

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Máster en Postproducción Digital

---



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



ESCUELA POLITECNICA  
SUPERIOR DE GANDIA

# “Proceso de Adaptar, Conceptualizar y Crear Personajes para Medios Audiovisuales”

**TRABAJO FINAL DE MASTER**

Autor/a:  
**Jorge Arturo Tobar Morán**

Tutor/a:  
**Jaime Lloret**

**GANDIA, 2015**

## **RESUMEN**

Esta tesina profesional se trata sobre el proceso a seguir en la creación de personajes basados en la cultura ecuatoriana, para esto se realizó una investigación sobre Ecuador y sus festividades, centrándome en la leyenda del Diablo Huma. Luego de tener la idea se elaborará un flujo de trabajo para que el proyecto mantenga un orden específico. En el desarrollo se explicará detalladamente las fases de preproducción, producción y postproducción para obtener el producto final que serán tres piezas audiovisuales a modo de teasers, de manera que parezca que se trata de la promoción de una producción mucho más grande, como una película animada. El estilo de animación 2D y gráficos tipo cartoon, combinando la ilustración con los softwares y conocimientos aprendidos en el Master de Postproducción Digital dictado en la Universidad Politécnica de Valencia, sede en Gandía.

## **ABSTRACT**

This professional thesis is about the process to follow in creating characters based on Ecuadorian culture for this it made an investigation about Ecuador and festivities, focusing on the legend of the “Huma Devil”. Then of having an idea I’ll be prepared a workflow for the project to maintain a specific order. In the develop will be explained about the phases preproduction, production and postproduction for the final product would be three audiovisual pieces as a teasers, so it seems that it’s promoting a too larger production as an animated movie. The style is animation 2D and cartoon graphics, combining the illustration with softwares and knowledges learned in the Master of Digital Postproduction taught at the Polytechnic University of Valencia, based in Gandia.

# ÍNDICE

<b>CAPÍTULO 1</b>	<b>6</b>
<b>1.1 INTRODUCCIÓN</b>	<b>6</b>
<b>1.2 PROPUESTA</b>	<b>7</b>
<b>1.3 OBJETIVOS</b>	<b>8</b>
<b>1.3.1 OBJETIVO GENERAL</b>	<b>8</b>
<b>1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>8</b>
<b>1.4 PRECEDENTES DEL PROYECTO</b>	<b>8</b>
<b>1.5 ESTRUCTURA DEL PROYECTO</b>	<b>11</b>
<b>CAPÍTULO 2: ANÁLISIS DE REFERENCIAS DEL MERCADO</b>	<b>13</b>
<b>2.1 ESTADO DEL DISEÑO DE PERSONAJES BASADOS EN LA CULTURA ECUATORIANA</b>	<b>13</b>
<b>2.2 CORTO ECUATORIANO DE ANIMACIÓN 2D “POPOC”</b>	<b>15</b>
2.2.1 DISEÑO DE PERSONAJES DE POPOC	16
<b>2.3 CORTO ECUATORIANO DE ANIMACIÓN 2D “TZAN-ZAN”</b>	<b>17</b>
2.3.1 DISEÑO DE PERSONAJE DEL CORTO TZAN ZAN	18
<b>2.4 HISTORIETA ECUATORIANA “EL CAPITÁN ESCUDO”</b>	<b>19</b>
2.4.1 ANÁLISIS DEL ENFOQUE DE LA TRAMA DEL CÓMIC “CAPITÁN ESCUDO”	20
2.4.2 DISEÑO DEL PERSONAJE EL CAPITÁN ESCUDO	21
<b>2.5 ANÁLISIS DE “LEYENDAS GUAYAQUILEÑAS EN COMICS”</b>	<b>22</b>
2.5.1 DISEÑO DE PERSONAJES DE “LEYENDAS GUAYAQUILEÑAS”	23
<b>2.6 ANÁLISIS DE LA TRAMA DE “INSUMISA VECINDAD”</b>	<b>24</b>
2.6.1. DISEÑO DE PERSONAJES DE “INSUMISA VECINDAD”	25
<b>CAPÍTULO 3: DESARROLLO DEL PRODUCTO</b>	<b>26</b>
<b>3.1 WORKFLOW DE TRABAJO</b>	<b>26</b>
<b>3.2 “EL INCANSABLE DANZANTE”</b>	<b>28</b>
3.2.1 PROPORCIÓN FÍSICA	29
3.2.2 ESTILO GRÁFICO	29
3.2.3 DEFINICIÓN DE NORMAS Y LÓGICA DEL PERSONAJE	29
3.2.4 STROKES	30
<b>3.3 ESPECIFICACIONES DE FORMATO DE LOS TEASERS</b>	<b>31</b>
<b>3.4 TEASER</b>	<b>32</b>
<b>3.4.1 TEASER 1 “CONOCE A DIEGO”</b>	<b>33</b>
<b>3.4.1.1 PREPRODUCCIÓN</b>	<b>33</b>
3.4.1.1.1 STORY BOARD	33
3.4.1.1.2 GUIÓN LITERARIO DEL TEASER 1	34
3.4.1.1.3 GUIÓN TÉCNICO DEL TEASER	35
<b>3.4.1.2 PRODUCCIÓN</b>	<b>36</b>
3.4.1.2.1 ILUSTRACIÓN EN PHOTOSHOP	36
3.4.1.2.2 EXPORTACIÓN A AFTER EFFECTS	37
<b>3.4.1.3 POSTPRODUCCIÓN</b>	<b>38</b>
3.4.1.3.1 ORDEN DE LOS LAYERS	38
3.4.1.3.2 PUNTOS DE ANCLAJE	39

3.4.1.3.3 PARENTALES Y NULL OBJECTS	39
3.4.1.3.4 ANIMACIÓN DE ILUSTRACIONES	40
3.4.1.3.5 USO DE PUPPETS	40
3.4.1.3.6 ANIMACIÓN DE TEXTOS	41
3.4.1.3.7 SÓLIDOS CON MÁSCARAS	43
3.4.1.3.8 SOMBRAS	45
3.4.1.3.9 CORRECCIONES DE COLOR	45
3.4.1.3.10 COLORES DEL FONDO	46
3.4.1.3.11 OPTICAL FLARES	47
3.4.1.3.12 SONORIZACIÓN	48
<b>3.3.2 TEASER 2 “MAGIA Y PODER”</b>	<b>49</b>
<b>3.3.2.1 PREPRODUCCIÓN</b>	<b>49</b>
3.3.2.1.1 STORY BOARD	49
3.3.2.1.2 GUIÓN LITERARIO DEL TEASER 2	50
3.3.2.1.3 GUIÓN TÉCNICO DEL TEASER	52
<b>3.3.2.2 PRODUCCIÓN</b>	<b>54</b>
3.3.2.2.1 ILUSTRACIÓN EN PHOTOSHOP DEL TEASER 2	54
<b>3.3.2.3 POSTPRODUCCIÓN</b>	<b>55</b>
3.3.2.3.1 ORDEN Y DURACIÓN DE LOS LAYERS	55
3.3.2.3.2 ELEMENTOS DEL FONDO	56
3.3.2.3.3 COLORES DE BASE	56
3.3.2.3.4 TEXTURAS DEL FONDO	57
3.3.2.3.5 OPTICAL FLARES	58
3.3.2.3.6 ANIMACIÓN DE LOS TEXTOS	59
3.3.2.3.7 SONORIZACIÓN	60
<b>3.3.3 TEASER 3 “EL INCANSABLE DANZANTE”</b>	<b>62</b>
<b>CAPÍTULO 4</b>	<b>64</b>
<b>4.1 CONCLUSIONES</b>	<b>64</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>66</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Captura del video de Crystal Calvo, 2014.....	9
Figura 2 Captura del video de Adriana Parco, 2014. ....	9
Figura 3 Captura del trabajo de Omar Rodríguez, 2014. ....	10
Figura 4 PoPoc cortometraje ecuatoriano de animación 2D .....	15
Figura 5 Diseño del personaje Unush .....	16
Figura 6 Diseño del personaje PoPoc.....	17
Figura 7 Tzan zan cortometraje ecuatoriano de animación 2D .....	18
Figura 8 Diseño del personaje Tzan zan .....	18
Figura 9 El Capitán Escudo, protagonista de la historieta ecuatoriana .....	19
Figura 10 Evolución del estilo gráfico de este comic .....	20
Figura 11 Diseño del Capitán Escudo, junto al Escudo Nacional Del Ecuador.....	21
Figura 12 Evolución del diseño del personaje Capitán Escudo .....	21
Figura 13 Portada del comic que cuenta la leyenda guayaquileña “La Dama Tapada”, por Eddy Vivar .....	22
Figura 14 Diseño del personaje “La Viuda del Tamarindo”, por Lex Campuzano ...	23
Figura 15 Portada de la revista INSUMISA VECINDAD de Manuel Espinosa e Israel Pardo.....	24
Figura 16 Portada de la revista INSUMISA VECINDAD de Manuel Espinosa e Israel Pardo.....	25
Figura 17 Workflow del proyecto.....	27
Figura 18 Diablo Huma, animando una celebración indígena ecuatoriana .....	28
Figura 19 Ventanas de los valores para los videos en After Effects.....	31
Figura 20 Personajes Principales: "Diego", "Mascarita”, “Diablo Huma” .....	32
Figura 21 Story Board "Conoce a Diego" .....	33
Figura 22 Diseño del cuerpo de "Diego" .....	36
Figura 23 Proceso de Exportación .....	37
Figura 24 Selección de modo Composición.....	37
Figura 25 Layers en desorden .....	38
Figura 26 Orden, Inicio y Final de los Layers .....	38
Figura 27 Punto de Anclaje.....	39
Figura 28 Parentales y Null Objects.....	39
Figura 29 Animación de Ilustraciones .....	40
Figura 30 Puppets .....	40
Figura 31 Texto con "Strech and Squash" .....	41
Figura 32 Texto con máscaras.....	41
Figura 33 Animación por escala.....	41
Figura 34 Tipo de letra .....	42
Figura 35 Palabras principales .....	42
Figura 36 Sólidos con Mascaras.....	43
Figura 37 Composición final de elementos .....	43
Figura 38 Iluminación con Keyframes .....	44
Figura 39 Efecto "Hue/Saturation" .....	44
Figura 40 Colocación de Sombras .....	45
Figura 41 Corrección de color.....	45
Figura 42 Efecto "Ramp" .....	46
Figura 43 Elementos para fondo.....	46

Figura 44 Efecto Optical Flare.....	47
Figura 45 Variación del brillo.....	47
Figura 46 Aplicación de Sonido Teaser 1 “Conoce a Diego”.....	48
Figura 47 Story Board "Magia y Poder".....	49
Figura 48 Secuencia de Ilustración Teaser "Magia y Poder".....	54
Figura 49 Línea de Tiempo de Photoshop.....	54
Figura 50 Orden y Duración de los Layers.....	55
Figura 51 Efecto “Radial Ramp”.....	56
Figura 52 Forma y Valores de la máscara.....	57
Figura 53 Efecto "Gaussian Blur".....	57
Figura 54 Optical Flares.....	58
Figura 55 Textura "Spaztic".....	58
Figura 56 Animación de Texto.....	59
Figura 57 Animación de texto 2.....	59
Figura 58 Sonorización del Teaser 2 "Magia y Poder", captura de Logic Pro X.....	61
Figura 59 Título del proyecto.....	62
Figura 60 El personaje protagonista del proyecto.....	62
Figura 61 Proceso de realización del teaser 3.....	63

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Guión Técnico Teaser "Conoce a Diego".....	35
Tabla 2 Guion Técnico Teaser "Magia y Poder".....	53

# CAPÍTULO 1

## 1.1 INTRODUCCIÓN

El País Ecuador consta con una diversidad de zonas geográficas, formada por costa, sierra, oriente y región insular; con climas muy diferenciados entre ellos y a pocas horas de viaje. [1]

Gracias a esta variedad de clima y zonas geográficas que tiene este país, a lo largo de la historia se formaron agrupaciones de gente, distintas entre ellas, según la región donde se desarrollaron, tanto de forma física como en la manera de pensar, ya sea en creencias y de cómo rendir tributo a las mismas. [2]

De toda la historia que rodea al Ecuador a lo largo de los años, nace la mente creativa de los aborígenes con infinidad de cultos y tributos para adorar a los que ellos consideraban dioses. Cada una de estas celebraciones tenía motivos diferentes, así que los adornaban y festejaban de distinta manera. Cada vez que ocurría algún hecho importante para los aborígenes como por ejemplo el nacimiento de un nuevo miembro de la tribu, lluvia en los peores momentos de sequía o algún acontecimiento paranormal para ellos como los rayos o erupciones volcánicas, lo interpretaban como obra de los dioses, por lo que elevaban tributos a través de bailes y festejos, que eran repetidos cuando lo consideraban apropiado, cada vez que se generaba una celebración o se la pasaba de una generación a otra, se le añadían detalles, personajes e historias, tal vez a causa de anécdotas, de la forma de interpretarlas, o simple creatividad de los aborígenes. De esta manera el número de tradiciones iba creciendo, y cada vez se volvían más sólidas, con más detalles, llenándose de significados y más cosas detrás de ellas. Convirtiéndose de a poco en parte de su cultura, trascendiendo en el tiempo por miles de años, muchas de ellas hasta nuestros días. [3]

Desgraciadamente, debido al paso del tiempo, la modernización y el avance de la era tecnológica, estas tradiciones han ido quedando relegadas. Además de que las influencias culturales extranjeras, tanto en música, vestimenta, modos de hablar, entre otros, han ido debilitando las tradiciones propias que alguna vez fueron orgullo del territorio ecuatoriano.

Para tratar de solucionar este problema, existen pocos grupos que luchan por preservar y mantener con vida estas celebraciones y costumbres. Así que una manera innovadora de dar a conocer y reforzar estas tradiciones, es creando historias que capten la atención de las nuevas generaciones, evitando así que estas tradiciones desaparezcan con el tiempo, o que peor aún, adoptemos otras culturas y dejar relegada la nuestra.

Es por eso que he decidido hacer este tema, para ayudar en la lucha de prevalecer el amor patrio y mantener vivas las tradiciones de mi país. Además de dar a conocer mi cultura a diferentes lugares en el mundo.

