

**UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR**

Escuela de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales.

Trabajo de Titulación para la obtención de la Licenciatura en Producción para  
Medios de Comunicación

**Carpeta de producción del reportaje informativo sobre el uso de Visual  
Effects (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas. Caso:  
“Kristofh Pozo”.**

Autor:

Marco Antonio Cueva Jumbo

Director:

Mgst. Fredi Zamora

Quito, Ecuador

Enero 2021

## CARTA DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister.

Fredy Zamora

Director de la Escuela de Comunicación y producción en artes audiovisuales

Presente.

Yo, Karina Tituaña, Directora del Trabajo de Titulación realizado por Marco Antonio Cueva Jumbo, estudiante de la carrera de Producción, informo haber revisado el presente documento titulado: Carpeta de producción del reportaje informativo sobre el uso de Visual Effects (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas. Caso: “Kristofh Pozo”, el mismo que se encuentra elaborado conforme al Reglamento de Titulación establecido por la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR UNIB.E de Quito, y el Manual de Estilo institucional; por tanto, autorizo su presentación final para los fines legales pertinentes.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, reading "Karina Tituaña", is written over a horizontal line.

Karina Tituaña.

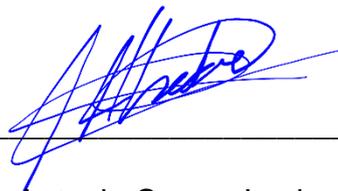
Magister en Gestión y Desarrollo Social

Director de Trabajo de Titulación

## CARTA DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación “Carpeta de producción del reportaje informativo sobre el uso de Visual Effects (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas. Caso: Kristofh Pozo” así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son de exclusiva responsabilidad de mi persona como autor del presente documento.

Autorizo a la Universidad Iberoamericana del Ecuador (UNIB.E) para que haga de éste un documento disponible para su lectura o lo publique total o parcialmente, de considerado pertinente, según las normas y regulaciones de la Institución, citando la fuente.



---

Marco Antonio Cueva Jumbo

1727410472

Quito, 2021

## **AGRADECIMIENTO**

A mi familia por motivarme cada día a luchar por mis sueños.

A los docentes por otorgarme la información y la orientación en la elaboración  
de mi trabajo.

A Kristofh Pozo por ayudarme en mi investigación proporcionándome todos los  
datos que necesitaba para mi trabajo de investigación.

## DEDICATORIA

Dedicado a mi colega y amigo Kristofh Pozo, por enseñarme las tres palabras más importantes que han marcado mi vida  
**"TRABAJO DURO| DISCIPLINA"**.

A Profe Arilio por toda la paciencia que tuvo al guiarme en  
mi trabajo.

A mi hermano K'los por apoyarme desde China.

*"Las personas que aprenden a vivir, sabrán cómo quieren  
morir. Mc"*

## ÍNDICE

CARTA DEL DIRECTOR DE TRABAJO DE TITULACIÓN .....	ii
CARTA DE AUTORÍA DEL TRABAJO .....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
DEDICATORIA.....	v
ÍNDICE DE TABLAS .....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS .....	ix
ÍNDICE DE FIGURAS .....	ix
RESUMEN .....	x
CAPÍTULO 1 .....	11
INTRODUCCIÓN .....	11
1.1 Planteamiento del problema.....	13
1.2 Justificación .....	15
1.3 Objetivos de la investigación.....	16
1.3.1 Objetivo General .....	16
1.3.2 Objetivos Específicos.....	16
CAPÍTULO 2 .....	18
MARCO TEÓRICO.....	18
2.1 Antecedentes .....	18
2.2 Bases teóricas.....	21
2.2.1 Visual Effects (VFX) .....	21
2.2.1.1 Herramientas Digitales para la creación de Visual Effects.....	21
2.2.1.2 Chroma Key .....	21
2.2.1.3 Matte Painting .....	22
2.2.2 Reportaje .....	22
2.2.2.1 Características del reportaje .....	22
2.2.2.2 Tipos de reportaje .....	23
2.2.3 Reportaje informativo .....	23

2.2.3.1 Características del reportaje informativo .....	23
2.2.3.2 Objetivo del reportaje informativo.....	24
2.2.4 Proceso de producción audiovisual.....	24
2.2.4.1 Preproducción .....	24
2.2.4.2 Producción .....	24
2.2.4.3 Postproducción .....	24
2.2.4.4 Herramientas de producción audiovisual .....	24
CAPÍTULO 3 .....	26
MARCO METODOLÓGICO .....	26
3.1 Metodología de la investigación .....	26
3.1.1 Naturaleza de la investigación .....	26
3.1.2 Actor Social, informante clave, versionantes .....	27
3.1.3 Técnicas de recolección de información .....	27
3.1.4 Técnica de análisis de información .....	29
3.2 Metodología del producto.....	29
3.2.1 Carpeta de Producción .....	29
3.2.2 Preproducción .....	30
3.2.3 Producción .....	32
3.2.4 Postproducción .....	32
CAPÍTULO 4 .....	33
RESULTADOS E INTERPRETACIÓN .....	33
4.1 Resultado de la Investigación .....	33
4.1.1 Kristofh Pozo.....	33
4.1.2 Visual Effects .....	35
4.1.3 Proceso Creativo .....	38
4.2 Triangulación.....	43
4.3 Resultados del producto.....	44

4.3.1 Carpeta de Producción .....	44
4.3.1.1 Ficha Técnica.....	45
4.3.1.2 Información general de contenidos .....	46
4.3.1.3 Preproducción .....	46
4.3.1.4 Producción .....	56
4.3.1.5 Post-Producción.....	60
CAPITULO 5 .....	63
Conclusiones y recomendaciones.....	63
5.1 Conclusiones.....	63
5.2 Recomendaciones .....	64
GLOSARIO.....	67
BIBLIOGRAFÍA .....	69
ANEXOS .....	72
ANEXO A.....	72
ANEXO B .....	<b>¡Error! Marcador no definido.</b>

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Ficha técnica del reportaje. Fuente: Diseño propio (2020) .....	45
Tabla 2: Equipo Humano. Fuente: Diseño propio (2020) .....	47
Tabla 3: Equipo Técnico. Fuente: Diseño propio (2020) .....	47
Tabla 4: Escaleta. Fuente: Creación propia (2020) .....	50
Tabla 5: Presupuesto. Fuente: creación propia (2020) .....	55
Tabla 6: Propuesta del plan de rodaje. Fuente: Creación propia (2020) .....	56

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 Categoría Kristofh Pozo (Fuente:Base de datos Atlas.ti), Elaborado por Cueva (2020).....	33
Gráfico 2 Categoría Visual Effects (Fuente: Base de datos Atlas.ti), Elaborado por Cueva (2020) .....	35
Gráfico 3: Categoría Proceso creativo (Fuente: Base de datos Atlas.ti), Elaborado por Cueva (2020) .....	38

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Portada del reportaje. Fuente: Diseño propio (2020) .....	45
Figura 2: KOLD – The creative Process. Fuente: Canal de YouTube Kold (2019) .....	58
Figura 3: Hey Tim – The Story of my Life. Fuente: Canal de Youtube Kold (2019) .....	58
Figura 4: Pantalla Edición Davinci Resolve. Fuente: Creación propia (2020) ..	60
Figura 5: Pantalla Fairlight Davinci Resolve. Fuente: Creación Propia (2020) .	61
Figura 6: Pantalla de Color Davinci Resolve. Fuente: Creación Propia (2020)	61

## RESUMEN

La industria audiovisual ido en crecimiento gracias al uso de nuevas herramientas digitales, las cuales han logrado que varias productoras creen nuevo contenido basado en la simulación por computadora. Conocido formalmente como Visual Effects. Sin embargo, en el Ecuador, pocas son las productoras que se dedican de manera profesional al área de efectos visuales, lo cual ha supuesto un bloqueo para formar nuevos profesionales y crear nuevo contenido basado en el uso de estas nuevas herramientas. Por esta razón, el objetivo principal de esta investigación es realizar una carpeta de producción para el reportaje informativo acerca del uso de Visual Effects en las producciones cinematográficas ecuatorianas, para promover la realización de material audiovisual utilizando este recurso. Caso: Kristofh Pozo. Para ello, se optó por manejar una metodología de investigación enmarcada en un paradigma interpretativo con un enfoque cualitativo y un diseño fenomenológico, lo que se aplicó a través de una entrevista al actor social que es Kristofh Pozo, luego de ello, se realizó un análisis a través del programa Atlas.ti, lo que permitió obtener los siguientes resultados. Al momento de categorizar la información se obtuvieron tres categorías: Kristofh Pozo, en la que se explica su trayectoria dentro del área cinematográfica y su experiencia con los Visual effects, en la categoría Visual Effects, se describe el proceso de elaboración y manejo para poder realizar estos efectos dentro de un rodaje, y en la categoría proceso creativo, en la que se explica el cómo se puede manejar de forma eficiente estos recursos dentro de un proyecto audiovisual. Con la información obtenida se desarrolla la carpeta de producción, la cual incluye todas las propuestas relacionadas con sonido, iluminación, color, presupuesto, equipo humano, guion, entre otros. Los cuales se clasifican en las tres fases de producción: pre-producción, donde se muestra la sinopsis, la escaleta y el presupuesto, en producción se muestra el plan de rodaje, las propuestas estéticas y los aspectos técnicos, y en post-producción el montaje, sonido y colorización. También se estableció un plan de difusión del reportaje, el cual está planeado ser difundido a través de medios digitales que formen parte de la Universidad Iberoamericana del Ecuador, además de eso, se tendrá el acceso a este material en el canal de youtube "Marco Cueva". El trabajo finaliza con las conclusiones en la que se abordan los objetivos específicos del trabajo de investigación como el análisis de los visual effects y como ayudarían a la industria ecuatoriana, la elaboración de un dossier, el planteamiento de la propuesta estética, el proceso de montaje y el plan de difusión. En las recomendaciones, se establecieron sugerencias tanto para la universidad, los productores independientes y a las casas de exposición sobre abordar más en el aprendizaje, estudio y ejecución de proyectos que incluyan visual effects para crear más profesionales y mejorar la calidad del contenido realizado dentro del país.

**Palabras claves:** Visual Effects, efectos visuales, efectos especiales, Kristofh Pozo, reportaje informativo, carpeta de producción.

# CAPÍTULO 1

## INTRODUCCIÓN

Dentro de las producciones cinematográficas, el uso de *Visual Effects* (Vfx) se ha convertido en una herramienta de creación e innovación para los diferentes productos audiovisuales que se utilizan dentro de la industria ecuatoriana, haciendo que, dicho material adquiera una estética más llamativa para el público al que se dirige.

Para ello, el reportaje informativo sobre el uso de *Visual Effects* (vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas, tiene la función principal de servir como guía para las productoras cinematográficas en Quito-Ecuador, mostrando el manejo adecuado de las diferentes herramientas y procesos que se debe tomar en cuenta para construir un elemento narrativo, es por esto que, el reportaje sería es un recurso clave para la comprensión del tema mencionado anteriormente.

Los *Visual Effects* se definen como “creaciones, alteraciones o mejoras de una imagen o video que no puede ser ejecutada durante el proceso de grabación” (Salah, 2012, pág. 2). En otras palabras, todo este proceso toma lugar en la etapa de preproducción donde, a partir de una idea general, se establecen los elementos ficticios que serán agregados en la edición, para posteriormente desarrollar el material en crudo utilizando diferentes técnicas como el Chroma Key, y el Motion Suit, por mencionar algunos, para qué, en la etapa de postproducción se haga uso de recursos ya sea, Matte painting, 3D compositing, entre otros, todo esto con el objetivo de crear una ilusión fotorrealista que simule escenarios que no existen en el mundo real.

Dentro del Ecuador, el uso de este recurso ha sido empleado para la elaboración de programas de televisión y comerciales que se han presentado a nivel nacional, sin embargo, no es recurso que sea usado de forma continua, no solo por la preparación profesional en este campo, sino por los costos elevados que estos productos requieren, por lo que, este proyecto de investigación propone incentivar a las productoras a implementar estas herramientas para generar mejores productos audiovisuales a un costo mucho menor.

En la ciudad de Quito, existen varias productoras cinematográficas que utilizan los *Visual Effects* para hacer más llamativos sus productos, una de ellas es 16:9 Films, donde, Kristofh Pozo es uno de los encargados principales del departamento de postproducción, quien ha tenido una trayectoria laboral con marcas reconocidas a nivel nacional, también ha sido director en varios cortometrajes internacionales y videoclips que han ganado premios por ser la mejor propuesta visual.

Por esta razón, la importancia de crear una carpeta de producción del reportaje informativo acerca del uso de *Visual Effects* dentro de las producciones cinematográficas ecuatorianas, es para incentivar e impulsar a las productoras audiovisuales a realizar este tipo de contenido usando herramientas digitales para mejorar y disminuir los costos de producción, es por esto que, el estudio está concentrado en el director y productor Kristofh Pozo, ya que por su experiencia en el área visual ayudará de manera formativa para quienes estén encaminados a utilizar los *Visual Effects* como recurso estético, por lo que la presente investigación se estructura de la siguiente manera:

En el primer capítulo se presenta una breve introducción sobre la investigación que se realiza, al igual que el problema del tema de investigación, junto al aporte social académico, científico y metodológico del porque y el para qué realizar el estudio sobre los *Visual Effects*, finalizando con los objetivos tanto el general, como los específicos que se quieren obtener al realizar la investigación.

El segundo capítulo consta de los antecedentes de la investigación, se incluye el marco teórico, el cual está compuesto por cinco antecedentes partiendo de estudios realizados desde hace cinco años hasta la actualidad. con las bases teóricas, donde se presenta el reportaje y los tipos de reportaje.

En el tercer capítulo se plantea la metodología, hablando del enfoque que tiene el proyecto de investigación, también se presenta el grupo al que va dirigido, se habla también de los versionantes, y el proceso de recolección de información.

En el cuarto capítulo se presentan los resultados de la investigación, donde se analiza y se interpretan los datos obtenidos anteriormente, donde se muestra si la obtención de información tuvo éxito o no.

Para finalizar, el quinto contiene las respectivas conclusiones y recomendaciones del trabajo final realizado.

