

ESCUELA SUPERIOR POLITECNICA DEL LITORAL



Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Licenciatura en Diseño y Producción Audiovisual

Informe de Tópico de Graduación

Previo a las Obtención del Título de:
Licenciado en Producción Audiovisual.

TEMA:

Producción de Documental Dramatizado
"Educando"

Etapas de Postproducción

MANUAL DE PRODUCCION

AUTORES:

Denisse Isabel Córdova Argudo
Hellen Verónica De La Vera Bermúdez

DIRECTORES:

Ing. Xavier Ceballos
Lcdo. Mario Moncayo

Año 2009

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



ESCUELA DE DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y
PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL**

INFORME DE TÓPICO DE GRADUACIÓN

**PREVIO A LAS OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.**

TEMA:

**PRODUCCIÓN DE DOCUMENTAL DRAMATIZADO
"EDUCANDO"
ETAPA DE POSTPRODUCCIÓN**

MANUAL DE PRODUCCIÓN

AUTORES

**DENISSE ISABEL CÓRDOVA ARGUDO
HELLEN VERÓNICA DE LA VERA BERMÚDEZ**

DIRECTORES

**ING. XAVIER CEBALLOS
LCDO. MARIO MONCAYO**

**AÑO
2009**

AGRADECIMIENTOS

Al término de esta etapa de mi vida, quiero expresar un profundo agradecimiento a Dios creador del universo, que me da y seguirá dando fortaleza para seguir adelante todos los días. A mis padres en testimonio de gratitud ilimitada por su apoyo y sabiendo que jamás existirá una forma de agradecer una vida de lucha, sacrificio y esfuerzo constantes, y a mis profesores por la orientación otorgada.

Hellen De La Vera Bermúdez



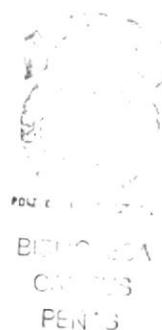
UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO

BIBLIOTECA
CENTRO
PENAS

DEDICATORIAS

Dedico este proyecto a Dios porque es quien nos concede el privilegio de la vida y nos ofrece lo necesario para cumplir nuestras metas, a mi familia por su apoyo, amor y motivación para seguir adelante, a mis amigos y compañeros de estudio por su cariño, a mis maestros por ampliar mis conocimientos profesionales.

Hellen De La Vera Bermúdez



DEDICATORIAS

Dedico este proyecto de graduación primeramente a Dios por darme fortaleza de avanzar, a mi familia y amigos por el apoyo incondicional, a mis profesores por sus enseñanzas y guía, a todas las personas que colaboraron de manera directa e indirecta en el proceso de este proyecto.

Denisse Córdova Argudo



DECLARACIÓN EXPRESA

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



MIEMBROS DEL TRIBUNAL DE GRADUACIÓN



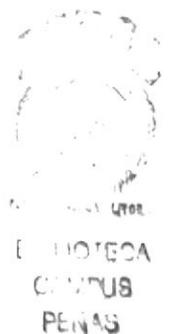
Ing. Xavier Ceballos
DIRECTOR DE PROYECTO



Lcdo. Mario Moncayo
DIRECTOR DE PROYECTO



Lcdo. Washington Quintana
MIEMBRO DEL TRIBUNAL



AUTORES DEL TÓPICO DE GRADUACIÓN

Denisse Córdova Argudo
DENISSE I. CÓRDOVA ARGUDO

Hellen V. de la Vera Bermúdez
HELLEN V. DE LA VERA BERMÚDEZ

RESUMEN

La sociedad en la actualidad, demanda calidad en todas sus manifestaciones; su logro se constituye en una necesidad y en un problema a la vez, ya que pesar de su importancia crítica, permanece aún sin resolver. Esto es uno de los grandes motivos para que la calidad de la educación sea un tema que en los últimos años haya concitado la atención de los especialistas.

Este proyecto pretende mostrar el nivel de la Educación Escolar Fiscal en el Ecuador, señalando algunos problemas básicos y mostrando algunas hipótesis de las autoridades y personas naturales encargadas de la Educación en el Ecuador, para su estudio y análisis. Si bien se aportan algunos datos esenciales sobre la evolución de la educación, el estudio no es exhaustivo en cuanto a la descripción pormenorizada de la política educativa del nuevo período. La realización de este documental tiene como cometido hacer reflexionar al público en general sobre algunos de los problemas sociales que afectan el rendimiento y la educación en general en el Ecuador.

Para lograr este fin se analiza la calidad de educación fiscal escolar, en base a seis problemas sociales, y como afectan estos al niño en su formación básica.

El primer punto en ser estudiado es el analfabetismo, se realiza una comparación del nivel de analfabetismo del Ecuador con respecto a otros países sudamericanos. La desnutrición, migración, abuso, trabajo infantil; son otros problemas sociales que afectan el rendimiento intelectual de los niños y no brindan un apropiado clima emocional que insten al niño a cumplir con sus responsabilidades académicas.

Autoridades, maestros, especialistas, madres y padres de familia a través de este documental expresan opiniones sobre cómo se puede revertir esta situación en el Ecuador, proponiendo soluciones para mejorar la calidad educativa y minimizar las problemáticas sociales que aquejan a los niños escolares.



ÍNDICE GENERAL

1. ANTECEDENTES GENERALES.....	2
2. SITUACIÓN ACTUAL.....	4
2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	4
2.2 DELIMITACIÓN.....	4
2.3 MOTIVACIÓN.....	4
3. JUSTIFICACIÓN.....	6
4. PROPUESTA.....	8
4.1 OBJETIVOS GENERALES.....	8
4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	8
4.3 MARCO CONCEPTUAL.....	8
5. SOLUCIÓN PROPUESTA.....	10
5.1 CONCEPTO.....	10
5.1.1 GÉNERO.....	10
5.1.2 DESCRIPCIÓN.....	10
5.1.3 CONTENIDO.....	10
6. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL.....	13
7. BENEFICIOS.....	15
8. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.....	17
8.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.....	17
8.1.1 EQUIPOS DE GRABACIÓN.....	17
8.1.2 EQUIPOS DE EDICIÓN.....	17
8.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE.....	18
8.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS.....	18
8.4 EQUIPO DE TRABAJO.....	19
8.4.1 GRUPO DE TRABAJO.....	19
8.4.2 ORGANIGRAMA.....	25
9. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	27
9.1 INVESTIGACIÓN.....	27
9.2 DESARROLLO DE LA IDEA.....	27
9.2.1 DESARROLLO DE GUION Y STORYBOARD.....	27
9.3 PRE-PRODUCCIÓN.....	28
9.4 PRODUCCIÓN.....	28
9.4.1 GRABACIONES.....	29

10 .PRESUPUESTO.....	31
10.1. SOBRE LA LÍNEA.....	31
10.2. BAJO LA LÍNEA.....	31
11 POST-PRODUCCIÓN.....	36
11.1 ANIMACIÓN.....	36
11.1.1 DEFINICIÓN DE ANIMACIÓN.....	36
11.1.2 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN.....	36
11.1.3 PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN.....	39
11.1.4 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN.....	41
11.2 PROCESO DE ANIMACIÓN DEL INTRO DEL DOCUMENTAL.....	45
11.2.1 PLANTEAMIENTO DE LA IDEA.....	45
11.2.2 DESCRIPCIÓN.....	45
11.2.3 DESARROLLO DE STORY BOARD.....	46
11.2.4 DESARROLLO DE ANIMACIONES.....	49
11.2.5 EDICIÓN DE ANIMACIÓN.....	51
11.2.6 ANIMACIÓN INTRO DOCUMENTAL DRAMATIZADO EDUCANDO.....	55
11.2.7 ANIMACIÓN DE PORCENTAJES ESTADÍSTICOS.....	60
11.3 MUSICALIZACIÓN.....	64
11.4 DIGITALIZACIÓN O CAPTURA.....	65
11.5 EDICIÓN.....	65
11.5.1 PROCESO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTAL DRAMATIZADO EDUCANDO.....	67
11.5.2 DIGITALIZAR VIDEO.....	69
11.5.3 EDICIÓN DE VIDEO.....	71
11.5.4 CORRECCIÓN DEL COLOR.....	75
11.5.5 EFECTOS DE VIDEO.....	76
❁ 11.5.6 EXPORTAR VIDEO.....	77
12. EXPECTATIVAS FUTURAS Y ALCANCE.....	79
12.1 EXPECTATIVAS FUTURAS.....	79
12.2 ALCANCE.....	79
13. BIBLIOGRAFÍA.....	81
ANEXOS.....	83
ANEXO 1.....	A - 1
ANEXO 2.....	A - 39
ANEXO 3.....	A - 46

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 8.1 Organigrama.....	25
Figura 11.1 Primera animación.....	36
Figura 11.2 Taumatropo.....	37
Figura 11.3 Phenakistoscopio.....	37
Figura 11.4 Fragmento del film "Le Voyage dans la Lune".....	38
Figura 11.5 Fragmento de animación "Fantasmagoria".....	38
Figura 11.6 Animación 2D (interfaz flash).....	42
Figura 11.7 Animación 2D (interfaz flash).....	42
Figura 11.8 Animación 3D (interfaz cinema).....	42
Figura 11.9 Stop Motion - modelado de personajes.....	43
Figura 11.10 Stop Motion-animación de personajes.....	43
Figura 11.11 Stop Motion - captura de acciones.....	43
Figura 11.12 Stop Motion - captura de acciones.....	44
Figura 11.13 Rotoscopía (interfaz flash).....	44
Figura 11.14 Crayon.....	45
Figura 11.15 Lápiz color.....	45
Figura 11.16 Acuarela.....	45
Figura 11.17 Acrílico sobre acetato.....	45
Figura 11.18 StoryBoard Animación 1.....	47
Figura 11.19 StoryBoard Animación 2.....	48
Figura 11.20 Realización de ilustraciones.....	49
Figura 11.21 Ilustraciones en acetato.....	49
Figura 11.22 Pintando las ilustraciones.....	50
Figura 11.23 Scaneo de ilustraciones.....	50
Figura 11.24 Retoque de ilustraciones.....	50
Figura 11.25 Interfaz gráfica de Flash.....	51
Figura 11.26 Ejemplo explicativo de símbolo dentro de símbolo.....	52
Figura 11.27 Layers.....	53
Figura 11.28 Crear un layer mask.....	54
Figura 11.29 Crear un layer guía.....	54
Figura 11.30 Ejemplo keyframes.....	55
Figura 11.31 Stage principal en Adobe Flash.....	55
Figura 11.32 Movimiento del ala.....	56
Figura 11.33 Capa guía.....	56
Figura 11.34 Separación de capas.....	57
Figura 11.35 Secuencia dibujos mamá.....	57
Figura 11.36 Secuencia dibujos caminata niño.....	58
Figura 11.37 Propiedad Brightness.....	58
Figura 11.38 Animación escena mama de frente.....	59
Figura 11.39 Secuencia de dibujos niño de frente.....	59
Figura 11.40 Secuencia de bus escolar.....	59
Figura 11.41 Todas las escenas en un solo documento.....	60

Figura 11.42 Interfaz After Effects.....	60
Figura 11.43 Objeto esfera.....	61
Figura 11.44 Objeto esfera 2.....	61
Figura 11.45 Ventana animación.....	62
Figura 11.46 Timeline.....	62
Figura 11.47 Animación esfera.....	62
Figura 11.48 Render settings.....	63
Figura 11.49 Crear una composición.....	63
Figura 11.50 Composition Settings.....	63
Figura 11.51 Ventana Project.....	68
Figura 11.52 Ventana Log & Capture.....	69
Figura 11.53 Pestaña Logging.....	70
Figura 11.54 Pestaña Capture Settings.....	70
Figura 11.55 botón del Scratch disks.....	70
Figura 11.56 Importar archivos.....	71
Figura 11.57 Determinando el time code.....	72
Figura 11.58 Proceso de edición.....	72
Figura 11.59 Colocando transiciones.....	73
Figura 11.60 Transiciones de cámaras móviles.....	73
Figura 11.61 Transiciones lógicas.....	73
Figura 11.62 Ejemplo de fade out.....	74
Figura 11.63 Ejemplo Cross dissolve.....	74
Figura 11.64 Transiciones de audio.....	75
Figura 11.65 Transiciones de audio Cross fade.....	75
Figura 11.66 Corrección de color.....	75
Figura 11.67 Filtro color blanco y negro.....	76
Figura 11.68 Filtro color sepia.....	76
Figura 11.69 Efecto Speed.....	76
Figura 11.70 Time Remap.....	77
Figura 11.71 Blur.....	77
Figura 11.72 Exportando un video.....	77



ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 10.1 Presupuesto sobre la Línea.....	32
Tabla 10.2 Presupuesto Bajo la Línea.....	33
Tabla 10.3 Gastos de materiales.....	34



CAPÍTULO 1 ***ANTECEDENTES***

1. ANTECEDENTES GENERALES

La educación en Ecuador está en crisis, debido a falta de ofertas educativas, altos índices de deserción escolar; profesores mal pagados y desmotivados, poca y deficiente inversión, inestabilidad política: todos estos elementos han deteriorado la educación fiscal.

Ante este panorama tan negativo e incierto, la solución es despertar conciencia en la sociedad civil que la educación es un elemento indispensable de desarrollo y que es un derecho fundamental que debe exigirse al Estado. Por ello, el propósito debe ser "transformar a la educación en prioridad nacional" y, además, "construir voluntad política, para lograr los cambios fundamentales e indispensables que el sistema educativo del país requiere". Para obtener resultados positivos, esto debe ser "persistente y permanente".

Este tópico busca reconocer el derecho universal que la sociedad tiene en acceder a una educación de calidad; este es el punto de partida para re-pensar la educación en el Ecuador así como reconocer el deber del Estado en garantizar a todos los ciudadanos una educación pública gratuita; humanística y científica; crítica y creativa, orientada a la formación de individuos autónomos y emprendedores.



CAPÍTULO 2 ***SITUACIÓN ACTUAL***

2. SITUACIÓN ACTUAL.

2.1 PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Debido a las falencias que presenta la educación fiscal en el Ecuador, el presente tópico busca mostrar dichos problemas y plantear soluciones que servirán de guía a padres, maestros y funcionarios responsables del área educativa.

2.2 DELIMITACIÓN

Previo a la realización de este proyecto se lleva a cabo una investigación, que tiene como objetivo compilar la mayor cantidad de información, referente a los temas a tratar en este documental; para así dar a conocer la realidad sin desvirtuar ningún avance positivo, ni tampoco subestimar los diversos problemas que sigue enfrentando la educación fiscal ecuatoriana. Se plantean diferentes puntos de vista; por lo tanto el espectador tiene la libertad de formar su propio criterio y versar sus opiniones respecto al tema planteado.

2.3 MOTIVACIÓN

Debido a los problemas sociales y educativos del nivel primario que se presenta en el país, se originó la idea de darlos a conocer a la ciudadanía; investigando, analizando con especialistas, buscando opiniones y mostrando hechos.

En el siguiente cuadro se muestran las causas y efectos de los distintos problemas sociales y educativos que afectan a nuestra sociedad:

Causas	Efectos
<ul style="list-style-type: none">• Desnutrición	<i>Disminuye rendimiento y predisposición a la hora de atender en el aula, y afecta severamente la salud.</i>
<ul style="list-style-type: none">• Abuso físico, emocional, sexual.	<i>Crea un ambiente de inseguridad.</i>
<ul style="list-style-type: none">• Niños trabajadores	<i>Deserción escolar</i>
<ul style="list-style-type: none">• Migración	<i>Depresión y rebeldía.</i>
<ul style="list-style-type: none">• Inestabilidad política	<i>Bajo nivel educativo</i>
<ul style="list-style-type: none">• Poca inversión	<i>Profesores mal pagados y desmotivados, mala infraestructura.</i>





CAPÍTULO 3 ***JUSTIFICACIÓN***

3. JUSTIFICACIÓN.

Este proyecto ha sido desarrollado para informar a los ciudadanos de algunos problemas sociales y educativos en el nivel primario de las escuelas fiscales ecuatorianas. Se busca concientizar sobre dichas dificultades, con el fin de que los espectadores adquieran una actitud cooperadora y participativa en la mejora educativa de una sociedad empobrecida y abandonada por algunos gobiernos.





CAPÍTULO 4 ***PROPUESTA***

4. PROPUESTA.

4.1 OBJETIVOS GENERALES.

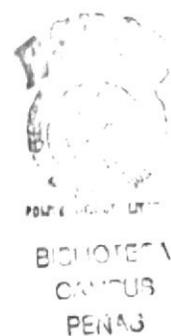
Dar conocer la situación y condición de la educación primaria fiscal en el Ecuador, reportando e informando a la sociedad de cada uno de los problemas sociales y educativos que vive nuestro país.

4.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Proporcionar información actualizada a la comunidad, contribuir con el esfuerzo de construcción del sistema nacional educativo y ampliar la capacidad informativa sobre los procesos y dinámicas de la educación primaria fiscal, a través de un documental dramatizado.

4.3 MARCO CONCEPTUAL.

El origen de este documental surge de la apreciación ciudadana, medios informativos de comunicación y criterio propio sobre la deficiencia de la educación fiscal primaria. Este es el motivo por el cual, se indagó el tema antes mencionado, para brindar a la ciudadanía una información veraz, clara y objetiva.





CAPÍTULO 5 ***SOLUCIÓN PROPUESTA***

5. SOLUCIÓN PROPUESTA.

Una vez reconocido los problemas sociales educativos y sus diferentes causas y efectos, se desarrolló este documental dramatizado que informará, analizará y mostrará opiniones de personas con experiencia en el ámbito educativo y también de padres de familia; a la ciudadanía de manera directa dichos problemas.

5.1 CONCEPTO

5.1.1 GÉNERO:

Documental Dramatizado

Elementos del contenido:

Este documental dramatizado está dividido en: entrevistas, dramatizados, claquetas informativas, voz en off, grabaciones en sitios reales donde se encuentra el problema.

5.1.2 DESCRIPCIÓN

El documental dramatizado contendrá un locutor con voz en off que desarrollará el tema y con la ayuda de elementos audiovisuales guiará el documental dramatizado durante 30 minutos.

Este proyecto tiene como objetivo proporcionar información actualizada a la comunidad, contribuir con el esfuerzo de construcción del sistema social y educativo; ampliar la capacidad informativa sobre los procesos y dinámicas de la educación primaria fiscal.

Target: El presente documental dramatizado está dirigido a padres, docentes, funcionarios responsables del área educativa y público en general.

Duración: 30 minutos.

5.1.3 CONTENIDO

Este documental contiene temática social y educativa; hace referencia a la educación fiscal impartida en el sector escolar ó primaria que se dicta en el Ecuador, así también su manejo, estructura, desarrollo y problemática.

Está dirigido al público en general, incluyendo menores de edad, bajo la supervisión de un adulto (criterio formado). Se presentarán dos personajes cuyas vidas se manejarán de forma paralela de tal manera que se mostrarán dos realidades distintas que convergen en un mismo punto "el sistema educativo", con sus fortalezas y falencias.

Una de de las historias habla de Pedrito, un niño de diez años, que cursa sexto año de educación básica; Pedrito es un niño desenvuelto, dedicado, sin ningún problema de aprendizaje, pero preocupado por su futuro, vive en una modesta casa de acuerdo a las posibilidades de sus padres. Por su condición económica, Pedrito asiste a una escuela fiscal, no goza de una nutrición adecuada, y tiene que lidiar con los problemas que lo abordan en su diario vivir.

La segunda historia tratará el caso de Eduardo, un hombre de 45 años, casado, con hijos, profesor de una escuela fiscal, taxista en su tiempo libre. Eduardo sufre de problemas económicos porque no ha recibido su sueldo por tres meses, esto genera en él una profunda depresión, de la cual su familia es consciente y por la cual se afilia a La U.N.E: para poder exigir sus derechos como educador.

El documental tratará la problemática a través del recurso del dramatizado junto con testimonios de profesionales acerca de cada tema, como el caso de Sociólogos, Psicólogos escolares, Nutricionista, y demás especialistas requeridos para tratar los diversos temas. Todos estos testimonios e intervenciones serán reforzados a través de gráficas presentando datos estadísticos y dramatizados referentes a los diversos casos presentados.

Las interpretaciones de los actores crearán el drama necesario para reforzar el contenido social que se tratará de construir.

El objetivo será presentar un extracto de la problemática social la cual involucra a la educación en diferentes aspectos como lo son: dar a conocer el contenido de la misma, el manejo de los recursos destinados a su funcionamiento, sus fortalezas y sus falencias tanto a nivel local como nacional.

Con este tema se piensa ratificar o en caso contrario desmentir la visión de nuestra sociedad acerca de que la educación pública en el Ecuador es de bajo nivel. Luego de esto, el documental buscará presentar las posibles soluciones a la problemática, ya sea de parte del gobierno o fundaciones, ya sea con planes en progreso o a futuro, para así brindar al espectador una visión positiva ante la problemática de la cual todos formamos parte.





CAPÍTULO 6
***ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL
PRODUCTO CON PROPUESTAS
SIMILARES***

6. ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DEL PRODUCTO CON PROPUESTAS SIMILARES A NIVEL LOCAL E INTERNACIONAL.

Proyectos similares al propuesto es la realización de reportajes y dramatizados en los medios de comunicación televisivo locales y programas varios. Estos programas se enfocan en ofrecer información imparcial, utilizando esto como un recurso sensacionalista y así aumentar el rating, pero pocos ofrecen propuestas de soluciones a estos problemas. Temas como el propuesto rara vez son tratados a nivel de documentales, minimizando así el problema educativo y restando la oportunidad a la ciudadanía de informarse y dar su opinión.





CAPÍTULO 7 ***BENEFICIOS***

7. BENEFICIOS.

En el siguiente cuadro se especifican los beneficios que se obtienen con el desarrollo de este documental dramatizado, en comparación con el sistema que existe actualmente en el Ecuador.

BENEFICIOS	SISTEMA ACTUAL	SISTEMA PROPUESTO
<ul style="list-style-type: none">• Identificar las necesidades físicas y sociales reales de los escolares.	<ul style="list-style-type: none">• Hay poco interés de los problemas sociales que aquejan a los estudiantes y que provocan su bajo rendimiento escolar.	<ul style="list-style-type: none">• Brindar información no sólo de la mala infraestructura de las escuelas, sino también de todo tipo de problema social que impiden que los escolares den un mayor rendimiento en sus estudios.
<ul style="list-style-type: none">• Plantear soluciones para mejorar el desarrollo del nivel educativo.	<ul style="list-style-type: none">• No busca soluciones o respuestas a los problemas en cuestión.	<ul style="list-style-type: none">• Indagar e investigar proyectos que los funcionarios responsables del desarrollo de la educación del país tengan planificado, así como también buscar respuestas de personas afines al área educativa.
<ul style="list-style-type: none">• Hacer conciencia en la ciudadanía sobre los problemas y deficiencias de la educación.	<ul style="list-style-type: none">• La información presentada es muy impersonal y no crea conciencia.	<ul style="list-style-type: none">• Buscar de manera profesional que las personas se interesen más por este tema, y exijan a las autoridades pertinentes una educación fiscal de calidad.





CAPÍTULO 8

REQUERIMIENTOS OPERACIONALES



8. REQUERIMIENTOS OPERACIONALES E INFRAESTRUCTURA.

8.1 REQUERIMIENTOS DE HARDWARE.

8.1.1 EQUIPOS DE GRABACIÓN.

EQUIPOS DE VIDEO

- Cámara de video Panasonic PDV VGS85 miniDv.
- Cámara de video HI8 con entrada de audio.

EQUIPOS DE SONIDO

- Boom.
- Pedestal.
- Micrófono.
- Audífonos.
- Consola de audio.
- Micrófono Corbatero
- Cable y plug para conexión de micrófono a cámara.

EQUIPOS DE ILUMINACIÓN

- Luces
- Filtros de luz.