## **1.2 PROPUESTA**

Inspirado en las palabras del célebre creador de cartoons "Los dibujos animados ofrecen un modo de contar historias y entretenimiento visual que es capaz de dar placer e información a personas de todas las edades en todo el mundo" -Walt Disney. Me he motivado para realizar este proyecto mediante ilustraciones animadas.

Tal y como se explica en el anterior capítulo, en el Ecuador el diseño de personajes e historias ficticias, se ha visto impulsado por la gran necesidad de prevalecer el amor patrio, que día a día va desapareciendo a causa de las influencias culturales extranjeras, tanto en música, vestimenta, costumbres, modos de hablar, creencias, entre otros.

Por esto existen actualmente historias que intentan luchar en contra de estos cambios y prevalecer nuestra identidad, como los analizados anteriormente, pero estas historias tratan de hechos históricos como "insumisa vecindad" [4] y las "leyendas guayaquileñas" [5]. También de manera más moderna y tratando de llamar la atención de los jóvenes con un comic infantil como "el Capitán Escudo" [6], pero que busca combatir y hacer hincapié en las falencias de la sociedad, los males que la aquejan son reflejados en sus villanos.

Mi propuesta en cambio, es enfocarme en preservar vivas las festividades y cultos tradicionales que se han dado desde tiempos inmemoriales. En estas celebraciones típicas, participan infinidad de personajes fruto de la creatividad de los ancestros aborígenes ecuatorianos, los cuales hasta el día de hoy se puede ver en dichos festejos, pero que desgraciadamente no se conocen en todo el país, generalmente sólo en la zona regional de donde proviene la celebración.

Debo confesar que yo, siendo ecuatoriano, desconocía de la existencia muchos de estos personajes tradicionales, y de la riqueza de la historia que poseen cada uno de ellos es lo que me ha motivado a realizar este proyecto, darlos a conocer a más compatriotas míos, y por qué no, llevarlos a ser conocidos a nivel internacional.

## **1.3 OBJETIVOS**

### **1.3.1 OBJETIVO GENERAL**

Contribuir al conocimiento de la cultura ecuatoriana dentro y fuera de su territorio, mediante la creación de personajes basados en las creencias aborígenes de Ecuador.

### **1.3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Conocer y explorar la cultura ecuatoriana.
- Crear personajes basados en la cultura ecuatoriana, a partir de los conceptos investigados.
- Describir el desarrollo de los personajes.
- Realizar 3 teasers de los personajes principales creados en el proyecto, mediante la animación 2D aprendida durante el Master.
- Dar a conocer las costumbres típicas del Ecuador mediante la técnica de animación 2D para hacer más agradable la información.
- Prevaler el amor de los ecuatorianos por sus propias costumbres.

## **1.4 PRECEDENTES DEL PROYECTO**

Para elaborar mi proyecto busqué otros trabajos que tengan similitud con mi propuesta no solo en la parte de animación, sino que hayan tenido un proceso previo de conceptualización de una idea y que los elementos que utilizaron fueron elaborados por ellos mismos, ya sean ilustrados, vectorizados, edición fotográfica, etc. A continuación doy una pequeña reseña de los trabajos que seleccioné de los más recientes posibles asegurando así que sean temas más actuales.

En el TFM titulado “Motion Graphics infográficos en temáticas sociales” [7] presentado por la Máster Crystal Calvo en el año 2014 bajo la tutela de Beatriz Herráiz, que da como resultado el video “Sometimes It’s better not to know” [8] utiliza la misma técnica de animación que he empleado en mi trabajo, el Motion Graphic, utilizando los softwares estudiados en el Máster de Postproducción Digital, empleando Adobe Illustrator para crear vectorialmente las piezas gráficas, luego llevarlas a After Effects para desarrollar las animaciones al ritmo de la locución previamente grabada según sus guiones técnicos y literarios, adicionando música y efectos de sonido en Logic 9.

La temática de su trabajo se basaba en dar a conocer al público los abusos que realizan las grandes multinacionales de la moda en el proceso de la elaboración de sus mercancías, buscando así concientización social sobre el verdadero costo de los

mismos. Coincidiendo en el pensamiento de que este tipo de información es más fácil de asimilar si se la recrea con ilustraciones animadas con un diseño sencillo y agradable, con colores llamativos y movimientos dinámicos para mantener la atención durante la narración, como se puede ver en la *figura 1*.



*Figura 1* Captura del video de Crystal Calvo, 2014

Otro trabajo que debo mencionar que tiene mucha similitud en el proceso de preproducción, producción y postproducción enfocado al movimiento de imágenes previamente elaboradas manualmente para contar una historia mediante animación, con la diferencia que la técnica para mover los objetos es diferente a la que yo utilicé, en este caso el Stop Motion. Hablo del TFM titulado “Un corto animado para la composición musical *Mondestrunken*. Una versión libre de la tendencia de Kandinsky” [9] producido por la Máster Adriana Parco en el año 2014 bajo la tutela de José Giménez López.

Los materiales utilizados son en su mayoría de elaboración manual, haciendo pinturas con acuarela sobre cartulina Canson para el fondo, elementos diseñados en plastilina y luego fotografiados y editados en Photoshop y otros complementos vectorizados en Illustrator. En la *figura 2* muestro una captura del video resultante de este proyecto “Atonal” [10] donde se puede apreciar los elementos formando la composición digital.



*Figura 2* Captura del video de Adriana Parco, 2014.

Encontré también referencias en el trabajo “Creación del grafismo para Uróboros, el eterno retorno” [11] presentado por el Máster Omar Rodríguez en el 2014, bajo la tutela de Francisco Pastor. El cual describe paso a paso el proceso que le toma para conseguir los elementos, haciendo una previa conceptualización de la idea que tenía una directora, creando y definiendo así el estilo gráfico, para luego animarlos mediante Motion Graphics. Luego utiliza de igual manera los softwares estudiados en el Máster de Posproducción para lograr su objetivo, en la *figura 3* muestro un fotograma de su trabajo final.



*Figura 3 Captura del trabajo de Omar Rodríguez, 2014.*

## 1.5 ESTRUCTURA DEL PROYECTO

Para llegar al producto final de este proyecto, el *Capítulo 1* se realizará una investigación sobre la cultura ecuatoriana, específicamente sobre las festividades que se llevan a cabo en las distintas ciudades y regiones del país, de las cuales elegí la fiesta de nombre “La diablada” que consta de varios personajes disfrazados propios de la imaginación de los ancestros, que se desarrolla en la ciudad de Cayambe en la serranía ecuatoriana, entre ellos escogí al Diablo Huma, principal animador de la fiesta para basar a mi historia y mis personajes. Definiendo así los objetivos de mi trabajo.

En el *Capítulo 2* se elaborará el análisis de referencias del mercado, aquí se buscarán trabajos realizados por otros estudiantes que tengan similitud con mi idea, ya sea en el modo de desarrollo o en los objetivos planteados. Además buscaré proyectos que sean afines a los temas de personajes basados en la cultura ecuatoriana, analizando el modo de trabajo de todos ellos para poder realizar correctamente el mío.

Teniendo la idea clara de lo que quiero crear y lo que hay en el mercado puedo pasar al *Capítulo 3*, el desarrollo, donde realizaré una explicación detallada de cada paso que haga durante los procesos de preproducción, producción y postproducción. Desarrollaré el flujo de trabajo (workflow) para el proyecto, poniendo detalladamente los pasos que seguiré para llegar a mi producto final, que serán 3 teasers que muestren a los personajes que se desenvuelven en mi historia. Especificando las características que tendrán los videos.

Empezaré haciendo bocetos para definir el estilo gráfico que deseo utilizar, para esto haré una investigación utilizando libros que expliquen el proceso de creación de personajes, tanto en las formas básicas como en las expresiones faciales, tipos de movimientos, colores, etc.

Con el estilo gráfico definido, puedo empezar a hacer los storyboards de los teasers que me he planteado, cada video tendrá una temática diferente, enfocándose en un personaje a la vez. Siguiendo la guía de los storyboards empiezo a dibujar en Adobe Photoshop todas las escenas correspondientes, dando color y haciendo pruebas de movimiento.

Terminando las ilustraciones llevaré los archivos de Photoshop a After Effects para empezar la postproducción, ordenando el material para realizar las animaciones, aumento textos que acompañen las imágenes y correcciones de color. Luego pasaré el render de After Effects a Logic Pro X para realizar la sonorización de los videos, para esto descargaré efectos de audio de páginas gratuitas. Terminando esta estructura, finalmente tendré los teasers terminados.

Finalmente en el *Capítulo 4* daré mis conclusiones personales y profesionales sobre este gran proyecto, esperando haber cumplido todos los objetivos planteados, ya que no solo tengo expectativas a nivel profesional, sino que también espero ayudar al fomento de la cultura de mi país natal Ecuador.

## **CAPÍTULO 2: ANÁLISIS DE REFERENCIAS DEL MERCADO**

### **2.1 ESTADO DEL DISEÑO DE PERSONAJES BASADOS EN LA CULTURA ECUATORIANA**

En la actualidad el mundo de la animación 2D está en estado de desarrollo en el Ecuador, poco a poco se va expandiendo y ganando territorio, sin embargo aún no alcanza a llegar a nivel televisivo o cinematográfico.

El diseño de personajes de estas animaciones ha sido tratado apegándose a los mismos patrones que yo pienso seguir en mi propuesta, pero con un enfoque diferente, me refiero a que el diseño de estos personajes se basa en la cultura ecuatoriana, rasgos físicos y entorno similar. Otro dato en común con mi proyecto es que la trama no es la tradicional que consta en los libros de historia, sino que a utilizando acontecimientos reales, han creado una historia ficticia, respetando y tomando en cuenta detalles puntuales pero dando un nuevo inicio y versión de cómo se dieron los hechos.

Como expliqué en el capítulo anterior, en Ecuador el diseño de personajes para historias ficticias se ha visto impulsado por la gran necesidad de prevalecer el amor patrio, que día a día va desapareciendo a causa de las influencias culturales extranjeras, tanto en música, vestimenta, costumbres, modos de hablar, creencias, entre otros. Es por esto que entidades gubernamentales como “El Ministerio de Cultura del Ecuador” [12] y “El Concejo Nacional de Cinematografía del Ecuador” [13] promueven concursos en los que se premia el talento y el esfuerzo de los animadores nacionales.

Las animaciones que existen en Ecuador son de tipo publicitarias; las más destacadas y cercanas a la animación de televisión y cine, son las que han concursado en distintos festivales de animación, de los cuales mencionaré los más importantes o destacados a continuación.

Actualmente en Ecuador, el diseño de personajes para las historias locales, está en crecimiento, debido a la preocupación por la desaparición de las fiestas, cultos y tradiciones que se han desarrollado durante miles de años en el territorio ecuatoriano, a causa de la modernización y la influencia de culturas extranjeras, que cada vez debilitan la identidad propia de los habitantes, lo que ha dado como resultado la creación de ciertas historias que cuenten lo sucedido hace años; como las guerras de independencia que se dieron para liberar el país a inicios del siglo XIX, y otros acontecimientos sucedidos mucho antes de la llegada de Cristóbal Colón al continente americano, que tienen como protagonistas a los aborígenes que habitaron en la región. [14]

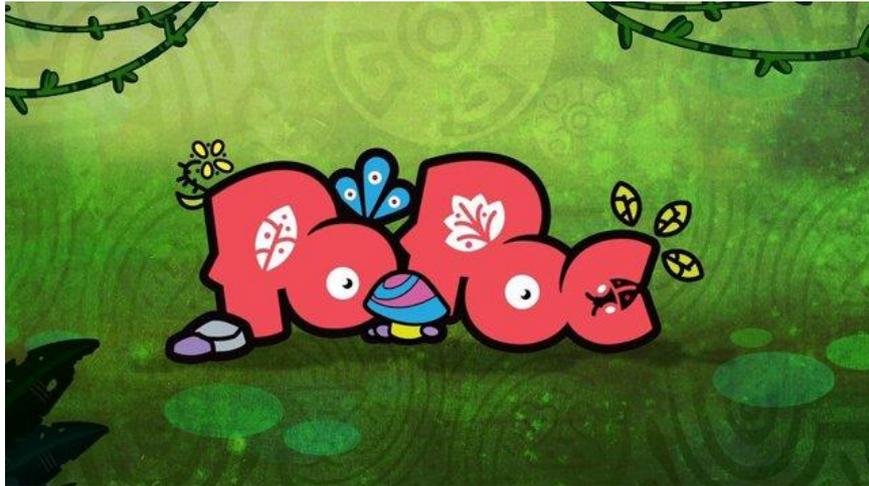
Existen varias formas en las que se han contado los hechos reales que acontecieron hace cientos de años en el territorio ecuatoriano, como libros históricos que cuentan cómo realmente es la historia, pero además existen novelas literarias que a partir de hechos reales recrean una historia ficticia ambientada en localidades existentes o que hacen alusión al Ecuador, de igual manera con los acontecimientos. El éxito de estas novelas se da por la cantidad de elementos simbólicos ecuatorianos que utilizan, por lo que la gente local que las lee se siente identificada.

Un excelente ejemplo de historias ficticias basadas en la cultura ecuatoriana es “Los Sangurimas” [15] de José De la Cuadra, 1934 en la que se cuenta una historia de un campesino ecuatoriano que hicieron pacto con el diablo para conseguir fortuna y cómo su familia se ve afectada. El éxito de esta novela fue el diseño de personajes, ya que a pesar de no tener una representación gráfica, los describía y reflejaba la forma de ser y de actuar de la gente del campo ecuatoriano.

En el área audiovisual, existen también historias ficticias basadas en hechos reales, tales como “Tza zan” [16] y “Popoc” [17], que están ambientados en la época de la conquista española al territorio que hoy en día es Ecuador. El diseño de personajes de ambos cortos animados es basado en la vestimenta y apariencia de los aborígenes ecuatorianos, combinados con un toque fantasioso para hacerlo más llamativo.

## 2.2 CORTO ECUATORIANO DE ANIMACIÓN 2D “POPOC”

En el año 2010, la productora de animación “El Hombre Invisible” [16] de la ciudad de Quito – Ecuador, desarrolló un cortometraje de animación 2D llamado “PoPoc”, un extracto del guion de un proyecto mucho más grande llamado “El último canto de Unush” de propiedad intelectual de la misma productora. Con este cortometraje ganaron el concurso de animación del Concejo Nacional de Cine del Ecuador durante dos años consecutivos (2010 y 2011). En la *figura 4* el logo del corto.