### **1.1 Planteamiento del problema**

El cine ecuatoriano se ha ido desarrollando continuamente a lo largo de los años, trayendo consigo nuevos directores, nuevas perspectivas y grandes avances técnicos, sin embargo, se ha visto un progreso lento, donde no se presenta la evolución del contenido al utilizar *Visual Effects*, donde las nuevas herramientas digitales no cuentan con muchos profesionales capacitados para manejarlas de forma adecuada, representando un costo elevado con una rentabilidad baja para su producción al tener que contratar profesionales extranjeros.

Con lo expuesto anteriormente, se percibe qué el uso de *Visual Effects* dentro de la industria cinematográfica ecuatoriana es escasa y poco mencionada. Sin embargo, se han realizado cortometrajes, comerciales, películas que son de carácter comercial para un grupo diverso de personas. A nivel informativo existe poco material del cual, las personas se puedan apoyar sobre el uso o aplicación de los *Visual Effects* dentro de una producción audiovisual, mucho menos hablar de un profesional que utilice estos recursos en sus productos audiovisuales.

Los *Visual Effects* han tomado un papel importante dentro del lenguaje de la producción y post-producción digital, ya que permite no solo al departamento de efectos visuales, sino también al resto del equipo a aprender sobre este lenguaje, y lo que implica conocer lo que se puede o no hacer en términos de costo, tiempo, etc (Vegas, 2018).

Los *Visual effects* en las producciones cinematográficas ecuatorianas es escaso y pocas productoras conocidas lo realizan, debido a falta de conocimiento frente a varias herramientas digitales, el tiempo que conlleva crear diferentes tipos de efectos y por la baja demanda que esta tiene, lo que lleva a que su costo de creación sea alto.

Por consiguiente, el reportaje según Osorio (2017) menciona que “es la acción o sucesión de acontecimientos y hechos que construyen su argumento” (Pag. 2). En otras palabras, a raíz de un tema en concreto, este debe sostener a partir de

una investigación, un análisis y una comprensión de la información que llega a los periodistas, esto con el fin de crear un argumento por el cual las personas puedan informarse sobre dicho tema.

Estéticamente el reportaje en varios casos, no tiene una estructura cinematográfica como tal, entonces, debemos tener en cuenta que es una serie de procesos que debe llevar a cabo un equipo de trabajo, el cual está a las órdenes de lo que el director proponga. Según Brown (2012) menciona que “El director debe comprender a la audiencia a la que esta va dirigida y lo que ésta va a obtener, no solo visualmente sino emocionalmente, haciendo que los espectadores se interesen en la historia que se está contando” (Pag. 14), es por esto que la planificación para la construcción de un reportaje con una estética cinematográfica ayudará a llamar la atención del público.

En el Ecuador el uso de *Visual Effects* es un recurso que ha sido utilizado por varias empresas audiovisuales, *Freelancers*, incluso aficionados a este tipo de recursos. Por esta razón, en el desarrollo de esta investigación se toma como caso de estudio a Kristofh Pozo, director y productor audiovisual, graduado de la universidad del sur de California, quien ha trabajado en varias producciones como “*Say Something, Speed of Sound, Draft, Ranti, Ultra Miami Aftermovie 2019*”, entre otras.

El conocimiento de Kristofh Pozo sobre cinematografía y el uso de *Visual Effects* le han permitido generar material con poco presupuesto, los cuales, han sido presentados internacionalmente, y ha ganado reconocimientos dentro del Ecuador.

Su aporte al proyecto ayudará a construir un reportaje estéticamente funcional, informativo, motivador y didáctico para todas las productoras audiovisuales que desconozcan o quieran incluir los *Visual Effects* dentro de sus propuestas estéticas.

Con lo expuesto anteriormente partimos de la siguiente pregunta para exponer nuestra problemática de investigación ¿Cómo debe ser la estructura de un reportaje informativo sobre el uso de *Visual Effects* (VFX) en las producciones cinematográficas ecuatorianas?

## 1.2 Justificación

Para este proyecto de investigación el reportaje es un género interpretativo con el que se abordan temas de interés a la sociedad, el cual da a conocer información, hechos a un público específico (Merino, 2016).

El reportaje busca incentivar a todas aquellas productoras que quieren mejorar el contenido narrativo y estético de sus productos para generar un incremento demanda y dar la oportunidad de traer nuevo contenido para el público nacional, por esta razón, el objetivo de crear este reportaje es para llevar a la industria ecuatoriana al mercado internacional a largo plazo con productos audiovisuales que utilicen *Visual Effects*.

Dado que Castillo (2016) “el lenguaje audiovisual se desarrolla en torno a dos sentidos simultáneamente utilizando imágenes y sonidos que son adquiridos por los espectadores” (Pág. 5), de esta manera, en la elaboración de este proyecto la observación funcionará para la construcción del reportaje y el uso de *Visual Effects* dentro de los productos audiovisuales ecuatorianos, haciendo uso de la construcción del lenguaje audiovisual.

Dentro del aporte social, la meta es otorgar este proyecto informativo para las productoras audiovisuales actuales y futuras, incluidas las personas que trabajan de forma individual (*freelancers*), el cual permita crear nuevos profesionales dentro de estas áreas y puedan así llamar la atención de nuevas personas que les interese aprender hacer *Visual effects* y por ende como ya se lo mencionó anteriormente exista mayor demanda de estos productos audiovisuales.

En cuanto al aporte científico, se profundizará en los conceptos relacionados con la elaboración de un reportaje, el conocimiento acerca de los *Visual Effects*, el manejo de la cinematografía, todo esto llevado de la mano para poder efectuar los procesos de pre-producción, producción y post-producción, donde se adquirió el contenido del mimo destacando el personaje de estudio y su entrevista respectivamente.

Desde la perspectiva metodológica, este proyecto serviría de referencia bibliográfica para futuras investigaciones, donde deseen abordar algún tema

relacionado con el estudio de *Visual Effects* dentro del Ecuador. Posteriormente donde se derivará un artículo científico para que pueda ser utilizado para universidades o instituciones relacionadas con el cine o la postproducción de contenido audiovisual.

Como aporte académico, este proyecto contribuye y motiva a las nuevas investigaciones sobre la elaboración de un reportaje sobre el uso de *Visual Effects* en las producciones cinematográficas ecuatorianas, conocer la estructura de un reportaje, elaborar una propuesta cinematográfica estética, servir a método de inspiración para proyectos relacionados a los *Visual Effects* y otorgar a la universidad material audiovisual para ser presentado a las nuevas generaciones.

### **1.3 Objetivos de la investigación**

#### **1.3.1 Objetivo General**

Realizar una carpeta de producción del reportaje informativo sobre el uso de *Visual Effects* (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas, para promover la realización de material audiovisual utilizando este recurso. Caso Kristofh Pozo.

#### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Analizar el uso de *Visual Effects* (vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas a través de la ejecución de una entrevista al productor y director Kristofh Pozo.
- Estructurar el proceso de preproducción del reportaje informativo sobre el uso de *Visual Effects* (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas, a través del diseño de un dossier.
- Establecer el proceso de producción del reportaje informativo sobre el uso de *Visual Effects* (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas. Caso Kristofh Pozo, a través de una propuesta estética.
- Proponer los elementos de la postproducción del reportaje informativo sobre el uso de *Visual Effects* (Vfx) en las producciones cinematográficas

ecuatorianas, a través del proceso de montaje, colorización y sonorización, utilizando Da Vinci Resolve.

- Diseñar un plan de difusión del reportaje informativo sobre el uso de *Visual Effects* (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas, a través de medios digitales (YouTube, Vimeo, Instagram Tv) pertenecientes a la universidad Iberoamericana del Ecuador y al canal de YouTube del autor (Marco Cueva).

## CAPÍTULO 2

### MARCO TEÓRICO

#### 2.1 Antecedentes

Los antecedentes de la investigación según Arias (2012) “reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigaciones” (pág. 107), tomando en cuenta lo antes mencionado, a continuación se presentaran una serie de artículos científicos que permiten identificar las condiciones en la cual se encuentra el objeto de estudio.

Como punto de partida, la cinematografía ecuatoriana ha tenido una clara evolución a lo largo de los años, haciendo que, la inclusión de varios elementos narrativos aporte a la construcción de una narrativa más estética. Almeida (2017) en Guayaquil, realizó un proyecto de investigación titulado “Cinematografía ecuatoriana: Análisis audiovisual de las temáticas presentadas en las producciones fílmicas de Sebastián Cordero”. Dicha investigación tuvo el objetivo de mostrar los procesos de producción cinematográfica del director Sebastián Cordero y conocer cómo se maneja la narrativa y las temáticas dentro del cine ecuatoriano e incentivar el consumo de contenido nacional, debido al trabajo investigativo-reflexivo utiliza una metodología cualitativa, en la que reconstruye las técnicas y la narrativa que transmite Sebastián Cordero en sus productos visuales, que da como conclusión la entrega de material didáctico y videográfico a los cinéfilos que gusten del cine nacional, para conocer técnicas y consejos para elaborar productos audiovisuales para el público ecuatoriano.

El proyecto mencionado anteriormente aporta a nuestra investigación por el estudio del personaje Sebastián Cordero y por la creación de material formativo para un grupo de personas interesadas en conocer sobre el cine ecuatoriano, con la intención de informar acerca de los procesos para la elaboración de contenido audiovisual, utilizando como apoyo la introducción de un personaje que aporte a las productoras audiovisuales presentes y futuras que busquen conocer los procesos para la elaboración de una narrativa estética al igual que conocer técnicas de construcción de material cinematográfico.

Por otra parte, se tiene el trabajo de titulación de Criollo (2016) realizado en Guayaquil, cuyo título fue “Efectos visuales y la imagen generada por computadora como herramientas fundamentales para la mejora de productos audiovisuales”, el cual tiene como objetivo principal: dotar a los estudiantes de la carrera de diseño gráfico, de un video tutorial sobre efectos visuales e imagen generada por computadora para la producción de audiovisuales. El proyecto tiene una metodología de carácter cuantitativo, haciendo uso de la investigación de campo y bibliográfica, donde los estudiantes de octavo semestre fueron el objeto de estudio quienes tenían interés en comprender el uso y la importancia de utilizar nuevas herramientas para crear efectos visuales, teniendo como conclusión el incentivar a que los estudiantes mejoren sus proyectos audiovisuales a través de videos tutoriales para el uso adecuado de las herramientas digitales para la creación de material ficticio.

El estudio previamente mencionado aporta significativamente al trabajo de investigación, ya que tiene el motivo de incentivar a las productoras a realizar efectos visuales, utilizando material video gráfico que servirá para las presentes y futuras generaciones de estudiantes que forman parte del mundo audiovisual, esto con la finalidad de hacer que el material audiovisual ecuatoriano mejore de manera estética.

Como tercer antecedente, Vegas (2018) de Málaga en el ejemplar N°16 de su revista científica de cine y fotografía realizó un artículo titulado “VFX y CGI: La imagen digital y los procesos tradicionales en el cine, entrevista a Elio Quiroga”, donde parte por una breve introducción a términos como VFX y CGI y como estos se han convertido en una herramienta que exige demanda en el mercado visual actual, su metodología es de carácter cualitativo al ser una recopilación de la entrevista realizada a Elio Quiroga, donde presenta como es que los Visual Effects y otras herramientas han dado un cambio dentro de la industria española, dando como conclusión que todas las productoras deberían conocer de este tipo de herramientas y esta nueva forma de crear material audiovisual.

El aporte del proyecto mencionado anteriormente, aporta al manejo de la entrevista que fue realizado a Elio Quiroga, ya que, al tener una referencia para la obtención de información, es importante tener en cuenta que este antecedente será de apoyo para la estructuración de las preguntas que se realizaran a nuestro

caso de estudio, Kristofh Pozo, el cual también es un referente para las jóvenes productoras existentes en el país.

El siguiente antecedente, Osorio (2017) de Colombia en su libro titulado: “El reportaje como metodología del periodismo. Una polifonía de saberes”, habla acerca de cómo el periodismo es una guía con la capacidad de orientar sobre el entorno que nos rodea, y como se debe respetar la libertad de pensamiento, diálogo y expresión que se plantea al momento de realizarlo. El libro tiene una metodología con enfoque cuantitativo, ya que hace una investigación profundizando en cuál es la manera correcta de llevar a cabo un reportaje para la elaboración de una investigación, a modo de conclusión, el libro tiene intenciones formativas tanto para las universidades como para los estudiantes que estén relacionados con los géneros periodísticos.

El aporte de este libro es de gran ayuda para el trabajo de investigación, al ser un texto que tiene fines informativos dedicado a personas que deseen formarse de manera clara y específica acerca del proceso investigativo que debe tener un reportaje, para que este cumpla con los estándares de calidad en cuanto al contenido que será visto.

Como quinto antecedente, Zambrano (2017) de Quito en su ensayo titulado “Manual para elaborar un reportaje periodístico”, donde tiene como objetivo explicar la manera correcta de elaborar un reportaje para que las personas sepan la estructura, historia e importancia de este género en el ámbito periodístico, utiliza una metodología cuantitativa al tener datos concretos y específicos acerca de cómo estructurar y ejecutar este recurso para un proyecto audiovisual, el cual da como conclusión la entrega de una guía práctica para las personas que se dedican a hacer productos de carácter periodístico-informativo, para evitar la mala estructuración de la misma dentro del proceso previo a su construcción.

Este ensayo aporta en gran medida al proyecto de investigación al ser una guía que permita estructurar de mejor manera la elaboración de un reportaje, ya que al momento de construir una entrevista nos será de ayuda para poder estructurar de mejor forma las preguntas que se realizará al sujeto de estudio, para poder crear un producto audiovisual que lleve una narrativa clara y precisa al momento de exponer los datos que sean investigados.

## **2.2 Bases teóricas**

En base al libro de Arias (2012) menciona que “las bases teóricas implican un desarrollo amplio de los conceptos y proposiciones que conforman el punto de vista o enfoque adoptado, sustentar o explicar el problema planteado”, es decir que, en base a nuestro proyecto de investigación sobre un reportaje informativo del uso de Visual Effects en producciones cinematográficas ecuatorianas, se analizará el concepto de; cinematografía, Visual Effects y del reportaje.

