

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Creación de corto animado sobre un explorador urbano que visita
la Antigua y Abandonada Cárcel Municipal de Guayaquil

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Producción para Medios de Comunicación

Presentado por:

Diego Abraham Alvarado Correa
Ariana Catalina Vera Bustamante

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2022

DEDICATORIA

El presente proyecto va dedicado en primer lugar a nuestras familias, por los años invertidos en nuestra crianza y el apoyo que nos han brindado durante todo este tiempo hasta alcanzar la obtención de nuestro título.

A nuestros amigos y compañeros, por su ayuda durante todo el proceso y cuyo apoyo ha sido fundamental para cumplir con cada uno de los objetivos que nos hemos propuesto.

Ariana Catalina Vera Bustamante

Diego Abraham Alvarado Correa

AGRADECIMIENTOS

En primera instancia agradecemos a nuestros docentes, quienes nos han guiado durante toda nuestra trayectoria universitaria y hoy cosechamos esos resultados.

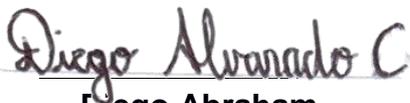
El camino ha sido complicado por queremos agradecer infinitamente a nuestra tutora y todos aquellos quienes contribuyeron con la creación de este proyecto. Gracias por apoyarnos con sus conocimientos y opiniones que nos ayudaron mucho al momento de entregar un producto de calidad.

Ariana Catalina Vera Bustamante

Diego Abraham Alvarado Correa

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; DIEGO ABRAHAM ALVARADO CORREA y ARIANA CATALINA VERA BUSTAMANTE 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”



**Diego Abraham
Alvarado Correa**



**Ariana Catalina
Vera Bustamante**

EVALUADORES

Omar David Rodríguez Rodríguez

PROFESOR DE LA MATERIA



Patricia Alexandra Caballero Roldán

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

La intención de este proyecto es mostrar la historia que envuelve el abandono de un lugar tan importante para nuestra ciudad como lo fue la Antigua Cárcel Municipal de Guayaquil. Teniendo como principal finalidad la conservación de la identidad y relevancia de los acontecimientos ocurridos en el sitio antes mencionado y cómo esta debe permanecer en la memoria colectiva de las futuras generaciones ya que sostenemos firmemente la idea de que la estructura tangible se puede dañar, olvidar, destruir o perder, pero la relevancia en la historia no se puede esfumar.

Se realizó una animación en 2D digital, estilo Píxel Art a 24 fps, en el que se evidencia toda la investigación realizada con antigüedad, misma que no solo aborda datos relevantes del lugar, sino que nos ayudó a desarrollar conceptos básicos para una correcta animática.

Se optó por mezclar la ilustración con el desarrollo de las animaciones por medio de After Effects, agilizando el proceso con herramientas digitales de calidad, pero a precios asequibles lo que permite presentar un proyecto de forma rentable para los directores e interesante para el público, mismo que aprenderá su historia a la par de que se entretiene.

El resultado final de este proyecto demuestra las capacidades de los autores al momento de querer realizar un proyecto de complejidad alta, pero a bajo presupuesto.

Se puede crear la historia que se desee y el único impedimento es la imaginación porque con esfuerzo y dedicación se pueden obtener buenos resultados.

Palabras Clave: Animación, Píxel Art, abandono, infraestructuras, historia.

ABSTRACT

The intention of this project is to show the history that surrounds the abandonment of such an important place for our city as was the Old Municipal Jail of Guayaquil. Having as main purpose the preservation of the identity and relevance of the events that took place in the aforementioned site and how this should remain in the collective memory of future generations as we firmly hold the idea that the tangible structure can be damaged, forgotten, destroyed or lost, but the relevance in history can not fade away. A 2D digital animation was made, Pixel Art style at 24 fps, which shows all the research done with antiquity, which not only addresses relevant data of the place, but helped us to develop basic concepts for a correct animation.

We chose to mix the illustration with the development of the animations through After Effects, streamlining the process with quality digital tools, but at affordable prices, which allows us to present a project in a profitable way for the directors and interesting for the public, who will learn its history while being entertained at the same time.

The final result of this project demonstrates the capabilities of the authors when they want to make a project of high complexity, but with a low budget. You can create the story you want and the only impediment is the imagination because with effort and dedication you can get good results.

Keywords: Animation, Pixel Art, abandonment, infrastructure, history.

ÍNDICE GENERAL

1.1.	Descripción del problema	7
1.2.	Justificación	8
1.3.	Objetivos	10
1.3.1.	Objetivo General.....	10
1.3.2.	Objetivos Específicos	10
1.4.	Marco referencial	10
1.4.1.	El paso del tiempo en edificaciones de Guayaquil	10
1.4.2.	El mundo audiovisual, una manera de preservar nuestra cultura.....	12
1.4.3.	Estructura de una historia en un producto audiovisual.....	14
1.4.4.	Fotogramas en una animación	14
1.4.5.	Propuesta de estructura del producto	15
1.4.6.	Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales	16
1.4.7.	Medios de difusión para la animación.....	18
	BIBLIOGRAFÍA	38

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. 1 Frame del protagonista de Woosh de Julien Grande	16
Figura 1. 2 Frame de Woosh- Smears y deformación del personaje	17
Figura 1. 3 Frame de Lake Erie de WildBarin Studios.	17
Figura 1.4 Frame de Survival of the sublime de Harry Sussams.....	18
Figura 2. 1 Paleta de colores de Jhon	21
Figura 2. 3 Paleta de colores de los escenarios	26
Figura 2. 4 Captura de Illustrator- Parte superior de la carcel.....	28
Figura 2. 5 Pinceles pixel art-Photoshop	29
Figura 2. 6 Captura pantalla Photoshop-Plano general de la ciudad	29
Figura 2. 7 Concept art Inicial de Jhon	30
Figura 2. 8 Concept art Inicial de Jhon	30
Figura 2. 9 Captura de pantalla de la edición en Premiere	31
Figura 2. 10 Captura de pantalla de la animación en After effect.....	32

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2. 1 Guion técnico.....	23
Tabla 2. 2 Cronograma estimado	23
Tabla 2. 3 Tabla de presupuesto	27

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

El crecimiento urbano se destaca por la constante inclusión de nuevas estructuras en las ciudades, como diversos edificios de viviendas, parques temáticos, hoteles, entre otros. Algunos de estos lugares inicialmente podrían ser considerados como simples estructuras más en la ciudad, pero con el tiempo, algunos se convierten en sitios icónicos y populares. Sin embargo, estos edificios pueden dejar de ser útiles y su mantenimiento y demolición pueden resultar costosos. Este es un fenómeno común en ciudades de todo el mundo y Guayaquil no es una excepción.

Actualmente, Guayaquil cuenta con varios edificios en deterioro y desuso, algunos de ellos datan del siglo XIX y son considerados patrimoniales, como la Cárcel Municipal. También existen edificios más recientes en las mismas condiciones, como el Bim Bam Bum o la discoteca Fizz. Estas estructuras, independientemente de su antigüedad, tienen un valor histórico, arquitectónico y social, pero actualmente la ciudad no cuenta con los mecanismos ni los medios necesarios para preservarlos adecuadamente. Según un artículo del periódico digital Primicias (Menéndez, 2022), Guayaquil carece del presupuesto necesario para mantener los edificios patrimoniales y no cuenta con un inventario actualizado de los mismos.

Es importante mencionar que los edificios son parte fundamental de la historia y la cultura de una ciudad y su preservación es esencial para mantener la identidad de un lugar. Además, estas infraestructuras pueden ser reutilizados y adaptados para nuevos usos, como espacios culturales, turísticos y comunitarios, generando un impacto económico y social positivo en la comunidad.

El cine y la televisión son ejemplos de medios audiovisuales que han contribuido significativamente a la conservación de la memoria colectiva. Películas históricas, documentales y de ficción han retratado momentos claves de la historia y han ayudado a transmitir las historias y las tradiciones de un lugar. Además, las imágenes y los sonidos capturados en estas producciones audiovisuales pueden ser utilizados como material de archivo y documentación histórica.

1.1. Descripción del problema

La memoria colectiva es la capacidad de una comunidad de recordar y contar sus historias, tradiciones, costumbres y valores. Por lo tanto, es un aspecto importante en la identidad de esta.

En la actualidad surge el problema de que las nuevas generaciones desconocen la cultura local, que la pérdida de conocimiento y comprensión de las tradiciones, costumbres, relatos y valores de una comunidad desaparezca a medida que las personas mayores que los transmiten van desapareciendo. Esto puede conducir a la pérdida de la capacidad de recordar y contar todos aquellos sucesos de relevancia para una comunidad, teniendo un impacto negativo en la identidad y cohesión de esta, y en su capacidad de transmitir sus valores y tradiciones a las generaciones futuras.

