

Preproducción de la Serie de Animación Stopmotion “Cuenta-Cuentos” con Contenido Sociocultural de la Provincia del Guayas

Autores:

Gina Andrea Ojeda Alvarado, Nadia Lais Ronquillo Cornejo

MSc. Jossie Lara Pintado

Escuela de Diseño y Comunicación Visual

Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL)

Campus Gustavo Galindo, Km 30.5 vía Perimetral

Apartado 09-01-5863. Guayaquil-Ecuador

gojeda@espol.edu.ec, nalaronq@espol.edu.ec

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo principal la preproducción de la serie de animación stopmotion “Cuenta-Cuentos” con contenido sociocultural de la Provincia del Guayas, la cual busca entretener y educar lúdicamente por medio de una narrativa que permita a los niños identificarse con los personajes y situaciones expuestas. Cada una de las etapas de la preproducción son descritas a profundidad. La investigación inicial muestra el contexto sobre el cual se basa la serie y presenta las herramientas y metodologías aplicadas en varias etapas del proceso. La investigación de mercado se presenta con el propósito de establecer un perfil de consumidor que contribuya al desarrollo de la propuesta y la redacción del guión, y así dar paso a la dirección de arte que comprende tanto el desarrollo visual como el diseño de personajes y escenarios. Se describe además el equipo humano, técnico y presupuestado, necesarios para la realización del proyecto. Finalmente la presentación de las conclusiones y recomendaciones permite comprobar los objetivos trazados al inicio de la investigación.

Palabras Claves: *Preproducción, guion, dirección de arte, animación, stopmotion, sociocultural, provincia del Guayas.*

Abstract

The present work has for main goal the preproduction of the stopmotion animation series Cuenta-Cuentos with sociocultural background of the Guayas Province, which seeks to entertain and to playfully educate by means of a narrative that allows children to relate to the characters and the situations exposed. Each of the preproduction stages are described to depth. The initial research shows the context on which the series is based and presents the tools and methods applied in the several stages of the process. The market research exposes the intention of creating a consumer profile that contributes to the development of the proposal and the writing of the script, to make way for the art direction that comprehends the visual development as well as character design and set design. It also describes the crew, the technical equipment and budget needed to accomplish the project. Finally the presentation of the conclusions and recommendations allows to check the goals established at the beginning of the project.

Keywords: *Preproduction, script, art direction, animation, stopmotion, sociocultural, Guayas province.*

1. Introducción

La televisión es un medio de comunicación masiva que tiene la facilidad de llegar a la mayoría de la población. Los dibujos animados hechos en Ecuador están dirigidos a niños y niñas, adolescentes, jóvenes y adultos. Hay cortos y largometrajes que por su temática y gramática visual sólo podrán ser vistos por mayores de edad.

Este proyecto plantea hacer la preproducción de un programa concebido para una plataforma de animación stop motion. Esta técnica es verdaderamente un medio hermoso y efectivo de contar una historia. Da cierto sentido de realismo que permite al espectador conectarse y esto lo hace la herramienta perfecta para que una serie con contenido sociocultural sea capaz de llegar mejor al televidente.

Tal como lo manifestó la ex ministra Erika Sylva: Ecuador tiene políticas culturales por primera vez; en referencia a todas las iniciativas que plantea el ministerio.

1.1. Planteamiento del problema

De acuerdo al Plan Nacional de Desarrollo 2007-2010 “No se ha visibilizado al sector audiovisual como un espacio fundamental de construcción de cultura ciudadana, y se desconoce el verdadero aporte del sector a la economía ecuatoriana”. El problema radica en la falta de políticas públicas que sean capaces de presentar los lineamientos políticos, recursos e incentivos financieros necesarios para favorecer y garantizar la creación de contenido audiovisual para la televisión abierta.

Y es así que encontramos en la gran mayoría de canales, producciones infantiles extranjeras que tratan de cubrir el vacío de la producción nacional. Uno de los canales que cuenta con mayor programación infantil es Ecuador TV, que ofrece cerca de 25 horas semanales de televisión infantil, en su mayoría series animadas 2D, pero de producción extranjera. Podría decirse que el problema detrás de esto, es la posible creación de una cultura cuyos valores, estética y símbolos no corresponden a la realidad nacional.

1.2. Justificación

El 18 de junio del 2014 en Quito, en una rueda de prensa ofrecida, en la que intervinieron el ministro de Cultura, Francisco Velasco, y el viceministro Jorge Luis Serrano, se explicó las ventajas que, a su parecer, tendrá la Ley de Comunicación en el sector audiovisual; destinarán progresivamente el 60 por ciento para programación nacional en el horario apto para todo público.

Ecuador no debería quedarse fuera de este nuevo Mercado del entretenimiento digital y la animación. Es importante para los realizadores ponerse al día con

cada una de las nuevas tendencias para de esta forma poder ser competitivos en un futuro no muy lejano en el que la televisión cobra cada vez más importancia.

