

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

INFORME DE PROYECTO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIATURA EN DISEÑO Y PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

TEMA

PREPRODUCCIÓN DE LA SERIE DE ANIMACIÓN STOPMOTION
“CUENTA-CUENTOS”
CON CONTENIDO SOCIOCULTURAL DE LA
PROVINCIA DEL GUAYAS

AUTORES

GINA ANDREA OJEDA ALVARADO
NADIA LAIS RONQUILLO CORNEJO

DIRECTOR

MAGISTER JOSSIE LARA PINTADO

AÑO
2015

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis padres, a mi familia, a mi directora de tesis por su guía constante, y a todas aquellas personas que estuvieron en este largo camino junto conmigo.

Andrea Ojeda Alvarado

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mi familia, a mis amigos, a mi directora de tesis, y a todas aquellas personas que con su apoyo y acertados comentarios han contribuido de alguna manera a la culminación de este proyecto.

Nadia Ronquillo Cornejo

DEDICATORIA

A mi madre.

Andrea Ojeda Alvarado

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de tesis a mis padres, por su apoyo y comprensión durante todo el proceso.

Nadia Ronquillo Cornejo

DECLARACIÓN EXPRESA

La responsabilidad del contenido de este Trabajo Final de Graduación, me corresponde exclusivamente; y el patrimonio intelectual de la misma a la Escuela Superior Politécnica del Litoral.

**FIRMAS DEL DIRECTOR Y MIEMBROS DEL
TRIBUNAL**

MSc. JOSSIE LARA PINTADO

Directora de Proyecto de Tesis

MSc. MARÍA FERNANDA MIÑO

1er Vocal

MSc. GLENDA JÁCOME LÓPEZ

Presidenta

**FIRMA DE LOS AUTORES DEL PROYECTO DE
GRADUACIÓN**

GINA ANDREA OJEDA ALVARADO

NADIA LAIS RONQUILLO CORNEJO

RESUMEN

El presente proyecto de graduación, presenta la preproducción de una serie de animación stop motion con contenido sociocultural de la provincia del Guayas. En el primer capítulo se describe el contexto sobre el cual se realiza el planteamiento de la investigación y sobre todo los factores claves que corroboran su estudio. Se plantea la metodología y herramientas que se emplearán en cada etapa del proceso y se traza el objetivo general del proyecto y los específicos que buscan en conjunto la realización de la preproducción de la serie. El segundo capítulo trata de la Investigación de Mercado con énfasis en la construcción de un perfil del consumidor que aporte con componentes que contribuya a la redacción del guion, la dirección de arte y otras etapas de la preproducción.

El tercer capítulo desarrolla el concepto del programa; su estructura, duración, horario género y contenido con el fin de presentar todos los aspectos del programa. El cuarto capítulo reúne todas las fases para el desarrollo de guión. Haciendo énfasis en la construcción de personajes por medio de una descripción a profundidad. Mientras que el quinto capítulo, la dirección de arte, busca ser el puente que conecta el medio escrito con el visual.

En el sexto capítulo se enlista el equipo humano, técnico y el aspecto económico del proyecto, por medio del desarrollo del presupuesto. Finalmente en el capítulo siete, se presentan las conclusiones obtenidas luego de la realización del proyecto. De manera que se responde y se comprueba el objetivo general y específicos determinados al inicio de la investigación.

ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I	1
1. GENERALIDADES	2
1.1. INTRODUCCIÓN	4
1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	5
1.3. JUSTIFICACIÓN	8
1.4. OBJETIVOS	11
1.4.1. OBJETIVO GENERAL	11
1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS	11
1.5. MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL	12
1.6. METODOLOGÍA	15
1.6.1. PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN	17
1.6.1.1. ENTREVISTAS	18
1.6.1.2. GRUPO FOCAL (PERFIL DEL CONSUMIDOR)	18
CAPÍTULO II	20
2. INVESTIGACIÓN DE MERCADO	21
2.1. GRUPO FOCAL	21
2.2. ENTREVISTAS A PROFUNDIDAD	47
2.3. DATOS SECUNDARIOS	106
2.4. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN DE MERCADO	125
2.5. PERFIL DEL CONSUMIDOR	125
2.6. ANÁLISIS DE RESULTADOS	126
CAPÍTULO III	129
3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA	130

3.1. CONCEPTO DEL PROGRAMA	130
3.1.1. DURACIÓN DEL PROGRAMA	130
3.1.2. HORARIO	130
3.1.3. GÉNERO Y CONTENIDO	131
3.2. ESTRUCTURA	131
3.2.1. DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DEL PROGRAMA	132
CAPÍTULO IV	135
4. DESARROLLO DE GUION	136
4.1. IDEA Y TEMA	136
4.2. PERSONAJES	138
4.2.1. PERFIL DE PERSONAJES	139
4.2.1.1. RADIOGRAFÍA BIOPSIOSOCIAL DE PERSONAJES	139
4.3. PITCH	166
4.4. STORY LINE	166
4.5. SINOPSIS	167
4.5.1. CAPÍTULO 1	167
4.5.2. CAPÍTULO 2	168
4.5.3. CAPÍTULO 3	170
4.5.4. CAPÍTULO 4	172
4.5.5. CAPÍTULO 5	174
4.5.6. CAPÍTULO 6	175
4.5.7. CAPÍTULO 7	177
4.5.8. CAPÍTULO 8	178
4.5.9. CAPÍTULO 9	180
4.5.10. CAPÍTULO 10	182

4.6. GUIÓN LITERARIO	183
4.7. GUIÓN TÉCNICO	208
4.7.1. GUIÓN TÉCNICO STOPMOTION	208
4.7.2. GUIÓN TÉCNICO 2D	222
CAPÍTULO 5	230
5. DIRECCIÓN DE ARTE	231
5.1. INVESTIGACIÓN DE LA DIRECCIÓN DE ARTE	231
5.2. CONCEPTUALIZACIÓN	232
5.2.1. ESTILO	235
5.2.1.1. LAS LÍNEAS	240
5.2.2. COLOR	241
5.2.2.1. COLORES PRINCIPALES	242
5.2.2.2. COLORES PARA LUCES Y SOMBRAS	253
5.2.2.3. COMBINACIÓN DE COLORES	255
5.2.2.4. EL CARÁCTER DE LOS NIÑOS SEGÚN LOS COLORES	259
5.2.3. AMBIENTACIÓN	260
5.2.3.1. TIEMPO Y ESPACIO	261
5.3. ILUMINACIÓN	261
5.3.1. COLOR SCRIPT	263
5.4. DISEÑO DE PERSONAJE	267
5.4.1. REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS	268
5.4.2. SILUETAS	273
5.4.3. COLOR DE PERSONAJE	273
5.4.4. VESTUARIO	276
5.4.5. PERSONAJES	276

Figura 5-54: Augusto Gilbert	284
5.5. DIAGRAMACIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA	292
5.6. DISEÑO DE LA ESCENOGRAFÍA	295
5.6.1. UTILERÍA	305
5.6.1.1. PINTADO DE ESCENOGRAFÍA	350
5.7. STORYBOARD	350
5.8. ANIMATIC	396
CAPÍTULO VI	397
6. ESTUDIO TÉCNICO Y FINANCIERO	398
6.1. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS	398
6.1.1. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE	399
6.2. PERSONAL HUMANO	400
6.2.1. SERVICIOS	402
6.3. REGISTRO IEPI	405
6.4. SEGUROS	405
6.5. BREAKDOWN	406
6.6. CRONOGRAMA	417
6.7. PLAN DE RODAJE	418
6.8. PRESUPUESTO	420
6.8.1. COSTOS SOBRE LA LÍNEA	420
6.8.2. COSTOS BAJO LA LÍNEA	429
6.8.3. PRESUPUESTO POR ETAPAS	431
6.8.4. COSTO GENERAL	433
6.8.5. COSTO POR CAPÍTULO	433
CAPÍTULO VII	434

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	435
7.1. CONCLUSIONES	435
7.2. RECOMENDACIONES	436
CAPÍTULO VIII	438
8. ANEXOS	439
CAPÍTULO IX	484
9. BIBLIOGRAFÍA	485

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2-1: Datos de Grupo Focal	22
Tabla 2-2: Datos de Entrevista a Expertos	48
Tabla 2-3: Canales de TV cobertura nacional	107
Tabla 3-1: Duración de cada capítulo	133
Tabla 4-1: Referentes Principales	137
Tabla 4-2: Referentes Secundarios	138
Tabla 4-3: Personajes	138
Tabla 4-4: Guion Técnico Stopmotion página 1	209
Tabla 4-5: Guion Técnico Stopmotion página 2	210
Tabla 4-6: Guion Técnico Stopmotion página 3	211
Tabla 4-7: Guion Técnico Stopmotion página 4	212
Tabla 4-8: Guion Técnico Stopmotion página 5	213
Tabla 4-9: Guion Técnico Stopmotion página 6	214
Tabla 4-10: Guion Técnico Stopmotion página 7	215
Tabla 4-11: Guion Técnico Stopmotion página 8	216
Tabla 4-12: Guion Técnico Stopmotion página 9	217
Tabla 4-13: Guion Técnico Stopmotion página 10	218
Tabla 4-14: Guion Técnico Stopmotion página 11	219
Tabla 4-15: Guion Técnico Stopmotion página 12	220
Tabla 4-16: Guion Técnico Stopmotion página 13	221
Tabla 4-17: Guion Técnico 2D página 1	222
Tabla 4-18: Guion Técnico 2D página 2	223
Tabla 4-19: Guion Técnico 2D página 3	224

Tabla 4-20: Guion Técnico 2D página 4	225
Tabla 4-21: Guion Técnico 2D página 5	226
Tabla 4-22: Guion Técnico 2D página 6	227
Tabla 4-23: Guion Técnico 2D página 7	228
Tabla 4-24: Guion Técnico 2D página 8	229
Tabla 6-1: Breakdown página 1	407
Tabla 6-2: Breakdown página 2	408
Tabla 6-3: Breakdown página 3	409
Tabla 6-4: Breakdown página 4	410
Tabla 6-5: Breakdown página 5	411
Tabla 6-6: Breakdown página 6	412
Tabla 6-7: Breakdown página 7	413
Tabla 6-8: Breakdown página 8	414
Tabla 6-9: Breakdown página 9	415
Tabla 6-10: Breakdown página 10	416
Tabla 6-11: Cronograma	417
Tabla 6-12: Cronograma del Equipo Humano	417
Tabla 6-13: Plan de Rodaje General	419
Tabla 6-14: Plan de Rodaje Capítulo 1	419
Tabla 6-15: Preproducción - Gastos de Equipos Físicos	420
Tabla 6-16: Producción - Gastos de Equipos Físicos	421
Tabla 6-17: Preproducción - Gastos de Personal Humano	421
Tabla 6-18: Producción - Gastos de Personal Humano	422
Tabla 6-19: Postproducción - Gastos de Personal Humano	423
Tabla 6-20: Preproducción - Gastos de Software	423

Tabla 6-21: Producción - Gastos de Software	424
Tabla 6-22: Postproducción - Gastos de Software	424
Tabla 6-23: Preproducción - Gastos de Servicios	425
Tabla 6-24: Producción – Gastos de Servicios	426
Tabla 6-25: Postproducción – Gastos de Servicios	426
Tabla 6-26: Producción – Gastos de Utilería	427
Tabla 6-27: Preproducción – Gastos de Logística	428
Tabla 6-28: Preproducción – Gastos de Papelería	429
Tabla 6-29: Preproducción – Gastos de Registros del IEPI	430
Tabla 6-30: Postproducción – Gastos de Registros del IEPI	430
Tabla 6-31: Postproducción – Gastos de Registros del IEPI	431
Tabla 6-32: Presupuesto por Etapas	432
Tabla 6-33: Presupuesto General	433
Tabla 8-1: Referentes Descartados	453
Tabla 8-2: Presupuesto de Gastos para ESPOL	483

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 2-1: Tipo de programación Lunes a Viernes – Sábado y Domingo	109
Figura 2-2: Origen de la programación: Nacional o Internacional	111
Figura 2-3: RTS Programación porcentual	112
Figura 2-4: RTS Programación diaria	113
Figura 2-5: Telerama Programación porcentual	114
Figura 2-6: RTS Programación diaria	114
Figura 2-7: Ecuavisa Programación porcentual	116
Figura 2-8: Ecuavisa Programación diaria	116
Figura 2-9: Gama TV Programación porcentual	117
Figura 2-10: Gama TV Programación diaria	118
Figura 2-11: TC Programación porcentual	119
Figura 2-12: TC Programación diaria	119
Figura 2-13: Oromar Programación porcentual	120
Figura 2-14: Oromar Programación diaria	121
Figura 2-15: Teleamazonas Programación porcentual	122
Figura 2-16: Teleamazonas Programación diaria	122
Figura 2-17: Ecuador TV Programación porcentual	124
Figura 2-18: Ecuador TV Programación diaria	125
Figura 3-1: Distribución Porcentual	132
Figura 3-2: Distribución de Tiempo Bloque 1	133
Figura 3-3: Distribución de Tiempo Bloque 2	133
Figura 3-4: Distribución de Tiempo Bloque 3	133
Figura 3-5: Distribución de Tiempo Bloque 4	134

Figura 5-1: Marie-Thérèse Durand-Ruel cousant	233
Figura 5-2: L'Etoile – Edgar Degas	233
Figura 5-3: Danseuse à la barre – Edgar Degas	234
Figura 5-4: L'Attente	234
Figura 5-5: Referencia Posters Años 50	236
Figura 5-6: Referencia Mike Yamada	237
Figura 5-7: Referencia Tadahiro Uesugi	238
Figura 5-8: Referencia Paranorman	239
Figura 5-9: Curva Regular	240
Figura 5-10: Espiral	240
Figura 5-11: Temperatura de los matices referente a la escala de grises	241
Figura 5-12: Círculo Cromático	242
Figura 5-13: Composición RGB y CMYK de Amarillos	244
Figura 5-14: Aplicación de Colores Amarillos	245
Figura 5-15: Composición RGB y CMYK de Rojos	246
Figura 5-16: Aplicación de Colores Rojos	247
Figura 5-17: Composición RGB y CMYK de Naranjas	248
Figura 5-18: Aplicación de Colores Naranjas	249
Figura 5-19: Composición RGB y CMYK de Verdes	250
Figura 5-20: Aplicación de Colores Verdes	251
Figura 5-21: Composición RGB y CMYK de Marrón	252
Figura 5-22: Aplicación de Colores Marrón	253
Figura 5-23: Color Azul Índigo en lugar de Negro	253
Figura 5-24: Colores de Luz y Sombra de Amarillo	254
Figura 5-25: Colores Luz y Sombra de Rojo	254

Figura 5-26: Colores Luz y Sombra de Naranja	254
Figura 5-27: Colores Luz y Sombra de Verde	255
Figura 5-28: Combinación de Colores	255
Figura 5-29: Combinación de Colores en la Naturaleza 1	255
Figura 5-30: Combinación de Colores en la Naturaleza 2	256
Figura 5-31: Combinación de Colores en la Naturaleza 3	256
Figura 5-32: Combinación de Colores en Habitaciones 1	257
Figura 5-33: Combinación de Colores en Habitaciones 2	257
Figura 5-34: Combinación de Colores en Habitaciones 3	258
Figura 5-35: Combinación de Colores en Habitaciones 1	258
Figura 5-36: Línea de Tiempo	261
Figura 5-37: Ilustraciones de Mike Yamada	263
Figura 5-38: Color script 1	264
Figura 5-39: Color script 2	265
Figura 5-40: Color script 3	266
Figura 5-41: Referencias de Vicenta de la Cuadra	268
Figura 5-42: Referencias de Sofía Diezcanseco	269
Figura 5-43: Referencias de Francisco Pareja	270
Figura 5-44: Referencias de Flor Vera de la Cuadra	271
Figura 5-45: Referencias de Manuel Diezcanseco	272
Figura 5-46: Evolución de Siluetas	274
Figura 5-47: Variaciones de Color	275
Figura 5-48: Vicenta de la Cuadra	278
Figura 5-49: Sofía Diezcanseco	279
Figura 5-50: Francisco Pareja	280

Figura 5-51: Justin Diezcanseco	281
Figura 5-52: Flor Vera de la Cuadra	282
Figura 5-53: Manuel Diezcanseco	283
Figura 5-54: Augusto Gilbert	284
Figura 5-55: Agente de Banco	285
Figura 5-56: Personajes 2D	287
Figura 5-57: Personajes 2D	288
Figura 5-58: Personajes 2D de Reparto	289
Figura 5-59: Personajes 2D de Reparto	290
Figura 5-60: Personajes 2D Sapo Transporte	291
Figura 5-61: Diagrama de Patio Delantero	292
Figura 5-62: Diagrama de Habitación de Sofía	293
Figura 5-63: Diagrama de Vivero	294
Figura 5-64: Referencias para la Fachada de la Casa	296
Figura 5-65: Referencias para el Vivero	297
Figura 5-66: Referencias para el Cuarto	298
Figura 5-67: Fachada de la Casa de Vicenta	299
Figura 5-68: Patio Delantero de la Casa de Vicenta	300
Figura 5-69: Casa de Vicenta Vista $\frac{3}{4}$	301
Figura 5-70: Escalera Exterior de la Casa	302
Figura 5-71: Vivero de Vicenta	303
Figura 5-72: Cuarto de Sofía	304
Figura 5-73: Plantas y Flores	306
Figura 5-74: Plantas y Flores	307
Figura 5-75: Plantas y Flores	308

Figura 5-76: Plantas y Flores	309
Figura 5-77: Maceteros	310
Figura 5-78: Repisas	311
Figura 5-79: Maceteros Colgantes	312
Figura 5-80: Estantería para Plantas	313
Figura 5-81: Repisas	314
Figura 5-82: Gruta	315
Figura 5-83: Lavadero	316
Figura 5-84: Librero	317
Figura 5-85: Silla de Vicenta	318
Figura 5-86: Bancos	319
Figura 5-87: Marcos	320
Figura 5-88: Álbum	321
Figura 5-89: Manguera	322
Figura 5-90: Lámparas	323
Figura 5-91: Herramientas de Jardinería	324
Figura 5-92: Regadera	325
Figura 5-93: Alfombra	326
Figura 5-94: Armario	327
Figura 5-95: El Barón Rojo	328
Figura 5-96: Baúl	329
Figura 5-97: Velador	330
Figura 5-98: Cama	331
Figura 5-99: Escritorio	332
Figura 5-100: Librero	333

Figura 5-101: Mochila de Ruedas	334
Figura 5-102: Mochila	335
Figura 5-103: Portaretrato	336
Figura 5-104: Videojuego	337
Figura 5-105: Tablet	338
Figura 5-106: Árbol de Vicenta	339
Figura 5-107: Piña	340
Figura 5-108: Planta de Arroz	341
Figura 5-109: Letrero	342
Figura 5-110: Casa de Milagro	343
Figura 5-111: Ferrocarril	344
Figura 5-112: Gabarra	345
Figura 5-113: Granja	346
Figura 5-114: Habitación Casa de Milagro	347
Figura 5-115: Río Verde	348
Figura 5-116: Pasillo Casa de Milagro	349
Figura 5-117: Barrio de las Peñas	350
Figura 5-118: Storyboard- página 1	351
Figura 5-119: Storyboard- página 2	352
Figura 5-120: Storyboard- página 3	353
Figura 5-121: Storyboard- página 4	354
Figura 5-122: Storyboard- página 5	355
Figura 5-123: Storyboard- página 6	356
Figura 5-124: Storyboard- página 7	357
Figura 5-125: Storyboard- página 8	358

Figura 5-126: Storyboard- página 9	359
Figura 5-127: Storyboard- página 10	360
Figura 5-128: Storyboard- página 11	361
Figura 5-129: Storyboard- página 12	362
Figura 5-130: Storyboard- página 13	363
Figura 5-131: Storyboard- página 14	364
Figura 5-132: Storyboard- página 15	365
Figura 5-133: Storyboard- página 16	366
Figura 5-134: Storyboard- página 17	367
Figura 5-135: Storyboard- página 18	368
Figura 5-136: Storyboard- página 19	369
Figura 5-137: Storyboard- página 20	370
Figura 5-138: Storyboard- página 21	371
Figura 5-139: Storyboard- página 22	372
Figura 5-140: Storyboard- página 23	373
Figura 5-141: Storyboard- página 24	374
Figura 5-142: Storyboard- página 25	375
Figura 5-143: Storyboard- página 26	376
Figura 5-144: Storyboard- página 27	377
Figura 5-145: Storyboard- página 28	378
Figura 5-146: Storyboard- página 29	379
Figura 5-147: Storyboard- página 30	380
Figura 5-148: Storyboard- página 31	381
Figura 5-149: Storyboard- página 32	382
Figura 5-150: Storyboard- página 33	383

Figura 5-151: Storyboard- página 34	384
Figura 5-152: Storyboard- página 35	385
Figura 5-153: Storyboard- página 36	386
Figura 5-154: Storyboard- página 37	387
Figura 5-155: Storyboard- página 38	388
Figura 5-156: Storyboard- página 39	389
Figura 5-157: Storyboard- página 40	390
Figura 5-158: Storyboard- página 41	391
Figura 5-159: Storyboard- página 42	392
Figura 5-160: Storyboard- página 43	393
Figura 5-161: Storyboard- página 44	394
Figura 5-162: Storyboard- página 45	395
Figura 8-1: Programación RTS infantil del día sábado	439
Figura 8-2: Programación RTS infantil del día domingo	440
Figura 8-3: Programación RTS cultural	441
Figura 8-4: Programación RTS cultural	442
Figura 8-5: Programación RTS cultural	442
Figura 8-6: Programación Telerama Cultural	443
Figura 8-7: Programación Telerama Infantil	444
Figura 8-8: Programación Ecuavisa Infantil Región costa de lunes a viernes	444
Figura 8-9: Programación Ecuavisa Infantil Región sierra de lunes a viernes	445
Figura 8-10: Programación Ecuavisa Infantil Región costa sábado	445
Figura 8-11: Programación Ecuavisa Infantil Región sierra sábado	446
Figura 8-12: Programación Ecuavisa Infantil Región costa domingo	446
Figura 8-13: Programación Ecuavisa Infantil Región sierra domingo	447

Figura 8-14: Programación Ecuavisa cultural fines de semana	447
Figura 8-15: Programación Gama TV	448
Figura 8-16: Programación TC de lunes a viernes	449
Figura 8-17: Programación TC sábado	450
Figura 8-18: Programación Oromar	450
Figura 8-19: Programación Teleamazonas	451
Figura 8-20: Programación Ecuador TV	452
Figura 8-21: Plantilla Radiografía Biopsicosocial del Personaje hoja 1	454
Figura 8-22: Plantilla Radiografía Biopsicosocial del Personaje hoja 2	455
Figura 8-23: Extracto de las Bases Generales 2014 de Proyecto 7	456
Figura 8-24: IEPI – Tasas de Servicios de Propiedad Intelectual	456
Figura 8-25: IEPI – Tasas de Servicios de Derecho de Autor	457
Figura 8-26: Cotización Equipos Fujifilm	459
Figura 8-27: Cotización Equipos Digital Photo Express	459
Figura 8-28: Cotización Equipos MacCenter	460
Figura 8-29: Cotización de Edición 1	461
Figura 8-30: Cotización de Edición 2	462
Figura 8-31: Cotización de Diseño de Sonido 1	463
Figura 8-32: Cotización de Diseño de Sonido 2	464
Figura 8-33: Cotización de Creación de Maqueta y Accesorios	465
Figura 8-34: Cotización de Asesora en Pedagogía	466
Figura 8-35: Cotización de Contador Contable	467
Figura 8-36: Cotización de Guardianía Privada 1	468
Figura 8-37: Cotización de Guardianía Privada 2	469
Figura 8-38: Cotización de Seguro contra Roba e Incendio página 1	470

Figura 8-39: Cotización de Seguro contra Roba e Incendio página 2	471
Figura 8-40: Cotización de Seguro contra Roba e Incendio página 3	472
Figura 8-41: Cotización de Seguro contra Roba e Incendio página 4	473
Figura 8-42: Cotización de Abogado	474
Figura 8-43: Cotización Muñecos en Plastilina para Stopmotion	475
Figura 8-44: Cotización Muñecos con Esqueleto de Alambre para Stopmotion	476
Figura 8-45: Cotización Armadura cinética Profesional	477
Figura 8-46: Cotización de Microondas, Dispensador y Laptop Marcimex	478
Figura 8-47: Cotización de Microondas	479
Figura 8-48: Cotización de Kit Split LG	479
Figura 8-49: Cotización de Kit de 2 Cámaras de Tubo Semi y Pantalla 7"	480
Figura 8-50: Cotización de Papelería Página 1	481
Figura 8-51: Cotización de Papelería Página 2	482



CAPÍTULO I

GENERALIDADES

1. GENERALIDADES

En 1824, Peter Mark Roget, secretario de la Real Sociedad de Londres, publicó un importante trabajo con el título de "*Persistencia de la visión en lo que afecta a los objetos en movimiento*" en el que establecía que: "el ojo humano retiene las imágenes durante una fracción de segundo posterior al momento en que el sujeto deja de tenerlas delante. Este descubrimiento estimuló a varios científicos a inventar diversas vías para demostrar el principio". (Martínez-Salanova, s, f)

Muchos investigadores insignes corroboraron esta historia, siendo uno de ellos Joseph Plateau que en 1828 estableció que "una impresión luminosa recibida sobre la retina persiste 1 segundo después de la desaparición de la imagen; concluye que imágenes que se suceden a más de 10 por segundo dan la ilusión del movimiento". (Martínez-Salanova, s, f)

La palabra animación proviene del latín "*anima*" que significa alma, poniéndonos de manifiesto que animar es "dotar de vida o dar alma a algo que no la tiene". (Merino Fernández, 2003, p. 31)

La animación es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, imágenes computarizadas o cualquier otra cosa que la creatividad pueda imaginar, fotografiando o utilizando minúsculos cambios de posición para que, por un fenómeno de persistencia de la visión, el ojo humano capte el proceso como un movimiento real. Según el animador norteamericano Gene Deitch, «animación cinematográfica es el registro de fases de una acción imaginaria creadas

individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona.» (Martínez-Salanova, Universidad de Huelva, s, f)

El pasar del tiempo ha hecho que, con ayuda de la tecnología, nuevas técnicas de animación vayan apareciendo, como es el caso de los dibujos animados que en un principio se creaban dibujando cada fotograma para luego ser filmado, este proceso se aceleró con la aplicación del papel de acetato por Bray y Hurd en la década de 1910, “usaron láminas transparentes sobre las que animaron a sus personajes sobre el fondo”, agilizándose aún más con la llegada del computador ya que “existen programas que asisten a la creación de los cuadros intermedios”. (Martínez-Salanova, s, f)

Cuando la animación no entra en la categoría anterior, del dibujo animado, se llama stop motion, en la que se le da vida a objetos de todo tipo, maquetas, objetos a escala, muñecos, sean articulados o de plastilina, tomadas de la realidad mediante fotografía o filmación. Para ello se utiliza la grabación «fotograma a fotograma» o «cuadro a cuadro», cuyo iniciador fue Segundo de Chomón con su llamado «paso de manivela». Cuando lo que se animan son recortes, cartón, papel o fotografías, se llama Animación de recortes (cutout animation). (Martínez-Salanova, s, f)

En este nuevo modelo de educación en el cual la tecnología está siendo muy involucrada, los medios de comunicación permiten difundir diferentes tópicos que por cuestiones geográficas, económicas o culturales no hubiese sido posible, llegando a un mayor número de personas de manera más accesible y a partir de un lenguaje verbo audio visual. (Chávez, 2003)

La animación no solo ha sido usada para entretener, sino también como una herramienta social que sirve como medio para transmitir un mensaje, un claro ejemplo es la exitosa campaña de la iniciativa de Cartoon Network *"Stop Bullying: Speak Up"* llevada a cabo en los Estados Unidos, que subraya la importancia de los papeles de los testigos de bullying y adultos responsables en respuesta al fenómeno violento (Souza, 2011), recibiendo el apoyo de figuras como el Presidente Barack Obama, que el 18 de marzo del 2012 ofreció un mensaje previo al estreno del documental *Speak Up* ("Obama presenta documental anti-acoso escolar", 2012), y la cual también fue replicada en América Latina *"Basta de Bullying, No te quedes callado"* con anuncios de servicio público con populares personajes de las caricaturas *Las sombrías aventuras de Billy y Mandy*, usando el concepto "La vida no es un dibujo animado" de Movimiento Cartoon, que ilustra las consecuencias del acoso escolar en las víctimas, testigos y agresores. (Souza, 2011)

1.1. INTRODUCCIÓN

Todo individuo singular, toda comunidad humana compleja tiene una necesidad irrenunciable de contar historias y de escucharlas contar. Quien quiera refutar esta afirmación se meterá enseguida en problemas, porque esa necesidad es parte integrante de nuestra concepción del ser humano y de la comunidad: sería inútil tratar de imaginar un cerebro de *Homo sapiens* que no albergase distintos tipos de historias y tal vez no tendríamos nada semejante a lo que solemos considerar un cerebro humano si nuestros antepasados no se hubieran dedicado a narrar y a reproducir fábulas y leyendas (...). Tal vez también por eso, llegados a los últimos años de vida, muchos ancianos sienten la necesidad de narrar vivencias antiguas o dolorosas: las historias les urgen desde dentro

y luchan por no morir. No es casual que la mayoría de las veces, un viejo que cuenta una historia elija un auditorio más joven que él, para entregar la historia a mentes/individuos dotados de buena memoria, energía, tiempo y relaciones sociales.

(Wu Ming, s, f)

La televisión es un medio de comunicación masiva que tiene la facilidad de llegar a la mayoría de la población. Los dibujos animados hechos en Ecuador están dirigidos a niños y niñas, adolescentes, jóvenes y adultos. "Hay cortos y largometrajes que por su temática y gramática visual sólo podrán ser vistos por mayores de edad". ("Menciones Prensa Escrita: Un mundo animado", 2008)

Este proyecto plantea hacer la preproducción de un programa concebido para una plataforma de animación stop motion. "Esta técnica es verdaderamente un medio hermoso y efectivo de contar una historia" ("PARANORMAN Filmmakers On Tedious Process of Stop-Motion Animation", 2012). Da cierto sentido de realismo que permite al espectador conectarse y esto lo hace la herramienta perfecta para que una serie con contenido sociocultural sea capaz de llegar mejor al televidente.

Tal como lo manifestó la ex ministra Erika Sylva: "Ecuador tiene políticas culturales por primera vez" (González, 2013); en referencia a todas las iniciativas que plantea el ministerio.

1.2. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

De acuerdo al Plan Nacional de Desarrollo 2007-2010 "No se ha visibilizado al sector audiovisual como un espacio fundamental de construcción de cultura ciudadana, y se desconoce el verdadero aporte del sector a la economía ecuatoriana" (Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo, 2007). El problema radica en la falta de políticas públicas que sean capaces de presentar los lineamientos políticos, recursos e incentivos financieros necesarios para favorecer y garantizar la creación de contenido audiovisual para la televisión abierta.

Como consecuencia el número de producciones ecuatorianas que favorezcan a la cultura y que reflejen la identidad de la sociedad actual son relativamente bajas (Ver Capítulo 2).

El año 2010 fue el más productivo en términos de ficción para la televisión nacional. Tres telenovelas y dos series se estrenaron en dos emisoras privadas, Teleamazonas y Ecuavisa, y dos emisoras administradas por el Estado, Gama TV y TC Televisión. Es decir, hubo un crecimiento de 1,4 formatos ficcionales propios frente a la producción anual del decenio 2000 – 2009. Todos esos productos se emitieron en horario prime time y dos de ellos estuvieron entre los 10 títulos más vistos en el año. ("CIESPAL: La ficción nacional en la televisión abierta de Ecuador", 2011)

En el año 2011 no hubo novelas, los directivos más bien se inclinaron por series y nuevos programas ("Extra: ¡Lucha por la producción Nacional!", 2011). Comedia de Situaciones y Reality Show son los dos tipos de formatos que han copado la producción nacional, aunque sigue siendo la producción extranjera la que lidera en las pantallas de los canales ecuatorianos y ésta no abarca todos los públicos, ya que se sirven de la

calificación "apto para todo público" o "familiar" para compensar la falta de producción nacional para el ámbito infantil. (Ver Capítulo 2)

Y es así que encontramos en la gran mayoría de canales, producciones infantiles extranjeras que tratan de cubrir el vacío de la producción nacional. Uno de los canales que cuenta con mayor programación infantil es Ecuador TV, que ofrece cerca de 25 horas semanales de televisión infantil (Rojas, 2010), en su mayoría series animadas 2D, pero de producción extranjera. Podría decirse que el problema detrás de esto, es la posible creación de una cultura cuyos valores, estética y símbolos no corresponden a la realidad nacional.

En Ecuador hay 4,333.264 niños y niñas entre 0 y 12 años, según la proyección poblacional que realizó el INEC en el 2013, de los cuales el 61% tienen entre 5 a 12 años de edad y cuentan con más de 26 horas semanales de tiempo libre, utilizado en su mayoría para ver programas de televisión con símbolos y valores culturales extranjeros. De estos niños 1 de cada 4 pertenecen a la provincia del Guayas. (Instituto nacional de estadísticas y censos [INEC], 2013)

En nuestro país, hasta septiembre del 2013 habían 897.875 abonados registrados en la Superintendencia de Telecomunicaciones ("TV pagada tiene 897.875 abonados", 2013), la gran mayoría de los niños que no pueden acceder a este servicio optarán por ver los Reality Shows y Comedia de Situaciones que se presentan en los canales de señal abierta cuya intención no es ni educar ni propagar la cultura del país, y que generalmente son transmitidos en horarios para todo público (Ver Capítulo 2).

Se presenta entonces la necesidad de crear espacios televisivos con contenido sociocultural para atraer a éste público y redirigir su atención a programas desarrollados acorde a su edad y sus necesidades, que los entretengan y les enseñe su verdadera identidad nacional.

1.3. JUSTIFICACIÓN

El 14 de de junio del 2014 se aprobó la nueva Ley de Comunicación, la cual incluye varios artículos en dónde se menciona a la producción audiovisual nacional. En el artículo 97, en su primer párrafo, señala lo siguiente:

“Los medios de comunicación audiovisual, cuya señal es de origen nacional, destinarán de manera progresiva al menos el 60 por ciento de su programación diaria en el horario apto para todo público, a la difusión de contenidos de producción nacional. Este contenido de origen nacional deberá incluir al menos un 10 por ciento de producción nacional independiente, calculado en función de la programación total diaria del medio”. (“Producción nacional en nueva ley”, 2013)

El 18 de junio del 2014 en Quito, en una rueda de prensa ofrecida, “en la que intervinieron el ministro de Cultura, Francisco Velasco, y el viceministro Jorge Luis Serrano, se explicó las ventajas que, a su parecer, tendrá la Ley de Comunicación en el sector audiovisual. En televisión, por ejemplo, el 40 por ciento de los programas emitidos tendrán que ser producidos en el país”. (“Producción nacional en nueva ley”, 2013)

En la misma Ley de Comunicación, en el artículo 65 se estipula que “la franja horaria Tipo A, para niños de 0 a 12 años sea de 06:00 hasta las 18:00” (“De 06:00 a 18:00, la televisión ecuatoriana presentará contenido familiar e infantil”, 2014), lo cual influye en la producción que deberán generar las televisoras. Con las bases y condiciones legales establecidas la producción cultural ecuatoriana debe encargarse de “saturar con su creatividad a los diferentes espacios de la comunicación nacional, con contenidos que marquen una ruptura frente a las propuestas de los tradicionales programas y bienes culturales extranjeros (y algunos nacionales), que hemos estado acostumbrados a escuchar, mirar y sentir a diario” (“Una Ley de Comunicación que desafía a la producción cultural ecuatoriana”, 2013).

En cualquiera de nuestros canales de televisión abierta se puede encontrar telenovelas, series u otros programas pertenecientes a otros países. Es importante producir y difundir programas de televisión con los cuales los ecuatorianos se identifiquen, y que al mismo tiempo los entretengan de una manera sana y educativa. Esto ayudaría a mantener y promover la identidad nacional ecuatoriana, debido a que las diferentes generaciones que se sientan delante de un televisor sólo encuentran en él referentes extranjeros.

La animadora guayaquileña, Valiana Areco, cree que el problema de que la industria nacional no crezca radica en la falta de confianza en lo nacional y la preferencia que se le da a los programas extranjeros, debido a que son más baratos, están posicionados en el mercado y no tienen que gastar en publicidad. (“La animación adquiere más presencia en cineastas locales”, 2012)

El problema que cita Areco no es ajeno para los productores independientes que intentan ingresar en el mercado, pero la ley se ha convertido en un fuerte aliado, y canales como Ecuador TV han demostrado preocuparse por esto (Ver Capítulo 2), y es así cómo se ha visto que en los años anteriores mediante el “Sistema de Selección de Producciones Independientes para la televisión (SPITV)” y el ahora llamado “Proyecto 7” realizan convocatorias abiertas para estimular e incentivar la producción nacional independiente de programas de televisión.

Existe talento suficiente para realizar buenos productos audiovisuales, instituciones educativas como la Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL), que cuenta con la carrera de Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual dentro de la Escuela de Comunicación (EDCOM), tiene departamentos de animación y sonido como Tweening y Anifonix.

Ecuador no debería quedarse fuera de este nuevo Mercado del entretenimiento digital y la animación. Es importante para los realizadores ponerse al día con cada una de las nuevas tendencias para de esta forma poder ser competitivos en un futuro no muy lejano en el que la televisión cobra cada vez más importancia.

Los directores Chris Butler y Sam Fell, y el jefe de animación Travis Knight, de la película animada *Paranorman*, “creen que la animación stop motion es verdaderamente un medio hermoso y efectivo de contar una historia”. Las palabras de Kinght, reflejan que esta es una técnica que llama la atención al público televidente: “El stop motion cuenta con un encanto y una belleza inigualable, estás mirando las manos de un artista traer algo a la vida, y son los efectos y errores lo que le dan un toque de humanidad que

lo hace mágico". ("PARANORMAN Filmmakers On Tedious Process of Stop-Motion Animation", 2012)

Finalmente, siendo ésta una manera innovadora de llegar al público para que opten por consumir productos audiovisuales hechos por ecuatorianos y para ecuatorianos; se espera dejar la puerta abierta con un producto que pueda ser capaz de venderse y lograr traspasar las fronteras.

1.4. OBJETIVOS

1.4.1. OBJETIVO GENERAL

- Realizar la preproducción de la serie de animación stopmotion con contenido sociocultural.

1.4.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Utilizar referentes socioculturales de la provincia del Guayas.
- Desarrollar una historia acorde a la realidad del televidente.
- Conceptualizar la Dirección de Arte de la serie.
- Elaborar el Estudio Técnico de la serie.
- Analizar la factibilidad económica de llevar a cabo la realización de una serie de animación stop motion.

1.5. MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL

Con el fin de realizar un análisis profundo y estructurar el marco teórico, es primordial recordar que la parte esencial de este proyecto audiovisual es realizar la preproducción de una serie de animación, mediante la creación de una narrativa con un alto contenido sociocultural por medio del contexto social, historias o personajes. Con esta visión los ejes teóricos que fundamentan este proyecto son los que presentaremos a continuación:

Gramática Visual.- Referencia el conjunto de elementos básicos que constituyen el material de toda la información visual. Cualquier imagen o elemento gráfico y visual consistirá en una combinación efectiva de todos o algunos de dichos elementos. (Gómez, 2003)

Leyenda.- Es un relato de hechos humanos que se transmite de generación en generación y que se percibe tanto por el emisor como por el receptor, como parte de la historia. ("Géneros Literarios: Leyenda", s, f)

Mito.- Un mito es un relato tradicional basado en antiguas creencias de diferentes comunidades y que presenta explicaciones sobrenaturales de hechos o fenómenos naturales. El relato mítico está relacionado con creencias religiosas, por lo que es asociado con un carácter ritual; es decir, presenta elementos invariables (que se repiten) y se distingue por su perdurabilidad a través del tiempo. (Riveros Grajales, 1999)

Postproducción.- Conjunto de operaciones que se realizan después de la grabación de un programa de televisión destinadas a editar, titular, musicalizar, poner créditos y otros efectos a la señal de vídeo. ("Glosario de términos utilizados en el lenguaje televisivo", s, f)

Preproducción.- Es la etapa más trascendental en el proceso de producción audiovisual. En este momento del proceso se fijan los elementos estructurales del trabajo de filmación y se define el equipo técnico y artístico que será parte del proyecto. Es cuando más minuciosamente se deben preparar todos los elementos que conformarán una película, dado que, mientras mejor previstos estén, menores serán los riesgos que se corran, tanto artísticos como económicos. (Sierra, s, f)

Producción.- Es la grabación propiamente dicha del programa y de todos los procesos que posibilitan la puesta a punto, tales como las comprobaciones preliminares de los aparatos técnicos o de las citas de los actores o invitados. Tampoco hay que olvidar los ensayos en los que se establecen las decisiones últimas de realización. Una vez encajadas todas las piezas, se realizan las tomas hasta grabar el programa entero. ("La producción", s, f)

Serie de TV.- Una serie de televisión es una obra audiovisual que se difunde en emisiones televisivas sucesivas, manteniendo cada una de ellas una unidad argumental en sí misma y con continuidad, al menos temática, entre los diferentes episodios que la integran. ("Televisión: Serie de Televisión", s, f)

Share.- Es el porcentaje de telespectadores que siguen un programa en un momento dado, en relación al número total de telespectadores. Si un programa tiene una audiencia media de 4 millones, y 10 millones ven la televisión en esos momentos, el programa obtiene un share del 40%. ("Televisión, cine e internet: audiencias, noticias, rumores y críticas", s, f)

Sitcom.- Sitcom es una abreviatura de Situation Comedy (Comedia de situación), y define a un tipo de comedia con unas características determinadas, a saber: risas grabadas, bajo presupuesto, capítulos de 24 aproximadamente, con unos decorados fijos y con capítulos autoconclusivos. Al menos eso es lo que eran en un principio las sitcom, ya que con el tiempo fueron evolucionando para convertirse, digamos, en "series de verdad" consiguiendo grandes datos de audiencia (las sitcom estaban pensadas para retener a los espectadores antes del prime-time). (Manuls, 2007)

Sociocultural.- El conocimiento de la sociedad y de la cultura de la comunidad o comunidades son: la vida diaria, las condiciones de vida, las relaciones personales (incluyendo relaciones de poder y solidaridad), los valores, creencias, actitudes, el lenguaje corporal, las convenciones sociales y el comportamiento ritual. (Santamaría Martínez, 2010, p. 39)

Target.- Es el público objetivo al que se dirige un producto o servicio. La definición del público objetivo suele contemplar tres tipos de criterios: sociodemográfico (sexo, edad, nivel de estudios), socioeconómico (ingresos, pautas de consumo, clase social) y psicográfico (personalidad, estilo de vida, sistema de valores). ("Glosario de términos utilizados en el lenguaje televisivo", s, f)

1.6. METODOLOGÍA

La metodología empleada para la preproducción de la serie “Cuenta-cuentos” tuvo como planteamiento inicial el determinar y especificar los referentes socioculturales más relevantes de la provincia del Guayas, de manera que estos sirvan como recursos narrativos que encaminen y brinden riqueza al marco sociocultural de la historia, en todas las etapas de la preproducción.

Debido a esta naturaleza social de la investigación, se optó por un enfoque cualitativo, el cual se caracteriza por una “recolección de datos sin medición numérica para descubrir o afinar preguntas de investigación en el proceso de interpretación” (Hernández, Fernández, & Baptista, 2010, p. 7). La recopilación de datos cualitativos permitió explorar, describir y generar conclusiones dentro de una estructura investigativa flexible, la cual se fue adaptando a las diferentes etapas del proyecto y a los requerimientos del mismo.

Es así que en primera instancia se llevó a cabo una investigación bibliográfica, por medio de una revisión y obtención de fuentes secundarias, entre ellas tenemos libros, reportes, publicaciones de diarios y revistas (Ver Bibliografía), los cuales permitieron indagar más acerca de la historia y eventos icónicos de los 25 cantones de la provincia del Guayas. Debido a la magnitud del sujeto de estudio, se continuó con una Investigación Exploratoria, “Se realizan cuando el objetivo consiste en examinar un tema poco estudiado” (Hernández, et al, 2010, p. 79), que permitió complementar la información encontrada en los textos de consulta, con datos de primera mano, como fue el caso de la entrevista con el Arquitecto Melvin Hoyos, Director Cultural de la

Municipalidad de Guayaquil.

Una vez enlistados y seleccionados los referentes socioculturales, se buscó obtener una descripción verosímil de la comunidad guayasense; sus gustos, costumbres, tradiciones y hábitos, llevando a cabo una Investigación Descriptiva, "los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos, comunidades o cualquier otro fenómeno que sea sometido a análisis" (Hernández, et al, 2010, p. 80), De esta manera se obtuvieron datos que permitieron establecer relaciones entre sus hábitos y preferencias televisivas, que fueron incorporados como elementos narrativos en el guión, tanto como para la línea de tiempo, como para la creación de personajes.

Para conocer más de nuestro público objetivo y de los programas infantiles que ofrecen los canales nacionales, se llevó a cabo una Investigación de Mercado por medio de entrevistas a profundidad, grupos focales y análisis de resultados, los cuales se abordan con mayor detalle en el capítulo 2. Todos estos procesos contribuyeron al desarrollo de la propuesta del programa y a la escritura del guión, que se inició con un planteamiento básico, pero que a medida que se fue avanzado en la investigación fue tomando forma. Las herramientas para su construcción fueron; El libro *El Manual del Guionista* de Syd Field y la *Radiografía Biopsicosocial del Personaje* de Valentín Fernández-Tubau, proporcionada en la Maratón de Diálogos Online realizada por ABC Guionistas y Ars-Media. (Ver Capítulo 4). Una vez concebido dicho guión se llevaron a cabo las otras etapas de la preproducción: la dirección de arte, el estudio técnico y financiero.

La dirección de arte se estructuró de manera que se adapte a los parámetros delineados en los perfiles y radiografías de personajes. Luego para su ejecución se llevó a cabo una serie de pasos recomendados por figuras del Desarrollo Visual como lo son; Sam Nielson Ilustrador, Artista de Arte Conceptual y profesor en la *Facultad de Brigham Young University*, Chris Oatley Diseñador de Personajes en *Disney* y fundador de *The Oatley Academy Of Concept Art & Illustration en el 2012* y Griselda Sastrawinata, Ilustradora y Desarrolladora Visual en *DreamWorks Feature Animation*.
(Ver Capítulo 5)

El estudio técnico se lo realizó siguiendo las plantillas y estructuras obtenidas por fuentes primarias, que permitieron luego la elaboración del Breakdown, Plan de Rodaje y Cronograma.

Finalmente el estudio financiero se inició considerando los valores que otorga Ecuador Tv, en cuanto a presupuesto para el desarrollo de sus series de animación. En base a esto se realizaron una serie de cotizaciones a diferentes empresas y profesionales que permitieron obtener datos importantes para elaborar el presupuesto final acorde al mercado actual.

1.6.1. PROCESO DE LA INVESTIGACIÓN

En cada una de etapas de la Investigación se usaron herramientas que fueron previamente analizadas y consideradas de manera que fueran las más idóneas para la obtención de la información necesaria. Las herramientas empleadas fueron entrevistas y grupo focal.

1.6.1.1. ENTREVISTAS

Las entrevistas realizadas fueron diseñadas con preguntas abiertas y cerradas, seleccionando para su ejecución a representantes capacitados en cada una de las ramas de estudio abordadas, las cuales aportaron información fundamental durante la etapa inicial del proceso investigativo. Fueron además elementos esenciales para poder complementar la información requerida de los referentes socioculturales e inclusive brindaron datos cualitativos que se pudieron luego analizar y utilizar como pautas en etapas futuras de la investigación.

Hay que destacar nuevamente la entrevista realizada al Arquitecto Melvin Hoyos, la cual condujo la investigación a un estudio más concreto de los referentes socioculturales y modos de obtención de fuentes primarias y secundarias necesarias para continuar con el proceso de selección de referentes socioculturales. La entrevista a Yuliana Castello, Guionista de Ecuador Tv, aportó guías y experiencias particulares, que se tomaron en cuenta, al escribir el guión. Mientras que la entrevista a Carla Ronquillo, Licenciada de Psicopedagogía y Técnica en estimulación temprana, permitió conocer las diferentes etapas del Desarrollo Cognitivo de los niños y poder ubicar a la protagonista dentro de estas etapas para un mejor desarrollo de la *Radiografía Biopsicosocial del Personaje*.

1.6.1.2. GRUPO FOCAL (PERFIL DEL CONSUMIDOR)

Con el objetivo principal de conocer los gustos, hábitos y conocimiento sociocultural

e histórico de niños de 9 años que habitan en la ciudad de Guayaquil, se realizaron dos grupos focales, dirigidos a niños pertenecientes a las Unidades Educativas de Nueva Semilla y Antonio José de Sucre, siendo la primera particular y la segunda fiscal, para de esta forma abarcar un rango de estrato social de bajo a medio. Dicho estudio aportó gran información que fue considerada a la hora del desarrollo y perfil de los personajes y la redacción del guión, sobre todo al momento de explorar las reacciones de los niños frente a situaciones de conflicto hipotéticas que se plantearon y también conocer las relaciones afectivas que presentan con sus abuelas, sus padres y hermanos. Las respuestas naturales de los niños sirvieron como pautas en algunos casos para el personaje principal de Sofía.



CAPÍTULO II

INVESTIGACIÓN DE MERCADO

2. INVESTIGACIÓN DE MERCADO

La serie "Cuenta-cuentos" basa gran parte de su importancia en su contenido sociocultural, por esta razón la investigación de mercado que se realizó fue para obtener datos verídicos y apegados a la historia de la Provincia del Guayas, así como también para que al crear los personajes estos sean fácilmente identificables por el espectador: sus costumbres y afinidades.

Conocer los programas infantiles y socioculturales que actualmente son transmitidos por los canales de televisión fue otro punto a considerar dentro de la recopilación de datos, puesto que la serie debe ser capaz de competir y obtener su propio espacio dentro de la parrilla televisiva, pero en ningún momento se ha planteado una estrategia de marketing para la misma, debido a que nuestro proyecto se basa únicamente en la realización de preproducción de la serie y más no en su comercialización.

Investigación Exploratoria.- Permitirá indagar, examinar y analizar: costumbres, preferencias, experiencias, procesos y técnicas de trabajo.

Investigación Descriptiva.- Concederá datos relevantes socioculturales sobre la Provincia de El Guayas, y el contenido de la programación de los canales de televisión a nivel nacional.

2.1. GRUPO FOCAL

“Los procedimientos cualitativos como los grupos focales o las entrevistas individuales, capacitan al investigador para alinearse con el participante y descubrir cómo la persona ve la realidad” (Reyes, 2012).

Para realizar esta investigación se seleccionaron 2 escuelas de 5to. año de educación básica de la ciudad de Guayaquil, una particular y una fiscal, debido a que el personaje central de la historia es una niña guayaquileña de 9 años de edad.

ESCUELA	TIPO	CURSO	Nº ALUMNOS
Unidad Educativa Nueva Semilla	Fiscal	5to de Básica	30
Escuela Antonio José de Sucre	Particular	5to de Básica	16

Tabla 2-1: Datos de Grupo Focal

Fuente: Propia

ESCUELA: ANTONIO JOSÉ DE SUCRE (Fiscal)

Moderador: “¿Qué programas les gusta ver en la televisión nacional? Primero las niñas. ¡A ver!”

Participante1: “¡Veó Veó!”

Participante2: “A mi, Veó Veó, me gusta”

Participante 3: “Mi pequeña mamá”

Moderador: “¿Nada más?”

Participante 3: “El combo Amarillo, Así pasa... Calle 7

Participante 2: “Calle 7...Combate”

Participante 3: “Secretarias”

Moderador: *¿Y los niños? ¿Qué les gusta?*

Participante 4: *"Goku... Calle 7"*

Participante 5: *"Goku"*

Participante 6: *"¡Los Simpsons... Los Simpsons!"*

Moderador: *¡No se paren! Los Simpsons...*

Participante 7: *"Los Pitufos, Dragon Ball Z"*

Moderador: *Los Pitufos...*

Participante 8: *¡Dragon Ball Z!*

Participante 9: *¡Ratchen!*

Moderador: **"A ver ¿Quiero saber... niños y niñas cuántas horas ustedes ven televisión?"**

Todos: *"¡Uyyy!"*

Moderador: *"¿Al día?"*

Participante 1: *"¡Uyy! Cinco horas al día"*

Participante 2: *"¡1 hora!"*

Participante 3: *"Ehh... Yo veo veintitrés veces, tres horas al día y dos veces en la noche..."*

Participante 4: *"seis horas"*

Participante 5: *"cuatro y medi-"*

Participante 10: *"tres tres, horas"*

Participante 6: *"por sólo seis horas"*

Participante 7: *"Yo, cuatro horas"*

Participante 8: *"seis y media"*

Participante 9: *"¡yo yo yo!"*

Participante 11: *"cuatro horas"*

Moderador: "Vamos en orden ¡Silencio, tranquilos! ¿Qué canal ven más?"

Participante 1: "El dos"

Moderador: "El dos"

Participante 2: "También el dos"

Moderador: El dos... ¿y tú?

Participante 3: "dos"

Moderador: "El dos... ¿y tú?"

Participante 4: "diez"

Moderador: "El diez"

Participante 5: "dos"

Moderador: "El dos"

Participante 6: "Ehh... dos"

Moderador: "El dos"

Participante 7: "diez"

Moderador: "El diez"

Participante 8: Ehh... cinco

Moderador: "El cinco"

Participante 9: "dos"

Moderador: "El dos"

Participante 10: "cinco"

Moderador: "El 5"

Participante 11: "cuatro"

Moderador: "El cuatro"

Participante 12: "cinco"

Moderador: "El cinco"

Participante 13: "cinco"

Moderador: "El cinco"

Participante 14: "El diez"

Moderador: "El diez"

Moderador: "Los que me dijeron... Veo Veo, ¿Porqué ven Veo Veo?"

Participante 1: "porque salen programas de niños"

Moderador: "Ya, porque salen programas de niños"

Participante 2: "porque es educativo"

Participante 1: "¡Infantiles!"

Participante 3: "Para aprender más"

Moderador: "Ya, ¿Quién más ve Veo Veo?"

Participante 4: "¡Yo, yo también!"

Participante 1: "¡Porque es infantil!"

Participante 2: "¡Porque es chévere!"

Participante 7: "¡Ahh Aprender más, Aprender más!"

Participante 5: "¡A respetar!"

Participante 6: "¡A no faltarle el respeto!"

Moderador: "A ver ¿Quién dijo que le gustaba Dragon Ball?"

Participante 3: "Yo, yo"

Moderador: "¿Por qué ves Dragon Ball Z?"

Participante 3: "porque..."

Participante 1: "dice porque es violento"

Participante 4: "Porque pelean... sigue él"

Moderador: "A ver ¿Por qué ves Dragon Ball Z?"

Participante3: "Porque es violento"

Moderador: "¿Qué otro programa de tele ven? ¿Calle 7?"

Participante 2: "¡Yo!"

Participante 3: "¡Yo!"

Moderador: "No, no voy a escuchar, se sientan por favor, ¿Por qué ves calle 7?"

Participante 2: "Porque me entretiene"

Moderador: "Porque te entretiene"

Participante 2: "y porque es competencia"

Moderador: "Porque te entretiene"

Participante 3: "Me gusta Calle 7... porque los rojos siempre ganan"

Participante 5: "¡Mentira!"

Participante 6: "¡Amarillos ganan!"

Participante 3: "Porque los chicos son guapos"

Moderador: "Porque los chicos son guapos..."

Participante 5: "¡Uyyyy!"

Moderador: "¿Qué otro programa ven?"

Participante 1: "Las Secretarias... Las Secretarias"

Participante 4: "¡Los Simpsons!"

Moderador: "¿Por qué ven los Simpsons?"

Participante 1: "Porque son amarillos"

Participante 3: "Porque es chistoso"

Participante 4: "porque a veces...."

Moderador: "porque es bonito y chistoso"

Participante 7: "Yo, porque, porque... al hijo lo ahorca"

Participante 7: "Así ¡Ahhhhhh!"

Moderador: "A ver ¿Por qué ven secretarias?"

Participante 2: "Yo, si veo... yo si veo"

Participante 1: "Porque son... o sea... en una agencia hay una área de secretarias, se llama Moe"

Participante 2: "Hay una chica que..."

Participante 3: "es chistoso"

Participante 2: "dice divertida... dice divertida"

Moderador: "¡A ver! Silencio, Si ustedes pudieran ser un personaje de uno de sus programas ¿cuál sería?"

Moderador: "¿Qué personajes de sus programas favoritos serían?"

Moderador: "¡En Orden! Así no voy a escuchar"

Participante 3: "¡Yo!"

Participante 1: "mmm..."

Moderador: "¿De los Simpsons que serías?"

Participante 3: "Bart"

Moderador: "¿Qué personaje?"

Participante 3: "Bart"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 2: "de secretarias Lucy"

Participante 3: "De Goku... ehh Goku"

Participante 4: "De dragon Ball Z Vegeta"

Moderador: "¿Y tú? ¿Qué personaje serías?"

Participante 7: "¡Yo, yo, yo!"

Moderador: "A ver no, le estoy preguntado a ella ¡Siéntate por favor!"

Participante 5: "Carlota de secretarias"

Moderador: "Carlota de secretarias y tú?"

Moderador: "¿De qué programa quisieras ser un personaje?"

Participante 9: "A ella combate, le encanta combate..."

Participante 6: "ehh..."

Participante 2: "¡La novia de Pepe Tola!"

Moderador: "¿Cómo?"

Participante 6: "de Combate Isis"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 7: "Gohan"

Moderador: "A ver, siéntate por favor"

Participante 8: "Trunks"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 9: "Gotenks"

Moderador: "Gotenks de Dragon Ball"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 10: "Trunks"

Participante 11: "Gotenks"

Moderador: "¿Cómo?"

Participante 12: "Ana Paula"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 13: "Ba-"

Moderador: "¿Cómo?"

Participante 13: "Bart"

Participante 5: "¡Yo ya dije!"

Participante 14: "¡Piccoro!"

Moderador: "¿Cuál?"

Participante 14: "*¡Piccoro Daemaku!*"

Moderador: "*¿Ustedes se sientan a ver televisión con sus papas, con sus hermanos?*"

¿Con quién ven televisión?"

Participante 1: "*Yo, yo*"

Participante 2: "*Yo, yo*"

Participante 6: "*¡Yo con mi hermana!*"

Moderador: "*¡A ver, sentados! ¡A ver, sentados!*"

Moderador: "*¿Tu con quien ves televisión o ves solo?"*"

Participante 1: "*Con mi hermana*"

Moderador: "*¿Y tú?"*"

Participante 2: "*Sola*"

Participante 3: "*Con mi hermana*"

Moderador: "*¿Y tú?"*"

Participante 4: "*Yo, en la compu, Solo*"

Moderador: "*en la compu solo... ¿Y tú?"*"

Participante 5: "*sola*"

Participante 6: "*Con mi hermana*"

Moderador: "*Con tu hermana ¿Y tú?"*"

Participante 7: "*Con mi hermana*"

Moderador: "*¿Y tú?"*"

Moderador: "*¡A ver Silencio!*"

Participante 8: "*A veces solo, y con mis hermanas*"

Participante 9: "*Solo*"

Moderador: "*¿Y tú?"*"

Participante 10: "*solo*"

Participante 11: *"a veces solo y con mi hermana"*

Moderador: *"¿Y tú?"*

Participante 12: *"Con mi hermana"*

Moderador: *"¿Cuántos saben acerca de la historia de Guayaquil?"*

(silencio)

Participante 1: *"nada"*

Participante 3: *"Ehh..."*

Moderador: *"un poquito"*

Moderador: *"¿Quién de ustedes saben que es un ferrocarril?"*

Moderador: *"Cuidado... siéntense"*

Participante 1: *"¡Parece un tren!"*

Participante 3: *"¡Es un tren!"*

Participante 2: *"Yo, si sé del ferrocarril"*

Moderador: *"¿Cuántos saben que aquí hubo un ferrocarril?"*

Participante 4: *"¡En octubre!"*

Participante 2: *"Si, en octubre"*

Participante 5: *"En 1900... 1800"*

Participante 1: *"En 1800 había uno"*

Participante 3: *"¡2004!"*

Moderador: *"¿Cómo se imaginan que es el ferrocarril?"*

Participante 1: *"Grande"*

Participante 2: *"¡Grande pero rojo!"*

Participante 3: *"¡De color rojo!"*

Participante 2: *"Yo dije rojo"*

Moderador: *"Con habitaciones grandes"*

Participante 4: "Grande de color rojo"

Participante 6: "¡Fuerte!"

Participante 5: "Las ruedas de metal"

Moderador: "Rojo con ruedas de metal"

Moderador: "¿Quién conoce el malecón?"

Participante 1: "¡Yo! ¡Yo!"

Participante 2: "¡Yo!"

Participante 3: "¡Yo!"

Participante 1: "¡Yo! ¡Malecón 2000!"

Participante 4: "Sí, hay un tren ahí"

Moderador: "¡Ya, tranquilos!"

Moderador: "¿Cómo se imaginan que fue el malecón antes?"

Participante 1: "¡Antes se metían en el río a bañar!"

Participante 2: "¡Eran de cañas las casas de caña!"

Participante 3: "¡Eran de caña!"

Moderador: "¡Silencio, silencio no voy a escuchar así!"

Participante 3: "de caña"

Moderador: "de caña, ¿Pero cómo era?"

Participante 3: "de tablas con bloques"

Participante 4: "Hecho de palos"

Moderador: "¿Y tú cómo crees que era?"

Participante 5: "Me imagino como la escuela"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 6: "Con humo"

Moderador: "¿Y tú cómo crees que era?"

Participante 7: "Asientos"

Participante 8: "con cañas, piedras... y ¡Tablas!"

Participante 9: "De madera y tablas de madera"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 10: "Sin agua"

Participante 11: "Con agua debe ser"

Moderador: "¿Y tú, cómo te imaginas que era?"

Participante 12: "con palos"

Moderador: "Piedras tablas... asientos"

Moderador: "¿Y tú?"

Moderador: "¡Siéntense, por favor!"

Moderador: "¡Regresen al puesto donde estaban! ¡Regresen!"

Moderador: "¿Y tú cómo crees que era el malecón?"

Participante 13: "con caña"

Moderador: "Con caña ¿Y tú, cómo te imaginas que era el Malecón?"

Participante 14: "Tablas de madera"

Moderador: "Caña y tablas de madera"

Moderador: "¿Quién sabe que es una gabarra?"

Participante 1: "¡Yo!"

Participante 2: "¡Yo!"

Participante 3: "¡Yo!"

Moderador: "¡A ver 1, 2, 3 personas saben que es una gabarra!"

Participante 5: "jajaja... No sabe"

Moderador: "¿Quién más me dijo?"

Participante 1: "Un carro con un caballo"

Moderador: "No ¿Quién sabe qué es una gabarra?"

Moderador: "¡Ella si sabe!"

Participante3: "Es como una canoa grande"

Moderador: "Si, es como una canoa grande que la cogían en el río"

Moderador: "Nadie más ha escuchado ¿solo ella?"

Moderador: "¿Quién conoce el cementerio general?"

Participante 1: "¡Yo!"

Moderador: "¿Cómo se imaginan que era el cementerio antes? Cuando sus abuelitos eran jóvenes. Les voy a preguntar uno por uno"

Moderador: "¿A ver cómo te imaginas, tú?"

Participante 2: "Con cemento"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 1: "Casas que derrumbaron e hicieron un cementerio"

Participante 3: "Con bloques"

Moderador: "Regresen a sus puestos ¿y tú?"

Participante 4: "Bloques y escaleras: ¿Y tú?"

Participante 5: "No sé"

Participante 6: "Más pequeño"

Moderador: "Era más pequeño"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 7: "Con madera y cemento"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 8: "Con bloques y cañas"

Participante 9: "Cañas y tablas"

Participante 10: "De madera y cemento"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 11: "Con césped"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 12: "Casas"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 13: "Caña"

Moderador: "¿Cómo?"

Participante 13: "Caña y césped"

Moderador: "¿Quién ha-? ¿Quién sabe qué es una manifestación? Es cuando la gente sale a protestar. Hace mucho tiempo cuando sus abuelitos eran jóvenes habían muchas manifestaciones. ¿Ustedes escucharon de la marcha blanca?"

(Silencio)

Participante 1: "No"

Participante 2: "No"

Moderador: "Ok, Eso no"

Moderador: "¿Cuántos de ustedes tienen abuelita?"

Participante 1: "¡Yo!"

Participante 6: "¡Yo!"

Participante 7: "¡Yo!"

Participante 4: "Yo tengo mi bisabuela"

Participante 3: "Yo tengo mi abuelita, una se me murió"

Moderador: "¿Cuántas veces a la semana ven a su abuelita?"

Participante 1: "Yo la veo todos los días"

Participante 4: "Porque vive conmigo"

Participante 5: "Yo no vivo..."

Participante 6: *"Mi abuela por parte de madre"*

Participante 3: *"Yo siempre la veo a mi abuelita"*

Moderador: *"¿Conversan con su abuelita?"*

Participante 2: *"¡Yo, sí!"*

Participante 3: *"Cosas buenas"*

Participante 4: *"Del pasado de mi abuela"*

Moderador: *"¿Les cuentan historias?"*

Participante 6: *"¡Sí!"*

Moderador: *"¿Qué tipo de historias te cuenta tu abuelita?"*

Participante 6: *"Cuando era joven..."*

Moderador: *"¿Qué te contaba?"*

Participante 6: *"Me contaba que... que cuando se casó y tuvo a mi mamá"*

Participante 6: *"Se llamaba Yolanda, Inés Molina Vargas"*

Participante 7: *"Que antes en el malecón habían embarcaciones"*

Participante 8: *"Cómo era antes el malecón"*

Moderador: *"¿Cuántos viven con sus papás?"*

Participante 1: *"¡Yo!"*

Participante 2: *"¡Yo!"*

Moderador: *"¿Qué harías si te dejaran con tu abuelita?"*

Participante 1: *"Llorar"*

Participante 2: *"Gritar... matarme"*

Moderador: *"Muy extremista"*

Participante 3: *"Que todos los días me acuerde de él cuando, como..."*

Participante 4: *"Rezar por mis padres"*

Participante 2: *"¿Y tu papá Luigi?"*

Participante 3: *"Tu papá ya se murió"*

Participante 2: *"¡Ella! Solo tiene mamá"*

Moderador: *"Oh, ¡Está bien!"*

Participante 5: *"Los extrañaría"*

Moderador: *"¿Y tú?"*

Moderador: *"¿Si tu mamá te deja con tu abuelita?"*

Participante 6: *"Nada"*

Moderador: *"¿Y tú?"*

Participante 7: *"Cuidar a la abuelita"*

Moderador: *"¿Y tú?"*

Participante 8: *"Jugar con la abuelita"*

Moderador: *"¿Y tú?"*

Participante 9: *"Rezar para que vuelvan mis padres"*

Moderador: *"¿Y tú?"*

Participante 10: *"Rezar para que vuelvan mis padres"*

Participante 11: *"Me escaparía de la ventana"*

Participante 12: *"Una pregunta más... si mi papi está enfermo"*

Moderador: *"No, es si se van de viaje"*

Moderador: *"¿Quiero que cada uno de ustedes me cuenten algo de Guayaquil?"*

¿Qué saben de la historia de Guayaquil?"

Moderador: *"¿Nada?"*

Participante 3: *"Ehhh...."*

Participante 5: *"mmm"*

Participante 1: *"Sí, nada"*

Todos: *"jajajaja"*

ESCUELA: UNIDAD EDUCATIVA NUEVA SEMILLA (Particular)

Moderador: "¿Ustedes han visto los barcos que hay en el Malecón?"

Todos: "Siiiiii"

Moderador: "¿Se han subido en un barco?"

Todos: "Siii"

Todos: "Noo."

Participante 4: "¡Me da miedo!"

Moderador: "¿Por qué les da miedo?"

Participante 1: "Porqueeee"

Participante 2: "Porque se viran"

Participante 1: "¡Sí! Se viran y me puedo morir y... y como... nadie de mi familia sabe nadar"

Moderador: "Oh, no saben nadar"

Participante 4: "Yo no sé nadar... y me subí"

Moderador: "¿Qué hay en el río del malecón?"

Participante 5: "Hay plantas"

Participante 6: "peces"

Participante 7: "culebras"

Moderador: "¡Culebras!"

Participante 8: "lodo"

Participante 9: "cangrejos"

Participante 10: "Miss, Miss. ¡Cocodrilos!"

Moderador: "¿Hay cocodrilos?"

Todos: ¡Nooooooo!

Moderador: "¿Pirañas tampoco hay?"

Todos: "¡Noooo!"

Participante 1: "¡Hay cisnes!"

Participante 4: "¡No, no hay!"

Participante 1: "¡Yo, si he visto!"

Participante 4: "¡Tu has visto pero nadie ha visto!"

Participante 5: "Unos patos, ¡yo si he visto!"

Moderador: "¿Y si hablamos del cementerio?"

Todos: "¡Uyyyy!"

Todos: "¡Ayyy!"

Participante 4: "¡Yo sí he ido al cementerio!"

Participante 6: "¡Es triste!"

Participante 1: "¡Tiene colores muertos!"

Moderador: "¿Cuáles son los colores muertos?"

Participante 1: "negro, plomo y blanco"

Moderador: "¿Quién está allí?"

Todos: "¡Los muertos!"

Participante 7: "¡Los muertos vivientes!"

Moderador: "¿Qué hacen los muertos?"

Participante 9: "Salen como espíritus"

Participante 2: "Descansan"

Moderador: "¿Y salen los espíritus de allí, conversan, bailan?"

Todos: "Siiiiiii"

Participante 8: "Miss, un espíritu me dijo hola y salí corriendo"

Todos: "jajajajajaj"

Moderador: "¿Quién cuida el cementerio?"

Participante 7: "¡El guardia!"

Todos: "¡Sí, el guardia!"

Moderador: "¿Cuándo van al cementerio?"

Todos: "Cuando vamos de visita"

Participante 2: "¡Cuando se muere un familiar!"

Participante 8: "Cuando son los cumpleaños o... es el día que se muere"

Participante 4: "¡Uyyy sí sabe!"

Participante 9: "También se va el día del difunto"

Moderador: ¿Y qué llevan?

Participante 6: "¡Miss, flores!"

Participante 6: "¡Flores!"

Participante 6: "¡Velas!"

Moderador: "Y si yo les digo, ¿cómo son las manifestaciones?"

Participante 8: "¡Uyyyy feas!"

Participante 2: "¿Qué es eso?"

Moderador: ¿Alguien sabe qué es una manifestación?

Participante 2: "¡Sí!"

Participante 2: "Mi hermano"

Todos: "jajajajajaja"

Moderador: ¿Alguien ha visto una protesta? ¿Cómo es una protesta?

Participante 2: "¡Sí!"

Participante 2: ¡Yo sí!

Todos: "Es como una huelga"

Todos: "Huelga"

Moderador: "¿Quién va a la huelga?"

Participante 3: *"Los ciudadanos"*

Participante 2: *"Lo que no quieren que no pase... por ejemplo contra el cáncer... el alza del salario."*

Participante 4: *"Contra el dengue"*

Moderador: "¿Qué hacen en la huelga?"

Participante 1: *"Se unen y dan a veces productos"*

Participante 9: *"¡Te doy esta canasta para que me apoyes!"*

Participante 4: *"Como el canal cuatro... que sale"*

Participante 4: *"¡Siii, es verdad!"*

Moderador: "¡Quiero que levanten las manos los que tienen abuelitas!"

Todos: *"¡Yooooo!"*

Participante4: *"Mi abuelita tiene 98"*

Participante 2: *"¡Mi abuelita tiene 120!"*

Participante 1: *"¡Mi abuelita tiene sesenta!"*

Moderador: "¿De quién es la mamá de tu mamá o de tu papá?"

Participante 1: *"De mi mamá"*

Moderador: ¿Cómo te llevas con tu abuelita?

Participante 1: *"Bien, solo que tiene un poco de demencia"*

Moderador: "¿Tú vives con tu abuelita?"

Participante 1: *"Ella vive en un bloque y nosotros en otro... siempre va allá mi mamá para lavar la ropa y cocinar"*

Moderador: "¿Quién no vive con la abuelita?"

Participante 3: *"Yo vivo cerca"*

Participante 7: *"Yo vivo con mis abuelos de parte de papá"*

Participante 11: *"Mis dos abuelitas murieron"*

Participante 3: *"Ahh ¡Me vas hacer llorar!"*

Participante 5: *"Yo tengo a mis dos abuelitas... una vive conmigo y la otra en su casa"*

Moderador: "La que no vive contigo ¿Cuándo la visitas?"

Participante 5: *"Los sábados y domingos"*

Moderador: "¿Y qué hacen ahí?"

Participante 5: *"Conversamos con mis primos, jugamos porque nos reunimos todos"*

Moderador: "¿Generalmente que hacen con las abuelitas?"

Participante 3: *"Jugar naipes"*

Moderador: "¿Juegan naipes?"

Participante 1: *"Jugamos al rummer, al rummer"*

Participante 1: *"Jugar al rummer... Ellas dijeron que eso es bueno para desarrollar el pensamiento"*

Participante 3: *"Hacer la tarea"*

Moderador: "¿En qué más ayudan a la abuelita?"

Participante 3: *"Las ayudan en las labores de la casa"*

Participante 3: *"Tender la ropa, la cama"*

Moderador: "¿Todos ayudan a las abuelitas?"

Todos: *"¡Siiiiii!"*

Participante 3: *"Yo le ayudo a barrer"*

Moderador: "¿Y las abuelitas les cuentan cuentos?"

Todos: *"¡Nooooooooo!"*

Participante 3: *"¡A mi sí!"*

Moderador: Y a los que no, ¿es porque ya están muy grandes?"

Todos: "¡Siiii!"

Participante 9: *"¡Ya estamos muy grandes para que nos cuenten cuentos!"*

Participante 3: *"El único que me cuenta es mi tío que vive en Bellavista, pero puro terror"*

Moderador: *"¿No les cuentan historias las abuelitas?"*

Todos: *"¡Noooo!"*

Participante 3: *"Sí, pero nos cuentan historias de antes"*

Participante 3: *"Nos cuentas historias de sus antepasados"*

Participante 3: *"Como era su vida antes"*

Moderador: *"¿Nadie les cuenta cuentos?"*

Todos: *¡Nooo!*

Moderador: *"¿Ustedes leen los libros?"*

Participante 2: *¡Sí, a mí sí me gusta leer!*

Moderador: *Vamos en orden ¿Qué libro te gusta leer? ¿Qué libros leen?*

Participante 7: *"Mago de OZ, cuentos de mi país"*

Participante 9: *"El pájaro azul y unos cuentos maravillosos..."*

Participante 10: *"¡Es una isla maravillosa!"*

Moderador: *¿Qué libro lees?*

Participante 11: *"El grito inesperado"*

Participante 13: *"Oye, ese es chévere"*

Moderador: *"¿Allá?"*

Participante 8: *"¡Gaturro!"*

Participante 4: *"Es un gato turro"*

Moderador: *"¿Qué les gusta de esos libros, son divertidos?"*

Todos: *"¡Siiiiiii!"*

Todos: *"¡Son chistosos!"*

Participante 7: "Si son chistosos algunas partes"

Participante 4: "Interesantes"

Moderador: "¿Y si son tristes no les gusta?"

Todos: "¡Noooooo!"

Participante 1: "A mí sí"

Moderador: ¿Quieren que sean divertidos?

Participante 1: "Deben ser de oreja a oreja"

Moderador: ¿Díganme una cosa cuando sus papás se van y les toca quedarse con quién se quedan?

Participante 3: "Con mi hermano"

Participante 4: "Solo"

Participante 8: "Con mi tío"

Participante 1: "¡Si es domingo me quedo con mi hermano!"

Moderador: Y si ¿Y si los papis se van algunos días con quién se quedan?

Participante 3: "Con mi abuelita"

Participante 5: "con mi tía"

Participante 8: "Con mi tío"

Participante 8: "Con mi hermano"

Moderador: "¿Ya, y en esos días que se quedan con la abuelita que hacen?"

Participante 5: "nada"

Participante 8: "juego Play Station"

Moderador: Díganme una cosa cuando ustedes están muy enojados

Participante 5: "Me encierro en el cuarto"

Participante 8: "Yo también"

Participante 8: "Así, paaa"

Participante 5: *"¡Yo tiro la puerta!"*

Moderador: "¿Quién tira la puerta?"

Todos: *"¡Yoooo!"*

Moderador: "¿Quién se encierra en el cuarto?"

Todos: *"¡Yoooo!"*

Moderador: "¿Quién llora?"

Todos: *"¡Yoooo!"*

Todos: *"jajajajajajajaj"*

Moderador: ¿Quién cuando esta enojado se porta mal con la abuelita?

Todos: *"¡Yoo... no!"*

Participante 8: *"A veces"*

Moderador: "¿Qué haces cuando te portas mal con tu abuelita?"

Participante 2: *"Me pega una nalgada"*

Moderador: "¿Qué haces cuando te portas mal con tu abuelita?"

Participante 1: *"Este... No hago lo que ella dice... pero luego cuando ya pasa le pido que me perdone"*

Moderador: "¿Todos piden perdón?"

Todos: *"¡Siiii!"*

Participante 8: *"Algunas veces"*

Moderador: "¿Cuándo están triste?"

Participante 1: *"Lloramos y lloramos"*

Participante 14: *"Me voy a un rinconcito y lloro"*

Participante 8: *"¿Qué eres Kiko?"*

Moderador: "Quiero que escuchen algo... Resulta que sus papás se van a ir y no van a regresar en mucho tiempo ¿Qué harían?"

Participante 1: *"¡Nos quedamos con la abuelita!"*

Participante 4: *"Con la abuelita"*

Participante 3: *"Les diría; vaya con Dios, vaya con Dios... jajajaja"*

Todos: *"jajajajajaja"*

Participante 4: *"Me metería en la maleta"*

Moderador: "¿No les dirían llévenme?"

Participante 9: *"Miss, cuando les digo que me lleven y no me llevan me pongo triste y abrazo a mi hermano"*

Todos: *"Ahhhhhhhhhhh"*

Moderador: "¿Suplican mucho para que los lleven?"

Todos: *"¡Siiiiii!"*

Moderador: "¿Cómo se sentirían si sus padres no van a volver en unos... cinco años?"

Todos: *"¡Quéeee!"*

Participante 1: *"¡Haría lo que quiera!"*

Participante 3: *"¡Nos pondríamos triste!"*

Participante 6: *"¡No saldríamos nunca!"*

Participante 10: *"Me fuera a la casa de mi tía... ahh... dormir unos cuantos días"*

Participante 6: *"Sí, pediría cuatro dólares y me iría en taxi"*

Participante 1: *"¡Qué mi papá me mande plata!"*

Moderador: "¿Te sentirías mejor?"

Participante 1: *"¡Ehhh, no, ni tanto porque no los vería!"*

Moderador: "¿Qué les dirían si hablan por teléfono?"

Participante 1: *"Que... ¿cuándo vienen? ¿Cómo están? Ehh"*

Participante 3: *"¡Que los extrañamos!"*

Participante 7: "Ehh... ¡Que vengan en otros diez años más!"

Participante 9: "¡Oyeeee!"

Moderador: "¿No les gustaría hacer de pronto algún plan?"

Participante 2: "¡Siii... irme a la playa solito!"

Participante 4: "Siii yo también"

Participante 3: "Siii irme a Miami"

Moderador: "¡Irte de sorpresa!"

Participante 12: "Siii... ir de sorpresa donde ellos están"

Moderador: "¿Y tú?"

Participante 11: "Cacha-"

Moderador: "¿Cómo?"

Participante 12: "Cacharlos"

Moderador: "¿Tú qué harías?"

Participante 14: "Dejar a mi hermana en el mall... jajajaja"

Moderador: "Eso ha sido todo, nos han ayudado muchísimo y luego vamos a hacer una historia con todo lo que ustedes nos han dicho."

Participante 2: "¿Cuándo?"

Moderador: "¿Qué les gustaría ver en una historia?"

Todos: "¡Terror!"

Participante 2: "Suspenseo"

Participante 3: "Mucha sangre"

Moderador: "¿Se han divertido?"

Todos: "¡Sii!"

Moderador: "¿Cómo sería la abuelita en la historia?"

Participante 7: "Sería como la bruja de blanca nieves"

Moderador: "¿Sería grande o chiquita?"

Participante 7: "Enana"

Participante 7: "Chiquita"

Moderador: "¿Flaca o gordita?"

Participante 3: "ummm... !flaca!"

Participante 3: "Flaca, sería un palito"

Moderador: "¿Qué haría correría maratones, bailarías?"

Participante 3: "Iría al gimnasio"

Todos: "jajajajajaja"

Moderador: "Bueno chicos eso ha sido todo, muchísimas gracias!"

Participante 3: "De nada"

Moderador: "¡Que estudien y se porten bien!"

Todos: "¡Adiós!"

2.2. ENTREVISTAS A PROFUNDIDAD

La entrevista en profundidad es una técnica de producción de datos basada en la conversación entre dos personas, y en cuyo transcurso, por tanto, se produce un intercambio de información más o menos aparente del entrevistador (...). Se suele utilizar cuando queremos información procedente de especialistas en alguna materia. (Alija, Brenlla, & Silgo, s, f)

Las entrevistas fueron realizadas a personas con experiencia en sus respectivas áreas, orientadas a obtener datos que nos ayuden en el desarrollo de este proyecto.

ENTREVISTADOS	ÁREA	TEMA
Melvin Hoyos	Cultura	Provincia de El Guayas
Pedro Mármol	Animación	La animación en el mercado ecuatoriano
Carlos Pazmiño	Producción	Aceptación y demanda de programas infantiles
Jossie Lara	Animación	Stop Motion VS Animación Digital
Yuliana Castello	Guion	Guiones para público infantil
Ingrid Castro	Ilustración	Ilustración y animación para televisión
Carla Ronquillo	Psicopedagoga	Áreas de aprendizaje y Desarrollo cognitivo

Tabla 2-2: Datos de Entrevista a Expertos

Fuente: Propia

ENTREVISTA: MELVIN HOYOS (Director Cultural de la municipalidad de Guayaquil)

1. ¿Cómo se ha preocupado el municipio por difundir los conocimientos sobre la historia y tradiciones de Guayaquil?

Bueno, el municipio desde hace ya muchos años, cuando hablo de muchos años quiero e... decir puntualmente desde cuándo: desde el año 1998 aproximadamente cuando todavía era Alcalde el Ingeniero Febres Cordero se inició un trabajo muy importante por medio del cual rescatábamos el valor didáctico, el *Museo Municipal*, para que el *Museo Municipal* se convierta en la principal herramienta de respaldo para los estudiantes y los maestros de historia, esto junto al programa editorial que ya había nacido para aquél entonces y que también promovía el conocimiento de la historia entregando e... texto, boletines, revistas y toda clase de material didáctico a los maestros, ayudaba a que en conjunto los proyectos del museo y biblioteca sirvieran para

coger y recuperar un poco esa historia tan venida a menos y tan poco conocida de nuestra ciudad.

Cuando el Ingeniero Febres Cordero dejó la Alcaldía y sube Jaime Nebot a la Alcaldía e... estos proyectos recibieron un impulso realmente extraordinario y... permitiendo su diversificación. Este... solamente por citar la diversificación que se dio en el programa editorial vale destacar e... la creación del proyecto e... de difusión de nuestra historia por medio del cómic mediante los cuales nosotros cogíamos y dábamos a conocer a los jóvenes y a las personas en general de nuestra ciudad, páginas muy puntuales de la historia guayaquileña utilizando este recurso que es extremadamente didáctico y además recreativo, con la finalidad de que la gente aprenda divirtiéndose. Estos comics no se vendían, sencillamente se regalaban tanto a las escuelas como a los colegios y en las estaciones de la *Metrovía*.

Este... para poder monitorear el impacto sociocultural que había tenido este programa nosotros hicimos concursos de *Libro Leído*, que realmente era del Comic Leído, en donde participaron hasta 750 instituciones educativas, en donde nosotros pudimos ver que realmente había llegado con mucha, muchísima... fuerza el programa de aprender por medio de los comics con este... esta herramienta que le pusimos de nombre *Memorias Guayaquileñas*.

Independiente de eso, el programa editorial se incrementó, más libros pudimos publicar, más eventos pudimos hacer, conferencias, charlas, seminarios para poder apuntalar la historia guayaquileña. Creo que una de las cosas que más ha hecho el

Municipio es rescatar la identidad histórica de nuestro pueblo por medio de diferentes recursos.

2. ¿Cómo ha visto usted a la televisión como medio difusor de cultura guayaquileña?

Mire, le voy a hablar con toda franqueza. La televisión no ha hecho mucho, no ha hecho mucho, pudo haber hecho mucho más pero si nosotros monitoreamos cuáles han sido los trabajos que han hecho los canales privados y ha hecho el canal del estado e... más ha hecho el canal del estado que los canales privados por rescatar la cultura guayaquileña. *Ecuador TV* es un extraordinario canal que pone sobre todas las cosas la difusión cultural e... y el conocimiento científico, desgraciadamente, utilizándolo también el canal como una herramienta ideológica y política, que si no pusieran al servicio de la ideología y la política, ese canal sería el mejor canal del país.

Allí si se han hecho programas interesantes desde el punto de vista cultural rescatando la cultura guayaquileña, ahí sí. No mucho, pero por lo menos es algo, los otros no tienen nada, los otros que... *Vamos Con Todo*, eso no, eso va de retro, eso no avanza, eso hace que va de retro la comunidad porque le da espacio y le da valor a cosas que no tienen ningún valor.

3. ¿Cuál es la importancia que le dan los medios de comunicación a nuestra cultura vs la cultura extranjera?

Hay medios, hay medios de comunicación que sí hacen una labor cívica y cultural sumamente importante, y vamos a hablar de medios escritos, a mí me parece particularmente importante el ejemplo de *Diario Expreso*. El ejemplo de *Diario Expreso* es muy loable, ha llegado incluso a hacer un suplemento dominical llamado *Memorias Porteñas*, que pretende el rescate de la, el rescate de la identidad histórica de nuestra ciudad. En ese periódico escriben los mejores historiadores de Guayaquil, tiene ya 30 fascículos, o sea tiene 30 semanas saliendo ese periódico, es un suplemento dominical y es un ejemplo de lo que deben hacer los medios de comunicación, por lo menos los medios de comunicación escritos, este... como un compromiso sociocultural a la comunidad a la que se deben. Hay medios de comunicación que sí hacen un trabajo importante en este sentido, pero hay otros que no le dan ninguna importancia.

4. Cuando el municipio presenta programas de cultura guayaquileña ¿cuál es la aceptación por parte de las escuelas y colegios?

Bueno, es muy importante eso. La aceptación es total, porque es como que si hubiesen... si comenzaran a llenar un hueco que siempre han tenido. Cuando nosotros llegamos, por ejemplo, con nuestro *Museo Itinerante*, es un museo viajero con el que nosotros vamos tocando todas las escuelas y colegios de la ciudad, y cuando llegamos nosotros no solamente es a las escuelas y colegios, sino llegamos a las universidades, llegamos a las fábricas, llegamos a los centros comerciales, con este recurso pedagógico para enseñar nuestra historia para promover nuestra cultura. En las escuelas y colegios tenemos nosotros una recepción extraordinaria, esto sin contar cuando llegamos a entregarles sus mini bibliotecas, cuando llegamos a entregarles los comics, cuando llegamos a darles charlas sobre la historia de Guayaquil, cuando llegamos a invitarles

para eventos como el *Festival de Artes al Aire Libre* para que los chicos puedan conocer más sobre artes plásticas, sobre artes escénicas, e... es un recibimiento realmente extraordinario.