El audiovisual puede ser una herramienta valiosa para conservar y transmitir la memoria colectiva de una comunidad al permitir que más personas vean, escuchen y experimenten los relatos y tradiciones de su comunidad, y a preservar ese conocimiento para las generaciones futuras.

1.2. Justificación

El conservar la memoria para preservar nuestra identidad es importante porque nos permite recordar de dónde venimos, quiénes somos y cómo ha ido evolucionando nuestro entorno. Por este motivo, que con este proyecto se retratan datos y antecedentes de lugares que se encuentran en total abandono y mediante técnicas de animación, lograr resguardar su historia e importancia.

Poco a poco la historia de todos aquellos lugares, que en su momento formaron parte de algo relevante para nuestro crecimiento como ciudad, están quedando en el olvido. Se deben preservar esos datos históricos, personajes y hechos relacionados a estas infraestructuras, con el propósito de conversarlos en la memoria colectiva, ya que todas aquellas características son las que nos otorgan nuestra identidad.

(Echeverry, 2004) explica que, “La experiencia percibida comprende los elementos históricos, sociales y culturales que los hombres, los grupos, las clases, toman del discurso religioso, político, filosófico de los medios, de los textos, de los distintos mensajes culturales, en una palabra, del conocimiento formalizado e históricamente producido y acumulado” (pág. 5). Lo que da a entender que toda esa experiencia o memoria se está viendo afectada por el olvido y el deterioro de la infraestructura de espacios que forman parte del patrimonio de la ciudad de Guayaquil.

Necesitamos conservar estos espacios, pero no se puede cuidar algo sin antes conocer su historia ya que no se le da la suficiente relevancia. Así como expresó (Carrión, 2000), “referirse al proceso de construcción social del patrimonio cultural implica centrarse en la capacidad que poseen los sujetos sociales de otorgar valor a ciertos objetos, desde nuestro enfoque con la finalidad de que el estudio del patrimonio cultural encuentra sentido en su democratización y no en la exclusión, en el procesamiento del

conflicto y no en el ejercicio de la violencia” (pág. 17). En otras palabras, que en la preservación de los valores del patrimonio mucho tiene que ver su democratización, la apropiación social, la promoción como interés general, la construcción de un proyecto colectivo, el fortalecimiento del sentido de ciudadanía, entre otros.

Entonces, para lograr ese interés es necesario mostrar a las personas lo que fue el pasado, lograr que se sientan involucrados y en su caso atraídos por la historia para que así se pueda difundir y se logre preservar parte del patrimonio histórico que se está borrando poco a poco de la memoria colectiva, ya que, las memorias que una sociedad tiene respecto de los sucesos ocurridos en el pasado son producto de una tarea colectiva de elaboración y construcción permanente, de intentos de imposición de significados, cuyo resultado siempre se presenta como precario, susceptible de ser redefinido. Tal como menciona (Hernández, 2008), “aquí reside el carácter conflictivo inherente a la concepción misma de memoria colectiva. Y allí radica también la importancia (pedagógica y política) de los trabajos de memoria relativos a un pasado signado por la violencia estatal que intentan procesar y evitar su reemergencia a la vez que a construir y reforzar identidades comunes (pág. 6)

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Crear un corto animado sobre la cárcel municipal de Guayaquil, en animación 2D, dirigido a hombres y mujeres de entre 15 y 25 años. Diseñado para su distribución en plataformas digitales.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Investigar datos históricos y de saber popular que giran en torno a la antigua cárcel municipal de Guayaquil.
- Determinar la estética, historia y personajes que se van a usar para la creación del corto animado.
- Crear la animación basada en la información recopilada luego de la investigación.

1.4. Marco referencial

Para mejor comprensión del proyecto, es necesario tener en cuenta algunos conceptos que ayudarán a tener mejores bases que servirán como guía en los temas sociales que abordan la problemática y tecnicismos al momento de realizar el proyecto.

1.4.1. El paso del tiempo en edificaciones de Guayaquil

En la ciudad de Guayaquil existen distintas infraestructuras que, en algún momento de la historia, llamaron la atención de los ciudadanos por su importancia en hechos históricos o aportes a la comunidad en general, pero que hoy son solo construcciones abandonadas y casi inexistentes en la memoria de las nuevas generaciones.

Una de ellas es la antigua cárcel municipal de Guayaquil, ubicada en Baquerizo Moreno y Julián Coronel. Lugar en el que hoy solo hay rejas oxidadas y basura. Esta infraestructura tiene una antigüedad de más de 128 años y fue construida para albergar a los delincuentes más peligrosos de la ciudad, aunque después de un tiempo se recibieron reos de todo el país.

Con base a información recabada de una investigación previa, el (COMERCIO, 2014) informa que en la década de los 50 dejó de funcionar. Pero eso no ha impedido que siga siendo un lugar que atrae las miradas por su seductora arquitectura. Así que, en el 2010, la cárcel fue el escenario para la primera edición del desfile de moda nacional *Designer Book*. También es un sitio elegido por los fotógrafos y artistas para realizar sesiones fotográficas.

Actualmente, la edificación se encuentra completamente abandonada y en desuso. En su interior solo sobreviven malezas en los árboles y sus paredes que guardan historias que aún son contadas por las personas del sector. Las personas que trabajan en la zona, como cuida carros o vendedores ambulantes aseguran que adentro del lugar suceden cosas inexplicables.

Ernesto Valero, de 78 años, es morador del cerro del Carmen, sitio aledaño a la cárcel. “Por ahí pasó el famoso Come-muerto, que era un personaje que entraba por las noches al cementerio y robaba los vestidos de los finados”, indicó. (El universo, 2020)

Así mismo, el periodista Justino Cornejo en su libro (Celda Carcelaria, 2004) plasmó las vivencias que evidenció en su estadía en el reclusorio en el año 1953, cuando fue enviado a prisión por razones políticas.

Allí Cornejo recogió los testimonios de reos. Muchos de ellos aseguraron que en el sitio se escuchaban gritos de otros internos que habían fallecido ya hace mucho tiempo. Otros relataban haber visto apariciones. (Cornejo, 2004)

Muchos testimonios se han tomado sobre la historia del lugar, entre ellos el del señor Valero, que también supo comentar que, en el interior de la antigua cárcel existía un lugar conocido como “infiernillo”, donde ingresaban a reos para someterlos a castigos o torturas. Junto a la prisión también había una pared de fusilamiento.

La historia que envuelve el lugar es muy amplia e interesante, sin embargo, se ha visto manchada por el descuido y desolación del lugar, a tal punto de que las nuevas generaciones no tienen idea alguna de su existencia o lo que se hacía allí.

1.4.2. El mundo audiovisual, una manera de preservar nuestra cultura

Desde el siglo XX hasta la actualidad, los documentos audiovisuales (las películas, los programas de radio y televisión y las grabaciones de audio y vídeo) se han convertido en elementos imprescindibles para conocer la historia. Forman parte de nuestra identidad cultural y gracias a ellos podemos analizar la sociedad y la cultura popular de cada época. Además, gracias a los documentos audiovisuales se eliminaron las barreras que impedían la comunicación; su llegada significó una metamorfosis de la sociedad y de la forma de relacionarnos. (Comunidad Baratz, 2020)

Los documentos audiovisuales condensan la memoria y el legado de la sociedad. Son un instrumento esencial para el conocimiento de la historia contemporánea, al ser depositarios de información de carácter histórico, social y cultural; a la vez que son testimonio documental de la actividad de una institución o empresa en el desempeño de sus funciones.

Este tipo de documentos forman parte de lo que somos hoy en día y son una fuente de carácter informativo, evidencia y testimonial para las próximas generaciones. Los archivos audiovisuales son un legado para el futuro, puesto que gracias a ellos hemos sido capaces de dejar un registro real, permanente y tangible para el análisis y la valoración de las futuras generaciones.

La enseñanza y la escuela han estado ligadas tradicionalmente al lenguaje oral. La palabra y el texto dominaban, pero desde la segunda mitad del siglo XX y hasta el momento, el lenguaje audiovisual ha ido penetrando en la educación. Esto se debe a dos causas, la primera, de orden tecnológico; y la segunda, de orden científico y epistemológico. Hoy en día, el conocimiento no puede prescindir del lenguaje de la imagen y de sus tecnologías, de aquí la necesidad de incorporar el lenguaje audiovisual en la educación. Al incorporar los audiovisuales a la enseñanza, cambia el modo de ver y analizar el mundo, de estudiarlo, de transmitirlo, de aprender y de interactuar con la realidad y con los demás. (Comunidad Baratz, 2020)

A través del material audiovisual se pueden revivir diferentes épocas de la humanidad, dando fe de las transformaciones vividas con el paso del tiempo. Los archivos audiovisuales permiten ver lugares que ya no existen, vivir hechos del pasado o, incluso, escuchar voces de aquellas personas que ya no están. Y gracias a estos formatos podemos conocer historias acaecidas y conectarlas con nuestro presente y con nuestro futuro.

