

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Realización de un cortometraje animado sobre la
leyenda ecuatoriana “El Tintín” para su preservación

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Alfonso Elías Chaw Quintero

Paolo Renato Porrás Blas

GUAYAQUIL - ECUADOR

2023

DEDICATORIA

Dedico el presente proyecto a mi familia que siempre me apoyo en esta travesía de lo audiovisual, desde mi decisión hasta el día de hoy, en especial a mi Madre que siempre me quiso ver feliz, a mi Padre que desde lejos se preocupa por mí y a mi Abuela que me ayudo a ser quien soy y me sigue ayudando después de su fallecimiento.

Alfonso Chaw

DEDICATORIA

La dedicación del proyecto es dirigida a la universidad ESPOL, por abrirme sus puertas de la institución y permitirme culminar mi carrera.

Renato Porras

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a María por llegar a este punto de mi vida confiando en ellos y ayudándome a conseguir mis sueños, también agradezco a toda mi familia, a mis amigos quienes me ayudaron en este proyecto y en la universidad y a las personas que amo por estar conmigo apoyándome en esta pequeña etapa de mi vida, sabiendo que seguirán conmigo a mi lado ayudándome cada día.

Alfonso Chaw

AGRADECIMIENTO

Mi agradecimiento de todo corazón es para mis padres por inculcarme los valores que forjaron la persona que soy actualmente y a mis hermanos por brindarme su comprensión y apoyo moral para superar todo este proceso académico. Aunque hemos estado distanciados, siempre los tuve presente.

Renato Porras

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *ALFONSO ELÍAS CHAW QUINTERO* y *PAOLO RENATO PORRAS BLAS* damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



Alfonso Chaw Quintero



Renato Porras Blas

EVALUADORES

Mtr. Omar Rodriguez Rodriguez
PROFESOR DE LA MATERIA



MSc. Victor Cantos Luces
PROFESOR TUTOR

RESUMEN

Las leyendas folclóricas, con más de cien mil años de existencia, son parte del complejo cultural que caracteriza una civilización debido a que se ha transmitido de generación en generación a través de la historia; sin embargo, con la llegada de la era tecnológica y los nuevos medios de comunicación digital, la tradición de compartir estos relatos fantásticos no forma parte del interés colectivo de los hoy en día llamados nativos digitales. Por ende, el objetivo del presente proyecto es crear una animación sobre la leyenda de “El Tintín”, como capítulo piloto de una serie autóctona ecuatoriana que busca adaptar las narraciones folclóricas a un producto audiovisual. Como lograrlo, se filmaron las escenas con actores reales para posteriormente emplear la técnica de rotoscopía a doce cuadros por segundo, obteniendo aproximadamente dos mil ilustraciones para una animación de cuatro minutos. En conclusión, con este cortometraje se busca migrar la tradición oral y escrita de las leyendas ecuatorianas a las redes sociales más populares con la finalidad de preservar la cultura nacional.

Palabras Clave: Leyendas folclóricas, animación, rotoscopía, preservar.

ABSTRACT

Folkloric legends, with more than one hundred thousand years of existence, are part of the cultural complex that characterizes a civilization because it has been transmitted from generation to generation throughout history; However, with the arrival of the technological age and the new digital media, the tradition of sharing these fantastic stories is not part of the collective interest of today's so-called digital natives. Therefore, the objective of this project is to create an animation of the legend of "El Tintin", as a pilot chapter of an indigenous Ecuadorian series that seeks to adapt folkloric narratives to an audiovisual product. To achieve this, the scenes were filmed with real actors to later use the rotoscopic technique at twelve frames per second, obtaining approximately two thousand illustrations for a four-minute animation. In conclusion, this short film seeks to migrate the oral and written tradition of Ecuadorian legends to the most popular social networks in order to preserve the national culture.

Key Words: Folkloric legends, animation, rotoscoping, preservation

ÍNDICE GENERAL

CONTENIDO

DEDICATORIA	II
DEDICATORIA	III
AGRADECIMIENTO	IV
AGRADECIMIENTO	V
DECLARACIÓN EXPRESA	VI
EVALUADORES	VII
RESUMEN	8
ABSTRACT	9
ÍNDICE GENERAL	10
ÍNDICE DE FIGURAS	12
INDICE DE TABLAS	13
CAPÍTULO 1	14
1. INTRODUCCIÓN	14
1.1. Objetivos	15
1.1.1. Objetivo General	15
1.1.2. Objetivos Específicos	15
1.2. Marco referencial	15
1.2.1. Serie animada: Fantasmagorías	15
1.2.2. Película: Loving Vincent	16
CAPÍTULO 2	18
2. METODOLOGÍA	18
2.1. Preproducción	19
2.1.1. Sinopsis	19
2.1.2. Argumento	19

2.1.3.	Diseño de personajes	20
2.1.4.	Paleta de colores	21
2.1.5.	Guion técnico	22
2.1.6.	Equipo de rodaje	27
2.1.7.	Lista de equipos	28
2.1.8.	Presupuesto proyectado	28
2.2.	Producción	29
2.2.1.	Lista de locaciones	29
2.3.	Postproducción	30
2.3.1.	Montaje guía.....	30
2.3.2.	Animación	31
2.3.3.	Aplicación de efectos visuales.....	34
2.3.4.	Sonorización y musicalización.....	35
CAPÍTULO 3	37
3.	RESULTADOS Y ANÁLISIS	37
CAPÍTULO 4	38
4.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	38
4.1.	Conclusiones	38
4.2.	Recomendaciones.....	39
BIBLIOGRAFÍA	40
APÉNDICES.....		41
Presupuesto real proyectado.....		41
Evidencias del proyecto		49

ÍNDICE DE FIGURAS

CAPÍTULO 1

Figura 1.1 Fotogramas de la serie animada Fantasmagorías [Fuente: Youtube, 2018]	16
Figura 1.2 Fotogramas de la película Loving Vincent [Fuente: Prime Video, 2017]	17

CAPÍTULO 2

Figura 2.1 Ilustraciones del personaje Tintín.....	20
Figura 2.2 Ilustraciones del personaje femenino	21
Figura 2.3 Paleta de colores principales	21
Figura 2.4 Guion técnico del capítulo piloto [Página 1]	22
Figura 2.5 Guion técnico del capítulo piloto [Página 2]	23
Figura 2.6 Guion técnico del capítulo piloto [Página 3]	24
Figura 2.7 Guion técnico del capítulo piloto [Página 4]	25
Figura 2.8 Guion técnico del capítulo piloto [Página 5]	26
Figura 2.9 Guion técnico del capítulo piloto [Página 6]	27
Figura 2.10 Áreas verdes de FADCOM	29
Figura 2.11 Aula de clases FADCOM.....	30
Figura 2.12 Ventana de montaje preliminar en Adobe Premiere	31
Figura 2.13 Configuración de la herramienta pincel	32
Figura 2.14 Escena de video guía para la rotoscopía en Photoshop.....	32
Figura 2.15 Proceso de rotoscopía en Photoshop	33
Figura 2.16 Carpeta de las escenas animadas	33
Figura 2.17 Aplicación de efecto fractal	34
Figura 2.18 Efecto de vibración aplicada en escena animada	34
Figura 2.19 Reducción de ruido de los audios	35
Figura 2.20 Aplicación de efecto stretch and pitch	36

INDICE DE TABLAS

Tabla 1. Equipo de rodaje	27
Tabla 2. Lista de equipos.....	28
Tabla 3. Presupuesto proyectado de gastos de producción	28
Tabla 4 Presupuestos de gastos de desarrollo.	41
Tabla 5 Presupuesto de preproducción.	41
Tabla 6 Presupuesto de producción.....	42
Tabla 7 Presupuesto de postproducción.	42
Tabla 8 Presupuesto de distribución.....	43
Tabla 9 Presupuesto de personal ejecutivo.....	43
Tabla 10 Presupuesto de equipo	44
Tabla 11 Tabla de gastos de agencia.....	44
Tabla 12 Presupuesto de personal de producción.....	44
Tabla 13 Presupuesto de equipos	45
Tabla 14 Presupuesto de insumos y materiales.....	45
Tabla 15 Presupuesto de personas de rodaje	45
Tabla 16 Presupuesto de equipos	46
Tabla 17 Presupuesto de insumos y materiales.....	46
Tabla 18 Presupuesto de atrezos.....	46
Tabla 19 Presupuesto de locación.....	47
Tabla 20 Presupuesto de personal de postproducción	47
Tabla 21 Presupuesto de equipos	47
Tabla 22 Presupuesto de personal.	48

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

La cultura es un complejo total que incluye conocimiento, creencia, arte, moral, leyes, costumbres y otras aptitudes y hábitos adquiridos por el hombre como miembro de la sociedad. (Tylor, 1871, pág. 64); por lo tanto, puede decirse que la cultura es un conjunto de características que se transmite a través de distintas generaciones, permitiendo que se diferencien individuos, pueblos, regiones o países.

