

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**



**Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual**

Creación de un cortometraje experimental sobre las percepciones  
personales acerca de la felicidad

**PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

**Licenciado en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Johanna Natasha Ortiz Moreira

Ariana Marlen Solórzano Morán

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2024

## DEDICATORIA

A Marlene Ruperta Dimitrakis Jara, mi abuelita.

A Dios y a todos los que me han sostenido desde el cielo.

A Godis, Mojito, Copito, Sombra, Manchita, Mievesita, Maninucita y Bellota.

A todos los que buscamos la felicidad, para que ojalá nos demos cuenta que ella también espera ser encontrada.

***Ariana Solórzano Morán***

## DEDICATORIA

Le dedico a mi tía Wendy este y todos los proyectos que nazcan de mí. Mi vida cambió desde que ella tocó las primeras notas en su piano y me regaló una agenda para que siempre la recuerde. Su vida guio mi camino y me hizo querer ser artista. También le dedico este proyecto a mi mamá, por jamás pensar que no valdría la pena tenerme a su lado y dar todo lo que podía por mi bienestar.

***Johanna Ortiz Moreira***

## **AGRADECIMIENTOS**

A mi abuelita, mi tía, mis primos y a mi mamá de niña; por ayudarme a conformar mis primeros cimientos del ser.

A la docente Iria Cabrera, por inspirarme a lo largo de la carrera y por embarcarse con nosotras en esta travesía final.

A mis compañeros de camino, mis queridas amistades, con quienes crecí creativamente. Johanna, Cristel, Sam, Mauricio, Sergio, Nadia, Ariana y Samantha; por todas las sonrisas, las confidencias y las creaciones compartidas.

***Ariana Solórzano Morán***

## **AGRADECIMIENTOS**

Le agradezco a mi familia, a cada uno de los estuvinieron conmigo creyendo que podría lograrlo y me dieron las herramientas para conseguirlo. A mi mamá por regalarme sus mejores años, a mi hermano por ayudarme siempre que necesitaba, a mi tía Shirley por hacer mis días muchos más sencillos, a Leandro por permitirme disfrutar el mundo a través de sus ojos, a mi perrita Rihanna por su compañía y a mi tía Wendy, sin ella en mi vida mi parte en este proyecto no existiría.

***Johanna Ortiz Moreira***

## DECLARACIÓN EXPRESA

Nosotras, Johanna Ortiz Moreira y Ariana Solórzano Morán acordamos y reconocemos que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por nosotras durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de nuestra innovación, de ser el caso.

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

Guayaquil, 05 de febrero del 2024.



Johanna Natasha  
Ortiz Moreira



Ariana Marlen  
Solórzano Morán

## EVALUADORES



---

**Omar Rodríguez, Msc**

PROFESOR DE LA MATERIA

---

**Iria Cabrera, PhD**

PROFESOR TUTOR

## RESUMEN

El presente proyecto se centra en la creación de un cortometraje experimental que fusiona acción real y animación, explorando las percepciones individuales sobre la felicidad. La propuesta busca cuestionar los paradigmas sociales que limitan las ideas genuinas de felicidad, promoviendo el desarrollo de un criterio personal mediante la reflexión audiovisual.

Para lograr este objetivo, la metodología del proyecto incluyó una revisión bibliográfica sobre el concepto de felicidad, generando un texto reflexivo para el guion, entrevistas a personas de distintos grupos etarios para comprender sus ideas sobre la felicidad y la incorporación de un personaje animado que personifica esta emoción.

El resultado es *Un Elefante de Papel*, una obra audiovisual que integra técnicas de cine documental y animación. Se emplearon diversos formatos, desde imagen de acción real hasta animación digital, *stop motion* y animación tradicional analógica. Este enfoque multidisciplinario permite una exploración rica y diversa de las ideas preconcebidas sobre la felicidad, desafiando convenciones de los formatos convencionales de cine para fomentar la reflexión individual.

Palabras Clave: Animación experimental, felicidad, cortometraje, elefante, documental.



## **ABSTRACT**

*This project focuses on creating an experimental short film that combines live-action and animation to delve into individual perceptions of happiness. The aim is to challenge societal paradigms that restrict genuine ideas of happiness, encouraging the development of personal criteria through audiovisual reflection.*

*The methodology involved a literature review on the concept of happiness, resulting in a thoughtful script. Additionally, interviews with individuals of different age groups were conducted to understand their ideas about happiness. The film also incorporated an animated character embodying this emotion.*

*The outcome is Paper Elephant, an audiovisual piece that integrates techniques from documentary filmmaking and animation. The employed formats went from live-action footage to digital animation, stop motion, and traditional analog animation. This multidisciplinary approach allows for a rich and diverse exploration of preconceived notions about happiness, challenging conventions of conventional film formats to promote individual reflection.*

*Keywords: Experimental animation, happiness, short film, elephant, documentary.*

## ÍNDICE GENERAL

|                                                                                                                                       |     |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| EVALUADORES.....                                                                                                                      | 7   |
| RESUMEN .....                                                                                                                         | I   |
| <i>ABSTRACT</i> .....                                                                                                                 | II  |
| ÍNDICE GENERAL .....                                                                                                                  | III |
| ÍNDICE DE FIGURAS .....                                                                                                               | VI  |
| ÍNDICE DE TABLAS.....                                                                                                                 | VII |
| CAPÍTULO 1 .....                                                                                                                      | 1   |
| 1.    Introducción .....                                                                                                              | 1   |
| 1.1    Problemática por tratar desde el audiovisual .....                                                                             | 1   |
| 1.2    Justificación del problema o propósito del proyecto.....                                                                       | 1   |
| 1.3    Objetivos .....                                                                                                                | 2   |
| 1.3.1    Objetivo General .....                                                                                                       | 2   |
| 1.3.2    Objetivos Específicos.....                                                                                                   | 2   |
| 1.4    Marco referencial.....                                                                                                         | 2   |
| 1.4.1    Concepto (ligado a un contexto de experiencia de la propia realidad; de experiencia individual, cultural, social, etc.)..... | 2   |
| 1.4.2    Propuesta de estructura del producto (narrativa) .....                                                                       | 4   |
| 1.4.3    Propuesta de estilo de dirección: cinematografía, sonido, edición.....                                                       | 6   |
| 1.4.4    Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales (narrativas y estéticas).....                                | 8   |
| CAPÍTULO 2 .....                                                                                                                      | 9   |
| 2.    Metodología.....                                                                                                                | 9   |
| 2.1    Preproducción .....                                                                                                            | 9   |
| 2.1.1    Sinopsis .....                                                                                                               | 9   |
| 2.1.2    Guion técnico .....                                                                                                          | 10  |

|                  |                                    |    |
|------------------|------------------------------------|----|
| 2.1.3            | Storyboard .....                   | 11 |
| 2.1.4            | Cronograma .....                   | 11 |
| 2.1.5            | Equipo de trabajo .....            | 12 |
| 2.1.6            | Diseño de producción .....         | 12 |
| 2.1.7            | Personajes .....                   | 15 |
| 2.1.8            | Testimonios.....                   | 15 |
| 2.1.9            | Locaciones.....                    | 15 |
| 2.1.10           | Lista de equipos de rodaje .....   | 16 |
| 2.1.11           | Presupuesto real y proyectado..... | 16 |
| 2.2              | Producción .....                   | 17 |
| 2.2.1            | Rodaje .....                       | 17 |
| 2.2.2            | Reescritura de guion .....         | 19 |
| 2.2.3            | Locución .....                     | 19 |
| 2.2.4            | Animación analógica .....          | 20 |
| 2.2.5            | Animación digital .....            | 22 |
| 2.3              | Postproducción.....                | 24 |
| 2.3.1            | Ingesta .....                      | 24 |
| 2.3.2            | Montaje .....                      | 25 |
| 2.3.3            | Sonorización y musicalización..... | 25 |
| 2.3.4            | Colorización .....                 | 26 |
| 2.3.5            | Grafismos.....                     | 27 |
| 2.3.6            | Exportación .....                  | 27 |
| CAPÍTULO 3 ..... |                                    | 28 |
| 3.               | Resultados Y ANÁLISIS .....        | 28 |
| 3.1              | Análisis de Costos .....           | 29 |
| CAPÍTULO 4 ..... |                                    | 30 |

|     |                                          |    |
|-----|------------------------------------------|----|
| 4.  | Conclusiones Y Recomendaciones.....      | 30 |
| 4.1 | Conclusiones.....                        | 30 |
| 4.2 | Recomendaciones.....                     | 30 |
|     | BIBLIOGRAFÍA .....                       | 32 |
|     | APÉNDICES.....                           | 33 |
|     | APÉNDICE A: GUION LITERARIO .....        | 33 |
|     | APÉNDICE B: STORYBOARD .....             | 40 |
|     | APÉNDICE C: DESGLOSES DE GUION .....     | 41 |
|     | APÉNDICE D: INSERTOS .....               | 43 |
|     | APÉNDICE E: PRESUPUESTO PROYECTADO ..... | 44 |
|     | APÉNDICE F: PRESUPUESTO REAL.....        | 46 |

## ÍNDICE DE FIGURAS

|                                                                                                              |    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1.1 Fotograma de <i>Happiness</i> (Steve Cutts, 2017) .....                                           | 3  |
| Figura 1.2 Póster promocional de Stutz (Jonah Hill, 2022) .....                                              | 3  |
| Figura 1.3 Póster promocional de <i>Intensamente</i> (Pete Docter, 2015).....                                | 5  |
| Figura 1.4 Fotograma de <i>WALTER</i> (Lorenzo Fresta, 2019).....                                            | 5  |
| Figura 1.5 Fotograma de <i>Todo en todas partes al mismo tiempo</i> (Dan Kwan, Daniel Scheinert; 2022) ..... | 6  |
| Figura 1.6 Fotograma de <i>Love, Dad</i> (Diana Cam Van Nguyen, 2021) .....                                  | 6  |
| Figura 1.7 Fotograma de <i>Love, Dad</i> (Diana Cam Van Nguyen, 2021) .....                                  | 7  |
| Figura 1.8 Fotograma de <i>Tracing Addai</i> (Esther Niemeier, 2018) .....                                   | 7  |
| Figura 1.9 Ilustraciones de María Luque.....                                                                 | 8  |
| Figura 2.1 Guion técnico.....                                                                                | 10 |
| Figura 2.2 Planos del storyboard .....                                                                       | 11 |
| Figura 2.3 Cronograma.....                                                                                   | 12 |
| Figura 2.4 <i>Moodboard</i> de referencia general del proyecto .....                                         | 13 |
| Figura 2.5 <i>Moodboard</i> de referencia para la secuencia en la calle residencial .....                    | 14 |
| Figura 2.6 <i>Moodboard</i> de referencia para del Elefante Con Gorro de Cumpleaños ..                       | 14 |
| Figura 2.7 Diseño de personaje para el Elefante Con Gorro de Cumpleaños .....                                | 15 |
| Figura 2.8 Presupuesto real .....                                                                            | 17 |
| Figura 2.9 Presupuesto proyectado .....                                                                      | 17 |
| Figura 2.10 Rodaje de la escena "Calle residencial" .....                                                    | 18 |
| Figura 2.11 Rodaje de la escena "Instalación" .....                                                          | 18 |
| Figura 2.12 Intervención de fotogramas de la escena "Centro" .....                                           | 20 |
| Figura 2.13 Intervención de fotogramas para el primer inserto .....                                          | 21 |
| Figura 2.14 Rodaje de insertos en <i>stop motion</i> .....                                                   | 22 |
| Figura 2.15 Timeline de la animación "Retratos" .....                                                        | 23 |
| Figura 2.16 Timeline de la animación "Cena" .....                                                            | 24 |
| Figura 2.17 Timeline general de montaje del proyecto .....                                                   | 25 |
| Figura 2.18 Aplicación del compresor de sonido en <i>Reaper</i> .....                                        | 26 |
| Figura 2.19 Estructura de nodos en la escena "Instalación" .....                                             | 26 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| Tabla 2.1 Equipo de trabajo de rodaje .....                | 12 |
| Tabla 2.2 Entrevistados según perfil.....                  | 15 |
| Tabla 2.3 Locaciones para cada escena .....                | 16 |
| Tabla 2.4 Equipos de rodaje.....                           | 16 |
| Tabla 2.5 Estilo visual de insertos por entrevistado ..... | 19 |



# CAPÍTULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto trata acerca de la creación de una película experimental que combina acción real y animación. Este proyecto busca documentar las ideas preconcebidas acerca de la felicidad a través de entrevistas, narraciones y recursos visuales. Con esta propuesta se aspira a cuestionar los paradigmas sociales que restringen la verdadera felicidad, con el fin de cultivar un criterio individual.

### 1.1 Problemática por tratar desde el audiovisual

#### *Proyecto de autor*

La problemática que aborda el proyecto es poner de manifiesto el poco cuestionamiento acerca de las ideas impuestas sobre la felicidad y cómo limitan el autoconocimiento personal y emocional. A través del proyecto se pretende abrir un espacio para la deconstrucción de estos paradigmas sociales y el planteamiento de los factores determinantes en la búsqueda de la felicidad.

### 1.2 Justificación del problema o propósito del proyecto.

Las propuestas audiovisuales que giran en torno a las temáticas que versan sobre emociones y sentimientos comúnmente se abordan desde el plano espiritual, como, por ejemplo, el documental *From Stress to Happiness* (Alejandro de Grazia y Juan Maria Stadler, 2020) o desde la búsqueda de un propósito o pasión, como en la película *Soul* (Peter Docter, 2020).