### **2.2.1 Visual Effects (VFX)**

Los *Visual Effects* se ha convertido en una parte esencial de la industria del entretenimiento actual, es por esto que, Wright (2008) menciona que “ya sea en comerciales, películas, entre otros, haciendo que, en todo tipo de género este recurso sea utilizado para agregar o eliminar ciertos elementos que puedan estar o no dentro del ambiente que están construyendo” (pág.3).

Cuando hablamos de Visual effects lo más importante son los elementos que este va a tener dentro del producto visual, por lo que es importante como director saber en qué momento del producto se hará uso de este recurso, su principal característica dentro de las producciones cinematográficas es atribuir elementos que aporten a la creación de una atmósfera adecuada.

#### **2.2.1.1 Herramientas Digitales para la creación de Visual Effects**

Existen dos maneras de crear *Visual Effects*, Gress (2015) indica que “la primera implica ser totalmente digital, utilizando programas que serán usados en postproducción, mientras que la segunda usa varios recursos dentro de escena, para que posteriormente el departamento de efectos edite la escena con lo que el director haya requerido”(pág.20).

Con lo mencionado anteriormente, para crear Visual effects se pueden utilizar varios recursos como; *Chroma key*, *Matte Painting* o el *3D compositing*, los cuales son recursos muy populares dentro de la industria audiovisual.

#### **2.2.1.2 Chroma Key**

Conocido coloquialmente como pantalla verde, es un elemento que permite realizar un cambio en el fondo o en los elementos que se están utilizando, para posteriormente ser reemplazados por elementos en edición. Según Gress (2015) “El *chroma* puede ofrecer una diversa cantidad de utilidades, ya sea crear un fondo completamente en 3D o simplemente utilizar varias fotografías para crear un ambiente más realista” (pág. 35)

### **2.2.1.3 Matte Painting**

Como lo menciona Gress (2015) “Es una alteración de la realidad, haciendo uso de imágenes para la elaboración de escenarios totalmente fantásticos para el espectador, permitiendo crear un sinfín de elementos que ayudaran a la escena en cuestión”(pág.37).

### **2.2.2 Reportaje**

Un reportaje, según Gonzáles (2009) “es un género de ámbito informativo incluso reflexivo, el cual parte de un hecho o situación actual de la que, se percibe una recopilación de datos investigados, y se muestra una perspectiva de lo que se está hablando en él” (pág. 5).

Además, según Zambrano (2017) el reportaje “se encuentra sometido a las rutinas que imperan en el panorama de la información y busca ir más allá de la superficie” (pág. 2), con lo que el reportaje es un recurso que debe ser trabajado de manera cuidadosa para abordar el tema que se va a tratar.

#### **2.2.2.1 Características del reportaje**

Hay que tener en cuenta también, Zambrano (2017) menciona que “el reportaje se caracteriza por los siguientes rasgos:

- Es un género complejo. Contiene informaciones recogidas en varios lugares y deferentes fuentes. Recrea el ambiente, presenta a los personajes, describe la situación de manera que los lectores, oyentes o televidentes dispongan de una información completa.
- Exige un trabajo previo. El periodista busca investigar, inquirir, acudir al lugar de los hechos, recopilar testimonios, citas, fechas, datos, nombres,

cifras, anécdotas, diálogos, descripciones, sensaciones, etc., con el fin de reconstruir el ambiente general de la forma más fiel posible.

- Posee diversidad temática y flexibilidad formal y de estilo, sin otros límites que la claridad, exactitud y eficacia informativa. Puede incorporar y combinar procedimientos y recursos lingüísticos propios de la noticia, crónica, artículo, novela, cuento, ensayo, etc.
- Si bien la objetividad y veracidad son sus señas de identidad, cabe también la subjetividad en las observaciones, en la valoración de los hechos y conclusiones.
- El estilo es el periodista. Un mismo acontecimiento es visto y tratado de diferente manera por cada profesional del periodismo. No en vano hay quien afirma que existen tantas clases de reportajes como periodistas.

#### **2.2.2.2 Tipos de reportaje**

Existen varios tipos de reportaje, según González (2009) menciona que “el manejo de la información, el reportaje se puede diferenciar entre; Informativos, interpretativos, social, de investigación, científico, de semblanza y reportaje de viajes” (pág. 6). De los mencionados anteriormente, nuestro proyecto de investigación hará uso del reportaje informativo.

#### **2.2.3 Reportaje informativo**

El reportaje informativo, con las palabras de González (2009) “es una recopilación de datos obtenidos a través de un tema de interés social, el cual incluye declaraciones a personas que conozcan sobre el tema, toda esa información debe tener una visión objetiva y descriptiva” (pág. 4).

##### **2.2.3.1 Características del reportaje informativo**

Este tipo de reportajes está construido a partir de datos que se obtienen de informantes conocedores del tema a tratar, este reportaje como lo menciona González (2009) “tiene un lenguaje claro en base a las ideas que plantea, permitiéndole tener una precisión al momento que se exponen las frases, lo que da como resultado una fluidez narrativa y expositiva del tema que se está hablando” (pág. 4).

### **2.2.3.2 Objetivo del reportaje informativo**

Este tipo de reportaje es complejo según Gonzáles (2009) ya que “posee una gran variedad de información, esto con el fin de que el público al que irá dirigida tenga la información completa del tema que se está tratando” (pág. 10).

### **2.2.4 Proceso de producción audiovisual**

Dentro de una producción audiovisual, según Ortiz (2018) se refiere al “proceso general de creación de una obra audiovisual, es decir, a toda la actividad que empieza con la idea y termina con la obtención de la copia estándar” (pág.10), esto complementado con el proceso que debe tener toda producción audiovisual; pre producción, producción y post producción.

#### **2.2.4.1 Preproducción**

En esta fase, como menciona Ortiz (2018) ocurre “la creación de la idea general del producto, acompañado de ideas secundarias que la complementen para la elaboración del mismo, partiendo de un presupuesto, locaciones, plan de rodaje, guión, actores, etc” (pág.10).

#### **2.2.4.2 Producción**

Como lo menciona Ortiz (2018), la producción es “la fase de rodaje y se considera que es la más importante por el volumen de trabajo y el coste” (pág.5). Complementado por lo planeado en la fase de pre producción, donde lo más importante es el cumplimiento del plan de rodaje.

#### **2.2.4.3 Postproducción**

En esta etapa se comprende todo lo relacionado a la edición del material que se obtuvo de la fase de producción, donde Ortiz (2018) menciona que se va “eliminando o añadiendo respectivamente tomas que aporten al trabajo que se está realizando, haciendo manejo de otros recursos, como la sonorización y el color para crear una estética más llamativa para el producto final” (pág.5).

#### **2.2.4.4 Herramientas de producción audiovisual**

Dentro de este apartado lo más importante es la elaboración de un guion, un story board, plan de rodaje, entre otras, así como lo menciona Ortiz (2018) “se debe tener en cuenta que esto debe ser realizado por un grupo de departamentos específicos para que la carga de tiempo no caiga sobre una persona y el proyecto pueda ser ejecutado fácilmente en la etapa de la producción” (pág.11).

## **CAPÍTULO 3**

### **MARCO METODOLÓGICO**

En el presente capítulo, se desarrolla la estructura metodológica que sustenta el presente estudio, que según Arias (2012) menciona que “La metodología del proyecto incluye el tipo o tipos de investigación, las técnicas y los instrumentos que serán utilizados para llevar a cabo la indagación” (pag.110). Es importante tener en cuenta que aquí se exhiben los elementos relacionados con la metodología de la investigación y del producto que la componen.

#### **3.1 Metodología de la investigación**

En el presente apartado se toma en cuenta el paradigma, el enfoque el diseño, el tipo, el nivel, los actores sociales, el escenario, el instrumento y la técnica, con el fin de alcanzar los objetivos de la investigación.

##### **3.1.1 Naturaleza de la investigación**

La siguiente investigación se concentra en un paradigma interpretativo, el cual Santos (2010) “tiene su estudio en significados para los actores sociales, por lo que, a partir de esa idea se evalúa la realidad, partiendo de los intereses, expectativas o la concepción del mundo” (pág. 6). Es por esto que está vinculado con la perspectiva de un actor social, haciendo uso de la entrevista como medio principal para la obtención de información.

Partiendo de la idea anterior, el enfoque del trabajo de investigación es cualitativo, ya que, “el objetivo es comprender la posición del actor social sobre las experiencias, opiniones y significados que es capaz de analizar de manera subjetiva” (Fernandez, Hernandez, & Baptista, 2010, pág. 364). En otras palabras, el actor social será quien hable acerca de su posición dentro de la industria cinematográfica ecuatoriana, donde utilice Visual Effects como recurso estético, para así dar un criterio del cómo, por qué y para qué del uso esta herramienta para mejorar productos audiovisuales.

Por otro lado, el diseño fenomenológico “se basa en la percepción y una descripción desde un punto de vista subjetivo en relación al tema que se está

estudiando, esto con el fin de obtener significados acerca de las experiencias individuales de los participantes” (Fernandez, Hernandez, & Baptista, 2010, pág. 516). Con dicho preámbulo, el investigador obtiene la información necesaria para poder estructurar una perspectiva acerca de los fenómenos que percibió durante el proceso de obtención de información esto con el fin de estructurar un criterio subjetivo acerca del tema central de investigación.

### **3.1.2 Actor Social, informante clave, versionantes**

Para investigar sobre un tema en específico, se debe tener en cuenta que, se requiere un sujeto de estudio para poder obtener la información que se requiera, dentro de un enfoque cualitativo son; actores sociales, informantes clave o versionantes.

Con lo mencionado previamente, un actor social se lo define “como una persona o un grupo de personas que tienen una identidad subjetiva, las cuales les permiten actuar, analizar y responder el tema que el investigador está tratando” (Touraine , 1984). En otras palabras, un actor social permite utilizar el conocimiento subjetivo del mismo para que el investigador logre obtener la información que este necesite sobre el tema que está tratando.

Por consiguiente, un informante clave es “una persona con la capacidad de ayudar al investigador a tener una visión clara en relación al tema que este vaya a tratar, permitiéndole al investigador identificar temas, captar observaciones, etc” (Osorio & Alejo, 2016, pág. 4). Es decir, los informantes clave ayudan a los investigadores a entender la realidad social que están investigando.

Para el presente estudio se asume como actor social una persona especializada en el uso de *Visual effects* dentro de la zona geográfica de Quito-Ecuador, en este caso es Kristofh Pozo, Director y Productor con más de 7 años dentro de la industria cinematográfica en los cuales una de sus herramientas creativas son los efectos creados dentro de la etapa de postproducción.

### **3.1.3 Técnicas de recolección de información**

La presente investigación al ser de carácter cualitativo, “al momento que desarrolla la recolección de información, esta podrá ser utilizada para conocer a

profundidad el contexto del tema que se trabajará, en los cuales se obtendrán, estudios etnográficos, biografías, experiencias, entre otras” Osorio & Alejo (2016). Podemos decir que, la obtención de datos se basa en los métodos que utiliza al investigador para poder obtener información concreta sobre el contexto en el cual se encuentra.

Con lo mencionado anteriormente, la entrevista según Taylor & Bogdan (1987) “siguen el modelo de una conversación entre iguales, y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas, donde el investigador es el instrumento de la investigación” (pag.101). Argumentando la idea, el investigador debe analizar al entrevistado, para crear una atmosfera donde dicha información sea lo más natural posible.

En cuanto a la entrevista semiestructurada, esta “permite a los entrevistadores tener libertad de improvisar preguntas con el fin de adaptarse a varias situaciones que puedan ocurrir durante la entrevista” Flores, Calvo, Araujo & Soza (2004), podemos decir que, durante la ejecución de la entrevista pueden surgir preguntas ocasionales que aporten con informacion adicional al tema que se está tratando.

Con lo mencionado anteriormente, la entrevista semiestructurada como lo menciona Folgueiras (2016) “se decide de antemano qué tipo de información se requiere y en base a ello se establece un guion de preguntas. No obstante, las cuestiones se elaboran de forma abierta lo que permite recoger información más rica” (pág. 3), en otras palabras, comparte las mismas características con la entrevista estructurada, teniendo como excepción que la entrevista semiestructurada puede modificar o alterar las preguntas según corresponda en la entrevista.

Por consiguiente, según Urrutia, Barrios, Gutiérrez, & Mayorga dicen que el proceso de validación “determina la validez del instrumento por medio de un panel de jueces expertos para cada una de las áreas curriculares a considerar en el instrumento de evaluación, quienes deben analizar la coherencia de los ítems con los objetivos” (2014, pág. 3). Esto quiere decir, que los jueces evalúan la complejidad de los ítems que los autores presentan en base a su redacción y habilidad cognitiva del tema que están tratando.

### **3.1.4 Técnica de análisis de información**

Cuando el investigador obtiene la información necesaria por parte de su actor social, es importante comprender el contenido de la misma. Rosario & Castaño (2002) menciona que “el análisis de datos comprende una serie de pasos que supone encontrar similitudes que permitan agrupar dicha información para el tema que está tratando el investigador” (pág. 26). Es por esto que, es importante delimitar el tipo de información que se coloca para mantener el tema principal del contenido del cual se va a hablar.

Según Sánchez (2005) menciona que la transcripción “Se debe manejar el mensaje y el significado de lo que se transcribió lo cual toma mucho tiempo ya que se ocultan ciertos elementos que revela información importante” (pág. 4).

En cuanto a la codificación, según Acuña (2015) “se entiende por memorandos las anotaciones que la persona investigadora va escribiendo sobre los códigos y categorías emergentes” (pág. 78).

La categorización es definida por Cuenca (2007) el cual menciona que “nos permite simplificar la infinitud de lo real a partir de dos procedimientos elementales de signo contrario o, mejor dicho, complementario: la generalización o abstracción y la discriminación.” (Pág. 32).

Según Benavides & Gómez (2005) la triangulación “se refiere al uso de varios métodos (tanto cuantitativos como cualitativos), de fuentes de datos, de teorías, de investigadores o de ambientes en el estudio de un fenómeno.” (Pág.119).

