

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Synthemesco Puglio: cortometraje de animación

Carla Cristina García Becerra

Miriam Paola García Becerra

Gustavo Idrovo, Director de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito
para la obtención del título de Licenciada en Animación Digital

Quito, agosto de 2015

**Universidad San Francisco de Quito
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

Synthemesco Puglio: cortometraje de animación

**Carla Cristina García Becerra y
Miriam Paola García Becerra**

**Gustavo Idrovo,
Director de Tesis
Miembro del Comité de Tesis**

.....

**Hugo Burgos, Ph.D.
Decano del Colegio de Comunicación
y Artes Contemporáneas
Miembro del Comité de Tesis**

.....

Quito, agosto de 2015

© DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído la Política de Propiedad Intelectual de la Universidad San Francisco de Quito y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo de investigación quedan sujetos a lo dispuesto en la Política.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de investigación en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

Nombre: Carla Cristina García Becerra

C. I.: 1718838335

Firma:

Nombre: Miriam Paola García Becerra

C. I.: 1713878492

Fecha: Quito, agosto de 2015

Agradecimientos

Agradecemos de manera muy especial a nuestra familia, amigos y profesores, que han confiado y apoyado para que este proyecto se haga realidad. Muchas gracias: Marcelo García, Myriam Becerra, Claudia García, Pablo Velasco, Edison Fuentes, Esteban Yerovi, Jorge Chicaiza, Gustavo Idrovo, Karla Chiriboga, Hugo Burgos, Mariana Andrade, Efraaín Granizo, Pablo Yépez, Daniel Bardo, Santiago Bayas y David Barzallo.

Resumen

“Levanto mi cabeza al caminar, y me doy cuenta que no me estoy moviendo”. *Synthemesco Puglio* es un cortometraje de animación clásica y digital de cuestionamiento existencial, desarrollado en dos dimensiones, con técnicas de animación clásica y digital. Lo más importante que pretendemos demostrar con este proyecto de titulación es nuestro proceso creativo, la elaboración del guión literario y visual, el proceso de producción y técnicas de animación, nuestra experiencia en la aplicación profesional en programas de fomento en cine y la elaboración de un plan de distribución. La idea surge a partir de un concierto de la banda quiteña *Durga Vassago*. La banda mezcla la psicodelia, elementos *avant garde*, *ambient* e *industriales*. Esta canción es la banda sonora principal del cortometraje.

Sinopsis del cortometraje: “Uno de los habitantes de una gran ciudad, ocupada por seres homogenizados, es sometido a una operación para extirparle un tumor en el cerebro. En medio de la operación el hombre vive una introspección, donde se rebela que el daño de su cerebro no es físico, si no, causado por el sistema. El hombre quiere despertar de la anestesia, romper las cadenas que le atan al mismo, pero no lo logra; y cuando termina la operación, sigue siendo el mismo ser homogenizado de antes.”

Abstract

"I raise my head as I walk and realize that I am not moving". *Synthemesco Puglio* is a classic and digital animation short film about existential questioning, developed in two dimensions format, with classic and digital animation techniques. We try to demonstrate with this project our creative process, the literary and visual script making, the production process, our professional experience with cinema development programs, and the distribution plan production. The idea comes from a concert by *Durga Vassago*, a music band from Quito, which mixes psychedelia, elements from avant garde, ambient and industrials. The short movie main soundtrack is a song from *Durga Vassago*.

Synopsis: An inhabitant from a big city, occupied by homogenized beings, undergoes surgery to remove a brain tumor. The man experiences an introspection process during the operation, where it is revealed that the damage in his brain is not physical but rather caused by the system. The man wants to wake up from anesthesia, to break the chains that ties him to the system, but he can not. When the surgery ends, he keeps on being an homogenized human being.

Tabla de contenido

CAPÍTULO 1 Introducción e información general	12
Ficha técnica	12
Sinopsis	13
CAPÍTULO 2 Preproducción	14
Proceso creativo	14
Proceso de investigación	14
Desarrollo de guión	22
Proceso de construcción de personajes	32
Desarrollo de fondos	39
Estilo visual	42
Construcción del guión visual	45
Cronograma de producción	68
Equipo colaborador de la etapa de preproducción	70
CAPÍTULO 3 Producción	71
Proceso de producción	71
Dificultades en la etapa de producción	81
Equipo colaborador en la etapa de producción.....	81
CAPÍTULO 4 Postproducción	82
Proceso de postproducción	82
Plan de promoción y distribución	82
Experiencia aplicación a fondos e incentivos	84
Equipo colaborador en el proyecto completo	84
CONCLUSIONES	86
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88
ANEXOS 1. Certificado de propiedad intelectual otorgado por el IEPI	89
ANEXOS 2. DVD con el cortometraje y archivos word y pdf de la tesis.....	90

Lista de tablas

Tabla 1. Cronograma general del proyecto	68
Tabla 2. Ejemplo de cronograma específico	69
Tabla 3. Ejemplo cronograma de trabajo basado en las secuencias y planos	72
Tabla 4. Desglose de audios	80

Lista de figuras

Figura 1. Fotograma cortometraje <i>El Empleo</i> de Santiago Bou Grasso	15
Figura 2. Fotograma película <i>Naqoyqatsi</i> de God Frey Reggio	16
Figura 3. Fotograma película <i>Brazil</i> de Terry Gilliam	17
Figura 4. Fotogramas de la película <i>Planeta Salvaje</i> de René Laloux	17
Figura 5. Boceto sobre las ideas y conceptos	19
Figura 6. Boceto secuencia sala de operaciones	20
Figura 7. Boceto Secuencia Luna	20
Figura 8. Bocetos manzana podrida	20
Figura 9. Boceto vómito hombre y gritos	20
Figura 10. Boceto hombre	20
Figura 11. Bocetos hombre en el balcón	21
Figura 12. Boceto hombre	21
Figura 13. Bocetos Hombre	32
Figura 14. Boceto Hombre	33
Figura 15. Bocetos expresiones faciales Hombre	33
Figura 16. Diseño de personaje Hombre	34
Figura 17. Bocetos expresiones Doctor	35
Figura 18. Bocetos diseños personaje Doctor	35
Figura 19. Bocetos guía de personaje Doctor	35
Figura 20. Diseño de personaje Doctor	36
Figura 21. Bocetos Mujer	37
Figura 22. Bocetos Mujer	37
Figura 23. Bocetos Mujer	37
Figura 24. Diseño de personaje mujer	38
Figura 25. Boceto diseño de fondos, escena sala de operaciones	39
Figura 26. Boceto diseño de fondos, escena sala de operaciones	40
Figura 27. Diseño final fondo, escena sala de operaciones	41
Figura 28. Ejemplo de plano de la secuencia de la “realidad”	42

Figura 29. Ejemplo de plano de la “fantasía”	42
Figura 30. Plano fantasía	43
Figura 31. Plano realidad	43
Figura 32. Diseño de narrativa visual basado en conferencia de Bruce Block	44
Figura 33. Guión visual	67
Figura 34. Desglose de secuencias y planos	71
Figura 35. Paola García animando en mesa de luz la escena del Doctor-Araña	74
Figura 36. Carla García montaje para pencil test	74
Figura 37. Paola García animando en mesa de luz	75
Figura 38. Pablo Velasco y Paola García revisando el equipo de sonido	76
Figura 39. Materiales para realización de efectos de sonido	77
Figura 40. Rodaje de sonido en domicilio	77
Figura 41. Rodaje de sonido en CAC	77
Figura 42. Rodaje sonido en exteriores de Itchimbia	77
Figura 43. Rodaje sonido en parque Itchimbia	77

CAPÍTULO 1

Introducción e información general

Ficha técnica:

Título del cortometraje: Synthemesco Puglio.

Producción y dirección general: Paola García y Carla García.

Animación: Carla García, Paola García y Edison Fuentes.

Guión: Carla García y Paola García.

Sonido: Pablo Velasco.

Banda sonora: *Durga Vassago* (Efraaín Granizo: Guitarras, composición, efectos, teclados, coros, producción musical. Pablo Yépez: Voces, composición, letras Daniel Bardo: Batería Santiago Bayas: Voces, efectos, teclados, David Barzallo: Bajo, efectos).

Duración: 6 minutos.

Técnica: animación clásica y digital 2D.

Género: animación, fantasía, *gore*, experimental de cuestionamiento existencial.

Formato: FULL HD (1920 X 1080), 24fps.

Fecha de producción: agosto 2015

Dirección de tesis: Gustavo Idrovo

Sinopsis



Uno de los habitantes de una gran ciudad, ocupada por seres homogenizados, es sometido a una operación para extirparle un tumor en el cerebro. En medio de la operación el hombre vive una introspección donde se rebela que el daño de su cerebro no es físico, si no, causado por el sistema. El hombre quiere despertar de la anestesia, romper las cadenas que le atan al mismo, pero no lo logra; y cuando termina la operación, sigue siendo el mismo ser homogenizado de antes.

CUT LINE (slogan): “Levanto mi cabeza al caminar, y me doy cuenta que no me estoy moviendo”

CAPÍTULO 2

Preproducción

Proceso creativo

La idea original fue inspirada en la canción *Synthemesco Puglio*, del disco “Diente de Muerto” de la banda quiteña *Durga Vassago*. La banda mezcla la psicodelia, elementos *avant garde*, *ambient* e industriales. Esta canción es la banda sonora principal del cortometraje. El nombre *Synthemesco Puglio* se origina del lenguaje *nadsat* (Burgess, 2000), creado en la obra literaria de Anthony Burgess, “La Naranja Mecánica”. Significa miedo y droga respectivamente.

La propuesta inicial era realizar un videoclip animado basado en las sensaciones causadas por la canción. Algunas de las sensaciones y símbolos que nos evocaron fueron: la asfixia de las ciudades, los olores homogéneos, el sistema, el consumismo, la idea de libertad, el sistema educativo, en fin todo lo que nosotros vivimos y sentimos al estar dentro del sistema establecido. Una especie de desahogo existencial, la necesidad de gritar y no tener respuestas para un millón de preguntas sobre nuestra propia existencia.

La idea evolucionó de un videoclip a una historia con personajes y símbolos, hasta llegar al guión literario.

Proceso de investigación

Para la consecución del guión fue necesario partir de las primeras ideas y sensaciones que evocaba la canción: la libertad, el sistema, el consumismo. Se investigó sobre los conceptos, ideas y las relaciones estéticas que podían ayudar a desarrollar el cortometraje.

Algunos de los conceptos e inspiraciones para desarrollar la idea:

- **La angustia:** una sensación que sucede sobre todo en la adolescencia y la llamada segunda adolescencia, los treinta años. Nos enfocamos en el pensamiento que tenemos todos a esa edad, sobre un futuro definido en la vida y la sensación de no tener garantías tanto sentimentales como económicas.
- La obra en animación clásica *El Empleo* del director argentino Santiago Bou Grasso, fue una de las inspiraciones tanto estéticas, como de contenido de este proyecto. La rutina del día a día, la alienación de la sociedad y capitalismo económico que mueve los hilos de las marionetas en las que se han convertido los seres humanos. Cada uno de nosotros contribuimos a que ese gran ente que es el capitalismo pueda sostenerse sobre los pilares de su valioso capital, el humano. Pero, sin embargo, cada una de esas personas que mantienen vivo el capitalismo, se encuentran esclavizadas por sus artimañas. (Lambás, 2012)



Figura 1. Fotograma cortometraje “El Empleo” de Santiago Bou Grasso

- **La asfixia de las ciudades** y los **olores homogéneos:** después de darnos cuenta que somos parte de éste sistema, empezamos a tener nuevas sensaciones, como la

homogenización de las personas y el poder de las ciudades para encerrarnos en una burbuja de fantasías intocables. Algunas obras del cine de culto y documental experimental que nos inspiraron sobre esta idea fueron, *Naqoyqatsi* un documental experimental del director God Frey Reggio, que es la tercera parte de la trilogía formada por *Koyaanisqatsi* (1982), *Powaqqatsi* (1988) y *Naqoyqatsi* (2002). Para Reggio, el eje del conflicto global nunca fue capitalismo versus comunismo porque —según el realizador— los dos sistemas tuvieron siempre el mismo objetivo: una sociedad altamente tecnologizada y para alcanzarlo ambos explotaron a los ciudadanos/trabajadores hundiéndolos en una profunda crisis política, social y espiritual (Maguregui, 2010).



Figura 2. Fotograma película *Naqoyqatsi* de God Frey Reggio

Otra de las películas imprescindibles para nuestro proyecto fue la obra de culto, *Brazil* de Terry Gilliam. Una película británica de los años ochentas, cuya inspiración principal fue la obra 1984 de George Orwell, donde los humanos nos encontramos dominados de igual forma como las otras obras, por el sistema.



Figura 3. Fotograma película *Brazil* de Terry Gilliam.

- La idea de **libertad**: La sensación de sentirnos dominados por seres de otras dimensiones, planetas o dioses es otra de las ideas sobre la esclavitud y la libertad. *El planeta salvaje*, de René Laloux, película de culto de animación y ciencia-ficción de los años setenta y ganadora del Premio Especial del Jurado en la edición del Festival de Cannes del año de su estreno, es una de las obras más interesantes sobre este tema (Benítez, 2014). La historia se enfoca en un hombre, que desde niño ha sido sometido por seres extraños llamados Draag, este hombre desde pequeño es domesticado como una mascota, pero en algún punto de la historia, el hombre decide revelarse ante sus amos.

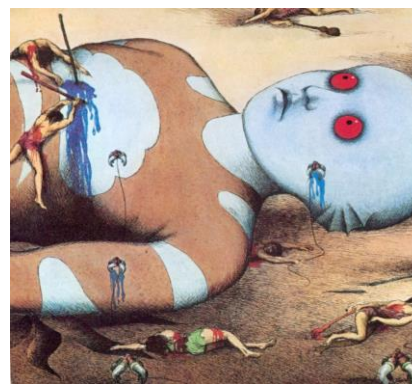


Figura 4. Fotogramas de la película *Planeta Salvaje* de René Laloux.

- Otras referencias literarias, audiovisuales y musicales: No se puede dejar de mencionar otras obras que fueron de mucha inspiración para la realización del cortometraje: *Tiempos Modernos*, película clásica dirigida por Charles Chaplin en 1936; *Matrix* película de ciencia ficción, de Lana y Andy Wachowski; *The Wall* dirigida por Alan Parker en 1982.
- Además, existen muchas bandas musicales que se asemejan a *Durga Vassago*, y que nos sirvieron de inspiración, como: *Naked City*, *Ms. Bungle* y *Tool*. Todas tienen sonidos fuertes, donde las sensaciones principales son siempre la angustia, los gritos y la existencia.
- Las obras literarias que nos inspiraron, fueron: *Ensayo sobre la ceguera* de José Saramago; *Don Quijote de la Mancha* de Miguel de Cervantes; *1984* de George Orwell y la obra *La Naranja Mecánica* de Anthony Burgess.
- Otras referencias estéticas y de técnicas de animación: Varias obras del mundo de la animación desde el punto de vista técnico y estético, que nos sirvieron de referencia. Estas obras son: Koji Yamamura con su obra *Un médico rural*; Simon Tofield realizador de *Simon's Cat*; Joanna Quinn creadora de *Girl's Night Out* en 1987, animadora inglesa, ganadora del premio Annecy entre otros; *The Music Scene* de Anthony Francisco Schepperd animador estadounidense. Y por último las películas *El señor de los Anillos*, de Peter Jackson y *Trainspotting*, de Danny Boyle.

- **Primeros bocetos, primeras ideas:** Una vez realizada una investigación y análisis de obras estéticas sobre el concepto e ideas sobre la angustia, el sistema, la libertad, las ciudades, estos fueron los primeros bocetos que se realizaron:

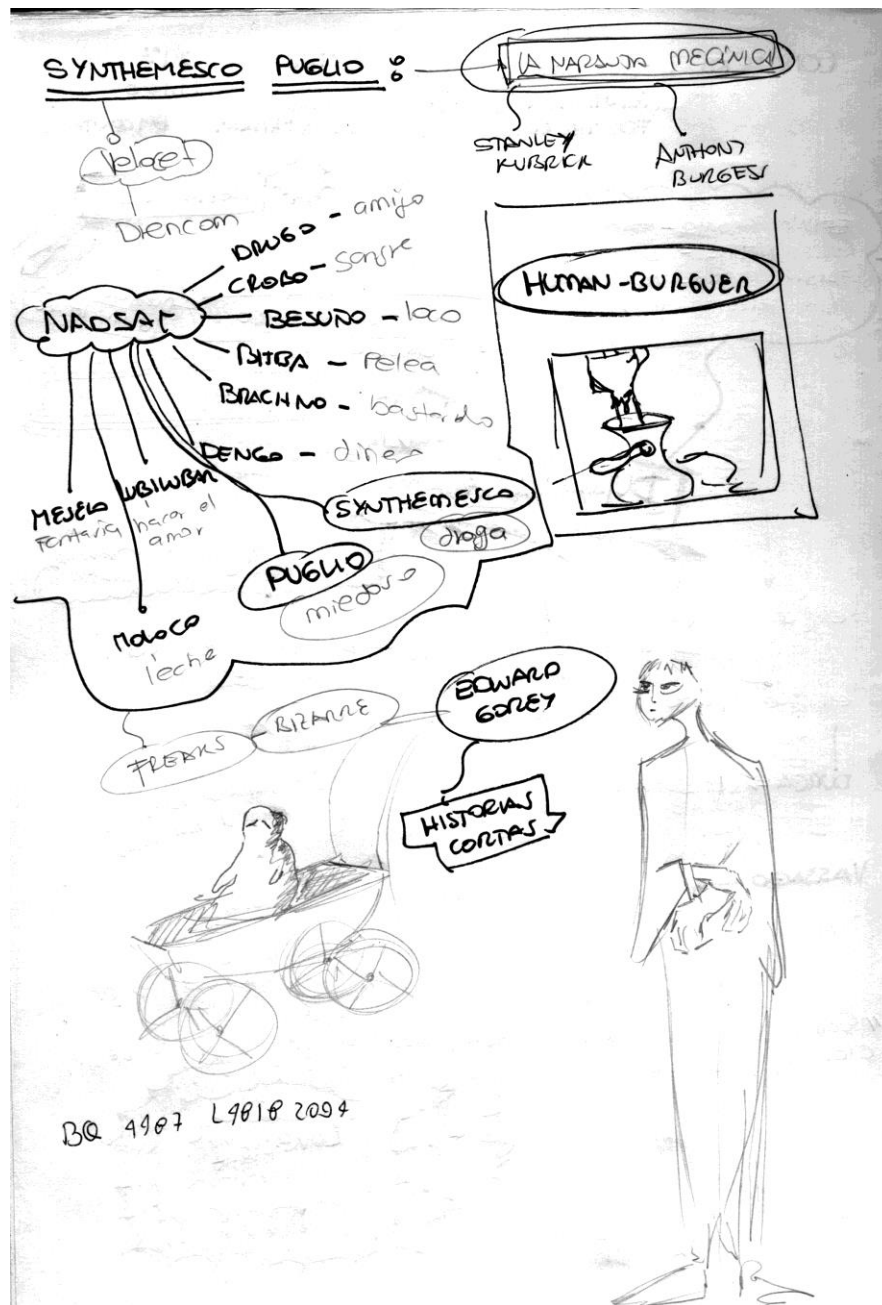


Figura 5. Boceto sobre las ideas y conceptos

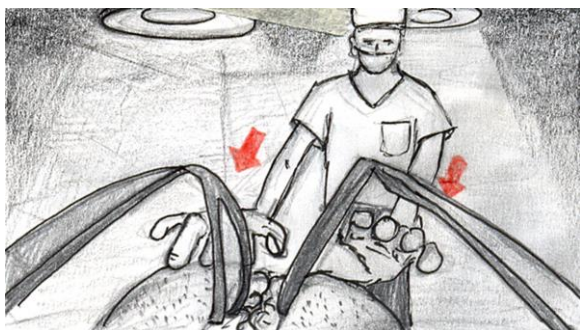


Figura 6. Boceto secuencia sala de operaciones

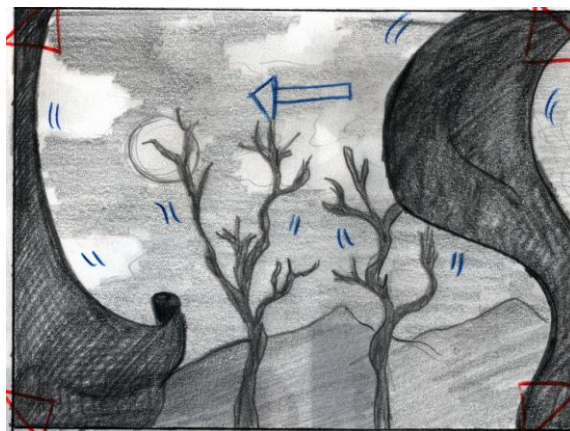


Figura 7. Boceto Secuencia Luna



Figura 8. Bocetos manzana podrida



Figura 9. Boceto vómito hombre y gritos.



Figura 10. Boceto hombre.

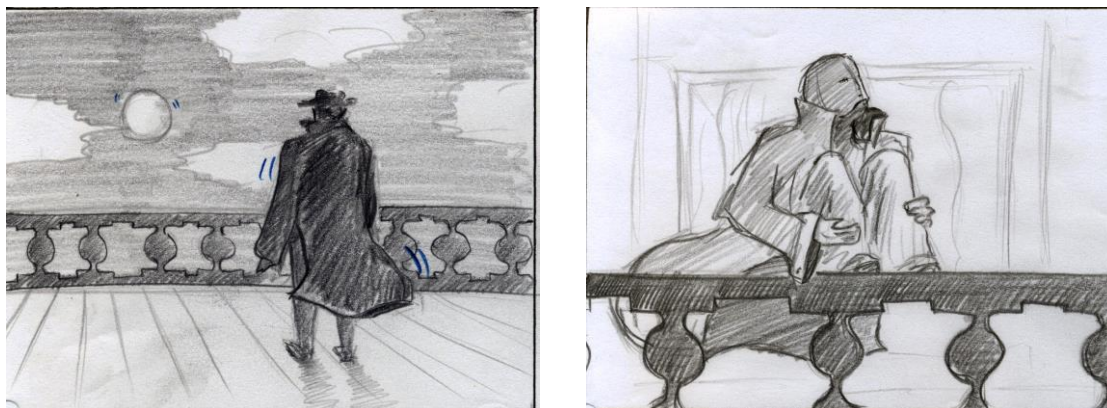


Figura 11. Bocetos hombre en el balcón.