Hay como una sed, como una... como un afán de saber más sobre lo que hacemos dentro del campo de la cultura, y saber más lo que somos dentro del campo de la cultura dentro del contexto nacional, nosotros como guayaquileños.

Y eso lo puedo... yo dar fe de esto porque tengo haciendo lo mismo 20 años. Yo soy la prueba viva de la evolución... si mis testimonios son la prueba viva de la evolución de este puerto en el campo de la cultura, nadie más, nadie más. ¿Por qué? ¿Por qué digo nadie más con tanto énfasis? Porque yo soy de los poquísimos gestores culturales que han tenido el poder suficiente para poder influenciar sobre la comunidad con algo positivo. Tengo en este cargo muchos años, y he podido ver y vivir el cambio que ha experimentado mi ciudad y mi pueblo. Solo yo lo puedo contar, y la gente que está a mi alrededor, y yo lo puedo no solo contar, porque contar suena a cuento, yo lo puedo demostrar con estadísticas y ya es mucho cuento decir que lo puedo contar con estadísticas. Entonces es realmente algo interesantísimo ver cómo la comunidad educativa, escuelas, colegios y universidades reciben a los gestores culturales municipales en el momento en que nosotros vamos a entregar algo, en el momento en que nosotros vamos a darle un servicio.

5. Dentro de las cosas que ya se han realizado referente a la provincia del Guayas ¿cuál es la proporción de contenidos de Guayaquil vs el resto de cantones?

Ochenta por ciento. El trabajo dentro de los demás cantones de difusión cultural es prácticamente nula, ochenta por ciento estoy siendo, estoy restringiendo, es muy probable que sea más.

Yo he podido verlo en Samborondón, he podido verlo en Durán, he podido verlo en Yaguachi, he podido verlo en Milagro. Yaguachi no tiene ni biblioteca, ni biblioteca pública, no podemos soñar que tan siquiera tenga un salón de muestras que pueda... llevar a pensar que haya un museo o que haya dentro de la estructura municipal una e... una jefatura que promueva la cultura de Yaguachi. No pasa eso en Daule, no pasa eso en Samborondón, no pasa en Durán, no pasa en casi ninguno de los cantones de la provincia.

6.- ¿Considera que es esta falta de dirección de una figura al mando lo que ha detenido ese proceso?

Yo creo que los alcaldes no le han dado mucha importancia al aspecto cultural en los cantones pequeños de la provincia, no le han dado mucha importancia, cuando no, sin darse cuenta que si no impulsan la cultura y la educación ese pueblo va a estar estancado toda la vida. No creo que la solución dentro de estos cantones sea solo dar obra física. Ahora veo que para estas elecciones seccionales que estamos en al efervescencia viviendo, veo que prácticamente el 90% de los cantones de la provincia del Guayas están haciendo ofertas culturales, están ofreciendo hacer bibliotecas, están ofreciendo hacer gestión cultural, están ofreciendo el rescate de la identidad de cada uno de sus respectivos pueblos, eso me parece increíble, interesantísimo, porque hay pueblos con una enorme historia que es necesario que sea contada dentro de su

respectivos cantones para que ellos comienzan a alimentar un poco más ese sentimiento de identidad y de vinculación con su lugar natal, como por ejemplo de los dauleños, de los yaguacheños, de los milagreños, e... de la gente del mismo Samborondón, son sectores con una enorme historia, Daule pues, una historia que se remonta de la época prehispánica. Samborondón, que tiene una historia importantísima de la época de la Independencia, para qué decir Yaguachi tiene el sector de Cone, donde se llevó a cabo una de las batallas de Independencia más importantes que recuerda nuestra historia.

Está, hay como un resurgir dentro de esta intencionalidad que va a ser muy positiva en el futuro, porque si cumplen sus ofertas de campaña los alcaldes que están ofreciendo lo que están ofreciendo, vamos a ver que comenzará a construirse una nueva historia de estos pueblos y ciudades de segundo orden, una nueva historia basada en sus verdaderos valores, en los valores que heredaron de sus mayores, en los valores de su historia y de su cultura.

7. ¿Qué le parece la idea de la realización de una serie de animación Stop Motion, dirigida a toda la familia, con contenido sociocultural de la provincia del Guayas, que no centralice la información sólo a Guayaquil?

Importantísima no solamente para la para Guayaquil, sino y principalmente para justamente para estas ciudades de segundo orden que son parte importantísima de la vida de la provincia.

Es, digo yo que va ser importante para Guayaquil porque en Guayaquil no se conoce mucho de la cultura de estas diferentes ciudades y si ustedes van a tomar la iniciativa de

buscar cuáles son los valores que contienen cada una de las culturas de estos pueblos, no solamente se van a beneficiar sus pueblos porque van a poder coger y consolidar su base identitaria, sino que se va a beneficiar a Guayaquil al poder conocer más sobre la identidad de cada uno de estos pueblos hermanos. Me parece muy bien.

ENTREVISTA: PEDRO MÁRMOL (Presidente de la productora audiovisual TOTEM)

1. ¿Qué tan factible es hacer animación en general en el mercado ecuatoriano?

Podemos dividirlo en dos grandes salas; el área publicitaria y el área de diseño. El área publicitaria se mueve desde hace aproximadamente unos 20-25 años. Los primeros que pujaron esto fueron los canales de televisión que crearon sus propios departamentos de animación, estoy hablando de hace aproximadamente unos veinte años. No habían instituciones que enseñaran nada de esto. ¿Y los canales qué hicieron? hicieron algo muy inteligente, cogieron a los muchachos del *Colegio de Bellas Artes* que conocían sobre dirección de arte, historia del arte, pintura, dibujo, estética, etc. y los capacitaron en el área de informática, software de animación. De allí salieron toda la primera gallada por así decirlo, toda la primera camada de profesionales en animación en nuestra ciudad, tanto de *SITV* en su momento como de *Ecuavisa* que hicieron esto, y dieron muchos animadores, entre ellos Gustavo Arguello y Edwin Arellano, bueno se me escapan muchos nombres, mucha gente que ha estado metida en esto.

Esa área, el área de publicidad se cimentó muy bien. ¿Por qué? porque antes todo se compraba afuera. Se comenzó a elaborarlo localmente y conseguimos animadores, que

en honor a la verdad no sabían animar, porque se hicieron ¿cómo? Salieron del mundo del arte, se impregnaron con un poco de informática y empezaron a hacer animación, pero no tuvieron la instrucción adecuada en lo que se refiere a animación propiamente dicha, o sea no es como ir a un *CalArts*, o como ir a un *Sheridan College*, en donde les enseñan animación propiamente dicha. Pero está bien, en veinte, treinta años obtuvo un nivel y se han hecho cosas muy buenas.

En esa misma época tenías a *Videoarte*, es más, uno de los profesionales de *Videoarte* dio clases en *EDCOM* un tiempo, que era Benjamín Gallardo, y él sí, junto con el equipo de *Videoarte* se prepararon con profesionales de Disney y aprendieron a hacer animación tradicional: papel, acetato, acrílico, cámara fotográfica, filma. Ellos hicieron una campaña para la *Organización Mundial de la Salud*, muy chévere, "Yo soy Máximo", fue local, desarrollo, animación y todo fue hecho aquí.

Lamentablemente ellos no dieron el paso al mundo digital y en este vertiginoso cambio que hubo se separaron y desaparecieron. Podríamos decir que son los únicos, y disculpen el término, leídos y escritos en el área de animación en Guayaquil, en Quito si hubo más gente que se preparó fuera.

Posteriormente empezó, dentro de la misma área de publicidad, empezó la animación 3D, eso un poquito más acá, quince años más acá, y... logotipos, puesta en escena, reemplazo de productos, product placement, etc. Comenzó a crecer y se estableció.

Pero el área de cine nunca nació. No tenemos película animada, ni en 2D ni en stop motion, ni en animación 3D, ni nada por el estilo. ¿Cual es la razón? Somos muy

pequeños. La verdad, es que somos muy pequeños. Estamos hablando de que Ecuador tiene 14 millones de habitantes, su población económicamente activa llegará a ¿cuánto? unos 9 millones de habitantes tal vez. De esos 9 millones los que están en capacidad de ir a ver una película cada vez que lo deseen, ¿Serán cuántos... unos 4 o 5 millones? Meter a 4 millones de personas al cine lo han hecho solamente las súper producciones de Hollywood. Y estamos hablando de que utilidad en el cine, metiendo cuatro millones de personas, ganarían alrededor de 2 millones de dólares más o menos. ¿Cuánto cuesta hacer una película animada? Más de 2 millones de dólares.

Entonces sí, somos muy pequeños. Habremos muchas personas que hemos bregado por mucho tiempo para hacer una película. Hace 15 años yo lo intenté, mi presupuesto era de 300 mil dólares, no lo conseguí. Hace 10 años volví a intentarlo, y mi presupuesto era de 600 mil dólares, tampoco lo conseguí. Hace poco mi presupuesto ya rosaba el millón de dólares, estuve a punto de conseguirlo, pero justo en ese momento vino nuevamente la crisis, etc., vinieron los problemas dentro de los canales y se diluyó. Entonces es realmente difícil.

En Ecuador hace falta algo que existe en la mayoría de las partes del mundo. Inversión de riesgo. Aquí no hay inversión de riesgo. No hay ningún banco, ni mecenas, ni millonario, que diga: —Ok voy a poner 2 millones de dólares para hacer una película animada, si recupero el dinero bien y si no lo recupero quedó para la posteridad y mi nombre va a quedar en la marquesina. —Eso no existe.

¿Solución? Coproducción, que es lo que inicialmente ocurrió en el cine. Si ustedes ven el cine ecuatoriano se dan cuenta de que Sebastián Cordero comenzó a buscar

inversión extranjera, comenzó a trabajar con profesionales de otro país, juntaron una cantidad de dinero y comenzaron a generar cine. Hoy en día el estado está apoyando mucho más al cine.

Pero no existe cine de animación. Como no existe, como no tenemos escuela, no se ha hecho ni siquiera cortos que hayan ido a participar en concursos internacionales. ¿Cómo consigues que alguien arriesgue dinero para sacar adelante un producto? Perú que es cinco veces más grande que nosotros tiene 10 películas. Su primera película costo 300 mil dólares, su presupuesto era de menos, era de 200 mil dólares. Pasaron 1 año, no perdón, 2 años encerrados 30 personas en un galpón, arriesgaron todo, sus casas, sus empleos, todo. Y la película es mala pero salió a los cines, consiguió dinero, se estrenó en el Ecuador. Y ya llevan 10 películas.

La única solución que yo veo, es buscar una coproducción con otro país, la única forma, eso o que el estado ponga el dinero para hacerlo, pero no es tan fácil, no es tan económico. Mucha gente dice: —no, es que lo digital con cualquier computadora se hace. —No tienen ni idea. Ni la más peregrina idea de lo que es hacer una película.

Un comercial de televisión lo maneja una persona, una película la manejan mínimo 30 personas a lo largo de 2 años. La coherencia de la actuación, la coherencia de la animación de los personajes, la coherencia de la colorimetría de la película. ¿Qué pasa si a la mitad de la película viene *McDonald's* y ve lo que has hecho y dice: —Sabes qué, me gusta. Yo voy a poner un millón de dólares pero quiero que me pongas a Donald McDonald dentro de la película. —Yo tengo la mitad de la película renderizada. ¿Cómo lo haces? Necesitas tener automatización de procesos, y para hacer esa

automatización de procesos necesitas profesionales en informática dedicados al medio audiovisual. Eso no existe. ¿Cómo lo haces? Tienes que traer gente de afuera.

Entonces, quienes estamos interesados en esto, sí, tenemos los contactos. Yo tengo un ex alumno mío que trabaja fuera del país, que trabaja en *Pixar Entertainment* y que es director técnico, él hace eso, pero no va a venir por amor al arte. Tengo que decir, ¿cuándo son tus vacaciones? Perfecto, ¿cuántos meses? Cuánto me cobras que vengas y te sientes aquí y le enseñes a un grupo de profesionales que no quieren aprender, porque lamentablemente no les gusta moverse fuera de su área de confort, el profesional informático su objetivo es banco, redes, empresa de telecomunicaciones, no existe más. Eso es un problema serio. Y es un problema del que vengo hablando en la universidad desde hace años.

Solamente les planteo lo siguiente: Si van hacer animación stop motion y quieren mover la cámara. Para mover la cámara bien, necesitan un sistema automatizado que repita el movimiento exactamente igual, o compren fuera, que cuesta bastante o lo desarrollan aquí, eso es lo que cualquier ingeniero mecánico junto a cualquier informático pueden hacer, un motor paso a paso, un sistema de software que controle ese motor paso a paso, y listo. Eso hubiera sido genial, pero no ocurre, y es la traba, y es por ejemplo lo que a mí que llevo años tratando de hacer esto me ha golpeado en muchas ocasiones porque reemplazar un personaje dentro de todas estas escenas, una película tiene tres mil escenas, no puedes poner a un cristiano a revisar las tres mil escenas porque se va a equivocar; tiene que ser automatizado. Estuve preguntando a la gente de informática, ¿manejan *Phyton*?, ¿qué es *Phyton*? *Phyton* es el lenguaje básico

para interconectar el software de animación. *Phyton* usa *Cinema*, *Maya*, el *After Effects* está comenzando a usar *Phyton*.

2. Hemos visto 2D y 3D en el campo de la publicidad, pero no stop motion. ¿Por qué?

La verdad es porque no hay profesionales, y entiéndase el término profesional no como alguien que haya estudiado o aprendido a hacer algo, entiéndase el término profesional como alguien que sabe hacer algo. Saber hacer algo no implica poder hacerlo más o menos, implica tener todas las soluciones posibles para poder lograr un resultado. Sí he visto un par de trabajos de un nivel bastante alto en stop motion a nivel local, pero ese nivel bastante alto no llega al nivel profesional, es decir no llega a que el armazón sea el adecuado, que el uso de las luces sea el adecuado, a que no se note ese acabado pobre sobre los objetos, además hay niveles. Yo puedo hacer una animación de un logo que se vea bonita pero sé que no es profesional, o puedo ver una animación de *CNN*, o las mismas animaciones de los logos de *Ecuavisa* de los noticieros y se ve trabajo, se ve que hay alguien que está por detrás, que crearon lo que querían hacer, creo las partes y piezas y lo armó.

No tenemos eso en el Ecuador, y ya no es rentable. Ya en este momento decir voy a hacer una película animada en 3D es ligeramente rentable si tienes suerte pero decir la voy a hacer en stop motion es coger tu dinero meterlo en un tacho y prenderle fuego, porque no lo vas a recuperar, y no porque no tengamos talento, es porque no tenemos escuela. Yo conozco mucha gente con muchísimo talento pero por más talento que tengas si no has hecho lo mismo una y un millón de veces no puedes llegar al nivel de

Phil Tippett, que si yo voy a ver *Coraline*, ya *Coraline* en algunas partes tiene escenitas que uno con la experiencia que tiene dice: —aquí le faltó, esto lo hicieron apurado porque se nota que no tuvieron tiempo. —*Coraline*, estamos hablando de una súper producción.

El usuario, el que va al cine no piensa y dice: —a ver esto lo hicieron en Ecuador y yo sé que se están esforzando y.... —No, él lo que dice es: —esto no es *Coraline* y no sirve. —O van a ver una película animada en 3D, —esto no es *Shrek*, no sirve. —Y de eso por ejemplo se dio cuenta *Aronnax* en Perú, *Aronnax* no va a competir aquí arriba, *Aronnax* compite aquí abajo. Me decía el dueño de *Aronnax*, Eduardo Schuldt —Yo hago películas para niños de hasta máximo 10 años, porque ese niño no diferencian entre *Barbie Cascanueces* y *Shrek* —Al principio me pareció una grosería pero luego lo entendí. Si mi película cuesta 300 mil dólares y yo recupero en taquilla 800 mil dólares. Le pago a todo el mundo y me queda plata para la siguiente película. Si yo me meto a competir con *Shrek*, la película me va a costar 10 millones de dólares, no voy a recuperarlos y voy a quebrar. Yo me quedé, tienes razón. Hay que apuntar el target adecuado. ¿Cuál es el target adecuado ahorita aquí en Ecuador? La televisión, ese es el target; ¿por qué? La ley está obligando a que los canales compren productos de los productores locales.

3. ¿Cómo van a afectar las leyes al mercado de animación?

Ya lo está afectando directamente. Te pongo un ejemplo sencillito, muy básico. Un shampoo tiene una campaña promocional para el mundial. En esa campaña promocional tienen un estadio, que tomaron la fotografía quién sabe dónde, la

retocaron, y la envían a todos los países del mundo, y lo que hace cada país es tomar la fotografía de su futbolista y la compone en photoshop. Lindo. Ya no se puede hacer. ¿Qué les queda? Necesito tomar la fotografía, ¿dónde es ese estadio? Ese estadio es en Munich. Llámame a un animador 3D para que me modele el estadio, me lo arme y me de la fotografía digital.

Todos los comerciales de *Colgate Palmolive*, todos los comerciales de cepillos de dientes o enjuagues bucales, todo venía de afuera. Ahora los animadores locales tienen que animarlo fluido, animarlo bien, es trabajo para ellos. Eso les va a permitir crecer como empresa, y en el momento en que crece como empresa, en un momento como *Totem* mismo, se vira hacia el otro extremo y se dice: —ok quiero comenzar a producir productos propios. ¿Cuánto me cuesta? —Y ahí uno comienza a hacer números. Me sostiene la publicidad mientras comienzo a hacer lo que quiero hacer, porque todos sin excepción, te invito a que le preguntes a cualquiera de los profesionales de la vieja guardia, yo soy de la nueva, pero todos queremos hacer una película. Sin excepción. Y creo que todos juntos fuimos a ver *Toy Story* cuando la estrenaron y todos juntos lloramos pensando cómo cuernos pudieron hacer eso, porque era impensable en ese tiempo.

La diferencia entre Estados Unidos y nosotros es que hubo la inversión de riesgo como para que en su momento comenzaran a hacer animación. La animación 3D no existiría como existe hoy en día de no haber sido por Steve Jobs que arriesgó seis millones de dólares en *Pixar*. *Pixar* no ganaba plata, metió la plata, dos años, tres años sin ganar dinero hasta que al cuarto año comenzaron a hacer comerciales y en veinte tuvieron la oportunidad de trabajar con *Disney*. Pero eso no ocurre en Sudamérica.

¿Cómo tuvo *Aronnax* su oportunidad? Cuando un banquero estuvo dispuesto a hacer una inversión de riesgo.

Cuándo van a estar más rodeados de talento que en la universidad. Cuando ustedes se gradúen, para reunir el mismo grupo humano les va a costar. Si me quemé las pestañas estudiando cuatro, cinco años, y obtengo mi título, salgo a trabajar, para recuperar mi inversión. Puedo tener muchos anhelos, y muchas ilusiones, pero hay que asentarlas. Para mí los llamados a hacer eso son las universidades. Ok, vamos a armar un club de animación, y este club de animación va a sacar un corto al año, así sea el corto más sencillo del mundo pero va a sacar un corto al año, y así se nos ríen en la cara lo vamos a meter en concursos internacionales. El primer año se nos van a reír, el segundo año ya no se reirán tanto, el tercer año ya entraremos a pelear. Escuela. Mientras no haya escuela no tenemos nada.

4. ¿Qué piensa de los fondos que otorga el CNCine?

Mira, realmente yo no he ido a pelear algo por el estilo porque los valores tampoco son tan atractivos, creo que los valores oscilan entre cinco y quince mil dólares más o menos. Con quince mil dólares compro las colas para el proyecto. A *Pescador* le dieron 50 mil dólares. ¿Cuánto costó la película? Medio millón.

Es que hay que ser realista, hay que ser absolutamente, y sí a veces me dicen eres un amargado. No. Llevo veinticinco años en esto. No quiero hacer una película ayer, quiero hacer una película desde hace veinticinco años. Lo empecé en el tiempo en que la película costaba 125 millones de Sucres, y cada semana costaba más. No, esta cuestión

es cuestión de o se consigue un mecenas, alguien que diga: —ok, yo arriesgo la plata, —que gente en el país la hay, la hay y en abundancia, no son uno ni dos, yo calculo que habrá unas cincuenta personas en este país que pueden literalmente meter la mano al bolsillo, sacar dos millones de dólares y ponerlos sobre la mesa para hacer un proyecto de esa naturaleza, hay, porque con 50 mil dólares no llegas a ninguna parte. Te servirá para hacer la pre-producción, para hacer la dirección de arte, sí para eso te sirve, para crear todo un shooting de toda tu película, para grabar la locución de los artistas de voz, de los artistas de doblaje, pero fuera de eso no. Solamente la masterización del audio te cuesta 50 mil dólares, porque no lo puedes hacer aquí, aquí no hay ningún estudio de cine, o sea para masterizar audio y hacer foley para una película, necesitas tener un proyector, el área de cine, y hacer en ese lugar el trabajo, aquí no hay. No queriendo menospreciar a nadie, aquí hay estudios de audio extraordinarios, conozco profesionales que son capaces de hacer maravillas, pero es la infraestructura técnica.

Hacer una película animada cada vez se vuelve más sencillo ¿por qué? Porque hasta hace dos años necesitabas cincuenta computadoras, de tope de línea, y cada máquina te va a costar 7 mil, 8 mil dólares, solamente ahí se te iban 300, 400 mil dólares. Pero ahora puedes alquilar servicio por internet, puedes tener un equipo pequeño de unas veinte máquinas y ya al momento de renderizar tu película lo subes al servicio de la red y te cuesta veinticinco centavos la hora, dependiendo la cantidad de máquinas que estés alquilando, pero hace falta la liquidez, mientras no haya liquidez.

Ahora, yo les pregunto si existe ese fondo de *CNcine*, ¿por qué nadie ha acudido con una película animada? Porque no le prestan atención, porque todavía, y es lamentable en nuestro medio, todo lo que es animado se considera para niños y todo lo que es para

niños no deja dinero, y así piensan los canales de televisión, las productoras y todo el mundo. Lamentablemente es así.

5. ¿Qué piensa de la convocatoria SPITV que realiza Ecuador TV todos los años?

Me parece genial. Lo mismo que hacen aquí en Urdesa con los *Cortos de Urdesa*, hay personas, y hay que ser franco en eso, lo de los *Cortos de Urdesa* lo hacen por el amor al arte. Obviamente si lo planificas bien y se hace un buen evento puedes obtener auspiciantes y recuperar algo de dinero. Pero me parece genial que *Ecuador TV* abra un espacio para productores independientes, es fantástico, así se crea escuela.

Veó Veó es, ¿vieron ustedes *Arcandina* en alguna ocasión, de *Teleamazonas*? *Arcandina* me pareció una de las mejores cosas que se ha hecho a nivel de educación para niños, respetando *Telejardín*, que era un programa concurso que tenía muppets, tenía de todo, y respetando lo que se hizo mucho más atrás con *Toqui*, que era un títere. Sí se han hecho programas infantiles.

ENTREVISTA: CARLOS PAZMIÑO (Productor en Ecuador TV)

1. ¿Cuál ha sido el proceso para hacer de Ecuador Tv un referente cultural y educativo a nivel nacional ante el abundante crecimiento de programas telebasura?

El principio, es que Ecuador Tv es la primer televisión pública... o sea Ecuador no tenía televisora pública, tampoco tenía radio pública...había una radio pública. Si mal no recuerdo, hasta hace unos siete años que se ubicaba en la emisora AM dial 600. Entonces como Ecuador no tenía... esta televisora pública, la televisión ecuatoriana a diferencia de la televisión mundial que por ejemplo; en Londres la televisión nació de la radio y del cine porque... la tradición es cine, radio y televisión pero en Ecuador la televisión no se guió del cine sino de lo que pudo experimentar. Ecuador tiene televisión desde el 64... 60 en todo caso y como no ha tenido televisión pública se han hecho experimentos y cosas más o menos "aprender haciendo". Entonces se han generado muchos contenidos. Si usted por ejemplo revisa la parrilla de canales como *Ecuavisa* del año 70... y es muy chistoso. Por ahí me lleve una vez una.. porque nosotros hacemos un programa con *Bernand Fougères*, él me dio una parrilla del año 75 y el gran porcentaje de programas que tenía *Ecuavisa* era, era cultural. Entonces este...todo el movimiento a lo que usted se refiere de batallar, contra programas farándulas etc, etc, telebasura es también porque el movimiento cultural general ha hecho que la gente consuma en la actualidad programas telebasura. Entonces porque en *Ecuavisa* pasaron las grandes *Sinfonías del Ecuador* o grandes programas. Inclusive hubo un intento de un canal cultural con *Telerama*. Entonces es este... la sociedad. El consumidor.

La televisión pública es... e... el marco diferenciador, la tenemos para aportar una nueva alternativa. Entonces...este si nosotros revisamos la programación de los diferentes versus la televisión pública encontramos que la televisión comercial tiene que vender un producto... o sea a nosotros no nos interesa vender producto sino que el televidente se sienta seguro y satisfecho que en nuestro canal, usted puede sentar a su

hijo frente a un televisión y usted este seguro que no va a ver una mujer desnuda o chistes doble sentido porque el canal le va a brindar eso.

La televisión pública se creó para eso, y o sea se diferencia porque obviamente... estamos hemos estado acostumbrados a los comerciales que han asociado ventas de tubos a mujeres, para vender a carros... e para vender aceites asocian ah... este mujeres desnudas Entonces... este ha sido el problema. Que hemos tenido una televisión marcada por las necesidades del mercado y por la falta creatividad de las agencias y por la falta de decisión de los directivos. La... la, cuestión es que tenemos una cosa muy clara nuestro objetivo es entretener sanamente a las personas que ven *Ecuador Tv*. Igual una ventaja es que tenemos es que e... ahora la cobertura nacional, en el punto más recóndito del oriente... hasta *Galápagos*... Televisión de calidad, sana, en donde presentamos sobre todo lo infantil, llevamos programación a todo el Ecuador. Obviamente nadie es perfecto, ¿no? pero sabemos que seguimos las reglas, lo infantil, lo familiar, la producción nacional, la producción independiente que sean entretenidos, sean educativos, sean culturales que tengan valores que reflejen nuestra identidad. Nosotros estamos 24 horas al aire, 24 horas que obviamente en que la gente también duerme y tenemos que generar contenido por lo que tenemos productos extranjeros este... Hay gente piensa que tenemos programas aburridos, pero hay tanta cantidad de programas que necesitamos para alimentarnos. Bueno, entonces respondiendo a la pregunta después de hacerte este, este... especie de marco, no es que Ecuador Tv estamos luchando, los programas lo porque nosotros no ponemos las reglas del mercado tenemos claro y hemos apuntado a los niños. Entonces ellos nos ven.

2. ¿Cuál es la Parrilla que maneja actualmente Ecuador Tv?

Esta es la parrilla actualizada de Ecuador Tv, estamos 20 ¿verdad? Aquí tenemos una franja de Lunes a Viernes una franja.... Obviamente, este... tenemos Informativos, pero tenemos una franja dedicado a los niños, una franja para el preescolar de 1 a 5 años, que se llama *Veó Veó*, que esta alimentado con programas nacionales y compramos también programas extranjeros, pero estamos tratando que la mayoría de nuestros programas se han realizados por personas autóctonas que hagan; Stop motion, animación 2d este con... *cut-out*. La primera le damos trabajo a los pequeños productores, a los medianos y a las grandes. La otra es que estamos pensando que mientras todos los canales están dando las malas noticias, a nosotros no nos importa y ponemos desde las seis de la mañana dibujos animados para los niños, ya que es la hora en que se levantan. Después de que los niños se van a la escuela ponemos deportes e informativos, pero luego sabemos que hay una gran cantidad de amas de casa que se quedan con niños en las casas, y colocamos productos comprados como la *Casa de Mickey Mouse*. La televisión pública ha pensado que hay productos que son buenos *Casa de Mickey Mouse* o sea... *La Casa de Mickey Mouse* es chévere, te ayuda con la memoria, la motricidad, como las cosas multimedia que hay que aplastar un botón.

Si, Mickey dice; —¿Cuál es la herramienta que sirve, la uno o la tres?, los niños dicen ¡la tres! —Pero la cuestión es que también es un producto que está en cable, entonces la realidad es que el target es bajo, va a un nivel socioeconómico bajo, porque damos la oportunidad a los niños que no tienen cable en casa.

Esta franja que dice *Amazónica*, es para la Amazonía, lo que está en morado, luego van las Olimpiadas de hielo... Luego tenemos nuevamente a *Veó Veó* en la tarde y luego viene *Educa*, que es otro producto. Vienen más cosas infantiles; *Spiderman*,

Gadget, La pequeña Lulu, El autobús mágico, etc. etc. Pero de ahí mira, digamos que si los niños están en vacaciones, tampoco es bueno que estén viendo televisión todo el día, pero digamos, pones a tu hijo, digamos que se levante a las seis de la mañana y pones de 6 a 7, así es mi hija un ejemplo real, ve *Veo Veo*, preescolar toda una hora, si son un poco más grandecitos, hay otros canales que también están poniendo las cosas que dice *Justin Bieber* y otras novelas pero hay canales que también ponen cosas infantiles, lo que es bueno. ¿Se acuerdan el bombardeo mediático que teníamos hace unos años? No podemos tapar el sol con un dedo. A esta hora era una cantidad de dimes y diretes. De allí tenemos contenido nacionales; como el programa de *Bernard, Nat Geo*, la BBC en la noche programas deportivos y novelas como la *Esclava Isaura...* este las *Olimpiadas...* Se supone que a esta hora los niños ya no están viendo, pero lo que les quiero decir es que tenemos bien claro que los niños son prioridad, tenemos que enfocarnos que los contenidos sean de calidad, que cuando ellos se sienten frente al televisor, este vean contenidos de calidad y pues los padres también sepan que cuando lo ponen frente un televisión, por las leyes de comunicación lo han regulado, mucho y eso es bueno pero antes de la leyes de comunicación en cualquier canal podías ver los comerciales de los programas de la noche ehh, los bailes eróticos, saben nunca voy a olvidar el ejemplo que me dio mi tía hace años, que los programas eran tan, tan sucios que hacían bailar a la gente, hacían bailar a las mujeres por una pasta de dientes, cosas así. El punto clave de Ecuador Tv es pensar en lo infantil.

3. Ecuador Tv tiene la convocatoria de SPITV ¿En qué se basan para contratar o comprar un programa?

Bueno, eso es una muy buena pregunta, este... ya llevamos algunos años haciendo convocatorias masivas, ya, e... que es lo que pasa, *Ecuador Tv* es un canal que le da apertura a los productores independientes, y si yo soy un productor independiente, normalmente, lo que pasa, es el siguiente cuadro, voy a un canal y me atienden este, lo que hace el canal, es venderme el espacio, el espacio de televisión, normalmente, me vendía los 30 minutos o la hora, y ese espacio yo tenía que comercializarlo, o sea vendérselo a fulanito a la empresa tal, tal, los comerciales, y ese resultado de ganancia, yo lo compartía con el canal si es que no me cobraban el espacio, si me alquilaban el espacio como una especie de garaje, digamos, pues yo le pagaba el espacio al canal y vendía lo que podía y yo ganaba de las ventas, esto sucede mucho en UHF y radio, este... entonces nosotros no somos un canal que vendemos nada, nosotros compramos productos audiovisuales, entonces de acuerdo a las necesidades de programación, es decir, por ejemplo; si revisamos ahora la programación, debemos satisfacer las necesidades culturales y de entretenimiento que hay en general, entonces digamos que chuta en esta franja que hay aquí, ya a las 5 de la tarde ya como que los niños, ya los niños están almorzando, merendando ya como que los adolescente están viendo más, entonces nosotros convocamos a productores. En esto hemos tenido mucha experiencias, porque hemos convocado abiertamente, antes se llamaba *Mírame Ecuador* la convocatoria. Entonces la gente presentaba: Yo quiero hacer un programa de perritos, gatitos, de peluches, de cocina, ya. Nosotros íbamos escogiendo lo que queríamos. Ahora lo que estamos diciendo es que necesitamos un programa con estas características, un programa para adolescentes, de esta target, de esta edad a esta edad, que tenga estas características técnicas, de esta duración, o sea, estamos siendo más específicos. ¿Por qué? Si tú, o sea, ves la parrilla, esta de aquí es la parrilla de los adolescentes, aquí los niños aquí... los adolescentes, más abajo podemos tener un

programa musical, programa de entrevista, nosotros vamos construyendo según lo que se va necesitando. Si por ejemplo práctico, este programa que se llama a ver, ehhh ya, como es que se llama este programa bueno ya, se llamaba algo así como que *Comidas Exóticas*, es un tipo que come, un tipo que come cosas raras por el mundo, o sea entonces resulta que tenemos ese programa y este día, por ejemplo *Cazadores de Insectos*, marca un rating normal, pero resulta que el día que yo pongo el de las comidas, marca un rating increíble, el día siguiente un rating bajo y el siguiente uno medio, entonces decimos; —O ese día, comió sesos de humano o ese día paso algo increíble o es que a la gente le gusta los programas en que comen algo, —volvemos a meditar y también marca lo mismo, de acuerdo al compartimiento del rating y del share de como compartimos las compañías, nos damos cuenta que la gente tiene ciertas tendencias, ciertos gustos. Todo marcado a la visión del canal que queremos, si de pronto vemos que a la gente le gusta ver un tipo que se comen grillos, porque no hacemos un programa de todas las comidas exóticas del ecuador.

Entonces de acuerdo a esa lógica, puede ser que haya un público que le guste ciertos tópicos y vamos construyendo la franja, así vamos determinamos necesidades. También hay otro tipo de necesidades, viene la comunidad afro ecuatoriana y dice; —Hey, Sres. de *Ecuador Tv*, ustedes no tienen ningún programa afro, ¡Ah, es verdad, no tenemos ningún programa afro! —¡Si, Hagamos una franja de comunidades! —Como resultado, el lunes hacemos de los afros, martes de los indígenas el miércoles de los discapacitados, el jueves hacemos de las comunidades *LGBTI*, el viernes de los de la tercera edad. O sea estamos tratando de satisfacer a todos los grupos, o sea aquí han venido gente; los rockeros, los evangélicos, los que le gustan los animales, los videojuegos, lo que les gusta la música clásica, o sea por eso es la televisión pública,

manejar un espectro amplio de necesidades, un poco, aquí la lógica es tratar de equilibrar esas necesidades, Todo el mundo que te venga a pedir programas que no se ajustan al canal, hay ideas interesantes pero lo que nos está funcionando ahora en las convocatorias, digamos; "estamos necesitando programas para adolescente", entonces la gente ya viene con algo en específico. Si yo hago una convocatoria amplia para la franja de *Veo Veo* y me ponen un programa de indor, no me sirve de nada. Vamos trabajando con la lógica de las franja.

4. ¿Cuál ha sido la respuesta del público?

O sea, la verdad es que la gente... tiene, tiene que ir conociendo el canal, más, la gente responde bien con el canal, le gusta el canal, siente que es algo diferente, pero e... por alguna extraña razón, somos un canal joven, creo, que el canal que nos sigue tiene unos 15 años, nosotros tenemos recién seis... Ehh, entonces, la televisión, así como el periódico que se lee en la mañana, este es como costumbre. La gente, tiene la costumbre de... prender las noticias en la mañana, comer el almuerzo y ver las noticias, a las ocho de la noche ver *Ecuavisa*. Entonces la gente si ha tomado al canal como una alternativa diferente. pero la gente nunca ha tenido televisión pública entonces confunde al canal como canal del gobierno, además que los sábados pasamos los enlaces del presidente este, e... la gente tiene esta confusión. Sí, es difícil, creo que más nos critica la gente que no ve el canal, que la gente que ve el canal. La gente que ve el canal, sabe que hay algo interesante, puede ser que a ratos a nadie le guste y a otros ratos; —¡wow! ¡Que chévere este documental! *Cámara Lenta*—, Entonces o sea... Si es bien reconocida pero no estamos aún en el *Top Mind* de la sociedad, la sociedad tienen ciertos estándares, está marcada por ciertas cosas.

Te puedo mostrar un gráfico, todo lo que te he mostrado son cosas reales que suceden, hoy por hoy, Así nació Ecuador Tv, con las antenas, nosotros estábamos en el 48, ahora estamos en el 7. Ecuador nació con unas pocas antenas en el 2007, 2008. En el 2009, tenemos más antenitas, ya nos empezaron a ver en el oriente. En el 2010 hicimos una buen inversión y ya casi en todo el país, que quiero decir; Obviamente la mayoría de canales están en Quito y Guayaquil. Entonces, la gente nos ve bien en Guayaquil, pero resulta que los otros canales por acá; en Loja, en Zamora los otros canales nunca han llegado. La gente que nunca vio *Ecuavisa*, *Teleamazonas*. Esto fue lo que sucedió en el 2011, duplicamos la cobertura, 2012 triplicamos la cobertura. Así estamos ahora y bueno le damos mantenimiento a todas estas antenas y cobertura. Si ves, a nosotros nos ves a todo el Ecuador. Entonces, obviamente las compañías que hacen rating están en Quito y Guayaquil, normalmente, pero afuera de Quito y Guayaquil nos ven mucha gente que no se la mide. Somos súper fuertes en la amazonia, es chistoso a otros canales los ves como si estuvieran con lluvia y a nosotros nos ven en HD Somos el canal con mayor cobertura. El Ecuador, no es, solo Quito, Guayaquil y Cuenca. Entonces, la aceptación es muy buena pero la competencia es muy buena. Sobre todo en la franja infantil, nosotros somos líderes. Mientras nosotros tenemos 99 antenitas, *Gama* tiene 51, *Ecuavisa* tiene 20. En la mañana tenemos el 7.1% de todos los hogares aquí tenemos este porcentaje que son los niños, vamos creciendo en la tarde pero luego bajamos, porque los canales, obviamente están posicionados... ehh ¿qué más?

5. ¿Cuál sería el presupuesto básico para producir un programa con pocos recursos vs uno con mayores recursos?

A ver bueno, nosotros no somos un canal público, somos una empresa pública... este nosotros en realidad pertenecemos a un grupo de trabajo que responde a una realidad, que quiero decirte con eso, que nosotros en realidad deberíamos tener bastantes una gran cantidad de personas para hacer un proyecto, pero por la lógica, la lógica de la empresa, es complicado, un programa de televisión de cualquier naturaleza requiere personal básico; director, un realizador, camarógrafo, cuerpo técnico, pero nosotros de acuerdo a la naturaleza del programa, tenemos la cantidad gente trabajando, de verdad, de verdad es que tenemos un equipo de personas trabajando en Quito y Guayaquil. Y todo el mundo, todo el canal se mueve alrededor de los proyectos. No sucede como en otros canales, que el equipo del programa A trabaja para el programa A o el equipo B trabaja para el grupo B. Todos trabajamos para todos los programas. Entonces no te puedo decir el número de personas, un número de personas determinado, para este, depende del proyecto. Pero también hay proyectos que he tenido que hacer yo solo; documentales yo solito, te lo juro, yo solito, editando, cogiendo la cámara, haciendo sonido, apunta de esfuerzo. Te puedo decir cuando yo llegue al canal al departamento de producción, no había nadie, la única persona era yo mismo después vino un editor, después vino el camarógrafo, después vino otro editor, así hasta que hemos sido un equipo, más o menos, los productos van cerrando su ciclo.

Pero la idea, es generar los proyectos con la gente que ya tengo, porque o sea esa es otra cosa, normalmente los canales contratan a la gente para cierto proyecto; yo te contrato para la temporada uno del programa *Tírate al agua*, empieza en enero y termina en noviembre y si contrate 50 personas, las 50 personas, ya chao. Entonces si tengo que hacer 20 programas y si mañana tengo hacer 30. Hago con todo el equipo si vamos necesitando gente, bueno, pero todo depende de la lógica del programa.

6. ¿Y el equipo humano, en lo que es animación?

En lo que es animación, a ver nosotros tenemos un post-productor, un animador, una ilustradora, la gente necesaria, una guionista la contratamos y vamos ahí, por ejemplo; este programa *Erase una vez*, es un programa que está dividido en dos partes; una parte se graba todo en estudio y la otra es animada. Vamos, vamos analizando el caso. El programa se concibió en Guayaquil, pero en Guayaquil no tenemos recursos, recién tenemos estudio, para aquella época no teníamos estudio. La dirección del programa, estaba aquí, entonces concebir el programa, la parte creativa, la parte de los guiones, trabajarlos todos, la concepción de los elementos, nos tocó montar la logística de llevar todos los elementos a Quito, llevar los actores a Quito. Toda la parte de la producción, de la grabación se hizo en Quito, bajo la logística de Guayaquil, moviéndola a Quito porque allá había el estudio para hacerlo. La parte de la animación de 2D de los cuentos. Yo vi, imposible hacerlo aquí, ¿Que hice? Contrate como proveedores externos a diversos ilustradores, algunos animaban e ilustraban en otros casos solo animaban y les pagaba según su trabajo. Me reuní con ocho ilustradores, fue un día muy largo, y les fui dando los cuentos y así pudimos obtener la, la cantidad de cuentos que eran 24. Le dimos tres a uno, dos a otro, cinco a otro, cuatro a otro y nosotros nos quedamos con unos cuantos también, ese también fue el detalle del proyecto, como productor tengo que ver lo, loo... mas práctico. La grabación la hice en Quito porque aquí no tenía recursos, los invitados unos cuantos tuve que pagarles el pasaje. Tuvimos que reunir un grupo aquí en Guayaquil que se movía a Quito. Entonces ponía gente de Quito a trabajar un fin de semana... grababa siete programas, claro todo el equipo ocupado para grabar, con los actores nos reuníamos aquí, hacíamos repaso. Yo estaba en los controles.

Grabábamos el tras cámara realmente, no te puedo decir realmente cuanto nos habrá costado, pero este fue un proyecto muy duro

7. ¿Cuánto demoraba cada cuento?

A cada uno. Yo le di dos semanas, que duraban dos tres minutos pero si nos los presionaba, no, hasta e... tres semanas, claro se les pagó, solo una persona que no cumplió, se hizo un gran problema, pero en todo caso, se iba negociando con los ilustradores, pero en realidad que todo fue como es este negocio o sea... por referencia; decían —yo conozco a este de aquí que es bueno en animación pero no tan bueno ilustrando —Ah, ya entonces contratemos una ilustradora, porque la mayoría sabia animar, sabían *After Effects* pero la mayoría sabia animar pero tenían dificultad en dibujar. Ahora estos cuentos no eran dibujados y si no eran escaneados, otros eran retocados y otros cuentos eran casi en blanco eran pura letra, por eso contrate la ilustradora. Si no la contrato, los animadores no podían avanzar, me salía más barato contratar a una ilustradora y tenerla aquí de planta y así le pasaba a los animadores. Para con la mira hacer cualquier proyecto con la ilustradora, este es el siguiente paso, mandar animar afuera o también animarlo aquí en casa. Tener un equipo solo para eso, para animados. Que más... este nos reunimos con muchos animadores, ilustradores y la mayoría cumplió.

Paralelamente se hacían ajustes de las grabaciones, también se contrató un músico para que haga la música. Todo el trabajo de la producción es ir supervisando todo, es una cosa como de hormiga, porque el programa también tuvo otra fase. Tenían que ir a las escuelas, fueron a las escuelas con un cuento y fueron a preguntarles niños; ¿Qué tal

les pareció el cuento? A mí no me iba a servir los datos de la escuelita de a lado, de la esquina, tuvieron que ir a Ibarra, a los pueblitos. Es un proyecto completo; tienen la actuación, animación, los cuentos, las escuelitas. Eso fue un pedido del *Ministerio de Educación*, o sea el *Ministerio de Educación* tiene un programa Educa; el *Ministerio de Educación* le dijo —Ecuador Tv nosotros necesitamos un programa y se dijo, sí claro, —mi jefe, ¿él qué dijo?; —Sí claro, —me dijo a mí, —Carlos necesito un programa. Tuve que cranear a quién tengo aquí en mi equipo, se hizo el proyecto con *Juliana*. Ya ahorita estamos relajados pero si tuvieras los insultos que me pegaban, todavía no me habla, pero bueno eso es parte del trabajo, van a se pierden archivos, se deslinkean los archivos, los archivos se ponen corruptos, los invitados me fallaron. E... puedo contar experiencias también, yo llevé dos actores y uno de esos actores *Mimo Cabas*, se enfermó en Quito y la producción parada el fin de semana, tratar de cuadrar todo, es todo un arte... y expresar en este lenguaje audiovisual que ya tenemos el tono infantil, la gente ver, algo tan simple como que alguien vaya a leer un cuento infantil, en realidad es algo muy complicado.

ENTREVISTA: JOSSIE LARA (Ilustradora – Maestra en la Escuela Superior Politécnica del Litoral)

1. ¿En Ecuador existe un lugar especializado donde vendan materiales para la realización de un stop motion?

No que yo sepa. Cualquier compra normalmente se hace en línea, o sea, por *EBay* y cosas así; incluso en *Deviant* tú encuentras personas que hacen en miniatura y que

hacen trabajo bajo medida, bajo especificaciones del cliente, pero aquí en el país no me he topado con nadie que haga eso.

¿Entonces las alternativas serían comprar en el exterior?

Si, usualmente, o investigar qué materiales utilizan esas personas para tú mismo hacerlas si se te da la habilidad, y la paciencia sobre todo para hacerlo, entonces sí, lo puedes hacer tranquilamente tú mismo. Generalmente muchas personas se resuelven de esa manera, hacer las cosas uno mismo.

2. ¿En la estructura de un esqueleto artesanal de stop motion, el cual generalmente lo construyen en metal, se puede combinar materiales como madera o plástico?

¿Para los puppet o para los escenarios?

Para la estructura, el esqueleto del puppet.

Si y no, es decir, si haces personajes abstractos entonces puedes meterle de todo, todo lo que quieras, incluso hay un cortometraje que se llama *The Maker*, que es como un conejito, y por ejemplo, es muy chévere, porque el personaje es como de tela, pero en la parte de la cara tiene como una pequeña mascara y en la parte de los ojos es de resina que están hechos, son muy geniales los ojos, y la parte de la boca le han puesto dientes humanos, se ve muy creepy pero se ve muy genial; y, todo está en la creatividad de cómo hagas. Es prácticamente una escultura, en el momento que tú lo animas es

como que tú veas una escultura con vida, se ve muy genial, o sea sí, si lo puedes hacer. Pero depende del propósito de la historia, por qué que tu personaje tiene que ser así.

Pero en cuanto al esqueleto en sí del puppet, cuando armamos las articulaciones en los brazos, al hacerlo casero ¿lo hacemos en metal?

Sí, el casero lo puedes hacer, hay muchas técnicas, incluso hay una diversidad de metales, por ejemplo, hay este estaño que es muy maleable pero el problema es que se quiebra muy rápido, yo en lo personal utilizo es cobre, alambre de cobre que generalmente lo venden incluso por libras, y es mejor así, el que venden por libras en vez de que el que hay que sacarle el cauchito del cable ¿no? Porque este que venden por libras viene con un recubrimiento que no te daña las manos, porque de todas maneras el cobre es abrasivo y llega a ser tóxico incluso, este que en parte viene con un pequeño recubrimiento y es mejor más manejable. En cuanto a madera si tú quieres, sí, le puedes poner en ciertas uniones, ósea, pero eso ya es técnica, hay libros, incluso de los libros que les pasé, ahí hay algunas estructuras dentro del tórax que unifica torso y las extremidades con unas pequeñas piezas de madera, pero aquí ya tienes que taladrar un montón de cosas que de repente otras personas lo resuelven, más vale poniendo epóxica, también funciona para unificar esas zonas, todo depende de cómo tú te puedas resolver.

3. ¿Qué se debe tomar en consideración para crear las articulaciones para el puppet y que tenga resistencia y movilidad?

Todo depende del diseño del personaje y qué tanto movimiento vaya a necesitar en la animación, dependiendo de eso tú le puedes poner a cada extremidad de dos hasta tres

hilos, si utilizas tres será un poco más fino los hilos, si utilizas dos serán un poquito más gruesos, pero depende eso sí, no sé, si es para un personaje con varios brazos tipo tentáculos entonces, no sé, yo en lo personal utilizaría de repente más hilos y un poco más finos, ese tipo de cosas, todo depende más bien de cuál va a ser el propósito, qué es lo que vaya a tener que hacer el personaje.

Si el personaje es bastante corpulento, por ejemplo, se puede optar por hacer relleno de esponja, ahora si el personaje es muy, muy delgadito, no, tipo Jack, por ejemplo, lo que se puede utilizar es un recubrimiento de silicón.

4. ¿Qué tipo de revestimiento es el más recomendable para la elaboración del puppet, o sea, en algunos casos esponja y en otros casos silicón?

Vuelvo y repito, eso depende del diseño del personaje, generalmente los personajes que son muy corpulentos no pueden ser muy pesados, porque si no, aun si tú le atornillas los piecitos se te van a ir de lado poco a poco, y eso en el Live View es un poco estresante, que el muñequito se te vaya poco a poco de lado.

5. Considerando una serie de diez capítulos con una duración de 13 minutos de animación Stop Motion cada uno, ¿cuántos puppets se deben elaborar por personaje?

Por personaje, ahí mi recomendación sería, si ya tienen que hacer todos los capítulos, comprar mejor los esqueletos originales, porque ya habría presupuesto. Cada esqueleto está costando unos 200 dólares, entonces en vez de estar remplazando brazos,

desarmando todo el cuerpo para volver a instalar nuevamente con epoxica o con la maderita y hacer una nueva articulación, porque se desgastan y se rompen, llega a un punto, así sea el alambre de cobre que es el que más dura, llega a un punto en que ya no aguanta, y simplemente "puck" se parte, entonces si van a utilizar el mismo puppet muchas veces, como en el caso de una programación seriada, entonces sí sería muy, muy aconsejable comprar mejor el esqueleto, porque sería... costará más, sí, pero lo otro en cambio costará menos pero tendrán mayor trabajo, mucho mayor trabajo, bueno, si fuera un cortometraje pueden utilizar la manera económica pero ya siendo una programación seriada donde el mismo personaje es recurrente, entonces sí van a necesitar invertir en una armadura profesional.

6. ¿Para el montaje de expresiones faciales, ¿cuál es el sistema que aconsejaría para conectar, tomando en cuenta de que vamos a hacer las diferentes expresiones para conectar el rostro a la estructura de la cabeza?

De la madera profesional, hoy en día se está utilizando una impresora 3D, y la impresora 3D, por ejemplo que usaron en *Coraline* que es un solo color y ellos la pintaban a mano, esa era bastante cara, la que utilizaron con *Paranorman* está constando, según lo que estuve investigando, son como 100.000 dólares, y esa impresora te imprime ya con colores, no tienes que pintar nada, entonces hay, dentro del Making Of ellos te explican, con *Coraline* ellos tenían un ligero pequeño lunar, entonces a veces ocurría de que la persona que había pintado el lunar lo pintaba un poquito más arriba, un poquito más abajo. Entonces ahí ocurre un salto, era imperceptible en la película pero ellos como animadores sabían que había un defecto ellos han de, como quien dice, filosóficamente hablando, te tiembla la vena, es como

que sabes que allí hay un error pero ya, tienes que dejarlo porque ya no se puede hacer de otra. En cambio en *Paranorman*, ellos podían insertarle todas las pecas que quisieran sobre todo en el personaje que es más gordito, por ejemplo no, porque no había problema, o sea, la máquina le hacía todas las pecas en todas las poses posibles.

Hay diferentes blogs donde tu hayas personas que han hecho algún tipo de cortometraje en el cual ellos han esculpido expresión por expresión, entonces, la manera más económica de hacerlo sería esculpirlo uno mismo pero esto involucrará un trabajo de fondo, desde el inicio la persona que está a cargo del diseño de personaje esté consciente de que va a tener que hacerlo muy expresivo sí, pero con ciertos límites, o sea, que pueda esculpirse, pero sin ser demasiado simplón, entonces, hay un blog donde han hecho personajes tipo steampunk, ellos han usado la armadura real pero ellos ahí presentan un repertorio de expresiones, son como unas ocho, en la cual ellos remplazan la mandíbula y la parte superior de la cara, como en *Coraline* y *Paranorman*, toda la parte de los ojos con relación a la parte de la boca pero las líneas de separación están puestas de manera tan estratégica que no se nota, y eso es lo genial porque mientras más imperceptible sea, mientras menos trabajo de post-producción requiera será mucho mejor.

Entonces, vuelvo y repito, la persona que está a cargo del diseño de personaje tendrá que tener eso en cuenta, es más o menos cuando tu diseñas para video juegos, tienes que tener en cuenta si vas a diseñar para películas, es decir que puedes utilizar o gastarte toda la cantidad de polígonos que tú quieras, porque sabes que al final *Renderman* o el *V-Ray*, o la plataforma que sea que utilices al final te va a mostrar cada poro cada pelaje o cada cabello moviéndose con el movimiento de la brisa, vas hacer una película o algo

para videojuegos que es muy cúbico, ósea, mientras menos polígonos menos puedes tú explayarte en el momento de detallitos encima, ¿si me entiendes? Entonces la persona que va a estar a cargo del diseño de personajes debe estar consciente de esto, consciente de que si te explayas mucho en la creatividad del personaje vas a hacer sufrir a los de producción, muchísimo.

Y entonces ¿qué? Ya para conectar las expresiones que nosotros íbamos a usar, ¿De pronto lo hacemos por presión o imanes?

Imanes, no por presión, porque puedes desmoronar la escultura, ahí lo que pueden utilizar es *Sculpey*, y sí, sería por montaje de piezas. Una de las opciones sería que en producción le hagan el dibujo de la boca, en la parte del diálogo, pueden optar por esa parte.

7. ¿Cuál es el sistema que se debe usar para sostener y mover el puppet en la escenografía?

Existen dos, tú adaptas unos tornillitos en los zapatitos, eso lo sostiene en una base que ya está perforada. La otra opción es que si el personaje tiene que saltar, y tiene que hacer una toma general donde se ve la conexión del personaje con el piso, si es un salto obviamente no lo puedes atornillar, generalmente lo que se hace allí es tomarle una foto al escenario aparte, y luego animar al puppet en el croma, entonces haces el salto con una pinza mecánica que la envuelves, puede ser en tela del mismo color del croma, y haces que salte, en realidad está siendo sostenido por algo extra. Dependiendo de sea lo que vaya a hacer el personaje, tú utilizas lo uno o lo otro.

8. ¿Cuáles son las ventajas y desventajas de la animación Stop Motion versus la animación 2D y 3D?

Que a menos que vayas a trabajar con plastilina no puedes hacer morphing en el stop motion mientras que en el 2D lo puedes convertir en cualquier cosa, puede haber mucho squash-stretch, acá lo puedes simular ligeramente pero no como lo podrías hacer en el 2D. Ahora, eso es una ventaja en el 2D, la desventaja es que en el 2D tú tienes que dibujar cada cuadrado para de una pose llegar a otra mientras que en el stop motion tu simplemente mueves el puppet y te ahorras todos los in-between de dibujo. Entonces inversamente proporcional, hay pro y contra en las dos.

9. ¿Existen limitaciones en el stop motion, en su experiencia, alguna cosa que quería hacer en el stop motion pero no pudo?

Sí, por ejemplo... ciertos detalles en que tú puedes por ejemplo, tú quisieras esculpir una mano, que tal por ejemplo si tu quisieras reproducir de repente varias manos, porque generalmente se dañan o se cuartean, no necesitar tener que volverla a esculpir sino que utilizar moldes, entonces este proceso de investigación de cómo llegar a los moldes no está usualmente en los libros y si te lo explican, te lo explican con materiales solo los puedes conseguir afuera, no tienes así como que vas a una tienda química y ahí están. Tienes que conseguir materiales industriales que no son específicamente para ese tipo de cosas. Por ejemplo, la resina de caucho, ese tipo de materiales son en realidad materiales industriales que remplazan a materiales de *Castle Mall*, que es como realmente se llama en inglés, pero que esos materiales si son para stop motion, entonces

tú ves que esto se parece a esto otro, que sí venden aquí. La otra opción sería anotar todos los nombres y mandarlos a pedir afuera.

Hay ciertos problemas de aduana por cuestión de sustancias peligrosas y te cobra un pequeño extra al tú mandarlos a ver, entonces uno cae en el remplazo de cosas, por ejemplo este material de caucho o por ejemplo si quieres hacer estructuras que sean flexibles recurres al silicón, el que nosotros tenemos aquí, que tu sellas los vidrios, las ventanas, recurrir a ese tipo de materiales para utilizarlos como materiales flexibles, para laas manos y ese tipo de cosas. Entonces hay como quien dice ingeniarselas. Específicamente material profesional solamente el que tú ves en los tutoriales y si es que puedes, si se te da la oportunidad mandarlos a ver, nada mas, o sea de ahí materiales sustituibles.

10. ¿Por qué hacer stop motion cuando hoy en día existe la facilidad del CGI?

Sí, es verdad, hay incluso por ejemplo en el caso de *Pocoyo*, hay este estilo de animación que da la sensación que es un stop motion, y para qué, se ve genial pero existe tanta pulcritud que aunque tú lo veas genial jamas va a remplazar el fealling de ver esas cosas esculpidas en miniatura, pequeños trazos de tela, cierres, porque lo que pasaba en *Coraline*, en el making off de *Coraline*, hay personas que ellos mismos tejían el abrigo con un hilo muy muy finito y hacían estas miniaturas, los botoncitos, los cierres, este tipo de cosas, eso es irremplazable, el hecho de que tú puedas ver realmente la luz sobre el material nunca va ha ser lo mismo.

11.- Tomando en cuenta eso el jefe de animación de la película animada Paranorman, Travis Night dijo en una entrevista que al momento que un artista trae a la vida el stop motion existen defecto y errores, esto es lo que le da a las cosas hechas una belleza muy singular y mágica, ¿está de acuerdo con esto?

Si, por supuesto, incluso, eso es básicamente ellos buscaban, no solo pasa con *Paranorman*, empieza desde *Coraline* desde mi punto de vista, la ilustradora que ellos utilizaron en *Coraline*, se basaba en en estas ilustraciones de los años 60, 70, por ahí, era de este New York de antaño, entonces, eran ilustraciones publicitarias que se utilizaban en esa época, y basados en este repertorio, portafolio de esta artista ellos le pidieron hacer a *Coraline*, pero los personajes eran bastante... e... no eran simétricos y cuando llegan a *Paranorman* ellos empiezan a investigar otra línea de ilustradores que no sea tan limpio, como la línea gráfica de *Disney*, por ejemplo. Entonces encuentran a esta estudiante de una universidad a la cual le examinan el portafolio y veían que ella era muy asimétrica. Entonces si tu ves el ojito de *Paranorman* de un lado es ligeramente más grande que del otro, y lo mismo pasa con todos los personajes, todos los personajes son así. Tú ves las dos orejitas de *Paranorman*, una es ligeramente más grande y más hacia arriba que la otra, pero es esta pequeña distorsión lo que hace que el personaje tenga cierta originalidad, cierto estilo único que lo separa.

En *Paranorman* tú no lo puedes sacar un referente con otro, no lo encuentras, no existe, no puedes decir este se me parece a tal cosa. No. Tú ves a *Tangled* y dices —esta es *La Sirenita* en 3D. Así de simple, y si tú ves a *Frozen* es la misma, exactamente, y el hecho de que sean hermanas, es como cuando tu compras una *Barbie* y es *Barbie Soñadora* y le ponen es accesorios diferentes, un color de cabello diferente y maquillaje

diferente. Hay *Barbie Arco Iris*, y lo único que cambia es el arco iris. Es como el anime, todos tienen el mismo rostro, en cambio en *Paranorman* no hay, tú no encuentras con qué más compararla, esa es la cuestión, cuando tú encuentras, o sea, tú realizas una pieza gráfica en la que nadie encuentra un punto de referencia entonces ya estás del otro lado, tienes un pequeño éxito asegurado de que a las personas les va a atraer eso, no porque te sirva como paraguas haberlo hecho parecido a otra cosa, sino porque funciona por sí solo.

12. ¿Cuál es su proceso al momento de crear un personaje?

Lo que se necesita en primera instancia es el profile o el bio que se llama, que es por ejemplo especie, edad, altura, peso, y de ahí tres cosas importantes, que es por ejemplo: su incidencia en la historia, su personalidad, y cómo lo ven los demás, son tres cosas importantes; y, todo eso de allí hacen lo que es un pequeño bio, no más de una carilla de hoja, pero es todas esas pequeñas características que te ayudan a hacer un action model, que es un trabajo en la cual tú pones ahí todas las poses y todos los gestos en esta hoja de biografía se puede decir.

Entonces tú necesitas saber qué es lo que pasa con ese personaje, como se comporta, cuál es su personalidad en el momento de dibujarlos, no es que tú puedes hacer un par de ojos bonitos y dices: ¡Uy, esto me parece cute, vamos a utilizarlo! No. No se hace de esa manera, tú tienes que saber cuál es el propósito de ese personaje. Si en el camino te sale cute y tú dices —oh ya, está chévere. —Entonces bien por ti pero si vas a hacerlo un personaje malo, o si es un personaje bueno, tratar de darle el feeling, incluso si es un personaje que sea por ejemplo, si es un personaje bueno que se vaya a transformar a

malo. Hay ciertas reglas como el antropomorfismo, hay las reglas de las figuras geométricas, cuándo se utilizan triángulos, círculos y cuadrados. Cuadrados se utilizan en súper héroes o secuaces; triángulos para villanos o personas malvados; y círculos van generalmente en féminas o bebés, personajes que son cute hasta personajes que son medios tontines incluso, hay toda una variedad allí.

Pero asimilemos ahí que todas estas reglas de las figuras geométricas tiene mucho que ver con la psicología de las personas. Cualquier cosa que tenga ángulos es agresivo visualmente, entonces, ahí entra la parte de los triángulos, si tú a tu personaje le pones muchos ángulos, ya sea en el marco facial como en la estructura del peinado o el copete del cabello, por ejemplo, vas a obtener un personaje que es poco confiable, y si tú biografía dice que este personaje va a ser así, así, así, puntos negativos, entonces el uso de triángulos tiene que predominar.

13. Durante el planteamiento del diseño de personajes y desarrollo visual, ¿cuáles son los inconvenientes que se pueden presentar en una realización de stop motion?

El puppet a la larga no queda igual que en el concept art, eso es muy recurrente, lo van a sufrir mucho, pero los televidentes no van a ver el concep art, entonces no van a tener un punto de comparación, por lo tanto al final lo que van a ver es el puppet, si el puppet funciona bien solito, por sí solo, chévere, ustedes pueden igual poner en su página web cuando sean ricos y famosos —esto salió de aquí. —Y ahí ponen el concept, la gente ahí empezará a notar ciertas diferencias pero ya se habrán enamorado del

puppet, no del concept art, entonces nadie va a señalarlos con el dedo y decirles —no quedo igualito. —No.

14. ¿Cuántos frames es aconsejable para un stop motion y para una animación 2D, teniendo en cuenta calidad, costo, ect?

Para una animación seriada 2D, estamos hablando tipo *Cartoon Network*, utilizan hasta 8 frames, de 8 a 12 frames, en caso de un stop motion... en un cortometraje serían unos 18, en un stop motion podrían ser mínimo 12, no puedo decirles que lo reduzcan a 8 por que no es 2D, ustedes no pueden hacer eso tipo *Chicas Superpoderosas*, esas enormes pausas, y hacer movimientos rápidos, y que se quede en pausa otra vez, porque en la mayor parte de ese tipo de cosas hay ciertos diálogos, entonces el personaje puede quedarse y hablar mucho, mucho. O típico en el momento que va a su ataque en pleno ataque, en pleno salto, mientras está avanzando para golpear el personaje empieza a explicarte cómo te va a matar, de qué manera te va a matar, cómo te va a mirar antes de matarte, y eso se pasa una hora tipo *Caballeros del Zodiaco*, una batalla duraba dos episodios, hasta más, entonces, ahí sí se aplica los 8 frames, 12 y 8.

Si vas a hacer un cortometraje querrás hacerlo un poco más exquisito, y si vas a hacer una película, no importa si es un stop motion, querrás hacerlo 24, más fotos para hacerlo más fluido, pero esto no va a ser un proyecto de principio a fin, sino algo seriado entonces lo recomendable sería 12 mínimo.

ENTREVISTA: YULIANA CASTELLO (Guionista en Ecuador TV)

1. En los guiones para programas infantiles que ha realizado ¿Qué porcentaje de bagaje cultural incluye?

Yo, he hecho los guiones solo de un programa infantil que tiene 24 capítulos. En ese programa digamos que la sinopsis, o el argumento de la es que hay una niña con un tío que vive en una casa de un árbol especial, un árbol que en vez de regalarle al mundo manzanas o peras le regala libros, pero digamos que el árbol puede escuchar si alguien lee un cuento y lo escribe con la sabia mágica que tiene dentro pero como hay mucho ruido en la tierra ya no puede escuchar, entonces la niña descubrió el árbol y su tío Leo inventó una máquina que toma las historias que se escuchan de las cabezas y corazones de las personas, porque el árbol ya no escucha muy bien por mucho ruido que hay en la tierra. Entonces lo que se hacía es que en cada capítulo llega una persona especial a contar un cuento. Valentina y el Tío Leo tienen un problema. Digamos que Valentina no quiere hacer las tareas o Valentina está preocupada porque quiere dibujar pero no dibuja muy bien entonces llega una persona especial a ayudarles y les ayuda de la mano de un cuento.

Todos los invitados han sido artistas, escritores, directores de teatro, cantantes, músicos, a excepción de Lissette Landíva que es cubana pero ha vivido aquí muchos años. Los cuentos que ellos han contado, en su mayoría, alrededor de los 24, 18 son de autores nacionales. Ellos han hecho referencia, por ejemplo al ilustrador de ese cuento que es ecuatoriano, entonces digamos que muchas referencias nacionales digamos que quizá no tiene, pero depende de a qué se le llame referencia nacional, porque casi no

hablamos mucho de símbolos patrios porque es un programa de literatura, claro que se podría pero digamos que tiene mucho bagaje cultural nacional porque a través de este programa los niños y su papás, sus abuelos, tíos, van a conocer a escritores ecuatorianos, a ilustradores ecuatorianos, a científicos ecuatorianos.

Yo recuerdo que cuando antes era profesora de literatura uno de mis alumnos dijo que él quería ser científico pero dijo que no podía porque el Ecuador no tenía científicos. Entonces, cuando yo le expliqué luego pero, me di cuenta que él no sabía que en su país había grandes científicos. En el programa aparecen dos, Eugenia del Pino y el Dr. Carlos Soria, son científicos muy reconocidos, que dan clase en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador en Quito. Entonces en ese sentido digamos que no tiene muchas referencias digamos a los símbolos patrios o quizá a ciertas manifestaciones culturales de algunas comunidades pero tiene la obra de muchos artistas, su obra, su trayectoria, quiénes son, entonces en ese sentido tiene mucho bagaje cultural nacional.

2. En el desarrollo de los guiones ¿Qué temas utilizó para atraer la atención del público infantil ecuatoriano?

Al momento de escribir una de las cosas que a los niños les gusta mucho, que a ellos les hace reír, les da un gusto muy grande es cuando el adulto es igual a ellos, no es como una autoridad a la que no pueden mirar, o a la que no le pueden hacer una broma. Valentina le hacía muchas bromas al Tío Leo, muy dulces, otras no tan dulces pero entonces el Tío Leo que es el adulto de la serie es como un igual a ella, entonces los niños, esta es la cosa a la que muchas más ganas... no sé cómo explicarlo, la forma de

construir el personaje en la que siempre pensé, que el tío Leo sea un adulto que no, que tiene sí ciertos problemas, no, no problemas, que es difícil acceder a él porque, iba a decir a todos los niños es difícil acercarse a los adultos, pero es verdad, es difícil explicarles ciertas cosas a nuestros padres o abuelos.

Entonces el Tío Leo cumple ese rol, es difícil explicarles ciertas cosas pero al mismo tiempo es un adulto al que se le puede hacer un chiste, al que se le puede explicar algo, al que Valentina le cuenta todo lo que sueña, lo que no sueña. También la actriz es un elemento muy importante porque ella es muy risueña, es como muy chistosa, entonces eso también era trascendental. Valentina es interpretada por Raquel Rodríguez que es la directora de la *Fundación Narices Rojas*, ella es payaso, entonces ella tiene una forma de ser bien bonita, que yo cero 8 que en verdad parece una niña en el momento de actuar, entonces...

Volviendo a lo que me estabas preguntando hace un ratito, sobre ¿qué elementos? Era eso, el hecho de que el Tío Leo es accesible, el hecho de que Valentina sueñe cosas muy disparatadas, hay un capítulo en que ella dice que sueña con ser una niña ballena y vivir debajo del mar. Hay otro capítulo en el que tiene... problemas muy de niños también. Hay un capítulo en el que ella pinta al Tío Leo, hace un dibujo del Tío Leo, y el Tío Leo le dice que ese no es él, porque él no es tan guapo y él no puede ser un rey porque es bajito y gordito, y los reyes no son bajitos y gorditos sino guapos y grandes y fuertes y valientes, y él no puede ser un rey por eso, y le dice que se dedique mejor a otra cosa, así que ella tiene este problema infantil. Hay otro día que se está quejando porque no quiere hacer las tareas y quiere solo jugar y saltar y quiere hacer tareas de recortar, pegar y pintar, pero no quiere hacer tareas de matemáticas ni oraciones largas.

Entonces hay problemas que les concierne mucho a ellos; la verdad, a propósito de esta pregunta, cuando yo escribía los guiones también pensaba mucho en que el programa no lo iban a ver solamente niños sino sus mamás, sus cuidadores, o niños un poquito más grandes, entonces incluía ciertos temas para que ellos también de pronto reflexionen un poco y recobren la esperanza en ciertas cosas. Por ejemplo el Tío Leo le dice a ella que mejor se dedique a otra cosa porque no dibuja muy bien, porque está, esos colores no son y esas líneas y esos trazos están medio chuecos, entonces luego viene, ¿se acuerdan que les contaba hace un ratito que siempre llegaba un personaje especial a ayudarles? Bueno, llega luego una ilustradora que le dice que no importa, que en realidad los dibujos si están bonitos porque es la manifestación de ella, así es como ella tiene las cosas en su corazón, que el dibujo no está mal, pero obviamente que si sigue practicando va a mejorar mucho con el paso del tiempo. Entonces, hay otro capítulo que está dedicado a los fantasmas, entonces Valentina escucha que el Tío Leo está hablando de un fantasma y se asusta y corre y se esconde debajo de la mesa.

3. En un guion para animación y uno escrito enteramente para actores ¿Qué diferencias encontró?

Antes de trabajar aquí, no tenía mucha experiencia como guionista. Es decir, yo escribía cuentos y poemas, cuentos para mi universidad, mi clase, mi blog, pero no había escrito guiones para unos cortos míos, pero lo que sí pude aprender en este año y medio de elaboración del programa es que hay cosas que uno no puede controlar cuando trabaja con actores, hay cosas que pronto uno, yo tengo ese problema en verdad, que escribía cosas que eran demasiado líricas o demasiado, la explicación era demasiado lírica, no era tan clara, entonces a veces ellos se confundían un poco, y en verdad si yo

lo hubiera escrito de una forma más clara, más divertida, menos poética, hubiera sido más fácil para ellos y también para el público que seguramente va a ver el programa... más rápido de cachar el mensaje, pero también así mismo como hay cosas que uno dice —no pero si escrito suena tan bien, tiene tanto sentido, —pero los actores este bueno, se confunden o cambian las cosas, pero muchas veces en la mayoría es para bien, para hacerlo más claro, para hacerlo más divertido.

Entonces, a veces en los primeros capítulos cuando yo estaba grabando y veía me sentía un poco preocupada o triste, o no sabía cómo iba a funcionar porque sentía que se estaban enredando pero luego cuando vi el material me di cuenta de que está más claro, está más divertido, está con la esencia del ellos, y eso es una cosa que uno como guionista, o inclusive como director no puede, no puede digamos atenuar, no puede decirle al actor que no sea quién es o que no ponga lo que considere que debe de poner.

Y digamos que cuando uno hace un guión para animación si es distinto porque bueno ahí uno específica más, como que planos, colores, cosas así, y uno dice salió muy cercano a lo que yo había pensado, pero eso son cosas que tienen que ver mucho con el ego, si estaba bien, si se entiende, si se transmite paz o el hecho de que el mundo puede ser diferente, o lo que hayamos querido transmitir está bien.

4. Tomando en cuenta que los niños a veces se distraen y es difícil mantenerlos viendo todo un programa ¿Cómo manejó el arco de la historia y los giros en el desarrollo de guion para un programa infantil?

Eso era, siguiendo la estructura básica de los cuentos, o de los guiones de una historia, que es que algo que mueve nuestro mundo que nos hace tomar otro camino en un momento dado. Digamos que la atención, yo sí me di cuenta que al escribir de una forma demasiado lírica, sí me di cuenta que luego hay como una especie de tiempos muertos en el programa o en ciertos diálogos pero que los actores resolvían bien, entonces luego sí me fijé que necesitaba mucha más acción, de que no podían hablar tanto por muy lindo que fuera o muy importante que fuera de los sueños, o sea yo tengo fe de que no se distraigan los niños, pero sí es bien difícil que no se distraigan con otra cosa. Pero la verdad eso es algo que aprendí porque cuando estaba escribiendo lo que yo sentía era que el mensaje era importante era trascendental, era no muy conocido, dulce, pero luego sí me di cuenta que los niños necesitan mucha, mucha acción, ellos no pueden estar como —Ah sí, tal cosa —porque ellos quieren ver movimiento, quieren ver qué pasa. Por eso los dibujos animados que son como que muy locos, muy disparatados son los más exitosos porque, de bueno de hecho los dibujos animados tienen que ser así, porque sí es complicado, o sea los chiquitos necesitan eso para estar ahí porque si no se aburren, talvez inconscientemente yo trataba de enamorarlos de la poesía, o algo así, pero después me di cuenta que hablar con oraciones largas o ideas muy utópicas no es la forma para enamorarlos a ellos.

5. ¿Cuáles son las técnicas y herramientas que utiliza para el desarrollo de personajes?

En el caso de Valentina como les conté hace un ratito, el persona de ella es una niña extremadamente soñadora que veía esto por aquí, esto por acá, que se imaginaba que un astronauta iba a marte a tomarles fotos a los marcianos, entonces era muy soñadora.

Digamos que su vida o sus aventuras tienen mucho que ver con esto de soñar cosas muy, digamos locas o disparatadas. Entonces la idea del Tío Leo está construido pensando en ese adulto que es como bueno, muy dulce, pero que igual tiene su coraje, entonces cuando le dicen —Tú estás suspirando porque estás enamorado, —el dice —no, qué es eso, yo nunca me enamorado y no me enamoraré jamás. —O cuando ve que la sobrina está dibujando le dice que no pierda el tiempo, son errores o cosas que cometemos todos los adultos, que digamos e... tratar de proteger a nuestros, sobrinos, hijos o nietos, diciéndoles que no tomen ese camino porque puede ser muy difícil. En el caso del Tío Leo, él siempre terminaba explicando por qué no quería que Valentina dibuje, o porque no quería que Valentina sea músico, porque sabe que es una profesión muy complicada que a veces no es muy valorada, claro que no lo dice con esas palabras tan serias, pero digamos que tienes eso, que el Tío Leo después revela por qué está preocupado por ella, por qué no la deja hacer algo, por qué le exige tanto que tiene que hacer las tareas.

Entonces digamos que es como los adultos que tienen esta coraza, pero que debajo de esa coraza o de esas restricciones ellos tienen una razón, que no es solamente la autoridad mala o que dice que no siempre porque sí, sino que es un papá o un tío que está preocupado y que preferiría evitarle una tristeza a sus hijos o sobrinos en el camino.

Acotación:

En este tiempo que hice los guiones de programas para niños, yo me di cuenta y aprendí algo muy, muy importante. Cuando yo escribí, este programa no sé sí, bueno por lo que les cuento no sé si pueden notar que tiene como un aura bien nostálgica, de

los árboles y que la gente ya no escucha, y por eso el árbol ya no escribe, y que la gente ya no lee, y ellos tienen que salvar a los árboles y a los libros, entonces tiene esta aura bien nostálgica.

Pero un día, no sé que estaba escribiendo, pero me di cuenta de que cometí un error, de que los programas para niños, series de televisión, películas, cuentos, están hechos o su misión es, su misión debería ser hacer felices a los niños aquí y ahora, que ellos no son responsables de los errores que nosotros cometimos. Si nosotros nos olvidamos de cantar o nos olvidamos de que el mundo puede ser diferente, ellos no son los responsables de reparar ese error, o sea ellos, y eso era lo que yo más o menos, en la mayoría de las series está eso presente, que tienen que cuidar la naturaleza, que tienen que ayudar a los papás a recuperar la esperanza, y son cosas que en realidad siempre a los niños les decimos. Pero más que todo es el hecho de que debí con guiones divertir más a los niños, más que decirles qué deben hacer para reparar lo que nosotros hemos hecho. Está bien decirles que deben cantar, cuidar los libros, cuidar los árboles, la naturaleza, pero creo que la forma más correcta y que funciona mejor para que ellos hagan eso cuando crezcan es hacerlos felices aquí y ahora, porque cuando sean grandes se van a acordar de que los libros los hicieron muy felices, y van a querer leer, o van a querer que sus hijos lean, o que ellos tenían una plantita o un perrito, y esa plantita o ese perrito los hacía soñar y ser felices entonces van a querer cuidar al resto de perritos. No tanto ir por el camino de yo hice esto y tú no deberías hacer lo mismo. Eso es algo que me di cuenta la otra vez, que debí haber sido mucho más divertida para hacerlos felices aquí y ahora.

ENTREVISTA: INGRID CASTRO (Ilustradora en Ecuador TV)

1. ¿Cómo es el proceso de diseño de personajes en base a un guión?

Bueno, diseñar personajes a base de un guión, bueno, a veces no es tan solo a base de un guión, a veces los personajes que un guionista te plantea no están totalmente definidos en los primeros guiones, a veces te dan una idea general de lo que desean que los personajes expresen, ósea, su carácter pero no siempre ellos tienen como que la idea total de cómo tiene que ser, a veces... bueno, en los personajes que yo desarrollo son más personajes de niños, entonces tienes que leer un poco, ver referencias, consultar más o menos cómo es el niño o el personaje en general, qué es lo que quiere que refleje, cuál es el carácter que tiene, qué es lo que esperan que comunique. Algo así como... a veces es también preguntar, porque es un proceso conjunto, la persona que está escribiendo el guion es en muchas ocasiones la persona que está encargada del proyecto, y es la que tiene su idea, su visualización, pero tú tienes que ver que esa idea que tiene la persona se vuelva concreta porque a veces una persona que escribe tiene muchas ideas en su mente y no está pensando muy bien cómo se las hace, sino es que piensa mucho, mucho, sueña muchas cosas, entonces tienes que plantear lo que puedes hacer y si realmente lo que ella está pensando comunica lo que ella quiere comunicar. A veces piensas algo, o piensa esta persona algo, y no va al objetivo.

2. ¿Cuántos frames por segundo diseña para 2D?

Se supone, bueno son como 12 para web en promedio, 24 si es cine, si no mal recuerdo, y como treinta o veintinueve... veintinueve para televisión, pero en sí,

depende de que tan fluido quieres que se vea, si quieres que se vea un poquito cortado aunque sea para televisión y lo que tu deseas es que tenga ese efecto como que de recorte, ¿no?, entonces le disminuyes los frames y lo haces un poquito como unos 20 o algo así, y, si realmente quieres que sea súper fluido tienes que trabajar con 30 si es para televisión.

3. ¿Qué se debe tomar en cuenta para diseñar un fondo en una animación?

Bueno, tienes que tomar en cuenta algunas cosas, primero que el fondo no se debe pelear con los personajes que estás haciendo porque se supone que una de las cosas a quien más le prestas atención es al personaje al que va hablar o se va a comunicar, esto en el caso de que sea que el personaje desarrolla más el dialogo o es el que desarrolla la acción; si es el caso, el fondo o algo del fondo es protagonista pues ahí tienes que resaltarlo o que tenga algún color llamativo, o sea algo del fondo, un objeto, generalmente los personajes interactúan con un objeto que es un objeto personaje, por así decirlo, digamos, hay unas cápsulas que dan en *Discovery* que se llaman *Doki*, entonces un telescopio, que es un objeto es también un personaje, entonces los dos resaltan, pero el fondo no se pelea con ellos, el fondo como que resalta un poco.

De allí, ¿qué otra cosa tienes que tomar en cuenta para hacer un fondo? Si este fondo es un ambiente, que es por ejemplo, un dormitorio, tiene que reflejar parte de la personalidad de quienes se están desarrollando allí, porque se supone que ese es su dormitorio, es donde ellos generalmente pasan mucho tiempo, si son niños, por ejemplo, tienen que ser colores alegres, tienen que tener cosas que digan: bueno, este niño que es súper interactivo, que le gusta hacer muchas cosas, que es como curioso ¿qué tendría?

Por ejemplo, si este niño es así entonces puede ser que a él le gusten los deportes, entonces en el fondo de ley tiene que haber algo que demuestre que al niño le gustan los deportes, o sea no solamente decir o que él diga que le gustan los deportes sino que haya algo en su cuarto o en su fondo que respalde lo que está diciendo. Si por ejemplo la niña es una niña que le gusta mucho leer tienes que de ley hacer libros en el fondo o cosas que demuestren que le gusta esto, ¿no? O sea tiene que reflejar la personalidad o algo de lo que se está hablando.

¿Qué más te puedo decir de los fondos? O sea, yo he hecho elementos y fondos para juegos también, entonces allí también los fondos a veces te tienen que contar un poco como que algo de la historia que se está hablando, tiene que darte una buena referencia para que te ubiques donde están, o donde se supone que están, si es por ejemplo, qué está diciendo, bueno si se supone que el personaje está como que el fondo del mar y se supone que está en el caribe o algo así, entonces tratar de investigar también qué cosas son representativas del lugar donde se supone está, para que una persona que de pronto empezó a ver el juego o la animación en un momento donde nadie le ha dicho dónde estaba se ubique solamente viéndolo.

4. ¿Cómo se realiza la fusión de un fondo estático con un personaje animado sin que se note la diferencia entre ellos?

Realmente eso tienes que ir probando, ¿no? Tienes que ir probando si realmente funciona los fondos que tú estás haciendo con los personajes, o sea, tienes que trabajar, paralelamente los, bueno, puede ser de varias formas, generalmente trabajas primero los personajes, porque son los que tienen mucha importancia cuando estás planteando un

proyecto, generalmente tú presentas los personajes, ellos son así, asado y sancochado, y después vas desarrollando los fondos, al menos así es como he trabajado en algunos proyectos y realmente cómo haces que no se peleen estas dos cosas, tienen que guardar una línea gráfica, o sea tienen que tener cierta similitudes en forma, por ejemplo, si utilizas formas redondeadas en los personajes y son como tendencia como un poco redondo, en el fondo ciertas cosas tienen que tener esa estética, si por el contrario los personajes son súper lineales, como muy rectos, el fondo también tiene que tener esto, no es que tiene que ser igual pero tiene que tener cierta concordancia, así logras que no se pelee el fondo con los personajes, ¿cómo logras la función? Es probando qué tal funciona. Prueba y error.

5. ¿Cómo es el proceso de montaje de personajes para poder animarlos?

O sea, depende del programa que vas a utilizar para animarlo, ya. Por ejemplo, yo preparaba las cosas para que una compañera mía los anime en *After*, entonces, para animarlos en *After* tiene que estar separado en *Photoshop* de preferencia, tienes que hacer carpetas y organizarlo, por ejemplo, sepáralo en la cara, si la cara se va a mover, el cuerpo de los brazos si los brazos se van a mover, las piernas. Y nombrar cada parte: pierna derecha, pierna izquierda, dependiendo, ¿no?

Si es por ejemplo algo para flash, a veces hay que dibujarlo en *Flash*, ahí en cambio tienes que dejar separados los símbolos, el símbolo de la cabeza, del cuerpo, de los brazos, de las piernas, entonces depende en qué programa lo vas a usar en realidad, si el proyecto se va todo en *After*, entonces tienes que tener ordenado en *Photoshop*, o si lo haces en *Illustrator*, pues orden en *Illustrator*, y si lo haces en *Flash*, puedes dibujar en

Illustrator o de una vez en *Flash*, pero lo importante es que agrupes de la forma más básica, o sea, de la forma en que se van a mover.

ENTREVISTA: CARLA RONQUILLO CORNEJO (Licenciada en Psicopedagogía y Técnica en Estimulación Temprana)

1. ¿Los programas de televisión infantil, pueden servir como motivadores y estimular el desarrollo de los niños? ¿Por qué?

Bueno ehh, efectivamente los medios audiovisuales ehh, tanto el televisor, como las computadoras son utilizados como recursos educativos, ya que sabemos que los niños reciben gran parte de la información a través del sentido de la vista y el oído. Entonces la principal razón por la cual se utiliza estos recursos en los procesos educativos, es que resulta atractivo, además que sensibiliza también, capta el interés increíblemente y la atención de los niños, sobre un un tema determinado. Por ende ehh, al menos ehh en mi experiencia en, en el aérea de la enseñanza, ehh muchas veces nos facilita el desarrollo de los procesos de enseñanza, de aprendizaje con los niños y efectivamente puede servir como motivador y estimular el desarrollo de los niños, porque sabemos que en lo que es la Educación Inicial ehh, hay diferentes áreas en el desarrollo. Tenemos el área ehh motora, tenemos el área del lenguaje, tenemos el área socio afectiva y el área de, el área cognitiva.

Si estamos hablando de un programa de televisión del punto de vista del área motora, los niños al ver un programa, ehh suelen imitar lo que se hace en el programa, entonces efectivamente habrá algún movimiento, alguna actividad física que el niño pueda imitar

a través de este programa y por ende va a mejorar su desarrollo en esta área. Al hablar del área del lenguaje eh, de acuerdo al área de televisión efectivamente, eh suele ver un, un personaje que interactúa con el niño, que le hace unas preguntas y espera unas respuestas, entonces efectivamente de una u otra manera puede influir que haya un intercambio de comunicación entre, el niño que ve y el programa de televisión.

Si nos referimos al área, socio afectiva y social, eh por lo general los programas de televisión suelen tener una temática donde, donde incluyen aspectos dentro de esta área. Estamos hablando, puede ser algo sobre la alimentación, sobre el aseo personal, entonces estamos desarrollando esta área social afectiva. Dentro del área cognitiva, por lo general, este efectivamente incluyen temas de lo que es la cognición, estamos hablando de que pueden incluir nociones, por lo general arriba y abajo, lo que es colores, vocales, números. Entonces efectivamente dependiendo del programa y a quien va dirigido pueden desarrollar y estimular las áreas de los niños, son bastante, son bastante útiles dentro de lo que es la educación para mejorar y para facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2. Se seleccionó a una niña de 9 años como protagonista de la historia, para que se puedan identificar tanto niños pequeños como más grandes. Considerando las teorías de el desarrollo cognitivo de los niños, cree usted que se eligió una edad apropiada y ¿por qué?