*Figura 4 PoPoc cortometraje ecuatoriano de animación 2D*

Este cortometraje tiene una duración de 5 minutos, realizado con el software de animación profesional Toon Boom, con el que se realizan varios de los dibujos animados que se pueden ver en la televisión e incluso de la pantalla grande.

Cuenta la historia de dos personajes que intentan cazar un pequeño animal. El primero es Unush, un hijo del dios de Nunkai, Unup, tiene características de guerrero, cazador, estratega y valiente, pero a la vez un poco de ingenuidad, su apariencia es de un niño de entre 8 y 10 años aproximadamente.

El otro personaje es Uhre, un animal con apariencia combinada de gorila y zorro, de personalidad un poco tonto y despistado, pero físicamente muy fuerte y ágil, por lo que es el compañero ideal para Unush. Ambos intentan atrapar a PoPoc, una especie de ave prehistórica, de una especie ficticia llamada Killiks, que se supone que es de las más apetecidas y difíciles de capturar.

### 2.2.1 DISEÑO DE PERSONAJES DE POPOC

Los personajes de este divertido corto animado, tienen como base las culturas aborígenes indígenas de la parte oriente del Ecuador, la zona de la selva amazónica ecuatoriana. A pesar que la historia cuenta que se trata de otro mundo y otras razas, la cultura con la que está ambientado el cortometraje hace mención, tanto en personajes como en el diseño del ambiente.

Para el personaje Unush, los rasgos físicos principales son basados en los de un indígena ecuatoriano con cejas gruesas, nariz pronunciada, color canela de la piel y contextura fuerte como un guerrero, por otro lado la forma del cuerpo está formado por curvas para dar mayor dinamismo, y el stroke es grueso para que siempre resalte del fondo.

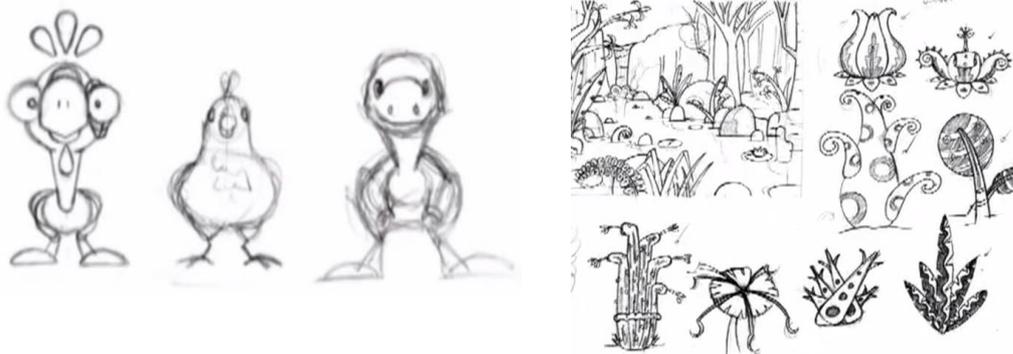
En la *figura 5* vemos a la izquierda, bocetos de Unush, personaje del corto; a la derecha, Guerrero indígena de la cultura Shuar del Ecuador. [18]



*Figura 5 Diseño del personaje Unush*

El estilo gráfico está diseñado con el estilo cartoon, para poder ampliar el target desde un público de niños hasta adultos, con personajes llenos de curvas y strokes gruesos, además de colores fuertes y llamativos, haciendo agradable el estilo visual, y que vaya acorde a la trama que hace semejanza a los dibujos animados clásicos.

A la izquierda de la *figura 6*, bocetos de PoPoc, personaje principal del corto; a la derecha, bocetos de las plantas del fondo del corto.



*Figura 6* Diseño del personaje PoPoc

### 2.3 CORTO ECUATORIANO DE ANIMACIÓN 2D “TZAN-ZAN”

Es una serie animada 2D producida por Daniel Jacome director y productor de El Hombre Invisible Visual Art.

*“La historia de Tzan zan nace de la palabra TzanTza que quiere decir reducción de cabezas, un ritual practicado por los Shuar (Jíbaros) para ahuyentar a sus enemigos, luego de reducir su cabeza, cosen su boca, orejas y ojos para evitar que regrese su espíritu y cobre venganza. Así empieza nuestra historia, Fernández el conquistador, se verá inmerso en este ritual después de enfrentar junto a sus torpes e insuficientes tropas, a los aguerridos y mágicos Shamanes. Sin embargo su vida se transforma en una pesadilla recurrente cada vez que despierta y se percata que lo han convertido en una cabeza reducida con amnesia temporal. Descubre esta gran aventura que te hará perder la cabeza, Tzan-Tzan”. [16].*

El corto se basa en la tradición indígena del pueblo ecuatoriano que consiste en la reducción de cabezas humanas, las mismas que después de ser momificadas servían como talismán o trofeos de guerra. Este elemento lo utilizan para formar el logo del corto como vemos en la *figura 7*.



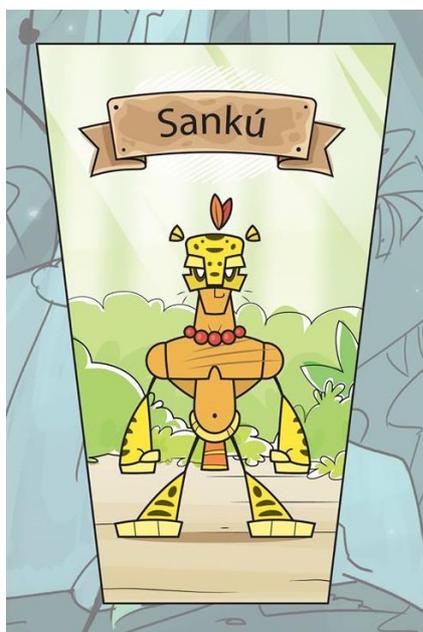
*Figura 7 Tzan zan cortometraje ecuatoriano de animación 2D*

### 2.3.1 DISEÑO DE PERSONAJE DEL CORTO TZAN ZAN

El personaje principal de este corto, se llama Sankú, diseñado a partir de un chamán indígena ecuatoriano y con ciertos rasgos animaloides provenientes del jaguar.

El estilo gráfico de esta animación es cartoon dirigido al target de niños y adultos creado en un ambiente de selva amazónica.

En la figura 8 se puede observar el personaje principal del corto, en este caso el jaguar “Sankú” comparado con un chamán el cual se verifica que tiene un atuendo con ropaje de piel de animal, en este caso el jaguar.



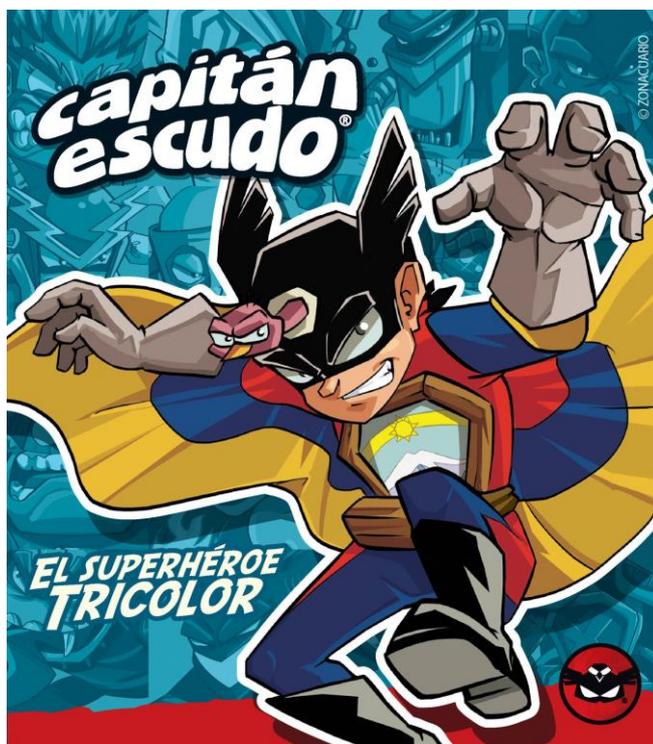
*Figura 8 Diseño del personaje Tzan zan*

## 2.4 HISTORIETA ECUATORIANA “EL CAPITÁN ESCUDO”

La primera historia de la que analizaré el diseño del personaje con una trama enfocada a la cultura Ecuatoriana, será el comic “Capitán Escudo”.

Es un comic que apareció en el año 2006 en la revista para niños “Elé” [19], creado por los ilustradores ecuatorianos Pablo Antonio Pincay e Israel Pardo. Surgió como una propuesta para crear a un “superhéroe ecuatoriano”, que luchara por la justicia y de cierta forma la gente se sienta identificada, además de poner un ejemplo a los niños y hacer una queja sobre los males de la sociedad.

Con esto, podemos concretar que el principal objetivo del cómic es ayudar a que los niños aprendan a combatir las cosas malas y que sean erradicadas de los ciudadanos mediante el ejemplo del protagonista en las historias. En la *figura 9* una ilustración del Capitán Escudo.



*Figura 9 El Capitán Escudo, protagonista de la historieta ecuatoriana*

## 2.4.1 ANÁLISIS DEL ENFOQUE DE LA TRAMA DEL CÓMIC “CAPITÁN ESCUDO”

Este comic cuenta las aventuras de un personaje con apariencia adulta, de entre 20 y 25 años, el cuál no cuenta con algún poder en particular, pero tiene mucho valor y un gran sentido de la justicia. En los inicios de esta historieta, la mayoría de los casos sin recurrir a la violencia (generalmente leve), más bien resuelve los problemas con astucia y algo de humor para niños. Cada uno de los villanos de esta historieta representan los aspectos negativos de la sociedad y las malas costumbres que tienen los ecuatorianos, como la injusticia, la corrupción, el regionalismo, la vanidad, la contaminación ambiental, la deforestación de los bosques, los hinchas deportivos violentos, la impuntualidad, el descontrol en los precios de los mercados, entre otros males. Los mismos que se ven reflejados en cada uno de sus personajes villanos. El encargado de solucionar los problemas ocasionados por los malhechores es el Capitán Escudo, siempre dando un mensaje positivo al final de cada historia.

Más adelante la trama fue evolucionando, así mismo como el diseño del personaje principal y villano volviendo la historia para un público un poco más adulto haciendo las aventuras menos cómicas, orientándolas más a la acción. Al tener un gran impacto la historieta, decidieron arriesgarse y elevar el target de la trama, subiendo de niños de 3 a 10 años, a uno que le llegue a gustar a los adultos también. El cambio fue bien recibido por los seguidores, volviendo su éxito aún mayor.

En la *figura 10*, a la izquierda la primera tira cómica del Capitán Escudo, Revista Elé 2006. A la derecha, escena del cómic luego de evolucionar, Revista Elé 2010.



Figura 10 Evolución del estilo gráfico de este comic

## 2.4.2 DISEÑO DEL PERSONAJE EL CAPITÁN ESCUDO

El diseño de este personaje se realizó en base al escudo nacional del Ecuador [20], tal como vemos en la *figura 11*, tomando cada uno de sus elementos y colocándolos de manera que puedan vestir al personaje. El cóndor es ubicado en la cabeza formando la máscara, la Bandera la usa como capa y pantalón, las ramas de Palma de Olivo y Laurel son representadas como dos varas con las se ayuda en la lucha, el óvalo central del escudo está colocado en su pecho, cubriendo el torso, los únicos elementos que no han sido utilizados en el diseño son las cuatro astas de las banderas y el hacha inferior del escudo; el resto de objetos son complementarios como las botas y los guantes.



*Figura 11* Diseño del Capitán Escudo, junto al Escudo Nacional Del Ecuador

Debido al giro de la trama y el cambio de target para lectores de la revista, el capitán escudo ha sufrido dos rediseños desde su creación en el 2006, como vemos en la *figura 12*, los cuales lo han ido adaptándolo al tipo de historia en el que se desarrolla. El estilo gráfico ha cambiado en el trazo y anatomía, de ser muy caricaturesco y humorístico, evolucionó a un estilo más proporcionado y dinámico, las líneas dejaron de ser tan curvas para ser un poco más rectas y cortantes, teniendo mejor definidas sus características, dando más seriedad y madurez a su personalidad. [21]



*Figura 12* Evolución del diseño del personaje Capitán Escudo

## 2.5 ANÁLISIS DE “LEYENDAS GUAYAQUILEÑAS EN COMICS”

En el año 2008 el Municipio de Guayaquil en convenio con La Dirección De Cultura Y Promoción Cívica Del Ecuador, decidieron promover el desarrollo cívico a través de cómics que narren ciertos hechos históricos importantes, tales como los ataques piratas de los que fue víctima en varias ocasiones la ciudad de Guayaquil en la época de la colonia, los planes que realizaron los próceres para lograr la independencia de la ciudad, la historia de la fundación de Guayaquil, entre otros hechos conmemorables y patrimonio para los guayaquileños. [4]

Además de ciertos relatos y leyendas que se han contado desde siempre entre los habitantes de la ciudad, leyendas como “la dama tapada” en la *figura 13*, “la viuda del tamarindo”, “la mano milagrosa”, “la cruz de madera”, entre otros relatos que han ido pasando de generación en generación, a través de uno de los medios más básicos de la comunicación, el relato hablado, tradicionalmente contados de abuelos a nietos que en esta ocasión serán transmitidos en forma de cómics, para atraer e informar al público joven.



*Figura 13 Portada del comic que cuenta la leyenda guayaquileña “La Dama Tapada”, por Eddy Vivar*

### 2.5.1 DISEÑO DE PERSONAJES DE “LEYENDAS GUAYAQUILEÑAS”

El diseño de personaje y demás ilustraciones de este gran proyecto, estuvieron a cargo de Eddy vivar, Lex Campuzano, Pedro Benalcázar, Adrian Peñaherrera, Kléber flores, y otros artistas guayaquileños. [5]

Los personajes protagonistas de estas leyendas fueron realizados a partir de la recopilación de los mismos relatos, ya que en cada persona que lo cuenta, le suele dar su toque personal, añadiendo rasgos del espíritu o aparición del que se hable así como de su vestimenta, pero siempre se mantiene algo de similitud. El resto de personajes relleno, fueron diseñados según la época de donde proviene la leyenda.

