

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR

ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES

Trabajo de Titulación para obtener el título de Licenciado/a en Comunicación y
Producción en Artes Audiovisuales

***Flipbook* digital como herramienta para la producción de Animación 2D de
bajo presupuesto**

Autores:

Kevin David Araque Guerra

Mike Alexander Correa Oña

Director:

Fredi Zamora, Mgst.

Quito, Ecuador

Enero, 2021

DIRECTOR

Magister

Fredi Zamora

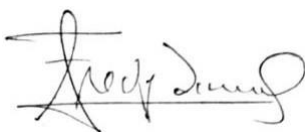
Director de la Escuela Producción para Medios de Comunicación

Presente. –

Yo Fredi Zamora, Director del Trabajo de Titulación realizado por Kevin David Araque Guerra y Mike Alexander Correa Oña, estudiante de la carrera de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales, informo haber revisado el presente documento titulado “Flipbook digital como herramienta para la Producción de animación 2D, dirigido a los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación”, 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,



Fredi Zamora

Director de Trabajo de Titulación

CARTA DE AUTORÍA

Nosotros, Kevin David Araque Guerra con C.I. 1718944414 y Mike Alexander Correa Oña con C.I. 1720593308; de la carrera de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales, declaramos de forma libre y voluntaria que los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación denominado, "Flipbook Digital como herramienta para la producción de Animación 2D de bajo presupuesto, dirigido a los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador". Así, como también los contenidos, análisis, conclusiones, y propuestas son de exclusiva responsabilidad de nuestras personas como autores.

Autorizamos a la Universidad Iberoamericana del Ecuador (UNIB.E) para que haga de este documento disponible para su lectura o lo publique total o parcialmente, de considerarlo pertinente, según las normas y reglamentaciones de la Institución, citando la fuente.

Quito D.M., a los 28 días del mes de enero del 2021



KEVIN DAVID ARAQUE



MIKE ALEXANDER CORREA

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a las personas que me acompañaron y apoyaron en este trayecto, la ayuda que muchas personas, profesores y colegas me han prestado durante el proceso de investigación y redacción de este trabajo.

A mi familia, que supo apoyarme sin importar las decisiones que tome para lograr culminar esta etapa de la mejor manera posible, demostraron ser la fortaleza que necesite para superar toda adversidad.

A mi tutor, por haberme orientado en todos los momentos que necesité con sus consejos, por ser el principal colaborador durante todo este proceso investigativo y productivo, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

A mis profesores, por todos los consejos y conocimiento que compartieron con paciencia y dedicación, espero se sientan orgullosos del futuro profesional del arte que formaron.

Kevin David Araque

DEDICATORIA

Me llena de alegría y nostalgia terminar esta importante etapa de mi vida, quisiera dedicar el presente trabajo de titulación.

A mis padres, que a pesar de no tenerlos conmigo en mi vida; sé que todo lo que hicieron fue para que en este momento este cumpliendo esta etapa, estarán siempre conmigo mi gordita y mi sub.

A mis hermanas Sofía y Gabriela, por impulsarme y estar pendientes que no pase ninguna necesidad a lo largo de mis estudios; este logro es también de ustedes y quiero que se sientan orgullosas de todo lo bueno que lograron en mí.

A mi sobrina, Victoria por la alegría que me emana; sin que lo sepa me ayudó a seguir en un momento difícil para mí y espero demostrarte que puedes lograr lo que tú quieras si te lo pones en mente.

A toda mi familia, que estuvo para mí sin ni siquiera pedírselo; en especial a mi prima Carolina, por ser una hermana más y tener los mejores consejos de tu parte de una manera abierta y sincera.

A mis amigos, que estuvieron no solo en los buenos momentos, sino también en el momento en el que ya no sabía que hacer conmigo y supieron ayudarme a seguir adelante; en especial a Mike, el “perrito” que sin él no pudiera lograr esta meta tan importante para ambos; gracias por su aliento y empuje para avanzar juntos.

Finalmente, me lo dedico a mí, por creer que puedo crear cosas grandiosas y gracias a todo mi esfuerzo y ganas logré terminar una etapa que la veía tan lejana y ahora la miro con nostalgia, sé que todas estas experiencias obtenidas me ayudarán a demostrar lo bueno que puedo llegar a ser sí creo en mí.

Kevin David Araque

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a las personas que me acompañaron y apoyaron en este trayecto, la ayuda que muchas personas, profesores y colegas me han prestado durante el proceso de investigación y redacción de este trabajo.

A mis padres “Pa” y “Ma”, por estar conmigo a lo largo de mi vida y en mi camino estudiantil, ya que han sido la fuente de fuerza y motivación en cada paso importante que he realizado a lo largo de vida, y sobre todo les agradezco profundamente por ayudarme a llegar hasta aquí.

A mi tutor, por haberme orientado en todos los momentos que necesité con sus consejos, por ser el principal colaborador durante todo este proceso investigativo y productivo, quien con su dirección, conocimiento, enseñanza y colaboración permitió el desarrollo de este trabajo.

A mis profesores, por todos los consejos y conocimiento que compartieron con paciencia y dedicación, espero se sientan orgullosos del futuro profesional del arte que formaron.

Mike Alexander Correa

DEDICATORIA

A mi familia, hermana, sobrinos que fueron pacientes conmigo, y supieron apoyarme en todo momento.

A mi actual pareja que también ha sido un apoyo importante en este proceso que me siento orgulloso de culminar.

A mi amigo David Araque que es parte fundamental para culminar con la realización de la presente tesis, y sobre todo por su amistad.

Por último, a mis abuelitos que son los principales responsables de apoyarme a dar pasos firmes en mi vida, ellos son quienes me dieron grandes enseñanzas y los principales protagonistas de este “sueño alcanzado”.

Mike Alexander Correa

ÍNDICE

CARTA DEL DIRECTOR	II
CARTA DE AUTORÍA.....	III
AGRADECIMIENTOS	III
DEDICATORIA	IV
ÍNDICE	VII
ÍNDICE DE TABLAS.....	X
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	XI
ÍNDICE DE GRÁFICOS	XII
ÍNDICE DE ANEXOS	XIII
RESUMEN	XIV
CAPÍTULO 1	16
INTRODUCCIÓN	16
1.1 Presentación del problema que aborda el TT	18
1.2 Justificación	25
1.3 Objetivos	26
1.3.1 Objetivo General	26
1.3.2 Objetivos Específicos	27
CAPÍTULO 2	28
MARCO TEÓRICO	28

2. 1. Antecedentes de la Investigación	28
2.2 Bases Teóricas	30
2.2.1 Animación	30
2.2.2 Tipos de Animación.....	31
2.2.2.1 Animación Digital	31
2.2.3 Animación 2D.....	31
2.2.4 Flipbook Digital.....	32
2.2.4.1 Inicios del Flipbook.....	32
2.2.4.2 Ilustraciones	33
2.2.4.3 Dibujos Animados	33
2.2.5 Características del <i>Flipbook</i>	33
2.2.6 Situación actual del <i>Flipbook</i>	34
2.2.7 Proceso de Animación 2D por medio del Flipbook.....	34
2.2.7.1 Preproducción	35
2.2.7.2 Producción	36
2.2.5.3 Posproducción	37
2. 3 Bases Legales.....	38
2. 3. 1 Constitución de la República del Ecuador.....	39
2. 3. 2 Ley Orgánica de Cultura.....	39
2. 3. 3 Ley de Propiedad Intelectual	39
CAPÍTULO 3	41
METODOLOGÍA EMPLEADA	41
3.1 Metodología de la investigación	41
3.1.1 Naturaleza de la investigación	41
3.2 Población y Muestra.....	43
3.3 Técnica e instrumentos de recolección de datos.....	44
3.4 Validez y Confiabilidad	45
3.5 Técnica de Análisis e interpretación de Datos	46

3.6 Metodología del Producto	47
3.6.1 Proceso de producción.....	47
3.6. 2 Preproducción	47
3.6.3 Producción	50
3.6.5 Difusión	53
CAPITULO 4	55
RESULTADOS E INTERPRETACIÓN.....	55
4.1. Resultados	55
4.2 Resultados del producto	71
4.2.1 Preproducción	71
4.2.2 Producción	86
4.2.3 Posproducción	93
4.2.4 Difusión	95
CAPITULO 5	97
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	97
5.1 Conclusiones.....	97
5.2 Recomendaciones.....	99
GLOSARIO DE TERMINOS	100
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS DIGITALES.....	102
ANEXOS	103

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Pregunta 1.....	55
Tabla 2. Pregunta 2.....	56
Tabla 3. Pregunta 3.....	57
Tabla 4. Pregunta 4.....	58
Tabla 5. Pregunta 5.....	59
Tabla 6. Pregunta 6.....	60
Tabla 7. Pregunta 7.....	61
Tabla 8. Pregunta 8.....	62
Tabla 9. Pregunta 9.....	63
Tabla 10. Pregunta 10.....	65
Tabla 11. Pregunta 11.....	66
Tabla 12. Pregunta 12.....	68
Tabla 13. Pregunta 13.....	69
Tabla 14. Pregunta 14.....	70
Tabla 15. Presupuesto General del Proyecto	83
Tabla 16. Plan de Trabajo	85
Tabla 17. Escaleta Deal With It.....	86
Tabla 18. Proceso de Digitalización de bocetos.....	92

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Storyboard Escena 1	77
Ilustración 2. Storyboard Escena 1	78
Ilustración 3. Storyboard Escena 2	79
Ilustración 4. Storyboard Escena 2	80
Ilustración 5. Storyboard Escena 2	81
Ilustración 9. Personajes Caracterizados	92
Ilustración 10. Personajes Caracterizados.	93
Ilustración 11. Personajes Caracterizados.	93

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1. Pregunta 1	56
Gráfico 2. Pregunta 2	57
Gráfico 3. Pregunta 3	58
Gráfico 4. Pregunta 4	59
Gráfico 5. Pregunta 5	60
Gráfico 6. Pregunta 6	61
Gráfico 7. Pregunta 7	62
Gráfico 8. Pregunta 8	63
Gráfico 9. Pregunta 9	64
Gráfico 10. Pregunta 10	65
Gráfico 11. Pregunta 11	67
Gráfico 12. Pregunta 12	68
Gráfico 13. Pregunta 13	69
Gráfico 14. Pregunta 14	70
Gráfico 15. Proceso de animación (After Effects).....	94
Gráfico 16. Correcciones de color (Illustrator)	94
Gráfico 17. Proceso sonorización y limpieza de sonidos (Audition)	94
Gráfico 18. Proceso de compilación de notas, audios y sonidos.....	95

ÍNDICE ANEXOS

Anexo 1. Cuadro operacional de la variable	103
Anexo 2. Encuesta.....	104
Anexo 3. Validación del Instrumento	105
Anexo 4. Guion	109
Anexo 5. Carpeta de producción	120

RESUMEN

La presente investigación tiene como objetivo principal generar un Flipbook digital como herramienta para la creación de contenido audiovisual en el formato de animación 2D; que permita y facilite la utilización de dicha herramienta por parte de los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación tomando en cuenta la búsqueda de facilitar la producción mediante un presupuesto mínimo, siendo esta una excelente opción para el aprendizaje y desarrollo de la animación 2D de bajo presupuesto y asignaturas a fines a esta rama de producción. La presente investigación se enmarca en un paradigma positivista, con un enfoque cuantitativo, siendo un tipo de investigación de campo, al igual que su nivel descriptivo de diseño transversal. La población seleccionada, son los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador, así mismo la técnica de recolección de datos se realizará con una encuesta, utilizando como instrumento un cuestionario con escala dicotómica y opción múltiple, con el fin de obtener datos estadísticos y estos analizarlos a nivel descriptivo. Partiendo de esto se espera obtener resultados favorables a la investigación para de esta forma generar el Flipbook de duración 7 min, mediante el proceso de producción compuesto por sus tres etapas donde se desarrolló el guion, caracterización de personajes, ilustración, digitalización de cuadros, colorización, composición musical entre otras; para luego proponer un plan de difusión del producto basado en plataformas digitales y concluyendo todo el proceso.

Palabras claves: Flipbook, animación 2D, animación digital, bajo presupuesto, herramienta audiovisual.

CAPÍTULO 1

INTRODUCCIÓN

La producción audiovisual es una de las herramientas para compartir un mensaje, ideas o sentimientos. No existe mejor forma para transmitir un concepto que a través de imágenes, siendo estas producciones, por naturaleza relacionadas con la ficción, imitación, ilusión, y también transgresión e invención de las ideas que conllevan el convencimiento del tema que se quiere difundir (Ayala, 1996).

Además, la realización de un producto audiovisual lleva una serie de pasos que conjuntos se los denomina proceso de producción; el cual está conformado por tres fases de ejecución, denominadas preproducción, producción y posproducción. Por medio de lo cual se desarrolla la historia a contar por medio del formato y género a seleccionar (Septima Ars, 2019).

Por lo tanto, la preproducción se enfoca en el desarrollo o proceso creativo de una idea donde se definen personajes, locaciones y la premisa dramática a trabajar; para después pasar al plan de rodaje donde comienza el proceso de producción, finalizado el rodaje empieza la posproducción donde se realizan ajustes de efectos especiales, sonoros, colorización de las escenas, entre otros (Ayala, 1996).

En este sentido, la inversión a los proyectos audiovisuales comprende en un punto fuerte en el proceso de ejecutar y terminar cualquier contenido, dependiendo aún más de la animación 2D, siendo uno de los tipos de creación audiovisual más costosos en la época actual; conformando un proceso de búsqueda de fondos para la finiquito de los proyectos (Halas & Manvell, 1980).

Por lo tanto, la producción avanza según el tamaño de inversión disponible para su ejecución, esto afecta primordialmente a productores que no cuentan con los fondos suficientes para la elaboración del contenido audiovisual; gracias a esto ocurre una pausa productiva de los proyectos, que a largo plazo generan más gastos (Jácome, 2016).

Por otro lado, la animación además de consistir en la generación de movimiento cuadro por cuadro de objetos y sujetos; es un tipo de producción considerado costoso sin tomar en cuenta las posibles herramientas existentes que ayuden a

reducir los costos de la ejecución del contenido audiovisual (Halas & Manvell, 1980).

De este modo, la producción audiovisual se la puede realizar a través de la animación 2D. Este tipo de realización de contenidos tiene mucha aceptación al momento de querer incursionar en la generación de todo el proceso creativo, ya que, brindan la capacidad de crear personajes, locaciones, universos, entre otros, dejando volar la imaginación sin límites, y constituye la secuencia de dibujos que generan movimiento y dan vida a un personaje, y se crea así también un mundo creíble en su realidad (Ayala, 1996).

En este sentido, puede considerarse al Flipbook, como la herramienta de animación que dio inicio a los dibujos animados, debido a que posee una estructura tipo libro, cuyas páginas contienen un dibujo que cambia gradualmente y genera movimiento al pasar de una hoja a otra, generando la ilusión óptica de movilidad y animación para el entretenimiento del espectador (Ojeda, 2017).

De este modo, este proyecto presenta una alternativa para producir contenido audiovisual de bajo presupuesto, con el fin de querer generar un cortometraje basados en un guion de autor, proponiendo como herramienta audiovisual al "Flibbook" para luego ser llevado al tratamiento digital y animación en 2D.

Para ello, la presente investigación se organiza en cinco capítulos: el capítulo 1, denominado introducción donde se explica de manera sintetizada el tema principal de la realización de este trabajo de titulación, enmarca la presentación del problema que aborda el trabajo de titulación, justificación, explica el por qué es conveniente realizar esta investigación y objetivos que son las metas a cumplir para realizar este proyecto satisfactoriamente.

Después, el capítulo 2 expone el marco teórico, donde se realiza la contextualización de los temas pertinentes para la realización de este proyecto, comenzando por los antecedentes que consisten en los estudios previos que apoyan esta investigación; posteriormente iniciamos las bases teóricas que explican los temas intrínsecamente relacionados con el trabajo de titulación, a continuación, tenemos las bases legales que apoyan y sustentan el trabajo; y finalmente la

operacionalización de las variables donde se expone los posibles resultados de la investigación.

En el capítulo 3, se describe la metodología empleada, es decir el cómo se va a realizar la investigación. Donde se explica que este trabajo se llevó a cabo bajo un paradigma positivista, con enfoque cuantitativo, de alcance descriptivo y corte transversal; bajo el instrumento del cuestionario se realizó la técnica de recolección de datos denominada encuesta para obtener datos exactos y confiables. Finalmente, se explica la metodología del producto que explica todo el proceso de producción y sus etapas como pre, pos y producción del producto.

De este modo, el Capítulo 4, muestra los Resultados con su correspondiente interpretación, donde se explica de manera detallada todo lo obtenido previo a la ejecución de la recolección de los datos por medio de las técnicas e instrumentos escogidos, en este punto se demuestra la efectividad y necesidad de la producción del proyecto.

Finalmente, en el Capítulo 5, refiere las Conclusiones y Recomendaciones, que consisten en la explicación de experiencias gracias a la interpretación obtenida en el anterior capítulo donde se obtienen resultados que demuestren la efectividad del trabajo y, se recomienda lo que se podría mejorar o aplicar para el próximo estudio relacionado o utilización de la herramienta misma.

1.1 Presentación del problema que aborda el TT

La finalidad del presente estudio consiste en aportar con el medio audiovisual, adaptando una herramienta análoga para desarrollar contenido audiovisual digital, para demostrar cuán útil es emplear y llevar a cabo la creación de un Flipbook digital como herramienta de producción para la animación 2D de bajo presupuesto.

El Flipbook no es una herramienta nueva, es una herramienta básica de los inicios de la creación de movimiento animado en el papel; para el trabajo presentado actualmente se realiza una adaptación de dicha herramienta con un tratamiento actual y tecnológico aplicado a los dibujos, conocido como ilustración de imágenes o fotogramas.

Por esa razón, se considera que el uso de esta herramienta es pertinente, ya que la realización de contenido animado tiene un alto valor económico. Siendo este un punto importante que afecta el modo de producción audiovisual para la ejecución de un proyecto, es poder finalizarla de forma estética y/o técnica, con el fin obtener el resultado deseado sin que sea determinante el presupuesto y otros factores para cumplir con lo que se demanda desde el guion y planificación (Grove, 2017).

Para empezar, se tiene que conocer acerca de la animación y como menciona su nombre animación que viene de la palabra animado, que hace referencia a tener vida, por lo cual Halas y Manvell (1980), afirman que "todo lo que experimenta movimiento está animado; por consiguiente, todas las películas están animadas, ya que el cine es movimiento" (pág. 48).

Por lo tanto, se conoce que en el mundo cinematográfico todas las películas están compuestas por movimientos, pero lo que diferencia y hace especial al cine animado, es el hecho de dibujar sobre un papel o encima de un acetato y colocarlo sobre un soporte para poder proyectarlo, considerando la continuidad que debe tener el paso de cada dibujo para obtener la ilusión de movimiento. Por ende, se obtiene un filme (Halas & Manvell, 1980)

La animación, según Ayala (1996), " es el arte en movimiento. Pero más aún: es el arte del movimiento" (pág. 49). De tal manera la creación del Flipbook cumple con el concepto básico de animación, empezando por la realización de dibujos y después modificando su posición, figura y tamaño en una hoja distinta, de tal manera que nos da la sensación de movimiento o animación.

También, el escocés desarrollador de la técnica animada sobre película virgen, Norman McLaren (1982), dijo que la animación "no es el arte de trazar figuras que se mueven, sino es el arte de trazar el movimiento" (pág. 26) por lo tanto lo más importante es tener un enfoque en la generación e ilusión de movimiento ante los espectadores. Esto se ejemplifica y argumenta en el producto audiovisual creado para este estudio, en donde, se crean personajes y se caracteriza a cada uno de ellos, inyecta vida en ellos. También, se puede tomar en cuenta la anécdota de Chuck Jones, quien creó a Bugs Bunny, y contaba a un niño que él no dibujaba al conejo, que este tenía vida propia (Halas & Manvell, 1980).

Existen distintos tipos de animación como: animación 2D y animación 3D. La animación 2D consiste en plasmar un objeto sobre, un lienzo, papel, sobre cualquier material, pero este objeto creado se maneja sobre los ejes X y Y, o también llamada superficie plana (Ojeda, 2017).

Cabe destacar, que la animación 2D tiene aspectos importantes que considerar, como el tiempo y espacio en donde Casas (2019) explica que “la animación depende de un movimiento, y en todo movimiento existe un principio, un recorrido, y un final, y durante este proceso transcurre un tiempo” (pág. 26). También se toma en cuenta el ritmo que, según Casas (2019) dice que:

Todo movimiento tiene su ritmo y para animar es preciso analizarlo para poder dar la sensación adecuada. En el tiempo de duración de un mismo movimiento y con la misma cantidad de imágenes, podemos aplicar ritmos distintos para dar sensaciones distintas (pág. 19)

logrando así la intencionalidad y realismo a cada acción; permitiendo que los personajes y objetos adquieran la característica de sujetos animados.

Por último, se debe tomar en cuenta el tamaño y peso del objeto, y de esto dependerá su movimiento y coherencia en sus acciones. Se lo denomina peso y movimiento, según Casas (2019) formula que

La forma de moverse de un objeto es siempre indicativa de su peso. Una correlación adecuada del peso de cada objeto o personaje con en representación de movimiento dará a esto una personalidad propia, un aspecto que los hará diferentes a los demás y que mejorará mucho la credibilidad de la animación (pág. 33).

Por lo tanto, la técnica de animación 2D es la que lleva más tiempo desarrollándose, en la actualidad se han creado distintos tipos de técnicas que permiten realizarla, de esta manera se confirma la existencia de herramientas que favorecen con este tipo de producción (Ojeda, 2017).

Por lo tanto, ya conociendo los conceptos básicos que hacen parte de la investigación, se puede tener una idea clara acerca de la animación 2D y dentro de que técnica existen las distintas herramientas para la elaboración de contenido audiovisual.

Sin embargo, la propuesta de proyecto es la realización de un Flipbook animado 2D, por ende, se tiene que comprender que esta herramienta es el paso rápido de hoja en hoja que contienen dibujos, y nos da la ilusión de movimiento de los dibujos,

según Casas (2019) “Los Flipbooks pueden ser experimentos únicos en forma con una diversidad de formas de página y tecnologías de encuadernación; pueden revelar secuencia imágenes y texto en uno o ambos lados” (pág. 3).

Por otro lado, los modelos de producción de bajo presupuesto son considerados y realizados al momento de no contar con la financiación suficiente para poder plasmar el proyecto. Además, las producciones de bajo presupuesto surgen en momentos de crisis donde los recursos son escasos para poder producir (Grove, 2017).

Es así, como en distintos países nacieron formas de hacer cine en momentos donde la producción audiovisual fue desplazada por la falta de recursos económicos, se nombró al cine independiente como el principal ejemplo de un filme de bajo presupuesto, ya que no se busca financiamiento o apoyo gubernamental para realizar el producto (Cantera, 2020).

Por lo tanto, existen productos audiovisuales de bajo presupuesto, que buscan crear herramientas alternas para llevar a cabo sus proyectos cinematográficos, como el caso del presente proyecto que ofrece la herramienta del Flipbook digital que mezcla distintas técnicas y la ilustración de dibujos, siendo esta una alternativa para realizar films tomando que su realización se base en una producción de bajo presupuesto.

De este modo, la producción audiovisual se genera dependiendo la situación que se esté viviendo, un ejemplo de una producción audiovisual en el Ecuador en donde se buscó reducir costos, es el cine de Guerrilla, donde su lugar de producción principal radica en Manabí, que busca abaratar costos en la producción de los films. Este tipo de cinema nació y se desarrolló a inicios de los años 90, caracterizándose por ser una producción donde el presupuesto no es lo importante, es el apoyo y colaboración de varias destrezas de los directores para poder finalizar el proyecto y la historia pueda ser contada (Jácome, 2016).

De igual manera el objetivo del proyecto actual busca brindar una alternativa aplicable en la animación 2D, ya que en general realizar animaciones tiene un alto valor monetario. Por lo cual se propone con el Flipbook digital abaratar costos de

pre producción, producción y postproducción, para que la creación de contenido audiovisual animada tenga mayor crecimiento.

En este sentido, tanto la animación como otros sub géneros del cine pueden encaminarse a cine de bajo presupuesto, por ejemplo, existen producciones que lo demuestran como la película “Los Sicarios Manabitas” es la principal muestra de cine de guerrilla ecuatoriano, producida y dirigida por Jorge Cedeño, siendo un filme con un costo de producción menor a los 10 000 dólares estadounidenses. En el filme se muestra una historia vivenciada por los actores, e intenta mantener la esencia de las experiencias vividas de muchos habitantes de aquella provincia. Siendo está una estrategia de producir sin muchos recursos económicos (Jácome, 2016).