Figura 12. Boceto hombre.

Desarrollo de guión

Después de una extensiva investigación sobre el tema “existencial”, se desarrollaron varios borradores de guión, de los cuales presentamos el siguiente proceso dividido en las fases: *story line*, definición de la trama, propuesta temática, premisa dramática y guión final.

1. *Story Line* - Idea (planteamiento, nudo, desenlace)

- ¿Quién es el protagonista? Un hombre adulto, vive en una rutina constante y en una sociedad homogenizada (*zombis*) en una asfixiante ciudad. Tiene un tumor cerebral y es sometido a una operación.
- ¿Qué busca? Entender y salir del sistema.
- ¿Qué problemas encuentra en la búsqueda? En medio de la operación el hombre vive una introspección, un sueño. Y se da cuenta que el daño cerebral no es físico.
- ¿Cómo termina la historia? Después de la operación el hombre despierta y sigue siendo el mismo *zombi* de antes. No existe cura.

2. Definición de la trama

Premisa dramática: búsqueda, descubrimiento, sueño frustrado, desesperanza.

Uno de los habitantes de una gran ciudad, ocupada por seres homogenizados, zombis y adultos; es sometido a una operación para extirparle un tumor en el cerebro. Pero en medio de la operación, (el hombre se da cuenta que todo es un engaño y que en realidad es parte de un sistema) el hombre vive una introspección, donde se rebela que el daño de su cerebro no es físico, si no, causado por el sistema. El hombre quiere despertar de la anestesia, pero no lo logra y cuando termina la operación, sigue siendo el mismo zombi de antes.

3. Propuesta temática

Los hombres de las grandes ciudades viven en un mundo donde la homogenización, la rutina, el consumismo, el dinero, son la base del funcionamiento del sistema. Una vez que entramos en el sistema es casi imposible salir del mismo. Si nos damos cuenta de nuestro estado, nos catalogarían de locos. Tenemos miedo de salir del sistema, por que hay muchos peligros fuera del mismo.

4. Premisa dramática: Símbolos y significados:

- **Los gusanos:** Representan el espíritu rebelde que trata de emerger a medida que la opresión avanza. Es esa voz interna filosófica de lucha que trata siempre de ser silenciada por quienes controlan el sistema y quieren mantener el *Status Quo*.
- **La televisión:** Los medios, el sistema educativo, son el mejor recurso de adoctrinamiento y domesticación de las masas.
- **La fábrica:** Las cadenas laborales del sistema que alimentan una cadena de consumismo y desperdicio.
- **La bicicleta que no va a ningún lado:** El trabajo humano robotizado en las grandes multinacionales. Un trabajo utilizado para producir cosas que nadie realmente necesita para consumir, endeudarse y mantener activo el sistema.
- **La manzana pudriéndose:** Como en la biblia, la manzana significa la tentación a hacer lo prohibido. Entiéndase como prohibido a todo lo que se sale del sistema.
- **El cerebro con tumor:** La falla en el sistema, el conocimiento, el despertar de la conciencia y la locura.
- **El vómito:** El grito desesperado del HOMBRE, el exorcismo en donde salen los demonios. La sociedad tilda de demoníaco o anormal a todo aquello que no se adapte

al sistema: Ser diferente es demoníaco, está mal. Los que están fuera del sistema son también tildados de locos. El hombre saca sus demonios: la mujer ha sido vista en la sociedad como bruja, como demonio, como la tentación. La mujer es el símbolo de la libertad y lo prohibido.

- **La Luna y los cables:** Representando la locura (seres lunáticos), los cables son como los gusanos en el cerebro, pero en la ciudad.

5. Planteamientos bases previos al guión

- Conflicto: Hombre quiere liberarse del sistema
- ¿Quién es el protagonista? Hombre
- Qué quiere el hombre? La libertad que es simbolizada por la Mujer
- Antagonista: Sistema = Doctor
- Qué quiere el antagonista? Quiere atrapar al Hombre en el sistema y enceguecerlo, (ignorancia) ojos cosidos.

6. Escaleta argumental (Primera versión)

INT. CABEZA HOMBRE: Gusanos moviéndose en medio de los sesos.

INT. SALA OPERACIONES: Mano de doctor abriendo cabeza con bisturí. Descubrimos el cerebro del interior (sin gusanos)

INT. SALA OPERACIONES: Doctor pone cerebro en un plato.

CORTE EN ACCIÓN

INT. MESA ELEGANTE: Manzana sana es colocada en un plato.

DOLLY OUT

INT. MESA ELEGANTE: Hombre sentado frente al mesa elegante con los ojos cosidos, mientras la manzana se pudre frente a él.

PANEO..desde plano cerrado del tomate pudriéndose, nos abrimos hasta un plano en el que vemos el hombre frente a la manzana por el costado izquierdo, mientras vemos que la manzana se pudre, la cámara se pone detrás del hombre. En un momento vemos solo la espalda del hombre y cuando giramos hacia el costado derecho del hombre abrimos la toma hasta descubrir al hombre sentado sobre la bicicleta, la cual esta pedaleando.

ZOOM OUT

INT. FABRICA: Vemos fila de hombres en bicicletas pedaleando, se ven los engranajes de una gran máquina, con unos ganchos de carnicería.

INT. FABRICA: Una tijera corta una esquina de los hilos del los ojos del hombre. El hombre abre un poco los ojos, y ve con dificultad lo q está pasando.

INT. FABRICA: Una gran pinza coloca bebes con alas en los ganchos. Una gran tijera va cortando las alas de los bebes. Una aguja les cose los ojos.

INT. FABRICA: Ponen un grillete con una tarjeta de crédito gigante. Unos hombres fuertes, con mascara (como de soldador) les va marcando con números con un hierro hirviendo. Y les vemos q ya han crecido. Ellos mismo de un perchero cogen el terno, corbata, abrigo, sombrero y maletín. Y se pone en una de la fila de trabajadores que están haciendo cola para entrar en la fábrica.

EXT.FABRICA, CALLE CIUDAD: Hombre sale corriendo entre la gente por la puerta de entrada de la fabrica. Hombre llega hasta una alcantarilla y se mete.

INT. CUARTO ESCALERA: Hombre baja la escalera, el hombre pisa suelo y el cuarto empieza a temblar y el trata de abrir más los ojos. Abre los ojos se descosen. ZOOM IN pupila se convierte en luna

EXT. CIELO NOCHE: Luna se agita y empiezan a salir los cables. Los cables entran en los edificios de la ciudad

INT. CUARTO ESCALERA: Los cables salen por el piso y rompen todo.

INT. SALA OPERACIONES: Doctor lava con cepillo el cerebro intensamente. Y vemos su expresión de saña

INT. SALA OPERACIONES: Doctor hurga en el cerebro buscando un tumor.

INT. SALA OPERACIONES: Doctor entra en el cerebro del hombre.

EXT. CIUDAD: El doctor empieza abrir campo entre los cables.

EXT BALCON: El hombre desesperado y conmocionado vomita o pare una mujer la cual sale por su boca, tiene alas y se va volando.

EXT BALCON: Doctor coge al hombre desinflado, le infla y le cose los ojos.

INT. SALA OPERACIONES: Vemos doctor que está terminando de coser la cabeza del hombre. Paneo por el quirófano hasta descubrir el movimiento de la bomba de oxígeno.

CORTE gráfico de bomba de oxígeno a pistón de uno de los engranajes de la fábrica

INT. FABRICA: Vemos a hombre sentado nuevamente en la bicicleta pedaleando, con la cabeza cosida . Vamos abriendo el plano y descubrimos que la fabrica sigue funcionando. Vemos por el fondo que la mujer con alas va volando por encima de todo con una gran tijera y corta nuevamente dos hilos de uno de los ojos del hombre. El hombre nuevamente abre el ojo y mira todo con expresión de asombro.

7. Guión Final

SEC 1. SALA OPERACIONES – Realidad y fantasía/Prisión

INT. CABEZA HOMBRE - NOCHE: Muchos gusanos moviéndose en medio de los sesos.

CORTE

INT. SALA OPERACIONES - NOCHE: Mano de DOCTOR operando la cabeza del HOMBRE con un bisturí y equipo de operaciones. Descubre el cerebro en el interior, sin gusanos. Saca cerebro de la cabeza con cuidado. En un flash rápido, se ven los gusanos, desaparecen y baja el cerebro.

CORTE EN ACCIÓN

SEC 2. MESA ELEGANTE – Fantasía / Prisión

INT. MESA ELEGANTE - NOCHE: Manos de DOCTOR colocan una manzana fresca en un plato.

DOLLY OUT Y PANEAO

INT. MESA ELEGANTE - NOCHE: HOMBRE con traje de obrero sentado frente una mesa servida con una copa y un plato, tiene los ojos cosidos. La manzana servida por el DOCTOR se empieza a pudrir frente a él. Salen gusanos de la manzana.

PANEO...

(Desde plano cerrado del tomate pudriéndose, nos abrimos hasta un plano en el que vemos al HOMBRE frente la manzana por el costado izquierdo. Mientras vemos que la manzana se pudre, la cámara se pone detrás del HOMBRE. En un momento vemos solo la espalda del HOMBRE, y cuando giramos hacia el costado derecho del hombre abrimos la toma hasta descubrirlo sentado sobre una bicicleta estacionaria, la cual esta pedaleando)

SEC 3. FÁBRICA – Realidad y fantasía / Prisión

INT. FÁBRICA - NOCHE: Hay filas de hombres con trajes de obreros en bicicletas estacionarias pedaleando, todos tienen los ojos cosidos. Se ven los engranajes de una gran máquina funcionando y pistones de transmisión; una mano cose los ojos de unos bebes; los niños sentados frente al televisor miran como zombis las imágenes.

A uno de los HOMBRES le empieza a doler la cabeza. Después de sufrir un fuerte dolor y tener imágenes de la manzana podrida y los sesos con gusanos, se le descose un hilo del ojo, y empieza a abrirlo mientras observa todo lo que pasa a su alrededor. El HOMBRE se baja de la bicicleta y sale corriendo. Todavía no se descosen sus ojos por completo.

CORTE

SEC 4. CALLE CIUDAD – Fantasía / Libertad

EXT. FABRICA Y CALLE CIUDAD - ATARDECER: HOMBRE sale corriendo entre los hombres autómatas por la puerta de la fábrica. Está asustado y desorientado. Sale a la calle de la ciudad, hay muchas personas, todas caminan como zombis. Hay hombres y mujeres con corbatas, con trajes de obreros con los ojos cosidos. El hombre llega hasta una alcantarilla, mira hacia los lados y se mete por la alcantarilla, cuidando que nadie lo vea.

CORTE EN ACCION

SEC 5. CUARTO ESCALERA – Fantasía / Libertad

INT. CUARTO ESCALERA - NOCHE: HOMBRE baja la escalera, pisa el suelo y el cuarto empieza a temblar, trata de abrir más los ojos, se descosen por completo y vemos su pupila.

ZOOM IN (pupila se convierte en la luna)

SEC 6. LUNA Y CIUDAD – Fantasía / Libertad

EXT. CIELO/CIUDAD - NOCHE: La luna se agita y empiezan a salirle cables. Los cables entran en los edificios de la ciudad rompiendo paredes y destrozando televisores.

INT. CUARTO ESCALERA - NOCHE: Los cables salen por el piso del cuarto de la escalera y rompen todo. El HOMBRE ahora tiene cara de felicidad y observa todo con sus ojos bien abiertos como ensimismado.

SEC 7. SALA DE OPERACIONES – Realidad / Prisión

INT. SALA OPERACIONES - NOCHE: DOCTOR lava con un cepillo el cerebro intensamente. Tiene expresión de saña. Hurga en el cerebro buscando un tumor.

Doctor entra en el cerebro del hombre con todo su cuerpo.

SEC 8. BALCON EN CIUDAD – Fantasía / Libertad

EXT. CIUDAD - ATARDECER: DOCTOR tiene el cepillo en la mano. Empieza a abrirse campo entre los cables, mientras cepilla todo por dentro con obsesión.

EXT BALCON - ATARDECER: DOCTOR llega hasta el balcón donde está el HOMBRE viendo la luna ensimismado. El HOMBRE lo ve llegar con asombro, sus ojos se van abriendo casi desorbitándose, y en un clímax de conmoción, vomita una mujer por su boca. La mujer tiene alas y se va volando.

SEC 9. MUJER VOLANDO – Fantasía / Libertad y Prisión

EXT. CIELO - ATARDECER Y NOCHE : MUJER vuela feliz entre las nubes, pero de repente se choca en una especie de tela de araña de cables, se enreda en uno de los cables. La MUJER lucha por liberarse, pero de pronto se le acerca el DOCTOR convertido en una araña gigante, robótica, hecha con cables y materiales digitales. La MUJER grita y la araña se acerca, la ataca y le enreda entre los cables hasta convertirla en un capullo.

DISOLVENCIA

SEC 10. SALA DE OPERACIONES Y FABRICA - Realidad / Prisión

INT. SALA OPERACIONES - NOCHE: DOCTOR tiene en sus manos el capullo de la tela de araña y lo mete en la cabeza del HOMBRE. Termina de suturar la cabeza del

hombre. PANEO por el quirófano, se ven otros capullos colgados en la sala, y llegamos hasta una bomba de oxígeno en movimiento.

CORTE gráfico de bomba de oxígeno a pistón de uno de los engranajes de la fábrica

INT. FÁBRICA - NOCHE: Vemos a hombre sentado nuevamente en la bicicleta pedaleando, con la cabeza cosida. Vamos abriendo el plano y descubrimos que la fábrica sigue funcionando con todos los obreros como en el inicio.

Otro hombre siente molestias en su cabeza y se le descose un hilo del ojo.

FIN

Proceso de construcción de personajes

El proceso de construcción de personajes también fue parte de un proceso minucioso basado en la investigación antes expuesta. Se desarrolló la siguiente guía de personajes:

- **EL HOMBRE:** Es el personaje principal, sus características principales son: Ser una persona adulta, un obrero, vive en una rutina constante y en una sociedad homogenizada donde las personas parecen *zombis*. Tiene los ojos cosidos, desde pequeño, como todos los niños debió someterse a las enseñanzas de la televisión, para luego ser cosido los ojos, pues después de aprender todo lo que debe saber ya no los necesitará. Tiene un tumor cerebral y es sometido a una operación.

Algunos bocetos hasta el diseño final:

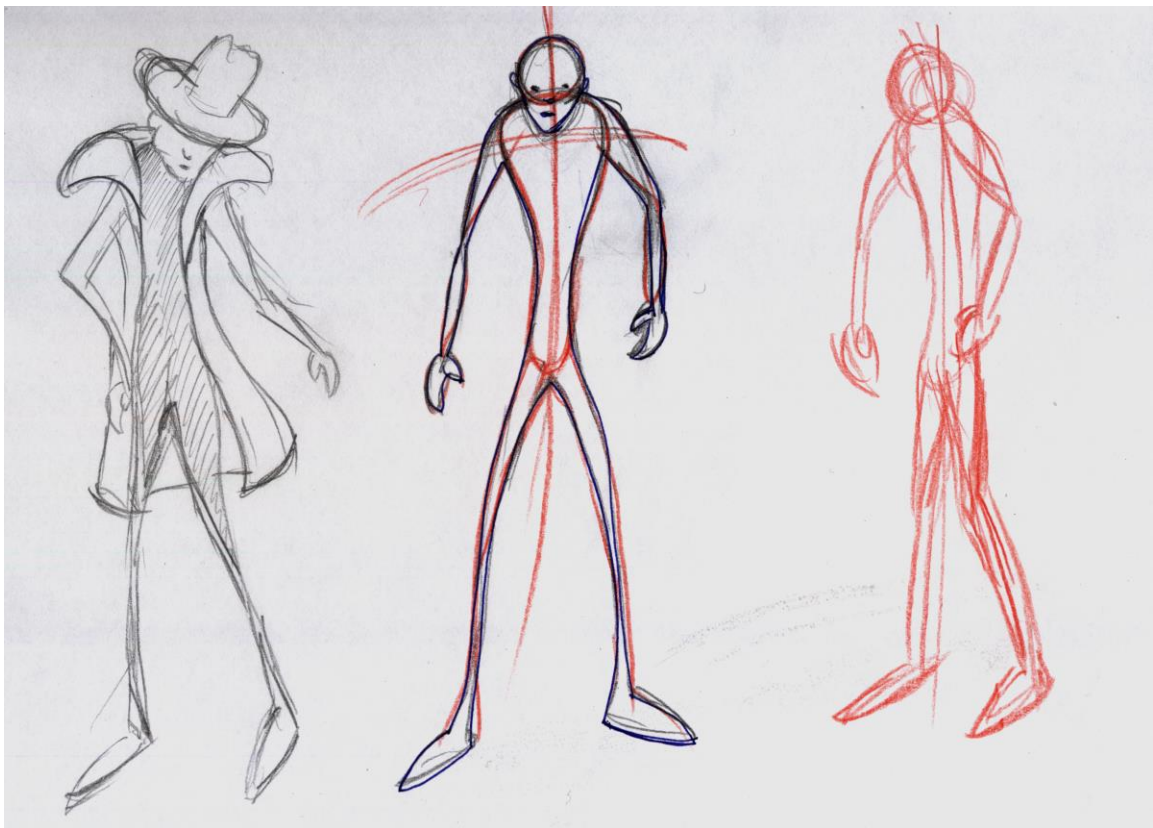


Figura 13. Bocetos Hombre



Figura 14. Boceto Hombre

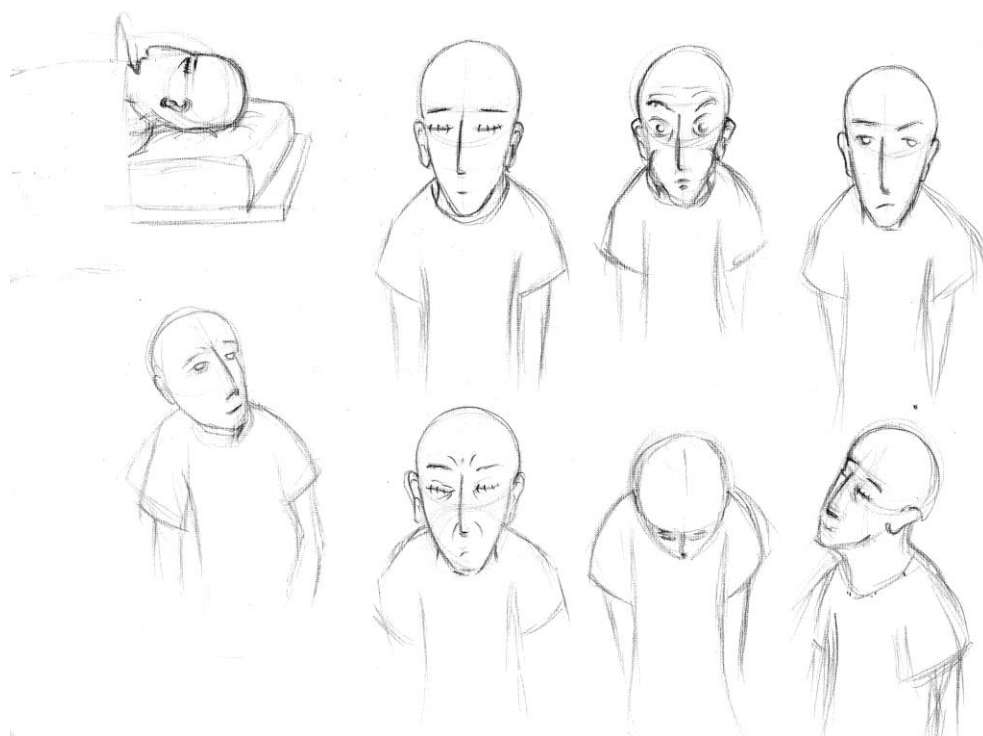
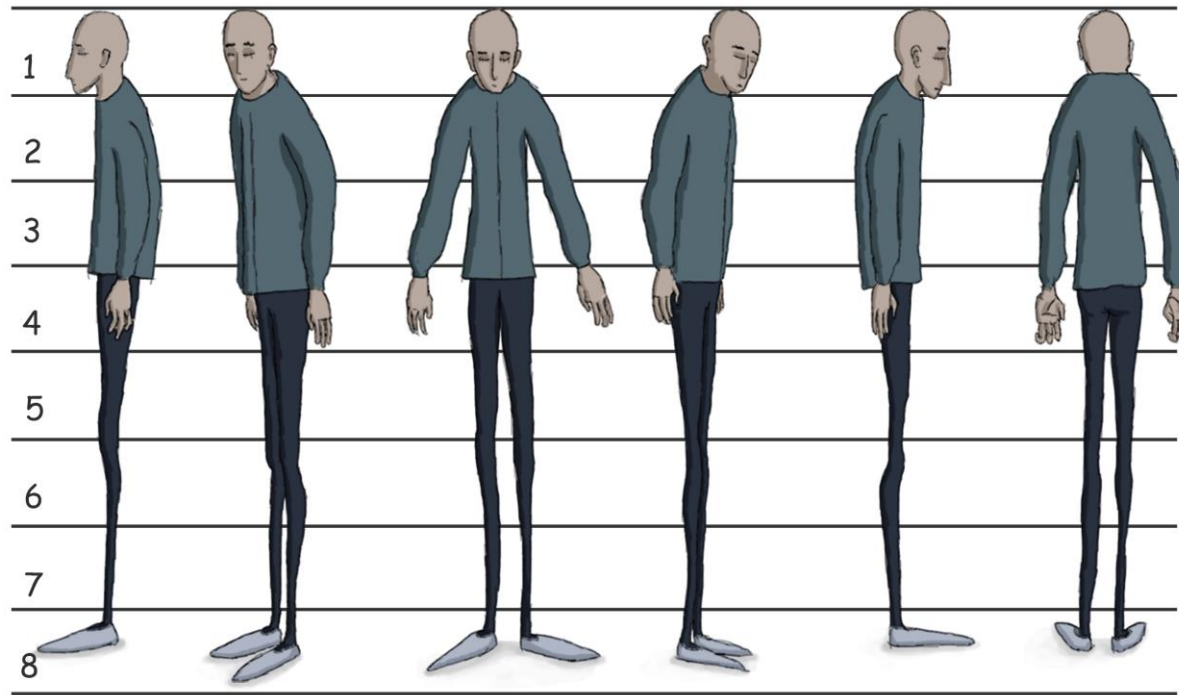


Figura 15. Bocetos expresiones faciales Hombre

Guía de Personaje: Hombre



BROCHAS Línea:

- Photoshop: Hard Elliptical 7, size 2
- Toon Boom: Shape Elliptical, size 1,6

COLOR

- Piel: #b8aaa0 / R-184, G-170, B-160
- Sombra piel: #928379 / R-146, G-131, B-121

- Chompa: #556972 / R-85, G-105, B-114
- Sombra chompa: #2e3a41 / R-46, G-58, B-65

- Pantalón: #29303e / R-41, G-48, B-62
- Sombra pantalón: #181c26 / R-24, G-28, B-38

- Zapato: #b3bbca / R-179, G-187, B-202
- Sombra zapato: #777f8f / R-119, G-127, B-143



Figura 16. Diseño de personaje Hombre

- **El DOCTOR:** Es el antagonista, sus características principales son: Controlador del sistema, su objetivo es mantener a los Hombres en la ceguera y no permitir que dañen los engranajes del sistema. Sufre una mutación a araña para atrapar a la Mujer .