## **3.2 Metodología del producto**

### **3.2.1 Carpeta de Producción**

Para el reportaje informativo se estructura una carpeta de producción en la cual Antezana (2017) “para productos cinematográficos una carpeta de producción que contenga: un *story line*, una sinopsis, los argumentos, el *storyboard*, el guion literario, el guion técnico, los desgloses, el plan de trabajo y el plan de rodaje” (pág. 36).

### **Ficha Técnica**

En cuanto al contenido que tiene la carpeta de producción, una ficha técnica es “Un documento que recopila la información básica de un film y adquiere especial relevancia cuando hablamos de presentar nuestro proyecto ante inversores, colaboradores, distribuidores, etc” (Garcia, 2018, pág. 1). Es decir, que es una versión resumida del proyecto, en la que se encuentra información esencial del producto como el título, género, duración, auspiciantes, entre otros.

### **3.2.2 Preproducción**

En esta etapa “se profundiza los apartados logísticos para estructurar el guión, los días de rodaje, equipo humano, equipo técnico entre otros” Ortiz (2018). Partiendo por la pre producción del proyecto de investigación, se estructura un guión de entrevista, elaborando una serie de preguntas relacionadas con el actor social (Kristofh Pozo) dentro de la industria cinematográfica ecuatoriana y cómo fue que utilizó los Visual Effects para mejorar la calidad del material que trabaja. Además, se plantea una propuesta estética para poder realizar la entrevista, ya que esta será audiovisual, se tendrá en cuenta el tipo de lente que se utilizará, la iluminación con sus respectivos esquemas, y como se recogerá el sonido del entrevistado y del entrevistador. Concluyendo con la fecha en la que el entrevistado esté disponible para realizar la entrevista.

#### **Guionista**

Cuando se inicia un producto audiovisual es importante tener en cuenta que “Un guionista crea un guion (una versión escrita de una película antes de ser filmada) bien basado en materiales escritos con anterioridad, como un libro o una obra de teatro, o en una obra original.” (Oviedo, 2002, pág. 1). El guion es una de las herramientas clave para la realización de cualquier trabajo audiovisual, ya que sin una historia no hay nada que grabar.

#### **Productor**

Aquí es importante señalar que el productor “es la persona que mantiene el control sobre la producción completa de una película y, en definitiva, es considerado como el responsable del éxito o fracaso de la película y está implicada en el proyecto desde el principio al final” (Oviedo, 2002, pág. 1).

También es considerada la persona encargada de manejar el presupuesto de un proyecto para que este se acomode a las necesidades que tenga el director.

### **Director**

Es una de las personas más importantes en un equipo de trabajo es el director quien “Interpreta el guion y unifica los componentes de la película para crear algo que lleve su visión personal. Es como un director de orquesta.” (Oviedo, 2002, pág. 1). Es la cabeza del proyecto, ya que guía al resto de departamentos para que estos cumplan con sus cometidos, también es encargado de dirigir a los actores para que se adapten a lo que él está buscando en el material final.

### **Escaleta**

Después de tener claro el guion que se va a trabajar y quien estará a cargo de dirigir el proyecto, es necesario tener en cuenta que “la escaleta divide un guion en secuencias y describe (sin incluir diálogos) la acción, evolución narrativa y conflictos entre los personajes.” (Anto & Rodriguez, 2013, pág. 2). Esto con el fin de tener un orden sobre la historia y así poder organizar entre locaciones y lograr optimizar el tiempo al máximo.

### **Storyboard**

Este elemento es muy importante ya que se lo define “como complemento al guion técnico se pueden producir ilustraciones para cada uno de los planos especificados en el guion técnico. Este conjunto de viñetas se denomina storyboard.” (Anto & Rodriguez, 2013, pág. 18). En un storyboard, normalmente se realiza dibujos en base a la escaleta y esta se presenta al director para que sea más sencillo para él/ella poder dirigir.

### **Plan de Rodaje**

Es necesario mencionar que el plan de rodaje “es el documento que establece el orden de grabación con las indicaciones y horarios de trabajo en las distintas localizaciones. Contiene el calendario de producción, y el personal que van a desplazarse a las localizaciones.” (Anto & Rodriguez, 2013, pág. 23). Es decir, el plan de rodaje es una agenda de actividades que tiene que ser ejecutada tanto para el equipo de trabajo como para los actores que van a participar, controlando el horario en el cual se realizarán las grabaciones.

### **3.2.3 Producción**

Posteriormente a eso, en la etapa de la producción se realiza la visita hacia el actor social, el cual tendrá una cierta dirección para que este cumpla con los requisitos que se propusieron en la pre producción. “Se realizan pruebas de iluminación, sonido, se configura la cámara según las condiciones ambientales del lugar” Ortiz (2018), finalmente se ubica al entrevistador en el escenario, donde se dará apertura a la grabación de la entrevista.

### **3.2.4 Postproducción**

Finalmente, en la Post producción “se recoge toda la información que se haya obtenido en la producción, para escoger la información que aporte al tema que se trató, en esta etapa, el investigador revisa y analiza la entrevista reiteradas veces” Ortiz (2018), corrigiendo ruido, aclarando la voz del entrevistado, y realizando cortes que permitan un mejor dinamismo.

## CAPÍTULO 4

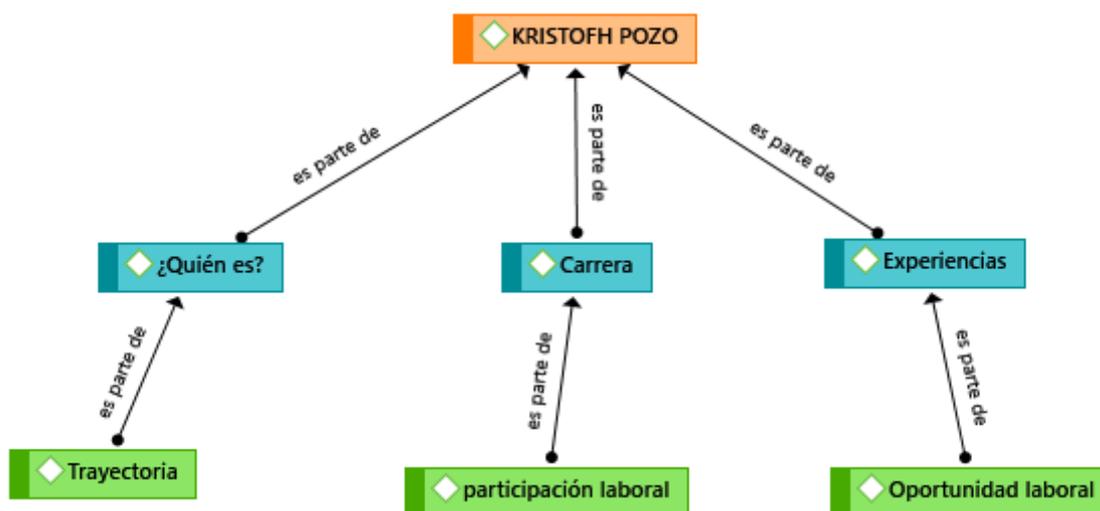
### RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

En este capítulo se realizó un análisis de la información obtenida en la entrevista al actor social Kristofh Pozo, quién comento parte de su experiencia dentro del área audiovisual y como vinculó el uso de *Visual Effects* dentro de su flujo de trabajo. El testimonio del director y productor Kristofh Pozo, proporcionó abundante información acerca de cómo es el proceso de la creación de *Visual Effects* dentro del cine.

En la preparación del reportaje se fue construyendo a partir de una escaleta y un *storyboard* para así poder realizar el plan de rodaje, permitiendo la elaboración del diseño de la carpeta de producción, la cual está compuesta de propuestas en el apartado de sonido, iluminación, escenas y de color que se realiza tanto en la producción, post producción y en la difusión del producto audiovisual.

#### 4.1 Resultado de la Investigación

##### 4.1.1 Kristofh Pozo



**Gráfico 1** Categoría Kristofh Pozo (Fuente:Base de datos Atlas.ti), Elaborado por Cueva (2020)

En la gráfica anterior se puede ver la categoría Kristofh Pozo, la cual nos permite realizar un acercamiento al caso de estudio, para lo que se identifican las siguientes subcategorías:

## ¿Quién es?

En esta primera subcategoría, iniciamos con la trayectoria del sujeto de estudio, que según K.P 3:33 “Me he dedicado a la producción audiovisual por nueve años, me he especializado en la parte de dirección, cinematografía, edición y colorización, creo que son los mayores soportes que he realizado y obviamente en varios proyectos también he hecho efectos visuales a través del software, he utilizado bastante after effects, un poco de 3D también”. Se presenta el caso de estudio, y se entiende el por qué es utilizado para dar información acerca de los *visual effects* dentro de las producciones ecuatorianas, haciendo que, a través de su experiencia pueda contribuir a la obtención de información importante para el reportaje.

## Carrera

Al comprender el por qué Kristofh Pozo es el caso de estudio adecuado para hablar sobre su experiencia dentro del área audiovisual, surge su experiencia dentro de esta carrera, a lo que K.P 3:34 menciona que “tuve la oportunidad de participar en esa serie de Mortal Glitch Touché Films produjo un YouTube originals, YouTube Hizo alianza con Touché para poder desarrollar esta serie”, Es decir que su conocimiento y experiencia le permitió trabajar junto a una productora ecuatoriana, la cual realizó una serie que hacía uso tanto de efectos visuales como de efectos especiales.

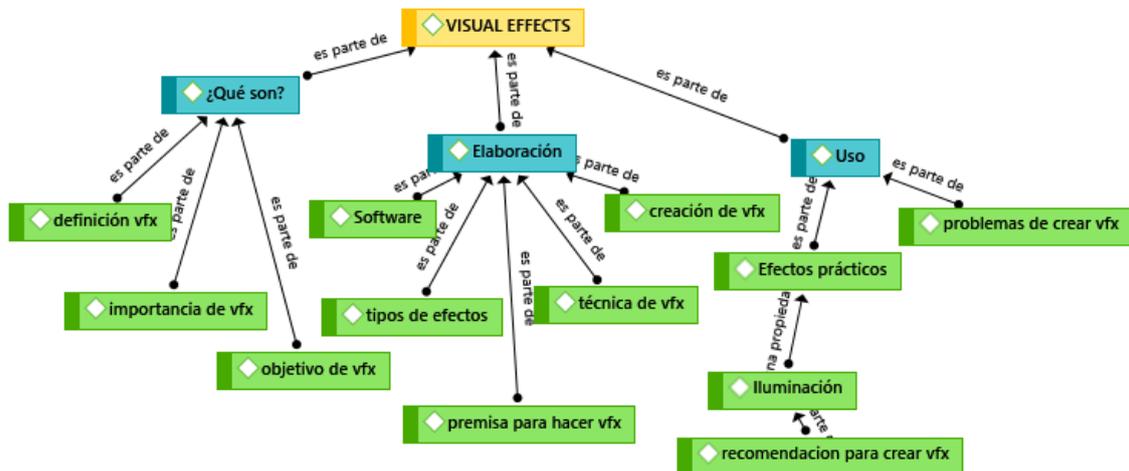
## Experiencias

Gracias a que su participación en la serie de Mortal Glitch, K.P 3:14 comenta que “Nos abre la puerta a muchos *indie filmmakers* de efectos visuales.”, es decir que, para aquellos *filmmakers* que han trabajado con *visual effects*, tienen la oportunidad de conseguir un puesto laboral dentro de una productora audiovisual, ya que ayudaría no solo a la persona que realiza efectos visuales, sino que también permitiría crear un mercado a partir de los mencionados *indie filmmakers* o *freelancers*.

Se interpreta que la categoría Kristofh Pozo otorga una base, que da inicio al reportaje por lo que, conocer al caso de estudio, su experiencia, su trayectoria, y su participación en proyectos audiovisuales es importante para una mejor

comprensión acerca del uso de efectos visuales en las producciones cinematográficas ecuatorianas.

#### 4.1.2 Visual Effects



**Gráfico 2** Categoría Visual Effects (Fuente: Base de datos Atlas.ti), Elaborado por Cueva (2020)

El segundo gráfico muestra la categoría Visual Effects, dentro de esta se encuentran subcategorías que son importantes para entender cómo funcionan los efectos visuales dentro de un producto audiovisual

#### ¿Qué son?

Para abordar el tema de los Visual Effects, es necesario comprender su definición, según K.P 3:4 “Los efectos visuales se diferencian de los efectos especiales, que es una palabra. También hemos escuchado de ser algo creado digitalmente”, es decir, diferencia un efecto que es creado digitalmente como es el caso de los *Visual Effects* de los efectos especiales o conocidos también como efectos prácticos que se realizan durante la grabación. Esto se complementa con la importancia que tienen dentro de un rodaje, así como lo menciona K.P 3:9 “Todo se complementa y es por eso que nunca se debe subestimar, ni tampoco debe de faltar un supervisor de efectos visuales durante este tipo de rodajes”, mencionando así lo importante que es tener a disposición una persona experimentada dentro de las áreas, ya sea de modelado, dibujo, retoque, entre otros, donde el trabajo que se realiza sea igual o similar a como lo imaginó el director. Aun así, hay que tener en consideración que, como lo dice K.P 3:32

“recuerden que al final de cuentas, los efectos visuales tienen ese deber, esa tarea, de complementar la historia, no solamente lucir bien por su propia cuenta.”, teniendo en cuenta que, a pesar de que los *visual effects* son una herramienta visual, esta también forma parte del *storytelling* del producto final, con esto tomamos en cuenta a los *visual effects* como un elemento más dentro de la historia, creando atmosferas para que exista una correcta inmersión entre personaje y entorno.

## **Elaboración**

En el momento que se tiene pensado utilizar los *Visual Effects* dentro de un producto audiovisual, es necesario tener un guion previo tal como lo menciona K.P 3:29 “Lo primero que debo hacer es contactar a esta empresa, es decir, tengo este guion, tengo estas ideas, tengo estos planos, ¿Cuánto me costaría?”, es decir que, en el caso de no tener a disposición un departamento especializado en hacer efectos visuales, se deberá recurrir a un tercero que tenga la experiencia necesaria para que logre hacer los efectos que se tiene planeado hacer.