Finalmente, siendo el stopmotion una manera innovadora de llegar al público para que opten por consumir productos audiovisuales hechos por ecuatorianos y para ecuatorianos; se espera dejar la puerta abierta con un producto que pueda ser capaz de venderse y lograr traspasar las fronteras.

1.3. Objetivo general

Realizar la preproducción de la serie de animación stop motion con contenido sociocultural.

1.4. Objetivos específicos

Utilizar referentes socioculturales de la provincia del Guayas.

Desarrollar una historia acorde a la realidad del televidente.

Conceptualizar la Dirección de Arte de la serie.

Elaborar el Estudio Técnico de la serie.

Analizar la factibilidad económica de llevar a cabo la realización de una serie de animación stop motion.

1.5. Metodología

Debido a la naturaleza social de la investigación, se optó por un enfoque cualitativo para la recolección de datos; es así que en primera instancia se llevó a cabo una investigación bibliográfica, por medio de una revisión y obtención de fuentes secundarias, entre ellas tenemos libros, reportes, publicaciones de diarios y revistas, para luego dar paso a la investigación descriptiva y de esta manera obtener datos que permitieron establecer relaciones entre sus hábitos y preferencias televisivas, que fueron incorporados como elementos narrativos en el guion, tanto como para la línea de tiempo, como para la creación de personajes.

Para conocer más de nuestro público objetivo y de los programas infantiles que ofrecen los canales nacionales, se llevó a cabo una investigación de mercado por medio de entrevistas a profundidad, grupos focales y análisis de resultados. Todos estos procesos contribuyeron al desarrollo de la propuesta del programa, la escritura del guion, la dirección de arte, el estudio técnico y el estudio financiero.

2. Investigación de mercado

La serie “Cuenta-cuentos” basa gran parte de su importancia en su contenido sociocultural, por esta razón la investigación de mercado que se realizó fue para obtener datos verídicos y apegados a la historia de la Provincia del Guayas, así como también para que al crear los personajes estos sean fácilmente

identificables por el espectador: sus costumbres y afinidades. Conocer los programas infantiles y socioculturales que actualmente son transmitidos por los canales de televisión fue otro punto a considerar dentro de la recopilación de datos, pero en ningún momento se ha planteado una estrategia de marketing para la misma, debido a que el proyecto se basa únicamente en la realización de la preproducción de la serie y más no en su comercialización.

2.1. Grupo focal

En el grupo focal participaron estudiantes de Quinto año de Educación Básica de la escuela particular “Nueva Semilla” y la escuela fiscal “Antonio José de Sucre”, la primera contando con un número de 30 estudiantes y la segunda con 16.

2.2. Entrevistas a profundidad

Las entrevistas fueron realizadas a personas con experiencia en sus respectivas áreas, orientadas a obtener datos que nos ayuden en el desarrollo de este proyecto.

Tabla 1. Datos de entrevista a expertos

ENTREVISTADOS	ÁREA
Melvin Hoyos	Cultura
Pedro Mármol	Animación
Carlos Pazmiño	Producción
Jossie Lara	Animación
Yuliana Castello	Guion
Ingrid Castro	Ilustración
Carla Ronquillo	Psicopedagoga

2.3. Datos secundarios

Se recolectó la información de la programación de los canales de televisión por medio de internet (página web oficial de cada canal) y se lo corroboró con la observación en tiempo real, tomando en cuenta también el “Análisis de las parrillas de programación de los canales de televisión de Ecuador” del V Congreso Internacional Latina de Comunicación Social de la Universidad de La Laguna.

En base a este análisis se partió para la investigación en cuanto a la parrilla televisiva en el año 2014, orientada a los programas con contenido cultural, educativo e infantil. Para eso hemos tomado en cuenta los siguientes canales: RTS, Telerama, Ecuavisa, Gama TV, TC Televisión, Oromar, Teamazonas, y Ecuador TV. Los datos que se obtuvieron fueron del mes de Julio del año 2014. Siendo Ecuador TV el canal a nivel nacional con mayor número de programas de animación.

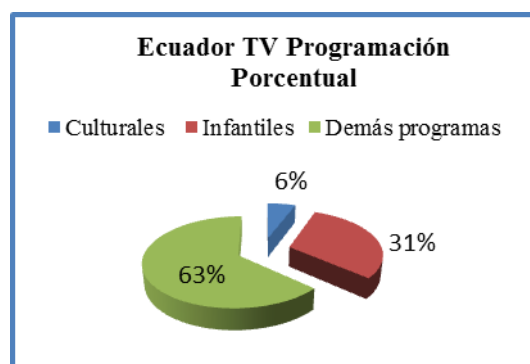


Figura 2. Ecuador TV programación porcentual

2.4. Objetivo de la investigación de mercado

Recopilar información que sirva de base y herramienta para la creación de la preproducción de la serie “Cuenta-cuentos”.

2.5. Perfil del consumidor

La serie “Cuenta-cuentos” está dirigida para niños y niñas de 7 a 12 años, de clase social baja hasta media alta, de todas las regiones del Ecuador.