Para los diseños e emplearon trazos macabros, como manos deformes con dedos alargados, así como rostros intimidantes, la vestimenta generalmente tiene un estilo colonial, de la época del siglo XIX, ya que la gran mayoría de relatos viene de ese tiempo, así mismo los colores siempre giran en torno a una paleta sombría, que generalmente se utiliza para representar seres paranormales, como vemos en la *figura 14* que muestra el diseño del personaje de “La Viuda de Tamarindo”.

Un elemento muy importante para contar este tipo de relatos, es la iluminación ya que según estudios psicológicos, todo lo que viene de las sombras o lo que no se alcanza a ver claramente, genera en la mente humana temor. Es por esto que en los films de terror, siempre se verá una iluminación tenue, que ayuda a resaltar el miedo que provocan los mismos.



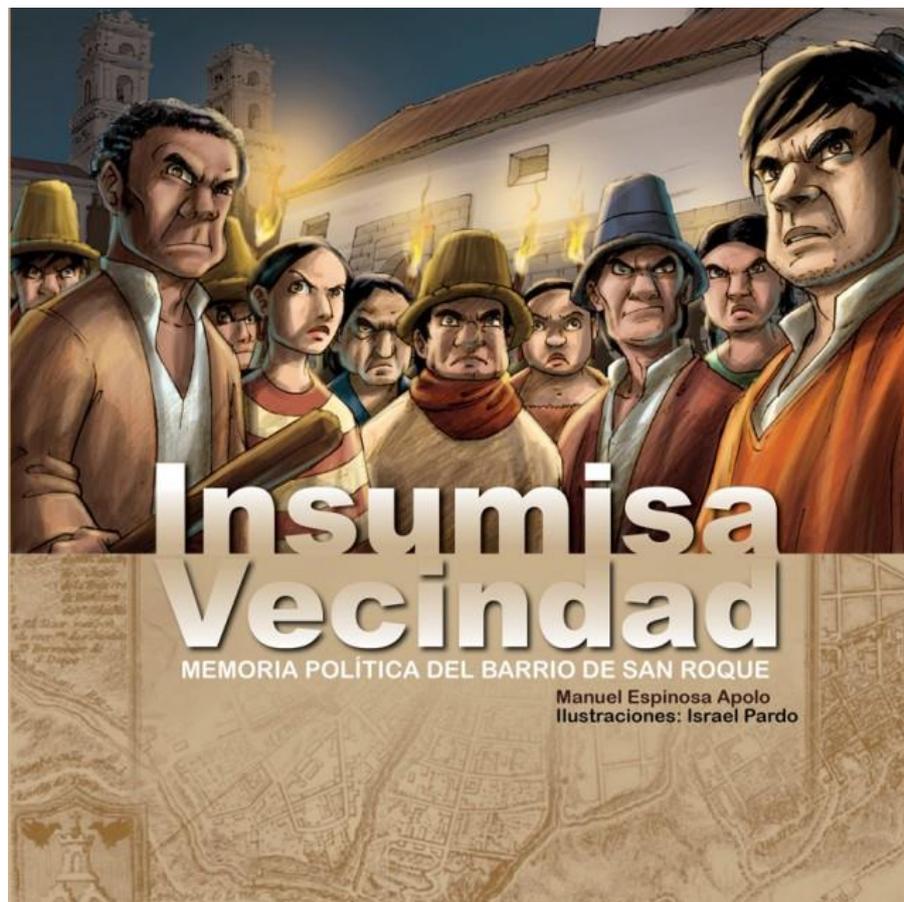
Figura 14 Diseño del personaje “La Viuda del Tamarindo”, por Lex Campuzano

## 2.6 ANÁLISIS DE LA TRAMA DE “INSUMISA VECINDAD”

Otro organismo gubernamental que busca mantener con vida los hechos que marcaron época en la historia del Ecuador, mediante comics para atraer público joven, fue el Ministerio de Cultura del Ecuador. En el año 2010, contrató a Israel Pardo, para que contara hechos que fueron altamente significantes en la evolución de la patria, en este caso se trata del comic “Insumisa Vecindad”, cuya portada se ve en la *figura 15*.

Este comic cuenta los abusos de poder y maltratos que sufrieron los indígenas por parte de obispos y gente que estaba en al mando de los pueblos, además de la gran rebelión que se dio por parte del pueblo enardecido arto de tantos abusos, que con antorchas y palos, hicieron justicia por mano propia.

Los hechos fueron reales, se dieron aproximadamente a inicios del siglo XVIII. [22]



*Figura 15 Portada de la revista INSUMISA VECINDAD de Manuel Espinosa e Israel Pardo*

### 2.6.1. DISEÑO DE PERSONAJES DE “INSUMISA VECINDAD”

Los personajes de esta historia han sido diseñados en base a los rasgos físicos característicos de la zona de la serranía ecuatoriana. Así como la vestimenta sigue los patrones de época, nivel social y región geográfica.

Han respetado muy bien los patrones principales que definen los rasgos del pueblo indígena ecuatoriano, como lo son el color de piel mestizo, tipos de cabello más comunes en la zona, y principalmente detalles físicos como tipo de contextura anatómica y facciones de rostro, como pómulos y narices pronunciadas.

Todos estos detalles fueron adaptados al estilo comic por parte de Israel Pardo. Un gran ejemplo de cómo diseñar personajes basados en la cultura de la sierra Ecuatoriana. En la *figura 16* vemos un detalle de una página del comic donde se muestran los rostros de la gente.



*Figura 16 Portada de la revista INSUMISA VECINDAD de Manuel Espinosa e Israel Pardo*

## CAPÍTULO 3: DESARROLLO DEL PRODUCTO

### 3.1 WORKFLOW DE TRABAJO

Para elaborar el trabajo de fin de master primeramente debo buscar un tema que vaya acorde con las enseñanzas del Master y en el que pueda aplicar todas mis habilidades. Para esto haré una lluvia de ideas considerando mis conocimientos profesionales y el nivel de complejidad para elegir el tema correcto. Luego que sea aprobado investigaré todo lo posible referente a mi proyecto y la manera para desarrollarlo.

Con la idea más clara gracias a la investigación, empezaré a realizar bocetos para definir el target a quién será dirigido, además del estilo gráfico que quiero utilizar, definiendo así el tipo de ilustración, las paletas de colores, así como el tipo de letra. Para encontrar el estilo definitivo tendré que elaborar varios bocetos diferentes, repitiendo este proceso cuantas veces sea necesario.

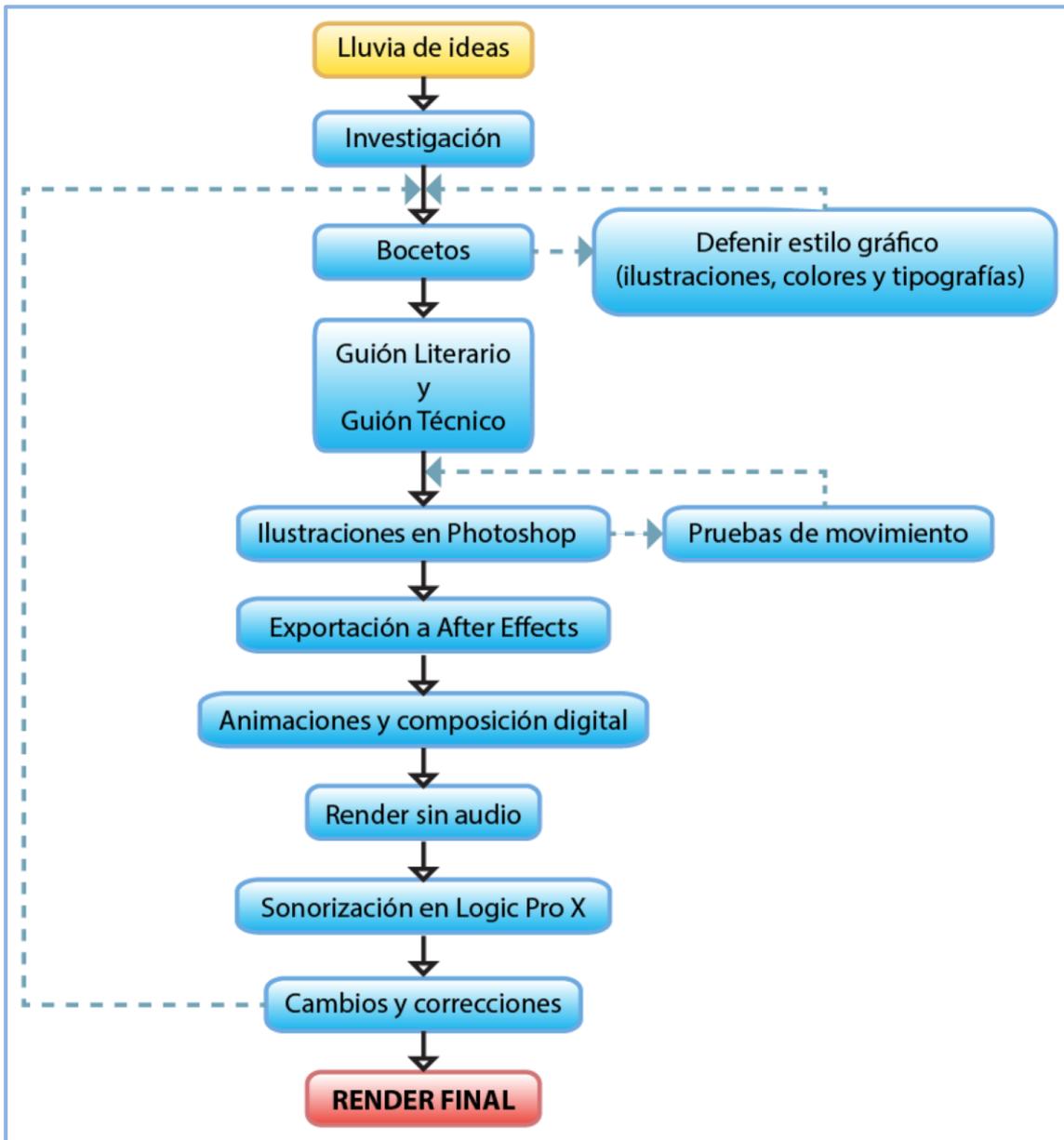
Cuando defina el estilo podré elaborar los guiones técnico y literario sobre la historia, donde definiría las escenas que luego serán ilustradas en Photoshop, haciendo pruebas de movimiento con la línea de tiempo que consta este programa, deberé repetir las ilustraciones en hasta conseguir una fluidez en cada escena.

Pasaré este proyecto de Photoshop a After Effects para empezar con la postproducción, ordenando los elementos para poderlos animar definitivamente, se corregirán colores y se amentarán las animaciones que hagan falta, así como efectos especiales y los textos con movimiento, para hacer el render del video sin audio.

Llevaré el render resultante de After Effects a Logic Pro X donde haré la sonorización, colocando elementos de audio según lo requiera el video y el estilo que haya decidido.

Presentaré a mi tutor los videos obtenidos para que sean analizados y aprobados, en caso de tener alguna corrección debería regresar a la fase del boceto para conseguir nuevos resultados según las expectativas del tutor. Terminando todo este proceso tendría el render final de mi proyecto.

En la *figura 17* muestro el esquema del workflow que voy a seguir para este proyecto.



*Figura 17 Workflow del proyecto*

### 3.2 “EL INCANSABLE DANZANTE”

Mi idea se basa en la leyenda del “Diablo Huma” [23], que es resultado de la mente y las creencias de la gente de la zona de la sierra ecuatoriana símbolo folclórico del pueblo Cayambeño. Cuenta la historia que con la conquista española se fragua el mestizaje y la celebración de fiesta del sol para proclamar la identidad de su tierra, en éste se destaca el personaje del Diablo Huma, que nace en la época de la colonia española en una combinación del español diablo que significa encarnación del espíritu del mal y del quichua nativo Huma, (cabeza). Es así que nace el término de Diablo Huma personaje tradicional del Cayambe. [24]

Su vestimenta consiste en llevar una camisa blanca o de colores, pantalón blanco, sostenido por una faja o chumbi, en la cintura lleva una chalina de diversos colores, sobre esta se ubica el zamarro; a través del pecho lleva una pequeña chalina o macana, utiliza alpargatas con capellada blanca; lo principal en la vestimenta es la máscara de doble cara, cada una de las mismas tiene un color diferente y tres orificios (dos para los ojos y uno para la nariz), con prolongaciones en la parte superior en forme de cuernos, grandes orejas y nariz, decorada con hermosos bordados de colores brillantes en la partes superior e inferior de la misma. Como suplemento lleva en su mano un látigo o fuele. Tal como vemos en la *figura 18*, se encuentra el personaje bailando en una festividad ecuatoriana.



*Figura 18 Diablo Huma, animando una celebración indígena ecuatoriana*

### 3.2.1 PROPORCIÓN FÍSICA

Escogí una fisionomía no tan proporcional con respecto a cánones realistas, como pecho más fino que cadera, y brazos sin señas de músculos, más bien, un solo objeto cilíndrico, cabeza más grande que los demás elementos del cuerpo, el cuello será corto representado con un elemento cilíndrico y disminuye su anchura desde la cabeza al torso.

### 3.2.2 ESTILO GRÁFICO

En vista que se trata de una historia con target infantil he optado por basarme en el diseño del personaje hacia el estilo cartoon, ya que este estudio cuenta con trazos curvilíneos y dinámicos que captan la atención de los niños y porque no también al público mayor, es decir un diseño que ya este implícito en las personas así como las letras, los colores y de esta manera el proyecto será más fácil de reconocer. A continuación se describen brevemente como muestra Christopher Hart en su libro “Dibujar caricaturas modernas”. [25]

- Cabeza: como una patata.
- Brazos y lengua: como un solo elemento cilíndrico que se engrosa al final de las muñecas, piernas de igual manera y que no marque señas de músculos, sino solo se flexiona en las articulaciones.
- Ojos: no completamente redondos, más bien con curvas diferentes, en la parte de las pestañas superiores, la línea es más gruesa y más redonda que la parte de debajo del ojo, donde la curva es menos pronunciada y prácticamente sin stroke, sólo lo diferencia el cambio de color del ojo y la piel.
- Cabello: el cabello sigue la forma de la cabeza como referencia, pero con cierto alboroto, típico de los cabellos lacios que cuando está corto, es difícil de dominar.
- Silueta: todo el personaje tiene una forma particular en cada uno de sus rasgos físicos, debido a que debe de ser fácil de reconocer por el espectador.