Bueno, yo considero que en, en función a lo de la historia, de esta niña que se muda con la abuela, las diferentes situaciones y hechos que se desarrollan en la historia, eh manifiesta que sustenta la edad elegida, en el sentido de que bueno de acuerdo Piaget,

los niños eh, atraviesan etapas específicas según su intelecto y capacidad para percibir las relaciones. Son varias conocemos; la etapa sensorio motora, que es desde el nacimiento a los dos años, la pre operacional, de 2 a 7 años y de las operaciones concretas, que estamos hablando de 7 a 12 años, es decir la niña estaría dentro de esta etapa de las operaciones concretas, hablando así en general, en esta etapa, de acuerdo a Piaget, los niños se vuelve más consciente de la opinión de los otros, es decir su, su pensamiento es menos centralizado y egocéntrico, a través nos vamos a dar cuenta de esto eh con la niña también nos habla de que eh empieza a usar las operaciones mentales y la lógica, eh para reflexionar sobre los objetos de su ambiente, aquí estamos hablando de que eh, de que Piaget menciona diferentes procesos que el niño adquiere, como la seriación, una capacidad para ordenar los objetos, también la clasificación y el más importante de esa etapa es; la conservación. Eh desconozco si a través de la historia eh del programa de televisión va haber situaciones relacionadas a estos procesos cognitivos, pero en todo caso todo, eh todas estas operaciones mentales que adquiere a esta edad, les sirve para reflexionar para los objetos de su ambiente sino también los hechos y situaciones que va a travesar, y en definitivamente el niño se convierte en esta edad, en un ser cada vez más capaz de pensar, en objetos físicamente ausentes que se apoyan en imágenes vivas de experiencias pasadas, no sé, si tiene relación alguna la historia de la abuelita con las experiencias pasadas, y esta empatía que la niña va encontrar con lo que le paso a la abuela. Efectivamente los niños pequeños como los padres de familia que vean el programa, van a tener una rápida adaptación a lo que le sucede al personaje,

3. ¿Qué componentes cree usted que deberían incorporar los programas de televisión infantiles para capturar el interés de los niños?

Bueno, este, dependiendo del rango al que está dirigido el programa pero en todo caso uno de los componentes claves, más que nada para capturar la atención de los niños, será que contenga música, que contenga movimiento. Esa parte de la interacción en que el personaje de el programa pregunta y el niño tenga la oportunidad de contestar, colores y temas que sean atractivos para la edad de ellos.

4. El guión aborda el tema de la migración. Los padres dejan a la niña al cuidado de su abuela para viajar al extranjero. ¿De qué manera se deben de tratar temas delicados con los niños?

Bueno, este, hoy en día los niños se enfrentan a una serie de temas difíciles, a edades muy tempranas, al hablar de temas difíciles podemos referirnos a la muerte, a una enfermedad, al divorcio, al sexo o alguna discapacidad. Generalmente, ehh los niños acuden primero a sus padres para conocer de estos temas delicados, entonces esto es una ventaja. En todo caso lo recomendable es que siempre los padres digan la verdad, no deben distorsionar la verdad, y tampoco es necesario entrar, ni ahondar en detalles, hay que contestarle de manera breve y solo lo que los niños necesitan saber. Y dependiendo a la situación delicada, ehh como las que nombre anteriormente, dependiendo a cual sea necesitará explicaciones más extensas, o algún tipo de consuelo, o afecto, ehh cariño para superarlo pero en todo caso la reacción de cada niño, dependerá de su nivel de desarrollo, la edad, ehh su personalidad, su temperamento y sus particularidades.

5. Luego de leer la sinopsis del guion ¿Considera que la reacción de la niña es creíble y natural ante la situación?

Bueno, efectivamente algo así, ehh algo así mencione en la respuesta anterior, la reacción de cada niño frente a una situación de cambio dependerá de su particularidad, de su, de la edad en que se encuentre de su edad, también de la personalidad, también de la crianza. Ehh en este caso bueno, no necesariamente en este caso, hay situaciones de niños que frente a un cambio, ehh se adapten automáticamente o al inicio rechace la situación. Entonces primero que nada va a depender a que situación se enfrenta, de acuerdo a eso va a ser la reacción y exclusivamente va a depender del niño en este caso de la niña. En este caso ehh, vemos el caso de esta niña, que tiene que mudarse con la abuela, porque sus padres tienen que salir del país y al inicio muestra cierto rechazo ante la situación, pero luego cuando aparece esta conexión con la abuela, en el sentido que han pasado por la misma situación, ehh se crea un tipo de vínculo, de nexo, de empatía, de esta niña de nueve años frente a su abuela. Entonces efectivamente la reacción es creíble y natural ante la situación, pues a un inicio se está viendo un rechazo y conforme como continua la historia cierto vínculo, cierto lazo afectivo, que las une de acuerdo a la experiencia mutua que comparten.

2.3. DATOS SECUNDARIOS

Se recolectó la información de la programación de los canales de televisión por medio de internet (página web oficial de cada canal) y se lo corroboró con la observación en tiempo real, tomando en cuenta también el "Análisis de las parrillas de programación de los canales de televisión de Ecuador" del V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social de la Universidad de La Laguna (Ortiz, Macas, González, Coronel-Salas, & Paladines, 2013), informe en el cual se presentaron las siguientes conclusiones:

Desde la creación de los primeros canales de Tv ecuatorianos a inicios de la década de los 60, se ha dado un incremento considerable en cuanto a su cantidad. Según Ortiz (2012) en el país existe alrededor de 183 canales de Tv (únicamente en las regiones costa, sierra y oriente), distribuidos de la siguiente forma:

- **Región Costa:** 92 canales de Tv (4 canales con cobertura nacional)
- **Región Sierra:** 44 canales de Tv (4 canales con cobertura nacional)
- **Región Oriente:** 47 canales de Tv (ninguno con cobertura nacional)
- **Región Insular:** 3 canales de Tv (ninguno con cobertura nacional)

De los 183 canales en todo el Ecuador, solo los siguientes tienen cobertura nacional:

Actas – V Congreso Internacional Latina de Comunicación
Social – V CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2013

Tabla 1 Canales de TV cobertura nacional

AÑO DE CREACIÓN	CANAL
1 de marzo de 1967	Ecuavisa
30 de mayo de 1969	TC Televisión
22 de febrero 1974	Teleamazonas
18 de abril de 1977	Gamavisión
6 de noviembre de 1992	Canal UNO
3 de noviembre de 1993	Telerama
10 de enero de 2005	RTU
26 de octubre de 2007	Ecuador TV (Inicia sus transmisiones el 29 de noviembre de 2007)
07 de Junio de 2010	Canela TV
01 de noviembre de 2010	Oromar Tv

Fuente: Canales de televisión. Elaboración Propia

Tabla 2-3: Canales de TV cobertura nacional

Fuente: (Ortiz, Macas, González, Coronel-Salas, & Paladines, 2013)

Según el Anuario que edita (OBITEL, 2013) estos son los canales de TV con más aceptación y trayectoria: Ecuavisa, TC Televisión, Teleamazonas, Gama Tv, Canal UNO, RTU, EC TV, RTS.

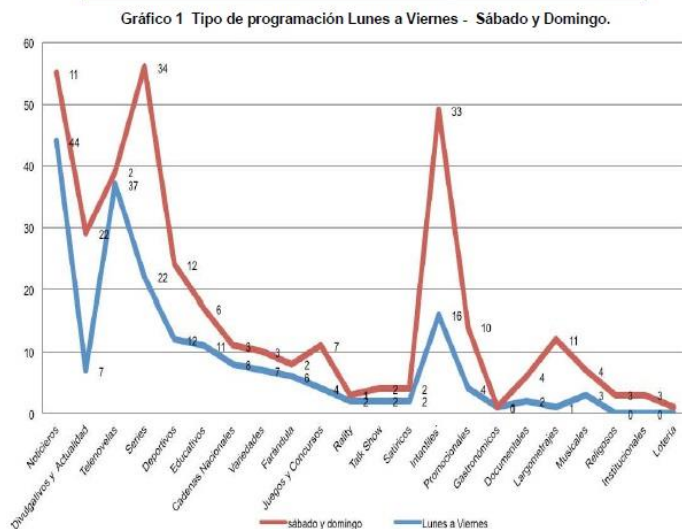
En el informe realizado por la Universidad de la Laguna en el año 2013, durante el V Congreso Internacional Latina de Comunicaciones, en donde se analizó la parrilla de las televisoras nacionales: Teleamazonas, Ecuavisa, Telerama, RTS, Canal UNO, ECTV, TC Televisión y Gama TV; durante 4 semanas, las 24 horas del día, desde 17 de junio al 14 de julio de 2013; se concluyó que:

ECTV, Gama Tv y Ecuavisa son los únicos canales que de lunes a viernes transmiten programas de tipo infantil, mientras que los fines de semana todos los canales transmiten programas infantiles. Siendo ECTV el que cuenta con mayor número de este tipo de programa; Telerama y Canal UNO lo tienen en menor cantidad.

De lunes a viernes, ECTV es el canal que transmite mayor número de programas educativos al día. El resto de canales tan solo lo hace una vez diariamente. Mientras que los fines de semana todos los canales transmiten al menos un programa educativo, a excepción de Teleamazonas y Gama Tv.

Teleamazonas es el canal con mayor número de series de lunes a viernes, cuenta con un promedio de 6. Canal UNO y ECTV transmiten únicamente una serie, mientras que Telerama es el único canal que no posee ninguna. Teleamazonas también es el canal con mayor número de series los fines de semana. ECTV y Telerama son los canales que cuentan con menor cantidad.

Actas – V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – V CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2013



Fuente: Elaboración propia.

Figura 2-1: Tipo de programación Lunes a Viernes – Sábado y Domingo

Fuente: (Ortiz, Macas, González, Coronel-Salas, & Paladines, 2013)

En cuanto a la transmisión de programación extranjera versus la nacional, se concluyó lo siguiente:

De lunes a viernes los canales de televisión nacional cuentan con más programas de origen nacional que internacional, a excepción de ECTV que es de los canales que más producción importa, principalmente de tipo infantil. Aún así, este canal cuenta con varia producción nacional durante estos días, pues su parrilla de programación varía constantemente provocando que ciertos días de la semana haya más producción de origen nacional que internacional y viceversa.

Los canales de televisión ecuatorianos en los días de lunes a viernes importan más programación como telenovelas, series y programas infantiles. Estos programas por lo general son producidos en países como México, Colombia, Argentina y Estados Unidos.

Los días sábados hay una programación más equilibrada en los canales de televisión nacional, con respecto al origen. Los canales que mayor programación importan en este día son Teleamazonas, Ecuavisa, RTS y TC Televisión; en cambio, canales como Telerama, Canal UNO, ECTV y Gama Tv cuentan los días sábados con mayor producción de origen nacional que internacional.

El tipo de programación que los canales de televisión importan en mayor número para los días sábados, están las series, programas infantiles y largometrajes, provenientes principalmente de países como Estados Unidos y México.

Los días domingos la programación de origen nacional aumenta en los canales de televisión, pero en algunos casos no lo suficiente para superar a la de origen internacional. Canales como Teleamazonas, Ecuavisa, Telerama y RTS cuentan con mayor producción importada que nacional. Canal UNO, ECTV, TC Televisión y Gama Tv son los canales que los días domingos cuentan con más producción de origen nacional, superando en cantidad a la de origen internacional.

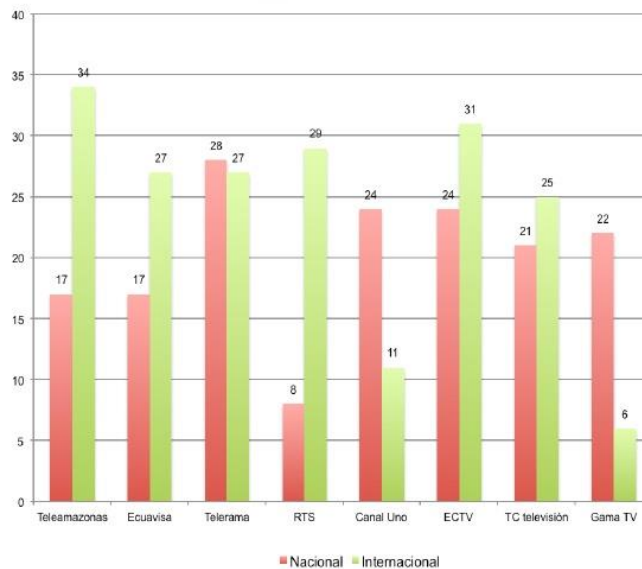
El tipo de producción que más importan los canales de televisión para emitirse los días domingos son series, programas infantiles y largometrajes (al igual que el día sábado), provenientes principalmente de países como Estados Unidos, México y Canadá.

ECTV es el canal que más producción importa (principalmente de tipo infantil). Además es el único canal nacional que en su parrilla de programación predominan los programas de clasificación "A".

Actas – V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social – V CILCS – Universidad de La Laguna, diciembre 2013

ORIGEN

Gráfico 3 Origen de la programación: Nacional o Internacional



Fuente: elaboración propia.

Figura 2-2: Origen de la programación: Nacional o Internacional

Fuente: (Ortiz, Macas, González, Coronel-Salas, & Paladines, 2013)

Es en base a este análisis del cual hemos decidido partir para nuestra propia investigación en cuanto a la parrilla televisiva en el año 2014, orientada a los programas con contenido cultural, educativo e infantil. Para eso hemos tomado en cuenta los siguientes canales: RTS, Telerama, Ecuavisa, Gama TV, TC Televisión, Oromar, Teleamazonas, y Ecuador TV. Los datos que se obtuvieron fueron del mes de Julio del año 2014, tomados de las páginas web oficiales de cada canal, se realizó la comprobación mediante la observación directa de la programación.

PROGRAMACIÓN RTS

RTS tiene en su parrilla televisiva 34 programas de los cuales 4 son enlatados infantiles del extranjero, y 4 son educativos y pertenecientes al canal del estado Ecuador Tv. Es necesario tomar en cuenta que los programas infantiles solo son transmitidos los días sábados y domingos en el horario de la mañana (Ver Anexo 1). EDUCA: La hora educativa, es transmitido durante media hora de lunes a viernes, a las 4 de la tarde.

En cuanto a los programas culturales, estos están repartidos en el transcurso de toda la semana. Aprendamos, martes y jueves a la 1 de la mañana, los sábados a las 6h30 y los domingos a las 7 de la mañana. Luz del mundo y Expresarte solo están programados el día sábado en la mañana, el primero a las 6am y el segundo a las 9am. (Ver Anexo 1)

RTS Programación Porcentual

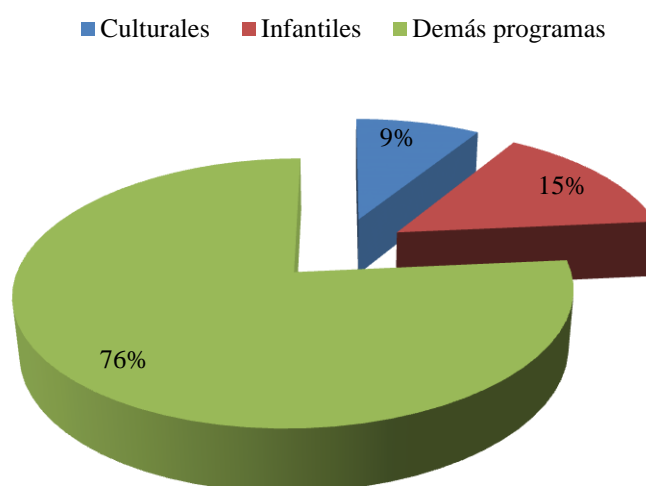


Figura 2-3: RTS Programación porcentual

Fuente: Propia

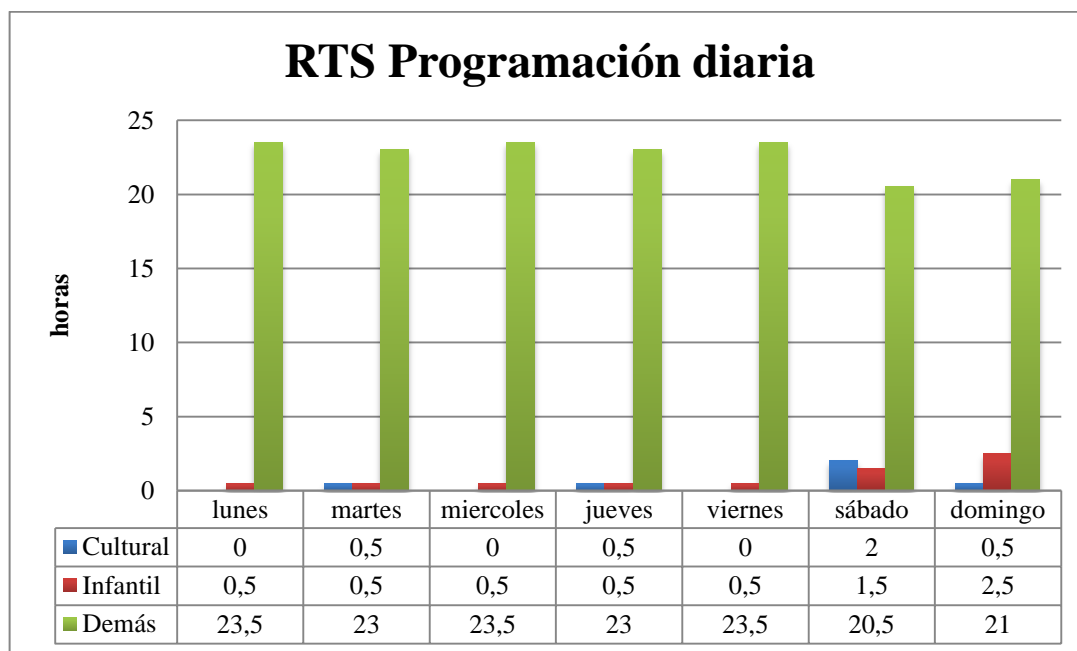


Figura 2-4: RTS Programación diaria

Fuente: Propia

PROGRAMACIÓN TELERAMA

Telerama tiene en su parrilla televisiva un total de 40 programas, de los cuales 13 son de contenido cultural educativo e infantil, entre enlatados y nacionales, y solo 3 de estos son dirigidos para niños (Ver Anexo 2).

El horario infantil en Telerama está destinado mayormente a la mañana, los sábados de 7h30 a 9h00 y los domingos de 8h30 a 10h00.

Educa, al igual que en RTS, es transmitido de lunes a viernes a las 4 de la tarde. El resto de programas culturales y educativos, están repartidos durante todo el día, de lunes a domingo.

TELERAMA Programación Porcentual

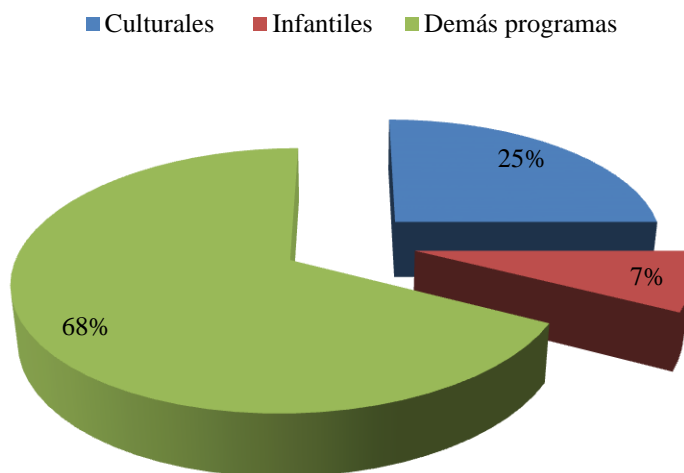


Figura 2-5: Telerama Programación porcentual

Fuente: Propia

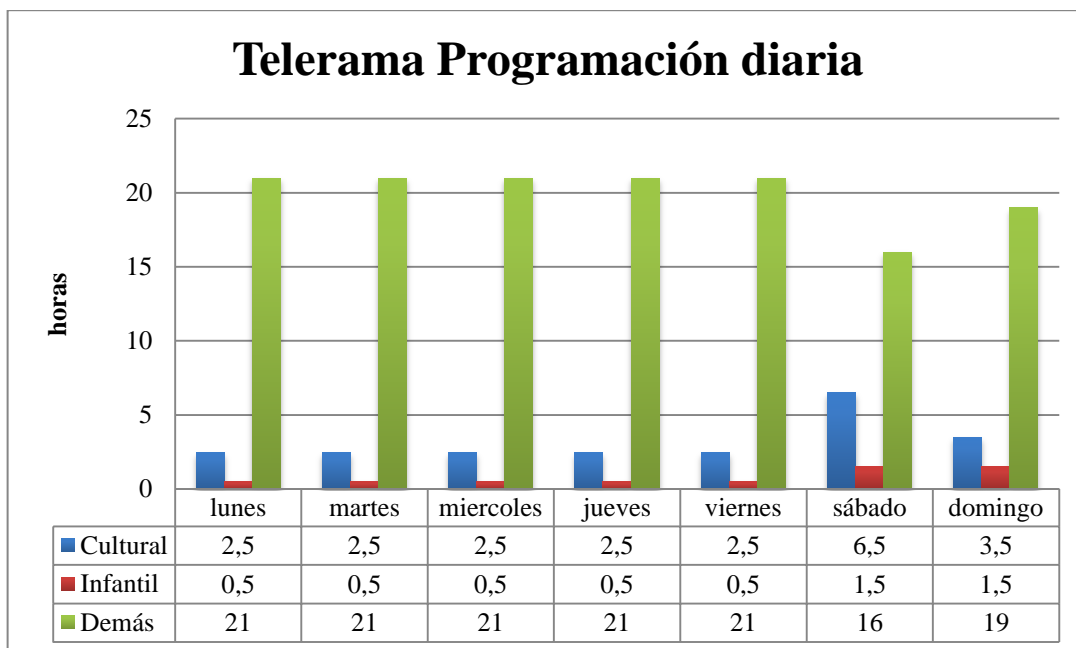


Figura 2-6: RTS Programación diaria

Fuente: Propia

PROGRAMACIÓN ECUAVISA

Ecuavisa tiene 70 programas transmitidos entre costa y sierra, de los cuales 14 son infantiles y 3 de contenido cultural y educativo (Ver Anexo 3).

De lunes a viernes en la región costa la programación infantil está más destinada al horario de la tarde desde las 16h00 hasta las 18h00, aunque también tienen un espacio de 11h45 a 13h00. En la región sierra el horario infantil de lunes a viernes es desde las 15h00 hasta las 17h00.

El día sábado los programas infantiles en la región costa son transmitidos desde muy temprano, de 5 a 7 de la mañana, mientras que en la tarde se puede observar una serie de películas destinadas para toda la familia. La región sierra también maneja casi el mismo horario los días sábados.

El día domingo en la región costa, aunque los programas sean diferentes, el horario se mantiene igual que el día sábado. En la región sierra sucede lo mismo el día domingo que en la región costa.

En cuanto a los programas con contenido cultural o educativo, de lunes a viernes Ecuavisa no transmite ninguno. Tanto en la región sierra como en la costa solo hay dos programas que salen al aire el día sábado en la mañana: *Expresarte* y *América Vive*; y el día domingo solo *Aprendamos*.

ECUAVISA Programación Porcentual

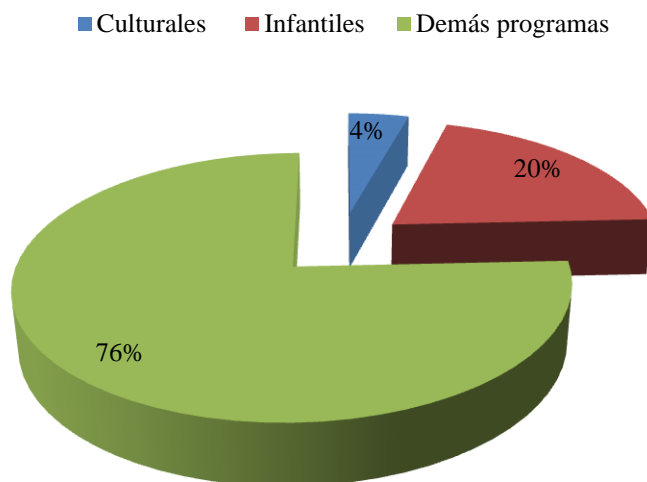


Figura 2-7: Ecuavisa Programación porcentual

Fuente: Propia

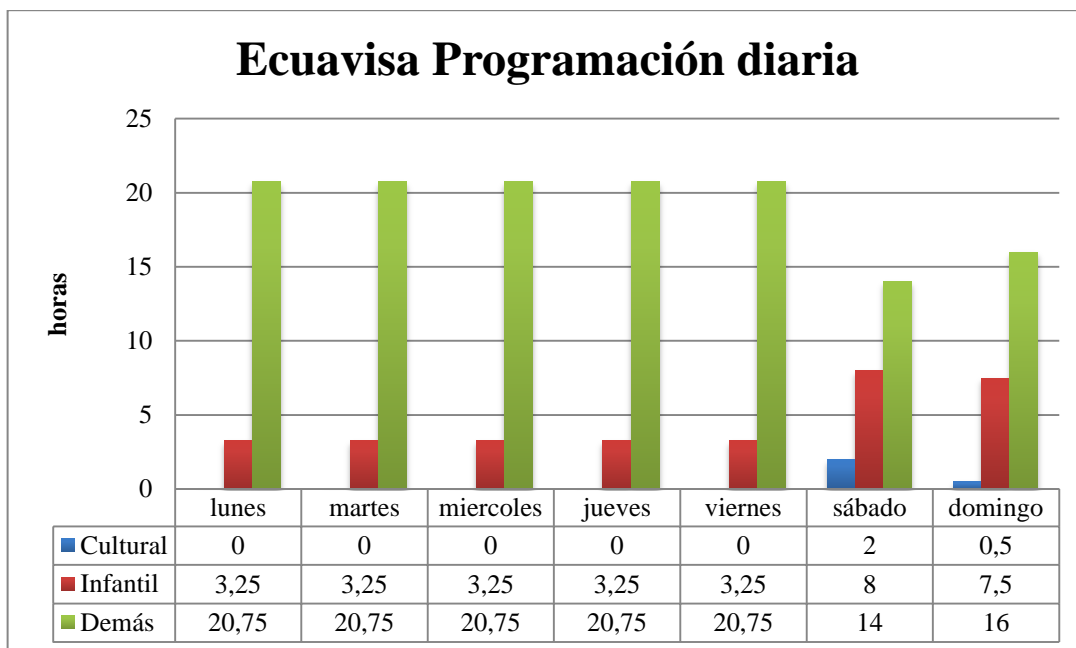


Figura 2-8: Ecuavisa Programación diaria

Fuente: Propia

PROGRAMACIÓN GAMA TV

Gama TV cuenta con una programación de 33 programas, en ella encontramos 2 espacios infantiles y 3 programas culturales (Ver Anexo 4):

Gama Tv proporciona solo dos series infantiles que son el Chavo del Ocho y la versión de esta animada, media hora en la mañana y media hora por las tardes. Los sábados y domingos la transmiten en tres ocasiones. Y media hora establecida del programa Educa de lunes a viernes.

En cuanto al contenido cultural se limita a transmitir Expresarte los sábados, y Aprendamos los domingos en la noche.

GAMA TV Programación Porcentual

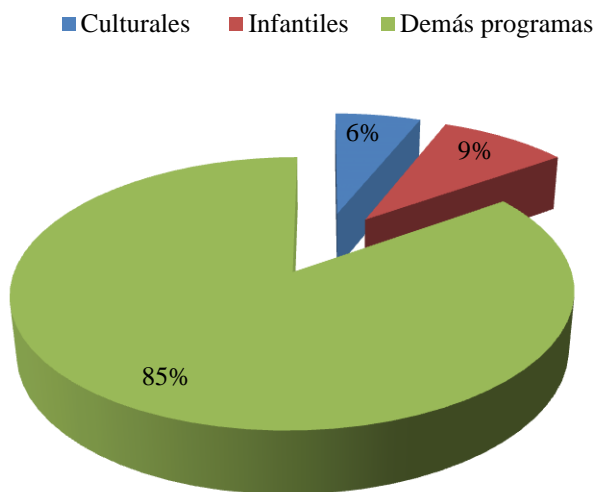


Figura 2-9: Gama TV Programación porcentual

Fuente: Propia

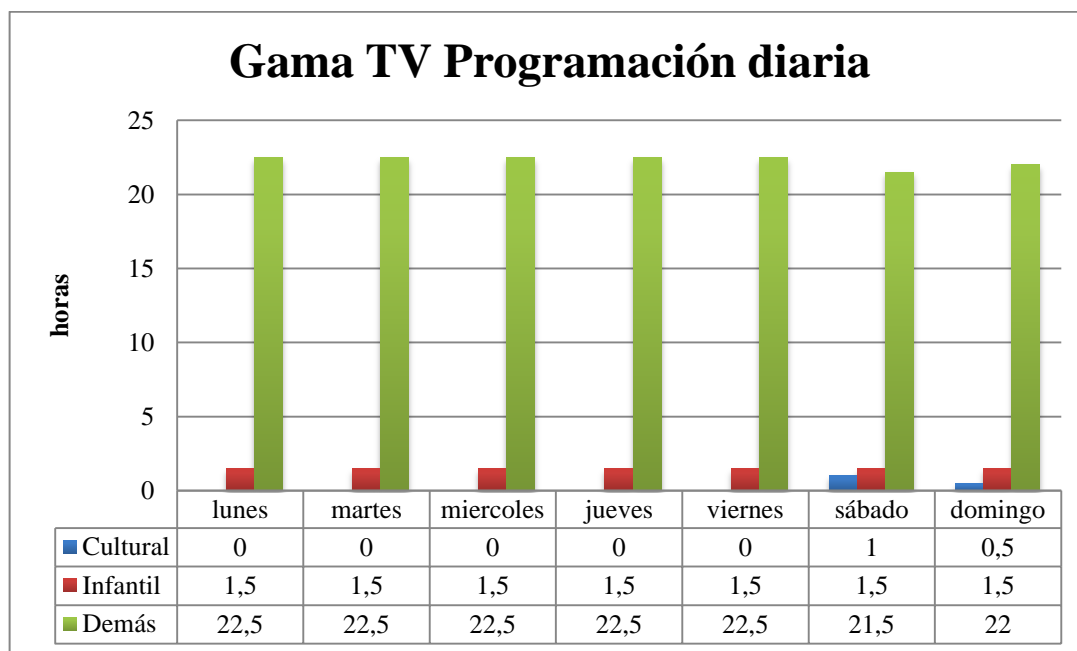


Figura 2-10: Gama TV Programación diaria

Fuente: Propia

PROGRAMACIÓN TC

TC Televisión cuenta con de 39 programas de los cuales 11 son enlatados y 3 pertenecen al canal del estado (Ver Anexo 5).

De lunes a viernes en la madrugada se transmiten: Good Luck Charlie, Ducktales, Kim Possible, Avenger United They Stand, Zeke and Luther, Avengers The Earths Mightiest Heroes. Y a las 15:30 Educa.

Sábado y Domingo: Doug, Mulan, Timon y Pumba, That’s so Raven y The Suite Life of Zack and Cody.

Cuenta con 2 programas culturales, Aprendamos y Expresarte, que es del canal del estado.

TC Programación Porcentual

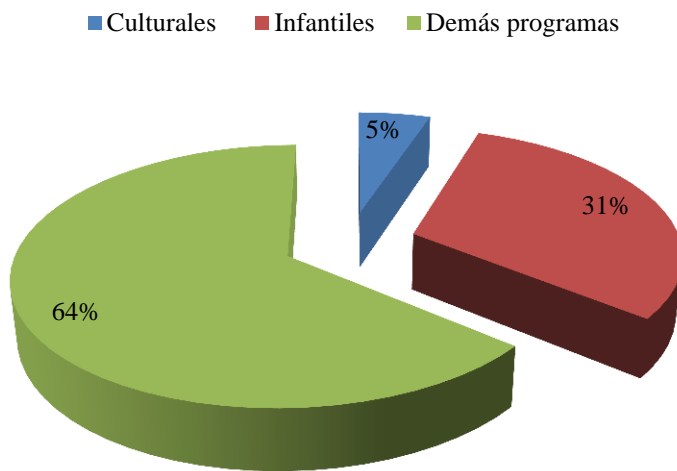


Figura 2-11: TC Programación porcentual

Fuente: Propia

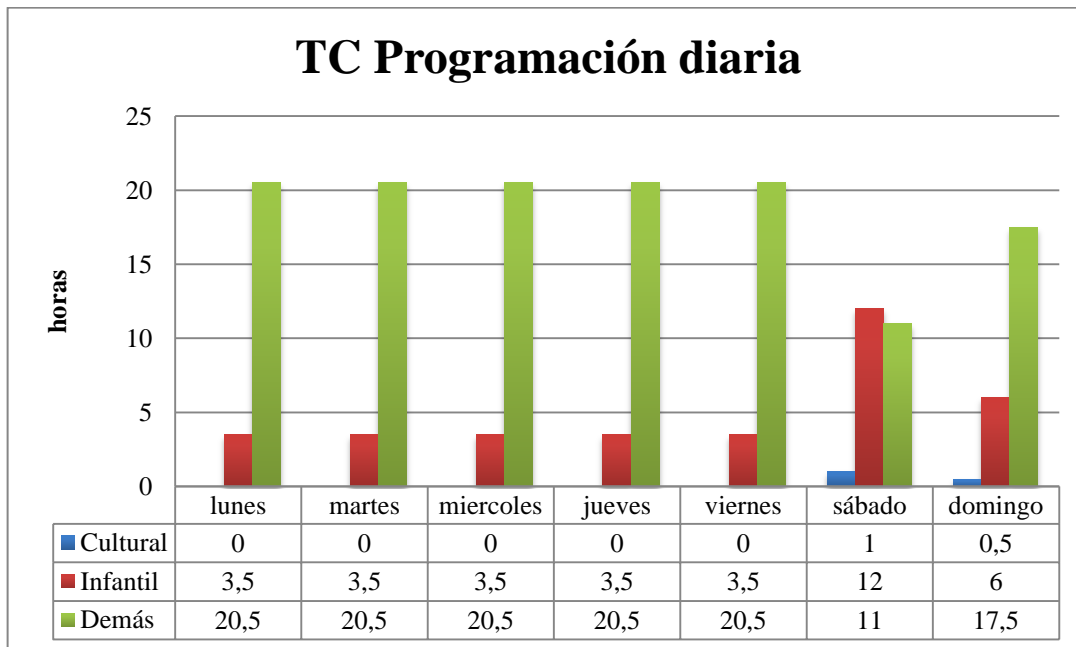


Figura 2-12: TC Programación diaria

Fuente: Propia

PROGRAMACIÓN OROMAR

Oromar cuenta con 15 programas, de los cuales tres están dedicados al género infantil: Educa, Las Tortugas Ninjas y un espacio de dibujos animados; y uno a la cultura: Así se hace Ecuador, que al igual que Educa, es producción nacional y pertenece al canal del estado (Ver Anexo 6).

De lunes a viernes proporciona hora y media de programación infantil, y los sábados 1 hora.

En cuanto a programas culturales, Así se hace Ecuador es transmitido de lunes a viernes.

Oromar Programación Porcentual

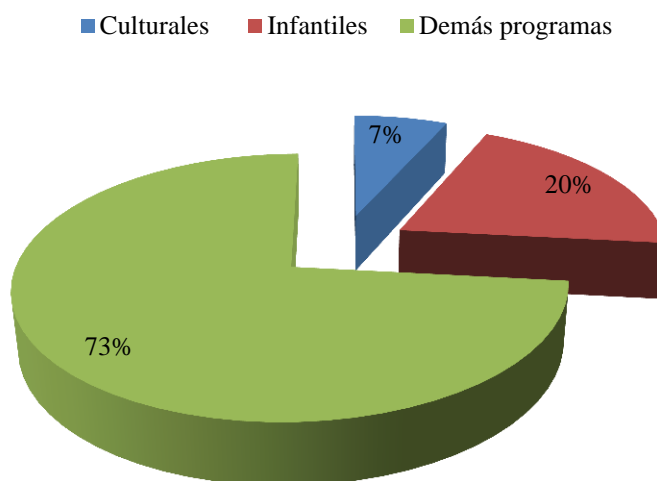


Figura 2-13: Oromar Programación porcentual

Fuente: Propia

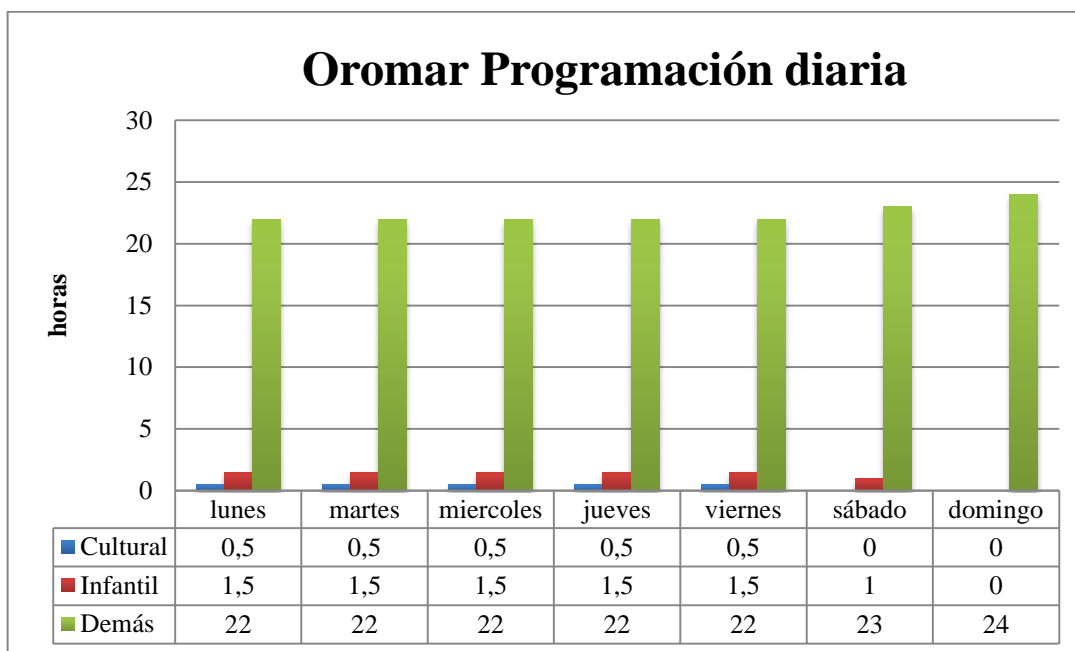


Figura 2-14: Oromar Programación diaria

Fuente: Propia

PROGRAMACIÓN TELEAMAZONAS

Teleamazonas cuenta con 49 programas, de los cuales 15 están dedicados al género infantil: Icarly, Victorious, Marvin Marvin, Tres por tres, Winx Club, Los pingüinos de Madagascar, Robot and Monster, Kung Fu Panda, Bob Esponja, Thundercats, iCarly, Drake & Josh, El Chapulín Colorado, Bucket and Skinner; todos enlatados extranjeros y solo Educa que pertenece al canal del estado. Expresarte es el único programa cultural que tienen en su parrilla (Ver Anexo 7).

Teleamazonas contribuye de lunes a viernes con dos horas de programación infantil y la media hora establecida para el programa Educa. Los fines de semana tiene un bloque de programación infantil por las tardes, y los sábados Expresarte se transmite de 9:00 a 10:00.

Teleamazonas Programación Porcentual

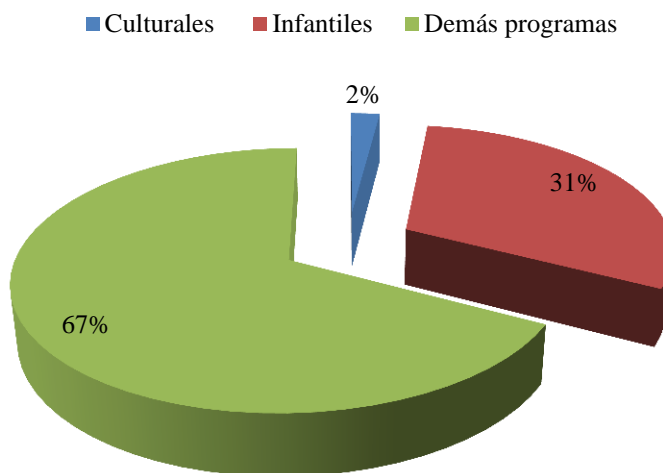


Figura 2-15: Teleamazonas Programación porcentual

Fuente: Propia

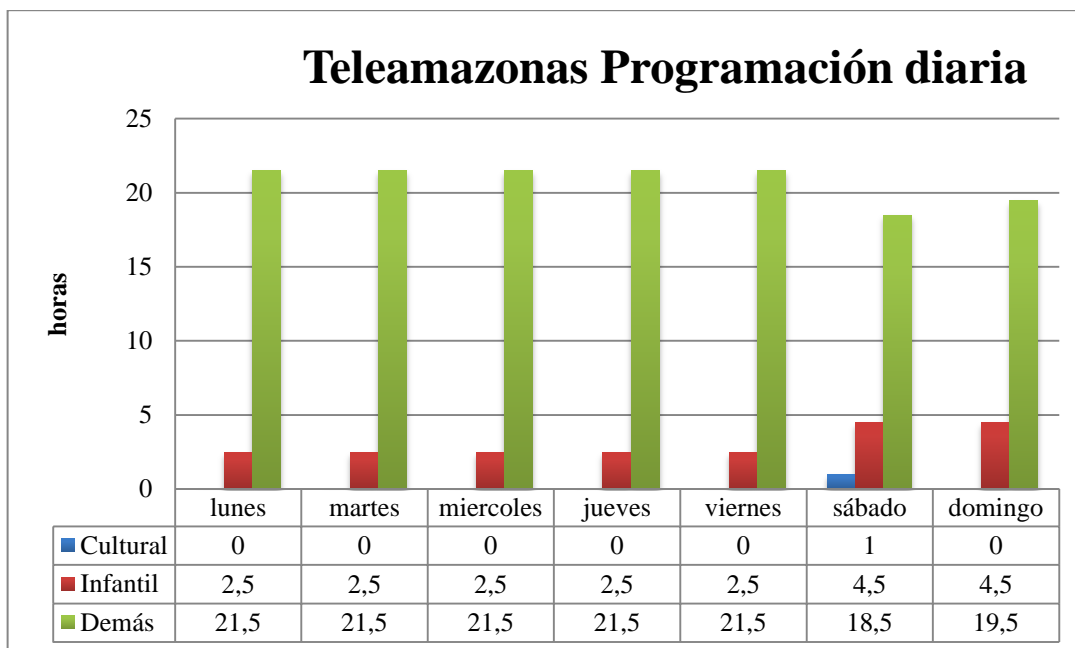


Figura 2-16: Teleamazonas Programación diaria

Fuente: Propia

PROGRAMACIÓN ECTV

Ecuador TV cuenta con 36 programas, 16 de ellos infantiles: Veo Veo, Zona 7, Animados (cada uno de estos espacios contienen más programas), la Casa de Mickey Mouse y Educa; y 3 culturales: Expresarte, Nuestros Sueños y Selva Viva. (Ver Anexo 8)

Ecuador TV proporciona más de siete horas de programación infantil diarias exceptuando los sábados que aporta sólo con cuatro horas. Contribuye con la "Hora Educativa" mencionada en Art. 74, numeral 4 de la Ley Orgánica de Comunicación, por medio de su programa Educa y los sábados con el programa Expresarte.

Los fines de semana presenta dos horas de programas culturales. Expresarte y Nuestros sueños el día sábado. Selva Viva el día Domingo.

Veo Veo Es la franja educativa infantil dedicada a niños de 0 a 4 años que se transmite de lunes a sábado. Incluye espacios de producción nacional como Nuki-Nuki, Hagamos ruido, ¿Bahau, te puedo preguntar?, Luna de Queso, Sí bebé; y enlatados como: Franklin. Además esta franja se transmite internacionalmente en EEUU y España.

Zona 7 Es un espacio que se transmite de lunes a viernes que reúne una selección de series animadas como: El principito, Pecesuelos, Johnny Test, Lilo y Stitch y Gasparín.

Animados Es la franja de series animadas que se transmiten de lunes a viernes y domingos, presenta series como: Pecesuelos, El autobús mágico, Kid vs Kat, Gasparín, Los cuatro fantásticos.

Educa Es un programa educativo que se transmite de lunes a viernes en todos los canales nacionales. El cual tiene capsulas diarias en las que presentan los programas: Otra Historia, Yo soy, Pilas con el chat, Veo Veo y Mi Ecuador Querido. Educa salió al aire el 1 de Octubre del 2012 para cumplir con la Ley de radiofusión y Televisión vigente pero es desde el 24 de junio que cumple en totalidad con la hora educativa mencionada en el Art. 74, numeral 4 de la Ley Orgánica de Comunicación.

Ecuador TV Programación Porcentual

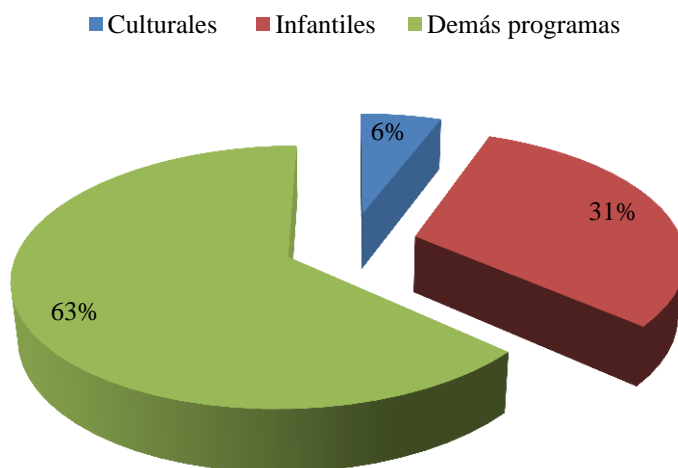


Figura 2-17: Ecuador TV Programación porcentual

Fuente: Propia

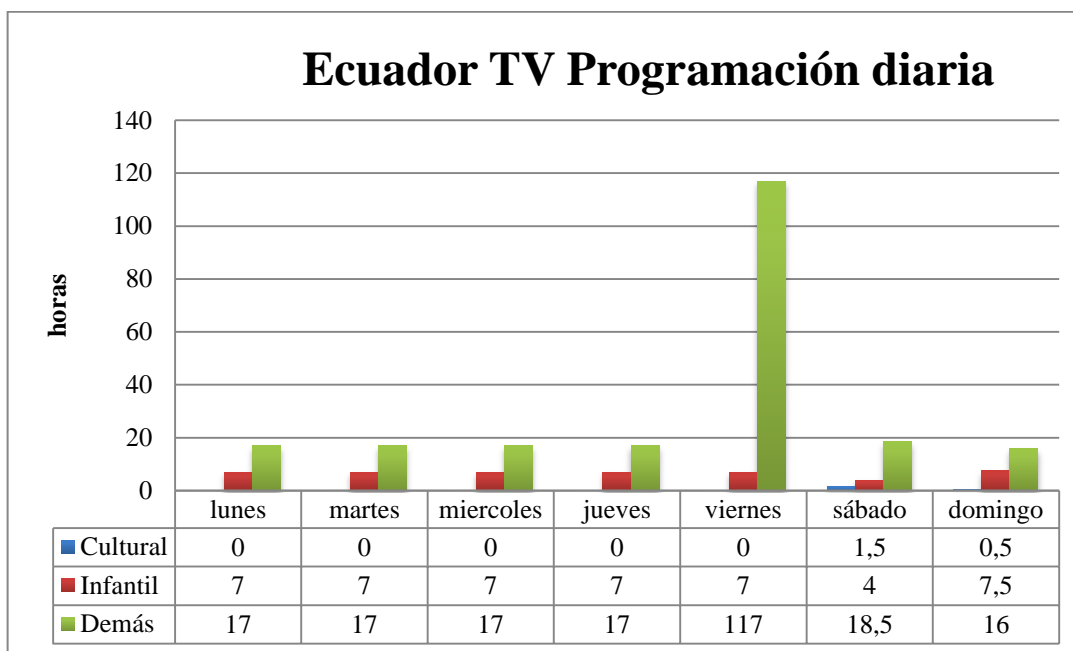


Figura 2-18: Ecuador TV Programación diaria

Fuente: Propia

2.4. OBJETIVO DE LA INVESTIGACIÓN DE MERCADO

- Recopilar información que sirva de base y herramienta para la creación de la pre-producción de la serie “Cuenta-cuentos”

2.5. PERFIL DEL CONSUMIDOR

La serie “Cuenta-cuentos” está dirigida para niños y niñas de 7 a 12 años, de clase social baja hasta media alta, de todas las regiones del Ecuador.

Debido al contenido de la serie se cree que esta puede ser vista por niños menores de 7 años y mayores de 12, y que a su vez los adultos que se sienten a ver el programa encontrarán temas que atraerán su atención debido al alto contenido sociocultural que

posee la serie (ver Capítulo 4), mientras que los niños más pequeños se sentirán atraídos por su dinamismo y los colores llamativos que han sido elegidos para provocar una respuesta positiva en el espectador (ver Capítulo 5).

2.6. ANÁLISIS DE RESULTADOS

El tipo de información que se recolectó es cualitativa, por lo tanto no se empleará ningún programa estadístico para el análisis de datos.

El grupo focal realizado a las Unidades Educativas Nueva Semilla y Antonio José de Sucre, permitió conocer que hay muchos temas socioculturales de la provincia del Guayas que son ajenos a los niños, pero no existe rechazo al recibir esta nueva información mientras capture su atención y logre divertirlos. Los programas que consumen en su mayoría son extranjeros, no todos propios para su edad.

Las entrevistas realizadas a los expertos contestaron las interrogantes que se tenían para el correcto desarrollo de las etapas de preproducción, habiendo cubierto todas las áreas. Partiendo de la guía que brindó el Arquitecto Melvin Hoyos como gran conocedor de la historia de la ciudad de Guayaquil, dando a conocer la buena recepción que ha tenido entre escuelas, colegios y universidades los programas culturales educativos que se han generado a través de los años, reconociendo también la falta de programas con contenido sociocultural en los canales de televisión.

El estado del mercado de la animación en el país fue algo que no se dejó de lado. Pedro Mármol, quién lleva trabajando más de veinte años en este campo resaltó la

importancia de la falta de escuela e inversión en los proyectos de animación, concluyendo que llevar a cabo este tipo de producciones es muy difícil debido a que mientras no se empiece a impulsar a los estudiantes en las universidades y no haya un apoyo significativo de parte del estado, Ecuador seguirá quedándose muy lejos de alcanzar a países como Perú que lleva 10 películas de animación realizadas. La ley de comunicación es una gran oportunidad que se debe aprovechar para generar nuevos contenidos, y las coproducciones pueden convertirse en una buena solución a la falta de dinero.

Ecuador TV es el canal que está generando gran contenido televisivo en cuanto a animación, y es precisamente uno de sus productores, Carlos Pazmiño, quien dejó en claro que la franja infantil en la parrilla televisiva es un target al cual apuntar.

La entrevista a la Licenciada en Psicopedagogía, Carla Ronquillo, presentó conceptos claves necesarios para el desarrollo de la *Radiografía Biopsicosocial del Personaje*. De manera que permitió reevaluar y confirmar las actitudes y comportamientos de la protagonista, que se habían considerado durante el planteamiento inicial del guión. Uno de los conceptos claves, fueron las etapas del *Desarrollo Cognitivo* según, *Piaget*, primordiales en el desarrollo del aprendizaje; sobre todo en las áreas de lenguaje, motora, socio afectiva y cognitivo. Estos conceptos ayudaron a determinar finalmente la edad de la protagonista, quien a los 9 años se encuentra en la etapa de las Operaciones Concretas donde los niños pasan a considerar las opiniones de otros y a dejar de ser tan egocéntricos para pasar a percibir las relaciones que suceden a su alrededor con mayor predisposición y empatía. Con esto se pudo corroborar también el cambio progresivo de la niña una vez que se formó el lazo

afectivo con la abuela y que en la historia se aprecia gradualmente en cada capítulo de los diez que conforman la primera temporada.

Yuliana Castello, guionista de Ecuador TV, mediante su experiencia escribiendo guiones para programas infantiles, confirmó lo importante que es ser claro al momento de transmitir el mensaje por medio de los guiones y recordar que lo primordial debe ser entretener a los niños que verán el programa ya que esta es la mejor manera de llegar a ellos y capturar su atención.

Por último, fue muy valiosa la observación a la parrilla de los canales nacionales ya que confirmamos la falta que hacen los programas con contenido cultural e infantil, y así saber lo que los niños consumen visualmente.



CAPÍTULO III

DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

En la preproducción de la serie animada “Cuenta-cuentos” se creará un guión para el episodio piloto de 22 minutos de duración que tendrá la primera temporada, la cual consta de 10 capítulos, basado en la sociedad y la cultura guayasense, como un instrumento de educación y entretenimiento, que sea incluyente, y que así su finalidad no sea simplemente comercial.

3.1. CONCEPTO DEL PROGRAMA

El programa consiste en educar lúdicamente, incluyendo contenido sociocultural dentro de la ficción de manera que los niños se vean reflejados en el personaje principal, y las historias narradas incrementen su conocimiento e identidad cultural.

3.1.1. DURACIÓN DEL PROGRAMA

El programa dura 22 minutos de los cuales 13 minutos son de animación Stop Motion, 7 minutos de animación 2D, 30 segundos de cabezote y 1 minuto con 30 segundos de créditos.

3.1.2. HORARIO

De acuerdo al Artículo 65 de la Ley Orgánica de Comunicación (2013), de la Clasificación de audiencias y franjas horarias, la serie “Cuenta-cuentos” entraría en la

franja familiar: "Incluye a todos los miembros de la familia. La franja horaria familiar comprende desde las 06h00 a las 18h00. En esta franja solo se podrá difundir programación de clasificación "A": Apta para todo público".

Tomando en cuenta la entrevista que se realizó al productor Carlos Pazmiño de Ecuador TV (ver Capítulo 2) en donde nos comenta cómo el canal maneja su parilla infantil dividiendo el horario entre la mañana y la tarde que es cuando los niños ven televisión, hemos considerado apropiado designar que el horario vespertino es el más apropiado, ya que lo verán niños en edad escolar y en algunos casos en compañía de sus familiares, por eso se transmitirá a las cuatro de la tarde.

3.1.3. GÉNERO Y CONTENIDO

El programa está dirigido para un público infantil de 6 a 12 años. Es un género híbrido que mezcla drama familiar, comedia y fantasía. "Cuenta-cuentos" es una serie de ficción con alto contenido familiar, que trata una problemática actual: migración, en la que se cuentan historias que mezclan fantasía y referentes socioculturales de la provincia del Guayas.

3.2. ESTRUCTURA

El programa está dividido en cuatro bloques, considerando los puntos de giro de acuerdo a tres pausas comerciales.

- El bloque uno presenta el problema.
- El bloque dos y tres presenta el desarrollo del problema.
- El bloque cuatro presenta la resolución del problema.

3.2.1. DISTRIBUCIÓN PORCENTUAL DEL PROGRAMA

La serie “Cuenta-cuentos” tiene una duración de 22 minutos, la cual tiene la siguiente distribución porcentual, tomando en cuenta 4 bloques:

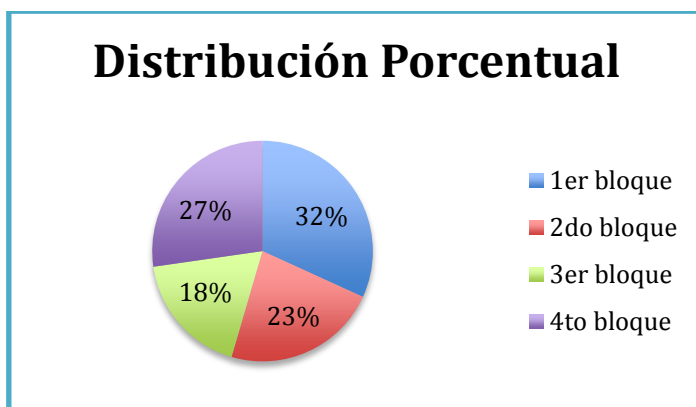


Figura 3-1: Distribución Porcentual

Fuente: Propia

En la distribución de tiempo por bloque lo dividimos pensando en la duración de la animación stop motion y animación 2d, la cual se repetirá en todos los capítulos.

	DURACIÓN
Cabezote	30"
Stop Motion	13'
2D	7'
Créditos	1'30"

Tabla 3-1: Duración de cada capítulo

Fuente: Propia

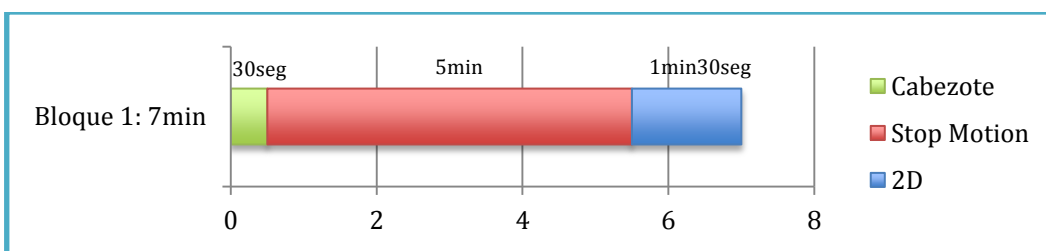


Figura 3-2: Distribución de Tiempo Bloque 1

Fuente: Propia

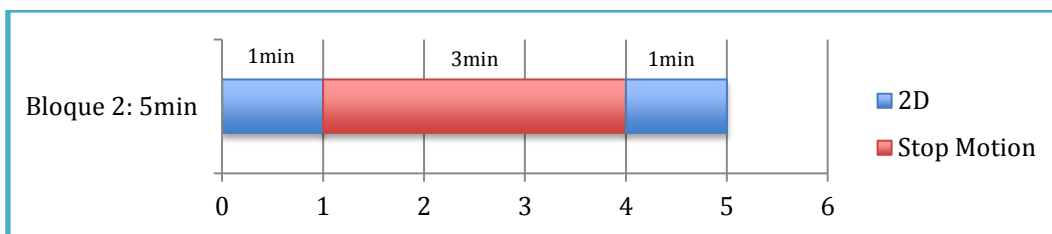


Figura 3-3: Distribución de Tiempo Bloque 2

Fuente: Propia

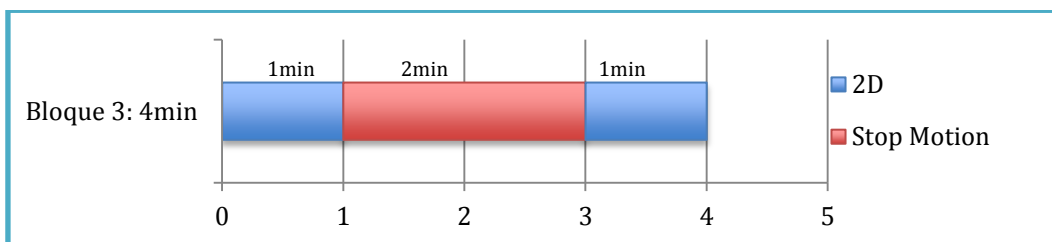


Figura 3-4: Distribución de Tiempo Bloque 3

Fuente: Propia

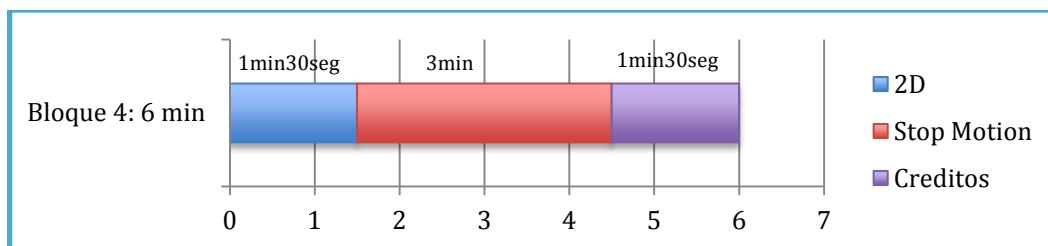


Figura 3-5: Distribución de Tiempo Bloque 4

Fuente: Propia



CAPÍTULO IV

DESARROLLO DE GUION

4. DESARROLLO DE GUIÓN

El guion es una de las partes más importantes dentro de la preproducción, es el esqueleto que nos permitirá sostener la serie a lo largo de todos los capítulos o temporadas que pueda llegar a tener, y nos ayuda a presupuestarla.

A partir de la concepción de la idea se realizó una investigación que nos permitió definir cuáles serían los temas que estarían incluidos en los 10 capítulos de la primera temporada, quiénes serían los personajes que actuarían en escena, las acciones que se realizarían y los diálogos.

Cabe destacar que uno de los textos que más influyó en el desarrollo del guión fue "El Manual del Guionista" de Syd Field, así como los materiales que fueron entregados durante la Maratón de Diálogos realizada en el mes de marzo del 2014 por Abcguionistas y Ars-Media.

4.1. IDEA Y TEMA

La idea principal del programa es la familia y la identidad sociocultural. Estableciendo de esta manera una conexión entre el pasado y el presente por medio de las referencias socioculturales vividas por la abuelita y contadas a la niña.

Por lo que el tema a desarrollar en la historia es la familia.

Considerando la amplitud del contenido sociocultural que presenta la provincia del Guayas y luego de un proceso de selección en el cual se hizo hincapié en la relevancia histórica de cada referente, se dividieron entre principales y secundarios, quedando algunos de estos descartados pero que podrían ser incluidos en su momento para una próxima temporada, cuya información básica fue tomada de los tomos III y IV de El Libro de Guayaquil de los autores Melvin Hoyos y Efrén Avilés, así como también de la página web oficial de la Prefectura de la Provincia del Guayas. (Ver Anexo 9)

Aquellos referentes que quedaron como secundarios fue debido a su espacio dentro de la historia de la serie, ya que no todos pueden ser abordados en profundidad pero de una u otra manera forman parte de la importancia histórica de su respectivo cantón. Y aquellos que quedaron como principales fue porque ayudaron a la estructura del arco argumental de la serie.

REFERENTES PRINCIPALES	CANTONES
Muelles Y Embarcaciones Las Gabarras El 6 de noviembre de 1961 El Grupo de Guayaquil 3 de Octubre de 1964 "Manifestación Cívica" American Park Y BIM BAM BUM Malecón 2000 El Cementerio General Leyenda del Ataúd de Bronce Jardín Botánico	Guayaquil
Narcisita de Jesús	Nobol
Sembríos de Arroz	Yaguachi
Cultivo de Piñas	Milagro
La Boca de los Sapos	El Triunfo

Tabla 4-1: Referentes Principales

Fuente: Propia

REFERENTES SECUNDARIOS	CANTONES
El Centenario de la Independencia El Diablo Rojo La Palma Los Guardafríos Fotos Callejeras del Maestro Fernandel Los lagarteros	Guayaquil
El ferrocarril 1873	Durán
Pelea de Gallos Procesión de San Jacinto La famosa romería dedicada a San Jacinto, Patrón de Yaguachi	Yaguachi
La presa Daule Peripa Chivas Las cascadas y el sendero de los monos	El Empalme
La Playa El barco hundido	Playas

Tabla 4-2: Referentes Secundarios**Fuente:** Propia

4.2. PERSONAJES

La serie Cuenta-cuentos, en su primera temporada, consta de: 2 personajes principales, 4 personajes secundarios, 6 personajes de reparto, y extras.

PRINCIPALES	SECUNDARIOS	DE REPARTO
Vicenta de la Cuadra Sofía Diezcanseco Vera	Francisco Pareja Justin Diezcanseco (La Iguana) Augusto Gilbert Aureliano Vera	Tía Nona Jacinta Malta Calixto de la Cuadra Flor Vera de la Cuadra Manuel Diezcanseco Velasco

Tabla 4-3: Personajes**Fuente:** Propia

4.2.1. PERFIL DE PERSONAJES

El guion consta de muchas partes, y una de ellas, sin lugar a dudas es la creación de personajes. La construcción del personaje es un proceso continuo, cambiante y creativo, de descubrimiento constante en dónde muchas veces las preguntas y respuestas no serán coherentes con lo que queremos del personaje, pero es el momento de rectificar, de agregar o quitar traumas, enfermedades, situaciones difíciles. Pero lo ideal es que esté hecho antes de escribir el guion, así el desarrollo de la historia tendrá un mayor sentido y fluirá más efectivamente (Zamarripa, 2006).

Después de un análisis profundo se ha llegado a la conclusión que el modelo que más se apega a nuestras necesidades es la Radiografía Biopsicosocial del Personaje de Valentín Fernández-Tubau, cuya plantilla fue suministrada en la Maratón de Diálogos Online realizada por ABC Guionistas y Ars-Media. (Ver Anexo 10)

4.2.1.1. RADIOGRAFÍA BIOPSIOSOCIAL DE PERSONAJES

El psicoanálisis generalmente es empleado al momento de construir la historia o biografía de los personajes como herramienta para una mejor comprensión de sus motivaciones, deseos, la respuesta que tendrán a determinados eventos o situaciones.

Una radiografía biopsicosocial no es más que una recopilación de datos personales: físicos, sociales y psicológicos. Se pueden añadir o quitar variables, para adaptarla a lo que requerimos del personaje en cuestión. Esto ayuda a incrementar el conocimiento

que tenemos sobre los personajes para instintivamente poder desarrollar sus reacciones tanto verbales como físicas ante diferentes situaciones.

VICENTA DE LA CUADRA

Personaje principal. Es abuela de Sofía Diezcanseco Vera. En la historia se verán versiones de ella desde cuando era una niña. Es quién cuenta las historias basadas en su vida, algo que generalmente se ve entre los abuelos y sus nietos.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Mujer

Edad: 71

Color y Estilo de Pelo: blanco-lila, lacio y corto.

Complexión: Gruesa

Peculiaridades físicas: Caderona.

Características físicas de su habla: Tiene un dejo coloquial del campo a veces.

Salud: Tiene excelente salud.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: Viuda

Antecedentes familiares: Falta de comunicación con su hija.

Clase social: Media

Educación: Secundaria

Economía: Recibe la pensión del esposo fallecido.

Ocupación actual: Vende de vez en cuando plantas a los vecinos.

Ocupación pasada: Guía del Jardín Botánico

Intereses: Mejorar la relación con su nieta, y sus plantas.

Contactos sociales: La relación con su nieta, su hija, su yerno, sus plantas, los vecinos, y Francisco.

Manera de vestir: Usa pantalón bombacho, blusa de tela de hilo, lentes con lunas de color, botitas de plástico, y rosario.

Ética/ Moral: Flexible

Inclinaciones Políticas: Socialista

Deportes: Yoga, bailoterapia y tai chi.

Aficiones: Sus plantas.

Nivel de Idealismo: Alto

Nivel de Pragmatismo: Medio

Nivel de Materialismo: Medio

Capacidades Intelectuales: Alta

Nivel de Ambición: Bajo

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita: Recordar sus tiempos junto al marino.

Paradoja (opuesta a la fantasía): Está sola.

Problemas: No tiene una buena relación con su hija.

Fobias: No tiene.

Adicciones: Sus plantas.

Preferencias sexuales: Hombres.

Le hubiera gustado ser pareja: Del marino, Augusto Gilbert.

Valores: Honestidad, Responsable, Humilde, Generosa.

Cualidades: Empatía, Activa, Inteligente, Sabia, Divertida, Revolucionaria.

Habilidades: Hablar con las plantas y que le respondan con sus movimientos.

Defectos: Orgullosa, cleptómana de plantas.

Conducta Antisocial: Baja

Le gusta: Las plantas, las aventuras, contar historias, los Panchos y Julio Jaramillo. Encomendarse a los santos.

Le disgusta: La deslealtad, los prejuicios.

Actor que recuerda al personaje: Mrs. Doubtfire (Robin Williams)

Personaje que recuerda al personaje: Ellie Fredricksen (UP)

SOFÍA DIEZCANSECO VERA

Personaje principal. Es nieta de Vicenta de la Cuadra. Imagina todas las historias que su abuela le cuenta.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Mujer

Edad: 9 años

Color y Estilo de Pelo: Azul oscuro, corto, lacio.

Complexión: Delgada

Peculiaridades físicas: Sus ojos son bien grandes.

Características físicas de su habla: Usa muletillas al hablar.

Salud: Sufre de alergias; rinitis y dermatitis.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: Soltera

Antecedentes familiares: Falta de comunicación entre padres y abuelos.

Clase social: Media baja

Educación: Primaria, 5to de Básica

Economía: Sin ingresos, depende de sus padres y su abuela

Ocupación actual: Estudiante

Ocupación pasada: Estudiante

Intereses: Regresar con sus padres.

Contactos sociales: Su abuela Vicenta, su amigo Francisco y su iguana Justin.

Manera de vestir: Usa leggings, blusa tipo vestido, zapatos con pasadores de colores, cinta en la muñeca. Pijama short y blusa rebajada, pantuflas de monos.

Ética/ Moral: Se está formando

Inclinaciones Políticas: No tiene

Deportes: Es sedentaria

Aficiones: Ver televisión y jugar en la tablet

Nivel de Idealismo: Alto

Nivel de Pragmatismo: Bajo

Nivel de Materialismo: Alto

Capacidades Intelectuales: Media

Nivel de Ambición: Alto

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita: Volver con sus padres y ser la novia de Justin Bieber.

Paradoja (opuesta a la fantasía): Tener que quedarse con la abuela.

Problemas: Se le hace difícil socializar en la escuela.

Fobias: A los perros.

Adicciones: No tiene

Preferencias sexuales: Le gustan los niños.

Le hubiera gustado ser pareja: De Justin Bieber.

Valores: Honestidad, Lealtad.

Cualidades: Obediente, Imaginativa.

Habilidades: Hablar con las iguanas.

Defectos: Burlona, Introversa, Perezosa, engreída, irritable, malhumorada.

Conducta Antisocial: Alta

Le gusta: Ver programas de televisión extranjera como: Big Time Rush, I carly, Dragon Ball Z. Escuchar a Justin Bieber y Big Time Rush. Le gustan los videojuegos de Mario Bros, jugar con su tablet, comer comida chatarra y dulces. Escuchar las historias de su abuela.

Le disgusta: La sopa, las mentiras, Hello Kitty, Barney, los vegetales y su amigo Francisco.

Actor que recuerda al personaje: Abigail Breslin (cuando era pequeña en Little Miss Sunshine)

Personaje que recuerda al personaje: Coraline Jones (Coraline)

FRANCISCO PAREJA

Personaje Secundario. Vecino y amigo de Vicenta y Sofía. Representa a aquél pequeño niño, que siempre pasa en la casa de algún vecino que es su amigo. Es el nexo entre Vicenta y su nieta. También es el compañero de aventuras de Sofía.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Masculino

Edad: 10 años

Color y Estilo de Pelo: Castaño oscuro, despeinado

Compleción: Delgado

Peculiaridades físicas: Ojos grandes de color café oscuro, pecoso.

Características físicas de su habla: A veces habla muy rápido

Salud: Tiene excelente salud.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: Soltero

Antecedentes familiares: Padres modernos (tienen una agencia de viaje)

Clase social: Media

Educación: Primaria

Economía: Mantenido por sus padres

Ocupación actual: Estudiante

Ocupación pasada: Estudiante

Intereses: Ser amigo de Sofía.

Contactos sociales: Sofía y Vicenta.

Manera de vestir: Bermuda caqui, camiseta de rayas color verde, zapatos sin pasadores.

Ética/ Moral: En formación

Inclinaciones Políticas: No tiene

Deportes: Ninguno

Aficiones: Los animales

Nivel de Idealismo: Alto

Nivel de Pragmatismo: Bajo

Nivel de Materialismo: Bajo

Capacidades Intelectuales: Media

Nivel de Ambición: Bajo

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita: Ver un dinosaurio de verdad

Paradoja (opuesta a la fantasía): Por donde vive hay muchas iguanas

Problemas: No tiene, sólo los de Sofía

Fobias: La oscuridad

Adicciones: No tiene

Preferencias sexuales: Niñas

Valores: Honesto, Responsable, Humilde, Generoso.

Cualidades: Divertido, espontáneo, conversa mucho, extrovertido, siempre le ve el lado bueno a las cosas.

Habilidades: Es bueno consiguiendo cosas

Defectos: Despistado, ingenuo, miedoso.

Conducta Antisocial: Baja

Le gusta: Los animales, las aventuras, Sofía y Vicenta.

Le disgusta: Nunca nada le disgusta.

Actor que recuerda al personaje: Rupert Grint

Personaje que recuerda al personaje: Norman (Paranorman)

JUSTIN DIEZCANSECO (La Iguana)

Personaje Secundario. Es una iguana y es la mascota de Sofía. Es una iguana porque generalmente en la ciudad de Guayaquil solemos ver esta especie con frecuencia.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Masculino

Edad: Adulto

Color y Estilo de Pelo: No tiene pelo. Su piel es de color verde predominante y pintas naranjas.

Complejión: Gordito

Peculiaridades físicas: Es un animal, sus ojos son bien grandes.

Características físicas de su habla: Habla correctamente

Salud: Buen estado de salud.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLOGICAS:

Estado civil: Soltero

Antecedentes familiares: No tiene a nadie, su nueva familia es Sofía y Vicenta.

Ocupación actual: Mascota

Ocupación pasada: Animal salvaje

Intereses: Comerse la planta de Sofía

Contactos sociales: Sofía, Francisco, Vicenta y la planta de Sofía.

Manera de vestir: No usa ropa

Deportes: Sedentario

Aficiones: Comer

Nivel de Idealismo: Alto

Nivel de Pragmatismo: Bajoo

Nivel de Materialismo: Bajo

Capacidades Intelectuales: Alto

Nivel de Ambición: Bajo

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita: Volar

Paradoja (opuesta a la fantasía): Ser una iguana y no poder volar.

Problemas: No poder comerse la planta de Sofía

Fobias: Al agua

Adicciones: No tiene

Valores: Honestidad, Lealtad.

Cualidades: Observador, cauteloso, moverse rápido

Habilidades: Se comunica telepáticamente con Sofía

Defectos: Gula

Conducta Antisocial: Baja

Le gusta: Las plantas, Sofía y le gusta los dulces y los vegetales.

Le disgusta: No poder comerse todas las plantas del vivero.

Personaje que recuerda al personaje: Pepe grillo

AUGUSTO GILBERT

Personaje Secundario. Fue el primer amor de Vicenta. En él podemos encontrar representada la parte aventurera de Vicenta de la Cuadra.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Hombre

Edad: 75 años

Color y Estilo de Pelo: Castaño, claro y lacio.

Complexión: Gruesa

Peculiaridades físicas: Sus ojos son de color verde.

Características físicas de su habla: Tiene facilidad de palabra.

Salud: Tiene buena salud

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: Soltero

Antecedentes familiares: No tiene familia.

Clase social: Media alta

Educación: Universitaria

Economía: Vive de la renta de propiedades.

Ocupación actual: Marino retirado

Ocupación pasada: Marino

Intereses: Regresar con su amor de juventud: Vicenta.

Contactos sociales: Es solitario.

Manera de vestir: Usa sacos y vestimenta formal.

Ética/ Moral: Es un mujeriego en rehabilitación.

Inclinaciones Políticas: Capitalista

Deportes: Natación

Aficiones: Las mujeres y la lectura de poesía; Neruda y Paz.

Nivel de Idealismo: Medio

Nivel de Pragmatismo: Alto

Nivel de Materialismo: Alto

Capacidades Intelectuales: Alta

Nivel de Ambición: Alto

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita: Vivir en un yate con Vicenta.

Paradoja (opuesta a la fantasía): Tener que pasar el resto de sus días solo.

Problemas: Está solo.

Fobias: A estar solo.

Adicciones: Póker.

Preferencias sexuales: Mujeres

Le hubiera gustado ser pareja: De Vicenta de la Cuadra

Valores: Generoso

Cualidades: Ahorrador

Habilidades: Facilidad de palabra, buen navegante.

Defectos: Mujeriego, Inestable en lo familiar, narcisista.

Conducta Antisocial: Baja

Le gusta: Los barcos, colecciona barcos de tamaño escala y también los hace.

Le disgusta: El compromiso, responsabilidades, permanecer en un mismo sitio por mucho tiempo.

Actor que recuerda al personaje: Michael Caine (Alfie 1966)

Personaje que recuerda al personaje: Pepé Le Pew

AURELIANO VERA

Personaje Secundario. Esposo de Vicenta de la Cuadra. Murió a los 49 años. En la historia se verán versiones de él desde cuando era joven. Representa el compañero de vida de Vicenta de la Cuadra, su parte de razón y apego a la familia.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Masculino

Edad: 49

Color y Estilo de Pelo: Negro, corto y rizado

Complexión: Delgado

Peculiaridades físicas: Bigotes

Características físicas de su habla: Siempre usa un lenguaje formal

Salud: Fallece a causa de problemas cardiacos.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: Casado

Antecedentes Familiares: Tenía una excelente relación con su hija

Clase social: Media

Educación: Universitaria

Economía: Antes de morir se encontraba en una situación económica estable, junto con un amigo pusieron una escuela.

Ocupación Actual: Ninguna

Ocupación Pasada: Director de escuela, profesor.

Intereses: El bienestar económico de su familia

Contactos Sociales: Su familia, profesores, escritores.

Manera de Vestir: Pantalón negro, camisa blanca de tela, por lo general lleva un maletín desgastado de color negro.

Ética/Moral: Estrictos principios y convicciones.

Inclinaciones Políticas: Socialista

Deportes: Ninguno

Aficiones: Leer

Nivel de Idealismo: Medio

Nivel de Pragmatismo: Alto

Nivel de Materialismo: Medio

Capacidades Intelectuales: Alto

Nivel de Ambición: Medio

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía Favorita: Vivir en un mundo igualitario

Paradoja (opuesta a la fantasía): Vivir en una ciudad regida por el capitalismo donde los ricos se hacen más ricos y los pobres se hacen más pobres.

Problemas: De salud.

Fobias: Las alcantarillas, una vez se cayó en una.

Adicciones: Resolver crucigramas

Preferencias Sexuales: Mujeres

Le hubiera gustado ser pareja de: Únicamente de su esposa Vicenta.

Valores: El agradecimiento, el respeto, la dignidad, la laboriosidad y la prudencia.

Cualidades: Es un hombre leal y comprometido, antepone la familia al trabajo, revolucionario, realista, emprendedor, conciliador, paciente, amable y cariñoso.

Habilidades: Facilidad de Lectura, buena memoria, muy hábil resolviendo crucigramas.

Defectos: Demasiado moralista, es cerrado en su postura política, y muy crítico.

Conducta Antisocial: No

Le Gusta: Pasar tiempo con su hija, leer, escribir panfletos, ir a todas las marchas en contra del gobierno, escuchar música protesta en especial de Silvio Rodríguez y Mercedes Sosa.

Le Disgusta: La desigualdad, los partidos políticos de su país, el fútbol, la vida moderna.

Actor que recuerda al personaje: Xavier Bardem como Florentino Ariza (Love in the Time of Cholera)

Personaje que recuerda al personaje: El Profesor Jirafales (El Chavo Animado)

TÍA NONA

Personaje de reparto. Tía abuela de Vicenta, hermana mayor de la mamá de Jacinta Malta, es como una segunda madre para ella. Siempre fue muy estricta con Jacinta por lo cual es muy respetada y valoran mucho sus consejos. Vicenta le tiene mucho cariño y respeto, y es la brújula a la que siempre puede consultar para saber qué camino seguir. De este personaje solo se ven sus piernas.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Mujer

Edad: 39 años

Complexión: Delgada

Peculiaridades físicas: Piernas velludas.

Características físicas de su habla: Se contradice

Salud: Buen estado de salud.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: Soltera

Antecedentes familiares: Se lleva muy bien con su sobrina Jacinta que está casada y tiene una hija llamada Vicenta.

Clase social: Media

Educación: Secundaria

Economía: Ingresos medios, venta de animales para consumo masivo.

Ocupación actual: Ama de casa, comerciante de animales de granja

Ocupación pasada: Granjera y ama de casa

Intereses: Su granja y aconsejar a su sobrina para que regrese con sus padres.

Contactos sociales: Vecinos, su sobrina Vicenta, sus animales de granja.

Manera de vestir: Faldas largas, zapatos negros de suela y medias chorreadas.

Ética/ Moral: Severa

Inclinaciones Políticas: Fiel seguidora de Velasco Ibarra.

Deportes: Natación

Aficiones: Cocinar dulces, nadar, pelear con sus vecinas.

Nivel de Idealismo: Medio

Nivel de Pragmatismo: Alto

Nivel de Materialismo: Alto

Capacidades Intelectuales: Media

Nivel de Ambición: Alto

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita: Encontrar marido, de preferencia parecido a Velasco.

Paradoja (opuesta a la fantasía): Se ha quedado solterona

Problemas: Cuidar a su sobrina Vicenta y pelear siempre con sus vecinas metidas.

Fobias: Quedarse calva

Adicciones: La caña de azúcar

Preferencias sexuales: Hombres

Le hubiera gustado ser pareja: Velasco

Valores: Voluntariosa, responsable, patriota.

Cualidades: Trabajadora, imaginativa, leal, siempre ayuda a su familia.

Habilidades: Nadar y cocinar ranas.

Defectos: Regañona, demasiado estricta, peleona, le gusta criticar a sus vecinas.

Conducta Antisocial: Media

Le gusta: Los animales de granja, el olor del café en la mañana, los colores del cielo en el amanecer, la sensación de los pies en el agua templada.

Le disgusta: Que la contradigan, las multitudes.

Actor que recuerda al personaje: Juliet Stevenson

Personaje que recuerda al personaje: La mamá de La Vaca y el Pollito (Cow & Chicken) Son sólo piernas.

JACINTA MALTA

Personaje de reparto. Mamá de Vicenta. De este personaje solo se ven sus piernas. Una madre amorosa y una esposa paciente. De la misma forma en que siempre apoya a su esposo, Vicenta ha heredado sus valores y replica sus acciones con su propio esposo.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Mujer

Edad: 29 años (Su esposo es mayor con 6 años)

Complexión: Delgada

Peculiaridades físicas: Pies pequeños

Características físicas de su habla: Melosa

Salud: Problemas de asma, rinitis

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: Casada

Antecedentes familiares: Muy unida a su hermana, esposo e hija.

Clase social: Media

Educación: Secundaria

Economía: Dinero del negocio familiar: siembra.

Ocupación actual: Ama de casa

Ocupación pasada: Estudiante

Intereses: Una mejor vida para su hija

Contactos sociales: Vecinos y familia

Manera de vestir: Fladas largas con enaguas que sobresalen y zapatos de charol de color rojo.

Ética/ Moral: Flexible

Inclinaciones Políticas: Capitalista

Deportes: Ninguno

Aficiones: Plantas

Nivel de Idealismo: Alto

Nivel de Pragmatismo: Bajo

Nivel de Materialismo: Medio

Capacidades Intelectuales: Medio

Nivel de Ambición: Alto

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita: Ser bailarina

Paradoja (opuesta a la fantasía): No sabe bailar y nunca ha estado en un baile formal.

Problemas: De dinero su familia ha pasado por una mala racha económica que los obligó a mudarse.

Fobias: A las serpientes

Adicciones: Sus plantas y las procesiones de San Jacinto.

Preferencias sexuales: Hombres

Le hubiera gustado ser pareja: Calixto, su esposo.

Valores: Generosa, responsable, servicial

Cualidades: Empatía, sensibilidad, paciencia, muy religiosa.

Habilidades: Comprensiva y siempre entender a las personas, puede cocinar para mucha gente con muy poco.

Defectos: Despistada, hace un muy mal café.

Conducta Antisocial: Baja

Le gusta: Las fiestas patronales de San Jacinto, las procesiones, ir a misa, las épocas de cosecha, cepillar el cabello a su hija, recoger la fruta madura y olerla.

Le disgusta: La bulla de los perros en la noche, las peleas de gallos, que su hija se aleje de ella, la falta de comodidades.

Actor que recuerda al personaje: Audry Hepburn

Personaje que recuerda al personaje: La mamá de La Vaca y el Pollito (Cow & Chicken) Son sólo piernas.

CALIXTO DE LA CUADRA

Personaje de reparto. Papá de Vicenta, esposo de Jacinta. Este personaje son solo piernas. Es aventurero, una cualidad que su hija Vicenta ha heredado, al igual que el amor por las plantas.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Masculino

Edad: 35 (Vivió hasta los 80 años)

Complexión: Delgado

Peculiaridades físicas: Sólo vemos sus piernas delgadas

Características físicas de su habla: Coloquial

Salud: Gozaba de buena salud antes de fallecer por pulmonía, producto de su edad.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: Casado

Antecedentes Familiares: Sólo pudieron tener una hija.

Clase social: Media

Educación: Primaria

Economía: A pesar de tener una mala racha con la producción de arroz en los años 40, siempre se han mantenido bien económicamente.

Ocupación Actual: Ninguna

Ocupación Pasada: Agricultor

Intereses: La agricultura.

Contactos Sociales: Su familia, vecinos y otros agricultores.

Manera de Vestir: Pantalones de tela de color caqui, y botas negras de caucho.

Ética/Moral: Flexible

Inclinaciones Políticas: Ninguna

Deportes: Montar a caballo

Aficiones: Rodeos montubios

Nivel de Idealismo: Bajo

Nivel de Pragmatismo: Alto

Nivel de Materialismo: Medio

Capacidades Intelectuales: Medio

Nivel de Ambición: Bajo

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía Favorita: Ser campeón en las carreras de gallos.

Paradoja (opuesta a la fantasía): La mitad de las veces siempre pierde en las peleas de gallos.

Problemas: Ninguno

Fobias: El chupacabras.

Adicciones: Carreras de gallos.

Preferencias Sexuales: Mujeres

Le hubiera gustado ser pareja de: Cuando tenía 12 años le gustaba la reina del pueblo de Yaguachi que era cinco años mayor a él.

Valores: La laboriosidad, la humildad, la paz, el amor por los animales y la naturaleza.

Cualidades: Es un hombre de familia, siempre feliz, muy comprensivo con su hija, amistoso con todo el mundo y bien religioso.

Habilidades: Es bueno con el machete, sabe desplumar pollos con rapidez y es un buen jinete.

Defectos: Le gusta apostar en las carreras de gallos, es muy burlón sobretodo con su mujer y su hija, se queda siempre dormido en la misa.

Conducta Antisocial: No.

Le Gusta: Las carreras de gallos, las fiestas del pueblo en honor a San Jacinto, pasar tiempo con sus gallos, montar a caballo, los dulces.

Le Disgusta: Cuando su mujer no le sirve rápido la comida, los sermones del cura, perder las carreras de gallos, que se le dañe la cosecha.

Actor que recuerda al personaje: Ninguno, son sólo piernas.

Personaje que recuerda al personaje: El papá de La Vaca y el Pollito (Cow & Chicken) Son sólo piernas.

FLOR VERA DE LA CUADRA

Personaje de reparto. Hija de Vicenta y Aureliano. Mamá de Sofía. Podemos ver muchas de sus cualidades y defectos reflejados en su hija Sofía. El distanciamiento con su madre, tras la muerte de su padre, es lo que ha hecho que Sofía y Vicenta no tengan una relación cercana.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Mujer

Edad: 40

Color y Estilo de Pelo: Negro largo y lacio.

Complexión: Delgada

Peculiaridades físicas: Tiene las cejas muy tupidas y nariz pequeña

Características físicas de su habla: No tiene, habla correctamente.

Salud: Alergia al polvo y a cambios bruscos de temperatura.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: Casada

Antecedentes familiares: Falta de comunicación con su madre debido a que ella le oculto la enfermedad de su padre antes de fallecer y esto no se lo pudo disculpar y es la causa del progresivo distanciamiento.

Clase social: Media

Educación: Universitaria.

Economía: Pocos recursos económicos lo que la lleva a migrar con su marido en busca de mejores ingresos.

Ocupación actual: Es profesora de lenguaje.

Ocupación pasada: Profesora de historia

Intereses: Mejorar su situación económica

Contactos sociales: Su familia, amigos y compañeros de trabajo.

Manera de vestir: Usa faldas la mayoría del tiempo y blusas sin mangas.

Ética/ Moral: Familiar, sus acciones y decisiones se basan en el bienestar de su familia.

Inclinaciones Políticas: Socialista

Deportes: Considera la lectura un deporte.

Aficciones: Sus libros los cuales los tiene en repisas como juguetes de colección, siempre bien cuidados y limpios.

Nivel de Idealismo: Alto

Nivel de Pragmatismo: Medio

Nivel de Materialismo: Alto

Capacidades Intelectuales: Alta

Nivel de Ambición: Alto

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita: Imaginarse que su papá está vivo.

Paradoja (opuesta a la fantasía): No poder volver a ver a su papá.