3. Desarrollo de la propuesta

En la preproducción de la serie animada “Cuenta-cuentos” se creará un guión para el episodio piloto de 22 minutos de duración que tendrá la primera temporada, la cual consta de 10 capítulos, basado en la sociedad y la cultura guayasense, como un instrumento de educación y entretenimiento, que sea incluyente, y que así su finalidad no sea simplemente comercial.

3.1. Concepto del programa

El programa consiste en educar lúdicamente, incluyendo contenido sociocultural dentro de la ficción de manera que los niños se vean reflejados en el personaje principal, y las historias narradas incrementen su conocimiento e identidad cultural.

3.1.1. Duración del programa. El programa dura 22 minutos de los cuales 13 minutos son de animación Stop Motion, 7 minutos de animación 2D, 30 segundos de cabezote y 1 minuto con 30 segundos de créditos.

3.1.2. Horario del programa. Se ha considerado apropiado designar que el horario vespertino es el más apropiado, ya que lo verán niños en edad escolar y en algunos casos en compañía de sus familiares, por eso se transmitirá a las cuatro de la tarde.

3.1.3. Género y contenido. Es un género híbrido que mezcla drama familiar, comedia y fantasía. "Cuentacuentos" es una serie de ficción con alto contenido familiar, que trata una problemática actual: migración, en la que se cuentan historias que mezclan fantasía y referentes socioculturales de la Provincia del Guayas.

3.2. Estructura

El programa está dividido en cuatro bloques, considerando los puntos de giro de acuerdo a tres pausas comerciales.

El bloque uno presenta el problema, el bloque dos y tres presenta el desarrollo del problema, y el bloque cuatro presenta la resolución del problema.

3.2.1. Distribución porcentual del programa. El programa tiene una duración de 22 minutos distribuidos de la siguiente manera.

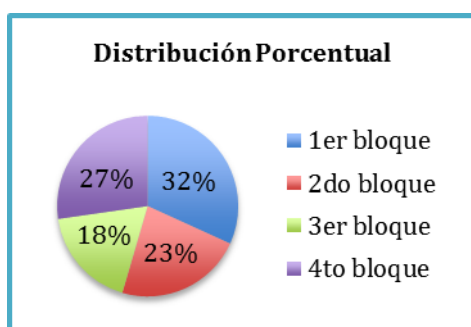


Figura 2. Distribución porcentual

En la distribución de tiempo por bloque se lo dividió pensando en la duración de la animación stopmotion y animación 2d, la cual se repetirá en todos los capítulos.

Tabla 2. Duración de cada capítulo

	DURACIÓN
Cabezote	30"
Stop Motion	13'
2D	7'
Créditos	1'30"

4. Desarrollo de guion

A partir de la concepción de la idea se realizó una investigación que nos permitió definir cuáles serían los temas que estarían incluidos en los 10 capítulos de la primera temporada, quiénes serían los personajes que actuarían en escena, las acciones que se realizarían y los diálogos.

Cabe destacar que uno de los textos que más influyó en el desarrollo del guion fue "El Manual del Guionista" de Syd Field, así como los materiales que fueron entregados durante la Maratón de Diálogos

realizada en el mes de marzo del 2014 por Abcguionistas y Ars-Media.

4.1. Idea y tema

La idea principal del programa es la familia y la identidad sociocultural. Estableciendo de esta manera una conexión entre el pasado y el presente por medio de las referencias socioculturales vividas por la abuelita y contadas a la niña. Por lo que el tema a desarrollar en la historia es la familia.

Considerando la amplitud del contenido sociocultural que presenta la provincia del Guayas y luego de un proceso de selección en el cual se hizo hincapié en la relevancia histórica de cada referente, cuya información básica fue tomada de los tomos III y IV de El Libro de Guayaquil de los autores Melvin Hoyos y Efrén Avilés, así como también de la página web oficial de la Prefectura de la Provincia del Guayas.

Tabla 3. Referentes principales

REFERENTES PRINCIPALES	CANTONES
Muelles Y Embarcaciones Las Gabarras El 6 de noviembre de 1961 El Grupo de Guayaquil 3 de Octubre de 1964 American Park y Bim Bam Bum Malecón 2000 El Cementerio General Leyenda del Ataúd de Bronce Jardín Botánico	Guayaquil
Narcisita de Jesús	Nobol
Sembríos de Arroz	Yaguachi
Cultivo de Piñas	Milagro
La Boca de los Sapos	El Triunfo

4.2 Personajes

Tabla 4. Personajes

PRINCIPALES	Vicenta de la Cuadra Sofía Diezcanseco Vera
SECUNDARIOS	Francisco Pareja Justin Diezcanseco (Iguana) Augusto Gilbert Aureliano Vera
DE REPARTO	Tía Nona Jacinta Malta Calixto de la Cuadra Flor Vera de la Cuadra Manuel Diezcanseco Velasco

4.2.1. Perfil de personajes. La construcción del personaje es un proceso continuo, cambiante y

creativo, de descubrimiento constante en dónde muchas veces las preguntas y respuestas no serán coherentes con lo que queremos del personaje, pero es el momento de rectificar, de agregar o quitar traumas, enfermedades, situaciones difíciles. Pero lo ideal es que esté hecho antes de escribir el guion, así el desarrollo de la historia tendrá un mayor sentido y fluirá más efectivamente.