8.1.2 EQUIPOS DE EDICIÓN.

Cuatro computadoras con las siguientes características:

- Disco duro externo de 160 GB
- Regulador de voltaje
- Monitor 21 pulgadas y reproductor de DVD para prueba de Dvd de "Educando"
- Parlantes
- Teclado.
- PC con 4GB de RAM
- IMAC con 4GB de RAM
- Disco duro externo de 1 TB
- Cable Firewire 800

8.2 REQUERIMIENTOS DE SOFTWARE. SOFTWARE NECESARIO PARA LA EDICIÓN Y EFECTOS DE POST PRODUCCIÓN:

Adobe Flash 8	Para animación 2D del Intro del documental.
Final Cut Pro	Para la compaginación de las escenas de todo el documental.
Adobe After Effects CS4	Para la animación de elementos necesarios del documental tales como claquetas y créditos
Adobe Photoshop CS4	Retoque fotográfico de imágenes utilizadas en la edición.
Adobe Illustrator CS4	Vectorización de elementos utilizados para la animación de claquetas.
Cinema 4D	Animación de datos estadísticos

SOFTWARE DE MUSICALIZACIÓN

- Garabage Band
- Pro Tools

8.3 OTROS ASPECTOS TÉCNICOS.

- Extensiones
- Regletas
- Cables RCA
- Convertidor de salida FireWare a RCA.



8.4 EQUIPO DE TRABAJO.

8.4.1 GRUPO DE TRABAJO.

DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN

PRODUCTOR GENERAL

Es quien acompaña el proyecto desde la idea hasta el final de todo el proceso, es el responsable de la estructura de producción y por tanto, de la película, además de ser el dueño de ésta, es decir, quien tiene los derechos de explotación de la obra y de todo su contenido. Generalmente no está presente durante el rodaje, sin embargo, es informado diariamente de todo el proceso, tanto de los pormenores como de los avances.

El productor es una persona que sabe leer y analizar un guión. Toma la idea narrativa y la transforma en una idea de producción, buscando él o los elementos para que la historia sea de una manera u otra y para que la gente elija ver esta película, definiendo así el público al que irá dirigida. También hace un estimado de las retribuciones para poder calcular cuándo debe costar de manera que no haya pérdidas.

Selecciona al director que realizará el proyecto y a los actores principales. Junto con el productor ejecutivo se encarga de la relación y de los trámites de la coproducción dado el caso.

PRODUCTOR EJECUTIVO

Es quien se ocupa de cómo, dónde, en qué tiempo se consigue el dinero, cómo se debe gastar y cómo lo va a devolver. Participa en el proyecto desde el guión inicial hasta finalizada la copia estándar. Hace un análisis del guión, propone ideas o cambios y estima si realmente la película es factible y rentable. Busca la financiación, es decir, los fondos provenientes de instituciones de fomento, empresas privadas y compañías, dinero en especie como podrían ser servicios o material de trabajo.

Asegura que la película se termine, que no se gaste más de lo presupuestado y la recuperación de la inversión en un x porcentaje. Participa en las discusiones entre los coproductores y controla la calidad del producto. Confecciona un presupuesto base y presupuesta los costos sobre la línea.

Debe conocer el mercado cinematográfico a la perfección ya que es el promotor de la película: quien se encargará de conseguir coproductores, vender los derechos de antena y promocionarla en festivales.

PRODUCTOR DE CAMPO

Trabaja directamente con el director de producción coordinando la operación logística en el *set*. Hace un reconocimiento de las localizaciones para prever las necesidades y se encarga de preparar el itinerario y los desplazamientos, así como los servicios del rodaje. Es el responsable de firmar los partes de servicio, supervisar los medios técnicos y humanos y controlar el funcionamiento de los efectos especiales.

En dependencia del proyecto tendrá uno o varios ayudantes de producción para delegar ciertas tareas de logística.

ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

Ayudan al director y al jefe de producción principalmente en la ejecución de las tareas de organización, como son el alquiler o compra de material, la solicitud de permisos necesarios en las localizaciones, la organización de las comidas, el cuidado del orden en el rodaje, el cierre de calles o la repartición de los llamados diarios de rodaje. También gestionan los archivos, preparan itinerarios, supervisan los horarios de trabajo, entregan el material al laboratorio, firman los diferentes partes, citan a los actores para doblaje, etc...

DEPARTAMENTO DE DIRECCIÓN

DIRECTOR

Es la cabeza artística del proyecto. Su trabajo consiste en elegir al equipo artístico, proponer gente del equipo técnico, hacer los ensayos con los actores y la puesta en escena, así como la supervisión del montaje.

Durante la fase de preparación ayuda a hacer el desglose de guión, en la planificación del proyecto y trabaja directamente con el ayudante de dirección quien hará el trabajo de supervisión dejando al director más tiempo para concentrarse en los elementos artísticos del film sin tener que preocuparse por los aspectos técnicos. Decide el estilo fotográfico y sonoro. Trabaja con todos los jefes de departamento dando instrucciones de cómo quiere que se lleve a cabo la película y es él quien toma las decisiones creativas finales. Es el autor de la película y por consiguiente el responsable del éxito o fracaso de esta.

AYUDANTE DE DIRECCIÓN

Es el enlace más cercano entre productor y director y entre el equipo y el director. Trabaja junto a él durante toda la preproducción, de manera que sabe perfectamente cómo es la película que quiere hacer.

Trabaja con el director de producción en la preparación de los desgloses y el plan de trabajo y participa en las decisiones sobre las localizaciones y la elección del equipo humano. Durante el rodaje está siempre en el *set* controlando los requerimientos del guión y resolviendo los pormenores para no desconcentrar al director.

Pide al director de fotografía el tiempo estimado para la iluminación de los planos. Organiza la preparación de lo que saldrá en la escena. Da la señal de entrada a un personaje, da instrucciones a los extras y vehículos en escena. También prepara el calendario de los actores y los llamados diarios. Es el responsable de la organización en el *set* y del equipo humano y se encarga de la coordinación entre los diferentes departamentos.

SCRIPT o RESPONSABLE DE LA CONTINUIDAD

Trabaja directamente con el ayudante de dirección y entre los dos, en la fase de preproducción, calculan el tiempo estimado en pantalla de cada secuencia. Está siempre en el *set* mientras se preparan y filman los planos para evitar problemas de continuidad (*raccord*). Lleva el control del tiempo real en pantalla grabado, lo cual ayudará al director de producción a conocer en todo momento el avance de la producción. Anota en el parte de cámara las tomas que se hacen de cada plano, así como las tomas buenas que habrá que positivar. También controla que no se omita ningún detalle del guión a menos que sea indicación del director.

DIRECTOR DE CASTING

En algunas ocasiones es una persona y en otras se trata de una agencia, a la cual se le contrata por el servicio de la búsqueda de actores, figurantes y extras. Conocen a los representantes de actores así como a los grupos de teatro, escuelas de interpretación y agencias de modelos. Su trabajo es exclusivamente la búsqueda de los personajes dando diferentes opciones al director, quien tomará la decisión final.

DEPARTAMENTO DE ARTE

DIRECTOR DE ARTE

El director de arte es la persona encargada de diseñar lo que se ve físicamente en una película; comienza su trabajo al principio de la preproducción y en ocasiones se le involucra desde el desarrollo en dependencia de lo complejo que sea la construcción de decorados o la ambientación. Su trabajo inicia desarrollando bocetos y propuestas desde la escenografía hasta la personalidad de los personajes, es decir, su forma de vestir o los muebles que tendría en su casa.

Trabaja en común acuerdo con el director de fotografía desde el planteamiento inicial para definir las gamas de colores que darán a la historia una atmósfera determinada, ya que de la iluminación depende que los decorados se vean de una u otra forma en la pantalla.

Marca un estilo a los departamentos de vestuario, maquillaje y efectos especiales, es decir, el director de arte concibe toda la estética de una película como un conjunto aunque la ejecución del trabajo de estos sea independiente. También participa en la elección de las localizaciones.

UTILERO o ATREZZISTA

Se encarga del manejo de la utilería, es decir, de todos aquellos objetos de decoración que serán utilizados por los personajes. Por ejemplo, si los personajes están tomando una cerveza, el utilero será el responsable de tener preparado un líquido sin alcohol que se asemeje y deberá agitarlo de cierta manera que produzca espuma. Durante el rodaje se encuentra permanentemente en el *set*.

VESTUARISTA

Selecciona el vestuario que usarán los personajes según las indicaciones del director de arte. Hace bocetos, decide los materiales y los colores. También se encarga de buscar complementos como bolsos, relojes, anillos o gafas. En ocasiones diseña el vestuario para su fabricación si, por ejemplo, se trata de una película de época.

Cuenta con un ayudante para clasificar los diferentes vestuarios según los personajes y controlar su continuidad y su limpieza, así como para vestir a los extras o a algunos actores en escenas con muchos personajes. Deben estar cerca del rodaje porque en ocasiones es necesario hacer retoques.

MAQUILLISTA o MAQUILLADOR

Es responsable del maquillaje de los personajes, así como de la elaboración de su caracterización. Está siempre en el *set* pendiente de hacer retoques, matando brillos y compensando el maquillaje.

PELUQUERO

Elabora los peinados de los personajes y en ocasiones también afeita, lava, corta o tiñe el cabello de estos. Durante el rodaje está pendiente que no se deshagan y hace retoques entre tomas.

DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA

DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Es el responsable de la parte visual, tanto técnica como estilística de la película. Traduce el guión a imágenes diseñando la iluminación y definiendo los encuadres de cámara según el criterio del director. Trabaja muy unido con el director desde la preproducción analizando la estructura de cada secuencia, el sentido de la iluminación y el papel que jugará la cámara a nivel narrativo y dramático. Junto con el director de arte, definirán la atmósfera que deberá marcar la película.

En la preproducción selecciona el material de iluminación, el tipo de material virgen (sensibilidad y grano), así como los lentes y filtros de la cámara. En ocasiones filma las pruebas de maquillaje y vestuario de los actores.

Durante el rodaje, junto con el director, decidirá la composición visual de los planos, qué se tiene que ver y cómo se verá. Da instrucciones al jefe de eléctricos respecto a la iluminación, al operador de cámara sobre la composición del encuadre, al asistente de cámara y al maquinista sobre los movimientos de cámara. Supervisa el revelado y positivado de la película durante el rodaje, y en la postproducción hará el tablonaje de los planos antes del tirado de copias, es decir, que ajustará el color y la iluminación de cada plano para que haya continuidad visual.

En ocasiones también desempeña el trabajo del operador de cámara.

OPERADOR DE CÁMARA o SEGUNDO OPERADOR

Es la persona que maneja la cámara. Trabaja bajo la supervisión del director de fotografía, organizando estéticamente el encuadre según la decoración, prepara los *travellings* y movimientos de cámara con el maquinista.

ASISTENTE DE CÁMARA o FOQUISTA

Su principal trabajo es medir y mantener el foco durante la toma de las imágenes y dar los datos al *script* para que los incluya en el parte de cámara. Corrobora la posición de los actores antes de cada toma y se encarga del mantenimiento exhaustivo de la cámara y sus accesorios.

OPERADOR ESPECIALISTA

Es el operador de cámara que maneja con sistemas especiales las tomas de imágenes, como podría ser la *Steadycam*, tomas aéreas o las tomas subacuáticas.

INGENIERO DE SONIDO O SONIDISTA

Es el responsable de la banda sonora de la película, es decir, de los diálogos, los efectos y la música. Hace propuestas al director y decide el sistema de grabación. Se ocupa de la buena calidad en el registro sonoro.

Asiste a las localizaciones para evaluar las condiciones acústicas y en caso necesario da indicaciones al departamento de producción para que se prepare el aislamiento de sonidos ajenos.

Durante el rodaje marca la posición de los micrófonos, y se coloca en la mesa de control de sonido escuchando con unos auriculares para ir ajustando los volúmenes y tonos de grabación. Siempre está pendiente de ruidos ajenos al rodaje que pudieran distorsionar la grabación.

MICROFONISTA, ASISTENTE DE SONIDO O BOOM

Bajo las indicaciones del ingeniero de sonido, se encarga de sujetar la pértiga (*boom*) con el micrófono y colocarla en la posición adecuada para la mejor captación del sonido, guardando siempre las mismas distancias y moviéndola en dependencia de los diálogos o de los sonidos a grabar.

Se encarga de la mantener el equipo de sonido en condiciones óptimas.



DEPARTAMENTO DE POSTPRODUCCIÓN

MONTADOR O EDITOR

Generalmente se llama montador o montajista si se habla de cine, y editor si trabaja en video. Es el responsable del montaje o edición de una película. Su trabajo consiste en organizar la estructura interna de los elementos visuales y sonoros que harán de una serie de planos independientes la unidad y sentido de la historia.

Bajo las pautas del director y con el guión como base, selecciona las tomas que se empalmarán, alargando o acortando su duración e intercalando planos que den el ritmo deseado a cada secuencia.

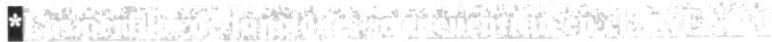
Hay ocasiones en que el Montador es únicamente un técnico bajo las órdenes del director, y en ocasiones, es el montador quien crea el ritmo cinematográfico.

ASISTENTE DE ARTES VISUALES

Diseña y desarrolla todos los elementos gráficos que requiera la producción, desde rótulos en dos dimensiones hasta dibujos animados de 3 dimensiones en computadora.

ANIMADOR

Desarrolla la animaciones, usando cualquier de las técnicas de animación existentes, ya sea tradicional, 2D, 3D, Stop Motion. También debe ser una persona capacitada para resolver cualquier problema que se presente durante esta etapa.



8.4.2 ORGANIGRAMA.

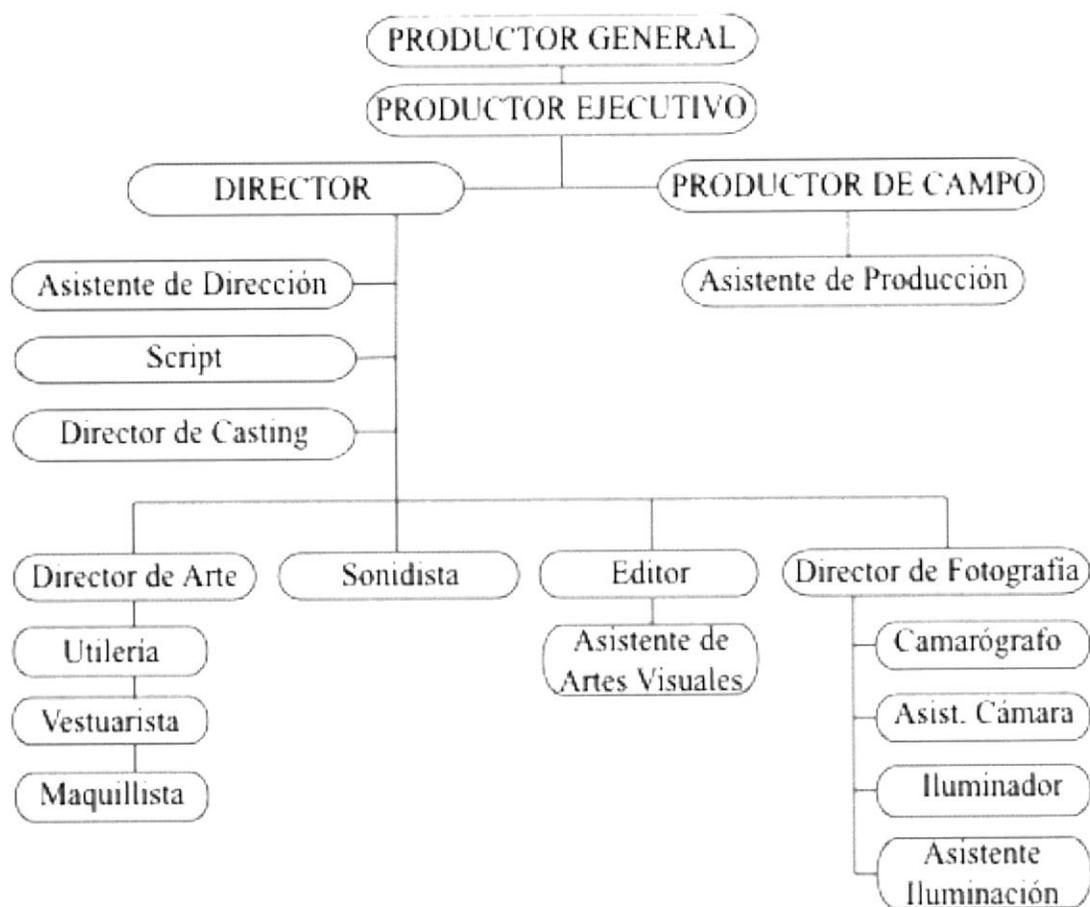


Figura 8.1 Organigrama





CAPÍTULO 9
DESARROLLO DEL PROYECTO

9. DESARROLLO DEL PROYECTO

9.1 INVESTIGACIÓN

El propósito esencial de la investigación realizada es proveer información para determinar los problemas educativos a tratarse en el Documental, mostrar mediante cuadros estadísticos, porcentajes, estudios realizados, censos; las diferentes problemáticas educativas y sociales de los niños que asisten a escuelas fiscales.

9.2 DESARROLLO DE LA IDEA.

El objetivo es enfrentar y fortalecer la problemática educativa conociendo sus diversos factores y proyectando propuestas dadas que rescate y proyecte las capacidades del magisterio ecuatoriano y las necesidades sociales de los estudiantes.

Para alcanzar un desarrollo completo, veraz e inédito de nuestro documental hemos realizado una exhaustiva investigación y recolección de datos del tema tanto en medios impresos como a través del internet. Hemos realizado de igual manera entrevistas donde se analizan los siguientes temas:

- Calidad de La Educación Fiscal en el Ecuador.
- Analfabetismo.
- Problemas sociales que impiden un óptimo desarrollo escolar de los estudiante, tales como, desnutrición, maltrato físico, abuso sexual, pobreza, entre otros.
- Deserción escolar, causas y efectos.

9.2.1 DESARROLLO DE GUION Y STORYBOARD.

Un guión es la descripción detallada de los diálogos y las acciones a realizar en cada escena, junto con el storyboard reflejan la idea del proyecto y permite su cumplimiento con mayor eficacia.

EL GUIÓN LITERARIO. Involucra división por escenas, acciones de los personajes o eventos, diálogo entre personajes, así como breves descripciones del entorno en el que van a acontecer y, cuando es prudente, el énfasis que usarán los actores.

Un buen guión literario tiene que transmitir la información suficiente para que el lector visualice la película: cómo transcurre el diálogo, cómo actúan los personajes y con qué objetos interactúan, sin especificar todavía los pormenores de la producción.

STORYBOARD. El storyboard es una serie de viñetas que ilustran los diferentes planos de cada escena propuestos por el director. Por lo general lo elabora un dibujante o el director de arte, bajo las indicaciones del director o su ayudante y ocasionalmente también participa el director de fotografía.



9.3 PRE- PRODUCCIÓN

Esta es la fase más importante dentro del proceso de producción. Se determinan los elementos estructurales de la película y se decide el equipo técnico y artístico que participarán en ella. Es cuando más minuciosamente se deben preparar todos los elementos que formaran la película y mientras mejor preparados estén, menores serán los riesgos tanto artísticos como económicos. El director de producción hace un plan de preproducción para saber en qué momento se incorporará el personal y comienza a preparar las contrataciones y los seguros. Una vez contratado al ayudante de dirección, contrata a un coordinador de producción para organizar la oficina, y al jefe de localizaciones, quien buscará los escenarios de rodaje lo más idóneas posibles.

El ayudante de dirección es el siguiente colaborador en incorporarse al trabajo, así, mientras el director de producción trabaja sobre la logística y organización, el ayudante de dirección trabaja con el director los elementos técnicos y artísticos del guión.

El director de producción junto con el asistente de dirección hacen un plan de trabajo y se reúnen con cada uno de los jefes de equipo para hacer una lectura de guión, desglosarlo y elaborar una lista de necesidades de cada departamento. En estas reuniones se irán resolviendo diferentes problemas y se definirán las técnicas que se utilizarán.

Se trabaja inicialmente con el guión literario, sabiendo que de las reuniones posteriores saldrán algunos cambios y ajustes. El director de producción hace un desglose exhaustivo del guión con la información recabada de cada departamento, trabaja en el plan de rodaje y ajusta el presupuesto lo más posible. A continuación hace un plan financiero reproduciendo los aspectos del presupuesto, dividido en periodos de tiempo.

Entre el director, el director de fotografía, el director de arte y el director de producción, deciden las localizaciones y el equipo de producción procede a solicitar los permisos pertinentes.

Cada jefe de departamento conforma a su equipo y comienza a trabajar bajo las pautas del director. Se van definiendo el material de iluminación y equipo especial, el laboratorio donde se revelará la película. El director de producción contrata a una empresa de servicios para el alquiler de la cámara y sus accesorios y el director de fotografía hace pruebas a la cámara y los lentes para comprobar su perfecto funcionamiento. Un poco más adelante también hará pruebas al negativo para conocer la respuesta de las diferentes emulsiones y lo revelará en el laboratorio seleccionado.

9.4 PRODUCCIÓN

El rodaje es la parte más visible de la producción de una película. En la producción de un documental se debe llevar a cabo el rodaje de acciones, de personas hablando entre ellas, o a la cámara, entrevistas, reconstrucción de hechos, fotos fijas y gráficos. Se basa considerablemente en la voz en off de narradores, periodistas, entrevistados y otros actores sociales.

El grupo de rodaje incluye docena de profesionales en varios campos, cuya dirección artística recae en el director y el liderazgo de producción viene del productor conjuntamente con el gerente de producción.

Durante el rodaje el grupo de rodaje es subdividido, cada subgrupo teniendo a cargo una responsabilidad artística (director de cámaras, diseñador del set, diseñador del vestuario, maquillador, etc.)

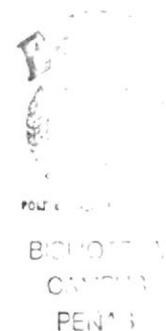
Como cada día durante este proceso, el equipo de producción estará esperando en la localización la llegada de todo el personal, se descargará el equipo de los camiones, habrá un catering esperándoles para proveerles de café, se comenzará a preparar la iluminación, el equipo especial para los movimientos de cámara, el departamento de arte estará pendiente de mover parte de la escenografía para abrir espacio a la cámara, videoassist instalará su equipo de grabación en un sitio tranquilo, maquillaje comenzará a maquillar, vestuario a vestir y peluquería a peinar a los actores.

El fotógrafo dará instrucciones de iluminación, el operador de cámara corroborará el montaje de la maquinaria, discutirán el tipo de plano, el sonidista se comenzará a pasear por el set. Aparecerá la script unos minutos antes que el director, quien dará indicaciones a cada jefe de equipo. Entrarán los actores en el decorado y comenzarán los ensayos. Primero los actores, después la cámara y el sonido.

9.4.1 GRABACIONES

El material es filmado en cassette miniDV, el mismo que es etiquetado con su respectivo número y escenas que contiene.

Cada departamento técnico habrá anotado en su propio reporte los datos más importantes de cada toma: el número de cassette, de escena y de toma; time code in y time code out; descripción de escenas y observaciones, datos que conforman el reporte de cámara elaborado por el script, y el asistente de cámara. Este pietaje servirá para repetir los planos, diferenciarlos unos de otros, conocer cuánto material se ha gastado, saber cuál es la toma buena, etc...





CAPÍTULO 10
PRESUPUESTO

10 .PRESUPUESTO

Cuando se hace el rodaje en un documental o de una película se busca la manera de que el dinero invertido quede reflejado en el producto final, que cada gasto que se haga "se vea". Debemos ser muy minuciosos a la hora de elaborarlo para que quede perfectamente balanceado, ya que la asignación de las cantidades a los diferentes rubros deberá definir las características de nuestro proyecto.

Cuando se comienza a trabajar en un presupuesto que cuenta ya con una financiación, sabemos exactamente cuánto tiene que costarnos el proyecto, es muy diferente cuando un productor lee un guión, lo desglosa, hace un plan de rodaje y sin saber con cuánto dinero se podrá contar, comienza a calcular las cantidades y a asignarlas según su experiencia. Este presupuesto será sin duda elevado y deberá de ser ajustado una vez que se sepa de qué inversión estamos hablando para poder adaptarlo al plan económico. Es preferible que se lo elabore con el apoyo de un programa de software especial.

