

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

**Escuela de Diseño y Comunicación Audiovisual**

Negación

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Diseño y Producción Audiovisual**

Presentado por:

Guillermo Fabrizio Mora Vásquez

GUAYAQUIL – ECUADOR

Año: 2018

## **DEDICATORIA**

No quisiera dirigir este proyecto mío y de quienes estuvieron junto a mi largos días, a unos pocos, sino a todos a quienes pueda interesarles y serviles de guía este trabajo que yo considero de todos ustedes, pues el propósito de este esfuerzo es incentivar a realizar más cómics animados y no solo un requisito de mi graduación y culminación de una carrera de estudios que inició en un jardín de infantes y ahora concluye en esta materia integradora.

Utilícenla de la manera más provechosa y criteriosa, sean ustedes jueces de este trabajo que en pocos minutos recoge años de labores y esfuerzos para algún beneficio que podría tener.

## **AGRADECIMIENTOS**

Espero en estas cortas líneas no dejar fuera de texto a nadie a quien no haya contribuido directa o indirectamente al logro de este trabajo, pues va mi infinito agradecimiento a personas que estuvieron junto a mí brindándome apoyo y atendiéndome desde una opinión hasta largas amanecidas por varios días.

Este es entonces un agradecimiento en el que al ver este proyecto se sentirán como yo, forjadores de este trabajo, y a familiares y amigos que colaboran desde otros ámbitos de la vida dando su hombro y voz de aliento junto a mí.

## **DECLARACIÓN EXPRESA**

“Los derechos de titularidad y explotación, corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; Guillermo Fabrizio Mora Vásquez doy mi consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



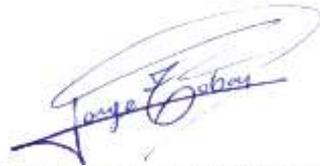
**Guillermo Fabrizio Mora Vásquez**

## EVALUADORES



---

**Msc. Ronald Villafuerte**  
PROFESOR DE LA MATERIA



---

**Msc. Jorge Tobar**  
PROFESOR TUTOR



## RESUMEN

Negación es un Cómico Animado que se enfoca en Gabriel, una persona que no puede aceptar sus errores y prefiere echarle la culpa a los demás. Sus actos cometidos en vida son reflejados en un mundo alterno hasta que se decida a aceptar sus errores y pueda ser juzgado correctamente. El objetivo del Cómico Animado es fomentar otro tipo de Proyecto Integrador que no esté atado u obligado al uso de cámara y actores, ya que al transcurso de la carrera aprendimos a utilizar un sin fin de métodos audiovisuales en ESPOL.

Para la producción del Proyecto Integrador primeramente se realizó la creación de un guion, luego se crearon los planos del escenario donde ocurrirían los eventos, después se tomaron fotos referenciales para poder dibujar sobre estas.

Una vez terminadas los bocetos se eligió el estilo Expresionismo y en monocromo para realzar el suspenso de la historia. Las ilustraciones fueron dibujadas en Adobe Photoshop (figura 1.1) por diferentes capas para posteriormente puedan ser animadas en Adobe After Effects en un Canvas de 1920x1080 px.

Ya hecho los cortes se grabaron las voces de los actores que interpretarían a los personajes. Se los grabó en lugares cerrados y para limpiar los audios se utilizó el programa Adobe Audition. Los efectos de sonido Foley fueron descargados directamente de internet y editados en Audition.

Se editó en una Microsoft Windows 10 Pro en la versión Adobe CC 2015 y luego de producir un video final de 7 minutos se procedió a realizar un tráiler de 1 minuto con 20 segs.

*Palabras Clave: Negación, Cómico Animado, Proyecto Integrador, Expresionismo, Producción, Canvas.*

## **ABSTRACT**

Negation is an animated comic that focuses on Gabriel, a person who can not accept his mistakes and prefers to blame others. His acts committed in life are reflected in an alternate world until he decides to accept his mistakes and can be judged correctly. The objective of the animated comic is the other type of integrating project that is not in a position to be or not have use of camera and actors, at the end of the career will learn to use another audiovisual techniques in ESPOL.

For the Production of the Integrating Project, the creation of an idea was first made, then it was created on the stage plans where the events would take place, then photographs were taken to solve the problem. The shots were thought to be animated.

Once the sketches were finished, the Expressionism style was chosen and in monochrome to highlight the suspense of the story. The illustrations were drawn in Adobe Photoshop (figura 1.1) by different layers for later versions in Adobe AE on a 1080x1920 px canvas.

Already made the cuts that record the voices of the actors who would play the characters. They were recorded in closed places and to clean the audios the Adobe Audition program was used. The Foley sound effects were downloaded directly from the internet and edited in Audition.

It was edited in a Microsoft Windows 10 Pro in the Adobe CC 2015 version and after producing a final video of 7 minutes was processed to make a trailer of 1 minute with 20 secs.