4.2.2. Radiografía biopsicosocial de personajes.

Una radiografía biopsicosocial no es más que una recopilación de datos personales: físicos, sociales y psicológicos. Se pueden añadir o quitar variables, para adaptarla a lo que requerimos del personaje en cuestión. Esto ayuda a incrementar el conocimiento que tenemos sobre los personajes para instintivamente poder desarrollar sus reacciones tanto verbales como físicas ante diferentes situaciones.

4.3. Pitch

Es la forma más concreta y concisa, de forma creativa, en que se expone un proyecto audiovisual con la finalidad de obtener aprobación o financiamiento. El pitch que hemos utilizado es: “*La imaginación hace posible lo que la historia nos cuenta*”.

4.4. Storyline

Es la síntesis de la historia, en el cual se debe incluir el conflicto, con su debido desarrollo y resolución. Se escribió el storyline de la primera temporada de la serie, el cual es el siguiente:

Una niña llega a vivir a casa de su abuela, a la que desconoce, después que sus padres migran a Canadá. En la casa hay un vivero en el cual se cuentan increíbles historias que crean un lazo de unión entre ellas.

4.5. Sinopsis

Es un resumen, más extenso que el storyline, en que se detalla brevemente el argumento de la historia, no contiene diálogos ni indicaciones de cámara. Basándonos, según Syd Field, en que el paradigma es la estructura dramática que nos sirve de guía para la escritura del guion, que consta de tres actos: planteamiento, desarrollo y resolución; y teniendo en cuenta que un programa de televisión debe tener pausas comerciales, hemos dividido el segundo acto en dos, donde se abarcará el desarrollo, generándose un acto más que pasa a ser donde se dará la resolución. Se escribió una sinopsis por cada capítulo.

4.6. Guion literario

Según Syd Field, un guion es una historia contada en imágenes, en diálogos y descripciones, y situada en un contexto de la estructura dramática.

4.7. Guion técnico

Es un documento de producción que permite la planificación previa del director de todas las secuencias o escenas. Sirve para tener una base clara para el storyboard al momento de querer tener una idea de cómo se verá el producto final audiovisual.

5. Dirección de arte

5.1. Investigación de la dirección de arte

Marcelo Vignali, Director de arte de Sony Pictures Animation, afirmó durante el panel *The visual Development Process*, llevado a cabo en la convención de *Creative Talent Network* en el 2010, que el Desarrollo Visual es básicamente el plano inicial que conecta la preproducción con la producción. Los creativos de *Disney Animation*, también argumentan la importancia del Desarrollo Visual, en un extracto de *Appeling Characters*, cuando mencionan que uno de los componentes claves para hacer una película memorable, es la creación de mundos apasionantes y creíbles que permitan al espectador transportarse totalmente.

5.2. Conceptualización

El concepto visual busca destacar el componente imaginativo y familiar del programa integrando influencias artísticas nacionales; Xavier Portilla y Félix Arauz (guayaquileños), por su paleta de colores cálida que se adapta a la idea de calidez y hogar que se busca transmitir; así como también internacionales cuyas composiciones se verán reflejadas dentro de la fotografía de la serie.

5.2.1. Estilo. 2D: El uso de siluetas y el manejo de colores, para crear un sentido de profundidad de campo, fueron elementos esenciales a la hora de elegir el estilo empleado en las publicidades de los años 50 y 60, del cual los ilustradores Mike Yamada y Tadahiro Uesugi son fieles representantes.

Stopmotion: Según, Henry Selick Director de *Coraline*, el crear personajes que se aproximen mucho a lo real, a lo humano; es un peligro para crear interés en el espectador. Es por eso que se aplican estilos a los personajes y se guardan unos cuantos rasgos humanos. Considerando esto se escogió un estilo cartoon en línea con los personajes y escenarios realizados en *Paranorman*.

5.2.2 Color. Se mezcló colores cálidos y fríos, inclinándose más hacia la calidez de la imagen. Partiendo de templado con 18.7° hasta el más caliente con 43.7° tomando en cuenta la temperatura de los matices y su relación con la escala de grises.

Las combinaciones de los colores fueron desde matices similares como el rojo y el naranja, pasando por matices complementarios como el rojo y el verde, hasta matices contrastantes como el amarillo y rojo. Esto está pensado en dar vida a cada una de las escenas y atraer la atención del espectador.

Blanco: es un excelente color para los fondos porque abrillanta los demás colores. El blanco es percibido por el ojo como un color brillante. Puede indicar simplicidad.

