

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Producción de un cortometraje animado sobre el peligro de la extracción petrolera para preservar el Yasuní-ITT

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciatura en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Gabriel Alejandro Briones Jara

Cristel Suley Rivadeneira Alvarado

GUAYAQUIL - ECUADOR

2023

DEDICATORIA

El presente proyecto se lo dedico a mis padres, quienes me han inculcado desde pequeño grandes valores y principios que hoy me han servido para lograr un objetivo más de vida, también por su apoyo constante y la confianza que han depositado en mí.

También quiero dedicar este logro a mis abuelitos Alejandrina, Elsa, Héctor y Antonio, aunque el tiempo y la distancia nos han separado siguen presentes en mi corazón. Agradezco sus oraciones y las valiosas lecciones de vida que compartieron conmigo.

Y finalmente, a todos los seres vivos del Yasuní por su valiosa contribución a nuestro ecosistema, que nos recuerda la importancia de adoptar prácticas más sostenibles que sirvan para preservar la biodiversidad de nuestro entorno.

Gabriel Briones

DEDICATORIA

Dedico con todo mi corazón esta tesis a mis padres, Víctor y Victoria. Este proyecto no solo representa un logro académico, sino también el resultado tangible del amor, apoyo y sacrificio que han brindado a lo largo de mi vida. Ustedes, con su inquebrantable dedicación, han sido los pilares que sustentan mis sueños y aspiraciones.

Cada página escrita es un tributo a su guía constante, a las lecciones de vida que han compartido y al ejemplo de perseverancia que me han mostrado. Agradezco profundamente la contribución invaluable que han tenido en este viaje, y celebro este logro no solo como mío, sino como una victoria compartida entre nosotros.

Cristel Rivadeneira

AGRADECIMIENTOS

Agradezco infinitamente a Dios por iluminar mi vida y orientarme hacia un camino de aprendizaje continuo.

A mis padres, por su gran apoyo incondicional y por todo el esfuerzo que hicieron para que no me falte nada.

A mi novia Andrea Risco, por confiar en mis capacidades y compartir conmigo cada paso durante este camino.

A todos mis profesores de la carrera por sus conocimientos impartidos que han sido fundamentales en mi formación académica y profesional.

A mi tutor Víctor Cantos, por su guía y orientación para el desarrollo de este proyecto.

Y a todos mis amigos y compañeros con quienes llegué a compartir grandes momentos y experiencias académicas.

Gabriel Briones

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi profundo agradecimiento a aquellos que han sido fundamentales en este viaje académico. Primero y, ante todo, a mis queridos padres, quienes han sido mi fuente inagotable de apoyo, paciencia y amor. Su constante aliento y sacrificio han sido la luz que ha guiado mis pasos hacia este logro. A mi leal compañera, mi perrita Frida, por estar siempre a mi lado en mis buenos y malos momentos, con su incondicional cariño y entusiasmo. A mis amigos, quienes han compartido risas, desafíos y momentos inolvidables, gracias por ser mi red de apoyo. Juntos hemos hecho este camino más ligero. A mis compañeros y profesores, agradezco la amistad y la enseñanza que han enriquecido mi aprendizaje. Cada uno ha dejado una huella invaluable en mi trayectoria académica.

Cristel Rivadeneira

DECLARACIÓN EXPRESA

Nosotros, Gabriel Alejandro Briones Jara y Cristel Suley Rivadeneira Alvarado acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores. La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por mí/nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al/los autor/es que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 31 de enero del 2024.



Gabriel Alejandro
Briones Jara



Cristel Suley
Rivadeneira Alvarado

EVALUADORES

Ms.C Omar Rodríguez

PROFESOR DE LA MATERIA



Ms.C Víctor Cantos

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

La reserva de biósfera Yasuní, una de las zonas con mayor biodiversidad en todo el mundo, ha enfrentado diversas dificultades desde que se planteó como iniciativa en 2007. La propuesta consistía en dejar bajo tierra las reservas de petróleo a cambio de una compensación económica internacional, pero la iniciativa fracasó años más tarde porque su difusión fue afectada por diversos factores políticos, económicos y sociales. Además, las estrategias de comunicación eran complejas de entender por el público en general, lo que generó un escaso apoyo a nivel internacional. Por este motivo, el presente proyecto tiene como objetivo contribuir a la concientización a través de la creación de un cortometraje animado sobre los peligros de la extracción petrolera en la biodiversidad del Yasuní-ITT. Para ello, se realizó una investigación sobre preferencias de consumo para conocer las perspectivas y las dimensiones sociales en torno a este tema. Finalmente, se obtuvo como resultado un producto audiovisual que busca crear conciencia en la sociedad sobre este tema, utilizando una estructura narrativa basada en experiencias cotidianas.

Palabras Clave: Yasuní-ITT, concientización, extracción petrolera, técnicas de animación.

ABSTRACT

The Yasuní biosphere reserve, one of the most biodiverse areas in the world, has faced several difficulties since it was first proposed as an initiative in 2007. The proposal was to leave oil reserves in the ground in exchange for international financial compensation, but the initiative failed years later because its diffusion was affected by various political, economic and social factors. In addition, the communication strategies were complex to understand by the general public, which generated little support at the international level. For this reason, this project aims to raise awareness through the creation of an animated short film about the dangers of oil extraction on the biodiversity of Yasuní-ITT. Therefore, a research on consumer preferences was conducted to learn about the perspectives and social dimensions of this issue. Finally, the result was an audiovisual product that seeks to raise awareness in society on this issue, using a narrative structure based on everyday experiences.

Keywords: *Yasuní-ITT, awareness, oil extraction, animation techniques.*

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE GENERAL	III
ABREVIATURAS	V
SIMBOLOGÍA	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VII
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
CAPÍTULO 1	1
1. Introducción	1
1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual	3
1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.	4
1.3 Objetivos	5
1.3.1 Objetivo General	5
1.3.2 Objetivos Específicos	5
1.4 Marco referencial	5
1.4.1 Concepto	6
1.4.2 Propuesta estructura del producto	6
1.4.3 Propuesta de estilo de dirección	7
1.4.4 Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales	8
CAPÍTULO 2	9
2. Metodología	9
2.1 Investigación secundaria	9
2.2 Entrevistas a expertos	10
2.3 Encuestas	12

2.4	Preproducción.....	13
2.4.1	Desarrollo de la historia.....	14
2.4.2	Diseño de personajes.....	15
2.4.3	Guion Técnico	20
2.4.4	Storyboards	20
2.4.5	Presupuestos	21
2.5	Producción.....	22
2.5.1	Animática	22
2.5.2	Rigging facial.....	23
2.5.3	Grabación de voz	23
2.6	Postproducción	24
CAPÍTULO 3.....		26
3.	Resultados y análisis	26
3.1	Viabilidad económica y tecnológica	27
CAPÍTULO 4.....		28
4.	Conclusiones y recomendaciones.....	28
4.1	Conclusiones	28
4.2	Recomendaciones	29
BIBLIOGRAFÍA		30
APÉNDICE A		33
APÉNDICE B		42
APÉNDICE C		45
APÉNDICE D		51
APÉNDICE E		54
APÉNDICE F		57

ABREVIATURAS

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
PNY	Parque Nacional Yasuní
ITT	Ishpingo, Tambococha, y Tiputini
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura
PNUD	Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo
CNE	Consejo Nacional Electoral
ODS	Objetivos de Desarrollo Sostenible
PX	Píxeles
HD	High Definition
2D	Dos dimensiones
3D	Tres dimensiones

SIMBOLOGÍA

\$ Dólares

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1 Mapa del Parque Nacional Yasuní-ITT	2
Figura 2.1 Entrevista a expertos	12
Figura 2.2 Fotografía de especie <i>Phyllomedusa coelestis</i>	15
Figura 2.3 Moodboard Coel	16
Figura 2.4 Fotografía de especie <i>Boana punctata</i>	17
Figura 2.5 Moodboard Boana	17
Figura 2.6 Boceto de personaje Coel.....	18
Figura 2.7 Boceto de personaje Boana.....	18
Figura 2.8 Diseño de personaje Coel.....	19
Figura 2.9 Diseño de personaje Boana.....	19
Figura 2.10 Storyboard	20
Figura 2.11 Realización de animática en Procreate.....	22
Figura 2.12 Rigging facial en Character Animator	23
Figura 2.13 Set de grabación de voz	24
Figura 2.14 Montaje primer corte en Premiere.....	25
Figura 2.15 Musicalización ECO-SUNÍ en Mixcraft.....	25

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1 Plan maestro de producción	14
Tabla 2.2 Presupuesto general proyectado	21

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, según la Agencia Internacional de la Energía, la creciente demanda global de energía ha llevado a un aumento significativo en la extracción de petróleo (Forbes Staff, 2023). Esta industria ha afectado negativamente a paisajes naturales y ecosistemas frágiles en todo el mundo. Uno de los lugares más emblemáticos y biodiversos que actualmente enfrenta esta amenaza es el Parque Nacional Yasuní, ubicado en la Amazonía ecuatoriana.

La creación de este parque se remonta a 1979. Desde entonces, su extensión se definió en 1022736 hectáreas, que albergan una gran variedad de plantas y animales y protegen el territorio de la nacionalidad *waorani*. Además, las investigaciones en el Yasuní han revelado que es un lugar con una gran biodiversidad, que alberga especies que no se encuentran en ningún otro lugar del mundo (Ministerio de Ambiente, s.f.).

La variedad de vida en el Parque Nacional Yasuní (PNY) se traduce en impresionantes cifras. Este territorio acoge a “más de 2.000 especies de árboles y arbustos, 204 especies de mamíferos, 610 especies de aves, 121 de reptiles, 150 de anfibios y más de 250 especies de peces” (Ministerio de Ambiente, s.f.).

Existen siete áreas de extracción de petróleo que están completa o parcialmente dentro del Parque Nacional Yasuní. La mayoría de estas zonas han sido objeto de explotación durante varias décadas. No obstante, el bloque 43, conocido como ITT debido a que está conformada por los campos Ishpingo, Tambococha y Tiputini cuentan con una extensión de 162.000 hectáreas de las cuales 78.000 hectáreas están dentro del PNY. Esta zona se mantenía sin explotar y por eso se convirtió en un objetivo de preservación (Rosero, 2023).

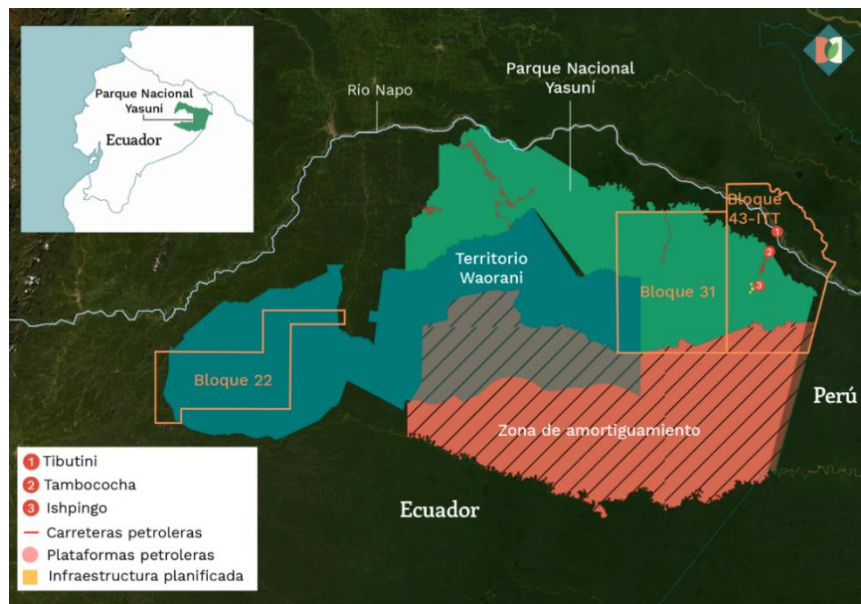


Figura 1.1 Mapa del Parque Nacional Yasuní-ITT [Fuente: Panchana & Jiménez, 2022]

La iniciativa Yasuní-ITT buscaba que Ecuador preservara 846 millones de barriles bajo tierra, evitando así la emisión de 400 millones de toneladas de dióxido de carbono. A cambio, el país recibiría una compensación de la comunidad internacional por 3600 millones de dólares, el 50% de lo que se estimaba como ganancia si se llegaba a explotar ese petróleo. A pesar de haberse cancelado seis años después de su lanzamiento, solo se llegaron a recaudar 13 millones de dólares, representando escasamente el 0,37% de la cantidad esperada (Rosero, 2023).

La explotación petrolera en esta región ha planteado desafíos cruciales para la conservación de la biodiversidad. Las grandes compañías petroleras han buscado constantemente beneficiarse de los recursos naturales de naciones más susceptibles debido a sus condiciones económicas y su dependencia de los mercados internacionales, sin considerar el impacto significativo en la flora, fauna, salud de los habitantes, así como en los impactos sociales y culturales (Gavilanes et al., 2023).

1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

Según varios estudios, la difusión de la información sobre la iniciativa Yasuní-ITT fue afectada por factores políticos, económicos y sociales (Montalvo, 2012). A lo largo de la vigencia de la Iniciativa Yasuní-ITT, hubo una notable falta de participación por parte de los medios de comunicación, tanto a nivel nacional como a escala internacional, en la difusión de la propuesta. La atención proporcionada por los medios privados a esta iniciativa fue insuficiente, ya que no se promovieron discusiones ni se crearon espacios de opinión destinados a reflexionar y analizar sobre este tema (Becerra, 2016).

Según la ex administradora del Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), Rebeca Grynspan, había mencionado que la iniciativa Yasuní-ITT era difícil de comprender, debido a que era una nueva propuesta que necesitaba de mucha explicación (EFE, 2012).

En diciembre de 2011, CEDATOS llevó a cabo una encuesta con el propósito de medir el grado de conocimiento respecto a la iniciativa Yasuní-ITT. A los encuestados se les consultó si estaban familiarizados con la iniciativa. El 88% manifestó desconocimiento sobre el tema, mientras que solo un 12% afirmó estar informado. Cabe destacar que, para ese momento, ya habían transcurrido más de cinco años desde el lanzamiento de la iniciativa (Presidencia de la República del Ecuador, s.f.).