De este modo se demuestra que es posible desarrollar una historia y ser una de las más buscadas en la provincia de Manabí, superando los dos millones de copias piratas vendidas, cabe mencionar que este filme dio paso a muchos para poder transmitir historias sin la necesidad de un gran presupuesto (Jácome, 2016).

Por lo tanto, es factible tomar de ejemplo este tipo de producciones en el ámbito de poder finalizar el proyecto, poder contar historias, relatos y mensajes sin contar con un presupuesto inmenso; es ahí donde una buena construcción argumental en un guion hace mucho más interesante, que una película con pobreza en la construcción de una idea y es ocultada con costosas producciones en al ámbito de efectos, musicalización, actores reconocidos, entre otras.

En la ciudad de Quito, las producciones de bajo presupuesto suelen optar por hacer trabajos colaborativos a cambio de un beneficio a futuro. Esta modalidad de producción es muy utilizada por el poco apoyo económico que se puede llegar a conseguir para la realización de productos audiovisuales con cierta alta calidad.

Dentro del ámbito de la creación de contenido 3D existe una notoria falta de producción de contenidos de este tipo, ya que no se realizan por el alto costo de sus equipos para realizarlo y sobre todo no llevan a cabo ese proyecto si no hay un apoyo económico bastante alto. Además, se puede identificar que las producciones audiovisuales optan por unir recursos y colaborar con las destrezas técnicas para finalizar el proyecto, obteniendo un beneficio compartido.

Existen muy pocos aportes en la parte económica de parte del sector gubernamental, como del sector privado, por lo cual las nuevas generaciones buscan adoptar métodos y herramientas para crear sus proyectos audiovisuales y mostrar al mundo sus trabajos a través de los nuevos medios.

Por otro lado, la producción existente en la universidad Iberoamericana del Ecuador se rige bajo las producciones de bajo presupuestos, búsquedas de colaboraciones y unión de recursos para el finiquito del contenido audiovisual; es donde se denota la necesidad de crear nuevas herramientas o adaptar antiguas para la correcta elaboración de los proyectos audiovisuales.

En la actualidad, la producción audiovisual continúa identificando la forma de cómo producir a un bajo costo y evitando el alza del presupuesto por factores que pueden ser controlables, de manera que se puedan crear nuevas maneras de generar contenido audiovisual (Cantera, 2020).

Al mismo tiempo, la tecnología digital ha permitido desde sus inicios transformar películas o proyectos audiovisuales empleando variedad infinita de recurso que nos brinda con la creación de programas de edición, manipulación, colorización, ya sea dirigido a imagen o video. Por ende, el Flipbook Digital aplica un método fundamental de los inicios del cine animado, que básicamente es dibujar y se fusiona con algo actual y anclado a la tecnología que es la ilustración de los dibujos, que básicamente es el tratado del material físico en un computador y finalmente obtenemos todo el proyecto en un formato digital y también contamos con el material y los archivos físicos (Grove, 2017).

Por los cuales, se pueden hacer largometrajes y cortometrajes completos por el costo del presupuesto de catering en una película de la industria financiada y producida tradicionalmente. A veces, el proceso creativo para crear un proyecto audiovisual de animación digital, puede desarrollarse de distintas maneras ya que se aplican ciertos lineamientos, pero, por la variedad de herramientas ciertos pasos cambian la forma de generar contenido dependiendo los instrumentos a utilizar (Grove, 2017).

De este modo, existen distintas herramientas para crear contenido, y un campo amplio es la animación de dibujos o ilustraciones en 2D, esto consiste en la

reproducción seriada de dibujos que unidos en el montaje generan la ilusión de movimiento bajo el seguimiento de pasos ordenados para generarlos (Halas & Manvell, 1980).

Cabe mencionar que, es el movimiento el que acciona cada uno de los elementos de animación y, por lo tanto, cada una de las cosas establecidas poseedoras de vida; el movimiento en los personajes constituye el alma de la animación, siendo una de las características primarias de la vida misma (Halas & Manvell, 1980).

Por lo tanto, tomando el término del movimiento como clave, el Flipbook se convierte en los comienzos de la animación de imágenes, ilustraciones y dibujos. Este instrumento o juguete óptico consiste en un libro en cuyas páginas se pueden observar una serie de imágenes que van variando gradualmente de una página a la otra, generando la ilusión óptica de movilidad para el espectador (Ojeda, 2017).

La producción de bajo presupuesto en el país utiliza la unión de destrezas técnicas y aporte colaborativo para poder realizar el producto audiovisual. Logrando un desarrollo de un proceso creativo a fin de obtener un producto de calidad; al utilizar una herramienta visual como el Flipbook, se puede considerar como una buena alternativa para plasmar una idea o historia en el ámbito audiovisual para llegar al público y obtener una buena aceptación.

En la Escuela de Producción para Medios de Comunicación, los estudiantes desarrollan destrezas y conocimiento dentro de la rama de animación, pero por medio de métodos o técnicas que generan una producción de alto costo; basados en técnicas e instrumentos que pueden elevar los presupuestos de los contenidos audiovisuales.

Por lo tanto, las producciones realizadas dentro de la universidad no se enfocan a su vez en métodos y técnicas análogas para comprender el inicio de la animación y sus procesos para lograr los objetivos en la creación de contenido audiovisual.

De esta manera, se propone identificar la necesidad existente sobre el conocimiento, interés y aptitud por parte de los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

En el presente proyecto se propone la elaboración de un Flipbook como herramienta audiovisual para el proceso creativo de animación 2D de bajo presupuesto dirigido a los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador; por lo tanto, se plantea las siguientes interrogantes para llevar a cabo la investigación de la mejor manera y obtener el resultado esperado en la finalización de esta investigación.

Interrogantes

¿Cuáles son los procesos de producción de la animación 2d y su relación con el presupuesto?

¿Cómo debe estructurarse un Flipbook digital para la producción de Animación 2D de bajo presupuesto dirigido a los estudiantes de la Escuela de Producción Audiovisual de la Universidad Iberoamericana del Ecuador?

1.2 Justificación

La presente investigación plantea la creación de una herramienta útil, aplicable, viable y pertinente de usarlo en la creación de productos audiovisuales, ya que el Flipbook Digital 2D busca facilitar al creador de personajes animados llevarlos a la pantalla como muestra de un producto audiovisual y ya no solo tener a los personajes plasmados en hojas. De esta manera convino dos métodos, el material físico y digital.

De tal manera, la presente investigación es conveniente porque se demuestra que es posible realizar una producción audiovisual de bajo presupuesto en medio de una crisis, sea esta económica, política y/o social, evitando el contacto humano entre los realizadores y llevando a cabo un producto audiovisual empleando un bajo presupuesto.

De igual manera, la investigación posee una implicación práctica, al producir en un momento de iniciación profesional; de esta forma se puede crear nuevos procesos y protocolos de como producir, obteniendo como resultado la continuidad de creación de contenido apoyado en la destreza humana y avance de procesos creativos de los realizadores.

Así mismo, la investigación cuenta con la relevancia social de demostrar, difundir y ayudar a las personas interesadas en crear contenido audiovisual, pero no cuentan con los recursos y apoyo necesario para poder plasmar sus ideas y transmitir las a través de distintos medios de difusión.

Por lo tanto, la sociedad interesada puede generar beneficios económicos a través de esta investigación y de nuevos procesos para producir contenido audiovisual; utilizando herramientas técnicas de bajo costo y al alcance de todos.

En relación al aporte teórico, la investigación muestra la manera de desarrollar productos audiovisuales no convencionales, donde prime el proceso creativo de los realizadores, creando nuevos procesos de producción a un bajo costo y generando una nueva forma de trabajar en la industria audiovisual y del séptimo arte.

Además, se puede desarrollar la definición de distintos procesos creativos dependiendo más los instrumentos y productos finales a utilizar; siendo claro en que no es el mismo proceso para un cortometraje de ficción a una animación digital de 2D, que en sí sus pasos para la ejecución son distintos en comparación una producción tradicional con plan de rodaje y actores.

De este modo se contribuye a la definición y exploración de las producciones no convencionales y los productos audiovisuales de bajo presupuesto, creando una base metodológica para futuras investigaciones o realizaciones de contenido donde se transmita un mensaje o una idea a través de un guion generado en el proceso creativo del producto.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Elaborar un Flipbook digital como herramienta para la producción de Animación 2D de bajo presupuesto dirigido a los estudiantes de la Escuela de Producción Audiovisual de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

1.3.2 Objetivos Específicos

Identificar el proceso de producción de la animación 2d y como el presupuesto influye en la ejecución a través de la encuesta para la adaptación del proceso de elaboración del Flipbook Digital.

Determinar los procesos de preproducción para la elaboración de un Flipbook digital como herramienta para la producción de Animación 2D de bajo presupuesto; por medio de la construcción de una sinopsis, guion, storyboard, caracterización de los personajes y plan de rodaje.

Ejecutar los procesos de producción de un Flipbook digital como herramienta para la producción de Animación 2D de bajo presupuesto, a través del plan de rodaje e ilustración de escenas.

Desarrollar la postproducción del Flipbook digital como herramienta para la producción de Animación 2D de bajo presupuesto, por medio del montaje, animación de cuadros, sonorización, musicalización, colorización en los programas Illustrator, Photoshop, After Effects y Premier de Adobe.

Proponer el plan difusión del Flipbook digital como herramienta para la producción de Animación 2D de bajo presupuesto, a través de plataformas digitales como YouTube e IGTV.

CAPÍTULO 2

MARCO TEÓRICO

El presente capítulo describe los antecedentes de la investigación, que son tomados como base para la ejecución de este trabajo, así como las bases teóricas y legales que sustentan los objetivos planteados para elaborar un Flipbook digital como herramienta para la producción de Animación 2D de bajo presupuesto. (Hernández & Mendoza, 2018).

Los antecedentes escogidos para la presente investigación, dos de ellos son del año 2012, ya que no existen trabajos similares que se relacionen de años más actuales.

2. 1. Antecedentes de la Investigación

En el siguiente apartado se habla sobre los antecedentes que según Arias (2012) afirma que “reflejan los avances y el estado actual del conocimiento en un área determinada y sirven de modelo o ejemplo para futuras investigaciones” de esta manera se tomaron en cuenta las siguientes investigaciones como antecedentes (pág. 43).

En primer lugar, se tiene la investigación realizada por Jaramillo (2017), titulada: “Video Animado 2D, que explique los cinco errores más frecuentes en la escritura de las palabras Homófonas, dirigido a estudiantes de tercero de bachillerato en general”, teniéndose que para la realización de dicho producto audiovisual, se indagó sobre el nivel de conocimiento de los actores sobre la escritura de dichas palabras, para posteriormente estructurar el protocolo de preproducción del video, definir la propuesta narrativa y ejecutar la postproducción. Finalmente, se realizó la difusión del mismo; siendo una producción de bajo presupuesto.

De este modo, la investigación se desarrolló, enmarcada en un enfoque cuantitativo de alcance descriptivo, llevando a cabo una investigación reflexiva. La población estuvo constituida por los jóvenes de 3ro de bachillerato de un colegio de la ciudad de Quito. Entre los resultados se tiene que, la población presentó un nivel de

conocimiento bajo y que el video animado 2D resultó un medio llamativo y eficaz para transmitir la información.

En este sentido, la investigación realizada por Jaramillo, se relaciona con el presente estudio, debido a que en ambos se contempla la realización de un video de animación 2D. El aporte radica en la utilización de los instrumentos digitales y programas como herramientas gráficas para ilustraciones en 2D presentado por el autor para la producción del contenido y manejo del proceso creativo en la creación audiovisual.

Por otro lado, se tiene la investigación realizada por Mejía (2012), titulada: "Animación Digital 2D: Sobrecargado" teniéndose que para la realización de dicho producto audiovisual, se indagó sobre el nivel de relación de los videojuegos y sobre la ejecución de videos animados autobiográficos, para posteriormente estructurar el protocolo de preproducción del video, definir la propuesta narrativa basada en un guion de autor y ejecutar la postproducción, para finalmente realizarla difusión del mismo; siendo también considerada esta investigación una producción de bajo presupuesto.

Para ello, la investigación se desarrolló con base a un enfoque cualitativo de alcance interpretativo, llevando a cabo una investigación analítica. El estudio se ejecutó en torno a la relación interpretativa de los videojuegos con el autor, creando la animación digital 2D. Entre los resultados se tiene que, los videojuegos marcan la personalidad de un individuo a lo largo de su vida y experiencias; y que el video animado en 2D resultó un medio de como contar y transmitir el análisis realizado por Mejía.

En este sentido, la investigación realizada por Mejía , se relaciona con el presente estudio, debido a que ambos contemplan la construcción de una historia basándose en la animación 2D como medio de producción, siendo un aporte significativo para este trabajo de titulación, ya que se toma como referencia la manera de llevar a cabo la interpretación autobiográfica o biográfica para construir una historia (guión), a partir del desarrollo de una idea o pregunta planteada por el autor para desarrollar este tipo de proyecto, considerando el nivel de conocimiento sobre la producción de dibujos animados digitales en 2D.

Por último, se encuentra la investigación realizada por Atala (2012), titulada: “Resurgimiento del Cine Ecuatoriano: Nuevos Rollos” teniéndose que para la realización de dicho trabajo investigativo, se indagó sobre el nivel de producción de cine nacional a lo largo de los años y los nuevos retos que este propone para facilitar la producción con base a un presupuesto asequible, todo esto a través de un reportaje para posteriormente estructurar el protocolo de producción del video, definir la propuesta narrativa basada en distintos géneros y ejecutar la postproducción, para finalmente llevar a cabo la difusión del mismo.

De este modo, dicha investigación se desarrolló con base a un enfoque cualitativo de alcance interpretativo, llevando a cabo una investigación analítica, ejecutándose en torno a la relación del avance de la producción de cine nacional relacionada con la financiación y búsqueda de recursos para finalizarlos y poder producir el filme. Entre los resultados se tiene que, el cine independiente y autofinanciado está logrando captar la atención de los espectadores, donde ya no es tan importante contar con un presupuesto opulento para realizar contenido de calidad.

En este sentido, la investigación realizada por Atala, se relaciona con el presente estudio, debido a que ambos contemplan la investigación de la forma para poder producir un filme y lograr difundir al público. El aporte radica en la interpretación de cómo ejecutar un producto audiovisual animado cinematográfico para finalizar un proyecto bajo la perspectiva de la ejecución de todo el proceso creativo.

2.2 Bases Teóricas

En el siguiente apartado se desarrollan las bases teóricas que según Hernández y Mendoza (2018), mencionan que “son todos los elementos importantes definidos que fortifican el desarrollo del trabajo de titulación” (pág. 45). Además, aportan como guía para la ejecución del Flipbook digital como herramienta para la producción de Animación 2D de bajo presupuesto.

2.2.1 Animación

Es considerada una gran rama en los formatos de producción de contenido audiovisual en la cual Halas y Manvell (1980) la definen como “un proceso utilizado

por uno o más animadores para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados (pág, 12).

2.2.2 Tipos de Animación

La animación está dividida en dos grandes sub ramas, que están comprendidas entre la animación 2D y la animación 3D que se las clasifica según los planos en el espacio trabajado, tomando como referencia un plano cartesiano tomando a los planos “x y” para la animación 2D y los planos “x y z” para la animación de 3D (Halas & Manvell, 1980).

Además, la animación según Ojeda (2017) puede también “estar clasificada en animación análoga y animación digital. Para así diferenciar el proceso por cuales instrumentos y herramientas se realiza” (pág. 22).

2.2.2.1 Animación Digital

Por último, basándose en Ojeda (2017), la animación digital consiste en “el proceso técnico de elaborar imágenes o ilustraciones en movimiento a través del uso de una computadora” (pág. 54) y un programa pertinente como puede ser Blender o Adobe AfterEffects.

De este modo, la animación digital constituye la parte final para la ejecución del producto audiovisual de bajo presupuesto en Animación 2D. También forma parte esencial de la construcción para el desarrollo de un Flipbook Digital que es la razón de ser de la presente investigación (Ojeda, 2017).

2.2.3 Animación 2D

Esta forma de producción audiovisual es considerada una técnica tradicional de animación, la cual según Halas y Manvell (1980) “se ejecuta a través de una secuencia de imágenes, de cuadro por cuadro, efectuados mediante dibujos o ilustraciones, aunque también se utilizan otros elementos como las fotografías” (pág, 19).

De este modo, la animación 2D es utilizada desde los inicios del séptimo arte, teniendo su máximo auge en el siglo XX con el lanzamiento de varias películas

animadas; siendo la primera “Blanca nieves y los siete enanitos”, proyectada en la gran pantalla en 1937 bajo la producción de Walt Disney Studios (Halas & Manvell, 1980).

Así mismo, este tipo de animación sigue siendo utilizada por grandes productoras multimedia y de animación para producciones de bajo presupuesto ante la nueva era de la animación 3D y efectos visuales, los cuales logran encarecer a altos niveles el presupuesto de una producción audiovisual (Halas & Manvell, 1980).

2.2.4 Flipbook Digital

Según Ojeda (2017) el Flipbook es comprendido como “la secuencia de imágenes que se pasa de una página a la siguiente de forma rápida” (pág. 69). Así, obteniendo como resultado el efecto de animación de los personajes, objetos y fondos. Este efecto óptico hace que las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u algún cambio en el cuadro. Además, son utilizados en la industria de la animación, ya sea para un público infantil o adulto; principalmente utilizado en la animación 2D.

Por lo tanto, este instrumento audiovisual también es utilizado como material didáctico para explicar el principio del movimiento en el cine y la razón de ser de los filmes. Cada producto audiovisual resulta ser un compendio de imágenes en movimiento añadiendo sonido, efectos sonoros y música; y de esta forma poder crear contenido de calidad a un bajo costo de producción (Ojeda, 2017).

2.2.4.1 Inicios del Flipbook

Por lo tanto, se debe entender los inicios de este instrumento para poder elaborar contenido audiovisual, y es necesario conceptualizar los inicios del mismo para comprender el proceso de evolución dentro de la producción de largometrajes o cortometrajes animados (Halas & Manvell, 1980).

De este modo, la historia remonta al siglo XIX con la búsqueda del hombre en reproducir movimientos a través de la exposición de imágenes estáticas (fotografías). Emile Reynaud, quien, basándose en el Zootropo de George Horner, creó en 1877 el Praxinoscopio y Flipbook consiguiendo así proyectar imágenes

animadas; durante 10 años Reynaud fue el pionero del entretenimiento en el museo Grévin de París llamando a su espacio el Teatro Óptico (Halas & Manvell, 1980).

2.2.4.2 Ilustraciones

Para la realización de un Flipbook se necesita realizar primero las ilustraciones a mano para luego ser digitalizadas y elaborar la animación 2D, por esta forma las ilustraciones forman un elemento principal para la ejecución del Flipbook digital, y como instrumento audiovisual para la producción de animación 2D y 3D (Halas & Manvell, 1980).

De este modo, Knoertzer (2010) define a la ilustración como “un dibujo, estampa o grabado que narra o recrea un momento en específico de la vida o vivencias del autor” (pág. 34). Por lo que se puede decir que la ilustración es el componente gráfico que relata una historia real o ficticia en una sola imagen o un conjunto de ellas.

2.2.4.3 Dibujos Animados

Para Halas (1980) “Un dibujo animado es una subcategoría dentro de las obras de animación que se refiere a aquellas secuencias visuales realizadas en dos dimensiones” (pág. 31). Por lo tanto, se consiguen dibujando en papel para luego ser compendiadas secuencialmente cada fotograma o cuadro que componen a la obra, generando una secuencia y representación de imágenes en movimiento.

De esta forma, los dibujos animados tuvieron su origen en la experimentación de los artefactos de ilusión óptica como el zootropo y Flipbook. Para luego comenzar con la producción de grandes elementos fílmicos como la saga de películas animadas de Walt Disney Studios desde 1937 con “Blanca Nieves y los siete enanos” (Halas & Manvell, 1980).

2.2.5 Características del *Flipbook*

Para Ojeda (2017), los *Flipbooks* conforman una “manera primitiva de la animación y movimiento de personajes” (pág. 32). De tal forma, un Flipbook como una película cinematográfica, se basan en la persistencia de la retina para crear la ilusión de

movimiento continuo en lugar de colocar una serie de imágenes discontinuas sucesivas y secuenciales.

Para ello, el Flipbook debe también ser recorrido con suficiente velocidad para que se cree la ilusión óptica; de esta forma se ha acuñado el término cine de pulgar que refleja este proceso. Son muy sencillos de hacer, pues se utilizan lápices, papeles compendiados y la imaginación para poder crear una historia (Ojeda, 2017).

2.2.6 Situación actual del *Flipbook*

En la actualidad, el *Flipbook* es utilizado como material didáctico para la explicación de la unión de cuadros para generar movimiento; por lo tanto, resulta ser un referente académico en distintas escuelas de cine y producción audiovisual (Ojeda, 2017).

Por otro lado, tomando la parte de producción audiovisual desde 2007, Walt Disney Animation Studios ha iniciado sus películas con un logotipo de producción que inicialmente evoca a un Flipbook. Comienza con la representación de una página de papel vacía, luego, cuando las páginas comienzan a pasar, se dibujan los detalles de Mickey Mouse en *Steamboat Willie* (Knoertzer, 2010).

Además, este instrumento audiovisual ha sido tomado para ocupar lugares en documentos de varios gobiernos, como por ejemplo en 2010, los servicios postales de Hungría lanzaron un *Flipbook* de sellos que representaban un *gomboc* en movimiento y el diseño del pasaporte finlandés lanzado en 2012 contiene un Flipbook de un alce caminando (Ojeda, 2017).

2.2.7 Proceso de Animación 2D por medio del Flipbook

Este proceso según Ayala (1996), “está comprendido por tres secciones importantes para poder producir; las cuales tienen un orden cronológico” (pág. 27). En donde primero se realiza la preproducción, luego la producción del contenido y finalmente la posproducción donde se enfoca más en determinar el estilo del contenido fílmico.

2.2.7.1 Preproducción

Para Ayala (1996), la preproducción “es el proceso de fijación de algunos de los elementos que intervienen en una película, obra u otra presentación audiovisual” (pág. 45). De este modo, esta sección de la producción de contenido está caracterizada por planificar y estructurar la historia y la forma de cómo va a ser contada. Es el inicio del proceso creativo y finaliza cuando comienza la fase de rodaje (producción).

Guion

Por lo tanto, la fase de preproducción del Flipbook comprende varios procesos como la construcción del Guion, que según Grove (2017) “es la parte vital para contar una historia en sí, es un texto que muestra los detalles necesarios para la realización del contenido de una producción audiovisual sea una historieta, o un programa de radio o televisión” (pág. 29). Es decir, un escrito que contiene las indicaciones de todo aquello que la obra requiere para su puesta en escena.

Caracterización de los Personajes

La caracterización de los personajes que contiene la creación de las personalidades de cada sujeto que interviene en la historia; en el guion cinematográfico se constituye a través de detalles como el aspecto o su comportamiento. Esta serie de detalles son utilizados con el fin de dotar de individualización al personaje. Los elementos esenciales para su caracterización son: edad, situación social, nivel de relación social, resaltar un pasado oculto, si existe (Halas & Manvell, 1980).

Propuestas Estéticas

Además, incluye la definición de las propuestas estéticas, que constituye según Grove (2017) en un “documento que presenta visual y sintéticamente las propuestas que se implementarán en la producción del producto audiovisual” (pág. 34), tomando referencia a las producciones anteriores, sean estas de cine, música, literarias u obras pictóricas.

Esta sección constituye la más importante en la planificación de la producción de los contenidos audiovisuales, ya que se constituye en el eje en el cual se comienza a trabajar y enfocar todo el desarrollo productivo (Halas & Manvell, 1980).

Plan de Rodaje o Ilustración

Por lo tanto, según Halas y Manvel (1980) “El plan de rodaje es el objetivo a cumplir por parte de todo un equipo. Indica en cuantos días y cómo se va a organizar el rodaje o proceso de ilustración para llevar a cabo el guion” (pág. 17). De esta forma este proceso determina la planificación y tiempo de duración de la siguiente fase para producir contenido.

2.2.7.2 Producción

De esta forma, según Grove (2017), la fase de producción “es el rodaje o proceso de ilustración propiamente dicho.” (pág. 23). En esta fase se enfoca la ejecución neta de toda la historia previamente planificada, donde pueden ocurrir cambios ligeros, pero nunca la esencia misma de la historia.