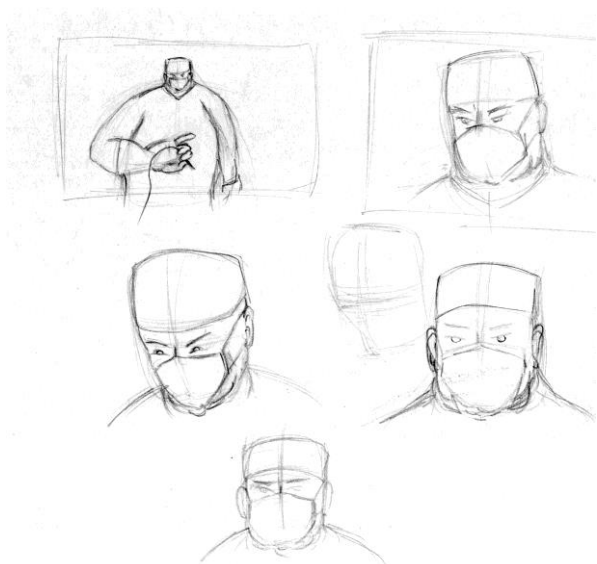


Figura 17. Bocetos expresiones Doctor



Figura 18. Bocetos diseños personaje Doctor

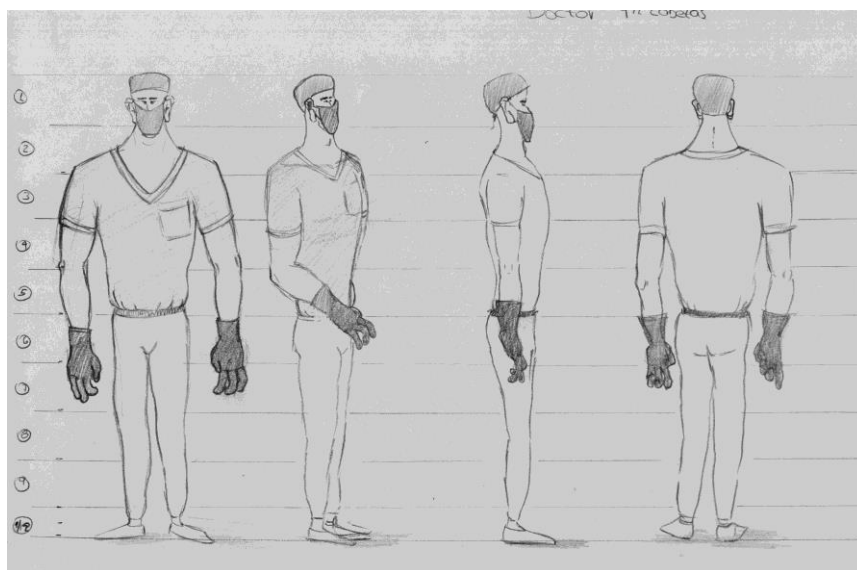
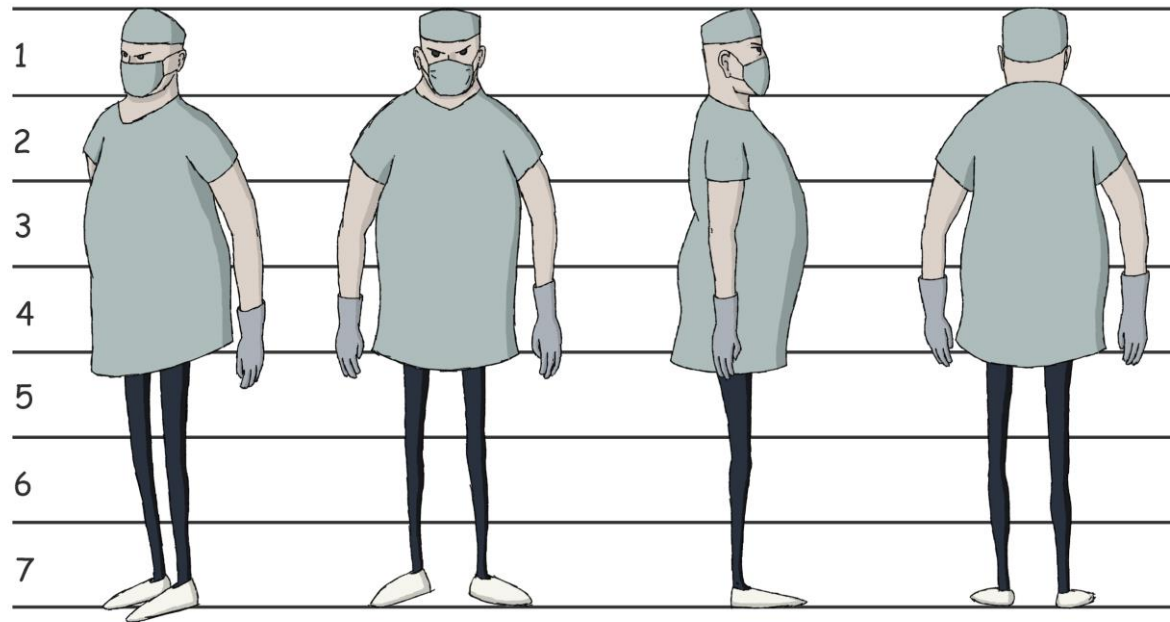


Figura 19. Bocetos guía personaje Doctor

Guía de Personaje: Doctor



BROCHAS Línea:

- Photoshop: Hard Elliptical 7, size 2
- Toon Boom: Shape Elliptical, size 1,6

COLOR

- Piel: R-221, G-210, B-201
- Sombra piel: R-191, G-182, B-175
- Camisa: R-174, G-189, B-188
- Sombra camisa: R-139, G-153, B-152
- Guantes: R-171, G-177, B-184
- Sombra guantes: R-144, G-150, B-156
- Pantalón: R-41, G-48, B-62
- Sombra pantalón: R-23, G-25, B-29
- Zapato: R-246, G-246, B-237
- Sombra zapato: R-197, G-197, B-188



Figura 20. Diseño de personaje Doctor.

- **La MUJER:** es la heroína del corto, es el símbolo de libertad y esperanza.



Figura 21. Boceto Mujer

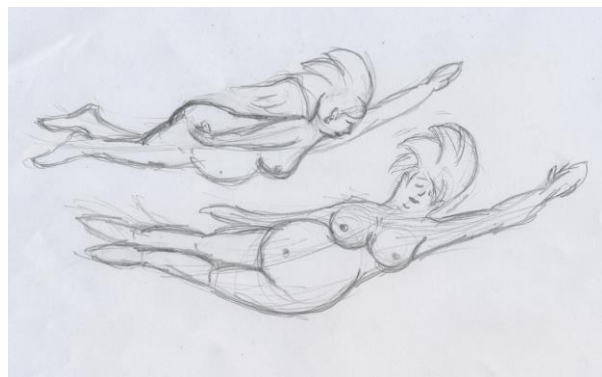


Figura 22. Bocetos Mujer



Figura 23. Bocetos mujer

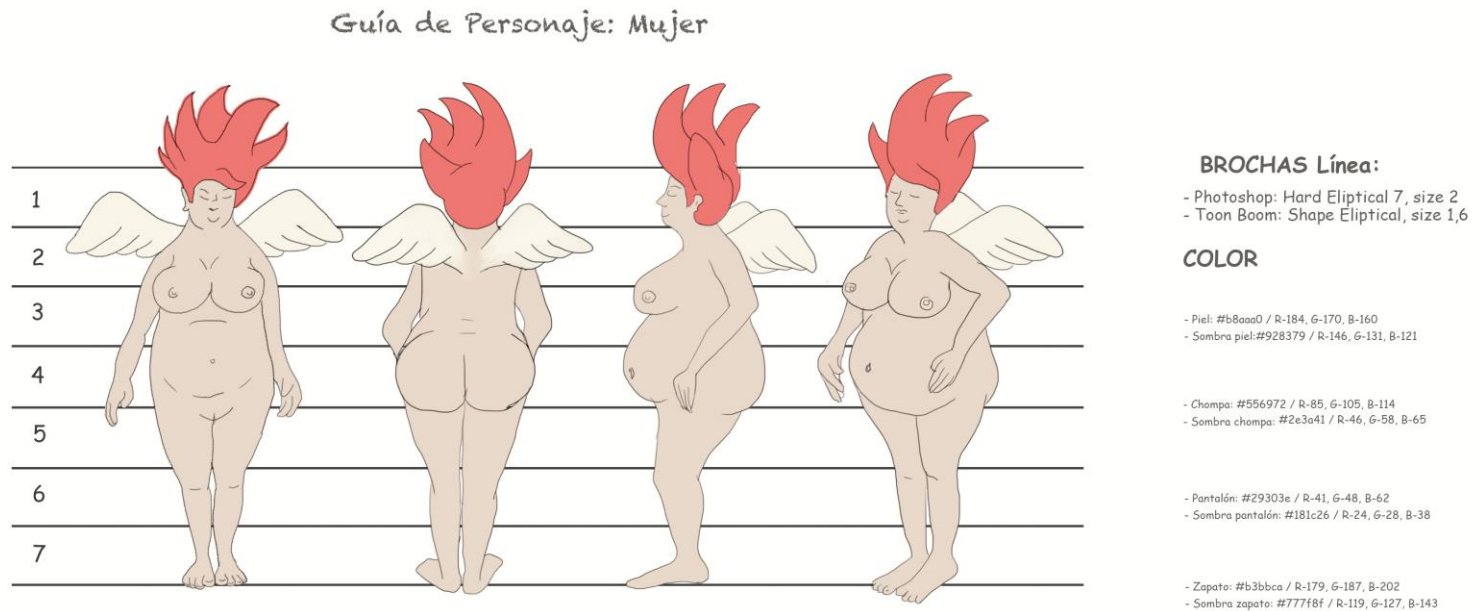


Figura 24. Diseño de personaje mujer

Desarrollo de fondos

Varios de los bocetos e ideas iniciales para la estética del cortometraje:



Figura 25. Boceto diseño de fondos, escena sala de operaciones.



Figura 26. Boceto diseño de fondos, escena sala de operaciones.



Figura 27. Diseño final fondo, escena sala de operaciones.

Estilo visual: Fotografía y dirección de arte

El estilo visual del cortometraje se centra en el uso controlado de algunos componentes visuales como el tipo de espacio en los planos, el uso del color, el brillo y la saturación para reforzar la estructura dramática del guión, buscando la mayor intensidad visual en los puntos de giro y en el clímax.

- FOTOGRAFÍA: la realidad es PLANA y la fantasía PROFUNDA. En la realidad se utilizan espacios planos, cerrados y simétricos, creando sensaciones de asfixia y monotonía.

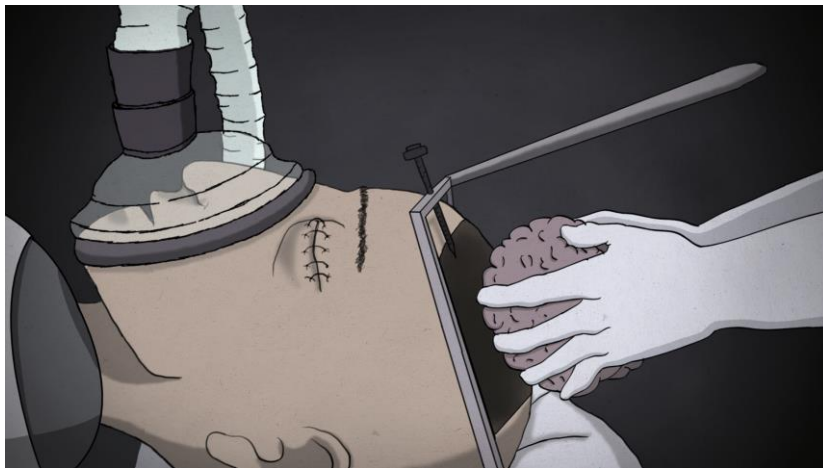


Figura 28. Ejemplo de plano de la secuencia de la “realidad”.

La “fantasía” utiliza espacios profundos, abiertos y asimétricos, generando sensación de libertad y amplitud.



Figura 29. Ejemplo de plano de la “fantasía”.

Hemos determinado 7 grados de profundidad para calificar a cada plano siendo A muy plano y G muy profundo.

- DIRECCIÓN DE ARTE (diseño de personajes, fondos, *layouts*): La estética también será un elemento importante para comunicar la intensidad dramática. Por ejemplo en el manejo del color: Para la “prisión” se usaran tonos más fríos, oscuros y menos saturados. Al contrario que las secuencias de “libertad” los tonos serán cálidos, más saturados, más claros y brillantes.



Figura 30. Plano fantasía



Figura 31. Plano realidad

Para el estilo visual del proyecto, nos basamos en la conferencia sobre la “Narrativa visual” impartida por Bruce Block es uno de los consultores visuales más cotizados de Hollywood. En sus treinta años de experiencia profesional ha trabajado para todos los grandes estudios: Disney Animation Studios, Dreamworks Animation, Nickelodeon Studios, Pixar Animation Studios, 20th Century Fox. Paola García participo de está interesante conferencia en Quito.