Con ello partimos al cómo se realizan este tipo de efectos, para lo que K.P 3:5 comenta que “los efectos visuales se los puede generar a través de un software en el área de postproducción o incluso hay algunos que son generados de referencia durante el rodaje.”, entonces podemos decir que, los efectos visuales en su mayoría trabajan dentro de programas de edición especializada para hacer efectos visuales, sin embargo en algunas ocasiones se hace uso de los efectos prácticos para que estos puedan complementar a los efectos visuales para crear una atmosfera, así como lo comenta K.P 3:6 “los efectos visuales se crean generalmente de manera digital y se puede abarcar muchos ambientes, explosiones, cosas eléctricas,” en otras palabras, los efectos visuales al ser una herramienta que se use de manera digital, permite crear diferentes tipos de atmosferas que correspondan con las acciones que estén realizando los actores.

Para crear una atmosfera se necesitan programas especiales para hacerlo, de igual manera K.P 3:17 comenta que “existen varios que hacen efectos visuales *New, Judini, After Effects, After Effects* de Adobe es uno de los más reconocibles populares en la mayoría.”, por esta razón, es importante conocer el software con

el que se va a trabajar, ya que cada uno tiene su nivel de complejidad, siendo *after effects* uno de los más conocidos y el más utilizado para los *indie filmmakers*. Dentro de estos programas existen varias técnicas de crear efectos, tal como lo menciona K.P 3:7 “si es que vieron *Avengers*. Todo eso, hasta incluso los mundos, se hacen a través de lo que se llama *Matte painting* y eso es un efecto visual”. En otras palabras, para crear diversos productos como es el *Matte Painting* es una técnica utilizada donde se superponen imágenes para crear diferentes escenarios.

## **Uso**

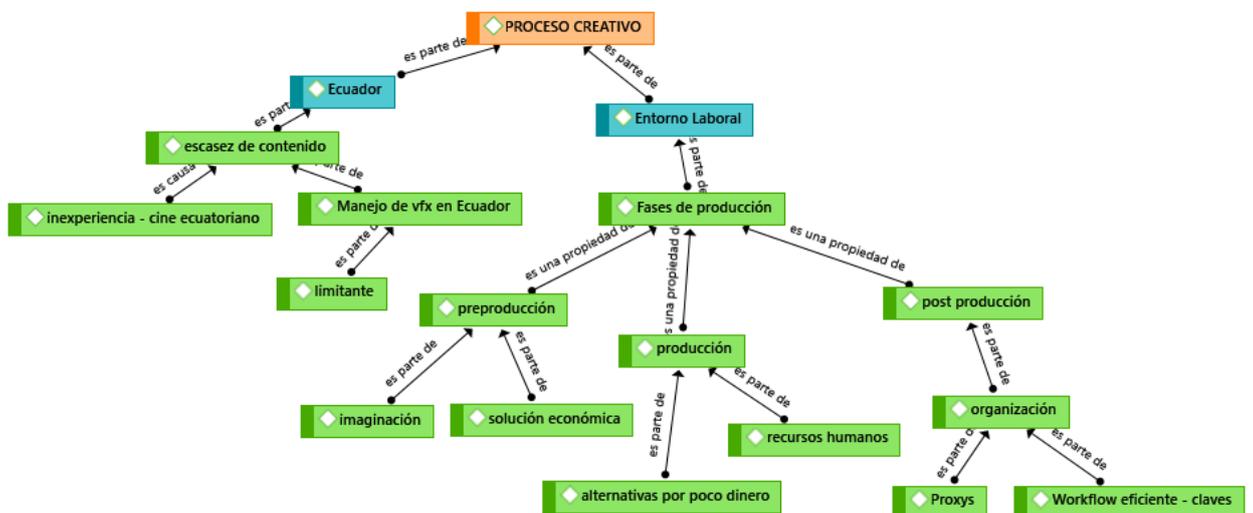
cuando se realizan efectos visuales normalmente están acompañando a los efectos prácticos que se ven dentro del rodaje, K.P 3:16 menciona que “si voy a poner fuego, tengo una persona que va a lanzar a través de un lanzallamas y va a ver, no se algo una escena de ese tipo. Si es que yo tuviera que hacerlo como un efecto práctico, como muy real, tendría que llamar a los bomberos, estar con personas especializadas en ese tipo de manejo de armas.”, por lo tanto, si se realiza una actividad que involucre un efecto práctico es importante tener las medidas de seguridad adecuadas para que ningún miembro del equipo salga lastimado.

Tomando en cuenta lo anterior, hay que tener en consideración que tan real se verá el personaje en el momento que se está grabando, por eso K.P 3:18 comenta “Mi personaje se está viendo afectado por una luz que de seguro proviene del fuego. Ese fuego le pongo algo de resplandor. Le pongo algo de distorsión, algo de profundidad de campo y le hago un ligero traqueo al cañón de este lanzallamas y empieza a moverse”, es decir, una buena configuración de la luz es primordial, no solo para iluminar al personaje, sino también para crear un ambiente asemejado a la realidad, por esta razón K.P 3:19 manifiesta que “puedes contratar a una persona que se dedica y maneja al derecho y al revés ese tipo de programas 3D, en los que podría crear una flama, que hasta tenga el movimiento de abanico y lo haga a través de partículas y lo haga incluso mucho más realista.”, dando a entender que, lo más importante al momento de crear cualquier efecto, siempre será necesario el conocimiento y la experiencia de otra persona para que, el efecto que se busca obtener sea el más idóneo.

Con lo mencionado anteriormente, dentro del cine ecuatoriano el uso de *Visual effects* como K.P 3:8 comenta “muchas veces la falta de pronto de práctica, de experiencia, la cual es escasa un poco de la industria cinematográfica ecuatoriana”, esto dando a entender, que dentro del cine ecuatoriano existen personas que hacen efectos visuales, pero que lamentablemente aun no dominan ese campo como tal y por ese motivo no se realizan este tipo de efectos dentro del país.

Con esta categoría de *Visual Effects*, es importante mencionar que, además de conocer como es su proceso de realización y métodos de uso, sirve para que el reportaje pueda ayudar a comprender el manejo adecuado tanto de los efectos visuales como los efectos prácticos. En el producto audiovisual se muestra un behind the scenes donde se haga uso tanto de efectos prácticos como efectos visuales.

#### 4.1.3 Proceso Creativo



**Gráfico 3:** Categoría Proceso creativo (Fuente: Base de datos Atlas.ti), Elaborado por Cueva (2020)

Dentro de la categoría de proceso creativo, se presentan subcategorías que harán comprender el manejo adecuado del proceso narrativo dentro de una producción audiovisual.

## **Ecuador**

En el Ecuador se han realizado producciones cinematográficas importantes, una de ellas es la serie Mortal Glitch, en la que K.P 3:13 menciona “Existen varios efectos que son muy buenos y otros que pudieran ser mejor, pero yo creo que se logró algo fantástico y de las mejores series en YouTube que se ha hecho en Ecuador si es que no ha sido la única en ese nivel tan increíble de producción”, tomando en cuenta que, en Ecuador no se han realizado tantas producciones conocidas utilizando visual effects junto a efectos prácticos. para lo cual K.P 3:12 comento que “aunque los efectos visuales de aquella serie tienen diferentes tipos de calidades, parecen hechos con diferentes artistas, creo que es de las cosas más avanzadas que se han hecho en una serie original, una serie independiente que no sea algo comercial, contaron con el presupuesto obviamente al ser aliados de youtube para hacer cosas muy bien realizadas”, hay que considerar que la inclusión de nuevas herramientas estéticas han permitido que la serie Mortal Glitch logre llamar la atención del público no solo ecuatoriano, sino de los países de habla hispana por su manejo moderado de efectos visuales junto a efectos prácticos dentro de esta historia.

A pesar de que Mortal Glitch es una serie ecuatoriana que hace uso de efectos visuales K.P 3:10 comenta que “las producciones ecuatorianas que he visto, Tierra de serpientes, en El pescador, pequeñas escenas de acción que han habido, la verdad, pierden esa fuerza y ese convencimiento y no llegan a ser comparadas con aquellas realizadas en mercados mucho más potentes y experimentados como los de Hollywood precisamente por eso, porque la falta de experiencia, la falta de práctica, como en todo, hace que se nos olvide esos pequeños detalles y se note un poco el deterioro en esa parte”. Como se mencionó anteriormente, la falta de conocimiento dentro de un área, ya sea usando o no efectos visuales, puede afectar no solo al producto audiovisual, sino que también afecta directamente en la historia principal, haciendo que pierda el interés por parte del público.

Aun así, el limitante principal para realizar este tipo de efectos dentro de una producción K.P 3:3 nos menciona que “del ámbito comercial y dentro del cine, como el presupuesto suele ser tan limitado y creo que no solamente de Ecuador, sino también a nivel de Latinoamérica, es que prefieren no poner tanto dinero del

área de efectos visuales, sino que más que invertir un poco más en lo que es dirección de arte”, complementando en que, por la falta de experiencia y de profesionales que se dediquen directamente en el área de efectos visuales, es un campo por el cual las productoras no las toman en cuenta, por falta de presupuesto para el producto como tal, y porque tendrían que solicitar a personas extranjeras que sepan manejar este tipo de efectos.

### **Entorno Laboral**

Dentro de la creación de contenido audiovisual, independientemente que utilice o no *Visual Effects*, esta debe pasar por un proceso para tener todo organizado, como lo menciona K.P 3:28 “Entonces de esa forma es como tú desarmas en una escena de efecto visual, partes del guion, lo desarmas en planos y empiezas a hacer el conteo”. En otras palabras, pasamos por la creación de la historia que queremos contar, para luego hacer una planificación de cómo lo vamos a realizar, ese proceso se divide en tres fases; pre-producción, producción y post producción.

Cuando hablamos de la pre-producción, hablamos de la etapa previa a la grabación del material que queremos crear, aquí K.P 3:24 nos comenta que “Cuando se está creando un guion, es muy fácil imaginarse las escenas porque sólo estás utilizando tu creatividad e imaginación”. Esto quiere decir que, el proceso creativo dentro de esta etapa es fundamental, ya que todo lo que queremos ver dentro del producto final parte de la imaginación del guionista, que posteriormente se lo da al director para que él pueda tomar el control de la historia y poderla realizar junto a su equipo de trabajo. Para eso, K.P 3:25 menciona “Entonces dices, tengo un dragón que va ahí volando por encima de las personas, digamos, como harían los de *Game of Thrones* para crear esas escenas de batalla”, es decir, que hacemos una desfragmentación de los recursos que utilizan, en este caso es una suposición de los recursos que se pudieron haber utilizado para ese rodaje, y ahí es donde pasamos a nuestro proyecto cuestionando el cómo se va a poder realizar.

Ya resolviendo el cómo se van a realizar estos efectos K.P 3:15 dice que “Si nosotros podemos crear algo digitalmente, significa que es un gasto menos en la producción y aparte un gasto menos en el tiempo de rodaje”, con esto nos

referimos a que, si contamos con una persona o un grupo de personas que sepa trabajar con los efectos que se están realizando, no habría la necesidad de contratar a un grupo externo a la productora para que realice los efectos que estamos realizando, para lo que el presupuesto no se vería afectado por la misma.

Después de tener el guion, es importante proyectar el cómo se verá el producto, es por esto que en la fase de producción, K.P 3:26 habla que “el *story board* va a determinar cuántas escenas de efectos visuales van a existir durante la edición. Y el momento en el que se esté rodando y lleguemos a esa escena”, en este punto hablamos de una herramienta creada en la fase de pre-producción, dónde, básicamente es una muestra en fotos de cómo se tendrá que ver en cámara cada una de las tomas que menciona el guion, explicando el tipo de plano, el tipo de lente, la iluminación que tendrá, y el tiempo que se tendrá en cámara ese cuadro (*frame*).

Partiendo de nuestro guion junto al *storyboard*, K.P 3:31 comenta “Por eso les hablaba en un principio de que hay veces en las que mostrar al dragón volando en el cielo me va a costar, hipotéticamente hablando, 3000 dólares esa escena. Bueno, en vez de poner esa. Por qué no mejor pongo la escena de mis actores que ya están pagados y los tengo contratados, aumento un plano que me va a tomar una hora de rodaje en el que los muestro a ellos impresionados y más bien lo complemento con un efecto sonoro”. Hay que tener en cuenta que, uno de los problemas más comunes dentro de las productoras independientes, es el presupuesto reducido que estas tienen para hacer un proyecto que cuente con *Visual Effects*, es por esto que, lo más importante es cuestionarse sobre alternativas que se pueden realizar por poco dinero, en este caso una de las alternativas más utilizadas en el cine es el uso de un buen manejo del *Sound Design*, creando atmosferas a partir de varios sonidos, ya sean ambientales, estructuras u objetos, esto combinado a la escena donde estén nuestros actores para darle realismo a lo que está ocurriendo a su alrededor.

En la fase de post-producción, es la etapa final de la producción, donde se hace una revisión del material obtenido, para poderlo colocar dentro de un editor de video, en este caso. K.P 3:35 ejemplificó diciendo “entonces tenemos, mira cinco planos en los cuales dos van a ser efectos visuales, dos van a ser efectos

totalmente digitales, y el quinto sería un efecto visual combinada con un efecto especial". Podemos mencionar que, en este caso se estructura lo que se va a realizar en la parte de edición, tomando en cuenta las herramientas y recursos digitales que usará el departamento de edición, trabajando simultáneamente cada uno de ellos en el mismo proyecto.

Sabiendo que, en esta etapa habrá varias personas involucradas en el proceso de edición, como lo menciona K.P 3:22 "Sé muy organizado con todo lo que tienes, para que sepas exactamente con lo que cuentas y lo puedes utilizar de la mejor manera", debemos tomar en cuenta que al momento que trabajamos con una o más personas, tenemos que designar una cierta cantidad de tareas a cada uno, pero estas tareas al trabajar de manera simultánea deben estar enlazadas a un parte central, en la parte de software existen opciones como el *Adobe Link*, que permiten trabajar en un mismo proyecto a varias personas al mismo tiempo, de manera que cada departamento trabaja en su área sin afectar la organización del proyecto central.