Asimismo, un estudio demuestra que un grupo de jóvenes estudiantes de Comunicación Social percibieron la falta de una información detallada sobre el significado de la explotación de los recursos en el Yasuní. Se evidenció la disparidad entre el impacto de una campaña informativa y una publicitaria. La campaña de comunicación tuvo un enfoque más retórico y no otorgó suficiente importancia a la parte informativa. Como resultado, los encuestados indicaron que desconocían acerca de las implicaciones negativas y los beneficios asociados con respecto a la conservación y la explotación (Torres, 2017).

Por consecuencia, el presente proyecto busca concientizar sobre los impactos negativos para la biodiversidad del sector de la extracción petrolera en el Yasuní-ITT.

1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.

La iniciativa Yasuní-ITT ha enfrentado desafíos significativos y se ha debatido intensamente debido a las implicaciones ambientales que conlleva (García, 2023). A pesar del apoyo nacional e internacional que recibió inicialmente, esta iniciativa fracasó debido a varios factores, como la falta de difusión y apoyo mediático, así también como a la falta de comprensión pública sobre su importancia, pues los medios de comunicación tanto a nivel nacional como internacional, dedicaron una cobertura insuficiente, dando como resultado que la mayoría de la población a nivel mundial permaneciera ignorante de la importancia y el alcance real de la iniciativa y eventualmente una falta de presión de la opinión pública para involucrar a toda la comunidad internacional (Becerra, 2016).

Posteriormente, varios grupos de líderes indígenas se unieron para solicitar una convocatoria de una consulta popular para determinar el destino de la iniciativa Yasuní-ITT (Mena, 2013). En el año 2023, los ecuatorianos votaron en una consulta popular para decidir sobre la extracción petrolera en el Yasuní, respondiendo a la siguiente pregunta: ¿Está usted de acuerdo con que el gobierno ecuatoriano mantenga el crudo del ITT, conocido como bloque 43, indefinidamente bajo el subsuelo? (El Universo, 2023).

Según los datos públicos del Consejo Nacional Electoral (CNE), el 58.97% de los electores votaron a favor de dejar de explotar el bloque 43. Consecuentemente, se espera que culmine la suspensión completa de todas las operaciones vinculadas a la extracción de petróleo en un plazo de un año (El Universo, 2023).

Sin embargo, una polémica declaración ha generado controversia en torno al presidente de Ecuador, Guillermo Lasso, después de que los ciudadanos votaron a favor de detener la extracción de petróleo en el bloque 43 del Yasuní. El presidente Lasso argumentó que el resultado favorable de la consulta popular sobre la "no explotación" del bloque 43 del Yasuní es inviable, lo que contradice su compromiso de respetar la decisión democrática expresada por los ecuatorianos en las urnas el 20 de agosto de 2023 (Cañizares, 2023).

Por lo antes mencionado, la lucha por proteger la biodiversidad del Yasuní se debe continuar. Este cortometraje busca contribuir a la concientización de los espectadores cumpliendo con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de las Naciones Unidas, específicamente el ODS 4, que se centra en garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad, y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Crear un cortometraje animado a través de técnicas de animación digital que contribuya a la concientización de los peligros de la extracción petrolera en la biodiversidad del Yasuní-ITT.

1.3.2 Objetivos Específicos

- Investigar los peligros de la extracción petrolera y sus efectos en la biodiversidad mediante el análisis de contenido bibliográfico y entrevistas a expertos sobre el tema.
- Desarrollar un guion narrativo que componga un mensaje reflexivo destacando las principales amenazas de la actividad petrolera.
- Producir personajes y paisajes audiovisuales utilizando softwares de animación y audio digital.

1.4 Marco referencial

El Parque Nacional Yasuní, ha sido reconocido por la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (UNESCO) como Reserva de la Biosfera desde 1989, por ser una de las zonas con mayor biodiversidad en el mundo (Ministerio de Ambiente, s.f.). A pesar de su importancia, este ecosistema enfrenta riesgos que afectan su riqueza biológica. Desde una perspectiva audiovisual, se busca sensibilizar a los ciudadanos sobre la necesidad de conservar el Yasuní-ITT, enfatizando la importancia de la preservación ambiental para proteger la biodiversidad en Ecuador.

En el marco de la presente investigación, se lleva a cabo un análisis que se centra en la conceptualización del tema, la propuesta narrativa y visual, tomando en cuenta distintas referencias audiovisuales que han explorado temáticas similares en términos narrativos y estéticos. Estas referencias servirán de apoyo para el desarrollo de este proyecto.

1.4.1 Concepto

Desde hace varios años, la concienciación ambiental ha encontrado un espacio significativo en el cine de animación (García L. , 2016). Se han producido obras cinematográficas que transmiten mensajes profundos sobre la importancia de preservar este entorno. Por ejemplo, en la película animada *El Rey León* de 1994, se aborda la importancia del equilibrio natural en los ecosistemas; otro ejemplo similar se aprecia en la película *Pocahontas* de 1995, donde se destaca el desequilibrio causado por la sociedad y se resalta la necesidad de respetar y considerar a la naturaleza como un componente fundamental para la vida.

Otra obra cinematográfica que aborda la conciencia ambiental es *Wall-E* de Pixar Animation Studios. A través de la representación de un futuro distópico y la relación entre la humanidad y su entorno, *Wall-E* plantea cuestionamientos sobre la responsabilidad ambiental y el impacto de las acciones humanas en el planeta.

Estas obras cinematográficas sirven como modelos persuasivos y sirven de guía en el desarrollo de este proyecto para comunicar la urgencia de la conservación del Yasuní-ITT.

1.4.2 Propuesta estructura del producto

En el mundo del cine, dos estructuras narrativas destacan por su frecuente utilización: la aristotélica y la no lineal. La estructura aristotélica, basada en los principios del filósofo griego Aristóteles, sigue un formato lineal con inicio, desarrollo y desenlace. Esta narrativa de 3 actos presenta una introducción, donde se establece la situación inicial; un nudo, donde se desarrolla la trama; y un desenlace, que resuelve los conflictos (Piñeiro, 2000).

Por otro lado, la estructura narrativa no lineal o disruptiva rompe con el orden temporal cronológico. Este tipo de narrativa contiene saltos temporales o fragmentados que ayudan a contar una historia mucho más profunda desde la forma (Sarmiento, 2020).

Mientras la aristotélica busca una progresión lógica, la estructura disruptiva desafía la cronología para generar intriga y complejidad. Esta última ofrece una herramienta creativa para generar suspenso en el desarrollo de la historia.

El presente cortometraje se centra en una especie propia del Yasuní-ITT. Este personaje animado personifica la biodiversidad y sus luchas diarias por sobrevivir en un entorno cada vez más amenazado. La historia revela cómo la llegada de las operaciones petroleras desequilibra este delicado ecosistema. Los derrames de petróleo contaminan ríos y suelos, poniendo en peligro la vida acuática y terrestre.

Este proyecto no solo destaca la urgencia de proteger el Yasuní-ITT, sino que también plantea preguntas profundas sobre la responsabilidad humana en la conservación del medio ambiente.

1.4.3 Propuesta de estilo de dirección

La propuesta visual de este proyecto está inspirada en la estructura de las sitcoms, como *How I Met Your Mother* o *Modern Family*, que se caracterizan por el uso de planos medios y primeros planos de los personajes. Estas series se presentan con los personajes interactuando directamente con la cámara como si estuvieran hablando con un entrevistador. Este enfoque da a la narrativa un toque de realismo y permite a los espectadores conocer a los personajes desde múltiples perspectivas.

En el contexto presente, la historia toma como referencia estas sitcoms para el desarrollo del personaje principal, donde se rompe la cuarta pared y se entabla una comunicación directa con la cámara. Además, se emplea montajes disruptivos que insertan planos fijos como retratos visuales de la narración proporcionada por el protagonista. Esta estructura se elige para permitir que el público se identifique con el personaje principal, haciendo que el impacto de la revelación pueda llegar a ser más efectivo.

1.4.4 Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales

- **Narrativas:**

Modern Family (2009) es una serie que refleja la diversidad de sus personajes y familias, cada una con su propio estilo de vida único.

How I Met Your Mother (2014) es una serie de comedia que sigue la vida de un arquitecto que cuenta a sus hijos la historia de cómo conoció a su madre. Esta serie se centra en las aventuras del personaje principal y sus amigos mientras buscan el amor, el éxito y la felicidad.

The Present (2014) es una película que sigue la historia de un hombre que recibe un regalo de su esposa para su aniversario de bodas: una caja que contiene un regalo que él debe abrir solo cuando ella muera. Este personaje se embarca en un viaje para descubrir lo que significa

En términos narrativos, estas tres obras tienen algunas similitudes. Todas son comedias de situación o dramas que exploran temas universales como el amor, la amistad, la familia y la búsqueda de la felicidad.

- **Estéticas:**

Run Nuki (2023) es una serie de animación que cuenta la historia de un joven que vive en un mundo donde la realidad y la fantasía se mezclan. Las escenas de fantasía utilizan la animación para crear una sensación de asombro y maravilla.

Nimona (2023) es una película animada estadounidense basada en el *webcómic* homónimo de Noelle Stevenson. La película tiene un estilo visual único que combina elementos de animación tradicional y 3D. El mundo de Nimona es vibrante y colorido, con una paleta de colores que recuerda a los cómics.

Ambos filmes comparten algunas similitudes en su estética visual. Ambos utilizan una variedad de técnicas de animación para crear mundos coloridos. Los personajes de ambas películas están diseñados de tal manera que sus gestos faciales son particularmente expresivos.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de este cortometraje animado digital se ha implementado una metodología cualitativa que conlleva dos métodos; una encuesta online para identificar cuáles son los canales de difusión de contenido más populares entre los usuarios y una entrevista a expertos para explorar los elementos técnicos implicados en el desarrollo creativo de una producción animada. Estos métodos permiten explorar las experiencias, perspectivas y dimensiones sociales involucradas en esta temática.

2.1 Investigación secundaria

En esta primera etapa, se recopilaron datos sobre el tema a partir de fuentes secundarias sobre los impactos de la extracción petrolera en el Yasuní. La exploración de esta problemática se basó en fuentes diversas; mayoritariamente medios periodísticos digitales, que proporcionaron una visión documentada sobre los efectos de la industria petrolera en la región.

La revisión de artículos de opinión y reportajes permitió identificar cambios significativos en las comunidades afectadas por la extracción petrolera en el Yasuní. Entre las fuentes consultadas, se destacan análisis específicos como el artículo titulado "Ecuador: las especies del Yasuní están en peligro por la explotación petrolera" (Loaiza, 2021), que trata sobre el peligro que corren algunas especies endémicas y su importancia para el mantenimiento del ecosistema.

Este enfoque de investigación comprende las experiencias concretas de las comunidades locales y la biodiversidad del Yasuní. La información recopilada de estas fuentes sirve como un fundamento para la creación del cortometraje y obtener una comprensión completa de los impactos multidimensionales en torno a la extracción petrolera en el Yasuní.

2.2 Entrevistas a expertos

Con el propósito de explorar la efectividad de la animación para comunicar sobre temas ambientales, se llevaron a cabo entrevistas a dos expertos en animación digital. Durante dichas entrevistas, se plantearon algunos temas relacionados con el proceso creativo en una producción animada y su percepción con respecto al impacto visual sobre representaciones naturales en una película animada.

Jairo Cuadrado, al abordar la influencia de las películas animadas en la conciencia ambiental, destacó ejemplos notables como *Wall-E* y *Strange World - Mundo Extraño* de Disney. Subrayó la importancia de estas películas como hitos en el interés y la conciencia sobre temas ambientales. Aunque reconoció la capacidad de las películas para influir en la concienciación, resaltó la necesidad de ir más allá, haciendo un llamado a la acción a través de la imagen. Su enfoque para representar la naturaleza se vio influenciado por los estudios de animación y la cultura de trabajo, especialmente en Canadá, donde la conservación y la protección del medio ambiente son promovidas en las plazas de trabajo. Aunque su influencia en el guion es limitada, apreció la importancia que algunos estudios otorgan a temas como el reciclaje y la preservación ambiental.

Jairo sugirió estrategias creativas para transmitir mensajes de protección del medio ambiente, proponiendo la utilización de la animación para involucrar a las nuevas generaciones. También, abogó por fomentar el aprendizaje de técnicas de animación entre los niños, utilizando estas habilidades como herramienta para contar historias que promuevan la no contaminación y la preservación de la naturaleza. Destacó la creencia en el impacto significativo de las representaciones visuales, argumentando que la animación puede ser una poderosa herramienta para concientizar a las futuras generaciones.

En cuanto a la técnica 2D versus 3D, Jairo expresó su respeto por ambas técnicas. Reconoció la importancia histórica del 2D y sobre cómo la elección entre estas técnicas puede depender de la historia que se quiera contar y del realismo necesario para transmitir el mensaje sobre el medio ambiente.

Por otro lado, en la entrevista con Iria Cabrera, se exploraron diferencias claves entre la animación y la producción tradicional. Destacó la importancia de la animática en la animación, subrayando que lo animado se basa en una buena planificación durante la fase de preproducción. La producción en animación, según sus palabras, demanda más tiempo que la acción real, donde la grabación y la edición son más flexibles.

En relación con la capacidad de abordar temas medioambientales a través de la animación, resaltó la oportunidad que se brinda para explorar entornos fantásticos y desarrollar personajes que faciliten la concienciación sobre temas serios de manera suave. Destacó la versatilidad técnica de la animación para crear personajes y efectos que no serían posibles en la imagen real, permitiendo llegar a un público más amplio.

Asimismo, destacó la importancia del diseño de producción y del personaje. Explicó que la elección cuidadosa de colores, líneas y texturas, así como el diseño del personaje, influyen en la cercanía emocional con el espectador. Mencionó que existen estudios sobre cómo ciertos elementos visuales, como los ojos grandes, pueden generar empatía y afectar la percepción del público.

Por otra parte, sobre la creación de cortometrajes animados con enfoque ambiental, aconsejó la inclusión de un personaje, posiblemente un animal, para guiar a la audiencia a través de los problemas ambientales, generando empatía al mostrar cómo estos afectan directamente al personaje.

En cuanto al futuro de la animación en la comunicación de mensajes medioambientales, expresó optimismo, considerando que la animación seguirá siendo una herramienta efectiva, destacando su potencial para integrarse en diversas formas de comunicación. Estas entrevistas muestran una visión sobre la influencia de la animación en la conciencia ambiental y su compromiso con la representación responsable de la naturaleza en su trabajo (Ver Apéndice A).