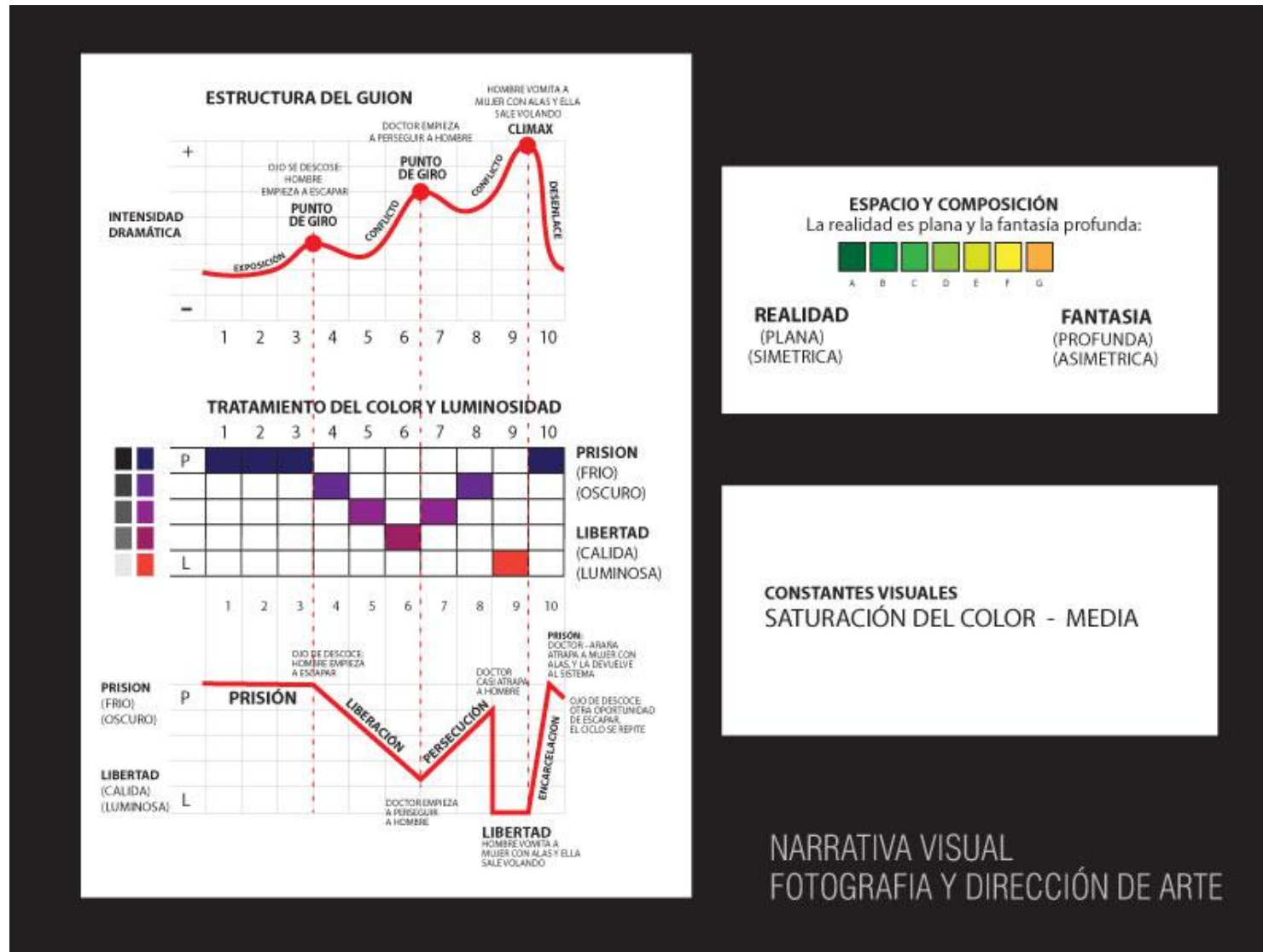
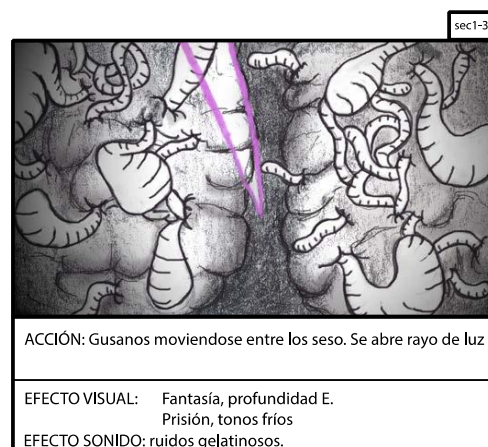
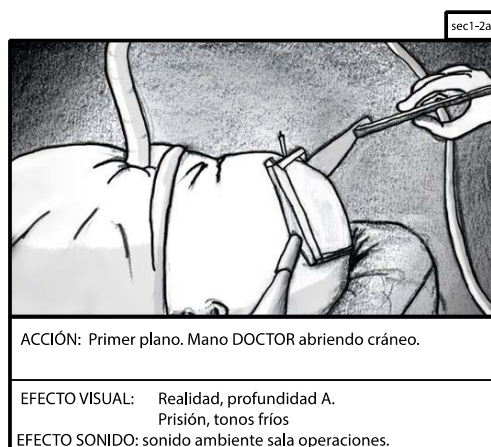
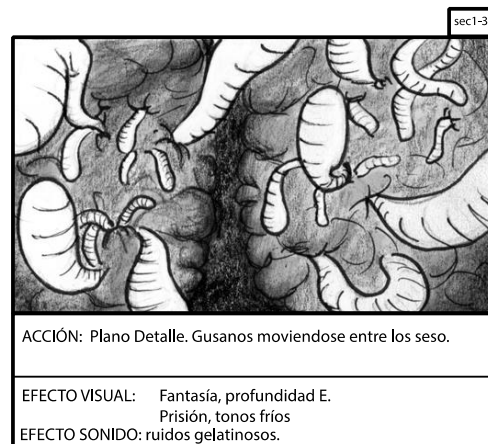
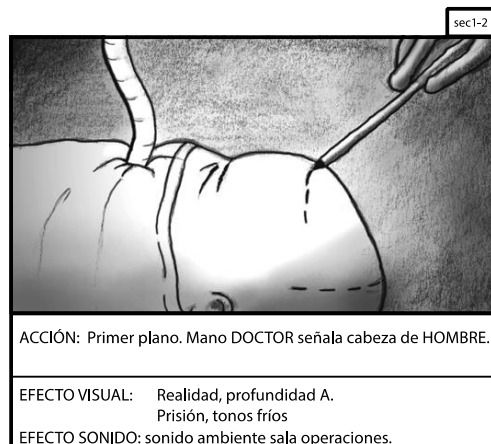
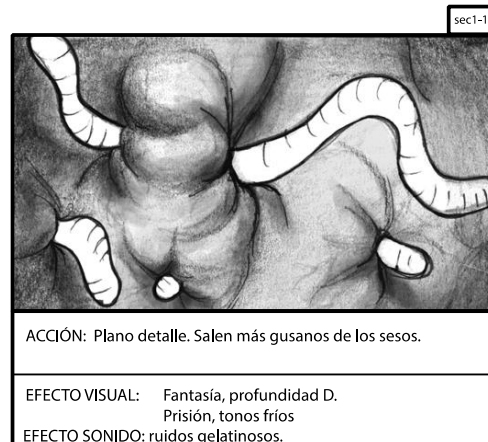
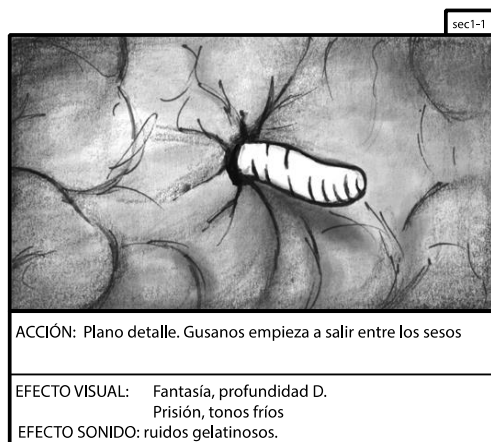
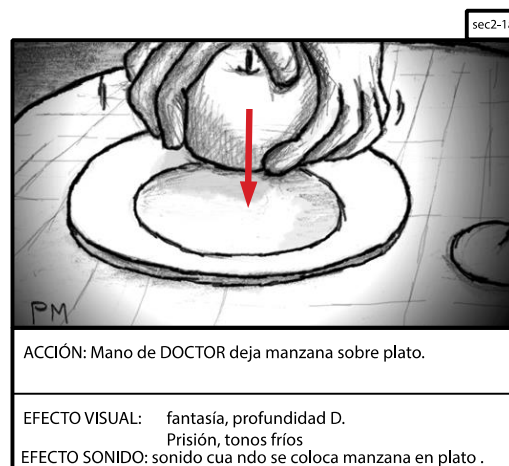
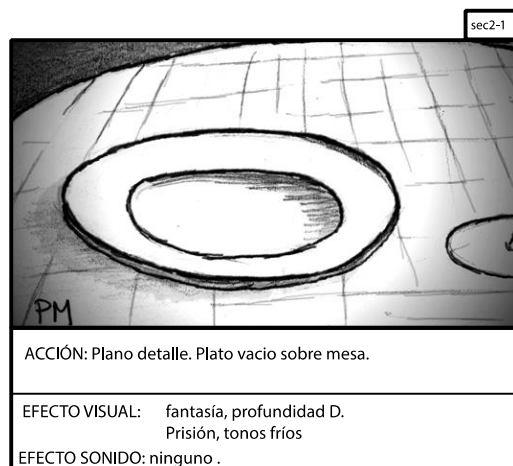
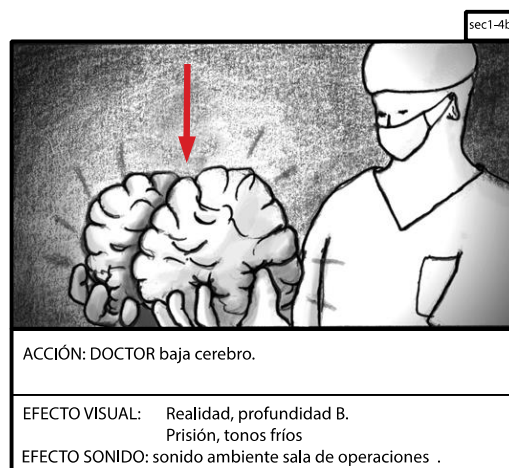
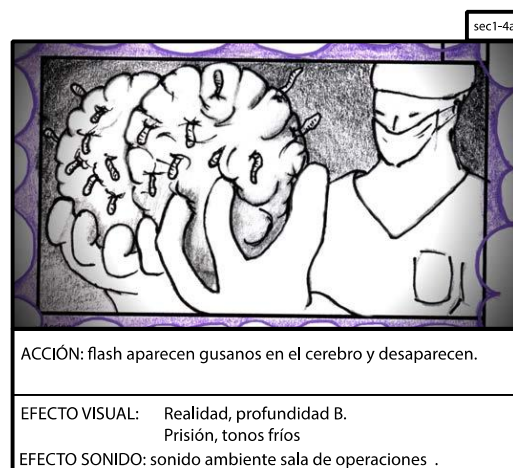
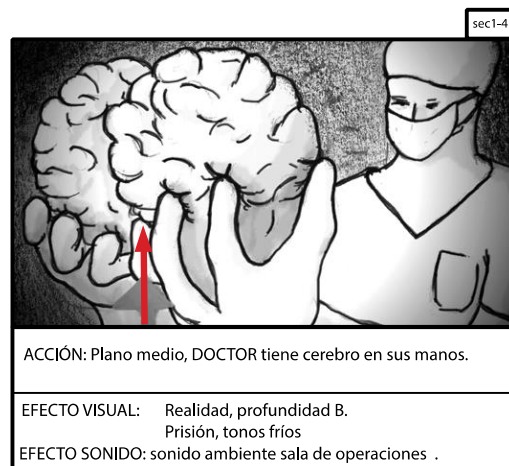
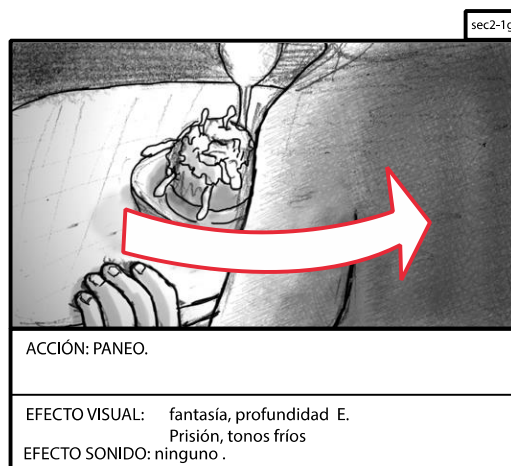
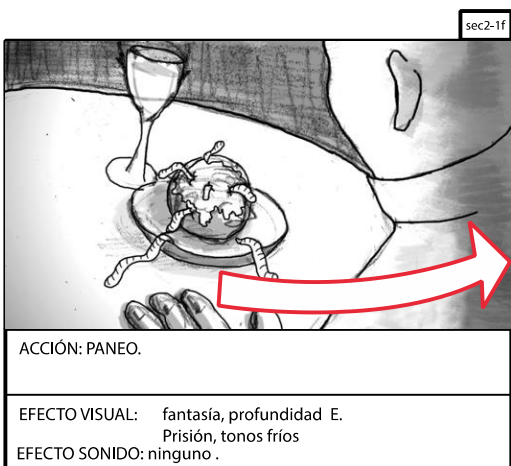
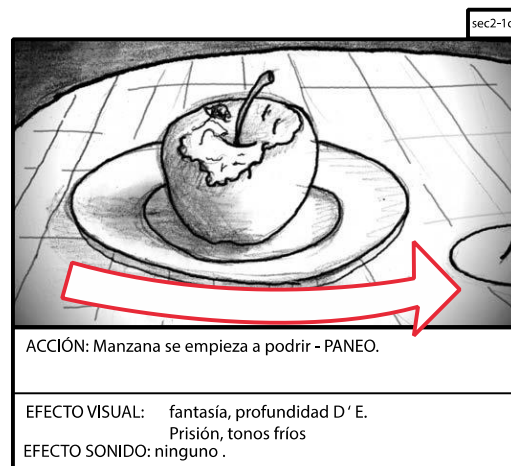
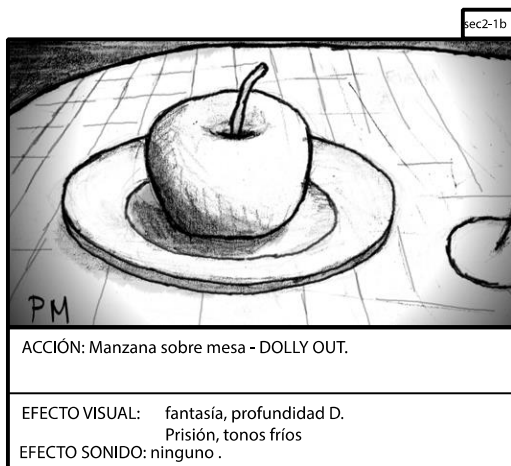


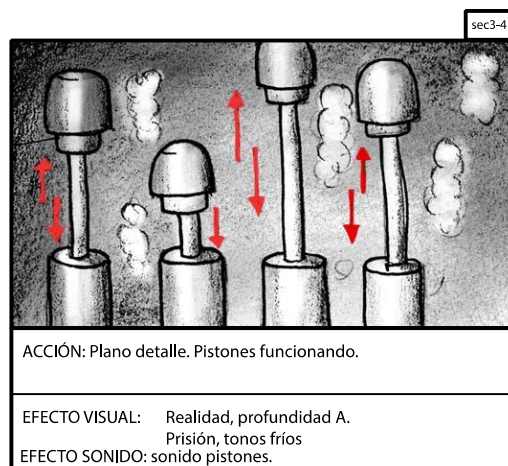
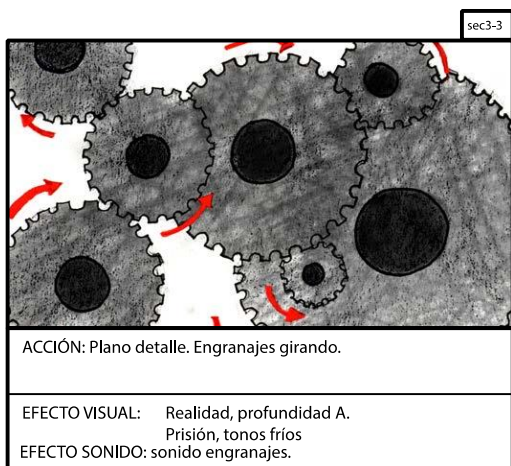
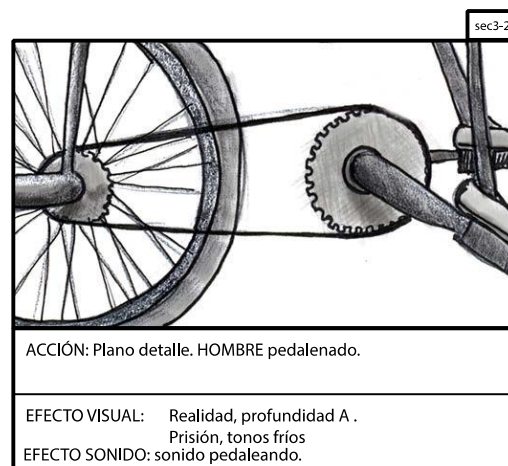
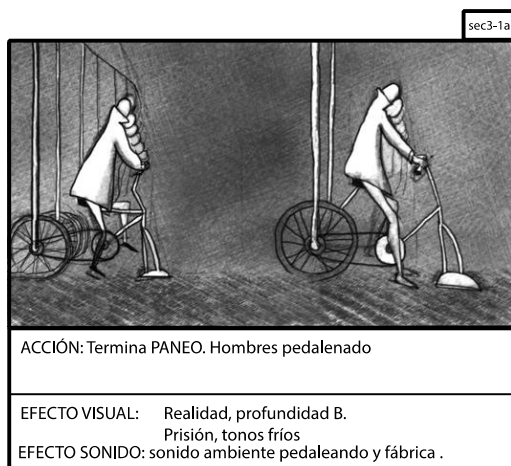
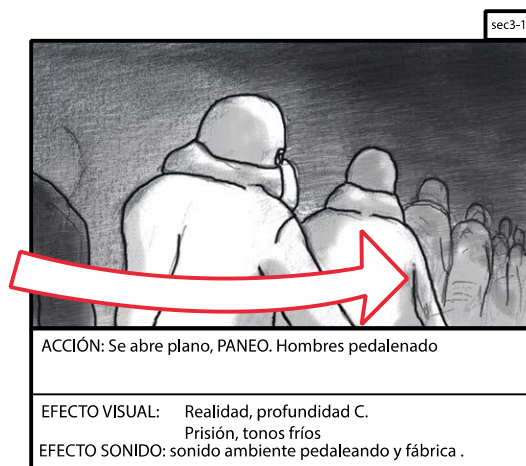
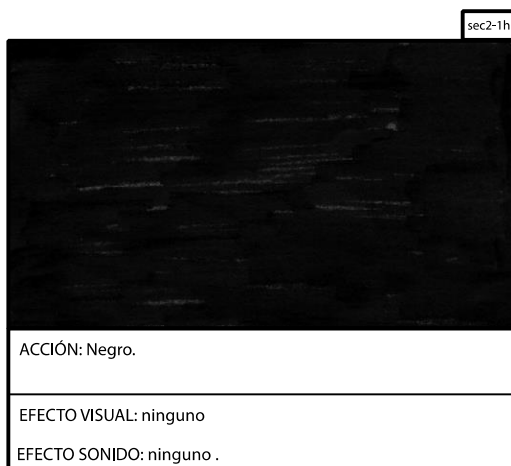
Figura 32. Diseño de narrativa visual basado en conferencia de Brice Block.

Construcción del guión visual









sec3-5

ACCIÓN: mano DOCTOR cosiendo los ojos de BEBES.

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad C.
Prisión, tonos fríos

EFFECTO SONIDO: sonido lanto de bebes .

sec3-6

ACCIÓN: NIÑOS viendo televisión.

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad B.
Prisión, tonos fríos

EFFECTO SONIDO: sonido ambiente TV.

sec3-2

ACCIÓN: Plano detalle. HOMBRE pedaleado.

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad A .
Prisión, tonos fríos

EFFECTO SONIDO: sonido pedaleando.

sec3-3

ACCIÓN: Plano detalle. Engranajes girando.

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad A.
Prisión, tonos fríos

EFFECTO SONIDO: sonido engranajes.

sec3-2

ACCIÓN: Plano detalle. HOMBRE pedaleado.

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad A .
Prisión, tonos fríos

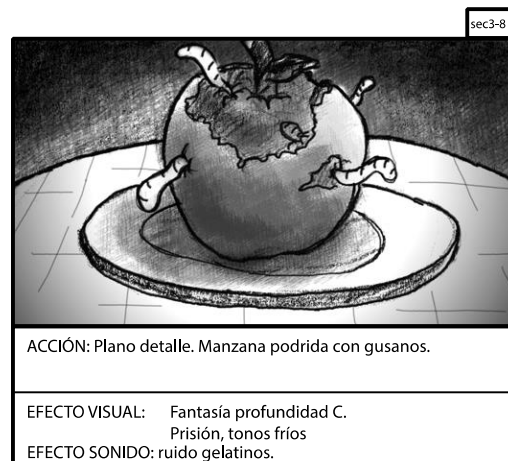
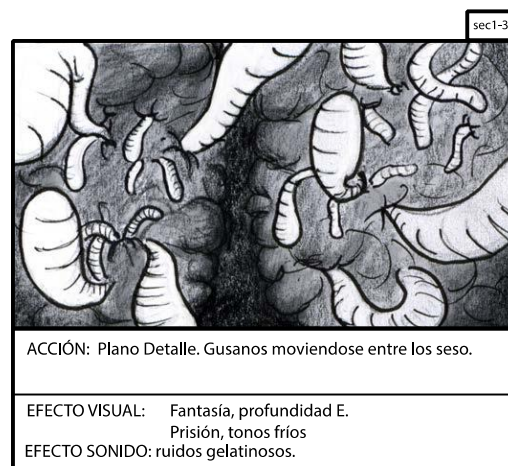
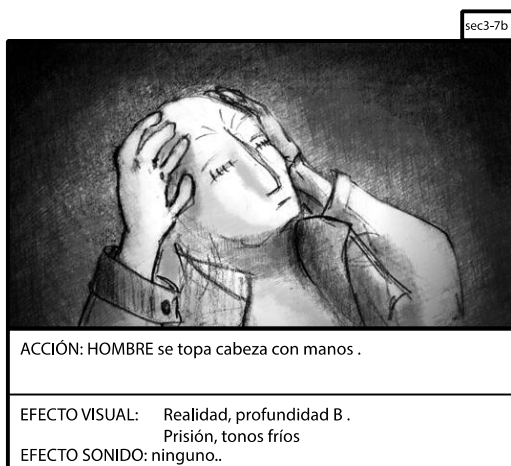
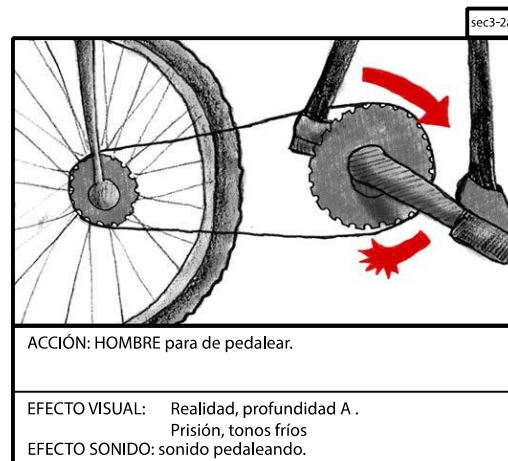
EFFECTO SONIDO: sonido pedaleando.

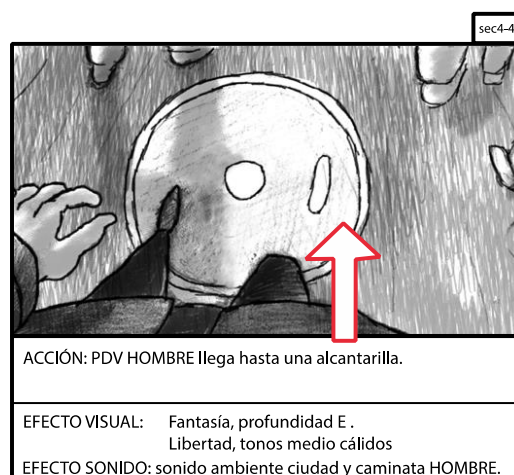
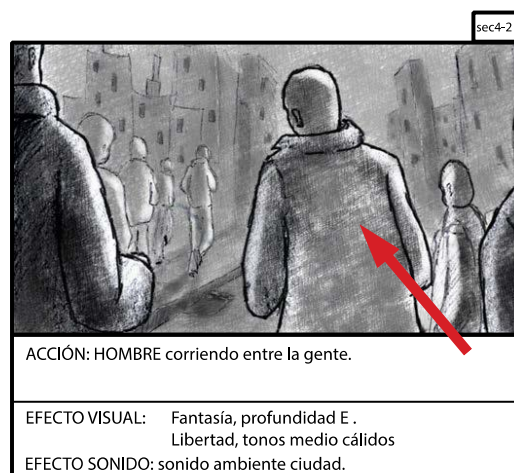
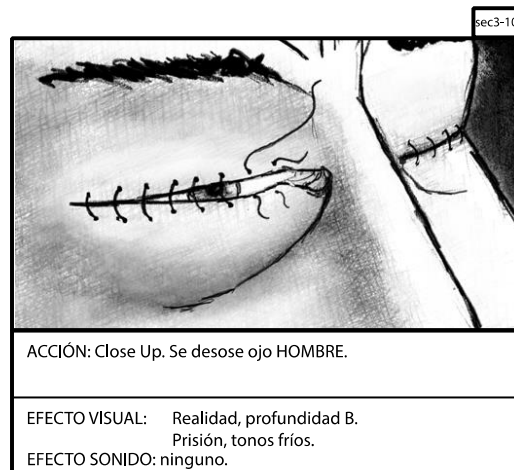
sec3-7

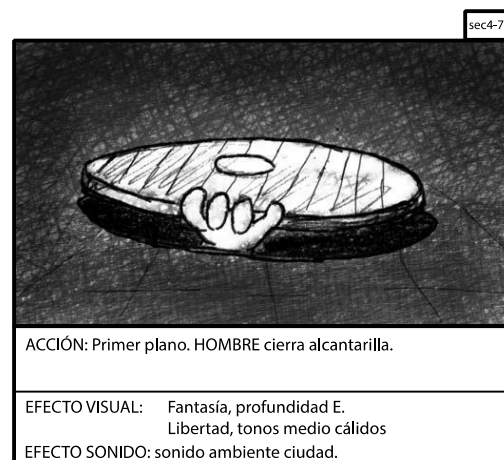
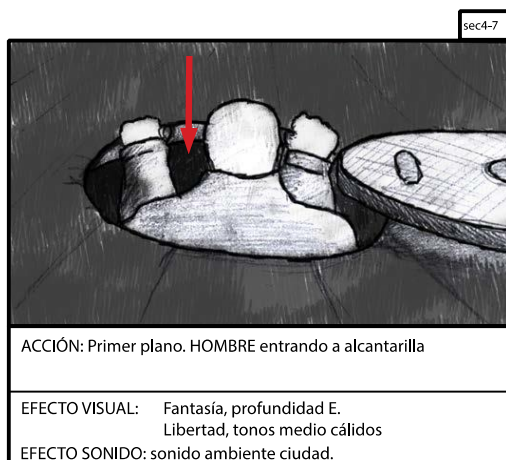
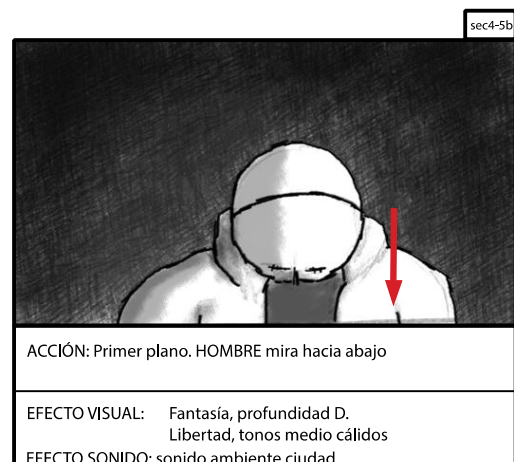
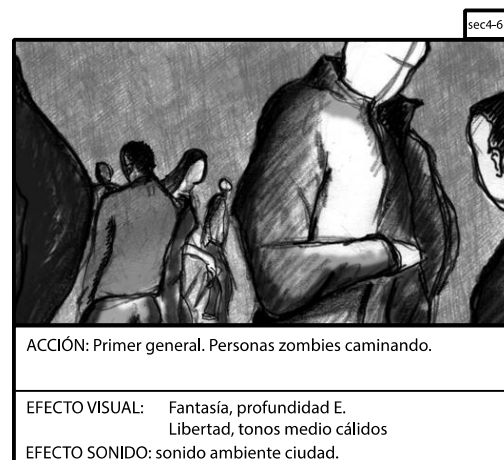
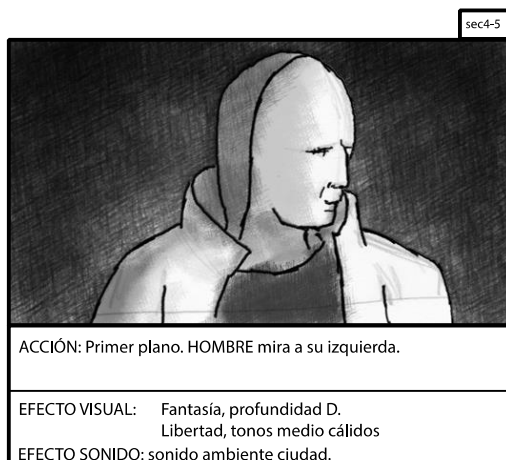
ACCIÓN: HOMBRE pedaleado.