De esta forma esta fase se rige tras el plan de rodaje, y este suele sufrir cambios cuando empieza la fase de producción. Así que cada día se irán tomando decisiones que se materializarán en una nueva orden de rodaje diaria. Obviamente cuantos más equipo técnico y artístico requiera esa producción audiovisual.

Ilustración

La ilustración según Ojeda (2017) comprende en “el dibujo mismo de todos los cuadros y acciones existentes para contar la historia” (pág. 45), por lo tanto, este proceso comprende en la producción neta de toda la parte visual del cortometraje desarrollado a base de un Flipbook.

Digitalización de las ilustraciones

La digitalización de las ilustraciones según Halas y Manvell (1980) “comprende en el paso de lo físico a lo digital por medio de mecanismos que transformen las imágenes en píxeles y puedan ser codificados por una computadora” (pág. 67)

En este sentido, para completar el rodaje en el Flipbook es básicamente la ilustración cuadro por cuadro de la historia en forma secuencial para ser llevadas al ámbito digital y así poder generar la ilusión de movimiento (Ojeda, 2017).

Rodaje de voces

El rodaje de voces según Ayala (1996) comprende en “la grabación de diálogos, voces, sonidos y ruidos que tengan relación e importancia en la producción audiovisual” (pág. 23). Para lo cual es necesario la selección de voces y sonidos previamente definidos en la propuesta estética.

En relación con el rodaje o proceso de ilustración, es necesario rodar las voces posteriormente a que la historia ya esté compuesta y terminada, en este proceso se suele trabajar con actores, que aportan un sentido dramático mayor a toda la historia con los tonos e impostaciones de su voz (Septima Ars, 2019).

Composición Musical

La composición musical en la producción es definida por Ayala (1996) como “la creación de música específica para la película relacionando los ambientes físicos con los sonoros y musicales” (pág. 39). De esta forma, se construye el ambiente musical de la película de acuerdo al estilo y subgénero.

En una producción, es necesario crear un propio soundtrack que consiste en toda la musicalización para así evitar conflictos de derechos de autor, en este sentido se trabaja con un compositor musical donde se explica los ambientes que se quiere generar gracias a la música y efectos sonoros (Halas & Manvell, 1980).

2.2.5.3 Posproducción

Una vez que ha acabado el rodaje para Ayala (1996), “es momento de convertir todo ese material en bruto a una película u obra audiovisual” (pág. 54). De este modo, aquí sucede lo mismo que en las dos primeras fases. El flujo normal suele ser primero montar la imagen y cerrar este apartado. Una vez que está cerrada esta fase, empieza el equipo de sonido y musical.

Montaje

El montaje audiovisual según Ojeda (2017) se define como “el proceso consistente en unir trozos de película para crear distintas escenas y la unión de esas escenas se convierten en secuencias, siguiendo el guion cinematográfico hecho en la fase de preproducción” (pág. 23). En vídeo la palabra equivalente es edición, de este modo termina el montaje con la obtención del esqueleto final del video.

Colorización

En este paso, ya con el esqueleto final del video se comienza la corrección de color o colorización de las tomas y escenas; que según Halas y Manvell (1980) “consiste en dejar a las tomas con el correcto equilibrio de blancos y dar un tono correcto acorde al ambiente que se necesita emular” (pág. 65), De esta manera ayuda con el peso y ambiente dramático que se quiere transmitir.

Sonorización y Musicalización

Por lo tanto, terminado la anterior fase, se aplica la sonorización que según Halas y Manvell (1980) “es la adición de la música previamente compuesta y los efectos sonoros que generan el ambiente, además de la ubicación correcta de las voces para que concuerden con el movimiento de labios de los personajes.” (pág. 61). Este proceso puede tardar dependiendo la complejidad y cantidad de efectos, voces, sonidos, ruidos y música se haya escogido y grabado para la creación del contenido audiovisual.

Motion Graphics

Por lo tanto, para finalizar y obtener el producto final, se ocupa esta técnica llamada Motion Graphics la cual es definida por Ojeda (2017) como “una animación simple de los textos”, principalmente se ocupa en el nombre del cortometraje y los créditos al final del filme (pág. 43).

2. 3 Bases Legales

Las bases legales según Arias (2012) “son todas aquellas leyes las cuales deben guardar una relación con la investigación de estudio, los artículos deben ser copiados tal como son y como último objetivo parafrasearlo con la relación que tiene con la investigación.” (pág. 45).

En esta sección se recogen las principales leyes, reglamentos y decretos que definen las políticas y estrategias para la producción de un Flipbook digital para la ejecución de animación 2D de bajo presupuesto.

2. 3. 1 Constitución de la República del Ecuador

Para poder realizar un producto audiovisual de este tipo principalmente se fundamenta en la Constitución de la República del Ecuador, la cual estipula en su Artículo 22:

Las personas tienen derecho a desarrollar su capacidad creativa, al ejercicio digno y sostenido de las actividades culturales y artísticas, y a beneficiarse de la protección de los derechos morales y patrimoniales que les correspondan por las producciones científicas, literarias o artísticas de su autoría (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008).

De esta manera, se logra fundamentar el derecho a poder realizar productos artísticos audiovisuales y la protección de los mismos, siendo el presente trabajo una realización audiovisual de autoría, protegiendo la propiedad intelectual del producto fílmico final.

2. 3. 2 Ley Orgánica de Cultura

Esta ley estipula en el Capítulo 3, denominado: Del Fondo de Fomento de las Artes, la Cultura y la Innovación, Artículo 110, lo siguiente:

Créase el Fondo de Fomento de las Artes, la Cultura y la Innovación, de conformidad con lo previsto en el Código de Planificación y Finanzas Públicas. Este fondo asignará recursos, de carácter no reembolsable, a los creadores, productores y gestores culturales, de conformidad a la normativa que se emita para el efecto, buscando el fortalecimiento artístico, cultural y creativo de nuestra sociedad, con criterios de calidad, diversidad, equidad territorial e interculturalidad (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2017).

Por lo tanto, el presente artículo sustenta que existen formas de buscar financiación para la ejecución de proyectos audiovisuales artísticos y culturales, y estos recursos son de carácter no reembolsable para la culminación del proyecto audiovisual o artístico.

2. 3. 3 Ley de Propiedad Intelectual

La presente ley de Propiedad Intelectual (1998) en su Artículo 4 establece que: “se reconocen y garantizan los derechos de los autores y los derechos de los demás titulares sobre sus obras” y en el Artículo 6 estipula que: “el derecho de autor es independiente, compatible y acumulable” (pág. 3)

Además, en la búsqueda de proteger los mismos derechos de autor, el Artículo 8 de la misma ley, establece que: “La protección del derecho de autor recae sobre

todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad” (IEPI, 1998. p.6)

De este modo se respeta el derecho de autor, realizándose una producción completamente original, desde la creación de un guion de autor hasta la animación de la obra misma para su difusión.

En este sentido, la elaboración del Flipbook digital para la ejecución de animación 2D de bajo presupuesto, se lleva a cabo, en consonancia con la Constitución de la República del Ecuador, Ley Orgánica de Cultura y Ley de Propiedad intelectual, al desarrollar capacidad creativa, ejerciendo dignamente las actividades culturales y artísticas.

CAPÍTULO 3

METODOLOGÍA EMPLEADA

En este capítulo se presenta la metodología empleada en la investigación que, según Cortés e Iglesias, (2004) “[...] es aquella ciencia que provee al investigador de una serie de conceptos, principios y leyes que le permiten encauzar de un modo eficiente y tendiente a la excelencia el proceso de la investigación científica” (p.8). Por lo tanto, es necesario especificar la metodología que se implementa para la correcta ejecución de pasos del trabajo de titulación.

El presente capítulo se compone por dos partes importantes, una la metodología de investigación donde se presenta y desarrolla la naturaleza de la investigación, así como población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad y análisis e interpretación de datos; y otra, la metodología del producto en el cual se especifican todos los procesos de producción inherentes para la ejecución del contenido audiovisual.

3.1 Metodología de la investigación

3.1.1 Naturaleza de la investigación

La presente investigación se desarrolla bajo un paradigma positivista que según Hernández y Mendoza (2018), “el positivismo mantiene que todo conocimiento científico se basa sobre la experiencia de los sentidos sólo puede avanzarse mediante la observación y el experimento, asociados al método científico.” (p.26). Es decir, este paradigma se desarrolla con base al desenvolvimiento y medición de los factores involucrados dentro del método científico; además, se identificaron las posibles herramientas y funciones que se podrían ejecutar la creación de este tipo de contenido audiovisual. Además, del desarrollo del producto en base a la experiencia de los investigadores del trabajo de titulación.

De este modo, la presente investigación se enmarcó un enfoque cuantitativo, debido a que según Hernández y Mendoza (2018), “este es el método apropiado cuando se quieren estimar las magnitudes u ocurrencias de los fenómenos, adicionalmente es un enfoque donde se definen preguntas y objetivos de

investigación para poder efectuar el estudio.” (p.52). Por lo tanto, el presente trabajo se desarrolló bajo este enfoque, debido a que esta investigación plantea preguntas y objetivos iniciales que, son cuantificables y medibles para la correcta ejecución en la identificación de herramienta de producción audiovisual a un *Flipbook* digital de bajo presupuesto. Además, fue primordial medir la necesidad de la aplicación de esta herramienta en la creación de contenido audiovisual de animación 2D.

El diseño de investigación, según Hernández y Mendoza (2018), [...] “se comprende como el mapa operativo del enfoque cuantitativo. Representa el punto de conexión de las fases conceptuales del proceso con la recolección y el análisis de los datos.” (p.65) Por lo cual, esta investigación se desarrolló bajo un diseño no experimental, debido a que, según los mismos autores, en estos se centran en la no manipulación de variables.

Su propósito es describir variables y no manipularlas, ya que, si esto ocurriera la investigación tomaría un corte experimental, el cual no aplica al tratarse de una producción de un *Flipbook* como herramienta para la producción de bajo presupuesto.

Adicionalmente, Hernández y Mendoza (2018) refieren que “el diseño no experimental se implementa sin manipular variables, derivándose del mismo dos tipos: transeccional o transversal, en el cual, la medición se lleva a cabo en un momento único y longitudinal con estudios a lo largo del tiempo.” (p.76). De esta manera, puede decirse que esta investigación se desarrolló bajo un diseño no experimental transeccional o transversal ya que, la búsqueda de herramientas idóneas para la elaboración de un *Flipbook* digital se realizó en un único momento y no es necesario realizar búsquedas posteriores para la ejecución del contenido audiovisual.

La investigación se desarrolló bajo un alcance descriptivo, el cual según Arias (2012) determina que:

[...] consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento. Los resultados de este tipo de investigación se ubican en un nivel intermedio en cuanto a la profundidad de los conocimientos se refiere. (p.48)

Por lo tanto, la necesidad de describir las propiedades que tiene el *Flipbook* como herramienta de animación 2D se cumple con el alcance escogido para la elaboración del presente trabajo de titulación. Además de otros factores tales como la descripción de la demanda de producción de un Flipbook, definición de cuáles son los instrumentos comúnmente utilizados y, por último, la explicación del porqué considerar a este producto audiovisual una necesidad de producción del bajo presupuesto.

El presente trabajo de titulación se llevó a cabo bajo un tipo de investigación de campo, definida por Arias (2016) como:

[...] aquella que consiste en la recolección de datos directamente de los sujetos investigados o de la realidad donde ocurren los hechos (datos primarios), sin manipular o controlar variable alguna, es decir, el investigador obtiene la información, pero no altera las condiciones existentes (p.56).

De este modo, este tipo de investigación se sustenta a través de la recolección de datos y efectución del instrumento directamente de la población delimitada, por lo tanto, sus aportes cuantificables fueron determinantes para llevar a cabo la producción del Flipbook digital de bajo presupuesto.

3.2 Población y Muestra

La población es definida por Arias (2016) como “[...] un conjunto finito o infinito de elementos con características en común para poder definir los objetos a estudiar. Además, queda determinada por el problema y por los objetivos del trabajo investigativo.” (p.37) Por lo tanto, es comprendida como los objetos y sujetos que pueden ser investigados para llevar a cabo el trabajo de titulación.

Por otro lado, se definió la población de estudio a través de la identificación de los estudiantes de la escuela de producción para medios de comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador, para el periodo septiembre 2020 – enero 2021, esta población está conformada por 63 personas de distintos niveles desde tercero a décimo semestre de las tres distintas carreras.

De este modo, la muestra según Arias (2016) “[...] es un subconjunto finito representado por la población accesible. Esto consiste en tomar una parte del universo de estudio de forma ordenada para realizar la presente investigación.” (p.17).

De esta manera al obtener una población muy finita, se toma como muestra a la población entera ya que, al efectuar la fórmula básica de muestreo el número de muestra está muy cerca al número total de la población, en estos casos se aplica el instrumento de recolección a todos los sujetos de investigación.

3.3 Técnica e instrumentos de recolección de datos

Las técnicas de recolección se definen según Arias (2016) como:

[...] los métodos o formas del cómo se consigue la información con base a los objetivos planteados. Por otro lado, los instrumentos de recolección de datos consisten en las herramientas utilizadas en la investigación para obtener los resultados que se tenga de la muestra tomada. (p.26)

De esta manera la técnica para el siguiente trabajo de titulación es la encuesta, que según Arias (2016) la define como “[...] una técnica que pretende obtener información que suministra un grupo o muestra de sujetos acerca de sí mismos, o en relación con un tema en particular” (p.68).

Por lo tanto, es necesario e indispensable aplicar este tipo de técnica en el trabajo de titulación ya que, la investigación necesita medir a través de la encuesta la necesidad de producir un Flipbook como herramienta audiovisual para la producción de animación 2D.

De esta manera, al utilizar la encuesta como técnica de recolección, la presente investigación trabaja bajo el instrumento de cuestionario que, según Arias (2016):

Es la modalidad de encuesta que se realiza de forma escrita mediante un instrumento o formato en papel contentivo de una serie de preguntas. Se le denomina cuestionario auto administrado porque debe ser llenado por el encuestado, sin intervención del encuestador.” (p.75).

De esta forma, gracias al instrumento utilizado la investigación obtendrá los datos directamente de los sujetos y objetos de investigación, basándose en una recolección cuantificable que permita determinar todas si las preguntas de investigación fueron las correctas para poder ejecutar el Flipbook digital como herramienta para la producción de animación 2D.

La encuesta está compuesta por un cuestionario de catorce ítems de respuesta dicotómica para la valoración porcentual de la necesidad, demanda y aporte de la producción del Flipbook digital como herramienta para la producción de animación 2D.

3.4 Validez y Confiabilidad

La validez según Hernández y Mendoza (2018) se define como: “el grado en que un instrumento estima la variable que pretende medir; por otra parte, la confiabilidad se describe como el nivel en que un instrumento produce resultados consistentes y coherentes” (p.89). De este modo, la presente investigación se apoyó en la validez de contenido al obtener datos recolectados por medio de la técnica documental y la validez de expertos a través de la técnica de encuesta desarrollada del trabajo de titulación (Hernández y Mendoza, 2018).

Además, para enfocar la validez de este trabajo se efectuó bajo el juicio de expertos, que según Hernández y Mendoza (2018) la definen como

Un método de validación útil para verificar la fiabilidad de una investigación que se define como una opinión informada de personas con trayectoria en el tema, que son reconocidas por otros como expertos cualificados en éste, y que pueden dar información, evidencia, juicios y valoraciones (p.92)

Por otro lado, la confiabilidad de un instrumento de medición, según Hernández y Mendoza (2018) “[...] se refiere al grado de precisión o exactitud de la medida, en el sentido de que si aplicamos repetidamente el instrumento al mismo sujeto u objeto produce iguales resultados” (p.94). La confiabilidad de consistencia interna según Hernández y Mendoza (2018) “es una medida basada en las correlaciones entre distintos ítems dentro de la misma prueba. Mide si los distintos ítems producen resultados similares en el supuesto general” (p.95). Además, ayuda a definir la consistencia de los resultados de una encuesta, garantizando que los diversos elementos que miden los diferentes constructos arrojen resultados consistentes.

El tipo de confiabilidad de instrumento que se utilizó en la investigación es: Método Kuder Richarson., el cual requiere una sola administración del instrumento de medición y producen valores que oscilan entre 0 y 1. Su ventaja reside en que no es necesario dividir en dos mitades a los ítems dicotómicos del instrumento de medición; simplemente se aplica la medición y se calcula el coeficiente. Para que de esta forma se obtenga un máximo valor de confiabilidad y exista un menor en la obtención de los resultados y que estos sirvan para el desarrollo del contenido transmedia audiovisual. Hernández, Fernández y Baptista (2014).

Por lo tanto, mediante la confiabilidad de consistencia se obtiene la efectividad de recolectar los datos de manera precisa para la óptima determinación de la necesidad sobre la producción del Flipbook digital como herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto.

3.5 Técnica de Análisis e interpretación de Datos

En el siguiente apartado llamado técnicas de análisis e interpretación de datos, Arias (2016) expone que:

“En este punto se describen las distintas operaciones a las que serán sometidos los datos que se obtengan: clasificación, registro, tabulación y codificación si fuere el caso. En lo referente al análisis, se definirán las técnicas lógicas (inducción, deducción, análisis-síntesis), o estadísticas (descriptivas o inferenciales), que serán empleadas para descifrar lo que revelan los datos recolectados.” (pág. 62)

Cabe recalcar que, al analizar los datos cuantitativos se debe recordar dos cuestiones: primero, que los modelos estadísticos son representaciones de la realidad, no la realidad misma; y segundo, los resultados numéricos siempre se interpretan en contexto, por ejemplo, un mismo costo de producción de un Flipbook no es igual en la producción de un dibujo animado simple (Hernández y Mendoza, 2018).

De esta manera, fue conveniente emplear una interpretación de los resultados y estadísticas descriptivas basadas en frecuencia simple que es la medida que da la información acerca de la cantidad de veces que se repite un suceso al realizar un número determinado de experimentos aleatorios; además, de ser muy utilizada en estadística descriptiva y es útil para saber acerca de las características de una población y/o muestra (Marqués, 2009).

Por otro lado, la frecuencia relativa comprende en ser la medida estadística que se calcula como el cociente de la frecuencia simple de algún valor de la población/muestra (f_i) entre el total de valores que componen la población/muestra (N), y la frecuencia porcentual se obtiene multiplicando la frecuencia relativa por 100 (Marqués, 2009).

Para representar las frecuencias se utiliza el diagrama de barras que es una forma de interpretar gráficamente un conjunto de datos o valores mediante barras rectangulares de longitud proporcional a los valores representados, y el diagrama

de sectores que se lo conoce como un gráfico circular que se utiliza para representar porcentajes y proporciones de los datos interpretados (Marqués, 2009).

De este modo se compara principalmente la efectividad de las necesidades de creación de un Flipbook digital como herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto, tomando en cuenta todas las variables planteadas.

Por lo tanto, por este medio de interpretación se analizó y dedujo cuales son las necesidades para la producción del contenido audiovisual denominado "Flipbook digital" considerado como una herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto.

3.6 Metodología del Producto

En el siguiente apartado se describe la secuencia de pasos llevados a cabo para la realización del producto, el cual dentro de la presente investigación se corresponde con un Flipbook digital como herramienta para la producción de animación 2d de bajo presupuesto.

3.6.1 Proceso de producción

De este modo, se definió el proceso de producción que según Knoertzer (2010) se define como "los pasos a seguir ordenadamente para la correcta realización del producto audiovisual y este se enfoca en la división de la preproducción, producción y posproducción" (p.34).

Este proceso fue considerado para la producción de contenido audiovisual basado en la rama de animación digital, específicamente en la elaboración idónea de un Flipbook digital, considerando el tipo de bajo presupuesto.

3.6. 2 Preproducción

La preproducción se define a sí misma como el inicio del proceso creativo, es donde se establece una idea para ser contada. Es decir, en este segmento se construye toda la idealización del contenido audiovisual a producir y se divide en procesos pequeños tales como; construcción del guion, storyboard, caracterización de los personajes, entre otros (Knoertzer, 2010).

Guion

En esta fase de producción se cumple el segundo objetivo de la investigación que consiste en la culminación de este paso, donde se desarrolló el guion, el cual consiste en el corazón de la idea para poder contar una historia. Según Knoertzer (2010) en el guion se expone el contenido de una película o cortometraje de cine con los detalles necesarios para su realización; a continuación, se expondrá como deberá ser estructurado el guion literario.

EXT/DÍA/CASA DE PEDRO

Belén cierra la maleta y coge el mapa. Toma su bicicleta y se monta en ella. Belén abre el mapa, acerca el mapa hasta Pedro para que lo pueda ver. Con su dedo índice señala el camino que van recorrer. Pedro sigue con la mirada el dedo de Belén, pero no está escuchando lo que ella dice.

BELÉN

¿Te parece?

Pedro no responde, su mirada sigue fija en el mapa.

BELÉN

¿Estás bien?

Belén pasa su mano frente la mirada de Pedro, obstruyendo su vista. Pedro reacciona y mira a Belén a los ojos.

PEDRO

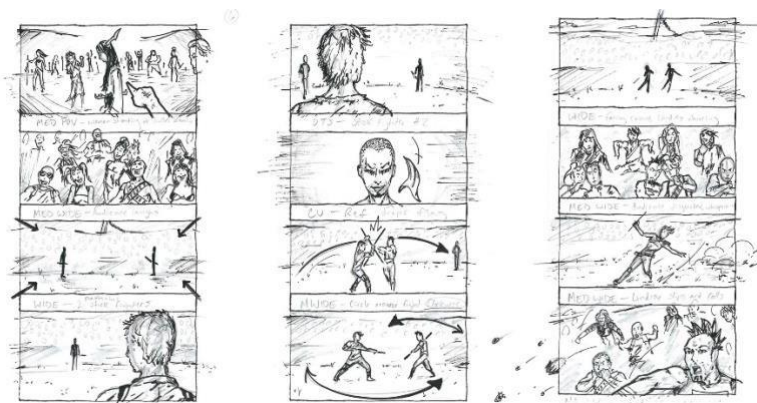
Sí, sí.

Caracterización de los personajes

Por consiguiente, se desarrolla la caracterización de los personajes donde, se atribuyen personalidades y cualidades específicas a cada sujeto que interviene en la historia desarrollada en el guion, principalmente se desarrolla a fondo la caracterización con los protagonistas (Knoertzer, 2010).

Storyboard

Después se realizó un storyboard, el cual consiste en la planificación de planos y encuadres para la ejecución de las ilustraciones en papel; con el objetivo de servir de guía para entender una historia, para previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse (Knoertzer, 2010).



Plan de rodaje

Finalmente, se ejecutó un plan de rodaje que consiste en la planificación de la ejecución de la producción y está basado en el desarrollo de las ilustraciones para

tener una fecha límite de entrega en la siguiente fase del proceso de producción del Flipbook digital (Knoertzer, 2010).

Carpeta de producción

Además, se realiza la carpeta de producción en la cual se enfoca la propuesta estética y comercial del producto audiovisual. Este proceso se define como la herramienta que ayuda a definir el cómo los realizadores quieren que se proyecte el contenido. Por lo tanto, se define la paleta de colores, la propuesta escénica y la musicalización, incluyendo los efectos de sonido, a realizar y definiendo los fines comerciales que tuvo la producción (Knoertzer, 2010).

3.6.3 Producción

La fase de producción, según Knoertzer (2010) es definida como “el proceso de rodaje, en el ámbito de animación se definió como la construcción de la historia por medio digital, física o ambos” (pág 56). En este segmento se enfoca en la ejecución, ilustración y paso a digital de toda la historia.

Ilustración

La ilustración comprende en la composición de un dibujo, pintura u obra impresa de arte que explica, aclara, ilumina, visualmente representa, o simplemente decora un texto escrito, un espacio o se compone en la toma de una secuencia, que puede ser de carácter literario, cinematográfico, televisivo o comercial (Knoertzer, 2010).

De este modo, se desarrolló la ilustración de cada cuadro en papel, lápiz y rotulador, se deja la ilustración en blanco y negro para luego en la digitalización aplicar el color definido en la carpeta de producción.

Digitalización

Basando en el Diccionario de la Lengua Española (RAE, 2020), supone la acción y efecto de digitalizar, en donde digitalizar significa registrar datos en forma digital o, en su segunda acepción, convertir o codificar en números dígitos datos o informaciones de carácter continuo, como por ejemplo una imagen fotográfica, o un documento, o un libro.

De este modo, debemos llevarlo a digital por medio de un escáner y digitalizarlo en el programa Adobe Photoshop para luego ser transformado a vectores gracias al programa Adobe Illustrator que permite realizar la definición y estilización de cada cuadro para la póstuma animación del Flipbook digital (Ojeda, 2017).