Las leyendas son una de las formas para preservar la cultura; aunque no existan versiones originales y tampoco se tenga a los autores identificados; en teoría se originaron hace más de 100.000 años (Witzel, 2013), cuando las primeras civilizaciones querían salvaguardar su cultura. Asimismo, se atribuye a la recopilación y modificación de la información con el pasar del tiempo, dando paso a distintas versiones ricas en contenido cultural.

Las leyendas se suelen denominar un género folclórico (Gennep, 1982), puesto que, los personajes, flora, fauna y/o religión son autóctonos de un pueblo en específico. En el pasado, las leyendas eran utilizadas para dar respuesta a sucesos que no habían sido comprobados, inculcar valores o para contar fragmentos de la historia; en su mayoría, suelen estar acompañados de hechos que sobrepasan la realidad, utilizando elementos o criaturas fantásticas.

En Ecuador, según recopilación de datos realizada en el 2021, el 87.82% de la población tiene acceso a las redes sociales, tales como, Facebook, Instagram y TikTok, los cuales han mostrado un incremento exponencial de usuarios en los últimos años. (MENTINNO, 2021). Entonces, con la llegada de la era tecnológica y la migración de la población a las nuevas formas de comunicación digital, ¿Las leyendas ecuatorianas no deberían transmitirse por los nuevos medios de comunicación digital?

Los avances tecnológicos del siglo XXI han presentado nuevas herramientas para la transferencia de información y toda persona que goce de un dispositivo digital tiene a su

disposición una gran cantidad de conocimientos e historia; sin embargo, los nativos digitales o también llamados “Generación Alfa” (nacidos en el 2010), han adquirido otro tipo de intereses con lo que respecta el uso del internet y sus aplicaciones afines. El contenido digital que más se consumió en México durante el 2021 fue sobre el cuidado personal, alimentación y tecnología (Forbes Staff, 2022)

Entonces, proponemos mantener vigente las leyendas y lo que representa en nuestra historia, a través de los modernos medios de comunicación digital para poder llegar a la pantalla de los nuevos representantes de la cultura ecuatoriana, porque hay que adaptarse a los cambios para sobrevivir (Darwin, 1859).

1.1. Objetivos

1.1.1. Objetivo General

Crear un corto animado sobre la leyenda ecuatoriana “El Tintín” mediante técnicas de animación digital para la preservación cultural de la región costeña del país.

1.1.2. Objetivos Específicos

- Adaptar la leyenda ecuatoriana de “El Tintín”, tomando como referencia repositorios escritos.
- Filmar las escenas de la narración previamente escrita para utilizarlas como referencias motrices.
- Producir un cortometraje utilizando técnicas de animación digital.

1.2. Marco referencial

1.2.1. Serie animada: Fantasmagorías

Esta serie animada de terror producida por los estudios Freak era transmitida por la cadena de televisión HBO desde el 2014 hasta el 2016. Los 12 cortometrajes lanzados aire narran las leyendas latinoamericanas más representativas de ciertos países como México, Uruguay, Chile y otros. El estilo visual que se maneja es sombrío, carente de colores cálidos, con rasgos exageradamente marcados en el

diseño de sus personajes. En cada capítulo un mismo personaje cumple la función de narrador, sosteniendo una voz calmada y con matices de suspenso.

Figura 1.1 Fotogramas de la serie animada Fantasmagorías
[Fuente: Youtube, 2018]



1.2.2. Película: Loving Vincent

Esta película polaca del 2017 fue dirigida por Dorota Kobiela y Hugh Welchman. La historia está inspirada en las cartas que el famoso pintor postimpresionista Vincent Van Gogh mantenía con su hermano, mostrando la vida y personalidad de este personaje icónico para el arte. Para la escritura del guion se tomó como referencia las pinturas icónicas de Vincent, para que los personajes y escenarios que el pintó cobraran vida en la pantalla grande.

Para la creación del largometraje se necesitó 125 pintores, debido a que, cada escena está pintada en lienzos al óleo, manteniendo la técnica característica que Vincent plasmaba en sus pinturas. Previamente al proceso de dibujo se filmaron las escenas, para que los pintores utilicen la técnica de rotoscopía en cada cuadro. Para Paula Arantzazu Ruiz, crítica de cine, Loving Vincent es un homenaje a la trayectoria del artista europeo, además de ser un hito técnico al realizar 65000 fotogramas pintadas a mano. (Ruiz, s.f.)

Figura 1.2 Fotogramas de la película Loving Vincent
[Fuente: Prime Video, 2017]



CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Utilizando las herramientas cualitativas de investigación, realizamos una búsqueda en libros y páginas web de los diversos relatos sobre la leyenda ecuatoriana del Tintín. No se puede definir un claro lugar de origen; puesto que, cada región narra una versión distinta sobre la leyenda, pero contienen algunas similitudes del ser fantástico.

En primer lugar, se estudió las cualidades y características del personaje principal, tomando como referencia la interpretación escrita que se encuentra en la página web de “Leyendas del Ecuador”, donde describen al Tintín como un pequeño duende con los pies invertidos y utiliza un gran sombrero que casi tapa sus orejas puntiagudas. Le gusta las mujeres de cabello largo y grandes ojos, a quienes acecha por la noche. (DIGIOFI, s.f.)

Los hechos narrados en la costa y sierra ecuatoriana sobre la leyenda del Tintín suelen tener algunas diferencias, pero optamos por centrar la historia en el relato proveniente de la zona peninsular. El libro del escritor Mario Conde, “Cuentos ecuatorianos de aparecidos” tiene un capítulo sobre el pequeño duende; en este se sigue la historia de una jovencita llamada Palmira, la cual se vuelve víctima del Tintín y sus constantes jugueteos para poder aprovecharse de ella. (Rivera, 2005)

Comenzando con el proceso de preproducción, se escribió una adaptación narrativa orientada al género de suspenso, acogiendo los fragmentos más relevantes que caracterizan la esencia de la leyenda y sus personajes principales, donde un narrador omnisciente se encargará de detallar los hechos.

En la misma etapa inicial del proyecto, se realizó el diseño de los personajes, vestimenta y escenarios; para ello se recolectó imágenes referenciales en internet tales como características físicas, elementos que representativos y zonas naturales inspiradas en las

costas de Manabí, donde el terreno aledaño suele estar cubierto por una abundante vegetación, del cual, se ha seleccionado las tonalidades más oscuras y frías del color verde para lograr que la puesta en escena se muestre sombrío.

En la producción del proyecto, se filmaron las escenas previstas en el storyboard, con el objetivo de tener como referencia motriz todos los gestos y acciones que los personajes tendrían que hacer dentro de la animación. Este proceso se llevó a cabo en las inmediaciones de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), tanto en las aulas como en el bosque que rodea la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Visual (FADCOM).

Primero, en la postproducción se montó todos los videos filmados en orden de la narración; luego, con la técnica de rotoscopía digital a doce cuadros por segundo, se empezó con el calcado de los movimientos que se filmó con actores reales, plasmando la estética visual acordada. El proceso de dibujo, edición y montaje se trabajó en programas de Adobe Photoshop, After Effects y Premiere Pro respectivamente.

2.1. Preproducción

2.1.1. Sinopsis

Una bella señorita se siente asehada en la mitad del bosque que queda camino a su casa. Un silbido lúgubre se escucha en todo el ambiente, mientras en las copas de los árboles va saltando el espeluznante duende Tintín, quien se siente atraído por la larga cabellera y abundantes cejas de la joven indefensa. Entonces, comienza una persecución a través del camino entorpecido por la maleza.