Teniendo en cuenta lo mencionado anteriormente, el *Workflow* toma un papel importante dentro de la post-producción, donde K.P 3:36 menciona "bueno, yo creo que para que estos tipos de efectos se integren de una manera eficiente dentro de tu flujo de trabajo, tienes que saber mucho, manejar *proxys*, *proxys* es una resolución más baja en el *footage* original, que lo usas de manera provisional. El momento de crear efectos, esto es por el afán de no estresar demasiado el CPU de la computadora haciendo un *playback* constante de lo que estás creando." Esto con el fin de mejorar la eficiencia en el momento que estamos editando, ya que al trabajar con material que no tenga una carga sustancial de peso, resulta más sencillo poder trabajar con diversos recursos dentro de los programas de edición. Al hablar de *workflow*, hay que tener en consideración lo que K.P 3:23 menciona "Entonces, se organizado, maneja buenas prácticas de editores usando *proxys*, cosas de baja resolución para que todo el flujo sea un poco más fluido. Y aparte ten una buena carpeta de sonidos que todo eso en complemento dentro de tu flujo de trabajo te va a ayudar a lograr un buen resultado". Con esto hacemos énfasis a todo lo mencionado anteriormente, separar el contenido por carpetas y sub-carpetas para que el

material sea más fácil de encontrar por parte de todo el equipo de edición, y así lograr que el producto sea concluido de la mejor forma posible.

## 4.2 Triangulación

Luego de realizar el análisis de datos cualitativos a partir de la elaboración de categorías y subcategorías, se abre paso a la construcción de hallazgos, comparando conceptos determinados por autores con el criterio del actor social Kristofh Pozo. Cotejar estos dos enfoques, ayuda a tener una idea más precisa acerca del uso de *visual effects* dentro de producciones cinematográficas, la cual también permite la ejecución de la propuesta del reportaje.

Se inicia la triangulación con una definición y el uso de los *Visual Effects* dentro de una producción audiovisual en la que K.P 3:6 “los efectos visuales se crean generalmente de manera digital y se puede abarcar muchos ambientes, explosiones, cosas eléctricas”. Donde “Involucran la integración de las tomas de acción en vivo así como imágenes generadas posteriormente para crear ambientes que parezcan realistas y que resultaría peligroso, costoso o simplemente imposible capturar en la grabación” (Gallardo, 2011, pág. 1), podemos decir que, los *visual effects* son un recurso creado de manera digital, que permiten crear escenarios que en la vida real que sería casi imposible ver, acompañado de una infinita variedad de recursos que puedan resultar costosos si se lo hacen como efecto práctico.

Al hablar de *visual effects* y como estos están incluidos en una historia hay que entender que K.P 3:32 lo complementa “recuerden que al final de cuentas, los efectos visuales tienen ese deber, esa tarea, de complementar la historia, no solamente lucir bien por su propia cuenta”. Para lo que “los diferentes tipos de efectos visuales pueden incrementar la inmersión del espectador en el cine, e influyen directamente en la credibilidad del universo narrativo plasmado por la película, fortaleciendo o difuminando la barrera entre realidad y ficción” (Gallardo, 2011, pág. 2), es decir que, hay que tener en consideración que todo parte de una historia sólida y que esta pueda complementarse con recursos externos, en este caso los *visual effects* junto al diseño sonoro para que el público pueda sentirse dentro de la película.

Hay que mencionar que el uso de nuevas herramientas digitales para la creación de contenido cinematográfico como lo son los *visual effects* K.P 3:14 “Nos abre la puerta a muchos *indie filmmakers* de efectos visuales”. A lo que argumenta “además de ser cada vez más comunes en las películas de gran presupuesto, constituyen un recurso poco a poco más accesible los cineastas amateurs gracias al abaratamiento del hardware y el software de posproducción” (Gallardo, 2011, pág. 1), dicho de otra manera, el campo laboral en la que los *visual effects* se encuentran, da la oportunidad a personas que formen parte de una productora o que bien estas sean *freelancers*, ya que una de las características principales, es el abaratamiento de costes que implica realizar ciertos efectos a diferencia de la grabación en tiempo real.

Teniendo en cuenta el análisis de los diferentes criterios, muestra que el uso y el manejo de *visual effects* está asociada al conocimiento de diversas herramientas digitales para crear entornos y situaciones que complementen la historia que se está contando, para que esta adquiera una mayor fuerza narrativa, involucrando al público dentro de la misma historia. Esto agregado a que, el buen manejo de estos recursos da la posibilidad de tener una oportunidad laboral dentro de una producción, por la facilidad económica que esta tiene frente a la de los efectos prácticos, que pueden llegar a ser incluso peligrosos de realizar.

### **4.3 Resultados del producto**

Dentro de los resultados del producto, comienza a partir de la portada de la carpeta de producción. Se presenta un fragmento de la escaleta que se manejará dentro del rodaje del reportaje, a su vez incluye información del plan de rodaje, presupuesto, y como se desenvolverá la parte de post-producción, al igual de cómo se planea realizar el plan de difusión del producto.

#### **4.3.1 Carpeta de Producción**

En este apartado se estructura la carpeta de producción, un recurso que otorga la información necesaria del reportaje, junto a las diferentes propuestas que tiene el producto. Comienza por el diseño de la portada del reportaje, su respectiva ficha técnica, la información del contenido y el diseño de producción, al igual que de las diferentes propuestas para el reportaje tanto en el área de dirección,

fotografía, iluminación, y sonido, para así continuar con la estructuración de las fases de la producción.

## Portada



Figura 1: Portada del reportaje. Fuente: Diseño propio (2020)

### 4.3.1.1 Ficha Técnica

En este apartado se describe la información general del producto audiovisual, donde se expone el título del producto, el género al que corresponde, al público que va dirigido, la duración, la fecha de finalización y las posibilidades de patrocinio, es decir marcas que apoyan a la realización del reportaje.

Tabla 1: Ficha técnica del reportaje. Fuente: Diseño propio (2020)

<b>Título</b>	Más que ficción
<b>Género</b>	Reportaje
<b>Público</b>	Entre 18-24 años
<b>Duración</b>	7-10 minutos
<b>Fecha de finalización</b>	20 Marzo 2021
<b>Posibilidades de patrocinio</b>	Hedgehog Brand 16:9 films

#### **4.3.1.2 Información general de contenidos**

En este apartado se muestra la información del reportaje a nivel narrativo, donde se muestra el tema, objetivo, público, y el logline.

##### **Tema**

El reportaje se concentra en como el cine ha ido evolucionando a lo largo del tiempo, haciendo que este se vea afectado por las herramientas digitales, llevando al cine a una nueva era para el entretenimiento.

##### **Objetivo**

El reportaje busca incentivar a las personas a adentrarse dentro de la creación de *visual effects* dentro del Ecuador, trayendo así nuevo contenido para la industria audiovisual nacional, abaratando costos de las producciones con la llegada de nuevos profesionales, permitiendo mejorar la calidad técnica y estética de los productos audiovisuales que se creen a futuro dentro del Ecuador.

##### **Público**

El grupo objetivo al cual va dirigido el reportaje va desde los 18 a los 24 años, ya que entre esa edad inician su carrera profesional y tienen mayor posibilidad de adquirir mayor experiencia conforme pase el tiempo y las herramientas vayan evolucionando constantemente.

##### **LogLine**

La forma en cómo se verá comercializado el reportaje para su publicación será de la siguiente manera:

“Cuando una persona es atraída por las películas de acción, busca la manera de cómo adentrarse en el mundo de los *visual effects* y se encuentra en un país donde no se han explotado tanto estos recursos”.

#### **4.3.1.3 Preproducción**

En esta fase se realizó un análisis de la situación de estudio, partiendo desde las últimas producciones realizadas en el Ecuador hasta las que han utilizado

herramientas digitales para crear *visual effects*. Hay que tomar en cuenta que, dentro de la carpeta de producción se encuentra la estructura de cómo es la línea narrativa del reportaje, la construcción del reportaje. De igual manera el equipo de trabajo que formará parte de la ejecución del reportaje, junto a las herramientas técnicas que van a ser requeridas en la producción.

## Equipo Humano

**Tabla 2:** Equipo Humano. Fuente: Diseño propio (2020)

AREA	NOMBRE
Dirección	Marco Cueva
Producción	Kristofh Pozo
Cámaras	Alejandro Bonifaz, Alex Santander y Marco Cueva
Iluminación	Daniel Martínez
Sonido	Henry Calasanz
Montaje	Marco Cueva

## Equipo Técnico

Dentro de la fase de producción del reportaje, se optó por la utilización de equipo que cuente con características especiales para poder ser manejado de la forma adecuada en la etapa de post-producción, equipo que permita un mejor color grading, y un diseño sonoro adecuado, al igual que una iluminación pulcra para las diferentes escenas planeadas, los equipos a utilizar son los siguientes:

**Tabla 3:** Equipo Técnico. Fuente: Diseño propio (2020)

Herramienta	Descripción
Cámara Principal	<i>Blackmagic Pocket cinema classic</i>
Cámara de reserva	<i>Blackmagic Pocket cinema 6k</i>
Cámara Secundaria	Lumix G7
Óptica	Sigma Art 28-300mm
Óptica	Minolta Rokkor 58mm
Gimbal	<i>Moza Air</i>
Tripode	Neewer
Microfono	<i>Rode VideoMic Pro</i>

Herramienta	Descripción
Dron	Dji Mavic Zoom 2
Grabadora de Voz	Zoom H1
Luz continua	Godox 300W
Fill Light	Aputure Amaran
Fill Light	Nanlite Forza 60
Difusor	<i>Beauty Dish aputure</i>
Color Checker	X-Rite passport

### Sinopsis Larga

“El uso de *Visual Effects* (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas”, es una guía que se concentra en las principales técnicas y herramientas que se pueden utilizar tanto en las áreas de producción y post-producción. Marco Cueva, un chico criado con películas de acción y ciencia ficción, está realizando un cortometraje basado en un *First Person Shooter* que cuenta con la ayuda de un conocido suyo llamado Kristofh Pozo, quien ya tiene experiencia realizando esos efectos.

Marco habla de las escenas de películas taquilleras, donde el protagonista lucha contra los malos y como siempre este termina vencéndolos, también habla de cómo los movimientos de cámara, los efectos de sonido e incluso como la música se vuelve un elemento importante para que él se involucre en esas escenas, pero lo que le hizo interesarse por los efectos especiales son las explosiones, los disparos y la sangre que se veía.

El protagonista busca información sobre los efectos especiales, donde observa como a lo largo del tiempo las técnicas fueron perfeccionándose hasta ser lo son actualmente, día y noche el protagonista busca personas o empresas que hagan efectos especiales cerca de donde él vive, enviándoles correos y mensajes. Después de varios días una persona le escribe a través de Instagram diciendo que puede ayudarlo con sus inquietudes.

Marco se embarca en un viaje donde conocerá a un productor, quien le explicará las herramientas básicas que deberían tener todas las empresas audiovisuales, hablando principalmente del *Chrome Key*, al igual que la iluminación, el sonido,

la cámara, los lentes y como estos influirán en la etapa de la Producción, de los cuales le recomendará adquirir, alquilar o pedir prestado.

Cuando Marco está en su estudio buscando los instrumentos que el productor le recomendó comprar, recibe el mensaje de un montajista, quien lo invita a conocer las técnicas esenciales y básicas que el montajista debe aprender, en ese transcurso le enseña diversos programas que lo ayudarán a hacer su corto mucho más efectivo.

Nuestro protagonista reúne todos los datos obtenidos, los selecciona y organiza detenidamente, donde posteriormente llama a su equipo de trabajo para acordar el lugar donde se efectuará el rodaje. Con las locaciones encontradas, los actores listos y las herramientas preparadas, el equipo de trabajo se encuentran en una situación donde lo que más deben cuidar son los aspectos técnicos.

Cuando el rodaje finaliza, el protagonista va a su área de trabajo donde analiza detenidamente cada clip, lo estudia, lo critica y descarta elementos que no complementan lo que él está realizando, recordando los consejos de las personas que visito hace varios días atrás.

En el momento que el protagonista mira con satisfacción la pantalla, ve como el trabajo de varios meses se ve culminado, por lo que hace mención de todo lo invertido para este proyecto, haciendo que nuestro protagonista se levante de su silla y salga de la habitación mientras la pantalla reproduce el cortometraje.

## Escaleta

Tabla 4: Escaleta. Fuente: Creación propia (2020)

SEC	1	ESC	1	D/N	Día	INT/EXT	EXT	LOCACIÓN
								UIO Sector Norte
<b>ACCIÓN</b>								
Avenida Naciones Unidas								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano General			Dolly In			Aérea semipicado		
SEC	1	ESC	2	D/N	Día	INT/EXT	EXT	LOCACIÓN
								UIO Sector Norte
<b>ACCIÓN</b>								
Supercines - Avenida 6 de Diciembre								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano General			Dolly Travelling Tilt			Contrapicado		
SEC	1	ESC	3	D/N	Día	INT/EXT	EXT	LOCACIÓN
								UIO Sector Norte
<b>ACCIÓN</b>								
Supercines – Cartelera								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano Detalle			Travelling			Frontal		

<b>SEC</b>	1	<b>ESC</b>	4	<b>D/N</b>	Día	<b>INT/EXT</b>	EXT	<b>LOCACIÓN</b>
								UIO Sector Norte- cafetería
<b>ACCIÓN</b>								
Juan Valdez, grupo de chicos/as trabajando con sus laptops								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano Medio corto			Paneo			Lateral		

<b>SEC</b>	1	<b>ESC</b>	5	<b>D/N</b>	Día	<b>INT/EXT</b>	EXT	<b>LOCACIÓN</b>
								UIO Sector Norte- cafetería
<b>ACCIÓN</b>								
Detalle laptop (se ve adobe after effects, cinema 4 d, etc)								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano detalle			Dolly In			Lateral – Frontal		

<b>SEC</b>	2	<b>ESC</b>	1	<b>D/N</b>	Día	<b>INT/EXT</b>	EXT	<b>LOCACIÓN</b>
								UIO
<b>ACCIÓN</b>								
Ciudad de Quito, voz en off de la introducción								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano General			Dolly out			Aérea frontal		

<b>SEC</b>	2	<b>ESC</b>	2	<b>D/N</b>	Día	<b>INT/EXT</b>	INT	<b>LOCACIÓN</b>
								Cuarto Marco
<b>ACCIÓN</b>								
Marco está sentado, mirando al monitor, analizando escenas de películas, anota en su cuaderno								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano General – Plano Medio			Dolly In			Lateral		