Sin embargo, es esencial resaltar factores como el contexto y las expectativas sociales, que moldean las ideas preexistentes de lo que debería ser la felicidad. El reconocimiento de estos factores creemos que es beneficioso para la reflexión interna y contribuyen a la formación de una construcción individual de la felicidad, aparte de las ideas preexistentes en el entorno social.

El cortometraje resultado de la presente investigación combina técnicas de acción real y animación para crear un diseño de producción de carácter plástico. Esto se busca para ser interpretado por cada espectador de manera subjetiva, tal y como sucede con las emociones.



## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Crear un cortometraje experimental con técnicas audiovisuales de acción real y animación para explorar las percepciones personales acerca de las ideas de felicidad mediante la reflexión y el cuestionamiento de los paradigmas preexistentes en torno a ella.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

- Realizar entrevistas acerca de la percepción de felicidad que tienen las personas.
- Proponer, a partir de la información obtenida en las entrevistas, algunas de las razones principales que influyen en el desarrollo de la felicidad personal.
- Experimentar con recursos analógicos y digitales para obtener un diseño de producción con una estética que se identifique con la representación de emociones.

## **1.4 Marco referencial**

### **1.4.1 Concepto (ligado a un contexto de experiencia de la propia realidad; de experiencia individual, cultural, social, etc.)**

Las ideas sobre lo qué es ser feliz comúnmente surgen en base a la comparación con respecto a los demás, en lugar de surgir a partir de la introspección. Aparicio Cabrera (2009) establece una relación entre la felicidad y el consumo en la sociedad posmoderna y afirma que “el consumidor contemporáneo compara constantemente la eficiencia de su consumo respecto del consumo de otras personas. Si la comparación le favorece experimenta felicidad, e infelicidad en el caso contrario”.

Esta temática se abordada en el cortometraje *Happiness* (Steve Cutts, 2017) (Figura 1.1.) que cuenta la historia de una rata en una sociedad donde el consumo masivo promete felicidad. La rata va detrás de estas promesas y, en lugar de encontrar la felicidad, se encuentra atrapada en la misma vida monótona que llevan miles de ratas.



Figura 1.1 Fotograma de *Happiness* (Steve Cutts, 2017)

Nuestro cortometraje *Un elefante de papel* pretende invitar a la reflexión al espectador para encontrar felicidad genuina a través de la introspección. En la búsqueda de la felicidad se encuentra la búsqueda del ser, pues la felicidad no se puede alcanzar sin la autenticidad. (Haybron, 2008)

Un ejemplo de documental que muestra las emociones desde un lugar que permite el análisis es *Stutz* (Johan Hill, 2022) (Figura 1.2.). Este proyecto comparte las herramientas que el psicólogo Phil Stutz les ha enseñado a sus pacientes en situaciones de incertidumbre con la vida y su papel en ella. Stutz comparte el concepto de la “Fuerza Vital”, una pirámide constituida desde la base con la relación que tenemos con nuestro cuerpo, con los demás y con nosotros mismos. Este concepto cuestiona de qué forma vemos y actuamos con quienes están a nuestro alrededor y nuestro propio ser. Impulsa las actividades intencionadas, el cuidado de las relaciones con otros y el descubrimiento de nuestro inconsciente para poder descubrir quienes somos realmente.



Figura 1.2 Póster promocional de *Stutz* (Jonah Hill, 2022)

#### 1.4.2 Propuesta de estructura del producto (narrativa)

*Un Elefante de Papel* recoge recursos del documental y el videoensayo, como la estructura guiada por los conceptos necesarios para el espectador en su camino de análisis. El videoensayo también permite la selección de material de archivo para representar las ideas del director y crea una estética visual mediante distintas técnicas y recursos como son la voz en *off*, texto, animación mixta, entre otras.

Este proyecto cuenta con una locución compuesta de análisis, dudas y conclusiones que aparecen en la búsqueda de una felicidad mucho más genuina y de forma presente. Esta locución también complementa los mensajes de los entrevistados hilando sus experiencias y emociones; para estos testimonios se optó por tomar el punto de vista de tres personas en diferentes etapas de su vida; la adultez joven, la mediana edad y la tercera edad.

La animación de ficción se utiliza para enriquecer la narrativa e incluir varias líneas argumentales que funcionen como herramientas diversas de reflexión para el espectador.

La trama secundaria que se presenta es la de la felicidad personificada a través de un elefante. El personaje principal de la historia es la personificación de la felicidad a través de la metáfora del “elefante en la habitación”.<sup>1</sup>

Una referencia narrativa para esta secuencia es la película *Intensamente* (Pete Docter, 2015) (Figura 1.3) en la que personifican a las emociones a través de personajes humanizados que habitan en las mentes de las personas. Adicionalmente, una referencia que captura la esencia del personaje del Elefante con Gorro de Cumpleaños es el cortometraje animado *WALTER* (Lorenzo Fresta, 2019) (Figura 1.4), en el cual un sapo antropomorfo solitario utiliza su creatividad para conseguir agua y poder regar su planta a punto de marchitarse.

---

<sup>1</sup> "El elefante en la habitación" es una metáfora utilizada para referirse a una verdad obvia que es ignorada deliberadamente o pasa desapercibida (HarperCollins Publishers, 2019).



Figura 1.3 Póster promocional de *Intensamente* (Pete Docter, 2015)



Figura 1.4 Fotograma de *WALTER* (Lorenzo Fresta, 2019)

Otras subtramas que se emplea para acompañar la locución tienen un carácter que se acerca a lo absurdo respecto a su puesta en escena. Un audiovisual que presenta también estos rasgos es la película *Todo en todas partes al mismo tiempo* (Dan Kwan, Daniel Scheinert; 2022) (Figura1.5), pues utiliza aspectos absurdos como parte de su trama para elevar los giros y generar reflexión en el espectador de maneras poco usuales. Como, por ejemplo, plantear una conversación entre madre e hija siendo estas dos rocas con ojos móviles mirando el horizonte.



**Figura 1.5 Fotograma de *Todo en todas partes al mismo tiempo* (Dan Kwan, Daniel Scheinert; 2022)**

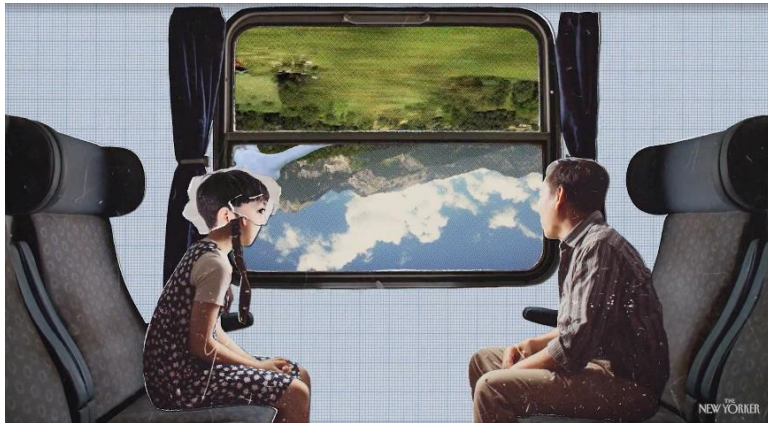
### **1.4.3 Propuesta de estilo de dirección: cinematografía, sonido, edición.**

Un Elefante de Papel avanza a medida que dos mundos paralelos crecen juntos, intercalándose no solo mediante acción real, sino también en la parte animada, mezclando lo analógico y lo digital. En este sentido, *Love, Dad* (Diana Cam Van Nguyen, 2021) (Figura 1.6) se convierte en una referencia para el desarrollo de la idea estética debido a que utiliza distintas técnicas para intervenir el material grabado. Un ejemplo es el uso de rotoscopia en la parte de acción real para, mediante recortes de cartas, convertirlas en metáforas. También para alterar el espacio en donde se desarrolla la escena, permitiéndole navegar entre distintos mundos al mismo tiempo (Figura 1.7).



**Figura 1.6 Fotograma de *Love, Dad* (Diana Cam Van Nguyen, 2021)**





**Figura 1.7 Fotograma de *Love, Dad* (Diana Cam Van Nguyen, 2021)**

Junto a este último ejemplo, también está *Tracing Addai* (Esther Niemeier, 2018). Este documental está estructurado por entrevistas, material de archivo y grabación real. Para intervenir los fotogramas se utilizaron materiales como crayones y acuarelas. Este método cuida la identidad de los personajes principales al desdibujar su rostro y simplificar rasgos mediante animación digital (Figura 1.8).



**Figura 1.8 Fotograma de *Tracing Addai* (Esther Niemeier, 2018)**

Como referencia para la parte animada del personaje principal de nuestro documental, tomamos las obras de la artista argentina María Luque (Figura 1.9). Sus ilustraciones tienen un estilo característico que se obtiene a través del uso de colores vibrantes y trazos que simulan el lápiz, crayones y marcadores. Además de la perspectiva distorsionada, que es parte del mundo que crea la ilustradora.



Figura 1.9 Ilustraciones de María Luque

#### 1.4.4 Lista de referencias audiovisuales nacionales o internacionales (narrativas y estéticas)

- *Love, Dad* (Diana Cam Van Nguyen, 2021)
- *Tracing Addai* (Esther Niemeier, 2018)
- *Intensamente* (Pete Docter, 2015)
- *Happiness* (Steve Cutts, 2017)
- *Stutz* (Johan Hill, 2022)
- *WALTER* (Lorenzo Fresta, 2019)
- *Todo en todas partes al mismo tiempo* (Dan Kwan, Daniel Scheinert; 2022)

# CAPÍTULO 2

## 2. METODOLOGÍA

El presente proyecto cuenta con distintos formatos inherentes al documental que son combinados con técnicas de animación. Para llevar a cabo la presente investigación, se parte de una revisión bibliográfica de artículos acerca de la temática de la felicidad para, posteriormente, generar un texto de reflexión que funcione dentro del guion como locución reflexiva. Para ello, también se realizaron entrevistas a tres personas en distintos grupos etarios para conocer sus ideas personales respecto a la felicidad y el papel que esta tiene en sus vidas.

### 2.1 Preproducción

En la etapa de preproducción se realizó una investigación acerca de la felicidad para definir sobre qué ejes se construiría la narrativa del documental. Adicionalmente, se construyeron las historias visuales que acompañarían la narración. Posterior a la construcción de la historia y de la estética para el proyecto, se organizaron los recursos para llevar a cabo la etapa de producción.

#### 2.1.1 Sinopsis

Tres personas exploran el significado de la felicidad en sus vidas a través de su reflexión personal respecto a esta emoción. El Elefante con Gorro de Cumpleaños, la felicidad personificada, acompaña el relato explorando partes de sí mismo a medida que la historia avanza y los entrevistados definen sus propias ideas de felicidad.



## 2.1.2 Guion técnico

El guion técnico se organizó agrupando las escenas principales del guion según las locaciones (Figura 2.1).

|                             | ESCENA(S)               | PLANO   | TIPO DE PLANO                          | ÁNGULO       | DESCRIPCIÓN                                                                                                                                                                                                                       |
|-----------------------------|-------------------------|---------|----------------------------------------|--------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>ENTREVISTAS</b>          | 03 - 05 - 07<br>11 - 14 | A, B, C | Primer plano                           | Normal       | Conversación con entrevistados (3) en un área verde, despejada.                                                                                                                                                                   |
| <b>ESTUDIO</b>              | 01                      | A       | Planos detalles                        | Normal       | Manos dibujando sonrisas sobre rostros de entrevistados.<br>Detalles de materiales y otras hojas de frames intervenidas.                                                                                                          |
| <b>PRADO</b>                | 02<br>18                | A       | Plano general                          | Normal       | Un prado con el cielo despejado.                                                                                                                                                                                                  |
|                             | 08                      | B       | Plano detalle de la flor.              | Normal       | En el suelo, una flor yace en medio de la tierra. Un par de manos desentierran la flor y se la llevan.                                                                                                                            |
| <b>CALLE RESIDENCIAL</b>    | 04                      | A       | Plano medio                            | Contrapicado | Una calle residencial con una hilera de casas iguales en el fondo. Un MUCHACHO acerca una cámara a su rostro.                                                                                                                     |
|                             | 16                      | A       | Plano medio                            | Contrapicado | El MUCHACHO con la cámara en el rostro la baja y observa por unos instantes la pantalla de la cámara, revisando el material.                                                                                                      |
|                             | 04<br>16                | B       | Plano general                          | Normal       | En medio de la calle, una mesa de comedor pequeña en donde un GRUPO DE AMIGOS simulan tener una comida.<br>Una de las sillas está vacía.                                                                                          |
|                             | 04<br>16                | C       | Primeros planos, planos medios varios. | Normal       | En medio de la calle, una mesa de comedor pequeña en donde un GRUPO DE AMIGOS simulan tener una comida.<br>Una de las sillas está vacía.                                                                                          |
|                             | 13                      | D       | Plano general a primer plano           | Normal       | Una PERSONA parada en medio de la calle. El fondo detrás de ella va cambiando. Empaques, dinero, comida, cartas, flores, recibos y diversos objetos de uso diario escaneados se convierten en los fondos.                         |
| <b>CUARTO DE PROYECCIÓN</b> | 09                      | A       | Plano general de la instalación.       | Normal       | Una instalación con una sola pared de fondo y el piso. En el piso de la instalación se ubican rocas, monte y por último la flor por encima de un pequeño montículo de tierra. Se proyecta en la instalación una imagen del prado. |
| <b>SITIO TRANSITADO</b>     | 10                      | A       | Planos generales y planos medios.      | Normal       | Personas sentadas, caminando, cruzando el paso zebra, fuentes, etc.                                                                                                                                                               |

Figura 2.1 Guion técnico

### 2.1.3 Storyboard

En base a las especificaciones del guion técnico, se realizaron los bocetos para el *storyboard*. Los planos dibujados incluyen bocetos de los personajes animados, *props* indispensables sobre los que se desarrollaría la escena y movimientos de cámara (Figura 2.2). Para diferenciar la acción real de las animaciones, se utilizaron líneas de colores para los objetos y planos animados.