2.1.2. Argumento

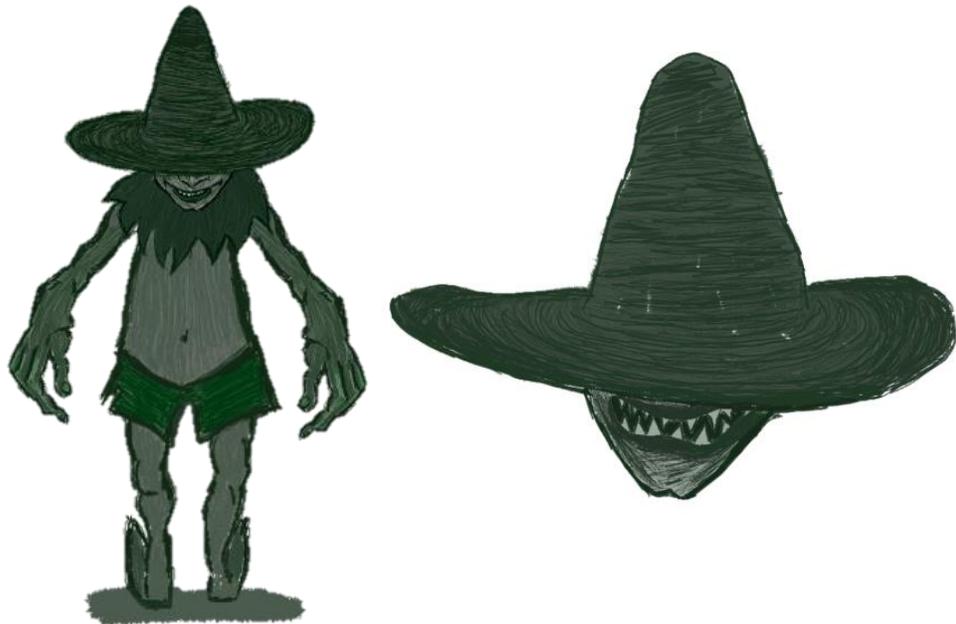
La leyenda ecuatoriana que habla sobre “El Tintín”, narra las perversas acciones que el pequeño duende suele hacerle a mujeres solitarias en los terrenos que están cubiertos por una abundante vegetación. Se dice que el espeluznante ser

se siente especialmente atraído por mujeres de cabello largo a las cuales acecha por la noche, para luego aprovecharse de ellas.

2.1.3. Diseño de personajes

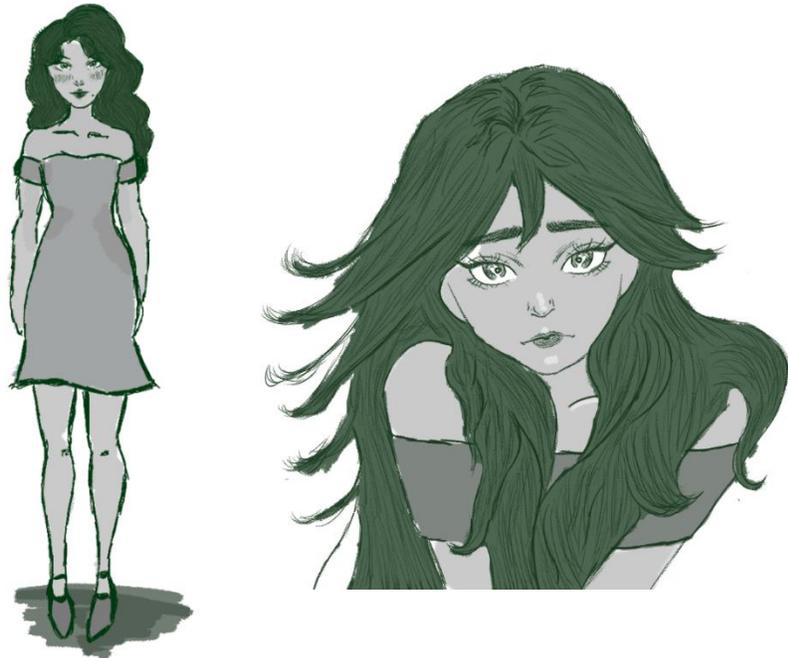
El duende Tintín, tiene toda la apariencia de un ser humano, pero con una estatura que apenas llega a la mitad de una persona promedio, su piel está demacrada como si se tratase de un pequeño anciano con orejas puntiagudas, tiene dientes afilados y su accesorio más representativo es un enorme sombrero de paja que tiene cierta semejanza con los que originalmente usan los montubios en los terrenos de cultivo.

Figura 2.1 Ilustraciones del personaje Tintín



El personaje femenino de la historia tiene el cabello ondulado largo y cejas abundantes, de contextura física delgada, usa un vestido corto. Su apariencia busca transmitir inocencia y belleza; en otras palabras, cuenta con todas las cualidades que según la leyenda enamoran al Tintín.

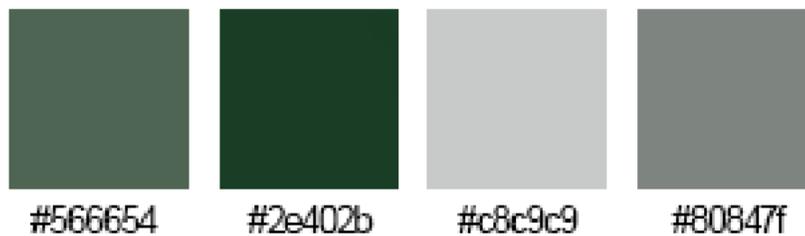
Figura 2.2 Ilustraciones del personaje femenino



2.1.4. Paleta de colores

Con la intención de conectar las áreas verdes de la región costeña ecuatoriana y generar un ambiente de naturaleza sombría, se seleccionó como color principal las tonalidades frías y oscuras del verde, usadas en las líneas que delimitan los detalles de los personajes, las cuales contrastan con una variedad de grises en distintas intensidades para colorear la piel y vestimenta.

Figura 2.3 Paleta de colores principales

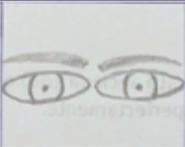


2.1.5. Guion técnico

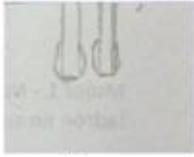
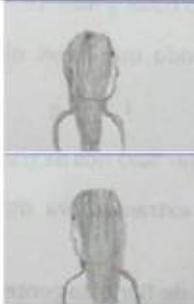
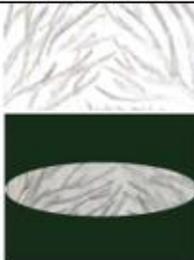
Figura 2.4 Guion técnico del capítulo piloto
[Página 1]

GUIÓN TÉCNICO

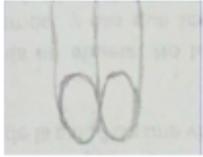
Serie No es solo una leyenda
Episodio El Tintín
Productor Renato Porras
Directores Alfonso Chaw | Renato Porras
Lugar ESPOL
Fecha 21/11/23

ES	CONTENIDO	PLANO	ÁNGULO	MOV. CAM.	SONIDO	TIEMPO
0	Animación de: "Girar el celular"					
1	Título: "No es solo una Leyenda"	Motion Graphics			Voz en off	5 seg.
2	En las cálidas costas ecuatorianas,	Plano general de la playa	Neutral	Estático	Ambiente de playa Voz en off	5 seg.
3	vivía una joven muy bella de larga cabellera	 Primer plano	Neutral detrás	Estático	Ambiental Voz en off	3 seg.
3	y abundantes cejas que reposaban sobre sus hermosos ojos.	 plano detalle	Neutral frontal	Estático	Ambiental Voz en off	4 seg.
4	Apenas se había mudado junto a su reciente esposo a las afueras de la ciudad, en donde todo era más tranquilo, o eso creían.	 Plano medio a Plano general.	Contrapicado	Zoom Out	Ambiente Voz en off	12 seg.

**Figura 2.5 Guion técnico del capítulo piloto
[Página 2]**

5	Una noche, la hermosa chica caminaba sola rumbo a su casa,	 Plano medio	Neutral	Traveling	Ambiente Pasos Voz en off	8 seg.
5	Los árboles del entorno empezaron a sacudirse con intensidad, la zona tropical fue invadida por un inusual y gélido clima.	 Plano general	Neutral detrás	Estático	Ambiente Viento Ramas Pasos Voz en off	10 seg.
5	La muchacha sentía un frío que la congelaba con cada paso que daba.	 Close up	Contrapi cado	Estático	Ambiente Pasos Viento Voz en off	10 seg.
5	De pronto, comenzó un silbido lúgubre y aterrador que se repetía sin cesar.	 Close up	Neutral	Gusano	Ambiente Silbido Viento Voz en off	6 seg.
5	Ella se quedó paralizada en la mitad del camino.	 Plano Medio	Picado	Estático	Ambiente Viento Voz en off	8 seg.
6	Solo podía ver las copas de los árboles que empezaron a moverse una tras otra, hasta que en un abrir y cerrar de ojos,		Neutra	Estático	Ambiente Viento Voz en off	12 seg.

