-roger-rabbit-de-humanos-y-dibus>
- Walter Hill, 1979 / *The Warriors Critics Paramount Pictures*, Reseña extraída de: <https://www.tecuentolapelicula.com/peliculassz/thewarriors.html>
- Alex Hirsch, 2013 / *Gravity Falls: Clay Day Disney LA*, Extraído en: <https://www.youtube.com/watch?v=NupdY-3oKaU>
- Alan Becker, 2006 / *Animador vs Animator Alan Becker*, Extraído de: <https://www.youtube.com/watch?v=npTC6b5-yvM>
- Alex Hirsch, 2013 / *Gravity Falls: Clay Day Disney LA*, Extraído en: <https://www.youtube.com/watch?v=NupdY-3oKaU>
- Tim Burton, 2012 / *Frankweenie Disney Pictures*, Extraído de: <http://www.elsespectadorimaginario.com/frankenweenie/>
- Blake Snyder, 2016 / *Salva al Gato Alba Editorial*, Extraído de <http://www.savethecat.com/tools/blake-snyders-glossary-of-genre-terms>
- Tim Burton, 2012 / *Frankweenie Disney Pictures*, Extraído de: <http://www.elsespectadorimaginario.com/frankenweenie/>
- Extraído de: <https://culturainquieta.com/es/lifestyle/item/10147-la-influencia-del-color-en-el-cine-psicologia-cromatica-en-el-septimo-arte.html>

- Max Luscher, 2009 / Psicología del color en el cine, Extraído en: [https://books.google.com.ec/books?id=VVLKDAAAQBAJ&pg=PT127&lpg=PT127&dq=rito+de+iniciacion+snyder&source=bl&ots=C01EDLdpTp&sig=ACfU3U2MuZoR\\_tJUcuYxxgJKWIEil2hvvgg&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwji96m5q\\_DgAhVpvFkKHZIUCrUQ6AEwCnoECAMQAQ#v=onepage&q=rito%20de%20iniciacion%20snyder&f=false](https://books.google.com.ec/books?id=VVLKDAAAQBAJ&pg=PT127&lpg=PT127&dq=rito+de+iniciacion+snyder&source=bl&ots=C01EDLdpTp&sig=ACfU3U2MuZoR_tJUcuYxxgJKWIEil2hvvgg&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwji96m5q_DgAhVpvFkKHZIUCrUQ6AEwCnoECAMQAQ#v=onepage&q=rito%20de%20iniciacion%20snyder&f=false)
- Max Luscher, 2009 / Psicología del color en el cine, Extraído en: [http://cinemcl.blogspot.com/2009/03/psicologia-del-color\\_29.html](http://cinemcl.blogspot.com/2009/03/psicologia-del-color_29.html)
- Silver Díaz, 2016 / TED -Qué hace a un héroe (Español Latino), Extraído en: <https://www.youtube.com/watch?v=RIt4oOlvBBk>
- Joseph Campbell, 2015 / Las 12 etapas del viaje del héroe, Extraído en: <http://decalogosliterarios.blogspot.com/2015/05/las-doce-etapas-del-viaje-del-heroe.html>
- Julio Gomez, 2011 / Technicolor CineStyle para videos con cámaras DSLR Canon EOS Blog de Técnico, Extraído en: <https://juliogm.wordpress.com/2011/04/30/nuevo-estilo-de-imagen-cinestyle-de-technicolor-para-video-dslr-con-cameras-canon-eos/>
- Popcorn News , 2018 / 15 curiosidades de pequeños soldados YouTube, <https://www.youtube.com/watch?v=v9s1lsSFKe0>

## 8 REFERENCIA VISUAL



IMAGEN 20. Gravity falls: día de Arcilla.



IMAGEN 21. Escena de la película "¿Quién engañó a Roger Rabbit?"

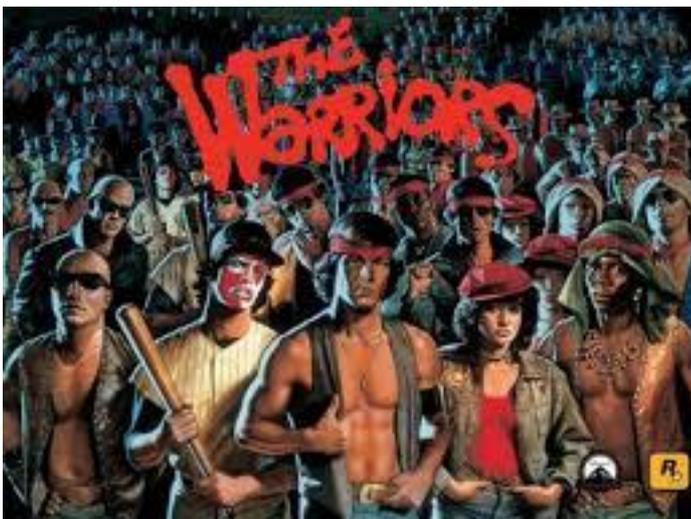


IMAGEN 22. Poster de la película "The Warriors".