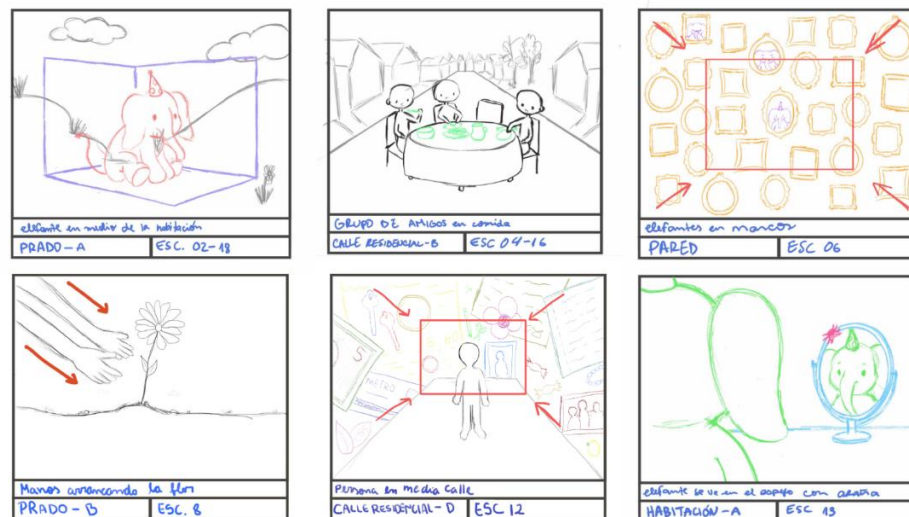
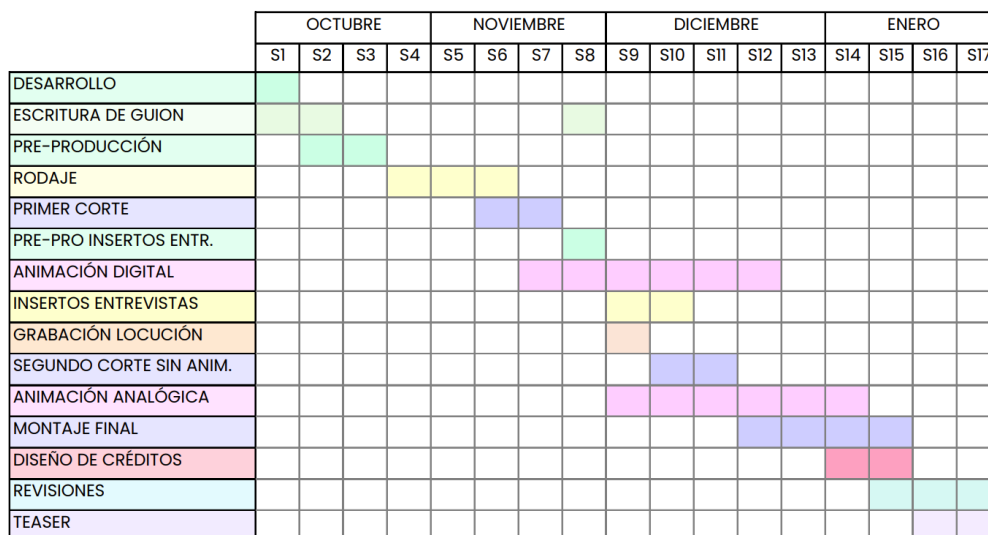


Figura 2.2 Planos del storyboard

### 2.1.4 Cronograma

La planificación total del proyecto se creó considerando las necesidades de la producción con respecto al flujo de trabajo y a la carga horaria de cada actividad (Figura 2.3).

A medida que el rodaje avanzaba, la distribución de las semanas se fue modificando. Esto ocurrió por los cambios del guion después de realizar las entrevistas y la creación adicional de los insertos para cada persona.



**Figura 2.3 Cronograma**

### 2.1.5 Equipo de trabajo

Para mayor eficiencia durante el rodaje, se optó por solicitar colaboración externa para la grabación del sonido.

**Tabla 2.1 Equipo de trabajo de rodaje**

|                                                        |                  |
|--------------------------------------------------------|------------------|
| <b>Creación y desarrollo integral de la producción</b> | Johanna Ortiz    |
|                                                        | Ariana Solórzano |
| <b>Sonido</b>                                          | Gabriel Briones  |

### 2.1.6 Diseño de producción

El diseño de producción del proyecto tiene un enfoque plástico, pues toma como referencias corrientes como el *Art Brut* o el instalacionismo y técnicas como el collage y la intervención de obras. Para la propuesta de arte se realizaron *moodboards* (Figura 2.4) en donde se incluyen referencias para los decorados, colores, vestuarios y estilos de animación para las escenas a desarrollar.





**Figura 2.5 Moodboard de referencia para la secuencia en la calle residencial**

El prado fue decorado con flores artificiales en tonos cálidos —amarillos y beiges—, con el objetivo de añadir color al entorno; para contrastar ubicamos un par de flores con colores fríos (Figura 2.6). En cuanto a la historia animada con el elefante, seleccionamos un diseño estilizado y caricaturesco. En este caso, el estilo visual de la animación simula dibujos hechos a trazo de lápices de colores.



**Figura 2.6 Moodboard de referencia para del Elefante Con Gorro de Cumpleaños**



### 2.1.7 Personajes

Al elefante animado se le dio una característica distintiva a través del vestuario, pues utiliza un gorro de cumpleaños (Figura 2.7), como alegoría de la emoción que representa; de ahí el nombre del personaje “Elefante Con Gorro de Cumpleaños”.

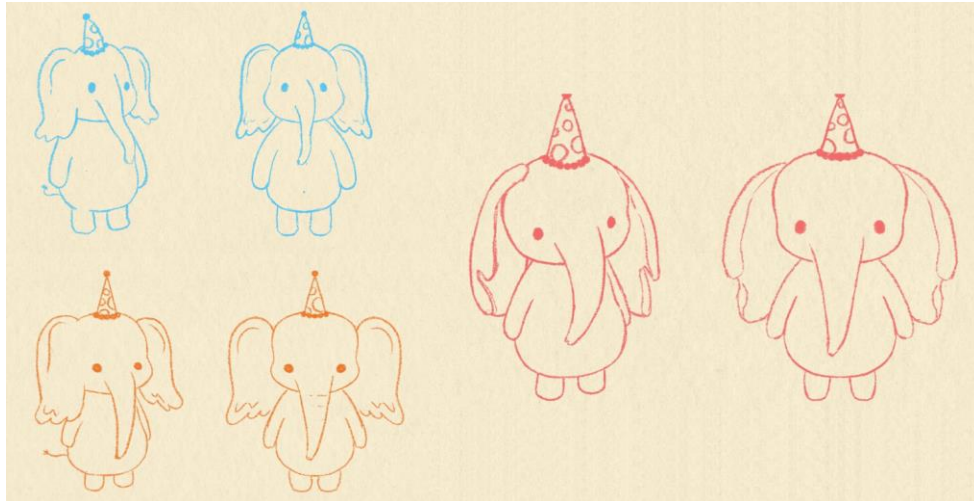


Figura 2.7 Diseño de personaje para el Elefante Con Gorro de Cumpleaños

### 2.1.8 Testimonios

Los testimonios se tomaron a partir de entrevistas con personas que cumplieran los perfiles generacionales propuestos. Además, se realizó una valoración para determinar que tuviesen experiencias y perspectivas diferentes entre sí acerca del rol de la felicidad en sus vidas.

Tabla 2.2 Entrevistados según perfil

| Perfil          | Entrevistado       |
|-----------------|--------------------|
| Adulthood joven | Nadia Quimí        |
| Mediana edad    | Isabel Rivadeneira |
| Tercera edad    | Ángel Orozco       |

### 2.1.9 Locaciones

Las locaciones fueron elegidas tomando en cuenta la disponibilidad y facilidad para desarrollar el montaje de la propuesta de arte en estos escenarios. El proyecto se rodó en su totalidad en la ciudad de Guayaquil.

**Tabla 2.3 Locaciones para cada escena**

| Escena               | Locación                                  |
|----------------------|-------------------------------------------|
| Entrevistas          | Parque Samanes, Zona de Picnic            |
| Prado                | Entrada "Mi Lote"                         |
| Calle Residencial    | Urbanización Villa Bonita Etapa 13        |
| Cuarto de proyección | Habitación, urb. Villa Bonita             |
| Sitio transitado     | Parque Centenario, Boulevard 9 de Octubre |

### 2.1.10 Lista de equipos de rodaje

Para la grabación de video se contó con dos tipos de lentes que permitieran adaptarse a propuesta fotográfica del cortometraje. El sonido fue obtenido mediante una grabadora, con apoyo de micrófonos de tipo corbatero para las entrevistas.

**Tabla 2.4 Equipos de rodaje**

|                                    |
|------------------------------------|
| Cámara SONY A7 II + 28-70 Kit Lens |
| Filtros ND 49 y 55 mm              |
| Kit Limpieza Sensor y Lente        |
| Lente SONY 50mm f1.8               |
| Trípode Fotomate                   |
| Grabadora Zoom H1                  |
| Micrófono Hollyland Lark C1        |

### 2.1.11 Presupuesto real y proyectado

Con respecto al presupuesto del proyecto, se realizaron dos versiones. La primera, el presupuesto real, que contempla los costos reales en los que se incurrieron (Figura 2.8). Esta versión también considera los costos de equipos propios utilizados para la elaboración del cortometraje.

| PRESUPUESTO REAL |                                       |                    |
|------------------|---------------------------------------|--------------------|
| CÓDIGO           | RUBRO                                 | COSTOS             |
| 10               | PRESUPUESTO COSTOS DE DESARROLLO      | \$ 3,189.00        |
| 20               | PRESUPUESTO COSTOS DE PRE-PRODUCCIÓN  | \$ 389.27          |
| 30               | PRESUPUESTO COSTOS DE PRODUCCIÓN      | \$ 1,318.70        |
| 40               | PRESUPUESTO COSTOS DE POST-PRODUCCIÓN | \$ 47.80           |
| <b>TOTAL</b>     |                                       | <b>\$ 4,944.77</b> |

**Figura 2.8 Presupuesto real**

La segunda versión del presupuesto es la proyección de los costos del proyecto si esta fuera una producción de mayor escala; con un equipo completo, estaciones de trabajo fijas y sueldos (Figura 2.9).

| PRESUPUESTO PROYECTADO |                                       |                     |
|------------------------|---------------------------------------|---------------------|
| CÓDIGO                 | RUBRO                                 | COSTOS              |
| 10                     | PRESUPUESTO COSTOS DE DESARROLLO      | \$ 4,578.00         |
| 20                     | PRESUPUESTO COSTOS DE PRE-PRODUCCIÓN  | \$ 2,205.00         |
| 30                     | PRESUPUESTO COSTOS DE PRODUCCIÓN      | \$ 5,428.00         |
| 40                     | PRESUPUESTO COSTOS DE POST-PRODUCCIÓN | \$ 4,513.00         |
| 50                     | CONTINGENCIA                          | \$ 836.20           |
| <b>TOTAL</b>           |                                       | <b>\$ 17,560.20</b> |

**Figura 2.9 Presupuesto proyectado**

## 2.2 Producción

### 2.2.1 Rodaje

Debido a la gran cantidad de locaciones, las grabaciones se llevaron a cabo en siete días distintos en un lapso de dos semanas. El prado tuvo distintas dificultades como la sequía del pasto y las condiciones climáticas que afectaban la luz y el cielo del paisaje.

En el centro de Guayaquil contamos con apoyo de Gustavo Merino para resguardarnos durante el día de grabación. Las locaciones que cubrimos representaron retos por la composición de las tomas al contar con movimiento constante, la incomodidad de ciertos peatones y también el sonido por las obras que se están realizando en la ciudad.

Para la preparación de las escenas en la calle residencial recibimos ayuda de los vecinos para mover sus autos y permitir lograr la composición que deseábamos. Como actores participaron Andrés Sandoval, Ariana Icaza, Brithany Poveda y



Ramiro Burgos para completar la cena. Para mantener a los actores cómodos nos ayudaron Bryan Ramos y Juan Ortiz durante la grabación en exteriores. La escenografía requirió del alquiler de ciertos objetos como sillas, cobertores y manteles (Figura 2.10).



**Figura 2.10 Rodaje de la escena "Calle residencial"**

La instalación se realizó en un ambiente controlado, pero con poca iluminación para resaltar la proyección como podemos apreciar en la figura 2.11. Para mostrar la misma flor que fue removida en el prado tuvimos que comprar tres similares porque la exposición y manipulación durante horas la marchitó. Todos los elementos que aparecen en la instalación los recogimos del prado, rocas, monte y hojas. Para la proyección se realizó un *loop* de un pequeño clip grabado en el prado.