Figura 2.1 Entrevista a expertos [Fuente: Elaboración propia, 2023]

2.3 Encuestas

Con el objetivo de comprender las preferencias de consumo de información de un público específico, se diseñó una encuesta dirigida principalmente a jóvenes desde 18 años hasta los 27 años. La muestra también incluyó participantes de edades desde los 28 años hasta los 40 años. Se incluyó ese rango de edades para tener una perspectiva amplia y representativa. Finalmente obtuvimos respuesta de 52 usuarios.

Los resultados revelaron una distribución significativa de edades, destacándose que el grupo de 18-27 años fue el más representado, constituyendo el 92% de los encuestados. En cuanto a los dispositivos de consumo de contenido, el 90% de los participantes indicaron que utilizan principalmente sus teléfonos celulares, seguido por laptops con un 8%. Estos resultados reflejan la alta prevalencia de dispositivos móviles en la experiencia de consumo de contenido de una audiencia joven.

Con respecto a las plataformas de consumo de contenido en internet, el 77% de los encuestados señaló que utilizan redes sociales; entre las más destacadas Instagram, Facebook y TikTok, seguido por un 15% de usuarios que usan plataformas de *streaming*

como Netflix y Twitch. Esto destaca la importancia de las redes sociales como canales de comunicación para acceder a la información y entretenimiento.

En lo referente al tipo de contenido preferido, la categoría de "Entretenimiento y Humor" fue la más destacada con un 63%, seguida de cerca por "Tutoriales y Educación" con un 10%. Este resultado muestra la inclinación de la audiencia hacia contenido que combina entretenimiento con información.

Respecto a la duración del contenido, se observó que el 36% de los participantes prefiere videos con una duración de 1 a 5 minutos, mientras que un 29% opta por contenido de 5 a 10 minutos. Estos datos indican una preferencia generalizada por formatos más cortos y dinámicos.

Finalmente se evidenció que la mayoría de los encuestados consumen contenido audiovisual en promedio de 1 a 3 horas por día representando un 56%. Por lo tanto, basado en estos resultados que reflejan las preferencias de una audiencia joven, se desarrollará un contenido acorde a las preferencias mayoritarias para que pueda llegar al público objetivo (Ver Apéndice B).

2.4 Preproducción

La etapa de preproducción del proyecto se realizó durante seis semanas, donde se llevó a cabo la planificación detallada de las actividades correspondientes a las etapas iniciales de una obra cinematográfica, como se muestra en la (Tabla 2.1) Plan Maestro, que consiste en un cronograma detallado de fechas estimadas para culminar cada proceso presente en una obra audiovisual. Esta planificación proporcionó una guía estructurada para las siguientes fases del proyecto.

Tabla 2.1 Plan maestro de producción [Fuente: Elaboración propia, 2023]

		TIEMPO EN MESES																				
		OCTUBRE				NOVIEMBRE				DICIEMBRE				ENERO								
#	Actividades	S1 (2-8)	S2 (9-15)	S3 (16-22)	S4 (23-29)	S5 (1-5)	S6 (6-12)	S7 (13-19)	S8 (20-26)	S9 (27-30)	S10 (4-10)	S11 (11-17)	S12 (18-24)	S13 (25-31)	S14 (1-7)	S15 (8-14)	S16 (15-21)	S17 (22-28)				
DESARROLLO		30 horas																				
1	Desarrollo de la historia (ideas)	10 h	5 h																			
2	Borrador Guion			10 h																		
3	Guion Final				5 h																	
PRE PRODUCCIÓN		33 horas																				
4	Elaboración de presupuestos				3 h																	
5	Storyboard					5 h																
6	Elaboración de personajes					4 h	2 h															
7	Elaboración de escenografías							10 h	5 h													
8	Casting de voces								4 h	2 h												
PRODUCCIÓN		52 horas																				
9	Animación de personajes									20 h												
10	Sincronización de movimiento										8 h											
11	Grabación de Voz en Off de personajes											8 h										
12	Grabación de música y efectos foley											8 h	8 h									
POST PRODUCCIÓN														98 horas								
19	Organización de animaciones											10 h										
20	Sincronización											10 h										
21	Montaje												20 h									
22	Producción sonora / Masterización												16 h									
24	Colorización												5 h									
25	Primer Corte														8 h							
26	Control Calidad														8 h	5 h	8 h					
27	Corte Final																8 h	8 h				
ENTREGA																						
28	Entrega proyecto final																	2 h				

2.4.1 Desarrollo de la historia

Basándonos en la información previamente recopilada acerca de los impactos de la extracción petrolera en el Yasuní, identificamos la transformación del entorno natural y las repercusiones en la biodiversidad. Con estos elementos identificados, se propuso la creación de una narrativa que pudiera utilizarlos de manera significativa para representar en una historia actos cotidianos de una rana personificada.

Esta historia se desarrolló mediante un guion que incorpora elementos poéticos y narrativos para ilustrar cada etapa del enamoramiento (Ver Apéndice C). Posteriormente, con el guion como base, se redactaron los siguientes elementos como el tagline, logline, y sinopsis, contribuyendo así a la conceptualización de la idea.

Sinopsis:

Coel comparte su peculiar historia de amor con Boana. A través de flashbacks, se reviven sus primeros encuentros envueltos en citas llenas de emociones. Después de superar varios obstáculos, se descubre que a pesar de los años de felicidad hay amenazas que podrían arruinarlo todo.

Logline:

"En una historia de amor peculiar, Coel comparte sus emocionantes encuentros con Boana, enfrentando desafíos y amenazas que ponen a prueba su felicidad. ¿Podrá el amor resistir los obstáculos de la vida?"

Tagline:

"Un amor eterno que desafía al tiempo, hasta que las amenazas acechan."

2.4.2 Diseño de personajes

Para la realización del diseño de personaje y escenarios se elaboró en primera instancia un moodboard con referencias visuales acorde a la estética deseada.

Coel:

Tanto para su diseño, como para su nombre, se realizó una búsqueda de especies de ranas endémicas de la zona del Yasuní. Al final se tomó la decisión de basar el diseño en la rana *Phyllomedusa coelestis* (Figura 2.2), derivando su nombre simplificado "Coel".



Figura 2.2 Fotografía de especie *Phyllomedusa coelestis* [Fuente: Read, 2022]

Las referencias estéticas (Figura 2.3) sirvieron para el diseño de Coel con características físicas que se le daría al personaje. Al ser su diseño antropomórfico se buscaron ejemplos de personajes anfibios bípedos que usen vestimenta humana.



Figura 2.3 Moodboard Coel [Fuente: Elaboración propia a partir de imágenes de Pinterest, 2023]

Por otra parte, se decidió que este personaje tendría una personalidad tímida y enamoradiza, lo que se reflejaría tanto en sus acciones como en su voz. Por lo tanto, se usaron referencias de personajes tales como: Arnold (¡Oye Arnold!, 1996), Pepe Le Pew (Looney Toons, 1945), Piglet (Winnie the Pooh, 1926).

Boana:

Al igual que con el personaje de Coel, se realizó una búsqueda de los tipos de ranas existentes en el Yasuní. Para su diseño se eligió a la especie Boana Punctata (Figura 2.4), de ahí proviene su nombre “Boana”, en esta historia.



Figura 2.4 Fotografía de especie *Boana punctata* [Fuente: Ron, 2022]

El diseño de este personaje es uno de los más importantes, puesto que marca el giro de trama final. Su diseño se basa en una rana en descomposición, sin embargo, se quiso conseguir un acabado sutil que no llegue a ser grotesco. Para esto se tomaron como referencias de series como Happy Tree Friends (1999) o diseños de personajes “zombie”, además de las características antropomórficas.



Figura 2.5 Moodboard Boana [Fuente: Elaboración propia a partir de imágenes de Pinterest, 2023]

El motivo de los personajes es emitir características entrañables o adorables con el fin de que el espectador pueda empatizar mucho más rápido con su historia. Su diseño se basa en un conjunto de círculos y óvalos (Figura 2.6 y Figura 2.7). Esto se debe a que

los personajes que presentan predominantemente formas circulares suelen transmitir cercanía, ternura, amabilidad e inocencia. Esto sugiere a la audiencia que se trata de personajes afables y de confianza.

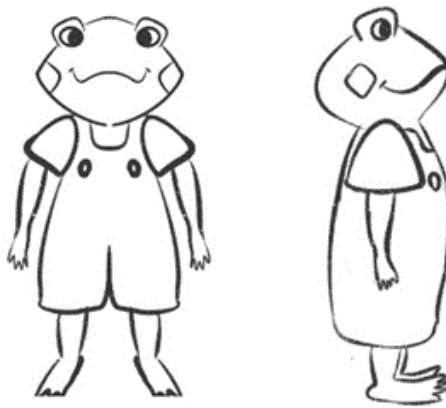


Figura 2.6 Boceto de personaje Coel [Fuente: Elaboración propia, 2023]



Figura 2.7 Boceto de personaje Boana [Fuente: Elaboración propia, 2023]

Para el diseño del personaje principal, Coel, se usaron colores primarios en su vestimenta. De tal forma el color rojo el más destacable, puesto que el mismo es uno de los colores más llamativos y dentro de la psicología del color representa la pasión y el romanticismo, características principales de este personaje.

Por otro lado, el amarillo también usado en su atuendo evoca características tales como inocencia, optimismo y alegría. Para su piel se utilizó un tono de verde claro amarillento que demuestre la viveza de este personaje acompañado de un tono rosáceo en las

mejillas. Como resultado, para la paleta de colores de Coel, se utilizó una triada de colores cálidos.



Figura 2.8 Diseño de personaje Coel [Fuente: Elaboración propia, 2023]

Para el diseño de Boana, el concepto principal que se quería transmitir con los colores era la falta de vida, es por ello que se usó una paleta de colores con baja saturación.

El color verde en su piel es más opaco que el utilizado en Coel, además de que se lo combina con sombras en tonos morados para lograr el efecto de carne muerta.

El rosa utilizado en su vestimenta representa amor y dulzura, para representar algo de la imagen entrañable de Boana que Coel describe a lo largo de la historia.

Para el *lineart* se utilizó un tono café, con el fin de evocar una sensación de calidez o nostalgia, puesto que armoniza bien con paletas de colores terrosos. Además, puede proporcionar sombras sutiles y naturales, ofreciendo un contraste más suave en comparación con el line-art negro, lo que permite que los colores de relleno destaquen sin ser abrumados por líneas demasiado fuertes.



Figura 2.9 Diseño de personaje Boana [Fuente: Elaboración propia, 2023]

2.4.3 Guion Técnico

Para la creación del guion técnico de este proyecto, se usó como referencia el guion literario. Luego, se desglosó cada escena en planos específicos, mostrando la composición visual, algunos movimientos de cámara y cualquier elemento técnico importante. Además, se detalló las transiciones, y una estimación de duración de cada escena para calcular el tiempo de todo el cortometraje (Ver Apéndice D).

2.4.4 Storyboards

Para el desarrollo del storyboard (Figura 2.10), se utilizó como base el guion técnico y los bocetos de los personajes que sirvieron de referencia para dibujar las locaciones principales donde estará el personaje. Estos dibujos ayudaron a visualizar de mejor manera cómo se verá el cortometraje (Ver Apéndice E).

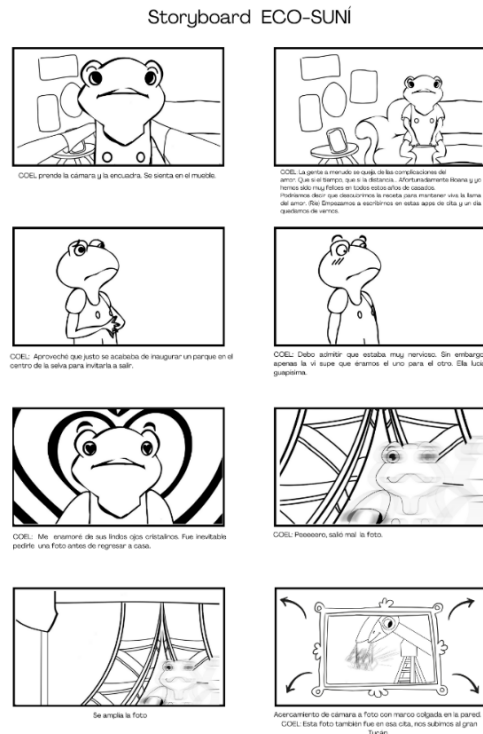


Figura 2.10 Storyboard [Fuente: Elaboración propia, 2023]

2.4.5 Presupuestos

Para definir el presupuesto (Tabla 2.2), se incluyó la identificación del equipo necesario para la producción, el personal requerido, los softwares a utilizar para la animación, así como la logística general para el desarrollo de la producción. Considerando que el proyecto es animado, se optó por trabajar con una técnica digital que maximizara la calidad visual. Por lo que se cotizó licencias de aplicaciones y herramientas especializadas.

Durante la búsqueda de talentos, se estableció una alianza con un actor destacado, Carlos Urquizo, productor audiovisual. Se llegó a un acuerdo que incluyó su participación como actor de doblaje para la voz principal del personaje.

La producción no incurrió en costos relacionados con locaciones ni permisos, ya que todo el trabajo se llevó a cabo de forma virtual y con recursos digitales. El presupuesto total de la producción animada fue de \$18,038 cubriendo los honorarios del todo el equipo de trabajo, las licencias de aplicaciones y los gastos asociados a la logística durante las grabaciones de voz (Ver Apéndice F).

Tabla 2.2 Presupuesto general proyectado [Fuente: Elaboración propia, 2023]

PRESUPUESTO GENERAL DE GASTOS DE PRODUCCIÓN		
PRODUCTO:	"ECO-SUNI"	
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones	
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira	
FECHA PRESUPUESTO:	28/2/2023	
SEMANAS:	17	
DÍAS	118	

PRO-CODE-Nivel III	Rubro	Estimado
10	COSTOS DE DESARROLLO INICIAL	8.536,13
20	COSTOS DE PREPRODUCCIÓN	3.728,50
30	COSTOS DE PRODUCCIÓN	1.791,11
40	COSTOS POST-PRODUCCIÓN	2.342,81
	ADMINISTRACIÓN Y CONTINGENCIA	1.639,85
TOTAL PRESUPUESTO GENERAL		18.038,40

2.5 Producción

Durante la fase de producción, se puso en ejecución todo lo que se había avanzado en la preproducción. Se utilizaron varios softwares de animación y diseño para realizar las animáticas y pruebas de movimiento *rigging* para captar de manera óptima al personaje principal. También se utilizaron micrófonos, cámaras de celulares para capturar todos los actos de los personajes.