El presupuesto del Documental Educando se lo elaboro en Excel, ya que este es uno de los programas de cálculo más utilizados.

10.1. SOBRE LA LÍNEA:

El presupuesto sobre la línea incluyen los gastos de escritores, directores, directores de artes, a quienes por lo general se les denomina "personal creativo ", al equipo de producción con sus asistentes, movilización, alimentación, y e imprevistos.

10.2. BAJO LA LÍNEA:

El presupuesto bajo la línea incluye los elementos físicos tales como; sets, estructuras, maquillaje, vestuario, gráficas, transporte, equipo de producción, estudio e instalaciones, edición, personal técnico y de estudio, personal de ingeniería, operadores de VTR, operadores de audio, y labores generales.



PRESUPUESTO DE DOCUMENTAL												
				Total de Personas		Capítulos		1		DESCRIPCIÓN		EQUIVALENCIA
DURACION	MESES	EN DIAS		Sobre línea	Bajo Línea					MENSUAL	1	
Preproduccion	1,25	10		10						1 SEMANA	0,25	
Produccion	0,25	5		11						2 SEMANAS	0,5	
Post Produccion	0,25	5		5								
TOTAL	1,75	20		26								
Total del Documental											\$ 31.158,08	
SOBRE LA LINEA				PREPRODUCCIÓN		PRODUCCION		POST PRODUCCION				
RUBRO	SUELDO MENSUAL	TARIFA	UNIDAD	CANTIDAD	SUBTOTAL	CANTIDAD	SUBTOTAL	CANTIDAD	SUBTOTAL	TIEMPO TOTAL	TOTAL	TOTAL/CAPITULO
PRODUCCION												
Productor General	1.500,00	1.768,17	MENSUAL	1,25	2210,21	0,25	442,04	0,25	442,04	1,75	3094,29	3094,29
Director	1.500,00	1.768,17	MENSUAL	1,25	2210,21	0,25	442,04	0,25	442,04	1,75	3094,29	3094,29
Asistente de Direccion	500,00	601,50	MENSUAL		0,00	0,25	150,38	0,25	150,38	0,5	300,75	300,75
Productor de Campo(DRAMATIZADO)	500,00	601,50	MENSUAL	1,25	751,88	0,25	150,38			1,5	902,25	902,25
Productor de Campo(ENTREVISTA)	500,00	601,50	MENSUAL	1,25	751,88	0,25	150,38			1,5	902,25	902,25
Asistente de Producción	300,00	368,17	MENSUAL	1,25	460,21	0,25	92,04			1,5	552,25	552,25
Jefe de Vestuario	800,00	951,50	MENSUAL	1,25	1189,38	0,25	237,88			1,5	1427,25	1427,25
Jefe Ambientacion/Utileria	600,00	718,17	MENSUAL	1,25	897,71	0,25	179,54			1,5	1077,25	1077,25
Asistente de Artes Visuales	300,00	368,17	MENSUAL	1,25	460,21	0,25	92,04			1,5	552,25	552,25
Locución en off	400,00	484,83	MENSUAL	1,25	606,04			0,25	121,21	1,5	727,25	727,25
Script	500,00	601,50	MENSUAL			0,25	150,38	0,25	150,38	0,5	300,75	300,75
Director de Fotografia/ARTE	1.000,00	1.184,83	MENSUAL	1,25	1481,04	0,25	296,21			1,5	1777,25	1777,25
Movilización	200,00		MENSUAL			0,25	50,00			0,25	50,00	50,00
Alimentacion (\$2*2,5 COMIDAS DIARIA)	5,00		Diario	10	500	5	275,00	5	125,00	20	900,00	900,00
Imprevistos	50,00		MENSUAL	1,25	62,5	0,25	12,50			1,5	75,00	75,00
TOTAL DE COSTOS SOBRE LA LINEA											15.733,08	

Tabla 10.1 Presupuesto Sobre la Línea

SUELDO BAJO LA LINEA(B1)											
RUBRO	DESCRIPCION	TARIFA	UNIDAD	PREPRODUCCIÓN CANTIDAD	PREPRODUCCIÓN SUBTOTAL	PRODUCCIÓN CANTIDAD	PRODUCCIÓN SUBTOTAL	POST PRODUCCION CANTIDAD	POST PRODUCCION SUBTOTAL	TOTAL horas	TOTAL/CAPTULO
	Iluminador (8 horas * 4 días)	10,00	HORA		0,00	32	320,00		0,00	32	320,00
	Camaronografía (8 horas * 4 días)	10,00	HORA		0,00	32	320,00		0,00	32	320,00
	Soundista / voz en off (8 horas * 4 días)	10,00	HORA		0,00	32	320,00		0,00	32	320,00
	Electricista (8 horas * 4 días)	10,00	HORA		0,00	32	320,00		0,00	32	320,00
	Asistente de Operaciones (8 horas * 4 días)	10,00	HORA		0,00	32	320,00		0,00	32	320,00
	Tranoyista (8 horas * 4 días)	10,00	HORA		0,00	32	320,00		0,00	32	320,00
	Editor (8 horas * 4 días)	10,00	HORA					80	800,00	80	800,00
	Animador 2d (8 horas * 4 días)	10,00	HORA					80	800,00	80	800,00
	Maquilladora (8 horas * 4 días)	10,00	HORA		0,00	32	320,00		0,00	32	320,00
	Movilización (5*2,5 COMIDAS DIARIA)	50,00	DIARIO		4	4	200,00			4	200,00
	Alimentación (5*2,5 COMIDAS DIARIA)	5,00	DIARIO		4	4	140,00			4	140,00
	TOTAL DE COSTOS BAJO LINEA										4.180,00
EQUIPOS BAJO LA LINEA(B1)											
RUBRO	DESCRIPCION	TARIFA	UNIDAD	PREPRODUCCIÓN CANTIDAD	PREPRODUCCIÓN SUBTOTAL	PRODUCCIÓN CANTIDAD	PRODUCCIÓN SUBTOTAL	POST PRODUCCION CANTIDAD	POST PRODUCCION SUBTOTAL	TOTAL horas	TOTAL/CAPTULO
	Camara Portatil	40,00	HORA			32	1280			32	1280
	Editora	50,00	HORA					40	2000	40	2000
	Musicalización	50,00	HORA					40	2000	40	2000
	TOTAL DE COSTOS EQUIPOS BAJO LA LINEA										5.280,00
ELENCO											
RUBRO	CANTIDAD PERSONAJES	TARIFA	UNIDAD	PREPRODUCCIÓN CANTIDAD	PREPRODUCCIÓN SUBTOTAL	PRODUCCIÓN CANTIDAD	PRODUCCIÓN SUBTOTAL	POST PRODUCCION CANTIDAD	POST PRODUCCION SUBTOTAL	TIEMPO TOTAL	TOTAL/CAPTULO
Protagonistas											
	Pedrito	1	50,00	DIARIO	10	500	4			14	700
	Eduardo	1	50,00	DIARIO	10	500	4			14	700
Secundarios											
	Gabriela	1	30,00	DIARIO	4	120	2			6	180
	Emilia	1	30,00	DIARIO	4	120	2			6	180
	Julio	1	30,00	DIARIO	4	120	2			6	180
	Mario	1	30,00	DIARIO	4	120	2			6	180
Extras											
	Chofer	1	5,00	DIARIO			1			1	5,00
	Alberto	1	5,00	DIARIO			1			1	5,00
	Amarilis	1	5,00	DIARIO			1			1	5,00
	niños	30	150,00	DIARIO			1			150	150,00
	extra de bus	3	15,00	DIARIO			1			15	15,00
	Alimentación (5*2,5 COMIDAS DIARIA)		5,00	DIARIO			4			4	840,00
	Movilización		20,00	DIARIO			4			4	80,00
	TOTAL DE GASTOS DE ELENCO										3.220,00

Tabla 10.2 Presupuesto Bajo la Línea

Gastos de Materiales de PreProducción y Producción

RUBRO	DESCRIPCION	TARIFA	Total
Escenografía /Ambientación		200,00	
Utilería		100,00	
Vestuario		100,00	
Permisos de Grabación		20,00	
Investigación y seguimineto		200,00	
Materiales, suministros y gastos varios		50,00	
Publicidad y Promoción		200,00	
Viaticos		500,00	
Aquiler de Locación		500,00	
Maquillaje		50,00	
TOTAL DE GASTOS DE PRODUCCION			1.920,00

Gastos de Materiales de PostProducción

RUBRO	DESCRIPCION	TARIFA	Total
Disco Duro Portatil	750Gigas	500	
Caja de DVD		25	
Cinta de Video y Sonido		100	
Efectos Especiales		100	
Animación		100	
TOTAL DE GASTOS DE PRODUCCION			825,00

Tabla 10.3 Gastos de materiales.





ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA
DEL LITORAL
ESPOL



CAPÍTULO 11

POST PRODUCCIÓN

11 POST-PRODUCCIÓN

La fase final del proceso audiovisual es la Postproducción; aquí se integran de forma perfecta y coherente todas las piezas del rompecabezas, teniendo una armonía total entre sus elementos. Durante esta etapa se realiza el montaje, efectos especiales, tratamiento de imagen, grafismo, animaciones, locuciones, musicalización y se organizan de forma lógica las secuencias.

11.1 ANIMACIÓN.

11.1.1 DEFINICIÓN DE ANIMACIÓN.

La definición correcta de la palabra animación proviene del latín, lexema anima, que significaba alma. Por tanto, la acción de animar se debería traducir como "dotar de alma", refiriéndose a todo aquello que no la tuviera. La **animación** es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

11.1.2 HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

La idea de recrear la ilusión del movimiento con una serie de dibujos es más antigua que el nacimiento del cine. Algunos historiadores se remontan a la prehistoria, en la que, mediante pinturas rupestres, se intentaba expresar movimiento, pese a mantenerse estáticos.

	<p>Esta pieza de alfarería haya sido descubierta a finales de los 70s sin que nadie haya notado que las figuras que rodean el jarrón formaban una secuencia (como las imágenes que se dibujan en un libro, y que al pasarlas rápidamente adquieren movimiento). Se trata de una cabra salvaje saltando para comer de una planta, pintada en un jarrón hace 5,200 años.</p>
<p><i>Figura 11.1 Primera animación</i></p>	

El primer intento que se conoce de una animación mediante la proyección de imágenes data de 1640, cuando el alemán Anthonasius Kircher inventó el primer proyector de imágenes: "la linterna mágica", en la que, mediante grabados en cristales, era capaz de proyectar diferentes fases consecutivas del movimiento, cambiando los cristales de forma mecánica. En una de sus proyecciones representaba a un hombre mientras dormía, abriendo y cerrando la boca.

El incipiente mundo de la Animación estuvo "estancado" hasta 1824, cuando Peter Mark Roget descubrió el "Principio de Persistencia de la Visión", fundamento en el que

se basan todas las imágenes proyectadas que conocemos hoy en día. Demostraba que el ojo humano retiene la imagen que ve durante el tiempo suficiente para ser sustituida por otra, y así sucesivamente, hasta realizar un movimiento completo, como se ve en su "taumatropo".

TAUMATROPO



Figura 11.2 Taumatropo

John Ayrton Paris en 1824

Consiste en un disco con dos imágenes diferentes en ambos lados y un trozo de cuerda a cada lado del disco. Ambas imágenes se unen estirando la cuerda entre los dedos, haciendo al disco girar y cambiar de cara rápidamente. El rápido giro produce que, ópticamente, y por el principio de persistencia retiniana, la ilusión de que ambas imágenes están juntas.

Aunque fueron muchos los inventos nacidos a la sombra del "principio de persistencia de la visión", ninguno pasó de la categoría de juguete hasta la llegada del "Phenakistoscopio".

El "**Phenakistoscopio**" de Joseph Antoine Plateau, en 1831, en el que conseguía plasmar un movimiento completo mediante el uso de dibujos.

PHENAKISTOSCOPIO

Joseph Plateau 1829.



Figura 11.3 Phenakistoscopio

Consiste en varios dibujos de un mismo objeto, en posiciones ligeramente diferentes, distribuidos por una placa circular lisa. Cuando esa placa se hace girar frente a un espejo, se crea la ilusión de una imagen en movimiento

La animación apareció antes que el propio cinematógrafo. En 1888 el francés Émile Reynaud, padre del cine de animación, inventó el praxinoscopio, uno de los muchos juguetes ópticos de la época, en el cual se utilizaba una técnica pre-cinematográfica de animación. Posteriormente lo perfeccionó con su "teatro óptico", que permitía proyectar películas animadas dotadas de argumento en una pantalla para un público, y, acompañadas de música y efectos sonoros, mantuvo un espectáculo de dibujos animados desde 1892 hasta finales del siglo XIX.

George Méliès, utilizó en sus filmes abundantes efectos realizados con técnicas de animación, como por ejemplo su creación cinematográfica más importante "*Le Voyage dans la Lune*" (Viaje a la luna) 1902.



Figura 11.4 Fragmento del film "Le Voyage dans la Lune"

En el año de 1905 el español Segundo de Chomón produjo dos películas significativas: Eclipse de sol, seguramente el primer documental de astronomía, y El hotel eléctrico, quizá la primera animación de la historia, aunque la historia oficial, escrita sobre todo por anglosajones y franceses, dice que este honor corresponde a La casa encantada (The haunted house), del inglés afincado en los Estados Unidos James Stuart Blackton.

El siguiente pionero del cine de animación fue el francés Émile Cohl, que desde 1908 realizó los primeros cortometrajes de dibujos animados. Con la técnica del registro fotograma a fotograma, Cohl realizó a continuación Fantasmagoria, film que tiene el valor de abrir la animación al campo del grafismo. Mientras que en el film de Blackton la animación es subsidiaria de argumentos y de escenarios reales, Cohl, en cambio, abre el camino de la fantasía y de los mundos oníricos. Cohl, además, no animaba objetos sino caracteres autónomos con personalidad propia, de ahí que se le considere el precursor específico de los cartoons.



Figura 11.5 Fragmento de animación "Fantasmagoria"

Desde los inicios de la animación se ha experimentado con diferentes técnicas, por ejemplo en el año 1905 es realizada una de las primeras películas en *stop motion* utilizando como modelos insectos reales.

Durante la época del cine mudo y los primeros años del cine sonoro aparecieron las principales formas del cine de animación, los largometrajes Blancanieves y los siete enanitos (1937) y Fantasía (1940), Walt Disney impulsó definitivamente la industria del

cine de animación, aunque la primera película del género es El Apóstol (1917), producida en Argentina por Quirino Cristiani.

En los años 60 y 70, con la popularización de la televisión, la producción fue enorme en volumen y variedad, desde las series de televisión para niños hasta los cortometrajes artísticos más vanguardistas y radicales. En Estados Unidos, Hanna-Barbera dominó la animación para televisión y Disney la animación para cine. Osamu Tezuka protagonizó la explosión de los dibujos animados japoneses, conocidos como anime (industria que se ha convertido en una de las más prolíficas del planeta, popularizándose en todo el mundo, con innumerables series televisivas).

Gracias a los avances tecnológicos el cine de animación ha conocido un desarrollo sin precedentes. Los antiguos efectos especiales a base de maquetas y sobrepresiones pasaron a ser desarrollados mediante computadoras. La primera película con efectos digitales fue Tron (1982), pero desde ahí el desarrollo fue fulminante, hasta el punto que en 1995 la compañía Pixar pudo realizar el primer largometraje íntegramente realizado por computadora (Toy Story), y en 2004, la película Sky Captain y el mundo del mañana era completamente virtual, siendo reales sólo los actores protagónicos, quienes rodaron íntegramente frente a una pantalla azul. Un paso muy simbólico lo dieron los Estudios Disney, cuando después del fracaso de sus filmes en animación tradicional El planeta del tesoro y Vacas vaqueras, cerraron esta división y se concentraron en el mercado de la animación 3D.

11.1.3 PRINCIPIOS DE ANIMACIÓN

Fueron creados en los años treinta por los primeros animadores en la compañía Disney, denominados *the Nine Old Men* (los Nueve Viejos). Aún hoy siguen vigentes y han cambiado poco desde ese tiempo. Estos principios son aplicables a todo tipo de animación; dibujo, stop motion, digital tanto 2d como 3d.

1. Sentido del Tiempo (Timing)

La velocidad a la que algo se mueve nos explica qué es el objeto y por qué se está moviendo. Un simple parpadeo puede ser rápido o lento. Si es rápido, el personaje parecerá alerta y despierto. Si es lento el personaje puede parecer cansado y aletargado.

2. Entradas Lentas y Salidas Lentas (Slow In and Slow Out) (Ease In and Out or Slow In and Out)

Tiene que ver con la aceleración o deceleración gradual de un objeto al llegar o salir de una punto. Por ejemplo, una pelota rebotando tiende a tener un montón de "ease in and out", Cuando va hacia arriba, la gravedad afecta y la va frenando (Ease In), después, inicia su movimiento descendente cada vez más rápido (Ease Out), hasta que golpea el suelo.

3. Arcos (Arcs)

En el mundo real, casi todas las acciones se mueven en un arco. Al animar, uno debe intentar conseguir trayectorias curvas en lugar de rectas. Es muy raro que un personaje o alguna parte de él, se mueva en línea recta. Incluso los movimientos más toscos del cuerpo, cuando caminamos, tienden a no ser perfectamente rectos.

4. Anticipación (Anticipation)

En animación, la acción ocurre normalmente por tres etapas: la preparación para el movimiento, el movimiento en sí mismo y la prolongación de la acción. A la primera parte se la conoce como **anticipación**. Por ejemplo, antes de poder lanzar una pelota, hay que echar el brazo hacia atrás. El movimiento hacia atrás es la anticipación, el lanzamiento en sí mismo es la acción y el brazo bajando y el cuerpo rotando sería la prolongación. La acción en sí no tiene relevancia en comparación con la anticipación ni la prolongación de ese movimiento.

5. Exageración (Exaggeration)

La exageración se utiliza para acentuar una acción. Se debe utilizar de forma cuidadosa y equilibrada, no arbitrariamente. Hay que encontrar el objetivo deseado de una acción o secuencia y qué partes necesitan ser exageradas. Se pueden exagerar movimientos, por ejemplo un brazo se puede mover un poquito más lejos, brevemente, en una posición extrema. La clave es tomar algo y hacerlo más extremo con el objetivo de dotarlo de más vida, pero no tanto que destruya la credibilidad.

6. Estirar y Encoger (Squash and Stretch)

La compresión y extensión se utiliza para deformar un objeto de manera que se haga evidente su grado de rigidez. Por ejemplo, si una pelota de goma bota y golpea el suelo, tiende a aplastarse un poco en el momento del choque. Este es el principio de compresión. Cuando empieza de nuevo a subir, se estirará en la dirección del movimiento, extensión.

7. Acción secundaria (Secondary Action)

Es la acción como consecuencia del movimiento principal. Por ejemplo si movemos la cabeza, como consecuencia de ese movimiento el pelo se moverá. Esta acción secundaria aporta interés, atractivo y quizás realismo al personaje y por lo tanto a la animación. Debe ser realizada de manera que se note pero que no sobrepase a la acción principal.

8. Prolongación (Follow Through)

La prolongación es la continuación de la acción secundaria. Por ejemplo: si un personaje lleva un gorro de bufón y empieza a correr; cuando el personaje se detenga, el gorro no se detendrá en el mismo momento, al contrario continúa balanceándose durante un tiempo.

9. Animación Directa y animación Clave a Clave (Straight Ahead Action and Pose-To-Pose Action)

Son dos los métodos usados para crear animación. La animación Directa es uno de ellos y es donde el animador anima un cuadro tras otro, ordenadamente. Por ejemplo, el animador crea el primer cuadro de la animación, después el segundo, y así sucesivamente hasta que la secuencia de animación deseada esta completa.

El otro método es animación de Cuadro Clave a Cuadro Clave. Es la que se usa más al animar en computador, sea 2D o 3D. Sólo se crean los cuadros más importantes, los Claves o Key, y el software dibuja o crea los cuadros entre estos principales, los que se conocen como Inbetween, o entremedio.

10. Postura (Staging)

La postura se refiere a la forma de representar las acciones o elementos de forma que comuniquen un mensaje de la manera más clara posible. Hay algunos elementos que hay que tener presente:

Composición de la escena. Distribución de los elementos en la escena, por ejemplo si se quiere dar la idea de profundidad, se juega con el tamaño y color de los objetos, los más cercanos son más grandes y claros, mientras que, los más lejanos son más pequeños y oscuros.

Encuadre de planos. Si se desea mostrar la emoción del personaje el plano general no es tan efectivo como el primer plano.

11. Atractivo (Appeal)

El Atractivo tiene relación con el gusto, algo subjetivo, pero es si gusta o no. Esto puede ser una especie de encanto, diseño, simplicidad, comunicación o magnetismo presente tanto en la animación como en el diseño del personaje. El atractivo se puede conseguir con una correcta utilización de otros principios como la prolongación, la exageración o en el diseño, evitando la rigidez y la simetría, utilizando la acción superpuesta y otros.

12. Personalidad (Personality)

Darle vida al personaje a través de la animación. Es un poco entender como se comportaría este personaje en realidad, cómo el personaje actúa frente a diferentes situaciones y cómo expresa sus emociones. Por ejemplo el personaje debería caminar en función de su estado de ánimo, alegre, triste, enojado.

11.1.4 TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

Para realizar animación existen numerosas. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.

Se comienza el proceso de animación al hacer un modelo del personaje o la cosa que se va a animar. Este modelo puede ser un dibujo, o puede ser también en plastilina.

La animación tradicional se crean dibujando cada cuadro. Al principio se pintaba cada cuadro y luego era filmado, este proceso se aceleró al aparecer la animación por celdas inventada por Bray y Hurd en la década de 1910. Usaron láminas transparentes sobre las que "movían" a sus personajes y así no tener que pintar el fondo una y otra vez.

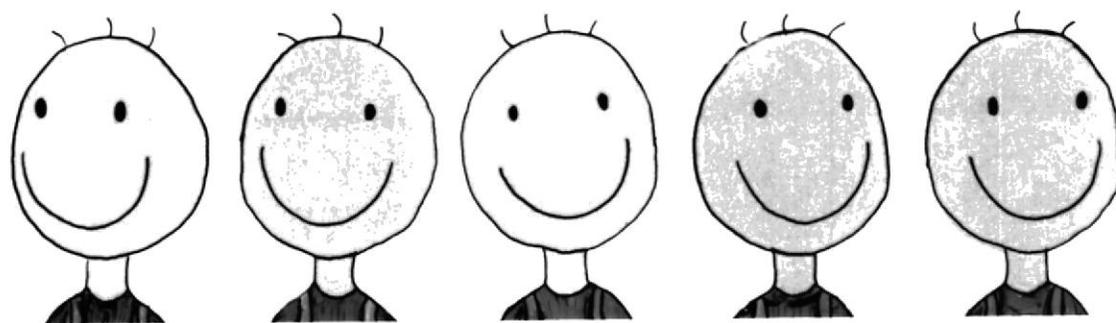


Figura 11.6 Animación 2D (interfaz flash)

Animación 2d se realiza mediante un ordenador, tiene coordenadas de dos dimensiones, es decir sobre el plano. El computador sustituye al dibujante en tareas como: creación de cuadros, proceso In-betwweening, movimiento a lo largo de trayectorias. Para el caso de la creación se facilita el empleo de editores gráficos; escanear, bocetos, retocarlos y colorearlos; guardar personajes, recuperarlos y modificarlos (librerías de personajes); superponer objetos para la animación por capas.



Figura 11.7 Animación 2D (interfaz flash)

Animación 3d hace referencia a un tipo de animación que simula las tres dimensiones. Se modela el personaje en un programa tri-dimensional, algunos de estos programas facilitan la animación usando huesos que permiten movimientos más reales.