Problemas: No tiene una buena relación con su madre

Fobias: No tiene

Adicciones: Los libros de biografías

Preferencias sexuales: Hombres

Le hubiera gustado ser pareja: Mr. Darcy

Valores: Leal, honesta, responsable, generosa.

Cualidades: Inteligente, ahorradora, cariñosa.

Habilidades: Tiene una buena memoria, a la edad de 8 años memorizo todas las capitales de los países.

Defectos: Rencorosa, Testaruda, Caprichosa.

Conducta Antisocial: Media

Le gusta: Los libros especialmente las biografías y memorizar detalles que la gente pasa por alto pero que ella considera muy especiales, como cuál fue lo último que comió Hemingway antes de morir, ver noticieros, coleccionar crucigramas pero no resolverlos porque era algo que hacía con su papá.

Le disgusta: Las mentiras, la gente inculta, los fanáticos del fútbol.

Actor que recuerda al personaje: Marcia Gay Harden

Personaje que recuerda al personaje: Mamá de Coraline (Coraline)

MANUEL DIEZCANSECO

Personaje de Reparto. Papá de Sofía, esposo de Flor Vera. Es profesor al igual que el padre de Flor.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: hombre

Edad: 42

Color y estilo de pelo: Castaño, cabello abundante.

Complexión: Media

Peculiaridades físicas: tiene un gran torso pero sus extremidades son bien delgadas.

Características físicas de su habla: Le gusta repetir ciertas palabras para darle mas énfasis.

Salud: tuvo asma cuando era pequeño, pero ahora tiene una buena salud a excepción de unas cuantas gripes al año.

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil: casado

Antecedentes familiares: Sus padres fallecieron en un accidente automovilístico, es hijo único.

Clase social: Media

Educación: Universitaria.

Economía: Media

Ocupación actual: Es profesor de español (Lenguaje)

Ocupación pasada: profesor de matemáticas.

Intereses: Mejorar su situación económica

Contactos sociales: La relación con su esposa y su hija.

Manera de vestir: Usa pantalones caqui la mayoría del tiempo y camisas de vestir con corbatas con diseños peculiares.

Ética/ Moral: Familiar, sus acciones y decisiones se basan en el bienestar de su familia.

Inclinaciones Políticas: Capitalista

Deportes: El ajedrez y jugar sudoku.

Aficiones: Los cálculos mentales y los crucigramas.

Nivel de Idealismo: Alto

Nivel de Pragmatismo: Bajo

Nivel de Materialismo: Medio

Capacidades Intelectuales: Alta

Nivel de Ambición: Alto

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Fantasía favorita: Imaginarse que sus padres pueden ver a Sofía ya convertida en adulta.

Paradoja (opuesta a la fantasía): El vivir con el hecho que no podrá volver a ver a sus papás.

Problemas: Insiste en reconciliar la relación entre su esposa y la madre de ella.

Fobias: no tiene

Adicciones: El sudoku

Preferencias sexuales: Mujeres

Le hubiera gustado ser pareja: Hillary Clinton

Valores: Lealtad, Honestidad, Responsabilidad, Amabilidad.

Cualidades: Inteligente, Paciente, Reflexivo, Cariñoso.

Habilidades: Memoriza día, fecha, hora y segundos de momentos que considera importantes como el día en que nació Sofía.

Defectos: Se aplica demasiado que olvida ciertas cosas al su alrededor.

Conducta Antisocial: Media

Le gusta: Le gusta leer todo el periódico por las mañanas y hacer el crucigrama y el sudoku tomando el tiempo que se demora terminando todo.

Le disgusta: Las mentiras, que la gente no se exprese correctamente, que abrevien las palabras.

Actor que recuerda al personaje: Hugh Laurie

Personaje que recuerda al personaje: Papá de Phineas and Ferb

VELASCO (JOSÉ MARÍA VELASCO IBARRA)

Personaje de reparto. Representa al ex Presidente del Ecuador José María Velasco Ibarra. La política es un referente muy importante en nuestro país por lo que consideramos necesario incluirlo en la historia. Puede que muchos jóvenes no lo recuerden, pero en los mayores es un personaje muy presente. Pensamos que si un niño ve la serie y pregunta a sus abuelos, seguro estos tendrán alguna anécdota que contar.

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo: Masculino

Edad: 67 (En el año de 1960)

Color y Estilo de Pelo: Blanco, calvo en la parte superior de la cabeza.

Complexión: Delgado

Peculiaridades físicas: Ojos pequeños, lentes y bigote.

Características físicas de su habla: Orador

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Ocupación: Político

Manera de Vestir: Formal, saco y corbata.

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS:

Persona que recuerda al personaje: José María Velasco Ibarra

4.3. PITCH

Es la forma más concreta y concisa, de forma creativa, en que se expone un proyecto audiovisual con la finalidad de obtener aprobación o financiamiento. El pitch que hemos utilizado es:

“La imaginación hace posible lo que la historia nos cuenta”

Formulado a partir de la frase anónima siguiente: “La animación es más rica que el lenguaje... sugiere con palabras, la imaginación podrá hacer el resto”.

4.4. STORY LINE

“Story line es el término que usamos para designar, con el mínimo de palabras posibles el conflicto matriz de una historia (...). Es la síntesis de la historia” (Guion: Story Line, S.F.), en el cual se debe incluir el conflicto, con su debido desarrollo y resolución.

Se escribió el Story line de la primera temporada de la serie, el cual es el siguiente:

Una niña llega a vivir a la casa de su abuela, a la que desconoce, después que sus padres migran a Canadá. En la casa hay un vivero en el cual se cuentan increíbles historias que crean un lazo de unión entre ellas.

4.5. SINOPSIS

La sinopsis es un resumen, más extensa que el story line, en esta se detalla brevemente el argumento de la historia, no contiene diálogos ni indicaciones de cámara. Basándonos, según Syd Field (Field, 1996) en que el paradigma es la estructura dramática que nos sirve de guía para la escritura del guión, que consta de tres actos: planteamiento, desarrollo y resolución; y teniendo en cuenta que un programa de televisión debe tener pausas comerciales, hemos dividido el segundo acto en dos, donde se abarcará el desarrollo, generándose un acto más que pasa a ser donde se dará la resolución.

4.5.1. CAPÍTULO 1

ACTO I

Sofía, inconforme, se muda a la casa de su abuela Vicenta.

Primer punto de giro: Sofía descubre que la abuela tiene un vivero en la casa.

ACTO II

La abuela le cuenta a Sofía, que cuando era pequeña se mudo de Yaguachi a Milagro y que extrañaba mucho su casa. Sofía se molesta y la abuela le canta una canción.

ACTO III

La abuela visita a su tía Nona en la Boca de los Sapos (El triunfo) en dónde acepta que el cambio es bueno y regresa feliz a su casa en Milagro.

Segundo punto de giro: Sofía se da cuenta de la conexión que tiene con su abuela.

ACTO IV

La abuela le regala una planta a Sofía y ella se retira a su cuarto a desempacar sus cosas, aceptando quedarse temporalmente.

SINOPSIS

Sofía, inconforme, se muda a la casa de su abuela Vicenta, esta le muestra el que será su cuarto y se ofrece a ayudarla a desempacar, pero la niña la desestima. Hace un reconocimiento de la habitación, se acuesta en la cama y unos pétalos que entran por la ventana llaman su atención haciendola salir del cuarto. Luego se dirige a la parte de arriba de la casa donde se sorprende al ver que allí su abuela tiene un vivero. Al recorrer el lugar rompe sin intención un macetero de una planta.

La abuela, mientras arregla la planta narra la historia de su infancia en donde tuvo que trasladarse de Yaguachi a Milagro y pasar una temporada en El Triunfo con su tía Nona. La niña se da cuenta que tiene una conexión con su abuela.

La abuela termina su historia contando su viaje hacia a Guayaquil y le regala la planta a Sofía, quien acepta quedarse en la casa por el momento. Finalmente regresa a su cuarto a desempacar sus cosas.

4.5.2. CAPÍTULO 2

ACTO I

La orquídea de Sofía está triste. Sofía acude a su abuela que está haciendo yoga en el vivero y le pide ayuda con su planta.

Primer punto de giro: La abuela le cuenta que ella trabajaba en el jardín botánico cuando era más joven.

ACTO II

La abuela le cuenta que cuando trabaja en el jardín botánico descubrió que las plantas tienen sentimientos, y cantan una canción.

ACTO III

La abuela le cuenta a Sofía como consiguió todas las plantas de su vivero.

Segundo punto de giro: Sofía se entera que la abuela robaba plantas.

ACTO IV

La abuela le dice lo malo que es robar. Sofía le baila a la planta para que se anime. La abuela se roba un hijito de planta del vecino.

SINOPSIS

Sofía está en su habitación y nota que su orquídea está triste. Sofía acude a su abuela, que esta haciendo yoga en el vivero y le pide ayuda, la abuela mira detenidamente a Sofía, se desenreda de la posición que se encontraba y se acerca a ella. La abuela toma con sus manos la orquídea y la lleva a su mesa de trabajo, al examinarla tranquiliza a Sofía diciéndole que todo estará bien ya que ella aprendió mucho sobre plantas cuando trabajó el Jardín Botánico.

La abuela le cuenta que cuando trabajó allí notó que las plantas se estaban marchitando y no sabía por qué, leyó muchos libros, hizo muchos antídotos pero las plantas no mejoraban, hasta que un día estando en el vivero del Jardín Botánico tarareó una canción porque estaba muy feliz y notó que las plantas reaccionaban a la canción

por la emoción que ella tenía y así se dio cuenta que las plantas tenían sentimientos. La abuela decide cantarle una canción a Sofía sobre cómo una sonrisa mejora todo. La abuela sigue su historia con Sofía diciéndole que consiguió la mayoría de sus plantas robándoselas del Jardín Botánico y de los lugares que visitaba, pero que solo se llevaba aquellas que estaban muy tristes.

La abuela le dice a Sofía que coger las cosas ajenas es malo y que nunca lo debe hacer en la vida. Sofía baja corriendo a su habitación, tras entender que las plantas también necesitan cariño. Enciende una pequeña radio de color amarillo, y se pone a bailar al ritmo de Walking on Sunshine, sonriendo al darse cuenta que su planta comienza a recuperarse. Mientras que en el patio delantero de la casa la abuela está tomando una planta de la casa vecina.

4.5.3. CAPÍTULO 3

ACTO I

La abuela se entera que Sofía está triste y que no quiere salir del cuarto porque no tiene amigos.

Primer punto de giro: La abuela le pide a Francisco que le consiga una mascota.

ACTO II

Sofía encuentra una iguana y conoce a Francisco. La abuela le cuenta a Sofía que en el American Park conoció a un marino del cual se enamoró.

ACTO III

Francisco accidentalmente revela que fue idea de la abuela conseguir una mascota, lo que hace que Sofía se enoje y ellos tengan que cantarle una canción sobre la importancia de la amistad.

Segundo punto de giro: Francisco le dice a Sofía que la abuela solo quería que ella tuviera un amigo.

ACTO IV

La abuela se siente feliz de que no solo consiguió una mascota para su nieta sino también un amigo. Sofía se entera por su mamá que su abuelo nunca fue marino.

SINOPSIS

Sofía llega a la casa enojada y se encierra en su habitación. La abuela al ver el comportamiento de Sofía llama a Francisco, que va pasando por la casa, y le pregunta si él sabe lo que le sucede a Sofía ya que son compañeros de clase. Al enterarse que Sofía no tiene muchos amigos en la escuela, le pide a Francisco que la ayude a conseguir una mascota para Sofía. Francisco, que adora las iguanas, le consigue una muy gorda a la abuela.

Sofía, de mal humor, se levanta de la cama y se asusta al que algo frío pasa rápido por sus pies, al descubrir que se trata de una iguana la coge y se la lleva a la abuela al vivero, quien está haciendo yoga acompañada de un extraño niño llamado Francisco. La abuela le dice a Sofía que quizá la iguana quiera ser su amiga y que por eso ha entrado en su habitación, al darse cuenta que su nieta está un poco renuente a aceptar a la mascota la diste contándole que hace muchos años, conoció a un joven marino en el American Park del cual se enamoró perdidamente y se hicieron muy buenos amigos.

Sofía cree que quizá la iguana sí quiera ser su amiga pero se enoja cuando accidentalmente Francisco le dice a la abuela que su plan funcionó.

La abuela y Francisco cantan una canción sobre la importancia de la amistad pero lo que hace que Sofía deje de estar enojada es que Francisco le dice que la abuela solo quería que ella tuviera un amigo con quién jugar. Así que Sofía no sólo se queda con la iguana como mascota, a la que le da el nombre de Justin Bieber Diezcanseco, sino que también acepta la amistad de Francisco, siendo este el verdadero plan de la abuela al pedirle ayuda al niño. Sofía recibe una llamada de sus padres, y emocionada le cuenta sobre su nueva mascota y su nuevo amigo, pero se sorprende cuando la mamá le dice que su abuelo nunca fue marino.

4.5.4. CAPÍTULO 4

ACTO I

Sofía no le habla a la abuela, está molesta y se lo comenta a Francisco. Francisco convence a Sofía de investigar acerca de su abuelo.

Primer punto de giro: La abuela descubre a Sofía y Francisco mientras observan sus álbumes de fotos.

ACTO II

La abuela les cuenta que conoció al abuelo en una manifestación y que él le robo un beso.

ACTO III

La abuela solía pasar por el parque centenario y el abuelo Aureliano la perseguía hasta que un día acepto una invitación a la palma.

Segundo punto de giro: El abuelo Aureliano conquista a la abuela con una canción de Silvio Rodríguez.

ACTO IV

La abuela cuenta que el abuelo le pidió matrimonio en medio de otra manifestación. Sofía se da cuenta que sus abuelos eran revolucionarios. Sofía decide que ella también puede ser una revolucionaria y hacer un plan para ir en busca de sus padres.

SINOPSIS

Sofía, muy molesta, no le habla a su abuela por que se ha enterado que su abuelo no era la persona de la historia que le contó sobre el marino. Francisco, la convence para que averigüen más sobre el abuelo de Sofía. Los niños buscan los álbumes de fotos de la abuela y los comienzan a revisar para hallar pistas sobre el abuelo pero la abuela los descubre.

La abuela decide contarles cómo conoció al abuelo de Sofía en una manifestación y que él se enamoró de ella a primera vista así que en medio de la marcha le robó un beso. Como el abuelo de Sofía quería conquistar a la abuela, cada vez que ella pasaba por el parque, la perseguía lanzándole piropos e invitándola a desayunar a "La Palma". Por días la abuela no cedió pero sorprendida por la tenacidad del abuelo decidió aceptar la invitación. Una noche él le lleva una serenata y entona una canción de Silvio Rodríguez que enamora a la abuela.

Después de un tiempo de ser enamorados, en una de las manifestaciones de Guayaquil, el abuelo le pide que se case con él, y ella emocionada lo acepta. Sofía

decide ser también revolucionaria como sus abuelos e idea un plan para ir en busca de sus padres.

4.5.5. CAPÍTULO 5

ACTO I

Sofía arma un plan para llegar con sus padres. Le dice a la abuela que empezará desde ese día una huelga de hambre hasta que sus padres decidan regresar.

Primer punto de giro: La abuela intuitivamente decide cocinar para esa semana las comidas preferidas de Sofía.

ACTO II

Francisco le lleva a escondidas golosinas a Sofía. Justin sin que Sofía lo sepa se las come. La abuela les cuenta que el abuelo se quería ir de luna de miel al Empalme y ella se las ingenio para que fueran a Playas.

ACTO III

La abuela les cuenta que estando en Playas se quemó por el sol, como un camarón asado, así que el abuelo le lleva la playa al cuarto, poniéndole una piscina.

Segundo punto de giro: Sofía y Justin sufren de dolor de estómago.

ACTO IV

La abuela cuida de Sofía y Francisco de Justin.

SINOPSIS

Sofía ha trazado su plan para poder ir donde están sus padres, tomando el ejemplo revolucionario de sus abuelos decide realizar una huelga de hambre hasta que ellos

decidan regresar. La abuela se da cuenta del ardid de Sofía y decide sabotear la huelga cocinando toda la semana los platos preferidos de Sofía tentándola.

Sofía se niega a comer por más rico que huelga la comida que le ha preparado su abuela y Francisco para ayudarla le lleva muchas golosinas sin que la abuela se entere. Cuando Sofía no ve, Justin se escurre hasta el escondrijo secreto de Sofía y se come todas las golosinas que puede. La abuela les cuenta a los niños que en su luna de miel el abuelo quería irse al Empalme pero la abuela lo convenció para que vayan a Playas.

En Playas pasó mucho tiempo al sol y se quemó tanto que parecía un camarón asado así que no podía salir más al sol. Su abuelo para que ella disfrutara de la luna de miel decidió llevarle la playa al cuarto y metió una piscina inflable para que ella pudiera meter los pies. En medio de la historia Sofía y Justin sufren de dolor de estomago por las golosinas, por lo que la abuela tiene que cuidar a Sofía y Francisco se encarga de Justin.

4.5.6. CAPÍTULO 6

ACTO I

Sofía ve un concurso de Conocimiento en televisión y decide participar, le pide ayuda a Francisco para practicar.

Primer punto de giro: La abuela se entera y le da cientos de libros para que estudie.

ACTO II

Todos ensayan como si estuviesen en el show. Francisco y Sofía hacen de concursantes y Justin es el presentador. Sofía pasa a la final. La abuela cuenta como le ayudaba a estudiar al abuelo y a sus otros amigos mientras se reunían en el parque centenario.

ACTO III

La abuela cuenta cómo el abuelo y su amigo querían hacer una gran una escuela pública y tuvieron que conformarse con una pequeña escuelita.

Segundo punto de giro: Sofía llama y le comunican que el programa ya no existe.

ACTO IV

La abuela prepara un programa concurso de conocimiento en su vivero, donde ella es la presentadora, Francisco y Justin competidores y las plantas la audiencia.

SINOPSIS

Sofía ve en televisión un concurso de conocimiento que ofrece como premio mayor un viaje al lugar de tus sueños. Sofía piensa en ganar el concurso para poder ir en busca de sus padres por lo que decide estudiar y prepararse para poder participar. Luego de leer por unas cuantas horas unos libros de Biología, Historia y Matemáticas le pide ayuda a Francisco para practicar para el gran día. Francisco le cuenta el interés de Sofía por el concurso a la abuela y ella decide darle cientos de libros para que estudie.

Sofía y Francisco ensayan como si estuviesen en el show. Ambos hacen de concursantes mientras que Justin es el presentador del show. En el ensayo Sofía derrota a Francisco y pasa a la final. La abuela los interrumpe en el momento en que están celebrando para contarles cómo ella le ayudaba a estudiar al abuelo y a sus amigos mientras se reunían en el parque centenario.

La abuela narra la historia de cómo el abuelo y su amigo querían hacer una gran escuela pública y tuvieron que conformarse con una escuelita pequeña porque no lograron reunir el dinero suficiente que necesitaban pero que no por eso fueron menos felices con lo que habían logrado. Sofía llama al canal y le comunican que el programa es una repetición y que dejaron de hacerlo hace algunos años. La abuela para contentar a Sofía luego de esa decepción prepara un programa concurso en su vivero, donde ella es la presentadora, Francisco y Justin son competidores, y las plantas la audiencia.

4.5.7. CAPÍTULO 7

ACTO I

Mientras Sofía y la abuela están en el vivero se va la luz. Francisco va a preguntar si tienen luz.

Primer punto de giro: La abuela cuenta que los papás están enterrados en el cementerio general.

ACTO II

Sofía cree que los muertos se levantan de sus tumbas y conversan entre ellos, con la abuela cantan una canción.

ACTO III

La abuela cuenta la leyenda de la Maldición de Victor Emilio Estrada.

Segundo punto de giro: Regresa la luz en toda la vecindad menos en la casa de la abuela.

ACTO IV

Sofía se entera que la abuelita se olvidó de pagar la luz, encienden muchas velas en los cuartos. Francisco se va a su casa porque le tiene miedo a la oscuridad.

SINOPSIS

Sofía y la abuela están regando las plantas cuando las luces se van en toda la casa. Sofía se asoma a la ventana y observa que todo el vecindario está sin luz. Francisco, enviado por sus padres, les va a preguntar si tienen luz. La abuela aprovecha la atmósfera del momento para contarles a los niños una historia del cementerio general, que es donde sus padres están enterrados.

Sofía cree que los muertos del cementerio se levantan de sus tumbas y conversan entre ellos. La abuela les explica con una canción que la mayoría de historias de fantasmas empiezan con un rumor y luego les cuenta la leyenda de la Maldición de Emilio Estrada.

Regresa la luz en todo el barrio menos en la casa de la abuela. Sofía se entera que la abuela se olvidó de pagar la luz, por lo que encienden muchas velas en todos los cuartos. Francisco decide que es mejor regresar a su casa, después de haber escuchado todas esas historias de fantasmas ya que él le tiene mucho miedo a la oscuridad.

4.5.8. CAPÍTULO 8

ACTO I

Francisco le cuenta a Sofía que sus padres tienen una agencia de viaje. Juntos idean un plan para conseguir un boleto de avión.

Primer punto de giro: Francisco le lleva el boleto de avión a Sofía.

ACTO II

La abuela le cuenta toda el esfuerzo que hicieron para obtener la casa y cantan una canción.

ACTO III

Llega un agente de banco a la casa. Sofía se entera que la abuelita hipotecó la casa para prestarle el dinero a sus padres para su viaje a Canadá.

Segundo punto de giro: Sofía decide quedarse definitivamente en la casa de su abuela.

ACTO IV

Sofía y Francisco idean un plan de como ayudar a la abuela para que no pierda la casa.

SINOPSIS

Sofía asomada en la ventana de su habitación ve pasar a Francisco y lo llama, Sofía le conversa a Francisco que extraña muchos a sus padres y que quiere verlos, Francisco le cuenta que sus padres tienen una agencia de viaje y que en sus vacaciones viajan a cualquier parte del mundo. A Sofía se le ocurre un plan y le dice a Francisco que la ayude conseguir uno de esos boletos de avión y así juntos idean un plan para obtenerlos. Francisco después de haber echado a andar el plan de Sofía logra obtener el boleto y se lo lleva a Sofía.

Sofía teniendo ya el boleto en sus manos y con la esperanza de volver a ver a sus padres, recoge su ropa y la guarda en su maleta, sin que la abuela se entere. Sofía decide despedirse de la abuela por haberla tratado bien, Sofía sube al vivero y encuentra una foto antigua de la casa en la que se encontraba su abuelo y su abuela cuando eran jóvenes; luego se da cuenta que su abuela no está feliz como de costumbre, decide no tomar atención a eso y le pregunta a la abuela cuándo fue que se mudaron a vivir en la

casa en el barrio Las Peñas. La abuela le cuenta a Sofía todo el esfuerzo que hicieron para obtenerla y cantan una canción.

Alguien llama a la puerta, Sofía se acerca a ver por una rendijita y ve que es un señor con traje, le avisa extrañada a la abuela, y esta le dice a Sofía que se quede en el vivero mientras atiende al señor. Sofía decide espiar a la abuela para descubrir quién es ese extraño señor, y al escucharlo se entera que es alguien enviado por el banco ya que la abuela no ha pagado la hipoteca que hizo para que sus padres pudieran viajar a Canadá. Esto hace que Sofía quiera quedarse y ayudar a su abuela, le cuenta a Francisco y juntos deciden hacer algo para no perder la casa de la abuela.

4.5.9. CAPÍTULO 9

ACTO I

Sofía y Francisco hacen una venta de garaje y la abuela se entera que su nieta sabe sobre la hipoteca de la casa. Nadie asiste a la venta de garaje.

Primer punto de giro: Sofía descubre que los abuelos no podían tener bebés.

ACTO II

La abuela le cuenta a Sofía todos los remedios que tomó para quedar embarazada.

ACTO III

Sofía y la abuela cantan una canción sobre cómo se hacen los bebés.

Segundo punto de giro: Sofía se da cuenta que debes de esforzarte para conseguir lo que quieres.

ACTO IV

Sofía escribe un acuerdo para que nadie mienta y acuerdan trabajar juntas para salvar la casa.

SINOPSIS

Sofía y Francisco, como parte de su plan para salvar la casa, hacen una venta de garaje con las cosas que según ellos pueden vender y conseguir mucho dinero; la abuela al ver que faltan muchas de sus cosas descubre que Sofía sabe lo de la hipoteca. Nadie asiste a comprar y la abuela al percatarse de la decepción de Sofía le dice que aunque las cosas no siempre salen como uno quiere eso no significa que no deban seguir esforzándose hasta poder conseguir las, ya que así fue cómo ella no se rindió hasta poder tener un bebé.

La abuela le cuenta a Sofía que junto con su abuelo, su esposo Aureliano, acudieron a muchos médicos y probaron muchos remedios que podían ayudarlos a tener un bebé, juntas cantan una canción sobre cómo los bebés se hacen con mucho amor y que todas las familias son diferentes. Esto hace que Sofía se de cuenta que debe esforzarse mucho por conseguir lo que quiere.

La abuela tras contarle a Sofía que hipotecó la casa porque quería ayudar a su mamá, acuerda que ninguna de las dos va a volver a mentir y que van a trabajar juntas en todos los planes que se les pueda ocurrir para no perder la casa.

4.5.10. CAPÍTULO 10

ACTO I

Sofía y la abuela se ponen a idear qué pueden hacer para conseguir dinero, mientras arreglan el vivero.

Primer punto de giro: Se les ocurre hacer del vivero un gran negocio dónde vendan plantas.

ACTO II

Sofía le pide ayuda a Francisco para hacer un cartel promocionando las plantas del vivero y mientras lo hacen cantan una canción. La abuela le dice que el abuelo también se hizo devoto de todos sus santos.

ACTO III

La abuela les cuenta el peregrinaje para ir a ver a Narcisita de Jesús.

Segundo punto de giro: La Narcisita les concede el milagro y la abuela queda embarazada.

ACTO IV

Sofía le pide un milagro a la Narcisita. Al día siguiente llega el marino.

SINOPSIS

Sofía y la abuela se ponen a idear qué pueden hacer para conseguir el dinero que se hay que pagarle al banco. Mientras están arreglando y limpiando el vivero se les ocurre que podrían vender plantas y hacer de ese un gran negocio.

Francisco ayuda a Sofía haciendo un letrero para promocionar la venta de plantas en el vivero, juntos cantan una canción sobre las diferentes plantas que tienen allí. Sofía quiere saber si alguna de esas plantas tiene propiedades mágicas y le ayudó a quedar embarazada. La abuela le cuenta que su esposo Aureliano no era muy religioso pero que quería tanto tener un hijo que empezó a rezar e ir a misa junto con ella hasta hacerse devoto de sus mismos santos, fue por eso que decidieron ir a Nobol a ver a Narcisita de Jesús y ella está segura que fue por eso que pudieron tener a la mamá de Sofía.

Sofía, tras haber escuchado cómo a veces la Narcisita de Jesús ha ayudado a muchas personas, le pide que la ayude también a ella para que su abuela no pierda la casa que tanto esfuerzo le costó conseguir. Al día siguiente reciben la inesperada visita de Augusto Gilbert, el marino.

4.6. GUION LITERARIO

“Un guion es una historia contada en imágenes, en diálogos y descripciones, y situada en un contexto de la estructura dramática” (Field, 1996).

CUENTA-CUENTOS

"Piloto"

Escrito por
Andrea Ojeda
Nadia Ronquillo
Bolívar Torres

©2014 Todos los derechos reservados. Prohibida totalmente su reproducción total o parcial.

Fecha de Prep: 11/03/14 - 16/03/14

ABRE DE NEGRO:

ACTO UNO

1. EXT. CASA DE VICENTA - DÍA - STOP MOTION 1

PLANO ENTERO DE LA CASA DE VICENTA

VICENTA llega primero, desde el lado derecho, cargando una maleta de ruedas. Su nieta SOFÍA la sigue detrás, caminando con desánimo, cargando una mochila en los hombros. Vicenta abre la puerta de hierro y entra.

VICENTA

Sofía, cierra la puerta.

Sofía se detiene al pasar el umbral de la puerta, sin voltearse, con la mano derecha cierra la puerta y al querer moverse se percata que la mochila se ha quedado atascada en la puerta, estira los brazos hacia adelante haciendo fuerza para soltarse pero no lo logra, se voltea a la izquierda, da un paso atrás, libera la mochila y cierra la puerta.

VICENTA

(ha estado hablando de
la casa)

--¡Ah! Y cuidado con la puerta
que es pesada.

Vicenta empuja abierta la puerta principal y entra, se pone a un lado dándole paso a Sofía, y cierra la puerta.

2. INT. CASA DE VICENTA - HABITACIÓN DE SOFIA - DÍA - STOP MOTION 2

Vicenta entra al cuarto, camina en el interior y pone la maleta sobre la cama.

VICENTA

Sofía este va a ser tu cuarto.
Solía ser de tu mamá.

Sofía entra a la habitación, observando todo, se detiene al llegar a la alfombra y deja caer su mochila al piso.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

VICENTA (CONT'D)

Te conseguí un escritorio para
que hagas tus deberes.
En el ropero puedes guardar tus
cosas del lado derecho.

Sofía mira el ropero, regresa a mirar a Vicenta y
asiente con la cabeza.

VICENTA (CONT'D)

¿Quieres que te ayude Sofi?

SOFÍA

No.
Yo puedo sola.

Vicenta camina hacia la puerta, antes de salir voltea
hacia Sofía.

VICENTA

Bueno. Voy a estar arriba en el
vivero... por si me necesitas.

Sofía asiente. Vicenta termina de salir. Sofía CIERRA LA
PUERTA CON FUERZA.

Se voltea y camina desganada hacia el centro de la
alfombra, toca el avión rojo haciéndolo mover.
Camina hacia el armario, abre la puerta del lado
izquierdo y le caen encima abrigos, sábanas, colchas,
toallas, y demás cosas; provocando que caiga de espalda
al piso.

Utiliza las manos para quitarse las cosas de encima. Se
levanta y camina hacia su cama, se lanza de espaldas a
los pies de ella, rebotando ligeramente. Cruza los brazos
sobre el pecho, patalea y RESOPLA con enojo.

Por la ventana se ven pétalos de diferentes colores que
empiezan a caer; entre ellos cae una flor que ondula en
el aire, entra por la ventana y se posa en la cara de
Sofía. Sorprendida se quita la flor de la cara, se sienta
y ve por la ventana los pétalos cayendo. Se levanta de un
brinco de la cama y sale de su cuarto.

3. EXT. CASA DE VICENTA - PATIO DELANTERO - DÍA - STOP MOTION 3

Sofía sale al patio, mira hacia arriba y ve de dónde provienen los pétalos. Gira y sube las escaleras corriendo.

4. EXT. CASA - VIVERO - DÍA - STOP MOTION 4

Abre la puerta del vivero y mira asombrada.

PDV DE Sofía

El lugar está repleto de flores de diferentes tipos, hay un par de sillas de madera cerca de la puerta, unos bancos altos al fondo, un anaquel del lado izquierdo con libros y cercano a éste Vicenta está regando las plantas con una manguera quién al notar su presencia la mira.

VICENTA

Sofi ¿Ya acomodaste tus cosas?

Sofía no le responde, entra en el vivero tomando el lado derecho por el cual camina. Sus ojos muy abiertos observan todo; toca las flores haciéndolas retraerse.

Al llegar al fondo del camino voltea a la izquierda poniéndose a la vista de Vicenta.

VICENTA

Ten cuidado con ese--

UN MACETERO SE ROMPE EN EL PISO al Sofía empujarlo con el codo accidentalmente, quedando la tierra y la planta que contenía esparcidos por el suelo. Sofía se sorprende y se tapa la boca con las dos manos.

Vicenta cierra la llave de agua, deja la manguera, y se dirige hacia ella.

VICENTA

Está bien Sofí no pasa nada, lo podemos arreglar.

Sofía se agacha a recoger los fregmentos del macetero roto pero Vicenta se lo impide.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

VICENTA

No Sofi, deja eso ahí, te puedes lastimar.

Vicenta se agacha y recoge la planta.

VICENTA (CONT'D)

(señalando)

Mejor pásame el macetero naranja que esta ahí.

Sofía va por el macetero y lo toma.

SOFÍA

¿Este?

VICENTA

Sí. Ese servirá.

Sofía va hacia Vicenta y le entrega el macetero.

SOFÍA

(preocupada)

¿Está bien la planta?

¿No está muerta?

Vicenta sonrío y mira a Sofía.

VICENTA

No Sofi, la planta está bien. Su macetero se rompió pero a la plantita no le pasó nada. Ahora le vamos a cambiar de macetero para que tenga un nuevo hogar.

Vicenta coloca el macetero en el mecón, en dónde ha dejado también la planta.

VICENTA

Sofi pásame la tierra de sembrar.

Sofía no sabe a qué se refiere Vicenta y mira confundida por todas partes.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

VICENTA
(señalando)

La funda que está ahí abajo.

Sofía pasa la tierra de sembrar.

VICENTA
(señalando)

Pasame esa palita.

Sofía le pasa la palita. Vicenta toma la pala y con ésta coloca un poco de tierra de sembrar en el macetero.

Vicenta hala un banco cerca y se sienta frente al mesón.

VICENTA

Cuando yo era muy, muy pequeña--

Sofía mira atentamente las manos de Vicenta, y mientras la escucha se imagina lo que la abuela le cuenta.

5. EXT. FONDO BLANCO - DÍA - 2D

5

Vicenta aparece convertida en una abuelita pequeña.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

--vivía en un lugar llamado
Yaguachi.

Aparece un letrero que dice Yaguachi.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Allí con mis papás sembrábamos
arroz--

Vicenta tiene en la mano un tazón de arroz, saca un granito, lo suelta sobre la tierra y aparece una plantita.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

--y las plantas eran tan altas--

Las plantas crecen de colores diferentes.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

--que yo no veía a mis papás
entre todas esas plantas verdes.

Las plantas de colores cambian todas a verde.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Y si me agachaba para verlos no
podía, por toda el agua en el que
estaba sembrado el arroz.

Aparece el agua y empieza a subir.

SOFÍA (V.O.)

¿Mucha agua como en una piscina?

El agua sube tanto que Vicenta empieza a ahogarse.

VICENTA (V.O.)

No. Solo hasta las rodillas
porque sino me ahogaba.

El agua baja hasta las rodillas de Vicenta.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Y cuando tenía mucha hambre
corría y me trepaba a un árbol a
comer caña de azúcar.

Vicenta corre y se trepa a un árbol a comer caña de
azúcar.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Y luego mi PAPÁ CALIXTO venía con
sus gallos--

Aparecen las piernas de PAPÁ CALIXTO caminando, a su lado
van sus dos gallos: el GALLO VALIENTE y el GALLO SIMPLÓN.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

--para junto con mi MAMÁ JACINTA
irnos a la romería de San
Jacinto.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

SOFÍA (V.O.)

¿Qué es una romería?

VICENTA (V.O.)

Es un viaje... mmm... como una fiesta, en este caso para celebrar a San Jacinto. Con sólo escuchar repicar las campanas y el estallido de los cohetes sabías que la fiesta había comenzado.

SE ESCUCHA EL REPIQUE DE LAS CAMPANAS y los cohetes estallan iluminando el cielo.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Papá Calixto no se perdía una carrera de Gallos.

(ríe)

Siempre volvíamos con Valiente como ganador y con Simplón todo desinflado.

Vemos caminando las piernas de Mamá Jacinta y las piernas de Papá Calixto con Vicenta, y a los costados Gallo Valiente como todo un triunfador y Gallo Simplón totalmente debilitado.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Pero un día se secó el arroz.

El arroz se vuelve de color café.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Y tuvimos que dejar nuestras plantas, sembríos, mi árbol y los gallitos.

Vicenta se aleja con las piernas de sus papás y a lo lejos se despiden las plantas, el árbol y los gallos, hasta difuminarse en la lejanía.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Y nos fuimos a Milagro.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

Vicenta y las piernas de sus papás caen del cielo en un suelo lleno de piñas.

FIN DE ACTO UNO

(CONTINÚA)

ACTO DOS

6. EXT./INT. CASA MILAGRO - DÍA - 2D

6

Vicenta y las piernas de sus papás de pie en medio de piñas que empiezan a desaparecer una a una.

VICENTA (V.O.)

Y cuando llegamos a la casa
nueva. Era muuuy grande y
obscura--

Vicenta está en un pasillo largo y obscuro.

7. MÁS TARDE

7

VICENTA (V.O.)

--En las noches sentía que muchos
ojos me miraban por la ventana.

Al fondo una puerta se abre RECHINANDO, ella entra y por la ventana se ven muchos ojitos brillantes.

SOFÍA (V.O.)

(emocionada)

¿Eran zombies?

Vicenta ríe.

VICENTA (V.O.)

¡Ay Sofi, cómo va a creer?

SOFÍA (V.O.)

¿Entonces qué eran?

Entra Mamá Jacinta a la habitación.

MAMÁ JACINTA

¿Qué haces Vicenta?

Vicenta se sobresalta, corre y se abraza a las piernas de su mamá.

VICENTA

Esos ojos me están mirando.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

MAMÁ JACINTA

¡Ay mijita solo son luciérnagas!

Mamá Jacinta camina con Vicenta hasta la ventana. Vicenta pone los brazos en el borde de la ventana.

Las luciérnagas se mueven y forman la palabra Vicenta.

VICENTA

Aún así extrañaba mi casa, mis gallos, mi árbol.

Las luciérnagas se apagan.

En el cielo las estrellas forman las imágenes de la casa, los gallos y el árbol.

SOFÍA (V.O.)

Eso es tonto.

La imagen se rompe.

8. INT. CASA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION

8

Vicenta está sentada con la planta en las manos, Sofía se aleja de ella con los brazos cruzados y el ceño fruncido.

VICENTA

Si, tienes razón.

Vicenta deja la planta sobre el mesón, se levanta del banco y se acerca a Sofía y se inclina para mirarla a los ojos

VICENTA (CONT'D)

Es tonto preocuparse por algo que no puedes cambiar.

Vicenta empieza a mover la cadera hacia un lado, y chasquea los dedos. Empieza a cantar.

VICENTA (CONT'D)

Tú debes esperar y ver
Y aprender que.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

Vicenta señala con los dedos y mueve la cabeza al ritmo de la música.

VICENTA (CONT'D)
 (cantando)
 el cambio no es
 malo, lo sé

Sofía cruzada de brazos le da la espalda a Vicenta.

VICENTA (CONT'D)
 (cantando)
 No puedes temer
 Ohh, no es solo esta vez

Vicenta le da la vuelta a Sofía.

VICENTA (CONT'D)
 (cantando)
 Son una y mil veces
 Que todo girará al revés

Vicenta le da dos vueltas más a Sofía haciéndola marear.

VICENTA (CONT'D)
 (cantando)
 No puedes correr
 Solo esperar y ver

Vicenta se pone un macetero como sombrero y con las manos simula binoculares.

VICENTA (CONT'D)
 (cantando)
 Los cambios vendrán
 Estés lista o no lo estés

Vicenta le pone a Sofía un macetero en la cabeza como sombrero. Sofía resopla y mueve el pie con la música.

VICENTA (CONT'D)
 (cantando)
 Y aunque no lo quieras, ohh sí,
 Yo lo haré y serás feliz lo sé

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

Vicenta se da media vuelta y toca las plantas moviendo sus brazos de atrás para adelante.

VICENTA (CONT'D)

(cantando)

Si te unes hoy a mí
Bailando conmigo

Vicenta camina, levanta las manos hacia arriba y las sacude. Sofía la sigue.

VICENTA (CONT'D)

(cantando)

Y sacudiendo una y otra vez
Los miedos al fin de aquí

Sofía camina y mueve las manos hacia el lado izquierdo y luego al derecho, con desgano.

VICENTA (CONT'D)

(cantando)

No puedes temer
Ohh, no es solo esta vez

Vicenta y Sofía se agachan y caminan agachadas, mientras las flores musas se abren y se cierran.

VICENTA Y SOFÍA

(cantando)

Son una y mil veces
Que todo girará al revés

Vicenta y Sofía se dan una media luna. Las flores bromelias se sacuden.

VICENTA Y SOFÍA (CONT'D)

(cantando)

Tanto como sé
Eso no estaría bien

Vicenta y Sofía, una a lado de la otra, animadas, mueven las caderas y con la mano indican no.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

VICENTA Y SOFÍA (CONT'D)

(cantando)

Y aunque tú no lo intentes
Te costará un buen revés

Vicenta y Sofía bailan como pingüinos con las manos hacia los lados. Las flores Ave del paraíso se mueven hacia un lado y hacia el otro.

VICENTA Y SOFÍA (CONT'D)

(cantando)

No puede ser
Que no quieras mi amor

Vicenta y Sofía mueven las caderas y con la mano indican no.

VICENTA Y SOFÍA (CONT'D)

(cantando)

Pretender estar conmigo en esta
canción.
Ver con emoción

Vicenta y Sofía se tocan las mejillas y sonríen.

VICENTA Y SOFÍA (CONT'D)

(cantando)

Que somos tú y yo

Sofía señala a Vicenta y Vicenta señala a Sofía.

VICENTA Y SOFÍA (CONT'D)

(cantando)

La alegría aquí
Y que el cambio es
Lo que quieras ser

Vicenta y Sofía levantan las manos moviéndolas hacia arriba, miran hacia arriba sonriendo. Todas las plantas se mueven.

VICENTA Y SOFÍA (CONT'D)

(cantando)

No puedes temer
Ohh, no es solo esta vez

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

Los helechos se mueven hacia la izquierda y luego a la derecha al ritmo de la música.

VICENTA Y SOFÍA (CONT'D)

(cantando)

Son una y mil veces
Que todo girará al revés

Vicenta y Sofía se dan una media luna. Detrás de ellas las flores bromelias se sacuden.

ORQUÍDEAS CARA DE MONO

(cantando)

Tanto como sé

Las ORQUÍDEAS CARA DE MONO cantan y las FLORES GINGER se abren y se cierran.

FLORES GINGER

(cantando)

Eso no estaría bien

VICENTA Y SOFÍA

(cantando)

Y aunque tú no lo intentes
Te costará un buen revés
¡Y es así!

Vicenta y Sofía giran y caen sentadas en los banquitos. Las plantas dejan de moverse.

Sofía apoya los codos sobre el mesón. Vicenta toma el macetero y continúa poniendo tierra en él.

VICENTA

Entonces...
como me era muy difícil
acostumbrarme papá Calixto me
envió con mi TÍA NONA a La Boca
de Los Sapos.

Sofía escucha con atención lo que su abuela Vicenta le sigue contando.

9. EXT. LA BOCA DE LOS SAPOS - DÍA - 2D

9

Vicenta entra acompañada de las piernas de la TÍA NONA a la boca de un sapo gigante.

VICENTA (V.O.)

Mi tía era muy gruñona, me regañaba por todo. Que si no comía...

La Tía Nona regaña a Vicenta por no comer.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

...que si comía...

La Tía Nona regaña a Vicenta por comer mucho.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

...que si la ayudaba con los animales pero que no demasiado tiempo.

La Tía Nona regaña a Vicenta por estar mucho tiempo con los animales en la granja.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Que saliera a jugar pero que regresara limpia.

Se ve a Vicenta volviendo muy sucia y siendo regañada.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Y tenía las piernas taaan velludas que parecía salida de un circo.

Aparecen muchos vellos en las piernas de la Tía Nona.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Lo que más me gustaba era irme a bañar al río verde, había tantos sapos.

El río está lleno de sapos, y cuando ella sale de él, está cubierta de sapos.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

SOFÍA (V.O.)

Iuw. ¡Qué asco!

VICENTA (V.O.)

Pero fue allí entre tantos sapos
que mi tía me dijo...

TÍA NONA

¿Por qué se ha de temer a los
cambios Vicenta? Toda la vida es
un cambio.

Vicenta cubierta de sapos mirando hacia arriba a las
piernas peludas de la Tía Nona.

VICENTA (V.O.)

Fue eso lo que me hizo volver.

Vicenta vuelve por un camino montada en una rana.

FIN DE ACTO DOS

ACTO TRES

10. EXT. CASA MILAGROS - DÍA - 2D 10

Vicenta llega montada en una rana a Milagros.

Se baja de la rana, la rana se aleja brincando, y ella corre hacia las piernas de sus papás y los abraza. Suelta a los padres y le cae una piña en las manos. Corre al patio, entierra la piña en la tierra, le echa agua pero no crece, le vuelve a echar agua pero tampoco crece, le da dos palmaditas y la planta de piña crece automáticamente.

La planta se convierte en un gran árbol y una a una aparecen piñas colgando de sus ramas.

Vicenta ya está más grande y abraza al árbol. Gira danzando alrededor de él, se detiene y se sienta arrimándose. Del árbol caen rodajas de piña y Vicenta se las come.

11. INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - STOP MOTION 11

Vicenta se acerca al anaquel donde tiene los libros de botánica y saca un álbum de fotos. Vuelve junto a Sofía y abre el álbum, se ven diferentes fotos de Vicenta con plantas.

VICENTA

Éste es mi árbol de piña.

SOFÍA

Esas parecen naranjas.

Vicenta mira bien la foto y sonrío.

VICENTA

Tienes razón. Déjame ver bien.

(pasa un par de
páginas)

Aquí está mi piñita.

Sofía le hala el vestido para llamarle la atención.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

SOFÍA

¿Y la planta?

VICENTA

¡Uyyyyyy cierto la planta!

Vicenta se mueve rápido hacia el mesón donde está la planta, mientras Sofia la sigue de cerca.

VICENTA

Ahora si... vamos contigo.

Pone la planta en el macetero, le pone más tierra de sembrar, presiona con sus dedos, y la riega con agua.

VICENTA

(a la planta)

Este es tu nuevo hogar.

La planta cobra vida, su rama se endereza y sus ojitas se levantan.

Sofía sonríe levemente.

SOFÍA

¡Ya está!

Vicenta se voltea hacia Sofia.

VICENTA

No, aún no llegamos a Guayaquil.

Sofía hace un ademán con las manos y se mofa.

SOFÍA

Ahhh.

Si ya estamos en Guayaquil.

VICENTA

(riéndose)

Ahhhh.

Pero mi historia aún no.

Sofía infla los cachetes y tuerce los ojos.

12. EXT. CALLE - DÍA - 2D

12

VICENTA (V.O.)

Volví a La Boca de los Sapos para despedirme de mi tía nona.

Vicenta llega montando en rana a La Boca de los Sapos en dónde encuentra al candidato Velasco Ibarra con una multitud dividida gritando los unos a los otros.

MULTITUD

¡Los sapos están con Velasco!

La mitad de la multitud se convierte en sapos.

VICENTA (V.O.)

Y Velazco les dijo.

VELASCO

Ese nombre es muy feo para un pueblo tan pintoresco, progresista y bonito. Yo le voy a cambiar y le pondré: El Triunfo y todos vamos a gritar: ¡El Triunfo con Velasco!

VICENTA (V.O.)

Y todos los sapienses comenzaron a gritar ¡El Triunfo con Velasco!

Todos los sapos gritan la consigna.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

Fue ahí cuando vi a mi Tía Nona con sus piernas peludas regañando a un grupo de señoras que la estaban empujando.

La Tía Nona deja de discutir al ver a Vicenta y corre a encontrarse con ella. Vicenta se abraza a las piernas peludas de su tía.

FIN DE ACTO TRES

ACTO CUATRO

13. EXT. CALLE - DÍA - 2D

13

VICENTA (V.O.)

Me despedí de mi tía...

La Tía Nona queda atrás y se desvanece.

VICENTA (V.O.)

Tomé el tren para llegar a Durán,
y fue tan rápido--

SOFÍA (V.O.)

¿El tren volaba?

VICENTA (V.O.)

Los trenes no vuelan Sofi.

SOFÍA (V.O.)

Si yo tuviera un tren, seguro
volaría.

El tren vuela a Duran.

14. EXT. AL PIE DEL RÍO GUAYAS - GABARRA - DÍA - 2D

14

VICENTA (V.O.)

Ahí tomé una gabarra a
Guayaquil--

SOFÍA (V.O.)

¿Una bagarra qué?

VICENTA (V.O.)

Una Gabarra es una embarcación de
la segunda Guerra Mundial.Vicenta, vestida de estrategia militar, explica de forma
técnica en un pizarrón qué es una gabarra.

VICENTA (V.O.) (CONT'D)

La cual se usaba para transportar
carros, personas y animales por
el río guayas.

(CONTINUÍA)

CONTINÚA:

La gabarra se llena con carros, personas y animales, incluida Vicenta que se sube también.

SOFÍA (V.O.)

Eso es muy bobo.

¿Por qué no iban por el puente?

VICENTA (V.O.)

¡Ay Sofia! Qué cabeza la tuya.

El puente se creo hasta 1970.

SOFÍA (V.O.)

¿Y cómo iban?

VICENTA (V.O.)

En bagarra, digo gabarra, ¿ya no te dije?

Las gabarras navegan por el Río Guayas

VICENTA (V.O.)

Por suerte no habían tiburones.

Aparece una mano y toma del agua una aleta de tiburón que al alzarlo es un pececito riendo.

SOFÍA (V.O.)

(se mofa)

¡Ahhhh!

Todo el mundo sabe que solo hay cocodrilos.

La mano tira al pececito, aparece un cocodrilo y se lo come.

Los cocodrilos nadan a lado de las gabarras saltando como delfines. Vicenta va trepada en la gabarra abrazando una piña.

15. INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOP MOTION

15

La abuela sentada en el banco mirando a Sofía que también la está mirando.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

VICENTA

Con todos esos cambios aprendí
que todo lugar nuevo es una nueva
aventura y que cualquier lugar
puede convertirse en tu hogar--
(señala a sofía y
sonríe)
--y que el que no cambia se lo
come el cocodrilo.

Vicenta toma la planta y se la entrega a Sofía.

VICENTA

Esto es para ti Sofi.

Sofía toma la planta, sonríe tímidamente.

SOFÍA

Gracias... Abuela.

Vicenta sonríe, ve a Sofía alejándose.

VICENTA

La merienda estará lista en una
hora.

Sofía sale del vivero con la planta en las manos.

Vicenta se queda con las plantas, mueve las caderas,
mueve las manos y las plantas se mueven al son de lo que
ella tararea.

16. EXT. CASA DE VICENTA - PATIO DELANTERO - DÍA - STOP 16
MOTION

Sofía baja las escaleras cuidadosamente, sosteniendo la
planta con las dos manos, camina hasta la puerta de la
casa y entra.

17. INT. CASA DE VICENTA - HABITACIÓN DE SOFÍA - DÍA - STOP 17
MOTION

Sofía entra en su habitación camina hacia el escritorio
y asienta la planta ahí, la mira por un momento y duda.

(CONTINÚA)

CONTINÚA:

Vuelve a tomar la planta y la coloca encima del velador junto a su cama, pero éste sitio tampoco la convence.

Toma la planta una vez más y la coloca en el filo de la ventana. Sonríe al quedar conforme con el lugar.

Se agacha a recoger las cosas tiradas en el piso, y poco a poco logra guardar todo en el lado izquierdo.

Abre la maleta y saca sus cosas una por una y las guarda en el lado derecho del armario. Acomoda sus libros en los anaqueles y coloca los peluches en la cama.

18. MÁS TARDE

18

De su mochila saca un portarretrato con la foto de sus padres y lo pone en la ventana a lado de la planta. Apoya los brazos en el borde de la ventana y ve las luciernagas iluminando afuera.

SOFÍA

Regresaré con ustedes.

Las luciérnagas forman el nombre de sofía.

FUNDE A NEGRO

FIN DEL EPISODIO

4.7. GUION TÉCNICO

Es un documento de producción que permite la planificación previa del director de todas las secuencias o escenas. Sirve para tener una base clara para el storyboard al momento de querer tener una idea de cómo se verá el producto final audiovisual. En las indicaciones de los planos dentro del guion técnico se usaron las siguientes abreviaturas:

- PP: Primer Plano
- PP: Plano Medio
- PMc: Plano Medio Corto
- PM: Plano Medio
- PMl: Plano Medio Largo
- PA: Plano Americano
- PE: Plano Entero
- PG: Plano General
- PD: Plano Detalle

El guion técnico ha sido dividido en dos: uno para stopmotion y otro para 2D.

4.7.1. GUION TÉCNICO STOPMOTION

Cuenta - cuentos				Pág. 001	
Escena 1 EXT. CASA DE VICENTA - DÍA - STOPMOTION					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
001	PE	Frontal		VICENTA llega primero, desde el lado derecho, cargando una maleta de ruedas caminando por la acera de su casa. Su nieta SOFÍA la sigue detrás, caminando con desánimo, cargando una mochila en los hombros.	SFX: Maleta de ruedas siendo arrastrada en piso de piedras.
002	PD	Lateral izquierdo		Vicenta abre la puerta de hierro.	SFX: Abriendo puerta.
003	PM	Posterior		Vicenta entra a la casa.	VICENTA: Sofía, cierra la puerta.
004	PM	Frontal		Sofía se detiene al pasar el umbral de la puerta, con la mano derecha cierra la puerta y al querer moverse se percata que la mochila se ha quedado atascada en la puerta.	SFX: Puerta cerrándose.
005	PD	Frontal		Se ve la mochila atascada en la puerta	
006	PM	Frontal		Sofía estira los brazos hacia adelante haciendo fuerza para soltarse pero no lo logra.	SFX: Sofía haciendo fuerza para safarse de la puerta.
007	PP	Frontal		El rostro de Sofía	
008	PM	Posterior		Sofía se voltea a la izquierda, da un paso atrás, libera la mochila y cierra la puerta.	SFX: Puerta.
009	PM	Posterior		Vicenta de espaldas abriendo la puerta.	VICENTA: Ah! Y cuidado con la puerta que es pesada.
010	PP	Frontal		Sofía torciendo los ojos.	
011	PM	Frontal		Vicenta abre la puerta y entra.	SFX: Puerta de madera abriéndose.
012	PE	Posterior		Sofía entra a la casa y Vicenta cierra la puerta.	SFX: Puerta cerrándose.

Tabla 4-4: Guion Técnico Stopmotion página 1

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos				Pág. 002	
Escena 2 INT.CASA DE VICENTA - HABITACIÓN DE SOFÍA - DÍA - STOP MOTION					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
001	PE	Lateral, visto desde la ventana		Vicenta entra al cuarto, camina en el interior y pone la maleta sobre la cama.	VICENTA: Sofi este va a ser tu cuarto. Solía ser de tu mamá.
002	PC	Cenital		Sofía entra a la habitación, observando todo, se detiene al llegar a la alfombra y deja caer su mochila al piso.	VICENTA: Te conseguí un escritorio para que hagas tus deberes.
003	PM	Sobre el hombro contrapicado		Sofía mira el ropero.	VICENTA: En el ropero puedes guardar tus cosas del lado derecho.
004	PP	Tres cuartos rostro de Sofía		Sofía regresa a mirar a Vicenta y asiente con la cabeza.	
005	PP	Frontal		El rostro de Vicenta	VICENTA: ¿Quieres que te ayude Sofi?
006	PP	Frontal		El rostro de Sofía	SOFÍA:: No. Yo puedo sola.
007	PM	Frontal		Vicenta camina hacia la puerta, antes de salir voltea hacia Sofía. Sofía asiente. Vicenta termina de salir. Sofía cierra la puerta con fuerza. Se voltea y camina desganada hacia el centro de la alfombra	VICENTA: Voy a estar arriba en el vivero... por si me necesitas. SFX:Puerta de madera cerrada con fuerza.
008	PC	Cenital		Sofía toca el avión rojo haciéndolo mover.	
009	PM	Frontal		Sofía camina hacia el armario.	
010	PE	Contrapicado		Sofía abre la puerta izquierda del armario y le caen encima colchas, toallas y demás cosas.	SFX: Sonido de bisagras, cosas cayendo.
011	PA	Lateral		Sofía cae de espalda al piso.	SFX: Sofía cae al piso de madera.
012	PC	Cenital		Sofía utiliza las manos para quitarse las cosas de encima. Y se sienta.	
013	PD	Lateral		Se ve sólo las piernas de Sofía, arrodillándose para levantarse.	SFX: Sofía levantándose.

Tabla 4-5: Guion Técnico Stopmotion página 2

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos				Pág. 003	
Escena 2 INT.CASA DE VICENTA - HABITACIÓN DE SOFÍA - DÍA - STOP MOTION					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
014	PC	Cenital		Sofía camina hacia su cama, se voltea y se deja caer de espaldas en la cama rebotando ligeramente. Sofía cruza los brazos sobre el pecho y patalea.	SFX: Rebote de sofía en la cama.
015	PP	Cenital		Sofía frunce el ceño y resopla con enojo.	
016	PD a PM	Frontal	Dolly out	Caen pétalos por la ventana. La cámara retroce abriendo la toma y vemos a Sofía acostada en la cama. En el fondo siguen cayendo pétalos.	SFX: Brisa de viento.
017	PP	Cenital		Le cae una flor en el rostro a Sofía. Se sorprende y se quita la flor de la cara.	
018	PM	Lateral		Sofía se sienta y ve por la ventana.	
019	PE	Frontal		sofía se levanta de un brinco de la cama, corre hacia la puerta y sale de su cuarto.	SFX: Brinco de sofía, abrir puerta.
Escena 3 EXT.CASA DE VICENTA - PATIO DELANTERO - DÍA - STOPMOTION					
001	PM	Frontal		Sofía sale al patio, y mira hacia arriba.	
002	PM	Sobre el hombro contrapicado		Sofía ve de dónde provienen los pétalos.	
003	PM	Lateral		Sofía voltea a su izquierda y corre hacia la escalera.	
004	PD	Lateral		Sofía sube por la escalera.	SFX: Escalera de metal rechinando.
005	PM	Contrapicado		Sofía sube por la escalera.	SFX: Escalera de metal rechinando.
Escena 4 INT.CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION					
001	PM	Frontal		Sofía abre la puerta del vivero.	SFX: Abrir puerta de madera.
002	PP	Frontal		Sofía mira asombrada.	

Tabla 4-6: Guion Técnico Stopmotion página 3

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 004	
Escena 4 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
003	PG	PDV DE Sofía	Paneo	Se ve el interior del vivero. Vicenta nota su presencia y mira a sofía.	SFX: Agua de manguera regando plantas. VICENTA: Sofi ¿Ya acomodaste tus cosas?	
004	PM	Frontal		Sofía no le responde y entra al vivero.		
005	PE	Posterior		Sofía Camina por el lado derecho del vivero.		
006	PM	Lateral		Se ven las flores y plantas.		
007	PD	Ligeramente Contrapicado		Los ojos bien abiertos de sofía.		
008	PD	Lateral		La mano de Sofía toca las flores y se retraen.		
009	PM	Posterior		Sofía caminando.		
010	PM	Frontal		Sofía al llegar al fondo voltea hacia la izquierda.		
011	PM	Sobre el hombro		Vicenta ve a Sofía.		
012	PD	Lateral		El codo de sofía empuja el macetero.	VICENTA: Ten cuidado con ese--	
013	PP	Frontal		Sofía se sorprende y se tapa la boca con las manos.	SFX: Macetero rompiéndose en el piso.	
014	PD	Cenital		El macetero roto, la tierra esparcida en el piso junto con la planta.		
015	PD	Lateral		La mano de Vicenta cierra la llave de agua.	SFX: Sonido de cerrar la llave de agua.	
016	PM	Lateral		Vicenta deja la manguera a un lado.	SFX: Asentar la manguera.	
017	PE	Posterior		Vicenta camina hacia Sofía.	Está bien Sofía no pasa nada, lo podemos arreglar.	
018	PA	Lateral		Sofía se agacha a recoger los fregmentos del macetero roto pero Vicenta se lo impide.	VICENTA: No Sofi, deja eso ahí, te puedes lastimar.	
019	PE	Picado		Vicenta se agacha y recoge la planta.	VICENTA: Mejor pásame el macetero naranja que esta ahí.	

Tabla 4-7: Guion Técnico Stopmotion página 4

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos				Pág. 005	
Escena 4 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
020	PE	Posterior		Vicenta camina con la planta hacia el mesón. Sofia va por el macetero y lo toma.	SOFÍA: ¿Este?
021	PP	Lateral		Vicenta mira a Sofía	VICENTA: Sí. Ese servirá.
022	PM	Lateral		Sofía camina hacia Vicenta.	
023	PD	Lateral		Sofía le entrega el macetero a Vicenta.	SOFÍA: ¿Está bien la planta?
024	PP	Frontal		Sofía le entrega el macetero a Vicenta.	SOFÍA: ¿No está muerta?
025	PP	Frontal		Vicenta sonríe y mira a Sofía.	VICENTA: No Sofi, la planta está bien. Su macetero se rompió pero a la plantita no le pasó nada.
026	PM	Lateral izquierdo		Vicenta coloca el macetero en el mezón, en dónde ha dejado también la planta. Sofía mirando a Vicenta.	VICENTA: Ahora le vamos a cambiar de macetero para que tenga un nuevo hogar.
027	PM	Lateral derecho		Vicenta con la planta en la mano.	VICENTA: Sofi pasame la tierra de sembrar.
028	PMc	Frontal		Sofía no sabe a qué se refiere Vicenta y mira confundida por todas partes.	
029	PM	Lateral izquierdo		Vicenta señala la tierra de sembrar. Sofía toma la tierra y se la pasa a Vicenta.	VICENTA: La funda que está ahí abajo.
030	PE	Posterior		Vicenta señala una pala pequeña en el otro mesón. Sofía le pasa la palita.	VICENTA: Pasame esa palita.
031	PD	Lateral		La mano de Vicenta toma la pala.	
032	PD	Cenital		La mano de Vicenta coloca un poco de tierra de sembrar en el macetero.	
033	PM	Lateral		Vicenta hala un banco cerca y se sienta frente al mesón.	

Tabla 4-8: Guion Técnico Stopmotion página 5

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 006	
Escena 4 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
034	PP	Frontal		Rostro de Vicenta.	VICENTA: Cuando yo era muy, muy pequeña--	
035	PMc	Sobre el hombro, Picado		Sofía mira atentamente las manos de Vicenta, y mientras la escucha se imagina lo que la abuela le cuenta.		
Escena 8 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION						
001	PM	Lateral izquierdo		Vicenta está sentada con la planta en las manos, Sofía se aleja de ella con los brazos cruzados y el ceño fruncido.		
002	PP	Frontal		Rostro de Vicenta.	VICENTA: Sí, tienes razón.	
003	PM	Lateral		Vicenta deja la planta sobre el mesón.		
004	PM	Posterior		Vicenta se levanta del banco y se acerca a Sofía.		
005	PM	Lateral		Vicenta se inclina para mirarla a los ojos.	VICENTA: Es tonto preocuparse por algo que no puedes cambiar.	
006	PP	Frontal		Rostro de Sofía.		
007	PD	Posterior		Vicenta empieza a mover la cadera hacia un lado.		
008	PD	Lateral		Vicenta chasquea los dedos y empieza a cantar.	SFX: Chasquido de dedos	
009	PMc	Frontal		Vicenta señala con los dedos y mueve la cabeza al ritmo de la música.	VICENTA: Tú debes esperar y ver Y aprender que.	
010	PM	Two shot lateral		Sofía cruzada de brazos le da la espalda a Vicenta. Vicenta le da la vuelta a Sofía. Vicenta le da dos vueltas más a Sofía haciéndola marear.	VICENTA (cantando): el cambio no es malo, lo sé. No puedes temer Ohh, no es solo esta vez, Son una y mil veces Que todo girará al revés	

Tabla 4-9: Guion Técnico Stopmotion página 6

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos				Pág. 007	
Escena 8 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
011	PP	Frontal		Vicenta se pone un macetero como sombrero.	VICENTA (cantando): No puedes correr
012	PG	PDV DE Vicenta		Vicenta con las manos simula binoculares.	VICENTA (cantando): Solo esperar y ver
013	PM	Two shot lateral		Vicenta le pone a Sofía un macetero en la cabeza como sombrero.	VICENTA (cantando): Los cambios vendrán, estés lista o no lo estés
014	PD	Lateral del pie de Sofía		Sofía resopla y mueve el pie con la música.	
015	PM	Posterior		Vicenta se da media vuelta y toca las plantas moviendo sus brazos de atrás para adelante.	VICENTA (cantando): Y aunque no lo quieras, ohh sí, Yo lo haré y serás feliz lo sé
016	PM	Lateral		Vicenta camina, levanta las manos hacia arriba y las sacude. Sofía la sigue.	VICENTA (cantando): Si te unes hoy a mí Bailando conmigo
017	PP	Frontal		Sofía desganada.	
018	PA	Posterior		Sofía camina y mueve las manos hacia el lado izquierdo y luego al derecho, con desgano.	VICENTA (cantando): Y sacudiendo una y otra vez Los miedos al fin de aquí
019	PE	Frontal		Vicenta y Sofía se agachan y caminan agachadas, mientras las flores musas se abren y se cierran.	VICENTA (cantando): No puedes temer Ohh, no es solo esta vez
020	PE	Lateral inclinado 45° a la derecha		Vicenta y Sofía se dan una media luna. Las flores bromelias se sacuden.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): Son una y mil veces Que todo girará al revés

Tabla 4-10: Guion Técnico Stopmotion página 7

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos				Pág. 008	
Escena 8 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
021	PA	Frontal		Vicenta y Sofía, una a lado de la otra, animadas, mueven las caderas y con la mano indican no.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): Tanto como sé Eso no estaría bien
022	PE	Frontal		Vicenta y Sofía bailan como pingüinos con las manos hacia los lados. Las flores Ave del paraíso se mueven hacia un lado y hacia el otro.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): Y aunque tú no lo intentes Te costará un buen revés
023	PA	Frontal		Vicenta y Sofía mueven las caderas y con la mano indican no.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): No puede ser, que no quieras mi amor
024	PM	Two Shot Frontal		Vicenta y Sofía se tocan las mejillas y sonríen.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): Pretender estar conmigo en esta canción. Ver con emoción
025	PA	Frontal		Sofía señala a Vicenta y Vicenta señala a Sofía.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): Que somos tú y yo
026	PC	Cenital		Vicenta y Sofía levantan las manos moviéndolas hacia arriba, miran hacia arriba sonriendo. Todas las plantas se mueven.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): La alegría aquí Y que el cambio es Lo que quieras ser
027	PE	Frontal		Los helechos se mueven hacia la izquierda y luego a la derecha al ritmo de la música.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): No puedes temer Ohh, no es solo esta vez
028	PE	Lateral inclinado 45° a la izquierda		Vicenta y Sofía se dan una media luna. Detrás de ellas las flores bromelias se sacuden.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): Son una y mil veces Que todo girará al revés
029	PP	Frontal		Las ORQUÍDEAS CARA DE MONO cantan.	ORQUÍDEAS CARA DE MONO (cantando): Tanto como sé
030	PP	Frontal		Las FLORES GINGER se abren y se cierran.	FLORES GINGER (cantando): Eso no estaría bien

Tabla 4-11: Guion Técnico Stopmotion página 8

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos				Pág. 009	
Escena 8 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
031	PA	Frontal		Vicenta y Sofía giran y caen sentadas en los banquitos. Las plantas dejan de moverse.	VICENTA Y SOFÍA (cantando): Y aunque tú no lo intentes Te costará un buen revés ¡Y es así!
032	PP	Frontal		Sofía apoya los codos sobre el mesón.	
033	PM	Two Shot Frontal		Vicenta toma el macetero y continúa poniendo tierra en él. Sofía escucha con atención lo que su abuela Vicenta le sigue contando.	VICENTA: Entonces... como me era muy difícil acostumbrarme papá Calixto me envió con mi TÍA NONA a La Boca de Los Sapos.
Escena 11 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION					
001	PM	Lateral		Vicenta se acerca al anaquel donde tiene los libros de botánica.	
002	PD	Frontal		La mano de Vicenta saca un álbum de fotos.	
003	PM	Frontal		Vicenta vuelve junto a Sofía y abre el álbum.	
004	PD	Cenital		Se ven diferentes fotos de Vicenta con plantas. Señala con el dedo una foto.	VICENTA: Éste es mi árbol de piña.
005	PP	Lateral		Rostro de Sofía.	SOFÍA: Esas parecen naranjas.
006	PP	Frontal		Vicenta mira bien la foto y sonríe.	VICENTA: Tienes razón. Déjame ver bien.
007	PP	Frontal		Vicenta pasa un par de páginas.	SFX: Páginas pasando. VICENTA: Aquí está mi piñita.
008	PA	Lateral		Sofía le hala el delantal para llamarle la atención.	SOFÍA: ¿Y la planta?
009	PE	Lateral		Vicenta se mueve rápido hacia el mesón donde está la planta, mientras Sofía la sigue de cerca.	VICENTA: ¡Uyyyyy cierto la planta!

Tabla 4-12: Guion Técnico Stopmotion página 9

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 010	
Escena 11 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
010	PM	Frontal		Pone la planta en el macetero, le pone más tierra de sembrar.	VICENTA: Ahora si... vamos contigo.	
011	PD	Cenital		Vicenta presiona con sus dedos.		
012	PM	Frontal		Vicenta riega la planta con agua.	SFX: Regar con agua la planta.	
013	PP	Contrapicado		Vicenta le habla a la planta.	VICENTA: Éste es tu nuevo hogar.	
014	PD	Picado		La planta cobra vida, su rama se endereza y sus ojitas se levantan.		
015	PP	Lateral		Sofía sonríe levemente.	SOFÍA: ¡Ya está!	
016	PM	Lateral		Vicenta se voltea hacia Sofía.	VICENTA: No, aún no llegamos a Guayaquil.	
017	PM	Frontal		Sofía hace un ademán con las manos y se mofa.	SOFÍA: Ahhh. Si ya estamos en Guayaquil.	
018	PP	Frontal		Vicenta se ríe.	SFX: Páginas pasando. VICENTA: Ahhh. Pero mi historia aún no.	
019	PP	Frontal		Sofía infla los cachetes y tuerce los ojos.		
Escena 15 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION						
001	PM	Lateral		La abuela sentada en el banco mirando a Sofía que también la está mirando.	VICENTA: Con todos esos cambios aprendí que todo lugar nuevo es una nueva aventura--	
002	PP	Frontal		Rostro de Vicenta	VICENTA: --y que cualquier lugar puede convertirse en tu hogar--	
003	PM	Lateral		Vicenta señala a sofía y sonríe.	VICENTA: --y que el que no cambia se lo come el cocodrilo.	
004	PM	Lateral izquierdo		Vicenta toma la planta.		
005	PM	Frontal		Vicenta le entrega a Sofía la planta.	VICENTA: Esto es para ti Sofi.	
006	PD	Cenital		Sofía toma la planta.		
007	PP	Frontal		Sofía sonríe tímidamente.	SOFÍA: Gracias... abuela.	
008	PP	Frontal		Vicenta sonríe.		

Tabla 4-13: Guion Técnico Stopmotion página 10

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 011	
Escena 15 INT. CASA DE VICENTA - VIVERO - DÍA - STOPMOTION						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
009	PE	Frontal		Vicenta sonriendo ve a sofía alejándose hacia la puerta.	VICENTA: La merienda estará lista en una hora.	
010	PM	Posterior		Sofía sale del vivero con la planta en las manos.		
011	PA	Posterior		Vicenta se queda con las plantas, mueve las caderas.		
012	PP	Frontal		Vicenta tarareando.		
013	PM	Frontal		Vicenta mueve las manos y las plantas se mueven al son de lo que ella tararea.		
Escena 16 EXT. CASA DE VICENTA - PATIO DELANTERO - TARDE - STOPMOTION						
001	PE	Contrapicado		Sofía baja las escaleras cuidadosamente, sosteniendo la planta con las dos manos.		
002	PE	Lateral		Sofía camina hasta la puerta de la casa y entra.		
Escena 17 INT.CASA DE VICENTA - HABITACIÓN DE SOFÍA - DÍA - STOPMOTION						
001	PE	Lateral, visto desde la ventana		Sofía entra en su habitación camina hacia el escritorio		
002	PM	Lateral derecho		Sofía asienta la planta en el escritorio.		
003	PP	Frontal		Sofía mira la planta sobre el escritorio y duda.		
004	PM	Lateral izquierdo		Sofía vuelve a tomar la planta y la coloca encima del velador junto a su cama.		
005	PP	Frontal		Sofía mira la planta sobre el velador y tampoco le convence.		
006	PD	Lateral		Sofía toma la planta una vez más.		

Tabla 4-14: Guion Técnico Stopmotion página 11

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos				Pág. 012	
Escena 17 INT.CASA DE VICENTA - HABITACIÓN DE SOFÍA - DÍA - STOPMOTION					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
007	PE	Lateral, visto desde la ventana		Sofía camina hacia la ventana con la planta en las manos y la coloca en el filo de la ventana.	
008	PP	Frontal		Sofía sonríe conforme.	
009	PE	Frontal		Sofía camina de vuelta al centro de la habitación, se agacha a recoger las cosas tiradas en el piso.	
010	PE	Lateral		Sofía guarda poco a poco todas las cosas en el lado izquierdo del armario y luego camina hacia la cama.	
011	PC	Cenital		Sofía abre la maleta y saca sus cosas.	
012	PM	Lateral		Sofía camina al armario con las cosas en la mano.	
013	PM	Posterior		Sofía guarda las cosas en el armario, del lado derecho.	
014	PE	Frontal		Sofía camina de vuelta a la cama.	
015	PD	Lateral		Sofía saca otra cosa de la maleta.	
016	PM	Frontal		Sofía camina hacia el armario.	
017	PM	Posterior		Sofía coloca las cosas en el lado derecho del armario.	
018	PM	Lateral		Sofía camina de vuelta a la cama.	
019	PD	Cenital		Sofía saca unos libros de la maleta.	
020	PM	Frontal		Sofía camina hacia el librero en una esquina.	
021	PM	Lateral		Sofía organiza sus libros en el librero.	
022	PE	Lateral		Sofía regresa a la cama.	

Tabla 4-15: Guion Técnico Stopmotion página 12

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 013	
Escena 17 INT. CASA DE VICENTA - HABITACIÓN DE SOFÍA - DÍA - STOPMOTION						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
023	PM	Frontal		Sofía saca unos peluches de su maleta y los coloca en la cama con las almohadas.		
024	PD	Lateral		Los peluches.		
025	PM	Frontal		Sofía cierra la maleta.		
026	PD	Lateral		La mano de Sofía tomando el cierre y cerrando la maleta.		
027	PM	Frontal		Sofía tomando la maleta en brazos y agachándose con ella.		
028	PMc	Frontal		Sofía colocando la maleta debajo de la cama.		
029	PE	Lateral		Sofía levantándose del piso.		
Escena 18 INT.CASA DE VICENTA - HABITACIÓN DE SOFÍA - NOCHE - STOPMOTION						
001	PE	Frontal		Sofía camina hasta donde está su mochila en el piso.		
002	PM	Lateral		De su mochila saca un portarretrato con la foto de sus padres.		
003	PM	Lateral		Sofía camina con la mochila en una mano y el portarretrato en otra. Deja la mochila en la cama y se acerca a la ventana.		
004	PM	Posterior		Sofía coloca el portarretrato en la ventana a lado de la planta.		
005	PM	Frontal		Sofía apoya los brazos en el borde la ventana.		
006	PP	Frontal		Sofía mira las luciérnagas iluminando fuera de su ventana.	SOFÍA: Regresaré con ustedes.	
007	PM	Posterior		Sofía apoyada en la ventana. Se ven las luciérnagas formando el nombre de Sofía, y el retrato de sus padres.		

Tabla 4-16: Guion Técnico Stopmotion página 13

Fuente: Propia

4.7.2. GUIÓN TÉCNICO 2D

Cuenta - cuentos				Pág. 001	
Escena 5 EXT. FONDO BLANCO - DÍA - 2D					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
001	PE	Frontal		Vicenta aparece convertida en una abuelita pequeña. Aparece un letrero que dice Yaguachi.	VICENTA (V.O.): Vivía en un lugar llamado Yaguachi.
002	PM	Lateral		Vicenta va caminando y le aparece el grano en la mano.	
003	PD a PE	Lateral	Dolly out	Vicenta tiene una tasa en la mano, toma el grano de arroz y lo unde	VICENTA (V.O.): Allí con mis papás sembrábamos arroz
004	PE	Frontal		Aparece una plantita.	
005	PG	Frontal		Las plantas crecen de colores diferentes. Las plantas se vuelven verdes.	VICENTA (V.O.): y las plantas eran tan altas que yo no veía a mis papás entre todas esas plantas verdes.
006	PE	Posterior		Aparece el agua y empieza a subir.	VICENTA (V.O.): Y si me agachaba para verlos no podía, por toda el agua en el que estaba sembrado el arroz.
007	PM a PE	Frontal	Dolly out	El agua sube tanto que Vicenta empieza a ahogarse. El agua baja hasta las rodillas de Vicenta.	SOFÍA (V.O.): ¿Mucha agua como en una piscina? VICENTA (V.O.): No. Solo hasta las rodillas porque sino me ahogaba.
008	PE	Lateral	Travelling	Vicenta corre y se trepa a un árbol a comer caña de azúcar.	VICENTA (V.O.): Y cuando tenía mucha hambre corría y me trepaba a un árbol a comer caña de azúcar.

Tabla 4-17: Guión Técnico 2D página 1

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 002	
Escena 5 EXT. FONDO BLANCO - DÍA - 2D						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
009	PM	Frontal		Aparecen las piernas de Papá Calixto caminando, con sus dos gallos, Valiente y Simplón, a cada lado de él. Aparecen las piernas de Mamá Jacinta.	VICENTA (V.O.): Y luego mi PAPÁ CALIXTO venía con sus gallos	
010	PM	Posterior		Vicenta camina con todos.	VICENTA (V.O.): para junto con mi MAMÁ JACINTA irnos a la romería de San Jacinto. SOFIA (V.O.): ¿Qué es una romería? VICENTA (V.O.): Es un viaje... Mmm... como una fiesta para celebrar a San Jacinto.	
011	PG	Lateral		Los cohetes estallan iluminando el cielo.	VICENTA (V.O.): Con sólo escuchar repicar las campanas y el estallido de los cohetes sabías que la fiesta había comenzado. SFX: Se escucha el repique de las campanas y el estallido de los cohetes.	
012	PM	Frontal		Vemos caminando las piernas de Mamá Jacinta y las piernas de Papá Calixto con Vicenta, y a los costados Gallo Valiente como todo un triunfador y Gallo Simplón con los ojos morados.	VICENTA (V.O.): Papá Calixto no se perdía una carrera de Gallos. (ríe) VICENTA (V.O.): Siempre volviamos con Valiente como ganador y con Simplón todo desinflado.	
013	PG	Frontal		El arroz se vuelve de color café.	VICENTA (V.O.): Pero un día se secó el arroz.	
014	PM	Posterior		Vicenta se aleja con las piernas de sus papás.	VICENTA (V.O.): Y tuvimos que dejar nuestras plantas, sembríos, mi árbol y los gallitos.	

Tabla 4-18: Guion Técnico 2D página 2

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 003	
Escena 5 EXT. FONDO BLANCO - DÍA - 2D						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
015	PE	Frontal		A lo lejos se despiden las plantas, el árbol y los gallos, hasta difuminarse en la lejanía.		
016	PE	Frontal		Vicenta y las piernas de sus papás caen del cielo en un suelo lleno de piñas.	VICENTA (V.O.): Y nos fuimos a Milagro.	
Escena 6 EXT./INT. CASA MILAGRO - Día - 2D						
001	PE	Frontal		Vicenta y las piernas de sus papás de pie en medio de piñas que empiezan a desaparecer una a una.		
002	PG	Posterior		Vicenta está en un pasillo largo y obscuro.	VICENTA (V.O.): Y cuando llegamos a la casa nueva. Era muuuy grande y oscura. SFX: Puerta rechinando--	
Escena 7 EXT./INT. CASA MILAGRO - Noche - 2D						
001	PM	Frontal		Al fondo una puerta se abre RECHINANDO. Vicenta entra.	VICENTA (V.O.): -- En las noches sentía que muchos ojos me miraban por la ventana.	
002	PMc	Sobre el hombro		Vicenta ve que por la ventana se ven muchos ojitos brillantes.	SOFIA (V.O.): ¿Eran zombies? VICENTA (V.O.): ¡Ay Sofi, cómo va a creer? (ríe) SOFÍA (V.O.): ¿Entonces qué eran?	
003	PM	Frontal		Entra Mamá Jacinta a la habitación.	MAMÁ JACINTA (V.O.): ¿Qué haces Vicenta?	
004	PM	Lateral		Vicenta se sobresalta, corre.		
005	PE	Lateral		Vicenta se abraza a las piernas de su mamá.	VICENTA (V.O.): Esos ojos me están mirando.	
006	PM	Posterior		Mamá Jacinta camina con Vicenta hacia la ventana.	MAMÁ JACINTA: ¡Ay mijita solo son luciérnagas!	

Tabla 4-19: Guion Técnico 2D página 3

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos				Pág. 004	
Escena 7 EXT./INT. CASA MILAGRO - Noche - 2D					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
007	PM	Posterior Contrapicado		Vicenta pone los brazos en el borde de la ventana. Las luciérnagas se mueven y forman Vicenta.	
008	PE	Frontal picado	Till up	Las luciérnagas se apagan.	VICENTA (V.O.): Aún así extrañaba mi casa, mis gallos, mi árbol.
009	PG	Frontal		En el cielo las estrellas forman las imágenes de la casa, los gallos y el árbol. La imagen se rompe.	SOFÍA (V.O.): Eso es tonto. SFX: sonido de algo quebrándose
Escena 9 EXT. LA BOCA DE LOS SAPOS - DÍA - 2D					
001	PM	Lateral		Vicenta entra con las piernas de la TÍA NONA a la boca de un sapo gigante.	
002	PM	Frontal		Se ve a Vicenta no queriendo comer	VICENTA (V.O.): Mi tía era muy gruñona, me regañaba por todo. Que si no comía, que si comía
003	PE	Lateral		Vicenta jugando con los animales	VICENTA (V.O.): que si la ayudaba con los animales pero que no demasiado tiempo.
004	PE	Frontal picado		Vicenta volviendo muy sucia.	VICENTA (V.O.): Que saliera a jugar pero que regresara limpia
005	PM	Frontal		Aparecen muchos vellos en las piernas de la Tía Nona.	VICENTA (V.O.): Y tenía las piernas taaan velludas que parecía salida de un circo.
006	PG	Lateral		El río está lleno de sapos	VICENTA (V.O.): Lo que más me gustaba era irme a bañar al río verde, había tantos sapos.
007	PE	Frontal		Vicenta sale del río, está cubierta de sapos.	SOFÍA (V.O.): Iuw. ¡Qué asco!

Tabla 4-20: Guion Técnico 2D página 4

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 005	
Escena 9 EXT. LA BOCA DE LOS SAPOS - DÍA - 2D						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
008	PM	Lateral		Vicenta cubierta de sapos mirando hacia arriba	VICENTA (V.O.): Pero fue allí entre tantos sapos que mi tía me dijo...	
009	PM	Frontal		Las piernas peludas de la Tía Nona.	TÍA NONA (V.O.): ¿Por qué se ha de temer a los cambios Vicenta? Toda la vida es un cambio.	
010	PE	Lateral		Vicenta vuelve montada en una rana.	VICENTA (V.O.): Fue eso lo que me hizo volver.	
Escena 10 EXT. CASA MILAGRO - DÍA - 2D						
001	PE	Lateral		Vicenta llega montada en una rana a Milagro.		
002	PE	Frontal		Vicenta se baja de la rana, la rana se aleja brincando		
003	PE	Posterior		Vicenta corre hacia las piernas de sus papás y los abraza.		
004	PM	Lateral		Vicenta suelta a los padres		
005	PM	Frontal		Cae una piña en las manos de vicenta.		
006	PD	Lateral		Vicenta corre al patio		
007	PM	Lateral		Vicenta coloca la piña en un hueco.		
008	PE	Frontal		Vicenta le riega agua y tras darle una palmada crece. La planta se convierte en un gran árbol		
009	PD	Frontal	Dolly out	y una a una aparecen piñas colgando de sus ramas.		
010	PM	Posterior picado	Till down	Vicenta ya está más grande y abraza al árbol.		
011	PG	Frontal		Vicenta gira danzando alrededor del árbol		

Tabla 4-21: Guion Técnico 2D página 5

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 006	
Escena 10 EXT. CASA MILAGRO - DÍA - 2D						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
012	PE	Lateral		Vicenta se detiene y se sienta arrimándose. Del árbol caen rodajas de piñas		
013	PP	Lateral		Vicenta se come las rodajas de piña.		
Escena 12 EXT. CALLE - DÍA - 2D						
001	PE	Lateral		Vicenta llega montando en rana a La Boca de los Sapos.	VICENTA (V.O.): Volví a La Boca de los Sapos para despedirme de mi Tía Nona.	
002	PE	Frontal		Velasco Ibarra con una multitud dividida gritando los unos a los otros.	MULTITUD: ¡Los sapos están con Velasco! VICENTA: Y Velasco les dijo.	
003	PM	Posterior		Velasco dando su discurso.	VELASCO: Ese nombre es muy feo para un pueblo tan pintoresco, progresista y bonito. Yo le voy a cambiar y le pondré: El Triunfo y todos vamos a gritar: ¡El Triunfo con Velasco!	
004	PG	Frontal		Los sapos gritan la consigna.	VICENTA (V.O.): Y todos los sapienses comenzaron a gritar ¡El Triunfo con Velasco!	
005	PM	Lateral Iquierdo		Vicenta ve las piernas de la Tía nona discutiendo con unas señoras que la estaban empujando. La Tía Nona deja de discutir al ver a Vicenta y corre a encontrarse con ella.	VICENTA (V.O.): Fue ahí cuando vi a mi Tía Nona con sus piernas peludas regañando a un grupo de señoras que la estaban empujando.	
006	PM	Posterior		Vicenta se abraza a las piernas peludas de su tía.		
Escena 13 EXT. CALLE - DÍA - 2D						
001	PM	Posterior		Vicenta se despide de su Tía nona.	VICENTA (V.O.): Me despedí de mi tía...	

Tabla 4-22: Guion Técnico 2D página 6

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos					Pág. 007	
Escena 13 EXT. CALLE - DÍA - 2D						
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO	
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.			
002	PM	Frontal		La Tía Nona queda atrás y se desvanece.		
003	PG	Lateral		Vicenta se sube a un tren, el tren avanza por las vías de un ferrocarril con Vicenta asomada. El tren despega del piso y vuela directo hacia Durán.	VICENTA (V.O.): Tomé el tren para llegar a Durán, y fue tan rápido-- SOFÍA (V.O.): ¿El tren volaba? VICENTA: (V.O.): Los trenes no vuelan Sofí. SOFÍA (V.O.): Si yo tuviera un tren, seguro volaría.	
Escena 14 EXT. AL PIE DEL RÍO GUAYAS - GABARRA - DÍA - 2D						
001	PE	Frontal		Vicenta cae por el aire	VICENTA (V.O.): Ahí tomé una gabarra a Guayaquil-- SOFÍA (V.O.): ¿Una bagarra qué?	
002	PA	Frontal		Vicenta, vestida de estratega militar, explica de forma técnica en un pizarrón qué es una gabarra.	VICENTA (V.O.): Una Gabarra es una embarcación de la segunda guerra mundial, la cual se usaba para transportar carros, personas y animales por el Rio Guayas.	
003	PG	Lateral		Vicenta, las personas, los carros, se suben a la gabarra.	SOFÍA (V.O.): Eso es muy bobo. ¿Por qué no iban por el puente? VICENTA (V.O.): ¡Ay Sofía! Qué cabeza la tuya. El puente se creo hasta 1970.	
004	PG	Lateral		La gabarra navega por el Río Guayas	SOFÍA (V.O.): ¿Y cómo iban? VICENTA (V.O.): En bagarra, digo gabarra, ¿ya no te dije?	