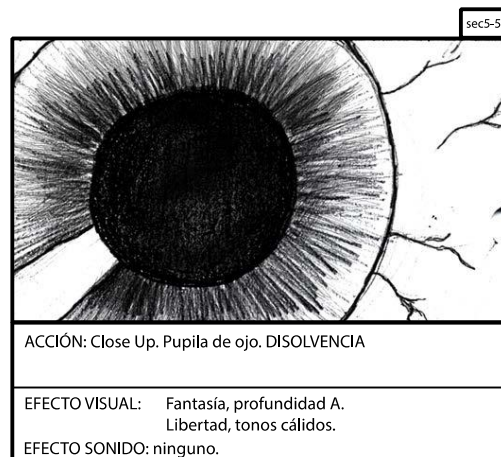
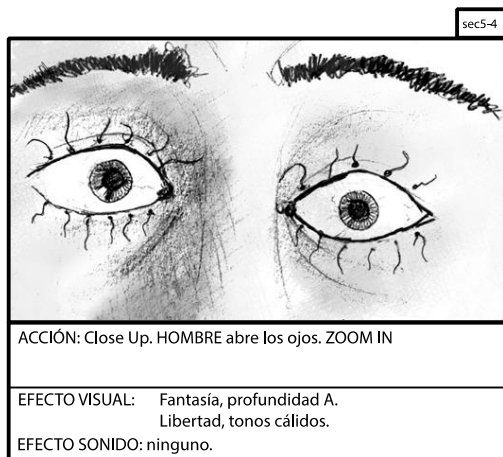
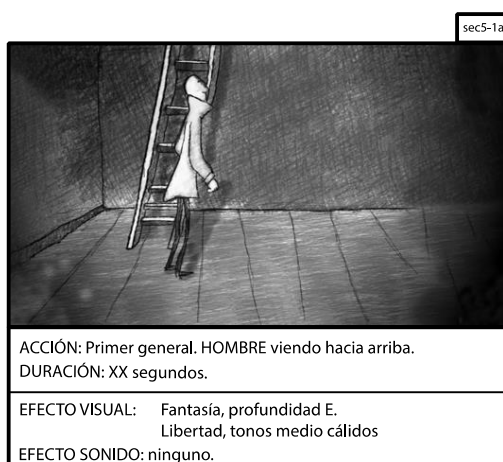
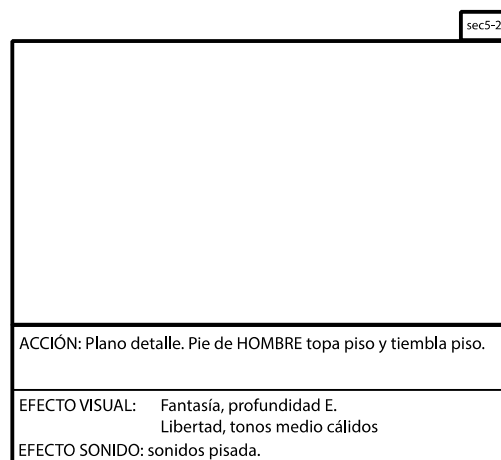
EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad B .
Prisión, tonos fríos

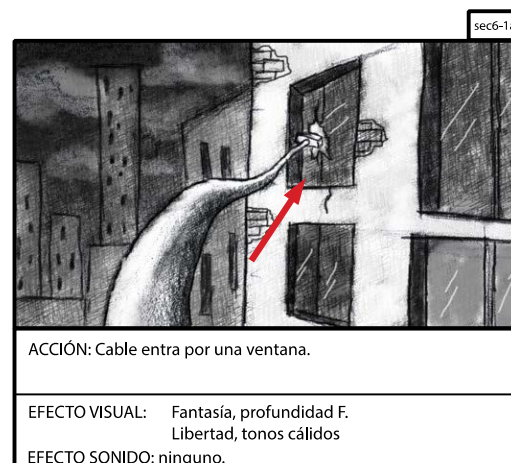
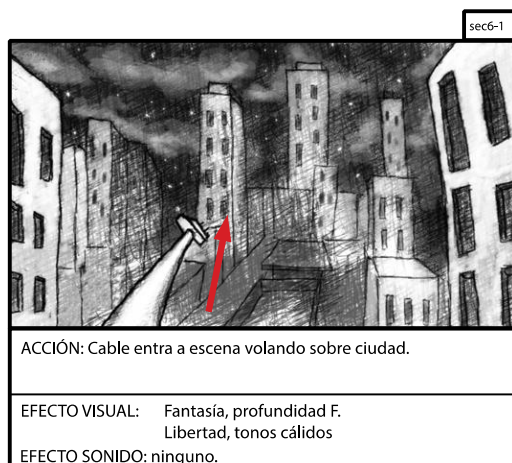
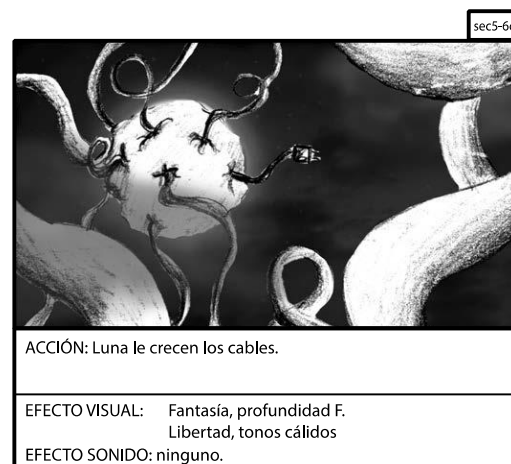
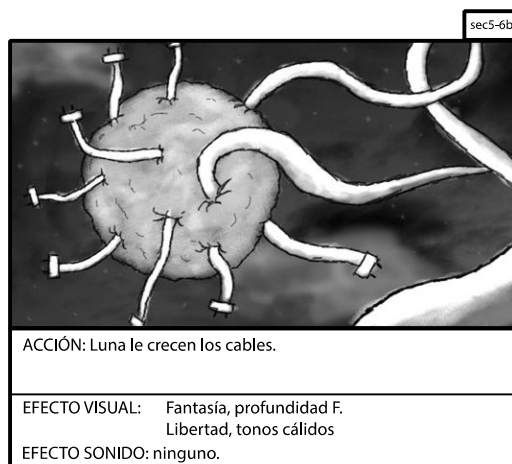
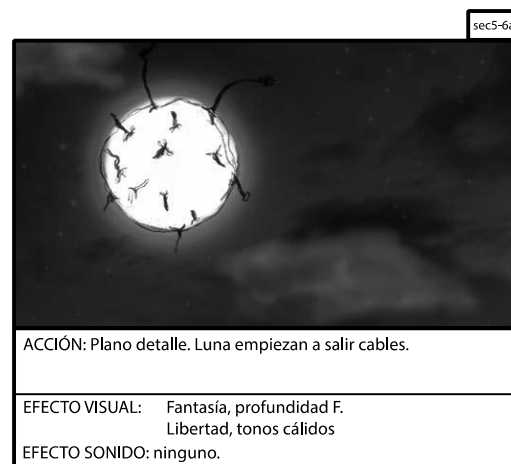
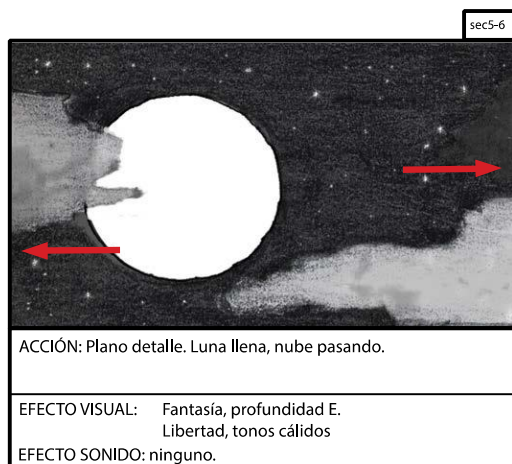
EFFECTO SONIDO: sonido pedaleando y ambiente fábrica.

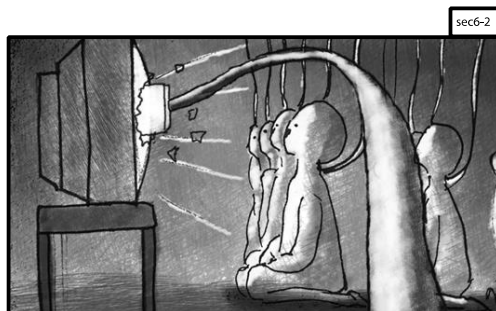








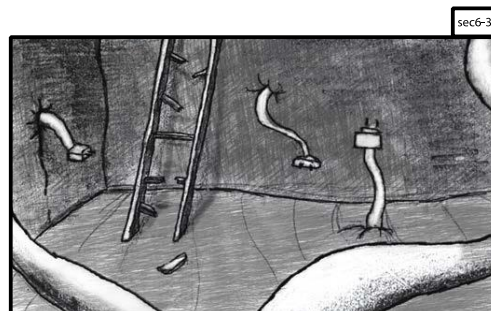




ACCIÓN: Plano general. Cable entra a cuarto TV y rompe la TV.

EFEECTO VISUAL: Fantasía, profundidad E.
Libertad, tonos cálidos

EFEECTO SONIDO: ruido de cristales rotos .



ACCIÓN: Plano general. Cables rompen cuarto escalera.

EFEECTO VISUAL: Fantasía, profundidad E.
Libertad, tonos cálidos

EFEECTO SONIDO: ruido como terremoto.



ACCIÓN: Plano general. HOMBRE de espaldas viendo escena.

EFEECTO VISUAL: Fantasía, profundidad F.
Libertad, tonos cálidos

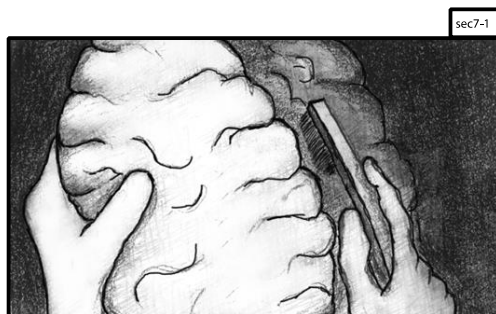
EFEECTO SONIDO: ninguno.



ACCIÓN: Primer plano. HOMBRE viendo con felicidad la escena.

EFEECTO VISUAL: Fantasía, profundidad F.
Libertad, tonos cálidos

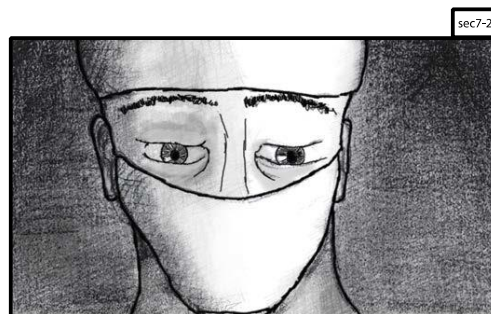
EFEECTO SONIDO: ninguno.



ACCIÓN: Plano detalle. DOCTOR limpia cerebro.

EFEECTO VISUAL: Realidad, profundidad B.
Prisión, tonos fríos

EFEECTO SONIDO: ruido del cepillo. Ambiente sala operaciones



ACCIÓN: Primer plano. DOCTOR con mirada enojada.

EFEECTO VISUAL: Realidad, profundidad B.
Prisión, tonos fríos

EFEECTO SONIDO: ruido del cepillo. Ambiente sala operaciones

sec7-3

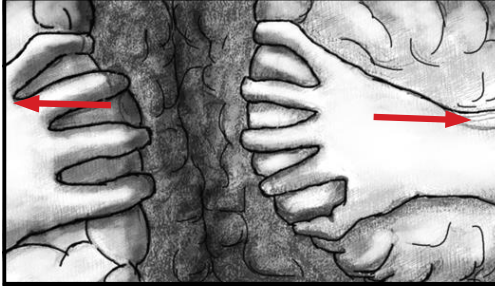


ACCIÓN: Close Up. DOCTOR con mirada enojada.

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad B.
Prisión, tonos fríos

EFFECTO SONIDO: ruido del cepillo / sonido ambiente sala operac.

sec7-4




ACCIÓN: Plano detalle. Manos de DOCTOR abren cerebro

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad B.
Prisión, tonos fríos

EFFECTO SONIDO: sonido ambiente sala operaciones.

sec7-5




ACCIÓN: Plano medio. DOCTOR hurga cerebro

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad B.
Prisión, tonos fríos

EFFECTO SONIDO: sonido ambiente sala operaciones.

sec7-6

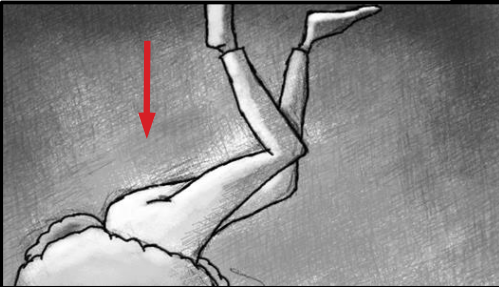


ACCIÓN: Plano general. DOCTOR se mete en cerebro

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad D.
Prisión, tonos fríos

EFFECTO SONIDO: sonido ambiente sala operaciones .

sec7-6a

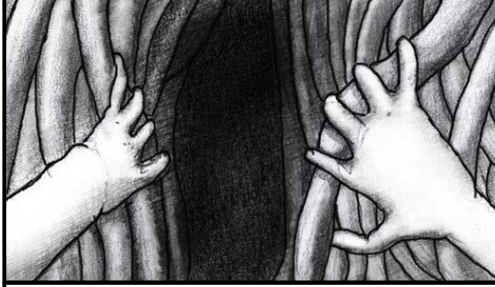


ACCIÓN: DOCTOR se mete en cerebro

EFFECTO VISUAL: Realidad, profundidad D.
Prisión, tonos fríos

EFFECTO SONIDO: sonido ambiente sala operaciones .

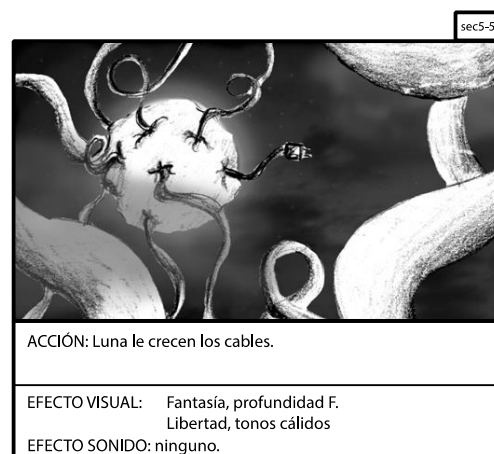
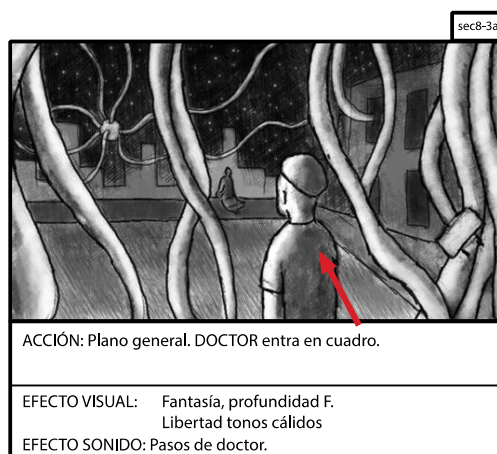
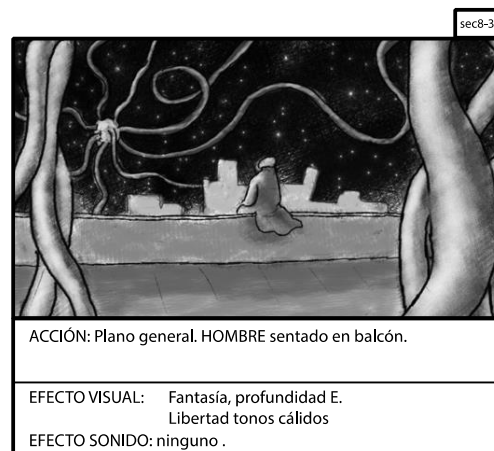
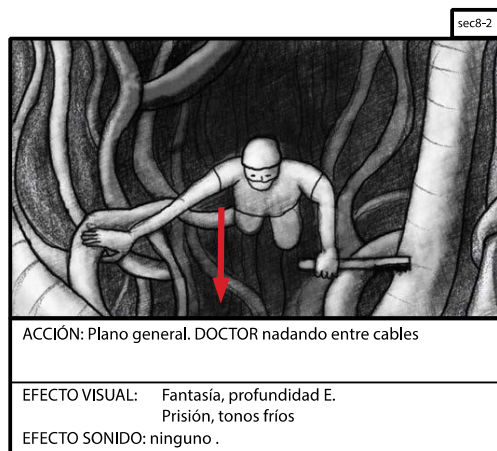
sec8-1

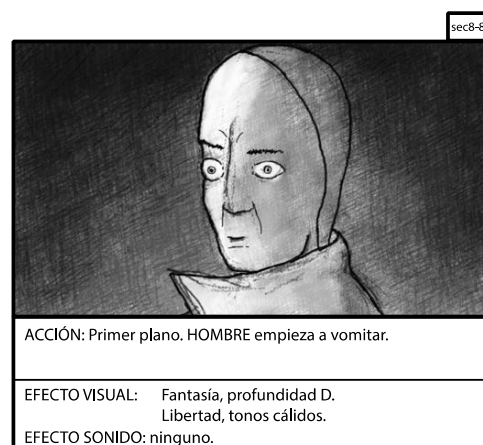
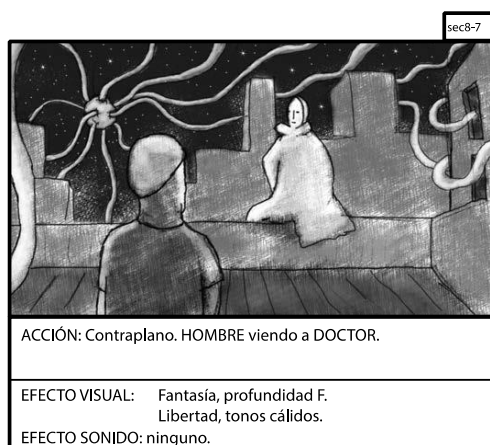
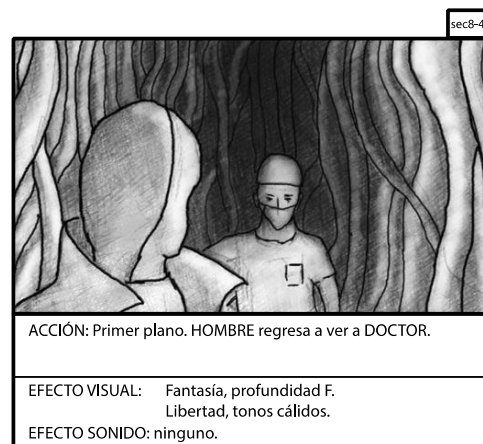


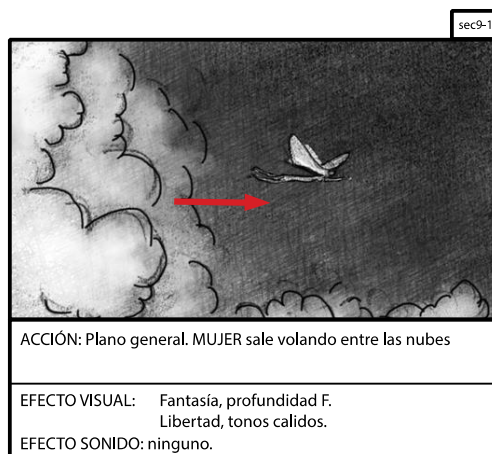
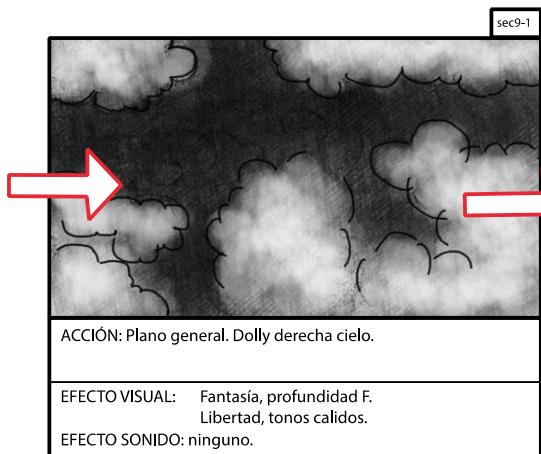
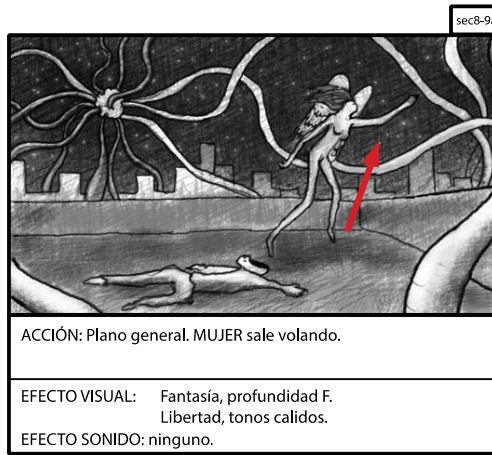
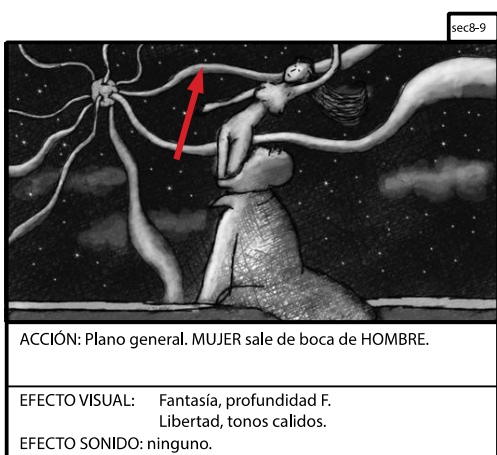
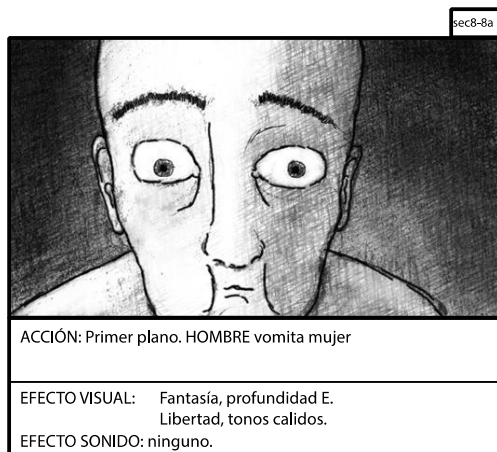
ACCIÓN: Plano detalle. DOCTOR se abre camino entre cables.