1.4.3. Estructura de una historia en un producto audiovisual

Las historias de las películas, cuentos, videojuegos, etc. Que nos encontramos y con los que nos entretenemos a diario no están contados al azar. Muchas de las historias siguen una estructura preestablecida, la aristotélica. Aristóteles cuando escribió la “Poética” estableció una estructura narrativa que son el planteamiento, nudo y desenlace.

En el planteamiento o primer acto, se nos presenta al protagonista, antagonista y personajes principales. En este punto también ocurre un detonante que cambia la dirección de la historia, este detonante se lo conoce como “Punto de giro” y da paso al segundo acto.

El nudo o segundo acto el protagonista debe alcanzar un objetivo o deseo y para llegar a lo deseado debe enfrentar obstáculos. Al final de este acto se encuentra el segundo punto de giro, este momento vuelve a ser una situación que cambia la dirección de la historia y también es el punto de mayor desesperación.

Por último, (Vargas, 2022) explica que el desenlace o tercer acto es cuando empieza todo a parecer estar en contra del protagonista, pero encuentra una forma de sobrellevar la situación y superarla. También se enfrenta al antagonista en el clímax de la historia y aquí también se muestra la transformación que tuvo el protagonista.

1.4.4. Fotogramas en una animación

La animación al igual que las películas grabadas con una cámara tienen que generar la sensación de movimiento en pantalla. Esta ilusión se logra al poner las imágenes en secuencia, dichas imágenes se las denomina fotogramas.

(Konigsberg, 2004) explica que “Los fotogramas se definen como cada una de las fotografías individuales de una película cinematográfica” (pág. 235), en el caso de la

animación son las ilustraciones individuales. El número de fotogramas que se muestran en un segundo (FPS) determina cuanta fluidez llega a tener el metraje, al agregar o quitar fotogramas en una secuencia se reduce o aumenta su fluidez.

1.4.5. Propuesta de estructura del producto

Plataformas de *streaming* como Netflix y *Crunchyroll* han popularizado la animación, concretamente la japonesa. Esto ha traído consigo la percepción oriental de que la animación es un medio para contar historias y no es exclusiva para niños. Esta es la razón por la que el público objetivo son hombres y mujeres de entre sus 15 y 25 años, por lo tanto, la animación corresponde a un tono sombrío en la ambientación y el lenguaje explícito.

(Id Tech, 2021) nos explica que “el estándar en animación la tasa de fotogramas es de 24 fotogramas por segundo, animando en unos para las escenas de acción, en dos para movimientos simples o diarios y en tres para movimientos lentos. En cuanto al tiempo que durará la animación se tiene previsto que dure 4 minutos aproximadamente.

En la narrativa en general, no solo en la animación, se encuentran los arquetipos que pueden llegar a ser personajes, situaciones y motivos recurrentes que aparecen en diferentes historias a lo largo del tiempo y en diferentes culturas. Algunos ejemplos de arquetipos en una historia pueden ser el héroe, el mentor, la aventura, la lucha entre el bien y el mal, la transformación y el retorno a la casa. Estos arquetipos ayudan a los autores a estructurar sus historias y a los lectores a comprender y conectarse con la trama.

Uno de los arquetipos de personajes se tiene al aventurero, este se refiere a un personaje que emprende un viaje o una misión peligrosa y desconocida, a menudo con el objetivo de encontrar algo valioso o de cumplir una tarea importante. Este personaje

suele ser valiente, audaz y determinado, y está dispuesto a enfrentar desafíos y peligros para alcanzar su objetivo. Este arquetipo se encuentra en muchas historias de aventura, incluidas las historias de exploración, fantasía y ciencia ficción. Algunos ejemplos de aventureros famosos incluyen Indiana Jones, Bilbo Bolsón y Luke Skywalker.

Por otro lado, los antagonistas se tienen al arquetipo del fantasma, este se refiere a un ser invisible o intangible que puede afectar a los vivos. En las historias, los fantasmas a menudo representan la muerte, el misterio y la memoria, y pueden ser usados para explorar temas como la culpabilidad, la venganza y la resolución de conflictos pasados. Este arquetipo puede ser representado en forma de espíritu, espectro, alma atrapada o alma en pena, y su presencia a menudo genera miedo, incertidumbre y tensión en la trama

1.4.6. Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales

Las referencias que usamos fue *Woosh* de Julien Grande. En este corto animado su apartado de animación se tomó como referencias el uso de *smears* y la deformación del personaje al crear escenas de acción. En la parte visual el desenfoque que tiene en las diferentes capas de los planos.



Figura 1. 1 Frame del protagonista de *Woosh* de Julien Grande



Figura 1. 2 Frame de *Woosh- Smears* y deformación del personaje

Otro corto animado que se usó como referencia visual fue *Lake Erie* de WildBrain Studios. De esta animación se extrajo el diseño de producción, porque la historia ocurre en una locación abandonada. Elementos como colores verdes para espectros, la iluminación en clave baja y aspectos de los objetos deteriorados fueron usado como referencia.



Figura 1. 3 Frame de *Lake Erie* de WildBarin Studios.

También se tuvo como referencia el corto animado *Survival of the sublime* de Harry Sussams. De este corto animado se tomó prestado la estética del píxel art, esta es un arte digital que simula los gráficos de los videojuegos retro como la Super Nintendo, Sega, etc.



Figura 1.4 *Frame de Survival of the sublime de Harry Sussams.*

1.4.7. Medios de difusión para la animación

Existe una gran variedad de plataformas de uso gratuito que pueden ayudar al momento de la distribución o exposición de un proyecto. El contenido en redes es el corazón y el alma de internet. Los usuarios buscan consumir información que despierte su interés de la manera más interactiva. Desde el inicio de la era digital, los vídeos han estado abriéndose camino a través de los principales contenidos que los usuarios ven regularmente.

YouTube es una de las herramientas más poderosas de *marketing* y cuenta con más de mil millones de usuarios (un tercio del total del Internet). En un mes promedio, 8 de cada 10 internautas utiliza la popular plataforma de vídeos. (Lozano, González, & Cuenca, 2019, pág. 119)

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

~~Con el fin de poder cumplir los objetivos planteados para este proyecto, se implementó el método de investigación~~ recolección de datos por medio de documentos y registros. Se escogió la investigación cualitativa debido a que se enfoca en comprender la experiencia subjetiva de los individuos y su percepción del mundo. La investigación cualitativa es un enfoque descriptivo e interpretativo que utiliza técnicas como entrevistas en profundidad, observación participante y análisis de documentos para obtener una comprensión detallada de los fenómenos sociales y humanos. Esta metodología es adecuada para explorar y comprender las perspectivas complejas y las actitudes profundas de las personas.

A través de esta metodología se analizaron los puntos más relevantes e influyentes en la historia de la Antigua Cárcel Municipal de Guayaquil y con ellos se trabajó la estructura de la historia.

Por otro lado, se realizó una investigación sobre el estilo artístico y visual en el que el proyecto se encontrará basado, tomando en cuenta nuestro público objetivo y las técnicas gráficas de nuestro dominio.

Todos estos aspectos mencionados, nos ayudaron al momento de la realización y presentación del producto final el cual es un corto animado en estilo Pixel Art, con una duración aproximada de 2 minutos.

2.1. Preproducción

La preproducción del proyecto tuvo una duración de tres semanas aproximadamente. Durante este tiempo se desarrolló la idea inicial, se seleccionaron los espacios en los que se desarrollaría la historia y se escribió el guion basado en los mismos, además de que se plantearon los primeros bocetos de los personajes y se planearon los tiempos y presupuestos que conllevaría la realización de la animación.

2.1.1. Sinopsis

Un intrépido explorador urbano se encuentra en su habitación, hablando con un amigo sobre la posibilidad de infiltrarse de noche en la cárcel municipal de Guayaquil. A pesar de las advertencias de su amigo, el explorador decide entrar en la cárcel sin permiso. Mientras recorre las sombrías instalaciones, se encuentra con los espectros del pasado, entre ellos el protagonista de una antigua leyenda urbana, el "Come Muerto". El explorador se enfrenta a sus propios miedos mientras se adentra en las profundidades del lugar, descubriendo secretos ocultos y enfrentando los horrores de un pasado oscuro.

2.1.2. Guion

Para la realización del guion, en el cual se basa toda la animación, se seleccionaron los espacios en los cuales se desarrollaría la historia. Todas aquellas locaciones y sucesos que se nombran durante el transcurso del guion son sucesos que se obtuvieron luego de la recolección del material obtenido durante nuestro proceso de investigación. (Ver Apéndice A)

En cuanto a los personajes, tenemos como nuestro héroe protagonista a Jhon, un fotógrafo de 25 años, de personalidad espontánea y aventurero. Le llama la atención los

deportes extremos y las nuevas experiencias. Es alguien rebelde y testarudo, por lo tanto, no acepta un no como respuesta.