Colorización de Ilustraciones

En este paso, seguimos en el programa de Adobe Illustrator para determinar los colores de cada objeto considerando las propuestas estéticas comprendidas en la carpeta de producción (Halas & Manvell, 1980).

Rodaje de voces

En este apartado y proceso de la fase de producción se graban las voces previamente ensayadas con actores para la posterior introducción al video final del Flipbook digital, esto consiste además en la previa búsquedas de las voces acorde con las personalidades de los protagonistas del cortometraje, la digitalización de este proceso se lo realiza por medio del programa Adobe Audition (Ayala, 1996).

Composición Musical

En este proceso, la composición musical está comprendida por la creación de la música particular del cortometraje, está compuesta por un músico que elaborara temas musicales para la ambientación de suspenso y calma que se quiere desarrollar a lo largo de la producción audiovisual (Ayala, 1996).

Por lo tanto, cumpliendo con todo este proceso que es considerado el más largo por el trabajo manual que interviene, es desarrollado por medio de una planificación previa realizada en la fase anterior de este proceso de producción (Knoertzer, 2010).

3.6.4 Posproducción

La posproducción inicia en la fase de edición y montaje de la historia, considerando también la ejecución de animación, incluyendo colorización, musicalización, creación de efectos visuales, entre otros (Knoertzer, 2010).

Montaje

Constituye en la unión de todos los cuadros para generar las tomas y posteriormente las escenas y secuencias que componen el producto final. Este proceso se lo desarrolla por medio del programa de Adobe After Effects para la unión de tomas y finalmente la unión de todas las escenas y secuencias se lo realiza en el programa Adobe Premier.

Colorización del Cortometraje

En este proceso se realiza la corrección de colores en todas las tomas para generar un ambiente uniforme en cuanto al color y al desarrollo de toda la historia; además se genera un todo sombrío previamente propuesto para la generación de suspenso que se quiere evocar.

Sonorización y Musicalización

De este modo se llega a este proceso que comprende en la introducción de las voces, sonidos, efectos de sonidos y música previamente definidos para la finalización de toda la parte sonora del producto audiovisual, con la revisión final y comprobación de que el producto puede evocar el ambiente de suspenso y calma en los momentos claves; este proceso se lo realiza en Adobe Premier.

Motion Graphics

Finalmente, se realiza el proceso de motion graphics para la finalización del proyecto, esto principalmente se lo realiza en la intro del cortometraje y en la sección de créditos y agradecimientos, haciendo animaciones simples en 2D guardando relación con todo el enfoque del trabajo de titulación; este paso se lo realiza mediante el programa Adobe After Effects y luego se lo compone en Adobe Premier.

Por lo tanto, en esta fase se desarrolló la animación de manera mecánica compilando los planos previamente digitalizados, para luego realizar los procesos de colorización, donde se define los tonos y ambientes que llevara el producto final; después se efectúa la musicalización que se optó por la composición de música original que vaya acorde con el tono y estilo del Flipbook digital previamente propuesto.

De este modo, se ejecutó la producción básica de contenido audiovisual, siempre tomando en cuenta el tipo de contenido que se planteó al inicio de la investigación.

3.6.5 Difusión

Plan de Difusión

Después de haber concluido todo el proceso de producción y obtener el contenido audiovisual final, se establece un plan de difusión. El cual consiste en la muestra del Flipbook al grupo objetivo propuesto en la preproducción, también se debe definir por cuales medios se difundirá el producto audiovisual (Alberich y Roig, 2005).

De este modo, se definió que la difusión sea por medios digitales; las plataformas de Youtube e IGTV, se consideraron como las más idóneas para su proyección ya que según Alberich y Roig (2005) se debe tener en cuenta el grupo objetivo que tenemos, acorde a eso se deben designar los medios idóneos para la presentación del Flipbook digital.

Definición de Grupo Objetivo

Considerando que nuestro grupo objetivo es un público joven y adolescente, por lo tanto, está acorde a las plataformas digitales escogidas ya que, estas aplicaciones tienen un gran número de usuarios con el rango de edad que se acopla al grupo objetivo de la carpeta de producción.

Análisis de alcance

Por lo tanto, se trató el análisis del alcance de la producción de contenido audiovisual difundido en las plataformas digitales consideradas como redes sociales, acorde con el grupo objetivo al que se pretendía alcanzar; por lo cual, en esta fase se define si la producción tuvo éxito en la difusión y aceptación por los espectadores de dichos medios.

De este modo se concluye toda la metodología empleada y del producto en la elaboración del Flipbook digital como herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto; identificando si es necesario ejecutarlo. (Marqués, 2009).

De este modo se compara principalmente la efectividad de las necesidades de creación de un *Flipbook* digital como herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto, tomando en cuenta todas las variables planteadas.

Por lo tanto, por este medio de interpretación se analizó y dedujo cuales son las necesidades para la producción del contenido audiovisual denominado “*Flipbook* digital” considerado como una herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto.

CAPITULO 4

RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

En el siguiente capítulo se exponen los resultados de la investigación a través de la aplicada a 51 estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación para su análisis e interpretación; y consiguiente se incluye los resultados del producto donde se explica el proceso llevado a cabo para la elaboración del *Flipbook* digital como herramienta para la animación 2D de bajo presupuesto.

Por motivos de complicaciones de contactarse con los estudiantes por medio de correo electrónico solo se logró encuestar al número mencionado anteriormente.

4.1. Resultados

En el presente apartado se muestran los resultados obtenidos en la aplicación de una encuesta como técnica, para la medición parcial de 51 estudiantes que forman parte de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación en la Universidad Iberoamericana del Ecuador del periodo septiembre 2020 febrero 2021 con la finalidad de determinar la necesidad de crear herramientas para la producción de animación 2D, como se presenta a continuación:

Tabla 1. Pregunta 1. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 1. ¿Ha participado en la producción de un producto de animación 2D?		
Opciones	F	F%
SI	18	35,29%
NO	33	64,71%
TOTAL	51	100%

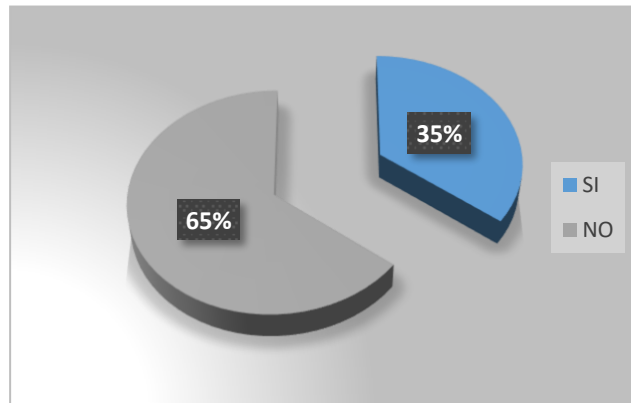


Gráfico 1. Pregunta 1. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Tomando en cuenta la tabla y gráfico anterior, del total de los 51 estudiantes encuestados, se obtuvo que el 35,3% si ha participado en la producción de un producto de animación 2D, lo que equivale a 18 estudiantes; y el 64,7% no ha participado, lo que representa 33 encuestados. Por lo tanto, en los resultados se puede evidenciar que la mayoría de la muestra no ha participado en la producción de animación 2D, lo que evidencia la necesidad de crear el *Flipbook* como herramienta de animación 2D.

Tabla 2. Pregunta 2. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 2. ¿Está usted interesado en la producción de un producto de animación 2D?		
Opciones	F	F%
SI	35	68,63%
NO	16	31,37%
TOTAL	51	100%

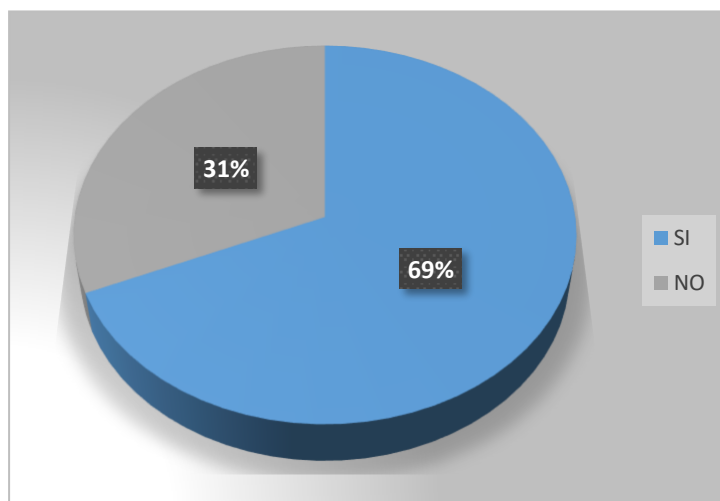


Gráfico 2. Pregunta 2. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Como se puede apreciar en la tabla y gráfico 2, del total de los encuestados el 68,6% si está interesado en la producción de contenido de animación 2D, lo que corresponde a 35 estudiantes; y el 31,4% dijo que no está interesado, equivalente a 16 encuestados. Tomando en cuenta los resultados se puede inferir que existe interés en la mayoría de los estudiantes en generar contenido animado 2D, para lo cual se considera primordial la creación de una herramienta como el *Flipbook* digital. (que va a aportar)

Tabla 3. Pregunta 3. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 3. ¿Está usted apto a participar en la producción de un producto de animación 2D?		
Opciones	F	F%
SI	19	37,25%
NO	32	62,75%
TOTAL	51	100%

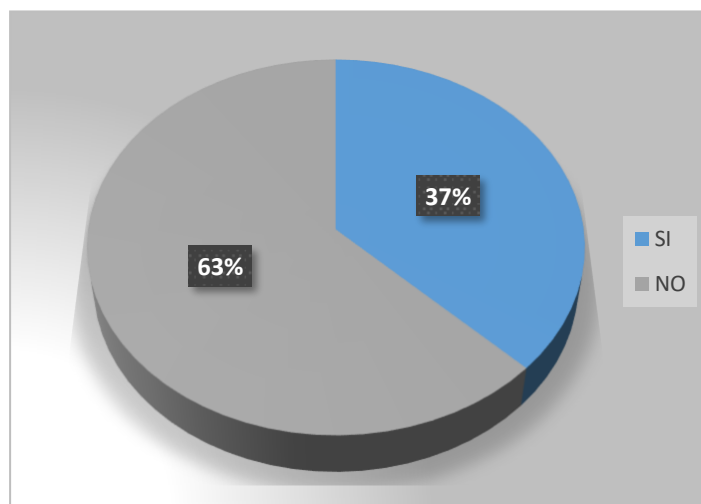


Gráfico 3. Pregunta 3. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Como se puede ver en la tabla y gráfico anterior, el 37,25% de los encuestados dijo que sí está apto a participar en la producción de un producto de animación 2D, lo que equivale a 19 estudiantes; y el 63,75% dijo que no está apto, siendo 32 estudiantes. Por lo tanto, en los resultados se puede evidenciar que la mayoría no se considera preparado para participar en la producción de animación 2D, esto quiere decir que la aplicación de una herramienta como el *Flipbook* digital puede aportar en el desarrollo de habilidades para la creación de contenido animado por parte de los estudiantes.

Tabla 4. Pregunta 4. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 4. ¿Sabe lo que es un FLIPBOOK?		
Opciones	F	F%
SI	22	43,14%
NO	29	58,86%
TOTAL	51	100%

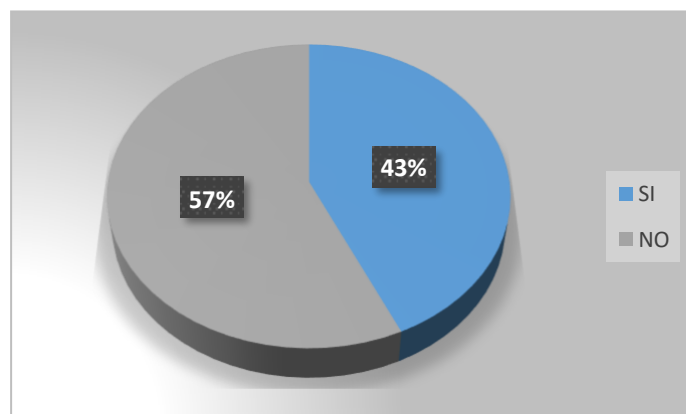


Gráfico 4. Pregunta 4. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Tomando en cuenta el cuadro y gráfico 4, el 43,1% (22 estudiantes) si sabe lo que es un Flipbook; y el 57,9% (29 estudiantes) no. De este modo, con los resultados arrojados por la población se puede evidenciar que más de la mitad de la población desconoce lo que es un Flipbook, lo que demuestra la necesidad que existe de dar a conocer este tipo de herramienta para la producción de animación 2D o cualquier otro contenido que se quiera transmitir.

Tabla 5. Pregunta 5. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 5. ¿Conoce los siguientes tipos de flipbook?		
Opciones	F	F%
Tradicional	24	47,06%
Digital	6	11,76%
Fotografía fija	12	23,53%
Ninguna de las anteriores	18	35,29%

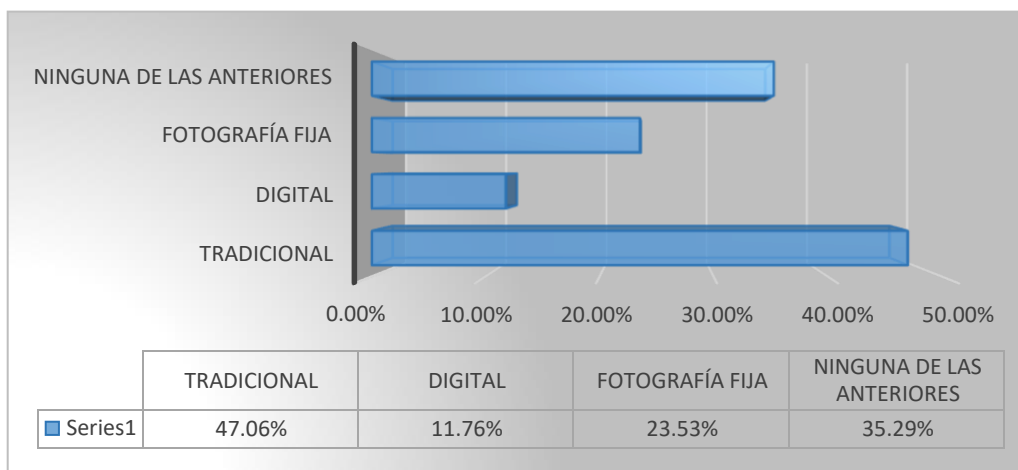


Gráfico 5. Pregunta 5. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Los resultados del gráfico y tabla 5 arrojaron que, 24 estudiantes conocen lo que es el *Flipbook* tradicional representando el 47,1% del total de encuestados; 6 encuestados saben lo que es el *Flipbook* digital representando el 11,8% de la muestra encuestada; 12 estudiantes sí conocen el *Flipbook* en fotografía fija, siendo el 23,5% del total de encuestados; y, por último 18 encuestados no conocen ningún tipo de esta herramienta, abordando el 35,3% de la muestra total. Por lo tanto, se evidenció que el *Flipbook* digital no es conocido ni por el 20% de los estudiantes. De este modo, se considera beneficioso la creación de este tipo de herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto.

Tabla 6. Pregunta 6. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 6. Según su criterio ¿Qué características debe tener un flipbook?		
Opciones	F	F%
Buena Composición	30	58,82%
Movimiento de Personajes	31	60,78%
Buena Ilustración	18	35,29%
Buena Colorización	12	23,53%
Buen Guion	18	35,29%

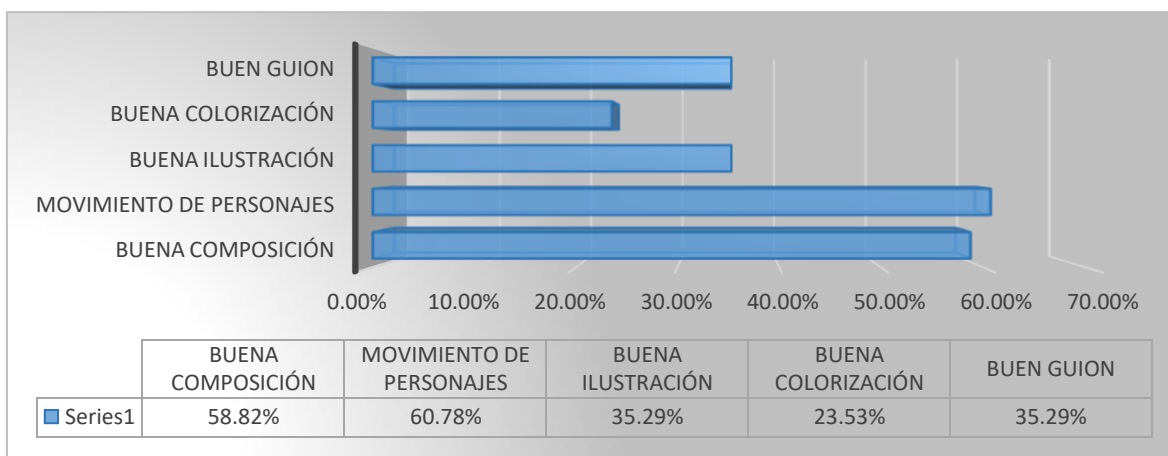


Gráfico 6. Pregunta 6. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Como se aprecia en la tabla y gráfico 6, se encontró que, 30 estudiantes (58,82%) consideran que el *Flipbook* debe tener una buena composición; seguidamente 31 encuestados (60,78%) consideran que debe tener un buen movimiento de personajes; 18 estudiantes (35,29%) consideran que debe tener una buena ilustración; 12 encuestados (23,53%) consideran que debe tener una buena colorización; y 18 estudiantes (35,29%) consideran que debe tener un buen guion.

Gracias a los datos arrojados por este ítem se puede considerar dentro de las características primordiales del *Flipbook* a la buena composición y un excelente movimiento de los personajes; basado en los principios y reglas para generar puntos de atención y obtener planos atractivos para los espectadores.

Tabla 7. Pregunta 7. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 7. ¿Conoce usted el proceso de producción del flipbook digital?		
Opciones	F	F%
SI	9	17,65%
NO	42	82,35%
TOTAL	51	100%

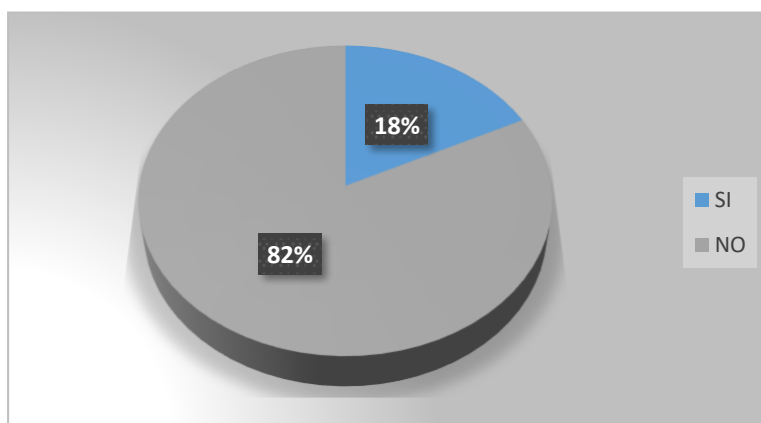


Gráfico 7. Pregunta 7. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Tomando en cuenta la tabla y gráfico anterior, se encontró que, el 17,65% si conoce el proceso de producción del flipbook digital, siendo un total de 9 estudiantes; y el 82,35% mencionó que no conoce el proceso, siendo un total de 42 encuestados. De este modo, se puede considerar importante el desarrollo del presente trabajo de titulación; ya que, la gran mayoría desconoce el procedimiento para generar o utilizar dicha herramienta para la producción de un Flipbook digital de bajo presupuesto; además, que servirá de sustento académico para los estudiantes. De este modo la presente pregunta se corresponde con la pregunta anterior donde manifiestan el poco conocimiento, evidenciando la necesidad de visibilizar herramientas para la producción de animación 2D de bajo presupuesto.

Tabla 8. Pregunta 8. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 8. ¿Conoce lo que es la animación?		
Opciones	F	F%
SI	50	98,04%
NO	1	1,96%
TOTAL	51	100%

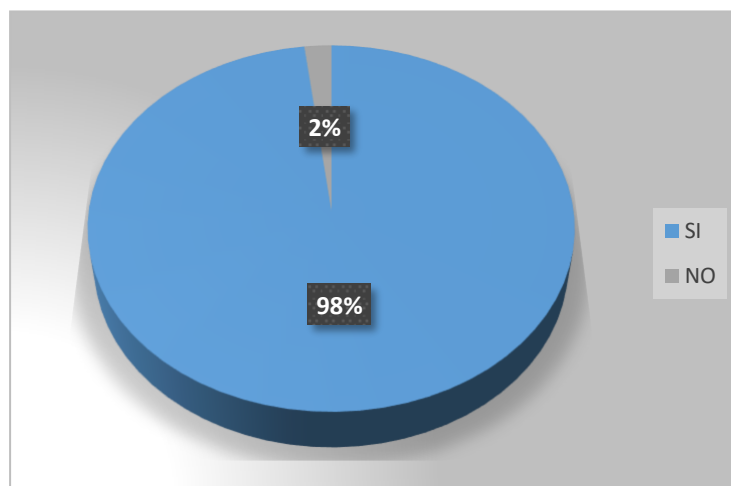


Gráfico 8. Preguntar 8. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Los resultados arrojados de la tabla y gráfico anterior nos muestran que, el 98,04% si conoce lo que es la animación, lo que representa 50 estudiantes; y el 1,96% de la población no conoce, siendo solamente 1 encuestado. Por lo tanto, se evidencia el conocimiento sobre la animación como una rama de la producción audiovisual entre los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

Tabla 9. Preguntar 9. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Preguntar 9. ¿Conoce los siguientes tipos de animación?		
Opciones	F	F%
Animación 2D	47	92,16%
Animación 3D	48	94,12%
Anime	30	58,82%
Cartoon	24	47,06%

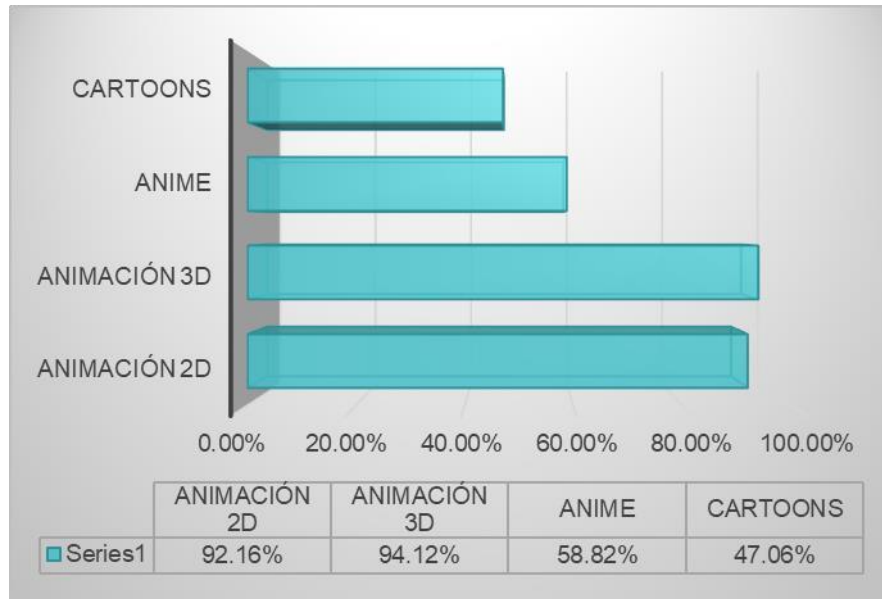


Gráfico 9. Pregunta 9. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Como se visualiza en la tabla y gráfico anterior; se obtuvo como resultado que, 47 estudiantes conocen la animación 2D como tipo de animación, lo que equivale al 92,2%; 48 estudiantes conocen la animación 3D como tipo de animación, lo que representa el 94,1% del total de encuestados; 30 personas conocen la animación en ANIME como tipo de animación, equivalente al 58,8%; 24 personas conocen los cartoons como tipo de animación, dando como resultado el 47,1%.