Figura 11.8 Animación 3D (interfaz cinema)

Stop motion. Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales así como maquetas de modelos a escala. Se utiliza la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro". El stop-motion es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturando fotografías. Hay dos grandes grupos de animaciones stop-motion: La animación de plastilina (o cualquier material maleable), en inglés claymation, y las animaciones de objetos (más rígidos).

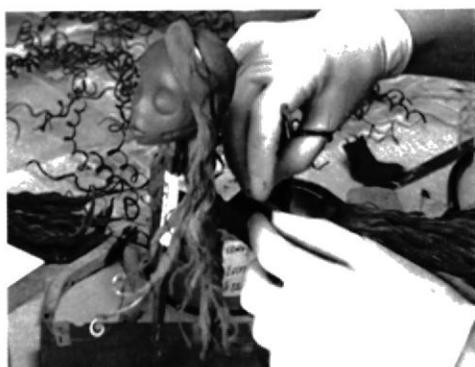


Figura 11.9 Stop Motion - modelado de personajes



Figura 11.10 Stop Motion-animación de personajes



Figura 11.11 Stop Motion - captura de acciones

Pixelación. Es una variante del stop-motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Norman McLaren fue pionero de esta técnica, empleada en su famoso corto animado *A Chairy Tale*, donde gracias a ésta da vida a una silla común y corriente. Es ampliamente utilizada en los video-clips.

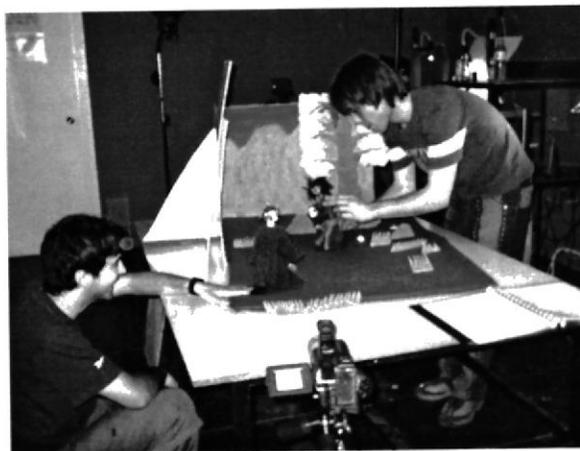


Figura 11.12 Stop Motion - captura de acciones

Rotoscopia. Es una técnica de animación muy antigua que consiste en re-dibujar o calcar un fotograma teniendo otro como referencia. Por lo general la rotoscopia suele usarse para re-dibujar vídeos, frame a frame, una excelente rotoscopia sería re-dibujando sus 25 fotogramas, aunque haciendo menos, como 22, 12 u 8 se pueden conseguir fantásticos resultados. Así se animó en Disney a Blancanieves, protagonista del primer largometraje animado de Disney.

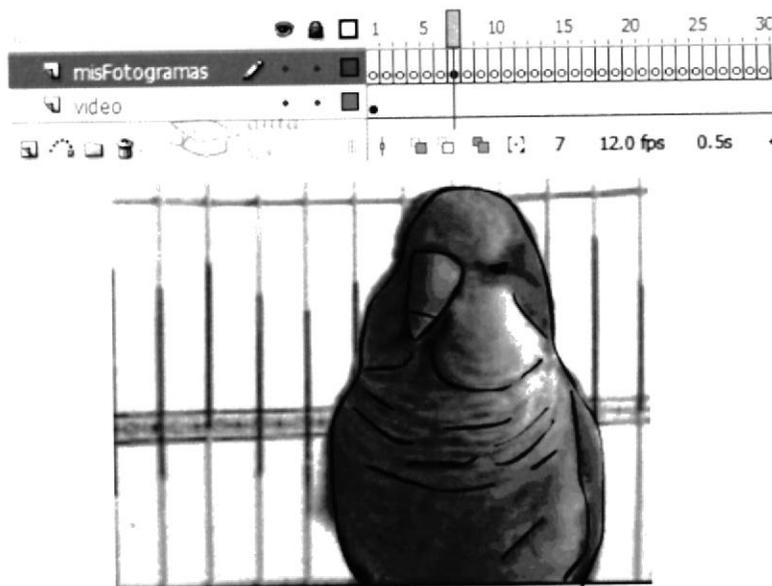


Figura 11.13 Rotoscopia (interfaz flash)

11.2 PROCESO DE ANIMACIÓN DEL INTRO DEL DOCUMENTAL.

11.2.1 PLANTEAMIENTO DE LA IDEA.

Incluso para un cortometraje animado como el realizado, se necesita de una idea como punto de arranque. Se escribe en un par de líneas y refleja lo que quiere decir el autor. La idea inicial fue redactada en el guión del documental de la siguiente manera: Animación 2d tradicional a crayón. Al aparecer el sol con una cara feliz se escucha una canción coreada por niños. los trazos rústicos de un niño de 4 años se dibujan en la pantalla, un niño se descubre entre estos garabatos el cual camina en un paisaje feliz con un sol alegre y un bus escolar que se acerca, los niños en el interior del autobús desbordan de alegría mientras que, nuestro niño principal se sube al bus; el bus arranca y la animación se disuelve.

11.2.2 DESCRIPCIÓN.

En base a la idea original del director, se decidió que la técnica de animación más idónea a usar sería animación tradicional combinada con animación digital 2D, por motivo que la combinación de estos métodos de animación facilitan para dar un ritmo menos fluido, más infantil y rudimentario. Otras de las decisiones previas al desarrollo de la animación fue la técnica de pintura, en un principio se pensó en utilizar crayones o lápices de colores, se hicieron varias pruebas con diferentes técnicas y se llegó a la resolución de usar por pintura acrílica, debido a que esta otorgaba mayor claridad, creaba mayor contraste, por ende daba mayor realce a los dibujos.



Figura 11.14 Crayon



Figura 11.15 Lápiz color



Figura 11.16 Acuarela



Figura 11.17 Acrílico sobre acetato

Técnica de animación: Animación tradicional - 2D

Técnica de pintura: Acrílico sobre acetato.

Formato de imagen: 720 x 480

Duración: 1 minuto.

11.2.3 DESARROLLO DE STORY BOARD.

En el storyboard se ilustran los diferentes planos propuestos. Aquí también se especifica ciertos detalles que fueron cambiados en la animación, como por ejemplo los elementos y personajes no se van dibujando, la animación empieza con un primer plano del sol y luego se hace un zoom out hasta un plano general de un niño saliendo del portal de su casa. También se incorporaron nuevas escenas, por ejemplo la mamá del niño despidiéndose y el niño balanceándose y silbando mientras espera el bus.



VIDEO

AUDIO

Primer plano de sol sonriente. Un pajarito atraviesa el plano, mientras las nubes se abren para dar paso al sol.



Sfx:
Sonido ambiental de aves
Musicalización:
Música incidental

Zoom out del plano anterior hasta plano general de niño saliendo del portal de su casa, mientras su mamá se despide.



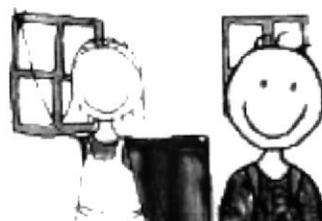
Sfx:
Sonido ambiental de aves
Musicalización:
Música incidental

Plano medio de mamá despidiéndose.



Sfx:
Sonido ambiental de aves
Musicalización:
Música incidental

Zoom out de plano anterior, hasta convertirse en un plano medio del niño.



Sfx:
Sonido ambiental de aves
Musicalización:
Música incidental

Plano general de niño caminado.



Sfx:
Sonido ambiental de aves
Musicalización:
Música incidental

Figura 11.18 StoryBoard Animación 1

VIDEO

AUDIO

Plano medio corto de sonriendo y mirando hacia los lados.



Sfx
Sonido ambiental de aves
Musicalización:
Música incidental.

Plano general de niño llegando al paradero de buses



Sfx
Sonido ambiental de aves
Musicalización:
Música incidental.

Plano general de bus escolar. Los niños en el interior del buses, van sonrientes y alborotados.



Sfx
Sonido ambiental de aves. Voces de niños gritando alegres.
Musicalización:
Música incidental.

Plano general de niño subiéndose al bus escolar



Sfx:
Sonido ambiental de aves. Voces de niños gritando alegres
Musicalización:
Música incidental.

Plano general de bus que sale de escena. En el fondo un arco iris se forma.



Sfx
Sonido ambiental de aves. Voces de niños gritando alegres.
Musicalización:
Música incidental.

Figura 11.19 StoryBoard Animación 2

11.2.4 DESARROLLO DE ANIMACIONES.

Para llevar a cabo un animación tradicional, hay algunos pasos a seguir:

Ilustraciones.

1. Se dibujan cuadro a cuadro los diferentes personajes y elementos que intervienen en la animación. Para dibujar cada secuencia de movimiento se usa una mesa de luz, de esta manera es más sencillo observar el dibujo anterior para saber debe ser el siguiente movimiento. Todos los personajes que van a realizar una acción son dibujados en hojas separadas.



Figura 11.20 Realización de ilustraciones.

2. Los dibujos realizados son calcados en acetato con marcador negro, de esta manera se genera el stroke de los personajes.



Figura 11.21 Ilustraciones en acetato.

3. Se pinta con acrílico al reverso del acetato.



Figura 11.22 Pintando las ilustraciones

Digitalización de ilustraciones.

Una vez que los dibujos fueron pintados se los deja secar, cuando éstos están secos son escaneados para su futura edición en el programa de animación 2D Adobe Flash.

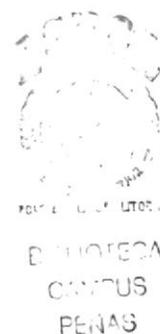


Figura 11.23 Scaneo de ilustraciones

Retoque de ilustraciones.

Las imágenes son retocadas en Adobe Photoshop para mejorar la calidad de las mismas corrigiendo y limpiando desperfectos de los dibujos.

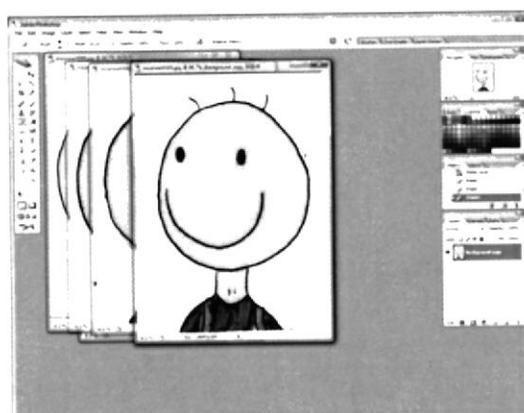


Figura 11.24 Retoque de ilustraciones

11.2.5 EDICIÓN DE ANIMACIÓN.

Los dibujos digitalizados y retocados son ordenados en secuencia en Adobe Flash. Este programa trabaja por capas y permite hacer varios grupos.

INTERFAZ DE ADOBE FLASH 8.

Con Flash se puede diseñar y desarrollar grandes presentaciones de animación, Juegos, Interfaces de Navegación, complejas aplicaciones con contenido Web (páginas web). Es un programa esencialmente para hacer animaciones vectoriales, sin embargo, también se pueden crear aplicaciones de Flash con una amplia variedad de contenido multimedia que incluye imágenes, sonido, vídeo y efectos especiales.

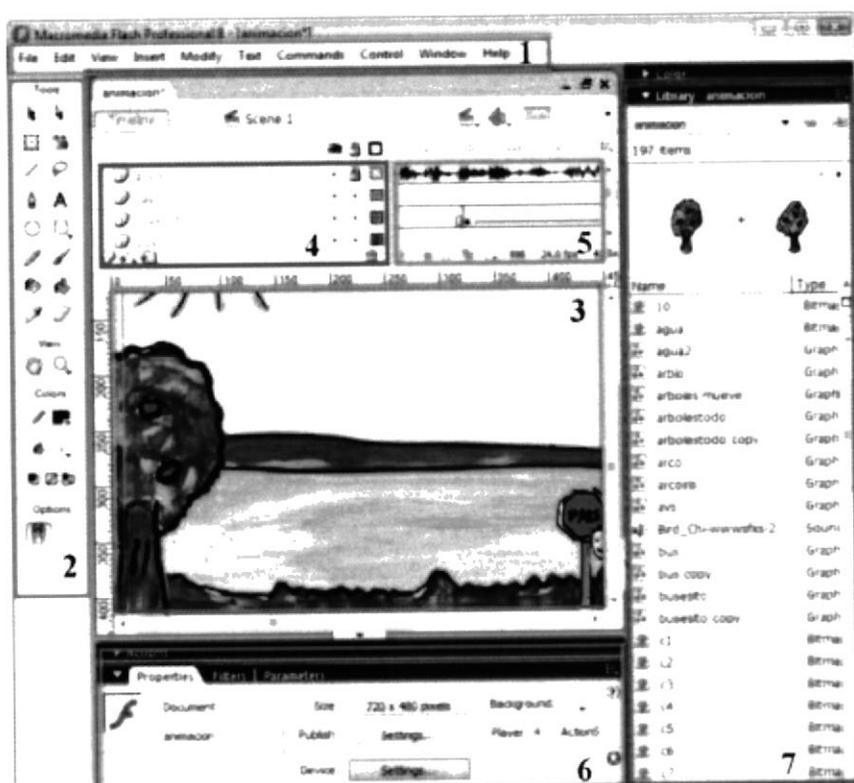


Figura 11.25 Interfaz gráfica de Flash

1. **Barra de Menú**
2. **Barra de herramientas.**- Aquí se encuentran las herramientas de selección, dibujo y vista.
3. **Stage o Escenario.**- En el stage se muestra los objetos que se están animando.
4. **Layer o Capa.**- Se utiliza para realizar una superposición de los objetos y poder animarlos.
5. **Timeline o línea de tiempo.**- Muestra los frames* que se van creando conforme se va realizando la animación.
6. **Propiedades.**- En esta ventana se pueden modificar el tamaño del documento, el color del escenario, los frames por segundo que debe tener la animación, etc.

7. **Librería.**- Muestra los símbolos* que se van creando en la animación, para reutilizar dichos símbolos sólo se arrastra de la librería al stage.

* el significado de estas palabras es explicado más adelante.

COMO TRABAJA ADOBE FLASH 8.

Este programa utiliza *capas*, *símbolos* y *keyframes* para crear un animación.

SÍMBOLO

Es un objeto que se guarda en la biblioteca con el objetivo de usarlo más de una vez durante la animación o asignarle un código de programación. Un símbolo puede contener más símbolos, cada uno con su propia línea de tiempo. Por ejemplo, el movimiento de un carro: todo el carro sería el símbolo uno, en este símbolo se fija la trayectoria, dentro del símbolo carro se debe colocar las llantas en capas diferentes pues estas tienen una animación diferente, giran (véase gráfico 9.18 para mayor comprensión).

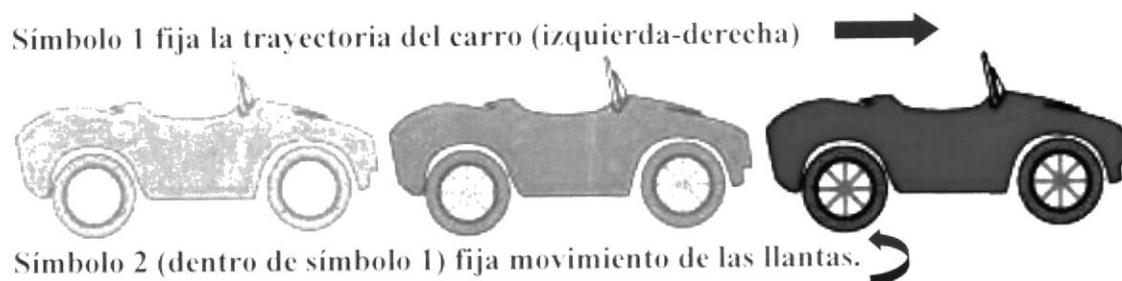


Figura 11.26 Ejemplo explicativo de símbolo dentro de símbolo

Cómo se crea un Símbolo

1. Se puede crear un símbolo vacío para después crear su contenido de la siguiente manera: Menú-Insert-New Symbol.
2. Si previamente se ha seleccionado un objeto del escenario, se presiona la tecla F8.

Tipos de símbolos.

Movie Clip.- Se utiliza principalmente cuando el símbolo contiene una animación que debe repetirse constantemente. El comportamiento de un movie clip puede ser programado con código escrito en lenguaje *Action Script* (lenguaje de programación propio del programa).

Button.- Es un símbolo que reacciona al puntero del ratón como lo haría un botón estándar de Windows. Se utiliza para agregar interactividad en una película flash. La línea de tiempo de un button consta de cuatro frames, en los que se define los cuatro estados posibles de un botón: *Up* (estado normal o apagado), *over* (acción cuando el puntero está sobre el botón), *down* (acción cuando se hace clic sobre el botón), *hit* (delimita el área sensible del botón).

Graphic: Utilizado para animaciones que no deban repetirse constantemente. Puede contener otros símbolos, pero no puede ser programado.

CAPAS O LAYERS

Las capas (layers) son láminas transparentes que sobreponemos una con otra, de modo que se aprecie una composición al momento de organizar los elementos a usar. En la siguiente imagen podemos observar la funcionalidad de las capas.

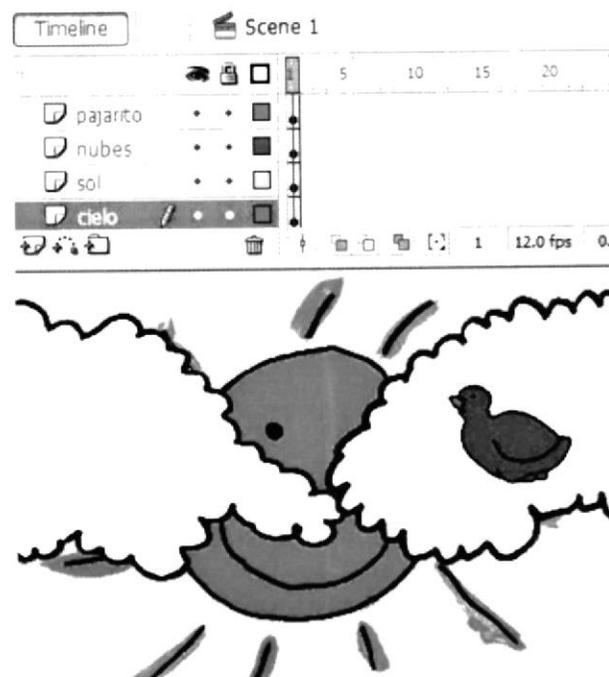


Figura 11.27 Layers
Capa Máscara (Mask)

Estas capas ocultan objetos o una parte de ellos. Son utilizadas tanto en elementos que están animados como en elementos estáticos.

Para crear una capa máscara, hay que seleccionar la capa o layer que desempeñará la función de máscara, hacer clic derecho y en el menú contextual seleccionar Máscara (Mask).

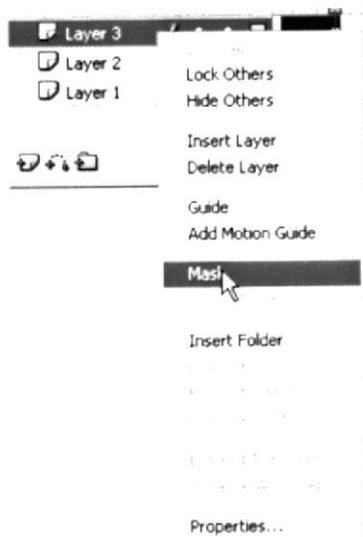


Figura 11.28 Crear un layer mask
Capa Guía (Guide)

Las capas guías permiten agregar dirección a cualquier animación (Interpolación de movimiento) que se haya generado. Las capas guías son usadas en diagramación y ayuda de diseño.

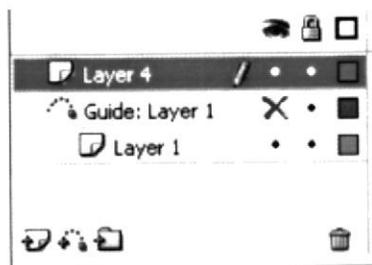


Figura 11.29 Crear un layer guía

Guide: Layer 1 > Esta capa guía contiene el camino del objeto que se encuentra en el

Layer 1: Contiene el objeto que se moverá a través del camino por la interpolación de movimiento.

FRAMES KEYFRAMES

Un frame es un **fotograma** o **cuadro**, una imagen particular dentro de una sucesión de imágenes que componen una animación. La continua sucesión de estos fotogramas producen a la vista la sensación de movimiento, fenómeno dado por las pequeñas diferencias que hay entre cada uno de ellos.

Un **keyframe**, es un frame clave que indica el comienzo y el final de una transición gradual. Los keyframes definen el tiempo de movimiento. Entre un keyframe y otro, hay varios frames, los mismos que cambian de forma gradual para crear la ilusión de movimiento (interpolación de movimiento).

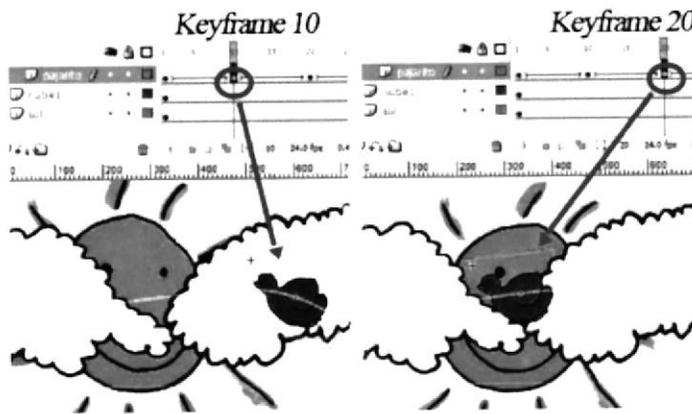


Figura 11.30 Ejemplo keyframes

11.2.6 ANIMACIÓN INTRO DOCUMENTAL DRAMATIZADO EDUCANDO

En el intro del documental hay cuatro escenas principales: el primer plano del sol que al hacer zoom out se convierte en plano general del niño (1), primer plano de la madre del niño (2), primer plano de niño de frente (3), plano general de bus (4); debido a esto hay dos formas de empezar la animación: trabajar cada escena por separado y luego unirlas en otro documento o trabajar por capas. Las ventajas de la primera son: menos peso del documento, es más sencillo al momento de realizar algún cambio, al manejar las escenas por separado permite fijarse más en los detalles de cada una. Debido a estas ventajas se resolvió trabajar de esta manera las animaciones.

1. Se importa al stage (hoja de trabajo) los dibujos, es más fácil organizarlos por partes. Hay varios elementos en la primera escena, debido a esto agrupamos los elementos en función de cómo van a ser animados: el cielo va solo en una capa, debido a que no se anima; el sol las nubes y el pájaro van en la capa *sol*; los árboles, el lago, los patitos, el niño, la mamá, la casa, las flores y el césped van en la capa *niño*.

De esta manera tenemos en el timeline tres capas: cielo, sol y niño.

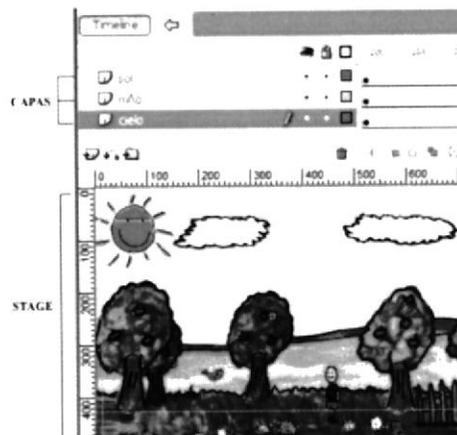


Figura 11.31 Stage principal en Adobe Flash

1. En Flash cada elemento que se anima debe estar en capas separadas, los elementos de la capa niño se seleccionan y se crea un *graphic*, de la misma forma se hace con los elementos de la capa niño.

2. Dentro del símbolo sol, se crean tres símbolos más: nubes, sol, pájaro. Dentro del *graphic* nubes, cada nube se coloca en un *layer* diferente, se ubican los *keyframes* para saber en qué tiempo las nubes van empezar a abrirse la una de la otra.