Figura 2. 1 Paleta de colores de Jhon

Por el lado de nuestro antagonista, se presenta al Come-Muerto, personaje inspirado en la historia real de un saqueador de tumbas de Guayaquil. En la ciudad, se tenía la costumbre de enterrar a los muertos de noche junto con sus pertenencias más valiosas. El saqueador aprovechaba esta oportunidad para desenterrar los cadáveres y extraer los objetos de valor mientras los familiares dejaban el cementerio (Ubidia, 2007). Este personaje aparece en el primer punto de giro de la historia, cuando Jhon se encuentra explorando el interior de la cárcel.



Figura 2. 2 Paleta de colores del Come-Muerto

Para finalizar, tenemos a Marco como personaje secundario. Mejor amigo de Jhon, temeroso y bastante racional. Aparece en el primer acto de la historia y nos centra en los acontecimientos que ocurren por la mente de nuestro protagonista.

El guion técnico es un documento que describe los detalles técnicos y logísticos necesarios para llevar a cabo un proyecto de producción audiovisual, como una película, un programa de televisión o una animación. Este documento incluye información sobre

la planificación de la locación, el equipo, el presupuesto, el calendario, la iluminación, el sonido y otros aspectos técnicos. También puede incluir descripciones detalladas de cómo se deben capturar y montar las tomas para producir la secuencia final. El guion técnico es una herramienta esencial para el equipo de producción y es una parte integral de la planificación y la ejecución de un proyecto de producción audiovisual. (Ver Apéndice B)

Escena	Plano	Encuadre	Mov. Cámara	Acción	Sonido
1	1	G.P.G.	Dolly	Se ve la ciudad de Guayaquil de noche. Están los edificios y el malecón 2000.	Sfx: Trafico, personas caminando. Música: suspenso
1	2	P.E/PM-Posterior	Dolly	Se ven las ventanas de un edificio, la cámara se acerca a una de ellas. Se ve una habitación desordenada y con un hombre en la computadora.	Sfx: Computadora
1	3	PM-3/4	-	Se ve Jhon sentado frente al pc	
1	4	PD	-	Se ve un celular en una mesa de madera junto a un teclado	
1	5	FPV	-	Pantalla de la computadora con imágenes de la cárcel municipal	SFX: Clic del ratón
1	6	PD	-	Se ve un celular en una mesa de madera junto a un teclado	
1	7	PM-3/4	-	Se ve Jhon sentado frente al pc	
1	8	PD	-	Se ve un celular en una mesa de madera junto a un teclado	
1	9	PM-3/4	-	Se ve Jhon sentado frente al pc	

Tabla 2. 1 Guion técnico

2.1.3. Cronograma / plan de rodaje

La duración de nuestro proyecto integrador tuvo una duración de 16 semanas, las mismas que fueron divididas en las distintas tareas a realizar para un correcto desarrollo del trabajo. Se buscó tener en cuenta la dificultad de las actividades para designar las horas en las que se trabajaron y aprovechar el tiempo al máximo.

Actividades	Tiempo en semanas																
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
Desarrollo inicial																	
Formato de la propuesta	2h	1h															
Historia		2h															
Creación de Guion			3h														
Creación de personajes			2h														
Luz verde				1h													
Preproducción																	
Creación de cronograma					2h												
Presupuesto					1h												
Storyboard						3h											
Animatic							4h										
Casting							2h										
Producción																	
Ilustrar								25H	25H	15h	15h						
Grabar voz de los personajes								5h									
Animación										20h	20h						
Diseño de sonido											8h						
Postproducción																	
Montaje												8h					
Motion Graphics												4h					
Musicalización													2h				
1ra revisión													1h				
Revisión final														1h			
Distribución																	
Creación Afiche																3h	
Creación teaser																5h	
5 minute pitch																	1h

Tabla 2. 2 cronograma estimado

2.1.4. Equipo de rodaje

Un equipo de rodaje en una animación es un grupo de profesionales que trabajan juntos para crear una película animada. Cada miembro del equipo tiene un papel específico y contribuye en diferentes etapas del proceso de producción.

Algunos de los roles que se cubrieron en la producción fueron:

- El director: es el encargado de supervisar y dirigir todo el proceso de producción, desde la conceptualización hasta la entrega final.
- Diseñador de personajes: se encarga de crear los personajes y los diseños de los escenarios.
- Ilustradores: es un artista que crea imágenes a mano o mediante herramientas digitales para representar ideas o conceptos
- Animadores: son los encargados de crear las secuencias de movimiento y de animar los personajes y los escenarios.
- Editor: se encarga de montar la imágenes y sonido para dar coherencia a la narrativa.

2.1.5. Casting

Al momento de realizar el *casting* a quienes prestarían su voz a nuestros personajes, se tomaron en cuenta características como: las tres voces debían pertenecerles a hombres, dos de ellos jóvenes de 20 a 25 años y una voz de un adulto de 35 años en adelante.

Los tres caballeros debían contar con algo de experiencia en la comunicación social o actuación, un tono de voz claro y sobre todo con una buena modulación vocal para que no se presente inconvenientes de entendimiento.

2.1.6. Locaciones

La historia ocurre en dos lugares, el primero es la habitación de Jhon. Este espacio aparece en el primer acto. El cuarto es un reflejo de los gustos y pasatiempos del protagonista, así también que se dedica a la fotografía. Otro aspecto que se llega a vislumbrar es el desorden del cuarto, mostrando algo de la personalidad de Jhon.

La cárcel municipal de Guayaquil, este lugar es donde mayormente se desarrolla la historia. Abarca desde el final del primer acto hasta la conclusión del tercer acto. De la cárcel se ve tanto el exterior como el interior, al tener muchos años se ve en mal estado y las plantas han comenzado a crecer entre las grietas.

La elección de una paleta de colores adecuada es esencial para crear un ambiente atractivo y coherente en cualquier escenario. Los colores tienen un poder emocional y pueden influir en el estado de ánimo y las percepciones de las personas que los ven. Por lo tanto, es importante seleccionar una combinación de colores que sea coherente con la imagen y los valores que se desean transmitir. Para los escenarios el corto animado

se escogió una paleta de colores en morados y violetas, de esta forma se creó la triada de colores con las paletas de colores de los personajes. De esta forma se logró resaltar a los personajes del fondo y mantener una mejor visualización de ellos.



Figura 2. 3 Paleta de colores de los escenarios

2.1.7. Lista de equipos

En cuanto a los equipos físicos se necesitó durante la producción del proyecto se encuentran principalmente las computadoras, puesto que el trabajo se lo realizará completamente en digital, además de los softwares como *Illustrator*, *Photoshop*, *Premiere* y *After Effects* que nos sirven al momento de ilustrar, animar y el momento de montaje. También se contó con la necesidad de aplicaciones como *one drive* que nos permitió respaldar la información y plataformas de música y *folley* que nos fue de mucha ayuda al momento de la postproducción.

Todos los gastos generados con la adquisición de estos materiales se verán reflejados respectivamente en el presupuesto total del proyecto.

2.1.8. Presupuesto real y proyectado

Con el cronograma ya establecido se determinaron todos los gastos que se conllevaron al momento de poner en marcha el proyecto, aspectos como pago para el

equipo de trabajo, gastos básicos como luz y los softwares que se necesitarán durante las 16 semanas de trabajo.

2.1.8.1. Presupuesto real

El presupuesto real es aquel que tuvimos en cuenta durante las 16 semanas de realización del proyecto. En el caso de nuestro corto animado, contábamos con la mayoría de hardware necesario para poder realizar el trabajo, sin embargo, se generaron gastos en ilustradores y software que se requería.

Se generó un total de \$250 de presupuesto real al momento de pasar por cada una de las etapas, desde el desarrollo hasta la distribución del producto audiovisual final.

2.1.8.2. Presupuesto proyectado

El presupuesto proyectado es una herramienta que sirve para estimar el valor que tuviera el desarrollo de un proyecto audiovisual desde cero. En el caso del corto animado se ha estimado un valor de \$4440,15 para todas sus etapas de desarrollo y distribución. Para más detalle de cada uno de los valores considerados (Ver Apéndice C).

Pro-code-nivel II	Presupuesto	Estimado
10	Costos de desarrollo	624,00
20	Costos de preproducción	368,00
30	Costos de producción	2094,5
40	Costos de postproducción / Finalización	574
50	Costos de distribución y ventas	376
60	Contingencia	403,65
Total		4440,15

Tabla 2. 3 tabla de presupuesto

2.2. Producción

Antes del proceso de animación se crearon las piezas gráficas, se usaron los programas de *Illustrator* y *Photoshop*. El primer programa se usó para la creación de los elementos a animar, esto se debe a que *Illustrator* trabaja con gráficos vectoriales, es

decir, las ilustraciones no pierden calidad al cambiar de tamaño. Esto facilita el trabajo en la animación y cuando se requiere escalar los elementos.