2.5.1 Animática

El proceso de creación de las animáticas (Figura 2.11), se desarrolló en base al storyboard que sirvió como guía visual para la secuencia narrativa. Para la elaboración de cada animática, se utilizó el software Procreate, donde se dibujó cada movimiento generando una secuencia que sirva como una representación visual preliminar de la narrativa.

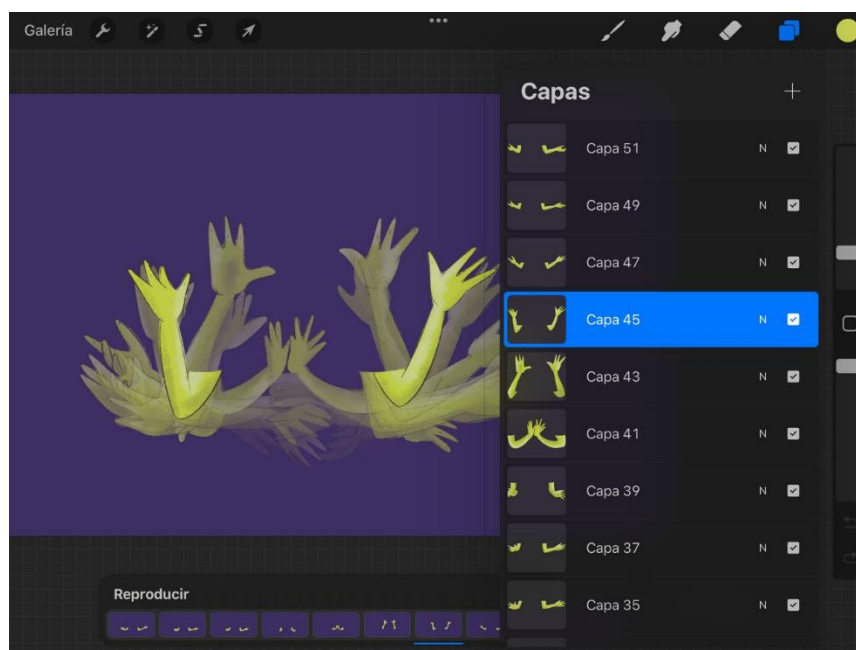


Figura 2.11 Realización de animática en Procreate [Fuente: Elaboración Propia, 2023]

2.5.2 Rigging facial

En el proceso de rigging facial (Figura 2.12), se utilizó el programa de Adobe Character Animator 2024, que cuenta con una integración avanzada para lograr identificar los movimientos. Se asignaron controladores a los elementos faciales, que permite un seguimiento preciso de las expresiones del actor en tiempo real. Este proceso solo se utilizó para animar la cabeza del personaje, compuesta por; cabeza, ojos, cejas y boca.

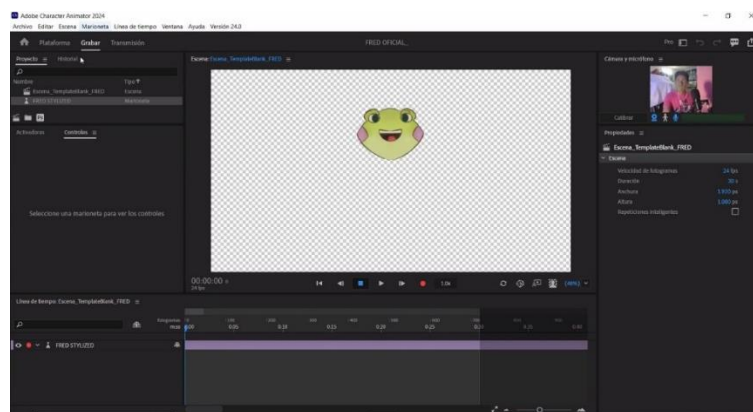


Figura 2.12 Rigging facial en Character Animator [Fuente: Elaboración propia, 2023]

2.5.3 Grabación de voz

Durante el proceso de grabación de voz (Figura 2.13), se implementó una estrategia que involucraba el uso de tres fuentes sonoras simultáneas. La primera fuente capturaba directamente el audio generado por el programa Adobe Character Animator, asegurando una grabación coordinada de las expresiones vocales del actor. La segunda fuente provenía de un micrófono de estudio NEEWER NW-700, diseñado para captar claramente la voz del actor, mientras que la tercera provenía de un teléfono móvil que grababa en audio y video la actuación. Esta tríada de fuentes sonoras grabadas en mono facilitó la sincronización durante el proceso de montaje.



Figura 2.13 Set de grabación de voz [Fuente: Elaboración propia, 2023]

2.6 Postproducción

Para el desarrollo de la fase final de este proyecto, se comenzó con la composición de cada secuencia animada, la cual se había trabajado de manera individual. En cada secuencia se aplicaron algunos efectos de cámara en mano y transiciones para mostrar realismo y autenticidad en el cortometraje.

Una vez culminadas todas las escenas intervenidas, se produjo el primer corte para tener una estimación aproximada de la duración del cortometraje y posteriormente proceder a la creación de paisajes sonoros y la selección musical, siguiendo una armonía rítmica en la edición del proyecto.

Para la sonorización de las voces se aplicaron efectos como la compresión y ecualización, junto con la limpieza de cada audio. Además, se realizaron grabaciones de *folleys* y ambientes sonoros para construir un ecosistema audiovisual coherente con la narrativa. También se compusieron canciones para acompañar el matiz emocional de toda la historia. Para este proyecto se crearon dos piezas musicales: una canción general y otra destinada a los créditos. Finalmente, se llevó a cabo la corrección del color de las escenas, siguiendo una paleta de colores que fue seleccionada durante la fase de preproducción.

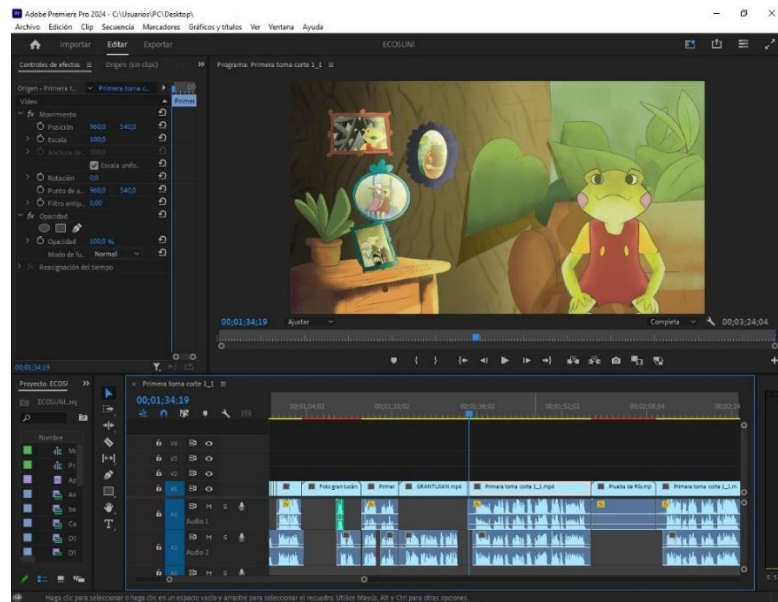


Figura 2.14 Montaje primer corte en Premiere [Fuente: Elaboración propia, 2023]

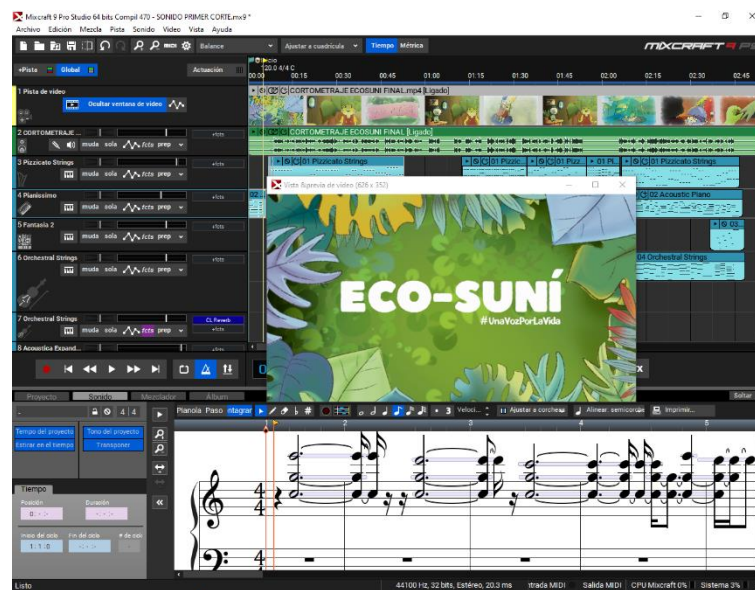


Figura 2.15 Musicalización ECO-SUNÍ en Mixcraft [Fuente: Elaboración propia, 2023]

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

"ECO-SUNÍ" se creó como un cortometraje animado mediante técnicas de animación digital. El resultado final es una obra que combina elementos narrativos y visuales con una duración de 4 minutos y una resolución HD de 1920px por 1080px, donde se incluye un mensaje reflexivo sobre las amenazas de la actividad petrolera en la biodiversidad del Yasuní-ITT. El cortometraje se estructura en torno a un guion elaborado, personajes diseñados con softwares de animación y una banda sonora que acompañe la narrativa.

La entrevista a expertos se centró en explorar los elementos técnicos implicados en el desarrollo creativo de una producción animada. Las recomendaciones de los profesionales del campo ayudaron a mejorar la calidad técnica del cortometraje en el cumplimiento de los estándares de una producción de este tipo.

Además, se desarrolló un guion narrativo que destaque las principales amenazas de la actividad petrolera, mediante la elaboración de una historia de amor donde existen amenazas que pueden arruinarlo todo y al final se hace un llamado a la acción.

Por otra parte, en el marco de la metodología cualitativa, se llevaron a cabo unas encuestas online para identificar los canales de difusión de contenido más populares entre los usuarios. Los resultados de esta encuesta permitieron conocer las preferencias de la audiencia y ajustar el contenido para maximizar el alcance del público objetivo.

3.1 Viabilidad económica y tecnológica

Si bien crear una película animada puede implicar una gran inversión, la presente producción logró desarrollarse con una mínima cantidad de recursos, lo que lo vuelve económicamente viable y tecnológicamente factible. Al llevarse a cabo de manera virtual y con recursos digitales, se eliminaron costos asociados con locaciones y permisos.

El presupuesto total se aproximó a los dieciocho mil dólares, cubriendo los honorarios de todo un equipo de trabajo, las licencias de aplicaciones y los gastos logísticos. De este modo, se logró obtener un cortometraje animado a pesar de contar con un presupuesto moderado.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

El cortometraje animado fusiona una narrativa sencilla con elementos visuales que buscan concientizar al espectador sobre el cuidado de la biodiversidad. A través de una historia de amor se destaca la amenaza que representa la actividad petrolera para el equilibrio ecológico del Yasuní-ITT.

Al emplear una estructura narrativa basada en experiencias comunes, como las relaciones de pareja, se puede vincular la representación de realidades complejas enmarcadas en un contexto más familiar para la audiencia.

Es posible desarrollar una producción animada económicamente viable con recursos limitados gracias a la gran variedad de herramientas accesibles para animar, lo que permite optimizar los costos de forma más eficiente.

De acuerdo con las investigaciones realizadas se evidencia que las preferencias de consumo de las nuevas generaciones están enfocadas en consumir contenido audiovisual de corta duración. Comunicar un mensaje a través de un cortometraje permite alinearse con la tendencia actual donde se comparte y se consume contenido de forma instantánea.

La proyección del proyecto y su adaptabilidad a múltiples formatos permite que se pueda difundir a través de una variedad de canales digitales y plataformas, lo que no solo maximiza su alcance, sino que también permite llegar a una mayor cantidad de usuarios.

4.2 Recomendaciones

Basándonos en las experiencias adquiridas durante el desarrollo de este proyecto, se sugieren las siguientes recomendaciones:

- Abordar temas complejos a través de situaciones cotidianas que pueden facilitar la comprensión con experiencias identificables en la vida diaria.
- Fomentar la colaboración con expertos de otras áreas con la finalidad de obtener más información que permita desarrollar el proyecto de mejor manera.
- Continuar explorando nuevas tecnologías para la animación que se alineen con las tendencias actuales y fomenten la innovación en la comunicación de mensajes reflexivos.
- Construir una narrativa que pueda adaptarse a múltiples formatos, incluyendo films, cómics, videojuegos, podcasts, obras musicales y otros medios para crear una franquicia *transmedia*.