**Figura 2.11 Rodaje de la escena "Instalación"**

Las entrevistas se grabaron durante la segunda semana de rodaje. Se citó a los tres entrevistados en distintas partes del Parque Samanes para poder tener varios ambientes. El monitoreo y grabación del sonido estuvo a cargo Gabriel Briones, ya que, al tratarse de un lugar tan expuesto a ruidos, este recurso podía

sufrir daños. Esto también nos permitió tener una conversación más íntima con los entrevistados.

## 2.2.2 Reescritura de guion

Después de revisar el material de las entrevistas y determinar los fragmentos que ayudarían a construir la narrativa del cortometraje, se planteó durante la etapa de producción la adición al guion de los insertos animados que serían agregados por encima de la voz en los testimonios. Además de agregar detalles que entrelacen mejor la historia en la narración a modo de *voice over* que guía el cortometraje.

En esta etapa se propuso que todos los insertos contengan fotos y videos de los entrevistados, pero que en cada uno aparezcan estilos visuales distintos manteniendo como común denominador técnicas de collage y *stop motion*. Finalmente, las propuestas estilísticas para cada entrevistado quedaron de la siguiente manera:

**Tabla 2.5 Estilo visual de insertos por entrevistado**

| Entrevistado       | Estilo visual                                                                                             |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Nadia Quimí        | Collage analógico en mosaico animado                                                                      |
| Isabel Rivadeneira | Fotos con recortes de siluetas, animación al interior de los recortes con <i>stop-motion</i> y collage.   |
| Ángel Orozco       | <i>Stop-motion</i> de fotos, animación digital dentro de fotos añadiendo objetos con pequeños movimientos |

## 2.2.3 Locución

La grabación de la locución —la narración en *voice over*— fue llevada a cabo en el estudio de sonido en ESPOL, utilizando nuestras propias voces para afianzar el concepto de autor de esta obra.

Para el monitoreo nos acompañó nuevamente Gabriel Briones, quien utilizó el software de *Reaper* para la grabación de audio. Todo el texto de locución fue grabado en la voz de ambas autoras en varias tomas. De esta forma, en la etapa de postproducción era posible elegir entre varias opciones la mejor para cada instancia del proyecto.

## 2.2.4 Animación analógica

La animación analógica conlleva un proceso largo y su organización debe ser muy precisa. Planeamos las escenas que serían intervenidas con materiales como pintura, recortes, alimentos y objetos cotidianos.

El proceso comienza grabando las acciones reales para luego importarlas en *Davinci Resolve* para la transformación del espacio de color porque todo el material fue grabado en Slog-2.

Una vez el material ha sido transformado a Rec-709 exportamos los clips de *Davinci Resolve* y los importamos nuevamente en un proyecto de *Adobe Premiere* para exportarlo en 12 fotogramas por segundos y a la vez extraer la secuencia de imágenes necesaria.

Para la impresión, decidimos, por motivos de calidad y no perder tantos detalles de la imagen, poner solamente seis fotogramas por hoja. Para la intervención usamos pinturas acrílicas y recortes. Cuando terminamos el proceso de intervención, cada hoja se escaneó a 600 dpi. Estos fotogramas se acomodaron uno por uno de vuelta en *Davinci* para su colorización posterior.

Otros materiales que se usaron para la realización de fondos escaneados fueron fundas, frejoles, monedas, medicinas, facturas, entre otros.

### 2.2.4.1 Centro

La escena del Centro de Guayaquil se montó rescatando clips que tuvieran movimientos que aporten dinamismo a la imagen que se intervendría (Figura 2.12). Por ejemplo, un grupo de personas caminando permitió usar distintos colores en un solo plano.



Figura 2.12 Intervención de fotogramas de la escena "Centro"

En la Calle 9 de octubre, se tomaron también lugares emblemáticos y personas. La elección de materiales se basó en la calidad de imagen que obtendríamos luego de escanearlo por eso la pintura acrílica destaca en cada fotograma. La elección de colores vibrantes se utilizó para destacar cada escenario y movimientos que se acentúan pintando cada imagen como parte de la animación.

#### **2.2.4.2 Calle Residencial**

La elaboración de la escena en la calle residencial tuvo dificultades, como, por ejemplo, la falta de equipos para estabilizar la cámara y suavizar el movimiento. Para resolver el desequilibrio que mostraba la grabación decidimos hacer un *stop motion* dando pasos cortos a la vez que nos acercábamos al personaje.

Estas fotos fueron impresas para luego recortar el fondo del personaje. Quitar el fondo nos permitió crear una serie de fondos escaneados con materiales como medicinas, fundas, dulces, monedas, entre otros. Este intercambio de fondos crea un mundo distinto de objetos y paisajes cotidianos en cada acercamiento.

#### **2.2.4.3 Insertos**

Para los insertos planificamos que serían en *stop motion* por la dinámica que queríamos que tuvieran esas escenas. Para el primer inserto se creó digitalmente un mosaico combinando fotos y videos de la entrevistada Nadia Quimí, los cuales se imprimieron y recortaron individualmente para añadir texturas y generar el efecto analógico de la propuesta de arte (Figura 2.13).



**Figura 2.13 Intervención de fotogramas para el primer inserto**

Utilizamos el software *Dragonframe* para facilitar las curvas de movimiento y poder comparar cada imagen con la anterior gracias al papel cebolla. Para el

segundo inserto utilizamos flores de distintos colores para montar un fondo, mientras que para el movimiento sacamos muchos pétalos de color rojo. Estos pétalos nacen de la silueta de la madre de la entrevistada y se mueven hacia ella para luego multiplicarse (Figura 2.14).



**Figura 2.14 Rodaje de insertos en *stop motion***

Para el segundo inserto, en este caso del adulto mayor, recopilamos imágenes viejas e imprimimos fotos más actuales. Se inicia con una foto de él joven y las siguientes imágenes irían actualizándose a medida que aumentaba la pila de fotos. Este inserto también tiene animación digital al final, manteniendo por más tiempo el último fotograma y dibujando encima.

## **2.2.5 Animación digital**

### **2.2.5.1 Elefante con Gorro de Cumpleaños**

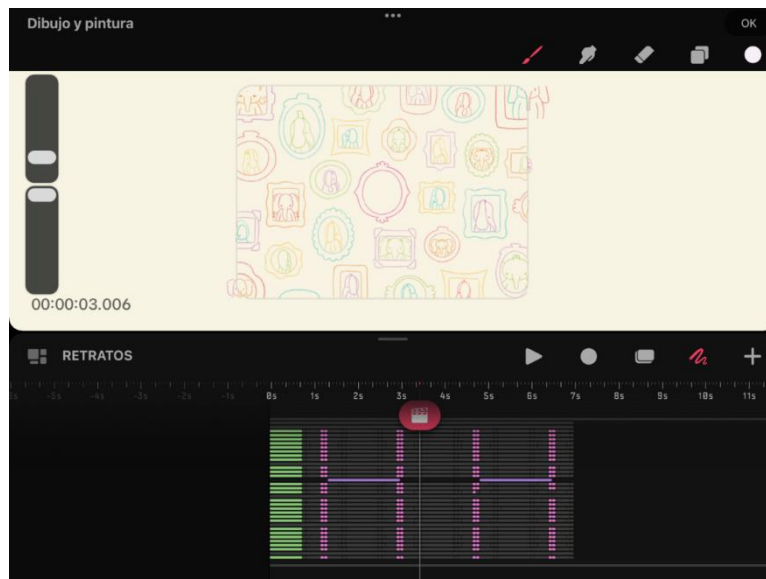
Para la parte de la historia del elefante se utilizaron dos softwares: *Procreate* y *Procreate Dreams*. El primero se utilizó para las animaciones más sencillas y con pocos elementos; el segundo para los escenarios más complejos como la escena de los portarretratos en la cual debían animarse más de veinticinco personajes diferentes moviéndose a la vez.

Esta parte del cortometraje tiene definido un concepto en el que debe simularse un trazo como el de lápiz de color. También se estableció que el trazo del elefante haría *boiling*, una técnica de animación en la que se dibujan múltiples frames de un elemento que permanece inmóvil dando la ilusión de que el dibujo “tiembla” aportando más dinamismo a la composición.

El elefante aparece en seis escenas a las que se les denominó, en orden de aparición: Prado, Retratos, Araña, Buzón, Ventanal y Cena.

En la escena “Prado”, el elefante aparece en un prado, con las líneas dibujándose poco a poco. El personaje permanece sentado mientras mueve su cola ligeramente, aunque el elefante está quieto, esta animación se conforma por tres frames que se repiten en bucle —para dar el efecto de *boiling*—, mientras la única parte móvil es su cola.

La escena “Retratos” es, sin duda la más compleja de esta historia animada (Figura 2.15). Para ella, se diseñaron veintisiete elefantes adicionales, cada uno con una forma y accesorio distintivo. Para el movimiento de giro se dibujaron cuatro poses para cada uno, y en la composición en *Procreate Dreams* se organizó uno por uno. Inicialmente, la propuesta era que cada elefante se mueva a un ritmo distinto. Sin embargo, luego de probarlo, concluimos que esto no permitía concentrar la atención del espectador, por lo que recurrimos a que todos los elefantes tuviesen un mismo ritmo de giros.



**Figura 2.15 Timeline de la animación "Retratos"**

En las escenas “Araña” y “Buzón”, el elefante realiza movimientos más orgánicos; cambia sus expresiones, mueve su trompa y sus brazos. En este caso, el reto era no deformar al personaje y mantener sus proporciones a lo largo de sus movimientos. Para “Ventanal”, por el contrario, el Elefante con Gorro de Cumpleaños solo hace *boiling*, y lo que tiene movimiento es la estrella fugaz que aparece en el paisaje que observa.



### 2.2.5.2 Cena

Esta escena está dividida en dos partes. Un montaje al principio del corto y un plano general al final. Aprovechando la herramienta de *Procreate Dreams*, pudimos colocar el material grabado para intervenirlo digitalmente. Observar atentamente dicho material era fundamental, pues había que seguir sus movimientos para poder dibujar sus utensilios y platos de comida.

Durante rodaje, la orden de dirección fue «simulen que están cenando mientras conversan». Los actores, inmersos en la conversación, en ocasiones perdían el sentido del movimiento que estaban simulando con los cubiertos. Por lo que fue un desafío en la edición de clips y en la animación completar la ilusión, fusionado la parte animada con las acciones de los actores y actrices.

En el plano general, al final del corto, el elefante forma parte de esta mesa. Al tener un fondo real cargado de elementos, optamos por colocar al elefante con un fondo de papel mediante una máscara (Figura 2.16).

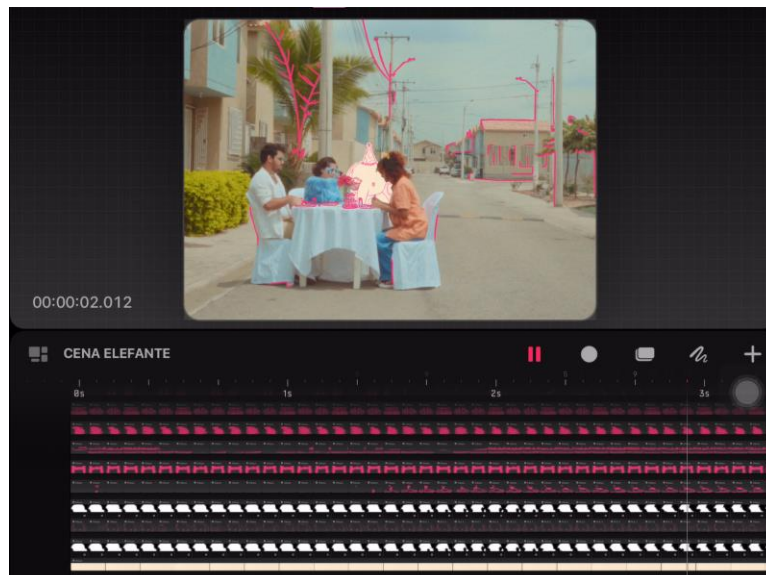


Figura 2.16 Timeline de la animación "Cena"

## 2.3 Postproducción

### 2.3.1 Ingesta

Para el almacenamiento del material grabado en una cámara Sony A7II utilizamos una tarjeta SD de 128gb con una velocidad de 90MB/s. Esta velocidad y capacidad fue suficiente por el peso que se obtiene en una cámara de 8bits. Para

recopilar todos los archivos tanto de la grabación como animación utilizamos un disco duro externo SSD de 512gb.

### 2.3.2 Montaje

Para el montaje decidimos mantener todo el material en el disco externo para evitar saturar el disco duro de la computadora. Como software de edición y montaje principal se utilizó *Davinci Resolve* en su versión estudio (Figura 2.17).

De forma paralela utilizamos *Adobe Premiere* para la convertir los videos grabados en 24fps a secuencias de imágenes a 12fps con el fin de intervenir cada imagen y luego reintegrarlas al timeline del proyecto.



**Figura 2.17** Timeline general de montaje del proyecto

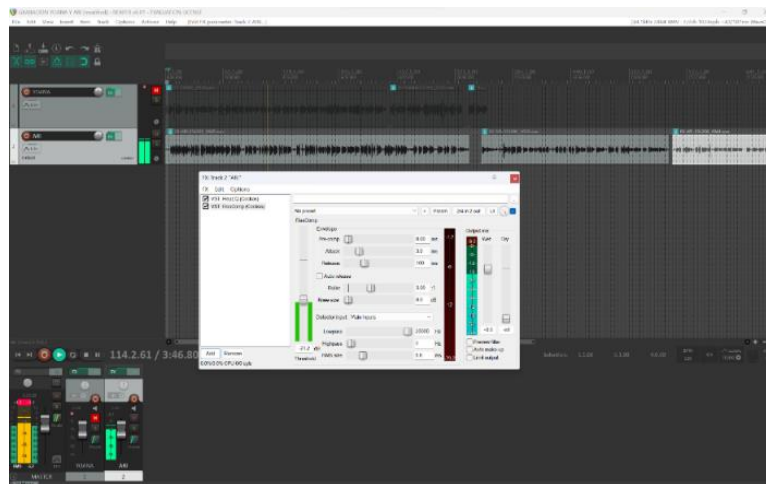
El principal desafío en el montaje fue hilar las historias de forma que se volviera coherente con las locuciones. También fue complejo intercalar las animaciones del elefante con gorro de cumpleaños para que no pasara de ser percibido y se perdiera a medida que avanzaban las entrevistas.