Para la creación de las ilustraciones se usó la herramienta de cuadrícula y el bote de pintura para la creación del arte. El proceso consiste en crear una cuadrícula, 50x50 aproximadamente para objetos como en la **Figura 2.4**, luego usar el bote de pintura para rellenar los espacios y dar el aspecto de pixel art.

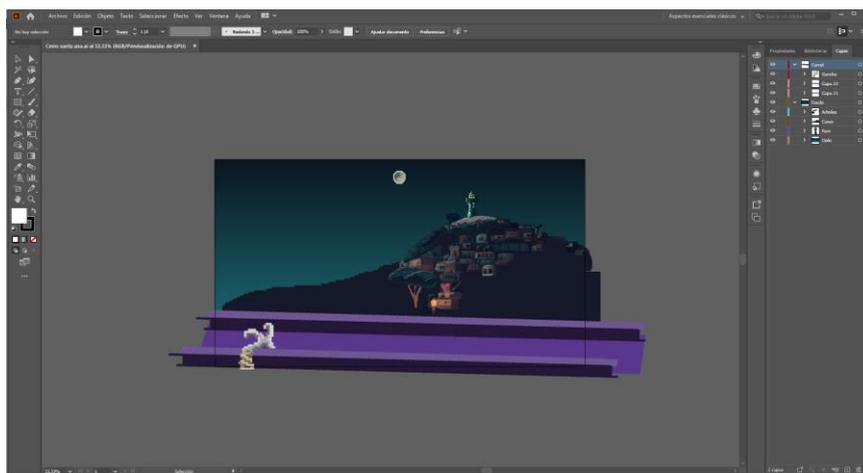


Figura 2. 4 Captura de Illustrator- Parte superior de la cárcel

Por otro lado, se usó *Photoshop* para crear las ilustraciones de fondo y que no requieran de animación. Esto se decidió así por la facilidad del programa para implementar pinceles, los cuales se usaron unos diseñados para la creación de ilustraciones de píxel art.

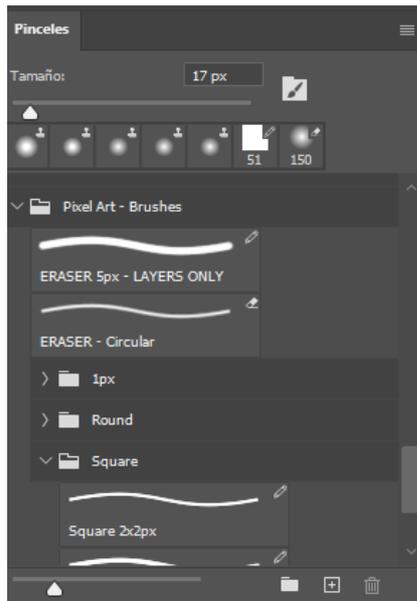


Figura 2. 5 Pinceles pixel art-Photoshop

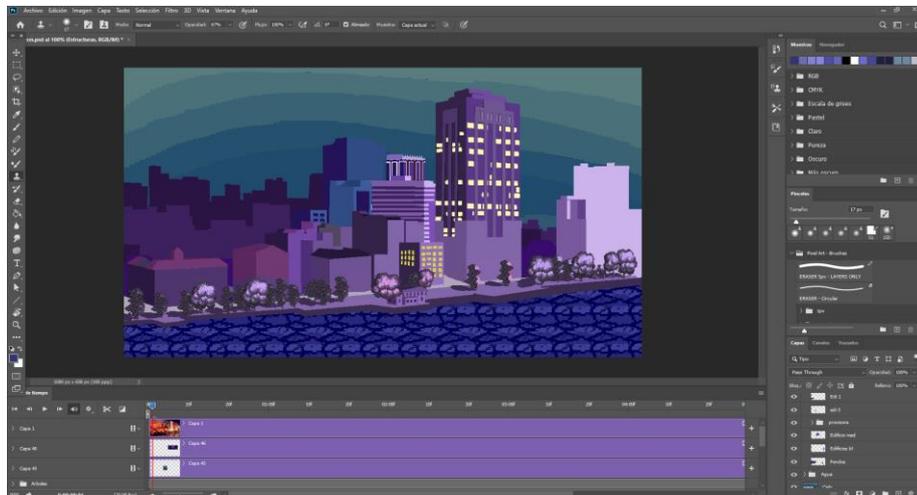


Figura 2. 6 Captura pantalla Photoshop-Plano general de la ciudad

Adicionalmente, la conceptualización de los personajes principales se realizó a mano en acuarelas y luego se digitalizó con el estilo de píxel art. Al momento de digitalizar se dividió al personaje en extremidades, cuerpo y cabeza. Esto se dio así para el proceso de animación y animarlos por separado.



Figura 2. 7 Concept art Inicial de Jhon



Figura 2. 8 Concept art Inicial de Jhon

2.3. Postproducción

2.3.1. Ingesta

Una vez que se ha finalizado la producción de un metraje, el siguiente paso es la transferencia de los archivos. Esto suele ser la transferencia de los archivos de una cámara a una computadora. En el caso de la animación digital, los archivos se crean directamente en la computadora, por lo que lo que se debe hacer es organizar los diferentes archivos en una carpeta. Finalmente, en este proceso de ingesta se utilizó el *software Adobe Premiere* para la siguiente etapa del proceso de postproducción.

2.3.2. Montaje

El montaje es una etapa fundamental en el proceso de postproducción de una película, video o cualquier otro tipo de contenido audiovisual. Es el proceso de

seleccionar, organizar y unir diferentes tomas o planos para crear una narrativa coherente y fluida. El montaje se divide en dos etapas: el montaje de imagen y el montaje de sonido.

En este corto animado, se utilizó *Adobe Premiere* para llevar a cabo el proceso de montaje. Se aplicaron algunos principios técnicos como el corte en “J” y “L”, especialmente en la escena inicial donde se presenta una conversación. En esta escena también se hizo uso de un plano en particular, el de Jhon, de manera recurrente para completar toda la escena. La razón de esto es que ese plano solo tiene una duración de 8 segundos.

Para dar la sensación de suspenso y tensión se hizo uso del tiempo, al prolongar los tiempos de los planos se logra la sensación deseada. En cuanto a las escenas de acción se buscó lo contrario, se recortaba el tiempo de los planos para darle dinamismo a la escena.

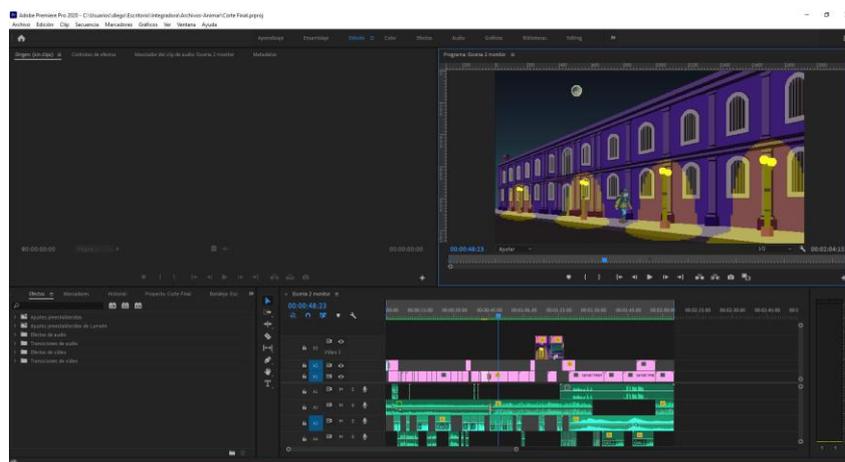


Figura 2. 9 Captura de pantalla de la edición en Premiere

2.3.3. Sonorización y musicalización

Para crear un ambiente inquietante y tensión, se utilizó con notas graves y ritmos lentos para crear una sensación de inquietud y sonidos ambientales como viento

soplando, gotas de agua y gritos lejanos para aumentar la sensación de misterio. Durante las escenas de acción, se utilizó música con ritmos más rápidos y notas agudas para crear una sensación de pánico. Es importante utilizar la música y la sonorización de manera efectiva para reforzar la historia y las emociones que se quieren transmitir al espectador.

2.3.4. Procesos de animación

El proceso de animación que involucra llevar ilustraciones desde *Illustrator* a *After Effects* es una técnica muy común en la animación digital. Primero, se crean las ilustraciones en *Illustrator* utilizando herramientas de dibujo vectorial. Estas ilustraciones se exportan como archivos de vectores, como SVG o AI, y luego se importan a *After Effects*.

Una vez en *After Effects*, las ilustraciones vectoriales se pueden animar utilizando las herramientas de animación de capas y *keyframes*. Esto permite mover, escalar y rotar las ilustraciones de manera suave y precisa. También se pueden añadir efectos de iluminación y degradados para dar profundidad a las imágenes.