BIBLIOGRAFÍA

- Becerra, T. (2016). ¿POR QUÉ FRACASÓ LA INICIATIVA YASUNÍ-ITT? *Instituto Universitario de Desarrollo y Cooperación IUDC-UCM*.
https://www.ucm.es/data/cont/media/www/pag-82472/TRABAJO%20Thais_junio2016.pdf
- Cañizares, A. (7 de septiembre de 2023). "No es posible aplicar el sí", dice Guillermo Lasso sobre la decisión electoral de no explotar petróleo en el Yasuní. *CNN Español*. Consultado el 11 de noviembre de 2023.
<https://cnnespanol.cnn.com/2023/09/07/no-es-posible-aplicar-si-guillermo-lasso-decision-electoral-yasuni-orix/>
- EFE. (3 de junio de 2012). Iniciativa Yasuní ITT, frenada por crisis global: PNUD. *El Informador*.
<https://www.informador.mx/Economia/Iniciativa-Yasuni-ITT-frenada-por-crisis-global-PNUD-20120603-0025.html>
- El Universo. (22 de agosto de 2023). ¿Qué se viene para el bloque 43 ahora que el 58,97 % votó a nivel nacional para dejar el petróleo del Yasuní bajo tierra? *El Universo*. Consultado el 18 de noviembre de 2023.
<https://www.eluniverso.com/noticias/economia/que-se-viene-para-el-bloque-43-ahora-que-el-5897-voto-a-nivel-nacional-para-dejar-el-petroleo-del-yasuni-bajo-tierra-nota/>
- El Universo. (17 de agosto de 2023). Debate por la consulta popular del Yasuní ITT: argumentos a favor del Sí y del No. *El Universo*. Consultado el 11 de noviembre de 2023.
<https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/debate-por-la-consulta-popular-del-yasuni-itt-argumentos-a-favor-del-si-y-del-no-nota/>
- Forbes Staff. (24 de octubre de 2023). Agencia Energética estima que demanda mundial de petróleo, gas y carbón alcanzará su máximo en 2030. *Forbes México*. <https://www.forbes.com.mx/agencia-energetica-estima-que-demanda-mundial-de-petroleo-gas-y-carbon-alcanzara-su-maximo-en-2030/>

- García, J. (13 de julio de 2023). Yasuní ITT: Un Dilema Ambiental En Ecuador. *Portal de Noticias USFQ*.
<https://noticias.usfq.edu.ec/2023/07/yasuni-itt-un-dilema-ambiental-en.html>
- García, L. (diciembre de 2016). EL CINE COMO HERRAMIENTA PARA LA SENSIBILIZACIÓN AMBIENTAL: PILOTO PARA ESTUDIANTES DE CONTADURÍA PÚBLICA NOCTURNA, FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DE POPAYAN. *CENTRO DE ESTUDIOS AVANZADOS EN NIÑEZ Y JUVENTUD UNIVERSIDAD DE MANIZALES – CINDE*.
<https://ridum.umanizales.edu.co/xmlui/handle/20.500.12746/3152>
- Gavilanes, E., López, M., López, E., & Chávez, L. (01 de septiembre de 2023). Explorando la problemática de la deforestación en la Amazonía ecuatoriana. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.*, 15.
<https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3809/3739>
- Loaiza, Y. (21 de julio de 2021). Infobae. *Ecuador: las especies del Yasuní están en peligro por la explotación petrolera*.
<https://www.infobae.com/america/america-latina/2021/07/22/ecuador-las-especies-del-yasuni-estan-en-peligro-por-la-explotacion-petrolera/#:~:text=Seg%C3%BAn%20una%20reciente%20publicaci%C3%B3n%20de%20la,que%20viven%20en%20este%20parque%20nacional%E2%80%9D>
- Mena, P. (16 de agosto de 2013). ¿Por qué fracasó el proyecto ambiental de Yasuní en Ecuador? *BBC News Mundo*. Consultado el 18 de noviembre de 2023.
https://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/08/130816_ecuador_yasuni_causas_fracaso_lps
- Ministerio de Ambiente. (s.f.). *Sistema Nacional de Áreas Protegidas del Ecuador*.
<http://areasprotegidas.ambiente.gob.ec/es/areas-protegidas/parque-nacional-yasuní>
- Montalvo, N. (2012). Sentidos renovadores de la Iniciativa Yasuní-ITT y su trayectoria en el campo de la opinión pública en Ecuador. Tres momentos entre 2007 y 2011. *Maestría en Estudios de la Cultura, mención en Comunicación*.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/3203/1/T1185-MEC-Montalvo-Sentidos.pdf>

- Panchana, A., & Jiménez, R. (23 de marzo de 2022). *Diálogo Chino* [fotografía]. Parque Nacional Yasuní: entre la explotación y la conservación
<https://dialogochino.net/es/actividades-extractivas-es/52121-parque-nacional-yasuni-entre-la-explotacion-y-la-conservacion/>
- Piñeiro, E. (2000). El análisis del film: entre la semiótica del relato y la narrativa fílmica. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 44-71.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2474953.pdf>
- Presidencia de la República del Ecuador. (s.f.). Presidencia de la República del Ecuador: <https://www.presidencia.gob.ec/el-56-de-ecuatorianos-apoya-la-decision-del-gobierno-sobre-el-yasuni/>
- Read, M. (26 de septiembre de 2022). *BioWeb Ecuador* [fotografía]. Phyllomedusa coelestis:
<https://bioweb.bio/faunaweb/amphibiaweb/FichaEspecie/Phyllomedusa%20coelestis>. CC BY-NC-ND 4.0
- Ron, S. (16 de diciembre de 2022). *Bioweb Ecuador* [fotografía]. Boana punctata:
<https://bioweb.bio/faunaweb/amphibiaweb/FichaEspecie/Boana%20punctata>. CC BY-NC-ND 4.0
- Rosero, S. (27 de mayo de 2023). El País. *La larga lucha por salvar al Yasuní de la explotación petrolera*. Consultado el 11 de noviembre de 2023.
<https://elpais.com/america-futura/2023-05-27/la-larga-lucha-por-salvar-al-yasuni-de-la-explotacion-petrolera.html>
- Sarmiento, D. (2020). Historias paralelas como estructura narrativa no lineal en el guión cinematográfico Indoquia. *Dirección General de Estudios de Posgrado Facultad de Letras y Ciencias Humanas Unidad de Posgrado*.
https://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12672/11652/Sarmiento_hd.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres, L. (2017). La política pública como proceso comunicacional: el caso Yasuni-ITT 2010-2013. *Universidad Andina Simón Bolívar*.
<https://repositorio.uasb.edu.ec/bitstream/10644/5511/1/T2199-MC-Torres-La%20politica.pdf>

APÉNDICE A

Entrevista a Jairo Cuadrado

1. ¿Cómo crees que las películas animadas pueden influir en la conciencia ambiental como tema?

Bueno, yo creo que podemos tomar ejemplos, el que más me vino a la mente ahora mismo es el de Wall-e, que fue hace muchos años, yo creo que eso marcó un hito en cuanto al interés por así decirlo o la conciencia de estos temas. También recientemente hay una peli que tiene un poquito el trasfondo de donde se desarrolla esta película de Strange World - Mundo extraño, creo que era en español de Disney creo que salió este año en realidad me parece a principio de este año y bueno, también narra como de un mundo en el que en el que el cómo el corazón de todo, viven en un ambiente vivo y entonces se desarrolla en este tema también, crea esa consciencia y toda la trama está dirigida a tratar de mantener vivo el organismo porque de ellos depende todos, Y bueno, tenemos infinidad de películas como avatar, etcétera.

Yo creo que bueno puede influir a la concienciación, pero como dice el dicho al hecho, el relato al hecho ya creo que ya es otra cosa y que sí podría tal vez ir más allá también la película.

2. ¿Cómo utilizas tu enfoque para representar a la naturaleza en tu trabajo?

Bueno, ahí eso obviamente yo como que no tengo poder o no tengo esta injerencia en cuanto al guion, porque eso también depende de la de la trama, de lo que el director quiere, la película de lo que se ha elegido. Lo que sí te puedo comentar es que creo, desde mi experiencia lo que he experimentado es que hay estudios de animación que, si toman relevancia o importancia a este tema, a ir un poquito de hacer más de en cuanto a la cultura del reciclaje. Por ejemplo: Canadá, que es uno de los países que promueve también todo lo que es la conservación, la naturaleza, etcétera. De hecho, Canadá creó el 0,05%, en realidad está como poblado y el resto es pura área natural. Entonces acá, al menos en Canadá y como ley también se mueve muchísimo el tema de la concienciación y el tema de la protección de la naturaleza, y es algo la cultura de trabajo que también tienen los estudios. Algo que lo cual me siento cómodo también me gusta. Pero a lo más de mi parte, como digo, no puedo tanto hacer mucho más que digamos,

animar el plano que se me ha asignado, pero si veo que, desde parte de los estudios, lo mismo se puede decir los mismos beneficios fiscales que el gobierno aquí en Canadá da los estudios a fin de que se puedan realizar las películas aquí en este territorio, van de la mano con de alguna manera promover o pedir los estudios de que se les da esos beneficios fiscales, siempre y cuando cumplan también con ciertos requerimientos, que es la preservación, o con la no contaminación y el usar ciertos productos no corrosivos dentro de los estudios, de los que ya hablé, como todo, por ejemplo, todos los cubiertos y todo son de madera, en vez de, por ejemplo, el plástico, y cosas así que se promueve.

3. ¿Qué estrategias creativas crees que se pueden usar para transmitir estos mensajes de la protección del medio ambiente?

Pues yo quiero como dejar siempre claro que más allá de mi trabajo que puedo hacer yo, siento que todavía no es mucho, en cuanto a la forma en que lo hago, por ejemplo, estoy en una computadora, estoy en una máquina trabajando, entonces tal vez de ahí yo no puedo hacer mucho, pero lo que sí, lo que sí creo definitivamente es que el tema como de animación es atractivo, para como lo ha sido para nosotros que estamos en nuestra generación de alguna manera ya entre 20-30 25-35 años, pero yo creo que para las nuevas generaciones, si se puede hacer más desde el punto de aprovechar esta técnica y aprovecharla para contar buenas historias y tal vez de la misma manera promover a los niños a aprender esta técnica a fin de usarla para contar historias basadas en la no contaminación y en la no tala de árboles. Nuestra industria de la animación no es tan corrosiva ni tiene un impacto grave en la naturaleza, como si lo tienen otras industrias, entonces yo creo que desde ahí podríamos empezar que es una industria aún sana, donde su proceso de elaboración no requerimos devastar la naturaleza para crear un estudio de animación, sino que tranquilamente yo lo estoy haciendo de hecho he trabajado en varias películas remotamente desde mi casa. Esta industria es una buena forma de ganarse la vida de contar historias en post de cuidar nuestro planeta y al mismo tiempo no estamos para invertir en generar infraestructura, no estamos haciendo un impacto dañino como para la naturaleza.

4. ¿Usted cree que la animación tiene el poder de inspirar cambios reales en los comportamientos de los espectadores hacia el medio ambiente?

Yo creo que sí. Todo lo que vemos de alguna manera para bien o para mal crea un impacto para nosotros, para el comportamiento, cambia la cultura, todo lo requiere en cuanto lo audiovisual, eso no ha sido desde ahora, es también fruto de las cosas que vivíamos de niño. Entonces por que no crear y empezar a usar buenas historias a fin de concientizar a las futuras generaciones. Creo que pasa no solo con el ambiente sino con el comportamiento cultural, que hemos visto reflejado en la televisión y la música. Definitivamente tiene un impacto en nosotros en todo sentido.

5. Dentro de su área, usted cree que ciertas técnicas de animación pueden ser más efectivas para transmitir un mensaje o generar un impacto?

Yo diría que en cuánto al render final, que es lo que llamamos a la generación donde ya está todo el trabajo y se genera luz final de la película se muestra la textura de la naturaleza, arboles, cielos y todo eso y a mi desde mi experiencia siempre me gustó como generaban los bosques, un ejemplo de esto es avatar o mucho más atrás la película Río. Yo creo que estas películas tienen un mensaje en cuanto al impacto climático y en cuanto a la preservación de la naturaleza, porque toda la trama radica que es uno de los últimos guacamayos azules y los enemigos eran lo que querían deforestar toda la amazonia. Me gustaba mucho como quedo la película porque se veía todo ese bosque. Una de las técnicas que creo que podrían usarse es una realidad que va a pasar, la tendencia que tiene ahora esta tecnología es la realidad virtual, lo que es el VR. Ahora ha evolucionado ha mejorado muchísimo este motor de Unreal Engine que es un motor que usan para los videojuegos pero que ya permite un renderizado de imágenes en tiempo real, lo que te permite ver un realismo tremendo que no teníamos antes. Y yo ya lo he probado en realidad virtual y tú puedes situar al individuo en la naturaleza. Se puede crear ambientes naturales con mucha intensidad de flora y fauna y puedes hacerle creer al espectador que está ahí. Y yo creo que es un buen recurso para mostrar el buen impacto y mal impacto de la naturaleza. Esa es la forma que se podría usar esta tecnología o la animación en post de dar un buen mensaje.

6. Usted cree que puede ser una buena técnica de animación para representar temas ambientales o ecológicos en proyectos

Si, de hecho, esto ya se usa, por ejemplo, en videojuegos, hay uno que se llama Horizon, pero ellos crearon para PS5, como un nuevo DLC, un nuevo nivel, pero enteramente para VR. Y tú podías meterte y ya estás en primera persona y se podía ver toda la naturaleza. Por ahí tal vez no sé si sea con ese mensaje que crearon este DLC del videojuego, pero creo que si se puede usar enteramente esta técnica dirigida haciendo un recorrido virtual. Se podría usar esto recreando toda la vegetación y toda la flora y fauna de como ahora está la Amazonía y podrías representar toda la parte bonita y toda la parte destruida por el hombre. Quizás sea algo *hardcore*, por ejemplo, ver a los animales muertos, sin tener que matar animales puedes recrear esto por computadora, y eso te va a generar un gran impacto y yo creo que a mí me causaría un gran impacto esa inmersión usando esta tecnología. Que es el UNREAL más el VR.

7. ¿Cuál es tu percepción sobre la técnica 2D versus la 3D para transmitir o comunicar una idea?

Yo tengo un respeto muy grande con respecto a la técnica 2D, por donde se basa todo, de donde evolucionó o de donde hoy en día seguimos tomando los animadores a la hora del flujo del trabajo o el *workshop*. Anteriormente en el 2D teníamos dibujos como de unas 4 poses a través de la historia y luego se va rellenando por intermedios que se dicen los *in betweens* o los *breatdowns* y es exactamente la misma técnica que se lo lleva en el 3D en el programa donde se lleva pocas poses y luego se va rellenando. Gracias al 2D es que nosotros podemos como aplicar al 3D. Yo creo que crecimos en esa transición entre el 3D, por ejemplo, veíamos Tarzan, La Bella y la Bestia y películas que en su momento yo creo que no es tanto la técnica sino la historia. Recuerdo hace algunos años cuando ganó Toy Story 4 que es animación 3D de Pixar, estuvo peleando el Oscar con la película Klaus que es 2D, que es español. Y bueno, para mí debió haber ganado Klaus y no porque es 2D sino por la historia más allá de la técnica. Y bueno la película fue nominada y bueno en Netflix siguen saliendo series animadas. Y pues, yo creo que esto pasa un poquito más por la misma demanda de la gente. De un momento

a otro se empezó a ver mucha más demanda y empezó a gustar mucho la animación 3D. Yo creo que esta tendencia hoy por hoy me di cuenta de que ya no tal vez impresiona tanto como lo impresionó hace alguna vez. Y vuelven a hacer proyectos 2D. Y yo creo que el 3D te permite tener el realismo de los materiales por ejemplo un personaje que está en la naturaleza, para la historia se necesita poder mostrar el realismo de los *backgrounds* de los escenarios donde se realiza tenemos que ver la textura de los árboles cuando toda la historia se va a enfocar al realismo de los materiales o al realismo del ambiente pues yo creo que ellos dicen nos conviene más usar la técnica 3D y darle un realismo enorme. Vuelvo al ejemplo de Avatar cuando requiere tal vez o no requiere tanto nivel de detalle, texturas. Por ejemplo, vemos esta película de Spider-verse que también marco un hito en cuanto cambio porque toda la animación 3D venia apuntando a mostrarse todo como a la realidad. Pero de repente vino y nos mostró como el look 2D de historieta que nos llevaba a ver casi a estar leyendo una historieta, un *comic* pero en animación. Entonces yo creo que las posibilidades son infinitas a la hora de contar una historia dependiendo en que nos queremos basar.