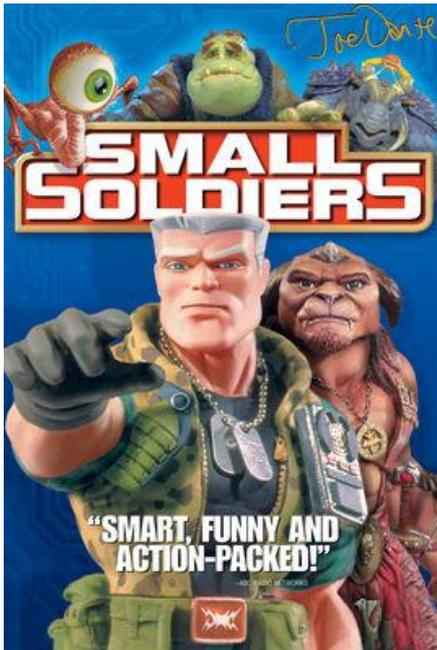


IMAGEN 26. Poster de la película Pequeños soldados

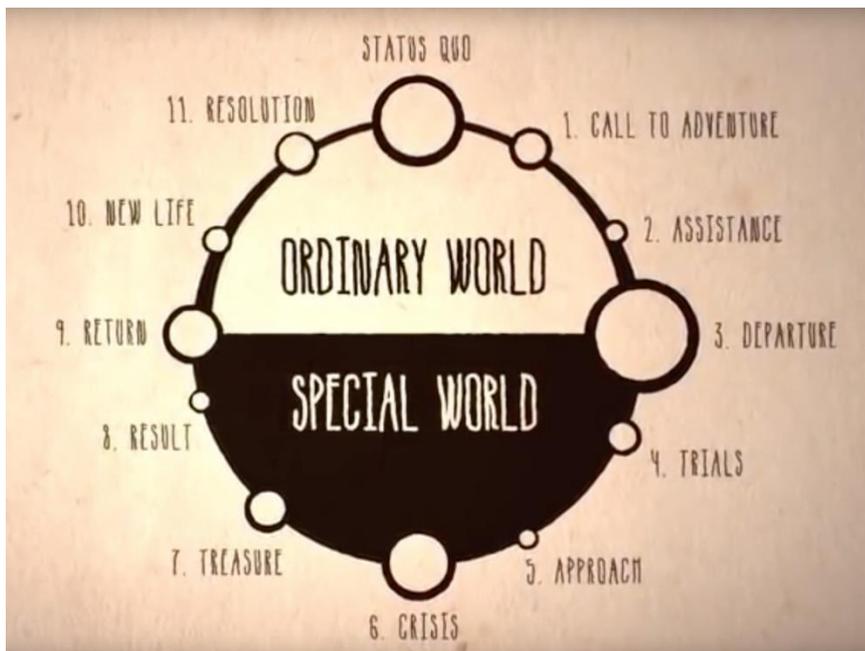
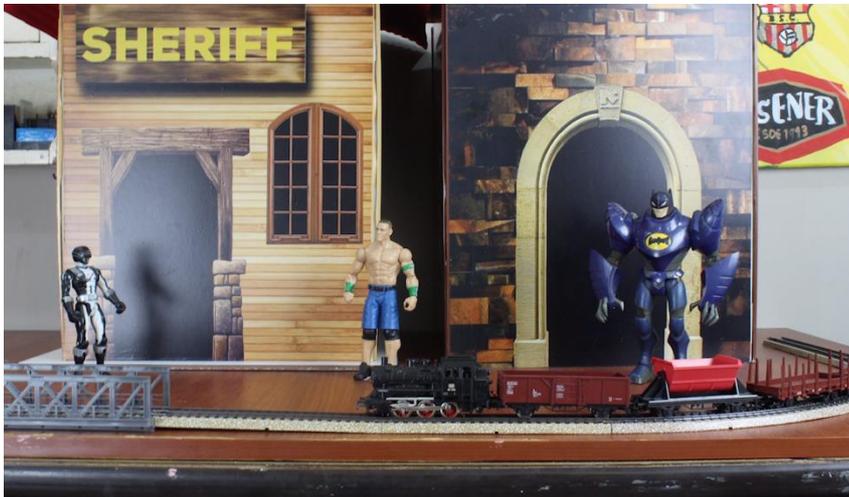


IMAGEN 27. El ciclo del viaje del héroe. Concepto de Joseph Campbell sobre el héroe de las mil facetas.