### 3.2.3 DEFINICIÓN DE NORMAS Y LÓGICA DEL PERSONAJE

En ocasiones al momento de diseñar personajes, debemos definir normas de la realidad y la lógica en la que se desenvuelve el personaje, como explica Jody Revenson en su libro “El gran libro de las criaturas de Harry Potter” [26]. Por ejemplo, a veces tenemos que tomar la decisión de que cuando el personaje gira la cabeza, se pierde cierto rasgo, mechón, sombra, o algún elemento del diseño que se complique al momento de animar.

Y si establecemos por ley que un elemento en cualquier movimiento desaparece o cambia, se deberá respetar al momento de animar.

En mi caso, he tomado la decisión de definir la lógica del mechón más curvado del cabello de mi personaje, que cuando gire la cabeza al lado derecho, reduzca un poco su tamaño, para que no ocupe mucho espacio y tape el resto del cabello, facilitando así la animación.

Además la parte de la nuca y la parte superior del cabello, siempre irá al lado contrario del frente del personaje, así sea que vaya en contra de la lógica, porque lo más coherente es que al girar la cabeza, al lado contrario se verán nuevos cabellos. Es algo que he decidido establecer para facilitar el dibujo y la animación, de manera que cada vez que el personaje gire la cabeza, los cabellos cambiarán de orientación con él.

Los dientes cuando la boca está cerrada, sólo se ve una pequeña línea en un costado de la boca que señala la separación de la parte superior con la inferior, pero cuando la boca está abierta, los dientes muestran curvas en su parte inferior, que muestra la separación de cada diente.

La lengua, cuando la boca está cerrada, y el personaje la saca, es un solo objeto cilíndrico, sin pliegues a menos que la doble. Pero cuando abre la boca y se la ve al fondo, se ve que tiene una división al medio.

Las orejas, cuando el personaje se encuentre en la posición 3/4, sólo mostrarán los pliegues internos, la que se vea de frente a la cámara, la otra se representará solo con una circunferencia.

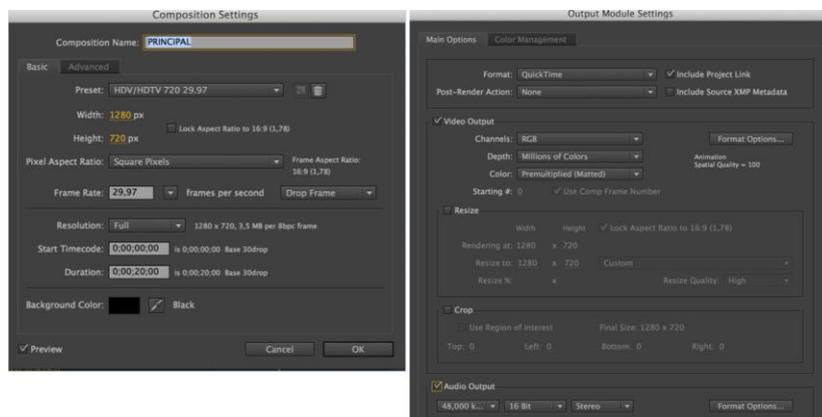
He decidido trazos curvos en todas las líneas que terminan en partes como; camisa, las terminaciones en las mangas, pliegues en ropa, correa y pantalón, para facilitar al momento de animar.

#### 3.2.4 STROKES

Los strokes no mantienen un solo nivel de grosor, varía según la curvatura y según la prioridad. Por ejemplo si es un stroke de bordes externos serían más gruesos que uno interno, como la boca o las cejas.

### 3.3 ESPECIFICACIONES DE FORMATO DE LOS TEASERS

En After Effects el preset de formato los videos es “HDV/ HDTV 720” [27] teniendo un tamaño de 1280 pixeles de ancho por 720 pixeles de alto, con un frame rate de 29,97 frames por segundo, y el tipo de pixeles cuadrados. Como podemos ver en la *figura 19* que muestra la configuración y valores de la composición principal del tercer teaser que es la misma para los tres videos, variando solamente la duración. Así mismo al momento de hacer render, el video resultante tendrá extensión “.mov” de formato de reproducción de Quicktime, con una compresión de tipo animación al 100 % de calidad de imagen. El audio será tratado posteriormente en Logic Pro X pero se mantendrá a 48 KHz con 16 bits de profundidad y modo Stereo.



*Figura 19 Ventanas de los valores para los videos en After Effects*

Me decidí por esta configuración principalmente para aprovechar su alta resolución, además del tamaño y principalmente por ser un formato moderno, en vista de que la nueva generación tecnológica se está basando en la familia de los formatos HDTV como se indica en la página de la escuela de tecnología online “cybercollege” [28] dejando atrás a los clásicos formatos standart conocidos NTSC, PAL, SECAM, que tenían tantas restricciones y limitaciones. Además que este formato me permite mostrar mayor cantidad de detalles, pudiendo así explotar al máximo mi arte en el trabajo, y me brinda la capacidad de utilizar mayor espacio al tener un aspecto de radio más ancho de 16:9, siendo así más parecido a la visión humana.

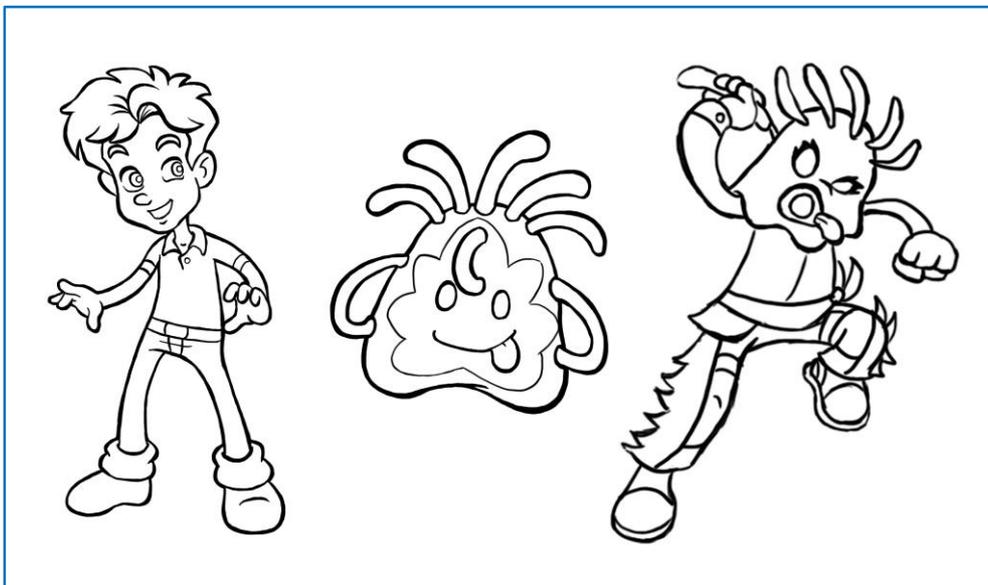
La duración de los dos primeros videos está dentro de los 40 segundos, con la diferencia del tercer teaser que dura solamente 20 segundos. Esta duración se debe a que son teasers promocionales de un futuro gran proyecto y como ya especifiqué, este tipo de piezas audiovisuales tiene una duración un tanto menor a los trailers que por lo general superan el minuto de duración.

### 3.4 TEASER

*Un teaser en definición global, es el avance de una pequeña parte del producto que se va a poner a la venta. En libros puede ser el título, en videojuegos un logo y en cine, en el sentido audiovisual puede ser una secuencia o varias con una duración limitada.*

*El teaser no suele durar más de 15 o 45 segundos a lo sumo. Muestra algún rasgo de la historia, sin definir en absoluto lo que el espectador puede esperar de una película.*  
[29]

Para la realización de este proyecto he optado por presentar tres teaser de los personajes principales antes mencionados, es decir del personaje del Niño “Diego”, Mascarita y Diablo Huma, los que se aprecian en la *figura 20*.



*Figura 20 Personajes Principales: "Diego", "Mascarita", "Diablo Huma"*

Para el tratamiento de imagen, ilustración y colorización de los personajes y fondos he usado el programa Adobe PhotoShop visto en la materia Grafismo Audiovisual dirigida por la docente Sofía Escudero, para la realización de este proceso decidí dividir una escena por proyecto, dividí cada personaje por partes: cabeza, torso, brazos y piernas, cada uno en un layer diferente para posteriormente enviarlos al After Effects.

De la misma manera para la animación y la composición digital de cada uno de los videos he utilizado el programa Adobe After Effects.

### 3.4.1 TEASER 1 “CONOCE A DIEGO”

#### 3.4.1.1 PREPRODUCCIÓN

##### 3.4.1.1.1 STORY BOARD

Teniendo la idea clara en la cabeza, plasmo las ideas en el papel para pulirlas y mejorarlas, el objetivo lo tenía claro, quería primero provocar que el espectador se sienta identificado con el protagonista para que sienta afecto por él, ya que todos en algún momento de nuestras vidas nos hemos sentido con pereza en clases y hubiésemos querido salir a vivir una aventura sobrenatural. Esta técnica de buscar afecto hacia nuestro personaje principal a través de ponerle rasgos característicos que identifiquen al público se conoce como “Empatía”, que se usa a todo nivel de desarrollo de historias, desde novelas literarias hasta producciones audiovisuales. En la *figura 21* muestro el story board dibujado a mano.

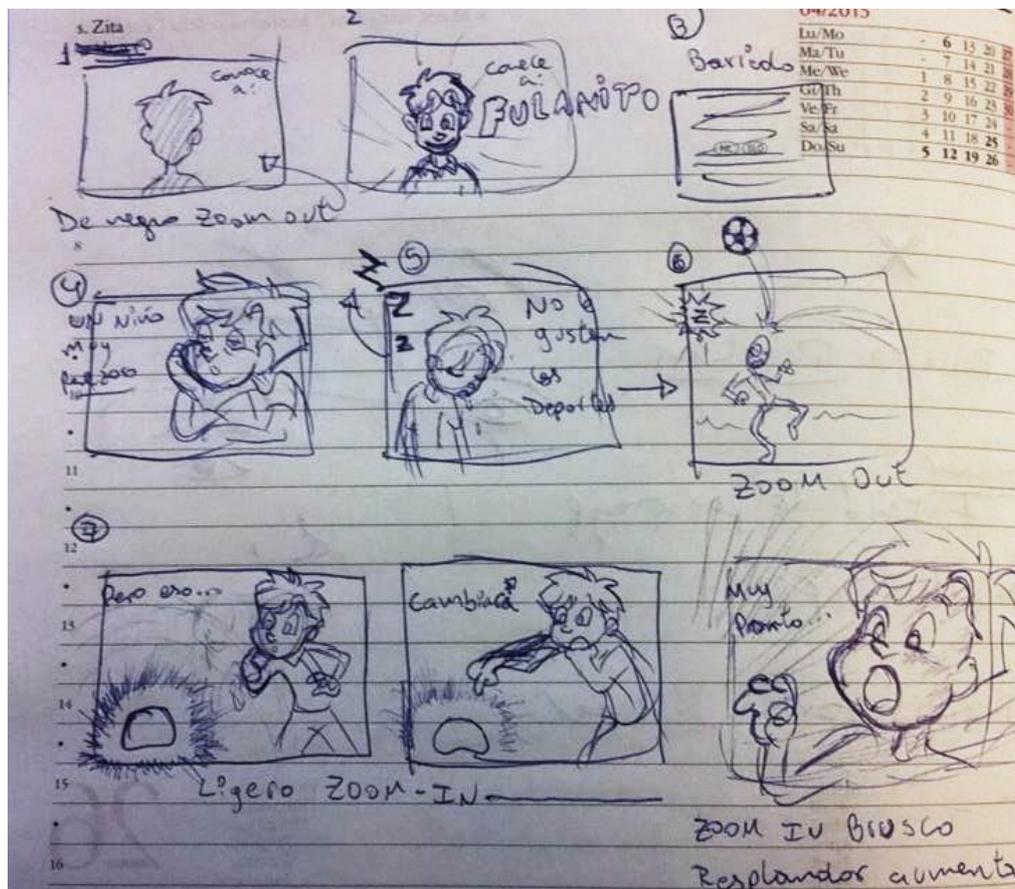


Figura 21 Story Board "Conoce a Diego"

### 3.4.1.1.2 GUIÓN LITERARIO DEL TEASER 1

#### **Secuencia 1**

*Animación de texto.*

Aparece la palabra “próximamente” sobre un fondo negro, este es un mensaje que apoyado del contraste de los colores genera curiosidad, hace que el espectador ponga atención desde el inicio.

#### **Secuencia 2**

*Interior / Aula de clases / 7 am.*

Se ve una silueta en negro que más adelante se descubre que es Diego, el niño protagonista del teaser. Al mismo tiempo que el texto revela su nombre.

#### **Secuencia 3**

*Interior / Aula de clases / 7 am.*

Diego se encuentra en su aula de clases sentado en su banca, como se ve a Diego y a ciertos alumnos de fondo sentados se entiende que están recibiendo clases. Por la expresión del rostro de Diego se ve que la clase es muy aburrida, tanto que está en la lucha por mantenerse despierto.

#### **Secuencia 4**

*Exterior / Cancha de fútbol / 10:30 am.*

Diego está profundamente dormido de pie, de pronto le lanzan el balón que le pega de lleno en la cara. Con esto demuestro lo aburrido que vive Diego que hasta se duerme en pleno juego.

#### **Secuencia 5**

*Exterior / Bosque de la ciudad / 12 am.*

Para crear intriga y un poco de curiosidad, cambio a una escena donde se muestra una parte de un objeto que brilla misteriosamente en el suelo, lo que parece haber captado la atención de Diego quien se acerca sigilosamente, al momento que Diego toca este objeto empieza a emitir unos ases de luz y Diego retrocede un poco. A poco tiempo que Diego se hace hacia atrás, el destello es mucho mayor. Esta explosión de luz da a entender que al contacto hubo una especie de reacción.

#### **Secuencia 6**

*Animación de texto.*

Aparece un texto sobre fondo negro que dice “¡Espéralo!” para dejar en expectativa al público, como aún no se ha explicado qué es lo que sucede deja con curiosidad de saber qué ocurrirá. Con un fundido a negro termina el teaser.