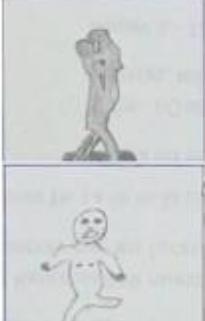
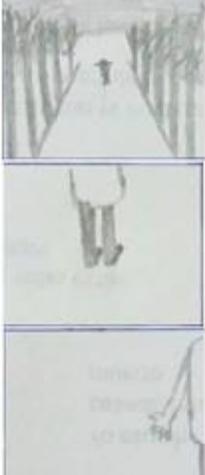
**Figura 2.6 Guion técnico del capítulo piloto
[Página 3]**

	todo el ambiente se pausó.	 plano subjetivo				
7	Atemorizada, miró al suelo. Un ramo de flores en mitad de la nada, solo podía ser obra de él.	 Over shoulder a plano lateral	Neutral detrás	Estático	Ambiente Ramo cayendo Voz en off	6 seg.
8	Al escuchar el silbido más cercano, la bella joven se echó a correr,	 Plano general	3/4	Estático	Ambiente Voz en off	6 seg.
9	pero las copas de los árboles se movían en su dirección como si la estuvieran siguiendo,	 Plano general a plano aéreo	Picado	Traveling	Ambiente Viento Pasos Ramas Voz en off	4 seg.
10	inevitablemente se cayó debido al engañoso camino.	 primer plano	Picado	Estático	Ella cayendo Ambiente Viento Voz en off	3 seg.

**Figura 2.7 Guion técnico del capítulo piloto
[Página 4]**

10	Una mano áspera tapó su boca; el espeluznante Tintín la había alcanzado.	 primer Plano	gusano	Traveling	Ambiente Arrastrarse Respiración agitada Voz en off	5 seg.
10	Ella estaba a su merced sin poder verle la cara. Primero acarició su delicada piel, pero cada vez era más agresivo. La indefensa jovencita solo esperaba lo peor y su visión se nubló al ver el enorme sombrero de paja.	 primer Plano	tilt up	Estático	Ambiente Risa Respiración Tintín Voz en off	20 seg.
11	Para olvidar lo sucedido, la pareja se puso de acuerdo para decir que todo había sido una pesadilla, aunque los moretones en sus brazos eran evidentes.	 Plano lateral interior a plano exterior	Contrapicado	Estático	Respiración agitada Ambiente Voz en off	15 seg.

Figura 2.8 Guion técnico del capítulo piloto
[Página 5]

12	<p>El tiempo transcurrió y para sorpresa de la joven pareja, esperaban un bebé, que al nacer horrorizó a todos,</p>		360°	Estático	Ambiente Voz en off	10 seg.
13	<p>porque el pequeño había nacido sin huesos.</p>		cenital	Estático	Ambiente Voz en off	4 seg.
14	<p>Todo fue obra del Tintín, quien deambula en las costas del Ecuador, buscando a mujeres de cabello largo y cejas abundantes para violarlas y engendrar a sus hijos, que suelen morir en pleno parto, pero los que sobreviven se vuelven</p>		neutral frontal	Estático	Ambiente Pasos Voz en off	25 seg.

**Figura 2.9 Guion técnico del capítulo piloto
[Página 6]**

	hombres mujeriegos y embaucadores.					
		Plano General a Close ups				
15	Advertida estás, el Tintín te puede estar acechando.		Frontal	Estático	Ambiente Risa Tintín Voz en off	7 seg.
		Close up				

2.1.6. Equipo de rodaje

Tabla 1. Equipo de rodaje

NOMBRE	FUNCIÓN / CARGO
Alfonso Chaw	Dirección, Sonido, Cámara, Animador, Editor
Renato Porras	Dirección, Animador, Actor
Jennifer León	Asistente de dirección
Selena Alvarado	Dirección de fotografía
Cristina Moncayo	Diseñadora Gráfica
Daryl de la Torre	Actriz

2.1.7. Lista de equipos

Tabla 2. Lista de equipos

EQUIPO	CANTIDAD
Cámara Canon Rebel T6	1
Grabadora de audio TASCAM (DR-60DMK II)	1
Micrófono boom Audio-technical (AT875R)	1
Lente Canon 18-55	1
Baterías Lp-e17	3
Estabilizador Zhiyun crane	1
Tarjeta de memoria SD de 32GB	2
Laptop Lenovo 64GB	1

2.1.8. Presupuesto proyectado

Tabla 3. Presupuesto proyectado de gastos de producción

PRESUPUESTO GENERAL DEL PROYECTO

PROYECTO DE ANIMACIÓN - EL TINTÍN

Productor Ejecutivo Renato Porras
Director Alfonso Chaw
Fecha de Presupuesto 17/9/2022
Locación Guayaquil
Semanas 16

Presupuesto por proyecto

Los equipos son alquilados por día

CODIGOS NIVEL II	RUBRO	COSTO REAL
10	PRESUPUESTO GASTO DE DESARROLLO	5300,00
20	PRESUPUESTO DE PREPRODUCCIÓN	2180,50
30	PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN	1185,90
40	PRESUPUESTO DE POSTPRODUCCIÓN	2378,50
50	PRESUPUESTO DE DISTRIBUCIÓN	740,50
60	CONTINGENCIA	1178,54
	TOTAL PRESUPUESTO	12963,94

SUB TOTAL ABOVE THE LINE	7219,04
SUB TOTAL BELOW THE LINE	5744,90
TOTAL	12963,94

2.2. Producción

La filmación de las escenas se realizó en un solo día de trabajo, teniendo en cuenta que el objetivo del rodaje era obtener las referencias motrices de las extremidades de los actores, el movimiento del cabello, capturar los gestos según las emociones requeridas y registrar el paisaje natural del entorno.

Para el registro audiovisual se empleó un estabilizador electrónico con el cual se filmaron distintos planos para cada una de las escenas; con los planos generales se buscaba ubicar espacialmente al espectador, los planos americanos son una vista para conocer a los personajes y los primeros planos son para transmitir las emociones poniendo énfasis en las gesticulaciones del rostro. Además, se utilizó una grabadora de audio con su respectivo boom para la recopilación de sonido ambiental.

2.2.1. Lista de locaciones

- a. Áreas verdes del campus FADCOM (ESPOL), debido a que la leyenda sobre “El Tintín” costeño, tiene como origen la provincia de Manabí, la cual es una zona tropical y llena árboles a las afueras de la ciudad. Los alrededores de la facultad cuentan con lo antes mencionado, además de tener caminos despejados de maleza o arboles-

Figura 2.10 Áreas verdes de FADCOM



- b. Aula de clase de FADCOM (ESPOL), con la finalidad de aprovechar el tiempo y teniendo en cuenta que lo esencial era capturar las referencias de movimiento y no el entorno en donde se desenvuelven; se filmó las escenas de la habitación dentro de las instalaciones de la facultad.