Entrevista a Iria Cabrera

1. ¿Cuáles son las principales diferencias entre un cortometraje animado y un cortometraje grabado de manera tradicional?

Bueno, cambia muchísimo la fase de producción. O sea, la fase de preproducción, producción y postproducción, que tenemos tanto un cortometraje de imagen real como un animado, las mantenemos, da igual en largometrajes también. Pero en el caso de animación cambia mucho justamente la etapa de producción porque hay una cosa que vamos a tener que hacer siempre, que es la animática. En imagen real se suelen hacer animáticas, pero no siempre. La principal dificultad que tiene la animación es que nosotros solamente vamos a animar lo que está planificado. Es decir, lo que nosotros hemos hecho en el *story*, lo que nosotros hemos planificado en la animática, eso es lo que vamos a hacer. Cuando nosotros estamos trabajando en imagen real, nos vamos a grabar e igual grabamos el mismo plano desde tres angulaciones diferentes, nos vamos a montar con, digo, en el caso de un largometraje. Nos vamos a montar y tenemos tres horas de material. Y a partir de ahí cortamos y editamos. En animación no se trabaja así. En animación, nosotros ya sabemos lo que vamos a animar. Entonces, esa para mí es la mayor diferencia. Hay más, pero sería la más destacable y también la que hace que tenga mayor dificultad. Porque la animación demora mucho más, en cuestión de que necesitamos a especialistas que sepan animar, si estamos haciéndonos de que sepan de color, de *layout*. Entonces, ahí esa etapa, digamos que se expande mucho más y los tiempos son mayores también cuando trabajamos en animación. Los tiempos de producción son mayores que en acción real. En acción real nosotros podemos planificar tres meses de rodaje y en tres meses de rodaje azul, nos podemos sacar un largo, quiero decir, de todos los días. Todos los días y días, días de rodaje de ocho horas, sino diez horas u once horas. En animación necesitamos mucho más tiempo. En animación, igual para animar, tres minutos necesitamos cuatro meses. Dependiendo también como sea la técnica, Dependiendo de... No es lo mismo *stop motion* con marionetas, que *stop motion* con recortables, que 2D o 3D. O sea, os destaco esta porque para mí es como que lo mayor.

2. ¿Cuáles considera usted que son las ventajas de utilizar este tipo de técnicas en la animación para abordar temas medioambientales en comparación con otros formatos tradicionales?

Bueno, creo que en animación se pueden hacer muchas más cosas en el sentido de que podemos... Llegar a desarrollar personajes y utilizar entornos quizás que no existen, jugar más con la fantasía y utilizando el formato animado. Podemos hablar de temas más serios o de concientización haciendo que sea un poco más suave. Estoy hablando de cuando tenemos que dar igual datos negativos o temas que son un poco más crudos. Si lo hacemos mediante... O sea, hay documentales animados. Documentales sobre guerra, por ejemplo. Entonces, la animación... Primero, creo que técnicamente podemos llegar a hacer muchas más cosas como eso, crear criaturas, hacer ciertos efectos que no podemos hacer en imagen real, aunque tengamos FX. Y podemos llegar a muchísimo público y podemos crear personajes con los que intentemos identificar al espectador para hacer llegar al mensaje. Entonces, si trabajamos bien esos personajes podemos llegar a una interacción, pienso, que más directa con el espectador cuando queremos dar una información. Entonces, creo que eso se consigue muy bien con animación y sería un poquito más complejo en acción real. Que ya quizás en acción real para temas como indicas medioambientales ya nos iríamos a algo de corte documental. Es informativo, es documental, por supuesto, pero quizás no es tan directo con el espectador, como si hacemos una animación y esa animación tiene un protagonista o una protagonista que interactúa, y con la que nos sentimos conectada.

3. Desde su experiencia, ¿Cómo puede la animación, ya sea esta en 2D u otra técnica, poder generar un impacto visual, emocional en la audiencia?

Bueno, pues como te dije anteriormente, por la creación de un personaje. El diseño de ese personaje tiene que ser muy concreto para llegar a una audiencia. Y también por la técnica que utilicemos. Es decir, si estamos trabajando y cómo trabajamos las imágenes, el diseño de producción y el arte. Si estamos trabajando con algo digamos que es un diseño de una imagen, que es bonito, lo bonito es subjetivo, ¿no? La belleza es subjetiva, pero quiere decir que si estamos trabajando, cuidamos muy bien todos los colores, las líneas del personaje; si es una marioneta, cómo están hechas esas texturas, también si trabajamos en animación y si trabajamos en *stop motion* y utilizamos ciertas texturas, está comprobado que podemos llegar a una mayor cercanía con el espectador. Pero

creo que es fundamental, en resumen, sería el diseño de producción, o el diseño de arte, que esté muy bien trabajado. Y el diseño del personaje ya no estamos hablando solamente de temas estéticos, sino de temas que ya están estudiados de cómo nos afectan. Por ejemplo, los personajes con los ojos más grandes tienen mayor cercanía o hacen que el personaje se vea más bien. O sea, el espectador se enterezca más y se acerque más a ellos, les agarre más cariño. Entonces, hay ciertos estudios de dependiendo de con qué formas básicas nosotros diseñemos a los personajes o cómo hagamos esas partes. Lo que os digo de los ojos, igual que lo de los ojos, pues, cómo le ponemos los brazos, qué vestuario le ponemos, qué colores. Ahí nosotros como que podemos ir preparando al espectador para que le agarre más cariño a ese personaje. Entonces, por un lado, tener este tipo... de cuestiones en cuenta y, por otro lado, trabajar un diseño de producción y una estética concreta que le vaya a gustar a la mayor parte de los espectadores y así generas cercanía.

4. ¿Qué consejos daría en relación con la creación de cortometrajes animados con un enfoque ambiental?

Con enfoque ambiental, ahí sería fundamental tener un personaje que probablemente, si es con temas ambientales, que sea un animal, muy probable y que nos vaya guiando en todos esos problemas. Y dependiendo de cómo sea el problema ambiental, que sea un animal al que le está afectando, ese cambio. No sé, estoy pensando en el cambio climático, imagínate, en el cambio climático y que nuestro personaje es un oso polar que, bueno, se están derritiendo los polos, está subiendo la temperatura, entonces él, pues, no puede estar en su hábitat. Entonces, ahí nos generaría mayor empatía, estaríamos enterándonos del problema que se está ocasionando y el problema le está afectando directamente a nuestro personaje. Y ese personaje, como previamente ya ha sido diseñado para que nosotros le tengamos cariño, pues nos va a afectar y eso va a generar en nosotros un cambio. Entonces, creo que es muy importante que haya un personaje que guíe y que ese personaje se vea afectado por ese problema.

5. ¿Y cómo influye, según su experiencia, la animación en la capacidad de transmitir mensajes de manera impactante en diferentes contextos?

Eso es muy amplio, es que depende del contexto. Por ejemplo, para los niños, pues les afecta mucho más, más positivamente, si estamos trabajando con niños, las cartas de colores y las formas tienen que ser unas. Si estamos trabajando con adultos mayores, si

se ha demostrado que los colores y las formas que reciben son diferentes, o sea, quiero decir que les impactan de manera diferente. Entonces ahí, claro, tendríamos que ver qué *target* tenemos. Si estamos hablando de contexto como *target*, no es lo mismo hacer animación para niños que para adolescentes y adultos que para adultos mayores y también depende del género. Si es educativo, si es de tipo documental, si es entretenimiento, entonces, claro, ahí dependería. Pero la animación en realidad es una técnica que está en todo, está en publicidad, está en divulgación, está en documental. Y creo que sí que genera impacto por eso, porque puede llegar a tener un carácter muy artístico. Entonces, eso le llama mucho más la atención a la gente. Dice, ay, ¿cómo está hecho esto? o siempre los comentarios, ay, qué bonito, o qué bonito el personaje, o qué bonito el decorado. Que bien se mueven los colores. Entonces, creo que sí que tiene impacto por su naturaleza en sí misma, como técnica, como técnica que está muy, muy vinculado al arte, a lo artístico, a lo artístico.

6. Y desde su perspectiva, ¿cómo visualiza el futuro de la animación en la comunicación de este tipo de mensajes con fines ambientales?

Yo creo que funciona. Y seguirá funcionando. Y la animación yo creo que va a seguir ahí. Y a fines ambientales, bueno, pues hay series de televisión que están enfocadas al público infantil, con personajes con los que los niños aprendan un montón de cosas. Y que creo que funcionan muy bien. Y que, si fueran imagen real, no funcionarían tan bien. Yo creo que ahí seguirá. Le auguro algo positivo. O sea, además, esa animación, con la animación también podemos generar otro tipo de actividades para concientizar, como por ejemplo videojuegos. Imagínate que tienes una animación hecha en 2D y tú eso lo metas como una cinemática dentro de un juego, para enseñar algo. Entonces, creo que tiene mucho potencial. No solamente como animación en sí misma, sino como una herramienta, para implementar en otros tipos de herramientas comunicacional, como podría ser un juego educativo, por ejemplo, O sea, un juego educativo siempre va a estar de la mano de la ilustración, o en este caso, de animación. Entonces, para mí yo creo que sí, que funcionará bien.

APÉNDICE B

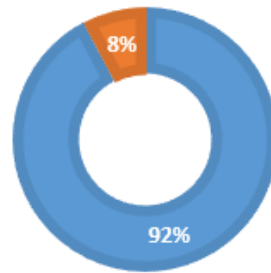
Resultados de la encuesta sobre consumo de contenido en internet

Esta encuesta tiene como objetivo conocer los hábitos de consumo de contenido en internet de las personas en el Ecuador.

Muestra: 52 usuarios.

Pregunta 1: Escoge el rango de tu edad al que perteneces

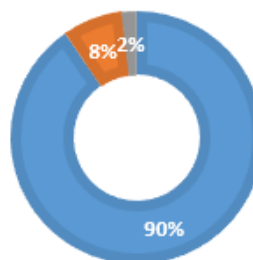
RANGO DE EDAD



■ 18-27 años ■ 28-40 años

Pregunta 2: ¿Cuál de los siguientes dispositivos utilizas con mayor frecuencia para consumir contenido?

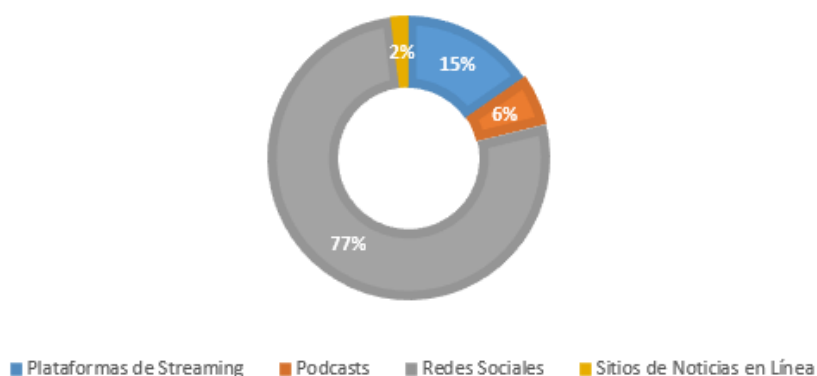
DISPOSITIVOS UTILIZADOS CON MAYOR FRECUENCIA PARA CONSUMIR CONTENIDO



■ Celular ■ Laptop ■ Tablet

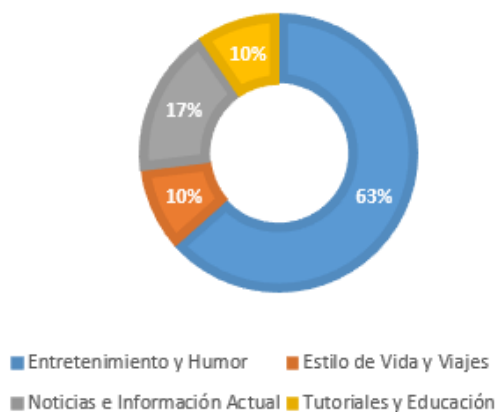
Pregunta 3: ¿Cuál es la plataforma de consumo de contenido en internet que más usas?

PLATAFORMA DE CONSUMO DE CONTENIDO EN INTERNET DE PREFERENCIA



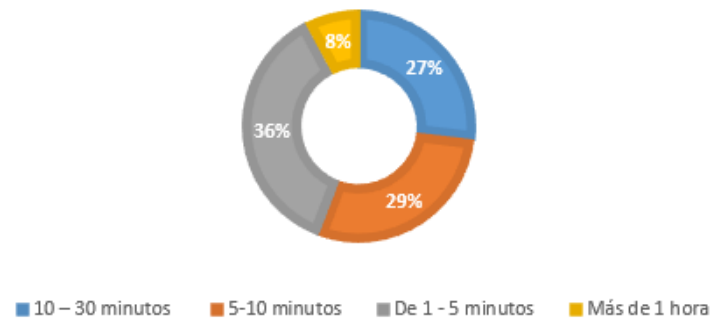
Preguntas 4: ¿Cuál es el tipo de contenido que más consumes?