<b>SEC</b>	2	<b>ESC</b>	3	<b>D/N</b>	Día	<b>INT/EXT</b>	INT	<b>LOCACIÓN</b>
								Cuarto Marco
<b>ACCIÓN</b>								
Marco hablando mientras mira el monitor, luego mira a cámara								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano Medio						Lateral - Frontal		

<b>SEC</b>	2	<b>ESC</b>	4	<b>D/N</b>	Día	<b>INT/EXT</b>	INT	<b>LOCACIÓN</b>
								Cuarto Marco
<b>ACCIÓN</b>								
Marco saca un control y pulsa un botón								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano Medio						Frontal		

SEC	3	ESC	1	D/N	Día	INT/EXT	INT	LOCACIÓN
								Chroma
<b>ACCIÓN</b>								
Marco habla sobre vfx, las imágenes cambian consecutivamente								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano Medio largo						Frontal		

SEC	3	ESC	2	D/N	Día	INT/EXT	INT	LOCACIÓN
								Chroma
<b>ACCIÓN</b>								
Termina de hablar, vuelve a pulsar el botón, regresa al cuarto								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano Medio largo						Frontal		

SEC	4	ESC	1	D/N	Día	INT/EXT	INT	LOCACIÓN
								Cuarto Marco
<b>ACCIÓN</b>								
Marco muestra el monitor								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano Medio						Frontal		

<b>SEC</b>	4	<b>ESC</b>	2	<b>D/N</b>	Día	<b>INT/EXT</b>	INT	<b>LOCACIÓN</b>
								Cuarto Marco
<b>ACCIÓN</b>								
Se ven personas que han hecho vfx dentro Ecuador								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano Detalle						Semi Lateral		

<b>SEC</b>	5	<b>ESC</b>	1	<b>D/N</b>	Día	<b>INT/EXT</b>	EXT	<b>LOCACIÓN</b>
								UIO
<b>ACCIÓN</b>								
Se ve la ciudad								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano General			HyperLapse			Frontal		

<b>SEC</b>	5	<b>ESC</b>	2	<b>D/N</b>	Día	<b>INT/EXT</b>	EXT	<b>LOCACIÓN</b>
								Puerta Departamento KP
<b>ACCIÓN</b>								
Marco toca el timbre de la habitación de Kristofh								
<b>PLANO</b>			<b>MOVIMIENTO</b>			<b>POSICIÓN</b>		
Plano Medio – Medio corto						Lateral		

## Presupuesto

Tabla 5: Presupuesto. Fuente: creación propia (2020)

CANT	GASTOS DE PRODUCCIÓN	DESC	COSTO
3	Personal	1 asistente 1 sonidista 1 gaffer	\$300
1	Escenografía		\$500
2	Vestuario	2 outfits	\$190
2	Iluminación	Luz continua 150w	\$500
1	Cámara principal	Blackmagic Cinema	\$1.000
1	Cámara secundaria	Lumix G7	\$600
3	Lentes	28-300mm/ 58mm	\$570
1		DJI mavic	\$500
1	Gimbal	Moza air	\$525
1	Sonido	Rode video Mic pro	\$230
1	Transporte	Uber	\$120
1	Viáticos		\$125
Total Producción			\$5.600
<b>GASTOS DE POST-PRODUCCIÓN</b>			
	Edición		\$350
	Musica		\$200
	Sound Design		\$130
Total Post Producción			\$680
<b>OTROS GASTOS</b>			
	Publicidad digital		\$100
	Reserva de emergencia		\$360
	Primeros auxilios		\$250
Total Otros			\$710
<b>COSTO TOTAL</b>			<b>\$6.990</b>

#### 4.3.1.4 Producción

##### Propuesta del plan de rodaje

El plan de rodaje establece el tiempo y lo que se va a llevar a cabo para la ejecución del proyecto, en otras palabras, el plan de rodaje es la guía que debe tener todo equipo y la cual deben ser fieles a las horas establecidas para evitar cualquier tipo de retraso dentro de todo el itinerario del mismo.

Tabla 6: Propuesta del plan de rodaje. Fuente: Creación propia (2020)

HORA	Nº PLANO	DESCRIPCIÓN	NOTAS	EQUIPO ARTÍSTICO	ATREZOO
6:00 – 7:00	1	Dron volando por la Naciones Unidas	De preferencia Nublado	Filtro CPL	N/A
7:00 – 8:00	2	Cartelera supercines	Usar 28mm	Gimbal	N/A
8:00 – 9:00	3	Encuentro con actores	Explicar el guion	N/A	N/A
9:00 – 10:00	4	Cafetería	Organizar a los actores en exterior	Gimbal	Decoración Juan Valdez
10:00 – 11:00	5	Puerta Kristofh	Usar 28-300mm	Tripode	N/A

##### Propuesta de Dirección

Dentro del área de dirección, el reportaje se manejará de la siguiente manera:

- **INTRODUCCIÓN:** Iniciará con una apreciación de la ciudad, con el fin de poner en contexto sobre el lugar donde se concentre el reportaje, se mostrará la cartelera de las salas de cine, mostrando películas que tengan un acercamiento al uso de visual effects, se verá a personas en una cafetería con sus laptops viendo una película de super héroes, sonará un

teclado a modo de transición, donde se verá a Marco, un chico que está investigando sobre cómo hacer algunos efectos.

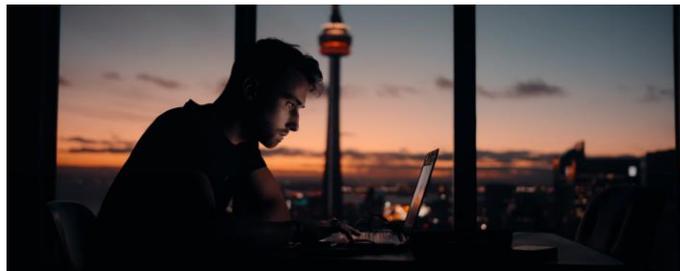
- **DESARROLLO:** Se presenta una voz narrativa, que habla sobre como los visual effects han afectado la forma en como vemos el mundo hoy en día, haciendo mención a muchas de las películas que han triunfado a lo largo del tiempo por el uso de estas nuevas técnicas de edición (se muestran fragmentos de varias películas, en algunas mostrando el vfx breakdown). Marco analiza el material cinematográfico que ha sido creado durando los últimos años en el Ecuador, mostrando pequeñas partes de películas en las cuales hacen uso de efectos visuales. Marco llama al director de su productora (Kristofh Pozo), y lo cita para entrevistarlo.
- **CONCLUSIÓN:** Luego de realizar la entrevista, se concluye con una reflexión y un mensaje en el cual se plantea la siguiente pregunta, ¿Qué pasaría si el Ecuador toma la iniciativa de entrar al mundo de los visual effects, capacitando a más profesionales?

### **Propuesta de Fotografía**

- **Propuesta Conceptual:** Cuando hablamos de un reportaje, se nos viene a la cabeza un video usualmente poco llamativo, con una construcción simple y en algunas situaciones no está trabajada el área de composición, sin embargo “Nueva Era” tiene como propósito combinar una estética cinematográfica junto a la información que será vista en el mismo. Tomando parte de los elementos narrativos del documental, sin que estos rompan con la estructura básica del reportaje, es importante aclarar que, el diseño fotográfico se conseguirá gracias al manejo de varias ópticas, para poder jugar con detalles o elementos que complementen al reportaje.
- **Atmosfera:** El reportaje lo visualizo con una atmósfera de emociones combinadas, donde Marco intenta mantener siempre viva la ilusión por conocer más sobre efectos especiales de las películas hechas en Ecuador. Busco darle al proyecto una clave alta y baja combinada con una paleta de colores alegres y fuertes, donde, a pesar de que Marco esté

ilusionado o concentrado, podamos ver que la luz para él, teórica y literalmente nunca se apaga, con colores cálidos y fríos respectivamente.

- **Movimientos de cámara:** El objetivo del reportaje a nivel estético es mantener una estética limpia, procurando mantener la cámara en una montura, de preferencia dolly, gimbal o trípode, donde se evitaría por completo el uso de cámara en mano, ya que saldría del contexto la estética elegante y limpia que se busca para el reportaje.
- **Referentes estéticos:** Como se mencionó anteriormente, el reportaje manejará una estética de composición específica, la cual está inspirada por Sam Kolder, un referente dentro de la narrativa y cinematografía, teniendo dos de sus proyectos, tanto para el área de composición como para la narrativa del producto.



**Figura 2:** KOLD – *The creative Process*. Fuente: Canal de YouTube Kold (2019)



**Figura 3:** *Hey Tim – The Story of my Life*. Fuente: Canal de Youtube Kold (2019)

### Propuesta de iluminación

- **Entrevista:** Para manejar la entrevista con eficiencia para mantener la pulcritud del reportaje, se optará por utilizar luz continua tanto para Kristofh como para Marco, para lo cual se utilizarán dos luces por persona,

una principal, la cual estará situada en la parte superior del sujeto, junto a un octabox para que este distribuya la luz de manera uniforme alrededor de los sujetos, y la otra que trabajará como *fill light*, la cual dará un pequeño destello en la parte de atrás del cabello de los sujetos, eso acompañado de un rebotador en la parte inferior para que rebote la luz causada por las luces principales.

- **Reportaje:** Normalmente se hará uso de la luz natural, utilizando en algunos casos filtros ND a las ópticas para reducir los pasos de luz, al igual que el uso de filtros CPL para evitar cualquier tipo de reflejo que pueda obstruir en las grabaciones. En otros casos se combinará tanto la luz artificial como la natural para rellenar ciertas áreas de los lugares en interior para crear distintas atmosferas.

### **Propuesta de Sonido**

- **Atmosfera:** Siento que, en este reportaje, los sonidos de rayos láser, disparos y explosiones se escucharan en momentos donde Marco está en un proceso de concentración, mientras que en algunos casos se optará por realizar un *sound design* de las escenas que se muestren en pantalla, combinado con música de carácter "*Chill Out*", el uso de la voz en off será uno de los recursos que llevarán adelante la narrativa del reportaje.

### **Aspectos Técnicos**

- **Video:** Lo ideal sería grabarlo con una *Blackmagic Pocket cinema* por su rango dinámico, para así tener mejor control en post-producción al momento de la colorización por sus perfiles logarítmicos y lograr el color propuesto.
- **Audio:** Lo recomendable sería trabajar con un micrófono tipo *shotgun* (Rode videoMic), para captar mejor el sonido de Marco como del ambiente utilizando de por medio una grabadora de voz que permita filtrar de mejor forma el audio.

- **Iluminación:** Usare la luz continua como luz principal, apoyado con luces led frías utilizando gelatinas de varias tonalidades compensando ciertas zonas donde las sombras se vean muy pronunciadas.

#### 4.3.1.5 Post-Producción

En esta Fase se construirá la estructura base del reportaje en relación a la narrativa propuesta previamente.

- **Montaje y Edición:** Para un mejor manejo del material obtenido de las cámaras de Blackmagic, se optó por la utilización de su software propio Davinci Resolve, el cual tiene una facilidad para aprovechar todo el material obtenido. En conjunto con el pautaaje, se realiza el primer corte, el cual tendrá una estructura base de cómo se verá el reportaje conforme pasen las correcciones.



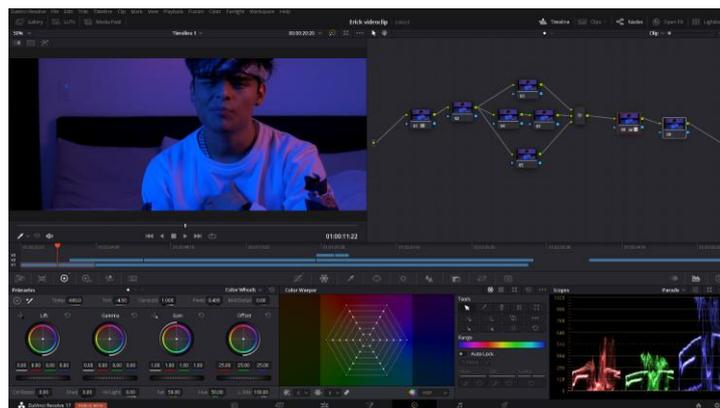
**Figura 4:** Pantalla Edición Davinci Resolve. Fuente: Creación propia (2020)

- **Sound Design:** Al igual que para Video, para el manejo adecuado de los archivos de sonido, se seguirá utilizando el software de Davinci Resolve, solamente que en este caso será a través de uno de sus servicios *Fairlight*, el cual está especializado para edición, corrección y modificación de las diversas pistas de audio que se deseen modificar. El audio del reportaje se manejará con una corrección de decibeles (dB) para que este cuadre con el audio de las otras cámaras.



**Figura 5:** Pantalla Fairlight Davinci Resolve. Fuente: Creación Propia (2020)

- **Color correction y Color Grading:** Para finalizar con el proceso de edición, se deja al último el proceso de corrección de color y la de colorización, ya que este proceso toma muchos recursos de la computadora, ya que al utilizar el editor de Davinci Resolve, su panel de color maneja nodos, los cuales servirán para crear las diversas atmosferas propuestas anteriormente.



**Figura 6:** Pantalla de Color Davinci Resolve. Fuente: Creación Propia (2020)

### 4.3.2 Difusión

El producto audiovisual al finalizar tendrá dos medios principales donde se verá presentado, uno por parte de la Universidad Iberoamericana del Ecuador, que a su vez se podrá publicar a través de sus canales digitales (Facebook o Instagram), y también dentro de la videoteca de la misma universidad para el fácil acceso de los estudiantes.

### 4.3.3 Periodicidad

En cuanto al periodo que estará vigente el producto, será para los nuevos periodos académicos, o a método de publicidad para la carrera audiovisual durante el periodo 2021-2022.

#### **4.3.4 Tiempo**

Se estima que el reportaje, tiene una duración entre 7 a 10 minutos, tiempo suficiente para dar la información necesaria del mismo.

#### **4.3.5 Plataformas**

El reportaje se publicará en la página de la Universidad Iberoamericana del Ecuador, al igual que quedará como material disponible dentro de la videoteca para futuras investigaciones o inspiración para proyectos con una temática similar.