3. El sol es un símbolo *movie clip*, ya que su movimiento va a ser repetitivo. Se coloca el punto de eje en el centro inferior del sol y se colocan los *keyframes* para generar el movimiento.

4. El pajarito es un *movie clip*, dentro del cual se utilizaron cuatro dibujos para generar el movimiento:



Figura 11.32 Movimiento del ala

Los dibujos se colocaron en el mismo lugar pero en diferentes de frames, de manera que al ver todo de corrido se observe como el pájaro mueve el ala. Para definir la trayectoria del pájaro se trabaja con una capa guía.

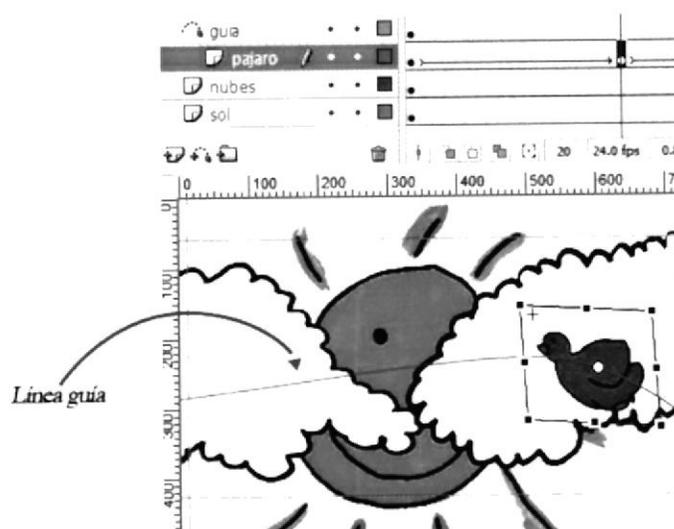


Figura 11.33 Capa guía

5. Una vez que estos tres elementos tienen sus propias animaciones internas, se regresa al *graphic* que los contiene y se anima de manera que cambien de grande a pequeño y a la esquina superior izquierda.

6. Dentro del graphic niño se separa el niño en otro layer, con el resto de los elementos se hace un graphic con el nombre fondo. Al dar doble clic y entrar a ese gráfico hay que separar cada elemento en un layer cuidando que el orden siga la composición. Con los árboles se hace un movie clip, se animan de igual forma las flores. Las flores tienen cuatro imágenes internas.

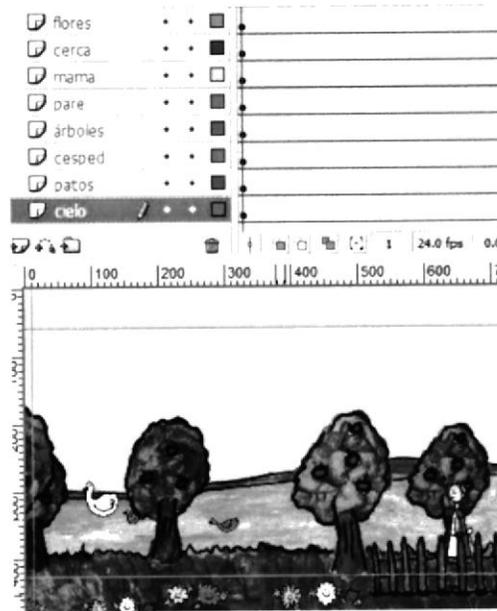


Figura 11.34 Separación de capas

7. Para animar la familia de patos se hace un graphic de los patos junto con el lago, cada elemento se separa en layers y se anima por medio de keyframes.

8. La mamá del niño tiene cuatro dibujos que al ponerlos en diferentes frames crean ilusión de movimiento.

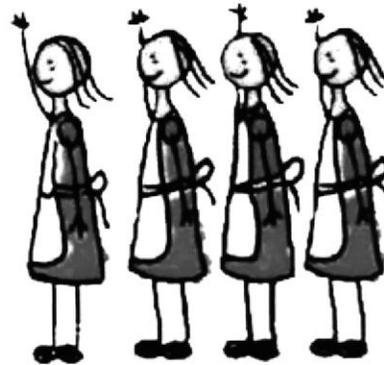


Figura 11.35 Secuencia dibujos mamá

9. La cerca de la casa, el símbolo pare y el césped no llevan animación.

10. En la escena niño se anima el graphic todo y se le da su debido movimiento de traslación de izquierda a derecha para que cuando el paisaje se mueva el niño parezca estar moviéndose también.

11. La animación del niño consta de diez dibujos del niño en una secuencia de la caminata. En el programa se colocan easy in y easy out para suavizar el movimiento de la caminata, no hace falta animar el movimiento de translación del niño ya q al moverse el fondo parece q el niño también se estuviera moviendo.

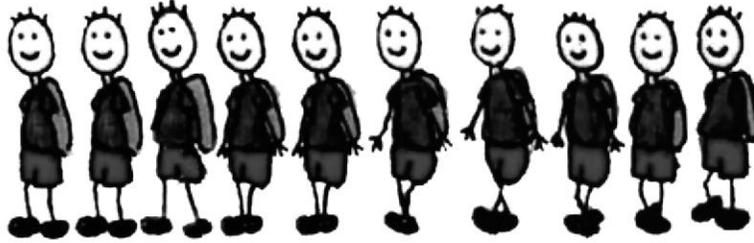


Figura 11.36 Secuencia dibujos caminata niño

12. Para la parte en la cual el niño se balancea mientras espera el bus se juega con dos imágenes, esos dibujos se animan por medio de keyframes para suavizar la acción.

13. En la escena en la cual el niño se sube al bus, hay dos secuencias de imágenes; seis dibujos para cuando el niño gira; tres para cuando el niño corre hacia el bus. En una escena anterior a esta se realiza el movimiento de translación del niño y se juega con la propiedad brightness del símbolo para oscurecerlo y simular que se aleja.

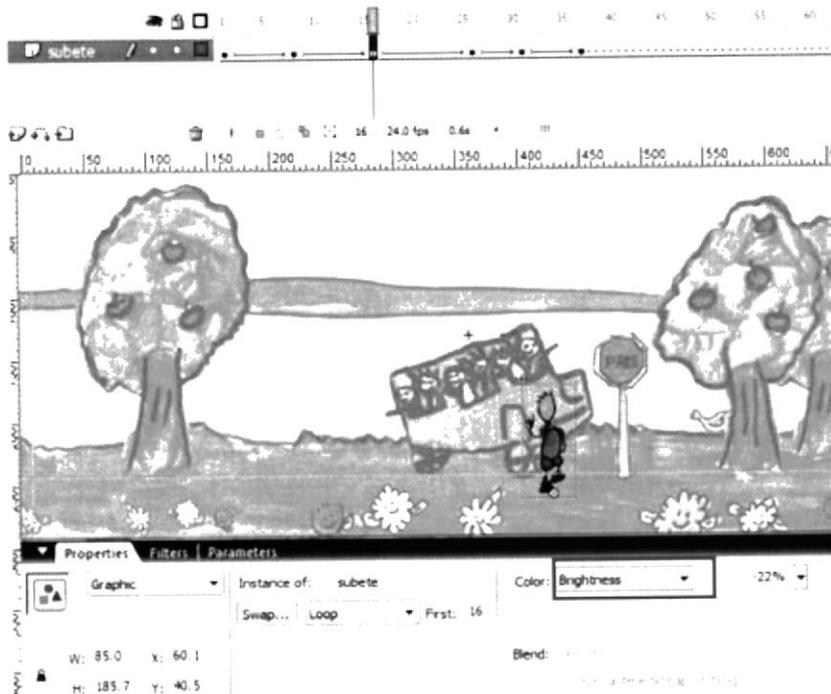


Figura 11.37 Propiedad Brightness

14. En la escena en la cual se encuentran los graphic cielo, niño y sol, se anima el layer niño para aparentar un zoom out del mismo modo como se hizo con el layer sol. Hay que cuidar que los tiempos sean los mismos y que las acciones sucedan de modo sincronizado.

15. La animación de las otras escenas se realizan en diferentes documentos. Para animar la escena del primer plano de la mamá del niño de frente, se colocan en capas separadas el niño, la mamá y el fondo.

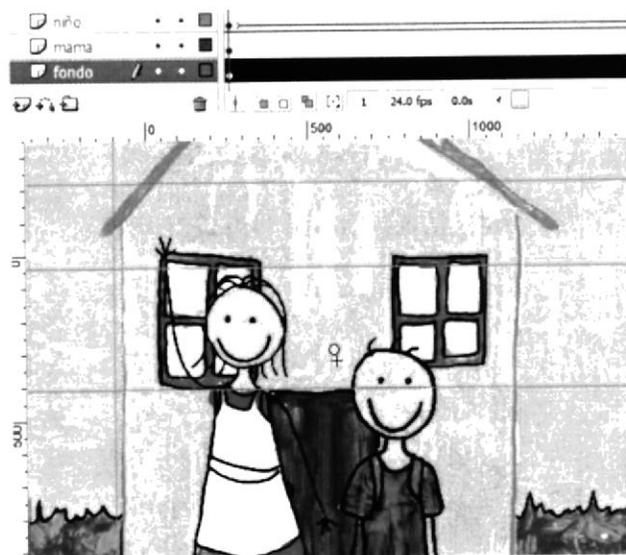


Figura 11.38 Animación escena mamá de frente

16. El niño tiene cinco imágenes para su animación y la mamá dos. En una escena superior se anima el niño de pequeño a más grande, de modo que parezca que se estuviera acercando. En la escena principal se anima toda la escena de grande a pequeño de modo en que aparente un zoom out.

17. La escena del primer plano del niño de frente consta de tres imágenes. Se reutiliza la animación de los árboles en otro layer. También se reutiliza el cielo de las otras animaciones.

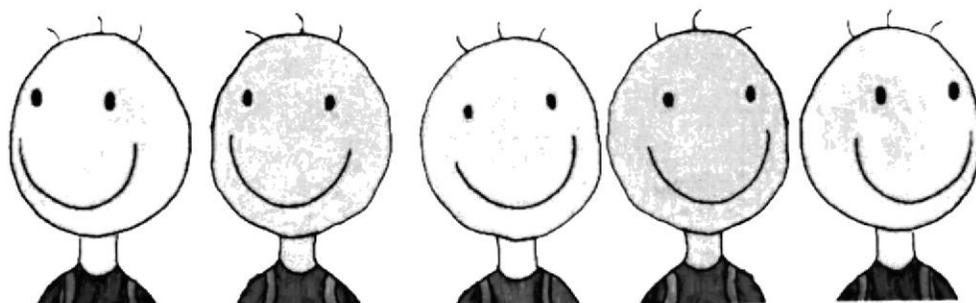


Figura 11.39 Secuencia de dibujos niño de frente

18. La escena del bus se realiza de la misma manera que las anteriores. Diez dibujos se interpolan para esta animación, y también se realiza un movimiento de translación en la escena principal.



Figura 11.40 Secuencia de bus escolar

19. Finalmente se incorporan todas las animaciones en un solo documento, en diferentes layer, son colocadas en la línea de tiempo en función del storyboard.

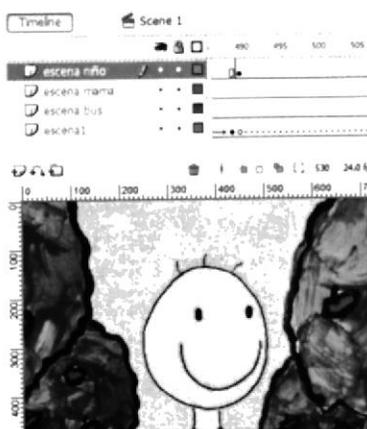


Figura 11.41 Todas las escenas en un solo documento

11.2.7 ANIMACIÓN DE PORCENTAJES ESTADÍSTICOS.

Para la animación de los porcentajes se utilizó dos programas:

- Adobe After Effect 7
- Cinema 10

After effects es una aplicación para realización de gráficos profesionales en movimiento, efectos especiales y grafismo de video. After puede simular tres dimensiones, utilizar cámaras, luces, incorporar videos, gráficos, crear y animar textos.

Al igual que flash utiliza se trabaja por medio de capas, keyframes y se varía los parámetros de movimiento, rotación, opacidad, tamaño, entre otros. También se pueda animar las luces y las cámaras que se añadan a la composición.



Figura 11.42 Interfaz After Effects

1. **Ventana Project.** en esta ventana se incorporan los videos o imágenes que se van a utilizar en la animación.
2. **Composition.** Es el escenario donde se observa como está quedando la animación.
3. **Timeline.** Se observan los keyframes que se van añadiendo.
4. **Layer.** aparecen las diferentes capas que se van creando.

Cinema 4D es un programa de creación de gráficos y animación 3D. Para generar un gráfico en cinema se lo debe modelar virtualmente y texturizar (darle la textura que se requiera)

PROCESO DE ANIMACIÓN DE PORCENTAJES ANIMACIÓN 3D DE MUNDO

1. De la ventana de objetos, se selecciona la esfera.

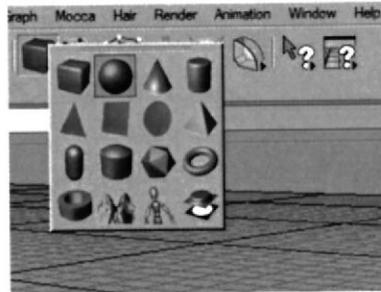


Figura 11.43 Objeto esfera

2. Como segundo paso se convierte la esfera en un objeto geométrico utilizando el ícono  ubicada en la ventana modelado.

3. Se selecciona la esfera y se la hace más pequeña en Y, utilizando el ícono .

4. Para texturizar la esfera hay que ir al menú file de la ventana propiedades, new material. Hacemos clic sobre ícono que aparece y aparece la siguiente ventana:

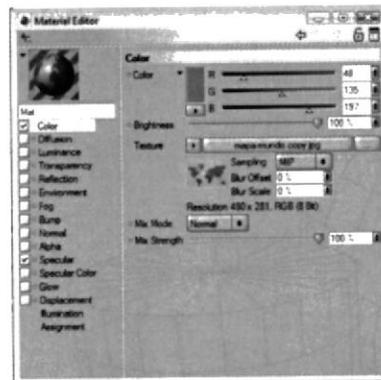


Figura 11.44 Objeto esfera 2

En texture se busca la imagen de mapa mundo que se va a utilizar.

5. Una vez que ya está modelado y texturizado el mundo se procede a la animación.

Para animar en la barra de herramientas de modelado se da clic en el ícono , se despliega un menú de opciones, del cual se escoge Animation.

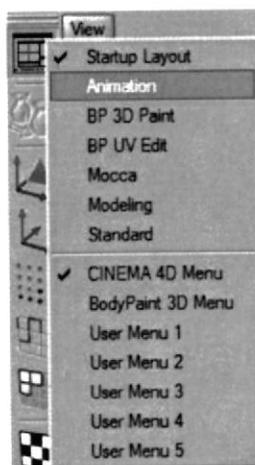


Figura 11.45 Ventana animación

6. Se abre el timeline y los íconos de frame mediante los cuales se empieza la animación.

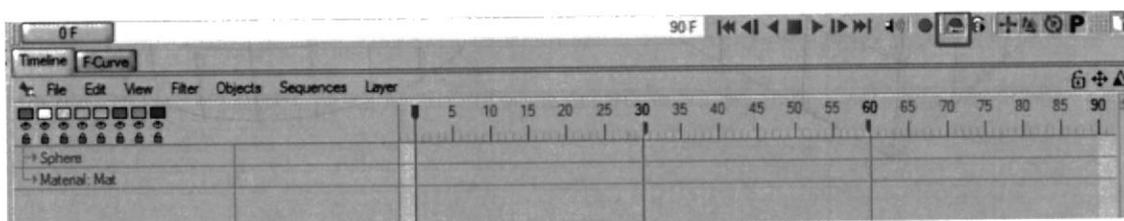


Figura 11.46 Timeline

7. El movimiento de la esfera debe ser de rotación. Se mueve la línea de tiempo y se utiliza el icono  para rotar la esfera, de este modo se crean los keyframes.

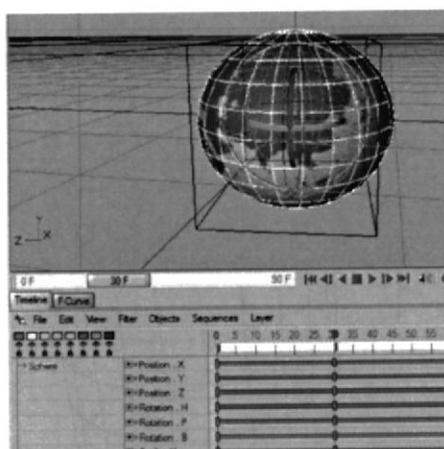


Figura 11.47 Animación esfera

8. Una vez realizada la animación se debe hacer un render (convertirlo en película). Para abrir el menú de render se utiliza el icono , se abre una ventana la cual se setea según como corresponda.

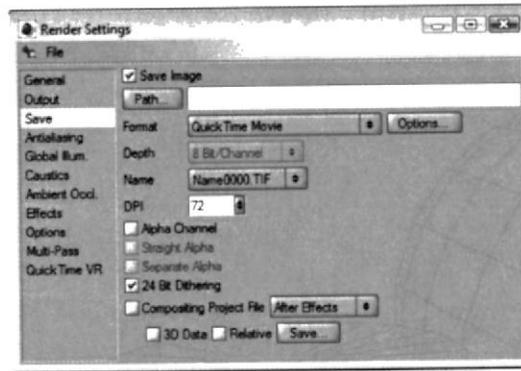


Figura 11.48 Render settings

9. Finalmente se da clic en render to picture viewer para hacer la película.

ANIMACIÓN EN AFTER EFFECTS.

Como primer paso se necesita tener la información que se va a incluir en la animación. Una vez que la información ha sido seleccionado se procede a crear un nueva composición en After de la siguiente forma: Composition - new composition, también se puede presionar Ctrl+N (Windows) o Comando + N (Mac OS).

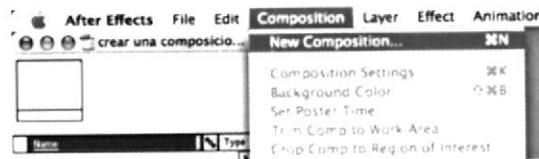


Figura 11.49 Crear una composición

1. En la ventana que aparece se establece el tamaño del documento, el número de frames por segundo, el tiempo de duración, el formato de video, el nivel de detalle en la ventana de visualización.

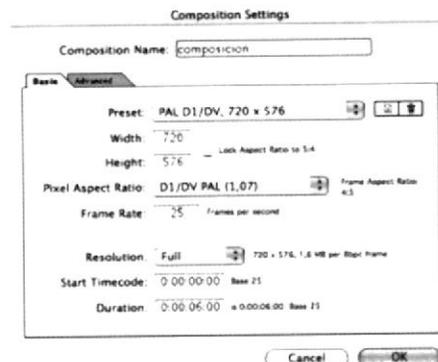


Figura 11.50 Composition Settings

2. Una vez creada la composición, desde la ventana project se importa el video con la animación de la esfera y los gráficos a usar.

3. Se empieza a trabajar la animación usando los keyframes y las capas.

ANIMACIÓN DE CLAQUETAS INFORMATIVAS Y CRÉDITOS

Las claquetas informativas son aquellas que muestran el nombre y cargo de las personas entrevistadas. Para la animación de las claquetas también se utiliza el programa After Effects. La animación se maneja de la misma forma que la animación de porcentajes.

11.3 MUSICALIZACIÓN

Durante esta fase se realizan o se buscan los diferentes efectos de sonido y música de fondo. En el caso de este Documental el Director de Sonido fue el encargado de realizar la composición de dos temas inéditos para ser usados en el proyecto.

Para la grabación del primer tema: **Día de aprender**, se utilizó una guitarra Dreadnought Fender de cuerdas de metal. Fue grabada acústicamente por medio de un micrófono shure unidireccional y trabajado con hardware y software de Pro Tools.

La voz fue grabada en las mismas condiciones de la guitarra. Fue grabado en 5 canales:

Un canal para la guitarra base, otro para la voz, otro para la segunda voz, un cuarto canal para los arreglos de segunda guitarra y un último canal para la tercera voz.

La tercera voz fue editada por medio de un filtro Chorus y un ligero flanger. Aunque fue grabado totalmente acústico.

El carácter de la canción fue Pop debido a la textura vocal que proporcionó la cantante a la composición. El tema fue compuesto por Christian Guerrero especialmente para el documental y trata de una niña que va a la escuela y describe sus primeras impresiones, la canción hace énfasis en una frase que la madre solía decirle a la niña, la misma frase que se utiliza como de coro y como cierre el nombre del tema.

"Día de Aprender"
Interpretada por Nicolle Avila
Compuesto y Producido por Christian Guerrero

El solo nos calienta en las mañanas
El bus nos espera para embarcar

Y con mis amigos, voy a prepararme
en la escuela educarme, hoy
mi primer día de aprender



Para el segundo tema o tema de cierre se utilizó la versión 6 del Sonar, además de grabar con 2 micrófonos Sennheiser cardioides de alta sensibilidad. Equipado con una consola Yamaha O2R y una sala de grabación Noiseless, el tema fue grabado totalmente acústico. Ejecutado por Christian Guerrero con una guitarra clásica de estudio José Asturias y piano acústico de pared.

La voz se grabó de la misma manera que los instrumentos, sin filtros para poder conservar el color natural de los instrumentos y la voz. El tema fue compuesto por Christian Guerrero especialmente para el documental y trata de un padre que camina

con su hijo hacia la escuela y recuerdo haber hecho el mismo trayecto con su padre tiempo atrás. Recuerda la voz de su madre quien le decía la misma frase que se repite en el primer tema, creando así una conexión temática con la primera composición, también se conserva la misma construcción musical en aquel pasaje en especial.

El tema fue compuesto musicalmente de acuerdo a un detallado Cue Sheet, el mismo que se utilizó para establecer la duración del intro y luego la extensión de los créditos.

Padre e Hijo

Intepretado y Compuesto por Christian Guerrero

Productor: Fernando Cremaschi

Hoy sus días empiezan caminando por la vereda
lo camino descalzo tal como lo hiciera mi papa
Mucho tiempo atrás
La mochila amarilla que una vez uso su hermano
con los libros prestados y esperando que aprenda de ellos
y luego alguien más
Un olor a jazmines me recuerdan la voz de mamá:
"con tus amigos, vas a prepararte en la escuela a educarte hoy,
tu primer día de aprender"



11.4 DIGITALIZACIÓN O CAPTURA.

En el caso de material analógico consiste en la conversión a imagen digital. En el caso de película cinematográfica es necesario un telecine o un escáner de negativo. Si trabajamos con fotografías un escáner de mesa. Para cintas en formatos analógicos (Betacam, VHS, Hi8) o formatos digitales de video (HD, Betacam Digital, D1, DV...), un ordenador con tarjeta capturadora de video/audio sea únicamente analógica (video compuesto, s-video, componentes...) o digital (Firewire, SDI, HD-SDI, ...).

Cuando hablamos de digitalización de video debemos tener en cuenta que entra en juego una tercera dimensión, el tiempo. Por tanto una secuencia de video se genera mediante la proyección de un número de imágenes en un tiempo determinado, que dependerá del sistema sobre el que trabajemos (24 imágenes/segundo en cine, 25/s en el sistema PAL...). El problema de este planteamiento es el alto volumen de datos que se crean. Es por esto que se han desarrollado varios estándares de codificación y compresión como es la familia MPEG entre otros que permiten obtener una alta calidad de video a la vez que diferentes tasas para diversas aplicaciones.

11.5 EDICIÓN.

La edición de vídeo es un proceso mediante el cual se elabora un trabajo audiovisual a partir de las imágenes obtenidas de una cinta de vídeo grabada previamente. Para ello se necesita reproducir la cinta y realizar un troceado de la misma. La edición debe simular el proceso perceptivo del cerebro, tomando una escena entera e dividiéndola en fragmentos, y cada uno de ellos con un enfoque, un zoom, desde diferentes puntos de vista (las tomas) para conseguir contar la historia tal como fue pensada por el director.