Por lo tanto, al realizar esta encuesta se pudo evidenciar que conocen mucho de los tipos principales de animación mas no sus herramientas o derivaciones culturales como el ANIME y los *cartoons*; de este modo se justifica la implementación del *Flipbook* como herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto dirigida a los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

Tabla 10. Pregunta 10. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 10. ¿Qué características principales deben tener los productos de animación?		
Opciones	F	F%
Buena composición	38	74,51%
Movimiento	26	50,98%
Buena ilustración	35	68,63%
Buena colorización	26	50,98%
Buen guion	34	66,67%

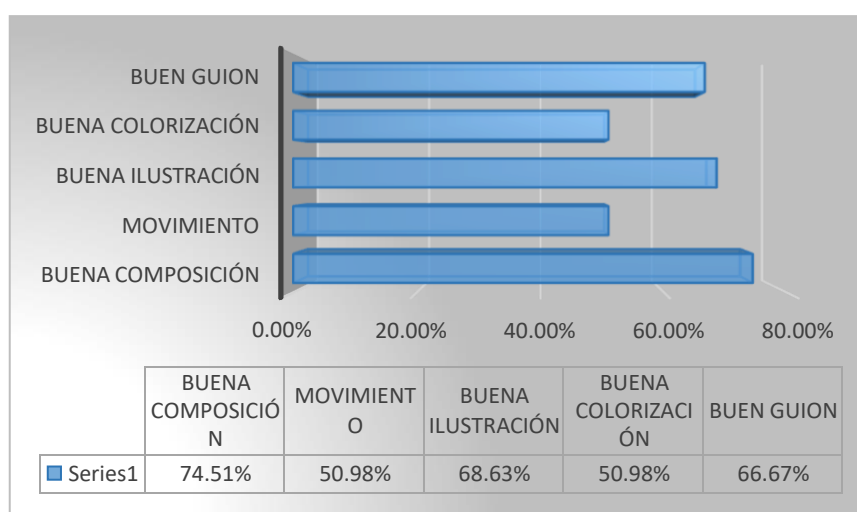


Gráfico 10. Pregunta 10. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Como se puede observar en la tabla y gráficos de la pregunta 10, se encontró que, 38 estudiantes (74,5%) consideran que la buena composición es una característica principal que deben tener los productos de animación; 26 estudiantes (50,98%) consideran que el movimiento es una característica principal que deben tener los productos de animación; 35 estudiantes (68,6%) considera que la buena ilustración es una característica principal que deben

tener los productos de animación; 26 estudiantes (50,98%) consideran que la buena colorización es una característica principal que deben tener los productos de animación; y por último 34 estudiantes consideran que un buen guion es una característica principal que deben tener los productos de animación, siendo el 66,67% del total de encuestados.

De los datos arrojados por este ítem se puede considerar primordial a la generación de una buena composición, ilustración y un excelente guion para contar la historia para que un contenido de animación 2D sea considerado un producto audiovisual de calidad; además si se debe tomar en cuenta el movimiento y la colorización como importantes al realizar el producto ya que, supera más de la mitad de los encuestados a favor; por lo tanto en el producto de este trabajo de titulación se puso como prioridad generar todas las características antes mencionadas en el contexto de la creación de un contenido de animación 2D de bajo presupuesto dirigido a los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

Tabla 11. Pregunta 11. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 11. ¿Conoce usted el proceso de producción de un producto de animación?		
Opciones	F	F%
SI	41	80,39%
NO	10	19,61%
TOTAL	51	100%

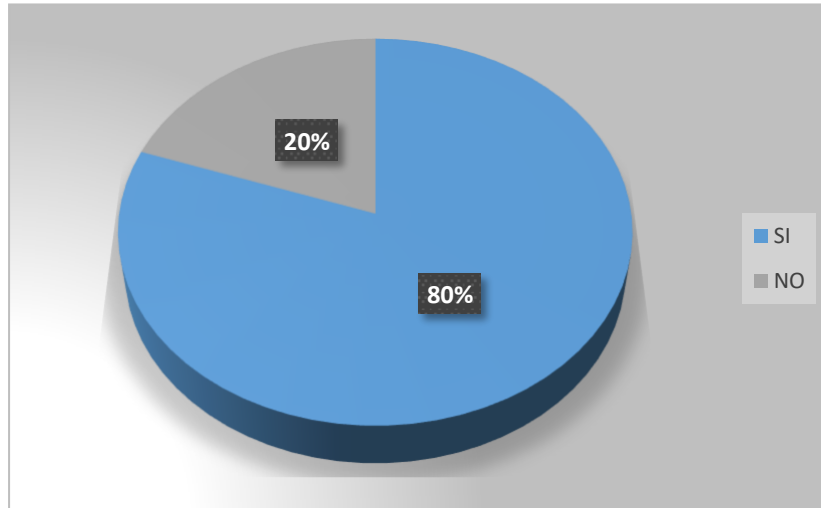


Gráfico 11. Pregunta 11. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Como se aprecia en la tabla y cuadro de la pregunta 11, los encuestados respondieron que, el 80,39% si conoce el proceso de producción de un producto de animación, equivalente a 41 personas; Y el 19,31% de la población no conoce el proceso de producción del flipbook digital, representando a 10 personas del total de encuestados.

De este modo se evidencia el conocimiento de los estudiantes en la producción de animación, esto ayuda a fortalecer el interés por parte de los estudiantes en realizar productos de animación 2d de bajo presupuesto y evidenciar la pertinencia de realizar un *Flipbook* digital como herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto.

Tabla 12. Pregunta 12. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 12. ¿Cree que es necesario una gran inversión para poder producir un producto audiovisual de animación?		
Opciones	F	F%
SI	16	31,37%
NO	35	68,63%
TOTAL	51	100%

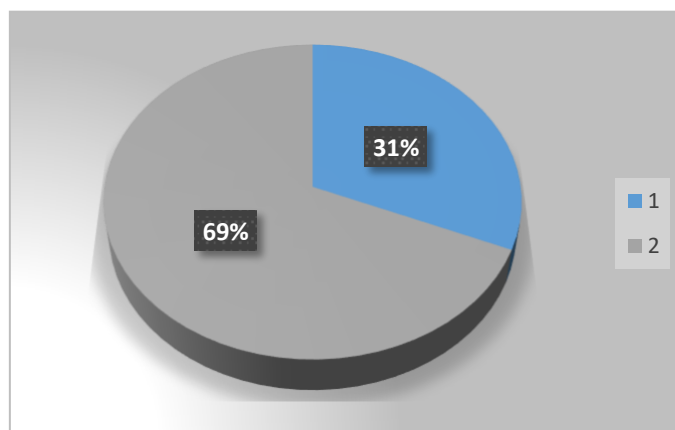


Gráfico 12. Pregunta 12. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Gracias a los datos arrojados en la tabla y gráfico de la pregunta 12, se encontró que, el 31,37% si cree que es necesario una gran inversión para poder producir un producto audiovisual de animación, siendo 16 personas del total de encuestados; Y el 68,63% de la población no cree que es necesario una gran inversión para poder producir un producto audiovisual de animación, siendo 35 estudiantes del total de encuestados.

Por los datos arrojados en el presente ítem, se puede considerar que los estudiantes afirman que se puede producir a un bajo presupuesto, pero no conocen de las herramientas que les puede ayudar para poder conseguir su cometido en la

producción audiovisual de animación 2D de bajo presupuesto. (existencia del flipbook digital)

Tabla 13. Pregunta 13. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 13. ¿Cree que es necesario encontrar patrocinio para poder producir un producto audiovisual de animación?		
Opciones	F	F%
SI	31	60,78%
NO	20	39,22%
TOTAL	51	100%

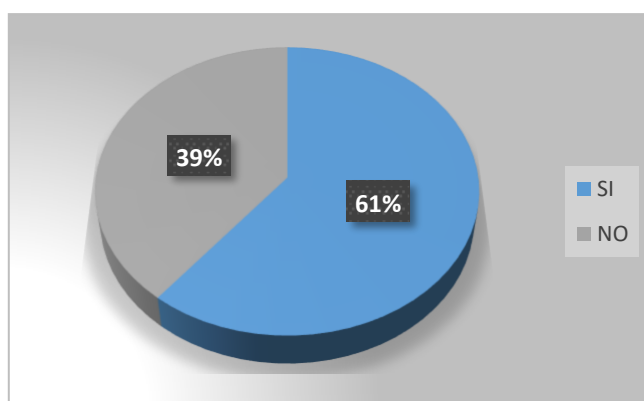


Gráfico 13. Pregunta 13. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Como se puede evidenciar en la tabla y gráfico número 13 los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador respondieron que, el 60,78% (30estudiantes) si cree que es necesario encontrar patrocinio para poder producir un producto audiovisual de animación; Y el 39,22% (20 personas) de la población no cree que es necesario encontrar patrocinio para poder producir un producto audiovisual de animación.

De este modo, se puede decir gracias a los resultados obtenidos, que conseguir inversión por parte de patrocinadores es una buena opción para culminar los proyectos, además que deben ser considerados atractivos por el bajo costo de producción que se implementó.

Tabla 14. Pregunta 14. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Pregunta: 14. ¿Cree que la producción de un Flipbook digital puede verse afectada en la calidad debido al presupuesto?		
Opciones	F	F%
SI	21	41,18%
NO	30	58,82%
TOTAL	51	100%

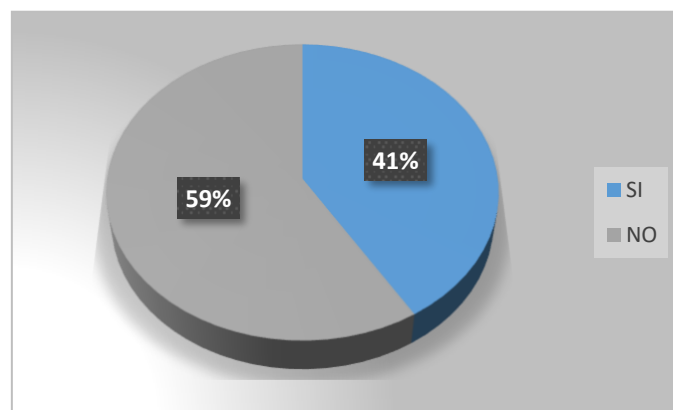


Gráfico 14. Pregunta 14. Fuente: Base de datos Excel. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Como se puede ver en la tabla y gráfico 14 la población encuestada respondió que, el 41,18% si cree que la producción de un Flipbook digital puede verse afectada en la calidad debido al presupuesto, siendo 21 personas del total de encuestados; Y el 58,82% de la población no cree que la producción de un Flipbook digital puede

verse afectada en la calidad debido al presupuesto, siendo 20 estudiantes del total de encuestados.

Por lo tanto, la mayoría de los encuestados considera que la calidad no se debe ver afectada por el presupuesto, basándonos en las consideraciones de generar un buen guion, ilustración, y composición que son destrezas que fueron adquiridas a lo largo de la carrera universitaria; la meta principal es demostrar que el *Flipbook* digital sirve como una herramienta de producción de animación 2D de bajo presupuesto y que no afecta en la calidad acorde con el tipo de creación de contenido animado.

De este modo, gracias a los resultados arrojados en las gráficas y tablas anteriores se justifica la necesidad de crear y mostrar al *Flipbook* digital como una herramienta de producción de animación 2D de bajo presupuesto dirigida a los estudiantes de la escuela de producción para medios de comunicación.

4.2 Resultados del producto

En el siguiente apartado se aborda los resultados del producto, donde se expone las características de los personajes procesos creativos como el *storyboard* y la ilustración y digitalización de los planes personajes y fondos para la animación del *Flipbook* digital como herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto.

4.2.1 Preproducción

La preproducción comienza con la concepción de la idea y planificación para el proceso de producción del contenido además se crean las propuestas estéticas que vayan acorde con el tipo de producto e historia a contar por medio del *Flipbook* digital.

Idea

“*Deal with it*” es el proyecto de animación 2D, inspirados en la idea de que pasaría si la chica que me gusta me pide que mate a un animal. Queremos hablar sobre que el amor puede cegar a todos y nos hace actuar de manera distinta a lo que somos.

Logline

Pedro interesado en Belén, la chica que le gusta. Decide si tolerar a Anthony, su hermano, o hacer todo por ella, incluso matar.

Storyline

Pedro está interesado en Belén, quien le pide una extraña promesa con la muerte de un zorro. Pero Anthony su hermano gemelo interrumpe sus planes con Belén. Pedro se quita de encima a su hermano y cumple con la promesa a realizar. Nace una relación amorosa poco convencional.

Sinopsis

La trama se basa en la vida de Pedro quién tiene un hermano gemelo, Anthony, que suele opacar y avergonzar a Pedro en varios aspectos, incluso en frente de Belén la chica que le gusta.

Pedro se cansa de la actitud de su hermano cuando se entromete en los planes con Belén quien, por su parte, tiene interés de experimentar y comprender qué es la vida y la muerte sacrificando un animal.

Así que, en un paseo por el bosque con los gemelos, ella manifiesta su interés por sacrificar a un zorro que capturan, a lo que Anthony se opone, producto de eso sale herido con una puñalada.

Pedro se encuentra en un momento crítico, tiene que decidir si ayudar y salvar a su hermano; o sacrificar al animal, quedarse con Belén y quitárselo de encima.

Descripción de personajes

Pedro: es un niño de 11 años. Cree en el amor y es una persona detallista. Siente atracción por Belén. Quiere confesarle su amor hacia ella. Busca fabricar la oportunidad para contarle acerca de sus sentimientos. Su timidez y falta de seguridad complican que su declaración de amor se efectúe. Y sobre todo por las intervenciones de su hermano gemelo.

Belén: es una niña de 11 años. Tiene una atracción por el misticismo sobre la vida

después de la muerte. Es inteligente, astuta y sabe bien lo que quiere y como hacer las cosas para conseguirlas. Su aspecto es corriente, poca atractiva.

Anthony: es el hermano gemelo de Pedro. Tiene 11 años. Se muestra ante las personas como alguien audaz, vividora, rebelde, machista. Pero tan solo es curioso y molesto. Busca la atención de Belén para molestar a su hermano. No le interesa belén, de laguna manera quiere presionar a su hermano para haga algo por la chica.

Guion

A CONTINUACIÓN, SE PLASMA EL GUION LITERARIO BASADO EN LAS CARACTERÍSTICAS Y PREMISA DRAMÁTICA ANTES MENCIONADA, PARA LO CUAL EL GUION ESTÁ COMPUESTO POR DOS ESCENAS Y SOLO SE PRESENTA LA PRIMERA ESCENA; EL GUION COMPLETO SE ENCUENTRA EN LA SECCIÓN DE ANEXOS AL FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.

1 - EXT. CASA DE PEDRO - DÍA

Pedro entusiasmado con una maleta grande sobre su espalda, un mapa al costado de la maleta y conduce una bicicleta sobre la acera de la calle, se detiene. Apoya su pie sobre el suelo y acomoda el pedal de la bicicleta. Sus manos sujetan el manubrio de la bicicleta. Se escuchan los latidos de corazón acelerarse. Pedro aprieta fuerte con sus manos el volante. Mantiene la boca totalmente cerrada. Su mirada esta fija hacia el frente. Suspira fuerte y abre su boca. Para el sonido de su corazón. Una mosca vuela cerca. El zumbido interrumpe de pronto.

PEDRO

¿Quieres ser mí?

La mosca ingresa en la boca de Pedro. Su rostro se torna verde. Deja caer maleta al suelo. Golpea su pecho y tose fuerte, la mosca sale de su boca y el zumbido se aleja. Pedro limpia rápido su boca y lengua con el antebrazo, haciendo gestos de desagrado. Su rostro recupera su color natural. Arrima sus codos sobres el volante, con sus manos sobre su

rostro entristecido casi cubriéndolo todo. Respira con calma.

PEDRO

¡Una vez más!

Pedro baja de la bicicleta y la deja caer junto a la maleta.

PEDRO

Belén, ¡sabes... me gustas! No, no.

Da vuelta, regresa unos pasos y gira.

PEDRO

¿Quieres ser mi novia?

Permanece estático un momento.

PEDRO

Suena muy frío.

Pedro regresa a coger la bicicleta, la levanta y se sienta sobre ella. inclina levemente hacia atrás su cuerpo, espalada y cabeza, con sus manos caídas, guindando a los lados. Se relaja y se reincorpora. Se sienta erguido en el asiento de la bicicleta.

PEDRO

Belén, tengo que decirte algo. Me pareces una niña muy linda.

A espaldas de Pedro se aproxima Belen, que conduce su bicicleta negra, sin gracia y con sus llantas sucias de lodo.

Pedro habla solo. Su Mirada esta fija a un costado. Suponiendo la compañía de alguien.

PEDRO

Tal vez yo te guste o no, pero quería saber si podemos salir. Tú sabes, como novios.

Pedro introduce su mano en el bolsillo derecho de su pantalón y saca un collar con una figura de mariposa. Lo sostiene en el puño de su mano.

PEDRO

¿Qué opinas?

Belén llega hasta Pedro. Detiene su bicicleta junta a Pedro,

y le toca la espalda.

BELÉN

¿Qué opina quién? ¿De qué?

Belén ríe.

PEDRO

(NERVIOSO)

Hola. No, nada. No dije nada.

Pedro baja su mano despacio sin que Belén vea lo que lleva en su mano. Guarda el collar. Belén baja de la bicicleta, se dirige a la maleta que está a un costado de Pedro.

BELÉN

(Entusiasmada)

¡No olvidaste el mapa!

Pedro sonríe y observa lo que hace Belén. Belén abre la maleta y observa lo que hay en su interior.

BELÉN

Está todo. ¡Vamos!

Belén cierra la maleta y coge el mapa. Toma su bicicleta y se sube en ella. Belén abre el mapa, acerca el mapa hasta Pedro para que lo pueda ver. Con su dedo índice señala el camino que van recorrer. Pedro sigue con la mirada el dedo de Belén, pero no está escuchando lo que ella dice.

BELÉN

¿Te parece?

Pedro no responde, su mirada sigue fija en el mapa.

BELÉN

¿Estás bien?

Belén pasa su mano frente la mirada de Pedro, obstruyendo su vista. Pedro reacciona y mira a Belén a los ojos.

PEDRO

Sí, sí.

Pedro suspira.

BELÉN

Mmm, te noto raro. Pero bueno. ¡Vamos pronto!
Belén enrolla el mapa. Pedro toma aire. Obstruye el paso a
Belén, sostiene con su mano el manubrio de Belén.

PEDRO

Si! me pasa algo.

Pedro baja su otra mano hasta su bolsillo, introduce su mano
y busca el collar. Saca de su bolsillo el collar, que le
cubre con su mano hecho puño. Belén enrolla el mapa.

BELÉN

¿Qué?

PEDRO

Tengo que, tengo que decirte algo.

BELÉN

(Intrigada)

¿Si?

Anthony se acerca en su bicicleta hacia la casa. Observa a su
hermano con Belén, pedalea rápido para alcanzarles. Anthony
se acerca por el lado de Belén. Roba el mapa a Belén.

PEDRO

Me pareces...

Belén se asusta, quita su mirada y atención puesta en Pedro.
Enseguida pone los pies sobre sus pedales y sus manos firmes
sobre el manubrio.

PEDRO

Me pareces una chica...

Belén va detrás de Anthony.

PEDRO

Bonita.

Pedro golpea el volante. Con sus cejas fruncidas mira como
Anthony y Belén se alejan de él. Pedro guarda el collar. Toma
con dificultad la maleta del piso y la pone sobre su espalda.

Storyboard

En el siguiente apartado, se encuentra el desarrollo del storyboard, es donde se

plantea como se verá el producto final a base de bocetos de planos importantes para ser el hilo conductor de la historia en base al guion.

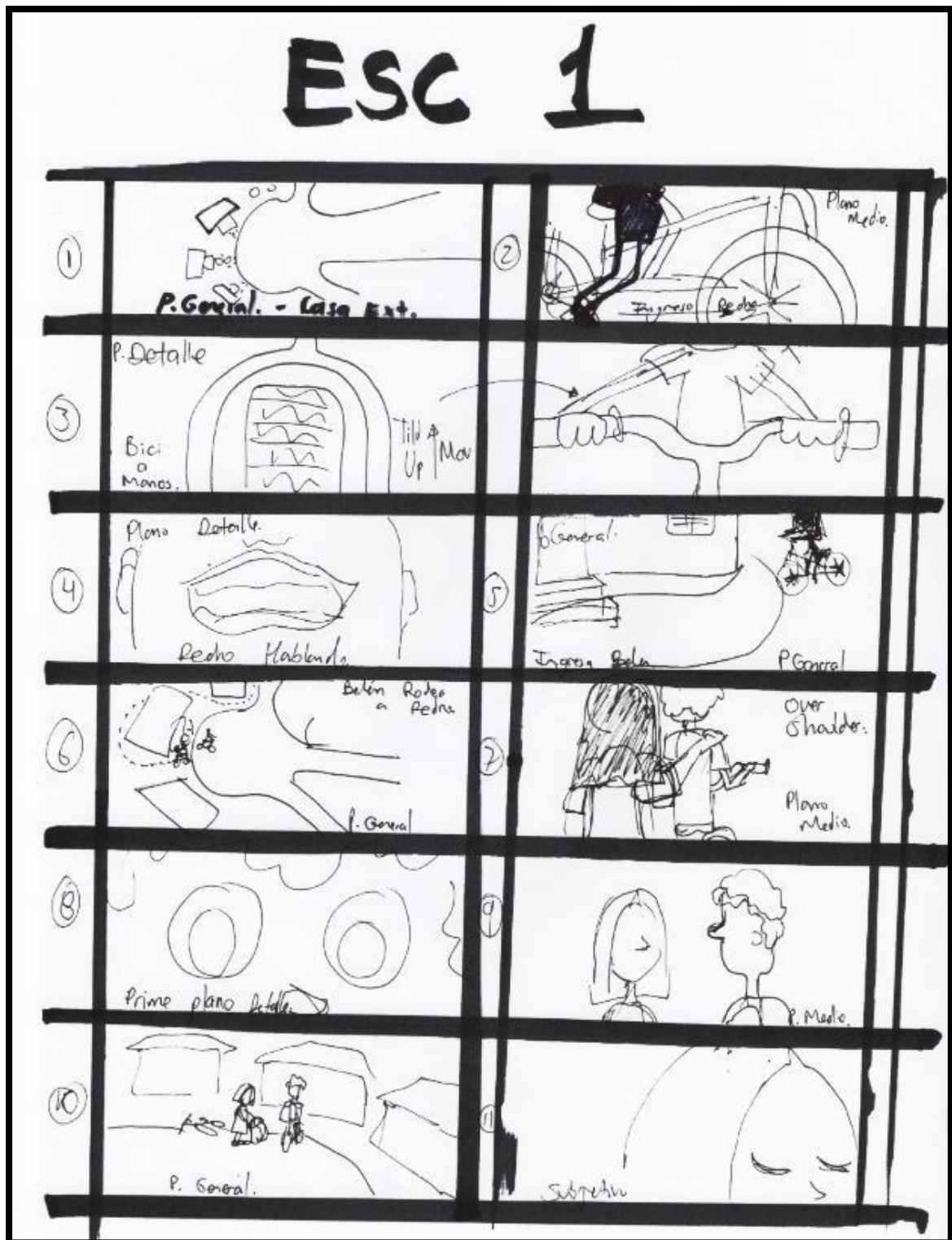


Ilustración 1. Storyboard Escena 1 Elaborado por: Araque y Correa (2020).