Figura 2.11 Aula de clases FADCOM

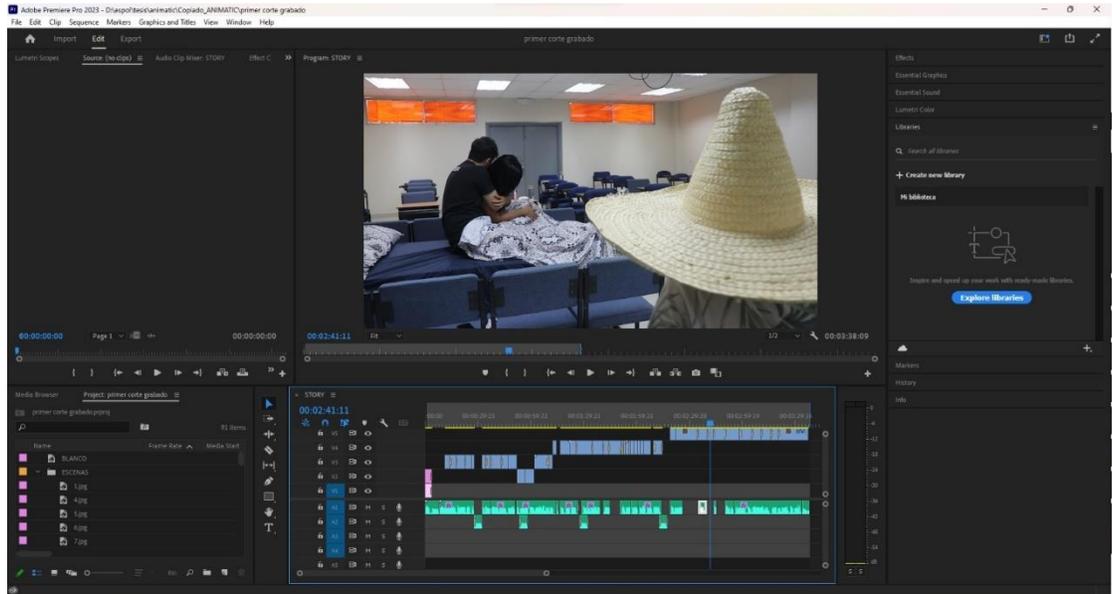


2.3. Postproducción

2.3.1. Montaje guía

Habiendo filmado las escenas con los actores reales se obtuvo 98 videos; de los cuales, se seleccionaron los fragmentos que mejor se ajustaban al storyboard previamente diseñado para ser sincronizados con la narración de voz en off en la línea de tiempo del programa Adobe Premiere Pro, del cual se renderizó un video que llamaremos “*video guía*”.

Figura 2.12 Ventana de montaje preliminar en Adobe Premiere



2.3.2. Animación

Cada una de las escenas por separado del *video guía* fueron importadas al programa Adobe Photoshop en un área de trabajo con dimensiones de 1920 x 1080 píxeles, donde se configuró la línea de tiempo ajustando la velocidad de fotogramas a 12 cuadros por segundo.

Para el proceso de animación digital se empleó la tableta gráfica Wacom Intuos y su respectivo lápiz que responde a la sensibilidad proporcionada para cada línea. Entonces, dentro del programa Photoshop se utilizó la herramienta pincel seco, para ser más específico; el modelo "*cuadro de dibujo Kyle*", el cual muestra una textura de carboncillo. Además, se mantuvo una opacidad al 50% del *video guía*, para empezar a realizar la rotoscopía de los personajes en una nueva capa de video, manejando la apariencia generada por la diseñadora gráfica y al culminar con el proceso de dibujo cuadro a cuadro, la animación resultante sea exportada en formato Mp4.

Figura 2.13 Configuración de la herramienta pincel



Figura 2.14 Escena de video guía para la rotoscopía en Photoshop

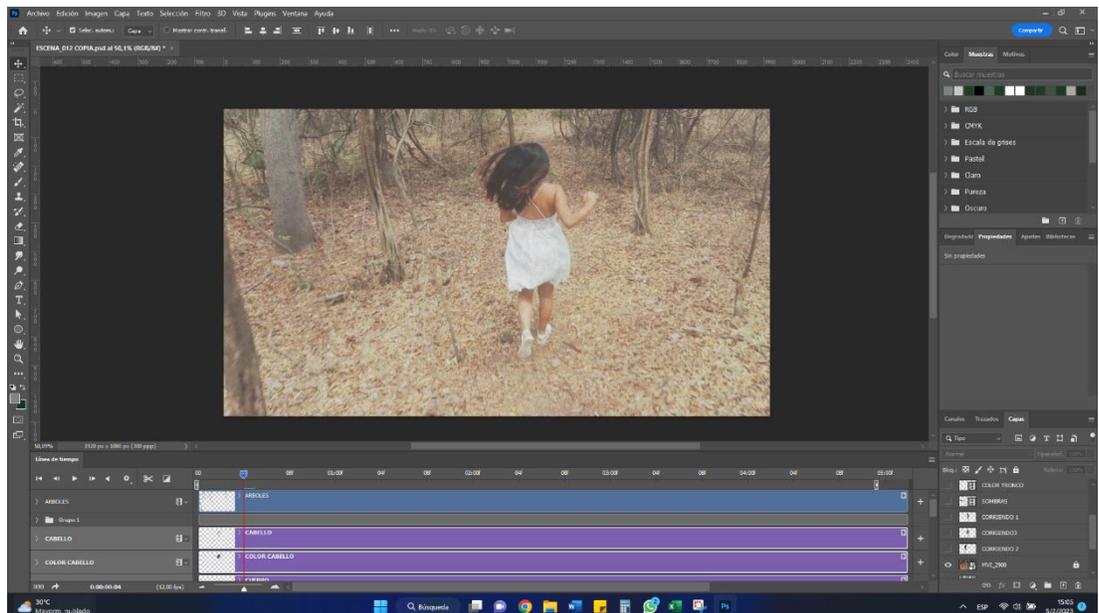


Figura 2.15 Proceso de rotoscopía en Photoshop

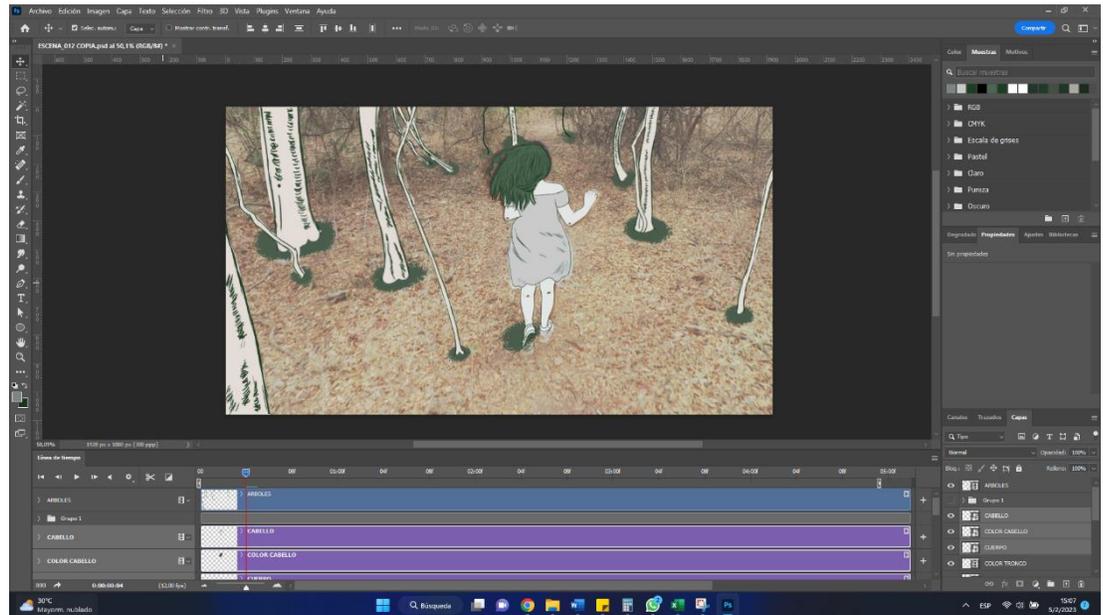
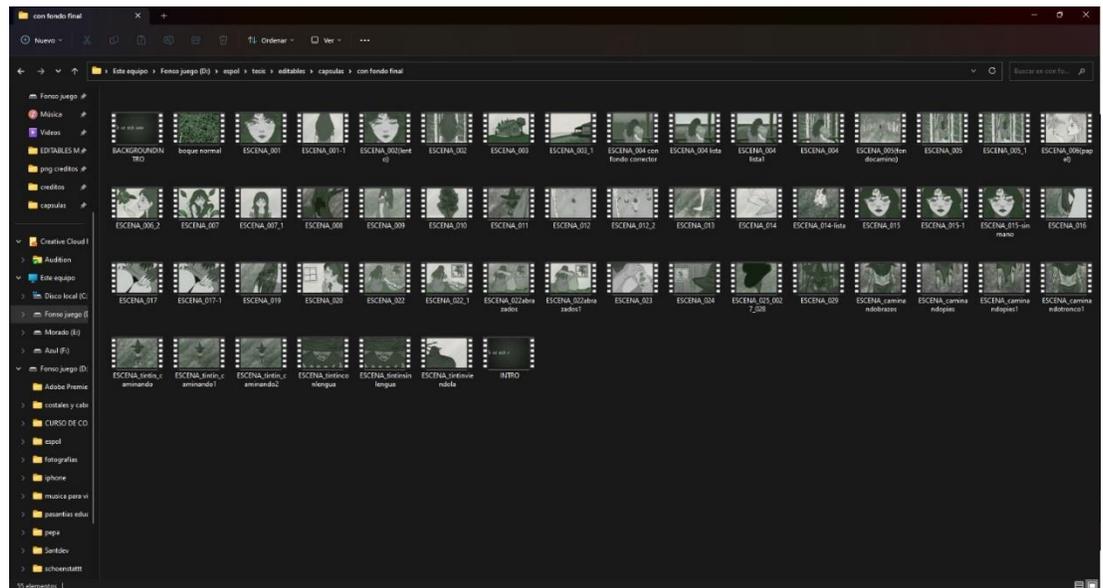