Existen tres tipos de edición:

El montaje de filmación, que consiste en el copiado y pegado manual de celuloide.

Edición lineal la edición electrónica con magnetoscopio, o, donde se copia directamente el material rodado de cinta origen a cinta destino por corte. La edición lineal necesita el uso de la cinta y sistemas VCRs. Con dos sistemas VCRs interconectados, los mismos que permiten reproducir y detener las grabaciones para copiar solo el vídeo que necesitamos. Este método es bueno si las secuencias en la cinta son muy largas.

Otro método más sofisticado de edición lineal se hace con tres VCRs y un sistema generador de efectos especiales (Special Effects Generator - SEG). Para ello se conectan dos de los VCRs a la entrada del generador del SEG y el tercero a su salida. La mayor ventaja de este método es que tendrá efectos instantáneos en lugar de tener que renderizarlos. Desafortunadamente los sistemas SEG no son digitales por lo que es necesario convertir el vídeo digital en analógico y por consiguiente introducir una pérdida de calidad.

La edición lineal requiere estar rebobinado y avanzando la cinta continuamente. Esto somete al sistema de transporte de la cinta a un desgaste importante, por lo que no es recomendable usar una cámara. En su lugar, necesitaremos comprar dos o tres VCRs y un SEG. El precio de estos sistemas es muy elevado y por ello es recomendable realizar la edición mediante el método no-lineal.

Edición no lineal o edición por medios informáticos, donde se trabaja con los archivos audiovisuales previamente digitalizados, que se manipulan de forma virtual para luego exportarlos al soporte físico necesario.

Hay que conectar la cámara a la tarjeta capturadora en el ordenador, y mediante el software de edición se capturara solo los segmentos que quiera. Luego con el software de edición, puede manipular los clips en la línea de tiempos, añadir efectos especiales, títulos, sonido... y obtener el vídeo final.

El mayor problema para la edición no lineal, es que se requiere gran capacidad de disco. En la actualidad, con el incremento de capacidad de los discos, ha dejado de ser un problema. Necesitará unos 13 GB por cada hora de captura.

Ventajas de la edición no lineal:

- La computadora permite el juego, el laboratorio no, además de que permite ver el efecto creado en el momento de hacerlo y no una semana después y como algo definitivo, que sería el caso de hacerlo en el laboratorio. También se pueden agregar o quitar objetos de una escena, se pueden "ocultar" los cables de la cámara para que no se vean, y se puede hacer casi cualquier animación.
- En la edición digital una vez obtenida la edición final la misma computadora genera una lista de números con el inicio y el final de cada plano editado llamada "lista de corte de negativo".
- Otra de las ventajas que tiene la edición digital es que una vez obtenido un corte más o menos final, es fácil trabajar con el sonido, subiendo o bajando los

niveles, así como insertar créditos o hacer algunos trucajes para que se asemeje al corte final.

En ocasiones se deben cortar algunas secuencias porque la duración final se ha alargado. En cine esto significa mucho dinero, mientras que un programa para TV lo más probable es que deba tener una duración fija. El director por lo general es reticente a cortarlas, por lo que es prudente que alguien ajeno a la cinta dé su opinión. En ocasiones se repiten situaciones sin necesidad, o se redundan en exceso en algún punto. En otras ocasiones el director cree que se puede cortar una secuencia considerando que se dan por entendidas ciertas cosas ya que él tiene en la cabeza una historia mucho más completa que la que se refleja en la película, todas estas circunstancias se resuelven fácilmente pidiendo a algunas personas que vean el corte.

Es conveniente que antes que el director se involucre en el montaje haya descansado unos días y se haya alejado del estrés que provoca un intenso rodaje. Por lo general el director lleva muchos meses trabajando en el proyecto y debe olvidarlo un poco antes de entrar a la sala de montaje. Hay que tomar en cuenta que el director es la persona que mejor conoce la historia o por lo menos, que ya tiene una historia en la cabeza que es la que quiere reflejar y en ocasiones el material filmado no se ajusta a esa idea.

Una buena edición debe llevar un ritmo narrativo, debe haber una organización de tomas, secuencias y escenas que lleven coherencia entre sí y le den la intención dramática que el director desea mostrar.

Una vez que el documental ha adquirido forma, se realizan las correcciones de toma, ya sean de luz, contraste, sonido, se realizan los efectos de determinadas tomas, ya sea alguna tonalidad específica o un movimiento más rápido o más lento dependiendo de lo que se requiera.

11.5.1 PROCESO DE EDICIÓN DEL DOCUMENTAL DRAMATIZADO EDUCANDO.

Este documental fue editado mediante un edición no lineal, se realizó una revisión de la cinta se seleccionaron los fragmentos de vídeo y audio que formarán parte del montaje y se ordenaron y clasificaron los planos dentro de la computadora. Los planos se editaron según el guión y se ajustaron de modo que se obtuvo el ritmo deseado. Así se obtuvo que se obtuvo la primer versión del documental o primer corte.

FACTORES PRELIMINARES PARA LA EDICIÓN DEL VIDEO EDUCANDO GUIÓN Y PIETAJE

Antes de comenzar la edición se hizo un análisis detallado de la estructura del guión y del pietaje realizado en la fase de Producción.

RECOPIACIÓN DE CASSETTES HI 8 Y MINIDV

La asistencia de Cámara se encargó de entregarnos un total de diez cassettes: Siete Hi8 (Cassettes 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10) y 3 miniDV (Cassettes 1, 2, 4). Donde se encontraba toda la información de video grabada.

Almacenamiento de Información:

En el disco duro externo se creó una carpeta llamada "Documental Educando" en esta carpeta se almacenará toda la información: El archivo principal de Final Cut, las capturas de los videos, animaciones, fotografías, los sonidos, locuciones, música, archivos de illustrator o photoshop; todo en orden.

Archivo de Final Cut:

Se crea un archivo en Final Cut al cual se le nombra Educando. En la ventana de project se crean carpetas a las cuales se les colocó por nombre el número de cada escena (para posteriormente importar el video de las escenas), de esta forma se garantiza el orden en la edición del proyecto.

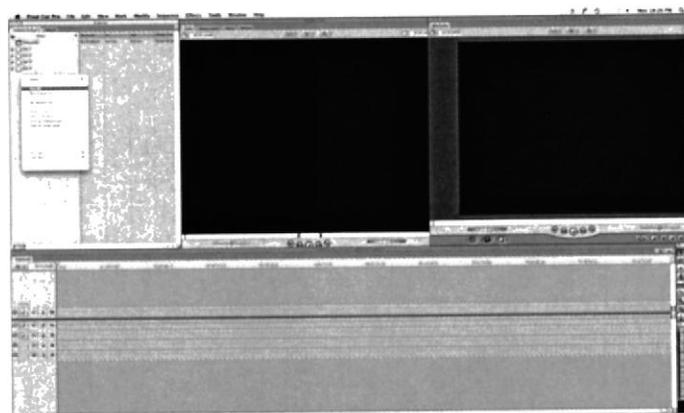


Figura 11.51 Ventana Project

Estándar de Video:

Se tomó en cuenta el estándar de video, se utilizó la opción de 720 x 480 NTSC.

CONCEPTOS BÁSICOS UTILIZADOS EN LA EDICIÓN EL PROCESO DE SELECCIÓN

Esta faceta es indispensable, es una de las tareas más largas y prolongadas ya que en es aquí donde se acepta o rechaza el material y para realizar esto se tiene que tener en cuenta dos ámbitos si la toma, va de acuerdo a el concepto de todo el documental y el que esta toma encaje en el sitio preciso al que fue asignado.

RITMO

Desde los inicios la raza humana lleva consigo un concepto bastante trascendental de lo que es el ritmo, lo encontramos en la música, en la danza y ahora es un concepto que se lo incluye en proyectos audiovisuales. Cada toma tiene su propio ritmo, es decir un ritmo interno el tiempo que se realiza una acción. A la vez cada toma también tiene un ritmo externo que es el que resultado de la unión de los distintos cortes utilizados en la escena.

En "Educando" los ritmos de las escenas se dan en la parte del dramatizado por los diálogos y las acciones de los personajes, por los cambios de tomas rápidos, por las pausas prolongadas de las escenas que anteceden las entrevistas. También se tomó en cuenta la música para determinar la duración de las tomas.

CONTINUIDAD

Debe existir una continuidad en los fragmentos o cortes del documental, una continuidad que pese a que el tiempo y el espacio no son los reales, tenga una lógica que haga que el espectador lo perciba como parte de una realidad cercana a él. "Educando" tiene un salto significativo de las primeras escenas del dramatizado a la escena de los datos estadísticos, sin embargo la continuidad se retoma al finalizar el documental en la que se vincula las escenas de las entrevistas con la última parte del dramatizado.

11.5.2 DIGITALIZAR VIDEO

Se crea un archivo en Final Cut diferente al archivo Educando. Se selecciona uno de los cassettes y la cámara del respectivo formato. Para pasar el video necesitamos un cable firewire 800, que conecta a la cámara con el computador.

Una vez conectado todo, se enciende la cámara y se la coloca en la opción de previsualizar. En Final Cut se ingresa a Log & Capture del menú File.

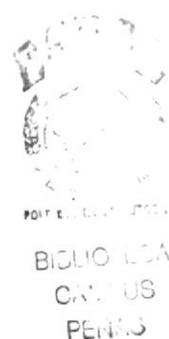
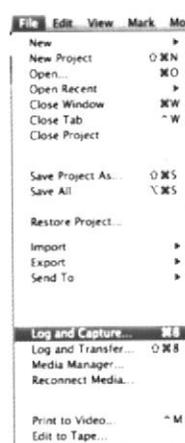


Figura 11.52 Ventana Log & Capture

En una ventana posterior se observa en el computador la misma imagen que aparece en la cámara. La opción de Log & Capture permite establecer el time code que se quiere utilizar, y para eso es necesario tener el pietaje. En la pestaña de Logging se coloca el nombre del cassette, la escena que se va a bajar, se especifica la toma y se pueden escribir ciertas notas útiles.



Figura 11.53 Pestaña Logging

En la pestaña de Capture Settings se establece el formato de digitalización del video, Device Control: FireWire NTSC y Capture/Input: DV NTSC.



Figura 11.54 Pestaña Capture Settings

En el botón del Scratch disks se coloca el lugar en donde se desea que los archivos capturados se guarden, en el caso de el documental "Educando" se archiva todo en un disco duro externo.

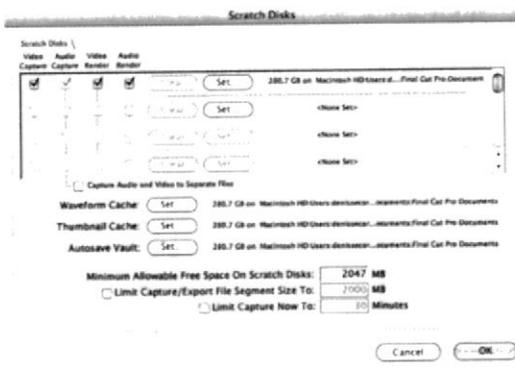


Figura 11.55 botón del Scratch disks

Una vez preestablecido esto, se puede comenzar la captura, como ya está seteado el time code automáticamente se realiza la captura solo de lo seleccionado.

Las capturas se realizaron por cassettes, cada uno tiene su propia carpeta de almacenamiento, en el pietaje se indicaba que escenas contenía cada cassette.

IMPORTAR ARCHIVOS

En el archivo "Educando" de Final Cut ya se encuentran creadas las carpetas de cada escena se utiliza una de las carpetas y se hace ctrl + clic, se selecciona Import, luego se abre una ventana de búsqueda del archivo que queremos importar, se escoje el o los archivos y hacemos clic en choose.

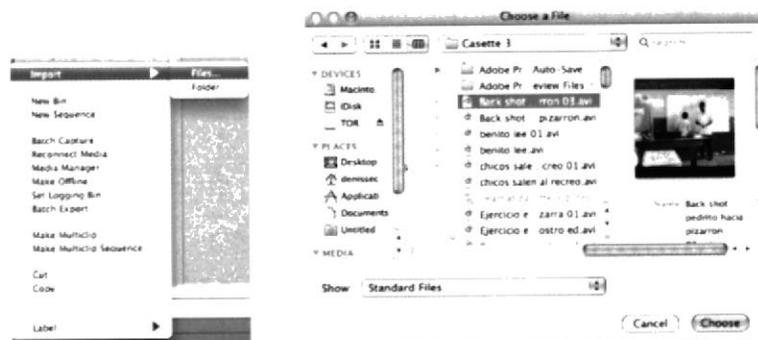


Figura 11.56 Importar archivos

Verificamos que todos los archivos se encuentren en la carpeta predeterminada, luego de realizar esto, se procede a hacer lo mismo con todas las carpetas. Se tienen que importar todos los archivos que se utilizarán como videos, audios, animaciones, fotografías, etc.

11.5.3 EDICIÓN DE VIDEO

El trabajo de una edición de video no solo consiste en cortar y pegar fragmentos de los videos, se trata de componer visualmente la historia que se ha grabado o filmado. En el caso del documental la edición es un poco más compleja que si se tratara tan solo de un dramatizado, ya que en el rodaje de las entrevista se pudo observar las opiniones de los entrevistado, opiniones que variaron en algunos casos bastante con lo que se pensaba que dirían los entrevistados. Fue por eso que el grupo de edición junto con el director y el scrip, realizó cambios en el orden de las escenas de las entrevistas establecidas en el guión.

La edición de todo el documental se la realizó en el mismo proyecto, una vez ya importados los archivos, seleccionamos uno de los videos haciendo doble clic aparece el video en la ventana. Se observa el video y escogemos el fragmento que se va a utilizar con las teclas "i" para determinar el time de inicio y "o" para indicar el time de fin.



Figura 11.57 Determinando el time code

Luego simplemente se arrastra el video hasta la ventana del time line. De esta forma se va realizando cada escena del documental, con muchos fragmentos que son necesarios para variar de planos y movimientos de cámara.



Figura 11.58 Proceso de edición

Para las escenas del dramatizado se utilizó bastante cambios de planos en la edición, mientras que para las entrevistas solo se mantienen en un solo plano para no distraer al espectador de la información que dan los entrevistados.

TRANSICIONES

Las transiciones son enlaces que se utilizan para unir las diferentes tomas y escenas, tanto en video como en audio. En el documental educando se trabajó por corte pero se emplearon distintas transiciones:

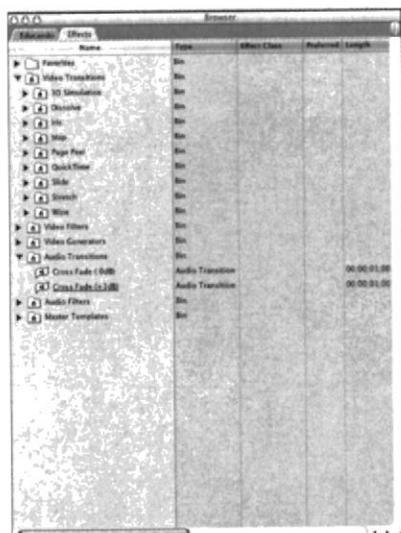


Figura 11.59 Colocando transiciones

Transiciones suaves aquellas que no implican un cambio violento entre dos tomas, ya que las velocidades rítmicas son parecidas.

Transiciones de cámaras móviles esto se logra con travelings seguidos, o panorámicas como ejemplo tenemos la escena final, en que se hizo cortes de varias cámaras siguiendo desde diferentes ángulos al niño y al profesor.



Figura 11.60 Transiciones de cámaras móviles

Transiciones lógicas donde se justifica un movimiento por la acción de los personajes. Como ejemplo cuando la madre de Pedrito se acerca a la cama donde Pedrito duerme y en la siguiente toma se ve a Pedrito recibiendo un manotón y se levanta bruscamente.

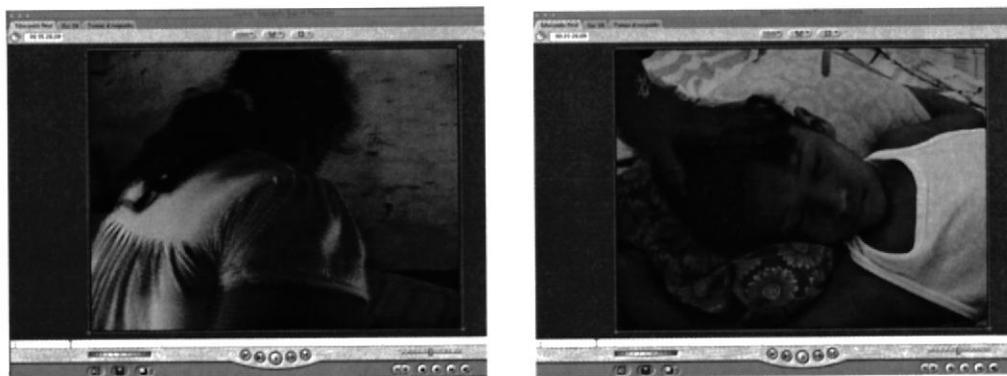


Figura 11.61 Transiciones lógicas

Transiciones en el programa de Edición:

El Programa utilizado es Final Cut en donde se puede colocar diversas transiciones preestablecidas o manuales al proyecto.

Fade In.- Cuando de la pantalla está completamente negra y gradualmente la escena va apareciendo.

Fade Out.- La escena va poco a poco desapareciendo hasta que la pantalla se encuentra completamente negra.



Figura 11.62 Ejemplo de fade out

Cross dissolve.- Cuando se pasa de una toma a otra con una disolución entre ambas.



Figura 11.63 Ejemplo Cross dissolve

Tomas de paso.- Se colocó ciertas tomas cortas entre diferentes escenas para establecer un vínculo entre ambas partes.

TRANSICIONES DE AUDIO

Fade In.- El volumen del audio al principio es imperceptible pero poco a poco se va elevando hasta llegar a un punto estable.

Fade Out.- El volumen del audio va reduciéndose hasta el punto en que ya no escucha nada de la toma.



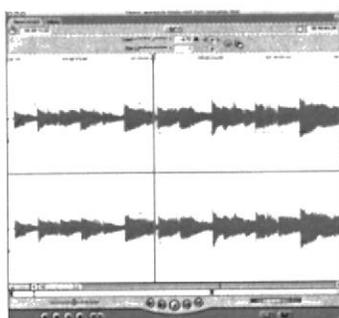


Figura 11.64 Transiciones de audio

Los Fade In y Out se los manejó desde la ventana del viewer, en la pestaña Stereo. **Cross Fade.**- El audio de una toma se mezcla con el audio de la toma continua.

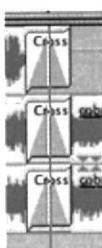


Figura 11.65 Transiciones de audio Cross fade



11.5.4 CORRECCIÓN DEL COLOR

La corrección de color se la realizó con el color corrector ya que en la producción se trabajó con varias cámaras y a diferentes horas del día por lo cual las tonalidades del color fueron variadas.

Se reguló el balance, el tono y la saturación tanto de las luces, las sombras y los tonos medios.

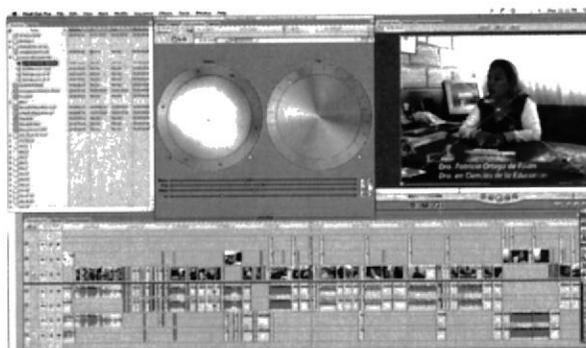


Figura 11.66 Corrección de color

En varias escenas se eliminó por completo la saturación para obtener el efecto de blanco y negro. En otras se colocó el filtro de color sepia para dar efecto de una toma envejecida.

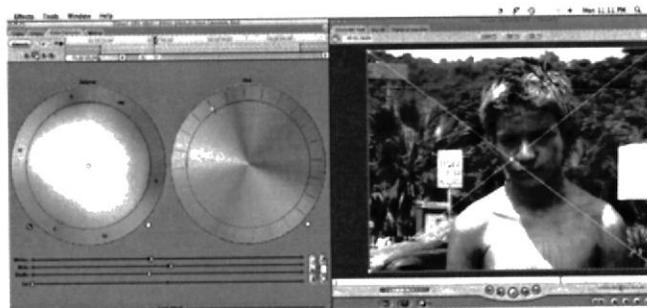


Figura 11.67 Filtro color blanco y negro

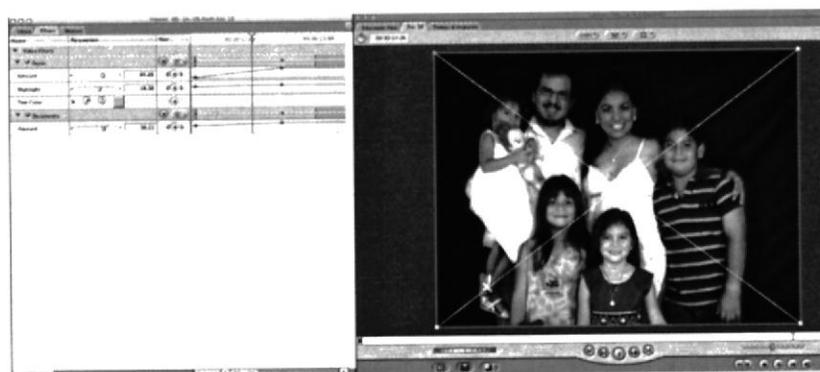


Figura 11.68 Filtro color sepia



11.5.5 EFECTOS DE VIDEO

Los efectos que se utilizaron son los que alteran la velocidad en ciertas partes del documental.

Speed. Nos permite acelerar o retardar la toma seleccionada. Se lo realiza con Ctrl + clic, luego teniendo calculado el tiempo que se desea modificar, se manipula ya sea en porcentaje o en tiempo de duración.

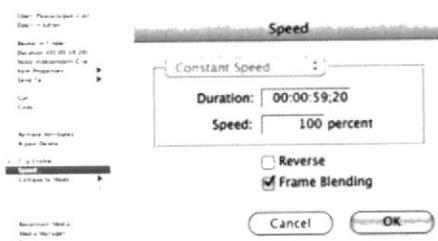


Figura 11.69 Efecto Speed

Time Remap. Se manipula el tiempo por periodos de aceleración o retardación y se puede ayudar con keyframes. En escenas del documental se requería que algunas tomas primero se vean bastante lentas y luego se daba una aceleración. Lo que produjo un efecto de paso rápido del tiempo.



Figura 11.70 Time Remap

Blur. Al inicio de algunas tomas se emplea un porcentaje mínimo de blur, para simular una toma un poco difusa que va poco a poco enfocándose a un punto específico.



Figura 11.71 Blur

11.5.6 EXPORTAR VIDEO

Cuando se obtiene ya el proyecto final incluidos intro, animaciones, créditos, etc... se puede exportar el video o renderizar.

Se tiene que tener en cuenta a el formato al que se va a exportar, "Educando" trabajó en DV NTSC 48 kHz, tiene que verificarse si esta activada la opción que incluye audio y video, ya que si no se lo revisa antes podría exportarse solo el audio, o solo el video.



Figura 11.72 Exportando un video



REPUBLICA DEL ECUADOR

BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS



CAPÍTULO 12

EXPECTATIVAS FUTURAS Y ALCANCE

12. EXPECTATIVAS FUTURAS Y ALCANCE

12.1 EXPECTATIVAS FUTURAS

Dentro de las expectativas que originaron la ejecución de este proyecto están:

- La difusión de este tipo de proyectos que manifiesten los problemas educativos como consecuencia a problemas sociales.
- La creación de medios de difusión para tratar este tipo de temas.

12.2 ALCANCE

La ejecución de este documental dramatizado, permitirá evaluar el nivel de la educación en el Ecuador y brindar el conocimiento a la ciudadanía sobre los problemas sociales que afectan el rendimiento de los escolares.