### 3.4.1.1.3 GUIÓN TÉCNICO DEL TEASER

Siguiendo las técnicas aprendidas armé el guión técnico de la historia dividiéndola por planos como muestro en la *tabla 1*.

Plano	Tipo de plano	Movimiento de cámara	Textos	Acción	Sonidos
1	Plano general	Zoom out	Próximamente	Aparece el texto con animación de opacidad y escala con fondo negro.	Música suave.
2	Primer plano	Zoom in	Conocerás a: Diego	Con transición de opacidad, aparece el rostro de Diego, finaliza con una salida de posición y escala.	Sigue música suave.
3	Plano general	Zoom out	Se aburre en clases	Con transición por opacidad. Diego entra con una animación de rotación.	Murmullo de niños, Sigue música
4	Plano americano	Cámara estática, luego Zoom out en el momento del pelotazo.	Es muy perezoso	Transición por opacidad. Diego entra a la toma por animación en posición durmiendo. Luego se abre la toma y lo golpea un balón en la cara.	Murmullo de niños jugando, Sonido de pelotazo. Sigue música suave.
5	Plano General	Cámara fija	Pero eso cambiará	Transición de balón que cubre la cámara. Diego se acerca caminando a un objeto brillante en el suelo.	Música cambia a tenebroso, Sonidos de búho.
6	Primer Plano	Zoom in	¡Muy pronto!	Diego se levanta sorprendido luego el brillo es mayor.	Música cambia a tenebroso más rápida,
7	Primer plano	Zoom out	¡Espéralo!	Fundido a Negro, aparece el texto con animación de escala, luego se funde a negro.	Decrescendo de la música hasta silencio.

*Tabla 1 Guión Técnico Teaser "Conoce a Diego"*

### 3.4.1.2 PRODUCCIÓN

#### 3.4.1.2.1 ILUSTRACIÓN EN PHOTOSHOP

El personaje fue ilustrado en el software Adobe Photoshop, las partes que forman el cuerpo las dividí en 6 elementos básicos: cabeza, torzo, brazo izquierdo, brazo derecho, piernas izquierda y derecha, las mismas que fueron diseñadas pensando en la manera que luego iba a ser postproducido en After Effects, como muestro a continuación en la *figura 22*.

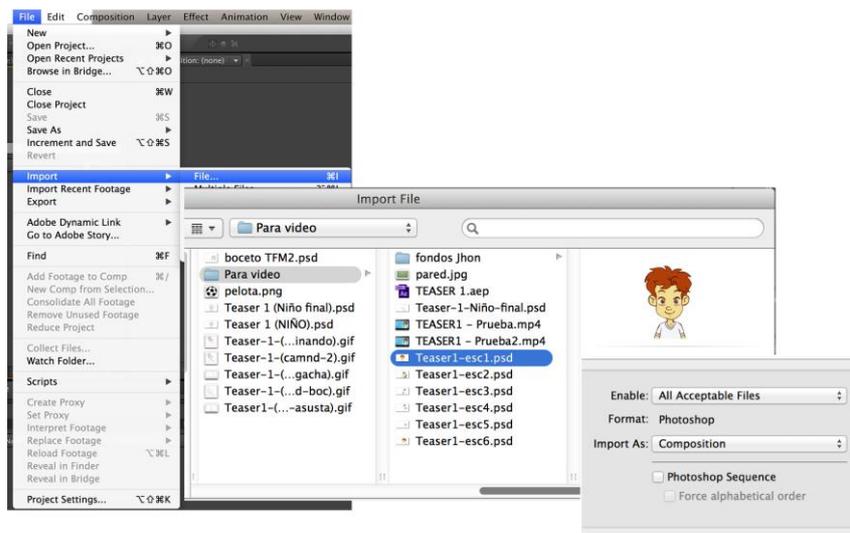


*Figura 22 Diseño del cuerpo de "Diego"*

El movimiento de ciertas partes como brazos o el hamaqueo del torso y cabeza, se planeó realizarlo en After Effects, así que estos elementos fueron ilustrados una sola vez, cada uno en un layer diferente para facilitar la posterior animación. Esto facilita y agiliza el proceso de ilustración, pero toma más tiempo al postproducir debido a los arreglos previos que se realizan luego de ilustrar y antes de animar. Luego viene el proceso de postproducción en el que más adelante describiré con mayor profundidad el tema de la animación.

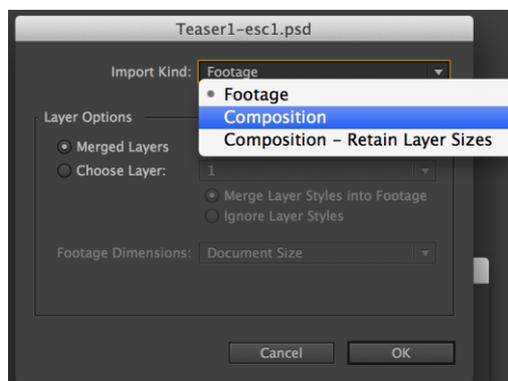
### 3.4.1.2.2 EXPORTACIÓN A AFTER EFFECTS

Luego de terminar las ilustraciones en Photoshop, tenía que exportarlo al After Effects para realizar la postproducción. Teniendo en consideración el tipo de trabajo que iba a hacer en After con los elementos elaborados en Photoshop, la manera adecuada de importar el archivo PSD era seleccionando en modo “Composition”, manteniendo sus layers editables, dejé la pestaña de “Photoshop sequence” deshabilitada, como se puede ver en la *figura 23*, porque los tiempos de cada imagen van a ser editados manualmente en After.



*Figura 23 Proceso de Exportación*

Luego aparece un segundo cuadro, visto en la *figura 24*, donde vuelvo a seleccionar el archivo en modo Composition, de esta manera puedo trabajar con el documento PSD en el After Effects de la manera que tenía planeado, ya que si hubiera importado de otra forma, como Footage o Merge Layer Styles en las opciones de layer, no hubiera tenido los elementos del dibujo separados sino un solo objeto, con el que no hubiera podido realizar la animación.



*Figura 24 Selección de modo Composición*

### 3.4.1.3 POSTPRODUCCIÓN

#### 3.4.1.3.1 ORDEN DE LOS LAYERS

Ya tengo el archivo de Photoshop importado en After Effects, pero aún no está listo, antes de empezar con la animación, debemos ubicar correctamente los layers, y cortar o estirar la duración de cada uno, de manera que parezcan fotogramas y se vea bien al correr el video, ya que al bajar los layers de Photoshop a la línea de tiempo, todos los layers tienen el mismo comienzo y la misma duración, por lo que inicialmente se vuelve un caos, como podemos ver en la *figura 25*.



*Figura 25 Layers en desorden*

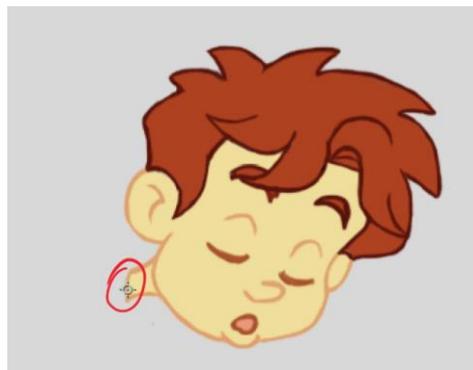
Como vemos, el orden, el inicio y final de los layers es muy importante, debe ser considerado para mantener la composición al igual que estaba en Photoshop. Luego de acomodar los layers de la manera correcta y los tiempos de duración de cada uno, hice varias pruebas hasta conseguir lo deseado, el resultado es el que vemos en la *figura 26*.



*Figura 26 Orden, Inicio y Final de los Layers*

### 3.4.1.3.2 PUNTOS DE ANCLAJE

Otro elemento muy importante que tuve que considerar antes de empezar a mover los elementos ilustrados en Photoshop, es que deben de tener su punto de anclaje en la ubicación ideal para simular el movimiento que requiera, ya sea para la rotación o la escala. Debido a que en la forma que los importé, todos los layers vienen con el mismo tamaño del archivo original. Utilizando la herramienta (Y) muevo el punto de anclaje al lugar requerido como en el caso de la *figura 27* que necesita ser ubicado en el final del cuello.



*Figura 27 Punto de Anclaje*

### 3.4.1.3.3 PARENTALES Y NULL OBJECTS

Todos los elementos de cada ilustración deben estar enlazados por parentales para formar un solo objeto, además el uso de Null Objects como guías facilita la manipulación, teniendo que animar sólo este elemento, como se ve en la *figura 28* que trazo un recorrido de la animación del Null que mueve al niño.



*Figura 28 Parentales y Null Objects*

### 3.4.1.3.4 ANIMACIÓN DE ILUSTRACIONES

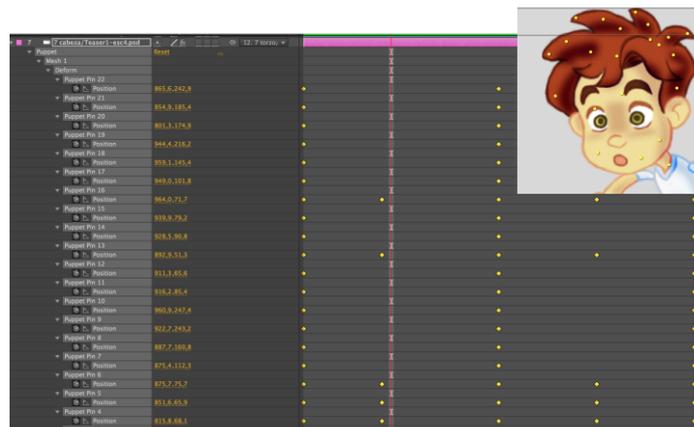
Con los puntos de anclaje en su sitio y todos los elementos enlazados, puedo comenzar a animar las ilustraciones traídas desde Photoshop. En la *figura 29* muestro cómo están animados los brazos, que a su vez están enlazados al torso que simula el hamaqueo del cuerpo, y estos a un null object que hace avanzar el personaje al caminar, todos estos movimientos los puedo realizar independientemente.



*Figura 29 Animación de Ilustraciones*

### 3.4.1.3.5 USO DE PUPPETS

Otra herramienta que utilicé para animar al personaje fue la “Puppet Pin Tool” (Cmd+P), con la que realicé el movimiento del cabello del niño al caminar, formé el esqueleto con puntos y luego animé según sube y baja la cabeza con los pasos que da el niño. En la *figura 30* muestro todos los puppet que utilicé sólo para animar el movimiento del cabello y su ubicación en la ilustración.



*Figura 30 Puppets*

### 3.4.1.3.6 ANIMACIÓN DE TEXTOS

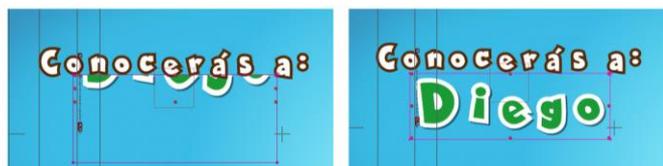
En este teaser busqué un estilo de animación dinámico para los textos, que vaya acorde al estilo cartoon que utilizo en las ilustraciones, por esto podemos ver que los movimientos son rápidos y con agilidad. Aplico en esto los 12 principios de la animación, luego analizaré las secuencias cuadro a cuadro.

En las siguientes imágenes están las series que forman la animación de los textos, la primera secuencia en la *figura 31* con fondo negro, es igual la primera y la última en aparecer en el video, por lo que entran con opacidad de cero a cien, luego se estira la escala solo en el eje Y quedando en la escala normal, este movimiento de agrandarse y luego disminuir a lo normal se lo conoce como “stretch and squash” (estirar y encoger) que dota de dinamismo a la animación.



*Figura 31 Texto con "Stretch and Squash"*

La segunda secuencia en la *figura 32* con fondo cyan es la secuencia en la que aparece el nombre del niño protagonista, en este caso utilicé una máscara que da la sensación de que el texto verde (Diego) surge desde atrás del anterior texto (conocerás a:), escogí este tipo de animación debido a que es cuando el personaje aparece por primera vez, de igual manera el texto acompaña esta intención.



*Figura 32 Texto con máscaras*

La tercera secuencia en la *figura 33* con fondo café, muestra la secuencia del aula de clases en la cual di a la palabra “aburre” un lento y largo estiramiento en la escala Y hacia abajo, para complementar la sensación de que el día se vuelve muy largo y pesado en la escuela, por lo que el niño se cansa tanto.



*Figura 33 Animación por escala*

El tipo de letra que escogí para mi video es el “Cómica BD Bold” descargada de la página de tipografías gratuitas [www.dafont.net](http://www.dafont.net), la escogí por la alegría que transmite su forma y el ubicación de las letras al escribir que tienen cierta inclinación variada que lo vuelve bastante dinámico como los niños, además el grosor de los caracteres que va acorde al tema y al tipo de ilustración que utilizo. En la *figura 34* muestro la familia tipográfica completa.

**A B C D E F G H I J K L M**  
**N O P Q R S T U V W X Y Z**  
**a b c d e f g h i j k l m**  
**n o p q r s t u v w x y z**  
**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

*Figura 34 Tipo de letra*

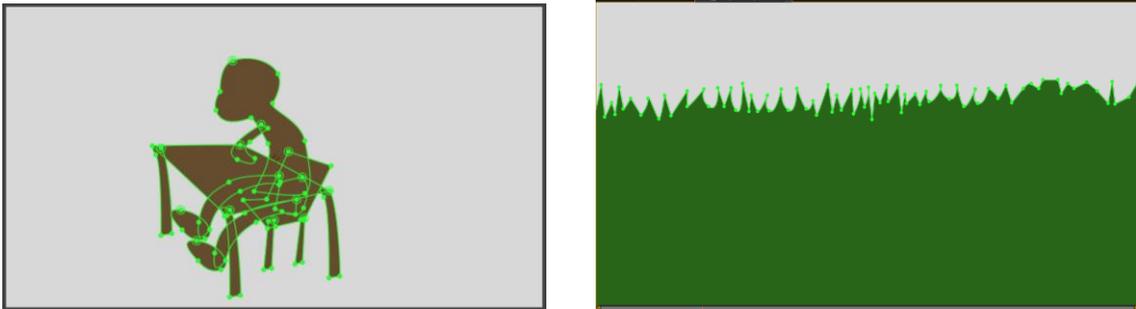
En cada escena elegí una palabra como principal, a esa palabra le di un color diferente de los demás textos que la acompañan, los colores del borde son blancos para resaltar de los colores del fondo y el relleno de esas palabras son tonos fuertes para ser así dominante [30], que se suelen utilizar en tipografías con temas relacionados con niños, tal como es el caso, ya que llaman la atención de los mismos, así como reflejan la energía de su juventud. Los demás textos que completan las oraciones, mantienen un color oscuro como borde y relleno blanco. Podemos ver esas palabras en la *figura 35*.