Keywords: Negation, Animated Comic, Integrating Project, Expressionism, Production.

# ÍNDICE GENERAL

RESUMEN .....	I
ABSTRACT .....	
II	
INDICE GENERAL .....	III
ABREVIATURAS .....	IV
SIMBOLOGÍA .....	V
ÍNDICE DE FIGURAS .....	VI
ÍNDICE DE TABLAS .....	VII
CAPÍTULO 1 .....	8
1. Introducción .....	8
1.1. Descripción del problema .....	8
1.2. Justificación del problema .....	8
1.3. Objetivos .....	9
1.3.1. Objetivo General .....	9
1.3.2. Objetivos Específicos.....	9
1.4. Marco Teórico .....	9
CAPÍTULO 2 .....	10
2. Metodología .....	10
CAPÍTULO 3 .....	11
3. Resultados .....	11
CAPÍTULO 4 .....	12
4. Discusión y Conclusiones .....	12
4.1. Conclusiones .....	12
4.2. Recomendaciones .....	12
BIBLIOGRAFÍA .....	12
ANEXOS .....	13

## **ABREVIATURAS**

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

CC Creative Cloud

AE After Effects

## **SIMBOLOGÍA**

Px  
Segs

pixeles  
Segundos

## ÍNDICE DE FIGURAS

Pregunta 1 .....	13
Pregunta 2 .....	13
Figura 1.1 .....	14
Figura 1.2 .....	14
Figura 1.3 .....	14

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.1 Ilustraciones y gastos de producción.....	11
---	----

# **CAPITULO 1**

## **1. INTRODUCCIÓN**

Negación es un cómic animado creado con el objetivo de incentivar, el cual tiene como objetivo, impulsar otro tipo de proyectos integradores que no utilicen el uso de una cámara. Por otro lado también busca mejorar la calidad de las animaciones realizadas para televisión nacional. Negación es un cortometraje de suspenso que relata una historia no lineal, en la que el personaje principal, cometió actos delictivos pero los niega, a tal grado que ha logrado reprimirlos.

## **2. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA**

La calidad de las animaciones que salen al aire en los canales nacionales del Ecuador son de baja calidad, comenzando desde la ilustración, las animaciones, edición y guiones; ya sea por presupuesto o por las empresas de animación. Estos factores quitan el estatus y prestigio de la producción nacional, haciendo que los estándares de animación estén muy por debajo del promedio en relación a la calidad otros países.

## **3. JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA**

Al ser bajo los estándares de animación, sin importar si la fuente del problema sea presupuesto o falta de personal, Negación se realizó con pocos colaboradores demostrando que la calidad de trabajo puede estar a la altura de animaciones o cortos extranjeros.

El proyecto integrador fue realizado con un presupuesto relativamente bajo sin contar el sueldo de los colaboradores.

## 1.4 OBJETIVOS

### Objetivo General

Establecer un estándar en la calidad de producto audiovisual referente a animaciones y estilo de dibujo en producción televisiva nacional para así mejorar la crítica que tiene el público sobre la producción del país.

### Objetivos Específicos

- Mostrar una mejora en la calidad final de animación.
- Exponer una historia de suspenso y hacer hincapié en mejorar la calidad del producto audiovisual desde su etapa de preproducción.
- Incentivar a productores a mejorar sus animaciones e ilustraciones.

## 1.5 MARCO TEÓRICO

Negación es un mecanismo defensivo en el que el individuo ignora o rechaza aquella realidad que le resulta indigerible, y que de reconocerla le obligaría a tener conciencia de sus emociones y en ocasiones a tomar alguna acción al respecto.

*By Psicólogos en Madrid EU in Mecanismos on junio 26, 2012*

A nivel de macrogéneros en Ecuador hay una fuerte inclinación por la ficción, es decir, la historia de un hecho o personaje ficticio en un universo diegético posible, señala Federico Koelle, crítico de cine y analista audiovisual. En el país se ha visto en los últimos cinco años una mayor apuesta en la incursión de géneros cinematográficos como la acción, el terror, el thriller, la comedia, el drama, pero es innegable, dice, que el cine nacional carga el estigma de ser un cine de planos largos, aburrido, a veces de autor.

El guion de Negación está construido en una historia no lineal, saliendo del estigma que marca al cine ecuatoriano: drogas, pandillas, insultos. Cuenta de una manera surreal la historia de Gabriel, desde pequeño sufre bipolaridad y siente un rencor hacia su padre porque siente que prefiere cuidar a los niños del orfanato que a él, siendo su único descendiente de sangre. Reprime asesinatos que comete desde temprana edad y siempre su padre lo terminaba

sacando de aprietos, hasta que un día también mata a su padre. Al igual que cuando un demente comete delito; no puede ser juzgado como bueno o malo por lo tanto queda atrapado en un limbo que refleja su vida, en donde un espíritu con una voz seductora que se hace llamar Lucy, intentará que confiese para así poder llevárselo al infierno, pero su padre no permitirá esto e intentará darle perdón para así pueda encontrar el descanso eterno. Desgraciadamente Gabriel no cree a ninguna de las dos entidades y por eso revivirá ese día en un bucle infinito hasta que decida aceptar sus delitos o el perdón de su padre.