Tabla 4-23: Guion Técnico 2D página 7

Fuente: Propia

Cuenta - cuentos				Pág. 008	
Escena 14 EXT. AL PIE DEL RÍO GUAYAS - GABARRA - DÍA - 2D					
PLANO				DESCRIPCIÓN VIDEO	DESCRIPCIÓN AUDIO
N°	Escala	Angulación	Mov. Cám.		
005	PG	Frontal picado		En el agua a un costado de la gabarra va lo que parece ser una aleta de tiburón. Aparece una mano y toma del agua una aleta de tiburón que al alzarlo es un pececito riendo.	VICENTA (V.O.): Por suerte no habían tiburones.
006	PE	Lateral		La mano tira al pececito, aparece un cocodrilo y se lo come.	SOFÍA (V.O.): ¡Ahhhh! Todo el mundo sabe que solo hay cocodrilos.
007	PG	Frontal		Los cocodrilos nadan a lado de las gabarras saltando como delfines.	
008	PE	Lateral		Vicenta va trepada en la gabarra abrazando una piña.	

Tabla 4-24: Guion Técnico 2D página 8

Fuente: Propia



CAPÍTULO 5

DIRECCIÓN DE ARTE

5. DIRECCIÓN DE ARTE

5.1. INVESTIGACIÓN DE LA DIRECCIÓN DE ARTE

La dirección de arte de una película animada se encuentra con el desafío de llevar una narrativa escrita a un medio visual guardando toda la esencia original de la misma. Los procesos de desarrollo visual siguen varias etapas dependiendo de gran manera del presupuesto de la película y de las necesidades creativas del departamento de arte.

Marcelo Vignali, Director de arte de Sony Pictures Animation, afirmó durante el panel *The visual Development Process* llevado a cabo en la convención de *Creative Talent Network* (2010) que el Desarrollo Visual es básicamente el plano inicial que conecta la preproducción con la producción. Los creativos de *Disney Animation*, también argumentan la importancia del Desarrollo Visual en un extracto de *Appeling Characters* (2013) cuando mencionan que uno de los componentes claves para hacer una película memorable, es la creación de mundos apasionantes y creíbles que permitan al espectador transportarse totalmente.

Una visión que según, Mike Disa Director de Animación y escritor, guarda una alta relación con el presupuesto de la película; ya que admite que sus proyectos deben seguir un proceso más concreto donde el director debe conocer con anticipación como se va a ver su película y que los encargados del departamento de arte sean sólo quienes le ayuden a transmitirlo de la manera más específica posible.

Son los desarrolladores visuales quienes crean ese puente emocional encontrado en el guión de la película, y quienes guiados por una fuerte imaginación y con el uso adecuado de técnicas de composición, diseño, color y estilo son capaces de proponer una amplia variedad de conceptos que serán luego analizados y seleccionados por el director de arte.

Con la finalidad de plasmar visualmente la historia, personajes y el medio donde se desenvuelven se realizó la investigación previa en la cual, no sólo se observaron las diferentes etapas del desarrollo visual en la fase de pre-producción de *Coraline* (2009) y *Paranorman* (2012), sino también se determinó los siguientes temas claves a tratar dentro del proceso creativo.

5.2. CONCEPTUALIZACIÓN

El concepto visual busca destacar el componente imaginativo y familiar del programa integrando influencias artísticas nacionales; Xavier Portilla y Félix Arauz (guayaquileños), por su paleta de colores cálida que se adapta a la idea de calidez y hogar que se busca transmitir.

Dentro de las influencias internacionales nos encontramos con cuatro obras contundentes cuyas composiciones se verán reflejadas dentro de la fotografía de la serie.

- *Marie-Thérèse Durand-Ruel cousant, 1882; Renoir.*

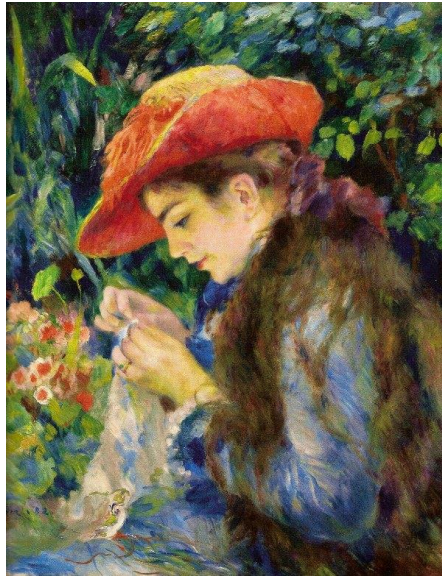


Figura 5-1: Marie-Thérèse Durand-Ruel cousant

Fuente: (Ruel)

- *L'Etoile - La Danseuse sur la Scene, 1878; Edgar Degas.*



Figura 5-2: L'Etoile – Edgar Degas

Fuente: (Degas, Musée d' Orsay, 2015)

- *Danseuse à la barre, 1880; Edgar Degas*



Figura 5-3: Danseuse à la barre – Edgar Degas

Fuente: (Degas, Christie's The Art People)

- *L'Attente, 1882; Edgar Degas*



Figura 5-4: L'Attente

Fuente: (Degas, Bridgeman Images)

5.2.1. ESTILO

2D: El uso de siluetas y el manejo de colores, para crear un sentido de profundidad de campo, fueron elementos esenciales a la hora de elegir el estilo empleado en las publicidades de los años 50 y 60, del cual los ilustradores Mike Yamada y Tadahiro Uesugi son fieles representantes.

STOP MOTION: Según, Henry Selick Director de *Coraline* (2009), el crear personajes que se aproximen mucho a lo real, a lo humano; es un peligro para crear interés en el espectador. Es por eso que se aplican estilos a los personajes y se guardan unos cuantos rasgos humanos. Esto se explica en la hipótesis del campo de la estética humana, *Uncanny Valley*, la cual sostiene que cuando algo con rasgos humanos se mueve de una manera no natural o similar a los humanos, causa una repulsión entre los observadores. Considerando esto se ha escogido un estilo cartoon en línea con los personajes y escenarios realizados en *Paranorman* (2012).

Referencia: Estilo – Posters Años 50



Figura 5-5: Referencia Posters Años 50

Fuente: (Life) (Amateur Ramblings) (Lamm, 1960)

Referencia: Estilo – Mike Yamada

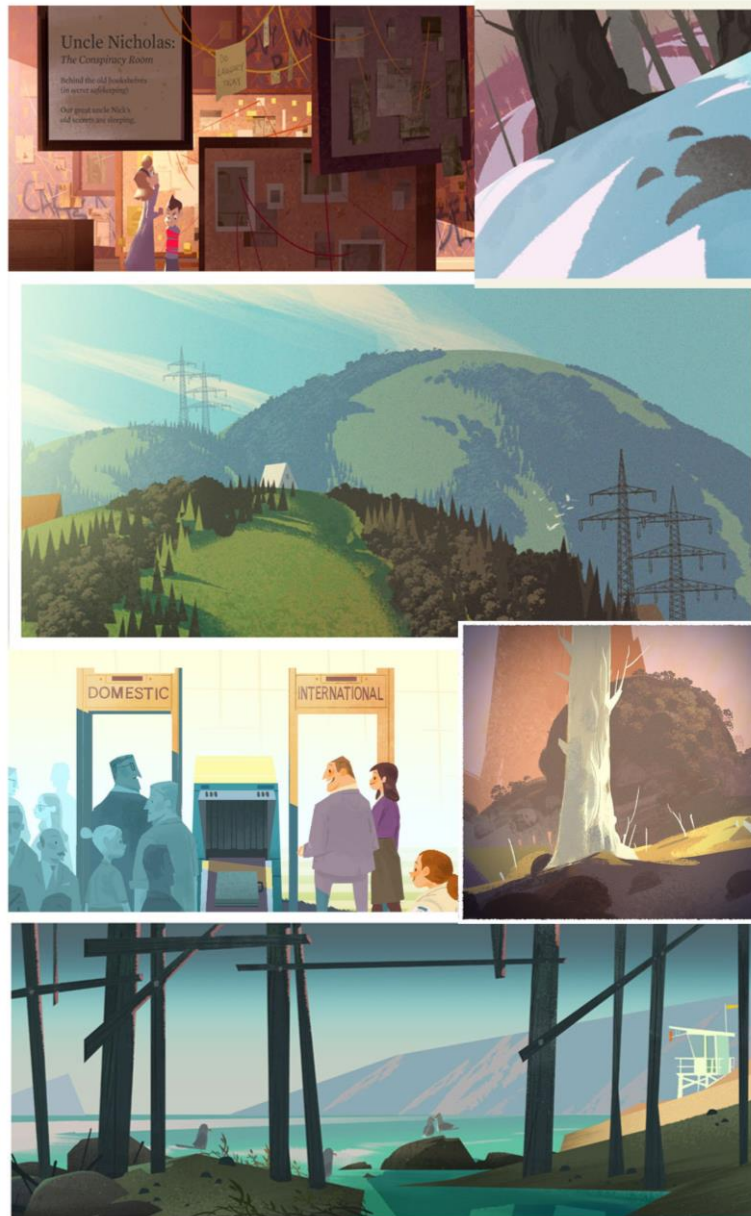


Figura 5-6: Referencia Mike Yamada

Fuente: (Yamada)

Referencia: Estilo – Tadahiro Uesugi

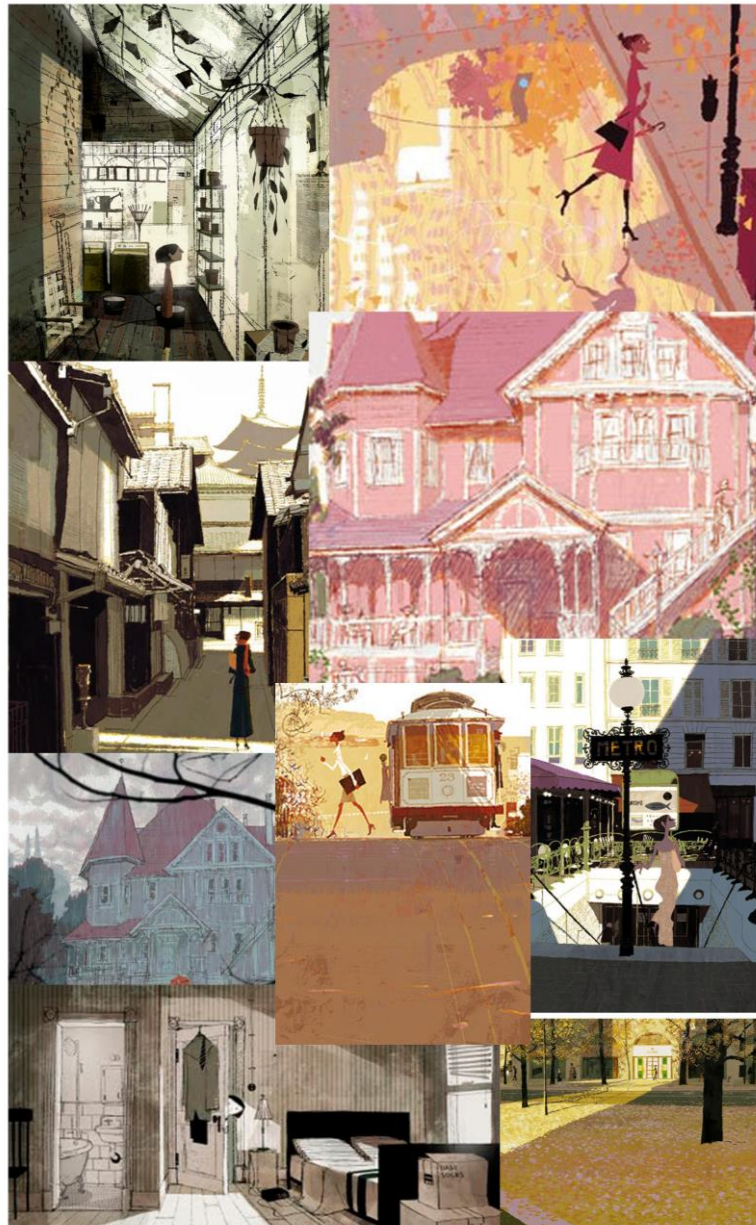


Figura 5-7: Referencia Tadahiro Uesugi

Fuente: (Uesugi)

Referencia: Estilo – Paranorman



Figura 5-8: Referencia Paranorman

Fuente: (Oswald)

5.2.1.1. LAS LÍNEAS

Dentro de la creación de escenarios y personajes, incluso para los desplazamientos, son importantes y comunicacionales. Hemos preferido los trazos curvos, redondeados debido a su pasividad y emotividad, asociados a lo femenino, en lugar de trazos rectos que se inclinan a lo masculino y "pueden indicar rigidez y represión, más aún si son angulosos y de conformación puntiaguda lo cual denota agresividad" (Mirotti, 2008, pág. 124)

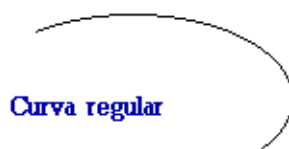


Figura 5-9: Curva Regular

Fuente: Propia

Dentro de las líneas curvas la espiral es la que nos permitirá crear composiciones armónicas realzando la belleza de la estética.

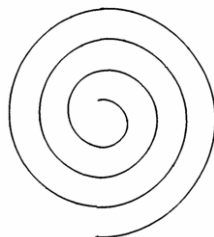


Figura 5-10: Espiral

Fuente: Propia

5.2.2. COLOR

El color dentro de la dirección de arte es parte fundamental al momento de contar la historia puesto que puede comunicar lugar y tiempo, identificar personajes, establecer e inducir emociones y crear afinidad con el espectador.

Hemos mezclado colores cálidos y fríos, inclinándonos más hacia la calidez de la imagen. Partiendo de templado con 18.7° hasta el más caliente con 43.7° tomando en cuenta la temperatura de los matices y su relación con la escala de grises.

LA TEMPERATURA DE LOS MATICES Y SU RELACIÓN CON LA ESCALA DE GRISES		°C
CALIDOS		50°
EL MAS CALIENTE		
NJ		43.7°
RN CALIENTE AN		37.5°
RJ CALIDO AM		31.2°
RT TEMPLADO-CALIDO AV		25°
VT TEMPLADO VD		18.7°
ZT FRIO ZV		12.5°
AZ		6.25°
EL MAS FRIO		
FRIOS		0°

Figura 5-11: Temperatura de los matices referente a la escala de grises

Fuente: (Botero)

Para la dirección de arte de la serie “Cuenta-cuentos” hemos escogido nuestra propia paleta de color en base a los requerimientos del guión: la descripción de los personajes,

los escenarios, tiempo y espacio, y las emociones; sin dejar de lado el clima y las estaciones que tienen una gran influencia en selección de las tonalidades.

Las combinaciones de los colores fueron desde matices similares como el rojo y el naranja, pasando por matices complementarios como el rojo y el verde, hasta matices contrastantes como el amarillo y rojo. Esto está pensado en dar vida a cada una de las escenas y atraer la atención del espectador.

5.2.2.1. COLORES PRINCIPALES

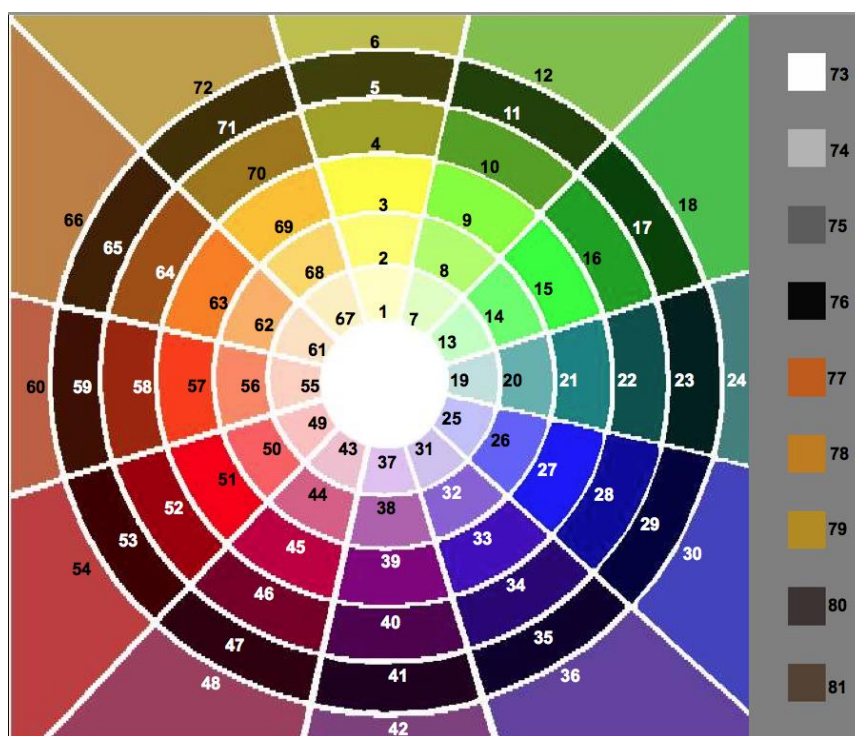


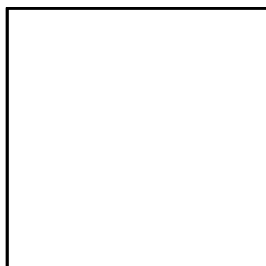
Figura 5-12: Círculo Cromático

Fuente: (Botero)

BLANCO NIEVE

El blanco es un excelente color para los fondos porque abrillanta los demás colores.

El blanco es percibido por el ojo como un color brillante. Puede indicar simplicidad.



Palabra de Identificación: VIDA

Respuesta Física: GENERA PAZ

Facultades Vitales: PASIVO

Estado Afectivo: FELIZ TRANQUILIDAD

Edades del Hombre: JUVENTUD, NACIMIENTO

Composición RGB

R: 0

G: 0

B: 0

Composición CMYK

C: 0

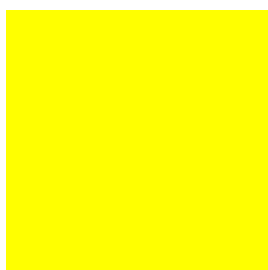
M: 0

Y: 0

K: 0

AMARILLO CROMO

El amarillo estimula la actividad mental, genera energía muscular y atrae la atención, es el color más visible para el ojo humano. Los objetos amarillos se mueven hacia el frente. En productos de entretenimiento y para niños es mejor usarlo en tono fuerte.



Palabra de Identificación: ABUNDANCIA
 Respuesta Física: ESTIMULA LA ACTIVIDAD
 Facultades Vitales: DINÁMICO
 Estado Afectivo: EXTREMA ALEGRÍA
 Edades del Hombre: ADOLESCENCIA

Composición RGB

Composición CMYK

R: 255

C: 0

G: 255

M: 11

B: 0

Y: 92

K: 0



Composición RGB

R = 255

Composición CMYK

C = 1

G = 255

M = 6

B = 96

Y = 74

K = 0



Composición RGB

R = 255

Composición CMYK

C = 0

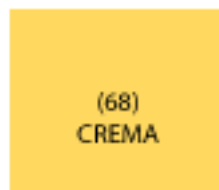
G = 255

M = 11

B = 0

Y = 92

K = 0



Composición RGB

R = 255

Composición CMYK

C = 1

G = 216

M = 17

B = 96

Y = 72

K = 0

Figura 5-13: Composición RGB y CMYK de Amarillos

Fuente: Propia

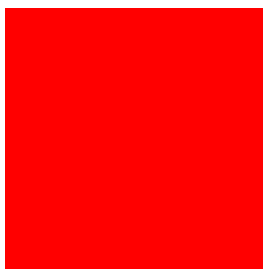


Figura 5-14: Aplicación de Colores Amarillos

Fuente: (Yellow Forest Hd Wallpaper)

ROJO CARMÍN

El rojo tiende a promover imágenes y texto, haciendo que los objetos se vean grandes y más cercanos, sin embargo un poco menos que los objetos de color amarillo. El rojo y el verde, hacen buen equipo juntos pero no demasiado.



Palabra de Identificación: PELIGRO

Respuesta Física: ESTIMULA LOS NERVIOS

Facultades Vitales: ENÉRGICO

Estado Afectivo: GRAN FORTALEZA

Edades del Hombre: NIÑEZ

Composición RGB

Composición CMYK

R: 255

C: 0

G: 0

M: 87

B: 0

Y: 99

K: 0

(50) ROSA MEDIO	Composición RGB R = 255 G = 96 B = 96	Composición CMYK C = 0 M = 72 Y = 55 K = 0
(51) ROJO CARMÍN	Composición RGB R = 255 G = 0 B = 0	Composición CMYK C = 0 M = 87 Y = 99 K = 0
(45) VIOLETA ROJIZO	Composición RGB R = 192 G = 0 B = 64	Composición CMYK C = 16 M = 98 Y = 69 K = 4

Figura 5-15: Composición RGB y CMYK de Rojos

Fuente: Propia



Figura 5-16: Aplicación de Colores Rojos

Fuente: (Arqhys Arquitectura)

NARANJA CAQUI

Menos pasional que el rojo, el color naranja provee el aumento de oxígeno al cerebro estimulando la actividad mental. Popular entre los jóvenes. Los fondos naranjas ayudan a resaltar las imágenes, pero evita el sobre uso. Útil para enfatizar elementos clave.



Palabra de Identificación: ENERGÍA

Respuesta Física: ESTIMULA LA ACTIVIDAD

Facultades Vitales: VIGOROSO

Estado Afectivo: DESEO EXALTADO

Edades del Hombre: PUBERTAD

Composición RGB

Composición CMYK

R: 255

C: 0

G: 128

M: 61

B: 0

Y: 96

K: 0

(69) AMARILLO DORADO	Composición RGB R = 255 G = 192 B = 0	Composición CMYK C = 0 M = 32 Y = 94 K = 0
(63) NARANJA CAQUI	Composición RGB R = 255 G = 128 B = 0	Composición CMYK C = 0 M = 61 Y = 96 K = 0
(57) ROJO SEMÁFORO	Composición RGB R = 255 G = 64 B = 0	Composición CMYK C = 0 M = 81 Y = 98 K = 0

Figura 5-17: Composición RGB y CMYK de Naranjas

Fuente: Propia

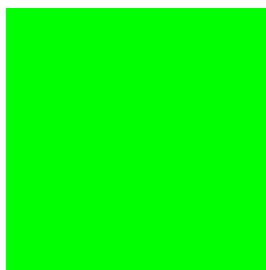


Figura 5-18: Aplicación de Colores Naranjas

Fuente: (FORWALLPAPER)

VERDE ESMERALDA

El verde es fácil de percibir para el ojo. Las imágenes con fondos verde hacen alusión a lo lejano. El verde es popular entre la mayoría de las culturas.



Palabra de Identificación: ARMONÍA Y EQUILIBRIO

Respuesta Física: EQUILIBRA LOS NERVIOS

Facultades Vitales: CALMADO

Estado Afectivo: FRESCA QUIETUD

Edades del Hombre: JUVENTUD MADUREZ

Composición RGB

Composición CMYK

R: 0

C: 57

G: 255

M: 0

B: 0

Y: 88

K: 0



Composición RGB

R = 128

G = 255

B = 0

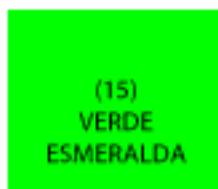
Composición CMYK

C = 46

M = 0

Y = 90

K = 0



Composición RGB

R = 0

G = 255

B = 0

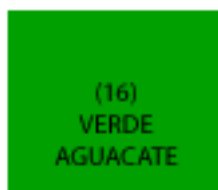
Composición CMYK

C = 57

M = 0

Y = 88

K = 0



Composición RGB

R = 0

G = 160

B = 0

Composición CMYK

C = 70

M = 14

Y = 100

K = 2

Figura 5-19: Composición RGB y CMYK de Verdes

Fuente: Propia



Figura 5-20: Aplicación de Colores Verdes

Fuente: (WALLSAVE)

MARRÓN

Este color hace referencia a la seguridad, la constancia y a la fiabilidad. No es un color impulsivo, todo lo contrario, indica saber negociar y rechaza cualquier tipo de impulsividad, es reflexivo. El marrón es un color ideal para el entorno. Proporciona un ambiente sano para ambientes tan dispares como para trabajar, dormir y jugar. Las cosas de este color parecen más sólidas.



Palabra de Identificación: NOSTALGIA

Respuesta Física: SEGÚN MATIZ

Facultades Vitales: AFLIJIDO

Estado Afectivo: CANSANCIO

Edades del Hombre: SEGÚN MATIZ

Composición RGB

Composición CMYK

R: 150

C: 29

G: 75

M: 74

B: 0

Y: 100

K: 24




 <p>(66) NARANJA PARDUSCO</p>	<p>Composición RGB</p> <p>R = 192 G = 128 B = 64</p>	<p>Composición CMYK</p> <p>C = 18 M = 55 Y = 80 K = 8</p>
 <p>MARRÓN</p>	<p>Composición RGB</p> <p>R = 150 G = 75 B = 0</p>	<p>Composición CMYK</p> <p>C = 29 M = 74 Y = 100 K = 24</p>
 <p>(59) MARRÓN ROJIZO</p>	<p>Composición RGB</p> <p>R = 64 G = 16 B = 0</p>	<p>Composición CMYK</p> <p>C = 46 M = 64 Y = 60 K = 74</p>

Figura 5-21: Composición RGB y CMYK de Marrón

Fuente: Propia

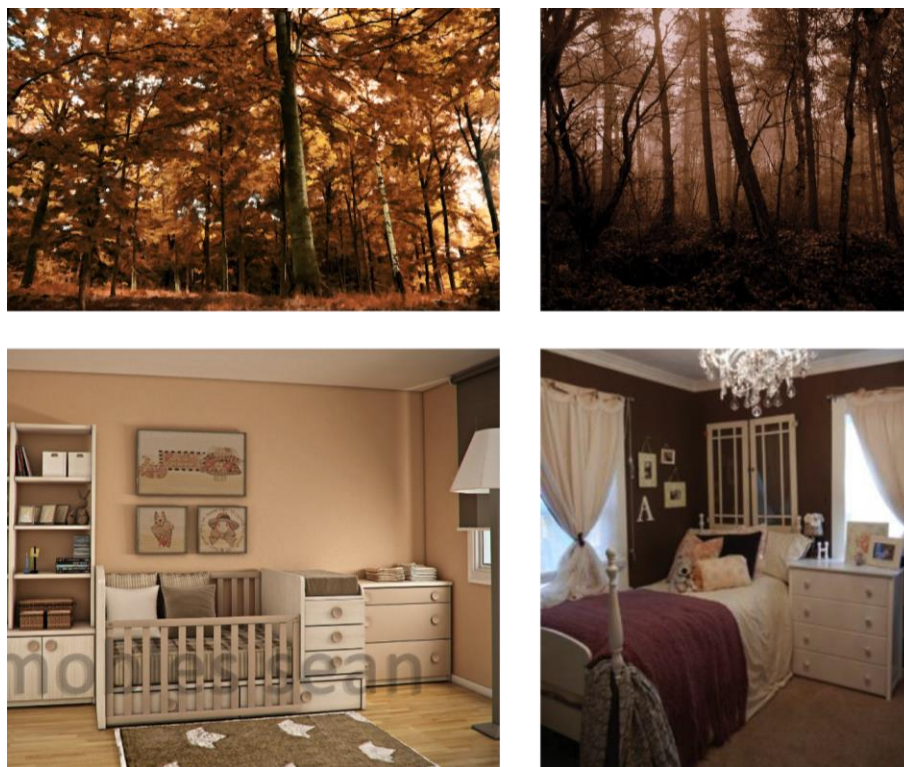


Figura 5-22: Aplicación de Colores Marrón

Fuente: (Unique Baby Gear Ideas)

5.2.2.2. COLORES PARA LUCES Y SOMBRAS


	Composición RGB	Composición CMYK
	R = 0	C = 75
	G = 0	M = 66
	B = 64	Y = 35 K = 74

Figura 5-23: Color Azul Índigo en lugar de Negro

Fuente: Propia



 <p>(01) AMARILLO CRISANTEMO</p>	Composición RGB	Composición CMYK
	R = 255	C = 1
	G = 255	M = 2
	B = 192	Y = 33
		K = 0
 <p>(05) VERDE MUSGO</p>	Composición RGB	Composición CMYK
	R = 64	C = 51
	G = 64	M = 45
	B = 0	Y = 81
		K = 60

Figura 5-24: Colores de Luz y Sombra de Amarillo

Fuente: Propia



 <p>(49) ROSA ORQUIDEA</p>	Composición RGB	Composición CMYK
	R = 255	C = 1
	G = 192	M = 13
	B = 192	Y = 14
		K = 0
 <p>(53) CIRUELA</p>	Composición RGB	Composición CMYK
	R = 64	C = 47
	G = 0	M = 65
	B = 0	Y = 56
		K = 75

Figura 5-25: Colores Luz y Sombra de Rojo

Fuente: Propia

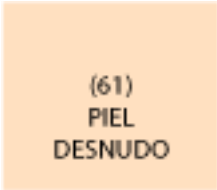

 <p>(61) PIEL DESNUDO</p>	Composición RGB	Composición CMYK
	R = 255	C = 1
	G = 224	M = 15
	B = 192	Y = 25
		K = 0
 <p>(65) CASTAÑO OSCURO</p>	Composición RGB	Composición CMYK
	R = 64	C = 48
	G = 32	M = 59
	B = 0	Y = 65
		K = 71

Figura 5-26: Colores Luz y Sombra de Naranja

Fuente: Propia

(07) VERDE JADE	Composición RGB	Composición CMYK
	R = 224	C = 14
	G = 255	M = 0
	B = 192	Y = 32
		K = 0
(11) VERDE OLIVA	Composición RGB	Composición CMYK
	R = 32	C = 61
	G = 64	M = 36
	B = 0	Y = 77
		K = 64

Figura 5-27: Colores Luz y Sombra de Verde

Fuente: Propia

5.2.2.3. COMBINACIÓN DE COLORES



Figura 5-28: Combinación de Colores

Fuente: Propia



Figura 5-29: Combinación de Colores en la Naturaleza 1

Fuente: (Fondosya.com)



Figura 5-30: Combinación de Colores en la Naturaleza 2

Fuente: (Photocase)



Figura 5-31: Combinación de Colores en la Naturaleza 3

Fuente: (Iconic Canvas Art)



Figura 5-32: Combinación de Colores en Habitaciones 1

Fuente: (Furniturevist.org)



Figura 5-33: Combinación de Colores en Habitaciones 2

Fuente: (I- Decoracion.com)



Figura 5-34: Combinación de Colores en Habitaciones 3

Fuente: (Home Interior Design)



Figura 5-35: Combinación de Colores en Habitaciones 1

Fuente: (Skrouzondeck)

5.2.2.4. EL CARÁCTER DE LOS NIÑOS SEGÚN LOS COLORES

En el artículo *El carácter del niño según los colores* de la revista española, *Mi Bebé y Yo*, Los niños suelen verse atraídos por unos colores más que otros. A través del estudio de los colores, se pueden obtener informaciones muy valiosas sobre el carácter del niño. A continuación se muestra un extracto del artículo.

- **Verde:** los pequeños que eligen este color son niños optimistas y transmiten entusiasmo y vivacidad.
- **Naranja:** es un color que gusta a los niños organizados y silenciosos; no hará falta decirles que ordenen su habitación o que se lleven los libros al cole.
- **Rojo:** es el color de los niños llenos de energía y de necesidad de destacar, ya sea en el deporte o en el colegio.
- **Azul:** los apasionados del azul son niños reflexivos, con una buena intuición: ven, sienten y saben todo. ¡Nadie conseguirá tomarles el pelo! Sin embargo, no les gusta sentirse bajo presión.
- **Amarillo:** los que prefieren este color son niños alegres, extrovertidos y curiosos, y les gustan los espacios amplios. Están llenos de energía y se relacionan con todos sus coetáneos.
- **Blanco:** este color les gusta mucho a los niños responsables y "calculadores", que tienen los pies en el suelo, pero que también son muy espirituales. Con ellos, es posible hablar de todo.
- **Rosa:** es el color de los niños románticos y amantes de lo bello, que tienden a soñar con los ojos abiertos.

- **Marrón:** los pequeños que eligen este color están lleno de proyectos y saben realizarlos. También les gusta ayudar al prójimo.

5.2.3. AMBIENTACIÓN

En el diseño de la ambientación se ha considerado la inserción de los personajes en éste contexto, esforzándonos por mantener un sentido de coherencia y apego a los diferentes tiempos y espacios que maneja la historia pero en la línea de una realidad fantástica.

Es a la vez una herramienta útil para entender mejor los sentimientos de los personajes, su interrelación, el desarrollo de los conflictos y cómo avanza la historia, también separa la animación stop motion de la animación 2d en dónde se marca la diferencia temporal en el desarrollo de las tramas.

El diseño arquitectónico de la casa de la abuela es tal cual las casas que se encuentran actualmente en las Peñas, en cuanto a fachada y plantas. Su diseño interior presenta influencias de estilos de los años 30, 50 y 70.

El vivero posee una estructura que se adapta a la planta alta de la casa de la abuela, fue ideado para que su diseño interior incorpore elementos realizados con materiales reciclados. Tiene una pileta colocada en el centro del vivero que cumple con la función de altar de Narcisa de Jesús.

5.2.3.1. TIEMPO Y ESPACIO

La historia está dividida en dos diferentes tiempos y espacios para lo cual nos hemos ayudado de dos diferentes técnicas de animación como lo son el stop motion y el 2d:

STOP MOTION: Tiempo presente (2014). Ciudad de Guayaquil, Barrio Las Peñas, Casa de Vicenta de la Cuadra (la abuela).

2D: Tiempo pasado (1940 – 2013). Provincia de Guayas, diferentes escenarios.

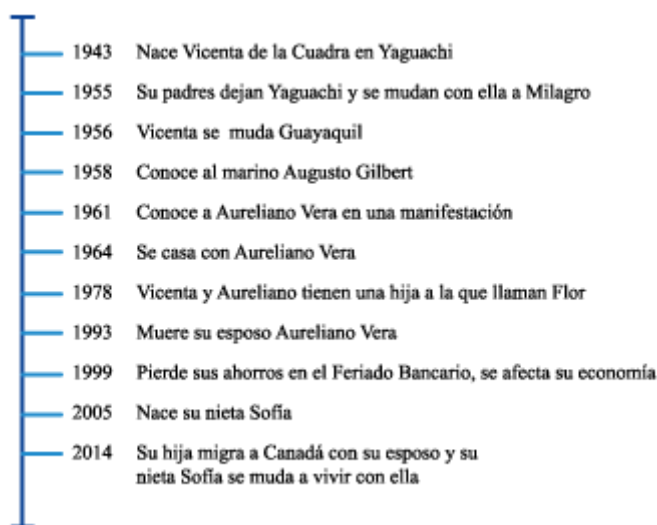


Figura 5-36: Línea de Tiempo

Fuente: Propia

5.3. ILUMINACIÓN

La Iluminación que se escogió para el Stop motion es una en la cual cada contorno de las marionetas sea visible, que se logre separar el personaje del fondo, y que el grado de detalle y trabajo puesto en el diseño de los escenarios y elementos de utilería sean

apreciados, considerando el uso de las luces frontales y de relleno de manera pertinente para no ocasionar ni la pérdida del detalle, ni las sombras fuertes. “La textura y el detalle pueden ser enormemente efectivos al momento de añadir credibilidad a una película, pero se pierden fácilmente si están cubiertos en sombra” (Priebe, 2011, pág. 144)

En cuanto a la Iluminación del 2D debido a que los personajes no tienen el contorno de la línea negra, empleado en los inicios de los personajes clásicos de *Disney* o el actual estilo retro de *Cartoon Network*, se buscó el uso de sombras para que estas ayuden a separar a los personajes del fondo. Además se mantuvo la paleta de color tanto para los personajes como para los escenarios pero se considero a diferencia del Stop motion, donde hay gran rango de colores, emplear un color general para gran parte de la escena, uno secundario como color complementario y un color en particular para acentuar algún elemento en la escena; personaje o utilería. Como fuente de inspiración para la Iluminación del 2D se empleó los dibujos de paisajes realizados por el Ilustrador y Desarrollador Visual de *Dreamworks*, Mike Yamada, por el uso de luces y sombras.

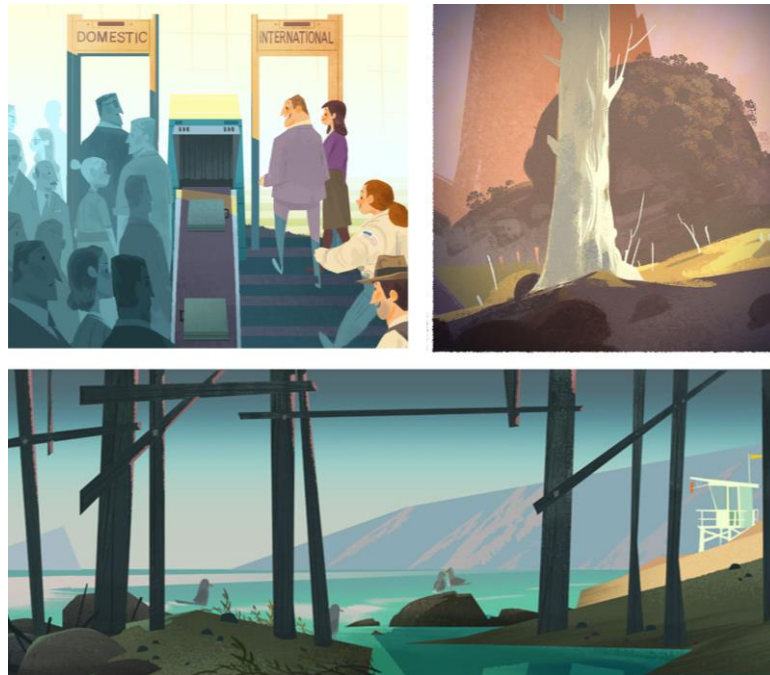


Figura 5-37: Ilustraciones de Mike Yamada

Fuente: (Yamada)

5.3.1. COLOR SCRIPT

El color script permite tener una vista previa de la imagen final de la película. Es además la manera en que se explora el uso del color e iluminación para acentuar las emociones en la película. Para la construcción del Color Script se seleccionaron las tomas más importantes.



Figura 5-38: Color script 1

Fuente: Propia



Figura 5-39: Color script 2

Fuente: Propia



Figura 5-40: Color script 3

Fuente: Propia

5.4. DISEÑO DE PERSONAJE

Sam Nielson, Ilustrador, Artista de Arte Conceptual y profesor en la Facultad de *Brigham Young University*, argumenta que el propósito del diseño de personajes es el "appeal" y este se logra únicamente cuando el personaje puede ser entendido fácilmente desde una perspectiva visual y cuando posee características únicas o impredecibles.

Para el diseño de personajes tanto para el Stop motion como el 2D, se tomó en cuenta tres ideas expuestas por Sam Nielson: El efectivo uso de principios de diseño, creatividad y atención a la audiencia y propósito. Estas ideas se exploraron por medio del uso de líneas curvas, leyes de contraste e unificación (para dar énfasis a lo que es importante y disminuir lo que no es), la creatividad con la que se logró que el personaje luzca totalmente diferente a los referentes del medio y la importancia que se dio a que el personaje permaneciera fiel al perfil y radiografía del personaje (los cuales presentaron contenidos proporcionados por los estudios realizados al público objetivo).

En el diseño de personajes para Stop motion se consideró también la expresividad y movimientos que iba a requerir cada uno de los personajes de acuerdo a la historia. En base a eso se trabajó con formas básicas para obtener un diseño funcional que servirá de plano para el equipo de producción. Mientras que en el 2D por las influencias del estilo de Mike Yamada, se optó por la simplificación de manera que tengamos las características distintivas del personaje. En otras palabras un estilo simple pero que siga manteniendo el contacto con la audiencia.

5.4.1. REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS

Se emplearon fotografías como fuente de inspiración para todos los elementos del desarrollo visual. Aquellas que cumplían con la estética que se buscaba se agruparon en un collage que luego fue observado y analizado para extraer los elementos o formas recurrentes y emplearlas a la hora de diseñar no solamente los personajes sino también la utilería, el vestuario y escenarios.

Referencias: Vicenta de la Cuadra

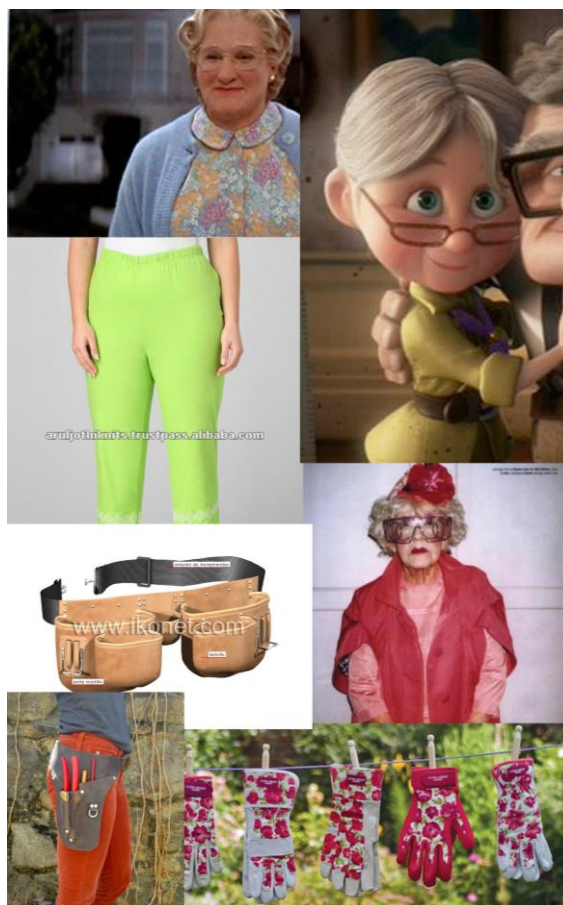


Figura 5-41: Referencias de Vicenta de la Cuadra

Fuente: (Pixar Wiki) (Rotten Tomatoes) (Kiss my aster)

Referencias: Sofía Diezcanseco

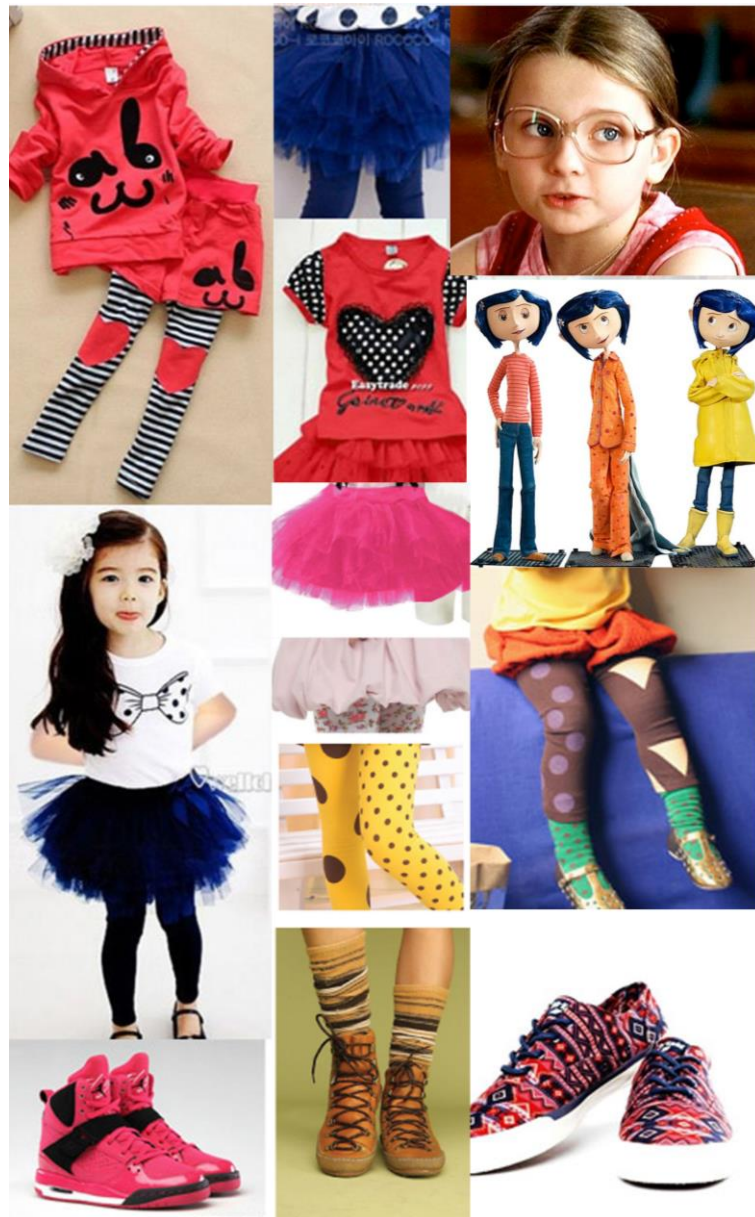


Figura 5-42: Referencias de Sofía Diezcanseco

Fuente: (Bangtowrite) (playstation.com)

Referencias: Francisco Pareja



Figura 5-43: Referencias de Francisco Pareja

Fuente: (Cazadores de Quimeras) (Pinterest) (Babylogy)

Referencias: Flor Vera de la Cuadra



Figura 5-44: Referencias de Flor Vera de la Cuadra

Fuente: (Givology) (Pinterest) (The Pencil Lady)

Referencias: Manuel Diezcanseco



Figura 5-45: Referencias de Manuel Diezcanseco

Fuente: (Askmen) (Tv tropes) (awallpaperonline)

5.4.2. SILUETAS

“Una Silueta fuerte es todo” indica, Chris Oatley Diseñador de Personajes en *Disney* y fundador de *The Oatley Academy Of Concept Art & Illustration (2012)* ya que se dibuja literalmente una conexión con el interior del personaje y el diseño exterior. Los personajes pasaron por varias etapas hasta encontrar una silueta altamente reconocible.

5.4.3. COLOR DE PERSONAJE

El color que se manejó con los personajes sigue el equilibrio de colores cálidos, fríos y brillantes analizados anteriormente; para ganar una mejor respuesta emocional por parte de la audiencia. También se tomó en cuenta la importancia de colores fuertes en el vestuario de los personajes, debido al sinnúmero de veces que las marionetas son movidas por los animadores y que podría ocasionar manchas en el vestuario en caso de tener una paleta clara. (Priebe, 2011)

Otro aspecto que se analizó a la hora de escoger el color para los personajes es que estos se destaquen de los colores que se encuentren en cada uno de los escenarios. Esto fue considerado tanto en el stop-motion como en el 2D.

Evolución de Siluetas

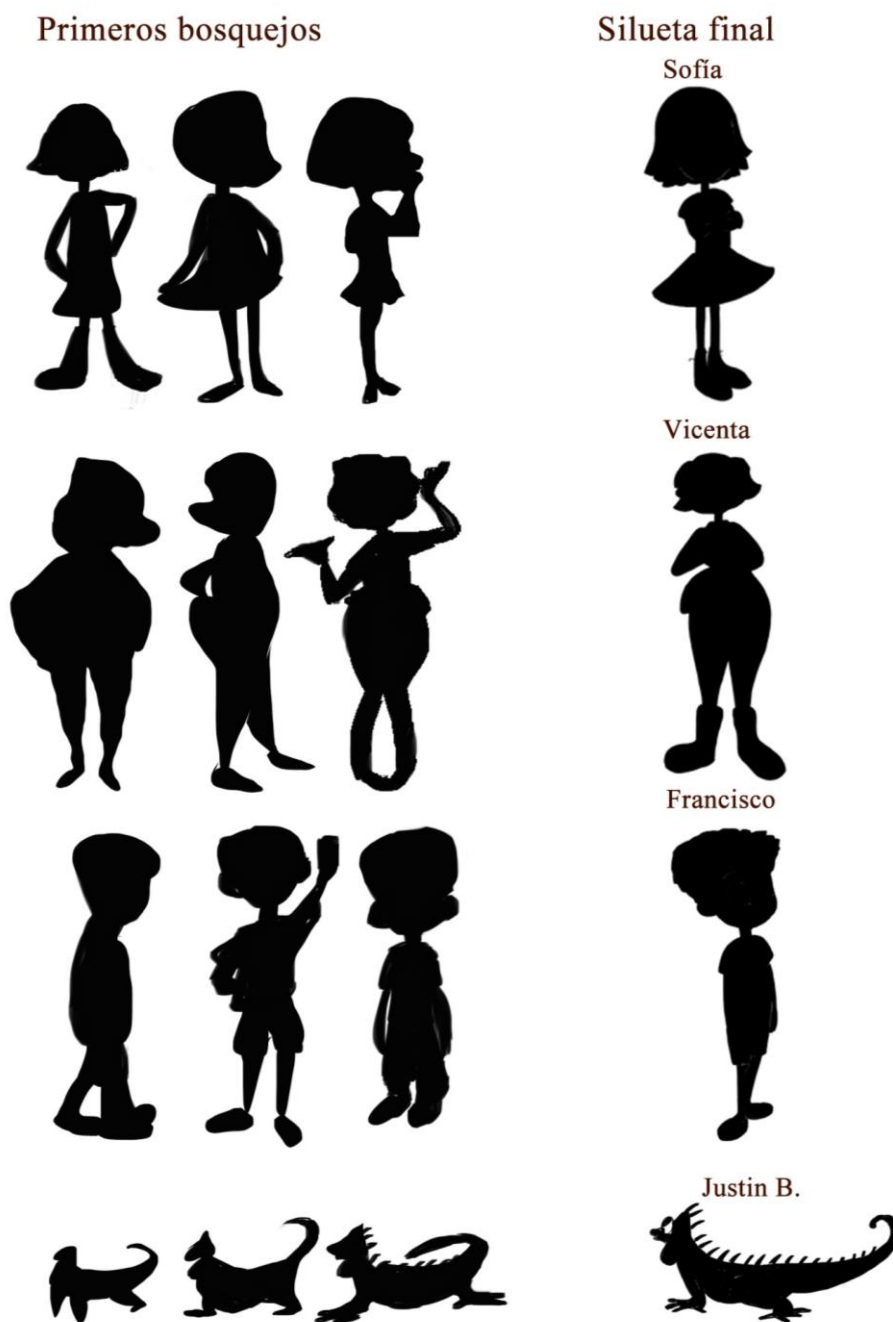


Figura 5-46: Evolución de Siluetas

Fuente: Propia

Variaciones de Color

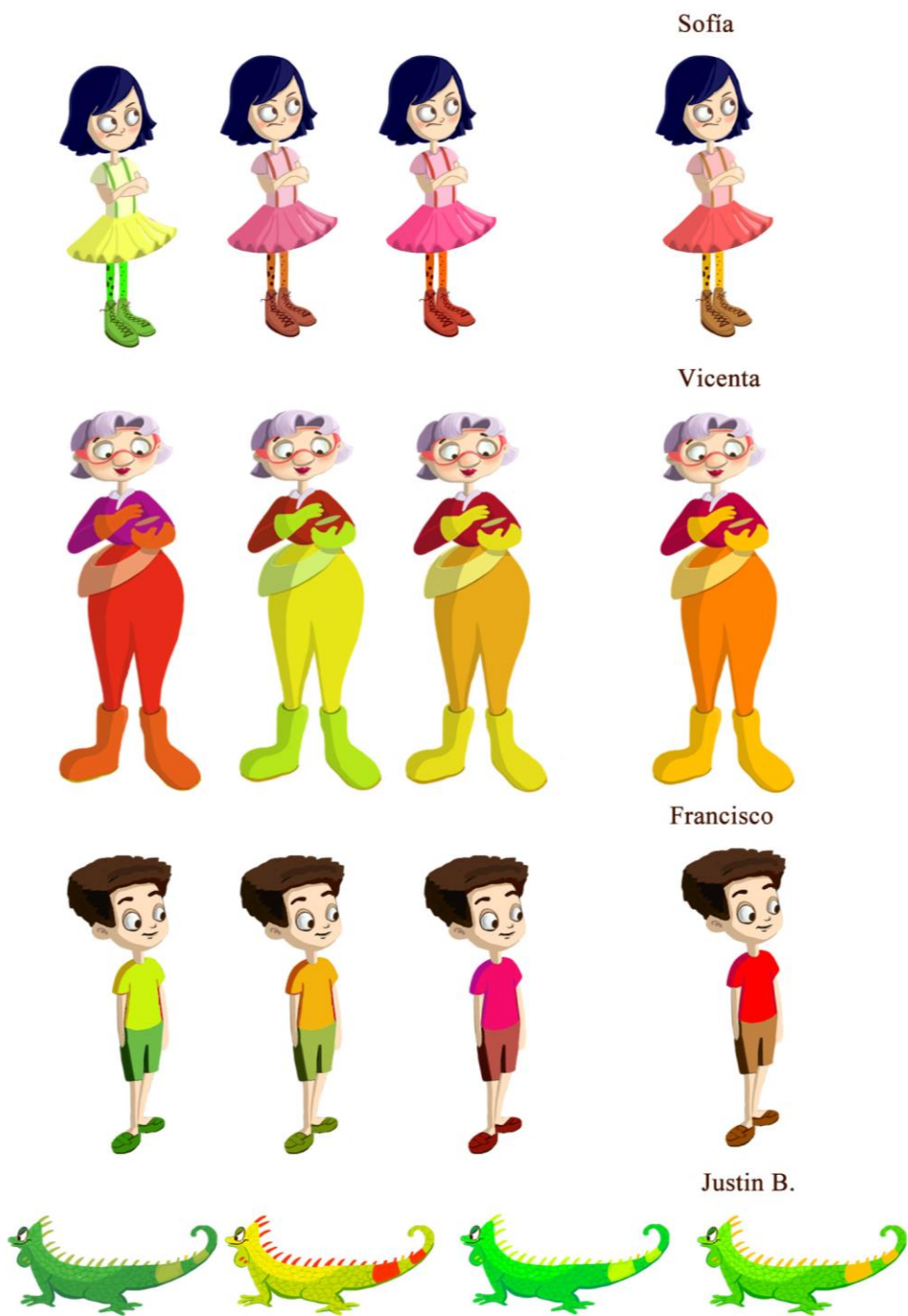


Figura 5-47: Variaciones de Color

Fuente: Propia

5.4.4. VESTUARIO

El vestuario, según Griselda Sastrawinata (Ilustradora y Desarrolladora Visual en *DreamWorks Feature Animation*) Es una parte muy importante del desarrollo visual ya que permite conocer mucho más del personaje; su edad, su gustos y el periodo de tiempo que vive. Es así que cada uno de los accesorios y vestimentas elegidos complementan al personaje, logrando ser una extensión de su personalidad.

Para el diseño de vestuario se emplearon las referencia fotográficas que fueron seleccionadas según los parámetros establecidos en cada una de las radiografías de personaje que se prepararon. (Ver capítulo 4) Luego se realizó un estudio de la forma, donde se dio prioridad a formas básicas, y variaciones de color para poder llegar al diseño final.

5.4.5. PERSONAJES

Personajes Stop motion:

Vicenta de la Cuadra: Para destacar su dinamismo y alegría se trabajó contrastando líneas curvas con rectas para crear puntos de interés dentro del diseño. Un punto de interés importante es el cinturón que carga con herramientas de jardinería, uno de los elementos que definen en gran parte su personalidad.

Sofía Diezcanseco Vera: Se quiso mostrar su personalidad única incorporando elementos que le den un poco de asimetría al diseño general como es el caso del tutu que usa o los mechones de su cabello.

Francisco Pareja: Se buscó que el diseño mostrara su personalidad amigable y accesible, por lo que se optó por una silueta sencilla pero que contara con elementos internos que muestren complejidad.

Justin Diezcanseco: Para dar énfasis a su cualidad de observador y cauteloso se empleó una línea curva en toda su espalda para guiar el foco de interés hacia su rostro y mostrar su expresividad.

Flor Vera de la Cuadra: Para su diseño se empleó líneas curvas para resaltar su feminidad, a nivel de la cintura y en las ondulaciones de su cabello.

Manuel Diezcanseco: Se empleó una silueta sencilla, en su interior es que hay cierta complejidad para resultar su corbata con diseños.

Augusto Gilbert: Se empleó un triángulo invertido para su silueta para acentuar su fama de conquistador.

Agente de Banco: Se empleó un círculo para la construcción de su silueta intercalando líneas rectas y curvas para destacar su rectitud y personalidad seria.

Vicenta de la Cuadra



Figura 5-48: Vicenta de la Cuadra

Fuente: Propia

Sofía Diezcanseco

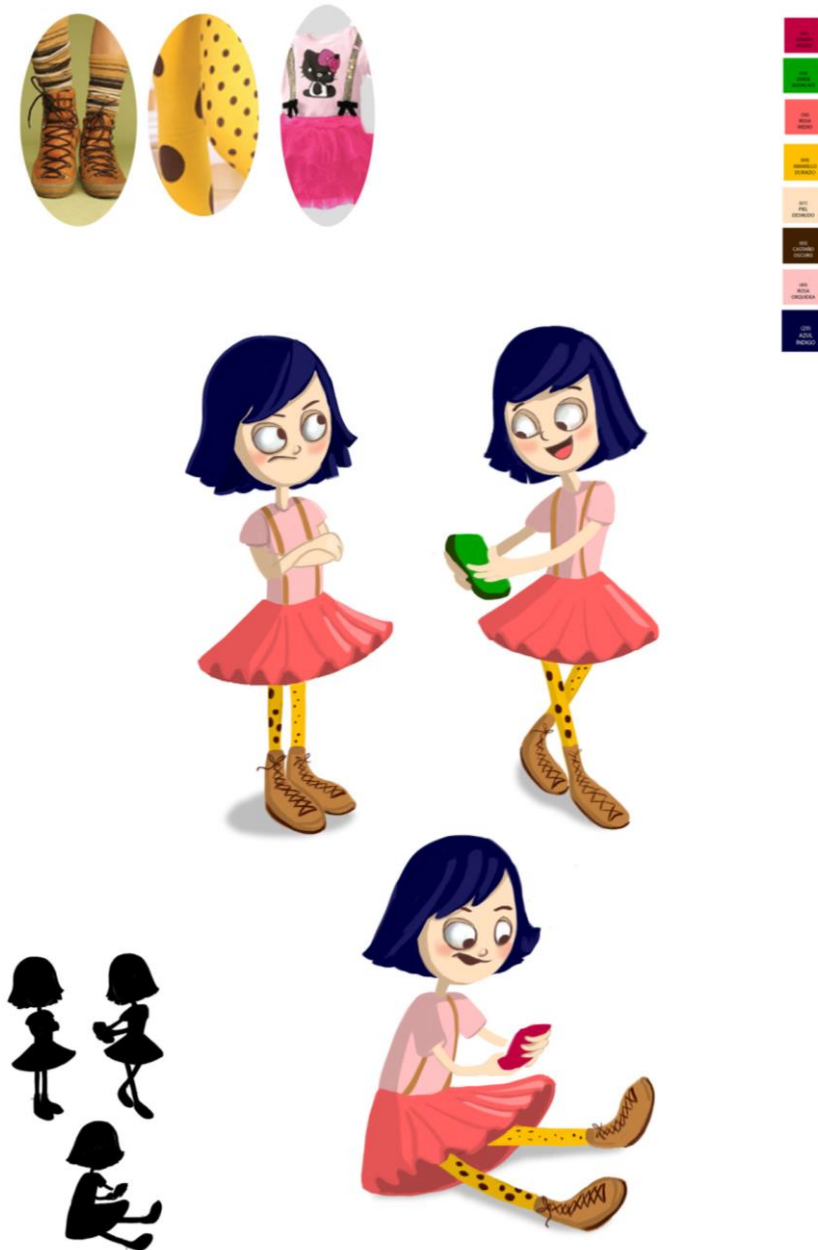


Figura 5-49: Sofía Diezcanseco

Fuente: Propia

Francisco Pareja

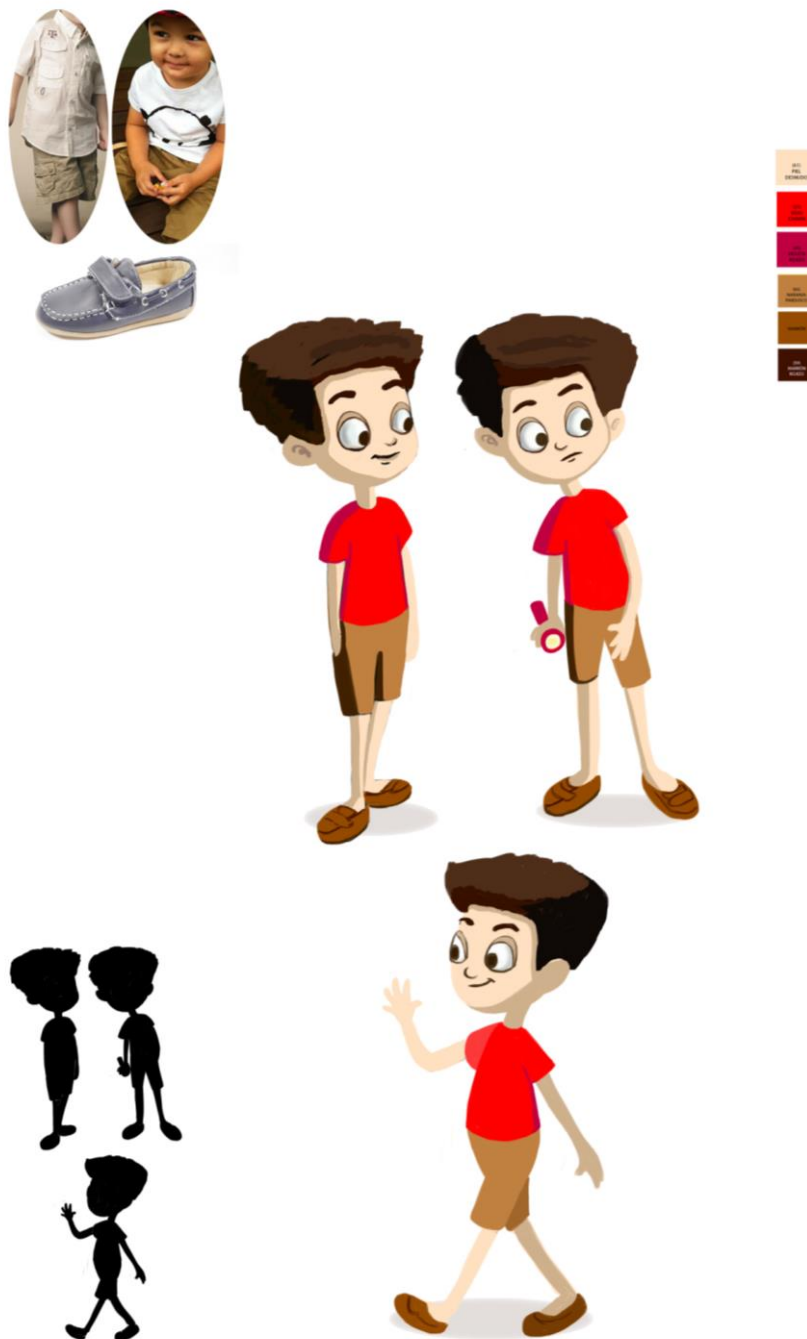


Figura 5-50: Francisco Pareja

Fuente: Propia

Justin Diezcanseco

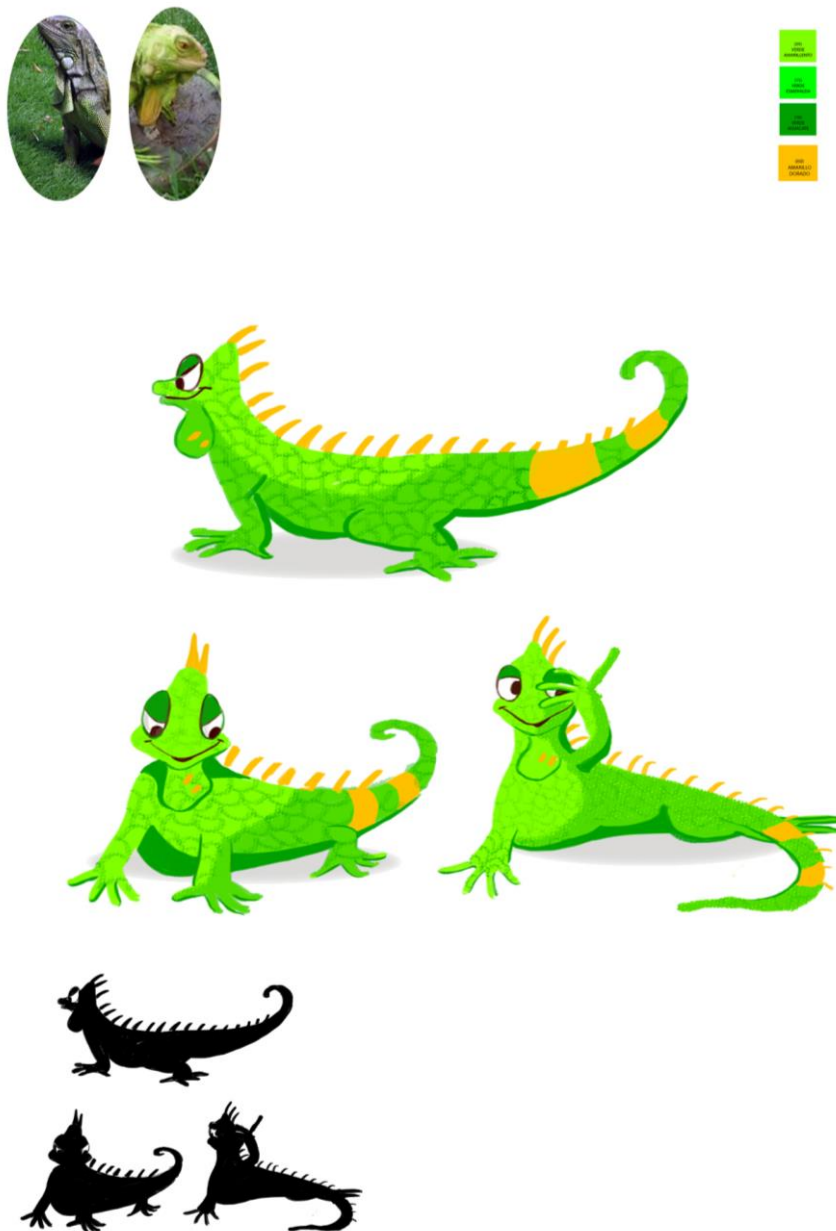


Figura 5-51: Justin Diezcanseco

Fuente: Propia

Flor Vera de la Cuadra

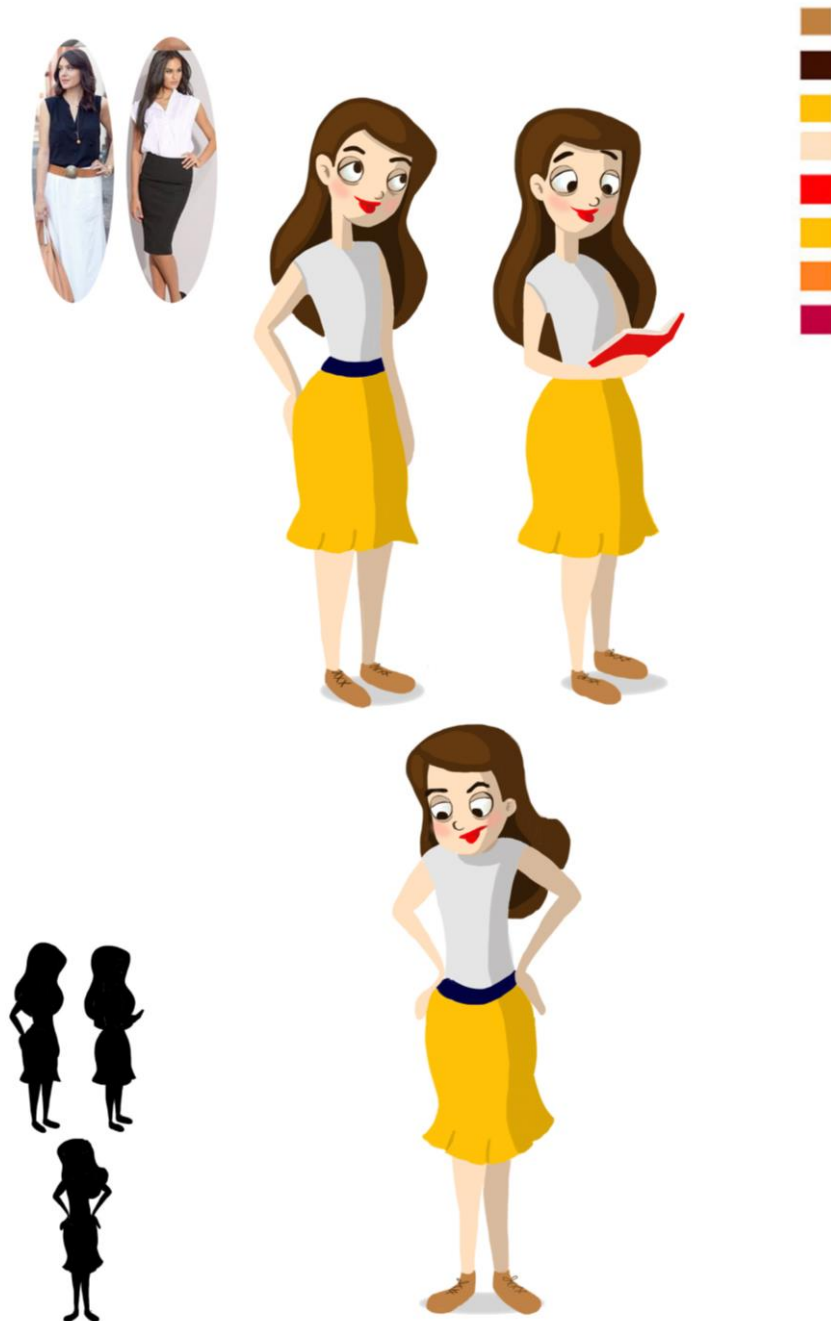


Figura 5-52: Flor Vera de la Cuadra

Fuente: Propia

Manuel Diezcanseco



Figura 5-53: Manuel Diezcanseco

Fuente: Propia

Augusto Gilbert



Figura 5-54: Augusto Gilbert

Fuente: Propia

Agente de Banco



Figura 5-55: Agente de Banco
Fuente: Propia

Personajes 2D:

Vicenta de la Cuadra (joven): Se seleccionó una silueta curvilínea para su diseño, y se mantuvo algunos elementos del diseño creado para el stop-motion.

Tía Nona: Debido a que solo se muestra las piernas de este personaje, se pensó en el diseño de elementos que ayuden a reconocerla fácilmente; se usó curvas en su falda, líneas rectas en el diseño de sus zapatos y los vellos característicos de sus piernas.

Jacinta Malta: Se usó líneas curvas en su falda y zapatos para obtener una imagen más tradicional y al mismo tiempo amigable.

Calixto de la Cuadra: Se empleó una silueta sencilla para su pantalón pero se la contrastó con los pequeños bultos a los lados para formar sus rodillas ya que le dan una cualidad muy peculiar

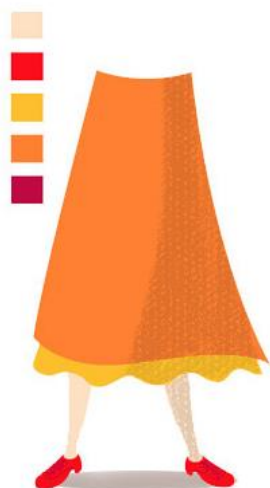
Velasco (José María Velasco Ibarra): Al ser una representación de una figura icónica se realizó una abstracción, donde se eliminó elementos innecesarios y se obtuvo como resultado una forma simple y reconocible.

Aureliano Vera: Se recurrió a una forma general simple y que el centro de atención fuera su rostro con su bigote y peinado que le otorga un aire tradicional.

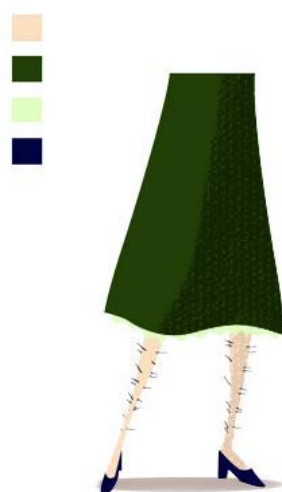
Augusto Gilbert: Para mostrar sus cualidades heroicas y de conquistador se optó por emplear un triángulo invertido para la construcción de su silueta. De esta

manera lo que mas resalta es la curvatura de sus fuertes hombros.

Jacinta Malta



Tía Nona



Calixto de la Cuadra



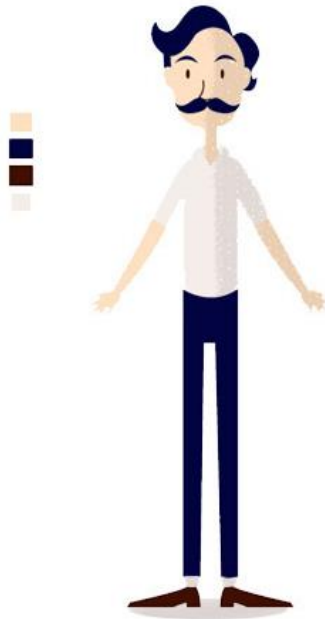
Vicenta de la Cuadra
(pequeña)



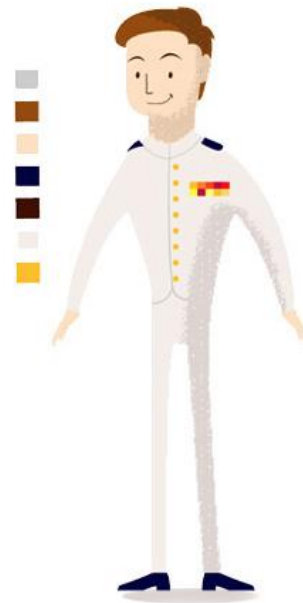
Figura 5-56: Personajes 2D

Fuente: Propia

Aureliano Vera



Augusto Gilbert



Velasco Ibarra

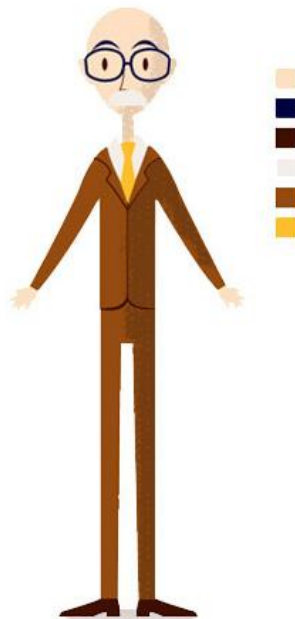
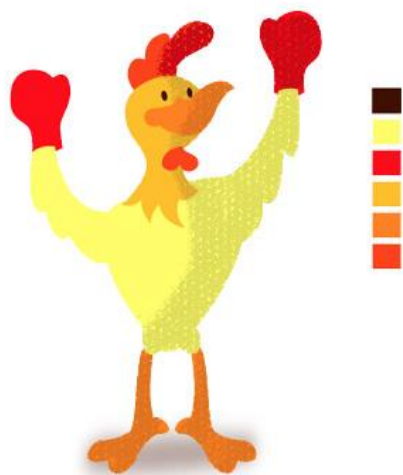


Figura 5-57: Personajes 2D

Fuente: Propia

Valiente



Simplón



Sapo Mascota

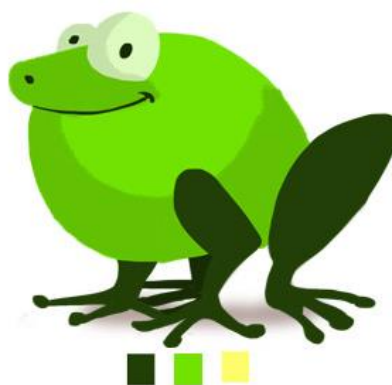
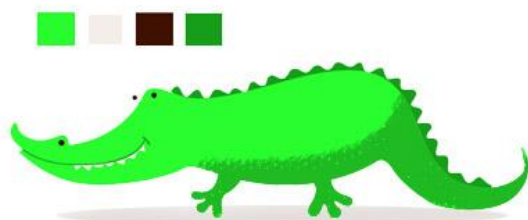


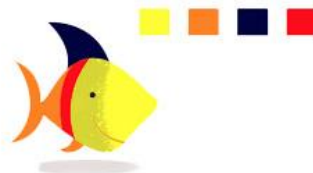
Figura 5-58: Personajes 2D de Reparto

Fuente: Propia

Lagarto



Pez



Sapienses



Figura 5-59: Personajes 2D de Reparto

Fuente: Propia

Sapo Transporte



Figura 5-60: Personajes 2D Sapo Transporte

Fuente: Propia

5.5. DIAGRAMACIÓN DE LA ESCENOGRAFÍA

Para cada uno de los escenarios se realizaron planos de distribución de los espacios que servirán de guía para la construcción de las maquetas.

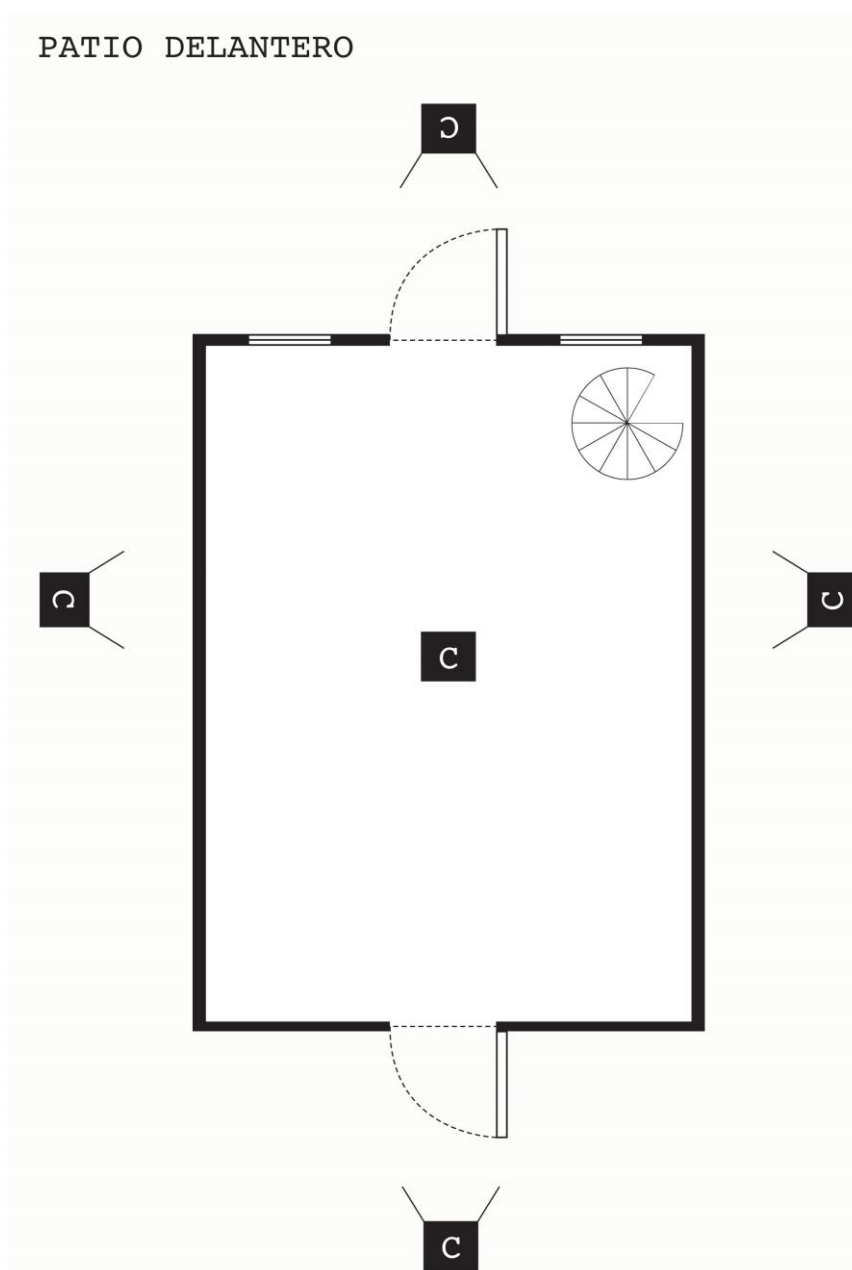


Figura 5-61: Diagrama de Patio Delantero

Fuente: Propia

HABITACIÓN DE SOFÍA

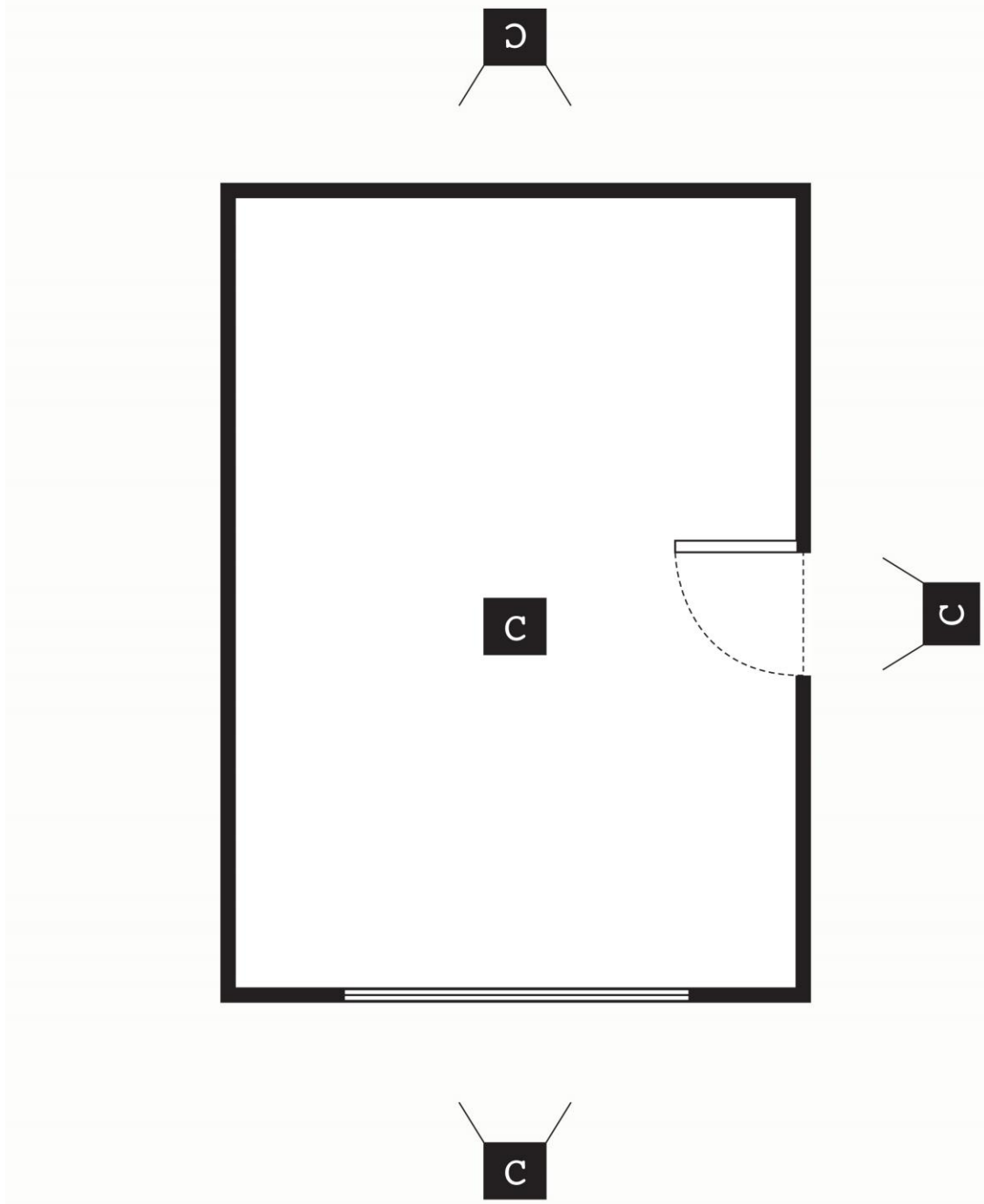


Figura 5-62: Diagrama de Habitación de Sofía

Fuente: Propia

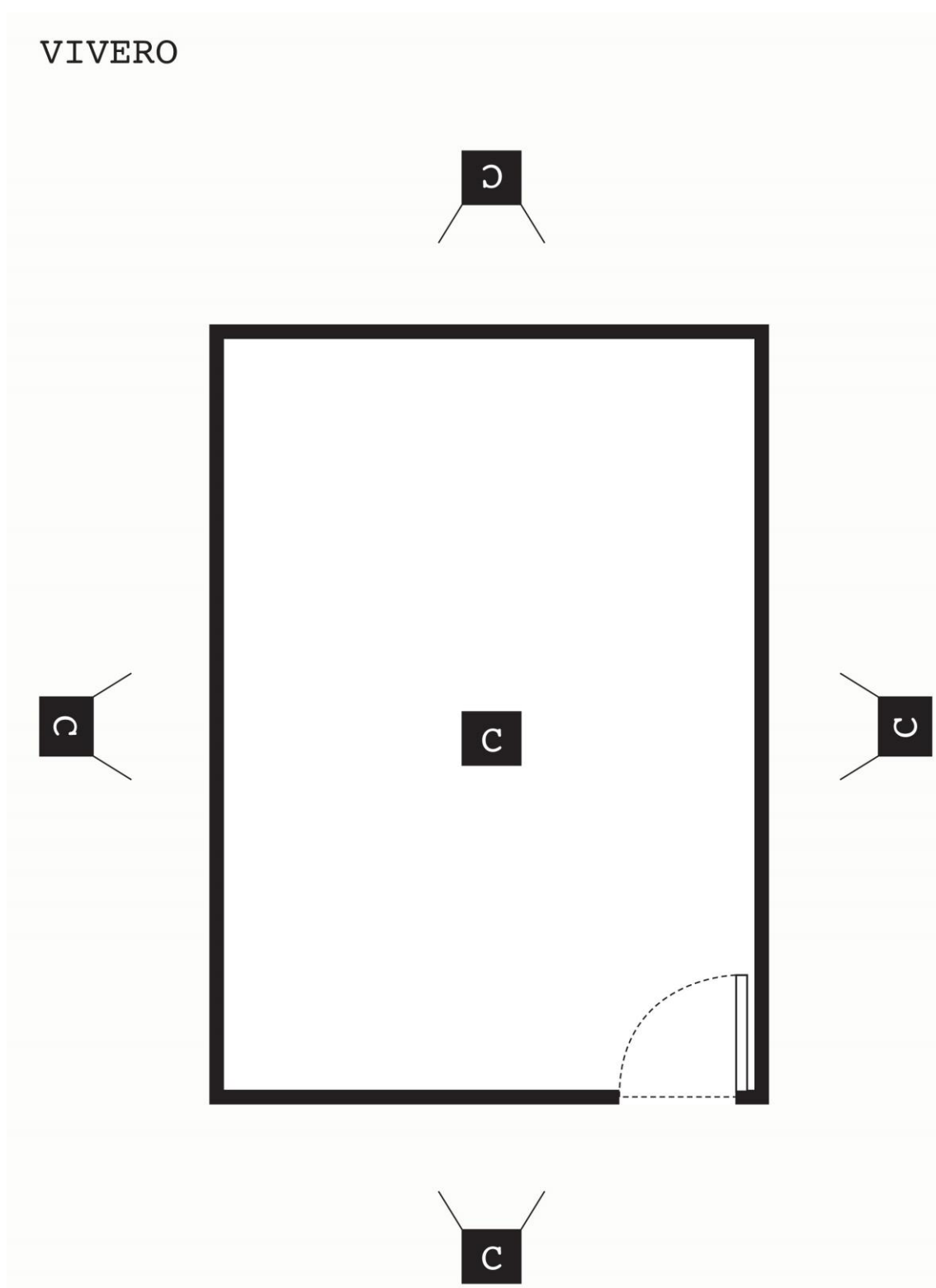


Figura 5-63: Diagrama de Vivero

Fuente: Propia

5.6. DISEÑO DE LA ESCENOGRAFÍA

“Todo empieza con los personajes, Los escenarios nacen de los personajes. Ellos existen para apoyar a los personajes y a la historia” afirma Nelson Lowry, Diseñador de Producción de *Paranorman* (Alger, 2012). Los escenarios en el Stop motion para la serie “Cuenta-cuentos” son tres: el cuarto de Sofía, el invernadero y el patio delantero con la fachada de la casa.