### 2.3.3 Sonorización y musicalización

La grabación de audio para el proyecto se realizó con una grabadora Zoom H1N y con micrófonos corbateros *Hollyland*.

Para el proceso de sonorización y musicalización utilizamos *Reaper*. Dentro del *software* realizamos la eliminación de ruido mediante un compresor que detecta mediante la reproducción de un espacio sin voz lo que deseamos suprimir (Figura 2.18).



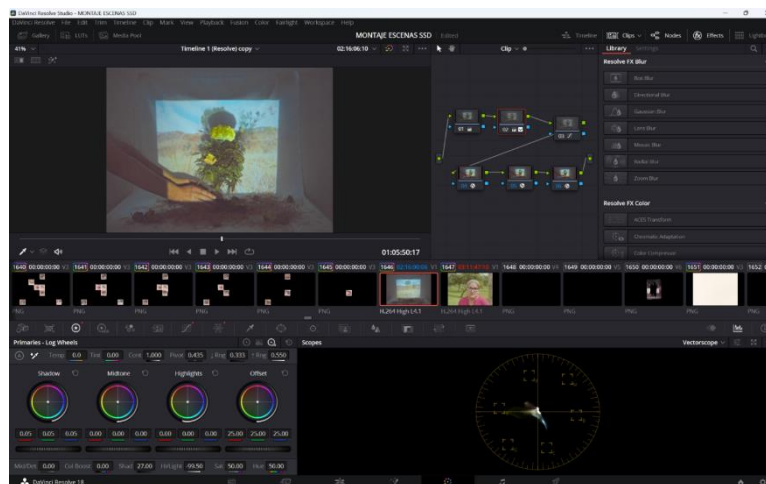


**Figura 2.18 Aplicación del compresor de sonido en *Reaper***

Además, se le aplico a las pistas un ecualizador para acentuar la narración y un compresor. Para el diseño de sonido hicimos uso de *Epidemic Sound*, una plataforma de suscripción que cuenta con un banco extenso de música y efectos de sonido. Por último, verificamos los *mixers* dentro de *Davinci Resolve* para evitar la saturación de cada pista.

### 2.3.4 Colorización

La colorización se trabajó dentro de Davinci en una estructura de nodos. Debido a las limitaciones para la manipulación del color al ser una cámara de 8 bits, decidimos usar un plugin, *Dehancer*, el cual funciona seleccionando la cámara que fue usada, el espacio y perfil de color (Figura 2.19).



**Figura 2.19 Estructura de nodos en la escena "Instalación"**

Este plugin cuenta con distintos perfiles fílmicos que se pueden adecuar y editar a nuestra preferencia. Dentro de la lista que existe elegimos usar *Afga Color 100* como base. Luego creamos nodos para corrección del material, recuperar tonalidades, acentuar colores y además darle un estilo específico.

### **2.3.5 Grafismos**

La portada y créditos se realizaron de forma análoga. Para la portada decidimos usar un fotograma que incluyera al elefante pero que refleje el carácter experimental del cortometraje. Las letras se realizaron sin tipografías predeterminadas. Para los créditos realizamos un mini proyecto de stop motion en el que usaron papeles con diferentes texturas, recortes y óleos pastel. Para facilitar el registro de los movimientos utilizamos nuevamente el software Dragonframe.

### **2.3.6 Exportación**

Para la exportación el *aspect ratio* que usamos fue Academy (1828x1332), con una resolución de 1920x1080. El códec que mantuvimos fue H264 en el formato MP4.

# CAPÍTULO 3

## 3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

*Un Elefante de Papel* es un cortometraje experimental, que surge como resultado del proyecto de investigación que se realizó acerca del concepto de felicidad y su cuestionamiento. Para su creación, se combinaron elementos y técnicas del cine documental, del videoensayo y del cine de animación. Técnicamente se utilizó imagen de acción real combinada con imágenes animadas a través de animación digital, *stop motion* y animación tradicional analógica en la que se utilizaron como referencias visuales elementos provenientes del campo de las artes plásticas.

En este documental se reflexiona acerca de la felicidad y las percepciones personales en torno a ella, cuestionando los roles que ejerce en nuestras vidas. Estos elementos permitieron consolidar el producto, pues se creó una estructura cohesionada en cuanto al contenido y la forma en la que fue presentado. En su versión final, *Un Elefante de Papel* tiene un aproximado de once minutos de duración, incluidos los créditos.

Al acudir al campo de las artes plásticas y sus métodos, pudimos materializar un concepto abstracto y conceptualizarlo para poder contar una historia de forma adecuada.

Los objetivos específicos planteados al inicio de la investigación han sido cumplidos. A través de las entrevistas recopilamos y expusimos en el documental las percepciones que tienen distintos grupos sobre la felicidad. Estructuramos las razones y experiencias que influyen en la construcción de las ideas acerca de la felicidad. Toda esta información la utilizamos para crear y experimentar con técnicas digitales y analógicas, dándonos como resultado la estética visual que esperábamos.

Las fortalezas que tiene este proyecto se basan en la experimentación que realizamos con sus recursos visuales al implementar distintos tipos de animación dependiendo del momento y personaje que conformaba la historia. Esto le brinda la oportunidad de destacar como un proyecto de carácter multidisciplinar y participar en una amplia variedad de categorías dentro de los festivales. Por otra parte, lo subjetiva que es la felicidad fue un riesgo a la hora de escribir el guion y contactar a quienes

serían entrevistados. Se reescribió el guion dos veces y debido a esto, la postproducción se atrasó unos cuantos días.

### **3.1 Análisis de Costos**

Tomando en consideración todas las técnicas que presenta el documental y en comparación a productos similares en el mercado, este proyecto es capaz de competir tanto por su carácter visual como por su precio asequible.

Esto se logró porque contábamos previamente con los dispositivos necesarios para la realización y solo incluimos a un colaborador externo para asegurar la calidad del sonido. Nuestro colaborador Gabriel Briones también estimó su tarifa por debajo de lo que indica el mercado al entender que es un trabajo de tesis independiente.

# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1 Conclusiones

La realización de este proyecto reveló la importancia de incentivar la experimentación en el campo audiovisual desde sus diversos géneros y técnicas. Esto se debe a que, mediante la combinación de recursos es posible enriquecer la historia y lograr que lleguen al público obras que cuestionan las raíces de nuestras emociones. Así también, queda demostrado el potencial del género documental trabajado experimentando con diversas técnicas que potencian su impacto en el espectador.

Gracias a entrevistar a personas de diferentes generaciones, se llegó a la construcción de una historia diversa, así como aumentó el *target* al que nos dirigimos. Este proyecto combina recursos técnicos complejos que no ha sido usados de manera baladí, más bien como parte del concepto que queremos transmitir. Como proyecto futuro, se baraja la opción de realizar la distribución del cortometraje. Gracias a su versatilidad de género, tiene apertura de distribución en una amplia variedad de festivales de cine, pues además de ser postulado en la categoría experimental, puede ser postulado en categorías de documental y animación.

### 4.2 Recomendaciones

- ◆ La primera recomendación y parte fundamental de un proyecto de animación experimental es permitirse salir de las ideas convencionales de hacer cine. Eso les permitirá estar abiertos para encontrar inspiración en sitios inesperados y, consecuentemente, enriquecer el audiovisual.
- ◆ Se recomienda no descuidar la parte técnica, artística o el guion por centrarse en un solo ámbito de la producción.
- ◆ Mantener las ideas claras y sobre papel. Las buenas ideas que no se transmiten de manera efectiva con el resto del equipo no permiten que se desarrolle correctamente un rodaje. Es importante planificar, organizar y anticiparse a cada decisión que se tome, sea desde el lado creativo o técnico.

- ◆ Realizar listas de los equipos necesarios en base a las condiciones climáticas y locaciones.
- ◆ Tener todo en una carpeta en común de preferencia en la nube con tus colaboradores y realizadores, organizar los archivos con etiquetas claras para el almacenamiento eficiente de todos los recursos.
- ◆ Para culminar, estar abiertos a los cambios durante la postproducción. No todo se mantendrá como se planificó, siempre pueden existir cambios puntuales aceptables (mientras se respete la idea) a la hora de decidir entre planos. No se enamoren cada toma, decidan lo que resultará mejor para el proyecto. Siempre debe estar el proyecto por sobre el ego creativo.

# BIBLIOGRAFÍA

- Aparicio Cabrera, A. (2009). Felicidad y aspiraciones crecientes de consumo en la sociedad postmoderna. *Rev. Mex. Sociol*, 71(1), 131-157.
- Curran Bernar, S. (2007). *Documentary Storytelling: Making Stronger and More Dramatic Nonfiction Films*. New York: Routledge.
- Cutts, S. (Dirección). (2017). *Happiness* [Película].
- Docter, P. (Dirección). (2015). *Intensamente* [Película].
- Fresta, L. (Dirección). (2019). *WALTER* [Película].
- HarperCollins Publishers. (19 de marzo de 2019). *Collins English Dictionary*. Obtenido de THE ELEPHANT IN THE ROOM:  
<https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english/the-elephant-in-the-room>
- Haybron, D. M. (2008). Happiness, the Self and Human Flourishing. *Utilitas*, 20, 21-49.
- Hill, J. (Dirección). (2022). *Stutz* [Película].
- Kwan, D., & Scheinert, D. (Dirección). (2022). *Todo en Todas Partes al Mismo Tiempo* [Película].
- La emergencia del paradigma emocional: Una clave de la transformación de las sociedades modernas. (2018). *ANUARIO DE HISTORIA DE LA IGLESIA*, 27, 121-141.
- Nguyen, D. C. (Dirección). (2021). *Love, Dad* [Película].
- Niemeier, E. (Dirección). (2018). *Tracing Addai* [Película].
- Puccini, S. (2018). *Guion de documentales: de la preproducción a la posproducción*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Torre, D. (2015). Boiling Lines and Lightning Sketches: Process and the Animated Drawing. *Animation: An Interdisciplinary Journal*, 10(2), 141 - 153.

# APÉNDICES

## APÉNDICE A: GUION LITERARIO

UN ELEFANTE DE PAPEL:  
UNA EXPLORACIÓN DE LA FELICIDAD

AUTORAS  
JOHANNA ORTIZ Y ARIANA SOLÓRZANO

v.2

[jnortiz@espol.edu.ec](mailto:jnortiz@espol.edu.ec)  
[arimasol@espol.edu.ec](mailto:arimasol@espol.edu.ec)

\*gráficos y planos insertos en las entrevistas por definir.



1. INT. COMEDOR - D/N

Manos dibujando sonrisas sobre rostros de entrevistados.  
Detalles de materiales y otras hojas de frames intervenidas  
sin que se pueda visualizar tanto.

V. OVER NARRACIÓN

Hay emociones más fáciles de  
definir que otras. Las sentimos  
intensamente, como algo que salta  
del fondo de nuestro ser de forma  
inusual. Sabemos que están ahí y si  
hacemos suficiente introspección lo  
más probable es que sepamos el  
motivo de su presencia.

2. EXT. PRADO - DÍA

Un prado con el cielo despejado. En él se va dibujando el  
outline de una habitación y un ELEFANTE CON UN GORRO DE  
CUMPLEAÑOS, en el mismo estilo. El elefante levanta y baja su  
trompa.

V. OVER NARRACIÓN

Pero hay una que no se siente igual  
que las otras. De hecho, casi no la  
sentimos. O no nos damos cuenta  
cuando lo hacemos.

3. EXT. (ENTREVISTAS) - DÍA

Frames de entrevistados con una sonrisa dibujada (los frames  
vistos en la Escena 1) van pasando uno a uno.

V. OFF

¿Cuándo fue la última vez que pensó  
en su felicidad?

Los frames paran en ENTREVISTADO 1. La imagen fija del  
ENTREVISTADO 1 con la sonrisa dibujada pasa a ser el video, y  
la sonrisa animada se desdibuja.

ENTREVISTADO 1 RESPONDE. OTROS  
ENTREVISTADOS RESPONDEN TAMBIÉN  
(PRIMERAS IMPRESIONES A LA PREGUNTA).

4. EXT. CALLE PRINCIPAL - DÍA

Una calle residencial con una hilera de casas iguales en el fondo. Un MUCHACHO acerca una videocámara al rostro.

V. OVER NARRACIÓN

Creo que es normal que cueste tanto encontrar una respuesta.

En medio de la calle, una mesa de comedor pequeña en donde un GRUPO DE AMIGOS simulan tener una comida. Una de las sillas está vacía. Todos los utensilios y comida serán dibujadas (outlines).

V. OVER NARRACIÓN

No pensé que sería tan difícil describir al sentimiento que provoca que todo en la vida tenga sentido, el que tratamos de capturar en las fotos, el que nos reúne y por el cual intentamos hacer todo bien.

La mesa ahora está vacía.