CAPÍTULO 13
BIBLIOGRAFÍA

13. BIBLIOGRAFÍA

La fuente de información para este proyecto fue básicamente los conocimientos adquiridos por los autores del mismo durante su etapa universitaria. A continuación se cita páginas web que fueron fuente de apoyo para la estructura de este manual.

- www.estudio3gt.com/post-produccion
- www.wikipedia.org
- www.telefonica.net/web2/blasinski/planificacion/postproduccion.htm
- http://elokuvantaju.uiah.fi/spanish/study_material/study_material.jsp
- <http://productiontv.pbworks.com>





ANEXOS

8.4.3 PERFILES DE FUNCIONES.

DISTRIBUCIÓN DE FUNCIONES (TABLA)

NOMBRE	PRE-PRODUCCION	PRODUCCION
Luis Rivadeneira	Director	Director / Director de Fotografía
Fabián Flores	Asistente de Dirección	Editor / Script
Christian Guerrero	Director de Arte / Guionista	Director de Arte
Andrés Molina	Asistente dirección de Arte	Asistente de Artes Visuales
Dennis Chang	Guionista	Cámara
César Pazmiño	Productor de Campo	Productor de Campo
María José Fernández	Productor General	Productor General/ Asistente Artes Visuales
Lisette Gonzalez	Productor / Costos y Presupuestos	Productor / Costos y Presupuestos
Oswaldo Chóez	Asistente de Producción	Boomer/Editor
Denisse Córdova	Casting	Editor / Sonidista
Hellen De La Vera	Investigación de campo / Documentación	Asistente de cámara/ Animación
Nathali Filián	Investigación de campo / Documentación	Maquillista / Vestuario / Animación



BIBLIOTECA
CENTRAL
UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
PEÑAS

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL PRODUCTOR GENERAL

Título del puesto:

Productor General

Ocupante: **María José Fernández**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Subordinado/a a:

Director

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

Máximo responsable de diseñar, presupuestar, dirigir y controlar el proceso de producción del proyecto audiovisual a su cargo.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Realiza y evalúa las ideas para proyectos audiovisuales. Realiza la gestión administrativa de la producción.
- Integra todo el equipo de producción.
- Supervisa las series o programas desde el punto de vista artístico y financiero.
- Revisa las cuestiones inherentes a derechos de transmisión de los programas, condiciones de las diferentes contrataciones, mecanismos de comercialización y distribución de los programas a su cargo.
- Coordina, autoriza y supervisa los tiempos de edición y posproducción.
- Autoriza la nómina de los participantes y los pagos de todos los servicios e insumos utilizados en la producción.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	Dirigir y contribuir en el desarrollo y mejora continua de la organización.	Optimización en el uso de los recursos de proyecto.	Alcanzar los objetivos establecidos.
1	Organizar y supervisar el proyecto	Cubrir las expectativas.	Satisfacción.
1	Evaluar la viabilidad técnica y económica de un proyecto.	Proyección del alcance de los proyectos.	Aumento de rentabilidad.

4. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">• Diseñar e implementar sistemas de seguimiento y de control de proyectos.• Promover, planear y coordinar procesos de reflexión para detectar áreas de oportunidad.	<ul style="list-style-type: none">• Organizar y coordinar la participación de grupos de trabajo en los procesos.• Apoyar el proceso de planeación estratégica a través de la generación de modelos cualitativos y cuantitativo.• Utilizar la información financiera y contable para analizar, planear y controlar las operaciones del grupo de trabajo.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL PRODUCTOR EJECUTIVO

Título del puesto:

Productor General

Ocupante: **Lisete Gonzáles**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director



Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

Administra los recursos humanos y financieros que facilitan el camino de la creatividad del guionista y el realizador. Busca la financiación, es decir, los fondos provenientes de instituciones de fomento, empresas privadas y compañías, dinero en especie como podrían ser servicios o material de trabajo.

Asegura que la película se termine, que no se gaste más de lo presupuestado y la recuperación de la inversión en un x porcentaje. Participa en las discusiones entre los coproductores y controla la calidad del producto. Confecciona un presupuesto base y presupuesta los costos sobre la línea.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Administra los recursos humanos y financieros que facilitan el camino de la creatividad del guionista y el realizador.
- Asegura que los recursos necesarios para la producción se presenten en el tiempo, forma y calidad requeridos.
- Coordina la lectura del guión con todos los involucrados: guionista, realizador, asesor de contenido, pedagogo, actores, personal técnico, etcétera. Con la finalidad de que todos los involucrados conozcan claramente el concepto que

se maneja en el guión y cuáles son los objetivos principales de la realización del programa.

- Presupuesta y determina los costos de los insumos.
- Gestiona todas las solicitudes para conseguir los insumos de acuerdo con el plan de trabajo jerarquizándolos por tiempos de construcción, autorizaciones de permisos, costos y calidades.
- Contrato los servicios de comedor en locación o gestiona los viáticos para todos los participantes durante las grabaciones.
- Coordina y soluciona problemas económicos y logísticos que surjan eventualmente en el transcurso de la producción.
-

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	Administrar los recursos humanos y financieros	Facilitar el camino de la creatividad del guionista y el realizador.	Alcanzar los objetivos establecidos.
1	Presupuestar y determinar los costos	Cumplir con el presupuesto planificado.	Ingresos económicos esperados.
1	Coordinar y solucionar problemas económicos y logísticos	Asegurar que los recursos necesarios para la producción se presenten en el tiempo, forma y calidad requeridos.	Excelente producción del proyecto.

4. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> • Solución de imprevistos que se den antes y después del rodaje. 	Coordinación y supervisión de todos los detalles administrativos, económicos y técnicos de la producción.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL PRODUCTOR DE CAMPO

Título del puesto:

Productor de Campo

Ocupante: **César Pazmiño**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

Encontrar los lugares de filmación, según los criterios de la Producción, la Dirección, la Dirección de Arte y de Fotografía, para materializar el guión.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Preparar la propuesta de locaciones, desglosando el guión desde la perspectiva de las locaciones. Evaluar y negociar con la comunidad del entorno a las locaciones el impacto del uso de estas. Presentar la propuesta de locaciones al equipo de realización.
- Coordina la participación del equipo de producción y representantes del staff técnico para la realización del scouting o localización de escenarios.
- Gestiona permisos de grabación o arrendamientos de los inmuebles seleccionados en el scouting.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none">• Comprender las ideas del guión a través de la visión del Director, Director de Arte y Director de Fotografía para definir los requerimientos de las locaciones• Tener un panorama amplio de locaciones disponibles con sus características para proponer opciones.	Que el Director cuente con una amplia variedad de opciones de las cuales satisfagan su visión y se sienta con un equipo humano y físico capaz de cumplir con sus expectativas	Reuniones continuas de PRE-Producción
1	Conocer costos de arrendamiento, facilidades de acceso, requerimiento de autorizaciones de uso, impacto del entorno, para evaluar las bondades y limitaciones de cada locación	Lograr la productividad y la calidad requerida.	Contar con un registro de los requerimientos y características de las locaciones para facilitar la búsqueda.



4. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">Búsqueda de las localizaciones, la tramitación de los permisos, la fijación del precio y la utilización o no de los objetos o estructura del lugar, la entrega de la locación, hasta las negociaciones en caso de reclamaciones.	<ul style="list-style-type: none">Solucionar todo imprevisto en las locaciones y asegurarse de que dichas locaciones sean las proyectadas por el director y/o el director de arte.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DE ASISTENTE DE PRODUCCIÓN

Título del puesto:

Asistente de Producción

Ocupante: **Oswaldo Chóez**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director



Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

La mano derecha del coordinador de producción, quien cumple las órdenes dadas por el coordinador de producción y el administrador de producción.

El asistente de producción prepara el plan del rodaje antes del rodaje y contacta los integrantes del grupo que hace la película, los actores y los extras. Él o ella se aseguran también que los parlamentos y el escenario están listos y a tiempo para el rodaje. El asistente de producción toma parte también en encontrar los actores y los extras (reparto).

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Durante el rodaje el asistente del productor prepara los reportes de rodaje para el productor, usa la claqueta y observa la continuidad.
- El asistente de producción observa el tiempo de trabajo y dirige los extras en su trabajo. Después del rodaje él o ella chequean la copia de trabajo y se hacen cargo de los reportes requeridos.
- El asistente de producción trabaja principalmente en cooperación con el resto del grupo, pero el trabajo también incluye trabajos adicionales tales como pagar los derechos, escribir los reportes, etc.
- El secretario de producción también realizan contactos fuera del grupo: él o ella se hacen cargo de los arreglos del escenario para el rodaje, etc. Los alrededores varían grandemente de acuerdo al tema del rodaje, así él o ella pueden también tener trabajos en exteriores.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	Redactar y preparar los reportes requeridos.	Facilitar la producción y post-producción del proyecto.	Alcanzar los objetivos establecidos.
1	Controlar que todo se encuentre listo para las grabaciones.	Facilitar y agilizar el trabajo de producción.	Grabaciones listas a tiempo y sin complicaciones.

4. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> Cumplir las órdenes dadas por el productor, efectuándolas lo más rápido y mejor posible. 	<ul style="list-style-type: none"> Asegurarse que tanto el personal de trabajo como los equipos y herramientas necesarias, estén listos y a tiempo para el rodaje.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL DIRECTOR

Título del puesto:

Director

Ocupante: **Luis Rivadeneira**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director



Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

Es la persona clave en la realización de una película. Es quien convierte un guión en imágenes, y para ello todos los que intervienen en el proyecto están a sus órdenes: el equipo técnico y el equipo artístico, compuesto por los actores. Su trabajo no empieza el primer día de rodaje, sino mucho antes. Junto con el jefe de producción, elabora un plan de rodaje que decide la división de la película en localizaciones y tomas a partir del guión. El director imprime un estilo personal a la película, y el éxito o fracaso de ésta dependen en gran medida de su labor.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- El Director apoya a los actores en la interpretación de los papeles.
- Se reúne con el equipo de producción para acordar y asignar las actividades tiempos y ritmo en que realizará la grabación.

- A partir de la versión final del guión realiza el guión técnico en el que asienta los planos a grabar, la técnica a utilizar, el equipo, staff y demás condiciones que son necesarias para el rodaje.
- A partir de la versión final del guión realiza el guión técnico en el que asienta los planos a grabar, la técnica a utilizar, el equipo, staff y demás condiciones que son necesarias para la grabación.
- Intercambia impresiones con el productor y staff técnico sobre el plan de trabajo y la intención en cada fase del mismo.
- Determina y Supervisa la iluminación, emplazamiento de cámaras, escenografía, ambientación y caracterización durante la grabación en estudio o locación sin perder de vista el propósito de cada una de estas áreas atendiendo a la totalidad de la obra.
- Previamente a la transmisión o grabación ensaya con el elenco y el día del evento o un día antes, dependiendo de las exigencias del programa, realiza ensayos parciales o generales para prever los tiempos, movimientos y contingencias posibles.
- Supervisa con el editor la edición, doblaje y mezclas tanto de audio como de imagen.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	Dirige la filmación de una película, dando instrucciones a los actores, decidiendo la puesta de cámara, supervisando el decorado y el vestuario, y todas las demás funciones necesarias para llevar a buen término el rodaje.	El filme tenga coherencia, cautive la atención del espectador, los aspectos técnicos tengan una buena realización.	El filme goce de mucha expectación y así alcance la utilidad requerida.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: $\frac{6}{10}$

Personal subordinado indirecto: $\frac{10}{10}$



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> • Dirigir y controlar todas las acciones de sus subordinados. • Coordinar con el Productor los elementos que requiere para la producción. 	<ul style="list-style-type: none"> • Planificar con el personal a su cargo sus criterios para lograr un solo trabajo en común siguiendo un mismo lineamiento. • Coordinar con el productor todas sus necesidades para la producción en base a la disposición del presupuesto.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL ASISTENTE DE DIRECCIÓN

Título del puesto:

Asistente de Dirección

Ocupante: **Fabián Flores**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

controla el cumplimiento del plan de trabajo, que prepara cada día y aprueban el productor y el director; asimismo trabaja junto a éste durante el rodaje, ayudándole en la preparación de cada toma. Supervisa a los actores y al equipo técnico en el lugar adecuado y el momento exigido. Dirige también los extras, y cuida de los pequeños detalles para la preparación del plan de trabajo del día siguiente.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Es responsable de los extras.
- Mantiene la producción en marcha.
- Es responsable de avisar a las estrellas cuando son necesarias.
- Da la hora de inicio del rodaje el día siguiente.
- Se encarga de que toda las personas y equipo necesarios estén en el lugar correcto al tiempo correcto.
- Se encarga de la disciplina y orden en el set.
- Se familiariza con el guion antes de empezar la producción.
- Prepara el comité de producción.
- Cuenta cuantos extras son necesarios para cada escena y los contrata con la aprobación del director y del gerente de producción.
- Es responsable de la preparación del cronograma, y debe estar pendiente de todas la posibles limitaciones y otros factores que lo conciernan.
- Dirige a los extras y las acciones tras bastidores.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none"> Supervisa el personal para que toda las personas y equipo necesarios estén en el lugar y momento indicados por el cronograma de trabajo. Contrata, supervisa y dirige a los extras, contando con la aprobación del Director. 	Mantiene la producción en marcha.	Se cumpla con el cronograma de trabajo.



BIBLIOTECA CACTUS PENAS

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> Dirigir y controlar los extras. Coordinar el personal de la producción y los talentos para cumplir con las grabaciones diarias. 	<ul style="list-style-type: none"> El personal a su cargo haga correctamente lo que debe hacer. Tener todo listo para el rodaje.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL SCRIPT

Título del puesto:

Script o Raccord

Ocupante: **Fabián Flores**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

Su principal función es vigilar la coherencia cronológica audiovisual, (la continuidad de acción, vestuario y/o diálogos, también llamada raccord).

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Llevar el raccord o continuidad. Tiene que controlar la continuidad de un plano a otro en el atrezzo, vestuario, acción de los actores, posiciones, cambios del guión, etc. Tiene que conseguir que un plano encaje con el siguiente.
- Tiempo útil y película. Tiene que controlar el tiempo útil de cada plano (duración del plano) para saber cuánto tiempo está durando la película. También se encarga de saber la película gastada, la que queda en cámara y anotarla para comunicar un cambio de chasis si ésta no es suficientemente larga para la siguiente toma.
- Datos técnicos de cada plano. Tiene su copia del guión para hacer anotaciones y también anota las posiciones de las cámaras, angulación y objetivo.
- Mantener la interacción con el director
- Realiza la calificación del material videograbado para facilitar su edición y posproducción.
- Su labor permite al director de escena y al de cámaras concentrarse en las actividades de mayor exigencia creativa.
-

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none">• Supervisa la continuidad de acción, vestuario, diálogos.	Mantener una lógica en la secuencia del film.	Permitir al director concentrarse en las actividades de mayor exigencia creativa.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">• Controlar el orden y la continuidad coherente de las escenas.	<ul style="list-style-type: none">• Trabaje junto al director y esté atento a cualquier error o falla de continuidad.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL DIRECTOR DE CASTING o DE REPARTO

Título del puesto:

Director de Casting o de Reparto

Ocupante: **Denisse Córdova**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

En la selección de actores participantes en una película, los directores de reparto tienen en cuenta diversos factores, como la adecuación de los actores para los distintos papeles, el atractivo que posean de cara a la taquilla, su capacidad para interpretar y su mayor o menor experiencia. En cada caso concreto, la experiencia puede o no descartar el resto de factores. En la práctica, algunos actores y directores trabajan siempre juntos en muchas producciones a lo largo de sus respectivas carreras profesionales.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Propone el reparto.
- Se coordina con el productor y el director para la elección del reparto.
- De la lectura del guión y el conocimiento del diseño del set decide la puesta en escena y sugiere el tipo y los colores de vestuario.
- Se coordina con producción para la lectura de guión con los actores.
- Marca los movimientos y las gesticulaciones de los actores, así como el énfasis en las voces según el guión.
- Ensaya con los actores en aula y en el set.
- Se encarga de la puesta en escena coordinadamente con el director de cámaras para que se determine la intencionalidad de la toma y la coordinación entre tiempos espacios y movimientos.
- Encargado de negociar con el actor o su representante las retribuciones, el calendario y los créditos, es decir, que estipulará las condiciones del contrato.



3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none"> Hace una estimación de un posible (según el presupuesto) reparto e indaga sobre las últimas tarifas y el calendario profesional de los actores, elaborando así una propuesta que presentará al productor y al director. Estipula las condiciones del contrato con los talentos. 	<ul style="list-style-type: none"> Encontrar actores o actrices que se ajusten con la personalidad y presencia física del personaje a representar. Hacer acuerdos que beneficien tanto al talento como a la producción del film. 	<p>Cumplimiento</p> 

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> Seleccionar el talento en conjunto con el Director. Dirigir los ensayos. 	<ul style="list-style-type: none"> Preparar el talento para que el rodaje se lleve a cabo de manera rápida y sin interrupciones.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL DIRECTOR DE ARTE

Título del puesto:

Director de Arte

Ocupante: **Christian Guerrero**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

El director artístico de una producción o escenógrafo es la persona responsable del diseño de los decorados y del aspecto global de la película. En películas donde el vestuario es una parte esencial a la historia, como en las películas de época, el diseñador del vestuario (figurinista) se convierte en otro miembro clave del equipo de producción. Otros diseñadores esenciales son los que se ocupan del maquillaje, la peluquería, el atrezzo, el diseño gráfico y demás aspectos visuales de la producción.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- De la lectura del guión y el conocimiento del diseño del set decide la puesta en escena y sugiere el tipo y los colores de vestuario.
- Se encarga de la puesta en escena coordinadamente con el director de cámaras para que se determine la intencionalidad de la toma y la coordinación entre tiempos espacios y movimientos.
- Regularmente esboza el story board que permite al realizador visualizar detalles planificados de una secuencia o planos.
- Planea y diseña los escenarios, su ambientación, construcción y montaje atendiendo las características indicadas en el guión y de común acuerdo con el productor.
- Coordina los servicios a la producción como decorado, montaje de sets, atrezzo o utilería, efectos especiales físicos, maquillaje, diseño gráfico, vestuario y peluquería.
- Investiga en el mercado cuales son los materiales más adecuados por su calidad, utilidad y precio.
- Lleva el control de los insumos que se utilizan y mantiene siempre disponible el inventario básico para las producciones.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none">• Propone la puesta en escena, la iluminación, el escenario, la disposición de la utilería; trabaja en conjunto con el Director y con el Director de Fotografía.	<ul style="list-style-type: none">• Crear escenarios que vayan de acuerdo con el guión y con el presupuesto.	Buen manejo de la utilería, y de las locaciones.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> Determinar la intencionalidad de la toma y la coordinación entre tiempos espacios y movimientos. 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar un puesta en escena creativa y económica.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL UTILERO

Título del puesto:

Utilero

Ocupante: **Andrés Molina**

por:

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director



BIBLIOTECA
CAMPUS
PENAS

Fecha:

Preparado

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

Propone y consigue los elementos requeridos para la ambientación del guión ya sean reales o de atrezzo (objetos con apariencia real pero contruidos con otros materiales que aparentan su autenticidad) como tapicería, mobiliario, accesorios, adornos florales y jardinería tomando en cuenta la época, zona geográfica, usos y costumbres de los personajes descritos en el guión.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Consiguir los elementos requeridos para la ambientación del guión ya sean reales o de atrezzo
- Se encarga de la puesta en escena que el Director de Arte ha propuesto.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none"> Conseguir los elementos requeridos para el armado de los escenarios. 	<ul style="list-style-type: none"> Tener la escenografía lo mejor lograda posible. 	Escenario dispuesto según el guion.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">Armar el escenario de acuerdo a los propósitos del Director y del Director de Arte.	<ul style="list-style-type: none">Realizar un buen trabajo en conseguir los elementos necesarios.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL VESTUARISTA

Título del puesto:

Vestuarista

Ocupante:

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

- Realiza el diseño de prendas y atuendos de los actores dependiendo de la zona geográfica y época descrita en el guión, tomando en cuenta aspectos tales como la cultura y costumbres para lograr una buena caracterización de los personajes.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- La persona responsable del vestuario tiene entre sus responsabilidades la costura a mano o a máquina de los diferentes trajes y atuendos utilizados por los actores. Además de su cuidado: planchado, ajuste de prendas, doblaje y almacenaje, bordado, transporte, lavado o tintorería y finalmente, entrega a los almacenes una vez concluida la producción.



3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Conseguir los elementos requeridos para el vestuario del talento. • Cuidar y supervisar el buen empleo y manejo del vestuario. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar a recrear las personalidades de los personajes del guión. 	Personajes coherentes y creíbles.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> • Diseñar, preparar y cuidar del vestuario de los actores. 	<ul style="list-style-type: none"> • Precaución en el uso correcto del vestuario.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL MAQUILLISTA

Título del puesto:

Maquillista

Ocupante: **Nathali Filión**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director



Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

- Se encarga del maquillaje en donde ocultará o resaltará las imperfecciones de los participantes del elenco siguiendo las indicaciones del productor y el realizador.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Tiene conocimientos sobre el manejo y cuidado de la piel y el cabello.
- Debe dominar las diferentes técnicas básicas de aplicación de maquillaje en video ya sea para locaciones o estudio.
- Debe estar actualizado en el uso de los nuevos materiales y la conservación y manejo de los cosméticos.
- El trabajo de caracterización lo lleva a cabo prestando particular atención a la época, ambiente o situación específica de la puesta en escena que se grabe.
- Debe estar abierto a las investigaciones sobre historia, y usos y costumbres de los períodos más destacados para lograr el realismo que exigen ese tipo de producciones.
- Realiza peinados, tintes y cortes de cabello a los actores o a pelucas y demás accesorios postizos como barbas, bigotes, cejas etc.
- Reporta al encargado del área la utilización y gasto de los materiales cosméticos para que sean repuestos y así mantener el inventario básico de maquillaje.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none">• Selecciona y prepara el maquillaje, las pelucas, prótesis y postizos para la realización de caracterizaciones de los personajes.	Ayudar a recrear las personalidades de los personajes del guión.	Personajes coherentes y creíbles.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">• Preparar el maquillaje y los peinados de los talentos para su correcta caracterización.	<ul style="list-style-type: none">• Aplicar el uso correcto del maquillaje y del peinado en los talentos.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA

Título del puesto:

Director de Fotografía

Ocupante: **Luis Rivadeneira**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Subordinado/a a:

Director

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

El director de fotografía, trabaja estrechamente junto al director e interpreta en términos de iluminación las necesidades del director en cuanto al ambiente y la atmósfera de cada toma. Otros operadores pueden intervenir en la producción para filmar efectos especiales o trucos de cámara que ayudan a dar dimensión y sentido del espectáculo a una película.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Es el responsable de la parte visual, tanto técnica como estilística de la película.
- Traduce el guión a imágenes diseñando la iluminación y definiendo los encuadres de cámara según el criterio del director.
- Trabaja muy unido con el director desde la preproducción analizando la estructura de cada secuencia, el sentido de la iluminación y el papel que jugará la cámara a nivel narrativo y dramático.
- En la preproducción selecciona el material de iluminación, el tipo de material virgen (sensibilidad y grano), así como los lentes y filtros de la cámara. En ocasiones filma las pruebas de maquillaje y vestuario de los actores.
-

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Durante el rodaje, junto con el director, decidirá la composición visual de los planos. • Da instrucciones al jefe de eléctricos respecto a la iluminación, al operador de cámara sobre la composición del encuadre, al asistente de cámara y al maquinista sobre los movimientos de cámara. 	La iluminación y el encuadre sean los necesarios para el rodaje del film.	Lograr encuadres y excelente iluminación del film. 