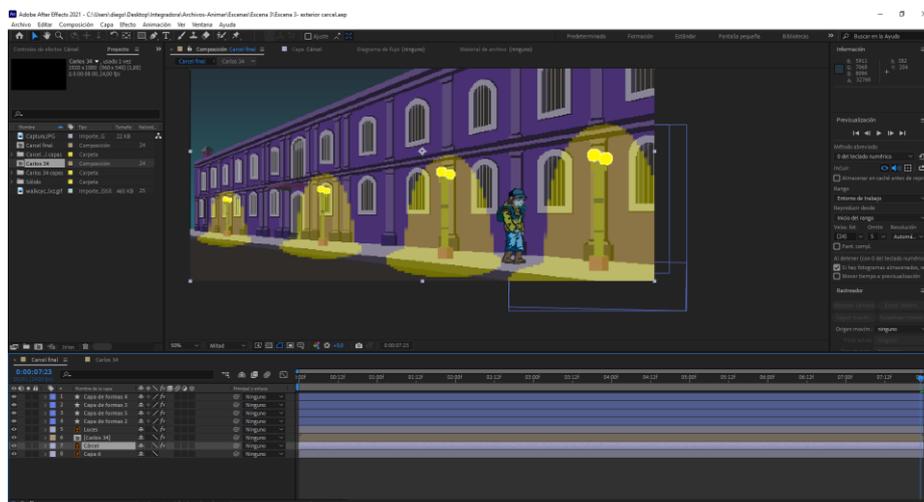


Figura 2. 10 Captura de pantalla de la animación en After effect

2.3.5. Exportación

El proceso de exportación es crucial en la animación y edición de vídeo porque permite preservar la calidad de la animación original y asegurar que se vea igual al momento de su creación. Además, permite compartir y distribuir el contenido en un formato que pueda ser visualizado en una amplia variedad de dispositivos y plataformas. También permite crear copias de seguridad y almacenar el trabajo para su uso futuro.

El proceso de exportación y edición cuando se anima en *After Effects* y luego se edita en *Premiere* es una combinación eficaz que permite obtener un resultado de alta calidad. Primero, se exporta la animación completada desde *After Effects* a *Premiere* mediante *adobe link* y se edita utilizando herramientas de edición avanzadas, como ajustar la duración, agregar transiciones, efectos y audio. Finalmente, se exportó la película final desde *Premiere* en un formato de vídeo estándar, como H.264. Este proceso permite aprovechar la potencia y las herramientas específicas de ambos programas para obtener un resultado óptimo.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Durante el proceso de trabajo, que tuvo una duración aproximada de 16 semanas, se obtuvo como resultado un corto animado con 2 minutos de duración, sin incluir la sección de créditos, a una tasa de 24 fps y resolución de 1920x1080 y formato h.264. Es un producto de sencilla reproducción en cualquier tipo de plataforma de video debido a su formato y resolución; cuenta con un aproximado de 3005 fps en total, los mismos que ayudan a la fluidez de la animación y dan como resultado un producto entendible.

En cuento al concept art, se elaboraron ilustraciones con estilo visual *Píxel Art*, el mismo que nos ayudó a reducir la complejidad de las escenas al no tener que definir de

una manera nítida los bordes y el detalle de cada uno de los elementos. Se trabajaron en los personajes por separado, siguiendo de guía las referencias que obtuvimos del ilustrador tradicional, quien nos realizó los bocetos con acuarelas. En cuanto a la aplicación final de los fotogramas, se trabajaron por separado los fondos, los personajes y los movimientos de cada uno por medio de animáticas.

Haciendo un análisis objetivo del costo, la inversión real total terminó siendo alrededor de los \$250 dólares americanos incluyendo motivos de gastos personales (comida, luz, agua, internet), depreciación de los equipos, gastos operativos y de personal; este último desglose vale aclarar, que para efectos de este proyecto se asumió el costo de los roles de ilustradores, equipo de grabación para voces, paquetes de programas de Adobe y suscripciones a plataformas que nos brindan material sonoro para el momento de editar, detallado en medida de las tarifas que se suelen cobrar por trabajo independiente. La calidad del acabado es decente, especialmente para un equipo de producción animada que consta de 2 personas y tiempo limitado. Producciones más elaboradas con mayor cantidad de colaboradores y equipos bordean las decenas de miles de dólares en presupuesto. Proyectos independientes por cuenta propia de este calibre son asequibles con el tiempo y esfuerzo requeridos, por lo que se puede determinar que la creación de esta animación en *Píxel Art* es algo rentable y beneficiosa.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1. Conclusiones

Desde la concepción de la idea hasta la entrega final, la creación de una animación es un proceso complejo y detallado que requiere la colaboración y el trabajo en equipo de diferentes profesionales. Durante el proceso, se deben tomar en cuenta muchos aspectos, como el desarrollo de los personajes, la planificación de la animación, la elección de los colores y la música y la postproducción. Cada etapa requiere habilidades técnicas y creativas específicas y una atención cuidadosa a los detalles para asegurar que el resultado final sea de alta calidad. En esta conclusión, se examina el

proceso completo de creación de una animación y se destacan los aspectos más importantes y los desafíos a los que se enfrenta el equipo de producción.

Antes de adoptar *After Effects* y *Illustrator*, nosotros como equipo de animación utilizábamos Photoshop para nuestros proyectos. Sin embargo, nos dimos cuenta de que esto representa una carga para nuestras computadoras y que el programa no está optimizado para el trabajo de animación. Esto significa que el flujo de trabajo se ve interrumpido y afectado. Al cambiar a *After Effects* y *Illustrator*, notamos una mejora significativa en la calidad y las posibilidades de animación, ya que *After Effects* cuenta con múltiples herramientas para animar. Además, enfrentarnos la limitación de las computadoras en cuanto a RAM, ya que estos programas son demandantes en ese recurso.

Un desafío adicional que enfrentamos durante el proceso de animación es la cantidad de ilustraciones que necesitamos para el desarrollo del proyecto. Nos dimos cuenta de que no podíamos hacer frente a la cantidad de trabajo con dos ilustradores y contratamos a uno a otro para avanzar en las piezas. Esta decisión resulta ser muy acertada, ya que la colaboración con otro ilustrador nos permite aumentar la productividad y mejorar la calidad de las ilustraciones. De esta manera, cumplimos con los plazos y entregar un producto final de alta calidad.

4.2. Recomendaciones

El proceso creativo detrás de la creación de una animación es un camino lleno de decisiones importantes y desafiantes. Desde la conceptualización y desarrollo de la historia hasta la elección de las herramientas adecuadas para lograr los efectos deseados, cada etapa requiere una gran cantidad de pensamiento crítico y consideración cuidadosa. Es fundamental tener en cuenta la visión general del proyecto, así como

también las capacidades y limitaciones de las herramientas elegidas, para garantizar que el resultado final cumpla con las expectativas y alcance la calidad deseada. Con un enfoque en la planificación y una comprensión profunda de los elementos clave del proceso creativo, cualquier equipo de animación puede crear una animación impresionante y memorable.

En un primer lugar, es fundamental tener claro el tema y concepto central de la animación. Esto permite definir las personalidades y características de los personajes, así como también del ambiente en el que se desarrollará la historia. La elección de colores y vestimenta adecuados puede ayudar a transmitir de manera efectiva la personalidad de cada personaje y contribuir a la cohesión visual del proyecto en su conjunto. Al tener claras estas decisiones, el equipo de animación puede enfocarse en crear una experiencia visual y narrativa coherente para el espectador.

Además, es importante llevar a cabo pruebas previas del flujo de trabajo en el proceso de creación de una animación. Esto significa que es necesario haber probado previamente los programas y herramientas que se van a utilizar antes de comenzar el proyecto en sí. De esta manera, se pueden identificar y solucionar cualquier problema o limitación que pueda surgir durante la animación, evitando retrasos y garantizando un flujo de trabajo eficiente. Al hacer estas pruebas, se puede estar seguro de que todas las herramientas y programas estarán optimizados y listos para ser utilizados durante el proceso creativo.

La animación es un proceso creativo que requiere una gran dedicación de tiempo y esfuerzo. Es importante tener en cuenta que no solo se trata de unir imágenes y hacer que se muevan, sino que también requiere de horas de ilustración y preparación previa. Cada elemento de la animación, desde los personajes hasta los fondos, debe ser

cuidadosamente diseñado y luego animado. Además, el flujo de trabajo debe ser bien planificado y ejecutado con precisión para asegurar una animación de alta calidad. Por lo tanto, es fundamental tener en cuenta estos aspectos al planificar y llevar a cabo un proyecto de animación.