*Figura 35 Palabras principales*

### 3.4.1.3.7 SÓLIDOS CON MÁSCARAS

Los elementos complementarios del fondo, como los niños del salón de clases detrás del protagonista, el césped, el arco de fútbol que recrean una cancha. Todos estos objetos fueron elaborados directamente en After Effects con sólidos de colores planos, utilizando la herramienta pluma (G) formando una máscara de la figura deseada. Como los utilizo sólo para reforzar el significado de la ubicación del personaje principal, no requieren de un mayor detalle, solo hacer alusión. Como muestro en la *figura 36*.



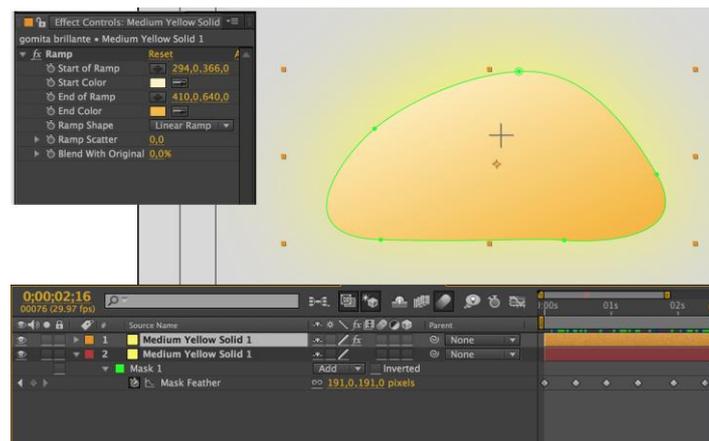
*Figura 36 Sólidos con Mascaras*

El color de estos elementos va en combinación con el gradiente que empleo de base, en una tonalidad diferente para notar su presencia y se fusionen, pero que no distraigan la atención del personaje principal. Concluyendo así la composición del fondo. En la *figura 37* muestro la composición final con todos los elementos de fondo y el personaje principal.



*Figura 37 Composición final de elementos*

El objeto brillante que el niño protagonista mira atento en la parte final del primer teaser, fue elaborado en una precomposición aparte con 2 sólidos, el primero con la máscara con bordes duros, colorizado con un gradiente (Ramp) para dar la tonalidad de base, y el mismo sólido duplicado pero con los bordes difuminados de la máscara, es en este parámetro donde se realiza la animación para dar la impresión de que el objeto tiene un brillo inconstante, aumentando y disminuyendo el valor del borde (Feather) a través de keyframes. En la *figura 38* muestro el proceso.



*Figura 38 Iluminación con Keyframes*

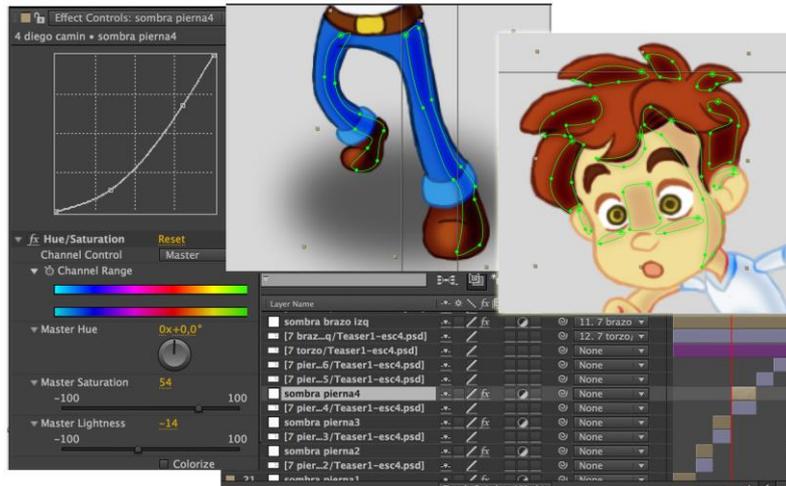
Para darle a este objeto ese cambio intermitente de colores, sobre la precomposición que contiene los 2 sólidos mencionados anteriormente, puse el efecto “Hue/Saturation”, en el parámetro “color”, haciendo control + clic agregué la expresión que genera números aleatorios “wiggle” con una configuración de (2, 200) para que dure poco cada color, y tenga un gran rango de colores, como se puede ver en la *figura 39*. Este proceso fue aprendido en la clase “La composición multicapa”.



*Figura 39 Efecto "Hue/Saturation"*

### 3.4.1.3.8 SOMBRAS

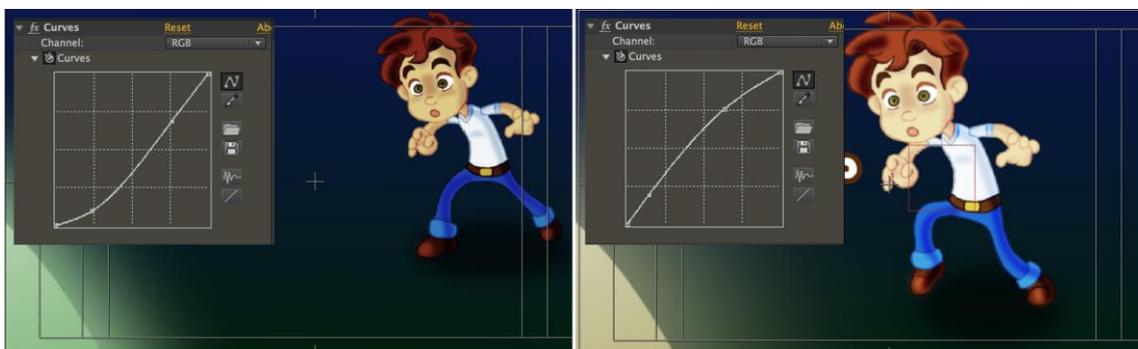
Las sombras del personaje del niño que se ven en la escena en la noche, no fueron ilustradas tradicionalmente en Photoshop, están formadas con una capa de ajuste, que en la *figura 40* son los layers de color café claro en el time line. En ellas coloqué el efecto curves para volver más oscuro el color base, además un Hue/Saturation para bajar un poco el valor de saturación, para que no se vea muy quemada la sombra. Cada máscara tiene el feather de 10 para suavizar los bordes.



*Figura 40 Colocación de Sombras*

### 3.4.1.3.9 CORRECCIONES DE COLOR

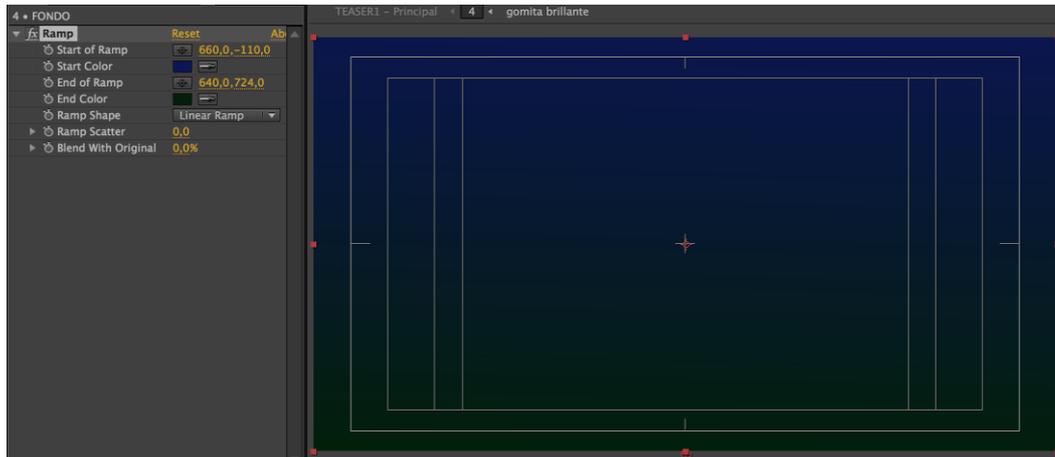
En la escena en que el niño se acerca al objeto brillante, hice una corrección de color sobre el niño, para dar la impresión de que la noche es oscura, y por coherencia debe de iluminarse al aproximarse a una luz como la que emite el objeto el suelo, es por eso que a medida que se acerca, le aumento el brillo con curves. En la *figura 41* muestro la diferencia de inicio y final de la secuencia con su respectiva configuración.



*Figura 41 Corrección de color*

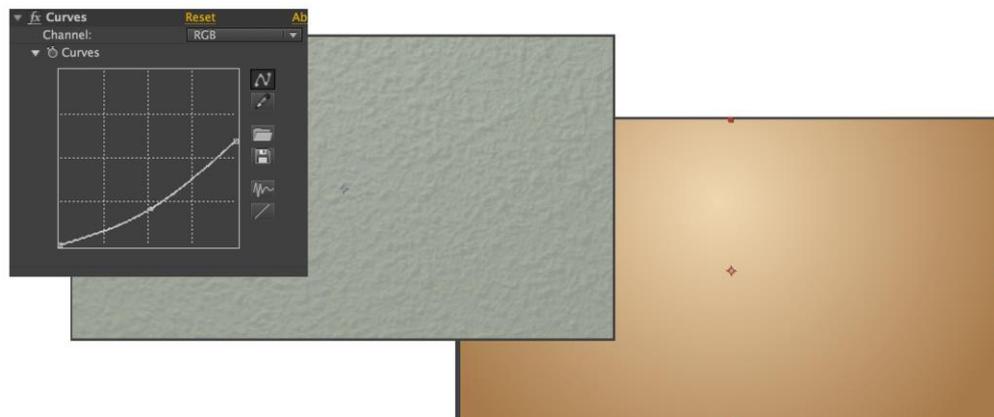
### 3.4.1.3.10 COLORES DEL FONDO

Otras piezas complementarias como los colores de fondo fueron recreadas con un sólido con el efecto “Ramp” para crear un gradiente y acompañar el ambiente. Elegí los colores del gradiente según la situación que se desarrolla en la escena, como la que muestro en la *figura 42*, que representa la noche oscura donde se desarrolla el encuentro de los personajes.



*Figura 42 Efecto "Ramp"*

Utilicé también texturas para dar más presencia a los fondos, que utilizando los modos de fusión, se combinan y complementan con los gradientes anteriormente mencionados. En el caso de la segunda escena, la del salón de clases, empleé una imagen de una pared, le hice una corrección de color con las curvas (Curves) para adaptarla mejor, luego seleccionando el modo sobreponer (Overlay) y ubicándola sobre el gradiente de colores. En la *figura 43* muestro los elementos y la configuración de los efectos utilizados.



*Figura 43 Elementos para fondo*

### 3.4.1.3.11 OPTICAL FLARES

Los destellos que aparecen cuando el niño toca el objeto del suelo, los realicé con el plugin de Video Copilot, “Trapcode Optical Flares” [31], que se adjuntan como efecto en un sólido. Los utilicé en este video para dar la sensación de que al niño tocar el objeto, hay una especie de reacción, por esto su brillo aumenta y comienza a emitir asos de luz, lo que no asusta al protagonista, sino saldría corriendo, pero si lo sorprende. En la *figura 44* muestro la configuración de los efectos utilizados.



*Figura 44 Efecto Optical Flare*

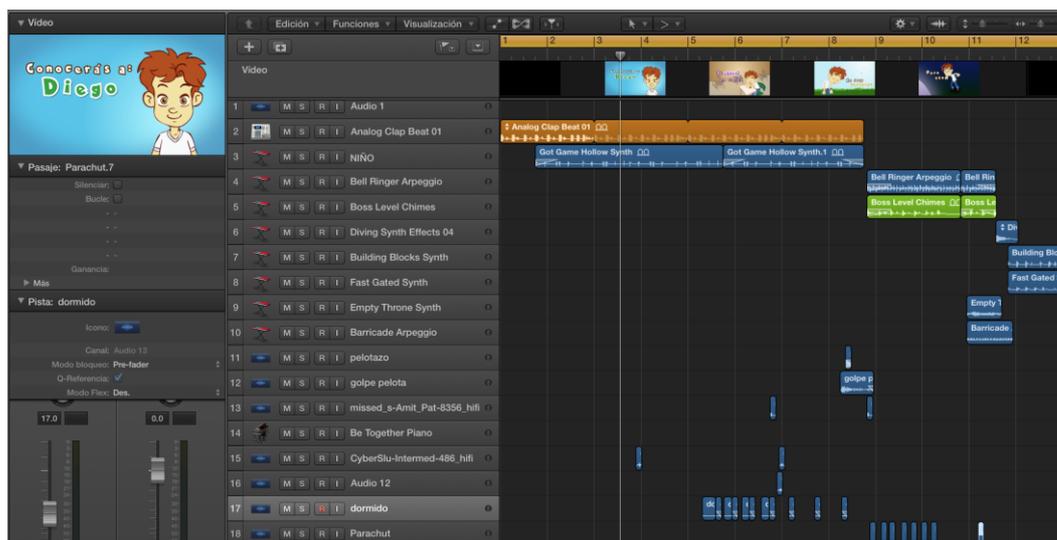
De la misma forma que utilicé la expresión Wiggle para colorizar aleatoriamente el objeto del suelo, en esta ocasión lo hice con el optical flare, al inicio rota en sentido del reloj y cambia lentamente de color. Pero en el cambio de toma al primer plano del niño, se produce una especie de explosión en la que aumenta bruscamente el brillo, el cambio de color y la rotación. En la imagen anterior podemos ver la configuración del efecto y los keyframes, así mismo los valores de la expresión. Este cambio del flare complementa la expresión de sorpresa y desconcierto del niño, en la *figura 45* se ve el resultado del cambio de valores de intensidad en el optical flare.