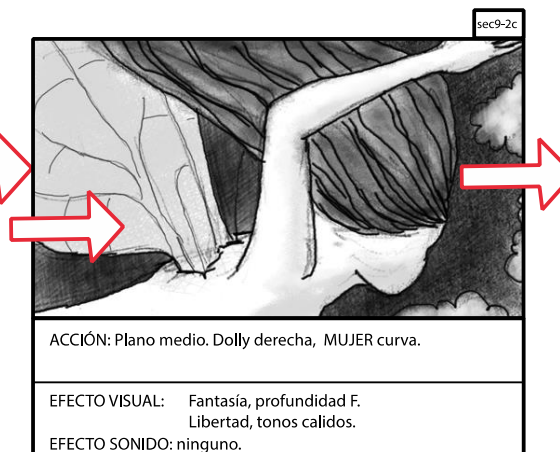
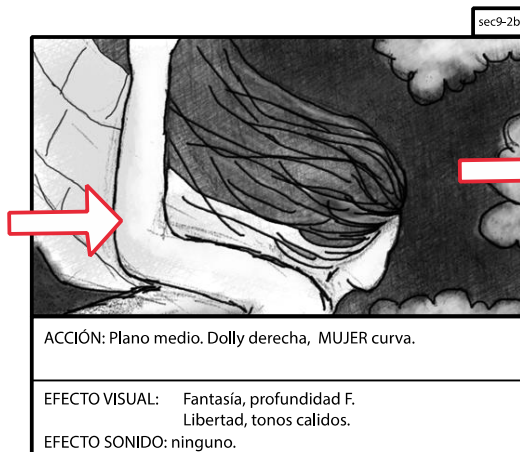
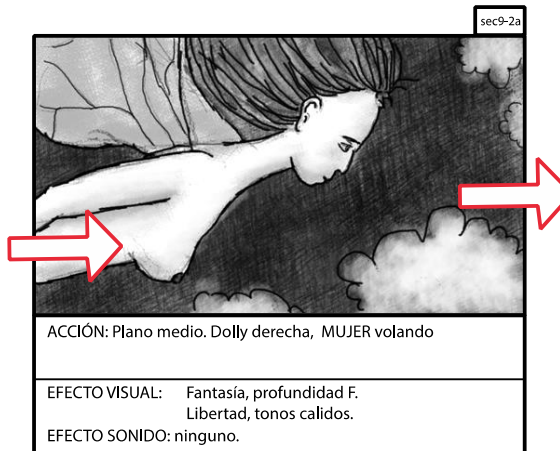
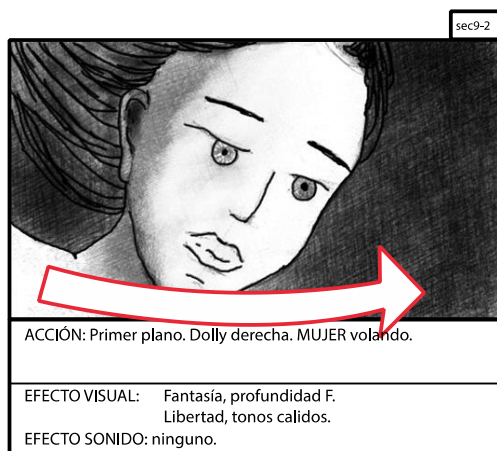
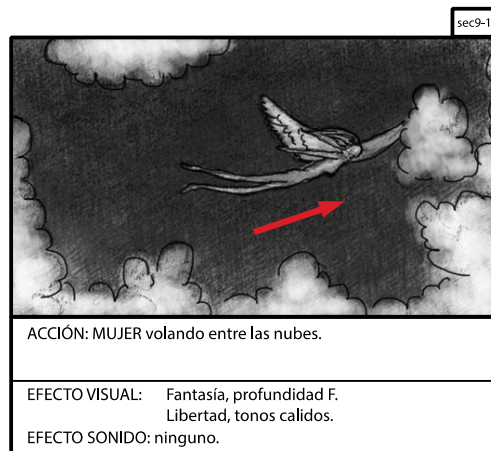
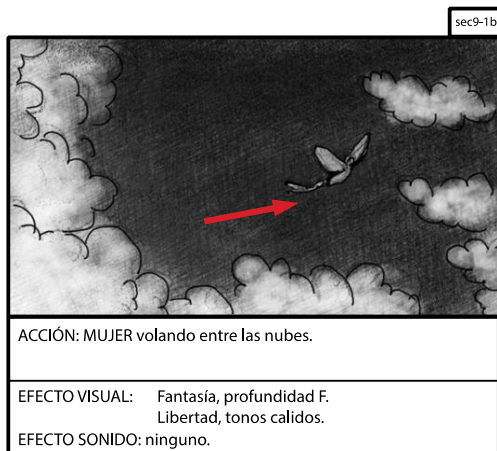
EFFECTO VISUAL: Fantasía, profundidad D.
Prisión, tonos fríos

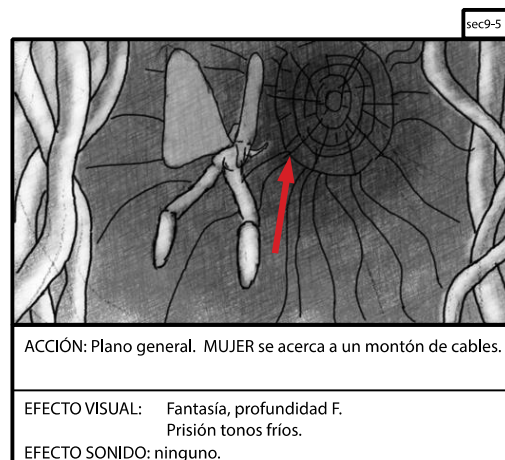
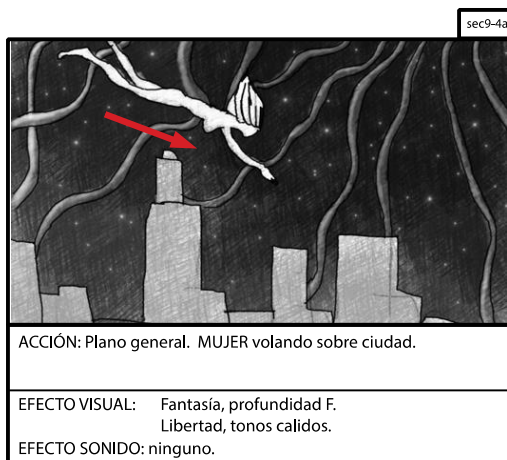
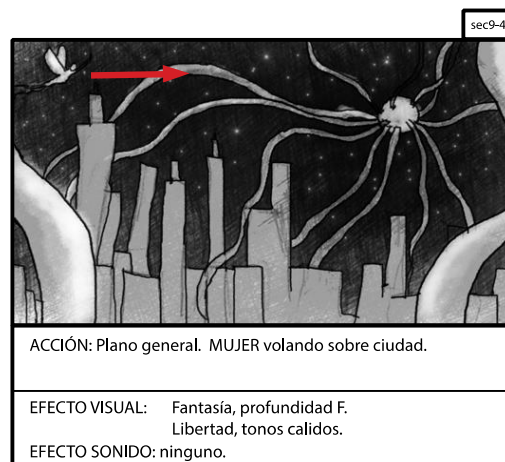
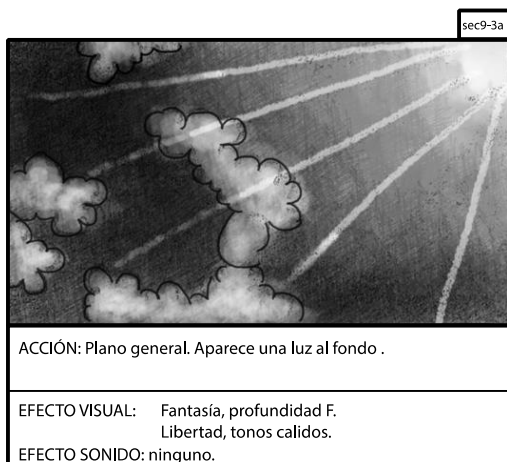
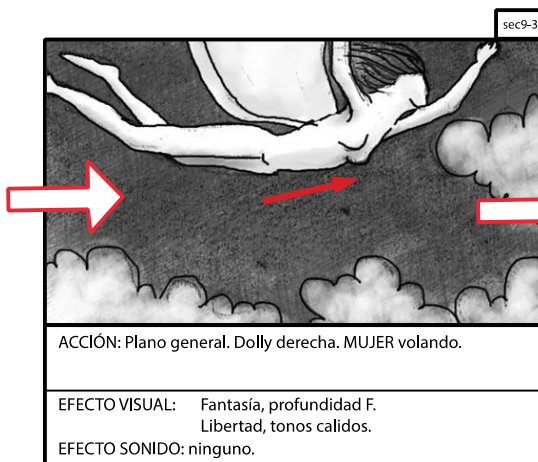
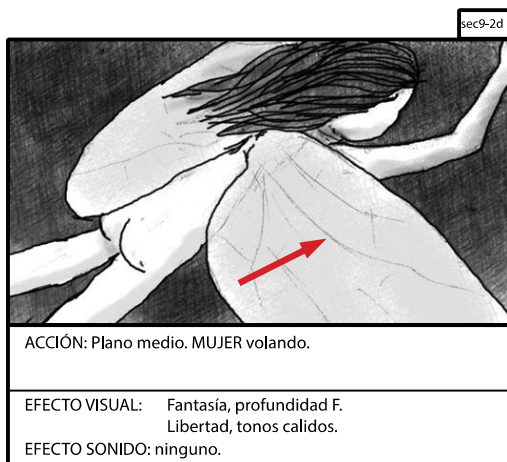
EFFECTO SONIDO: ninguno .

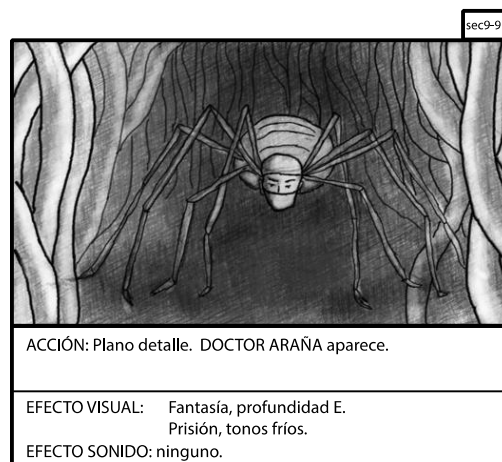
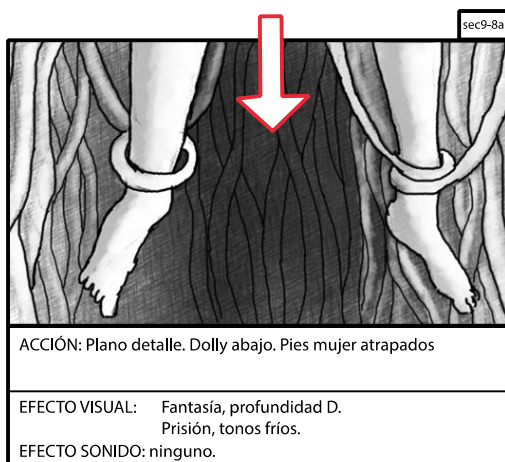
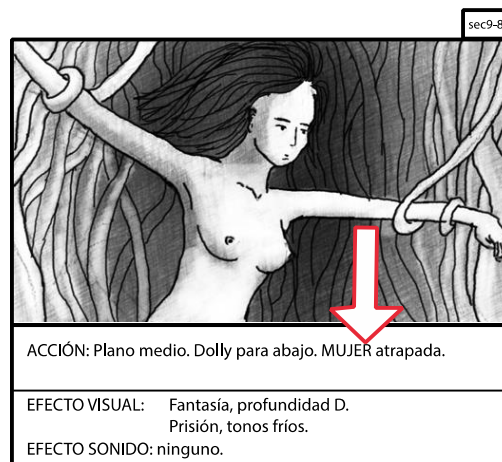
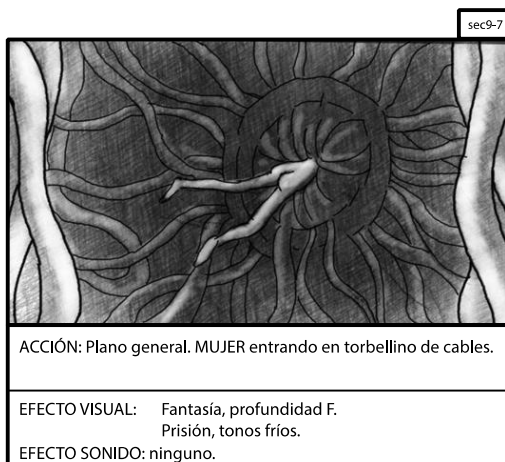


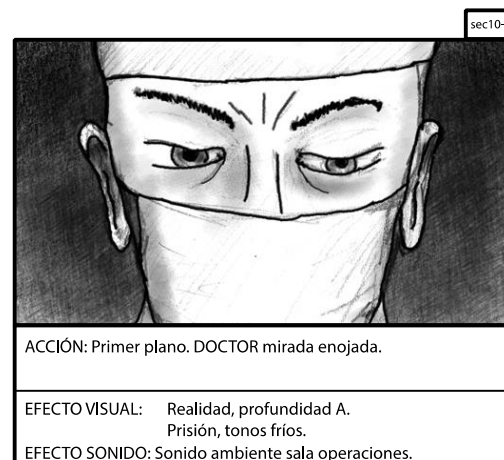
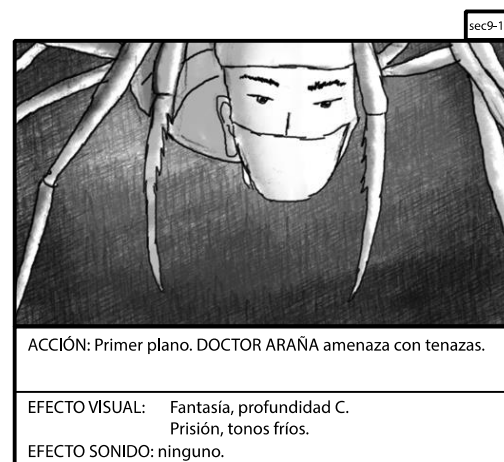
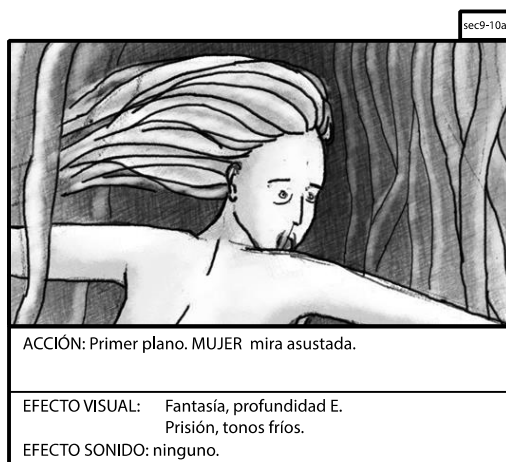
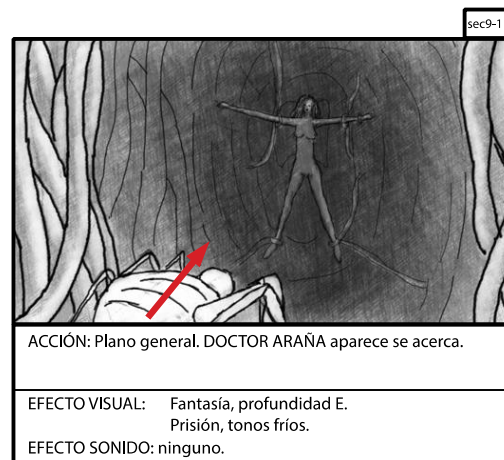


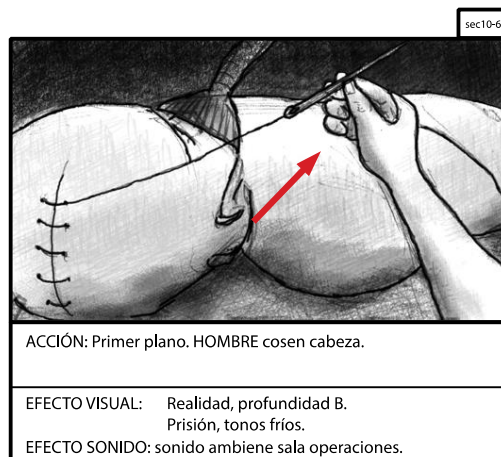
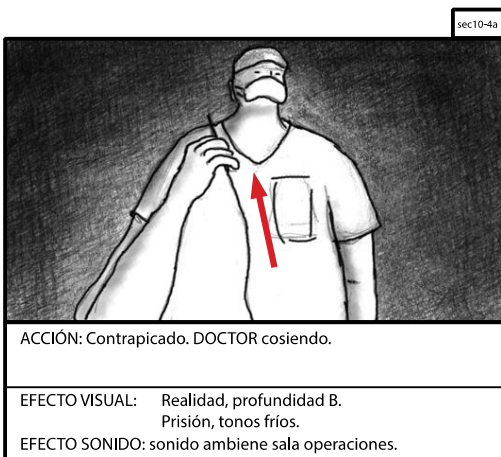
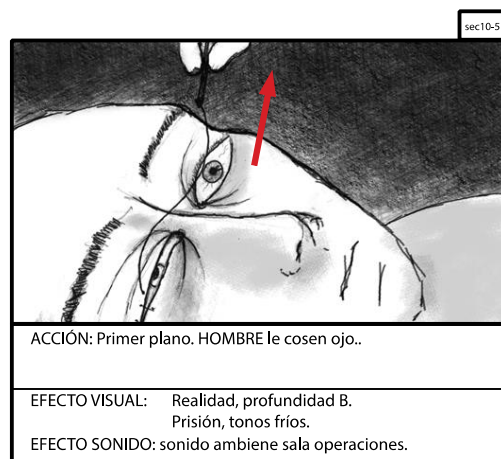
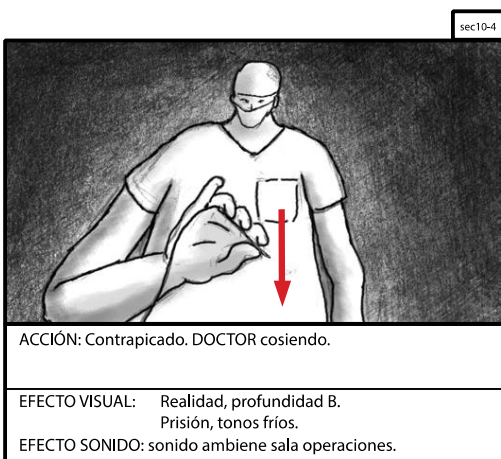
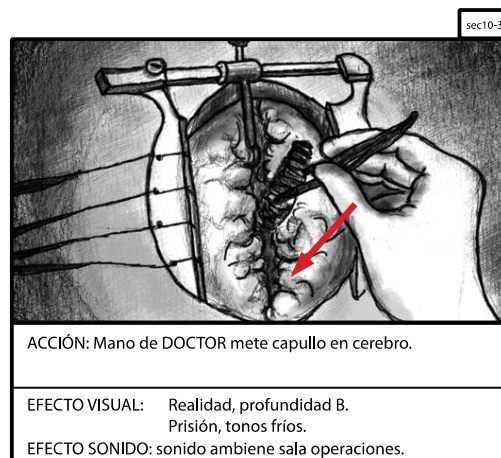
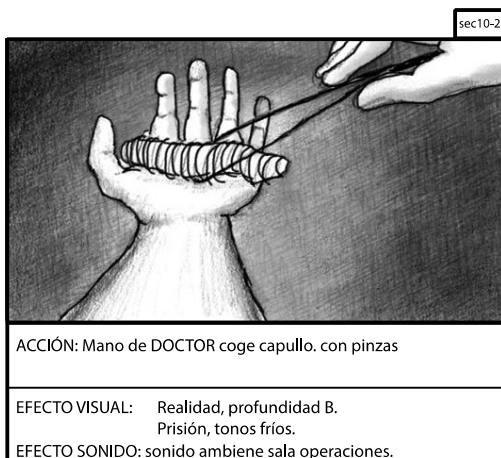








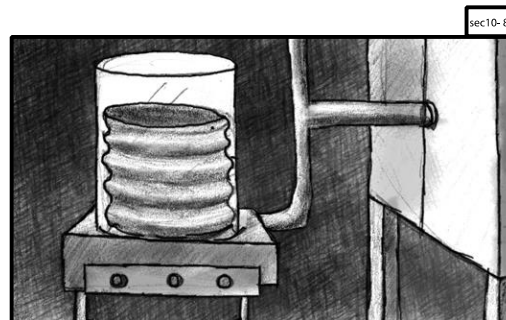






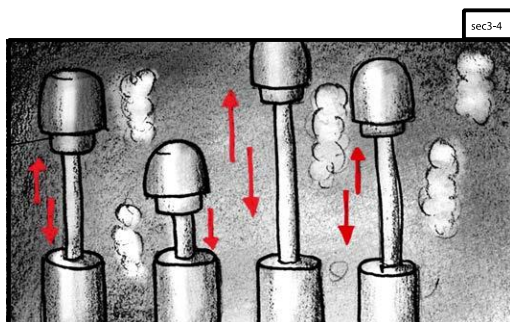
ACCIÓN: Plano general. Sala operaciones.