Amarillo cromo: estimula la actividad mental, genera energía muscular y atrae la atención, es el color más visible para el ojo humano. Los objetos amarillos se mueven hacia el frente. En productos de entretenimiento y para niños es mejor usarlo en tono fuerte.

Rojo carmín: tiende a promover imágenes y texto, haciendo que los objetos se vean grandes y más cercanos, sin embargo un poco menos que los objetos de color amarillo. El rojo y el verde, hacen buen equipo juntos pero no demasiado.

Naranja caqui: menos pasional que el rojo, el color naranja provee el aumento de oxígeno al cerebro estimulando la actividad mental. Popular entre los jóvenes. Los fondos naranjas ayudan a resaltar las imágenes, pero evita el sobre uso. Útil para enfatizar elementos clave.

Verde esmeralda: es fácil de percibir para el ojo. Las imágenes con fondo verde hacen alusión a lo lejano. El verde es popular entre la mayoría de las culturas.

Marrón: hace referencia a la seguridad, la constancia y a la fiabilidad. El marrón es un color ideal para el entorno. Proporciona un ambiente sano para ambientes tan dispares como para trabajar, dormir y jugar. Las cosas de este color parecen más sólidas.

5.2.3. Ambientación. En el diseño de la ambientación se ha considerado la inserción de los personajes en éste contexto, esforzándonos por mantener un sentido de coherencia y apego a los diferentes tiempos y espacios que maneja la historia pero en la línea de una realidad fantástica.

Es a la vez una herramienta útil para entender mejor los sentimientos de los personajes, su interrelación, el desarrollo de los conflictos y cómo avanza la historia, también separa la animación stopmotion de la animación 2d en dónde se marca la diferencia temporal en el desarrollo de las tramas.

5.3. Iluminación

La iluminación que se escogió para el stopmotion es una en la cual cada contorno de las marionetas sea visible, que se logre separar el personaje del fondo, y que el grado de detalle y trabajo puesto en el diseño de los escenarios y elementos de utilería sean apreciados, considerando el uso de las luces frontales y de relleno de manera pertinente para no ocasionar ni la pérdida del detalle, ni las sombras fuertes.

En cuanto a la iluminación del 2D debido a que los personajes no tienen el contorno de la línea negra, se buscó el uso de sombras para que estas ayuden a separar a los personajes del fondo. Además se mantuvo la paleta de color tanto para los personajes como para los escenarios, pero se consideró diferenciar del stopmotion donde hay gran rango de colores, emplear un color general para gran parte de la escena, uno secundario como color complementario y un color en particular para acentuar algún elemento en la escena; personaje o utilería.

5.4. Diseño de personajes

Para el diseño de personajes tanto para el Stop motion como el 2D, se tomó en cuenta tres ideas expuestas por Sam Nielson: el efectivo uso de principios de diseño, creatividad y atención a la audiencia y propósito. Estas ideas se exploraron por medio del uso de líneas curvas, leyes de contraste y unificación, la creatividad con la que se logró que el personaje luzca totalmente diferente a los referentes del medio y la importancia que se dio a que el personaje permaneciera fiel al perfil y radiografía del personaje.

5.4.1. Siluetas. “Una Silueta fuerte es todo” indica, Chris Oatley, Diseñador de Personajes en *Disney* y fundador de *The Oatley Academy Of Concept Art & Illustration*, ya que se dibuja literalmente una conexión con el interior del personaje y el diseño exterior.

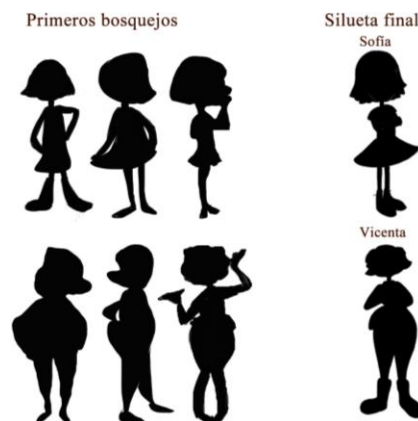


Figura 3. Evolución de siluetas

5.4.2. Color de Personaje. El color que se manejó con los personajes sigue el equilibrio de colores cálidos, fríos y brillantes analizados anteriormente; para ganar una mejor respuesta emocional por parte de la audiencia. También se tomó en cuenta la importancia de colores fuertes en el vestuario de los personajes, debido al sinnúmero de veces que las marionetas son movidas por los animadores y que podría ocasionar manchas en el vestuario en caso de tener una paleta clara.