#### **4.3.6 Target**

Principalmente se dirige a personas interesadas en la carrera audiovisual, ya sea que tengan experiencia o no, sino que también está pensado para un público entre 19 a 24 años, ya que tienen más tiempo de aprendizaje frente a personas mayores, aun así, el reportaje no tiene una barrera de edades predeterminada, por lo que cualquier persona interesada en el mundo de los *visual effects* podría inspirarse para entrar a la carrera.

## CAPITULO 5

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

#### 5.1 Conclusiones

El trabajo de titulación se realizó con el fin de diseñar una carpeta de producción para el reportaje informativo sobre el uso de *visual effects* dentro de las producciones cinematográficas ecuatorianas. Caso: Kristofh Pozo. Haciendo uso de la recolección de datos cualitativa mediante una entrevista realizada al sujeto de estudio, lo que permitió llegar a las siguientes conclusiones que es en respuesta a los objetivos específicos:

- Partiendo del primer objetivo, en el cual se realizó un análisis del uso de *visual effects* en las producciones cinematográficas ecuatorianas a través de una entrevista realizada al director y productor Kristofh Pozo, se concluyó que, a partir de las categorías de *visual effects*, son un recurso importante para un producto audiovisual, aportando a la historia, permitiendo crear atmósferas que en la vida real serían muy costosas, también en la categoría Kristofh Pozo se aclara que abren la puerta a muchos *filmmakers* que se dedican al manejo de estas herramientas digitales, finalmente en la categoría de proceso creativo, se logró la comprensión de la importancia del manejo de los *visual effects* como herramienta creativa y narrativa para la realización de productos audiovisuales.
- Por otro lado, se estructura el proceso de preproducción del reportaje informativo sobre el uso de *Visual Effects* (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas, a través del diseño de un dossier, el cual se compone por 4 semanas de trabajo, en la que se van elaborando las ideas, propuestas conceptuales, guion, equipo humano, presupuesto, entre otros. Las cuáles serán ejecutadas en la fase de producción del proyecto.

- Al momento de establecer el proceso de producción del reportaje informativo sobre el uso de Visual Effects (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas. Caso Kristofh Pozo, a través de una propuesta estética, se planteó un estudio de 8 semanas para el estudio, realización y corrección de las diferentes propuestas como: la propuesta de fotografía, iluminación, color y sonido para realizar la entrevista al caso de estudio.
- En cuanto a proponer los elementos de la postproducción del reportaje informativo sobre el uso de *Visual Effects* (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas, a través del proceso de montaje, colorización y sonorización inspirada en el creador de contenido SamKolder, por su forma crear *storytellings* llamativos y por el correcto uso de *sound design* y de su paleta de colores, para ello, se utilizó DaVinci Resolve, ya que es la herramienta más eficiente para poder realizar la edición del reportaje de la mejor manera posible logrando el color y el diseño sonoro que se requiere gracias a su interfaz.
- El diseño de un plan de difusión del reportaje informativo sobre el uso de Visual Effects (Vfx) en las producciones cinematográficas ecuatorianas, a través de medios digitales propios del autor como Facebook, Instagram, YouTube, entre otros, incluyendo los que formen parte de la universidad Iberoamericana del Ecuador. El material audiovisual será entregado a la videoteca de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

## 5.2 Recomendaciones

Luego de exponer las conclusiones acerca del uso de *visual effects* en producciones cinematográficas ecuatorianas y determinar el desarrollo de las fases de producción de un reportaje se plantean las siguientes recomendaciones:

- Se recomienda a la Universidad Iberoamericana del Ecuador incluir un programa académico en el cual, los estudiantes puedan aprender a realizar *visual effects* utilizando herramientas digitales, a través de la

implementación de clases teóricas y prácticas, tomando en consideración las clases prácticas como las más importantes, para así lograr una mejor ejecución de productos a futuro.

- A productores independientes que sean externos a cualquier institución educativa (*freelancers*), se les aconseja comprender la importancia del uso de *visual effects* para mejorar la calidad estética de sus productos audiovisuales, con el fin de generar mayor demanda dentro del campo profesional, y así tener una diversidad de productos dentro del área comercial.
- Es importante encomendar a los productores audiovisuales, colaborar con información esencial para los trabajos de investigación relacionados con el cine, para así poder tener mayor información acerca de cómo está la industria ecuatoriana en ese momento y así poder ahondar mejor en la información que se esté buscando.
- Para las salas de exposición se les invita a acoger proyectos audiovisuales variados para incentivar a los productores independientes a realizar mejores filmes a futuro, con el fin de aumentar el consumo de contenido cinematográfico realizado en Ecuador, ayudando a creadores pequeños a continuar creando más material.
- A la Universidad Iberoamericana del Ecuador se le recomienda incluir clases prácticas supervisadas por un profesor/a que tenga el conocimiento necesario de la materia, en donde los estudiantes puedan ejecutar toda la teoría aprendida en las aulas de clase, esto con el fin de mejorar la calidad tanto narrativa como estética de los productos audiovisuales de los estudiantes a nivel profesional.
- Para los estudiantes que formen parte de una institución académica, ya sea instituto o universidad se les invita a revisar, analizar, comprender o inspirarse con la carpeta de producción realizada para este proyecto, ya que presenta la información necesaria para un proyecto audiovisual, la cual también está organizada de manera estética para poder ser presentada correctamente.



## GLOSARIO

**Visual Effects:** “Es el término utilizado para describir cualquier imagen creada, alterada o mejorada para una película que no se pueden hacer durante el rodaje liveaction.” (Salah, 2012, pág. 2).

**Freelance:** “Trabajador que tiene la ventaja de elegir sus propios clientes, teniendo de esta manera la facilidad de poder decidir las condiciones de trabajo, o en cierto modo aceptar o rechazar las condiciones que se le ofrezcan.” (Guzmán, Elías, & Alvarado, 2014, pág. 10).

**Chroma:** “Consiste en grabar una figura contra un fondo de un color uniforme, normalmente azul o verde puros, para a continuación sustituir este fondo por una imagen o vídeo real.” (Martinez, 2016, pág. 151).

**Matte Painting:** “La capacidad de crear cualquier decorado imaginable. Auténticos artistas plasmaban sobre un cristal estas imágenes que se unían al metraje real generando una escena completa que transporta al espectador a un mundo inexistente o a cómo exija el guion.” (Monteagudo, 2014, pág. 13).

**Sound Design:** “Crea el contexto, estado de ánimo o atmósfera para evocar, consciente o inconscientemente, emociones en el espectador que escucha que define, enfoca o intensifica sus sentimientos hacia la presentación visual con la que están participando.” (Hillman, 2014, pág. 3).

**Flujo de trabajo:** “Es fundamental para el equilibrado de las cargas de trabajo entre los diferentes operarios y para aumentar la productividad de los mismos.” (Gento & Castán, 2003, pág. 2).

**Preproducción:** “Se profundiza los apartados logísticos para estructurar el guión, los días de rodaje, equipo humano, equipo técnico entre otros” (Ortiz, 2018, pág. 17).

**Producción:** “Se realizan pruebas de iluminación, sonido, se configura la cámara según las condiciones ambientales del lugar” (Ortiz, 2018, pág. 20)

**Postproducción:** “Es aquella en la que se realiza el montaje, la sonorización y los acabados finales. Por tanto, la producción es, también, la fase que coincide con el rodaje o grabación.” (Ortiz, 2018, pág. 5)

**Proxys:** “Proxy reserva un espacio de disco de longitud variable, al que se denomina caché” (Vargas, 2005, pág. 17)

**Sinopsis:** “Presenta los acontecimientos básicos de la historia y sus personajes, así como los diferentes actos en los que se divide dicha historia” (Solano, 2019, pág. 1).

**Escaleta:** “La escaleta divide un guion en secuencias y describe (sin incluir diálogos) la acción, evolución narrativa y conflictos entre los personajes.” (Anto & Rodriguez, 2013, pág. 2).

**Guión:** “Documento que expresa el contenido dramático de la película, el reportaje o las retransmisiones deportivas también es necesario trabajar el guion, aunque no sea posible prever con precisión lo que se va a filmar o registrar” (Anto & Rodriguez, 2013, pág. 2).

**Storyboard:** “Como complemento al guion técnico se pueden producir ilustraciones para cada uno de los planos especificados en el guion técnico. Este conjunto de viñetas se denomina storyboard.” (Anto & Rodriguez, 2013, pág. 18)

**Plan de Rodaje:** “Es el documento que establece el orden de grabación con las indicaciones y horarios de trabajo en las distintas localizaciones. Contiene el calendario de producción, y el personal que van a desplazarse a las localizaciones.” (Anto & Rodriguez, 2013, pág. 23).

## BIBLIOGRAFÍA

- Acuña, V. (2015). La codificación en el método de investigación. *INNOVACIONES EDUCATIVAS*, 77-84.
- Almeida, M. J. (2017). *ANÁLISIS DEL CAMPO CINEMATOGRAFICO ECUATORIANO: QUIÉN HACE*. Guayaquil.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de investigación*. Caracas: Editorial Episteme.
- Benavides, O., & Gómez, C. (2005). Métodos en investigación cualitativa: triangulación. *Revista Colombiana de Psiquiatría*, 118-124.
- Bogdan, & Taylor. (1987). *introducción a los métodos cualitativos de investigación*. Buenos aires: Paidos.
- Brown, B. (2012). *Cinematography - Theory and practice*. Oxford: Elsevier.
- Castillo, P. (2016). *INTRODUCCIÓN AL LENGUAJE AUDIOVISUAL*. Madrid: Departamento universitario de informatica.
- Criollo, S. V. (2016). *EFECTO VISUALES (VFX) IMAGEN GENERADA (CGI) POR COMPUTADOR (CGI) COMO HERRAMIENTAS FUNDAMENTALES PARA LA MEJORA DE PRODUCTOS AUDIVISUALES*. Guayaquil.
- Cuenca, M. (2007). *Introducción a la lingüística cognitiva*. Barcelona: Ariel, S.A.
- Fernandez, R., Fernandez, C., & Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. Mexico: Interamericana.
- Flores, F., Calvo, J., Araujo, E., & Soza, V. (2004). *Cultura política de los periodistas en sucre*. La Paz: Fundación Pieb.
- Folgueiras, P. (2016). *La entrevista*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Gallardo, A. (2011). *Efectos visuales y animación*. Madrir: Bubok.

- Gonzáles, E. (2009). *La noticia y el reportaje*. Madrid: Centro de investigación y Documentación Educativa.
- Gress, J. (2015). *Visual Effects & Compositing*. Peachpit: New Riders.
- Merino, D. (2016). *Géneros periodísticos*. Madrid.
- Ortiz, M. (2018). *Producción y realización en medios audiovisuales*. Alicante: Rua Universidad de Alicante.
- Osorio, B., & Alejo, M. (2016). *El informante como persona clave en la investigación cualitativa*. Caracas: Universidad Pedagógica experimental libertador.
- Osorio, R. (2017). *El reportaje como metodología del periodismo: Una polifonía de saberes*. Medellín: Universidad de ANTioquia.
- Román, A. (2019). *ANÁLISIS DEL CAMPO CINEMATOGRAFICO ECUATORIANO: QUIÉN HACE*. Quito.
- Rosario, Q., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *revista de psicodidactica*, 36.
- Salah, E. (2012). *VISUAL EFFECTS CINEMATOGRAPHY THE CINEMATOGRAPHER'S FILMIC TECHNIQUE FROM TRADITIONAL TO DIGITAL ERA*. Oman: The Turkish Online Journal of Design.
- Sanchez, C. (2005). *EL PROCESO DE TRANSCRIPCIÓN EN EL MARCO DELA METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN CUALITATIVA ACTUAL*. salamanca: Universidad de salamanca.
- Santos, Y. (2010). ¿CÓMO SE PUEDEN APLICAR LOS DISTINTOS PARADIGMAS DE LA. *Podium*, 10.
- Touraine , A. (1984). *los conceptos sobre "actor social"*. Paris.
- Urrutia, M., Barrios, S., Gutiérrez, M., & Mayorga, M. (2014). *Métodos óptimos para determinar validez de contenido*. Chile: Pontificia Universidad Católica de Chile.

- Vegas, F. (2018). VFX Y CGI: LA IMAGEN DIGITAL Y LOS PROCESOS. *Fotocinema*, 13.
- Wright, S. (2008). *Compositing Visual Effects*. Oxford: Focal Press.
- Zambrano, R. (2017). *MANUAL PARA ELABORAR UN REPORTAJE PERIODÍSTICO*. Quito: Universidad central del Ecuador.

### **Páginas Web**

- León, C. (17 de Noviembre de 2017). *ochoymedio*. Obtenido de ochoymedio: <https://www.ochoymedio.net/el-cine-ecuatoriano-y-sus-desafios>
- RAE. (Diciembre de 2019). *Real Academia Española*. Obtenido de <https://dle.rae.es/reportaje>

## ANEXOS

### ANEXO 1

#### PORTADA DE LA CARPETA DE PRODUCCIÓN



## ANEXO 2a

### GUIÓN DE ENTREVISTA

**Indicaciones:** Responda según su criterio

1. ¿Cómo observa las producciones cinematográficas ecuatorianas actuales, en base a la integración de nuevas herramientas estéticas?
2. Explique ¿Qué es para usted los Visual Effects?
3. ¿Cuál es su criterio acerca del uso de visual effects dentro de las producciones cinematográficas ecuatorianas?
4. Comente ¿Cómo los visual effects le han ayudado en el desarrollo de su carrera profesional?
5. Mencione ¿Cuál es su postura creativa acerca de los visual effects dentro de su flujo de trabajo?
6. ¿Narre y comente de qué manera implementa las herramientas del visual effects para el desarrollo de sus productos audiovisuales?
7. ¿Comente cómo implementa los recursos creativos del visual effects en el desarrollo de la preproducción, producción y postproducción de contenido cinematográfico?
8. ¿Cuál son las consideraciones económicas que usted toma en la aplicación del Visual Effects?
9. ¿Cómo pueden los Visual Effects ser una solución para mejorar la calidad del cine ecuatoriano?
10. Mencione ¿Cuál es su perspectiva a futuro acerca del cine ecuatoriano tomando los visual effects como una solución?