V. OVER NARRACIÓN

Ahora me doy cuenta de que quizás las fotos, las reuniones y los intentos no son suficientes para poder saber qué realmente es ser feliz.

5. ANIMACIÓN. PARED - DÍA

Una pared con decenas de portarretratos con ELEFANTES que sonríen y se miran entre sí a través de los marcos de las fotos. La cámara se va acercando al portarretrato del centro, en él, está el ELEFANTE CON GORRO DE CUMPLEAÑOS.

V. OVER NARRACIÓN

En el mundo de las vitrinas la autodefinición viene después de la percepción de los otros, pero ¿Quiénes somos? ¿Cuáles son los tejidos que nos conforman?

El Elefante Con Gorro De Cumpleaños sonríe levemente mientras voltea a los lados. Empieza a extrañarse y pronto su sonrisa se convierte en un ceño fruncido.

V. OVER NARRACIÓN

Quizá necesitamos dejar de colocarnos dentro de vitrinas y ponernos frente al espejo a ver si encontramos nuestra sonrisa.

El Elefante Con Gorro De Cumpleaños suspira con angustia y sale de su marco. El resto de los elefantes continúan sus mociones sonrientes.

6. EXT. (ENTREVISTAS) - DÍA

ENTREVISTADOS RESPONDEN: ¿CÓMO TE DESCRIBIRÍAS A TI MISMO COMO PERSONA?

7. EXT. PRADO - DÍA

En el suelo, una flor yace en medio de la tierra.

V. OVER NARRACIÓN

Toma mucho tiempo reconocernos cuando crecimos escuchando a los demás.

Un par de manos desentierran la flor y se la llevan.

8. EXT. (ENTREVISTAS) - DÍA

ENTREVISTADOS RESPONDEN: ¿TE SIENTES BIEN SIENDO QUIEN ERES? ¿QUÉ COSAS QUISIERAS CAMBIAR DE TI?

ENTREVISTADOS RESPONDEN: ¿QUÉ PERCEPCIÓN QUE TIENEN LOS DEMÁS DE TI HA LIMITADO TU FELICIDAD?

9. INT. INSTALACIÓN - D/N

Una instalación con una sola pared de fondo y el piso. En el piso de la instalación se ubican rocas, monte y por último la flor por encima de un pequeño montículo de tierra. Se proyecta en la instalación una imagen del prado.

V. OVER NARRACIÓN

Terminamos el día llenos instrucciones y detalles sobre quiénes deberíamos ser.

10. EXT. (ENTREVISTAS) - DÍA

ENTREVISTADOS RESPONDEN: NADIA HABLA  
SOBRE LO QUE PIENSAN LOS DEMÁS.

11. INT. INSTALACIÓN - D/N

Una instalación con una sola pared de fondo y el piso. En el piso de la instalación se ubican rocas, monte y por último la flor por encima de un pequeño montículo de tierra. Se proyecta en la instalación una imagen del prado.

V. OVER NARRACIÓN

Pero en realidad las instrucciones sobran cuando todo lo que necesitamos es que nos recuerden que tenemos que ser valientes y elegirnos a nosotros mismos.

12. EXT. (ENTREVISTAS)- DÍA

ENTREVISTADOS RESPONDEN: ¿EN QUE TIPO DE SITUACIONES LAS PREOCUPACIONES EXTERNAS NO LE PERMITEN DISFRUTAR EL PRESENTE?

13. EXT. CENTRO PEATONES - DÍA

Personas sentadas, caminando. El material es intervenido pintando encima de los transeúntes.

V. OVER NARRACIÓN

Pensamos que con cada sueño que se queda en el camino nuestra felicidad se aleja. Pero los sueños tienen varias vidas y formas.

14. EXT. CALLE RESIDENCIAL/ESCANEOS VARIOS - DÍA

Una PERSONA parada en medio de la calle. El fondo detrás de ella va cambiando. Empaques, dinero, comida, cartas, flores, recibos y diversos objetos de uso diario escaneados se convierten en los fondos.

V. OVER NARRACIÓN

Las circunstancias nos eligen a nosotros y no al revés.

## 15. ANIMACIÓN. HABITACIÓN - DÍA

El ELEFANTE CON GORRO DE CUMPLEAÑOS se mira al espejo, con una ligera sonrisa. De repente, una ARAÑA sale de su gorro. Inmediatamente, Elefante Con Gorro de Cumpleaños frunce el ceño, molesto. Levanta la pata para tomarla.

## V. OVER NARRACIÓN

Y aunque a veces no quisiéramos,  
tenemos que atravesarlas o  
aceptarlas... y hacer las paces con la  
incomodidad que nos causan.

En la pata del Elefante Con Gorro de Cumpleaños, la araña lo observa tiernamente con ojos llorosos. El elefante transforma su enojo en curiosidad y deja la araña sobre la mesa, con pena.

## V. OVER NARRACIÓN

Al final, los únicos que podemos  
definir qué es y cómo se siente la  
felicidad somos nosotros mismos  
después de vernos sin vitrinas de por  
medio.

La araña trepa hacia el espejo y se queda a un costado. El elefante vuelve a mirar su reflejo, ahora junto a la araña. Lentamente, esboza una pequeña sonrisa.

## 16. EXT. (ENTREVISTAS) - DÍA

ENTREVISTADOS RESPONDEN: ¿CUÁL ES SU  
CONCLUSIÓN PERSONAL CON RESPECTO A SU  
FELICIDAD LUEGO DE ESTA CONVERSACIÓN?

ENTREVISTADOS RESPONDEN: SI QUISIERA  
DEJAR UN MENSAJE PARA TODOS LO QUE  
VERÁN ESTE DOCUMENTAL Y QUE ESTÁN EN  
BÚSQUEDA DE SU PROPIA FELICIDAD, ¿QUÉ  
LES DIRÍA?

## 17. ANIMACIÓN. HABITACIÓN - DÍA

Un buzón es abierto por el ELEFANTE CON GORRO DE CUMPLEAÑOS.

El Elefante con Gorro de Cumpleaños coloca dentro tres gorros de cumpleaños. Cierra el buzón y sube la bandera.

18. EXT. (ENTREVISTAS) - DÍA

Frames de entrevistados sonrientes van pasando uno a uno.

Los frames se detienen en ENTREVISTADO 1. La imagen fija pasar a ser video y el entrevistado se pone un gorro de cumpleaños.

V. OVER NARRACIÓN

Conocer nuestro interior, luchar y atreverse. En cualquier orden que sea conveniente.

ENTREVISTADO 2 y 3 también se colocan un gorro de cumpleaños.

19. EXT. CALLE RESIDENCIAL - DÍA

En la mesa de comedor pequeña en donde un GRUPO DE AMIGOS simulan tener una comida, la silla vacía ahora la ocupa el ELEFANTE CON GORRO DE CUMPLEAÑOS, quien toma el té gustoso.

V. OVER NARRACIÓN

En algún punto del camino, nuestros intentos serán suficientes.

El MUCHACHO con la cámara en el rostro la baja y observa por unos instantes la pantalla de la cámara, revisando el material.

20. ANIMACIÓN. VENTANAL - NOCHE

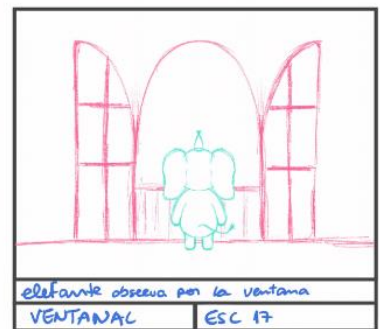
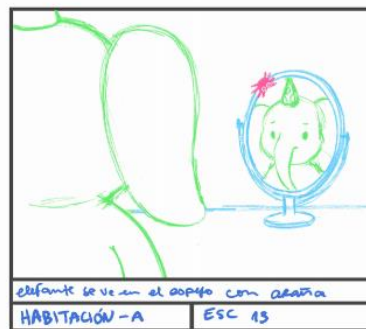
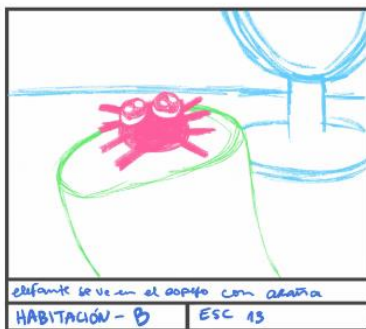
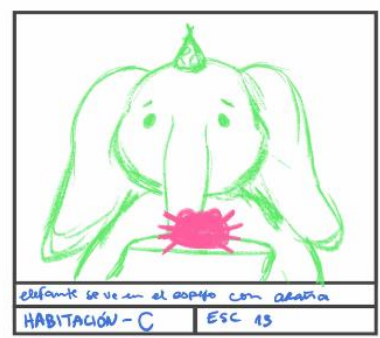
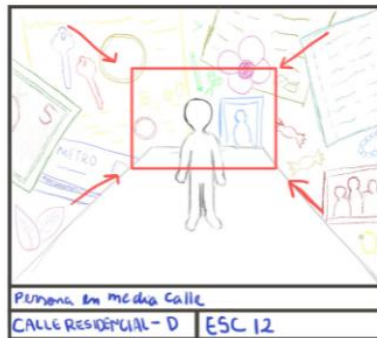
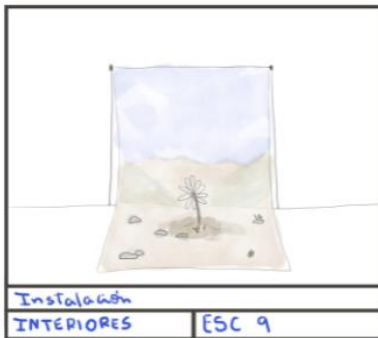
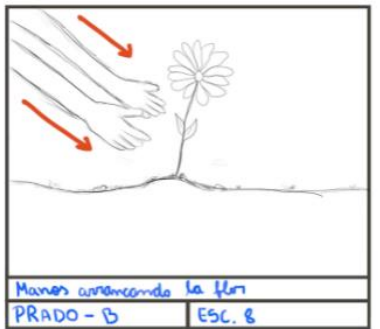
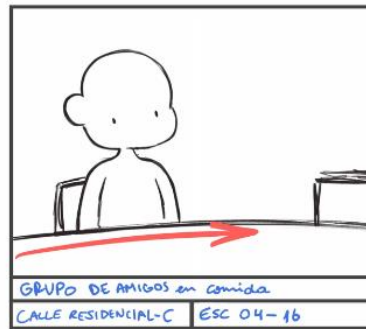
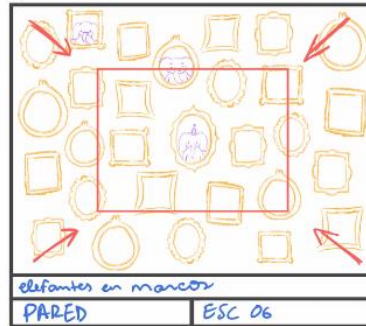
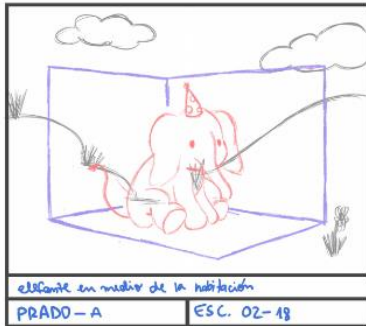
Un gran ventanal abierto. El Elefante Con Gorro De Cumpleaños observa el paisaje con calma. Una estrella fugaz aparece en el cielo.

V. OVER NARRACIÓN

Y jamás será muy tarde ni muy temprano para el elefante. La felicidad es paciente y siempre esperará a que tracemos el mapa de nuestro corazón para ser descubierta.