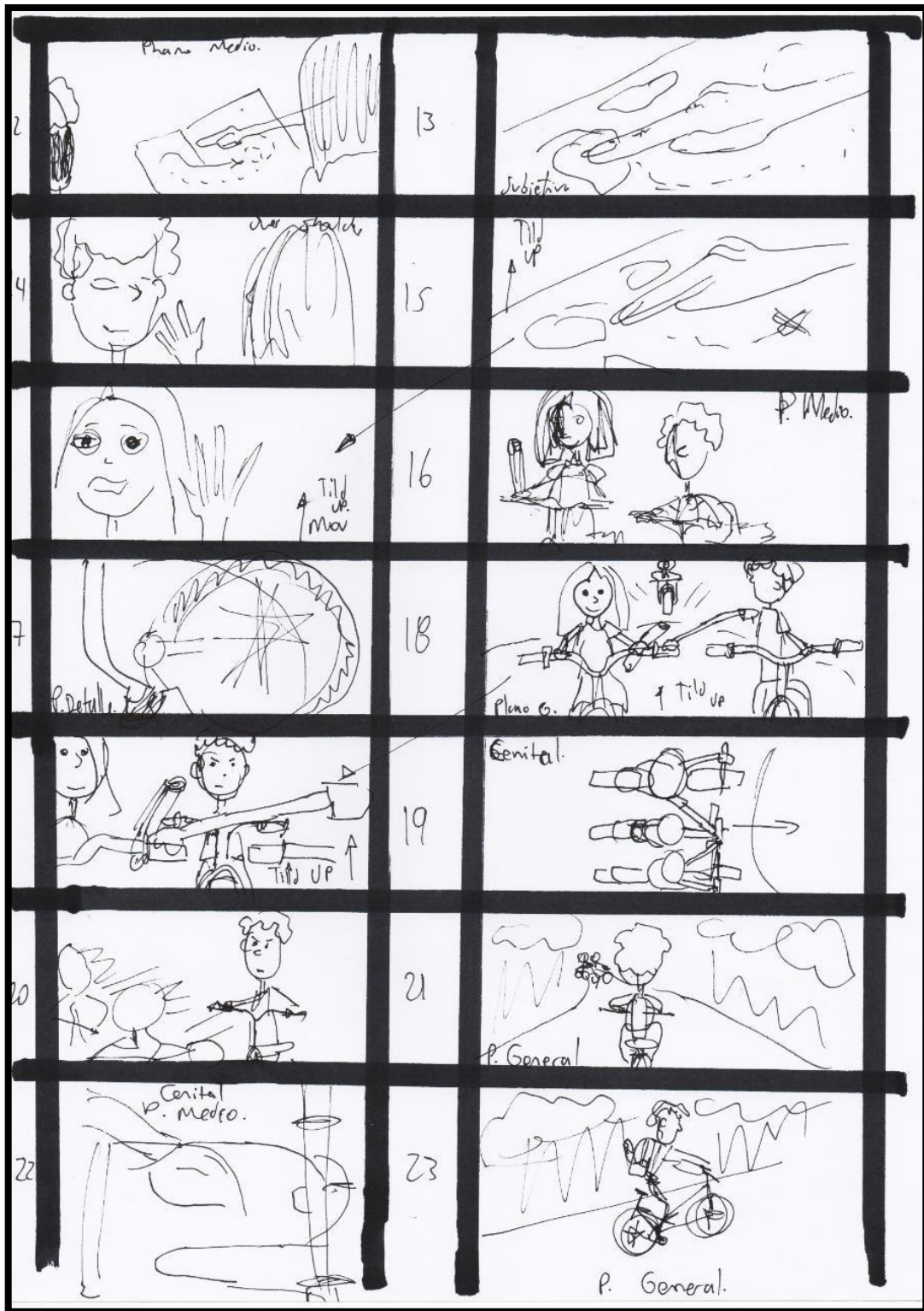


Ilustración 2. Storyboard Escena 1 Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Esc. 2

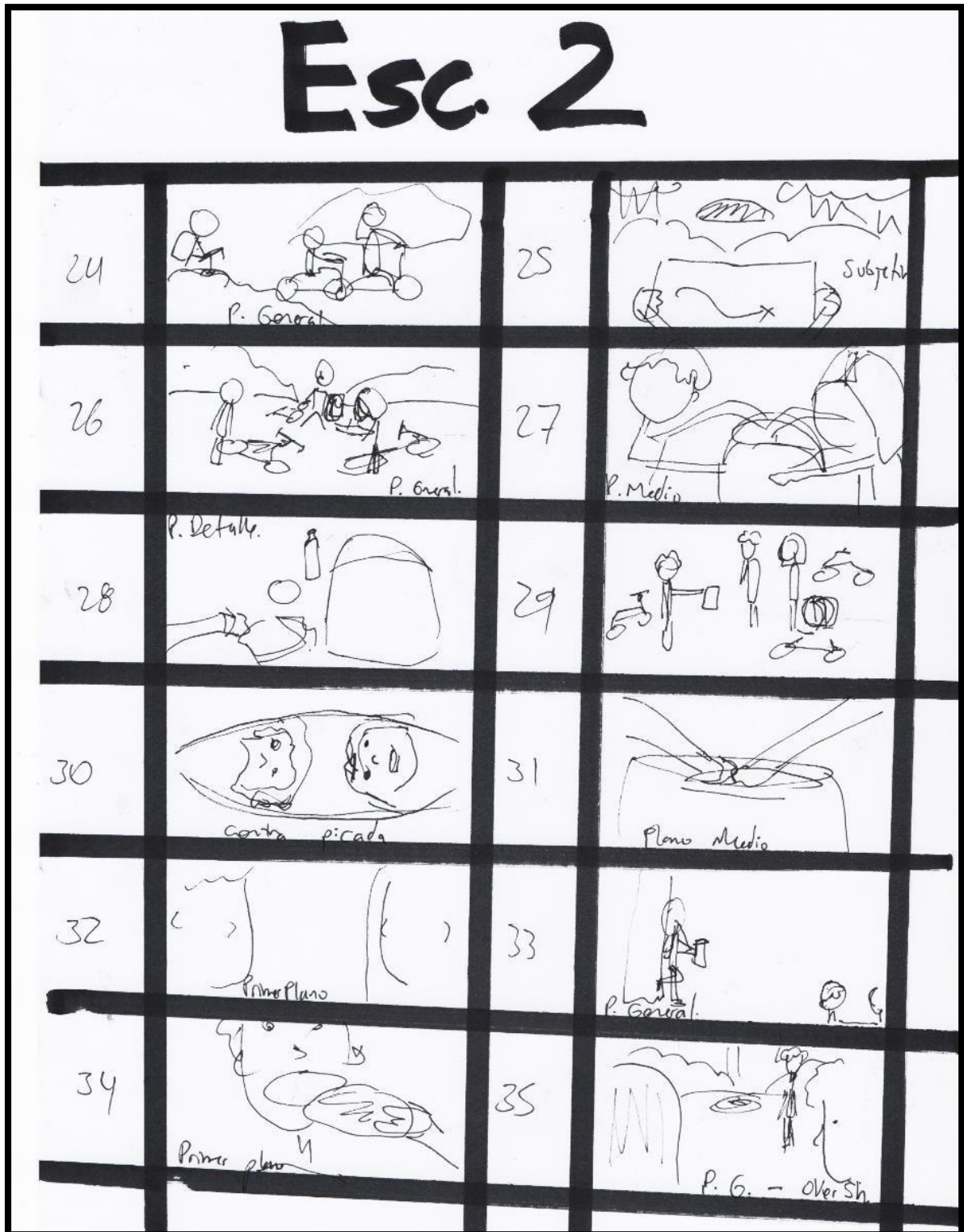


Ilustración 3. Storyboard Escena 2 Elaborado por: Araque y Correa (2020).

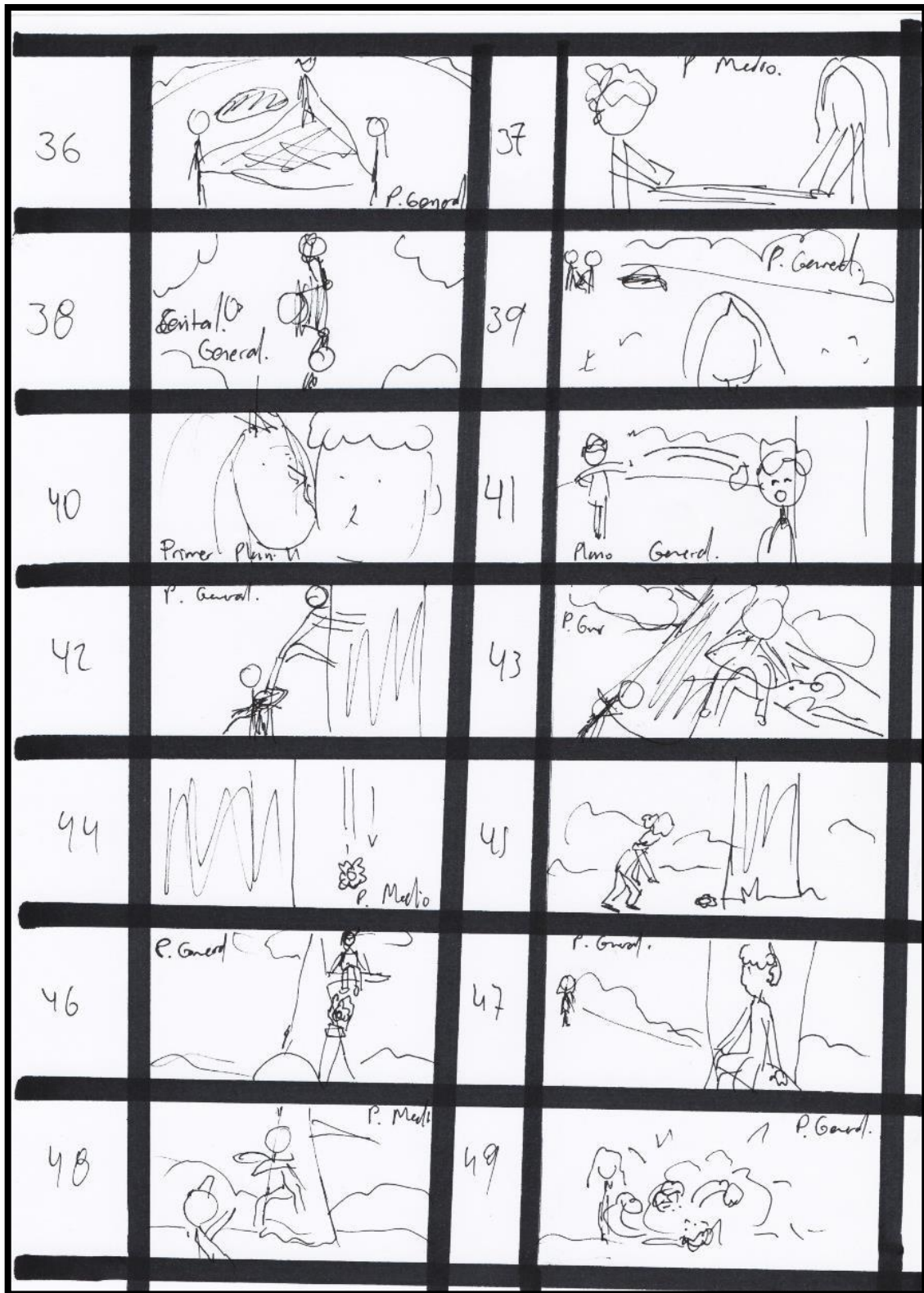


Ilustración 4. Storyboard Escena 2. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

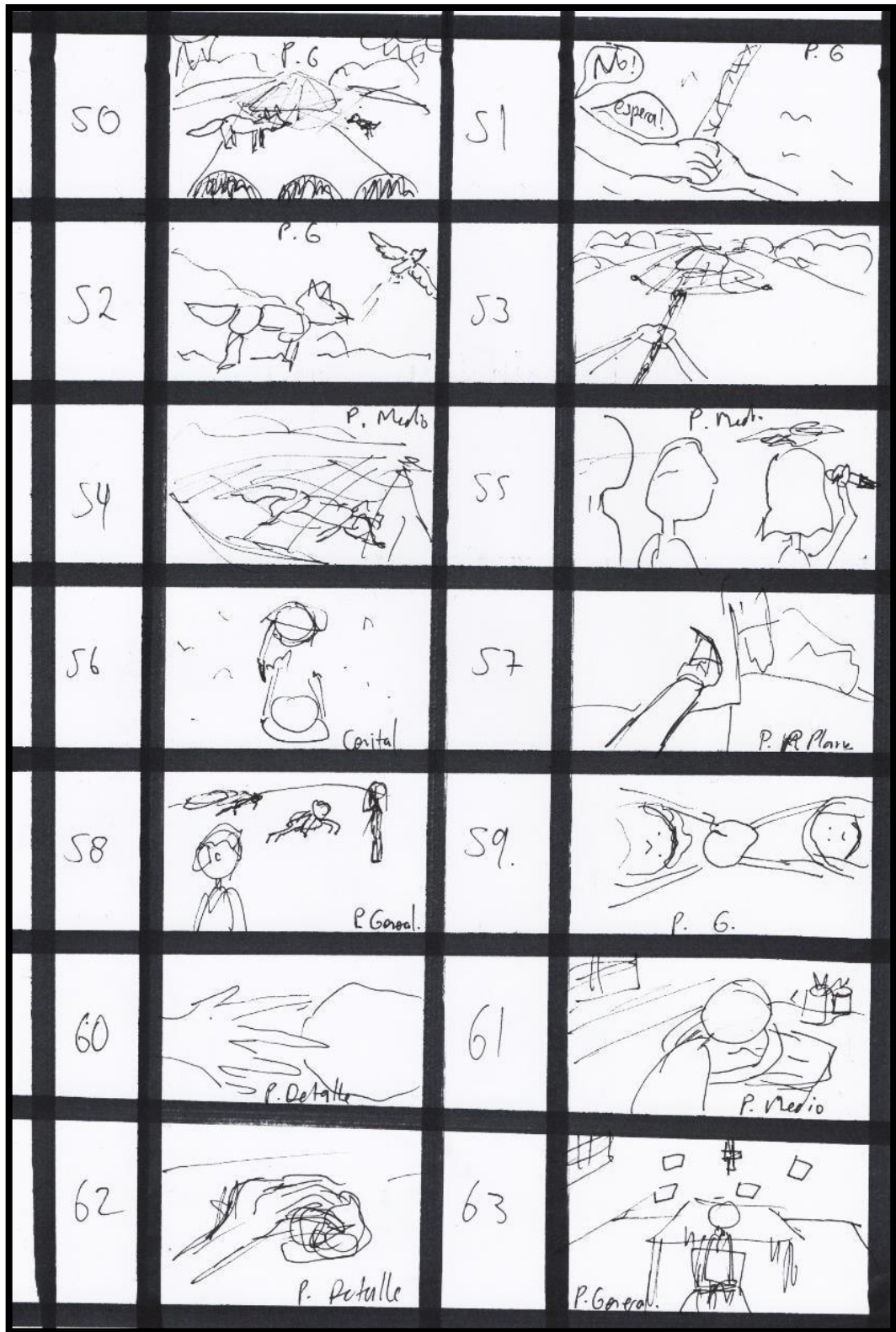


Ilustración 5. Storyboard Escena 2. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Propuesta Estética

A continuación, se presenta las propuestas estéticas de arte y sonido para la producción del *Flipbook* digital como herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto. En este apartado se especifica las características singulares que tiene el producto final.

Arte

Se muestra un mundo falso muy parecido a un ambiente decorado para una obra de teatro con objetos falsos, comúnmente armado con cartón. Con esto se busca mostrar un mundo irreal haciendo alusión a la falsedad, engaño, ingenuidad e ilusión que nos ofrece la vida, el amor, la confianza, la fidelidad y la hermandad, que bajo nuestros ojos es tan real como todo nuestro entorno y, poco o nada conocemos de él.

La paleta de colores escogida para este proyecto tiene como referencia “Coraline” de Henry Selick. En donde existe el contraste de colores cálidos con los tonos fríos, dando la sensación de suspenso, relacionado con la trama de nuestra historia. Por lo tanto, los colores serán desde el azul hasta al rosa, siempre ocupando tonos más opacos y des-saturados. Además, por el estilo desarrollado en las ilustraciones y el color predominante será el verde ya que, el lugar donde se desarrolla la historia es un bosque.

Sonido

Como propuesta musical utilizamos una canción compuesta y escrita por: Gary Jácome; Gary es músico, compositor, estudiante de producción de medios de comunicación, e integrante de la banda musical “Psicodelicia.”

La canción tiene un ritmo Rock-Folk, con un orden en su trama, su inicio va a ser suave romántico, después con un ritmo más rápido con un tono aventurero y finalizando con un ritmo rápido y fuerte de desorden.

El sonido ambiente, que comprende del sonido de la naturaleza, los animales, el viento, las hojas. Tendrá un efecto de eco, de ésta manera se busca mostrar un entorno irreal, como los objetos dentro de espacio donde se desarrolla la trama.

Y los sonidos claros y bien definidos llevarán únicamente las voces de los “humanos” que protagonizan el cortometraje.

Presupuesto

En el siguiente apartado se muestra el presupuesto estimado de los costos de producción del *Flipbook* digital como herramienta para la animación 2D.

Tabla 15. Presupuesto General del Proyecto. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

NOMBRE DEL PROYECTO: DEAL WITH IT						
PRESUPUESTO GENERAL DEL PROYECTO:						\$4,125.00
CO D.	Ítem	Unidad	Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total
1	GASTOS GENERALES					
1.1	GASTOS ADMINISTRATIVOS Y DE OFICINA					120.00
1.1.1	Gastos de conexión a internet	Meses	3	40	120	
	TOTAL GASTOS GENERALES					120.00
2	DESARROLLO					
2.1	GUIÓN					300.00
2.1.1	Honorarios de guionistas	Meses	1	100	100	
2.1.2	Guión Técnico	Meses	1	100	100	
2.1.3	Guión dibujado (Storyboard)	Meses	1	100	100	
2.2	PRODUCTOR					300.00
2.2.1	Productor(es) ejecutivo(s)	Meses	3	100	300	
2.3	GESTIÓN (Levantamiento de fondos)					190.00
2.3.1	Diseño de proyecto	Meses	1	50	50	
2.3.3	Elaboración e impresión portafolio y piezas gráficas	Meses	1	140	140	
	TOTAL DESARROLLO					790.00
3	PREPRODUCCIÓN					
3.3	DIRECCIÓN Y CABEZAS DE EQUIPO					360.00

3.3. 1	Director	Mese s	3	120.0 0	360.0 0	
TOTAL PREPRODUCCIÓN						360.00
4 PRODUCCIÓN						
4.2 PERSONAL PRODUCCIÓN						360.00
4.2. 1	Coordinador de Producción	Mese s	3	120	360	
4.6 PERSONAL DEPARTAMENTO DE ARTE						200.00
4.6. 1	Director de arte	Mese s	1	200	200	
4.7 PERSONAL DEPARTAMENTO DE SONIDO						225.00
4.7. 1	Sonidista	Mese s	1	225	225	
4.8 EQUIPO DE RODAJE, ACCESORIOS Y MATERIALES						90.00
4.8. 7	Discos duros u otros medios de almacenamiento	Paqu ete	2	45	90	
4.1 LOGÍSTICA						480.00
4.1 2.1	Transporte personas y carga terrestre	Mese s	3	30	60	
4.1 2.6	Alimentación	Mese s	3	140	420	
TOTAL PRODUCCIÓN						1105.00
5 POSTPRODUCCIÓN						
5.1 EDICIÓN						120.00
5.1. 1	Edición o montaje	Mese s	1	120	120	
5.2 SONIDO (incluye película y tráiler)						330.00
5.2. 1	Montaje/edición de sonido	Mese s	1	130	130	
5.2. 2	Grabación y edición <i>foley</i> (incluye artista y sala)	Mese s	1	200	200	
5.6 MÚSICA						1400.00
5.6. 1	Derechos música original (composición y producción temas originales y música incidental)	Paqu ete	1	500	500	
5.6. 2	Estudio de grabación (alquiler, honorarios personal de estudio, otros)	Mese s	2	350	700	

ACTIVIDAD	INICIO	FIN	OBSERVACIONES
Escaleta	26-mayo-2020	30-mayo-2020	
Procesos de bocetos de tomas	31-mayo-2020	8-jun-2020	
Digitalización	9-jun-2020	10-jun-2020	
Proceso de ilustración y composición	11-jun-2020	25-jun-2020	
Colorización de tomas y cuadros	26-jun-2020	14-jul-2020	
Posproducción	3-dic-2020	11-ene-2021	
Animación	3-dic-2020	10-dic-2020	
Correcciones de color y sonido	10-dic-2020	17-dic-2020	
Edición final del producto	4-ene-2021	11-ene-2021	

4.2.2 Producción

En el siguiente apartado se aborda el proceso de producción del *Flipbook* digital como herramienta de animación 2D; para lo cual se desarrolla y aplica la escaleta para una producción planificada. Además, se expone el proceso de ilustración y animación para obtener el esqueleto principal del cortometraje.

Escaleta

La escaleta comprende en el instrumento para organizar los planos y de qué manera va a ser contada la historia, esto se desarrolla en base al guion y se planifica lo necesario para poder producir.

Tabla 17. Escaleta Deal With It. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

Esc	Descripción	Plano	Ángulo	Óptica	Sonido	Dur.
1	Plano medio. Entra en el plano la rueda de la bicicleta de pedro, hasta la cintura de Pedro.	1	Normal	-	Soundtrack. Deal with it.	10 s
1	Plano detalle. Enfoque en el manubrio de la bicicleta de Pedro.	2	Normal	-	Sonidos ambientales.	10 s
1	Plano detalle. Pedro mete la mano en el bolsillo de su pantalón y saca el collar de mariposa.	3	Normal	-	Sonidos ambientales.	10 s
1	Medio plano frontal. De la cintura para arriba. Pedro regala el collar a Belén y le declara su amor.	4	Normal	-	Sonidos ambientales.	20 s
1	Plano general. Pedro toma su cabeza, frustrado. Guarda el collar. Belén en su bicicleta se aproxima por detrás de él. Lo sorprende, él guarda el collar.	5	Normal	-	Sonidos ambientales.	15 s
1	Plano detalle. Belén indica el camino en el mapa.	6	Normal	-	Sonidos ambientales.	20 s
1	Over shoulder. Intenta declararse a Belén	7	Normal	-	Sonidos ambientales.	10 s
1	Plano medio. Anthony pasa con su bicicleta, quitando el mapa a Belén.	8	Normal	-	Sonidos ambientales.	5 s
1	Over shoulder. Pedro ve como se aleja Belén y Anthony.	9	Normal	-	Sonidos ambientales.	10 s

Esc	Descripción	Plano	Ángulo	Óptica	Sonido	Dur.
1	Plano General lateral. Pedro toma su maleta pesada. Pedalea con dificultad.	10	Normal	-	Sonidos ambientes.	20 s
2	Plano general. Gemelos y Belén ingresa al bosque.	11	Picado	-	Sonidos ambientes.	10 s
2	Plano general. Ingresan al bosque los tres. Todos arrojan sus bicicletas a un lado. Belén corre hasta Pedro para coger la maleta.	12	Contrapicado	-	Sonidos ambientes.	20 s
2	Plano medio. Belén toma las cosas de la maleta, saca todo de ella.	13	Normal	-	Sonidos ambientes.	15 s
2	Primer plano. Pedro toma la mano de Belén dentro de la maleta.	14	Contrapicado.	-	Sonidos ambientes.	10 s
2	Plano medio. Pedro es cuestionado por Belén sobre lo sucedido dentro de la maleta.	15	Normal.	-	Sonidos ambientes.	20 s
2	Plano medio. Belén quita a Anthony la funda de snack.	16	Normal.	-	Sonidos ambientes.	30 s
2	Plano general. Arman la red.	17	Normal.	-	Sonidos ambientes.	60 s
2	Plano medio. Belén se levanta a ver hojas. Pedro detiene para acompañarle.	18	Normal.	-	Sonidos ambientes.	30 s
2	Primer plano. Belén besa en la mejilla a Pedro.	19	Normal.	-	Sonidos ambientes.	10 s

Esc	Descripción	Plano	Ángulo	Óptica	Sonido	Dur.
2	Over shoulder. Anthony observa a su hermano y toma las papitas fritas.	20	Normal.	-	Sonidos ambientales.	15 s
2	Plano general. Pedro se dirige a su hermano. Los gemelos intentan subir al árbol.	21	Normal.	-	Sonidos ambientales.	30 s
2	Plano detalle. Anthony toma el collar.	22	Normal.	-	Sonidos ambientales.	5 s
2	Plano general. Pedro pide ayuda a su hermano para bajar.	23	Picado.	-	Sonidos ambientales.	15 s
2	Plano detalle. Anthony juega con el collar.	24	Contra picado.	-	Sonidos ambientales.	10 s
2	Plano general, over shoulder. Pedro ve a lo lejos que se acerca Belén.	25	Picado.	-	Sonidos ambientales.	10 s
2	Shoulder. Anthony chantajea a su hermano.	26	Contra picado.	-	Sonidos ambientales.	10 s
2	Over shoulder. Calla y se arroja sobre su hermano.	27	Picado.	-	Sonidos ambientales.	10 s
2	Plano general. Los gemelos pelan. Belén los arroja un lado para evitar que huya el pájaro cerca de la trampa.	28	Normal.	-	Sonidos ambientales.	30 s
2	Plano medio. Observan a al pájaro, Belén toma la mano de Pedro para que espere. Ven acercarse al zorro y Belén toma la mano de Pedro para atraparlo. Belén sale de detrás de la vegetación.	29	Normal.	-	Sonidos ambientales.	50 s

Esc	Descripción	Plano	Ángulo	Óptica	Sonido	Dur.
2	Plano general. Belén saca la navaja. Discute con Anthony. Apuñala a Anthony, el pide ayuda a su hermano.	30		-	Sonidos ambientes.	30 s
2	Primer plano. Pedro observa lo que ocurre. Este perplejo.	31	Contra picado.	-	Sonidos ambientes.	5 s
2	Plano general. Belén se aleja a un árbol con el zorro y con el puñal en mano.	32	Normal.	-	Sonidos ambientes.	30 s
2	Plano detalle de la mano de Pedro ofreciendo el collar a Belén.	33	Normal.	-	Sonidos ambientes.	15 s
2	Plano medio. Pedro le pone el collar a Belén.	34	Normal.	-	Sonidos ambientes.	25 s
2	Plano general. Pedro y Belén toman al zorro y lo ponen a un costado de la piedra de centro. Pedro se aleja y toma a su hermano arrastrándole a un lado de la piedra.	35	Normal.	-	Sonidos ambientes.	35 s
2	Plano medio. Belén saca sangre de su dedo y del dedo de Pedro.	36	Normal.	-	Sonidos ambientes.	10 s
2	Plano detalle. La sangre gotea del dedo de Pedro.	37	Normal.	-	Sonidos ambientes.	10 s
2	Plano medio. Belén y Pedro toman una piedra grande a nivel de la piedra gigante central.	38	Contra picado.	-	Sonidos ambientes.	20 s
2	Primer plano. Belén sonríe a Pedro.	39	Normal.	-	Sonidos ambientes.	10 s

Esc	Descripción	Plano	Ángulo	Óptica	Sonido	Dur.
2	Plano detalle. Las manos enfocadas. Las manos de Belén sueltan la piedra y la piedra se desliza sobre los dedos de Pedro.	40	Normal.	-	Sonidos ambientales.	10 s
2	Plano medio. La piedra cae sobre la roca gigante.	41	Contra picado.	-	Soundtrack "deal with it"	10 s

Proceso de ilustración

A continuación, se muestra por medio de ilustraciones el proceso que se lleva a cabo para la ilustración y digitalización de los planos del *Flipbook*. Se observa el proceso desde el dibujo en lápiz y papel, hasta el plano final para el proceso de unión de planos.