Figura 2.16 Carpeta de las escenas animadas



2.3.3. Aplicación de efectos visuales

La totalidad de escenas animadas pasaron por un mínimo proceso de edición en el programa Adobe After Effects con el objetivo de generar una vibración visual; para ello, se aplicaron los efectos *fractal* y *displacement map* con los cuales se modificó el código de vibración según lo amerite la escena y finalmente exportar cada escena en archivos Mp4.

Figura 2.17 Aplicación de efecto fractal

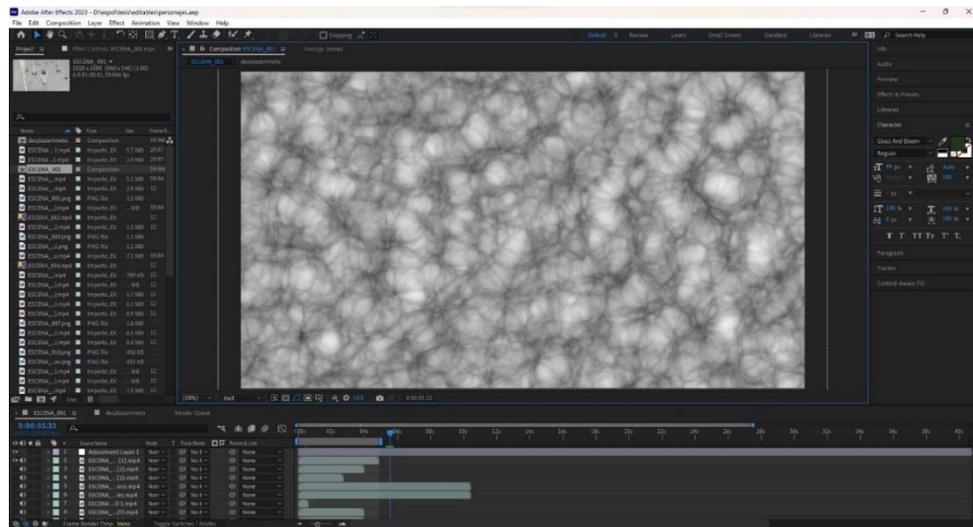
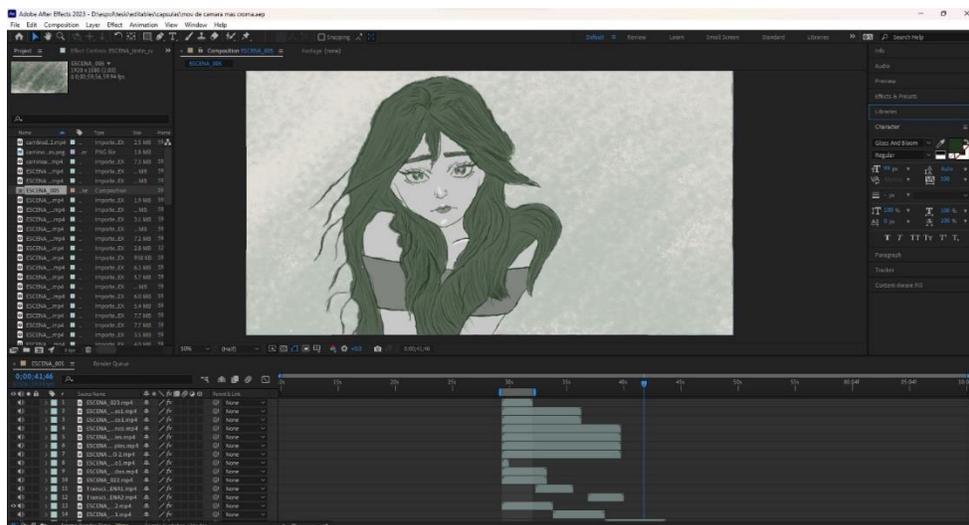


Figura 2.18 Efecto de vibración aplicada en escena animada



2.3.4. Sonorización y musicalización

El registro de audio se realizó con la TASCAM DR-60D MK II, capturando el sonido ambiental como el viento y la fauna de las áreas verdes de FADCOM; además, se grabó las pisadas sobre las hojas secas y el movimiento de las ramas. Por otro lado, la respiración de los personajes, efectos sonoros y la voz del narrador se llevó a cabo dentro del estudio de grabación en la universidad ESPOL, con la finalidad de tener un ambiente controlado y utilizar el micrófono de condensador Behringer C1 para capturar las frecuencias de sonido altas suaves y los bajos cálidos.

El tratamiento de los audios se realizó en el programa Adobe Audition, con el objetivo de utilizar el efecto de *reducción de ruido* y *reverb* en sonidos específicos. En el caso de la voz en off se procedió aplicando el efecto de tiempo *stretch and pitch*, con el propósito de generar una voz más grave disminuyendo la cantidad de semitonos.

Para acompañar el relato se eligió una música perteneciente al género de suspenso el cual se descargó de una biblioteca *creative commons* con licencia libre de derechos de autor.

Figura 2.19 Reducción de ruido de los audios

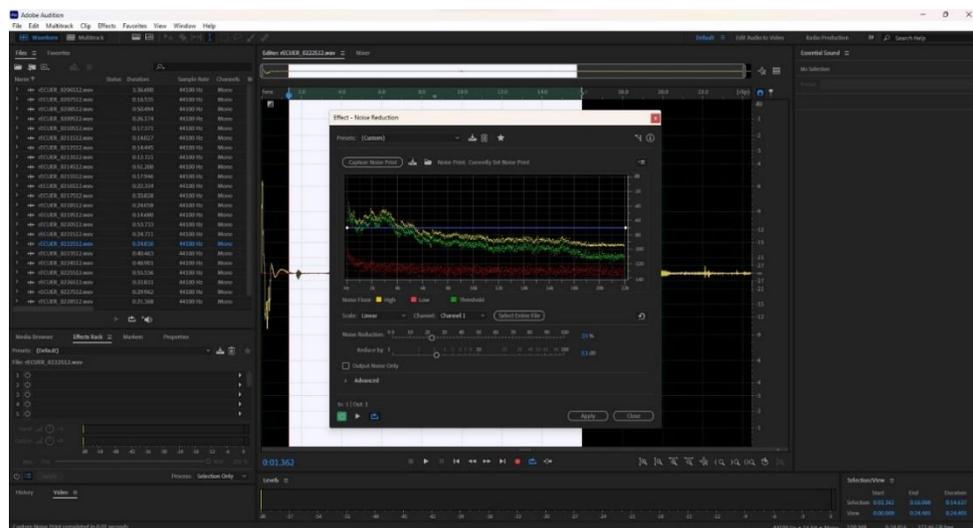
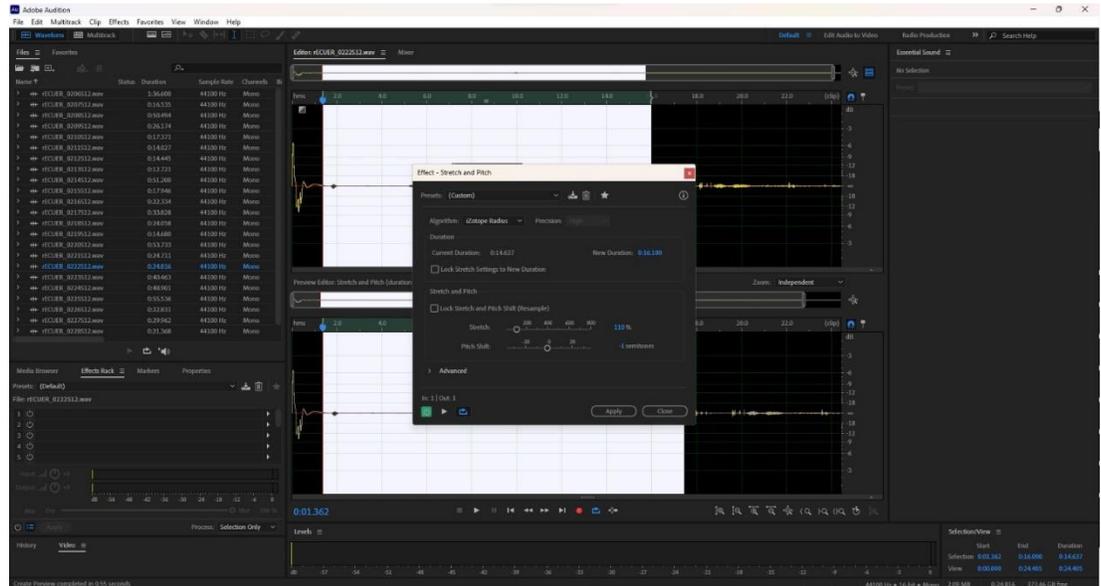