## 9 IMÁGENES DEL PROYECTO.



*IMAGEN 28. Matías preparando el Set.*



*IMAGEN 29. Escenario Armado.*



*IMAGEN 30. Matías con los equipos de iluminación.*



*IMAGEN 31. Presentación de los contrincantes.*



*IMAGEN 32. Escena de la pelea, parte final.*



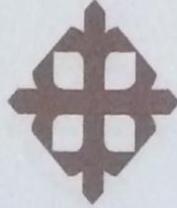
*IMAGEN 33. Destrucción del set o escenario.*



*IMAGEN 34. los juguetes haciendo Stop Motion.*



*IMAGEN 35. Matías agradeciendo a sus juguetes.*



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**Facultad de Artes y Humanidades**

**Carrera de Ingeniería en Producción y Dirección  
en Artes Audiovisuales**

Permiso de utilización de imagen de un menor por  
parte de sus representantes:

Este contrato permite que el joven **Ricardo  
Camacho Castelblanco**, nacido en Guayaquil del  
2009 y con la cédula # 093138920-9, pueda  
participar del cortometraje animado "Vectorial" sin  
finés de lucro y, con el permiso de sus padres, que  
su imagen pueda ser difundida de manera pública en  
los diferentes medios de comunicación, ya sea  
televisión, redes sociales, salas de cine, entre otros.

Nombre	Firma	Cédula
Ginamaría Castelblanco	<i>Ginamaría Castelblanco</i>	0912006111
Ricardo Camacho	<i>Ricardo Camacho</i>	0909627036



UNIVERSIDAD CATÓLICA  
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**Facultad de Artes y Humanidades**

**Carrera de Ingeniería en Producción y Dirección  
en Artes Audiovisuales**

Permiso de derechos de autor:

Este contrato permite que los trabajos de **Fernando Castro**, con el número de identidad 090157806

Permita que sus canciones sean utilizadas en el cortometraje animado "Vectorial" sin fines de lucro y que sus melodías pueda ser difundida de manera pública en los diferentes medios de comunicación, ya sea televisión, redes sociales, salas de cine, entre otros.

Firma:



Presidencia  
de la República  
del Ecuador



Plan Nacional  
de Ciencia, Tecnología,  
Innovación y Saberes



SENESCYT  
Secretaría Nacional de Educación Superior,  
Ciencia, Tecnología e Innovación

## DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Juan Carlos Castelblanco Roca**, con C.C: # **0921158010** autor del **cortometraje animado: “Vectorial”** previo a la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 20 de marzo de 2019

f. \_\_\_\_\_  
Nombre: Castelblanco Roca, Juan Carlos  
C.C: 0924987571



## REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

### FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

<b>Tema y Sub Tema</b>	Cortometraje Animado: "Vectorial"		
<b>Autor(es)</b>	Juan Carlos Castelblanco Roca		
<b>Revisor(ES)/TUTOR(ES)</b>	Milton Sancán Lapo		
<b>Institución:</b>	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
<b>Facultad:</b>	Artes y Humanidades		
<b>Carrera:</b>	Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
<b>Título obtenido:</b>	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Audiovisuales		
<b>Fecha de publicación:</b>	20 de marzo de 2019	<b>No. DE PÁGINAS:</b>	69
<b>Áreas temáticas:</b>	Audiovisual, Cortometraje, Experimentación		
<b>Palabras Claves/ Keywords</b>	Cortometraje, Técnicas de Animación, Stop Motion, Rodaje, Post-Producción, interacción		
<b>Resumen/ Abstract:</b>	<p>En el siguiente documento elaborado como proyecto para titulación de grado, se describe la pre-producción, producción y post-producción de un cortometraje animado con la técnica de Stop Motion y grabado o rodado en acción real titulado "Vectorial", trata sobre un niño llamado Matías, a quien le gustan las animaciones realizadas con la técnica del Stop Motion y que tiene varios juguetes de diferentes cualidades, quienes cobran vida y se pelean entre ellos para convertirse en el juguete favorito de su dueño y ser el personaje principal del video que Matías desea realizar. Durante el proceso, se adjuntan 4 capítulos que mencionarán las proposiciones artísticas y el desarrollo que se requirió para la realización del homónimo trabajo. La primera parte, acoge la reseña del proyecto en cuestión, justificando la elección del tema, después se menciona la propuesta estética, en donde se detalla la dirección de arte, dirección fotográfica y las respectivas referencias visuales para la ejecución del producto audiovisual. El segundo y el tercer capítulo describen la producción del rodaje, el proceso previo a esta etapa, el estilo de producción, el guion técnico, el guion literario, descripción de la localización, bocetos de escenografía, y la representación de requerimientos técnicos. Luego, en la planificación financiera se registra el presupuesto y los materiales de promoción para la distribución del producto artístico. Finalmente, se adjuntan los anexos y el resultado audiovisual entregado en un formato digital, mostrando los aspectos de la producción que tributaron a la planificación y realización del trabajo.</p>		
<b>Adjunto PDF:</b>	Sí	No	
<b>Contacto con Autor:</b>	Teléfono: (593)995340501	E-mail: jccroca@hotmail.com	
<b>Contacto con la institución ( Coordinador del proceso UTE)::</b>	Nombre: Tomalá Calderón Byrone Mauricio		
	Teléfono: (593)960283943		
	E-mail: byron.tomala@cu.ucsg.edu.ec		
<b>Sección para uso de Biblioteca</b>			
<b>No. De registro (en base de datos):</b>			
<b>No. De Calificación:</b>			
<b>Dirección URL (tesis en la web):</b>			