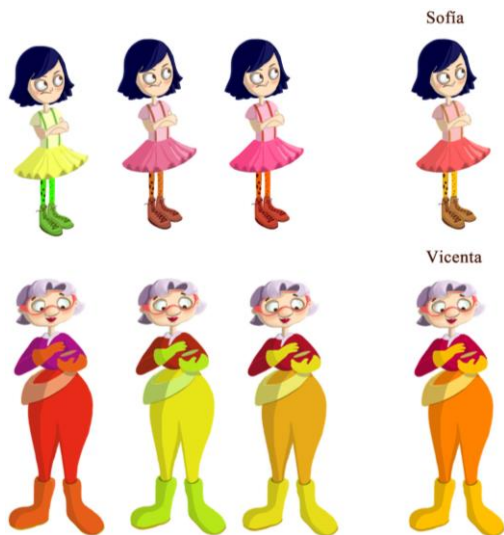


Figura 4. Variaciones de color

5.5. Diagramación de la escenografía

Para cada uno de los escenarios se realizaron planos de distribución de los espacios que servirán de guía para la construcción de las maquetas.

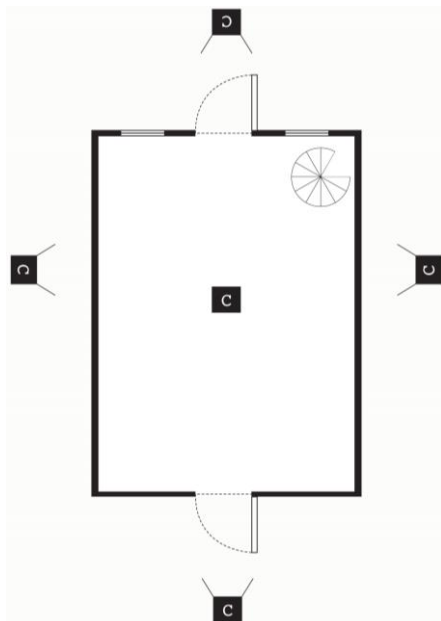


Figura 5. Diagramación patio delantero

5.6. Diseño de la escenografía

Los escenarios en el stopmotion para la serie “Cuenta-cuentos” son tres: el cuarto de Sofía, el invernadero y el patio delantero con la fachada de la casa.



Figura 6. Casa de Vicenta

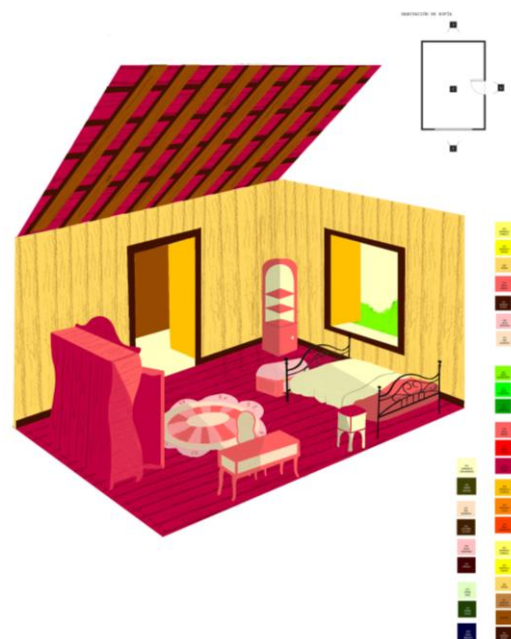


Figura 7. Habitación de Sofía



Figura 8. Vivero

5.6.1. Utilería. Se buscó que el gran número de elementos diseñados para cada uno de los escenarios presenten cualidades o características que ayuden a contar la historia. Tanto en el 2D como en el stopmotion se dio preferencia a la simpleza de la forma general de los objetos, pero en el stopmotion se permitió que haya más riqueza en el detalle.

Las plantas y flores presentadas en el vivero y patio delantero, fueron seleccionadas por ser plantas típicas y emblemáticas de la ciudad de Guayaquil y de la provincia del Guayas, como lo es la *Epidendrum Bracteolatum* designada desde el 10 de septiembre del 2004 por el Consejo Provincial del Guayas como la flor más emblemática de la provincia.

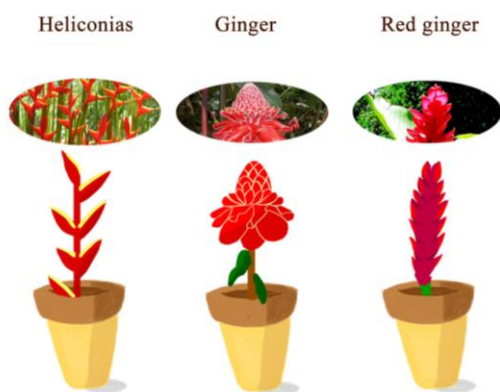


Figura 9. Plantas

5.7. Storyboard

Es la representación gráfica del guion. Cada cuadro es dibujado bajo las indicaciones que se han dado en el guion técnico, nos permite hacernos una idea de cómo se verá el resultado final.

5.8. Animatic

Es la animación del storyboard de manera sencilla para así obtener una previsualización antes de la etapa de producción. En base a esto se puede hacer correcciones en el guion literario y técnico, aumentar o disminuir escenas; para ir con más seguridad al momento de comenzar las grabaciones o en este caso el proceso de animación

6. Estudio técnico y financiero

Los requerimientos pertenecen únicamente a la primera temporada de la serie, de acuerdo al guion y a la dirección de arte establecida, tomando en cuenta los tiempos correspondientes a cada etapa: preproducción, producción y postproducción.