Figura 2.20 Aplicación de efecto stretch and pitch



2.3.5. Montaje final

Una vez animado y editado todos los elementos visuales y sonoros, se importaron al programa de Adobe Premiere Pro en una secuencia con medidas de 1920 x 1080 pixeles; en este espacio de trabajo se sincronizaron las animaciones con el tiempo de narración; a su vez, se agregaron los efectos de sonido ambientales y foleys.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

En primer lugar, desde el inicio del proyecto la idea de crear un producto audiovisual animado sobre leyendas ecuatorianas estaba claro; sin embargo, el estilo de animación aún quedaba por definir. Entonces, con las sugerencias y retroalimentación del tutor de proyecto, se buscó referencias visuales, tales como: Fantasmagorías, de HBO (2018), Loving Vincent (2017) y el videoclip Take on me, del grupo a-ha (1985). De estos se obtuvo el género narrativo, la técnica y el estilo respectivamente para poder comenzar con la primera etapa de preproducción.

La animación con técnicas de rotoscopía no necesita de equipos sofisticados y tampoco de un gran presupuesto, la filmación del video que actuará como guía motriz y gesticular para empezar con el proceso de calcado puede ser realizado con dispositivos móviles. La mayoría del trabajo está en el tiempo que amerita dibujar cuadro a cuadro, sin embargo, los resultados dependerán de la creatividad del animador.

El cortometraje final fue exportado en un formato de mil novecientos veinte pixeles por mil ochenta, cumpliendo así los estándares de alta calidad visual. En total la animación tiene una duración de 4 minutos; además, el proceso de rotoscopía produjo un aproximado de 2000 ilustraciones digitales. La elección de realizar una animación se debe a que, según estudios, es un método audiovisual atractivo para el espectador.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

El presente proyecto busca ser una alternativa audiovisual para mantener la tradición cultural de transmitir las leyendas ecuatorianas a la nueva generación de jóvenes internautas, con el propósito de preservar y transmitir la esencia de las narraciones folclóricas nacionales por medio de las redes sociales más populares.

En la documentación se establecieron objetivos específicos; en primer lugar, la adaptación de la leyenda ecuatoriana “El Tintín”, acogiendo los fundamentos narrativos de repositorios escritos, labor primordial para cimentar todos los procesos de preproducción, como la escritura del relato, el estilo visual y diseño de personajes.

El siguiente objetivo planteaba la filmación de las escenas previamente establecidas en la narración para ser utilizadas como referencias motrices de los personajes reales, registro visual que facilitó el montaje de un video maestro que actúa como guía para entender la velocidad del movimiento del cabello, extremidades y gestos.

El tercer objetivo manifestaba producir un cortometraje utilizando técnicas de animación digital, lo cual se logró utilizando la técnica de rotoscopía individualmente en cada plano para luego adjuntarlas en una sola línea de tiempo y finalmente poder exportar la animación completa.

Por último, se efectuó el objetivo general que establecía crear un corto animado sobre la leyenda ecuatoriana de “El Tintín” mediante técnicas de animación digital para la preservación cultural de la región costeña del país.

Entonces, es necesario adaptar las leyendas folclóricas a los nuevos medios de comunicación digital debido a que la generación del milenio ecuatoriano utiliza mayor parte de su tiempo navegando en las redes sociales. Ellos deberían cobrar conciencia y darse cuenta que son los responsables de compartir sus propias riquezas culturales.

4.2. Recomendaciones

Cuando se trate de realizar una animación con técnicas de rotoscopía es necesario tener en cuenta que este proceso amerita mucho tiempo; puesto que, dibujar una las escenas con movimientos del cabello o extremidades es una ilustración totalmente nueva. Entonces, es necesario tener una buena organización con los tiempos de cada una de etapas de preproducción, producción y postproducción.

Además, para este tipo de animación es recomendable tener una tableta gráfica, sobre todo porque facilita tener control de la presión y sensibilidad del pincel cuando se hace una simple línea, esto puede ayudarte a realizar un trabajo más rápido y con acabados más precisos según la estética que se busque para el proyecto.

Por último, realizar un casting de actores teniendo en cuenta cada rasgo físico que el personaje debe tener y cómo se desenvuelven con los accesorios, esto se debe a que cada movimiento que ellos efectúen será replicado. Siendo así, mientras mayor semejanza con el diseño del personaje y mejor efectúen las acciones los actores, la rotoscopía será más sencilla llevar a cabo.

BIBLIOGRAFÍA

Amazon. (2017). *Loving Vincent [Captura de pantalla]*. Obtenido de Prime Video:

<https://www.primevideo.com/>

Darwin, C. (1859). *El origen de las especies*.

DIGIOFI. (s.f.). *El Tintín*. Obtenido de Leyendas de Ecuador:

<https://leyendasdeecuador.com/el-tintin/>

Forbes Staff. (5 de Marzo de 2022). *TikTok revela los temas más buscados por los*

mexicanos. Obtenido de Forbes: <https://www.forbes.com.mx/forbes-life/entretenimiento-tiktok-temas-mas-buscados-en-la-red-social/>

Genep, A. v. (1982). *La formación de las leyendas*. Barcelona.

HBO Latinoamerica. (2018). *Fantasmagorías [Captura de pantalla]*. Obtenido de Youtube:

<https://www.youtube.com/>

MENTINNO. (Octubre de 2021). *Ecuador Estado Digital*. Obtenido de

https://drive.google.com/file/d/1HlrELN8_t38AAwvS7zGgEFWsuMhKq7D/view

Rivera, C. (2005). *Cuentos ecuatorianos de aparecidos*. Quito: Grupo Editorial Norma S.A.

Ruiz, P. A. (s.f.). *Loving Vincent*. Obtenido de Sensacine:

<https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-241757/sensacine/>

Tylor, E. B. (1871). *Cultura primitiva: Los orígenes de la cultura*. Londres.

Witzel, M. (2013). *The Origins of the World's Mythologies*.

APÉNDICES

Presupuesto real proyectado

10 PRESUPUESTO GASTO DE DESARROLLO

Productor Ejecutivo Renato Porras
Director Alfonso Chaw
Fecha de Presupuesto 17/9/2022
Locación Guayaquil
Semanas 16

CODIGOS NIVEL II	RUBRO	COSTO REAL
10-100	PRESUPUESTO DE PERSONAL EJECUTIVO	4764,00
10-200	PRESUPUESTO DE EQUIPO	320,00
10-300	PRESUPUESTO DE GASTOS DE AGENCIA	216,00
	TOTAL PRESUPUESTO	5300,00

Tabla 4 Presupuestos de gastos de desarrollo.

20 PRESUPUESTO DE PREPRODUCCIÓN

Productor Ejecutivo Renato Porras
Director Alfonso Chaw
Fecha de Presupuesto 17/9/2022
Locación Guayaquil
Semanas 16

CODIGOS NIVEL II	RUBRO	COSTO REAL
20-100	PRESUPUESTO PERSONAL DE PREPRODUCCIÓN	1786,50
20-200	PRESUPUESTO DE EQUIPOS	276,00
20-300	PRESUPUESTO DE INSUMOS Y MATERIALES	118,00
	TOTAL PRESUPUESTO	2180,50

Tabla 5 Presupuesto de preproducción.