Bocetaje y digitalización

Se comienza con el boceto de todos los personajes elementos y ambientes necesarios para poder animar la escena. Este proceso se lo realiza en bocetos físicos, luego se digitaliza en Adobe Illustrator y en el mismo programa se coloriza y estiliza todos los elementos para el contenido audiovisual.

Tabla 18. Proceso de Digitalización de bocetos. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

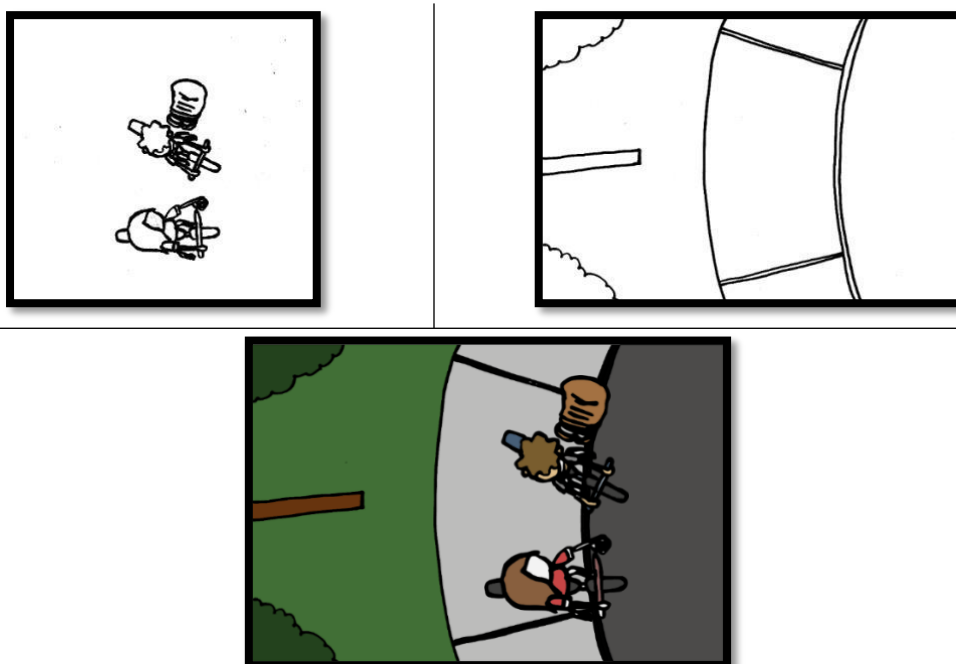


ILUSTRACIÓN PERSONAJES

A continuación, se muestra el resultado final de los personajes ya en digital con su respectiva paleta de colores.



Ilustración 6. Personajes Caracterizados Pedro. Elaborado por: Araque y Correa (2020).



Ilustración 7. Personajes Caracterizados. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

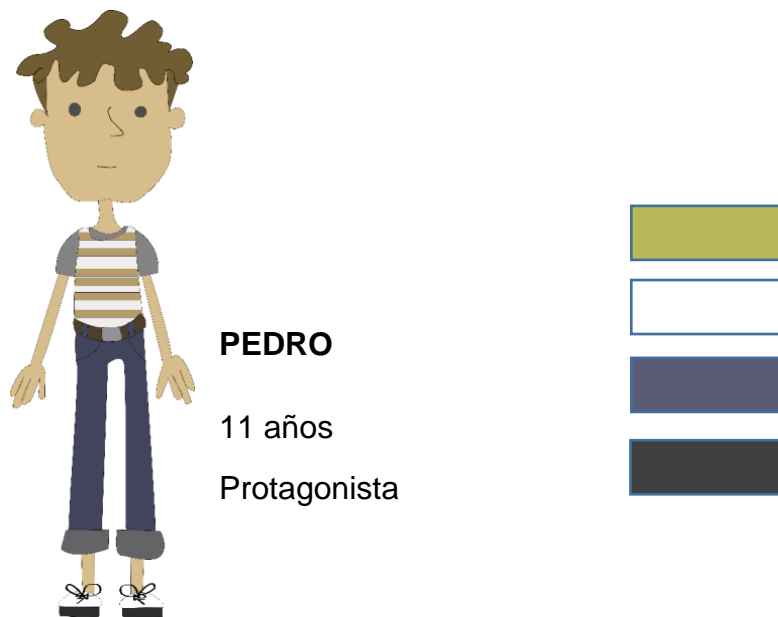


Ilustración 8. Personajes Caracterizados. Elaborado por: Araque y Correa (2020).

4.2.3 Posproducción

A continuación, se presenta todo lo trabajo en el proceso de posproducción que comprende en la animación de planos y sonorización total del *Flipbook* digital como herramienta para la producción de animación 2D.



Gráfico 15. Proceso de animación (After Effects). Elaborado por: Araque y Correa (2020)

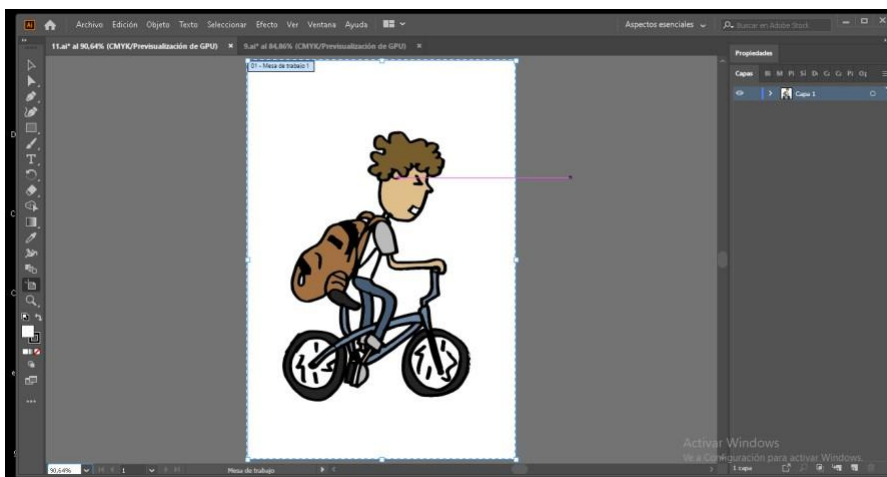


Gráfico 16. Correcciones de color (Illustrator). Elaborado por: Araque y Correa (2020)



Gráfico 17. Proceso sonorización y limpieza de sonidos (Audition). Elaborado por: Araque y Correa (2020)

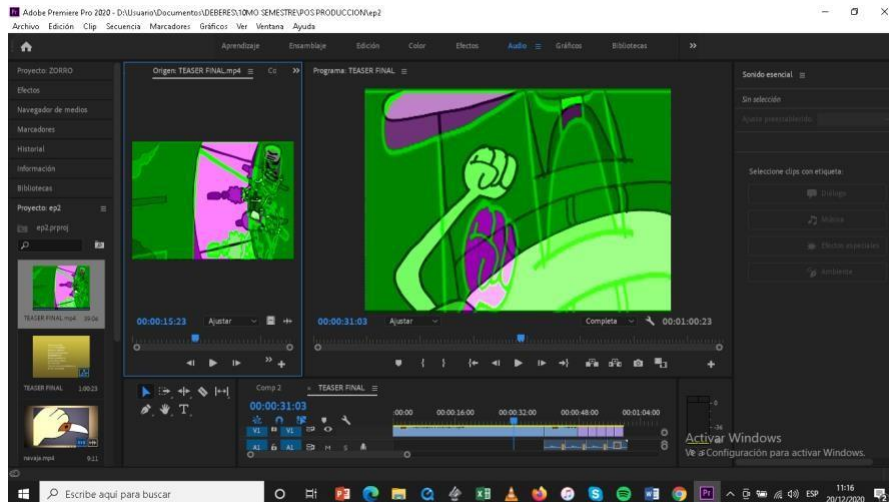


Gráfico 18. Proceso de compilación de notas, audios y sonidos para producto final (Premiere). Elaborado por: Araque y Correa (2020)

4.2.4 Difusión

En el siguiente apartado se expone el proceso de difusión del contenido finalizado por medio de una campaña de expectativa y manejo de redes sociales en las plataformas de IGTV y YouTube.

Campaña de expectativa

Este proceso está comprendido por la difusión de teasers, gifs y afiches en las plataformas de IGTV, Instagram y YouTube. Para la creación de aceptación e interés por parte de los espectadores para el lanzamiento del cortometraje final.

Periodicidad

El producto final será difundido por una periodicidad semanal, en horarios acorde al target establecido por el tipo de contenido audiovisual.

Tiempo

El tiempo de producción total desde la preproducción hasta el proceso final duró 2 semanas para preproducción, 7 semanas para la producción y 3 semanas para la posproducción; siendo un total de 12 semanas del total de proceso de producción.

Duración

La duración total del cortometraje es de 7 minutos y 52 segundos incluido créditos e introducción.

Target

El público objetivo para esta producción esta segmentado entre las edades de 15 a 20 años indistintamente si es hombre o mujer.

Plataformas

Las plataformas destinadas para la difusión del cortometraje son: YouTube e IGTV; ya que permiten subir este tipo de contenido y la mayoría de sus usuarios tienen las edades de nuestro público objetivo.

CAPITULO 5

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

En el presente capítulo del trabajo de investigación se desarrollaron las conclusiones y recomendaciones que se obtuvieron después de la aplicación de la encuesta a 51 estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador, para evaluar el conocimiento que tienen sobre la creación de productos animados 2D entre ellos el Flipbook, esto ayudó a la construcción del producto audiovisual.

Con base a lo antes expuesto se procedió a plantear la siguientes conclusiones y recomendaciones:

5.1 Conclusiones

Luego del desarrollo del análisis a los resultados arrojados, y del diseño del producto se plantean las siguientes conclusiones para dar cumplimiento a cada uno de los objetivos específicos.

Con respecto al primer objetivo relacionado con el diagnóstico del conocimiento de las herramientas para la producción de animación 2D de bajo presupuesto; se observa que los estudiantes en su gran mayoría no conocen el proceso de producción de un Flipbook, no han tenido experiencias con este tipo de productos, ni han elaborado productos animados 2D. Por lo tanto, la mayoría de los estudiantes encuestados están realmente interesados en conocer, practicar y realizar contenidos audiovisuales que se basen en la animación 2D a través del Flipbook, ya que la misma es una herramienta alternativa de bajo presupuesto, lo que demuestra la necesidad de ampliar el conocimiento de las posibles herramientas para elaborar cualquier producto audiovisual.

Con respecto al segundo objetivo que expone determinar los procesos de preproducción para la elaboración del *Flipbook*, se concluye que se debe iniciar con la concepción de la idea basada en la historia de dos niños y una niña, que a su corta edad muestran como disciernen lo que es bueno y malo bajo el criterio de cada uno, basadas en las decisiones y acciones que realiza cada personaje. De

aquí surgen los personajes: Belén, Anthony y Pedro. El cortometraje consta de una secuencia con dos escenas, las cuales están compuestas por 63 planos, conformando el presupuesto de los procesos e implementos, lo cual se estimó alrededor de los 4,125.00 dólares. Finalmente, el plan de rodaje tiene un tiempo estimado de 3 meses.

En relación al tercer objetivo que plantea elaborar el proceso de producción; comenzando con la creación de los dibujos, ilustrando con un marcador negro de punta fina en un papel de 21 x 16 cm, después se escanear cada dibujo para ser tratado de forma digital en Illustrator de Adobe en el cual se continúa usando un formato cuadrado al igual que el formato de los dibujos físicos. Seguido a este proceso inicia la colorización de cada dibujo en Illustrator, uno por uno basados en una paleta de colores complementarios saturados. A continuación, se usa After Effects de Adobe para tratar específicamente la posición y movimiento de los personajes. Cada elemento tiene su propia capa e independencia para poder ser editada en el proceso de pos producción. Además, se agrega las voces grabadas al finalizar el proceso de producción, cada una de ella va acorde a la personalidad de cada personaje. Se realizó un casting para encontrar la voz adecuada, y después se agrega los sonidos ambientes que aportan en la producción y ambientación.

Con respecto al cuarto objetivo que menciona la realización del proceso de pos producción, comprendido en la elaboración y animación de intro, créditos y props para la finalización del cortometraje; además, se realiza la masterización de sonido y empates de audios con los personajes y objetos que interactúan en las escenas. Por lo tanto, en este proceso se obtuvo la finalización y exportación del contenido audiovisual de una duración de 7 min y 12 segundos. Donde se muestra todo lo explicado en los procesos anteriores que permiten determinar un proceso de producción global para la elaboración de un Flipbook digital como herramienta para la producción de animación 2D de bajo presupuesto dirigida a los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

Finalmente haciendo referencia al quinto objetivo el cual menciona un plan de difusión para el contenido por medio de las plataformas digitales YouTube e IGTV,

previamente haciendo un estudio de las plataformas acorde con el público objetivo se determinaron las redes sociales antes mencionadas para su difusión, proponiendo una campaña de expectativa con la ayuda de generación de teasers, gifs, imágenes todo acorde con la imagen corporativa que se maneja dentro del cortometraje “Deal With It”. A todo esto, se estableció una fecha de inicio de difusión que será el día viernes 5 de marzo de 2021 y publicado el producto audiovisual el día 20 de marzo de 2021.

5.2 Recomendaciones

En base a las conclusiones planteadas en la presente investigación y al aporte bibliográfico que la sustenta, se recomienda:

A la Universidad Iberoamericana del Ecuador, generar e incentivar a los estudiantes a la construcción de nuevos productos audiovisuales tomando en cuenta el Flipbook Digital animado 2D como herramienta innovadora de bajo presupuesto para crear material audiovisual animado, siendo esta una opción viable y con resultados positivos.

A la Cinemática Nacional de Ecuador, se le recomienda la aplicación y distribución del producto audiovisual construido a través del Flipbook Digital 2D como herramienta para la creación de productos cinematográficos, siendo este un trabajo experimental que involucra la fusión de técnicas antiguas y modernas de animación, en este caso la elaboración del Flipbook físico, después tratado y manipulados con programas de edición.

A los estudiantes de la Escuela de Producción para Medios de Comunicación de la Universidad, se recomienda aplicar el Flipbook como herramienta para sus proyectos y tareas relacionadas a la animación; además incentivar a intentar producir contenido audiovisual con nuevas herramientas que no represente o requiera de grandes inversiones económicas y que estén al alcance de los estudiantes.

Finalmente, a la sociedad en general interesada en la producción de animación 2D, se recomienda utilizar el Flipbook como herramienta de animación 2D, ya que se puede aplicar para los distintos géneros cinematográficos: documental y ficción.

GLOSARIO DE TERMINOS

Animación 3d: son gráficos que utilizan una representación tridimensional de datos geométricos que se almacenan en el ordenador con el propósito de realizar cálculos y representar imágenes 2D, que se pueden almacenar para verlas más tarde o mostrarlas en tiempo real (Knoertzer, 2010).

Anime: es un término que engloba a la animación tradicional o por computadora de procedencia japonesa (Halas & Manvell, 1980).

Cartoons: Viñeta individual, generalmente incluida en un cómic (RAE, 2020).

Capas en Abode: semejan hojas apiladas de acetato (Knoertzer, 2010).

Cine B: tipo de cine comercial de bajo presupuesto (Grove, 2017).

Composición: Formación de un todo o un conjunto unificado uniendo con cierto orden una serie de elementos (RAE, 2020).

Créditos: gran listado de nombres que aparece generalmente al final de un filme y en el que aparece el nombre de todas las personas, empresas, marcas o instituciones que han tenido algo que ver en la producción, grabación o realización de la cinta (Halas & Manvell, 1980).

Ficción: simulación de la realidad que realizan las obras literarias, cinematográficas, historietísticas, de animación u de otro tipo, cuando presentan un mundo imaginario al receptor (RAE, 2020).

Ilusión óptica: imagen mental engañosa provocada por una falsa percepción de la realidad debida a la interpretación errónea de los datos que perciben los sentidos (RAE, 2020).

Kinetoscopio: precursor del moderno proyector de películas (Halas & Manvell, 1980).

Motion Graphics: consiste en un vídeo o animación digital que crea la ilusión de movimiento mediante imágenes, fotografías, títulos, colores y objetos (Knoertzer, 2010).

Saturación: En la teoría del color, la saturación, colorido o pureza es la intensidad de un matiz específico (Halas & Manvell, 1980).

Suspense: es un amplio género de literatura, cine, televisión y videojuegos, cuyo objetivo principal es mantener al lector o público a la expectativa, generalmente en un estado de tensión (Ayala, 1996).

Tono: grado en el cual un estímulo puede ser descrito como similar o diferente de los estímulos como rojo, amarillo y azul (Halas & Manvell, 1980).

Zootropo: compuesta por un tambor circular con unos cortes, a través de los cuales mira el espectador para que los dibujos dispuestos en tiras dentro el tambor, al girar, den la ilusión de movimiento (Halas & Manvell, 1980).

Referencias Bibliográficas Físicas

- ALBERICH, Jordi & ROIG, Antoni (Coords.) (2005). Comunicación audiovisual digital. Nuevos medios, nuevos usos, nuevas formas. Barcelona: Editorial UOC.
- Arias, F. (2016). *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Editorial Episteme.
- Asamblea Nacional del Ecuador (2008). *Constitucion de la República del Ecuador*. Quito: Registro Oficial
- Atala, N. (2012). *Resurgimiento del Cine Ecuatoriano: Nuevos Rollos*. Quito: Universidad San Fransisco de Quito.
- Andrés, M. (2012). *Video Animado 2D "Sobregargado"*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Arias, F. (2012). *El Proyecto de Investigación*. Caracas: Editorial Episteme.
- Atala, N. (2012). *Resurgimiento del Cine Ecuatoriano: Nuevos Rollos*. Quito: Universidad San Fransisco de Quito.
- Ayala, R. A. (1996). *Trucos del Cine y la TV*. Ciudad de Mexico D.F.: Leo, S.A.
- Cortés, M., & Iglesias, M. (2004). *Generalidades de la Metodología de Investigación*. El Carmen, Campeche, México: Universidad Autónoma del Carmen.
- Halas, J., & Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Ediciones Omega S. A.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la Investigación*. Ciudad de México: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES.
- Jaramillo, A. (2017). *Video Animado 2D, que explique los cinco errores más frecuentes en la escritura de las palabras Homófonas, dirigido a estudiantes de tercero de bachillerato en general*. Quito: Universidad de las Américas.
- Marqués, F. (2009). *Estadística descriptiva a través de Excel*. Mexico: RC.
- Mejía, A. (2012). *Viedo Animado 2D: "Sobrecargado"*. Bogotá: Pontificia Universidad Javeriana.
- Mendoza, R. H. (2018). *Metodología de Investigacioón*. Ciudad de México: MCGRAW-HILL INTERAMERICANA EDITORES.
- Ojeda, M. F. (2017). *Argentina, el pixar en latinoamérica* . Universidad de Palermo.

Referencias Bibliográficas Digitales

Cantera, J. P. (22 de Abril de 2020). *Innovación Audiovisual*. Obtenido de <https://innovacionaudiovisual.com/2020/04/22/seguir-creando-y-produciendo-audiovisual-con-coronavirus/>

Grove, E. (18 de Enero de 2017). 10 Zero Budget Filmmaking Tips. *Radiance*, 1. Obtenido de <https://www.raindance.org/10-zero-budget-filmmaking-tips/>

Jácome, P. S. (9 de Diciembre de 2016). El cine de guerrilla o el Ecuador bajo tierra. *El Telégrafo*, págs. [www.https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/columnistas/1/el-cine-de-guerrilla-o-el-ecuador-bajo-tierra](https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/columnistas/1/el-cine-de-guerrilla-o-el-ecuador-bajo-tierra).

Septima Ars. (Mayo de 2019). *Escuela de Cine y TV - Madrid*. Obtenido de <https://www.septima-ars.com/tag/produccion-audiovisual-de-bajo-presupuesto/>

ANEXOS

Anexo 1. Cuadro operacional de la variable

VARIABLE	DEFINICIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	PREGUNTAS	TÉCNICA /INSTRUMENTO
Necesidad que existe de hacer un Flipbook como herramienta de animación de bajo presupuesto	La producción de contenido audiovisual animado para estudiantes de la carrera de producción para medios de comunicación de la UNIB.E, las características que deben tener el flipbook como herramienta para la producción de animación 2D y como ayuda a la disminución en los costos de creación de contenido.	Necesidad	Participación	1	Encuesta/ Cuestionario 63 estudiantes
			Interés	2	
			Disposición	3	
		Flipbook como herramienta de Animación	Conocimiento <i>Flipbook</i>	4	
			Tipos de <i>Flipbook</i>	5, 5.1, 5.2, 5.3,	
			Características del <i>Flipbook</i>	6, 6.1, 6.2, 6.3, 6.4, 6.5.	
			Proceso de producción <i>Flipbook</i>	7	
			Conocimiento animación	8	
			Tipos de Animación	9, 9.1, 9.2, 9.3, 9.4	
			Características de animación	10, 10.1, 10.2, 10.3, 10.4, 10.5	
			Proceso de producción animación 2D	11	
			Inversión	12	
			Bajo presupuesto	Patrocinio	
		Calidad		14	

Anexo 2. Encuesta

#	ITEMS O ENUNCIADO	SI	NO
1	¿ Ha participado en la producción de un producto de animación 2D?		
2	¿ Está usted interesado en la producción de un producto de animación 2D?		
3	¿Está usted apto a participar en la producción de un producto de animación 2D?		
4	¿ Sabe lo que es un flipbook?		
5	¿ Conoce los siguientes tipos de flipbook?:		
5.1	Tradicional		
5.2	Digital		
5.3	Fotografía fija		
6	Según su criterio ¿qué características debe tener un flipbook?		
6.1	Buena composición		
6.2	Buena ilustración		
6.3	Buen guion literario		
6.4	Buena colorización		
6.5	Movimiento de personajes		
7	¿Conoce usted el proceso de producción del flipbook digital?		
8	¿Conoce lo que es la animación?		
9	¿Conoce los siguientes tipos de animación?		
9.1	Animación 2D		
9.2	Animación 3D		
9.3	Anime		
9.4	Cartoons		
10	¿Qué características principales deben tener los productos de animación?		
10.1	Movimiento		
10.2	Buen guion		
10.3	Buena colorización		
10.4	Buena ilustración		
10.5	Buena composición		
11	¿Conoce usted el proceso de producción de un producto de animación?		
12	¿Cree que es necesario una gran inversión para poder producir un producto audiovisual de animación?		
13	¿Cree que es necesario encontrar patrocinio para poder producir un producto audiovisual de animación?		
14	¿Cree que la producción de un Flipbook digital puede verse afectada en la calidad debido al presupuesto?		

Anexo 3. Validación del Instrumento

JUICIO EXPERTO PRODUCCIÓN

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR



JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación según los criterios que se detallan a continuación.

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del instrumento.		x		
Pertinencia de las variables con los indicadores.	x			
Desarrollo de la Operacionalización			x	
Relevancia del contenido.	x			
Factibilidad de aplicación.	x			

Apreciación cualitativa: El instrumento mide lo que pretende, pero está desordenado.