6.1. Requerimientos técnicos

- iMac 21.5 procesador de 2.9 GHz Intel Core i5

- Apple MacBook Air SuperDrive
- Wacom Intuos Pen and Touch Medium “9
- Cámara Canon EOS Rebel T5i
- Juego de Luz Godox Kit Flash Studio H160-B
- Lente Sigma 70-300 mm
- Lente EF 50mm f/1.4 USM
- Disco Duro externo Western Digital 2TB
- Trípode DV450 Look
- UPS APC 700
- Tarjeta XTREME SD 16 GB
- Control remoto para cámara Canon
- Batería Canon EOS T5i

6.2. Requerimientos de software

- Adobe Illustrator (ilustración)
- Adobe Photoshop (ilustración, edición de fotografía)
- Adobe After Effect (animación 2D y stopmotion)
- Toon Boom (animación 2D)
- Dragonframe (stopmotion)
- Avid Media Composer (edición de video)

6.2. Personal humano

El llevar a cabo una producción televisiva requiere de un trabajo en equipo de profesionales especializados en las áreas respectivas, ya que la suma de su trabajo dará como resultado el producto final. Por cuestiones de presupuesto, en algunos casos, una misma persona realizará dos funciones: Director de fotografía e iluminación, Diseñador gráfico y diseñador de personajes, Visual development y Mate painting.

6.2.1. Servicios. En este proyecto se ha llegado a la conclusión de que hay ciertos procesos que pueden ser contratados como servicios en lugar de tener a alguien de planta que los realice, ya que involucra un número más grande de personas. Por lo general son empresas que tienen a cargo un grupo de empleados que trabajan para ofrecer el producto final que se requiere. También hay ciertos profesionales con los que se contará por un tiempo mínimo o un trabajo específico por lo cual los hemos puesto en esta categoría como es el caso de: Abogado, Contador, Asesora en Pedagogía, Electricista, 2 Actores de doblaje de voz.

6.3. Registro IEPI

El Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual (IEPI) es el organismo encargado del registro de los derechos de autor y de marca. El proceso puede ser realizado de manera online y acercándose a las oficinas, llenar los formularios y realizar el pago respectivo en cualquier agencia del Banco del Pacífico.

6.4. Seguros

Tras consultar en varias aseguradoras, se consideró que *Seguros Oriente S.A.* es la mejor opción, ya que por ejemplo *QBE Seguros Colonial* tiene como requisito que el local sea propio. Para asegurar los equipos electrónicos se debe optar por un seguro contra robo e incendio

6.5. Breakdown

Es un documento de suma importancia para la producción, en él se desglosa el guion, se anota cada detalle: si es una escena en el día o en la noche, en el exterior o interior, los actores que estarán presentes en cada escena, utilería, vestuario, maquillaje. También se incluyen los efectos y equipos a usarse.

6.6. Cronograma

El cronograma de actividades de la realización de la serie está distribuido en tres etapas: preproducción (2 meses), producción (6 meses) y postproducción (2 meses).

6.7. Plan de rodaje

Está dirigido a la parte de stopmotion, y ha sido elaborado para grabar las escenas en orden de acuerdo al escenario, para así evitar mover la escenografía más de lo necesario.

La animación stopmotion puede darse a 12 frames (cuadros) por segundo. Tomando en cuenta que son 13 minutos de stopmotion por capítulo, eso equivale a 780 segundos. En el cronograma se ha planteado un periodo de tiempo de seis meses para la producción, es por esta razón que decidimos que se debe realizar 78 segundos de animación stop motion por día.

Tabla 5. Plan de rodaje capítulo 1

		AGOSTO									
		SEMANA 1					SEMANA 2				
		D1	D2	D3	D4	D5	D6	D7	D8	D9	D10
1	Escena 1	X									
2	Escena 3	X									
3	Escena 16	X									
4	Escena 2	X	X	X							
5	Escena 17			X							
6	Escena 18			X	X						
7	Escena 4				X	X	X				
8	Escena 8						X	X	X		
9	Escena 11								X	X	
10	Escena 15									X	X

6.8. Presupuesto

La preproducción es la etapa en la cual se elabora el presupuesto, de acuerdo al guion y la dirección de

arte, haciendo un cálculo estimado de lo que se va a gastar no solo en esta etapa, sino también para la producción y postproducción. Es un plan que expresa en términos financieros lo que se va a gastar en un determinado periodo de tiempo. Se divide en sobre la línea y bajo la línea.

Tabla 6. Presupuesto

PRESUPUESTO GENERAL	
DESCRIPCIÓN	COSTO TOTAL
Gastos de Personal Humano	\$92.325,00
Gastos de Equipos Físicos	\$10.658,75
Gastos de Software	\$4.191,04
Gastos de Servicios	\$67.488,94
Gastos de Registros del IEPI	\$3.328,00
Gastos de Seguros	\$6.479,65
Subtotal	\$184.471,38
Imprevistos 5%	\$9.223,57
TOTAL	\$193.694,95

7. Conclusiones y recomendaciones

Al concluir este trabajo, tras una ardua investigación, y al haber cumplido con los objetivos específicos que ayudaron a lograr el objetivo general de este proyecto de graduación se llegó a las siguientes conclusiones y recomendaciones, esperando poder compartir un poco de lo que se ha aprendido.