El patio delantero y la fachada: Para su diseño se tomo como referencia la entrada de una de las casas de las Peñas, agregándole cambios y detalles que se adapten a los propósitos de la historia. Todas las plantas que se muestran en el diseño general fueron seleccionadas previamente por ser características de la provincia del Guayas.

El Cuarto de Sofía: Presentaba una característica importante tenía que conservar el estilo tradicional y colonial y a su vez incorporar elementos de la década del 60 porque el cuarto perteneció anteriormente a su madre cuando era joven.

El Invernadero: Se diseño incorporando curvas en la mayoría de elementos y en la distribución de espacios. La abundancia de plantas y el cuidado del detalle en el arreglo de las mismas muestra la importancia que es este espacio tiene para el personaje de Vicenta de la Cuadra.

Referencias: Fachada – Caasa de Vicenta



Figura 5-64: Referencias para la Fachada de la Casa

Fuente: Propia

Referencias: Vivero de Vicenta

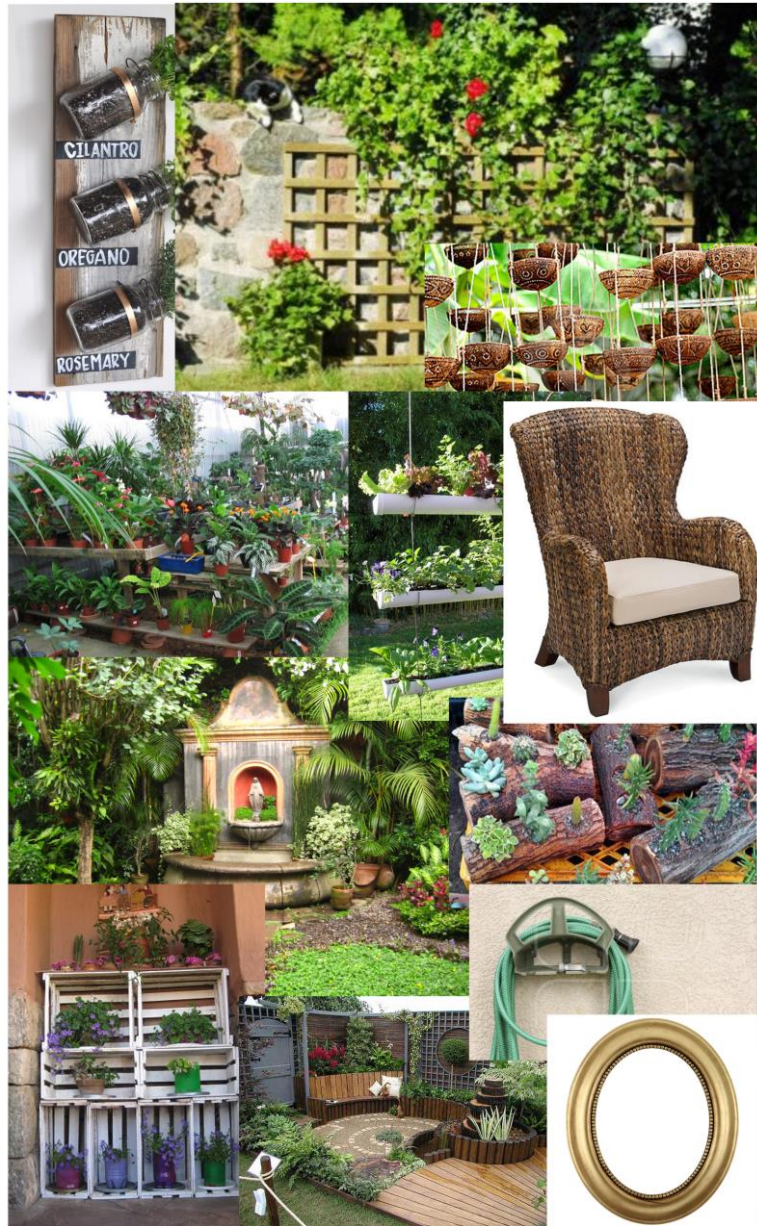


Figura 5-65: Referencias para el Vivero

Fuente: Propia

Referencias: Cuarto de Sofía



Figura 5-66: Referencias para el Cuarto

Fuente: Propia

Fachada de la Casa de Vicenta

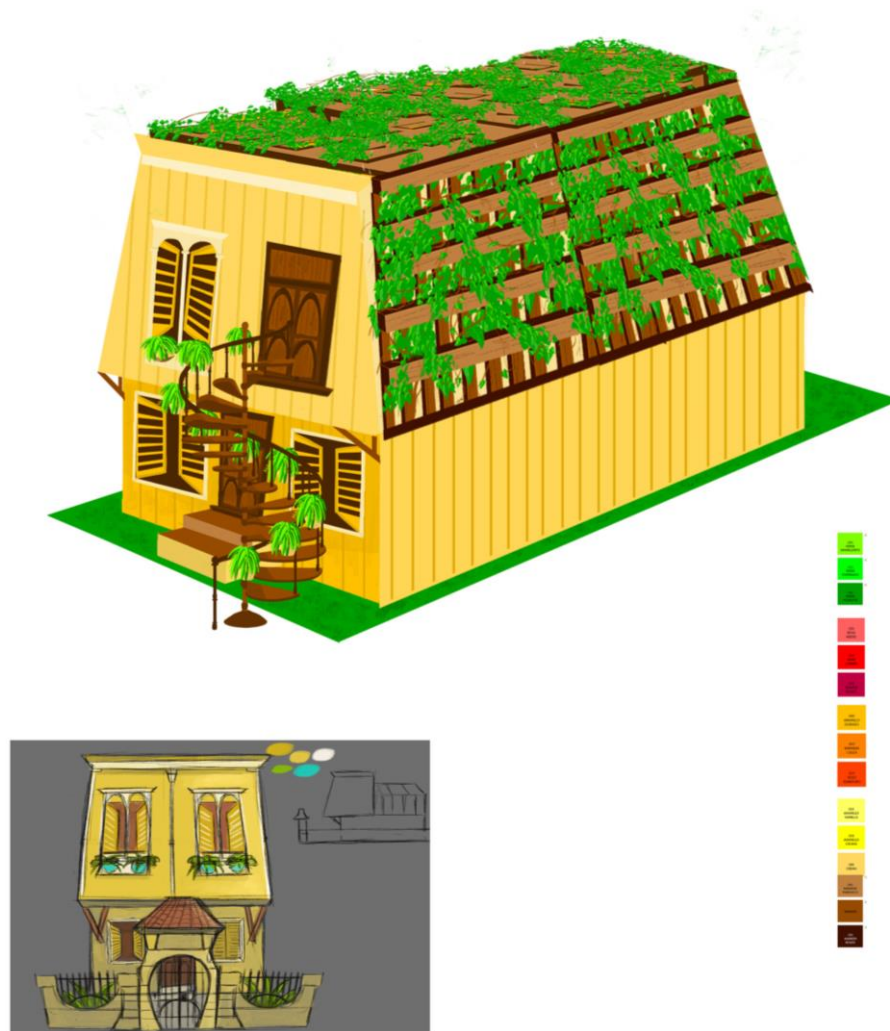


Figura 5-67: Fachada de la Casa de Vicenta

Fuente: Propia

Patio Delantero de la Casa de Vicenta

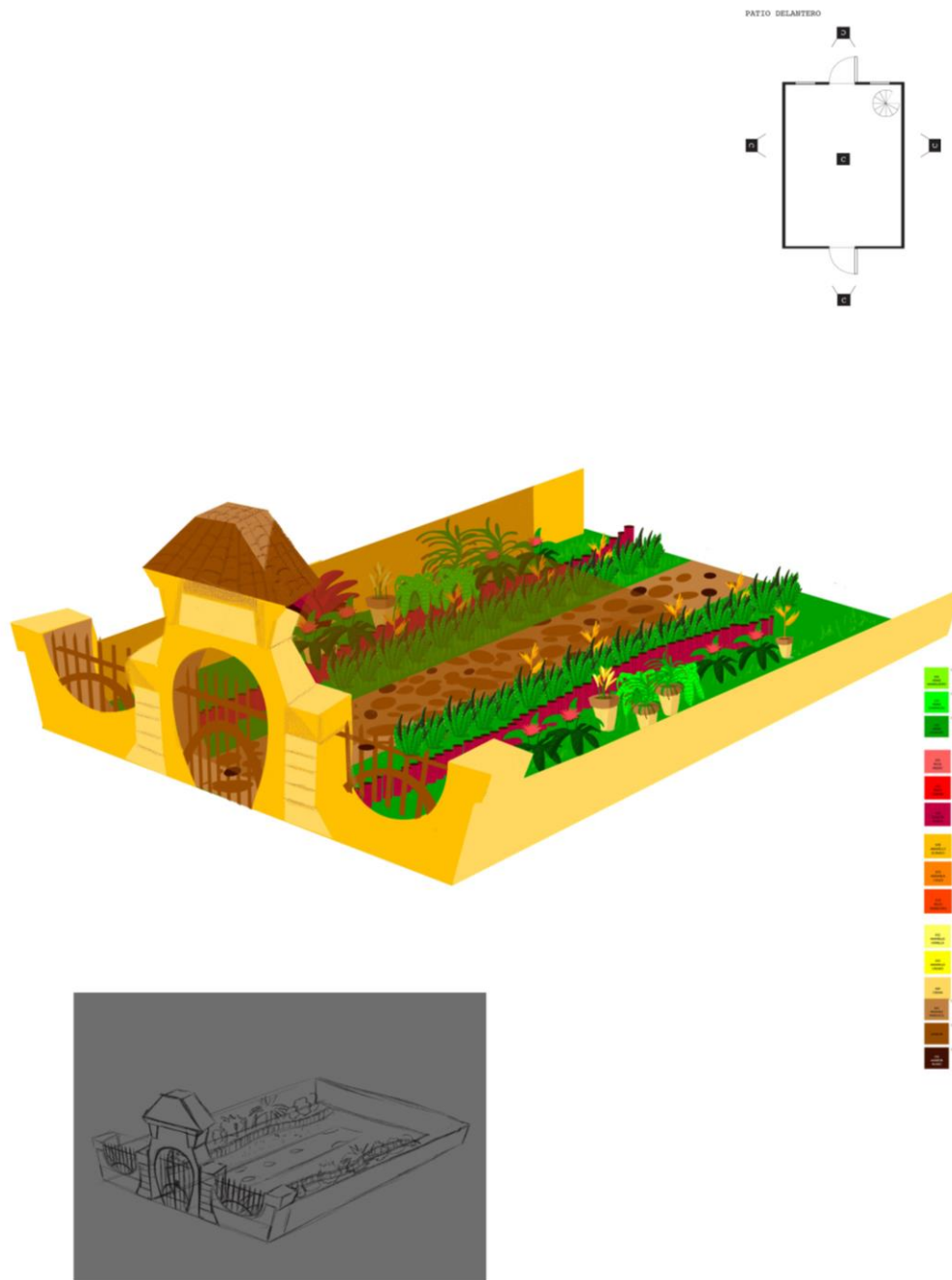


Figura 5-68: Patio Delantero de la Casa de Vicenta

Fuente: Propia

Casa de Vicenta Vista 3/4



Figura 5-69: Casa de Vicenta Vista 3/4

Fuente: Propia

Escalera Exterior de la Casa



Figura 5-70: Escalera Exterior de la Casa

Fuente: Propia

Vivero de Vicenta



Figura 5-71: Vivero de Vicenta

Fuente: Propia

Cuarto de Sofía

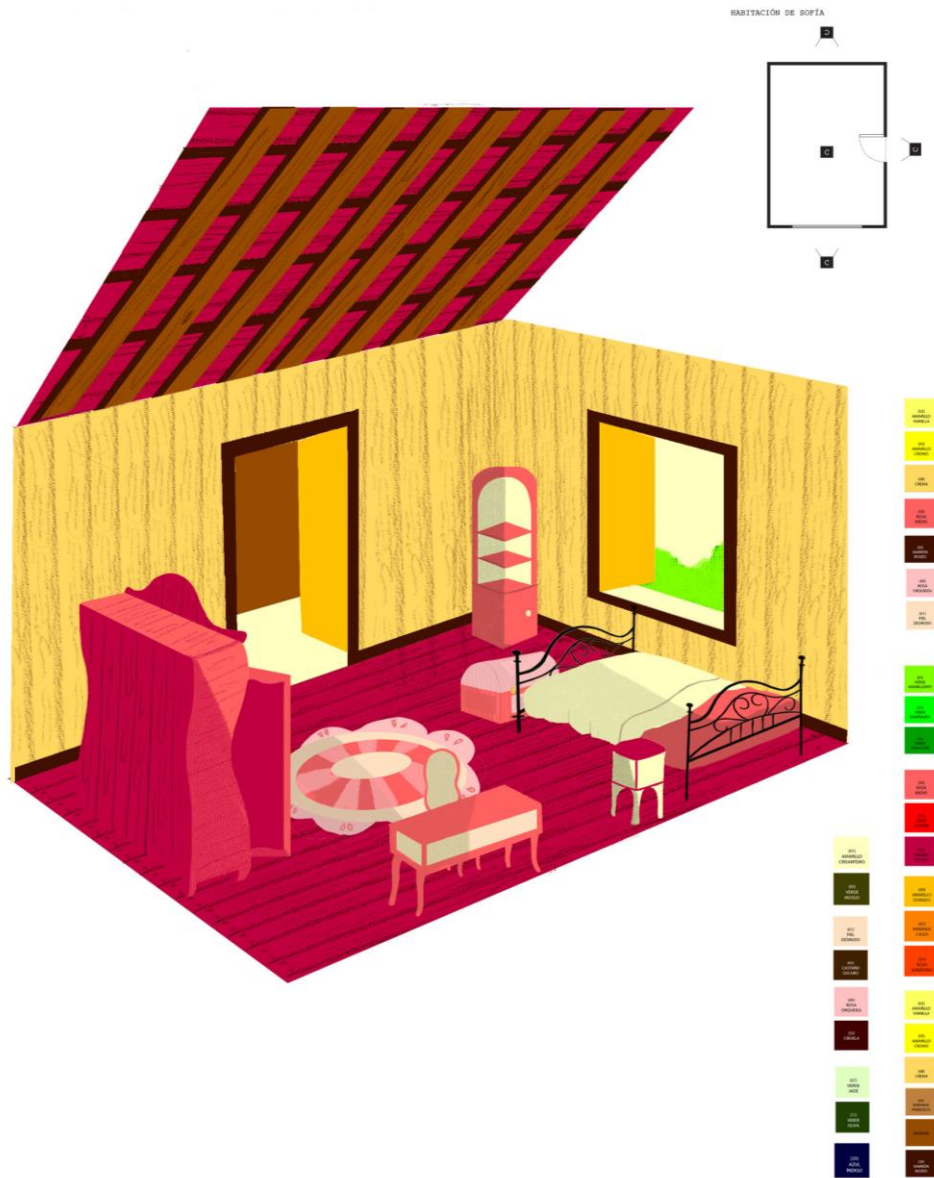


Figura 5-72: Cuarto de Sofía

Fuente: Propia

5.6.1. UTILERÍA

Cada elemento en una película animada debe ser creado de la nada. Cada elemento del escenario debe contribuir y reflejar el marco de la historia, personajes o temáticas utilizadas. (Priebe, 2011) Por lo que se buscó que el gran número de elementos diseñados para cada uno de los escenarios presenten cualidades o características que ayuden a contar la historia.

Para el diseño de utilería se utilizó nuevamente los collages de fotografías para observar los patrones recurrentes y simplificar los objetos a formas básicas que se usaron en el diseño de los elementos. Tanto en el 2D como en el Stop motion se buscó la simpleza de la forma general de los objetos, pero en el Stop motion se permitió que haya más riqueza en el detalle.

Las plantas y flores presentadas en el Vivero y Patio delantero, fueron seleccionadas por ser plantas típicas y emblemáticas de la ciudad de Guayaquil y de la provincia del Guayas, como lo es la *Epidendrum Bracteolatum* designada desde el 10 de septiembre del 2004 por el Consejo Provincial del Guayas como la flor más emblemática de la provincia.



Figura 5-73: Plantas y Flores

Fuente: Propia



Figura 5-74: Plantas y Flores

Fuente: Propia

Sábila Cryptarrhena Kegelii Epidendrum bracteolatum



Ave del paraíso

Bromelia

Tillandsia



Figura 5-75: Plantas y Flores

Fuente: Propia

Heliconia



Bromiliaceae



Helechos



Trepadora



Figura 5-76: Plantas y Flores

Fuente: Propia

Maceteros



Figura 5-77: Maceteros

Fuente: Propia

Repisas



Figura 5-78: Repisas

Fuente: Propia

Maceteros colgantes

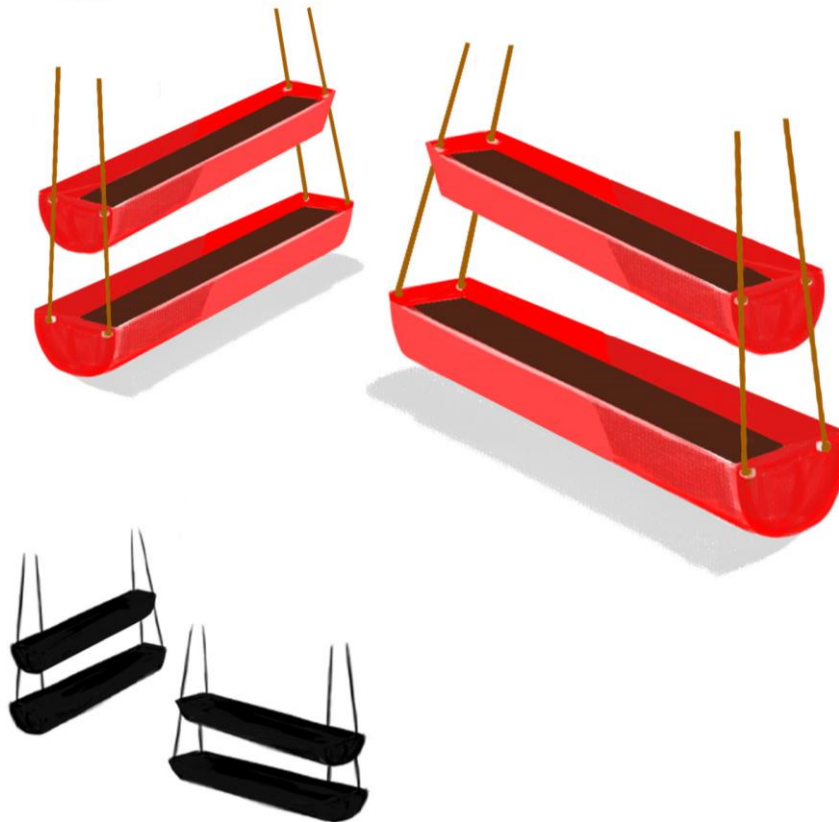


Figura 5-79: Maceteros Colgantes

Fuente: Propia

Estantería para plantas

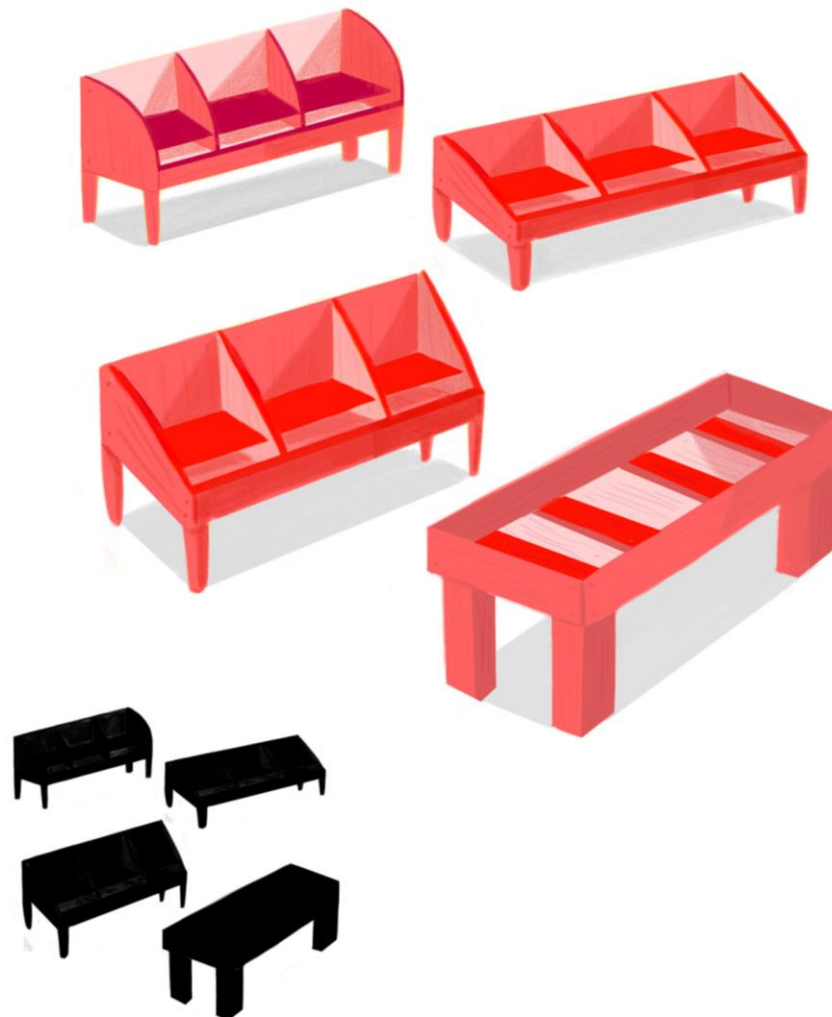


Figura 5-80: Estantería para Plantas

Fuente: Propia

Repisas



Figura 5-81: Repisas

Fuente: Propia

Gruta



Figura 5-82: Gruta

Fuente: Propia

Lavadero

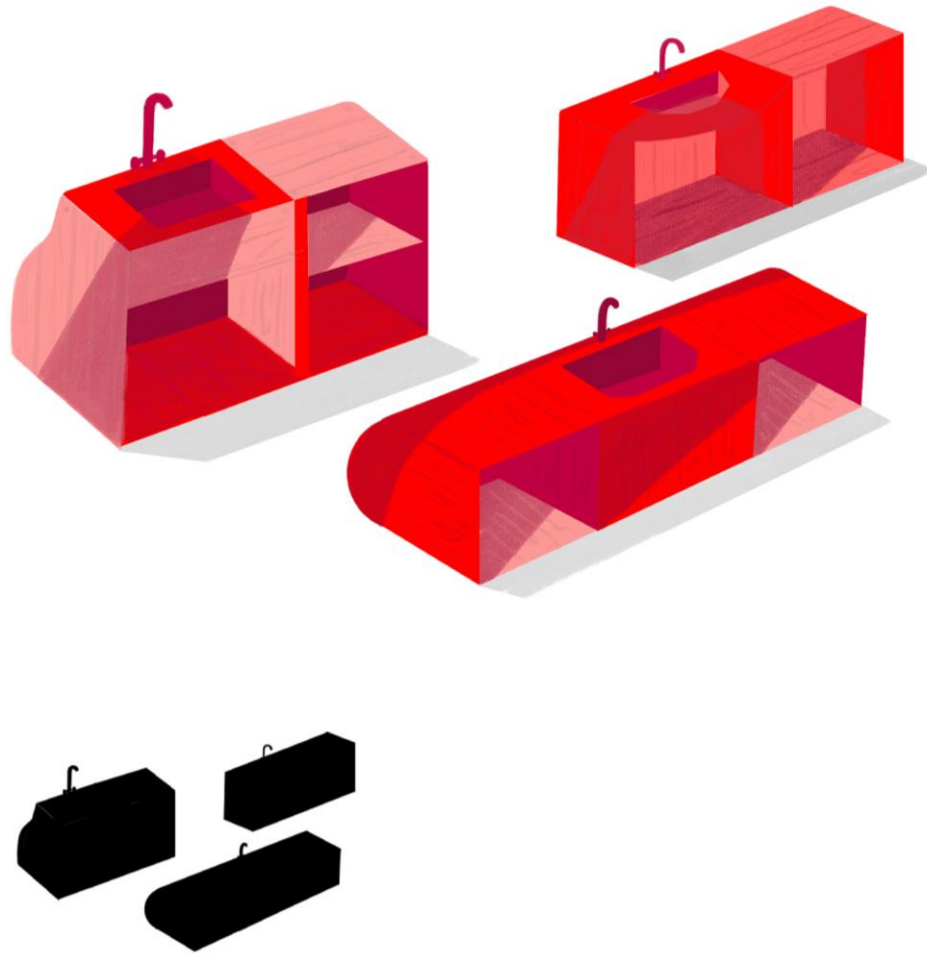


Figura 5-83: Lavadero

Fuente: Propia

Librero

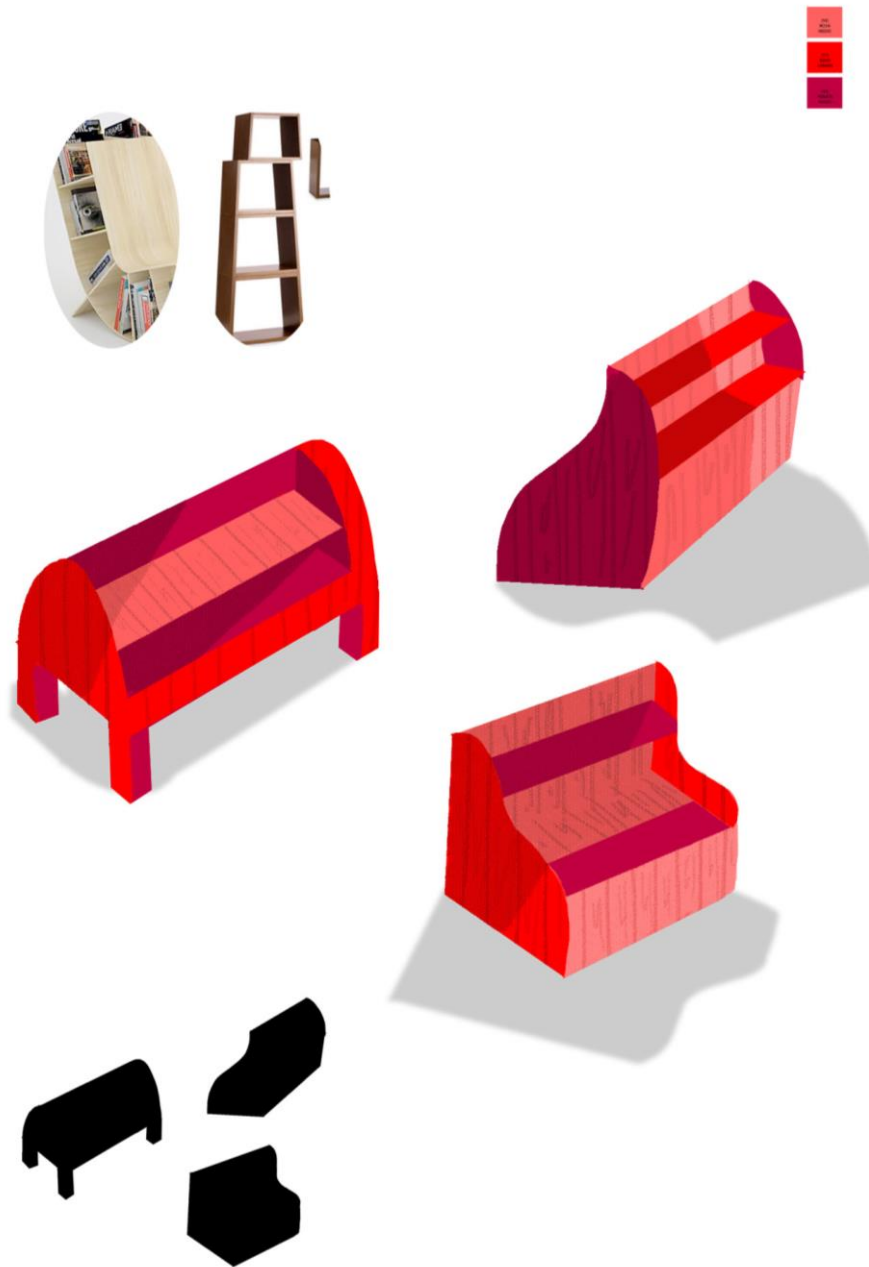


Figura 5-84: Librero

Fuente: Propia

Silla de Vicenta

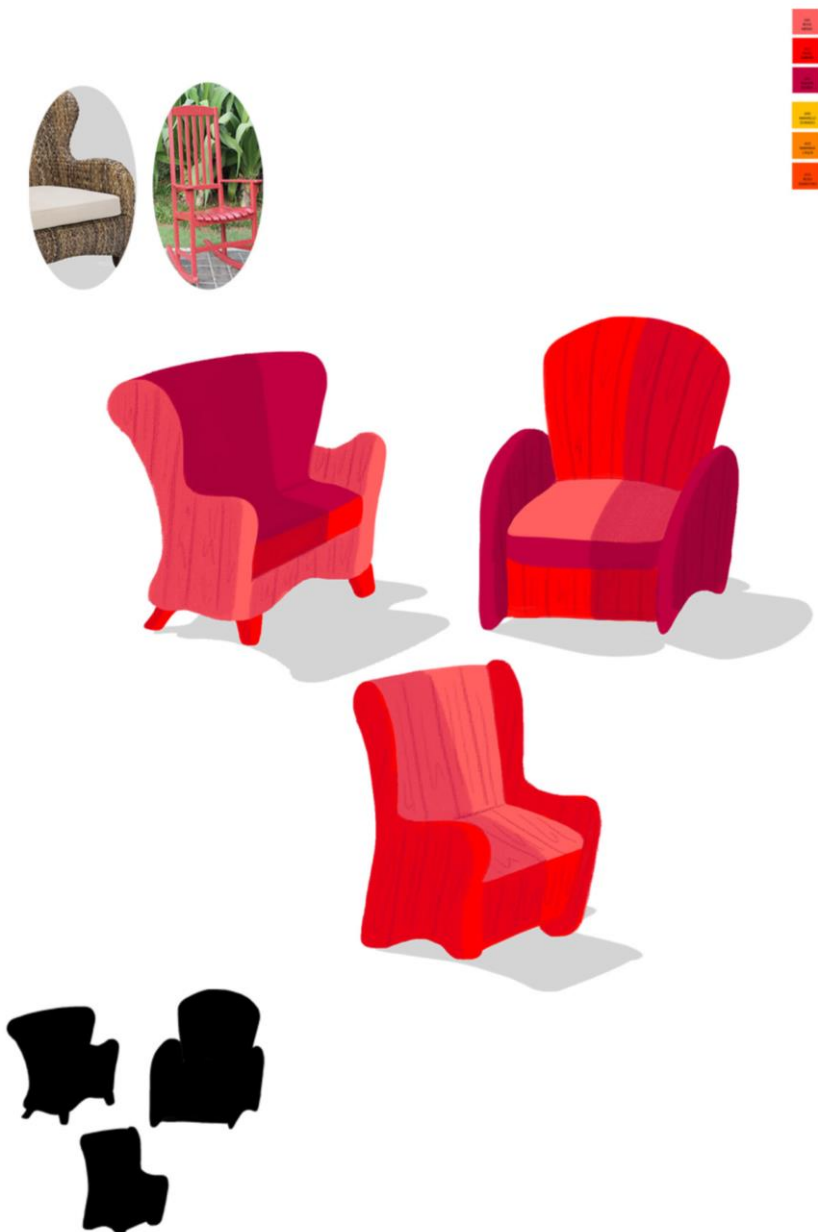


Figura 5-85: Silla de Vicenta

Fuente: Propia

Banco



Figura 5-86: Bancos

Fuente: Propia

Marcos

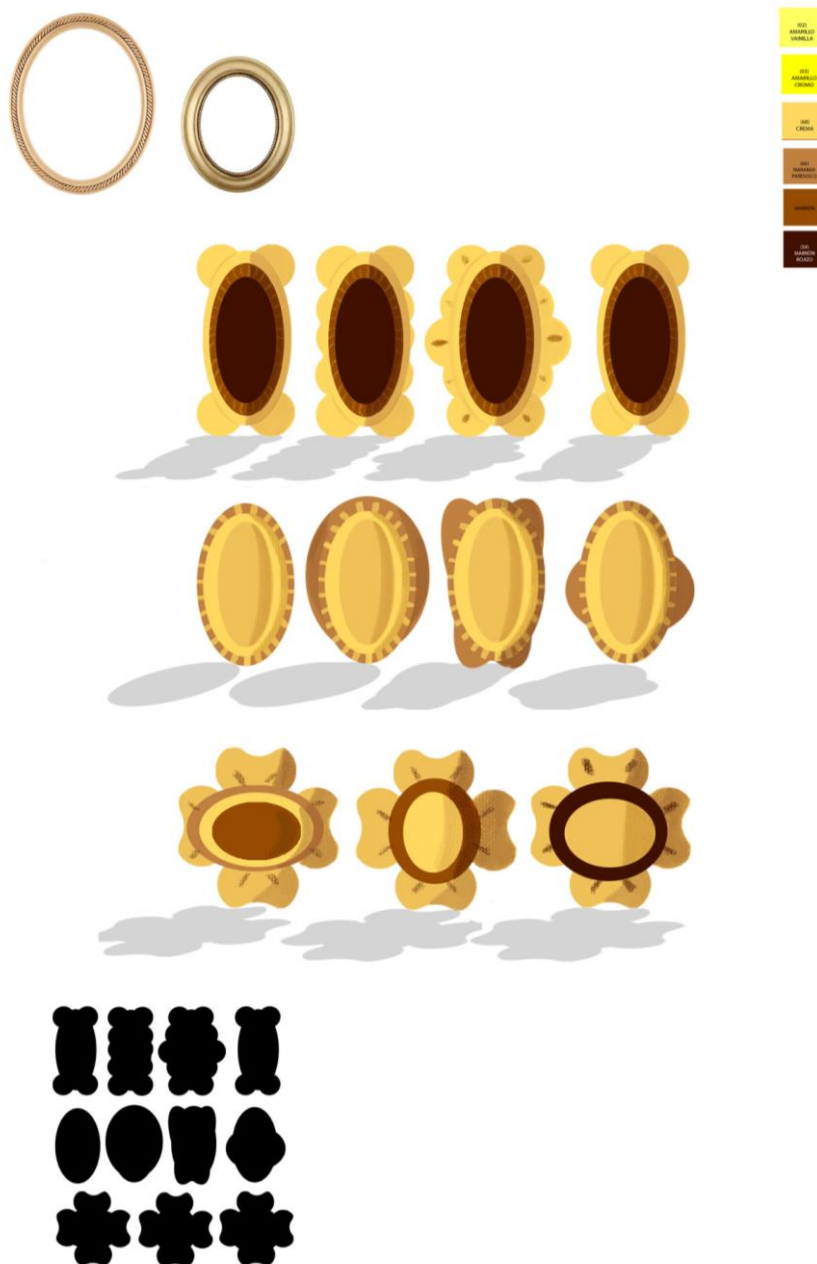


Figura 5-87: Marcos

Fuente: Propia

Álbum



Figura 5-88: Álbum

Fuente: Propia

Manguera

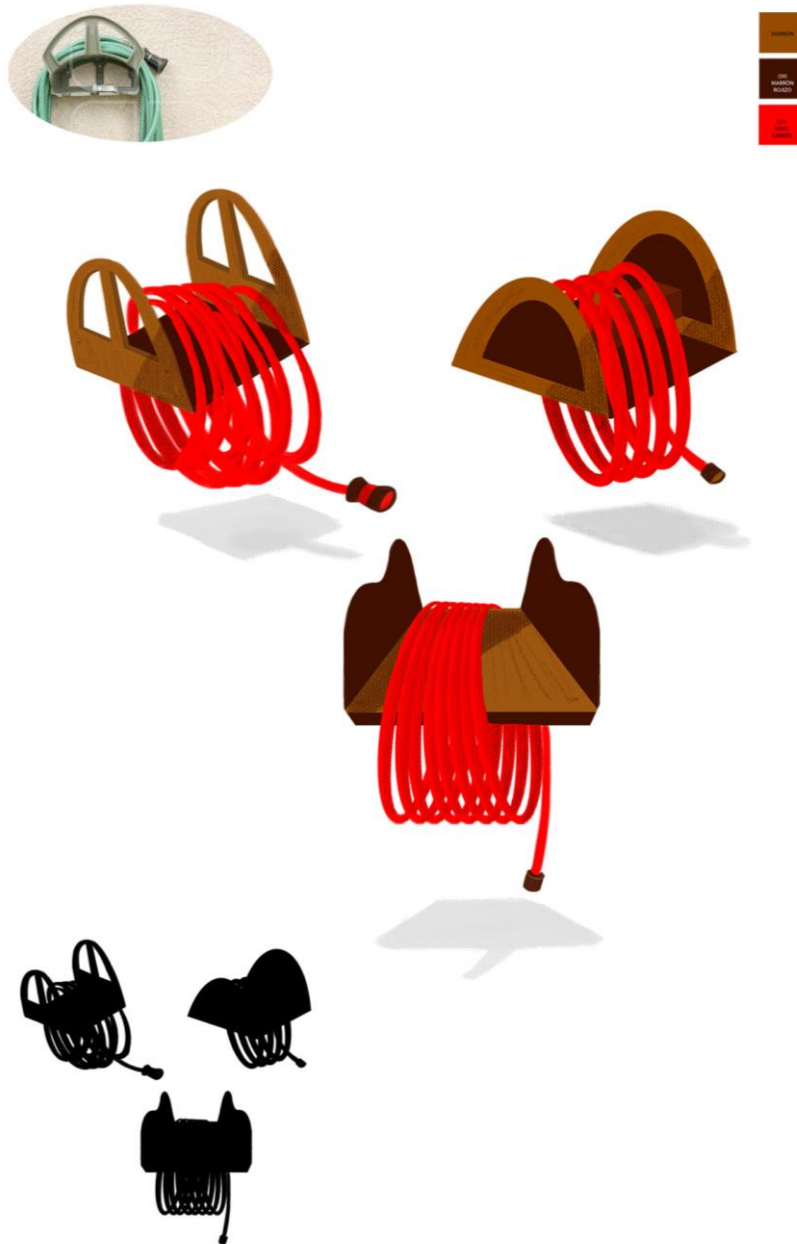


Figura 5-89: Manguera

Fuente: Propia

Lámparas

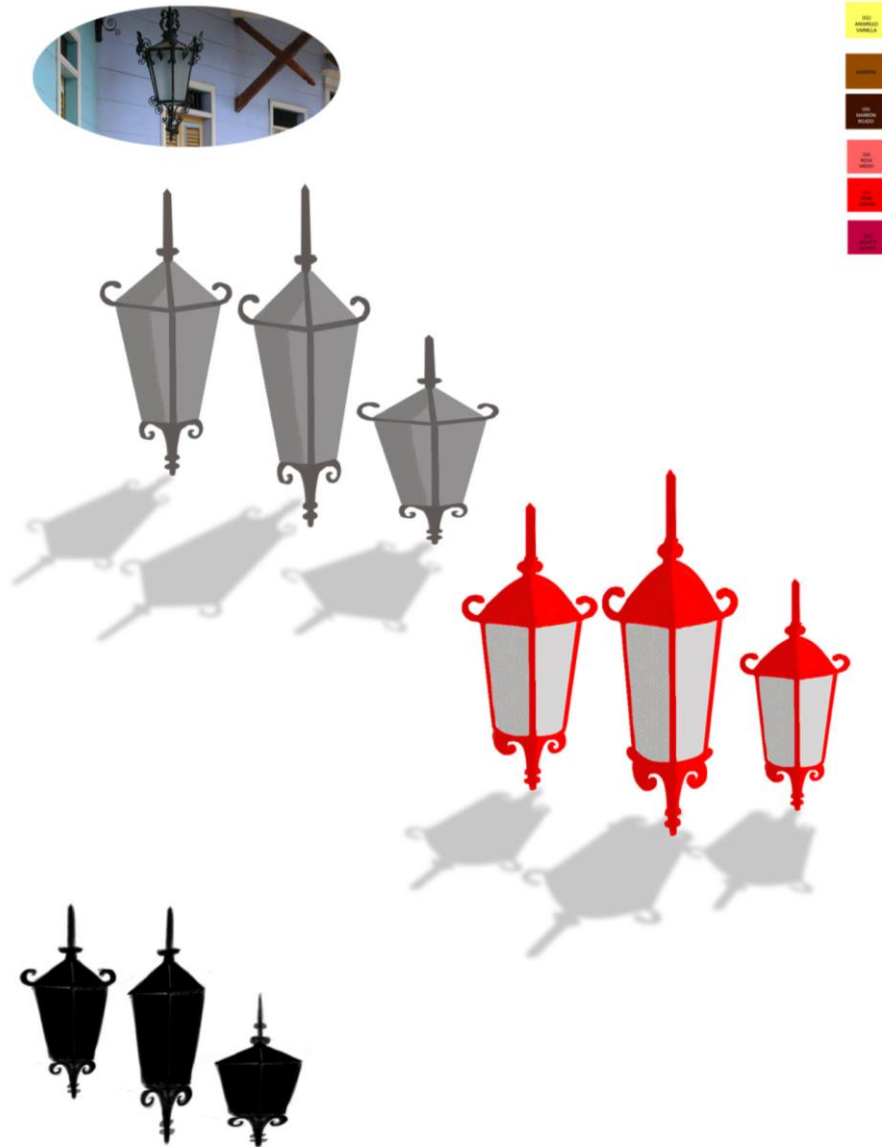


Figura 5-90: Lámparas

Fuente: Propia

Herramientas de Jardinería



Figura 5-91: Herramientas de Jardinería

Fuente: Propia

Regadera



Figura 5-92: Regadera

Fuente: Propia

Alfombra



Figura 5-93: Alfombra

Fuente: Propia

Armario

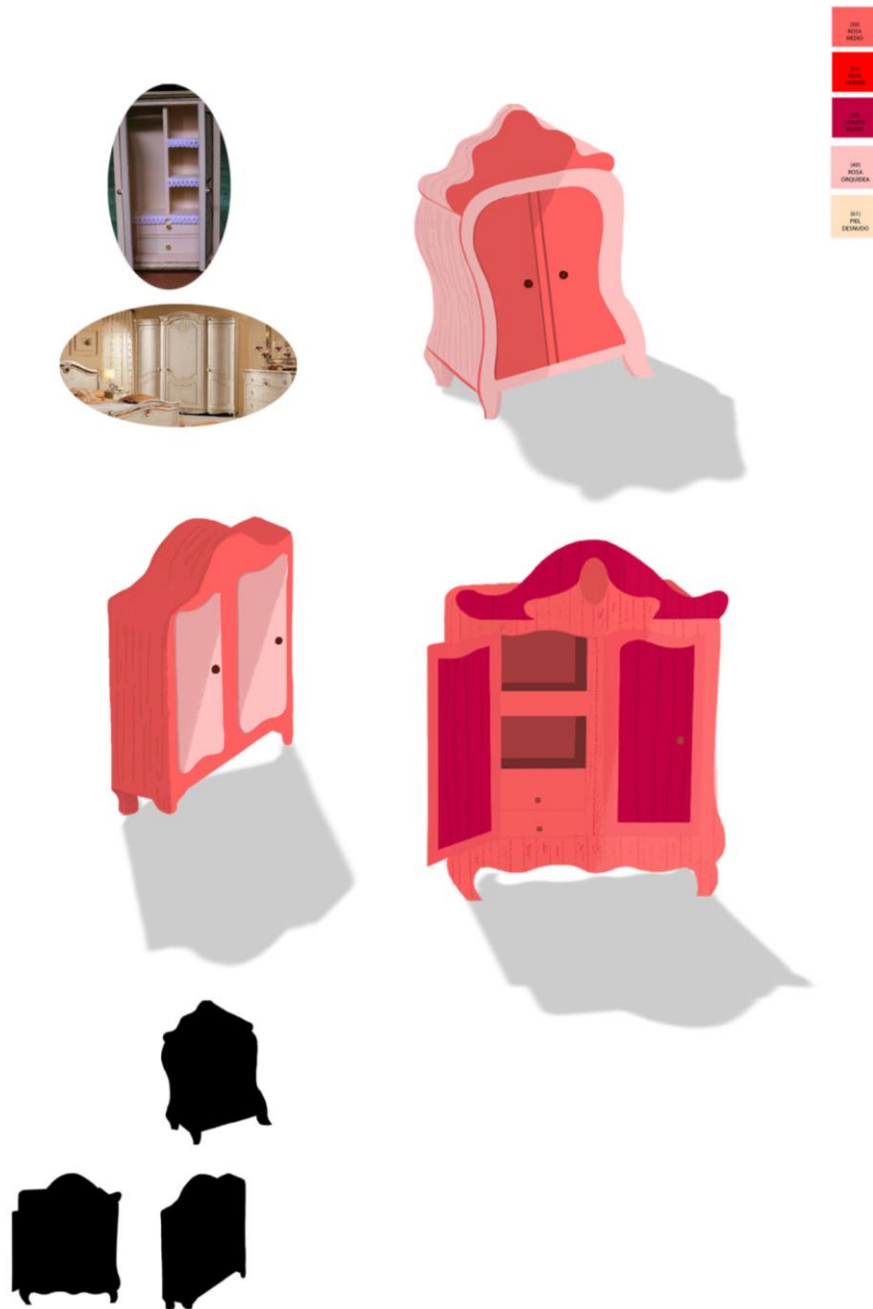


Figura 5-94: Armario

Fuente: Propia

Barón Rojo

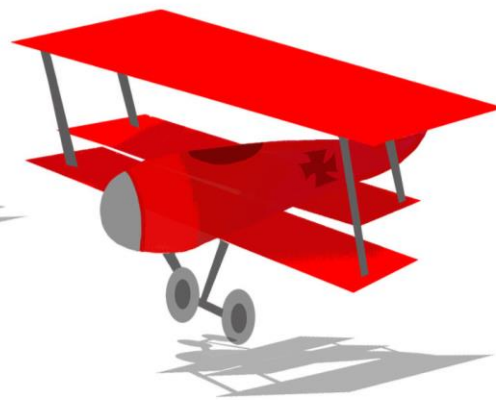


Figura 5-95: El Barón Rojo

Fuente: Propia

Baúl

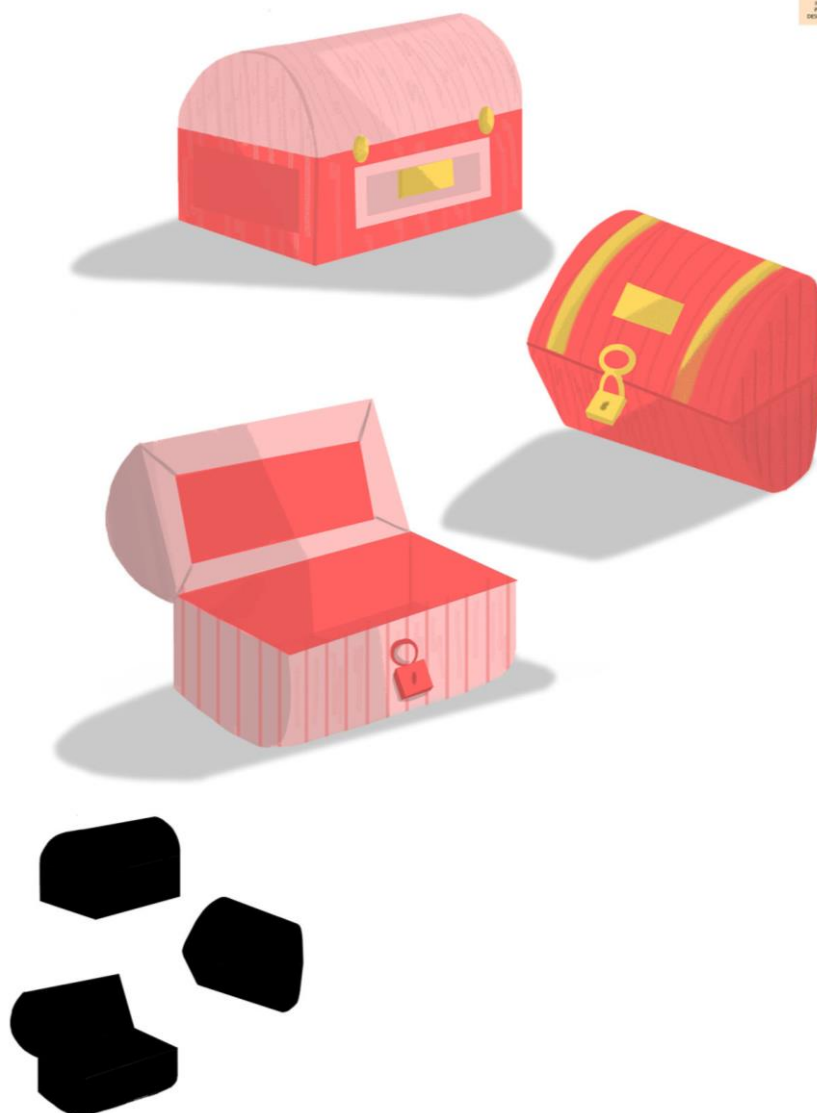


Figura 5-96: Baúl

Fuente: Propia

Velador

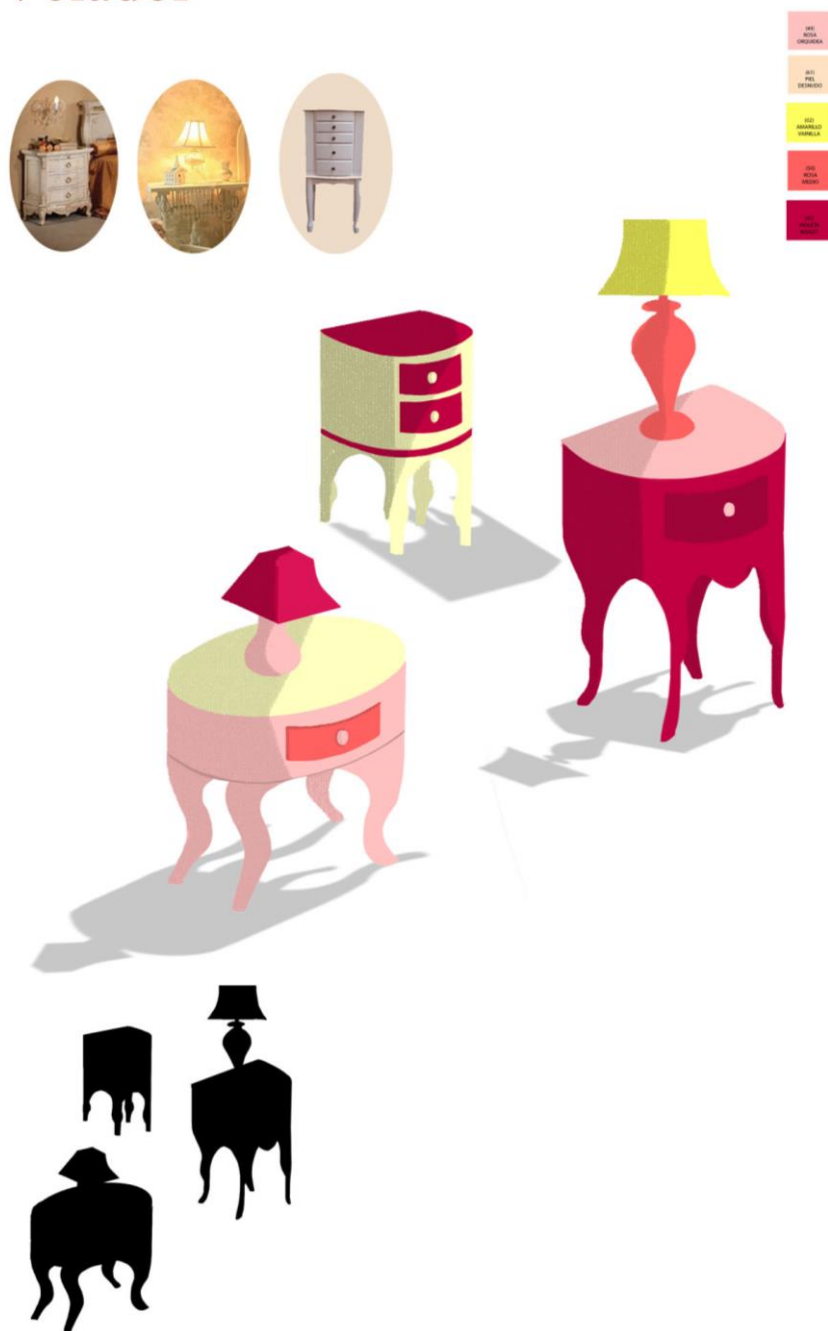


Figura 5-97: Velador

Fuente: Propia

Cama

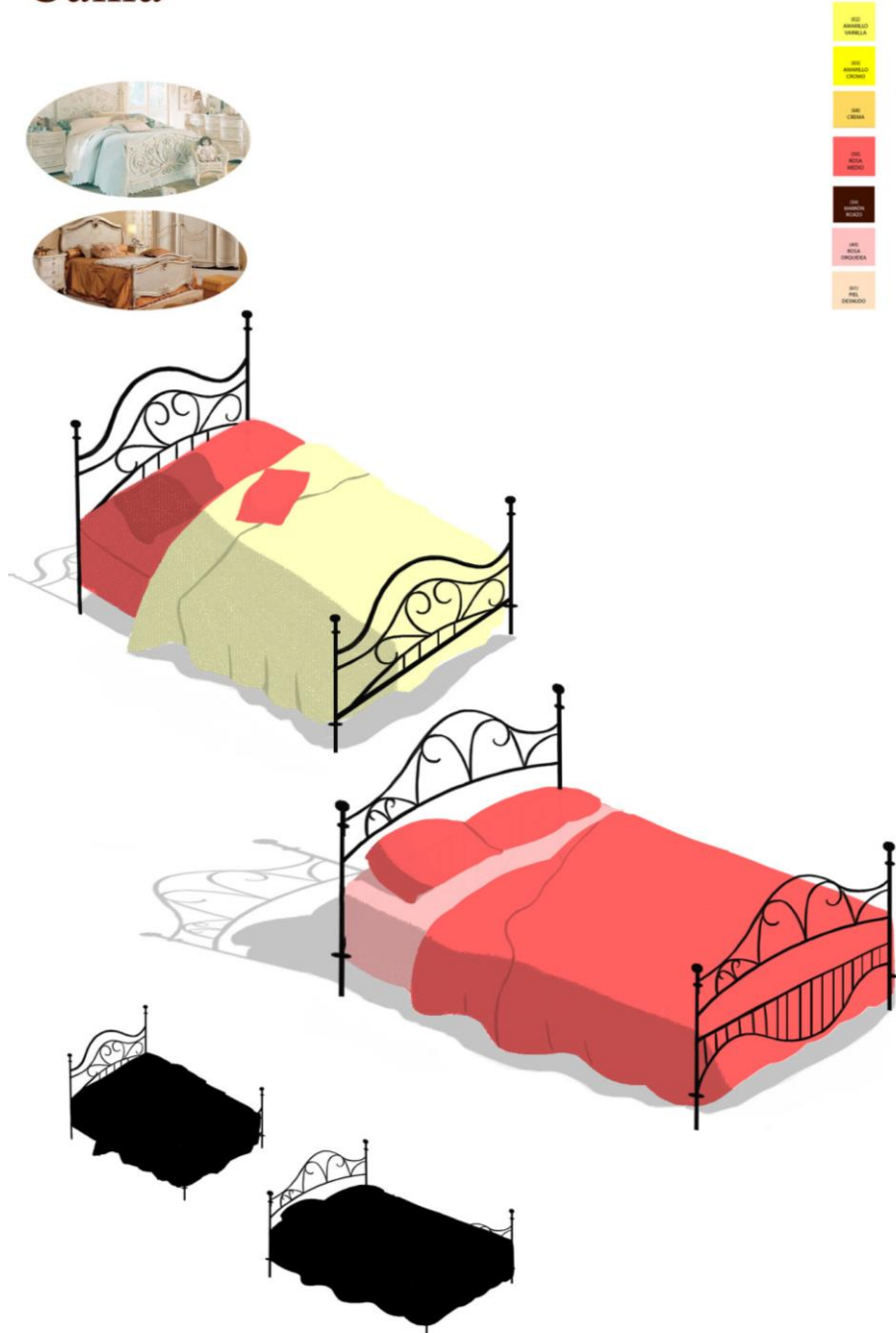


Figura 5-98: Cama

Fuente: Propia

Escritorio

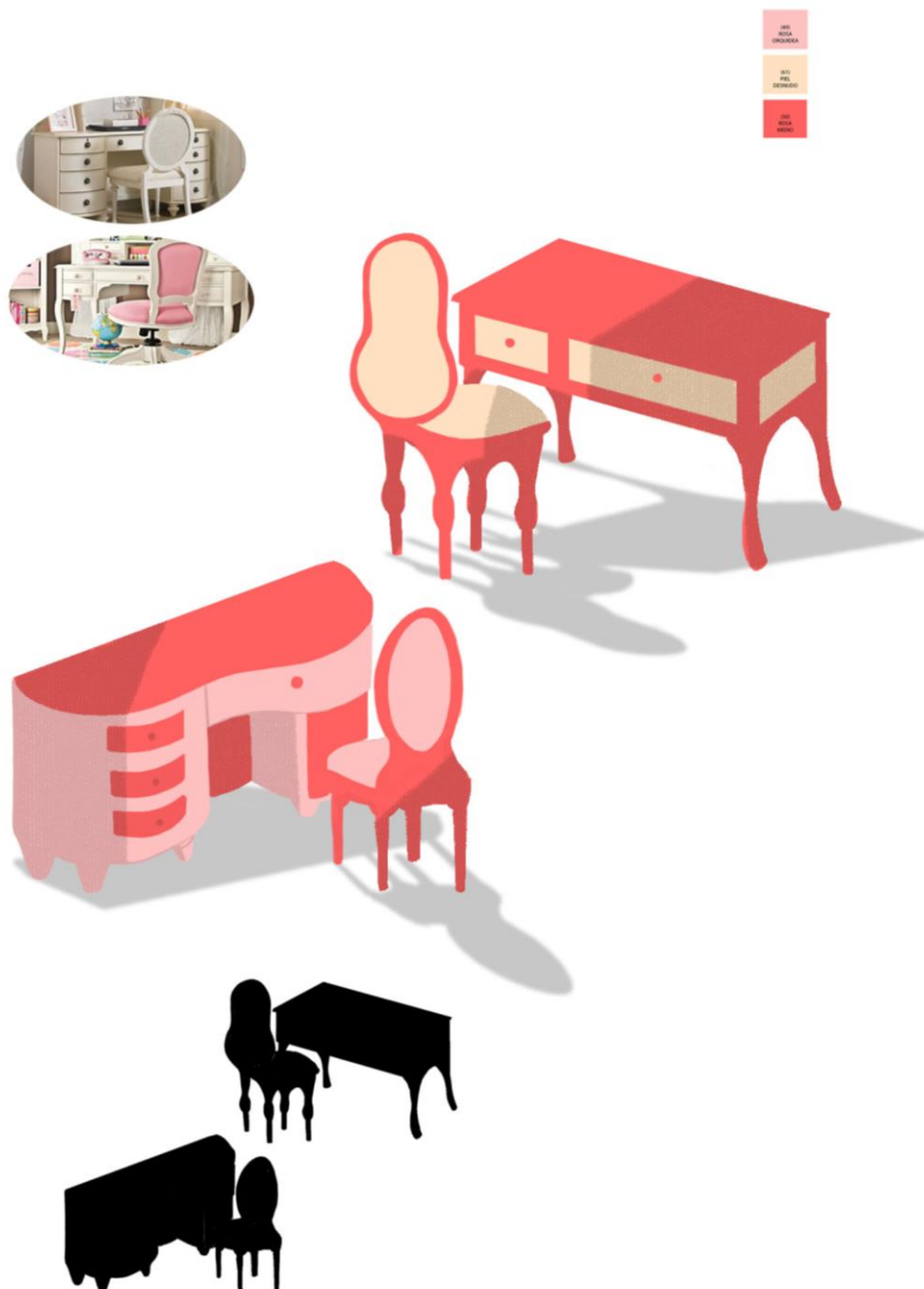


Figura 5-99: Escritorio

Fuente: Propia

Librero

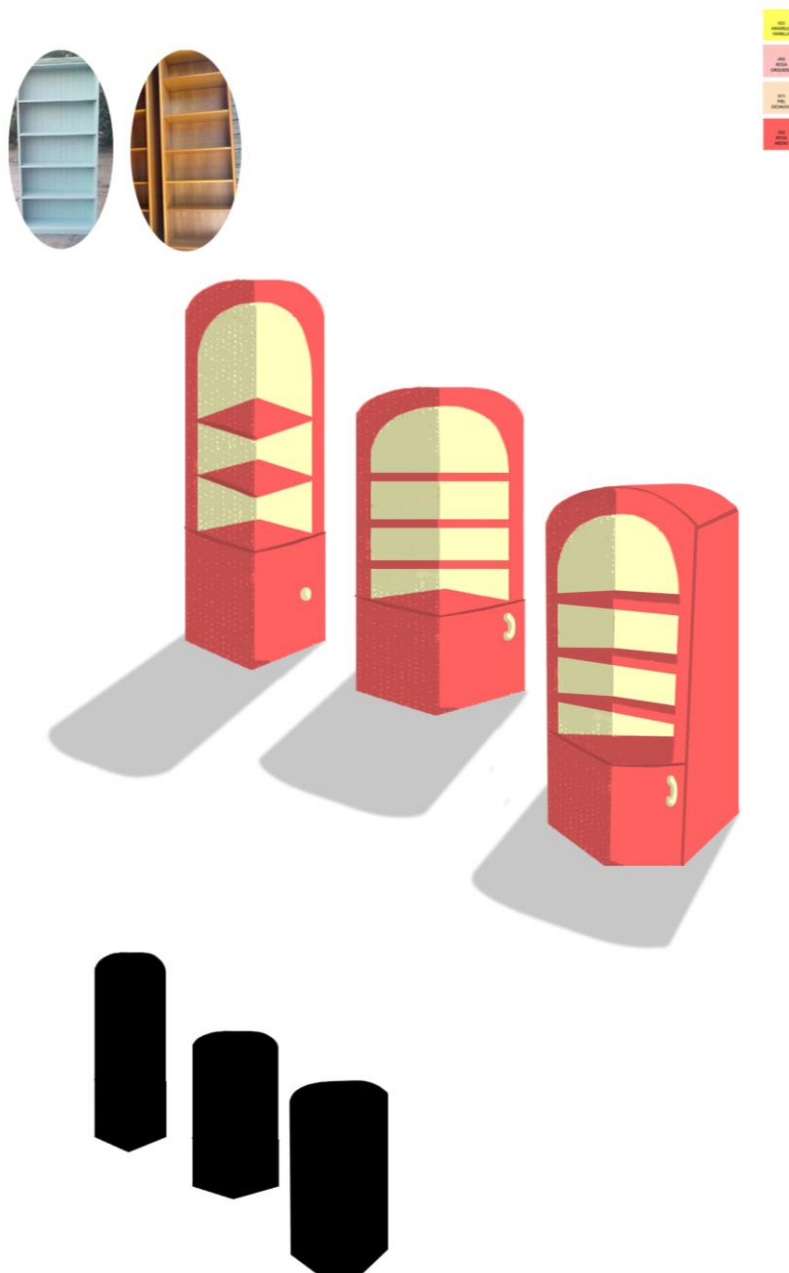


Figura 5-100: Librero

Fuente: Propia

Mochila de ruedas

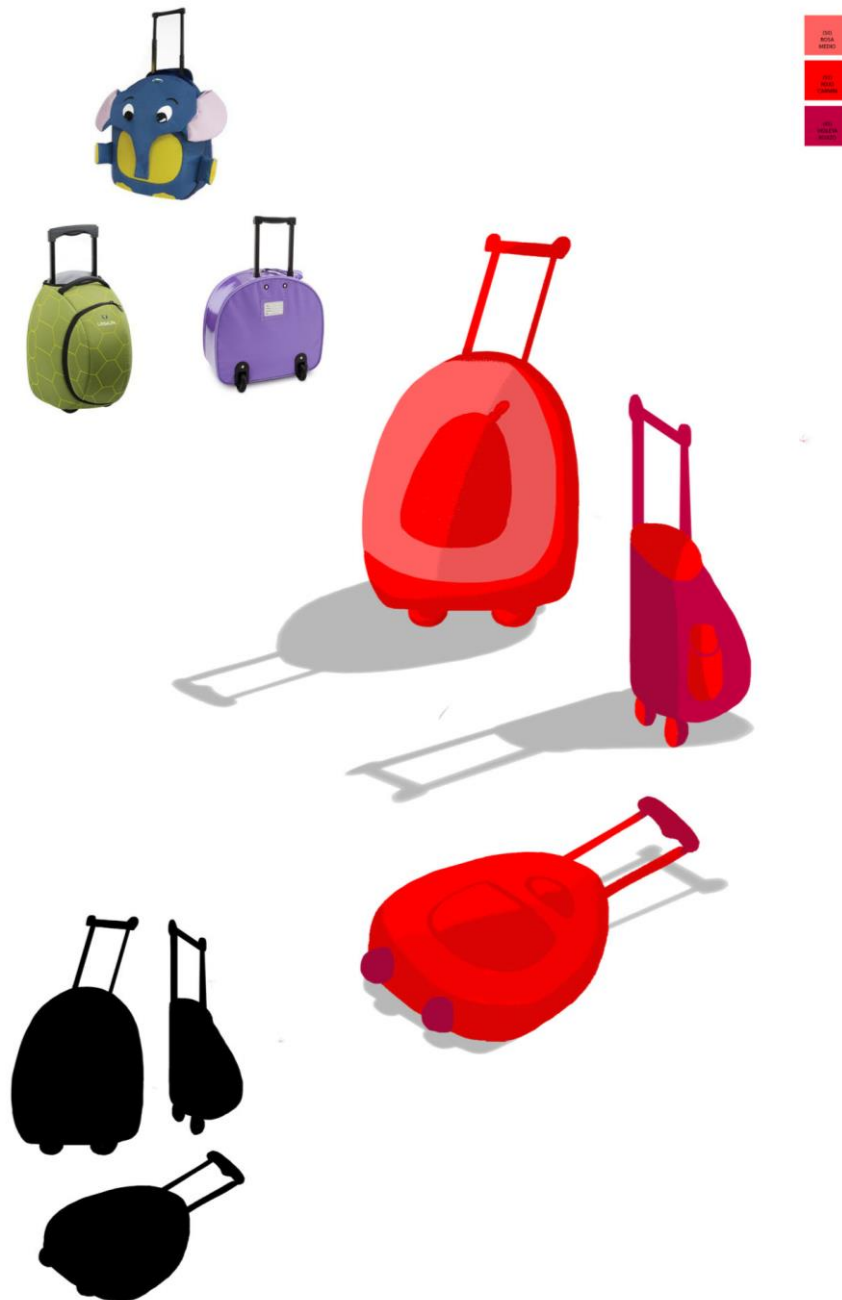


Figura 5-101: Mochila de Ruedas

Fuente: Propia

Mochila



Figura 5-102: Mochila

Fuente: Propia

Portaretrato

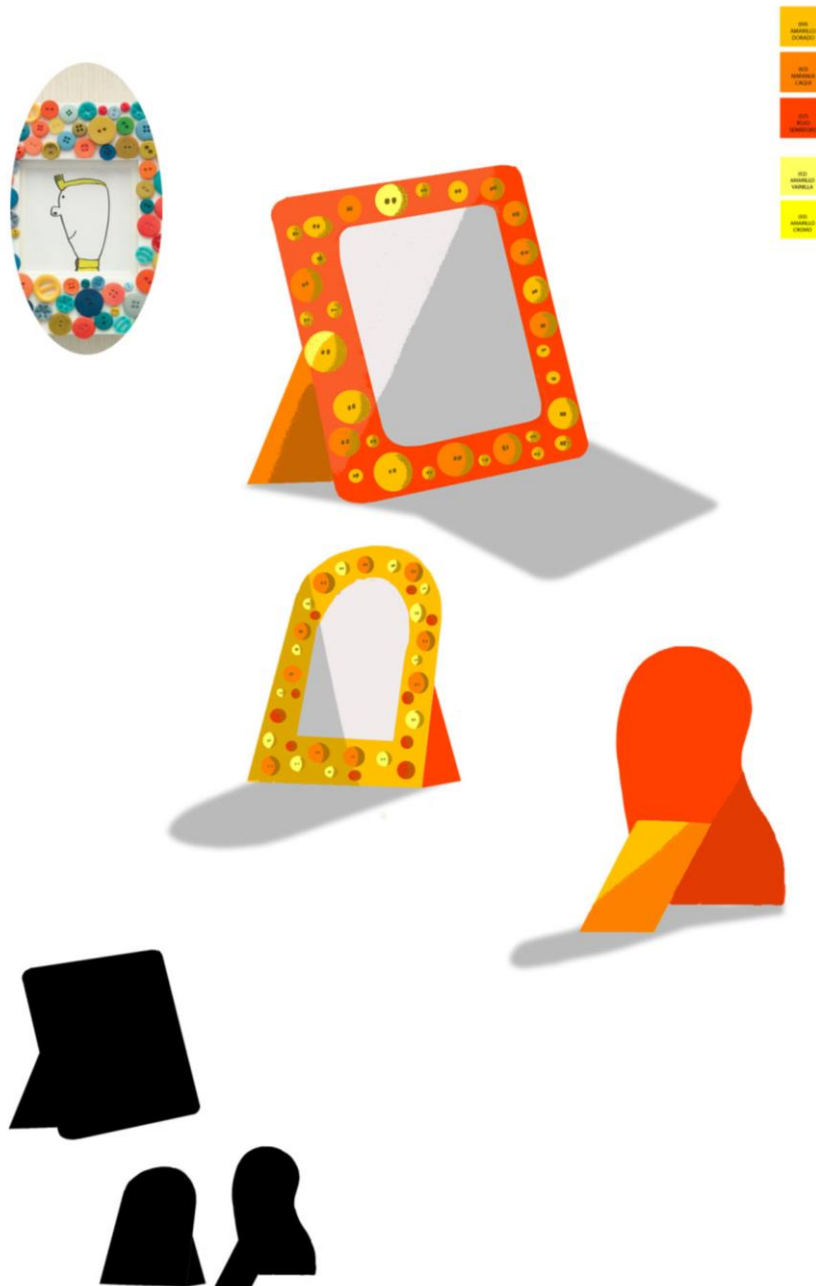


Figura 5-103: Portaretrato

Fuente: Propia

Videojuego



Figura 5-104: Videojuego

Fuente: Propia

Tablet

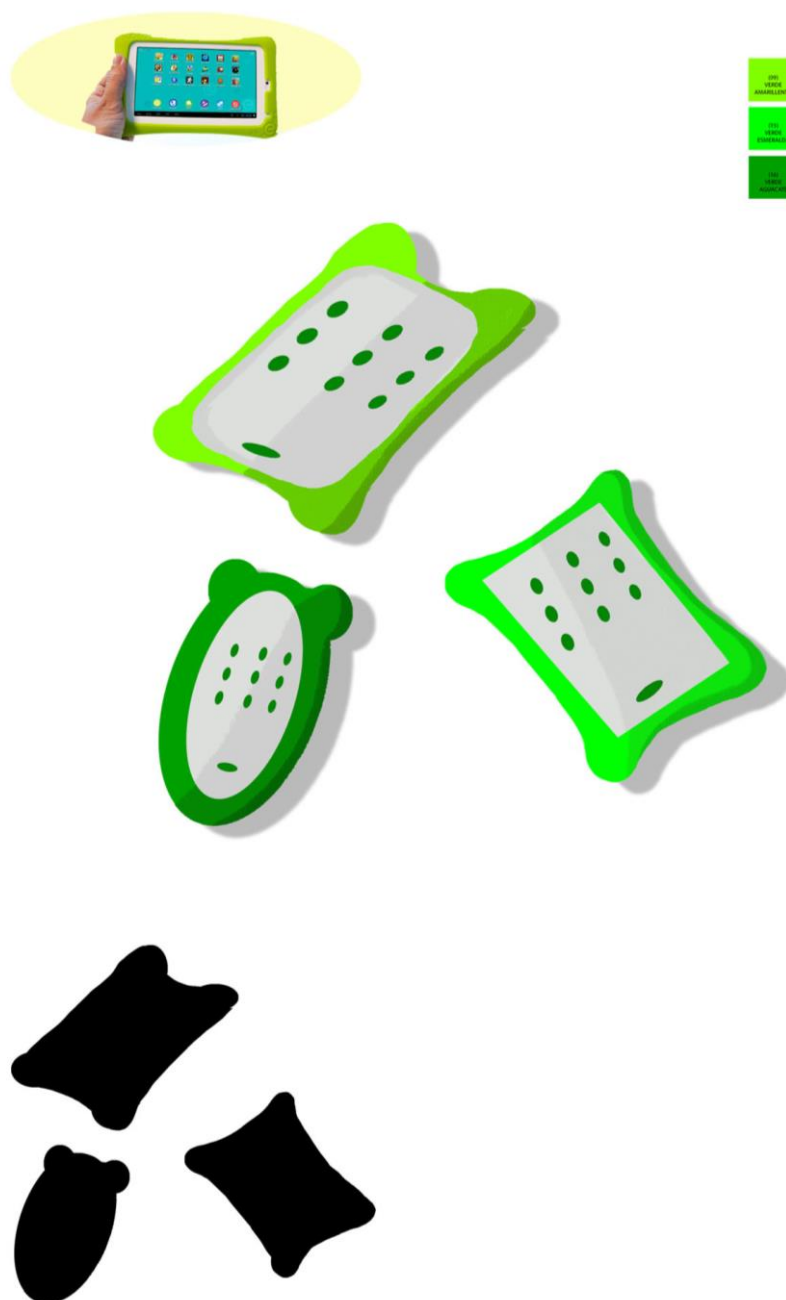


Figura 5-105: Tablet

Fuente: Propia

Árbol de Vicenta

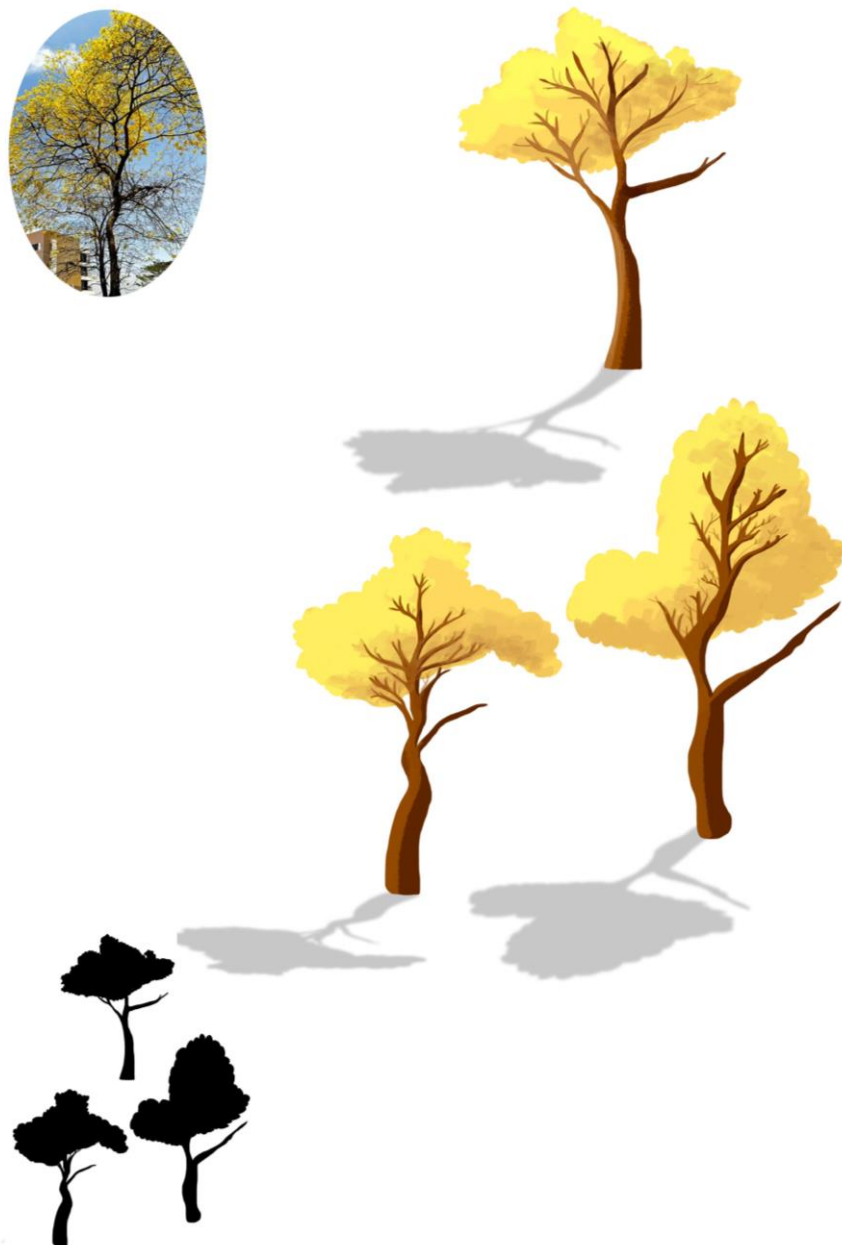


Figura 5-106: Árbol de Vicenta

Fuente: Propia

Piña

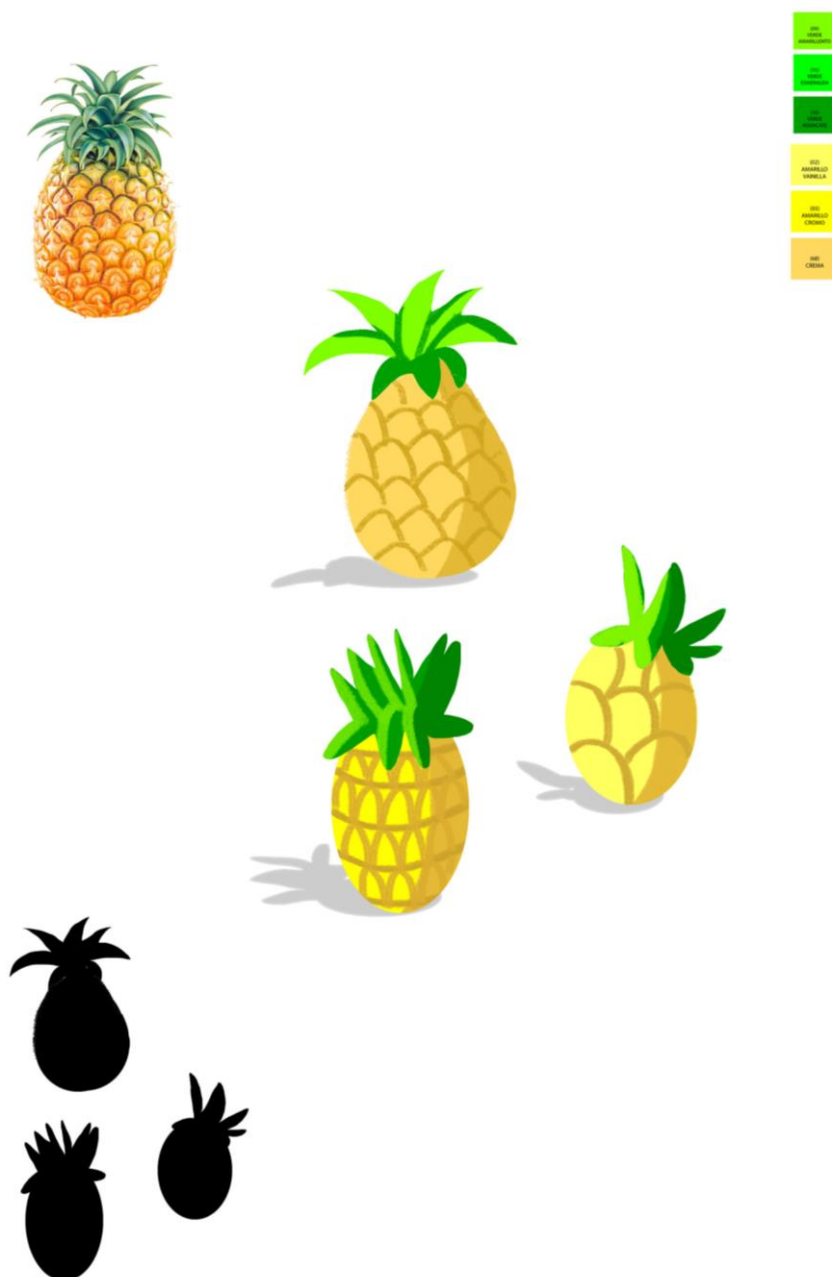


Figura 5-107: Piña

Fuente: Propia

Planta de Arroz

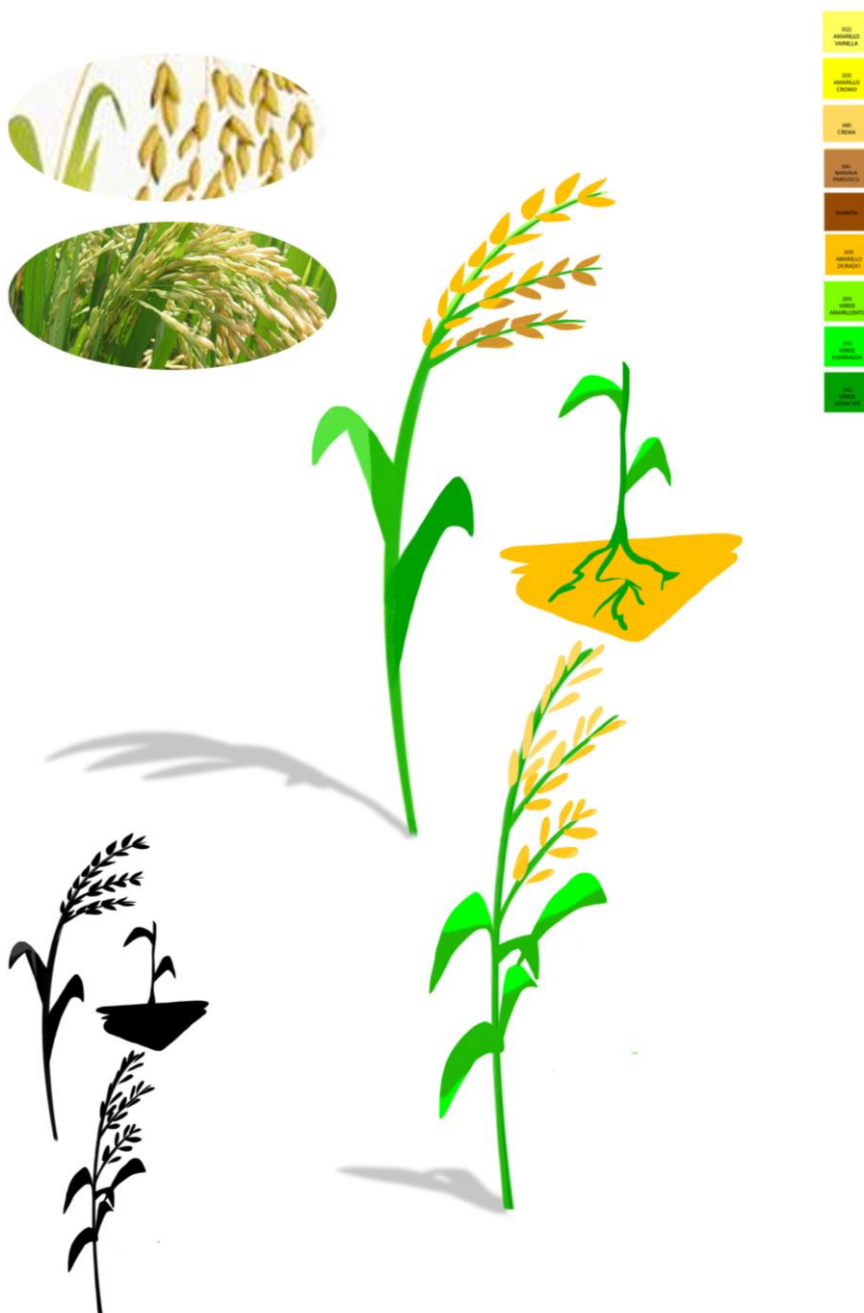


Figura 5-108: Planta de Arroz

Fuente: Propia

Letrero



Figura 5-109: Letrero

Fuente: Propia

Casa - Milagro



Figura 5-110: Casa de Milagro

Fuente: Propia

Ferrocarril

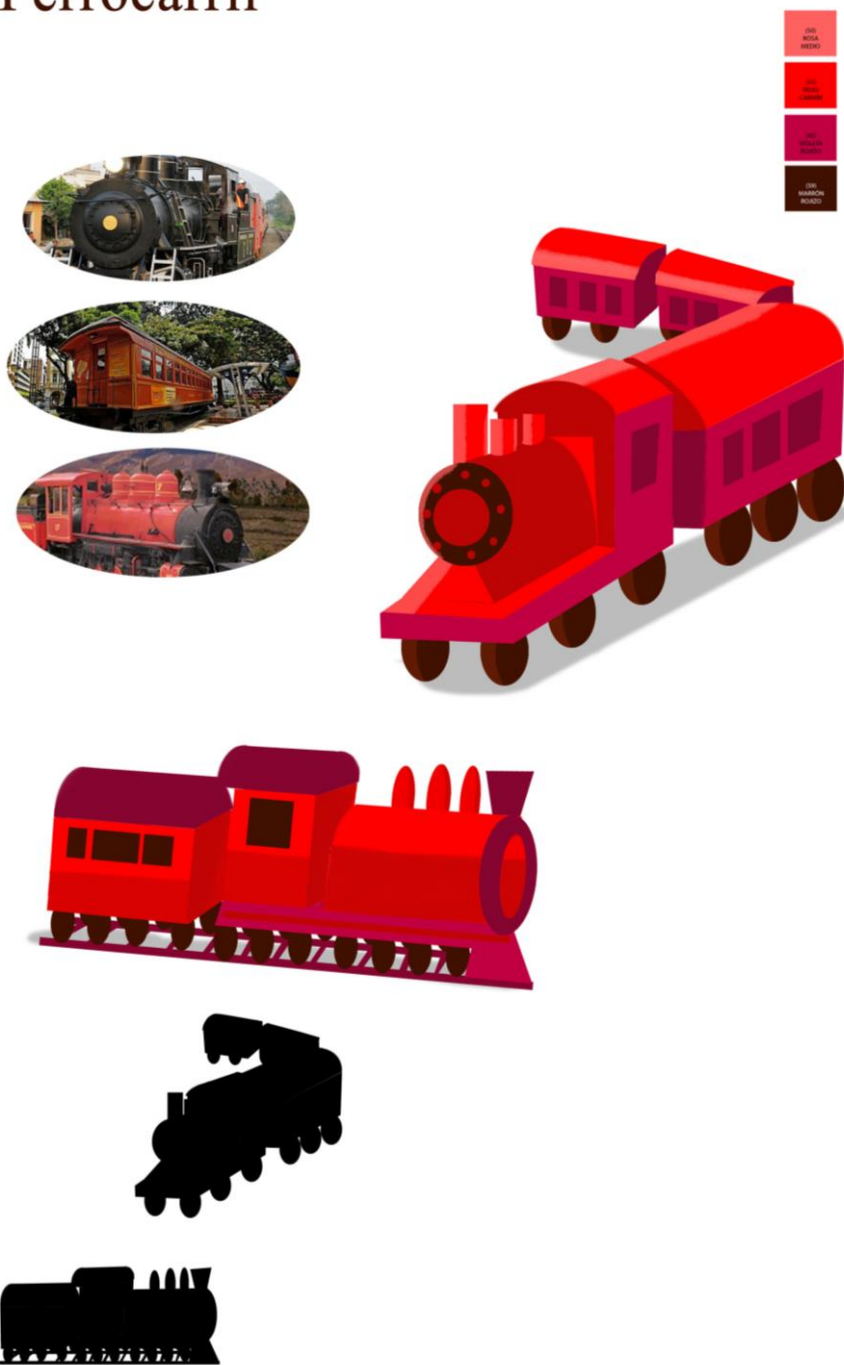


Figura 5-111: Ferrocarril

Fuente: Propia

Gabarra

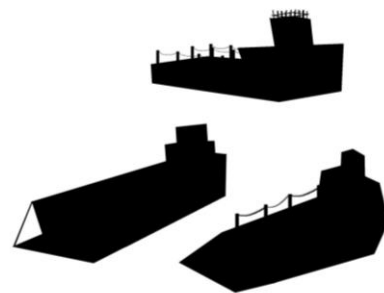
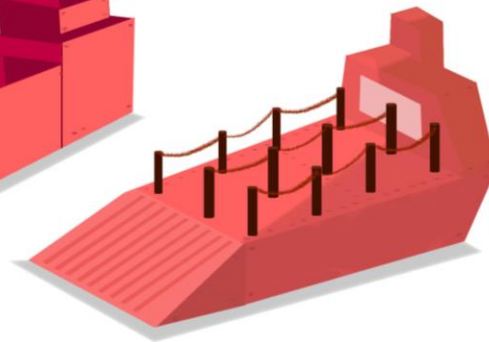
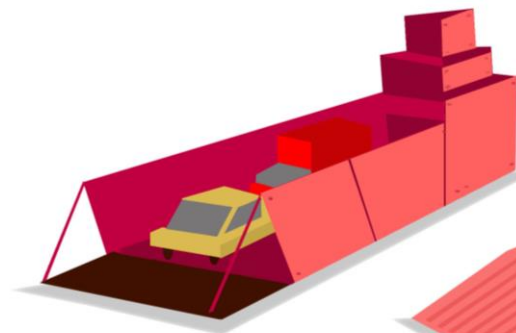
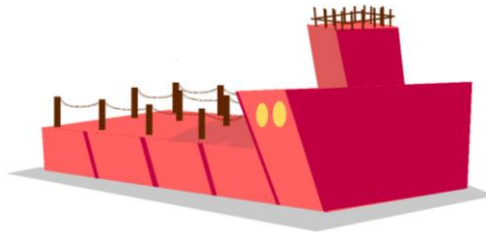


Figura 5-112: Gabarra

Fuente: Propia

Granja

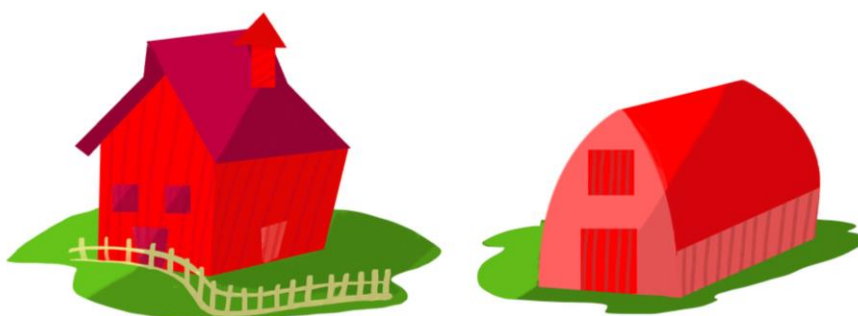


Figura 5-113: Granja

Fuente: Propia

Habitación - Casa Milagro



Figura 5-114: Habitación Casa de Milagro

Fuente: Propia

Río verde



Figura 5-115: Río Verde

Fuente: Propia

Pasillo - Casa Milagro

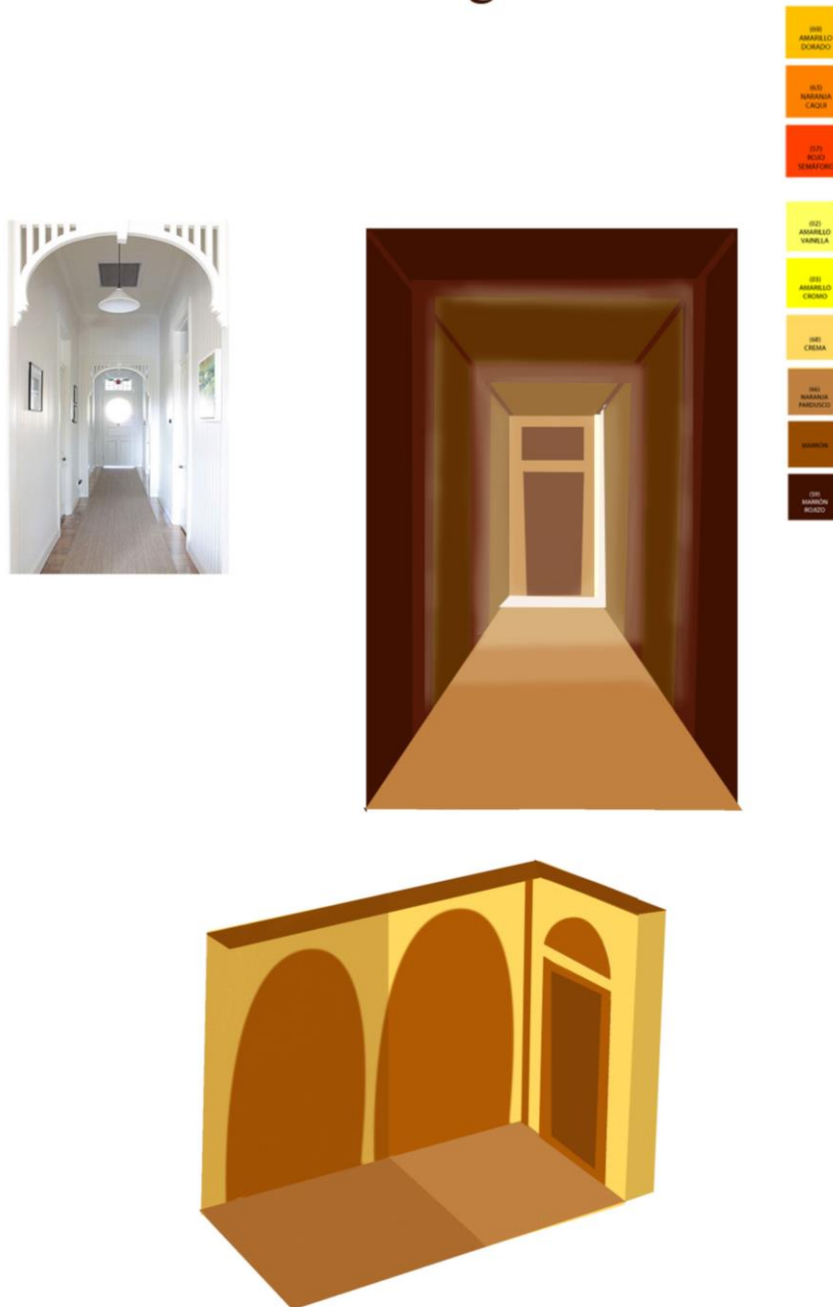


Figura 5-116: Pasillo Casa de Milagro

Fuente: Propia

5.6.1.1. PINTADO DE ESCENOGRAFÍA

Para el Stop motion se diseñó un fondo del Barrio de las Peñas con la estética planteada anteriormente, el cual servirá de referencia para el equipo de producción. Para el 2D se realizaron fondos simples donde destaca el uso de luces y sombras, estos se pueden apreciar en el storyboard.