FIN

## APÉNDICE B: STORYBOARD



## APENDICE C: DESGLOSES DE GUION

| PROYECTO INTEGRADOR - DESGLOSE DE GUION :                                                  |                            |                                                                                                              |                      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|
| DIRECTORAS                                                                                 | Johanna Ortiz              | NÚMERO DE ESCENAS                                                                                            | 03-06-08-10-12-16-18 |
|                                                                                            | Ariana Solórzano           | NOMBRE DE ESCENAS                                                                                            | Entrevistas          |
| LOCACIÓN                                                                                   | PARQUE SAMANES             |                                                                                                              |                      |
| DESCRIPCIÓN                                                                                | Exterior verde, naturaleza |                                                                                                              |                      |
| NOTAS                                                                                      |                            |                                                                                                              |                      |
| EQUIPOS                                                                                    |                            | ATREZZO Y PROPS                                                                                              |                      |
| CÁMARA<br>GRABADORA DE AUDIO<br>MICRÓFONOS CORBATEROS<br>FILTRO ND<br>TRÍPODE<br>Espumafon |                            | Gorro de cumpleaños                                                                                          |                      |
| PERSONAL                                                                                   |                            | PERSONAJES                                                                                                   |                      |
| JOHANNA<br>ARIANA<br>GABRIEL                                                               |                            | Adulto Mayor: Ángel Orozco<br>Persona middle aged: Isabel Rivadeneira<br>Persona en sus veintes: Nadia Quimí |                      |

| PROYECTO INTEGRADOR - DESGLOSE DE GUION |                                                                                |                                                                                                                                          |            |
|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| DIRECTORAS                              | Johanna Ortiz                                                                  | NÚMERO DE ESCENAS                                                                                                                        | 09-11      |
|                                         | Ariana Solórzano                                                               | NOMBRE DE ESCENAS                                                                                                                        | Interiores |
| LOCACIÓN                                | VILLA BONITA                                                                   |                                                                                                                                          |            |
| DESCRIPCIÓN                             | Una mesa llena de materiales para intervenir e instalación que recrea el prado |                                                                                                                                          |            |
| NOTAS                                   |                                                                                |                                                                                                                                          |            |
| EQUIPOS                                 |                                                                                | ATREZZO Y PROPS                                                                                                                          |            |
| CÁMARA<br>GRABADORA DE AUDIO<br>TRÍPODE |                                                                                | Flor real<br>Flor artificial<br>Rocas pequeñas<br>Monte<br>Tierra<br>Proyector<br>Backdrop blanco<br>Estructura que sostiene el backdrop |            |
| PERSONAL                                |                                                                                | PERSONAJES                                                                                                                               |            |
| JOHANNA<br>ARIANA                       |                                                                                | Manos                                                                                                                                    |            |



| PROYECTO INTEGRADOR - DESGLOSE DE GUION              |                                |                                                                                       |                 |
|------------------------------------------------------|--------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|
| DIRECTORAS                                           | Johanna Ortiz                  | NÚMERO DE ESCENAS                                                                     | 04-14-19        |
|                                                      | Ariana Solórzano               | NOMBRE DE ESCENAS                                                                     | Calle principal |
| LOCACIÓN                                             | VILLA BONITA                   |                                                                                       |                 |
| DESCRIPCIÓN                                          | Calle residencial y un comedor |                                                                                       |                 |
| NOTAS                                                |                                |                                                                                       |                 |
| EQUIPOS                                              |                                | ATREZZO Y PROPS                                                                       |                 |
| CÁMARA<br>GRABADORA DE AUDIO<br>FILTRO ND<br>TRÍPODE |                                | Papel Film<br>Vaselina<br>Mantel blanco redondo<br>Cámara antigua<br>Mesa<br>4 sillas |                 |
| PERSONAL                                             |                                | PERSONAJES                                                                            |                 |
| JOHANNA<br>ARIANA                                    |                                | Fotógrafo<br>3 personas                                                               |                 |

| PROYECTO INTEGRADOR - DESGLOSE DE GUION |                           |                                          |       |
|-----------------------------------------|---------------------------|------------------------------------------|-------|
| DIRECTORAS                              | Johanna Ortiz             | NÚMERO DE ESCENAS                        | 02-07 |
|                                         | Ariana Solórzano          | NOMBRE DE ESCENAS                        | PRADO |
| LOCACIÓN                                | VILLA BONITA              |                                          |       |
| DESCRIPCIÓN                             | Prado con montes y flores |                                          |       |
| NOTAS                                   |                           |                                          |       |
| EQUIPOS                                 |                           | ATREZZO Y PROPS                          |       |
| CÁMARA<br>GRABADORA DE AUDIO            |                           | 7 Flores artificiales<br>3 Flores reales |       |
| PERSONAL                                |                           | PERSONAJES                               |       |
| JOHANNA<br>ARIANA                       |                           | ELEFANTE (ANIMADO)<br>MANOS              |       |

| PROYECTO INTEGRADOR - DESGLOSE DE GUION   |                                                                         |                   |                               |
|-------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|-------------------|-------------------------------|
| DIRECTORAS                                | Johanna Ortiz                                                           | NÚMERO DE ESCENAS | 13                            |
|                                           | Ariana Solórzano                                                        | NOMBRE DE ESCENAS | SITIO TRANSITADO POR PEATONES |
| LOCACIÓN                                  | CENTRO DE GUAYAQUIL 9 DE OCTUBRE                                        |                   |                               |
| DESCRIPCIÓN                               | Grabar distintas escenas cotidianas, personas caminando, sentados, etc. |                   |                               |
| NOTAS                                     |                                                                         |                   |                               |
| EQUIPOS                                   |                                                                         | ATREZZO Y PROPS   |                               |
| CÁMARA<br>GRABADORA DE AUDIO<br>FILTRO ND |                                                                         |                   |                               |
| PERSONAL                                  |                                                                         | PERSONAJES        |                               |
| JOHANNA<br>ARIANA<br>GUSTAVO              |                                                                         |                   |                               |

## APÉNDICE D: INSERTOS

|                 | CONTENIDO ENTREVISTA                                                                                                                                                                                                                                              | CODE   | IMAGEN                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | D       |
|-----------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------|
| <b>BLOQUE 2</b> | A: Soy una persona sensible. Quizás con errores... a lo mejor, aciertos                                                                                                                                                                                           | 1-B2-A | Foto con animación                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 15s     |
|                 | I: Desde chica decidí ser práctica, aguantarme las ganas de llorar, luchando por lo que uno quiere. También muy emocional, no me gusta. Mi mamá era una mujer muy sensible ella me enseñó a pelear por mis sueños. Esa es la parte que me aterriza como sensible. | 2-B2-N | Dos fotos, una de ella sola (su cuerpo recortado). Los fondos van cambiando. Detrás van escritos de fórmulas matemáticas, se cambia a la otra foto. Ella y su mamá. Tienen el cuerpo recortado. En medio de su mamá hay pétalos pequeños que se traspasan al cuerpo vacío de Isabel y se multiplican, empiezan a salir más pétalos. | 45s     |
|                 | N: Persona amable que le gusta disfrutar la vida y vivir el momento me miro a mí misma como una persona feliz.                                                                                                                                                    | 3-B2-S | Foto puzzle, se intercalan fotos y videos significativos de Nadia.                                                                                                                                                                                                                                                                  | 18s     |
| <b>BLOQUE 3</b> | I: Mi papa era militar. Exageradamente machista. No puedes ser feliz en un lugar en el que los privilegios son de los hombres                                                                                                                                     | 4-B3-S | Se queda el video                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 20s     |
|                 | A: Yo perdí la mano a los 11, me sentí bastante angustiado. No es como ahora, era otra época. La gente le quedaba mirando. Uno trataba de tapanlo con una chompa. Esa época fue dura. Poco a poco fui saliendo de esa crisis                                      | 5-B3-A | Stop motion con fotos.<br>Se queda el video en alguna parte crucial.<br>Foto con animación                                                                                                                                                                                                                                          | 1min 8s |
|                 | N: Siento que las personas tienen la imagen de mí de que soy alguien que siempre hace las cosas bien. Siento que eso me persigue. No puedo equivocarme.                                                                                                           | 6-B3-N | Se queda el video                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 20s     |
| <b>BLOQUE 4</b> | N: Cuando quiero iniciar algo nuevo en mi vida personal siempre pienso que van a pensar la gente alrededor. Es algo que pasa por mi cabeza                                                                                                                        | 7-B4-N | Opciones:<br>Foto puzzle con varias miradas distintas. El fondo será un cielo con nubes.                                                                                                                                                                                                                                            | 25s     |
|                 | I: Siempre hay algo que dejaste de hacer. Vi a unas niñas jugando pelota y yo pensé "En la próxima vida quiero ser futbolista". Tuve que dejarlo porque para mi papá, para la sociedad, era escandaloso.                                                          | 8-B4-S | Foto de ella con su papá. Se recorta la silueta del papá para intercambiar los fondos por escenarios relacionados al fútbol.                                                                                                                                                                                                        | 38s     |
| <b>BLOQUE 5</b> | A: La felicidad es efímera. Los seres humanos buscamos la felicidad en el exterior y no pensamos que la felicidad está dentro de nosotros. Si uno no es feliz en su interior no será feliz en su exterior                                                         | B5-A   | Se queda el video.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | 47s     |
|                 | N: No hay que tener miedo a hacer cosas nuevas                                                                                                                                                                                                                    | B5-N   | Se queda el video                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 17s     |
|                 | I: las personas en general deben hacer un análisis que es lo que quiero yo para mi vida. Tener la libertad de saber que queremos y luchar por lo que queremos y lo que nos hace felices.                                                                          | B5-S   | Se queda el video                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   | 46s     |

# APÉNDICE E: PRESUPUESTO PROYECTADO

| PRESUPUESTO GENERAL PROYECTADO |                                        |                     |
|--------------------------------|----------------------------------------|---------------------|
| PROYECTO:                      | Un Elefante de Papel                   |                     |
| CÓDIGO                         | RUBRO                                  | COSTOS              |
| 10                             | PREPUESTO DE COSTOS DE DESARROLLO      | \$ 4,578.00         |
| 20                             | PREPUESTO DE COSTOS DE PREPRODUCCIÓN   | \$ 2,205.00         |
| 30                             | PREPUESTO DE COSTOS DE PRODUCCIÓN      | \$ 5,428.00         |
| 40                             | PREPUESTO DE COSTOS DE POST-PRODUCCIÓN | \$ 4,513.00         |
| 50                             | CONTINGENCIA                           | \$ 836.20           |
| <b>TOTAL</b>                   |                                        | <b>\$ 17,560.20</b> |

| PRO-CODE-NIVEL I | PREPUESTO DE COSTOS DE DESARROLLO | ESTIMADO           |
|------------------|-----------------------------------|--------------------|
| 10-100           | PERSONAL                          | \$ 360.00          |
| 10-200           | EQUIPAMIENTOS                     | \$ 2,342.00        |
| 10-300           | INSUMOS Y MATERIALES              | \$ 1,876.00        |
| <b>TOTAL</b>     |                                   | <b>\$ 4,578.00</b> |

| 10-100 | PRESUPUESTO DE PERSONAL EJECUTIVO | SEMANAS: 2 |
|--------|-----------------------------------|------------|
|--------|-----------------------------------|------------|

| Cargo                                   | Precio/hora | Total horas (SEMANALES) | TOTAL            |
|-----------------------------------------|-------------|-------------------------|------------------|
| PRODUCTOR                               | \$ 12.00    | 10                      | \$ 120.00        |
| DIRECTOR                                | \$ 12.00    | 10                      | \$ 120.00        |
| GUONISTA                                | \$ 12.00    | 10                      | \$ 120.00        |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE PERSONAL</b> |             |                         | <b>\$ 360.00</b> |

| 10-200 | PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS | LICENCIAS (ANUAL): 1 |
|--------|------------------------------|----------------------|
|--------|------------------------------|----------------------|

| Cargo/Servicio/Insumo/Equipo                 | Unidad de medida | Cantidad | Costo unitario | TOTAL              |
|----------------------------------------------|------------------|----------|----------------|--------------------|
| Macbook Air 13"                              | Compra           | 2        | \$ 1,099.00    | \$ 2,198.00        |
| Respaldo en la nube (Microsoft 365 business) | Licencia         | 2        | \$ 72.00       | \$ 144.00          |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS</b> |                  |          |                | <b>\$ 2,342.00</b> |

| 10-300 | PRESUPUESTO DE INSUMOS Y MATERIALES (OFICINA) | PRESUPUESTO GENERAL |
|--------|-----------------------------------------------|---------------------|
|--------|-----------------------------------------------|---------------------|

| Cargo/Servicio/Insumo/Equipo                        | Unidad de medida | Cantidad de meses | Costo Mensual | TOTAL              |
|-----------------------------------------------------|------------------|-------------------|---------------|--------------------|
| Oficinas                                            | Alquiler         | 4                 | \$ 400.00     | \$ 1,600.00        |
| Agua                                                | Planilla         | 4                 | \$ 10.00      | \$ 40.00           |
| Luz                                                 | Planilla         | 4                 | \$ 19.00      | \$ 76.00           |
| Internet                                            | Planilla         | 4                 | \$ 40.00      | \$ 160.00          |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE MATERIALES E INSUMOS</b> |                  |                   |               | <b>\$ 1,876.00</b> |

| PRO-CODE-NIVEL II | PREPUESTO DE COSTOS DE PREPRODUCCIÓN | ESTIMADO           |
|-------------------|--------------------------------------|--------------------|
| 20-100            | PERSONAL                             | \$ 2,130.00        |
| 20-200            | EQUIPAMIENTOS                        | \$ 2,593.76        |
| 20-300            | LOGÍSTICA                            | \$ 75.00           |
| 20-400            | ATREZZO, VESTUARIO Y MAQUILLAJE      | \$ 363.05          |
| <b>TOTAL</b>      |                                      | <b>\$ 2,205.00</b> |

COSTO PAGADO EN DESARROLLO

| 20-100 | PRESUPUESTO DE PERSONAL EJECUTIVO | SEMANAS: 3 |
|--------|-----------------------------------|------------|
|--------|-----------------------------------|------------|

| Cargo                                   | Precio/hora | Total horas (SEMANALES) | TOTAL              |
|-----------------------------------------|-------------|-------------------------|--------------------|
| PRODUCTOR                               | \$ 10.00    | 15                      | \$ 450.00          |
| DIRECTOR                                | \$ 10.00    | 15                      | \$ 450.00          |
| DIRECTOR DE ARTE                        | \$ 7.00     | 15                      | \$ 315.00          |
| DIRECTOR DE FOTOGRAFIA                  | \$ 7.00     | 15                      | \$ 315.00          |
| GUONISTA                                | \$ 10.00    | 20                      | \$ 600.00          |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE PERSONAL</b> |             |                         | <b>\$ 2,130.00</b> |

| 20-200 | PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS | LICENCIAS (ANUAL): 1 |
|--------|------------------------------|----------------------|
|--------|------------------------------|----------------------|

| Cargo/Servicio/Insumo/Equipo                 | Unidad de medida | Cantidad | Costo unitario | TOTAL              |
|----------------------------------------------|------------------|----------|----------------|--------------------|
| Software (WriterDuet)                        | Licencia         | 2        | \$ 125.88      | \$ 251.76          |
| Macbook Air 13"                              | Compra           | 2        | \$ 1,099.00    | \$ 2,198.00        |
| Respaldo en la nube (Microsoft 365 business) | Licencia         | 2        | \$ 72.00       | \$ 144.00          |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS</b> |                  |          |                | <b>\$ 2,593.76</b> |