7.1. Conclusiones

La información con respecto a la Provincia del Guayas está centralizada al cantón de Guayaquil, siendo muy pocas las fuentes en dónde se puede obtener información histórica del resto de cantones.

La televisión es una gran influencia para los niños y los programas que ven en televisión nacional son en su mayoría de otros países los cuales presentan referentes extranjeros.

Los costos de realización de una producción de animación son más elevados, en parte, debido a la falta de procesos que optimicen el tiempo de producción. El costo total de la primera temporada de la serie "*Cuenta-cuentos*" es de **\$193.694,95** dólares.

Así, mediante una ardua investigación se logró cumplir el objetivo principal de realizar la preproducción de la serie de animación stopmotion con contenido sociocultural.

7.2. Recomendaciones

Las entrevistas personales son una buena fuente a la cual se puede acudir para obtener información que no está plasmada en libros.

Es importante que al momento de escribir el resto de los guiones de los 9 capítulos faltantes de la temporada no alejarse de la radiografía de los personajes ya que en base a eso se hizo el diseño de personajes. Se aconseja respetar la dirección de arte que ha sido previamente estudiada para llegar al televidente, tomando en cuenta que el estudio técnico se elaboró en base a ella, y al ser modificada el estudio técnico y financiero podría variar.

Se debe considerar la utilización de los recursos de la universidad como manera de reducir gastos, no solo los requerimientos físicos como el local y los equipos electrónicos, sino también incluir los clubes de EDCOM, el Club de Sonido *Anifonix* y el *Club de Ilustración y Animación (C.I.A.)*. Siendo el monto total que sería cubierto por ESPOL **\$136.292,97**. Así como también se deberían conseguir auspicios o hacer coproducción.

8. Agradecimientos

Andrea Ojeda Alvarado

Agradezco a la Biblioteca Municipal, en especial al Arquitecto Melvin Hoyos por su inigualable guía en la investigación sobre los referentes socioculturales de la provincial del Guayas.

Nadia Ronquillo Cornejo

Agradezco a las escuelas “Nueva Semilla” y “Antonio José de Sucre”, por haber sido parte de este proyecto junto con sus estudiantes de Quinto año de Educación Básica.

9. Referencias

- [1] "Un mundo animado". (2008). " Un mundo animado". *Vistazo*.
- [2] "Producción nacional en nueva ley". (5 de Julio de 2013). *El Tiempo*. Recuperado el 1 de Junio de 2014, de Producción nacional en nueva ley: <http://www.eltiempo.com.ec/noticias-cuenca/124915-produccion-n-nacional-en-nueva-ley/>
- [3] Alger, J. (2012). *The Art and Making of Paranorman*. San Francisco, USA: Chronicle Books.
- [4] Field, S. (1996). *El Manual del Guionista*. Madrid, España: Plot Ediciones.
- [5] González, P. (10 de Febrero de 2013). El pasillo espera ser patrimonio . *PP El Verdadero*, págs. 12-44.
- [6] Guion: Story Line. (S.F. de S.F. de S.F.). *Ágora TV*. Recuperado el 27 de Octubre de 2014, de <http://www.revolutionvideo.org/agoratv/formacion/guion.html>
- [7] Ortiz, C., Macas, J., González, V., Coronel-Salas, G., & Paladines, F. (Diciembre de 2013). *Revista Latina de Comunicación Social - ULL*. Recuperado el 3 de Julio de 2014, de Actas: Análisis de las parrillas de programación de los canales de televisión de Ecuador : http://www.revistalatinacs.org/13SLCS/2013_actas/153_Ortiz.pdf
- [8] Priebe, K. A. (2011). *The Advance Art of Stop Motion Animation*. Boston, USA : Course Tecchnology, a part of Cengage Learning.
- [9] Rojas, E. (20 de Junio de 2010). *El Universo*. Recuperado el 5 de Junio de 2014, de Vida y Estilo - Cine y TV: La propuesta infantil de la TV local: <http://www.eluniverso.com/2010/06/20/1/1421/propuesta-infantil-tv-local.html>
- [10] Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo. (Agosto de 2007). *Plan Nacional Para el Buen Vivir*. Recuperado el 9 de Mayo de 2014, de Participación Ciudadana: Plan Nacional de desarrollo 2007-2010: <http://plan.senplades.gob.ec>
- [11] Zamarripa, A. (10 de Septiembre de 2006). *Revista Digital Universitaria -UNAM*. Recuperado el 4 de Junio de 2014, de LINDA SERGER: La Psicología en la práctica del guionista: http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/sep_art69.pdf