Figura 5-117: Barrio de las Peñas

Fuente: Propia

5.7. STORYBOARD

Es la representación gráfica del guion. Cada cuadro es dibujado bajo las indicaciones que se han dado en el guión técnico, nos permite hacernos una idea de cómo se verá el resultado final.

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 1

Escena 1

Acción / Diálogo





VICENTA llega primero, desde el lado derecho, cargando una maleta de ruedas. SFX: Maleta de ruedas



VICENTA abre la puerta de hierro
SFX: Abriendo puerta.



SFX: Puerta cerrándose.

Figura 5-118: Storyboard- página 1

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 2

Escena 1

Acción / Diálogo



SOFIA estira los brazos hacia
adelante haciendo fuerza para
soltarse pero no lo logra



Se ve la mochila atascada en la
puerta. VICENTA: Sofia, cierra la
puerta



VICENTA: ¡Ah! y cuidado con la
puerta que es pesada. SFX: Puerta.



Sofía tuerce los ojos

Figura 5-119: Storyboard- página 2

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 3

Escena 1 - 2

Acción / Diálogo



SOFIA entra a la casa y VICENTA
cierra la puerta.
SFX: puerta cerrándose



VICENTA: Sofi este va a ser tu
cuarto. Solía ser de tu mamá.



VICENTA: Te conseguí un escrito-
rio para que hagas tus deberes.



VICENTA: En el ropero puedes
guardar tus cosas del lado derecho

Figura 5-120: Storyboard- página 3

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 4

Escena 2

Acción / Diálogo



VICENTA: ¿Quieres que te ayude Sofi?



SOFÍA: No. Yo puedo sola.



VICENTA: Voy a estar arriba en el vivero... por si me necesitas.

SFX:Puerta de madera cerrada con fuerza.



Sofía toca el avión rojo haciéndolo mover.

Figura 5-121: Storyboard- página 4

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 5

Escena 2

Acción / Diálogo



Sofía abre la puerta izquierda del
armario y le caen encima colchas,
toallas y demás cosas.



SFX: Sonido de bisagras, cosas
cayendo.



Sofía utiliza las manos para
quitarse las cosas de encima. Y
se sienta.



Caen pétalos por la ventana.
Dolly out
SFX: Brisa de viento.

Figura 5-122: Storyboard- página 5

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 6

Escena 2 - 3

Acción / Diálogo



Le cae una flor en el rostro a Sofía.
Se sorprende y se quita la flor de la
cara.



sofía se levanta de un brinco de la
cama, corre hacia la puerta y sale
de su cuarto. SFX: Brinco de sofía,
abrir puerta.



Sofía sale al patio, y mira hacia
arriba.



Sofía voltea a su izquierda y corre
hacia la escalera.

Figura 5-123: Storyboard- página 6

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

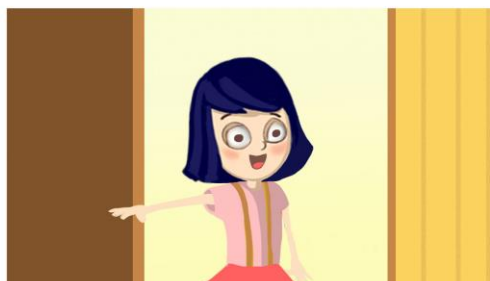
Página: 7

Escena 3 - 4

Acción / Diálogo



Sofía sube por la escalera
SFX: Escalera de metal
rechinando.



Sofía abre la puerta del vivero.
SFX: Abrir puerta de madera.



Se ve el interior del vivero.
VICENTA: Sofi ¿Ya acomodaste
tus cosas? Paneo



Sofía Camina por el lado derecho
del vivero.

Figura 5-124: Storyboard- página 7

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 8

Escena 4

Acción / Diálogo



La mano de Sofía toca las
flores y se retraen.



Sofía al llegar al fondo voltea
hacia la izquierda.



VICENTA: Ten cuidado con ese--



El codo de sofía empuja el
macetero.

Figura 5-125: Storyboard- página 8

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 9

Escena 4

Acción / Diálogo



Sofía se sorprende.

SFX: Macetero rompiéndose en
el piso.



El macetero roto, la tierra espar-
cida en el piso junto con la planta.



Vicenta camina hacia Sofia.

VICENTA: Está bien Sofia no
pasa nada, lo podemos arreglar.



VICENTA: No Sofi, deja eso
ahí, te puedes lastimar.

Figura 5-126: Storyboard- página 9

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 10

Escena 4

Acción / Diálogo



*VICENTA: Mejor pásame el
macetero naranja que esta ahí.*



SOFÍA: ¿Este?



VICENTA: Sí. Ese servirá.



*SOFÍA: ¿Está bien la
planta? ¿No está muerta?*

Figura 5-127: Storyboard- página 10

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 11

Escena 4

Acción / Diálogo



*VICENTA: No Sofi, la planta
está bien. Su macetero se
rompió pero a la plantita no le
pasó nada.*



*VICENTA: Sofi pasame la tierra de
sembrar.*



*Sofía no sabe a qué se refiere Vi-
centa y mira confundida por todas
partes.*



*VICENTA: La funda que está
ahí abajo.*

Figura 5-128: Storyboard- página 11

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 12

Escena 4 - 5

Acción / Diálogo



VICENTA: Pasame esa palita.



VICENTA: Cuando yo era muy
muy pequeña--



Vicenta aparece convertida en
una abuelita pequeña. VICENTA
(V.O.): Vivía en un lugar llamado
Yaguachi.



Vicenta va caminando y le
aparece el grano en la mano.

Figura 5-129: Storyboard- página 12

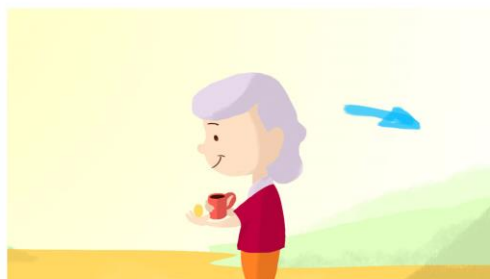
Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 13

Escena 5

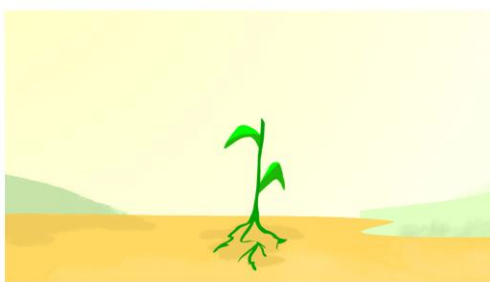
Acción / Diálogo



Vicenta tiene una tasa en la
mano, toma el grano de arroz y
lo unde Dolly out



VICENTA (V.O.): Allí con mis
papás sembrábamos arroz



Aparece una plantita.



VICENTA (V.O.): y las plan-
tas eran tan altas que yo no
veía a mis papás entre todas
esas plantas verdes.

Figura 5-130: Storyboard- página 13

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 14

Escena 5

Acción / Diálogo



VICENTA (V.O.): Y si me
agachaba para verlos no
podía, por toda el agua en el
que estaba sembrado el arroz.



SOFÍA (V.O.): ¡Mucha agua como
en una piscina? Dolly out



VICENTA (V.O.): No. Solo
hasta las rodillas porque sino
me ahogaba.



VICENTA (V.O.): Y cuando tenía
mucha hambre corría y me tre-
paba a un árbol a comer caña de
azúcar. Travelling

Figura 5-131: Storyboard- página 14

Fuente: Propia

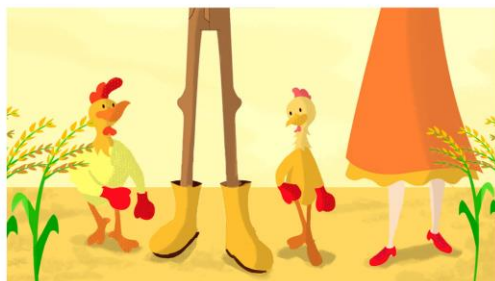
Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 15

Escena 5

Acción / Diálogo





VICENTA(V.O.): Y luego mi PAPÁ
CALIXTO venía con sus gallos



VICENTA (V.O.): para junto con
mi MAMÁ JACINTA irnos a la
romería de San Jacinto. SOFIA
(V.O.): ¿Qué es una romería?
VICENTA: Es un viaje... Mmm...
como una fiesta para celebrar a
San Jacinto.



VICENTA (V.O.): Con sólo es-
cuchar repicar las campanas y el
estallido de los cohetes sabías
que la fiesta había comenzado.

Figura 5-132: Storyboard- página 15

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 16

Escena 5

Acción / Diálogo



VICENTA (V.O.): Papá Calixto no se perdía una carrera de Gallos.
(ríe) VICENTA: Siempre volvíamos con Valiente como ganador y con Simplón todo desinflado.



VICENTA (V.O.): Pero un día se secó el arroz.



VICENTA (V.O.): Y tuvimos que dejar nuestras plantas, sembríos, mi árbol y los gallitos.



A lo lejos se despiden las plantas, el árbol y los gallos, hasta difuminarse en la lejanía.

Figura 5-133: Storyboard- página 16

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
 Fecha: Noviembre 2014

Página: 17

Escena 5 - 6 - 7

Acción / Diálogo



VICENTA (V.O.): Y nos fuimos a
Milagro.



Vicenta y las piernas de sus papás
de pie en medio de piñas que emp-
iezan a desaparecer una a una.



VICENTA (V.O.): Y cuando llega-
mos a la casa nueva. Era muuuy
grande y oscura.

SFX: Puerta rechinando--

VICENTA (V.O.): --En las noches
sentía que muchos ojos me mira-
ban por la ventana.



SOFIA (V.O.): ¿Eran zombies?

VICENTA (V.O.): ¡Ay Sofi, cómo
va a creer? (ríe)

SOFÍA (V.O.): ¿Entonces qué

Figura 5-134: Storyboard- página 17

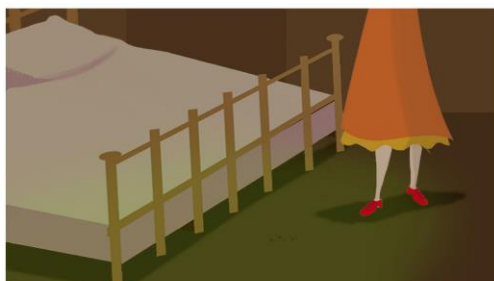
Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 18

Escena 7

Acción / Diálogo



MAMÁ JACINTA (V.O.): ¿Qué

haces Vicenta?



VICENTA (V.O.): Esos ojos me
están mirando.



MAMÁ JACINTA: ¡Ay mijita solo
son luciérnagas!

Figura 5-135: Storyboard- página 18

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 19

Escena 7 - 8

Acción / Diálogo



VICENTA (V.O.): Aún así ex-
trañaba mi casa, mis gallos, mi
árbol. Las luciérnagas se apagan.
Till up



SOFÍA (V.O.): Eso es tonto.
SFX: sonido de algo quebrandose



Vicenta está sentada con la planta
en las manos, Sofía se aleja de ella
con los brazos cruzados y el ceño
fruncido.



VICENTA: Sí, tienes razón.
VICENTA: Es tonto preocuparse
por algo que no puedes cambiar.

Figura 5-136: Storyboard- página 19

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 20

Escena 8

Acción / Diálogo



VICENTA (V.O.): Aún así ex-
trañaba mi casa, mis gallos, mi
árbol. Las luciérnagas se apagan.
Till up



Vicenta empieza a mover la cadera
hacia un lado.



SFX: Chasquido de dedos



VICENTA: Tú debes esperar y ver
Y aprender que.

Figura 5-137: Storyboard- página 20

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 21

Escena 8

Acción / Diálogo



VICENTA (cantando): el cambio
no es malo, lo sé. No puedes temer
Ohh, no es solo esta vez,
Son una y mil veces
Que todo girará al revés



VICENTA (cantando): No puedes
correr



Vicenta con las manos simula bin-
oculares. VICENTA (cantando):
Solo esperar y ver



VICENTA (cantando): Los cam-
bios vendrán,
estés lista o no lo estés

Figura 5-138: Storyboard- página 21

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 22

Escena 8

Acción / Diálogo



Sofía resopla y mueve el pie con
la música.



VICENTA (cantando): Y aunque no
lo quieras, ohh sí,
Yo lo haré y serás feliz lo sé



VICENTA (cantando): Si te unes
hoy a mí
Bailando conmigo



Sofía desganada.

Figura 5-139: Storyboard- página 22

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 23

Escena 8

Acción / Diálogo



VICENTA (cantando): Y sacudi-
endo una y otra vez
Los miedos al fin de aquí
VICENTA (cantando): No puedes
temer Ohh, no es solo esta vez



VICENTA Y SOFÍA (cantando):
Son una y mil veces
Que todo girará al revés



VICENTA Y SOFÍA (cantando):
Tanto como sé
Eso no estaría bien
VICENTA Y SOFÍA (cantando): Y
aunque tú no lo intentes
Te costará un buen revés



VICENTA Y SOFÍA (cantando):
No puede ser, que no quieras mi
amor

Figura 5-140: Storyboard- página 23

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 24

Escena 8

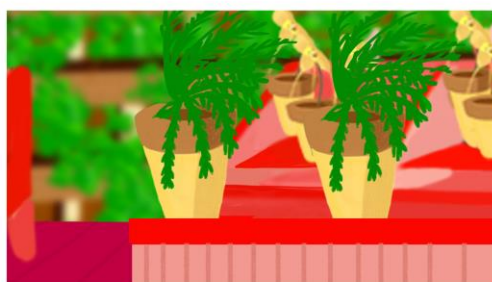
Acción / Diálogo



VICENTA Y SOFÍA (cantando):
Pretender estar conmigo en esta
canción.
Ver con emoción



VICENTA Y SOFÍA (cantando):
Que somos tú y yo



VICENTA Y SOFÍA (cantando):
La alegría aquí Y que el cambio es
Lo que quieras ser No puedes
temer Ohh, no es solo esta vez



VICENTA Y SOFÍA (cantando):
Son una y mil veces
Que todo girará al revés

Figura 5-141: Storyboard- página 24

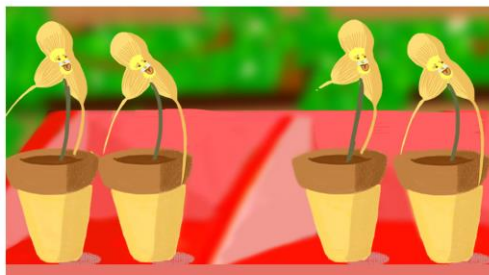
Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 25

Escena 8

Acción / Diálogo



ORQUÍDEAS CARA DE MONO

(cantando): Tanto como sé



FLORES GINGER (cantando): Eso
no estaría bien



VICENTA Y SOFÍA (cantando): Y
aunque tú no lo intentes
Te costará un buen revés
¡Y es así!



VICENTA: Entonces... como me
era muy difícil acostumbrarme
papá Calixto me envió con mi TÍA
NONA a La Boca de Los Sapos.

Figura 5-142: Storyboard- página 25

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 26

Escena 9

Acción / Diálogo



Vicenta entra con las piernas de la
TÍA NONA a la boca de un sapo
gigante.



VICENTA (V.O.): Mi tía era muy
gruñona, me regañaba por todo.
Que si no comía, que si comía



VICENTA (V.O.): que si la ayuda-
ba con los animales pero que no
demasiado tiempo.



VICENTA (V.O.): Que saliera a
jugar pero que regresara limpia

Figura 5-143: Storyboard- página 26

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 27

Escena 9

Acción / Diálogo



VICENTA (V.O.): Y tenía las
piernas taaan velludas que
parecía salida de un circo.



VICENTA (V.O.): Lo que más me
gustaba era irme a bañar al río
verde, había tantos sapos.



VICENTA (V.O.): que si la ayuda-
ba con los animales pero que no
demasiado tiempo.



SOFÍA (V.O.): Iuw. ¡Qué asco!

Figura 5-144: Storyboard- página 27

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 28

Escena 9 - 10

Acción / Diálogo



VICENTA (V.O.): Pero fue allí
entre tantos sapos que mi tía me
dijo...



TÍA NONA (V.O.): ¿Por qué se ha
de temer a los cambios Vicenta?
Toda la vida es un cambio.



VICENTA (V.O.): Eue eso lo que
me hizo volver.



Vicenta corre hacia las piernas
de sus papás y los abraza.

Figura 5-145: Storyboard- página 28

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 29

Escena 10

Acción / Diálogo



Cae una piña en las manos de vi-
centa.



Vicenta corre al patio



Vicenta le riega agua y tras darle
una palmada crece. La planta se
convierte en un gran árbol



Figura 5-146: Storyboard- página 29

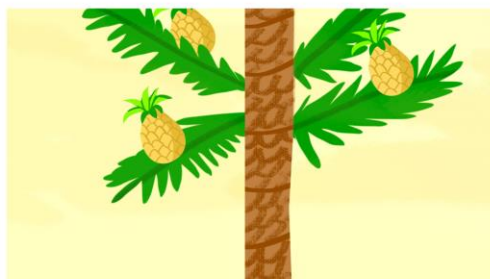
Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 30

Escena 10

Acción / Diálogo



y una a una aparecen piñas colgan-
do de sus ramas. Dolly out



Vicenta ya está más grande y
abraza al árbol.



Vicenta gira danzando alrededor
del árbol



Vicenta se detiene y se sienta ar-
rimándose. Del árbol caen rodajas
de piñas

Figura 5-147: Storyboard- página 30

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 31

Escena 10 - 11

Acción / Diálogo



Vicenta se come las rodajas de
piña.



Vicenta se acerca al anaquel donde
tiene los libros de botánica.



La mano de Vicenta saca un álbum
de fotos. VICENTA: Éste es mi
árbol de piña.



SOFÍA: Esas parecen naranjas.

Figura 5-148: Storyboard- página 31

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 32

Escena 11

Acción / Diálogo



SFX: Páginas pasando.

VICENTA: Aquí está mi piñita.



SOEÍA: ¿Y la planta?



VICENTA: ¡Uyyyyy cierto la

planta!

Figura 5-149: Storyboard- página 32

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 33

Escena 11- 12

Acción / Diálogo



VICENTA: Ahora si... vamos con-
tigo. VICENTA: Éste es tu nuevo
hogar.



SOFÍA: ¡Ya está! VICENTA: No,
aún no llegamos a Guayaquil.

SOFÍA: Ahhh. Si ya estamos en
Guayaquil.. VICENTA: Ahhh. Pero
mi historia aún no.



VICENTA (V.O.): Volví a La Boca
de los Sapos para despedirme de
mi Tía Nona.



MULTITUD: ¡Los sapos están
con Velasco! VICENTA: Y Velaz-
co les dijo.

Figura 5-150: Storyboard- página 33

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
 Fecha: Noviembre 2014

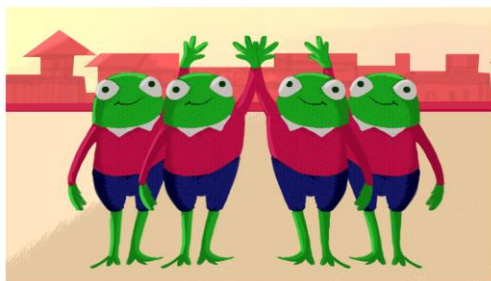
Página: 34

Escena 12 - 13

Acción / Diálogo



VELASCO: Ese nombre es muy feo
para un pueblo tan pintoresco,
progresista y bonito. Yo le voy a
cambiar y le pondré: El Triunfo y
todos vamos a gritar: ¡El Triunfo
con Velasco!



VICENTA (V.O.): Y todos los sapi-
enses comenzaron a gritar ¡El Tri-
unfo con Velasco!



VICENTA (V.O.): Eue ahí cuando
vi a mi Tía Nona con sus piernas
peludas regañando a un grupo de
señoras que la estaban empujando



La Tía Nona deja de discutir al
ver a Vicenta y corre a encon-
trarse con ella

Figura 5-151: Storyboard- página 34

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 35

Escena 14

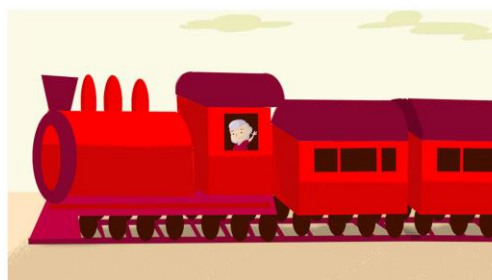
Acción / Diálogo



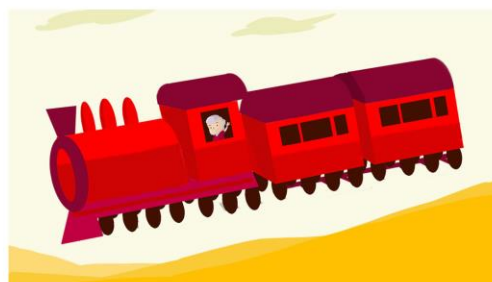
VICENTA (V.O.): Me despedí de
mi tía...



La Tía Nona queda atrás y se des-
vanece.



VICENTA (V.O.): Tomé el tren
para llegar a Durán, y fue tan
rápido--



SOFÍA (V.O.): ¿El tren
volaba? VICENTA: (V.O.): Los
trenes no vuelan Sofi. SOFÍA
(V.O.): Si yo tuviera un tren,

Figura 5-152: Storyboard- página 35

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
 Fecha: Noviembre 2014

Página: 36

Escena 14

Acción / Diálogo



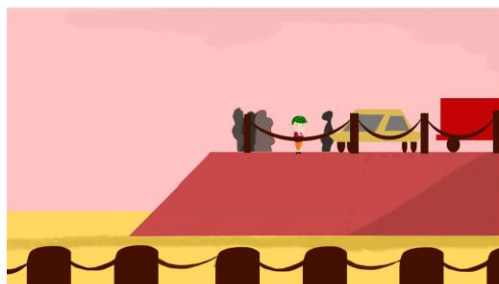
VICENTA (V.O.): Ahí tomé una
gabarra a Guayaquil--
SOFÍA (V.O.): ¿Una bagarra qué?



VICENTA (V.O.): Una Gabarra es
una embarcación de la segunda
guerra mundial, la cual se usaba
para transportar carros, personas
y animales por el Rio Guayas.



SOFÍA (V.O.): Eso es muy bobo
¿Por qué no iban por el puente?
VICENTA (V.O.): ¡Ay Sofía! Qué
cabeza la tuya. El puente se creó
hasta 1970.



SOFÍA (V.O.): ¿Y cómo iban?
VICENTA (V.O.): En bagarra,
digo gabarra, ¿ya no te dije?

Figura 5-153: Storyboard- página 36

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

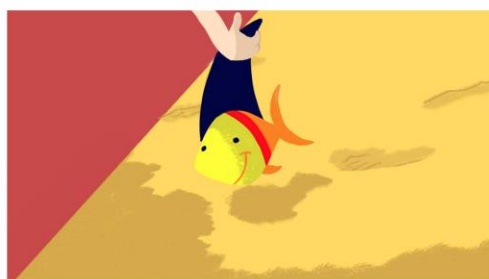
Página: 37

Escena 14

Acción / Diálogo



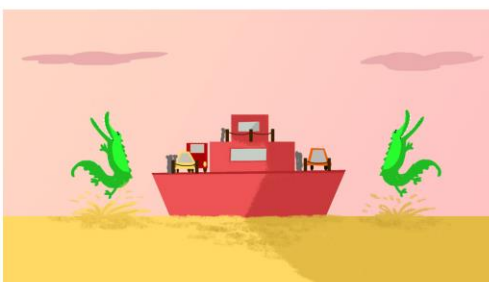
VICENTA (V.O.): Por suerte no
habían tiburones.



SOFÍA (V.O.): ¡Ahhhh!
Todo el mundo sabe que solo hay
cocodrilos.



Los cocodrilos nadan a lado de las
gabarras saltando como delfines.



Los cocodrilos nadan a lado de las
gabarras saltando como delfines.

Figura 5-154: Storyboard- página 37

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 38

Escena 14 - 15

Acción / Diálogo



Vicenta va trepada en la gabarra
abrazando una piña.



VICENTA: Con todos esos cambios
aprendí que todo lugar nuevo es
una nueva aventura--



VICENTA: --y que el que no
cambia se lo come el cocodrilo.



Vicenta le entrega a Sofia la
planta.

Figura 5-155: Storyboard- página 38

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 39

Escena 15

Acción / Diálogo



VICENTA: Esto es para ti Sofi.



SOFÍA: Gracias... abuela



VICENTA: La merienda estará

lista en una hora.



Vicenta se queda con las plantas,

mueve las caderas.

Figura 5-156: Storyboard- página 39

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 40

Escena 16 - 17

Acción / Diálogo



Sofía baja las escaleras cuidadosa-
mente, sosteniendo la planta con
las dos manos.



Sofía entra en su habitación
camina hacia el escritorio



Sofía asienta la planta en el escri-
torio.



Sofía mira la planta sobre el escri-
torio y duda.

Figura 5-157: Storyboard- página 40

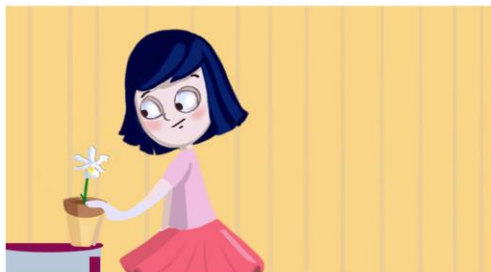
Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 41

Escena 17

Acción / Diálogo



Sofía vuelve a tomar la planta y la
coloca encima del velador junto a
su cama.



Sofía mira la planta sobre el ve-
lador y tampoco le convence.



Sofía camina hacia la ventana con
la planta en las manos y la coloca
en el filo de la ventana.



Sofía mira la planta sobre el escri-
torio y duda.

Figura 5-158: Storyboard- página 41

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 42

Escena 17

Acción / Diálogo



Sofía guarda poco a poco todas las cosas en el lado izquierdo del armario y luego camina hacia la cama



Sofía guarda las cosas en el armario, del lado derecho.



Sofía camina de vuelta a la cama



Sofía camina de vuelta a la cama.

Figura 5-159: Storyboard- página 42

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 43

Escena 17

Acción / Diálogo



Sofía saca unos libros de la
maleta.



Sofía organiza sus libros en el li-
brero.



Sofía saca unos peluches de su
maleta y los coloca en la cama con
las almohadas.



Sofía tomando la maleta en brazos
y agachándose con ella.

Figura 5-160: Storyboard- página 43

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 44

Escena 18

Acción / Diálogo



Sofía colocando la maleta debajo
de la cama.



Sofía camina hasta donde está su
mochila en el piso.



Sofía camina con la mochila en
una mano y el portarretrato en
otra. Deja la mochila en la cama y
se acerca a la ventana.



Sofía coloca el portarretrato en la
ventana a lado de la planta.

Figura 5-161: Storyboard- página 44

Fuente: Propia

Proyecto: Cuenta- cuentos
Fecha: Noviembre 2014

Página: 45

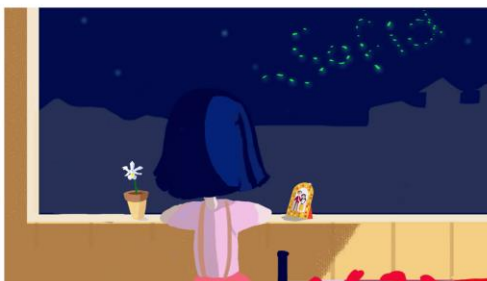
Escena 18

Acción / Diálogo



Sofía mira las luciérnagas ilumi-
nando fuera de su ventana.

SOFÍA: Regresaré con ustedes.



Sofía apoyada en la ventana. Se
ven las luciérnagas formando el
nombre de Sofía, y el retrato de sus
padres.

Figura 5-162: Storyboard- página 45

Fuente: Propia

5.8. ANIMATIC

El animatic es la animación del storyboard de manera sencilla para así obtener una previsualización antes de la etapa de producción, el rodaje en sí. Es una herramienta útil para hacernos una idea de lo que se va a grabar y evitar la menor cantidad de imprevistos. En base a esto se puede hacer correcciones en el guion literario y técnico, aumentar o disminuir escenas; para ir con más seguridad al momento de comenzar las grabaciones o en este caso el proceso de animación.



CAPÍTULO VI

ESTUDIO TÉCNICO Y FINANCIERO

6. ESTUDIO TÉCNICO Y FINANCIERO

Los requerimientos que detallamos en este capítulo pertenecen únicamente a la primera temporada de la serie, de acuerdo al guion y a la dirección de arte establecida, tomando en cuenta los tiempos correspondientes a cada etapa: Preproducción, Producción y Postproducción.

El canal de televisión *Ecuador TV*, mediante *PROYECTO 7*, otorga un capital máximo de \$36.000,00 por temporada, para series de televisión de máximo 12 episodios (Ver Anexo 11), permitiendo que se pueda contar con coproducciones o auspiciantes que ayuden a cubrir el monto total de lo que cuesta cada producción. Nuestro estudio financiero intenta ir de acuerdo al mercado actual, a su vez, ha sido sustentado con las debidas proformas las cuales se encuentran en la parte de Anexos.

6.1. REQUERIMIENTOS TÉCNICOS

En lo que conlleva la realización de la serie "Cuenta-cuentos", y por contener animación stop motion y 2D, los equipos electrónicos son de vital importancia. Por lo que hemos considerado necesario lo siguiente:

- iMac 21.5 procesador de 2.9 GHz Intel Core i5
- Apple MacBook Air SuperDrive
- Wacom Intuos Pen and Touch Medium "9
- Cámara Canon EOS Rebel T5i

- Juego de Luz Godox Kit Flash Studio H160-B
- Lente Sigma 70-300 mm
- Lente EF 50mm f/1.4 USM
- Disco Duro externo Western Digital 2TB
- Trípode DV450 Look
- UPS APC 700
- Tarjeta XTREME SD 16 GB
- Control remoto para cámara Canon
- Batería Canon EOS T5i

6.1.1. REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE

Es importante tener en cuenta que al comprar una licencia original, esto permite asegurarnos que presentado algún inconveniente con los programas se puede acceder al servicio técnico respectivo. Se han seleccionado licencias de tipo permanente, esto quiere decir que se realizará un solo pago por ellas. Los programas necesarios para las distintas fases del proyecto son los siguientes:

- Adobe Illustrator (ilustración)
- Adobe Photoshop (ilustración, edición de fotografía)
- Adobe After Effect (animación 2D y stop motion)
- Toon Boom (animación 2D)
- Dragonframe (stop motion)
- Avid Media Composer (edición de video)

En el caso de *Adobe* se ha seleccionado la licencia de *Creative Suite 6 Production Premiun* por ser la más idónea, debido a que vienen incluidos los programas que necesitaremos.

Al utilizar una cámara Canon EOS Rebel T5i nos hemos asegurado de que el programa Dragonframe 3.6 sea compatible.

Generalmente los canales de televisión trabajan con *Avid*, es por esto que hemos seleccionado su programa de edición *Media Composer*.

6.2. PERSONAL HUMANO

El llevar a cabo una producción televisiva requiere de un trabajo en equipo de profesionales especializados en las áreas respectivas, ya que la suma de su trabajo dará como resultado el producto final. Por cuestiones de presupuesto, en algunos casos, una misma persona realizará dos funciones: Director de fotografía e iluminación, Diseñador gráfico y diseñador de personajes, Visual development y Mate painting.

PRODUCTOR GENERAL.- Lleva el control de todas las fases del proyecto. Junto al director escogen el equipo humano.

PRODUCTOR EJECUTIVO.- Está encargado de la parte financiera del proyecto, manejando el presupuesto para toda la temporada, y es quien hace los acuerdos de auspicios y financiamiento, y los respectivos pagos.

DIRECTOR.- Dirige el proyecto en general. Su visión se seguirá en cada una de las etapas, junto al productor acordarán las decisiones tanto técnicas como creativas.

GUIONISTA.- Estará presente solo en la preproducción. Realizará la investigación en la cual basará los diez guiones que escribirá para la primera temporada.

DIRECTOR DE ARTE.- Es de vital importancia ya que dirige la parte estética de la serie, tanto en stop motion como en 2D.

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA E ILUMINACIÓN.- Estará más enfocado en la parte de stop motion, pero decide la fotografía y la iluminación a usarse en todo el proyecto, junto al director trabajan en las decisiones de cámara para el guión técnico a seguir.

EDITOR.- Se encargará del corte final de edición, hará el montaje entre stop motion y 2D.

ANIMADOR Y EDITOR 2D.- Es quien animará la parte 2D, editándola para luego pasársela al editor. Estará también en la postproducción.

ANIMADOR DE MARIONETAS.- Son dos personas las encargadas de animar las marionetas en stop motion, y mover el escenario tomando en cuenta la posición de la cámara.

DISEÑADOR GRÁFICO / DISEÑADOR DE PERSONAJES.- Hace el diseño de marca de la serie, crea el diseño de personajes y escenarios. Junto al Animador y editor 2D estará también en la postproducción.

VISUAL DEVELOPMENT / MATE PAINTING.- Su trabajo es desarrollar y pintar todos los fondos, escenarios, ambientes y utilería, de acuerdo al guión y a la dirección de arte. También estará en la postproducción.

CAMARÓGRAFO.- Toma las fotos del stop motion durante la etapa de producción.

COMPOSITOR.- Crea la letra de las 10 canciones (1 por capítulo), así como el jingle de la serie.

ASISTENTE GENERAL.- Asiste a la producción durante las tres etapas del proyecto.

ASISTENTE EN ILUMINACIÓN.- Su trabajo es mover las luces para la producción del stop motion, siguiendo las pautas ordenadas por el Director de fotografía e iluminación.

6.2.1. SERVICIOS

En este proyecto se ha llegado a la conclusión de que hay ciertos procesos que pueden ser contratados como servicios en lugar de tener a alguien de planta que los

realice, ya que involucra un número más grande de personas. Por lo general son empresas que tienen a cargo un grupo de empleados que trabajan para ofrecer el producto final que se requiere. También hay ciertos profesionales con los que se contará por un tiempo mínimo o un trabajo específico por lo cual los hemos puesto en esta categoría como es el caso de: Abogado, Contador, Asesora en Pedagogía, Electricista, 2 Actores de doblaje de voz.

DISEÑO DE SONIDO.- Hay que considerar que será necesario un estudio de sonido para la grabación de las voces. Empresas como *Phonk* o *Blue Panda Records*, cuyas proformas se encuentran en el Anexo 13, dan el servicio completo de diseño de sonido, lo cual incluye: grabación de voces, musicalización, inserción y sincronización digital, mezcla y masterización. Esto en sí tiene un precio bastante elevado, por lo cual, considerando que EDCOM, cuenta con el Club de Sonido *Anifonix*, podrían ser quienes se encarguen de este proceso, beneficiando a las dos partes, ya que aporta con experiencia a los estudiantes y da reconocimiento al Club.

CREACIÓN DE MARIONETAS.- Son muy pocos los que realizan este tipo de trabajo, quienes lo hacen generalmente son empíricos que han obtenido experiencia mediante la práctica y la necesidad de crear sus propias marionetas. Solo la armadura cinética profesional para stop motion está costando alrededor de \$265, vía compra online más los gastos de envío. Otros en cambio optan por algo menos costoso y más tradicional recurriendo a la plastilina, pero considerando la cantidad de escenas a realizarse en cada capítulo su costo termina incrementándose y afecta el tiempo de producción. En nuestro caso hemos preferido que las marionetas sean lo más cercanas a

lo profesional hechas artesanalmente con materiales que son más accesibles como es armaduras de alambre cubiertas con esponja y látex.

CONSTRUCCIÓN DE MAQUETAS.- Abarca los escenarios concebidos para la primera temporada de la serie, de acuerdo al guión y a la dirección de arte. Sigue el diseño realizado por el encargado del desarrollo visual. Y lo hemos puesto a consideración de un diseñador de interiores.

ABOGADO.- Se encargará de elaborar los contratos y brindar asesoría sobre los respectivos registros de marca y derechos de autor en el IEPI.

CONTADOR.- Se asegura de que la contabilidad de la producción esté en orden.

ASESORA EN PEDAGOGÍA.- Durante la preproducción asesora al guionista para que el contenido sea educativo y esté de acuerdo a la edad respectiva.

ACTORES DE DOBLAJE DE VOZ.- Son dos actores (un hombre y una mujer) quiénes hacen las voces de los personajes, y cantan las canciones.

SEGURIDAD.- Uno de los requisitos para poder obtener un seguro contra robo e incendio que proteja los equipos electrónicos es contar con ciertas normas, una de ellas es la de seguridad, en este caso una empresa otorga el servicio de guardianía de lunes a domingo las veinticuatro horas del día.

ELECTRICISTA.- Hace las adecuaciones eléctricas necesarias en el local donde se realizará la producción.

6.3. REGISTRO IEPI

El Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual (IEPI) es el organismo encargado del registro de los derechos de autor. Para este proceso es necesario la creación de un Casillero Virtual en la página web institucional del IEPI, llenar los formularios correspondientes al registro que se desee hacer, ya sea de marca o de autor, generar el comprobante de pago y acercarse a cualquier agencia del Banco del Pacífico para realizar el pago del servicio. Una vez que usted a realizado el pago, de tratarse del registro de marca se puede terminar de realizar el proceso vía online, pero en lo que concierne a los registros de autor usted debe acercarse a las oficinas con los formularios impresos, el comprobante de pago y las obras a registrarse en físico. Para mayor información toda la información se encuentra disponible en la página web insntitucional del IEPI. Es importante recordar que las ilustraciones de los personajes se registran como Obra Artística y Musical. (Ver Anexo 12)

6.4. SEGUROS

Tras consultar en varias aseguradoras, consideramos que *Seguros Oriente S.A.* es la mejor opción, ya que por ejemplo *QBE Seguros Colonial* tiene como requisito que el local sea propio. Para asegurar los equipos electrónicos se debe optar por un seguro contra robo e incendio.

Es necesario que el local en dónde se realice la producción cumpla con los requisitos básicos como: cámaras de seguridad, alarma contra incendios, y guardianía; y debe contar con el debido certificado del cuerpo de bomberos. Con *Seguros Oriente S.A.* no es necesario que el local sea propio, pero se debe presentar el costo por el cual esté valorado el inmueble. (Ver Anexo 13)

Se debe contar con todos los permisos necesarios de funcionamiento, para esto es necesario acudir al Municipio y obtener la Tasa de Habilitación como Estudio de Grabación, cuyo primer paso es obtener una clave de acceso online en la página web www.guayaquil.gob.ec, para poder realizar los trámites vía internet, de esta forma se podrá hacer la Consulta de Uso de Suelo y saber si la actividad económica, en este caso es Estudio de Grabación, es permitida en el lugar de arriendo del local. Previamente al ingreso de la solicitud en línea se debe verificar el cumplimiento de los requisitos básicos que se encuentran en la página web antes mencionada de la M.I. Municipalidad de Guayaquil.

6.5. BREAKDOWN

Es un documento de suma importancia para la producción, en él se desglosa el guion, se anota cada detalle: si es una escena en el día o en la noche, en el exterior o interior, los actores que estarán presentes en cada escena, utilería, vestuario, maquillaje. También se incluyen los efectos y equipos a usarse. Es importante porque ayuda a mantener un control de todo lo que se requiere para el momento de la grabación. El breakdown presentado a continuación pertenece al primer capítulo cuyo guion es el único escrito para este proyecto de graduación.

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN		PAG. N°.	1
Día Ext.	- Amarillo			FECHA	Día 1
Noche Ext.	- Verde			COLOR	Amarillo
Día Int.	- Rosa				
Noche Int.	- Azul				
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	La llegada		
TÍTULO/N° . PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	1	INT. / EXT.	EXT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta		DÍA / NOCHE	DÍA	
1. Personajes (Marionetas): (1) Vicenta (2) Sofía		2. Actores de Doblaje de Voz: Actriz Vicenta Actriz Sofía		5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.	
3. Escenario: Casa de Vicenta: patio delantero, dos pisos de la casa, fachada de casa de al frente, fachada de la casa a los lados, cielo.		4. Utilería: mochila, maleta de rueditas			
6. Vestuario: Sofía: leggins, blusa, falda, tirantes, zapatos. Vicenta: blusa, pantalón, zapatos, lentes.		7. Efectos de Sonido: maleta siendo arrastrada en piso de piedras, abrir y cerrar puerta de fierro y de madera, Sofía forcejeando con la puerta de fierro			
9. Requerimientos técnicos: trípode, filtro		8. Efectos digitales: Ninguno			
		10. Observaciones: Ninguna			

Tabla 6-1: Breakdown página 1

Fuente: Propia

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN	PAG. N°.	2	
Día Ext.	- Amarillo		FECHA	Día 1,2,3	
Noche Ext.	- Verde		COLOR	Rosa	
Día Int.	- Rosa				
Noche Int.	- Azul				
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	Nueva habitación		
TÍTULO/N° . PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	2	INT. / EXT.	INT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta - habitación de Sofía	DÍA / NOCHE	DÍA		
1. Personajes (Marionetas): (1) Vicenta (2) Sofía	2. Actores de Doblaje de Voz: Actriz Vicenta Actriz Sofía	5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.			
3. Escenario: Casa de Vicenta: habitación de Sofía, pasillo, patio delantero, fachada de la casa delantera.	4. Utilería: mochila, maleta de rueditas, pétalos, flor, sábanas, colchas, toallas				
6. Vestuario: Sofía: leggins, blusa, falda, tirantes, zapatos. Vicenta: blusa, pantalón, zapatos, lentes.	7. Efectos de Sonido: brisa, puerta cerrada con fuerza, rueditas de maleta rodando sobre madera, pasos sobre madera, rechinar de puerta de ropero abriéndose, sonido de cosas y de Sofía que caen al piso, chirrido de cama, sonido de maleta al caer, pasos de Sofía corriendo sobre madera, brinco de Sofía sobre madera.	8. Efectos digitales: flor volando, pétalos cayendo, brillo en la flor volando			
9. Requerimientos técnicos: Dolly, trípode, filtro, brazo mecánico	10. Observaciones: Ninguna				

Tabla 6-2: Breakdown página 2

Fuente: Propia

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN		PAG. N°.	3
Día Ext.	- Amarillo			FECHA	Día 1
Noche Ext.	- Verde			COLOR	Amarillo
Día Int.	- Rosa				
Noche Int.	- Azul				
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	Hojas cayendo		
TITULO/N° . PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	3	INT. / EXT.	EXT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta - patio delantero	DÍA / NOCHE	DÍA		
1. Personajes (Marionetas): (2) Sofía	2. Actores de Doblaje de Voz: Ninguno	5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.			
3. Escenario: Casa de Vicenta: patio delantero, dos pisos de la casa, fachada de casa de al frente, fachada de la casa a los lados, cielo	4. Utilería: pétalos				
6. Vestuario: Sofía: leggins, blusa, falda, tirantes, zapatos.	7. Efectos de Sonido: puerta de madera abriéndose, puerta de madera cerrándose, pasos sobre madera, pasos sobre cemento, pasos en escalera.	8. Efectos digitales: pétalos cayendo			
9. Requerimientos técnicos: trípode, filtro,	10. Observaciones: Ninguna				

Tabla 6-3: Breakdown página 3

Fuente: Propia

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN	PAG. N°.	4	
Día Ext.	- Amarillo		FECHA	Día 4,5,6	
Noche Ext.	- Verde		COLOR	Rosa	
Día Int.	- Rosa				
Noche Int.	- Azul				
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	Descubriendo el vivero		
TITULO/N° . PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	4	INT. / EXT.	INT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta - vivero		DÍA / NOCHE	DÍA	
1. Personajes (Marionetas): (1) Vicenta (2) Sofía	2. Actores de Doblaje de Voz: Actriz Vicenta Actriz Sofía	5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.			
3. Escenario: Casa de Vicenta: vivero, fachada de al frente	4. Utilería: maceta, planta, manguera, funda de tierra de sembrado, pala, maceta , maceta rota, banco.				
6. Vestuario: Sofía: leggings, blusa, falda, tirantes, zapatos. Vicenta: blusa, pantalón, botas de caucho, delantal, guantes, lentes tipo gafas.	7. Efectos de Sonido: maceta rompiéndose en piso de madera, pasos de Vicenta y Sofía en piso de madera, saco con tierra siendo arrastrado, agua que cae, sonido de masetta siendo depositada en mesa de madera, sonido de roce de madera, metida de pala en tierra de sembrado, banco siendo arrastrado sobre piso de madera, llave de agua rechinando.	8. Efectos digitales: Ninguno			
9. Requerimientos técnicos: trípode, filtro	10. Observaciones: Ninguna				

Tabla 6-4: Breakdown página 4

Fuente: Propia

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN		PAG. N°.	5
Día Ext.	- Amarillo			FECHA	Día 6,7,8
Noche Ext.	- Verde			COLOR	Rosa
Día Int.	- Rosa				
Noche Int.	- Azul				
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	Canción sobre el cambio		
TÍTULO/N° . PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	8	INT. / EXT.	INT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta - vivero		DÍA / NOCHE	DÍA	
1. Personajes (Marionetas): (1) Vicenta (2) Sofía		2. Actores de Doblaje de Voz: Actriz Vicenta Actriz Sofía		5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.	
3. Escenario: Casa de Vicenta: vivero		4. Utilería: la planta, macetero naranja, banco. Plantas			
6. Vestuario: Sofía: leggins, blusa, falda, tirantes, zapatos. Vicenta: blusa, pantalón, botas de caucho, delantal, guantes, lentes tipo gafas.		7. Efectos de Sonido: chasquido de dedos, pasos de Sofía y Vicenta sobre madera. Musicalización.			
9. Requerimientos técnicos: trípode, filtro		8. Efectos digitales: visión de binoculares			
		10. Observaciones: Canción.			

Tabla 6-5: Breakdown página 5

Fuente: Propia

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN	PAG. N°.	6
Día Ext.	- Amarillo		FECHA	Día 8,9
Noche Ext.	- Verde		COLOR	Rosa
Día Int.	- Rosa			
Noche Int.	- Azul			
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	Termina de sembrar la planta	
TÍTULO/N° . PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	11	INT. / EXT. INT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta - vivero		DÍA / NOCHE	DÍA
1. Personajes (Marionetas): (1) Vicenta (2) Sofía	2. Actores de Doblaje de Voz: Actriz Vicenta Actriz Sofía	5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.		
3. Escenario: Casa de Vicenta: vivero	4. Utilería: álbum de fotos, la planta, macetero naranja, banco.			
6. Vestuario: Sofía: leggins, blusa, falda, tirantes, zapatos. Vicenta: blusa, pantalón, botas de caucho, delantal, guantes, lentes tipo gafas.	7. Efectos de Sonido: pase de páginas, sonido de arrastre del libro saliendo del librero, pasos sobre madera, sonido del banco al sentarse.	8. Efectos digitales: Ninguno		
9. Requerimientos técnicos: trípode, filtro	10. Observaciones: Ninguna			

Tabla 6-6: Breakdown página 6

Fuente: Propia

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN	PAG. N°.	7
Día Ext.	- Amarillo		FECHA	Día 9,10
Noche Ext.	- Verde		COLOR	Rosa
Día Int.	- Rosa			
Noche Int.	- Azul			
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	Vicenta le regala la planta a So	
TITULO/N° . PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	15	INT. / EXT. INT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta - vivero		DÍA / NOCHE	DÍA
1. Personajes (Marionetas): (1) Vicenta (2) Sofía	2. Actores de Doblaje de Voz: Actriz Vicenta Actriz Sofía	5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.		
3. Escenario: Casa de Vicenta: vivero	4. Utilería: planta sembrada en la maceta naranja, banco.			
6. Vestuario: Sofía: leggins, blusa, falda, tirantes, zapatos. Vicenta: blusa, pantalón, botas de caucho, delantal, guantes, lentes tipo gafas.	7. Efectos de Sonido: pasos sobre madera, sonido de puerta abriéndose.	8. Efectos digitales: Ninguno		
9. Requerimientos técnicos: trípode, filtro	10. Observaciones: Ninguna			

Tabla 6-7: Breakdown página 7

Fuente: Propia

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN		PAG. N°.	8
Día Ext.	- Amarillo			FECHA	Día 1
Noche Ext.	- Verde			COLOR	Amarillo
Día Int.	- Rosa				
Noche Int.	- Azul				
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	Bajando con la planta		
TÍTULO/N°. PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	16	INT. / EXT.	EXT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta - patio delantero	DÍA / NOCHE	DÍA		
1. Personajes (Marionetas): (2) Sofía	2. Actores de Doblaje de Voz: Actriz Sofía	5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.			
3. Escenario: Casa de Vicenta: patio delantero, fachada de la casa de al frente y de los lados	4. Utilería: planta sembrada en la maceta naranja.				
6. Vestuario: Sofía: leggins, blusa, falda, tirantes, zapatos.	7. Efectos de Sonido: pasos sobre madera, pasos sobre cemento, sonido de puerta abriéndose y cerrándose.	8. Efectos digitales: Ninguno			
9. Requerimientos técnicos: trípode, filtro	10. Observaciones: Ninguna				

Tabla 6-8: Breakdown página 8

Fuente: Propia

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN	PAG. N°.	9
Día Ext.	- Amarillo		FECHA	Día 3
Noche Ext.	- Verde		COLOR	Rosa
Día Int.	- Rosa			
Noche Int.	- Azul			
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	Sofía desempaca	
TÍTULO/N° . PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	17	INT. / EXT. INT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta - habitación de Sofía	DÍA / NOCHE	DÍA	
1. Personajes (Marionetas): (2) Sofía	2. Actores de Doblaje de Voz: Actriz Sofía	5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.		
3. Escenario: Casa de Vicenta: habitación de Sofía, patio delantero, fachada de la casa del frente.	4. Utilería: mochila, maleta de rueditas, maceta naranja con la planta sembrada, ropa, peluches, libros, portarretrato.			
6. Vestuario: Sofía: leggins, blusa, falda, tirantes, zapatos.	7. Efectos de Sonido: pasos sobre madera, sonido de cierre de la maleta, sonido de la tapa de la maleta, sonido de la maleta al ponerla en el piso y empujarla, sonido de la maceta cuando la asienta en el velador y en la ventana, sonido cuando abre las puertas del armario, sonido cuando guarda los libros, la ropa.	8. Efectos digitales: Ninguno		
9. Requerimientos técnicos: trípode, filtro	10. Observaciones: Ninguna			

Tabla 6-9: Breakdown página 9

Fuente: Propia

CÓD. DE COLOR POR CADA ELEMENTO		HOJA DE BREAKDOWN	PAG. N°.	10
Día Ext.	- Amarillo		FECHA	Día 3,4
Noche Ext.	- Verde		COLOR	Azul
Día Int.	- Rosa			
Noche Int.	- Azul			
COMP. PROD.	Ojeda/Ronquillo	NOM. ESC.	Sofía desempaca	
TITULO/N° . PROD.	Cuenta-cuentos	ESC. N°.	17	INT. / EXT. INT.
DESCRIPCIÓN	Casa de Vicenta-habitación de Sofía	DÍA / NOCHE	DÍA	
1. Personajes (Marionetas): (2) Sofía		2. Actores de Doblaje de Voz: Actriz Sofía		5. Equipo Humano: Director, director de fotografía, director de animación, camarógrafo, animador de marioneta 1, animador de marioneta 2, asistente de producción, asistente de iluminación.
3. Escenario: Casa de Vicenta: habitación de Sofía, patio delantero, fachada de la casa del frente de noche.		4. Utilería: maceta naranja con la planta sembrada, portarretrato.		
6. Vestuario: Sofía: leggins, blusa, falda, tirantes, zapatos.		7. Efectos de Sonido: pasos sobre madera, sonido al asentar el portarretrato, musicalización.		8. Efectos digitales: Luciérnagas, luciérnagas formando el nombre de Sofía en el aire.
9. Requerimientos técnicos: trípode, filtro		10. Observaciones: Ninguna		

Tabla 6-10: Breakdown página 10

Fuente: Propia

6.6. CRONOGRAMA

El cronograma de actividades de la realización de la serie está distribuido en tres etapas: preproducción, producción y post producción.

	JUNIO				JULIO				AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO				FEBRERO				MARZO							
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4				
Preproducción	X	X	X	X	X	X	X	X																																				
Producción									X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X								
Postproducción																																	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Tabla 6-11: Cronograma

Fuente: Propia

También se ha considerado importante un cronograma para el tiempo que los miembros del equipo humano van a trabajar. Esto permite un mejor cálculo del presupuesto en consideración a los sueldos respectivos.

	Preproducción		Producción						Postproducción	
	JUNIO	JULIO	AGOSTO	SEPTIEMBRE	OCTUBRE	NOVIEMBRE	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO
Productor General	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Productor Ejecutivo	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Director	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Guionista	X	X								
Director de Arte	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Director de Fotografía e Iluminación		X	X	X	X	X	X	X		
Editor									X	X
Animador y Editor 2D			X	X	X	X	X	X	X	X
Animador de Marionetas			X	X	X	X	X	X		
Visual Development / Mate Painting	X	X	X	X						
Diseñador Gráfico / Diseñador de Peronajes	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Camarógrafo			X	X	X	X	X	X		
Compositor	X	X								
Asistente General	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Asistente de Iluminación			X	X	X	X	X	X		

Tabla 6-12: Cronograma del Equipo Humano

Fuente: Propia

6.7. PLAN DE RODAJE

El plan de rodaje está dirigido a la parte de stop motion, y ha sido elaborado para grabar las escenas en orden de acuerdo al escenario, para así evitar mover la escenografía más de lo necesario. Como su nombre indica es el plan ordenando que se seguirá para la grabación, es un cronograma cuya finalidad es la de optimizar tiempo y dinero.

La animación stop motion puede darse a 12 frames (cuadros) por segundo. Tomando en cuenta que son 13 minutos de stop motion por capítulo, eso equivale a 780 segundos. En el cronograma se ha planteado un periodo de tiempo de seis meses para la producción lo cual nos da un promedio de 120 días laborables (8 horas al día), de los cuales se debe descontar los días no laborables que pudieran haber (fechas cívicas, feriados) y dejar un rango aproximado de 20 días para posibles imprevistos que pudieran surgir, lo que significa que debemos tomar en cuenta para la producción un promedio de 100 días laborables, es por esta razón que decidimos que se debe realizar 78 segundos de animación stopmotion por día.

En el tiempo de aire que se deja para imprevistos entra también el periodo de retoque fotográfico para luego pasar a edición.

	AGOSTO				SEPTIEMBRE				OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO			
	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Capítulo 1	X	X																						
Capítulo 2			X	X																				
Capítulo 3					X	X																		
Capítulo 4							X	X																
Capítulo 5									X	X														
Capítulo 6											X	X												
Capítulo 7													X	X										
Capítulo 8															X	X								
Capítulo 9																	X	X						
Capítulo 10																			X	X				
Tiempo aire																					X	X	X	X

Tabla 6-13: Plan de Rodaje General

Fuente: Propia

Se ha elaborado el plan de rodaje diario solo para el capítulo 1, por ser el único guión escrito para este proyecto. Se grabará de acuerdo al orden en que se ha estipulado las escenas conforme la escenografía, empezando por aquellas que son en el exterior generalmente en el patio delantero, luego en la habitación de Sofía y terminando con las que son grabadas en el vivero.

		AGOSTO									
		SEMANA 1					SEMANA 2				
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10
1	Escena 1	X									
2	Escena 3	X									
3	Escena 16	X									
4	Escena 2	X	X	X							
5	Escena 17			X							
6	Escena 18			X	X						
7	Escena 4				X	X	X				
8	Escena 8						X	X	X		
9	Escena 11								X	X	
10	Escena 15									X	X

Tabla 6-14: Plan de Rodaje Capítulo 1

Fuente: Propia

6.8. PRESUPUESTO

La preproducción es la etapa en la cual se elabora el presupuesto, de acuerdo al guión y la dirección de arte, haciendo un cálculo estimado de lo que se va a gastar no solo en esta etapa, sino también para la producción y postproducción. Es un plan que expresa en términos financieros lo que se va a gastar en un determinado periodo de tiempo. Se divide en sobre la línea y bajo la línea. (Ver Anexo 13)

6.8.1. COSTOS SOBRE LA LÍNEA

Dentro de los costos sobre la línea se consideró los siguientes: gastos por equipo humano y equipo físico, gastos de software, y gastos por servicios.

PREPRODUCCIÓN - GASTOS DE EQUIPOS FÍSICOS			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
3	iMac 21.5 pulgadas con procesador de 2.9 GHz Intel Core i5 con tarjeta gráfica NVIDIA GeForce	\$1.920,00	\$5.760,00
1	Apple MacBook Air SuperDrive	\$110,00	\$110,00
3	Wacom Intuos Pen and Touch Medium "9	\$300,00	\$900,00
1	Disco Duro externo Western Digital 2TB	\$137,00	\$137,00
2	UPS APC 700	\$138,39	\$276,78
Subtotal			\$7.183,78
IVA 12%			\$862,05
TOTAL			\$8.045,83

Tabla 6-15: Preproducción - Gastos de Equipos Físicos

Fuente: Propia

PRODUCCIÓN - GASTOS DE EQUIPOS FÍSICOS			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Cámara Canon EOS Rebel T5i	\$1.012,00	\$1.012,00
1	Juego de Luz Godox Kit Flash Studio H160-B	\$369,60	\$369,60
1	Lente Sigma 70-300 mm	\$172,48	\$172,48
1	Lente EF 50mm f/1.4 USM	\$607,20	\$607,20
1	Trípode DV450 Look	\$66,00	\$66,00
2	Tarjeta XTREME SD 16 GB	\$30,24	\$60,48
1	Control remoto para cámara Canon	\$10,00	\$10,00
1	Batería Canon EOS T5i	\$35,20	\$35,20
Subtotal			\$2.332,96
IVA 12%			\$279,96
TOTAL			\$2.612,92

Tabla 6-16: Producción - Gastos de Equipos Físicos

Fuente: Propia

PREPRODUCCIÓN - GASTOS DE PERSONAL HUMANO												
Cant.	Descripción	Meses	INGRESOS				DESCUENTOS			APORTE PATRONAL		TOTAL
			Salario Unificado	Décimo Tercero	Décimo Cuarto	Total Ingresos	Aporte IEEES 9,45%	Total Dcto.	Total a Recibir	Aporte IESS 11,15%	Total Aporte Patronal	
1	Productor General	2	\$1.200,00	\$100,00	\$28,33	\$1.328,33	\$113,40	\$113,40	\$2.429,86	\$133,80	\$267,60	\$2.697,46
1	Productor Ejecutivo	2	\$1.200,00	\$100,00	\$28,33	\$1.328,33	\$113,40	\$113,40	\$2.429,86	\$133,80	\$267,60	\$2.697,46
1	Director	2	\$1.000,00	\$83,33	\$28,33	\$1.111,66	\$94,50	\$94,50	\$2.034,33	\$111,50	\$223,00	\$2.257,33
1	Guionista	2	\$800,00	\$66,67	\$28,33	\$895,00	\$75,60	\$75,60	\$1.638,79	\$89,20	\$178,40	\$1.817,19
1	Director de Arte	2	\$900,00	\$75,00	\$28,33	\$1.003,33	\$85,05	\$85,05	\$1.836,56	\$100,35	\$200,70	\$2.037,26
1	Director de Fotografía e Iluminación	1	\$700,00	\$58,33	\$28,33	\$786,66	\$66,15	\$66,15	\$720,51	\$78,05	\$78,05	\$798,56
1	Visual Development / Mate Painting	2	\$600,00	\$50,00	\$28,33	\$678,33	\$56,70	\$56,70	\$1.243,26	\$66,90	\$133,80	\$1.377,06
1	Diseñador Gráfico / Diseñador de Personajes	2	\$700,00	\$58,33	\$28,33	\$786,66	\$66,15	\$66,15	\$1.441,03	\$78,05	\$156,10	\$1.597,13
1	Compositor	2	\$400,00	\$33,33	\$28,33	\$461,66	\$37,80	\$37,80	\$847,73	\$44,60	\$89,20	\$936,93
1	Asistente General	2	\$400,00	\$33,33	\$28,33	\$461,66	\$37,80	\$37,80	\$847,73	\$44,60	\$89,20	\$936,93
TOTAL											\$17.153,30	

Tabla 6-17: Preproducción - Gastos de Personal Humano

Fuente: Propia

PRODUCCIÓN - GASTOS DE PERSONAL HUMANO												
			INGRESOS				DESCUENTOS		APORTE PATRONAL			
Cant.	Descripción	Meses	Sueldo Unificado	Décimo Tercero	Décimo Cuarto	Total Ingresos	Aporte IESS 9,45%	Total Dcto.	Total a Recibir	Aporte IESS 11,15%	Total Aporte Patronal	TOTAL
1	Productor General	6	\$1.200,00	\$100,00	\$28,33	\$1.328,33	\$113,40	\$113,40	\$7.289,58	\$133,80	\$802,80	\$8.092,38
1	Productor Ejecutivo	6	\$1.200,00	\$100,00	\$28,33	\$1.328,33	\$113,40	\$113,40	\$7.289,58	\$133,80	\$802,80	\$8.092,38
1	Director	6	\$1.000,00	\$83,33	\$28,33	\$1.111,66	\$94,50	\$94,50	\$6.102,98	\$111,50	\$669,00	\$6.771,98
1	Director de Arte	6	\$900,00	\$75,00	\$28,33	\$1.003,33	\$85,05	\$85,05	\$5.509,68	\$100,35	\$602,10	\$6.111,78
1	Director de Fotografía e Iluminación	6	\$700,00	\$58,33	\$28,33	\$786,66	\$66,15	\$66,15	\$4.323,08	\$78,05	\$468,30	\$4.791,38
1	Animador y Editor 2D	6	\$700,00	\$58,33	\$28,33	\$786,66	\$66,15	\$66,15	\$4.323,08	\$78,05	\$468,30	\$4.791,38
2	Animador de Marionetas	6	\$500,00	\$41,67	\$28,33	\$570,00	\$47,25	\$47,25	\$3.136,48	\$55,75	\$334,50	\$6.941,96
1	Visual Development / Mate Painting	2	\$600,00	\$50,00	\$28,33	\$678,33	\$56,70	\$56,70	\$1.243,26	\$66,90	\$133,80	\$1.377,06
1	Diseñador Gráfico / Diseñador de Personajes	6	\$700,00	\$58,33	\$28,33	\$786,66	\$66,15	\$66,15	\$4.323,08	\$78,05	\$468,30	\$4.791,38
1	Camarógrafo	6	\$400,00	\$33,33	\$28,33	\$461,66	\$37,80	\$37,80	\$2.543,18	\$44,60	\$267,60	\$2.810,78
1	Asistente General	6	\$400,00	\$33,33	\$28,33	\$461,66	\$37,80	\$37,80	\$2.543,18	\$44,60	\$267,60	\$2.810,78
1	Asistente de Iluminación	6	\$400,00	\$33,33	\$28,33	\$461,66	\$37,80	\$37,80	\$2.543,18	\$44,60	\$267,60	2810,78
											TOTAL	\$60.194,02

Tabla 6-18: Producción - Gastos de Personal Humano

Fuente: Propia

POSTPRODUCCIÓN - GASTOS DE PERSONAL HUMANO												
Cant.	Descripción	Meses	INGRESOS				DESCUENTOS			APORTE PATRONAL		TOTAL
			Sueldo Unificado	Décimo Tercero	Décimo Cuarto	Total Ingresos	Aporte IESS 9,45%	Total Dcto.	Total a Recibir	Aporte IESS 11,15%	Total Aporte Patronal	
1	Productor General	2	\$1.200,00	\$100,00	\$28,33	\$1.328,33	\$113,40	\$113,40	\$2.429,86	\$133,80	\$267,60	\$2.697,46
1	Productor Ejecutivo	2	\$1.200,00	\$100,00	\$28,33	\$1.328,33	\$113,40	\$113,40	\$2.429,86	\$133,80	\$267,60	\$2.697,46
1	Director	2	\$1.000,00	\$83,33	\$28,33	\$1.111,66	\$94,50	\$94,50	\$2.034,33	\$111,50	\$223,00	\$2.257,33
1	Director de Arte	2	\$900,00	\$75,00	\$28,33	\$1.003,33	\$85,05	\$85,05	\$1.836,56	\$100,35	\$200,70	\$2.037,26
1	Editor	2	\$500,00	\$41,67	\$28,33	\$570,00	\$47,25	\$47,25	\$1.045,49	\$55,75	\$111,50	\$1.156,99
1	Animador y Editor 2D	2	\$700,00	\$58,33	\$28,33	\$786,66	\$66,15	\$66,15	\$1.441,03	\$78,05	\$156,10	\$1.597,13
1	Diseñador Gráfico / Diseñador de Personajes	2	\$700,00	\$58,33	\$28,33	\$786,66	\$66,15	\$66,15	\$1.441,03	\$78,05	\$156,10	\$1.597,13
1	Asistente General	2	\$400,00	\$33,33	\$28,33	\$461,66	\$37,80	\$37,80	\$847,73	\$44,60	\$89,20	\$936,93
											TOTAL	\$14.977,68

Tabla 6-19: Postproducción - Gastos de Personal Humano

Fuente: Propia

PREPRODUCCIÓN - GASTOS DE SOFTWARE			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Adobe Creative Suite 6 Design Standard	\$1.899,00	\$1.899,00
1	Toon Boom Studio 8	\$249,00	\$249,00
		Subtotal	\$2.148,00
		IVA 12%	\$257,76
		TOTAL	\$2.405,76

Tabla 6-20: Preproducción - Gastos de Software

Fuente: Propia

PRODUCCIÓN - GASTOS DE SOFTWARE			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Dragonframe 3.6	\$295,00	\$295,00
		Subtotal	\$295,00
		IVA 12%	\$35,40
		TOTAL	\$330,40

Tabla 6-21: Producción - Gastos de Software

Fuente: Propia

POSTPRODUCCIÓN - GASTOS DE SOFTWARE			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Avid Media Composer	\$1.299,00	\$1.299,00
		Subtotal	\$1.299,00
		IVA 12%	\$155,88
		TOTAL	\$1.454,88

Tabla 6-22: Postproducción - Gastos de Software

Fuente: Propia

PREPRODUCCIÓN - GASTOS DE SERVICIOS			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
24	Creación de marionetas (6 personajes - 4 de cada uno)	\$52,80	\$1.267,20
1	Construcción de Maquetas y utilería	\$1.400,00	\$1.400,00
1	Vestuario	\$352,00	\$352,00
1	Abogado	\$350,00	\$350,00
1	Contador	\$220,00	\$220,00
1	Asesora en Pedagogía	\$500,00	\$500,00
2	Seguridad	\$2.900,00	\$5.800,00
2	Alquiler de Local	\$400,00	\$800,00
2	Servicios Básicos (Luz, Agua, Teléfono)	\$130,00	\$260,00
2	Servicio de Internet	\$160,00	\$320,00
1	Logística	\$4.700,73	\$4.700,73
1	Transporte	\$300,00	\$300,00
		Subtotal	\$16.269,93
		IVA 12%	\$1.952,39
		TOTAL	\$18.222,32

Tabla 6-23: Preproducción - Gastos de Servicios

Fuente: Propia

PRODUCCIÓN - GASTOS DE SERVICIOS			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Electricista	\$350,00	\$350,00
6	Seguridad	\$2.900,00	\$17.400,00
6	Alquiler de Local	\$400,00	\$2.400,00
6	Servicios Básicos (Agua, Luz, Teléfono)	\$130,00	\$780,00
6	Servicio de Internet	\$160,00	\$960,00
1	Utilería	\$392,45	\$392,45
1	Transporte	\$100,00	\$100,00
		Subtotal	\$22.382,45
		IVA 12%	\$2.685,89
		TOTAL	\$25.068,34

Tabla 6-24: Producción – Gastos de Servicios

Fuente: Propia

POSTPRODUCCIÓN - GASTOS DE SERVICIOS			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Diseño de Sonido de la temporada completa (Grabación de voces, Musicalización, Inserción y Sincronización Digital, Mezcla y Masterización)	\$13.100,00	\$13.100,00
2	Actores de doblaje de voz	\$400,00	\$800,00
2	Seguridad	\$2.900,00	\$5.800,00
2	Alquiler de Local	\$400,00	\$800,00
2	Servicios Básicos (Agua, Luz, Teléfono)	\$130,00	\$260,00
2	Servicio de Internet	\$160,00	\$320,00
1	Transporte	\$100,00	\$100,00
		Subtotal	\$21.180,00
		IVA 12%	\$2.541,60
		TOTAL	\$23.721,60

Tabla 6-25: Postproducción – Gastos de Servicios

Fuente: Propia

Es necesario que el Productor Ejecutivo, quién es el encargado de manejar el presupuesto, tengo un RUC con su respectiva razón social orientada a la producción audiovisual para poder realizar los pagos correspondientes.

Dentro de los gastos de servicios están los gastos por utilería y logística. El desglose de los mismos se presentan a continuación.

PRODUCCIÓN - GASTOS DE UTILERÍA			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Material eléctrico	\$88,00	\$88,00
1	Mesa desmontable para soporte de maquetas	\$220,00	\$220,00
2	Pintura verde para croma	\$17,00	\$34,00
24	Pliego de cartulina pegable	\$0,35	\$8,40
		Subtotal	\$350,40
		IVA 12%	\$42,05
		TOTAL	\$392,45

Tabla 6-26: Producción – Gastos de Utilería

Fuente: Propia

PREPRODUCCIÓN – GASTOS DE LOGÍSTICA			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Papelería	\$131,29	\$131,29
1	Aire acondicionado split LG 21000BTU (cobertura de 28 a 30 mts)	\$1.702,09	\$1.702,09
4	Escritorios de 1 gaveta	\$101,13	\$404,52
10	Sillas apilables	\$29,85	\$298,50
1	Kit de 2 cámaras de tubo semi y pantalla 7"	\$380,00	\$380,00
1	Impresora multifunción EPSON L210 15 PPM Negro 27 PPM Tinta continua	\$222,32	\$222,32
1	Micronondas Indurama	\$85,34	\$85,34
1	Dispensador de agua MABE	\$74,80	\$74,80
1	Parlante Logitech 5.1 Z506 Negro 150W	\$102,68	\$102,68
3	Audífono + micrófono Logitech USB H390	\$40,18	\$120,54
2	Archivador grande de metal de 3 gavetas	\$135,00	\$270,00
2	Estanterías metálicas	\$85,00	\$170,00
1	Extintor	\$50,00	\$50,00
1	Materiales de aseo de oficina	\$185,00	\$185,00
		Subtotal	\$4.197,08
		IVA 12%	\$503,65
		TOTAL	\$4.700,73

Tabla 6-27: Preproducción – Gastos de Logística

Fuente: Propia

Entre los gastos de logística están los gastos de papelería para los diez meses que dura el proyecto. El desglose es el siguiente.

PREPRODUCCIÓN - GASTOS DE PAPELERÍA			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
6	Archivador único T/O negro	\$1,75	\$10,50
24	Bolígrafo BIC P/M negro	\$0,24	\$5,76
24	Borrador Pelikan blanco PZ-20	\$0,13	\$3,12
6	Caja de clip Alex reforzado	\$0,20	\$1,20
6	Caja de clip Alex tipo mariposa	\$0,65	\$3,90
12	Cinta 3M Scotch caja roja transparente	\$1,13	\$13,56
3	Grapadora Artesco M727 Grande	\$3,70	\$11,10
24	Marcados Pelikan 420 permanente negro	\$0,32	\$7,68
24	Resaltador Pelikan 222 amarillo	\$0,42	\$10,08
50	Sobres manila F4	\$0,08	\$4,00
36	Carpeta manila Ideal	\$0,12	\$4,32
10	Resma Xerox T/INEN 75grs	\$4,20	\$42,00
24	Post it 654 3M varios colores	\$0,71	\$17,04
10	Carpeta 2 argollas A4 varios colores	\$5,50	\$55,00
2	Calculadora Casio 12 digitos	\$6,50	\$13,00
24	Lapiz Artesco 2HB con borrador	\$0,18	\$4,32
Subtotal			\$117,22
IVA 12%			\$14,07
TOTAL			\$131,29

Tabla 6-28: Preproducción – Gastos de Papelería

Fuente: Propia

6.8.2. COSTOS BAJO LA LÍNEA

Dentro de los costos bajo la línea se consideró los siguientes: los gastos por seguros y los gastos por registros en el IEPI.

PREPRODUCCIÓN - GASTOS DE REGISTROS DEL IEPI			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
SIGNOS DISTINTIVOS			
12	Registro de la Marca (Nombre / Personajes)	\$208,00	\$2.496,00
12	Busqueda Fonética Signos Distintivos	\$16,00	\$192,00
DERECHOS DE AUTOR			
10	Registro de Obra Literaria (Guión)	\$12,00	\$120,00
12	Registro de Obra Artística y Musical (Dibujo del Personaje)	\$12,00	\$144,00
TOTAL			\$2.952,00

Tabla 6-29: Preproducción – Gastos de Registros del IEPI

Fuente: Propia

POSTPRODUCCIÓN - GASTOS DE REGISTROS DEL IEPI			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
SIGNOS DISTINTIVOS			
1	Registro de la Marca (Nombre del Programa / Logotipo)	\$208,00	\$208,00
1	Busqueda Fonética Signos Distintivos	\$16,00	\$16,00
DERECHOS DE AUTOR			
1	Registro de Obra Audiovisual (Programa)	\$20,00	\$20,00
11	Registro de Obra Musical (Jingle/canciones)	\$12,00	\$132,00
TOTAL			\$376,00

Tabla 6-30: Postproducción – Gastos de Registros del IEPI

Fuente: Propia

PREPRODUCCIÓN - GASTOS DE SEGUROS			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Patente Municipal	\$120,00	\$120,00
1	Certificado de Seguridad del Cuerpo de Bomberos	\$80,00	\$80,00
12	Prima neta de seguro contra incendio, robo y equipos electrónicos	\$465,45	\$5.585,40
Subtotal			\$5.785,40
IVA 12%			\$694,25
TOTAL			\$6.479,65

Tabla 6-31: Postproducción – Gastos de Registros del IEPI

Fuente: Propia

6.8.3. PRESUPUESTO POR ETAPAS

Una producción audiovisual consta de 3 etapas: preproducción, producción y postproducción. En el caso de que las tres etapas se realicen en conjunto existe la facilidad de compartir recursos y hacer un solo gasto como en el caso de las licencias de software y los quipos electrónicos. También es importante considerar que las aseguradoras hacen contratos por el periodo de un año. Así que el presupuesto de cada etapa que se presenta a continuación está hecho para ser trabajado en un solo conjunto.

PRESUPUESTO POR ETAPAS			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
PREPRODUCCIÓN			
1	Gastos de Personal Humano	\$17.153,30	\$17.153,30
1	Gastos de Equipos Físicos	\$8.045,83	\$8.045,83
1	Gastos de Software	\$2.405,76	\$2.405,76
1	Gastos de Servicios	\$18.222,32	\$18.222,32
1	Gastos de Registros del IEPI	\$2.952,00	\$2.952,00
1	Gastos de Seguros	\$6.479,65	\$6.479,65
Subtotal			\$55.258,86
Imprevistos 5%			\$2.762,94
COSTO TOTAL DE PREPRODUCCIÓN			\$58.021,80
PRODUCCIÓN			
1	Gastos de Personal Humano	\$60.194,02	\$60.194,02
1	Gastos de Equipos Físicos	\$2.612,92	\$2.612,92
1	Gastos de Software	\$330,40	\$330,40
1	Gastos de Servicios	\$25.068,34	\$25.068,34
1	Gastos de Registros del IEPI	\$0,00	\$0,00
1	Gastos de Seguros	\$0,00	\$0,00
Subtotal			\$88.205,68
Imprevistos 5%			\$4.410,28
COSTO TOTAL DE PRODUCCIÓN			\$92.615,96
POSTPRODUCCIÓN			
1	Gastos de Personal Humano	\$14.977,68	\$14.977,68
1	Gastos de Equipos Físicos	\$0,00	\$0,00
1	Gastos de Software	\$1.454,88	\$1.454,88
1	Gastos de Servicios	\$23.721,60	\$23.721,60
1	Gastos de Registros del IEPI	\$376,00	\$376,00
1	Gastos de Seguros	\$0,00	\$0,00
Subtotal			\$40.530,16
Imprevistos 5%			\$2.026,51
COSTO TOTAL DE POSTPRODUCCIÓN			\$42.556,67

Tabla 6-32: Presupuesto por Etapas

Fuente: Propia

- El Costo Total de Preproducción es: \$ **58.021,80**
- El Costo Total de Producción es: \$ **92.615,96**
- El Costo Total de Postproducción es: \$ **42.556,67**

6.8.4. COSTO GENERAL

La primera temporada de la serie "Cuenta-cuentos" tiene un costo total de **\$193.694,95** dólares, incluido el 5% considerado para los imprevistos que pudieran surgir.

PRESUPUESTO GENERAL			
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
1	Gastos de Personal Humano	\$92.325,00	\$92.325,00
1	Gastos de Equipos Físicos	\$10.658,75	\$10.658,75
1	Gastos de Software	\$4.191,04	\$4.191,04
1	Gastos de Servicios	\$67.488,94	\$67.488,94
1	Gastos de Registros del IEPI	\$3.328,00	\$3.328,00
1	Gastos de Seguros	\$6.479,65	\$6.479,65
Subtotal			\$184.471,38
Imprevistos 5%			\$9.223,57
TOTAL			\$193.694,95

Tabla 6-33: Presupuesto General

Fuente: Propia

6.8.5. COSTO POR CAPÍTULO

En una producción de televisión es importante saber cuánto cuesta realizar cada capítulo de la serie. En nuestro caso el monto estimado por capítulo, en la primera temporada de la serie, es: **\$19.369,50**



CAPÍTULO VII
CONCLUSIONES Y
RECOMENDACIONES

7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al concluir este trabajo, tras una ardua investigación, y al haber cumplido con los objetivos específicos que ayudaron a lograr el objetivo general de este proyecto de graduación se llegó a las siguientes conclusiones y recomendaciones, esperando poder compartir un poco de lo que se ha aprendido.

7.1. CONCLUSIONES

La información con respecto a la Provincia del Guayas está centralizada al cantón de Guayaquil, siendo muy pocas las fuentes en dónde se puede obtener información histórica del resto de cantones.

La televisión es una gran influencia para los niños y los programas que ven en televisión nacional son en su mayoría de otros países los cuales presentan referentes extranjeros.

Al construir una historia dirigida para un público infantil es importante la asesoría de una pedagoga que conozca sobre el desarrollo psicológico y las capacidades motrices e intelectuales en las diferentes etapas del infante.

El color es una vital herramienta para atraer a los niños, es importante también las formas y los trazos a usarse en el desarrollo de la dirección de arte.

Los costos de realización de una producción de animación son más elevados, en parte, debido a la falta de procesos que optimicen el tiempo de producción, solo la preproducción dura un periodo de dos meses al igual que la postproducción, pero en el caso de la producción son seis meses, de no haber imprevistos que alarguen este tiempo.

El costo total de la realización de la primera temporada de la serie "Cuenta-cuentos" es de **\$193.694,95** dólares, un costo elevado que por lo general se cubre con el apoyo de auspicios. Generalmente se realizan coproducciones como en el caso de la parte de postproducción que empresas destinadas a esto tienen los equipos necesarios para cubrir esta área.

Así, mediante una ardua investigación que permitió elegir un cierto número de referentes de la provincia del Guayas y la posterior elaboración de el guion, la dirección de arte y estudio técnico y financiero, se logró cumplir el objetivo principal de realizar la preproducción de la serie de animación stop motion con contenido sociocultural.

7.2. RECOMENDACIONES

Las entrevistas personales son una buena fuente a la cual se puede acudir para obtener información que no está plasmada en libros, o que lo está pero no es lo suficientemente explicativa como en el caso de algunos referentes socioculturales. Al momento de escribir los diálogos de los personajes siempre hay que considerar no ser demasiado formal, y al escuchar hablar a las demás personas podemos darnos cuenta de las muletillas que usan o los silencios y errores que le dan más realismo, esto se pudo

observar en el grupo focal realizado a los niños, la cual fue una herramienta de mucha utilidad en el proceso previo a la creación tanto del guion como de la dirección de arte.

Es importante que al momento de escribir el resto de los guiones, de los 9 capítulos faltantes de la temporada, no alejarse de la radiografía de los personajes ya que en base a eso se hizo el diseño de personajes. Al realizar la producción se aconseja respetar la dirección de arte que ha sido previamente estudiada para llegar al televidente, debido a que el estudio técnico se elaboró en base a ella. Debe tomarse en cuenta también que de alterar los tiempos establecidos en el cronograma esto se verá reflejado en el presupuesto.