Observaciones: Se sugiere ordenar el instrumento



Maritz: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telfs: 22 30 401 / 402
Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telfs: 29 03 573 / 572 / 571
www.unibe.edu.ec



JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente según su apreciación de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan a continuación:

Ítem	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Util pero no esencial	No importante	
1														
2	X		X			X	X			X				
3	X		X			X	X			X			X	Básicamente mide lo mismo que la pregunta anterior
4	x		x			x				x				Esta pregunta debe ser la primera porque de ser negativa la respuesta condiciona el resto del instrumento
5	x		x			x	x			x				Esta pregunta debería ser la segunda, en función de que es la continuación de la primera

Activar Windows
Ve a Configuración para activar



Malla: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telf: 22 30 401 / 402
Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telf: 29 03 573 / 572 / 571
www.unibe.edu.ec



Ítem	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Util pero no esencial	No importante	
6	x		x			x	x			x			x	
7	X		X			X	X			X				
8	X		X			X	X			X				
9	X		X			X	X			X				
10	x		x			x	x			x				
11	x		x			x	x			x				Debe estar antes de la pregunta 9
n#	x		x			x	x			x				

Apreciación cualitativa: Es bastante técnico,

Observaciones: Se sugiere reordenar el contenido

Validado por: Jorge Munive Romero

Profesión: Diseñador gráfico y productor audiovisual

Activar Windows
Ve a Configuración para activar



Malla: 9 de Octubre N25-12 y Av. Colón • Telf: 22 30 401 / 402
Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa María • Telf: 29 03 573 / 572 / 571
www.unibe.edu.ec



Cargo que desempeña: Docente

Firma:

Fecha: 19 de noviembre de 2020.

JUICIO EXPERTO METODOLOGÍA

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR



JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente a su apreciación según los criterios que se detallan a continuación.

CRITERIOS	APRECIACIÓN CUALITATIVA			
	EXCELENTE	BUENO	REGULAR	DEFICIENTE
Presentación del Instrumento.		X		
Pertinencia de las variables con los Indicadores.		X		
Desarrollo de la Operacionalización		X		
Relevancia del contenido.		X		
Factibilidad de aplicación.		X		

Apreciación cualitativa:

Observaciones: Realice los ajustes pertinentes en consenso con el Director del Trabajo de Titulación



Mérida: 7 de Octubre N25-12 y Av. Cochrán • Telf: 22 30 401 / 402
Edificio Administrativo: 9 de Octubre 1178 y Santa Rosa • Telf: 29 03 573 / 572 / 571
www.unibe.edu.ec



JUICIO DE EXPERTO

INSTRUCCIONES:

Coloque una "X" en la casilla correspondiente según su apreciación de cada ítem y alternativa de respuesta, según los criterios que se detallan a continuación:

Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Util pero no esencial	No importante	
1	X		X			X	X		X		X			
2	X		X			X	X		X		X			
3	X		X			X	X		X		X			
4	X		X			X	X		X		X			
5	X		X			X	X		X		X			
6	X		X			X	X		X		X			
7	X		X			X	X		X		X			
8	X		X			X	X		X		X			
9	X		X			X	X		X		X			



Ítems	Claridad en la redacción		Coherencia interna		Inducción a la respuesta (Sesgo)		Lenguaje adecuado a la población		Mide lo que pretende		Valoración			Observaciones
	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Si	No	Esencial	Util pero no esencial	No importante	
10	X		X			X	X		X		X			
11	X		X			X	X		X		X			
12	X		X			X	X		X		X			
13	X		X			X	X		X		X			
14	x		X			X	X		X		X			

Apreciación cualitativa: _____

Observaciones: Realice los ajustes pertinentes en consenso con el Director del Trabajo de Titulación

Validado por: Ana Jacqueline Urrego (PhD.)

Profesión: Docente

Cargo que desempeña: Docente en la asignatura Trabajo de Titulación

Firma:

Fecha: 20-11-2020



Anexo 4. Guion

ESCENA1 - EXT. CASA DE PEDRO - DÍA

Pedro entusiasmado, con una maleta grande sobre su espalda, con un mapa al costado de la maleta, y montado en su bicicleta se desliza sobre la acera, avanza unos metros y se detiene. Apoya su pie derecho sobre el suelo, y con su pie izquierdo, acomoda el pedal de la bicicleta. El pedal gira. Pedro pisa fuerte al pedal, este se detiene. Sus manos sujetan el manubrio de la bicicleta. Los latidos del corazón se aceleran. Pedro aprieta fuerte con sus manos el volante. Mantiene la boca totalmente cerrada. Su mirada esta fija hacia adelante. Suspira fuerte por la nariz. Abre su boca. Para el sonido de su corazón. Una mosca vuela cerca. El zumbido interrumpe de pronto.

PEDRO

¿Quieres ser mí?

La mosca ingresa en la boca de Pedro. Su rostro se torna verde. Deja caer maleta al suelo. Golpea su pecho y tose fuerte, la mosca sale de su boca y el zumbido se aleja. Pedro limpia rápido su boca y lengua con el antebrazo, haciendo gestos de desagrado. Su rostro recupera su color natural. Arrima sus codos sobre el volante, con sus manos sobre su rostro entristecido casi cubriéndolo todo. Respira con calma.

PEDRO

¡Una vez más!

Pedro se baja de la bicicleta y la deja caer junto a la maleta.

PEDRO

¡Belén, sabes... me gustas! No, no.

Da vuelta, regresa unos pasos y gira.

PEDRO

¿Quieres ser mi novia?

Permanece estático un momento.

PEDRO

Suena muy frío.

Pedro regresa a coger la bicicleta, la levanta y

se sienta sobre ella. inclina levemente hacia atrás su cuerpo, espalada y cabeza, con sus manos caídas, guindando a los lados. Se relaja y se reincorpora. Se sienta herguído en el asiento de la bicicleta.

PEDRO

Belén, tengo que decirte algo. Me pareces una niña muy linda.

Ha espaldas de Pedro se aproxima Belén, que conduce su bicicleta negra, sin gracia y con sus llantas sucias de lodo. Pedro habla solo. Su mirada está fija a un costado. Suponiendo la compañía de alguien.

PEDRO

Tal vez yo te guste o no, pero quería saber si podemos salir. Tú sabes, como novios.

Pedro introduce su mano en el bolsillo derecho de su pantalón y saca un collar con una figura de mariposa. Lo sostiene en el puño de su mano.

PEDRO

¿Qué opinas?

Belén llega hasta Pedro. Detiene su bicicleta junta a Pedro, y le toca la espalda.

BELÉN

¿Qué opina quién? ¿De qué?

Belén ríe.

PEDRO

(NERVIOSO)

Hola. No, nada. No dije nada.

Pedro baja su mano despacio sin que Belén vea lo que lleva en su mano. Guarda el collar. Belén baja de la bicicleta, se dirige a la maleta que está a un costado de Pedro.

BELÉN

(Entusiasmada)

¡No olvidaste el mapa!

Pedro sonríe y observa lo que hace Belén. Belén abre la maleta y observa lo que hay en su interior.

BELÉN

¡Está todo, ya vamos!

Belén cierra la maleta y coge el mapa. Toma su bicicleta y se monta en ella. Belén abre el mapa, acerca el mapa hasta Pedro para que lo pueda ver. Con su dedo índice señala el camino que van recorrer. Pedro sigue con la mirada el dedo de Belén, pero no está escuchando lo que ella dice.

BELÉN

¿Te parece?

Pedro no responde, su mirada sigue fija en el mapa.

BELÉN

¿Estás bien?

Belén pasa su mano frente la mirada de Pedro, obstruyendo su vista. Pedro reacciona y mira a Belén a los ojos.

PEDRO

Sí, sí.

Pedro suspira.

BELÉN

Mmm, te noto raro. Pero bueno. ¡Vamos pronto!

Belén enrolla el mapa. Pedro toma aire. Obstruye el paso a Belén, sostiene con su mano el manubrio de Belén.

PEDRO

¡Si! me pasa algo.

Pedro baja su otra mano hasta su bolsillo, introduce su mano y busca el collar. Saca de su bolsillo el collar, que le cubre con su mano hecho puño. Belén enrolla el mapa.

BELÉN

¿Qué?

PEDRO
Tengo que, tengo que decirte algo.

BELÉN
(Intrigada)
¿Si?

Anthony se acerca en su bicicleta hacia la casa. Observa a su hermano con Belén, pedalea rápido para alcanzarles. Anthony se acerca por el lado de Belén. Roba el mapa a Belén.

PEDRO
Me pareces...

Belén se asusta, quita su mirada y atención puesta en Pedro. Enseguida pone los pies sobre sus pedales y sus manos firmes sobre el manubrio.

PEDRO
Me pareces una chica...

Belén va detrás de Anthony.

PEDRO
Bonita.

Pedro golpea el volante. Con sus cejas fruncidas mira como Anthony y Belén se alejan de él. Pedro guarda el collar. Toma con dificultad la maleta del piso y la pone sobre su espalda. Va detrás de ellos con dificultad por el peso de la maleta.

ESCENA2 - EXT. BOSQUE- DÍA

Ingresa Anthony y Belén al bosque y Pedro va detrás de ellos. Se adentran cada vez más y más, y el aspecto del bosque va cambiando su vegetación toma un aspecto lúgubre. La luz ingresa con mayor cantidad por un sendero y Belén guiada en el mapa y en los rayos del sol sigues el camino. Los árboles verdes y frondosos de vegetación se van mezclando con árboles que tienen pocas hojas, casi nada, pero si está repleto de maleza, y el camino se hace dificultoso para el ingreso de los tres niños que se movilizan en bicicletas. La falta de abundante vegetación en sus árboles deja a la vista una zona despejada de árboles, y tiene una piedra en el centro del lugar. Belén se detiene y Anthony hace lo mismo.

Pedro se aproxima lentamente hasta alcanzar a los dos. Él llega y también se detiene a ellos. Belén con el mapa de sus manos verifica si es ese el lugar que busca. Pedro interrumpe a Belén y le señalan la piedra que marca el mapa.

PEDRO

Es exactamente como lo recuerdo.

ANTHONY

¿Y qué esperan?

Anthony monta su bicicleta para moverse del lugar. Pedro también monta su bicicleta, pero tambalea. Rápidamente se reincorpora y coloca la maleta en su espalda.

BELEN

¿Te ayudo con la maleta?

PEDRO

No, tranquila yo la llevo.

ANTHONY

Que caballero

Anthony ríe, se retira, y se dirige hacia la piedra. Pedro se sonroja, mira a los ojos a Belén, ella lo mira fijamente, como si esperara una respuesta al comentario de Anthony. Pedro la evade, no dice nada y sigue a su hermano. Llegan hasta la piedra central. Dejan a un lado sus bicicletas. Pedro con asienta la mochila en el suelo y abre la maleta. Belén se acerca rápido a la malta, emocionada ayuda a sacar lo que hay en su interior dos botellas de agua, una funda de snack grande y unos binoculares. Anthony se acerca a ellos, toma los binoculares, juega con ellos y les deja a un lado. Mientras devuelve los binoculares, con cautela toma la funda de snack y se va a un lado. Belén y Pedro no se percatan de eso y continúan sacando las cosas de la maleta. Saca un rollo grande de soga, Pedro le ayuda a sacar de la maleta. Falta sacar la red de caza, Pedro y Belén ingresan al mismo tiempo las manos en el interior de la maleta. Sus manos entorpecen al querer coger la red. Pedro toma la mano de Belén. Los dos dejan de mover sus manos y permanecen juntas. Pedro con la mirada hacia abajo en el maletín, sube lentamente su mirada, busca la

mirada de Belén. Sus miradas se encuentran. Pedro no dice nada. Mueve su mano izquierda y la mete en su bolsillo. Suena la funda de snack, Anthony abre la funda. Belén reacciona al sonido, suelta la mano de Pedro y se levanta. Le quita de las manos los snacks. Pedro saca enseguida la mano de su bolsillo y gira 180 grados a la maleta para que caiga la red.

BELEN

¡Es la carnada!

ANTHONY

Quería probar, pueden estar caducados.

Anthony se acerca a su hermano y le ayuda a extender la red. Belén molesta entrega los snacks a Pedro, recibe la funda y guarda en la maleta. Los tres ayudan a preparar la red, pasando la soga por cada extremo de la red. En el último extremo de la red Pedro ayuda a ajustar bien la soga a Belén. Pedro actúa nervioso, no le mira a los ojos.

PEDRO

Nos falta atar la red al cuello de un árbol y ya está listo. También hace falta una rama fuerte.

BELÉN

¿Qué paso hace un momento?

PEDRO

¿Qué?

BELEN

En la maleta.

Pedro rasca su cabeza y sonríe. Belén lo observa fijamente.

PEDRO

Nada.

BELÉN

Bueno.

PEDRO
Sabes, también necesitamos hojas.
Vamos a ver.

BELEN
No yo voy sola.

PEDRO
Te acompaño.

BELEN
Mejor termina con el resto.

Pedro agacha la mirada y toma la red con sus manos. Belén se acerca a él y le da un beso en la mejilla, coge la maleta y se retira del lugar. Anthony observa de lejos lo que sucede con su hermano. Pedro congelado, inmóvil, sonríe.

ANTHONY
¡Apúrate!

Pedro suspira, cambia de cara, se pone serio, gira y va con la red en mano hacia su hermano. Pedro y Anthony extienden la red en el centro del bosque, colocan tres piedras en tres extremos de la red y en extremo restante lo llevan hasta el árbol más cercano.

ANTHONY
Te espero aquí. No te vas a caer.
Pedro mira con desgano a Anthony, quien se sienta en el borde del árbol. Pedro intenta escalar el árbol pero resbala. Vuelve a intentar, amarra la soga en su cintura y salta sobre el tronco del árbol. Volvió a resbalar. Anthony se levanta.

ANTHONY
¡Qué inútil!

Intenta subir al árbol. Escala un metro, pero resbala. Eufórico toma viada y da un salto alto. Pero sube unos cuantos metros más que el anterior intento. Resbala.

PEDRO
Toma la cuerda. Impúlsame con tus manos lo más fuerte que puedas.

ANTHONY

Si te lastimas no vayas a llorar.

Pedro se sube un pie en las manos de Anthony que tiene las manos entrelazadas para sujetar bien el pie de su hermano. Pedro impulsa su cuerpo sobre las manos de su hermano, Anthony con fuerza empuja hacia arriba a Pedro. Pedro vuela unos metros y se agarra de una rama fuerte y grande. Sé resbala, y el collar que guardaba en su pantalón cae. Anthony se acerca al objeto y lo toma. Pedro no se percata del collar. Se aferra al árbol con fuerza trepa la rama, y se sienta sobre ella. Anthony fascinado y sonriente observa el collar de mariposa.

PEDRO

Arroja la soga.

Guarda de inmediato en collar. Toma la soga y le lanza hasta las manos de Pedro. Pedro coge la soga y envuelve la soga en la rama, haciendo una especie de polea. Pedro gira y ve a lo lejos a Belén. Le urge bajar para ayudarlo.

PEDRO

Ñño ayúdame.

Anthony gira y ve que se aproxima Belén.

ANTHONY

Las mariposas tienen una vida dura. Tiene que pasar por varias etapas de su vida hasta que al final, vuelan son libres, después de pasar ser feas y rastrera, pero no todas lo logran. ¿No se te voló algo?

Pedro frunce las cejas en señal de desconcierto, no entiende que pasa. Pero recuerda el collar de mariposa.

ANTHONY

¿Te gusta Belén?

No dice nada.

ANTHONY

Es esto para ella, ¿verdad?

Pedro no dice nada, solo sigue con su mirada la

proximidad de Belén y los movimientos de su hermano.

ANTHONY

Bueno si no es de nadie le regalaré este collar a Belén.

Pedro se enoja. Frunce sus cejas. Se Arroja sobre su hermano y Forcejean. Belén corre hace ellos.

BELÉN

Vas a dañar todo, basta.

Pedro arrebatata el collar de las manos de Anthony, y limpia el polvo de su ropa.

BELÉN

Pongamos pronto las hojas sobre todo esto.

ANTHONY

Yo me sentaré, la mariposa de seguro te ayudará.

Anthony se va a un lado, limpia su ropa el raspón en su codo.

ANTHONY

Imbécil.

Belén y Pedro cubren la trampa de hojas. Se paran detrás del árbol que sujeta la trampa.

PEDRO

Anthony, ven!

ANTHONY

Claro que iré.

Anthony golpea muy fuerte a Pedro en su brazo y este se queja.

ANTHONY

Lastimaste mi hombro.

Pedro se sujeta el brazo y se lanza hacia su hermano. Belén se para en medio de los dos y los separa.

BELÉN

Quietos. Algo se aproxima. ¡Escuchen!

Los tres atentos a la trampa miran a un ave que camina cerca de la trampa. Pedro sujeta la sogá para dejar caer la trampa. Belén toma la mano de Pedro y lo detiene. Mueve su cabeza en señal de negación. Con su mano le señala que espere. Anthony también regresa a ver a Pedro y con su mano le hace señas que espere. Los tres concentrados con la trampa escuchan que algo más grande se aproxima. El en el interior de la trampa se alerta, mira a su alrededor. Salta sobre el ave un zorro, el ave escapa. Belén jala de la sogá con todo y la mano de Pedro. La Trampa cae sobre el zorro. Los hermanos se abrazan, sonrían entre ellos menos Belén. Pedro gira su cabeza para observar a Belén y ve en ella seriedad, frialdad. Belén saca de su bolsillo un puñal. Pedro se suelta del abrazo de su hermano.

PEDRO

¿Qué haces?

Belén se levanta y va hacia el zorro. Anthony se levanta y se interpone en el paso de Belén.

ANTHONY

¡Dame eso!

Belén camina hacia adelante, hace que Anthony retroceda.

BELÉN

¡Quítate!

Pedro a un costado de todos solo observa.

ANTHONY

Ven ayúdame.

Pedro no responde. Belén apunta a Anthony con el puñal para abrir paso, pero él no se retira. Belén impaciente, apuñala a Anthony. Anthony cae al suelo, sujeta el costado derecho de su abdomen y corre sangre.

ANTHONY

Ñño ayúdame.

Pedro se aproxima hacia ellos, observa a su hermano.

ANTHONY

Ayúdame.

Belén se asusta y apunta a Pedro con el puñal. Pedro levanta su mirada y mira fijamente a Belén. Mete su mano al bolsillo, Belén apunta a Pedro con el puñal, pero Pedro no retrocede. Saca del bolsillo un collar de mariposa, extiende su mano y muestra a Belén el collar. Ella baja la guardia, despacio baja su mano con el puñal. Pedro se acerca a ella y con sus dos manos sujeta el collar y coloca en el cuello de Belén. Pedro y Belén sujetan la red con el zorro le ponen sobre la piedra grande central. Parados frente a la roca gigante Belén saca el puñal de su bolsillo, toma la mano derecha de Pedro. Pedro con la mirada fija sobre ella, siente cerca el frío del puñal. Cierra los ojos. Belén le hace un corte en la palma de la mano. Pedro se queja. Belén toma el puñal con su otra mano y se autoflajela. Con su mano sangrando sujeta la mano de Pedro y deja que la sangre de los dos caiga sobre la piedra. Anthony se aleja va hacia donde se encuentra su hermano inconsciente, le abraza de sus hombros y lo arrastra hasta el borde de la piedra. Pedro y Belén se miran el uno al otro con una sonrisa en sus rostros, parados individualmente, uno al extremo opuesto de la piedra, sujetan una roca grande apuntando al centro de la piedra. Los dos dejan caer la roca.

Anexo 5. Carpeta de producción



DIRECTOR - MIKE CORREA

- Comunicador y productor audiovisual
- Ilustrador
- Director del Episodio del enemigo (presentado en el festival universitario "la Premier" UNIB.E)
- Director de Fotografía de "Seis" (presentado en el festival universitario "la Premier" UNIB.E)



PRODUCTOR-DAVID ARAQUE



- Comunicador y productor audiovisual.
- Diseñador Gráfico y Multimedia.
- Productor del Episodio del enemigo (presentado en el festival universitario "la Premier" UNIB.E).
- Director de Arte de "Seis" (presentado en el festival universitario "la Premier" UNIB.E).



SINOPSIS

Deal With It.



La trama se basa en la vida de Pedro quién tiene un hermano gemelo, Anthony, que suele opacar y avergonzar a Pedro en varios aspectos, incluso en frente de Belén la chica que le gusta.

Pedro se cansa de la actitud de su hermano cuando se entromete en los planes con Belén, quien por su parte, tiene interés de experimentar y comprender qué es la vida y la muerte sacrificando un animal.

Así que, en un paseo por el bosque con los gemelos, ella manifiesta su interés por sacrificar a un zorro que capturan, a lo que Anthony se opone, producto de eso sale herido con una puñalada.

Pedro se encuentra en un momento crítico, tiene que decidir si ayudar y salvar a su hermano; o sacrificar al animal, quedarse con Belén y quitárselo de encima.



MOTIVACIÓN DEL DIRECTOR

Esto me he cuestionado siempre, la vida, la muerte, el amor, el desamor y si eso puede repercutir en decisiones de lo bueno y malo. Herman Hasse y su libro "Demian" aclaró en mí como se puede sentir vivo y muerto con la toma de decisiones diarias a lo largo de un día, y como esto se va encadenado a lo largo de nuestras vidas. Nunca entenderemos por completo que es bueno o malo. Esto me inquieta. Por eso quiero contar esta historia basados en el "hasta donde estoy dispuesto a llegar por alguien." No sabemos exactamente cuál va a ser nuestro actuar el día de mañana, ni bajo que circunstancia vamos a encontrarnos.



GÉNERO CINEMATográfico AUDIOVISUAL

Ficción - Thriller (Animación 2D)



TARGET Y DURACIÓN

Jóvenes 15 - 18 años.
7 min



DESCRIPCIÓN DE LA TÉCNICA UTILIZADA

Cortometraje de Animación 2D bajo la técnica del flipbook digital.

CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES



PEDRO

11 años.

Cree en el amor y es una persona detallista. Siente atracción por Belén. Busca la oportunidad para hablar sobre sus sentimientos. Su timidez complican su declaración de amor. Se siente opacado por su hermano gemelo.



ANTHONY

Es el hermano gemelo de Pedro. 11 años.

Se muestra ante las personas como alguien audaz, rebelde, machista. Pero tan solo es curioso y molesto. Busca la atención de Belén para molestar a su hermano. No le interesa Belén.



BELÉN

11 años. Tiene una atracción por el misticismo sobre la vida después de la muerte. Es inteligente, astuta y sabe bien lo que quiere y como hacer las cosas para conseguirlas. Su aspecto es corriente, poca atractiva.

PROPUESTA ESTÉTICA PALETA DE COLORES



La paleta de colores escogida para este proyecto tiene como referencia "Coraline" de Henry Selick. En donde existe el contraste de colores calidos con los tonos frios, dando la sensación de suspenso, relacionado con la trama de nuestra historia.

Por lo tanto, los colores serán desde el azul hasta al rosa, siempre ocupando tonos más opacos y desaturados.

Además, por el estilo desarrollado en las ilustraciones y el color predominante será el verde ya que, el lugar donde se desarrolla la historia es un bosque.



PROPUESTA ESCÉNICA



Se muestra un mundo falso muy parecido a un ambiente decorado para una obra de teatro con objetos falsos, comúnmente armado con objetos de cartón. Con esto se busca mostrar un mundo irreal haciendo alusión a la falsedad, engaño, ingenuidad e ilusión que nos ofrece la vida, el amor, la confianza, la fidelidad y la hermandad.

También se busca mostrar un ambiente de los años 80's con la utilización de varios props acorde a la época como bicicletas, mochilas, vestimentas, mapa y red de captura.

PROPUESTA ESTÉTICA DE EFECTOS DE SONIDO Y MÚSICA

Como propuesta musical utilizamos una canción compuesta y escrita por:

GARY JÁCOME



Gary es músico, compositor, productor de medios de comunicación, e integrante de la banda musical "Psicodelicia."



La canción tiene un ritmo Rock-folk, con un orden en su trama, su inicio va a ser suave romántico, después con un ritmo más rápido con un tono aventurero y finalizando con un ritmo rápido y fuerte de desorden.

VOCES Y EFECTOS SONOROS



El sonido ambiente, que comprende del sonido de la naturaleza, los animales, el viento, las hojas. Tendrá un efecto de eco, de ésta manera se busca mostrar un entorno irreal, como los objetos dentro de espacio donde se desarrolla la trama. Además, mientras más exista tensión en la esena los ecos serán más fuertes para dar una sensación de suspenso. Y los sonido claros y bien definidos llevaran únicamente las voces de los protagonistas del cortometraje.