EFEECTO VISUAL: Realidad, profundidad B.
Prisión, tonos fríos.
EFEECTO SONIDO: sonido ambiente sala operaciones.



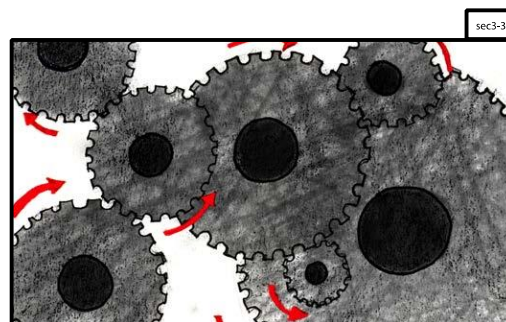
ACCIÓN: Plano detalle. Bomba de oxígeno.

EFEECTO VISUAL: Realidad, profundidad A.
Prisión, tonos fríos.
EFEECTO SONIDO: ambiente sala operaciones. Boma oxigeno



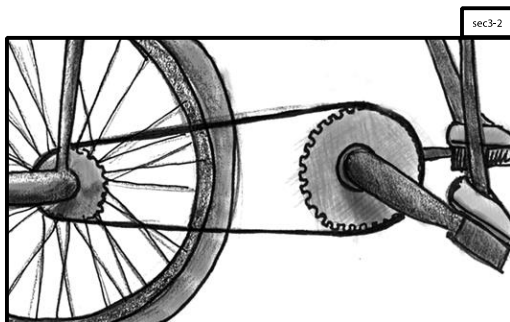
ACCIÓN: Plano detalle. Pistones funcionando.

EFEECTO VISUAL: Realidad, profundidad A.
Prisión, tonos fríos.
EFEECTO SONIDO: Ambiente fábrica. Pistones



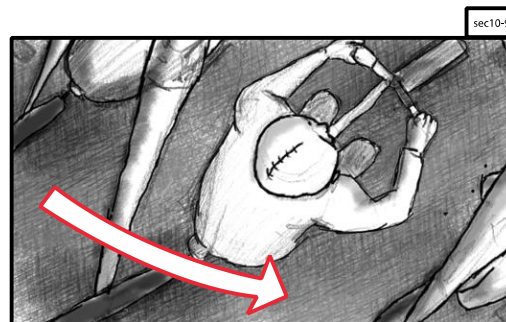
ACCIÓN: Plano detalle. Engranajes funcionando

EFEECTO VISUAL: Realidad, profundidad A.
Prisión, tonos fríos.
EFEECTO SONIDO: Ambiente fábrica. Engranajes



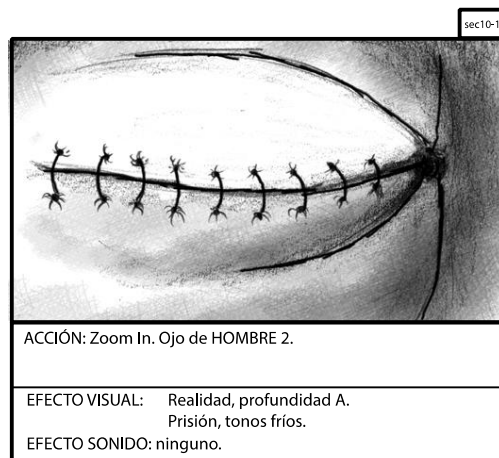
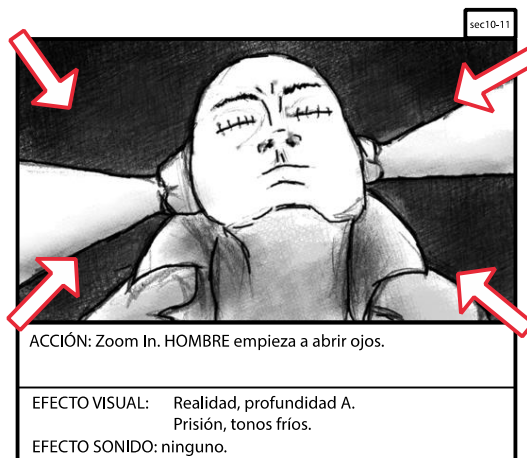
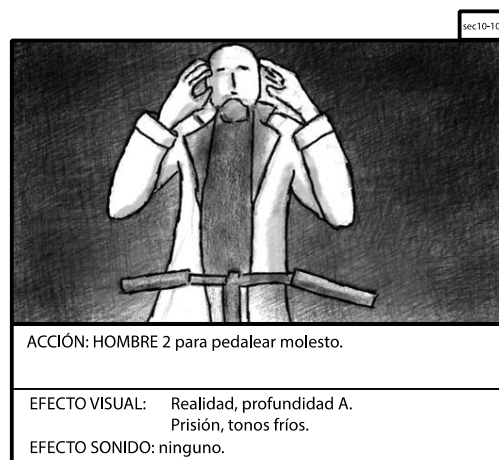
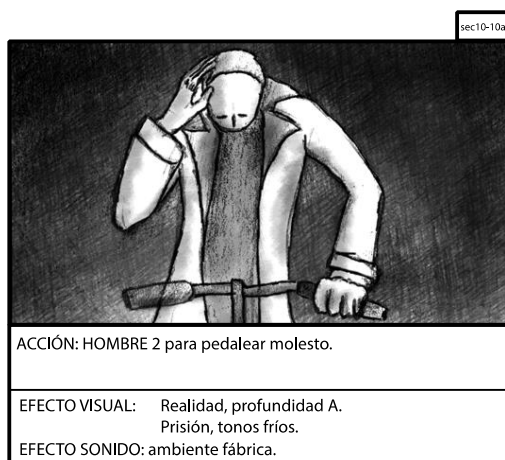
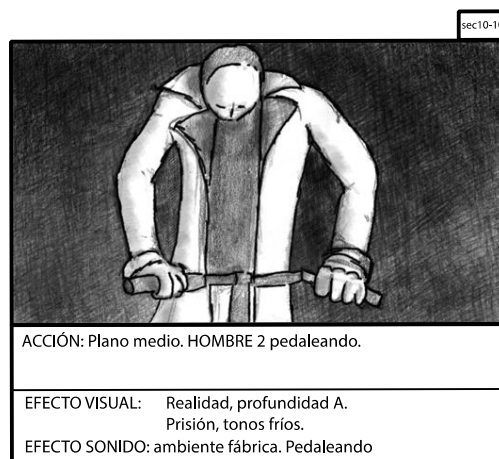
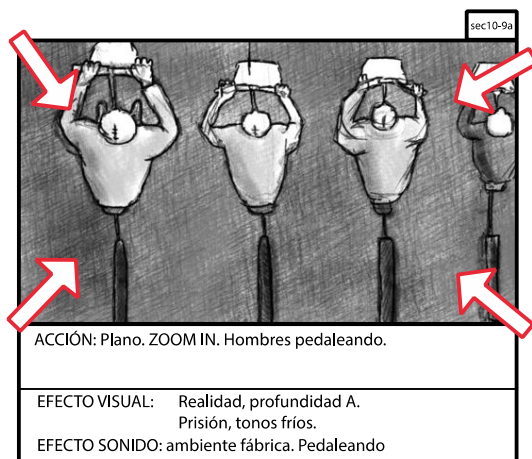
ACCIÓN: Plano detalle. Pedalando bicicleta.

EFEECTO VISUAL: Realidad, profundidad A.
Prisión, tonos fríos.
EFEECTO SONIDO: Ambiente fábrica. Ciclando



ACCIÓN: Paneo. HOMBRES pedaleando.

EFEECTO VISUAL: Realidad, profundidad B.
Prisión, tonos fríos.
EFEECTO SONIDO: Ambiente fábrica. Ciclando



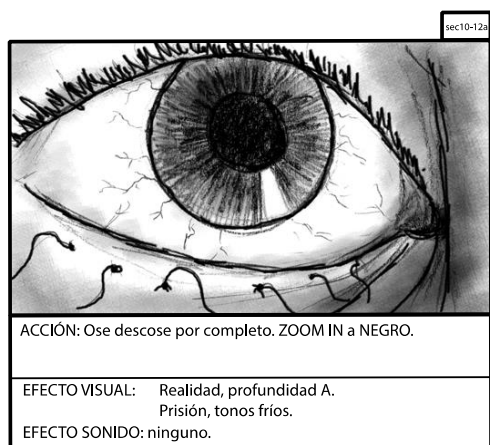


Figura 33. Guión visual

Cronograma de producción

El proyecto tuvo una duración de más cuatro años en total, desde la consecución y desarrollo de la idea, hasta su finalización. Se desarrollo un esquema de cronograma general con todas las etapas de la producción y un cronograma específico enfocado en la etapa de producción. A continuación el cronograma general y un esquema del cronograma específico:

CRONOGRAMA PROYECTO FINAL - TESIS ANIMACION DIGITAL						
POR: CARLA GARCIA Y PAOLA GARCIA						
SECCION	ACTIVIDADES	2011	2012	2013	2014	2015
PRE-PRODUCCION	Idea - concepto	X				
	Tratamiento	X				
	Guión	X				
	Storyboard		X			
	Animatic		X			
	Diseño de personajes		X			
	Diseño de escenarios y estética		X			
	Adquisición de hardware y software		X	X	X	X
SECCION	ACTIVIDADES	2011	2012	2013	2014	2015
PRODUCCION	Layouts			X		
	Animación - Keyframes			X		
	Animación - Inbetween				X	X
	Animación - prueba de línea				X	X
	Clean Up				X	X
	Pintura y textura				X	X
SECCION	ACTIVIDADES	2011	2012	2013	2014	2015
POST PRODUCCION	Composición					X
	Música y efectos sonoros					X
	Efectos especiales					X
	Render Final					X
	Creditos finales					X
	Libro de Tesis					X
SECCION	ACTIVIDADES	2011	2012	2013	2014	2015
DISTRIBUCION (entre 2015 y 2016)	Plan de distribución					X
	Kit de prensa					X
	Aplicación Festivales y Fondos					X
	Lanzamiento oficial Quito					X

Tabla 1. Cronograma general del proyecto

Equipo colaborador en etapa de pre-producción

Las personas que colaboraron en la etapa de preproducción son:

- Desarrollo de guión escrito y visual, diseños de fondos y diseño personajes:

Paola García, Carla García

- Influencia banda sonora: banda Durga Vassago (Efraaín Granizo: Guitarras, composición, efectos, teclados, coros, producción musical. Pablo Yépez: Voces, composición, letras Daniel Bardo: Batería Santiago Bayas: Voces, efectos, teclados, David Barzallo: Bajo, efectos)

CAPÍTULO 3

Producción

Proceso de producción

El proyecto en su totalidad estaba enfocado para realizarse en animación clásica y digital. Para explicar la etapa de producción hemos dividido en cinco procesos principales: Desglose de secuencias y planos; *animatic* y referencias de animación; *Clean Up* y color, montaje por plano; fondos; y rodaje efectos de sonido.

Desglose de secuencias y planos

Para el desarrollo del proceso de producción fue necesario detallar las secuencias y planos, de acuerdo al guión visual. A continuación detallamos:

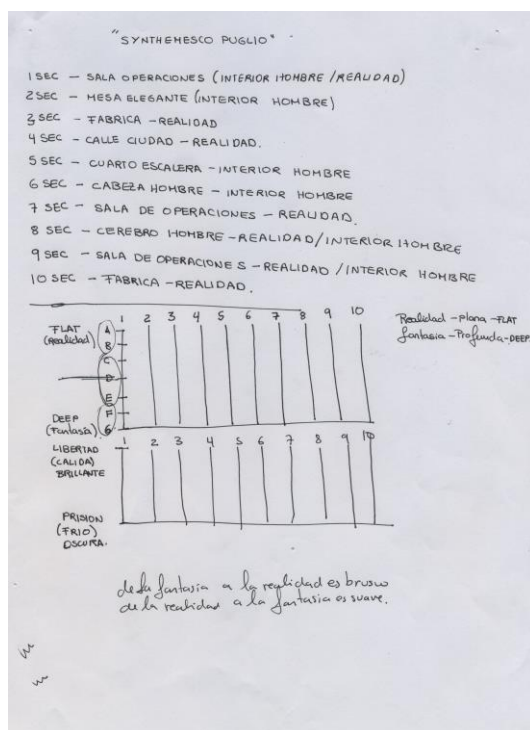


Figura 34. Desglose de secuencias y planos

En total se realizaron 10 SECUENCIAS y 76 PLANOS.

SECUENCIA	PLANOS												
SEC1	1	2	3	4	5	6	7						
	D	D	D	D	D	D	D						
SEC2	1	2											
	A	A											
SEC3	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	B	A	D	D	A	A	A	A	A	A			
SEC4	1	2	3	4	5	6	7						
	C	eliminado	A	A	A	A	A						
SEC5	1	2	3	4	5	6							
	A	A	A	D	D	A							
SEC6	1	2	3	4	5								
	C	A	A	B	B								
SEC7	1	2	3	4	5	6							
	A	A	A	A	A	A							
SEC8	1	2	3	4	5	6	7	8	9				
	A	A	A	A	A	A	A	A	A				
SEC9	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
SEC10	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
	A	A	A	A	A	A	D	D	A	D			

Tabla 3. Ejemplo cronograma de trabajo basado en las secuencias y planos.

Animatic, referencias de animación y layout

Después de definir el guión visual con los detalles técnicos y movimientos de cámara de cada secuencia y plano, se realizó el *animatic*, que es una etapa muy importante de la producción de animación.

El primer *animatic* que era basado en la canción de Durga Vassago, *Synthemesco Puglio*, del mismo nombre del cortometraje, fue una herramienta importante para crear la intensidad dramática al momento de visualizar el *animatic*. Además, para apoyar el proceso de animación y *timing*, se realizaron actuaciones en video de casi todos los planos. Esto ayudó para analizar los movimientos, gestos e intenciones de los personajes.

El *layout* sirve para definir en cada plano que se anima y como interactúan los personajes con su entorno. Esta es una etapa sustancial para un desarrollo sin problemas de la etapa de producción.

Pencil Test

En esta primera etapa el equipo de trabajo empezó a definir las secuencias y planos que mejor podía trabajar. Por ejemplo los personajes de la Mujer y los Niños fue animado por Paola García, los personajes del Doctor y el Hombre fueron animados por Carla García, con el apoyo de Edison Fuentes y Paola García.

Después con la ayuda de los videos y la actuación de cada escena fue mucho más fácil observar y analizar el movimiento de los personajes, el tiempo y su interacción con su entorno. La animación inicial la realizamos en mesa de luz y los intermedios en el software *Toon Boom*.

Aquí algunas fotos en esta etapa del trabajo:



Figura 35. Paola García animando en mesa de luz la escena del Doctor-Araña

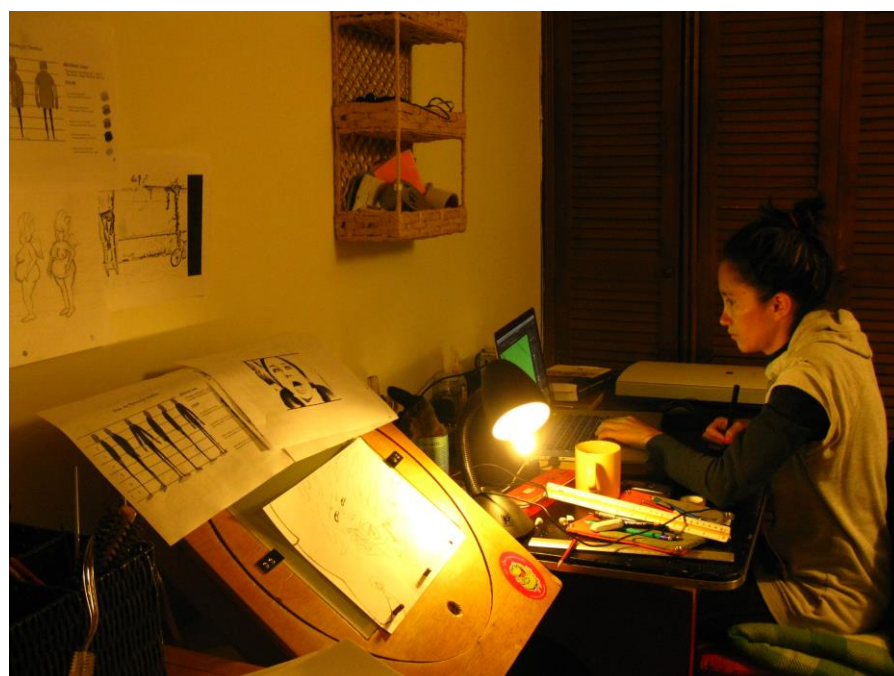


Figura 36. Carla García montaje para *pencil test*.



Figura 37. Paola García animando en mesa de luz.

***Clean Up* y color**

El proceso de *Clean Up* y color se realizó de manera digital con el programa Toon Boom y Photoshop. Este es uno de los procesos más importantes del proyecto, pues sería la estética final del corto. Aproximadamente se trabajaron 17.200 dibujos, tanto en la etapa de animación como en la etapa de *Clean Up* y color.

En esta etapa colaboró Edison Fuentes, compañero de la carrera animación, que está familiarizado con la animación 2D y maneja una estética que funcionaba con el proyecto.

Fondos

Se realizaron aproximadamente 70 fondos, siguiendo los parámetros de estética para la narrativa visual descrito en la etapa de preproducción. Fue importante tomar en cuenta los

tonos de color y la profundidad de campo. Muchos de los fondos también se animaban, como por ejemplo la escena donde la luna le salen cables, las nubes, y personajes secundarios.

Montaje por plano

Esta etapa viene después de haber terminado de animar a los personajes principales, los personajes secundarios y el diseño de los fondos. Además de montar los *layouts* de acuerdo a lo planeado, en esta etapa se empieza a corregir color y detalles de postproducción. Para esta etapa se utilizó el programa *Adobe After Effects*.

Rodaje efectos de sonido

En la etapa de producción se integro al equipo Pablo Velasco, graduado de sonido y fotografía por el Instituto de Cine y Actuación (INCINE) y ha trabajado en varios proyectos de cine. En esta etapa se creo un plan de rodaje de sonido por secuencia, donde la idea era tener claro todos los efectos de sonido necesarios y rodar en dos días todo. Se ocuparon los equipos de sonido del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas de la USFQ.

El rodaje de sonido se realizo en varias locaciones como: nuestro domicilio, la calle, el patio de la casa, interior y exteriores del CAC, parque Itchimbia.



Figura 38. Pablo Velasco y Paola García revisando el equipo de sonido



Figura 39. Materiales para realización de efectos de sonido



Figura 40. Rodaje de sonido en domicilio



Figura 41. Rodaje de sonido en CAC.