COSTO PAGADO EN DESARROLLO

| 20-300 | PRESUPUESTO DE LOGÍSTICA | DÍAS: 3 |
|--------|--------------------------|---------|
|--------|--------------------------|---------|

| Servicio                | Unidad de medida | Precio/día | Total    |
|-------------------------|------------------|------------|----------|
| Movilización (Scouting) | Alquiler         | \$ 25.00   | \$ 75.00 |

| 20-400 | PRESUPUESTO DE ATREZZO, VESTUARIO Y MAQUILLAJE |
|--------|------------------------------------------------|
|--------|------------------------------------------------|

| Cargo/Servicio/Insumo/Equipo                                   | Unidad de medida | Cantidad | Costo    | TOTAL            |
|----------------------------------------------------------------|------------------|----------|----------|------------------|
| Vestuario                                                      | Conjuntos        | 7        | \$ 35.00 | \$ 245.00        |
| Flores                                                         | Compra/Unidad    | 3        | \$ 1.50  | \$ 4.50          |
| Flores artificiales                                            | Compra/Unidad    | 1        | \$ 12.35 | \$ 12.35         |
| Gafas flores                                                   | Compra/Unidad    | 4        | \$ 0.90  | \$ 3.60          |
| Tela morada                                                    | Compra/Unidad    | 1        | \$ 3.00  | \$ 3.00          |
| Cartulina                                                      | Compra/Unidad    | 1        | \$ 5.60  | \$ 5.60          |
| Videocámara                                                    | Compra/Unidad    | 1        | \$ 25.00 | \$ 25.00         |
| Mantelería                                                     | Compra/Unidad    | 4        | \$ 1.00  | \$ 4.00          |
| Kit de maquillaje                                              | Compra/Unidad    | 1        | \$ 60.00 | \$ 60.00         |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE ATREZZO, VESTUARIO Y MAQUILLAJE</b> |                  |          |          | <b>\$ 363.05</b> |

| PRO-CODE-Nivel III                         | PRESUPUESTO DE COSTOS DE PRODUCCIÓN |  | ESTIMADO           |
|--------------------------------------------|-------------------------------------|--|--------------------|
| 30-100                                     | PERSONAL                            |  | \$ 1,929.00        |
| 30-200                                     | EQUIPAMIENTO                        |  | \$ 2,880.00        |
| 30-300                                     | INSUMOS & MATERIALES                |  | \$ 85.00           |
| 30-400                                     | TALENTOS                            |  | \$ 534.00          |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTOS DE PRODUCCIÓN</b> |                                     |  | <b>\$ 5,428.00</b> |

**30-100 PRESUPUESTO DE PERSONAL EJECUTIVO SEMANAS: 3**

| Cargo                                   | Precio/hora | Total horas (SEMANALES) | TOTAL              |
|-----------------------------------------|-------------|-------------------------|--------------------|
| DIRECTOR                                | \$ 12.00    | 10                      | \$ 360.00          |
| PRODUCTOR                               | \$ 12.00    | 10                      | \$ 360.00          |
| DIRECTOR DE FOTOGRAFIA                  | \$ 10.00    | 10                      | \$ 300.00          |
| DIRECTOR DE ARTE                        | \$ 10.00    | 10                      | \$ 300.00          |
| Asistente de dirección                  | \$ 8.00     | 7                       | \$ 168.00          |
| Asistente de cámara                     | \$ 7.00     | 7                       | \$ 147.00          |
| Asistente de arte                       | \$ 5.00     | 7                       | \$ 105.00          |
| Sonidista                               | \$ 9.00     | 7                       | \$ 189.00          |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE PERSONAL</b> |             |                         | <b>\$ 1,929.00</b> |

**30-200 PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS**

| Cargo/Servicio/Insumo/Equipo                 | Unidad de medida | Cantidad | Costo unitario por día | Días | TOTAL              |
|----------------------------------------------|------------------|----------|------------------------|------|--------------------|
| Lente Sony 50mm f1.8                         | Alquiler         | 1        | \$ 80.00               | 6    | \$ 480.00          |
| Tripode                                      | Alquiler         | 1        | \$ 25.00               | 6    | \$ 150.00          |
| FILTRO ND                                    | Alquiler         | 2        | \$ 20.00               | 6    | \$ 240.00          |
| Kit de limpieza para lentes                  | Alquiler         | 1        | \$ 20.00               | 6    | \$ 120.00          |
| Cámara Sony Alpha 7 II + 28-70 Kit Lens      | Alquiler         | 1        | \$ 80.00               | 6    | \$ 480.00          |
| Concept D3 Ezel                              | Alquiler         | 1        | -                      | -    | \$ -               |
| Ipad Mini 5                                  | Alquiler         | 1        | -                      | -    | \$ -               |
| Tablet Wacom                                 | Alquiler         | 1        | \$ 40.00               | 6    | \$ 240.00          |
| Consola de Campo ZOOM H6                     | Alquiler         | 1        | \$ 40.00               | 6    | \$ 240.00          |
| KIT Fresnell ARRI x2 300w x2 650w            | Alquiler         | 1        | \$ 90.00               | 6    | \$ 540.00          |
| Monitor SHOGUN Atomos 7" recorder            | Alquiler         | 1        | \$ 65.00               | 6    | \$ 390.00          |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE EQUIPAMIENTOS</b> |                  |          |                        |      | <b>\$ 2,880.00</b> |

**30-300 PRESUPUESTO DE INSUMOS Y MATERIALES**

| Cargo/Servicio/Insumo/Equipo                        | Unidad de medida      | Cantidad | Costo   | TOTAL           |
|-----------------------------------------------------|-----------------------|----------|---------|-----------------|
| Alimentación                                        | Desayunos y Almuerzos | 10       | \$ 6.00 | \$ 60.00        |
| Agua                                                | Galones               | 2        | \$ 2.50 | \$ 5.00         |
| Movilización (Solo equipo de producción)            | Taxi                  | 4        | \$ 5.00 | \$ 20.00        |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE MATERIALES E INSUMOS</b> |                       |          |         | <b>\$ 85.00</b> |

**30-500 PRESUPUESTO TALENTOS**

| Cargo/Servicio/Insumo/Equipo         | Unidad de medida | Cantidad | Costo    | TOTAL            |
|--------------------------------------|------------------|----------|----------|------------------|
| Entrevistados                        | Talento          | 3        | \$ 70.00 | \$ 210.00        |
| Actores                              | Talento          | 4        | \$ 60.00 | \$ 240.00        |
| Movilización                         | Taxi             | 14       | \$ 6.00  | \$ 84.00         |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO TALENTOS</b> |                  |          |          | <b>\$ 534.00</b> |

Costo por proyecto (media jornada)  
Costo por proyecto (media jornada)

| PRO-CODE-Nivel IV                              | PRESUPUESTO DE COSTOS DE POST- PRODUCCIÓN |  | ESTIMADO           |
|------------------------------------------------|-------------------------------------------|--|--------------------|
| 40-100                                         | PERSONAL                                  |  | \$ 4,068.00        |
| 40-200                                         | INSUMOS Y MATERIALES                      |  | \$ 445.00          |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE POST PRODUCCIÓN</b> |                                           |  | <b>\$ 4,513.00</b> |

**40-100 PRESUPUESTO DE PERSONAL EJECUTIVO SEMANAS: 3**

| Cargo                                   | Precio/hora | Total horas (SEMANALES) | TOTAL              |
|-----------------------------------------|-------------|-------------------------|--------------------|
| DIRECTOR                                | \$ 12.00    | 15                      | \$ 540.00          |
| PRODUCTOR                               | \$ 12.00    | 15                      | \$ 540.00          |
| EDITOR                                  | \$ 12.00    | 15                      | \$ 540.00          |
| ANIMADOR DIGITAL                        | \$ 15.00    | 20                      | \$ 900.00          |
| COLORISTA                               | \$ 10.00    | 10                      | \$ 300.00          |
| ANIMADOR MIXED MEDIA                    | \$ 16.00    | 20                      | \$ 960.00          |
| SONIDISTA                               | \$ 12.00    | 8                       | \$ 288.00          |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE PERSONAL</b> |             |                         | <b>\$ 4,068.00</b> |

**40-200 PRESUPUESTO DE INSUMOS Y MATERIALES**

| Cargo/Servicio/Insumo/Equipo                                           | Unidad de medida | Cantidad | Costo     | TOTAL            |
|------------------------------------------------------------------------|------------------|----------|-----------|------------------|
| Procreate Dreams                                                       | Licencia         | 1        | \$ 20.00  | \$ 20.00         |
| CinePrint16                                                            | Licencia         | 1        | \$ 55.00  | \$ 55.00         |
| Davinci Resolve 18 Studio                                              | Licencia         | 1        | \$ 295.00 | \$ 295.00        |
| Resmas de hojas                                                        | Unidad           | 5        | \$ 5.00   | \$ 25.00         |
| Materiales de arte (pinceles, pinturas, escarchas, cutter, hilos, etc) | Paquete          | 1        | \$ 50.00  | \$ 50.00         |
| <b>TOTAL DE PRESUPUESTO DE MATERIALES E INSUMOS</b>                    |                  |          |           | <b>\$ 445.00</b> |

## APÉNDICE F: PRESUPUESTO REAL

| CÓDIGO       | RUBRO                                 | COSTOS |          |
|--------------|---------------------------------------|--------|----------|
| 10           | PRESUPUESTO COSTOS DE DESARROLLO      | \$     | 3,189.00 |
| 20           | PRESUPUESTO COSTOS DE PRE-PRODUCCIÓN  | \$     | 389.27   |
| 30           | PRESUPUESTO COSTOS DE PRODUCCIÓN      | \$     | 1,318.70 |
| 40           | PRESUPUESTO COSTOS DE POST-PRODUCCIÓN | \$     | 47.80    |
| <b>TOTAL</b> |                                       | \$     | 4,944.77 |

| 10 - PRESUPUESTO COSTOS DE DESARROLLO |          |                 |              |
|---------------------------------------|----------|-----------------|--------------|
| ÍTEM                                  | CANTIDAD | PRECIO UNITARIO | PRECIO TOTAL |
| Portátil ACER ConceptD3               | 1        | \$ 1,200.00     | \$ 1,200.00  |
| Portátil LEGION 5i PRO                | 1        | \$ 1,900.00     | \$ 1,900.00  |
| Disco duro externo                    | 1        | \$ 89.00        | \$ 89.00     |
| <b>TOTAL</b>                          |          |                 | \$ 3,189.00  |

| 20 - PRESUPUESTO COSTOS DE PRE-PRODUCCIÓN |          |                 |              |
|-------------------------------------------|----------|-----------------|--------------|
| ÍTEM                                      | CANTIDAD | PRECIO UNITARIO | PRECIO TOTAL |
| iPad Mini 5                               | 1        | \$ 300.00       | \$ 300.00    |
| Transporte SCOUTING                       | 4        | \$ 2.55         | \$ 10.20     |
| Transporte COMPRAS                        | 2        | \$ 4.15         | \$ 8.30      |
| Flores                                    | 4        | \$ 1.50         | \$ 6.00      |
| Flores artificiales                       | 8        | \$ 1.55         | \$ 12.40     |
| Gafas                                     | 4        | \$ 0.90         | \$ 3.60      |
| Cartulina gorros                          | 4        | \$ 1.40         | \$ 5.60      |
| Motas gorros                              | 3        | \$ 0.89         | \$ 2.67      |
| Videocámara                               | 1        | \$ 25.00        | \$ 25.00     |
| Mantelería                                | 4        | \$ 1.00         | \$ 4.00      |
| Polvo translúcido                         | 1        | \$ 11.50        | \$ 11.50     |
| <b>TOTAL</b>                              |          |                 | \$ 389.27    |

| 30 - PRESUPUESTO COSTOS DE PRODUCCIÓN |          |                 |              |
|---------------------------------------|----------|-----------------|--------------|
| ÍTEM                                  | CANTIDAD | PRECIO UNITARIO | PRECIO TOTAL |
| Transporte CREW                       | 11       | \$ 3.70         | \$ 40.70     |
| Transporte TALENTO                    | 5        | \$ 5.20         | \$ 26.00     |
| Cámara SONY A7 II + 28-70 Kit Lens    | 1        | \$ 998.00       | \$ 998.00    |
| Filtro ND                             | 1        | \$ 20.00        | \$ 20.00     |
| Kit Limpieza Sensor y Lente           | 1        | \$ 35.00        | \$ 35.00     |
| Lente SONY 50mm f1.8                  | 1        | \$ 199.00       | \$ 199.00    |
| <b>TOTAL</b>                          |          |                 | \$ 1,318.70  |

| 40 - PRESUPUESTO COSTOS DE POST-PRODUCCIÓN |          |                 |              |
|--------------------------------------------|----------|-----------------|--------------|
| ÍTEM                                       | CANTIDAD | PRECIO UNITARIO | PRECIO TOTAL |
| Procreate DREAMS                           | 1        | \$ 20.00        | \$ 20.00     |
| Carpeta archivadora                        | 1        | \$ 3.80         | \$ 3.80      |
| Kit Materiales de arte                     | 1        | \$ 24.00        | \$ 24.00     |
|                                            |          |                 | \$ -         |
|                                            |          |                 | \$ -         |
| <b>TOTAL</b>                               |          |                 | \$ 47.80     |