## **CAPÍTULO 2**

### **2.1 METODOLOGÍA**

El cortometraje animado se realizó desde cero, empezando del guion. Durante esta fase se realizó una investigación de películas ecuatorianas y tramas que no hayan sido utilizadas en el país. El guion fue escrito en forma de bucle infinito, y que el espectador deba verlo más de una vez para entenderlo. Se construyó diálogos explícitos a los que el espectador deba estar atento para entender los eventos que han sucedido y por qué el protagonista vive en ese cuarto sin poder escapar. Una vez obtenido el borrador de la historia se procede a rellenar los detalles y con la elaboración de un storyboard se revisa que no existan hoyos en la trama.

Con el storyboard y guion listos, se toman las fotos referenciales (figura 1.2) que servirán de soporte para el ilustrador el cual dibujará en Photoshop por capas dependiendo de los requerimientos de animación. Entre el director y el ilustrador definen cuál será el estilo más apropiado para utilizar.

Una vez listas las ilustraciones (figura 1.3), se procede a animarlas y definir el estilo de animación que tendrá el proyecto audiovisual. Se eligió una animación lenta para realzar el drama de la historia.

Terminada las animaciones se realiza voces de prueba para que encajen en la animación o deban ser reescritas. Luego de definir el diálogo se hace grabar las voces a los actores y se reemplazan por las voces de prueba y se sonoriza.

## CAPÍTULO 3

### 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

En la investigación realizada sobre tramas de películas ecuatorianas se encontró que en su gran mayoría todas involucran insultos y jerga llevada al extremo. Además de fomentar las drogas y la delincuencia como si fuese la marca de la nacionalidad ecuatoriana, o tratar de imitar a su país vecino, Colombia, famoso por utilizar la trama de Carteles. El otro porcentaje de películas también utiliza insultos pero su trama es lenta y sin un hilo conductor que mantenga a la expectativa al espectador, en su gran mayoría solo muestran los bellos paisajes del Ecuador.

Equipo Técnico	Pago Mensual	Meses	Total
Director	\$1500	5	\$7500
Asistente de Director	\$450	5	\$2250
Ilustrador	\$900	3	\$1800
Asistente de Arte	\$365	1	\$365
Editor	\$700	2	\$1400
Asistente del Editor	\$365	1	\$365
Sonidista	\$800	1	\$800
Actores	\$400	1	\$400

### Gastos de Producción

Alimentación	\$560	5	\$2800
Transporte	\$100	5	\$500
			\$18180

## **CAPÍTULO 4**

### **4.1 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

Las fortalezas del proyecto son la dedicación que todos pusieron al gustarles la idea, la técnica, y los resultados progresivos, un equipo organizado es la clave para un buen trabajo. No se buscó hacer una historia repetida ni basada en cosas ya existentes.

### **4.2 CONCLUSIONES**

Por medio de las metodologías se pudo crear un comic animado que se pondrá en concursos audiovisuales y espera lograr concientizar a las producciones ecuatorianas a realizar otro tipo de historias.

### **4.3 RECOMENDACIONES**

Crear un buen guion es la clave para tener una base fuerte antes de toda producción que sea del agrado de todos los participantes y colaboradores. Cuando el equipo lee el guion y se entusiasma con su papel

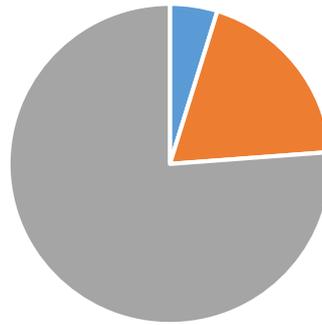
## **BIBLIOGRAFÍA**

Aguiar Perera, M. V., Farray Cuevas, J. I., & Brito Santana, J. (2002). Cultura y educación en la sociedad de la información: Combyte 2002. A Coruña: Netbiblo. Albert, A. Motion Comic Definition . Retrieved 15/04, 2013, from <http://comicbooks.about.com/od/glossary/g/Motion-Comic-Definition.htm>

Estados de negación. Ensayo sobre atrocidades y sufrimiento  
<http://www.derecho.uba.ar/derechoaldia/resenas-bibliografica/estados-de-negacion-ensayo-sobre-atrocidades-y-sufrimiento/+1503>

## ANEXOS

¿Te gustan las animaciones ecuatorianas?



■ Sí 4%

■ No he visto 32%

■ No 64%

**¿Has visto películas ecuatorianas con una trama interesante?**



■ Sí 16%

■ No 92%

## ANEXOS



Figura 1.1



Figura 1.2



Figura 1.3