TIPO DE CONTENIDO QUE MÁS CONSUMES



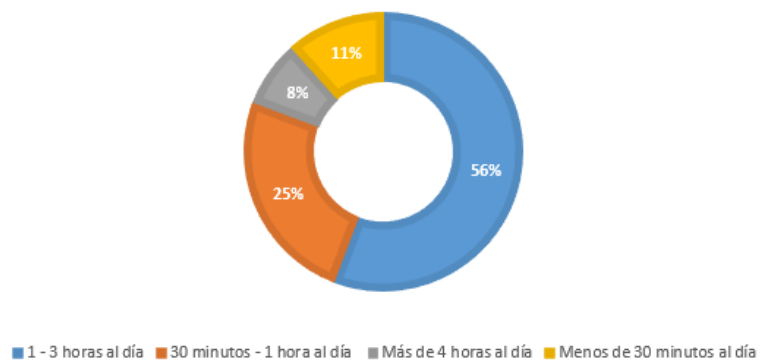
Pregunta 5: ¿Cuál es la duración de ese contenido?

DURACIÓN DE ESE CONTENIDO



Pregunta 6: ¿Cuál es tu frecuencia diaria de consumo del contenido?

FRECUENCIA DIARIA DE CONSUMO DEL CONTENIDO



APÉNDICE C

ECO-SUNÍ

Written by:

Cristel Rivadeneira
Gabriel Briones

Guayaquil-Ecuador, octubre 2023
Escuela Superior Politécnica del Litoral
Producción para Medios de Comunicación

INT. SALA DE COEL - TARDE

FADE IN:

Se ve las manos de COEL, una rana, acomodando el ángulo de la cámara.

COEL se sienta en el mueble.

COEL

(Suspira) La gente a menudo se queja de las complicaciones del amor. Que si el tiempo, que si la distancia... Afortunadamente Boana y yo hemos sido muy felices en todos estos años de casados. Podríamos decir que descubrimos la receta para mantener viva la llama del amor. (Ríe) Empezamos a escribirnos en estas apps de cita y un día quedamos de vernos.

FLASHBACK:

EXT. PARQUE DE ATRACCIONES/ASENTAMIENTO DE MÁQUINAS PETROLERAS - TARDE

COEL nervioso está caminando, dando vueltas, mira a su alrededor.

COEL (V.O.)

Aproveché que justo se acababa de inaugurar un parque en el centro de la selva para invitarla a salir.

COEL mira hacia un punto fijo y se sorprende.

COEL (V.O.) Debo admitir que estaba muy nervioso. Sin embargo, apenas la vi supe que éramos el uno para el otro.

(Coel pone cara de enamorado con ojos de corazones)

COEL (V.O.)

Ella lucía guapísima. Me enamoré de sus
lindos ojos cristalinos.

DISSOLVE TO:

COEL sentado en el mueble mirando a cámara.

COEL

Fue inevitable pedirle una foto antes de
regresar a casa.

FLASHBACK:

COEL y BOANA, la rana, se abrazan. COEL saca el celular y toma una
selfie. (Sonido de un obturador). En la foto se ve COEL y un cuarto
del rostro de BOANA. Detrás de ellos se ve la parte inferior de
una bomba de varilla.

COEL (V.O.)

Peeeero, salió mal la foto.

INT. SALA DE COEL - TARDE

COEL sentado en el mueble, gira su cabeza y señala hacia su lado
derecho.

COEL

Esta foto también fue en esa cita, nos
subimos al Gran Tucán.

Foto con marco colgada en la pared. Se ve una foto borrosa de COEL
y BOANA trepados en una máquina.

(Zoom in lento hasta que la imagen ocupa toda la pantalla)

COEL (CONT'D)

Yo estaba muerto de miedo, pero a Boana
no le asustan las diversiones extremas.
Mírala, no sale gritando o asustada.

La foto se amplía y se ve toda la planta petrolera la cual tiene pintado el rostro de un tucán.

COEL sentado en el sofá, vuelve a mirar a la cámara.

COEL (CONT'D)

Cuando regresé a casa de nuestra primera cita, temía que no le haya gustado, ya sabes... Que me ghostee y esas cosas. Pero no fue así. Ella también se había enamorado de mí. Continuamos yendo a más citas, por ejemplo, esa foto es de cuando navegamos en bote por el río Napo.

EXT. RÍO NAPO - NOCHE

COEL y BOANA están en un bote frente a frente, COEL está remando y BOANA está de espaldas a la cámara. (Sonido de obturación. La imagen se congela)

(Zoom out de foto a pared con foto colgada)

INT. SALA DE COEL - TARDE

COEL sentado en el sofá. Habla mirando a la cámara.

COEL

Luego de muchas salidas me decidí y le propuse matrimonio. Todo tenía que ser especial, así que me esforcé mucho en prepararle una cena romántica.

INT. COMEDOR CASA DE COEL - NOCHE

Plato con cloche siendo destapado por COEL. En el plato hay restos de desechos plásticos.

COEL

El menú de esa noche fue un delicioso soufflé de asbesto, con corte de neumático y agua petroleada. El preferido de Boana.

COEL abre un envase de mentol y dentro de ella hay una tuerca.

COEL (V.O.)

Cuando se lo propuse, Boana estaba muy sorprendida. Yo diría que se quedó sin palabras, pero su mirada lo decía todo, ella deseaba esto tanto como yo. Estábamos intoxicados de amor.

COEL coloca la tuerca en el dedo de BOANA.

EXT. SALÓN DE BODAS - DÍA

COEL y BOANA están en el altar, BOANA tiene el rostro cubierto por el velo.

CURA

Y ahora los declaro marido y mujer, puede besar a la novia.

COEL hace el ademán de querer descubrir el rostro de BOANA.

(Sonido de flash) COEL y BOANA con el rostro con velo.

INT. SALA DE COEL - TARDE

(Zoom out de foto de boda a sala de Coel)

COEL está mirando con anhelo la foto que se encuentra en la pequeña mesa junto al sofá. COEL voltea a la cámara.

COEL

Y desde ese día hemos sido los más
felices. verdad amor?

COEL voltea a su izquierda, y agarra el brazo de BOANA para
apegarlo a él y la abraza por los hombros. (El plano se abre) Vemos
al BOANA con los ojos cristalizados, parte de su cara está en los
huesos y las moscas pululan alrededor de ella. COEL feliz besa su
mejilla.

FADE OUT.

"Cada especie en el Yasuní tiene su historia de amor"

"No permitas que el petróleo escriba su final"

#UnaVozPorLaVida

APÉNDICE D

Guion técnico ECO-SUNÍ

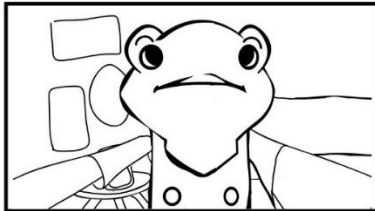
ESC.	PL.	ENCUADRE	MOV. CAM	ACCIÓN	AUDIO / EFECTOS	DUR.
1	1	Plano Detalle a Plano Americano	Roll inestable	COEL prende la cámara y la encuadra. Se sienta en el mueble.	Sfx: Sonido de trípode cámara en mano.	7s
1	2	Plano Americano	-	COEL habla mirando a cámara.	COEL: La gente a menudo se queja de las complicaciones del amor. Que si el tiempo, que si la distancia... Afortunadamente BOANA y yo hemos sido muy felices en todos estos años de casados. Podríamos decir que descubrimos la receta para mantener viva la llama del amor. (Rie) Empezamos a escribirnos en estas apps de cita y un día quedamos de vernos. Sfx: Flashback	20s
2	1	Plano Medio	Travelling	COEL nervioso mira a su alrededor. COEL mira hacia un punto fijo y se sorprende.	COEL: Aproveché que justo se acababa de inaugurar un parque en el centro de la selva para invitarla a salir. Sfx: Ambiente parque de diversions.	6s
2	2	Plano Medio	-	COEL y BOANA están abrazados. COEL saca el celular y toma una selfie.	COEL: Debo admitir que estaba muy nervioso. Sin embargo, apenas la vi supe que éramos el uno para el otro. Ella lucía guapísima. Me enamoré de sus lindos ojos cristalinos. Fue inevitable pedirle una foto antes de regresar a casa. Sfx: Obturador de cámara celular.	15s
2	3	Plano Entero	Zoom in	Foto borrosa en todo el frame.	COEL: Pero como soy muy torpe, tomé mal la foto.	4s
3	1	Plano Americano	Travelling	COEL sentado en su sofá, gira su cabeza y señala hacia su lado derecho.	COEL: Esta foto también fue en esa cita, nos subimos al gran Tucán. Sfx: Movimiento de cámara.	5s
3	2	Plano Medio	Zoom in	Foto con marco colgada en la pared.	Sfx: Acercamiento de cámara.	4s

3	3	Plano Entero	Se amplía Encuadre	Foto con marco colgada en la pared. La foto se amplía y se ve toda la planta petrolera.	COEL: Yo estaba muerto de miedo, pero a BOANA no le asustan las diversiones extremas. Mírala, no sale gritando o asustada.	6s
3	4	Plano Americano	Zoom out Travelling	COEL sentado en el sofá, vuelve a mirar a la cámara.	COEL: Cuando regresé a casa de nuestra primera cita, temía que no le haya gustado, ya sabes... Que me ghostee y esas cosas. Pero no fue así Ella también se había enamorado de mí. Sfx: Movimiento de Cámara.	8s
3	5	Plano Entero	Zoom in	COEL voltea a ver hacia la pared de atrás	COEL: Continuamos yendo a más citas, por ejemplo, esa foto es de cuando navegamos en bote por el río Napo. Sfx: Movimiento de Cámara.	4s
4	1	Plano General	-	COEL y BOANA están en un bote frente a frente, COEL está Remando. La imagen se congela	Sfx: Ambientación y música de cita en el río. Sonido de obturación	6s
5	1	Plano Americano	Zoom out	COEL sentado en el sofá. Habla mirando a la cámara.	COEL: Luego de muchas citas me decidí y le propuse matrimonio. Todo tenía que ser especial, así que me esforcé mucho en prepararle una cena romántica. Sfx: Flashback	6s
6	1	PPP	-	Plato con cloche siendo destapado por COEL. En el plato hay restos de desechos plásticos.	COEL: El menú de esa noche fue un delicioso soufflé de asbesto, con corte de neumático y agua petroleada. El preferido de BOANA. Sfx: Música Romántica.	5s
6	2	Plano Detalle	Zoom in	COEL abre un envase de mentol y dentro de ella hay una tuerca.	COEL: Cuando se lo propuse, BOANA estaba muy sorprendida. Yo diría que se quedó sin palabras.	4s
6	3	Plano Medio	-	POV BOANA	COEL: Pero su mirada lo decía todo, ella deseaba esto tanto como yo. Estábamos intoxicados de amor.	5s
6	4	Plano detalle	-	COEL coloca la tuerca en el dedo de BOANA.	Sfx: Música de amor.	3s
7	1	Plano Medio	-	COEL y BOANA están en el altar.	CURA: Y ahora los declaro marido y mujer, puede besar a la novia. Sfx: Ambiente iglesia.	4s
7	2	Primer Plano	Zoom in	COEL hace el ademán de querer descubrir el rostro de BOANA. Foto congelada de COEL y BOANA con el rostro con velo	Sfx: Aplausos, Sonido flash.	5s

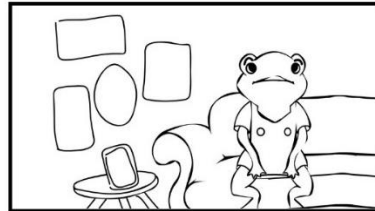
8	1	Plano Entero a Plano Americano	Zoom out	COEL está mirando con anhelo la foto que se encuentra en la pequeña mesa junto al sofá. COEL voltea a la cámara.	COEL: Y desde ese día hemos sido los más felices. Ciertamente, mi tesoro.	4s
8	2	Plano Americano	Travelling	COEL voltea a su izquierda, y agarra el brazo de BOANA para apegarlo a él y la abraza por los hombros.	Sfx: Efecto suspenso	5s
8	3	Plano Americano		BOANA con los ojos cristalizados, parte de su cara está en los huesos y las moscas pululan alrededor de ella. COEL feliz besa su mejilla.		5s
9	1	Plano Entero	Zoom in	Pantalla Negra: "Cada especie en el Yasuní tiene su historia de amor.	Sfx: Ambiente triste.	4s
9	2	Plano Entero	Zoom in	Pantalla Negra: "No permitas que el petróleo escriba su final" #UnaVozPorLaVida	Sfx: Ambiente triste.	6s
10	1	Plano Entero	-	Créditos		50s

APÉNDICE E

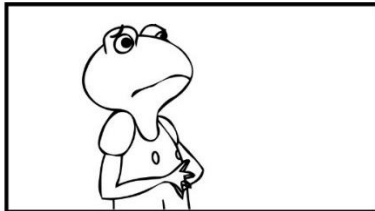
Storyboard ECO-SUNÍ



COEL prende la cámara y la encuadra. Se sienta en el mueble.



COEL: La gente a menudo se queja de las complicaciones del amor. Que si el tiempo, que si la distancia... Afortunadamente Boana y yo hemos sido muy felices en todos estos años de casados. Podríamos decir que descubrimos la receta para mantener viva la llama del amor. Empezamos a escribirnos en estas apps de citas y un día quedamos de vernos.



COEL: Aproveché que justo se acababa de inaugurar un parque en el centro de la selva para invitarla a salir.



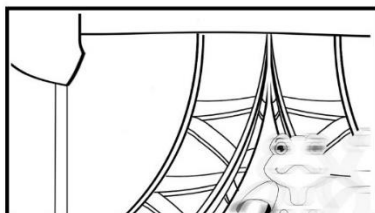
COEL: Debo admitir que estaba muy nervioso. Sin embargo, apenas la vi supe que éramos el uno para el otro. Ella lucía guapísima.



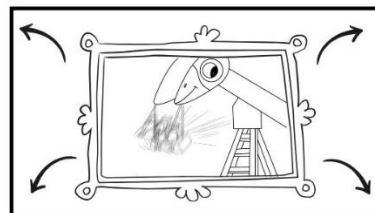
COEL: Me enamoré de sus lindos ojos cristalinos. Fue inevitable pedirle una foto antes de regresar a casa.



COEL: Peeeeero, salió mal la foto.



Se amplía la foto

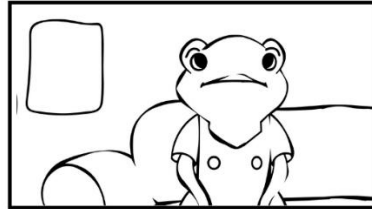


Acercamiento de cámara a foto con marco colgada en la pared.
COEL: Esta foto también fue en esa cita, nos subimos al gran Tucán.