30 PRESUPUESTO DE PRODUCCIÓN

Productor Ejecutivo Renato Porras
Director Alfonso Chaw
Fecha de Presupuesto 17/9/2022
Locación Guayaquil
Semanas 16

CODIGOS NIVEL II	RUBRO	COSTO REAL
30-100	PRESUPUESTO DE PERSONAL DE RODAJE	325,40
30-200	PRESUPUESTO DE EQUIPOS	640,50
30-300	PRESUPUESTO DE INSUMOS Y MATERIALES	64,00
30-400	PRESUPUESTO DE ATREZOS	29,00
30-430	PRESUPUESTO DE LOCACIÓN	127,00
	TOTAL PRESUPUESTO	1185,90

Tabla 6 Presupuesto de producción.

40 PRESUPUESTO DE POSTPRODUCCIÓN

Productor Ejecutivo Renato Porras
Director Alfonso Chaw
Fecha de Presupuesto 17/9/2022
Locación Guayaquil
Semanas 16

CODIGOS NIVEL II	RUBRO	COSTO REAL
40-100	PRESUPUESTO DE PERSONAL DE RODAJE	1786,50
40-200	PRESUPUESTO DE EQUIPOS	512,00
40-300	PRESUPUESTO DE INSUMOS Y MATERIALES	80,00
	TOTAL PRESUPUESTO	2378,50

Tabla 7 Presupuesto de postproducción.

30-430 PRESUPUESTO DE LOCACIÓN

Productor Ejecutivo Renato Porras
Director Alfonso Chaw
Fecha de Presupuesto 17/9/2022
Locación Guayaquil
Días 1
 La grabación solo duró **un solo día**

EQUIPO	U. MEDIDA	FUNCIÓN	CANTIDAD	COSTO UNITARIO	TOTAL
Camioneta	Unidad	Movilización	1	30,00	30,00
Combustible	Viajes	Movilización	6	4,50	27,00
Locación	Lugar	Área de Grab.	1	70,00	70,00
					0,00
					0,00
					0,00
TOTAL					127,00

Tabla 19 Presupuesto de locación

40-100 PRESUPUESTO DE PERSONAL DE POSTPRODUCCIÓN

Productor Ejecutivo Renato Porras
Director Alfonso Chaw
Fecha de Presupuesto 17/9/2022
Locación Guayaquil
Semanas 8
Días 56

CARGO	SEM. TRABAJO	SUELDO	SEMANTAL	BENEFICIOS SEMANTAL			SUELDO PROYECTADO
				VACACIONES	DÉCIMO	APORTE PATRONAL	
Editor	3	450,00	112,50	4,69	18,75	12,94	446,63
Músico	1	450,00	112,50	4,69	18,75	12,94	148,88
Ilustradora	8	450,00	112,50	4,69	18,75	12,94	1191,00
							0,00
							0,00
							0,00
TOTAL SUELDOS							1786,50

Tabla 20 Presupuesto de personal de postproducción

40-200 PRESUPUESTO DE EQUIPOS

Productor Ejecutivo Renato Porras
Director Alfonso Chaw
Fecha de Presupuesto 17/9/2022
Locación Guayaquil
Semanas 8
Días 56

EQUIPO	U. MEDIDA	FUNCIÓN	CANTIDAD	COSTO/RENTA SEMANTAL	TOTAL
Laptop Lenovo 32gb	Unidad	Edición	1	20,00	160,00
Laptop Mac Book 32 GB	Unidad	Edición	1	24,00	192,00
Tableta Gráfica Wacom	Unidad	Ilustración	1	20,00	160,00
					0,00
					0,00
					0,00
TOTAL					512,00

Tabla 21 Presupuesto de equipos

Evidencias del proyecto

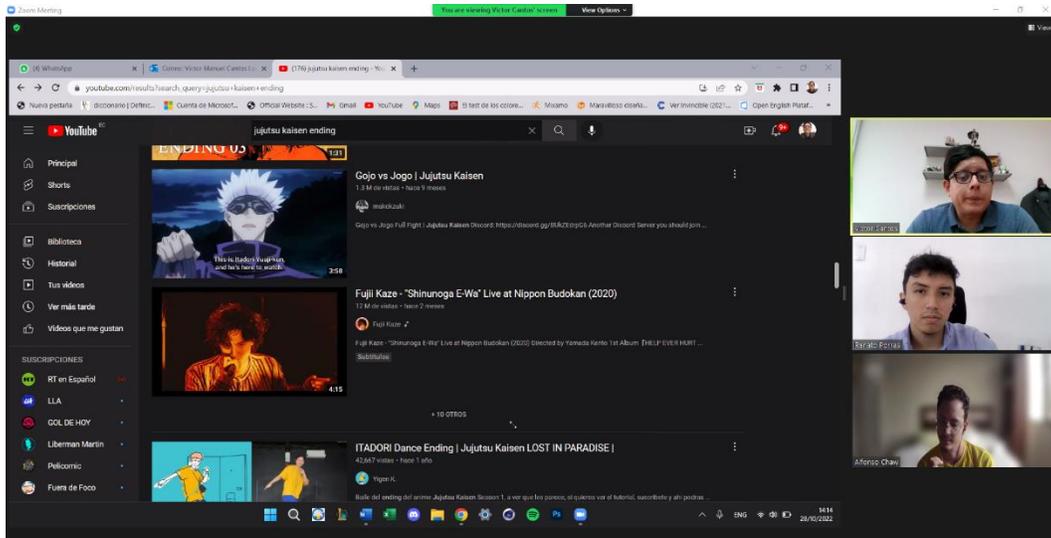


Ilustración 1 Reunión virtual con el tutor del proyecto para buscar referencias visuales.



Ilustración 2 Filmación de escenas en las áreas verdes de ESPOL.



Ilustración 3 Filmación de escenas dentro de las aulas de FADCOM.



Ilustración 4 Grabación de sonido ambiental.



Ilustración 5 Grabación de voz en off dentro del estudio de FADCOM

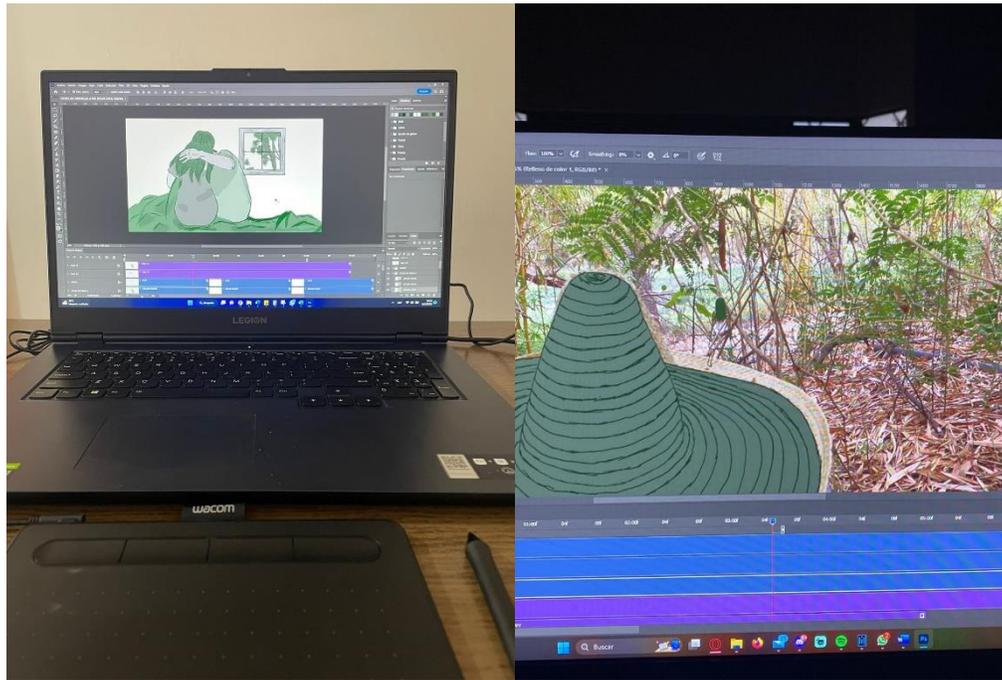


Ilustración 7 Proceso de rotoscopía en Photoshop