	<ul style="list-style-type: none"> Supervisa el revelado y positivado de la película durante el rodaje, y en la postproducción hará el talonaje de los planos antes del tirado de copias, es decir, que ajustará el color y la iluminación de cada plano para que haya continuidad visual. 		
--	---	--	---

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> Supervisa cada cosa que tiene que ver con la cámara y las luces. El es responsable por la iluminación de la escena, y, conjuntamente con el director, construye la toma. 	<ul style="list-style-type: none"> Aplicar el uso correcto de la iluminación y del espacio del escenario.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL CAMARÓGRAFO

Título del puesto:

Camarógrafo

Ocupante: **Deniss Chang**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

Se encarga del registro de imágenes en movimiento mediante la cámara de TV o video. Para tal efecto, está familiarizado con su operación bajo diversas circunstancias: ya sea soportada en los propios hombros o en otros instrumentos mecánicos (como un trípode o una grúa), ya sea en locación o en estudio.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- El camarógrafo debe tener conocimientos técnicos precisos como son la operación de cámara, óptica, iluminación, audio básico, composición de la señal de TV y colorimetría entre otros.
- También debe tener conocimientos estéticos para la acertada composición de la imagen y utilización adecuada del equipos y accesorios a utilizar para cumplir con la intencionalidad de la toma y la transmisión de emociones y/o conocimientos a través de las emisiones televisivas.
- Participa en la selección de escenarios (scouting) para verificar las condiciones en las que se realizará su trabajo e intercambia puntos de vista con el realizador sobre las tomas, encuadres y equipos que se utilizarán en la grabación.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none"> • Maneja la cámara de acuerdo a las instrucciones del director y del director de cámara • Es responsable por la acción en la toma, reaccionando a la acción al frente de la cámara de forma tal que haga que el movimiento de las cámaras parezca deliberado. 	Las grabaciones sean realizadas de manera correcta usando los planos y tomas dadas.	Lograr tomas sin desplazamientos bruscos ni encuadres imperfectos.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> • Manejar correctamente la cámara, realizar los movimientos y las tomas indicados por el Director. 	<ul style="list-style-type: none"> • Recomendar el uso de equipos especializados de acuerdo a las distintas tomas, movimientos y planos deseados.

DESCRIPCIÓN DEL ASISTENTE DE CÁMARA

Título del puesto:

Asistente de cámara

Ocupante: **Hellen De La Vera**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

Se encarga del registro de imágenes en movimiento mediante la cámara de TV o video. Para tal efecto, está familiarizado con su operación bajo diversas circunstancias: ya sea soportada en los propios hombros o en otros instrumentos mecánicos (como un trípode o una grúa), ya sea en locación o en estudio.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Cambia los lentes
- Mantiene la cámara en condiciones de trabajo
- Mantiene la imagen en foco cuando se mueve la cámara
- Llena el reporte de laboratorio
- Marca los lugares donde estarán los actores y toma mediciones de las distancias entre los objetos y los lentes de las cámaras.
- Usa el clapperboard al principio y al fin de cada toma.



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none">• Medir y mantener el foco durante la toma de las imágenes.• Dar los datos al <i>script</i> para que los incluya en el parte de cámara.• Corroborar la posición de los actores antes de cada toma y se encarga del mantenimiento exhaustivo de la cámara y sus accesorios.	Las tomas realizadas se han ordenadas y clasificadas para facilitar el trabajo del editor.	Facilitar y agilizar el trabajo del Camarógrafo.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">Organizar y coordinar el equipo de operaciones.	<ul style="list-style-type: none">Registrar las mejores tomas y organizarlas.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL SONIDISTA

Título del puesto:

Sonidista

Ocupante: **Christian Guerrero, Denisse Córdova**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

- Realiza la planeación y registro de las tomas de audio en todas sus fases. Conoce con profundidad los equipos técnicos que le permiten realizar su trabajo así como las variables de sonido, la sensibilidad y características de los micrófonos y sus soportes.
-

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Controla la consola de audio para realizar las diferentes mezclas de las fuentes sonoras como voz directa, música en directo, ambiente en directo o pregrabadas emitidas por la VTR, el deck, DAT, CD, o tornamesa.
- Al enterarse del contenido e intención del programa elige.
- En locación debe estar verificar que las líneas de audio no estén cerca de cables de corriente eléctrica para que no se induzcan ruidos indeseable a la línea de audio.
- Debe estar atento a las condiciones climatológicas para tener dispuestos el uso de accesorios como el wind screen de esponja sintética, o el de armadura rígida llamado "cacahuete" o "zeppelin" o el "peluche". Y en ocasiones interponer grandes barreras físicas para desviar los vientos que sean muy intensos.
- Debe llevar un adecuado registro de la cantidad de tiempo del uso de las baterías que emplean los micrófonos para que durante su uso no se agoten en el momento de la grabación o peor aún, durante la transmisión.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none"> • instala y/o coloca las líneas y micrófonos en los lugares más idóneos para el registro de audio y de manera que no aparezcan en las tomas de imagen. • Se ocupa de la buena calidad en el registro sonoro. • Asiste a las localizaciones para evaluar las condiciones acústicas y en caso necesario da indicaciones al departamento de producción para que se prepare el aislamiento de sonidos ajenos. 	Buen registro de sonido.	Se aprecie y entienda mejor el film.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none"> • Organizar y coordinar el equipo de sonido, micrófonos, boom, ecualizador. 	<ul style="list-style-type: none"> • Registrar el sonido de manera óptima.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL ASISTENTE DEL BOOM

Título del puesto:

Asistente de Boom

Ocupante: **Oswaldo Chóez**

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Subordinado/a a:

Director

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

Se encarga de sujetar la pértiga (*boom*) con el micrófono y colocarla en la posición adecuada para la mejor captación del sonido

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Opera un brazo mecánico o "caña" retráctil en donde se coloca el soporte de micrófono de manera que pueda evitar las sombras, dirigirlo y registrar el audio con la más alta calidad.

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none">• instala y/o coloca las líneas y micrófonos en los lugares más idóneos para el registro de audio y de manera que no aparezcan en las tomas de imagen.• Dirige el micrófono, el cual está fijado al final del boom, de forma tal que la voz y los sonidos que producen la respiración y la ropa puedan ser grabados durante la toma.	Buen registro de conversaciones entre los personajes.	Captar de manera óptima los diálogos.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">Asiste al diseñador de sonido asegurando que el micrófono capture el sonido en la película (o video).	<ul style="list-style-type: none">Precisión, ya que el micrófono se dirige con el boom a un encuadre para obtener el sonido lo mejor posible.

DESCRIPCIÓN DEL CARGO DEL ASISTENTE DE ARTES VISUALES y ANIMACIÓN

Título del puesto:

Asisten de Artes Visuales y Animación

Ocupante: **Nathali Filián, Hellen De La Vera,**

Ma. José Fernández, Andrés Molina.

Localización:

Dpto. /División:

Dirección

Subordinado/a a:

Director

Fecha:

Preparado por:

Aprobado por:

Firma del titular del puesto

Firma del superior inmediato.

1. PROPÓSITO GENERAL.

- Diseña y desarrolla todos los elementos gráficos que requiera la producción, desde rótulos en dos dimensiones hasta dibujos animados de 3 dimensiones en computadora.

2. PRINCIPALES DESAFÍOS.

- Crear Los elementos visuales gráficos, forma, color, tamaño, posición, etc del nombre de la película.
- Realiza los créditos del film
- Crea las graficas o montajes necesarios para las grabaciones.
- Realiza las animaciones y claquetas descritas en el guión.



BIOTECNA
CAMPUS
PEÑAS

3. PRINCIPALES ÁREAS DE RESPONSABILIDAD.

IMPORTANCIA	ACCIONES (Que hace)	RESULTADO FINAL ESPERADO (Para que lo hace)	FORMAS DE MEDIR EL LOGRO (Cómo se sabe que lo hizo)
1	<ul style="list-style-type: none">• Crear todos los elementos gráficos y animaciones definidas en el guión.	Brindar mejores argumentos visuales.	Cumplimiento del guión y así alcanzar el proyecto deseado.

4. DIMENSIONES.

Total de personas que dependen del puesto

Personal subordinado directo: _____

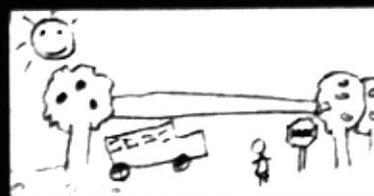
Personal subordinado indirecto: _____

5. AUTORIDAD PARA LA TOMA DE DECISIONES

DECISIONES ESPERADAS	RECOMENDACIONES ESPERADAS
<ul style="list-style-type: none">• Crear el ritmo y la estructura de las animaciones y el buen uso de los elementos gráficos.	<ul style="list-style-type: none">• Cambiar de ritmo el film.

VIDEO

1. Abre Cámara P.G. de Animación 2D (trazos rústicos de infantes) de Niño saliendo de su hogar y caminando por el campo hasta tomar un bus escolar.



2. P.M. de Anciano sentado.

(Entrevista a Anciano)

Ext. Iglesia "San Francisco"/Día



3. P.M. de Gabriela entrando al dormitorio de Pedrito, lo despierta con un golpe en la cabeza. Pedrito se levanta apresurado hacia el baño.

Int. Casa de Pedrito/Día



4. P.G. de Niños corriendo atrás de un bus.

Ext. Campo Triunfo/Día



5. P.M. de Pedrito subiendo al bus, paga su pasaje y discute con el cobrador.

Int. Bus/Día



6. P.P. de Eduardo sentado en el comedor leyendo el periódico, se ve a Emilia apresurada haciendo el desayuno, ella le sirve y luego comienzan a discutir.

Int. Casa de Eduardo/Día



AUDIO

Música: M Primer día de aprender de Christian Guerrero

Sfx: Sonidos de pájaros

Entrevista en la cual el Anciano narra como era la educación que el recibió.

Gabriela: ¡Despiértate carajo que ya tienes que ir a la escuela!

Niños: Chofet, chofet, pero... (Gritando).
Sfx: Sonido de bus arrancando

Cobrador: Oe, pero falta que eres loco...
Pedrito: Si soy estudiante.
Cobrador: Pasa, pasa, pasa... paga completo... peñ...cabrea, cabrea...

Eduardo: Puta Madre que estamos en la mierda, carajo...
Emilia: Y recién le das cuenta la plata no nos alcanza para nada, es mas necesito que me des para la comida de esta semana, en el refrigerador no hay nada los niños están cansados de comer verde desayuno, almuerzo y merienda...



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

VIDEO

7. P.P. de Eduardo sentado en un bus, se ve a dos niños correr tras el bus.

Int. Bus / Día



8. P.A. de Eduardo caminando hacia la escuela, salta charcos para poder llegar.

Ext. Escuela Triunfo / Día



9. P.A. de Eduardo y Pedrito en la clase. Pedrito resuelve un problema matemático en la pizarra.

Int. Aula Escuela Triunfo / Día



10. P.P. de Rector de la escuela.
Ext. Aula Escuela Triunfo / Día



11. P.M. de Pedrito peleando con un compañero.

Ext. Patio Escuela Triunfo / Día



12. P.G. de animación 3D de Globo terráqueo con datos estadísticos referentes al analfabetismo en el Ecuador y en el mundo.



AUDIO

Niños: Hey! hey! Pare...
Sfx: Sonido de motor de bus

Sfx: Sonido de pisada sobre agua (charco).

Eduardo: Hablando Pincay, hablando...
Pedrito: Un hombre trabaja por \$20, 8 horas diarias; por \$30 cuantas horas trabaja un hombre, entonces en inversa.
Eduardo: Inversa va ha ser eso es directamente, claro pero para estar jugando si estas bien verdad, así cuando vas ha aprender, cuando?...

Rector: Eduardo... mira la próxima semana tenemos seminario para ascender.
Voz en Off: Niños jugando

Voz en Off de Rector: Para lo cual todo lo proyectado, analizado y planificado que teniamos tendrá q ser modificado para el segundo trimestre
Voz en Off de Niños: (Gritando) Dale, dale... eeeee....

Voz en Off: En el Ecuador el indice de analfabetismo es del 12%, además de que solo el 88% de personas a alcanzado terminar la educación primaria. Dentro de Sudamérica el país con más alto indice de analfabetismo es Guatemala con un 16.1%, 4 puntos de diferencia en relación a Ecuador...

VIDEO

13. P.P. de Niños leyendo, mientras su profesor les ayuda.

Int. Aula Escuela Triunfo / Día



14. P.G. de Pedrito jugando indor.

Ext. Patio Escuela Triunfo / Día



15. P.M. de Ex Ministro de educación Dr. Roberto Passalague.

(Entrevista Ex. Ministro)

Int. Rectorado Tecnológico Ecomundo/Día



16. P.P. de familia en un estudio de fotografía alistandose para la foto, se ve un flash y la imagen se captura, la foto poco a poco se va quebrando.

Int. Estudio /Día



17. P.M. de Niño pintado de piteado, parado en el centro de la calle mientras los automoviles y buses pasan a su costado.

Ext. Av del Periodista / Día



18. P.P. de Soc Dalía Palomeque.

(Entrevista a la Directora del Programa muchacho trabajador)

Int. Oficinas del Programa Muchacho trabajador / Día



AUDIO

Voz in off: Varias voces desincronizadas de Niños leyendo.

Voz in off: Voces de los entrevistados, Segmentos de las explicaciones dadas.

Entrevista En la que Dr. Passalague habla sobre el pérsun académico de las escuelas.

Voz en Off: Pero la problemática de la educación es mucho mas profunda, ya que existen diferentes dificultades que pueden coartar la educaci'on del menor en materia de valores y creencias, formando traumas y resentimientos...

Voz en Off: Estos niños se ven forzados a trabajar, ya sea por necesidad, o por que sus padres los obligan de manera irresponsable...

Entrevista en la cual la Soc. Dalía Palomeque explica los motivos por los cuales los niños trabajan; las consecuencias y los riesgos que la actividad laboral tiene en los niños.



VIDEO

19. P.M. de Manuel, sentado en el comedor se lo ve con sueño, luego su madre le sirve un plato de comida, donde se ve tan solo arroz.

Int. Casa humilde / Día

20. P.M. de Manuel sentado en la banca de su escuela cae poco a poco hasta quedarse dormido sobre sus libros.

Int. Aula Escuela Triunfo / Día

21. P.M. de Dr. Carlos Andrade

(Entrevista a nutricionista)

Int. Consultorio / Día

22. P.M. de una niña junto con su abuelo, ella llora mientras su abuelo la toma del hombro. Ellos se encuentran fuera de la maya de seguridad del aeropuerto.

Ext. Aeropuerto / Día

23. P.M. de Soc. Galo Cervantes.

(Entrevista a Sociólogo)

Int. Oficina / Día

24. P.A. de Niña entrando junto con un profesor al rectorado mientras el rector se levanta observando con malicia a la pequeña.

Int. Rectorado Escuela Guayaquil / Día



AUDIO

Voz in off: 371.856 niños, 26% de los niños menores de cinco años tienen desnutrición crónica comparada con los estándares internacionales de referencia. Peor aun, 90.642 niños menores de 5 años tienen desnutrición extrema.

Voz in off: Los niños que sufren de desnutrición por motivos económicos que afectan a sus familias, o el mal manejo de la distribución de los alimentos en sus escuelas, disminuyen su rendimiento y predisposición a la hora.

Entrevista En la que Dr. Carlos Andrade explica la importancia de una buena nutrición en la etapa escolar y los síntomas de un niño que tiene desequilibrio nutricional.

Voz en Off: En el Ecuador, el porcentaje de migración entre personas de 19 a 29 años es de 46,37 %. Los niños ecuatorianos tienen que lidiar con la migración de sus padres, quienes buscan incrementar sus ingresos en otros países y viajan de manera ilegal...

Entrevista en la que el Soc. Galo Cervantes relata las principales razones de la migración en el país, y como esto afecta a los niños hijos de migrantes.

Voz en Off: El 32% de la población de menores son víctimas de maltrato y el 25% de abuso sexual. Esto ocurre incluso dentro de las aulas de clase. Los casos son variados, desde abusos dentro de la propia familia, personas ajenas que esperan en las calles o parques, y hasta los mismos profesores, creando en el niño...

VIDEO

26. P.P. de la niña se encuentra un poco asustada y nerviosa.

Int. Rectorado Escuela Guayaquil / Día



26. P.P. de Psic. Sylvana Carrión.

(Entrevista a Psicólogos, también Psic. Sonia Navas y Carlos Gómez)

Int. Oficina Escolar /Día



27. P.M. de Raul Vallejo.

(Entrevista a Ministro de Educación)

Int. Oficina /Día



28. P.M. de una niño atendiendo la clase, a continuación secuencia de tomas de paso donde se ve cambios en las escuelas.

Int. Escuela Fiscal /Día



29. P.M. de Ab. Jaime Nebot.

(Entrevista a el Alcalde de Guayaquil)

Int. Auditorio Municipal / Día



30. P.M. de Ec. Rafael Correa.

(Entrevista al Presidente de la República)

Int. Rectorado Escuela Guayaquil / Día



AUDIO

Voz in off: ... un ambiente de inseguridad, acompañado de un largo silencio.

Entrevista en la cual los psicólogos explican los síntomas de los niños que reciben cualquier tipo de abuso y las dependencias a donde se pueden denunciar estos abusos.

Entrevista Ministro de educación habla de el tiempo que toman los procesos educativos.

Música: "The Story" Acustico de 30 Seconds to Mars

Entrevista el Ab. Jaime Nebot expone la importancia de la tecnología en la educación.

Música: "The Story" Acustico de 30 Seconds to Mars

El Ec. Rafael Correa habla no solo de la Educación Básica, si no de la Universidad ecuatoriana.

Música: "The Story" Acustico de 30 Seconds to Mars

VIDEO

31. P.D. de las cosas (maletín, marcadores, libros) de eduardo sobre el escritorio

Int. Aula Escuela Triunfo / Día



32. Dolly in hasta llegar a P.P. de Eduardo, expresión de enojado, guarda sus cosas en el maletín.

Int. Aula Escuela Triunfo /Día



33. P.M. de Pedrito entrando toma su mochila se la coloca...y luego Eduardo y el conversan.

Int. Aula Escuela Triunfo / Día



34. P.M. de Pedrito y Eduardo caminando hacia la puerta del aula. (se va haciendo un dolly out)

Int. Aula Escuela Triunfo /Día



35. Pick down de Eduardo y pedrito afuera de las aulas conversando.

Ext. Corredor Escuela Triunfo / Día



36. P.P. de Eduardo hablándole a Pedrito.

Ext. Corredor Escuela Triunfo / Día



AUDIO

Música: "The Story" Acústico de 30 Seconds to Mars

Eduardo: Esto está mal, el ejercicio está mal, los alumnos están mal, yo estoy mal, el mundo está mal... Todo el sistema está mal Merdahijopu...

Eduardo: ¿Qué haces aquí ándate a tu casa? ¿Qué aún no le vienen a ver.

Pedrito: No profe, a mí no me vienen a ver, yo me voy solo, yo ya soy grande....

Eduardo: Ven Pedrito vamos a conversar.

Eduardo: Mi padre siempre decía que los políticos nos han hecho creer q somos del tercer mundo, pero la verdad es que no somos del tercer mundo ellos nos han convencido de que nosotros somos pobres...

Eduardo: No tu no eres bruto, medio vago es lo que eres, por que no me has traído los deberes...

VIDEO

37. P.P. de Pedrito conversando con Eduardo.

Ext. Corredor Escuela Triunfo / Día

38. Pick down de Pedrito corriendo, atrás de el Eduardo queriéndolo alcanzar.

Ext. Corredor Escuela Triunfo / Día

39. Tilt up. de Pedrito y Eduardo corriendo, al fondo se ve el campo y el cielo, los dos personajes se pierden en el paisaje. Fade out.

Ext. Campo - Escuela Triunfo / Día



AUDIO

Pedrito: Es que las matemáticas no me gustan mucho profe...
... Vii... al profesor le gusta la arta. de inglés...

Pedrito: ... ahora le digo ya va a ver...

Eduardo: Oye, oye...

Música: Padre e Hijo de Christian Guerrero.

Música: Padre e Hijo de Christian Guerrero.

Padre e Hijo

Christian Guerrero
Partitura del Director

Words & Music by Christian Guerrero

Guitarra
Standard Tuning
① = E ④ = D
② = B ⑤ = A
③ = G ⑥ = E

Slowly and Freely ♩ = 80
♩ = 80

Intro
let ring let ring let ring let ring let ring let ring

1

Guitarra

Piano

Voz

2

Guitarra

Piano

Voz

3

Guitarra

Piano

Voz

♩ = 92

let ring let ring let ring let ring < let ring

Guitarra
Piano
Voz

let ring let ring let ring let ring

Guitarra
Piano
Voz

♩ = 100

let ring let ring let ring let ring let ring

Guitarra
Piano
Voz

Hoy sus di- as em- pe- za ca- mi- ran- do por la ve- re- da . lo ca-

let ring let ring let ring let ring

Guitarra
Piano
Voz

mi- na des- cal- zo tal co- mó lo hu- ce- ra mi pa- pá

let ring let ring let ring let ring

Guitarra

Piano

Voz

mu-cho tiem-po atrás La mo-cha-la-a-ma-ri-lla que una vez

let ring let ring let ring let ring

Guitarra

Piano

Voz

u- só su her- ma- no con los li- bros pres- ta- dos es- pe- ran-

let ring let ring let ring

Guitarra

Piano

Voz

do que a pren- de e- llos y lue- go al- guien más

let ring let ring let ring let ring

Guitarra

Piano

Voz

Un o- lor a jaz- mi- nes me re- cuer- dan la voz de ma- ma- a-

Let ring let ring let ring

41

Guitarra

Piano

Voz

42

Let ring let ring let ring let ring - - - - 4 let ring

Guitarra

Piano

Voz

Que con tus a- mi- go- os vas a pre- pa- rar- te en las

43

let ring let ring

Guitarra

Piano

Voz

que la e- di- car- te hoy tu pri- mer día de a- pre- en- der

44

Page 5/5

Musical score for three systems, each containing three staves: VOZ (Vocal), PIANO, and GUITARRA (Guitar). The score includes lyrics "let ring" and a tempo marking of $\text{♩} = 110$.

System 1 (Measures 1-4): The vocal line is mostly empty. The piano part features a melodic line with lyrics "let ring" at measures 1, 2, and 3. The guitar part has a rhythmic accompaniment with lyrics "let ring" at measures 1, 2, and 3.

System 2 (Measures 5-8): The vocal line has lyrics "let ring" at measures 5, 6, 7, and 8. The piano part has a complex accompaniment with lyrics "let ring" at measures 5, 6, 7, and 8. The guitar part continues with lyrics "let ring" at measures 5, 6, 7, and 8.

System 3 (Measures 9-12): The vocal line has lyrics "let ring" at measures 9, 10, 11, and 12. The piano part has a complex accompaniment with lyrics "let ring" at measures 9, 10, 11, and 12. The guitar part continues with lyrics "let ring" at measures 9, 10, 11, and 12.

The score concludes with a final measure (measure 12) and a tempo marking of $\text{♩} = 110$.

Padre e Hijo

Christian Guerrero

Particela del Guitarrista con Tablatura

Words & Music by Christian Guerrero

Guitarra
Standard Tuning
① = E ④ = D
② = B ⑤ = A
③ = G ⑥ = E

Slowly and Freely ♩ = 80

♩ = 80

Intro

Guitarra

let ring let ring let ring let ring let ring

Guitarra

let ring let ring let ring let ring

Guitarra

let ring let ring let ring let ring

♩ = 92

Guitarra

let ring let ring let ring let ring < let ring

Page 1/4



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

Guitarra

let ring let ring let ring let ring

Guitarra

$\text{♩} = 100$

let ring let ring let ring let ring let ring

Guitarra

let ring let ring let ring let ring

Guitarra

let ring let ring let ring let ring

Guitarra

let ring let ring let ring let ring



BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS

Guitarra

let ring

Guitarra

let ring

Guitarra

let ring

Guitarra

let ring

♩ = 110
Finale

Guitarra

let ring

Guitarra

58

let ring let ring let ring let ring let ring

Guitarra

62

let ring let ring let ring let ring

Guitarra

66

let ring



UNIVERSIDAD DEL PACÍFICO

BIBLIOTECA
CAMPUS
PEÑAS