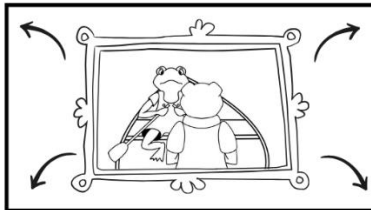
Storyboard ECO-SUNÍ



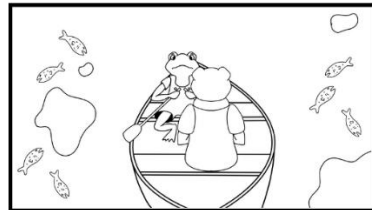
COEL: Yo estaba muerto de miedo, pero a Boana no le asustan las diversiones extremas. Mírala, no sale gritando o asustada.



COEL: Cuando regresé a casa de nuestra primera cita, temía que no le haya gustado, ya sabes... Que me ghostee y esas cosas. Pero no fue así Ella también se había enamorado de mí.



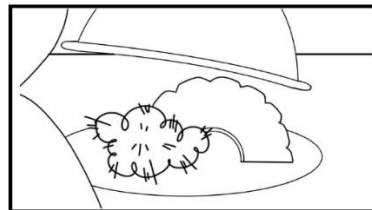
COEL: Continuamos yendo a más citas, por ejemplo, esa foto es de cuando navegamos en bote por el río Napo.



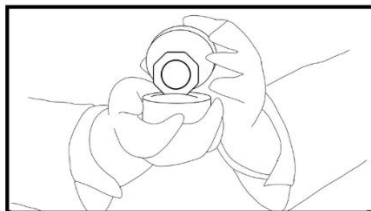
Se amplía la foto



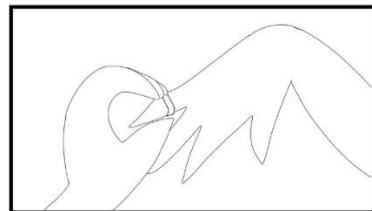
COEL: Luego de muchas citas me decidí y le propuse matrimonio. Todo tenía que ser especial, así que me esforcé mucho en prepararle una cena romántica.



COEL: El menú de esa noche fue un delicioso soufflé de asbesto, con corte de neumático y agua petroleada. El preferido de Boana.



COEL: Cuando se lo propuse, Boana estaba muy sorprendida. Yo diría que se quedó sin palabras.

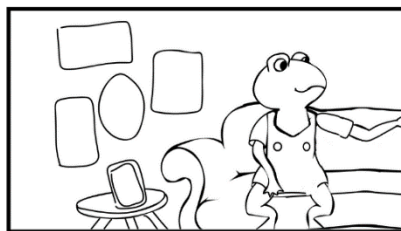


COEL: Pero su mirada lo decía todo, ella deseaba esto tanto como yo. Estábamos intoxicados de amor.

Storyboard ECO-SUNÍ



CURA: Y ahora los declaro marido y mujer, puede besar a la novia.



COEL: Y desde ese día hemos sido los más felices. Verdad?, amor?



COEL voltea a su izquierda, y agarra el brazo de BOANA para apegarlo a él y la abraza por los hombros.



BOANA con los ojos cristalizados, parte de su cara está en los huesos y las moscas pululan alrededor de ella. COEL feliz besa su mejilla

Cada especie en el Yasuní tiene su historia de amor.

Claqueta

No permitas que el petróleo escriba su final

Claqueta

#UnaVozPorLaVida

Claqueta

Creditos

APÉNDICE F

PRESUPUESTO REAL

Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
Repotenciar Computadora	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	300,00	300,00
PC Media Gama	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	400,00	400,00
Licencias Programas	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	400,00	400,00
IPAD	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	150,00	150,00
Apple Pencil	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	100,00	100,00
Tableta Gráfica	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	40,00	40,00
Cámara Nikon D5300	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	500,00	500,00
Microfono ZOOM H1n	Unidad	PRODUCCIÓN TOTAL	1	140,00	140,00
Servicios Básicos	Mensualidad	SERVICIOS	2	150,00	300,00
Comida	Unidad	ALIMENTOS	1	150,00	150,00
Transporte	Unidad	MOVILIZACIÓN	1	105,00	105,00
TOTAL PRESUPUESTO					2.585,00

PRESUPUESTO GENERAL PROYECTADO DE GASTOS DE PRODUCCIÓN

PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira
FECHA PRESUPUESTO:	28/2/2023
SEMANAS:	17
DÍAS	118

PRO-CODE-Nivel III	Rubro	Estimado
10	COSTOS DE DESARROLLO INICIAL	8.536,13
20	COSTOS DE PREPRODUCCIÓN	3.728,50
30	COSTOS DE PRODUCCIÓN	1.791,11
40	COSTOS POST-PRODUCCIÓN	2.342,81
	ADMINISTRACIÓN Y CONTINGENCIA	1.639,85
TOTAL PRESUPUESTO GENERAL		18.038,40

10 PRESUPUESTO DE GASTOS DE DESARROLLO

PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023
SEMANAS:	17
DÍAS	118

PRO-CODE-Nivel III	Rubro	Estimado
10-100	Personal	7.133,63
10-200	Equipamientos	680,00
10-300	Insumos y Materiales	722,50
TOTAL PRESUPUESTO		8.536,13

10-100		PRESUPUESTO DE PERSONAL EJECUTIVO				
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"					
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones					
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira					
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023					
SEMANAS:	17					
DÍAS	118					
		BENEFICIOS SEMANALES				
Cargo	Sueldo	Semanal	Vacaciones	Décimo	Aporte Patronal	Sueldo Proyectado
Productor Ejecutivo	450,00	112,50	4,69	79,69	12,94	3.566,81
Director Creativo	450,00	112,50	4,69	79,69	12,94	3.566,81
						7.133,63

10-200		PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS			
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"				
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones				
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira				
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023				
SEMANAS:	17				
DÍAS	118				
Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Semanal	Costo total
Software: Adobe Creative Cloud	Licencia	Diseño, Producción	1	15,00	255,00
Respaldo en nube	Licencia	Almacenamiento ilimitado	1	10,00	170,00
PC Alta gama	Renta Semanal	Organización	1	15,00	255,00
TOTAL PRESUPUESTO EQUIPAMIENTOS					680,00

10-300		GASTOS DE AGENCIA			
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"				
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones				
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira				
FECHA PRESUPUESTO:	28/2/2023				
SEMANAS:	17				
DÍAS	118				
Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Costo Mensual	Costo Semanal	Costo total
Agua	Planilla	Servicios básicos	40	10,00	170,00
Luz	Planilla	Servicios básicos	60	15,00	255,00
Internet	Planilla	Servicios básicos	70	17,50	297,50
TOTAL PRESUPUESTO					722,50

20		PRESUPUESTO DE GASTOS DE PREPRODUCCIÓN	
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"		
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones		
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira		
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023		
SEMANAS:	6		
DÍAS	42		
PRO-CODE-Nivel III		Rubro	Estimado
20-100		Personal	2.848,50
20-200		Equipamientos	290,00
20-300		Insumos y Materiales	590,00
TOTAL PRESUPUESTO			3.728,50

20-100		PRESUPUESTO DE GASTOS DE PERSONAL				
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"					
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones					
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira					
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023					
SEMANAS:	6					
DÍAS	42					
		Beneficios semanales				
CARGO	SUELDO	SEMANAL	VACACIONES	DÉCIMO	APORTE PATRONAL	SUELDO PROYECTADO
Productor Ejecutivo	450,00	112,50	4,69	28,13	12,94	949,50
Director Creativo	450,00	112,50	4,69	28,13	12,94	949,50
Guionista	450,00	112,50	4,69	28,13	12,94	949,50
TOTAL PRESUPUESTO DE PERSONAL						2.848,50

20-200		PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS				
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"					
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones					
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira					
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023					
SEMANAS:	6					
DÍAS	42					

Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
Micrófono Zoom H1n	Unidad	Prepro	1	140,00	140,00
Apple Pencil	Unidad	Storyboard	1	150,00	150,00
Ipad	Unidad	Storyboard	1	635,95	635,95
TOTAL PRESUPUESTO EQUIPAMIENTOS					290,00

20-300		PRESUPUESTO DE GASTOS DE INSUMOS & MATERIALES				
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"					
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones					
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira					
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023					
SEMANAS:	6					
DÍAS	42					
Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Unitario	Costo total	
Memoria SD 64 GB	Unidad	Almacenamiento	1	20,00	20,00	
Disco duro externo 1TB	Unidad	Almacenamiento	1	70,00	70,00	
POWER BANK	Unidad	Energía	2	50,00	100,00	
Licencia Final Draft	Licencia Única	Guion	2	200,00	400,00	
TOTAL PRESUPUESTO GASTOS DE INSUMOS & MATERIALES					590,00	

30		PRESUPUESTO DE GASTOS DE PRODUCCIÓN	
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"		
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones		
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira		
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023		
SEMANAS:	1		
DÍAS	1		
PRO-CODE-Nivel III		Rubro	Estimado
30-100		PERSONAL	1.534,11
30-200		EQUIPAMIENTO	70,00
30-300		INSUMOS & MATERIALES	117,00
30-430		LOCACIONES	70,00
TOTAL GASTOS DE PRODUCCIÓN			1.791,11

30-100		PRESUPUESTO PERSONAL PRODUCCIÓN					
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"						
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones						
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira						
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023						
SEMANAS:	4						
DÍAS	28	Días de Rodaje	1	BENEFICIOS SEMANALES			
Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Sueldo	Sueldo Semanal	Sueldo por Día	VACACIONES	DÉCIMO	APORTE PATRONAL	Costo total
RODAJE GRABACIÓN							
Director	450,00	112,50	16,07	0,67	2,68	1,85	21,27
Director de Doblaje	450,00	112,50	16,07	0,67	2,68	1,85	21,27
Sonidista	450,00	112,50	16,07	0,67	2,68	1,85	21,27
Actor de doblaje 1	450,00	112,50	16,07	0,67	2,68	1,85	21,27
Actor de doblaje 2	450,00	112,50	16,07	0,67	2,68	1,85	21,27
Camarógrafo 1	450,00	112,50	16,07	0,67	2,68	1,85	21,27
PRODUCCIÓN ANIMADA							
Animador 1	450,00	112,50	16,07	18,83	18,75	12,94	468,83
Animador2	450,00	112,50	16,07	18,83	18,75	12,94	468,83
Ilustradora	450,00	112,50	16,07	18,83	18,75	12,94	468,83
TOTAL DE PERSONAL PRODUCCIÓN							1.534,11

30-200		PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS			
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"	Días de Rodaje1			
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones				
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira				
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023				
SEMANAS:	4				
DÍAS	28				
Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
RODAJE GRABACIÓN					
Micrófono Zoom H1n	Unidad	Audio	1	20,00	20,00
Filtro Antipop	Unidad	Audio	1	5,00	5,00
Pedestal Micrófono	Unidad	Audio	1	5,00	5,00
PRODUCCIÓN ANIMADA					
Tableta Gráfica	Unidad	Animación	1	40,00	40,00
TOTAL DE PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS					70,00

30-300		PRESUPUESTO DE GASTOS DE INSUMOS & MATERIALES			
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"				
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones				
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira				
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023				
SEMANAS:	1				
DÍAS	1				
Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
Comida	Paquete	Alimentación	4	3,00	12,00
Agua	Galón	Alimentación	1	2,00	2,00
Impresiones de Guion	Hojas	Organización	3	1,00	3,00
Licencia Adobe Creative Cloud	Mensualidad	Producción	2	45,00	90,00
Licencia Procreate	Licencia único	Producción	1	10,00	10,00
TOTAL DE PRESUPUESTO DE GASTOS INSUMOS					117,00

30-430	PRESUPUESTO DE TALENTOS Y GASTOS	
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"	
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones	
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira	
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023	
SEMANAS:	1	
DÍAS	1	

Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
Taxi Uber	Unidad	Movilización	1	50,00	50,00
Gasolina	Unidad	Movilización	1	20,00	20,00
TOTAL DE TALENTOS Y GASTOS					70,00

40	PRESUPUESTO DE GASTOS DE POST-PRODUCCIÓN	
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"	
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones	
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira	
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023	
SEMANAS:	6	
DÍAS	42	

PRO-CODE-Nivel III	Rubro	Estimado
40-100	PERSONAL	2.312,81
40-200	EQUIPAMIENTOS	30,00
TOTAL PRESUPUESTO DE POST-PRODUCCIÓN		2.342,81

40-100	PRESUPUESTO DE PERSONAL POST-PRODUCCIÓN						
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"						
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones						
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira						
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023						
SEMANAS:	6						
DÍAS	42						
Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Semana de trabajo	Sueldo	Semanal	Beneficios semanales			Sueldo proyectado
				Vacaciones	Décimo	Aporte patronal	
Editor	6	450	112,5	4,69	28,13	12,94	949,50
Asistente de editor	6	450	112,5	4,69	28,13	12,94	949,50
Productor musical	2	450	112,5	4,69	9,38	12,94	279,00
Colorista	1	450	112,5	4,69	4,69	12,94	134,81
TOTAL DE GASTOS DE PERSONAL							2.312,81

40-200	PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTO	
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"	
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones	
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira	
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023	
SEMANAS:	6	
DÍAS	42	

Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
PC Alta gama	Unidad	Edición	1	30,00	30,00
Teclado MIDI	Unidad	Músicalización	1	200,00	200,00
TOTAL DE EQUIPAMIENTO					30,00

40-300	PRESUPUESTO DE GASTOS DE INSUMOS & MATERIALES
PRODUCTO:	"ECO-SUNÍ"
PRODUCTOR EJECUTIVO	Gabriel Briones
DIRECTOR CREATIVO	Cristel Rivadeneira
FECHA PRESUPUESTO:	28/10/2023
SEMANAS:	6
DÍAS	42

Cargo/Servicio/Insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo Unitario	Costo total
Licencia Mixcraft	Mensualidad	Musicalización	1	45,00	45,00
Licencia DaVinci	Licencia única	Edición/Colorización	3	10,00	30,00
Licencia Adobe Creative Cloud	Licencia única	Edición	3	45,00	135,00
TOTAL DE PRESUPUESTO DE GASTOS INSUMOS					210,00