Se debe considerar la utilización de los recursos de la universidad como manera de reducir gastos, no solo los requerimientos físicos como el local y los equipos electrónicos, sino también cubrir ciertos costos de servicios y equipo humano. Los clubes de EDCOM, el Club de Sonido *Anifonix* y el *Club de Ilustración y Animación (C.I.A.)* podrían trabajar en el diseño de sonido el primero, y el segundo en animación 2D y stop motion. Siendo el monto total que sería cubierto por ESPOL **\$136.292,97**. (Ver Anexo 14)

Es necesario conseguir auspicios que ayuden a cubrir los gastos del presupuesto u optar por coproducción, que ayuden a desarrollar cada uno de las fases de realización de la serie animada "*Cuenta-cuentos*".



CAPÍTULO VIII

ANEXOS

8. ANEXOS

ANEXO 1: PROGRAMACIÓN RTS

A Todo público **B** Menores con supervisión de un adulto **C** Únicamente adultos

SÁBADO, 19 de julio de 2014		
HORA	PROGRAMA	CLASIFICACIÓN
05h30	Medabots	A Entretenimiento
06h00	Luz del mundo	A Formativo
06h30	Aprendamos	A Formativo
07h00	TV Ventas	A Publicitario
09h00	Expresarte	A Formativo
10h00	Los Padrinos Mágicos	A Entretenimiento
11h00	Cámara loca	A Entretenimiento
12h00	Extranormal de impacto	A Entretenimiento
13h00	El almacén 13	A Entretenimiento
14h00	Fear factor	A Entretenimiento
15h00	Números	A Entretenimiento
16h00	NCIS: Los Ángeles	A Entretenimiento
17h00	Alarma para Cobra 11	A Entretenimiento
18h00	Cine del sábado	A Entretenimiento
20h00	Noches del Oscar	B Entretenimiento
22h00	La Isla Harper	B Entretenimiento
23h00	Sexo en la ciudad	C Entretenimiento
00h00	Comité Olímpico Ecuatoriano	A Deportivo

Figura 8-1: Programación RTS infantil del día sábado

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de RTS

A Todo público **B** Menores con supervisión de un adulto **C** Únicamente adultos

DOMINGO, 20 de julio de 2014		
HORA	PROGRAMA	CLASIFICACIÓN
06h00	Medabots	A Entretenimiento
06h30	Wolverine y Los X-Men	A Entretenimiento
07h00	Aprendamos	A Formativo
07h30	Los guerreros del Zodiaco	A Entretenimiento
08h00	TVentas	A Publicitario
09h00	Los Padrinos Mágicos	A Entretenimiento
11h00	Cámara loca	A Entretenimiento
12h00	Extranormal de Impacto	A Entretenimiento
13h00	El almacén 13	A Entretenimiento
14h00	Fear factor	A Entretenimiento
15h00	Números	A Entretenimiento
16h00	NCIS: Los Ángeles	A Entretenimiento
17h00	Alarma para Cobra 11	A Entretenimiento
18h00	Cine del domingo	A Entretenimiento
20h00	Telecinema	B Entretenimiento
22h00	La Noticia Dominical	B Informativo
23h00	Copa	A Deportivo

Figura 8-2: Programación RTS infantil del día domingo

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de RTS

A Todo público **B** Menores con supervisión de un adulto **C** Únicamente adultos

MARTES, 15 de julio de 2014		
HORA	PROGRAMA	CLASIFICACIÓN
05h30	Rompeportones	C Entretenimiento
06h00	El despertar de La Noticia	A Informativo
06h30	La Noticia Primera Emisión	A Informativo
08h00	La Noticia en la comunidad	A Informativo
09h30	El Club de la mañana	A Entretenimiento
11h00	La mujer de Judas	A Entretenimiento
12h00	Lo que callamos las mujeres	A Entretenimiento
13h00	La próxima Súper Modelo Americana	A Entretenimiento
14h00	Vamos con todo	A Entretenimiento
16h00	EDUCA: La hora educativa	A Formativo
16h30	Lo que callamos las mujeres	A Entretenimiento
17h15	Cada quien su santo	A Entretenimiento
18h15	Caso cerrado	A Entretenimiento
19h15	Sorprendente	B Informativo
19h45	Combate	B Entretenimiento
22h00	La Noticia Estelar	B Informativo
22h45	Copa	A Deportivo
23h30	La Noticia en la Comunidad	B Informativo
00h00	Dr. House	B Entretenimiento
01h00	Aprendamos	A Formativo

Figura 8-3: Programación RTS cultural

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de RTS

A Todo público **B** Menores con supervisión de un adulto **C** Únicamente adultos

SÁBADO, 19 de julio de 2014

HORA	PROGRAMA	CLASIFICACIÓN
05h30	Medabots	A Entretenimiento
06h00	<u>Luz del mundo</u>	A Formativo
06h30	Aprendamos	A Formativo
07h00	TV Ventas	A Publicitario
09h00	Expresarte	A Formativo
10h00	Los Padrinos Mágicos	A Entretenimiento
11h00	Cámara loca	A Entretenimiento
12h00	Extranormal de impacto	A Entretenimiento
13h00	El almacén 13	A Entretenimiento
14h00	Fear factor	A Entretenimiento
15h00	Números	A Entretenimiento
16h00	NCIS: Los Ángeles	A Entretenimiento
17h00	Alarma para Cobra 11	A Entretenimiento
18h00	Cine del sábado	A Entretenimiento
20h00	Noches del Oscar	B Entretenimiento
22h00	La Isla Harper	B Entretenimiento
23h00	Sexo en la ciudad	C Entretenimiento
00h00	Comité Olímpico Ecuatoriano	A Deportivo

Figura 8-4: Programación RTS cultural

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de RTS

A Todo público **B** Menores con supervisión de un adulto **C** Únicamente adultos

DOMINGO, 20 de julio de 2014

HORA	PROGRAMA	CLASIFICACIÓN
06h00	Medabots	A Entretenimiento
06h30	Wolverine y Los X-Men	A Entretenimiento
07h00	<u>Aprendamos</u>	A Formativo
07h30	Los guerreros del Zodiaco	A Entretenimiento
08h00	TVentas	A Publicitario
h00	Los Padrinos Mágicos	A Entretenimiento
11h00	Cámara loca	A Entretenimiento
12h00	Extranormal de Impacto	A Entretenimiento
13h00	El almacén 13	A Entretenimiento
14h00	Fear factor	A Entretenimiento
15h00	Números	A Entretenimiento
16h00	NCIS: Los Ángeles	A Entretenimiento
17h00	Alarma para Cobra 11	A Entretenimiento
18h00	Cine del domingo	A Entretenimiento
20h00	Telecinema	B Entretenimiento
22h00	La Noticia Dominical	B Informativo
23h00	Copa	A Deportivo

Figura 8-5: Programación RTS cultural

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de RTS

ANEXO 2: PROGRAMACIÓN TELERAMA

Anuncios Google		Telerama TV		TV programacion		Ecuador Guayaquil		Quito Ecuador	
HORA	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	HORA	SÁBADO	HORA	DOMINGO
05H15			IGLESIA UNIVERSAL			05H30	SHOW BIZZ	06H30	CHASQUI TV
05h30			ECUADOR AGROPECUARIO			06H30	CHASQUI TV	07h00	APRENDAMOS
06H00			CNN EN ESPAÑOL			07h00	APRENDAMOS	07H30	MISA AL DIVINO NIÑO JESUS
07H00			TELARAMA NOTICIAS			07H30	TIKO TIKO	08H30	INFANTILES
08H30			CALA			08H00	INFANTILES	09H30	TIKO TIKO
09H30			HOY EN LA COCINA			09H00	EXPRESARTE	10H00	MUNDO SOBRE RUEDAS
10H00			DOCUMENTALES			10H00	TODO 24 ELECTRONIC	11H00	CARA A CARA CON ROSALIA
10H30	ASI SE HACE EN ECUADOR	APRENDAMOS	ECUADOR AMA LA VIDA	APRENDAMOS	VOCES DEL ECUADOR	10H30	EL AJI	12H30	CNN EN ESPAÑOL
11H00			REALIDAD EN CONTEXTOS			11H30	CALA	13H00	CASOS DE FAMILIA
12H00			CASOS DE FAMILIA			12H00	CNN EN ESPAÑOL	14H00	EL ESPECIAL DE
12H45			TELARAMA NOTICIAS			13H00	CASOS DE FAMILIA	15H00	ASI SE HACE EN ECUADOR
13h30			N'BOGA			14H00	CARA A CARA CON ROSALIA	15H30	DOCUMENTALES
14h00			DE MUJER A MUJER			15H00	ECUADOR AMA LA VIDA	16H30	EL VALOR DE LA SEMANA
15h00			SHOWBIZZ			15H30	VOCES DEL ECUADOR	17H30	TV CLIPS
16H00			EDUCA TV			16H00	DOCUMENTALES DW	18H30	MAC SECURITY CERCA DE TI
16H30			DOCUMENTALES			17H30	ASI SE HACE EN ECUADOR	19H00	TELARAMA NOTICIAS
17H00			TELENOVELA DULCE AMARGO			18H00	TV CLIPS	19H30	MAS DEPORTES
18h00			A QUE NO PUEDES			19H00	TELENOVELA DULCE AMARGO	20H00	QUE DICE LA GENTE
19H00			TELARAMA NOTICIAS			20H00	SABADO GIGANTE	21h00	A QUE NO PUEDES
20H00			QUE DICE LA GENTE			22H30	A QUE NO PUEDES	22H00	FERNANDO AGUAYO AMERICA OBJETIVO BRASIL
21H00			TELENOVELA DULCE AMARGO			23H00	MUNDO SOBRE RUEDAS	22H30	TELENOVELA LA DOÑA
22H00			TELENOVELA LA DOÑA			00H00	CLUB 700	23H30	VIDA DURA
22H30			TELARAMA NOTICIAS						
23H00			MAS DEPORTES						
23H30			TODO 24 ELECTRONIC						
00H00			N'BOGA						

Figura 8-6: Programación Telerama Cultural

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de Telerama

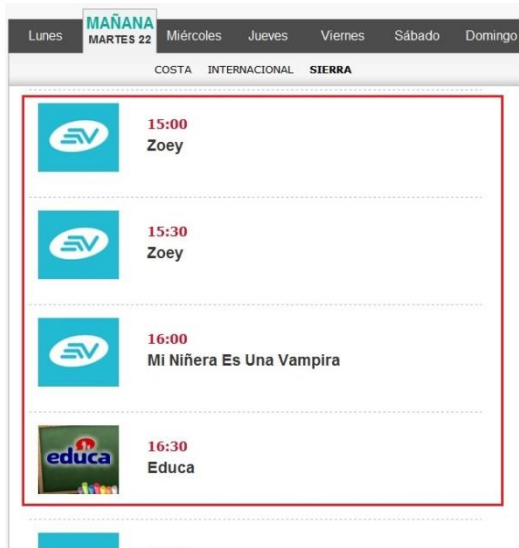


Figura 8-9: Programación Ecuavisa Infantil Región sierra de lunes a viernes

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de Ecuavisa

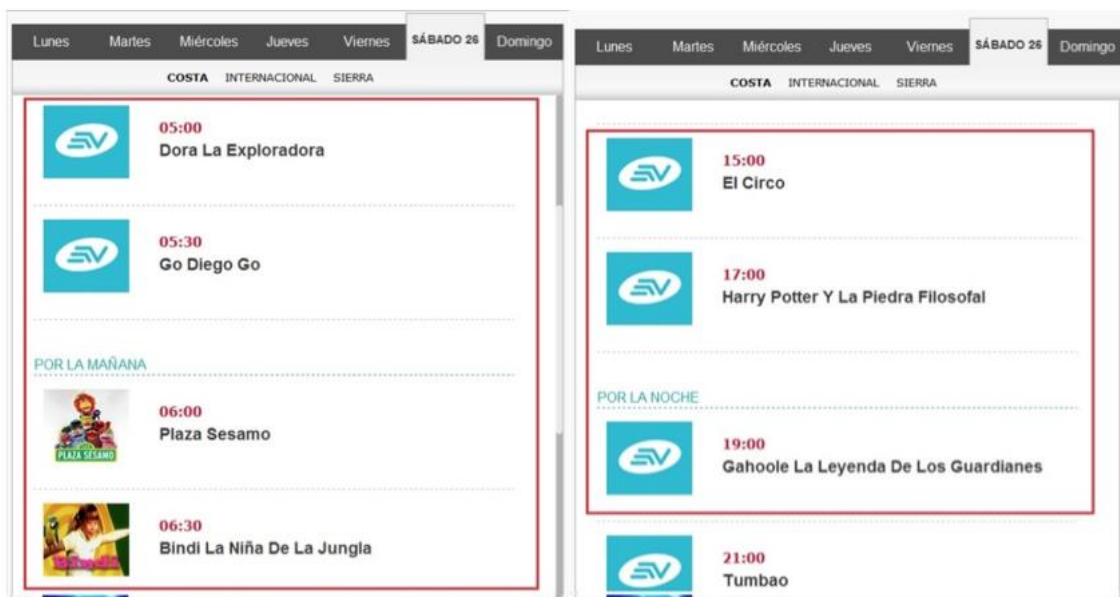


Figura 8-10: Programación Ecuavisa Infantil Región costa sábado

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de Ecuavisa

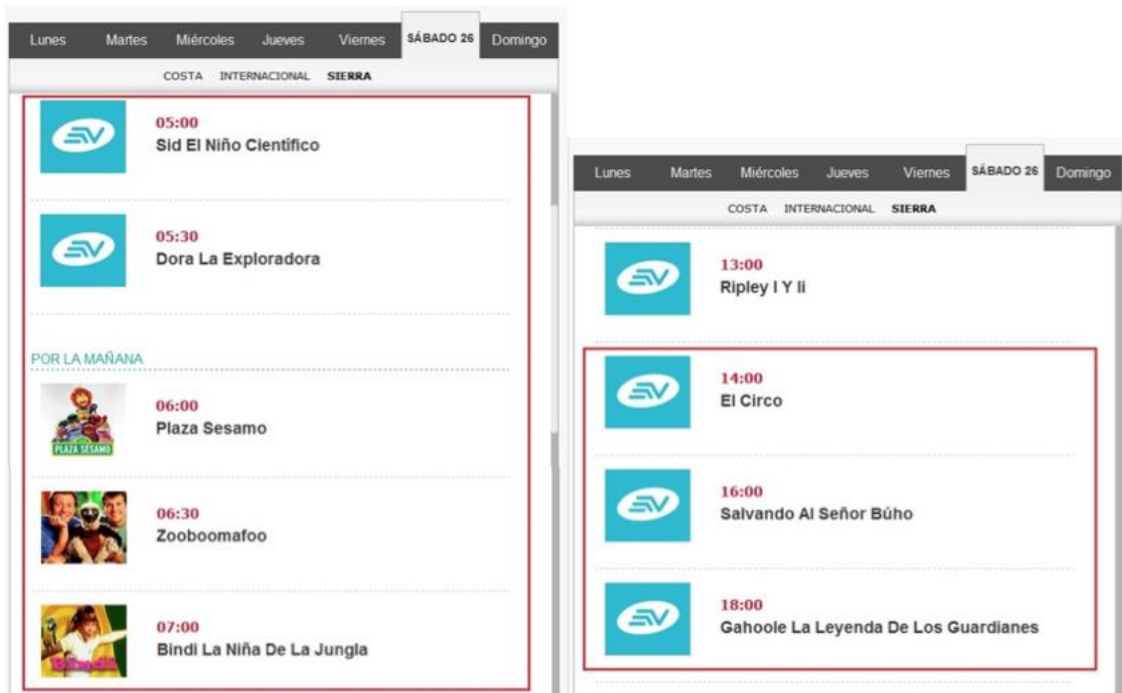


Figura 8-11: Programación Ecuavisa Infantil Región sierra sábado

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de Ecuavisa

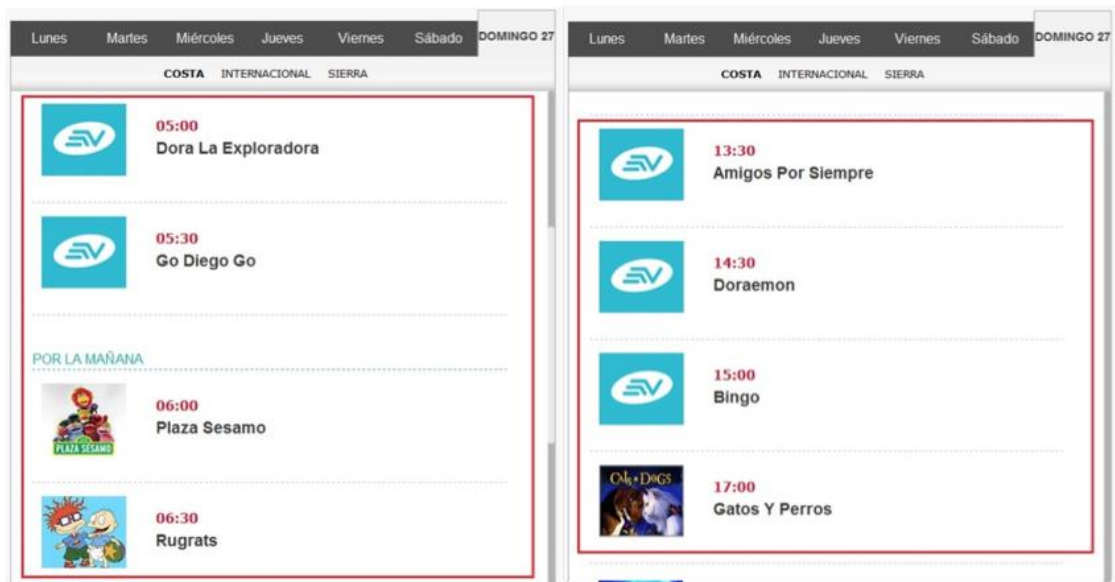


Figura 8-12: Programación Ecuavisa Infantil Región costa domingo

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de Ecuavisa

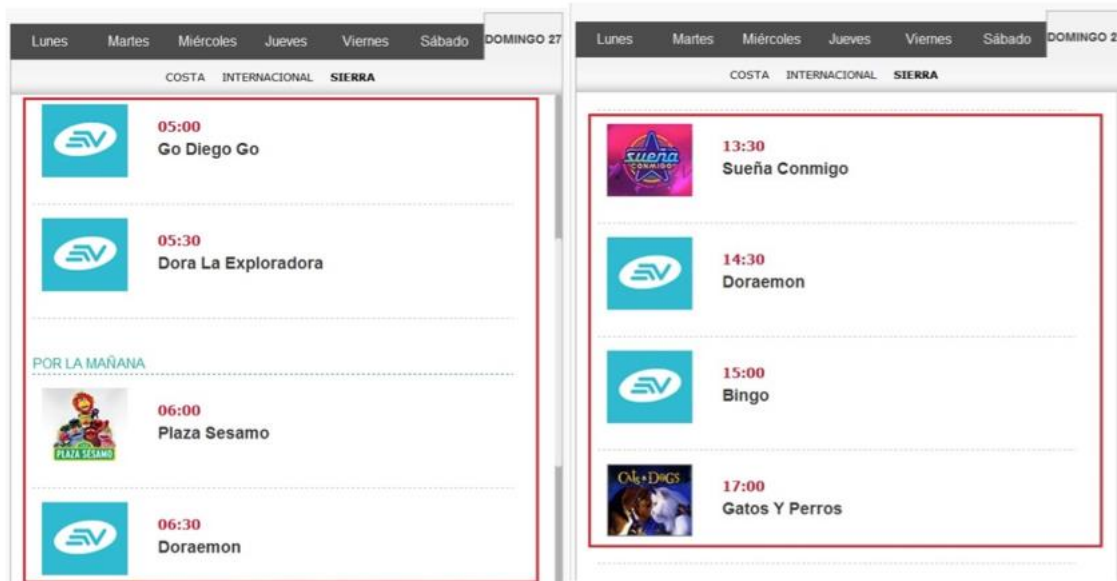


Figura 8-13: Programación Ecuavisa Infantil Región sierra domingo

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de Ecuavisa

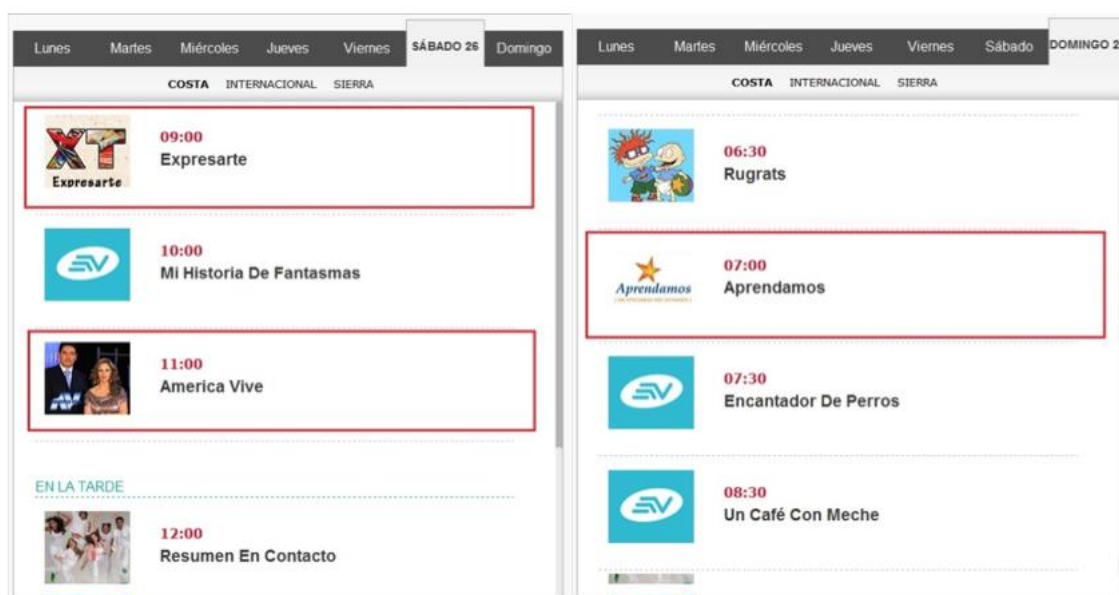
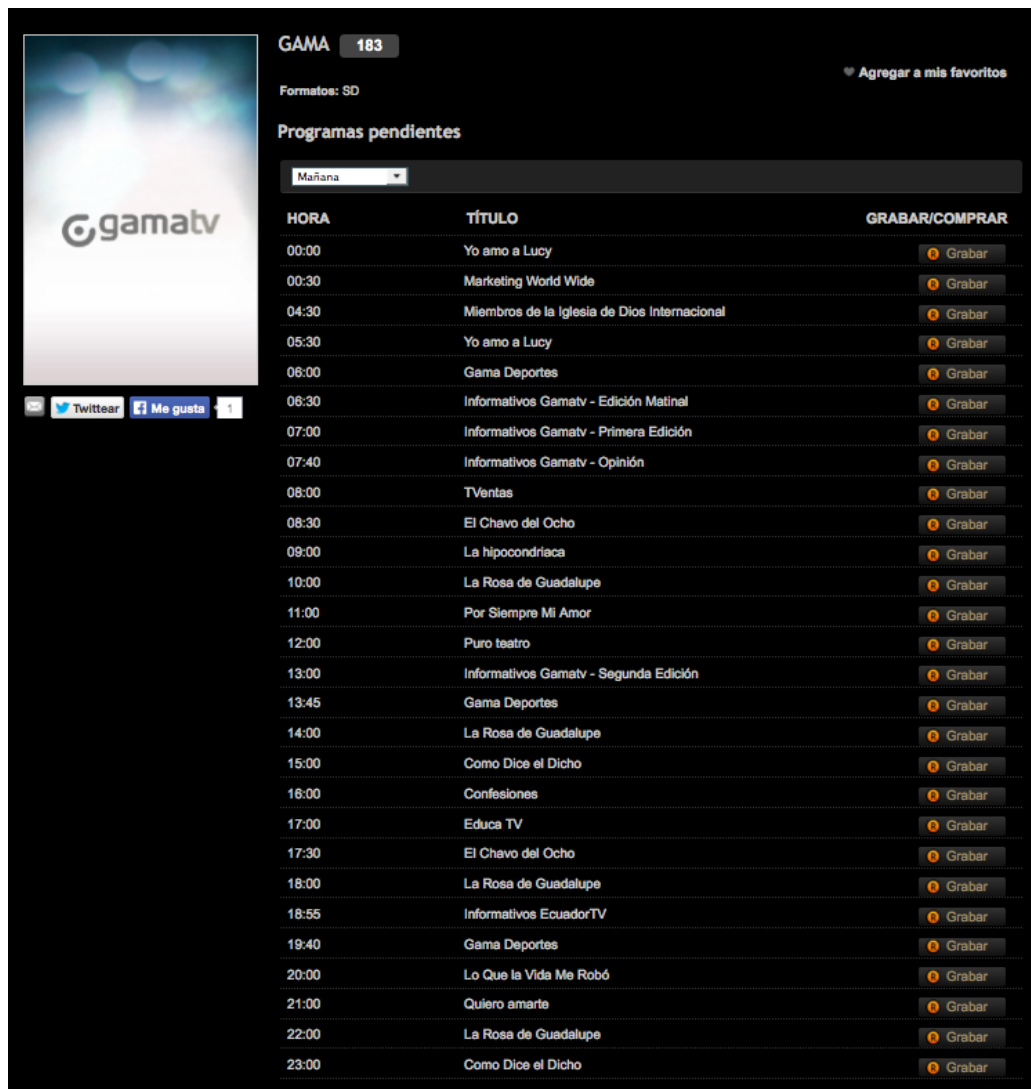


Figura 8-14: Programación Ecuavisa cultural fines de semana

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de Ecuavisa

ANEXO 4: PROGRAMACIÓN GAMA TV



GAMA 183

Formatos: SD

Programas pendientes

Mañana

HORA	TÍTULO	GRABAR/COMPRAR
00:00	Yo amo a Lucy	Grabar
00:30	Marketing World Wide	Grabar
04:30	Miembros de la Iglesia de Dios Internacional	Grabar
05:30	Yo amo a Lucy	Grabar
06:00	Gama Deportes	Grabar
06:30	Informativos Gamatv - Edición Matinal	Grabar
07:00	Informativos Gamatv - Primera Edición	Grabar
07:40	Informativos Gamatv - Opinión	Grabar
08:00	TVentas	Grabar
08:30	El Chavo del Ocho	Grabar
09:00	La hipocondríaca	Grabar
10:00	La Rosa de Guadalupe	Grabar
11:00	Por Siempre Mi Amor	Grabar
12:00	Puro teatro	Grabar
13:00	Informativos Gamatv - Segunda Edición	Grabar
13:45	Gama Deportes	Grabar
14:00	La Rosa de Guadalupe	Grabar
15:00	Como Dice el Dicho	Grabar
16:00	Confesiones	Grabar
17:00	Educa TV	Grabar
17:30	El Chavo del Ocho	Grabar
18:00	La Rosa de Guadalupe	Grabar
18:55	Informativos EcuadorTV	Grabar
19:40	Gama Deportes	Grabar
20:00	Lo Que la Vida Me Robó	Grabar
21:00	Quiero amarte	Grabar
22:00	La Rosa de Guadalupe	Grabar
23:00	Como Dice el Dicho	Grabar

Figura 8-15: Programación Gama TV

Fuente: DIRECTV

ANEXO 5: PROGRAMACIÓN TC

Lunes 28 de Julio

HORARIO	PROGRAMA
00:00:00	GOOD LUCK CHARLIE 2
00:30:00	IGLESIA UNIVERSAL
01:00:00	VIDA NUEVA 2009
01:30:00	NATURES GARDEN TV
02:00:00	DUCKTALES
02:30:00	KIM POSSIBLE 4
03:00:00	AVENGERS THE UNITED THEY STAND
03:30:00	ZEKE AND LUTHER III
04:00:00	AVENGERS THE EARTHS MIGHTIEST HEROES
04:25:00	MARKETING WORLDWIDE
05:00:00	MARKETING WORLDWIDE
05:25:00	IGLESIA UNIVERSAL
05:55:00	DESPIERTC QUITO
07:00:00	EL NOTICIERO
08:15:00	BIEN INFORMADO
09:00:00	DE CASA EN CASA
11:45:00	CORAZON APASIONADO RR 2014
12:20:00	EL NOTICIERO II
13:30:00	COSITA LINDA
14:30:00	CORAZON DE ESMERALDA
15:30:00	EDUCA 2012 - 2013
16:00:00	LA MUJER DE MI VIDA 2014 RR
17:00:00	CALLE 7 V TEMPORADA
19:00:00	EL NOTICIERO III
20:00:00	ESTAS SECRETARIAS IV TEMPORADA 2014
21:00:00	SOY EL MEJOR II TEMPORADA
23:00:00	EL NOTICIERO III RR

Figura 8-16: Programación TC de lunes a viernes

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de TC

08:00:00	KIM POSSIBLE 4
08:30:00	KIM POSSIBLE 4
08:45:00	KIM POSSIBLE 4
09:00:00	EXPRESARTE
10:00:00	CALLE 7 RR 2014
12:00:00	TIMON AND PUMBAA LION KINGS III
12:15:00	TIMON AND PUMBAA LION KINGS III
12:30:00	SUITE LIFE OF ZACK AND CODY III
13:00:00	SUITE LIFE OF ZACK AND CODY III
13:30:00	ZEKE AND LUTHER III
14:00:00	ZEKE AND LUTHER III
14:15:00	ZEKE AND LUTHER III
14:30:00	YIN YANG YO 2
14:45:00	YIN YANG YO 2
15:00:00	YIN YANG YO 2
15:30:00	THATS SO RAVEN IV
16:00:00	THATS SO RAVEN IV
16:30:00	BARBIE FAIRYTOPIA NVO.
18:00:00	GOOD LUCK CHARLIE 2
18:30:00	GOOD LUCK CHARLIE 2
18:45:00	GOOD LUCK CHARLIE 2
19:00:00	PHINEAS AND FERB 2
19:30:00	PHINEAS AND FERB 2
19:45:00	PHINEAS AND FERB 2
20:30:00	MULAN
22:00:00	HAGA NEGOCIO CONMIGO
23:30:00	SUITE LIFE OF ZACK AND CODY III

Figura 8-17: Programación TC sábado

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de TC

ANEXO 6: PROGRAMACIÓN OROMAR



Figura 8-18: Programación Oromar

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de Oromar

ANEXO 7: PROGRAMACIÓN TELEAMAZONAS

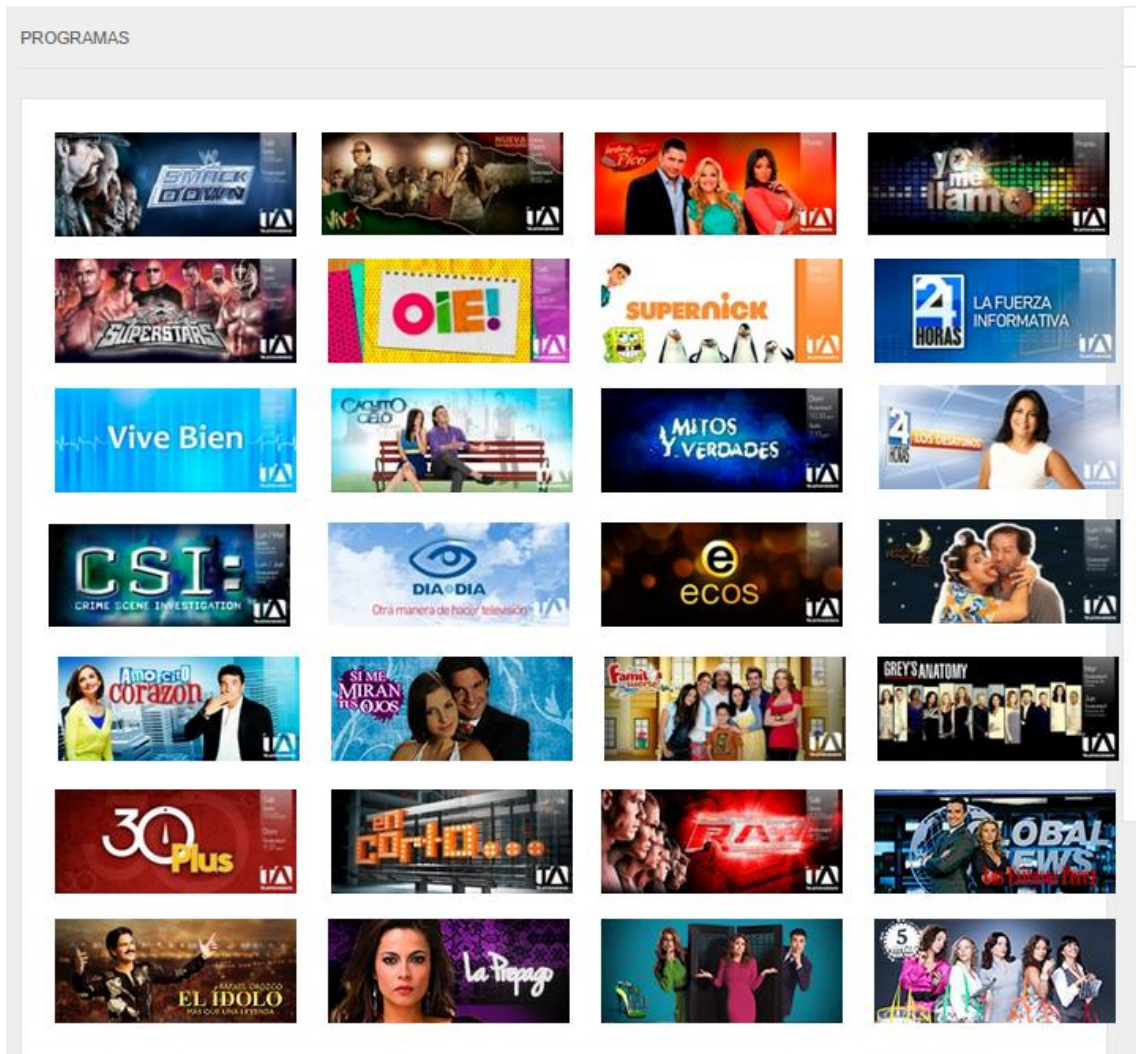


Figura 8-19: Programación Teleamazonas

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de
Teleamazonas

ANEXO 8: PROGRAMACIÓN ECUADOR TV



Figura 8-20: Programación Ecuador TV

Fuente: Adaptado de la parrilla de programación de la página web oficial de Ecuador TV

ANEXO 9: REFERENTES SOCIOCULTURALES

REFERENTES DESCARTADOS	CANTONES
Hamacas	Isidro Ayora
Algodón	Pedro Carbo
El Cristo Negro	Daule
Crecimiento poblacional	Samborondón
Siembra del maíz	Balzar
Rodeos montubios	Colimes
Festividad sacra Corrida de toros Domación de potros	Palestina
Gastronomía Dulce de plátano maduro "Mala Rabia" "Amarillo"	Salitre
Pescado (comida)	Santa Lucía
Artesanía	Milagro
La Feria de Durán La Exposición Nacional de Ganadería	Durán
Tradicionales ferias	Yaguachi
Isla Santay	Guayas

Tabla 8-1: Referentes Descartados

Fuente: Propia

ANEXO 10: RADIOGRAFÍA BIOPSIKOSOCIAL DEL PERSONAJE



Para cada personaje, revisa esta plantilla y efectúa el trabajo siguiente:

RADIOGRAFÍA BIOPSIKOSOCIAL DE:.....

CARACTERÍSTICAS PERSONALES Y FÍSICAS:

Sexo:

Edad:

Color y Estilo de Pelo:

Complexión:

Peculiaridades físicas:

Características físicas de su habla:

Salud:

Nota: Añade otras según tu conveniencia

CARACTERÍSTICAS SOCIOLÓGICAS:

Estado civil:

Antecedentes Familiares:

Clase social:

Educación:

Economía:

Ocupación Actual:

Ocupación Pasada:

Intereses:

Contactos Sociales:

Manera de Vestir:

Ética/Moral:

Inclinaciones Políticas:

Deportes:

Figura 8-21: Plantilla Radiografía Biopsicosocial del Personaje hoja 1

Fuente: Maratón de Diálogos Online realizada por *ABC Guionistas* y *Ars-Media* en el mes de marzo del 2014

Aficiones:

Nivel de Idealismo:

Nivel de Pragmatismo:

Nivel de Materialismo:

Capacidades Intelectuales:

Nivel de Ambición:

Nota: Añade otras según tu conveniencia

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DE...

Fantasia Favorita:

Paradoja (opuesta a la fantasía):

Problemas:

Fobias:

Adicciones:

Preferencias Sexuales:

Le hubiera gustado ser pareja de:

Valores:

Cualidades:

Habilidades:

Defectos:

Conducta Antisocial:

Le Gusta:

Le Disgusta:

Actor que recuerda al personaje:

Nota: Añade otras según tu conveniencia

Nota: para ampliar el conocimiento sobre la radiografía biopsicosocial consulta:
www.DialogosCine.com

Figura 8-22: Plantilla Radiografía Biopsicosocial del Personaje hoja 2

Fuente: Maratón de Diálogos Online realizada por *ABC Guionistas* y *Ars-Media* en el
mes de marzo del 2014

ANEXO 11: EXTRACTO DE LAS BASES GENERALES 2014 DE PROYECTO 7

VIII. Como referencia del presupuesto para los proyectos es de USD 36.000 (treinta mil dólares americanos) para la primera temporada. Puede existir proyectos de mayor presupuesto, pero debe contar con apoyos de instituciones, otros aportes o personal del productor que no supere los USD. 34.000. Estos aportes debe contar con los avales respectivos que demuestre el aporte o apoyo.

Figura 8-23: Extracto de las Bases Generales 2014 de Proyecto 7

Fuente: Tomado de las Bases Generales del año 2014 de Proyecto 7 ofrecidas por Ecuador Tv

ANEXO 12: IEPI

Suplemento -- Registro Oficial N° 326 -- Jueves 4 de septiembre de 2014 -- 3

ANEXO 1	TASAS POR SERVICIOS
PROPIEDAD INDUSTRIAL	
Signos Distintivos	
SOLICITUDES	
Trámite de solicitudes de registro inscripción o concesión de derecho de Marcas	\$ 208,00
Trámite de solicitudes de registro inscripción o concesión de derecho de Nombre	\$208,00
Trámite de solicitudes de registro inscripción o concesión de derecho de Lema	\$208,00
Trámite de solicitudes de registro inscripción o concesión de derecho de Apariencias	\$208,00
Trámite de solicitudes de registro inscripción o concesión de derecho de Marcas	\$400,00
Trámite de solicitudes de registro inscripción o concesión de derecho de Marcas de	\$400,00
Trámite de solicitudes de registro inscripción o concesión de derecho de Marca	\$1.002,00
Trámite de solicitudes de registro inscripción o concesión de derecho de	\$
Trámite de reconocimiento de Denominación de Origen extranjera	\$
Informe de búsqueda general de Signo Distintivo	\$16,00
Informe de búsqueda especial con base en cualquiera de los siguientes criterios: titular, clase internacional, año de registro y solicitudes en trámite en determinado período (por cada signo distintivo encontrado)	\$2,00
Trámite de solicitudes de reconocimiento de marca notoria	(\$3.270 - \$10.800)

Figura 8-24: IEPI – Tasas de Servicios de Propiedad Intelectual

Fuente: IEPI

6 -- Suplemento -- Registro Oficial N° 326 -- Jueves 4 de septiembre de 2014

DERECHO DE AUTOR Y DERECHOS CONEXOS	
SOLICITUDES	
Trámite de solicitud de registro de base de datos, obras audiovisuales y programas de ordenador (certificado incluido)	\$ 20,00
Trámite de solicitud de registro de obras protegidas según el artículo 8 de la Ley de Propiedad Intelectual (certificado incluido)	\$12,00
Trámite de solicitud para de autorización de funcionamiento de sociedades de gestión colectiva	\$ 268,00
Trámite de solicitud de aprobación de estatutos de Sociedades de Gestión Colectiva	\$ 200,00
Trámite de solicitud para el registro de documentos de las sociedades de gestión colectiva	\$ 56,00
Trámite de solicitud de reforma de estatutos de las sociedades de gestión colectiva	\$ 400,00
Inscripción de contratos sobre base de datos, obras audiovisuales y programas de ordenador	\$ 56,00
Inscripción de contratos de obras protegidas según el artículo 8 de la Ley de Propiedad Intelectual	\$ 36,00
Solicitud de registro de los convenios que celebran las sociedades de gestión colectiva entre sí o con similares en el exterior	\$100,00
Solicitud de registro de los mandatos conferidos a favor de las sociedades de gestión para el cobro de las remuneraciones por derechos patrimoniales	\$12,00

Figura 8-25: IEPI – Tasas de Servicios de Derecho de Autor

Fuente: IEPI

ANEXO 13: PRESUPUESTO – PROFORMAS

Cotización de Equipos Fujifilm

IMPORTACIONES ESPACRI CIA LTDA.

RUC:0190150283001

DIRECCION: LORENZO DE GARAYCOA 829 Y 9 DE OCTUBRE



JUEGO DE LUCES Godox Kit Flash Studio H160-B.....	\$420.00
1 TRIPODE DV450 LOOK.....	\$ 75.00
1 LENTE SIGMA 70-300 MM.....	\$ 196.00
2 MEMORIAS SD DE 16GB.....	\$ 30.00
TOTAL.....	\$ 721.00

SI LA COMPRA ES EN EFECTIVO SE HACE EL 10% DE DESCUENTO \$ **648.90**

FUENTE: Vendedor Lily Vera - Fujifilm

----- Mensaje reenviado -----
 De: "Monica Ortiz" <maortiz@fujifilm.com.ec>
 Fecha: nov 24, 2014 6:34 PM
 Asunto: RV: Formulario de contacto Fujifilm
 Para: <carbylais@gmail.com>
 Cc:

Buenas tardes adjunto precios solicitados, el tiempo de entrega seria unas 4 semanas a partir del depósito del 80% del valor de la compra.

Los precios IVA incluido serian:

Eos T5i Kit 18-5mm STM 18MP 3"LCD BLACK	\$1,150.00
EF 50mm f/1.4 USM	\$690.00

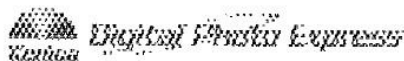
A espera de sus comentarios,

Saludos,

Monica Ortiz
 Importaciones Espacri Cia Ltda
 Departamento de Ventas
 072835526 ext. 106
 0995408010

Figura 8-26: Cotización Equipos Fujifilm

Fuente: Fujifilm



CYEDE Cia. Ltda.

R.U.C: 1790236218001
 Almacén: CITY MALL
 Dirección: Felipe Pezo 5/N y Benjamin Carrión
 Teléfono: 043068349

PROFORMA No.40

Fecha: 01/12/2014 Dirección:
 Cliente: ANDREA OJEDA Teléfono:
 C.I. / R.U.C.: 0704589241 Vendedor: MORALES YEPEZ LUIS CLEMENTE

Código	Descripción	Cantidad	Precio Unitario	Total
CNNLENS0011	EF 70-300MM F/4-5.6 ISUSM	1.00	0.00	0.00 - 325 ⁰⁰
CNNLENS0010	EF 50MM F/1.8II	1.00	196.43	196.43
SDKCARD0026	SD EXTREME 16G SDSDX016GX46	1.00	30.24	30.24
SDKCARD0027	SDSDXPA-032G-X46 EXTREME PRO SDHC	1.00	87.16	87.16
VGDACCS0035	ALTA+263AP TRIPODE	1.00	214.29	214.29
Subtotal:				528.12
I.V.A:				63.37
Total:				591.49

+ 325
1416.49

Figura 8-27: Cotización Equipos Digital Photo Express

Fuente: Digital Photo Express

MacCenter



Guayaquil, August de 5 de 2014

Proforma 31501

ANDREA OJEDA ALVARADO
 ALBORADA 4TA ETAPA MZ DO VILLA 11
 Tel#: 0989019057
 GUAYAQUIL

Cant	Descripción	P. Unitario	TOTAL
2	21.5-inch iMac/2.9GHz/8GB/1TB/ NVIDIA GeForce GT 750M 1GB GDDR5	1,920.00	3,840.00
1	Apple MacBook Air SuperDrive	110.00	110.00
1	Wacom Intuos Pen and Touch Medium *9	300.00	300.00
1	Wacom Intuos Pen and Touch Small *7	160.00	160.00

Son 4,410.00

Subtotal 4,410.00

IVA 12% 529.20

Total Dólares 4,939.20

1.- Garantía: 1 año por defectos de falla de fabricación en equipos Apple, directamente desde el fabricante con instalación eléctrica regulada y atestada. En accesorios, repuestos y periféricos 3 meses. Software no tiene garantía.

2.- Para mayor información comuníquese con Sr. Juan José Castro - Representante de Ventas - 09 80843344

C.C. San Marino, Subsuelo 2, Isla: S2-I-02, Telf: (593 4) 2083406
 C.C. Village Plaza, Piso 2, Local # 206, Telf: (593 4) 2833111
 C.C. CityMall, Piso 1, Local # 157, Telf: (593 4) 3068182
 email: serviciotecnico@maccenter.com.ec
 Victor E. Estrada # 504 y Ebanos, Ofic. # 2 (Undesa)
 PBX: (593 4) 2888543 Fax (593 4) 2381886
 email: maccente@gye.satnet.net

Figura 8-28: Cotización Equipos MacCenter

Fuente: MacCenter

O l m e d o & F l o r e s

Cotización

Capitulos serie stopmotion

10 Ediciones de video stopmotion, (duración de cada clip 00:22:00)

Recopilación de las fotografías

Edición de material

Sincronización de audio / video**

Mezcla de audio**

**en caso de ser necesario

Se entrega CD con cada capítulo de 22 min. de duración.

\$ 1200*

Detalles: Facilitar a tiempo el material completo (Fotografías, guiones, tracks de audio, storyboards, etc; para garantizar un flujo óptimo en el desarrollo del proyecto.

OF

Teléfonos:

0987928263

Email:

info@ofvisual.com

Webpage:

www.ofvisual.com

*Los precios no incluyen IVA

Figura 8-29: Cotización de Edición 1

Fuente: Olmedo y Flores Visual

CLIENTE: Gina Ojeda Alvarado
EMPRESA:
FECHA: 04 de Noviembre del 2014



De mis consideraciones:

A continuación detallo cotización para edición de 10 capítulos infantiles

Formato: HD Capítulo: 10 Duración: 22 minutos c/u. Edición Musicalización
Valor total \$ 1.500,00

TIEMPO DE VALIDEZ DE LA COTIZACIÓN: 15 días a partir de la fecha de presentación

NOTA

*Los valores expuestos en la cotización no incluye IVA

Atentamente,



 (04)2880368 - 0990996698

Figura 8-30: Cotización de Edición 2

Fuente: La Industria Productora Audiovisual



- 1.- Grabacion de voces \$200 (incluye 10 horas por capitulo)
 - 2.- Sonorización y Musicalización digital \$350.
 - Valor extra por instrumentacion real, \$100 por musico.
 - 3.- El valor de la Insercion y Sincronizacion digital depende de la cantidad de personajes.
 - 4.- La edición, mezcla y master depende del tipo de musicalización y sonorización que requiera cada capitulo.
- Adicional a esto, quisieramos saber en que medio se transmitira la serie.
- Es de suma importancia especificar la cantidad de personajes y los puntos 3 - 4.
- Estaremos a la espera de una pronta respuesta.

Atentamente,

Gabriela Goya
Lcda. en Producción Musical y Sonido
0989721100

David Parra
Especialista en Acústica
0989974717



Saludos Cordiales
Frank Robledo

Follow me:
[@frankauditore](https://twitter.com/frankauditore)

Estoy Comprometidos con el medio ambiente - Antes de imprimir este e-mail
piensa si es necesario.

Figura 8-31: Cotización de Diseño de Sonido 1

Fuente: Blue Panda Estudio de Grabación

COTIZACIÓN DE SERVICIOS



FECHA: 17 de Septiembre del 2014
 CLIENTE: Andrea Alvarado

DETALLE	CANT	PRECIO	TOTAL
Grabación de voces y musicalización (21 min)	10	\$ 800,00	\$ 8.000,00
Inserción y sincronización digital (21min)	10	\$ 350,00	\$ 3.500,00
mezcla y masterización	10	\$ 160,00	\$ 1.600,00
			\$ -
SUBTOTAL			\$13.100,00
IVA 12%			\$1.572,00
TOTAL			\$14.672,00

OBSERVACIONES:

Este presupuesto tiene una validez de 30 días, y tiene un tiempo aproximado de realización de 3 meses

MARCEL MORAN
 PHONKSTUDIOS
 0993790283 - 042240880

Figura 8-32: Cotización de Diseño de Sonido 2

Fuente: Phonk Audio Estudio


Christ Egas Cornejo

Diseñadora de Interiores
CI 0914776521
0987681336

COTIZACIÓN

Producto	Cantidad	Precio	Total
1 maqueta de tres secciones: patio delantero y fachada, cuarto y un invernadero en la planta alta. La maqueta debe contar con paredes desmontables	1	\$1,250	\$1,250
		Subtotal	\$1,250
		IVA	\$150
		Total	\$1,400


Figura 8-33: Cotización de Creación de Maqueta y Accesorios

Fuente: Christ Egas Cornejo – Diseñadora de Interiores



Carla Ronquillo Cornejo

Licenciada en Psicopedagogía y Tecnóloga en
Estimulación Temprana

0981011466

COTIZACIÓN

Descripción

Accesoría pedagógica para la creación de
un programa de animación stop motion
con contenido socio-cultural

Total \$500



Figura 8-34: Cotización de Asesora en Pedagogía

Fuente: Lic. Carla Ronquillo Cornejo – Pedagoga

Francisco Roca Guevara

Contador Contable

C.I #0909884595001

Proforma por servicios profesionales

Por los servicios y visitas quincenales que se realizarán dentro del periodo de 10 meses de la preproducción, producción y postproducción de la serie de stop motion "Cuenta-cuentos," se cobrará 250 dólares americanos por lo descrito a continuación.

- valoraciones mensuales
- Roles de pago
- Planillas de IEES
- Gastos varios
- Contabilización de gastos
- Estado financiero del proyecto



Francisco Roca Guevara

Figura 8-35: Cotización de Contador Contable

Fuente: Francisco Roca Guevara – Contador Contable



PROFORMA

CANTIDAD	DESCRIPCION	VALOR MENSUAL UNITARIO
1	Puesto de agente de Seguridad con turno de 24 horas con equipo completo: Arma Importada chaleco de Kevlar Nivel IIIA, radio y supervisión las horas de servicio. <u>Turno de Lunes a Domingo</u>	USD 2.900,00
1	Puesto de agente de Seguridad con turno de 24 horas con equipo completo: Arma Importada chaleco de Kevlar Nivel IIIA, radio y supervisión las horas de servicio. <u>Turno de Lunes a Viernes</u>	USD 2.300,00
PRECIOS NO INCLUYEN IVA.		

Atentamente,

Ing. Daniel Larrea Martínez
 GERENTE GENERAL
 OCEANSECURITY CIA. LTDA.

² Oficina Principal: Guayaquil – Provincia del Guayas.
 La Garza Manzana 12 Solar 5 Telf.: (593-4)2622810 – 2625820 – 2627014 – 099773073. E-mail: gerencia@oceansecurity.net
 Sucursal: La Libertad – Provincia de Santa Elena.
 Barrio 6 de Diciembre, Avenida 16 y Calle 28 (esquina). Telf.: (593-4)2784350. E-mail: santaeleno@oceansecurity.net
 Sucursal: Santa Rosa – Provincia de El Oro.
 Vía Panamericana, Barrio Miguel Concha Álvarez. Email: eloro@oceansecurity.net
www.oceansecurity.net

Figura 8-36: Cotización de Guardianía Privada 1

Fuente: Ocenasecurity Cia. Ltda.

Estimada Nadia, me complace detallarle la cotización solicitada:

24 horas de lunes a domingo	\$ 2.750
24 horas de lunes a viernes	\$ 2.100

Estare encantado de atenderla con cualquier información al respecto.

Saludos

TNFG-RT Galo Estrella V.
GERENTE GENERAL
GRUPO ALCONSA
Guayaquil - Ecuador
☎ (593) - 97511200 cell
☎ (593) - 95971000 cell
☎ (593) - (04) - 2925205 / 2925210/ 2925220
2925021/2925068

✉ gestrel@grupoyalconsa.com

www.grupoyalconsa.com

Skipe: [galoestrella@grupoyalconsa.com](https://www.skype.com/people/galoestrella@grupoyalconsa.com)



De: nadia ronquillo [mailto:carbylais@gmail.com]
Enviado el: jueves, 20 de noviembre de 2014 14:24
Para: galoestrella@grupoyalconsa.com
Asunto: cotizacion de seguridad

[ALCONSEGUROS LTDA](#)


Saludos,

Le escribo para cotizar la guardiania de un establecimiento, en el que se llevará acabo la produccion de una serie de animación durante 10 meses. Me pueden indicar el costo mensual de la guardiania de lunes a viernes las 24horas y de lunes a domingos 24horas.

Muchas gracias

Figura 8-37: Cotización de Guardianía Privada 2

Fuente: Grupo Alconsa



SEGUROS ORIENTE
seguro a tu lado

Quito, 11 de diciembre de 2014

Señoría:
Andrea Ojeda Alvarado
 Ciudad:-

REFERENCIA: COTIZACION PROGRAMA DE SEGUROS

De nuestras consideraciones:

Por medio del presente, nos es grato presentar nuestra cotización para el cliente de la referencia de acuerdo a los siguientes términos:

Dirección: C/la. Garzota 3er Etapa MZ 49 V. 14 y Dr. Luis Mendoza Moqueira

INCENDIO

OBJETO ASEGURADO

Edificio e instalaciones	US\$62.000,00
Muebles, Enseres y equipos de oficina	US\$ 4.100,00

COBERTURAS

- Incendio y/o rayo
- Explosión
- Terremoto, temblor
- Erupción volcánica
- Motín, huelgas y conmoción civil
- Daños maliciosos y vandalismo (Excluye sabotaje y/o terrorismo)
- Daños por lluvia e inundación
- Daños por agua
- Cobertura Extendida
- Colapso

COBERTURAS ADICIONALES

• Rotura de vidrios	US\$ 1.000,00	
• Cláusula Eléctrica	US\$ 2.000,00	
• Honorario de Arquitectos	US\$ 5.000,00	(comprendiva)
• Remoción de escombros	US\$ 5.000,00	(comprendiva)

TASA:

1,8% (por mil)	Comprendiva
2,0%	Vidrios
5,0%	Eléctrica

QUITO MATRIZ: Rep. de El Salvador 734 (935-40) Portugal Edt. Athos (FH) PBX: (593-2) 2458-400 fax: (593-2) 2458-401


PUNTO DE SERVICIO: CAR WASH, Av. De los Granados E14-697 y Eloy Alfaro Teléfono: (993) 6024-526

GUAYAQUIL: C/la. Kennedy Norte, Av. Miguel H. Alvarado y Victor Hugo Sicouret Edt. Torres del Norte B, OE. 102 PBX: (593-4) 2687-490 Fax: (593-2) 2687-022

Web: www.segurosoriente.com E-mail: oriente@segurosoriente.com

Figura 8-38: Cotización de Seguro contra Roba e Incendio página 1

Fuente: Seguros Oriente



SEGUROS ORIENTE
seguro a tu lado

DEDUCIBLES:
TERREMOTO Y/O DAÑOS CATASTRÓFICOS, COLAPSO:
 2% del valor asegurado, mínimo US\$750

LLUVIA E INUNDACIÓN y/o AGUA:
 1% del valor asegurado, mínimo US\$750

DAÑOS MALICIOSOS y/o OTROS EVENTOS:
 10% del valor del siniestro, mínimo US\$300,00

VIDRIOS Y CRISTALES
 10% del valor del siniestro, mínimo US\$50,00

CLAUSULAS ADICIONALES

- Amparo automático de nuevas propiedades, US\$10.000,00, 15 días
- Traslado temporal, 15 días
- Salvamento
- Restitución automática de valor asegurado
- Reposición y reemplazo siempre y cuando se aseguren a valor a nuevo
- Cancelación Anticipada no individual 30 días calendario
- Pago de primas 15 días calendario
- Notificación de siniestros 8 días calendario
- Designación de bienes
- Adhesión
- Contabilidad y Prueba

*** PRIMA NETA: US\$148.98**

ROBO y/o ASALTO

VALOR ASEGURADO: US\$2.000,00

COBERTURAS: Robo y/o asalto a primer riesgo relativo con relación a la póliza de incendio.

TASA: Robo y/o asalto 1,0% (por ciento)

DEDUCIBLE: 10% del valor del siniestro, mínimo US\$200

CLAUSULAS ADICIONALES

- Salvamento
- Restitución automática de valor asegurado
- Reposición y reemplazo siempre y cuando se aseguren a valor a nuevo
- Inclusión de nuevas propiedades hasta US\$5.000, 15 días
- Cancelación Anticipada no individual 30 días calendario
- Pago de primas 15 días calendario

ITO MATRIZ: Rep. de El Salvador 734 (935-40) Portugal Edt. Athos (PH) PBX: (593-2) 2458-400 te (593-2) 2458-401


PUNTO DE SERVICIO: CAR WASH, Av. De los Granados E14-697 y Eloy Alfaro Teléfono: (993) 6034-526

GURIAQUIL: Cda. Kennedy Norte, Av. Miguel H. Akívar y Víctor Hugo Sicouret Edt. Torres del Norte 8, OE. 102 PBX: (593-4) 2687-490 Fax: (593-2) 2687-022

Web: www.segurosorientec.com E-mail: oriente@segurosorientec.com

Figura 8-39: Cotización de Seguro contra Roba e Incendio página 2

Fuente: Seguros Oriente



SEGUROS ORIENTE
seguro a tu lado

- Notificación de siniestros 8 días calendario
- Adhesión
- Contabilidad y Prueba

* PRIMA NETA: US\$50.00

EQUIPO ELECTRÓNICO

OBJETO ASEGURADO:
Equipos Portátiles US\$10.658,75

COBERTURAS: Todo Riesgo, según Condiciones Generales de la Póliza, incluyendo:

- Motín, y huelga y conmoción civil
- Terremoto, Temblor, Erupción volcánica
- Daño por falla o interrupción en el aprovisionamiento de energía eléctrica

TASA: 2.5% (por ciento) Equipos Portátiles

DEDUCIBLES:
Equipos portátiles: 20% del valor del siniestro, mínimo US\$500,00

CLAUSULAS ADICIONALES:

- Amparo automático de nuevas propiedades US\$ 2.000,00, 15 días calendario para reportar
- Traslado temporal (Excluye transporte y hurto)
- Salvamento
- Restitución automática de valor asegurado
- Cancelación Anticipada no individual 30 días calendario
- Pago de primas 15 días calendario
- Notificación de siniestros 8 días calendario
- Adhesión
- Ajuste de pérdidas
- Designación de bienes
- Contabilidad
- Contrato de Mantenimiento
- Conexión a Tierra
- Reguladores de Voltaje

* PRIMA NETA: US\$288.47

GARANTIA DE SEGURIDADES
Cámaras de seguridad, alarma contra incendios, y compañía de seguridad las 24 horas del día de lunes a domingo.

* VALOR PRIMA TOTAL NETA (sin impuestos) US\$ 465.45

JITO MATRIZ: Rep. de El Salvador 734 (N35-40) Portugal Edt. Athos (PH) PBX: (593-2) 2458-400 te: (593-2) 2458-401


PUNTO DE SERVICIO: CAR WASH, Av. De los Granados E14-697 y Boy Alfaro Teléfono: (593) 6024-526

GUAYAQUIL: Cda. Kennedy Norte, Av. Miguel H. Alcivar y Victor Hugo Scauret Edt. Tomas del Norte B, OE. 102 PBX: (593-4) 2687-400 Fax: (593-2) 2687-022

Web: www.segurosoriente.com E-mail: oriente@segurosoriente.com

Figura 8-40: Cotización de Seguro contra Roba e Incendio página 3

Fuente: Seguros Oriente



SEGUROS ORIENTE
seguro a tu lado

FORMA DE PAGO: A convenir


NOTA: Esta cotización tiene validez por 15 días
Esta cotización tendrá validez después de inspeccionar y aceptar el riesgo por parte de la compañía de seguros.

Agradecemos la confianza depositada en SEGUROS ORIENTE S.A. y esperamos poder ser favorecidos en el manejo de sus pólizas.

Sin más por el momento y en espera de su favorable respuesta, reciba un cordial saludo.

Atentamente,

Nathaly López B.
Seguros Oriente S.A.



UITO MATRIZ: Rep. de El Salvador 734 (N35-40)
Portugal Edt. Athos (FH) PBX: (593-2) 2458-400.
tel: (593-2) 2458-401

PUNTO DE SERVICIO: CAR WASH, Av. De los
Granados E14-697 y Eloy Alfaro Teléfono: (593)
6024-526

GUAYAQUIL: Cda. Kennedy Norte, Av. Miguel H. Alcivar
y Victor Hugo Skosnet Edt. Torres del Norte B, Of. 102
PBX: (593-4) 2687-400 Fax: (593-2) 2687-022

Web: www.segurosorientec.com E-mail: orientec@segurosorientec.com

Figura 8-41: Cotización de Seguro contra Roba e Incendio página 4

Fuente: Seguros Oriente

Guayaquil, 18 de Noviembre del 2014

Srta.

ANDREA OJEDA ALVARADO

PROFORMA POR SERVICIOS PROFESIONALES

Le informo que la cotización por los **servicios de elaboración de contratos** para la serie de animación "Cuenta-cuentos", y los respectivos **servicios por asesoría de registros de propiedad intelectual** tendría un costo total de **\$350,00 dólares + IVA**.

Gisella Arteaga Cruz

ABOGADA

C.I. 0705673204001

Figura 8-42: Cotización de Abogado

Fuente: Ab. Gisella Arteaga Cruz


MUÑECOS EN PLASTILINA PARA STOP MOTION/VICTOR ESTRADA		
Cantidad	Costo	Muestra
1 muñeco	\$ 35	 <p>Los muñecos se los realiza en base al diseño y la movilidad que realizan en el guión. Tienen un tamaño de 18-20cm y el costo es sólo de la realización de la fabricación del muñeco, no del diseño.</p> <p>Costo total por los 24 muñecos: \$840</p>

Figura 8-43: Cotización Muñecos en Plastilina para Stopmotion

Fuente: Victor Estrada


MUÑECOS CON ESQUELETO DE ALAMBRE PARA STOP MOTION/VICTOR ESTRADA		
Cantidad	Costo	Muestra
1 muñeco	\$ 52,80	 <p>Los muñecos se los realiza en base al diseño y la movilidad que realizan en el guión. Tienen un tamaño de 18-20cm y el costo es sólo de la realización de la fabricación del muñeco, no del diseño. Tiene una cobertura de esponja y latex.</p> <p>Costo total por los 24 muñecos: \$1267,20</p>

Figura 8-44: Cotización Muñecos con Esqueleto de Alambre para Stopmotion

Fuente: Victor Estrada



k2

Articulated humanoid skeleton

Small scale for small sets
21 cm high and 150 gr
Ball and socket joints
Articulated shoulders
Materials: steel and brass

229€

Order

The image shows a small-scale articulated humanoid skeleton, model k2, constructed from steel and brass. It features ball and socket joints at the shoulders and hips, and articulated shoulders. The skeleton is 21 cm high and weighs 150 grams. It is presented as a product listing with a price of 229€ and an 'Order' button.

Figura 8-45: Cotización Armadura cinética Profesional

Fuente: (Kinetic Armatures, 2014)

COTIZACIÓN		
MIN GUAYAQUIL LA ALBOR	MARCIMEX S.A.	
Cotización Id: 815	Fecha: 31-JUL-14	
Días Vigencia: 5	Estado: Ingresada	
Política: POLITICA GENERAL MINOREO	Term. Venta: Contado	
Agente: GVITERI	Plazo: 0	
Nombres Cliente: OJEDA ALVARADO GINA ANDREA		RUC/CED: 0704589241
Dirección: ALBORADA CUARTA ETAPA		
Teléfono: 0989019057		

Artículo	Cantidad	Total
MICROONDAS INDURAMA	1	96.98
DISPENSADOR MABE	1	85
LAPTOP MARCITECH	1	1363.11
<hr/>		
CORE I7 -		
8 GB RAM		
1.000 GB DISCO DURO		
2 GB TARJETA GRAFICA NVIDIA		
TOT FAC		1545.11
ENTRADA		1545.11
NUM CUOTAS		.00
CUOTA		.00
TOTAL CREDITO + ENTRADA		1545.11

AUTORIZACIÓN DE CONSULTA DE BURO:


POR MEDIO DEL PRESENTE DOCUMENTO AUTORIZO, A MARCIMEX S.A. Y A LAS ENTIDADES FINANCIERAS CON LAS QUE MARCIMEX OPERE, A VERIFICAR, REPORTAR, OBTENER TODO TIPO DE INFORMACIÓN, DE CUALQUIER FUENTE SEA PÚBLICA O PRIVADA, BUROS DE INFORMACIÓN CREDITICIA, MIENTRAS SE ENCUENTRE VIGENTE EL CUPO OTORGADO PARA COMPRAS DENTRO DE LA CADENA COMERCIAL. ADEMÁS PODRÁ SOLICITAR TODO TIPO DE REFERENCIAS BANCARIAS, COMERCIALES, EN FIN, TODA INFORMACIÓN CONCERNIENTE A MI COMPORTAMIENTO CREDITICIO.

Cliente _____

Vendedor Geovanny Viteri
 0969479980

Figura 8-46: Cotización de Microondas, Dispensador y Laptop Marcimex

Fuente: Marcimex



COMPUMILLENNIUM S.A.
EQUIPOS - REDES - SEGURIDAD

C.C. URDESA Av. Las Lomas Y Calle 1era - Local 5-6 - Bloque C
 PIBX: 2 382199 - FAX: 2 881 298 - CASILLA POSTAL: 09 - 01 - 5856
 WEB: www.compumillennium.com - E-Mail: info@compumillennium.com
 R.U.C.: 0992106301001
 Guayaquil - Ecuador

Nombre: ANDREA OJEDA Fecha: 20 de Noviembre de 2014
 R.U.C./C.C.: _____ Atención: Srta. Andrea Ojeda
 Dirección: ALBORADA 4TA ETAPA Ciudad: Guayaquil
 Teléfono: 0989019057 Ext: 1629 Fax: _____ Cod. Vendedor: V016
 E-mail: _____

De acuerdo a su solicitud, nos es un grato presentarle nuestra oferta:

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	V. UNITARIO	TOTAL
1	KIT DE 2 CAMARA DE TUBO SEMI Y PANTALLA 7"	380,00	380,00
		SUB-TOTAL	\$ 380,00
		IVA 12%	\$ 45,60
		TOTAL	\$ 425,60

Validez de la oferta: Hasta agotar stock
 Garantía: La que otorga el fabricante
 Forma de pago: CONTADO
 Tiempo de entrega: INMEDIATA

Cordialmente,

Alexandra Pincay
 Asesor Comercial
 E-mail: apincay@compumillennium.com Ext: 115 Cel: 09-1312698




Figura 8-49: Cotización de Kit de 2 Cámaras de Tubo Semi y Pantalla 7"

Fuente: Compumillennium S.A.

SERVICREAT
 Tecnología de la información
 Hardware - Software - Networking

Cdla. Urdenor I Mz. 119 V. 2
 PBX: 5101196 Telefax: 2245359
 Celular: 096526876 - 097522259
 e-mail: ventas@servicreat.com

Señores:

COMISARIATO DEL CONSTRUCTOR S.A.
 QUENIA
 2580090

Guayaquil, Julio 10 del 2013

PROFORMA No.: 2013021155

TERMINOS: CONTADO

Es un gusto presentarle nuestra propuesta

Detalle	Cantidad	Precio	Total
ARCHIVADOR UNICO T/O NEGRO	1.00	1.7500	1.75
ARCHIVADOR UNICO / ESTILO T/MEMO	1.00	1.7500	1.75
BOLIGRAFO BIC P/M NEGRO	1.00	0.2400	0.24
BORRADOR PELIKAN BLANCO PZ-20	1.00	0.1300	0.13
CAJA DE CLIP ALEX REFORZADO	1.00	0.2000	0.20
CAJA DE CLIP ALEX TIPO MARIPOSA	1.00	0.6500	0.65
CAJA DE GRAPAS ALEX 26/6 5000U	1.00	0.6500	0.65
CAJA DE VINCHA ALEX 50 UNIDADES	1.00	1.1200	1.12
CD-R IMATION 52 X 700 MB/80 MINUTOS	1.00	0.6500	0.65
CINTA 3M SCOTH CAJA ROJA TRANSP.	1.00	1.1300	1.13
CINTA EPSON 8750 ORIGINAL	1.00	5.2000	5.20
CINTA PELIKAN SUMADORA BICOLOR	1.00	0.9900	0.99
CUADERNO JR 100 HOJAS CUADRO ESCRIBE / NORMA	1.00	0.6700	0.67
ETIQUETA T-22 V/C	1.00	0.4500	0.45
GRAPADORA ARTESCO M727 GRANDE	1.00	3.7000	3.70
LIBRETA # 2 ANDINO LINEA	1.00	0.6000	0.60
LIQUIDO CORRECTOR ARTESCO	1.00	0.6000	0.60
MARCADOR PELIKAN 420 PERM. NEGRO	1.00	0.3200	0.32
ORDEN BOOK 100H ESPIRAL	1.00	1.8620	1.86
PROTECTOR DE HOJA ARTESCO T/A4 GRUESO	1.00	0.2300	0.23
RESALTADOR PELIKAN 222 AMARILLO	1.00	0.4200	0.42
ROLLO DE SUMADORA 57MM	1.00	0.3500	0.35
SOBRES MANILA F1	1.00	0.0500	0.05
SOBRES MANILA F2	1.00	0.0600	0.06
SOBRES MANILA F3	1.00	0.0700	0.07
SOBRES MANILA F4	1.00	0.0800	0.08
SOBRES MANILA F5	1.00	0.0900	0.09
SOBRES MANILA F6	1.00	0.1000	0.10
TINTA DE ALMOHADILLA MEMORIS NEGRO	1.00	0.3900	0.39
CARPETA MANILA IDEAL	1.00	0.1200	0.12
CD-RW IMATION RE-GRABABLE 650-700MB/80	1.00	0.8500	0.85
CINTA EPSON FX-890 ORIGINAL	1.00	9.3100	9.31
RESMA XEROX T/INEN 75GRS	1.00	4.2000	4.20
CUADERNO UNIV 100H CUADRO ESCRIBE / ESTILO	1.00	1.1500	1.15
LAPIZ ARTESCO 2HB CON BORRADOR	1.00	0.1800	0.18

Figura 8-50: Cotización de Papelería Página 1

Fuente: Servicreat

SERVICREAT
 Tecnología de la información
 Hardware - Software - Networking

Cda. Urdenor I Mz. 119 V. 2
 PBX: 5101196 Telefax: 2245359
 Celular: 096526876 - 097522259
 e-mail: ventas@servicreat.com

Señores:

COMISARIATO DEL CONSTRUCTOR S.A.
 QUENNIA
 2580090

Guayaquil, Julio 10 del 2013

PROFORMA No.: 2013021155
 TERMINOS: CONTADO

Es un gusto presentarle nuestra propuesta

Detalle	Cantidad	Precio	Total
POST IT 653 3M V/COLORES	1.00	0.3200	0.32
POST IT 654 3M V/COLORES	1.00	0.7100	0.71
ANILLO DE REFUERZO FUNDA O CAJA	1.00	0.4500	0.45
CARPETA 2 ARGOLLAS A4 VARIOS COLORES	1.00	5.5000	5.50
ALMOHADILLA KORES / ARTESCO # 2	1.00	1.1000	1.10
CALCULADORA CASIO 12 DIGITOS	1.00	6.5000	6.50
Tarifa 12% :			50.34
Tarifa 0% :			4.55
IVA 12.00 %:			6.04
TOTAL:			60.93

Cordialmente,



Sra. Marcia Diaz Oña

** OFERTA DEPENDE DE DISPONIBILIDAD DE STOCK

Figura 8-51: Cotización de Papelería Página 2

Fuente: Servicreat

ANEXO 14: PRESUPUESTO DE GASTOS PARA ESPOL

PRESUPUESTO DE GASTOS PARA ESPOL				
CANT.	DESCRIPCIÓN	COSTO UNITARIO	IVA 12%	COSTO TOTAL
1	Editor	\$ 1.156,99	\$0,00	\$1.156,99
1	Animador y Editor 2D	\$ 6.388,51	\$0,00	\$6.388,51
2	Animador de Marionetas	\$ 6.941,96	\$0,00	\$6.941,96
1	Visual Development / Mate Painting	\$ 2.754,12	\$0,00	\$2.754,12
1	Diseñador Gráfico / Diseñador de Personajes	\$ 7.985,63	\$0,00	\$7.985,63
1	Camarógrafo	\$ 2.810,78	\$0,00	\$2.810,78
1	Asistente General	\$ 4.684,63	\$0,00	\$4.684,63
1	Asistente de Iluminación	\$ 2.810,78	\$0,00	\$2.810,78
3	iMac 21.5 procesador de 2.9 GHz Intel Core i5	\$5.760,00	\$691,20	\$6.451,20
3	Wacom Intuos Pen and Touch Medium "9	\$900,00	\$108,00	\$1.008,00
1	Adobe Creative Suite 6 Design Standard	\$1.899,00	\$227,88	\$2.126,88
1	Diseño de Sonido de la temporada completa (Grabación de voces, Musicalización, Inserción y Sincronización Digital, Mezcla y Masterización)	\$13.100,00	\$1.572,00	\$14.672,00
1	Abogado	\$350,00	\$42,00	\$392,00
1	Electricista	\$350,00	\$42,00	\$392,00
1	Seguridad (Guardia de Seguridad)	\$29.000,00	\$3.480,00	\$32.480,00
1	Alquiler de Local	\$4.000,00	\$480,00	\$4.480,00
1	Servicios Básicos (Agua, Luz, Teléfono)	\$1.300,00	\$156,00	\$1.456,00
1	Servicio de Internet	\$1.600,00	\$192,00	\$1.792,00
1	Logística	\$17.153,30	\$2.058,40	\$19.211,70
1	Registro de Marca y Derechos de Autor (IEPI)	\$3.328,00	\$0,00	\$3.328,00
1	Gastos de Seguros	\$5.785,40	\$694,25	\$6.479,65
Subtotal				\$129.802,82
Imprevistos 5%				\$6.490,14
COSTO TOTAL DE GASTOS PARA ESPOL				\$136.292,97

Tabla 8-2: Presupuesto de Gastos para ESPOL

Fuente: Propia



CAPÍTULO IX

BIBLIOGRAFÍA

9. BIBLIOGRAFÍA

"CIESPAL: La ficción nacional en la televisión abierta de Ecuador". (7 de Abril de 2011). *Titulación Comunicación Social - UTPL*. Recuperado el 14 de Mayo de 2014, de CIESPAL: La ficción nacional en la televisión abierta de Ecuador: <http://comunicacionsocial.utpl.edu.ec/la-ficcion-nacional-en-la-television-abierta-de-ecuadorla-ficcion-nacional-en-la-television-abierta-de-ecuador/>

"De 06:00 a 18:00, la televisión ecuatoriana presentará contenido familiar e infantil". (16 de Octubre de 2014). *Diario El Comercio*. Recuperado el 16 de Octubre de 2014, de De 06:00 a 18:00, la televisión ecuatoriana presentará contenido familiar e infantil: <http://www.elcomercio.com.ec/actualidad/contenido-television-ecuador-cordicom-familiar.html>

"Extra: ¡Lucha por la producción Nacional!". (2011). *EXTRA*. Recuperado el 6 de Junio de 2014, de Extra: ¡Lucha por la producción Nacional!: <http://www.extra.ec/suplementos/la-revista-del-verdugo/2011-06-10/lucha-por-la-produccion-nacional/>

"Géneros Literarios: Leyenda". (s, f). *EcuRed: Enciclopedia cubana*. Recuperado el 25 de Mayo de 2014, de Géneros Literarios: Leyenda: <http://www.ecured.cu/index.php/Leyenda>

"Glosario de términos utilizados en el lenguaje televisivo". (s, f). *RTVE*. Recuperado el 7 de Octubre de 2014, de Manual de Estilo de RTVE: Glosario de términos utilizados en el lenguaje televisivo: <http://manualdeestilo.rtve.es/anexos/7-4-glosario-de-terminos-utilizados-en-el-lenguaje-televisivo/>

"La animación adquiere más presencia en cineastas locales". (10 de Marzo de 2012). *El*

Telégrafo. Recuperado el 7 de Mayo de 2014, de La animación adquiere más presencia en cineastas locales: <http://www.telegrafo.com.ec/cultural1/item/la-animacion-adquiere-mas-presencia-en-cineastas-locales.html>

"La producción". (s, f). *Media*. Recuperado el 7 de Octubre de 2014, de Ministerio de Educación de España:

<http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque5/pag2.htm>

"Menciones Prensa Escrita: Un mundo animado". (2008). "Menciones Prensa Escrita: Un mundo animado". *Vistazo*.

"Obama presenta documental anti-acoso escolar". (12 de Marzo de 2012). *Vanguardia*.

Recuperado el 5 de Septiembre de 2014, de Obama presenta documental anti-acoso escolar:

<http://www.vanguardia.com.mx/obamapresentadocumentalantiacosoescolar-1238413.html>

"PARANORMAN Filmmakers On Tedious Process of Stop-Motion Animation". (9 de Agosto de 2012). *IMDb*. Recuperado el 1 de Junio de 2014, de

PARANORMAN Filmmakers On Tedious Process of Stop-Motion Animation: <http://www.imdb.com/news/ni33809046/>

"Producción nacional en nueva ley". (5 de Julio de 2013). *El Tiempo*. Recuperado el 1 de Junio de 2014, de Producción nacional en nueva ley:

<http://www.eltiempo.com.ec/noticias-cuenca/124915-produccion-nacional-en-nueva-ley/>

"Televisión, cine e internet: audiencias, noticias, rumores y críticas". (s, f). *CFIE de*

Valladolid. Recuperado el 6 de Octubre de 2014, de Televisión, cine e internet: audiencias, noticias, rumores y críticas:

[http://www.cfievalladolid.es/matematicas/actividades/05_06/curso_estadistica/p
onencia_cinco/audiencias/terminos.htm](http://www.cfievalladolid.es/matematicas/actividades/05_06/curso_estadistica/p
onencia_cinco/audiencias/terminos.htm)

"Televisión: Serie de Televisión". (s, f). *EcuRed: Enciclopedia cubana*. Recuperado el
25 de Mayo de 2014, de Televisión: Serie de Televisión:

http://www.ecured.cu/index.php/Serie_de_Televisi%C3%B3n

"TV pagada tiene 897.875 abonados". (15 de Noviembre de 2013). *El Telégrafo*.

Recuperado el 5 de Junio de 2014, de TV pagada tiene 897.875 abonados:

[http://www.telegrafo.com.ec/economia/item/tv-pagada-tiene-897-875-
abonados.html](http://www.telegrafo.com.ec/economia/item/tv-pagada-tiene-897-875-
abonados.html)

"Una Ley de Comunicación que desafía a la producción cultural ecuatoriana". (23 de
Junio de 2013). *El Telégrafo*. Recuperado el 3 de Mayo de 2014, de Una Ley de
Comunicación que desafía a la producción cultural ecuatoriana:

[http://www.telegrafo.com.ec/cultura/carton-piedra/item/una-ley-de-
comunicacion-que-desafia-a-la-produccion-cultural-ecuatoriana](http://www.telegrafo.com.ec/cultura/carton-piedra/item/una-ley-de-
comunicacion-que-desafia-a-la-produccion-cultural-ecuatoriana)

Alger, J. (2012). *The Art and Making of Paranorman*. San Francisco, USA: Chronicle
Books.

Alija, J. F., Brenlla, M., & Silgo, J. M. (s, f). *Facultad de Ingeniería Industrial -*

ULEAM. Recuperado el 05 de Octubre de 2014, de Biblioteca FACII:

Investigación de Mercado:

<http://www.facii.ec/biblio/pdf/investigacionmercado.pdf>

Chávez, A. (1 de Diciembre de 2003). Televisión educativa o televisión para aprender.
atizapán de Zaragoza, Estado de México, México.

Degas, E. (16 de 01 de 2015). *Musée d' Orsay*. Obtenido de [http://www.musee-](http://www.musee-orsay.fr/en/collections/index-of-works/resultat-)

[orsay.fr/en/collections/index-of-works/resultat-](http://www.musee-orsay.fr/en/collections/index-of-works/resultat-)

[collection.html?no_cache=1&zoom=1&tx_damzoom_pi1%5Bzoom%5D=0&tx](http://www.musee-orsay.fr/en/collections/index-of-works/resultat-)

_damzoom_pi1%5BxmlId%5D=002084&tx_damzoom_pi1%5Bback%5D=en/collections/index-of-works/resultat-collection.html%3Fno_cache%3D1%26zsz%3D9

Degas, E. (s.f.). *Bridgeman Images* . Recuperado el 16 de 01 de 2015, de

<http://www.bridgemanimages.com/de/asset/514571//waiting-l-attente-circa-1882-by-edgar-degas-1834-1917-pastel-on-paper-48-2-x61-cm>

Field, S. (1996). *El Manual del Guionista*. Madrid, España: Plot Ediciones.

Furniturevist.org. (s.f.). Recuperado el 15 de 01 de 2015, de

<http://www.furniturevisit.org/ajax/d-1-sub-15904-key-16473.html>

Gómez, D. (2003). *Universitat Oberta de Catalunya*. Recuperado el 10 de Octubre de 2014, de Modulo 3: Lenguaje Visual:

http://cv.uoc.edu/~dgomezf/revisiografics12003/moduls/M3-e2_elementos.htm

González, P. (10 de Febrero de 2013). El pasillo espera ser patrimonio . *PP El Verdadero*, págs. 12-44.

Guion: Story Line. (S.F. de S.F. de S.F.). *Ágora TV*. Recuperado el 27 de Octubre de 2014, de <http://www.revolutionvideo.org/agoratv/formacion/guion.html>

Hernández, e. a. (2010). *Metodología de la Investigación* (5ta Edición ed.). México.

Hernández, Fernández, & Baptista. (2010). *Metodología de la Investigación* (5ta edición ed.). México D.F, México: McGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A. DE C.V.

Hoyos, & Avilés. (2006). *El Libro de Guayaquil* (Tercer Tomo Siglo XX). Guayaquil, Ecuador: POLIGRÁFICA.

Hoyos, & Avilés. (2006). *El Libro de Guayaquil* (Cuarto Tomo La Revolución Silenciosa). Guayaquil, Ecuador: POLIGRÁFICA.

- Instituto nacional de estadísticas y censos [INEC]. (13 de Mayo de 2013). *Instituto Nacional de Estadísticas y Censos INEC*. Recuperado el 5 de Junio de 2014, de INEC: En Ecuador hay 4,3 millones de niños y niñas:
<http://www.ecuadorencifras.gob.ec/en-ecuador-hay-43-millones-de-ninos-y-ninas/>
- Manuls. (26 de Abril de 2007). *Vaya Tele*. Recuperado el 30 de Mayo de 2014, de Diccionario Teléfilo: Sitcom: <http://www.vayatele.com/ficcion-internacional/diccionario-telefilo-sitcom>
- Martínez-Salanova, E. (s, f). *Universidad de Huelva*. Recuperado el 2 de Septiembre de 2014, de Los antecedentes del cine:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/cineprecine.htm>
- Martínez-Salanova, E. (s, f). *Universidad de Huelva*. Recuperado el 2 de Septiembre de 2014, de El cine de animación:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/historiacineanimacion.htm>
- Merino Fernández, J. (2003). *Programas de Animación Sociocultural: tres instrumentos para su diseño y evaluación* (pág. 31). Madrid: Narcea S.A.
- Mirotti, M. A. (2008). *Introducción al Estudio y Práctica de las Técnicas Proyectivas* (2ª edición ed.). Córdoba , Argentina : Editorial Brujas .
- Ortiz, C., Macas, J., González, V., Coronel-Salas, G., & Paladines, F. (Diciembre de 2013). *Revista Latina de Comunicación Social - ULL*. Recuperado el 3 de Julio de 2014, de Actas: Análisis de las parrillas de programación de los canales de televisión de Ecuador :
http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas/153_Ortiz.pdf
- Priebe, K. A. (2011). *The Advance Art of Stop Motion Animation*. Boston, USA : Course Technology, a part of Cengage Learning.
-

Reyes, T. (19 de Diciembre de 2012). *Facultad de Ciencias Veterinarias - UBA*.

Recuperado el 6 de Octubre de 2014, de METODOS CUALITATIVOS DE

INVESTIGACION: LOS GRUPOS FOCALES Y EL ESTUDIO DE CASO:

<http://www.fvet.uba.ar/postgrado/especialidad/programas/Grupofocalyestudiodecaso.pdf>

Riveros Grajales, M. (1999). *Actividad Cultural del Banco de la República - Colombia*.

Recuperado el 10 de Octubre de 2014, de Biblioteca Virtual: ¿Qué es un Mito?:

<http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/ayudadetareas/frecdos/frecdos13.htm>

Rojas, E. (20 de Junio de 2010). *El Universo*. Recuperado el 5 de Junio de 2014, de

Vida y Estilo - Cine y TV: La propuesta infantil de la TV local:

<http://www.eluniverso.com/2010/06/20/1/1421/propuesta-infantil-tv-local.html>

Sandoval Peña, N. (Diciembre de 2000). *Organización de Estados Iberoamericanos*

para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado el 16 de Octubre de

2014, de Las industrias culturales en América latina en el marco de las

negociaciones de la OMC y del ALCA:

<http://www.oei.es/pensariberoamerica/colaboraciones04.htm>

Santamaría Martínez, R. (2010). La Competencia Sociocultural en el Aula de Español

L2/LE: Una Propuesta Didáctica. En R. Santamaría Martínez, *La Competencia*

Sociocultural en el Aula de Español L2/LE: Una Propuesta Didáctica (pág. 39).

Scott (2002). *How to write for animation*. Nueva York, Estados Unidos: The Overlook

Press, Peter Mayer Publishers, Inc.

Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (Agosto de 2007). *Plan Nacional*

Para el Buen Vivir. Recuperado el 9 de Mayo de 2014, de Participación

Ciudadana: Plan Nacional de desarrollo 2007-2010: <http://plan.senplades.gob.ec>

Sierra, G. (s, f). *Colección Fascículos Digitales: Competencias en TIC*. Recuperado el 7

de Octubre de 2014, de Fascículo 6: Producción audiovisual:

http://competenciastic.educ.ar/pdf/produccion_audiovisual_3.pdf

Souza, N. (30 de Noviembre de 2011). *ANMTV Anime, Manga y TV*. Recuperado el 5

de Septiembre de 2014, de Cartoon Network lanza campaña anti-bullying:

<http://www.anmtvla.com/2011/11/cartoon-network-lanza-campana-anti.html>

Tv tropes. (s.f.). Recuperado el 15 de 01 de 2015, de

<http://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Characters/PhineasAndFerbAdults>

Wu Ming. (s, f). *Wu Ming Foundation*. Recuperado el 15 de Mayo de 2014, de Historia

de las historias: Narrar para superar los cuarenta días en el desierto:

<http://www.wumingfoundation.com/italiano/outtakes/historias.html>

Zamarripa, A. (10 de Septiembre de 2006). *Revista Digital Universitaria -UNAM*.

Recuperado el 4 de Junio de 2014, de LINDA SERGER: La Psicología en la
práctica del guionista:

http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/sep_art69.pdf