BIBLIOGRAFÍA

- Carrión, F. (2000). "El Gobierno de los Centros Históricos!" *Desarrollo Cultural y gestión de centros históricos*. En F. Carrión, *"El Gobierno de los Centros Históricos!" Desarrollo Cultural y gestión de centros históricos* (pág. 17). Quito.
- COMERCIO, E. (24 de Octubre de 2014). Sitios icónicos de Guayaquil se encuentran abandonados. *EL COMERCIO*.
- Comunidad Baratz. (27 de Octubre de 2020). *Comunidad Baratz*. Obtenido de 10 razones por las que es importante salvaguardar y preservar el patrimonio audiovisual: <https://www.comunidadbaratz.com/blog/10-razones-por-las-que-es-importante-salvaguardar-y-preservar-el-patrimonio-audiovisual/>
- Cornejo, J. (2004). *Celda Carcelaria*.
- Echeverry, D. B. (2004). Memoria individual, memoria colectiva y memoria histórica: lo secreto y lo escondido. En D. B. Echeverry. Bogotá.

- El universo. (14 de JULIO de 2020). *Antigua cárcel municipal de Guayaquil, sitio patrimonial en desuso*. Obtenido de <https://www.eluniverso.com/guayaquil/2020/07/13/nota/7905558/antigua-carcel-municipal-sitio-patrimonial-guayaquil/>
- Hernández, E. (2008). "Análisis y evaluación de Políticas culturales: las Políticas del Patrimonio". *Revista Añalesde Estudios Económicos y Empresariales*. Vol. XVIII 263-312, España, 6.
- Id Tech. (16 de Agosto de 2021). *Id Tech*. Obtenido de What does animating on ones, twos, and threes mean?: <https://www.idtech.com/blog/what-does-animating-on-ones-twos-and-threes-mean#:~:text=The%20default%20timing%20of%20D,every%20second's%20worth%20of%20animation.>
- Konigsberg, I. (2004). Fotogramas. En I. Konigsberg, *Diccionario técnico Akal de cine* (pág. 235). Akal.
- Lozano, A., González, M. J., & Cuenca, C. (2019). YouTube como recurso didáctico en la universidad. *edmetic*, 164.
- Ubidia, A. (2007). *CUENTOS, LEYENDAS, MITOS Y CASOS DEL ECUADOR 2a. Ed.* Quito: Libresa.
- Vargas, A. (28 de julio de 2022). *Estructura en tres actos*. Obtenido de Cine, Series y Técnicas de Guion: <https://cineseriesytecnicasdeguion.com/tag/estructura-en-tres-actos/>

APÉNDICES

APÉNDICE A

CÁRCEL DE LOS LAMENTOS

1. EXT. CIUDAD DE GUAYAQUIL - NOCHE

Se ve el malecón 2000 desde lo alto, desde el río Guayas. Se distingue la Noria, el cerro Santa Ana y los edificios a su alrededor. Se escucha la multitud y los autos.

2. EXT./INT EDIFICIO/ HABITACIÓN CARLOS

De un 6to piso Se llega a ver una ventana iluminada, a través de ella se ve alguien sentado en una computadora. Se escucha que habla con alguien, pero no se distinguen sus palabras.

3. INT. HABIRACIÓN CARLOS

CARLOS se encuentra sentado frente una computadora, la cama esta destendida, hay platos y comida tirada por el piso. También se ve una repisa de madera con equipo de fotografía, cables, baterías, etc.

Se observan fotografías de CARLOS haciendo deportes extremos Como escalar y escalando montañas

JHON

Es que no lo entiendes, yo Sé que algo pasa ahí.

MARCO

JHON, Es solo tu imaginación, son solo leyendas, no hay ninguna prueba de que suceda algo en ese lugar.

CARLOS está hablando por teléfono con su amigo MARCO mientras mira su computadora.

CARLOS

No estaría tan seguro de eso, he encontrado tanta información de este lugar y ni me acordaba que existía.

MARCO

Mis abuelos dicen que fue un edificio muy importante, pero por su abandono ya casi es como si no existiera.

CARLOS mira en su computadora fotos de la cárcel municipal de guayaquil. Una de ellas tiene de título "edificación" y con

el año de "1886". Otra foto tiene "Gran incendio Guayaquil" y la fecha de "1896", en esta se ve la cárcel destruida.

JHON

Tiene demasiada historia, han pasado tantas cosas y me resulta demasiado interesante. Necesito conocer más.

MARCO

Deja de obsesionarte tanto con eso, no es como si pudieras entrar y averiguar más.

Se muestra en la pantalla de la computadora una foto en la que se ven las celdas repletas de personas, las manos salen de las rejas y tiene de título "Hacinamiento". En otra foto se ve a una persona en una celda y lleva por título "el Come Muerto". En otra foto se ve unas celdas del ancho de una persona y con personas en ellas, hay 5 celdas, la foto lleva el título de "Infiernillo".

JHON

¡Esa es una excelente idea! Vamos durante la noche, tengo que fotografiar el lugar y descubrir si las historias son ciertas.

MARCO

¡Estás completamente loco! No iremos a ninguna parte, es ilegal. Será mejor que descanses y hablemos mañana.

JHON

Si si, descansa.

Se muestra el teléfono de JHON donde se ha finalizado la llamada.

Se vuelve a observar a JHON viendo la pantalla de su computadora.

JHON

Bueno Marco, si no me quieres
acompañar, descubriré yo solo lo
que pasa en ese lugar.

Se muestra la pantalla de la computadora donde aparece una fotografía actual de la fachada de la antigua cárcel municipal de guayaquil.

4. EXT. CARCEL MUNICIPAL GUYAQUIL - NOCHE

Se ve a JHON caminar por la acera que da a la cárcel. LOS postes de luz emiten una luz amarilla y que parpadean.

JHON revisa la calle en busca de alguna persona, pero no hay nadie más. JHON Se toma un momento para suspirar y luego se saca la mochila para ponerla en el piso frente a él. Del interior de la mochila saca un gancho que tiene atada una cuerda, JHON zarandea el gancho y luego lo lanza a lo más alto del edificio.

JHON comienza a escalar el edificio y llega a la cima. Luego recoge la sogu con el gancho.

5. INT. CIUDAD DE GUAYAQUIL - NOCHE

JHON se encuentra en el patio central de la cárcel, se coloca su cámara en el cuello y enciende la luz que lleva sobre su hombro.

JHON

Bueno, está todo listo.

JHON comienza a caminar hacia donde están los pabellones.

JHON

No entiendo cómo pudieron meter a más de 500 personas en este lugar tan pequeño.

JHON se detiene antes de ingresar al área de pabellones y mira a su alrededor.

JHON

Según lo que leí, las celadas de arriba eran para los presos mejores cuidados porque tenían dinero y abajo los más pobres.

6. INT. CARCEL MUNICIPAL GUYAQUIL - NOCHE

JHON camina por las celdas y se percata que de las grietas del suelo de la última celda del pasillo emerge un resplandor verde.

JHON

Si estas celdas son demasiado

pequeñas, no me imagino la
tortura que era cuando los
castigaban y metían al
infiernillo.

JHON sigue caminando y se detiene frente a una celda al
escuchar una voz.

COME-MUERTO
¡¿Quién anda ahí?!

JHON se asusta y retrocede un poco.
El resplandor se vuelve un brillo más fuerte.

COME-MUERTO
¡¿Quién te dijo que podías
entrar?!

Unas manos emergen del suelo y se aferran al piso. Él COME-
MUERTO, un espectro con apariencia de zombie, emerge del
agujero y se arrastra lento hasta JHON.

JHON gira y comienza a correr por el mismo lugar donde entró.

Las Otras celdas también empiezan a brillar y se escucha el
suelo desquebrajarse.

JHON
(agitado por correr)
¡Lo sabía, Lo sabía
Cosas horribles pasan en
este lugar. Es igual a
toda la historia que leí

en internet.

COME-MUERTO

¡Regresa aquí!

Voy a matarte por entrar
y me quedaré con todas
tus cosas!

JHON Corre por el pasillo. Él COME-MUERTO lo persigue. JHON llega a la puerta de salida, pero no la puede abrir. Gira para observar a quien tanto lo persigue.

JHON

(agitado por correr)

¡Tu debes ser él Come-Muerto!

Desenterrabas cadáveres y
robabas sus pertenencias.

Él COME-MUERTO se acerca de manera aterradora a JHON. JHON retrocede lo más que puede, pero choca con la puerta. Él COME-MUERTO sonríe.

COME-MUERTO

Exactamente niño.

Y por curioso, me quedaré
con tus pertenencias
y tu vida.

Fundido a negro. Se escucha un grito a lo lejos mientras se observa el exterior de la cárcel y la ciudad de Guayaquil al anochecer.