Figura 42. Rodaje sonido en exteriores de Itchimbia



Figura 43. Rodaje sonido en parque Itchimbia

A continuación el cuadro del plan de rodaje de sonido:

DESGLOSE DE AUDIOS SIN DETALLE DE ESCENAS

FECHA DE RODAJE	CODIGO AUDIO	DETALLE DE AUDIO	DURACION MAXIMA	MATERIALES	EQUIPO	DE LIB	RODAJE		LOCACION		TIPO DE				ESTADO	OBSERVACION
							1. FIDEOS Y GELATINAS y GUANTES	2. ROTURAS Y ROPA	INT	EXT	1	2	3	4		
SABADO 1	AUD 001	Fideos mojados	00:00:06:00	Fideos cocinados	kit de audio		Salsa		X				X			
SABADO 1	AUD 002	Gelatina cuajada batida con las manos	00:00:06:15	Gelatina cuajada	kit de audio			1	X				X			
SABADO 1	AUD 007	Fideos mojados, sacando de bandeja, con guante de caucho	00:00:02:15	1 fideos cocinados 1 guantes de caucho 1 bandeja metálica	kit de audio			1	X				X			
SABADO 1	AUD 008	Gelatina cuajada sacada de bandeja, con guante de caucho	00:00:02:15	1 gelatina cuajada 1 guantes de caucho 1 bandeja	kit de audio			1	X				X			
SABADO 1	AUD 009	Fideos mojados agitados rapidamente	00:00:04:00	1 fideos cocinados	kit de audio			1	X				X			
SABADO 1	AUD 010	Gelatina cuajada mezclada rapidamente	00:00:04:00	1 gelatina cuajada	kit de audio			1	X				X			
SABADO 1	AUD 019	Manzana colocada en el plato con guantes de caucho	00:00:06:00	1 manzana 1 plato 1 guantes de caucho	kit de audio			1	X				X			
SABADO 1	AUD 063	Manipulación fideos con guantes de caucho - en primer término	00:00:01:00	1 fideos cocinados 1 guantes de caucho	kit de audio			1	X				X			
SABADO 1	AUD 083	Levantar Fideos con guante de caucho	00:00:03:00	1 fideos cocinados 1 guantes de caucho	kit de audio			1	X				X			
SABADO 1	AUD 074	mano metiendose entre fideos mojados	00:00:06:00	fideos cosinados manos	kit de audio			1	X				X			
SABADO 1	AUD 012	Destapar un melon o rotura de coco	00:00:04:15	1 coco maduro seco 1 cuchillo	kit de audio			2	X				X			
SABADO 1	AUD 017	Plastico Quemandose (manzana pudriendose)	00:00:06:00	1 funda de plástico 1 caja de fosforos 1 papel	kit de audio	X		2	X				X			
SABADO 1	AUD 018	Funda de plastico (sin agudos)	00:00:06:00	1 funda de papas fritas llena 1 almohada	kit de audio			2	X				X			
SABADO 1	AUD 004	Marcador sobre Melon, usar guante de caucho	00:00:04:00	1 melón 1 marcador 1 guantes de caucho	kit de audio			2	X				X			
SABADO 1	AUD 084	Respirador electronico - en primer término	00:00:04:00	1 funda de papel	kit de audio	X		2	X				X			
SABADO 1	AUD 006	Maquina Registradora antigua metalica (papa), con guante de caucho	00:00:04:15	1 maquina registradora antigua. 1 guantes de caucho	kit de audio	X		2	X				X		Pedir a Marcelo	
SABADO 1	AUD 013	Roce de ropa, bata de doctor	00:00:03:00	1 camisa	kit de audio			2	X				X			
SABADO 1	AUD 032	Cosiendo cuero con guante de caucho primer termino	00:00:10:00	1 trozo de cuero 1 aguja gruesa para cuero 1 hilo para cuero 1 hilo normal	kit de audio			2	X				X			
SABADO 1	AUD 038	Roce de mano con la cabeza	00:00:03:00	1 persona	kit de audio			2	X				X			
SABADO 1	AUD 039	Manos en arroz crocante sin agudos	00:00:06:00	1 paquete de arroz crocante 1 mano 1 frasco de vidrio	kit de audio			2	X				X			
SABADO 1	AUD 041	Hilo rompiendose en cuero	00:00:08:00	1 trozo de cuero 1 aguja gruesa para cuero 1 hilo para cuero 1 hilo normal	kit de audio			2	X				X			
SABADO 1	AUD 057	Latigos que simulan a cables	00:00:03:00	1 correa de cuero 1 cinta de cuero gruesa	kit de audio	X		2	X				X			

SABADO 1	AUD 062	Cepillo sobre melón con guantes de caucho - en primer termino	00:00:04:00	1 melon 1 guantes de caucho 1 cepillo	kit de audio		2	X				X			
SABADO 1	AUD 064	películas 35 mm abriendo con guante de caucho - en primer término	00:00:08:00	varias cintas 35mm 1 guantes de caucho	kit de audio		2	X				X			
SABADO 1	AUD 070	Roce de piel	00:00:04:00	1 persona	kit de audio		2	X				X			
SABADO 1	AUD 080	Enrollar lana con agujetas	00:00:06:00	1 agujetas 1 ovillo de lana	kit de audio		2	X				X			
SABADO 1	AUD 081	Pinzas de cejas cogiendo madeja lana	00:00:06:00	1 pinzas de ceja 1 madeja de lana	kit de audio		2	X				X			
SABADO 1	AUD 082	Algo moviendose dentro de una funda plástica sin agudos	00:00:04:00	1 funda de plástico	kit de audio		2	X				X			
SABADO 1	AUD 075	Cuero sobre piel forcejeo	00:00:04:00	1 correa de cuero 1 cinta de cuero gruesa	kit de audio		2	X				X			
SABADO 1	AUD 076	Patatas de plástico sobre vidrio	00:00:04:00	1 palitos de plástico	kit de audio		2	X				X			
SABADO 1		Patatas de plástico sobre vidrio - primer término	00:00:06:00	1 frasco de vidrio			2								
SABADO 1	AUD 077	Dedos sobre tierra piedras	00:00:04:00	1 mano 1 superficie de tierra y piedras	kit de audio		2	X				X			
DOMINGO 1	AUD 020	orbitrec y bicicleta girando ambiente - varios	00:00:05:10	1 orbitrec 1 bicicleta 1 persona	kit de audio		3	X				X			
DOMINGO 1	AUD 021	Sonido maquina pistones en fabrica repetitivas	00:00:05:10			X	3					X			
DOMINGO 1	AUD 085	Sonido maquina pistones en fabrica repetitivas (con efecto soldado Ryan)	00:00:05:00			X	3					X			
DOMINGO 1	AUD 022	Ambiente de Fabrica	00:00:05:10	1 Maquinas fábrica myla	kit de audio	X	3	X				X			
DOMINGO 1	AUD 086	Ambiente de Fabrica (como soldado Ryan)	00:00:05:00	1 Maquinas fábrica myla	kit de audio	X	3	X				X			
DOMINGO 1	AUD 023	Roce de ropa en pedaleo	00:00:05:10	1 persona con pantalon 1 bicicleta	kit de audio		3	X				X			
DOMINGO 1	AUD 024	Cadenas de bicicleta	00:00:05:10	1 bicicleta	kit de audio		3	X				X			
DOMINGO 1	AUD 026	Cadena de bicicleta en primer termino	00:00:01:00	1 bicicleta	kit de audio		3	X				X			
DOMINGO 1	AUD 027	orbitrec girando en primer termino	00:00:01:00	1 orbitrec	kit de audio		3	X				X			
DOMINGO 1	AUD 028	Engranajes girando en primer termino	00:00:02:00			X	3								
DOMINGO 1	AUD 029	Motor máquina de fondo	00:00:02:00	1 equipos de fábrica mila	kit de audio	X	3	X				X			
DOMINGO 1	AUD 030	Sonido pistones en primer termino	00:00:02:00			X	3								
DOMINGO 1	AUD 037	Pedaleo de bicicleta deteniendose	00:00:03:00	1 persona 1 bicicleta	kit de audio		3	X				X			
	AUD 005	Respirador electronico	00:00:10:00	1 funda de papel	kit de audio	X	4	X				X			
	AUD 011	Parte inicial de musica (gusanos)	00:00:04:00				4						X	OK	
SABADO 2	AUD 025	Pitos como turnos en SRI o Banco	00:00:05:10	locación sri	kit de audio	X	4	X				X	X		hacer scouting / pedir permisos para rodaje en sri
SABADO 2	AUD 033	Ambiente Niños formados	00:00:05:10			X	4								
SABADO 2	AUD 044	Ambiente Ciudad sin autos	00:00:08:00	1 locación exterior	kit de audio	X	4		X			X			
SABADO 2	AUD 045	Ambiente Gente en la ciudad	00:00:03:15	1 locación exterior con gente (puede ser centro de Quito)	kit de audio	X	4		X			X			
SABADO 2	AUD 046	Pasos de hombre alejandose de la camara	00:00:02:00	1 persona	kit de audio		4		X			X			
SABADO 2	AUD 047	Pasos de hombre camara le sigue	00:00:02:00	1 persona	kit de audio		4		X			X			
SABADO 2	AUD 048	Pasos de hombre caminando y parando en alcantarilla	00:00:03:15	1 persona 1 calle con alcantarilla	kit de audio		4		X			X			
SABADO 2	AUD 049	Roce de la cabeza con ropa al girar, en primer termino y mirando hacia abajo	00:00:01:15	1 persona	kit de audio		4		X			X			
SABADO 2	AUD 050	Sonido de alcantarilla destapandose bajando hombre y tapandose	00:00:03:00	1 calle con alcantarilla	kit de audio		4		X			X			

SABADO 2	AUD 051	Hombre bajando por escaleras de alcantarilla	00:00:04:00	1 escalera 1 persona	kit de audio		4	X			X				
SABADO 2	AUD 052	Hombre bajando por escaleras y llegando a piso de madera y deteniendse (reverberacion)	00:00:04:00	1 escalera 1 persona 1 piso de madera	kit de audio		4	X			X				
SABADO 2	AUD 054	pisada piso de madera en primer termino, hombre que toca pie al bajarse de escalera	00:00:04:00	1 persona 1 piso cuarto con piso de madera	kit de audio		4	X			X				
SABADO 2	AUD 058	Ventana rompiendse por cable	00:00:03:00	1 ventana vieja 1 martillo 1 toalla para recoger trozos de vidrio	kit de audio		4	X			X				
SABADO 2	AUD 066	Pasos de doctor alejandose	00:00:05:00	1 persona	kit de audio		4		X		X				
SABADO 2	AUD 067	Pasos doctor acercandose	00:00:08:00	1 persona	kit de audio		4		X		X				
SABADO 2	AUD 072	Viento	00:00:06:00		kit de audio		4		X		X				
DOMINGO 2	AUD 035	Sonido real de programas de television: combate, en corto, cortina de noticias	00:00:03:00	1 tv	kit de audio		5	X			X				
DOMINGO 2	AUD 040	Quejidos sin abrir boca	00:00:02:00	1 persona	kit de audio		5	X			X				
DOMINGO 2	AUD 043	Pasos de hombre acercandose a camara	00:00:03:00	1 persona	kit de audio		5		X		X				
DOMINGO 2	AUD 055	Respiracion agitada	00:00:08:00	1 persona	kit de audio		5	X		X					
DOMINGO 2	AUD 059	Ambiente Ciudad sin autos - como soldado Ryan	00:00:06:00	1 locación exterior de ciudad	kit de audio	X	5		X		X				
DOMINGO 2	AUD 060	Ruptura paredes de ladrillo con combo	00:00:03:00	1 pared de ladrillo casa abandonada 1 combo	kit de audio	X	5		X		X				
DOMINGO 2	AUD 061	Ambiente vidrios rotos - como soldado Ryan	00:00:03:00	1 ventana vieja 1 martillo 1toalla recoger vidrios	kit de audio	X	5		X		X				
DOMINGO 2	AUD 068	Vomito de hombre	00:00:04:00	1 persona 1 liquido para vomitar	kit de audio		5	X			X				
DOMINGO 2	AUD 069	Gelatina saliendo de boca de hombre	00:00:04:00	1 persona 1 porcion gelatina	kit de audio		5	X			X				
DOMINGO 2	AUD 087	Mujer se estrella con películas 35 mm	00:00:03:00	varias cintas 35 mm 1 persona	kit de audio		5	X			X				
DOMINGO 2	AUD 078	Quejidos de mujer	00:00:04:00	1 persona mujer	kit de audio		5	X		X					
	AUD 003	Ambiente de Quirofano	00:00:10:00			X	0	X			X				
	AUD 015	Musica de la parte inicial	00:00:02:00				0					X		OK	
	AUD 016	Ambiente Cueva	00:00:08:00			X	0				X				
	AUD 031	Sirena de colegio a lo makarenko	00:00:05:10			X	0								
	AUD 034	Quejidos de bebe en primer plano	00:00:05:10	1 bebe	kit de audio	X	0	X			X			pedir autorizacion a la mamá	
	AUD 036	Ambiente respiraciones de niños	00:00:03:00	1 persona	kit de audio	X	0	X			X				
	AUD 053	Sonido general de temblor	00:00:04:00			X	0								
	AUD 056	Ambiente explosiones - acufeno como salvando al soldado rayan	00:00:04:00			X	0								
	AUD 065	Rumble grave (en toda la escena de caceria)	00:00:08:00			X	X								
	AUD 071	Música en parte calmada	00:00:06:00				0					X		ok	
	AUD 073	coro música fuerte	00:00:04:00				0					X		ok	
	AUD 079	Marcha Nupcial	00:00:06:00			X	0					X		Decir a Durgas que hagan una versión de marcha nupcial a lo Durga	
	AUD 083	Música desesperansadora coro fuerte sigue hasta termina créditos	00:00:08:00				0					X		ok	

Tabla 4. Desglose de audios.

Dificultades en la etapa de producción

Sin duda hacer un proyecto tan ambicioso es la mejor forma de aprender y saber realmente lo que significa hacer animación. En el Ecuador la animación esta en plena etapa de desarrollo y donde realmente aprendemos los estudiantes es desarrollando nuestros proyectos y dándonos cuenta de sus procesos y dificultades.

Uno de los retos más interesantes en este proyecto fue hacer escenas con movimiento de cámaras a 180 grados y en 2D, donde el fondo era parte de la animación. Las secuencias de la manzana y los ciclistas fueron una de ellas. Otro de los retos más interesantes, fue animar gusanos y muchos cables en masa. Sin duda nos costo mucho lograr la sensación real de movimiento. Nos toco observar y analizar muchos videos sobre muchos tipos de gusanos.

El manejo adecuado de los diferentes *softwares* fue otra etapa compleja, pues primero todo el equipo debía tener los programas instalados y luego re-aprender a manejarlos, pues las versiones se actualizan constantemente. Pero lo más importante es la destreza en el dibujo, y para nosotros esto fue lo más interesante de este proyecto, re-aprender a dibujar e igualar los estilos entre los integrantes del equipo.

Equipo colaborador en la etapa de producción

En la etapa de producción colaboraron las siguientes personas:

- Animación, *Clean Up* y color: Carla García, Paola García y Edison Fuentes.
- Fondos: Carla García y Paola García
- Montaje de planos: Carla García
- Sonido: Pablo Velasco

CAPÍTULO 4

Postproducción

Proceso de postproducción

En esta etapa se desarrollaron las siguientes actividades: edición, efectos visuales, efectos sonoros y musicalización.

- Efectos visuales: los efectos visuales se hicieron durante el montaje de cada plano, y al finalizar la producción se analizó plano por plano, sus tonos, efectos, movimientos de cámara, etc. Se utilizó el programa *After Effects* en esta etapa.
- Efectos sonoros: Tal como explicamos en la etapa de producción, casi todos los efectos sonoros los realizamos con ayuda de un experto en el tema, pero también se usaron pocos efectos de archivo. Para la edición y montaje de sonido se utilizó el programa *Adobe Audition*.
- Banda sonora: La banda sonora fue la fuente de inspiración conceptual de este proyecto. La canción “Synthemesco Puglio”, de la banda quiteña *Durga Vassago*, es uno de los elementos principales de la obra. Los integrantes de la banda nos autorizaron a usar su canción y nos entregaron un archivo masterizado de la canción.
- Edición final: La edición final se realizó en el programa *Adobe Premiere*.

Plan de promoción y distribución

Promoción

- Página WEB: Creación de una página WEB con toda la información promocional del cortometraje, tales como ficha técnica, tráiler, imágenes, procesos de producción, entre otros.

- Redes sociales: creación de un *fan page* de facebook del cortometraje para la interacción con los espectadores e interesados del proyecto.
- Medios de comunicación nacional e internacional: enviar boletines de prensa en fechas estratégicas sobre los eventos que sucedan alrededor del proyecto, como: lanzamiento, comunicación sobre el proceso de producción de animación, tema, premios y participación en festivales de ser el caso.
- Elaboración de material promocional: tráiler y afiche promocional del proyecto.
- Publicidad directa y medios alternativos: promociones a grupos directamente interesados en el proyecto, como: estudiantes de animación, diseño, gremios y clubes de animación a nivel nacional e internacional.

Distribución

Se propone la siguiente estrategia de distribución del cortometraje a nivel nacional e internacional: Un estreno nacional en una sala de cine en Quito, donde participara el equipo de producción, co-productores, auspiciantes, otros invitados. En dicho evento se plantea crear un espacio de diálogo sobre el proceso de producción del cortometraje. Para el 2016, el cortometraje estará listo para enviar aplicaciones para participar en los siguientes festivales internacionales de cine de animación: Aesthetica Short Film Festival (ASFF) en Reino Unido; CutOut Fest en Querétaro – México; Alucine en Toronto Canada; Ciné - Court Animé en Francia; Expotoons en Buenos Aires Argentina; Fantoche International Animation Film Festival en Suiza, Festival Internacional de Animación de Uruguay, entre otros; formar parte del archivo de cortometrajes del Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneos de la USFQ.

Experiencia aplicación a fondos e incentivos

Durante la etapa de producción el equipo decidió participar en el concurso de fondos e incentivos de CNCINE. Fue un proceso interesante, pues nos enfrentamos realmente a un jurado calificador, pasamos la etapa de pre-selección y participamos en un *Pitch*. Fue muy interesante explicar sobre nuestro proyecto y darnos cuenta de muchas realidades sobre el cine de animación en Ecuador y en la región.

Muchos de los jurados que participaron no estaban familiarizados con los procesos de animación y la categoría de animación estaba mezclada con las categorías de ficción y documental.

Además desarrollamos muchos procesos importantes de una verdadera producción, como el presupuesto y las formas de financiación.

Equipo colaborador en la etapa de postproducción

Las personas que colaboraron en esta etapa fueron:

- Sonido: Pablo Velasco
- Edición y posproducción final: Paola García y Carla García.

Equipo colaborador en el proyecto completo

Guión	Paola García y Carla García
Diseño personajes	Paola García y Carla García
Asesoría diseño de personaje hombre	Jorge Chicaiza Molina (IoCh)
Diseño de fondos	Carla García
Asistencia de Animación	Edison Fuentes
Animación	Paola García y Carla García

Post producción y Montaje	Carla García
Producción general	Carla García y Paola García
Rodaje efectos de sonido	Carla García, Paola García y Pablo
Diseño de sonido	Velasco
Banda Sonora	Pablo Velasco
Idea título e inspiración existencial	Durga Vassago
Rodajes video ejercicios animación	Durga Vassago, Synthemesco Puglio del disco Diente de Muerto
Dirección de tesis	Carla Moncayo, Carla García, Pablo Velasco, Paola García
Agradecimientos	Gustavo Idrovo y Karla Chiriboga
	Marcelo García, Myriam Becerra, Claudia García, Pablo Velasco, Esteban Yerovi, Jorge Chicaiza, Gustavo Idrovo, Karla Chiriboga, Mariana Andrade, Durga Vassagos (Efraaín Granizo:
Dirección y realización	Guitarras, composición, efectos, teclados, coros, producción musical. Pablo Yépez: Voces, composición, letras Daniel Bardo: Batería Santiago Bayas: Voces, efectos, teclados, David Barzallo: Bajo, efectos)
	Carla García y Paola García

CONCLUSIONES

En conclusión nos sentimos satisfechas por el trabajo logrado. Hacer este proyecto nos ha enseñado lo complejo del arte de la animación, pero a la vez, lo satisfactorio que puede ser cuando se logra terminar un proyecto. Decidimos hacer nuestro proyecto en 2D, pues creemos que la base de todo animador, no es dominar un programa, si no la técnica, el dibujo y aprender a observar el movimiento y los tiempos de cada acción. Además, el 2D tiene mucha versatilidad sobre todo para las exageraciones, que en 3D casi no se tiene.

El cine de animación en Ecuador no ha llegado a tener un desarrollo importante. La mayoría de los animadores del país se dedican a la publicidad, al desarrollo WEB y productos multimedia, donde se ha visto un perfeccionamiento de la técnica y existen proyectos interesantes, pero todavía nos falta desarrollar obras independiente con contenidos interesantes, donde nos cuenten un poco más sobre nuestros sueños, fantasías, miedos, cultura e historia. Además, los contenidos de animación necesariamente no tiene que ser solo para un tipo de público infantil. Los espacios dedicados a difundir y promover la animación de este tipo no se han desarrollado en su totalidad. Hace algunos años se realizaba en Quito el Festival de Animación ANIMEC, uno de los pocos espacios de intercambio y encuentro con artistas del campo de la animación, pero lamentablemente se dejo de realizar. También hay un festival interesante de animación en Guayaquil, denominado “Festival de Animación Chimba”, un espacio dedicado a los artistas amateur que inician en esta carrera y un espacio para exhibir obras de animación. Existen pocas muestras y espacios de exhibición e incentivo de la animación independiente en el Ecuador. Actualmente los medios digitales e internet son los medios más usados para compartir y difundir las obras de artistas independientes de animación en Ecuador. Durante el mes de agosto de 2015, y gracias la organización del grupo de animadores interesados en difundir y desarrollar la animación como industria se logró realizar la Primera Muestra

de Cortos Animados Animatoon 2015 en la Casa de la Cultura Ecuatoriana. Un importante espacio, que solo con la autogestión de los interesados puede funcionar. Nos sumamos a esta interesante iniciativa y esperamos que por medio de la organización real y profesional se logre desarrollar esta divertida y sacrificada industria en el Ecuador.

Como un aporte estadístico sobre nuestro proceso de animación 2D, resumimos nuestro trabajo en cifras:

10 secuencias, 75 planos, 6 minutos de animación, 420 segundos, 4.320 frames, 18.000 dibujos, 3 animadores y más 3 años de trabajo.

Referencias bibliográficas

Burgess, A. (2000). La naranja mecánica. Barcelona: Minotauro.


Lambás, I. (09 de abril de 2012). Critica El Empleo. Retrieved 15 de agosto de 2015 from A TRip of The Shorts: <http://www.atriptothesHORTS.com/2012/04/critica-el-empleo.html>

Maguregui, C. (10 de junio de 2010). La trilogía Qatsi. Retrieved 15 de agosto de 2015 from Replicante: <http://revistareplicante.com/la-triologia-qatsi/>

Benítez, S. (22 de marzo de 2014). Ciencia-ficción: 'El planeta salvaje', de René Laloux. Retrieved 15 de agosto de 2015 from Blog de Cine: <http://www.blogdecine.com/criticas/ciencia-ficcion-el-planeta-salvaje-de-rene-laloux>

Anexos

Anexo 1. Certificado de propiedad intelectual otorgado por el IPEI


Instituto Ecuatoriano
de la **Propiedad**
Intelectual

Dirección Nacional de **Derechos de Autor**
y **Derechos Conexos** Certificado N° **QUI-043344**

Trámite N° 000432

La Dirección Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos, en atención a la solicitud presentada el 17 de marzo del año 2014, **EXPIDE** el certificado de registro:


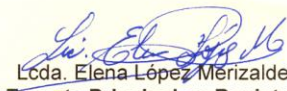
AUTOR(es): GARCÍA BECERRA, CARLA CRISTINA y GARCÍA BECERRA, MIRIAM PAOLA

TITULAR(es): GARCÍA BECERRA, CARLA CRISTINA y GARCÍA BECERRA, MIRIAM PAOLA

CLASE DE OBRA: LITERARIA (Inédita)

TÍTULO DE LA(s) OBRA(s): SYNTHEMESCO PUGLIO (Guión).

Quito, a 18 de marzo del año 2014



Lcda. Elena López Merizalde
Experta Principal en Registro

Delegada del Director Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos,
mediante Resolución N° 002-2012-DNDAyDC-IEPI

El presente certificado no prejuzga sobre la originalidad de lo presentado para el registro, o su carácter literario, artístico o científico, ni acerca de la autoría o titularidad de los derechos por parte de quien solicita la inscripción. Solamente da fe del hecho de su declaración y de la identidad del solicitante.

ELM.

Anexo 2. DVD con el cortometraje y archivos Word y pdf de la tesis