APÉNDICE B

Escena	Plano	Encuadre	Mov. Cámara	Acción	Sonido
1	1	G.P.G.	Dolly	Se ve la ciudad de Guayaquil de noche. Están los edificios y el malecón 2000.	Sfx: Trafico, personas caminando. Música: suspenso
1	2	P.E/PM-Posterior	Dolly	Se ven las ventanas de un edificio, la cámara se acerca a una de ellas. Se ve una habitación desordenada y con un hombre en la computadora.	Sfx: Computadora
1	3	PM-3/4	-	Se ve Jhon sentado frente al pc	

1	4	PD	-	Se ve un celular en una mesa de madera junto a un teclado	
1	5	FPV	-	Pantalla de la computadora con imágenes de la cárcel municipal	SFX: Clic del ratón
1	6	PD	-	Se ve un celular en una mesa de madera junto a un teclado	
1	7	PM-3/4	-	Se ve Jhon sentado frente al pc	
1	8	PD	-	Se ve un celular en una mesa de madera junto a un teclado	
1	9	PM-3/4	-	Se ve Jhon sentado frente al pc	
1	10	PD	-	Se ve un celular en una mesa de madera junto a un teclado	SFX: llamada colgada
1	11	FPV	Zoom in	Pantalla de la computadora con la imagen del Come Muerto en vida.	Música: Se acaba en fundido
2	12	PG		Se ve el exterior de la cárcel municipal de Guayaquil	SFX: ladrido de perros.
2	13	PA		Se ve a Jhon llegar a la carcel	
2	14	PD		Una mochica cae al piso y se abre, se ve que hay un gancho.	SFX: abrir la mochila, impacto de la mochila al piso
2	15	PD		Jhon sostiene el gancho	
2	16	PM-espaldas		Jhon lanza el gancho a la parte mas alta del edificio	SFX: sonido metálico al caer.
2	17	PE		Se ve a jhon encima del edificio, de fondo se ve el cerro Santa Ana. Luego el salta del edificio.	

3	18	PG		Se ve Jhon caminar en el patio interno de la carcel	
3	19	PA		Jhon entra a las celdas inferiores. Y camina hacia una luz verde.	SFX: sonido que haga alusión al brillo Música: Terror/suspense
3	20	PD		De un hueco del piso salen unas manos de zombie, una sostiene una pala y la otra una linterna.	SFX: Piedras moverse
3	21	PA		Carlos queda perplejo de lo que ve.	
3	22	PM		Se ve al Come Muerto salir del agujero	
3	23	PG		Se ve el exterior de la cárcel.	SFX: aullido de un perro

APÉNDICE C

Presupuesto etapa desarrollo

10-100	Personal
Producer CO.	Diego Alvarado Correa
Producción Núm.	Ariana Vera Bustamante

CARGO	UNIDAD DE MEDIDA	FUNCIÓN	CANTIDAD	UNITARIO \$	COSTO TOTAL \$
Diego Alvarado Correa	Persona/hora	Desarrollo	11	3,5	38,5
Ariana Vera Bustamante	Persona/hora	Desarrollo	11	3,5	38,5
Total					77

10-200	Equipamientos
Producer CO.	Diego Alvarado Correa
Producción Núm.	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario \$	Costo Total \$
------------------------------	------------------	---------	----------	-------------------	----------------

Laptop	Hora	Elaborar y presentar	22	1	22
Software	Mes	Escritura guion	1	5	5
Total					27

10-300	Gastos de agencia
Producer CO.	Diego Alvarado Correa
Producción Núm.	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Cost. uni \$	Costo Total \$
Agua	Planilla servicio básico		0,5	60	30
Energía eléctrica	Planilla servicio básico		0,5	80	40
Internet	Planilla servicio básico		1	50	50
Alimentación	unidad / semana		4	100	400
Total					520

Presupuesto etapa preproducción

20-100	Personal
Producer CO.	Diego Alvarado Correa
	Ariana Vera Bustamante

CARGO	UNIDAD DE MEDIDA	FUNCIÓN	CANTIDAD	UNITARIO \$	COSTO TOTAL \$
Diego Alvarado Correa	Persona/hora	Pre producción	12	3,5	42
Ariana Vera Bustamante	Persona/hora	Pre producción	12	3,5	42
Total					84

20-200	Equipamientos
Producer CO.	Diego Alvarado Correa
	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Laptops	Hora	Elaborar y presentar	24	1	24
Software/ Suit completa de Adobe	mes		4	55	220
Total					244

20-300	Insumos
Producir CO.	Diego Alvarado Correa
	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Agua	Planilla servicio básico		0,5	60	30
Energía eléctrica	Planilla servicio básico		0,5	80	40
Internet	Planilla servicio básico		1	50	50
Alimentación	unidad / semana		3	100	300
Total					420

20-400	Inventario
Producir CO.	Diego Alvarado Correa
Producción Núm.	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Google Drive 2TB	mes		4	10	40
Total					40

Presupuesto etapa producción

30-100	Personal
Producir CO.	Diego Alvarado Correa
	Ariana Vera Bustamante

CARGO	UNIDAD DE MEDIDA	FUNCIÓN	CANTIDAD	UNITARIO \$	COSTO TOTAL \$
Diego Alvarado Correa	Persona/hora	Producción	133	3,5	465,5
Ariana Vera Bustamante	Persona/hora	Producción	133	3,5	465,5
Giordan Alvarado	Persona/hora	Ilustrar	80	3,5	280
Total					1211

30-200	Equipos
Productor CO.	Diego Alvarado Correa
	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Laptops	Hora		266	1	266
Tabletas graficas	Unidad		2	80	160
Tascam	Hora		2	10	20
Total					446

30-300	Talentos y gastos
Productor CO.	Diego Alvarado Correa
	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Actores	Hora		5	3,5	17,5
Agua	Planilla servicio básico		0,5	60	30
Energía eléctrica	Planilla servicio básico		0,5	80	40
Internet	Planilla servicio básico		1	50	50
Alimentación	unidad / semana		3	100	300
Total					437,5

Presupuesto etapa postproducción

40-100	Personal
--------	----------

**Producer
CO.**

Diego Alvarado Correa
Ariana Vera Bustamante

CARGO	UNIDAD DE MEDIDA	FUNCIÓN	CANTIDAD	UNITARIO \$	COSTO TOTAL \$
Diego Alvarado Correa	Persona/hora	Post producción	16	3,5	56
Ariana Vera Bustamante	Persona/hora	Post producción	16	3,5	56
Total					112

40-200

Equipamientos

Producer CO.	Diego Alvarado Correa
Producción Núm.	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Laptops	Hora		32	1	32
Música Stock	Mes		1	10	10
Total					42

40-300

Insumos y materiales

Producer CO.	Diego Alvarado Correa
Producción Núm.	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Agua	Planilla servicio básico		0,5	60	30
Energía eléctrica	Planilla servicio básico		0,5	80	40
Internet	Planilla servicio básico		1	50	50
Alimentación	unidad / semana		3	100	300
Total					420

Presupuesto etapa distribución

50-100

Presupuesto de personal

Productor CO.	Diego Alvarado Correa
	Ariana Vera Bustamante

CARGO	UNIDAD DE MEDIDA	FUNCIÓN	CANTIDAD	UNITARIO \$	COSTO TOTAL \$
Diego Alvarado Correa	Persona/hora	Distribución	9	3,5	31,5
Ariana Vera Bustamante	Persona/hora	Distribución	9	3,5	31,5
Total					63

50-200	Equipamientos
Productor CO.	Diego Alvarado Correa
Producción Núm.	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Laptops	Hora		18	1	18
Total					18

50-300	Insumos y materiales
Productor CO.	Diego Alvarado Correa
	Ariana Vera Bustamante

Cargo/Servicio/insumo/Equipo	Unidad de medida	Función	Cantidad	Costo unitario	Costo Total
Agua	Planilla servicio básico		0,5	60	30
Energía eléctrica	Planilla servicio básico		0,5	80	40
Internet	Planilla servicio básico		0,5	50	25
Alimentación	unidad / semana		2	100	200
Total					295

Presupuesto final

10	Presupuesto de desarrollo
-----------	----------------------------------

Producer CO.

Diego Alvarado Correa
Ariana Vera Bustamante

Pro-code-nivel III	Rubro	Estimado
10-100	Personal	77,00
10-200	Equipamientos	27,00
10-300	Insumos y materiales	520,00
Total		624,00

20

Preproducción

Producer CO.

Diego Alvarado Correa
Ariana Vera Bustamante

Pro-code-nivel III	Rubro	Estimado
20-100	Personal	84,00
20-200	Equipamientos	244
20-300	Insumos y materiales	420
20-400	Inventario	40
Total		368,00

30

Producción

Producer CO.

Diego Alvarado Correa
Ariana Vera Bustamante

Pro-code-nivel III	Rubro	Estimado
30-100	Personal	1211
30-200	Equipos	446,00
30-300	Talentos y gastos	437,50
Total		2094,5

40

Postproducción

Producer CO.

Diego Alvarado Correa
Ariana Vera Bustamante

Pro-code-nivel III	Rubro	Estimado
40-100	Personal	112
40-200	Equipamientos	42
40-300	Insumos y materiales	420
Total		574

50	Distribución y ventas
Producer CO.	Diego Alvarado Correa
	Ariana Vera Bustamante

Pro-code-nivel III	Rubro	Estimado
50-100	Personal	63
50-200	Equipamientos	18
50-300	Insumos y materiales	295
Total		376