*Figura 45 Variación del brillo*

### 3.4.1.3.12 SONORIZACIÓN

En la *figura 46* muestro la ubicación y las pistas que utilicé en la sonorización del primer teaser. Utilicé el Software “Logic Pro X” para agregar sonido según las circunstancias y la emoción que se exprese en la imagen. Siguiendo estos conocimientos utilicé 2 ritmos de música distintos ya que el video está dividido en 2 partes, una que muestra la personalidad del niño y la otra en la que se ve en una situación misteriosa.



*Figura 46 Aplicación de Sonido Teaser 1 “Conoce a Diego”*

En la primera parte utilicé pistas que expresen la personalidad del niño protagonistas, un poco aburrida sin muchos picos de niveles de ritmo, un tanto monótona como trato de hacer ver que es la vida del chico. Para la segunda parte busqué pistas que doten a la imagen además de misterio, que se sienta ese toque mágico que rodea la idea general del tema. En el momento que el niño hace acercamiento con el objeto brillante, hay un sonido brusco que marca el aumento del brillo y me ayuda a resaltar la reacción que se produce al contacto.

Adicioné también efectos de sonido para resaltar ciertos movimientos y acciones como ronquidos del niño, descargados de la página de sonidos gratuitos [www.flashkit.com](http://www.flashkit.com), con nivel de volumen más bajo que las pistas de fondo para no restar protagonismo a la música.

### 3.3.2 TEASER 2 “MAGIA Y PODER”

#### 3.3.2.1 PREPRODUCCIÓN

Para este segundo teaser, decidí hacer un proceso muy diferente al anterior en la fase de preproducción, en esta ocasión el movimiento de los personajes lo elaboré manualmente animando cuadro a cuadro en Photoshop, con este proceso trabajo más en la parte de ilustración pero al momento de animar en After Effects lo tengo un poco más fácil, teniendo menos cosas que ordenar y ajustar antes de animar, a diferencia del primer teaser donde la parte pesada fue la postproducción.

##### 3.3.2.1.1 STORY BOARD

En la *figura 47* muestro el story board del segundo video, donde pasé a papel las primeras ideas para el video. Como vemos es la idea principal, pero al momento de elaborarlo fui haciendo ciertos cambios sobre la marcha, como los primeros planos, las animaciones de los textos y la apariencia de los personajes. Iván Cruz nos explicó que es muy recomendable permitir cambiar tanto el guión como los story boards al momento de producir un producto audiovisual ya que en esta fase suelen surgir las mejores ideas que tal vez no se nos ocurrieron antes. En producciones donde se exige seguir lo pensado en preproducción al pie de la letra, al guión se lo denomina como “guión de hierro”.

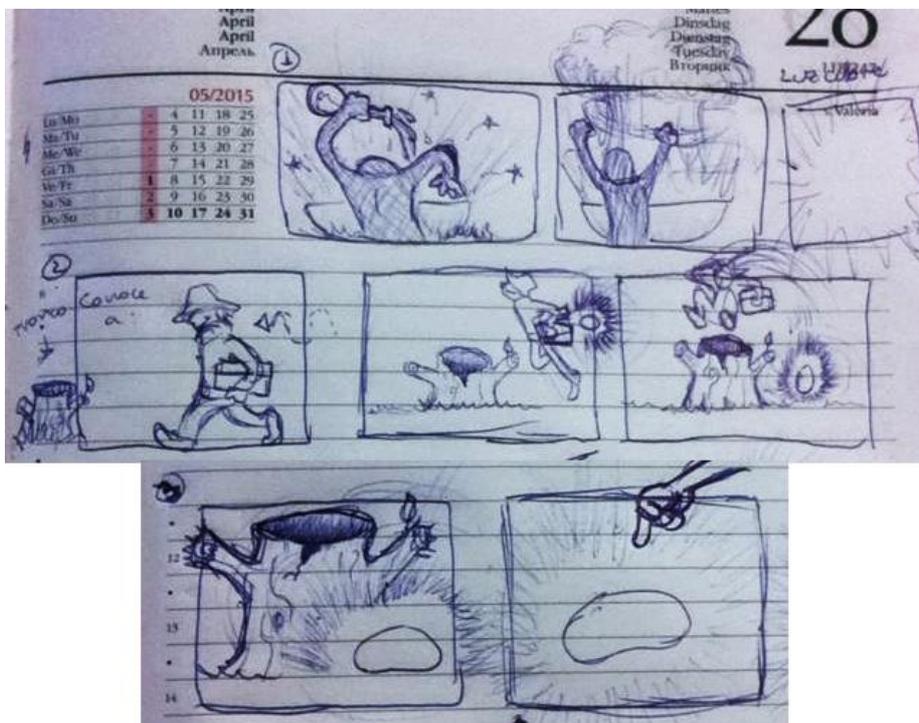


Figura 47 Story Board "Magia y Poder"

### 3.3.2.1.2 GUIÓN LITERARIO DEL TEASER 2

#### **Secuencia 1**

*Animación de texto.*

Aparece la palabra “Las leyendas” sobre un fondo negro, con este mensaje tenía la intención de informar al espectador desde el inicio del teaser que la historia que están por ver se tratará sobre relatos antiguos y fantásticos, con lo que captaría la atención de entrada, no solo de los que simpatizan con este tipo de relatos.

#### **Secuencia 2**

*Interior / Laboratorio de magia / 11:00 pm.*

En una secuencia de varios cambios de planos de detalle, en los que se muestra cómo un shaman o mago toma ingredientes para preparar algún brebaje. En cada plano toma un ingrediente distinto, luego que los toma aparecen textos tras del movimiento del personaje, los textos van dando información poco a poco para mantener atento al espectador, el mensaje completo es “Cuentan que la magia y los poderes eran solo para quien los merecía o los podía dominar”, esta técnica la explicó Iván Cruz Gonzales. Con los colores y la iluminación que utilizo en las ilustraciones y fondo, doy a entender sin palabras que el lugar es una especie de laboratorio mágico y misterioso.

#### **Secuencia 3**

*Interior / Laboratorio de magia / 11:50 pm.*

Se muestra cómo el mago lanza un ingrediente a una caldera hirviente y esta produce una explosión, el mago festeja elevando los brazos, con esto se entiende que ha finalizado su trabajo y que evidentemente había tenido éxito en lo que estaba elaborando. Luego con un desenfoco muestro textos que complementan la anterior idea. La secuencia finaliza con un fundido a negro para dar a entender que el desarrollo en ese lugar ha terminado. El último texto que aparece durante el fondo negro es “Hasta que...”, mi intención es que el espectador quiera saber qué es lo que va a ocurrir para que se rompa la restricción con la magia.

#### **Secuencia 4**

*Exterior / Bosque misterioso / 12:00 am.*

Luego de una transición de fundido a negro e informo al espectador que hubo una elipsis de tiempo, así como explicó Fernando Canet, en el que hago pensar que el mago recogió sus instrumentos y se alistó para salir pero como no es trascendente esta información lo salto con la elipsis, ya que esta secuencia empieza con este personaje caminando por un bosque en la noche, lleva una caja en las manos, dejo a la imaginación que lo que va dentro de la caja es lo que el mago estaba preparando en la

anterior secuencia. El mago se aproxima a un tronco de árbol cortado, con un gran agujero negro en el centro, cuando el mago está cerca se detiene y salta hacia el tronco entrando en el agujero. Mientras el mago caminaba aparece un texto que dice “Por un descuido...” de manera que el espectador esté atento a algún error que vaya a hacer el personaje.

### ***Secuencia 5***

*Exterior / Bosque misterioso / 12:00 am.*

En el mismo plano que el mago salta para entrar al tronco, en la parte más alta del salto se abre la caja que portaba, de donde se sale un objeto brillante y cae al piso mientras el mago desaparece entrando en el tronco. Hago un rápido zoom-in para atraer la atención al objeto que salió de la caja, que luego empieza a emitir luces más fuertes. Aparece el texto “¡Se escapó!” que da el sentido de que ese objeto brillante es la fuente de la magia que ha estado prohibida pero ahora podrá adquirir cualquiera.

### ***Secuencia 6***

*Animación de texto.*

Finalizo el video igual que el anterior teaser para mantener el estilo gráfico. Con un fundido a negro y el texto “¡Espéralo!” con la diferencia de la animación que esta vez aparece con máscaras y no con cambio de escala como el primero. Mi intención es que al finalizar el teaser el espectador se quede con intriga y ganas de saber qué más podría pasar con este objeto mágico que ha sido dejado al alcance de cualquiera.

### 3.3.2.1.3 GUIÓN TÉCNICO DEL TEASER

Teniendo el story board de la idea y habiendo formado el guión literario por secuencias, puedo formar el guión técnico del teaser por planos en la *tabla 2*.

Plano	Tipo de plano	Movimiento de cámara	Textos	Acción	Sonidos
1	Plano detalle	Zoom-out	Las Leyendas	Aparece el texto con animación de expansión de máscaras sobre un fondo negro.	Música misteriosa.
2	Plano detalle	Zoom-in	Cuentan que...	Con transición de opacidad, aparece una botella sobre una mesa, entra una mano y se la lleva, tras moverse la botella aparece el texto.	Sigue música misteriosa.
3	Plano detalle	Zoom-in	La Magia y los Poderes	Transición por corte, aparece una masa, así mismo una mano arranca un pedazo, la mano sale de cuadro y aparece el texto.	Sigue música misteriosa.
4	Cambio de primerísimo primer plano a un plano americano del personaje.	Zoom-in, paneo de izquierda a derecha.	Eran sólo para quien los merecía	Cambio por corte. Se ve la mano del mago alzándola sosteniendo el pedazo de masa con la punta de los dedos, al final se ve el cuerpo del personaje hasta la cintura.	Sigue música misteriosa.
5	Plano General	Zoom-in	O quien los domine...	Contra-plano por corte, se ve de espaldas al mago cómo lanza el trozo de masa a una caldera hirviendo. Hay una explosión que sale de la caldera, el mago festeja alzando los brazos.	Sigue música misteriosa. Sonido de algo cayendo al agua. Sonido de explosión.
6		Zoom-in	Hasta que...		

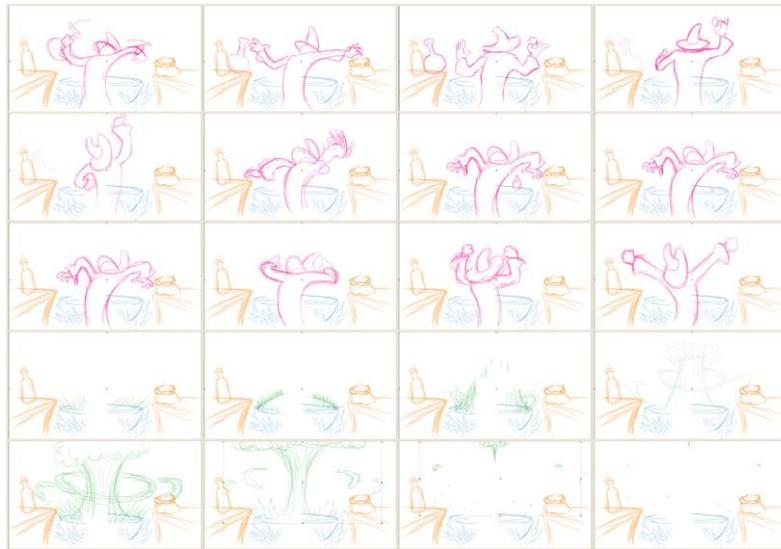
	Primer Plano			Fundido a negro, solo el texto aparece sobre el fondo negro.	Música cambia a tenebrosa.
7	Primerísimo Primer plano a plano general.	Cámara estática.		La espalda del mago cubre la cámara, se aleja hasta mostrar todo su cuerpo, se acomoda de perfil, se ve que lleva en el brazo izquierdo una caja.	Sigue música tenebrosa.
8	Plano general	Paneo de izquierda a derecha.	Por un descuido	Mago camina de derecha a izquierda, entra en cuadro un tronco de árbol, cuando está cerca se detiene, toma impulso y salta, con el mago en el aire la caja se le abre y se sale un objeto brillante. El mago entra y desaparece en el agujero del tronco.	Sigue música tenebrosa.
9	Plano detalle	Zoom-in	¡Se escapó!	El objeto brillante quedó en el suelo, de pronto el objeto empieza a brillar con mayor intensidad.	Cambio a música tenebrosa rápida.
10	Plano detalle	Zoon-in	¡Espéralo!	Transición por fundido a negro. Aparece el texto con animación por expansión de máscaras.	Sigue música tenebrosa rápida.

*Tabla 2 Guion Técnico Teaser "Magia y Poder"*

### 3.3.2.2 PRODUCCIÓN

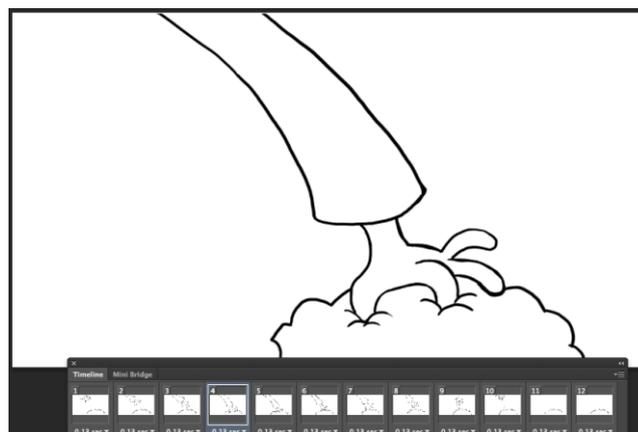
#### 3.3.2.2.1 ILUSTRACIÓN EN PHOTOSHOP DEL TEASER 2

Como expliqué al inicio de este capítulo, este teaser fue elaborado de manera diferente al primero, poniendo mayor peso de trabajo en la ilustración para que al momento de postproducir sea más rápido. En la *figura 48* muestro la secuencia de ilustración de la segunda secuencia del teaser, se ve cómo he ilustrado paso a paso el movimiento del personaje.



*Figura 48 Secuencia de Ilustración Teaser "Magia y Poder"*

Para ir haciendo pruebas de que la animación sea fluida, hice uso de la línea de tiempo (time line) del Photoshop colocando un layer en cada frame y seleccionando la duración adecuada, en la *figura 49* podemos ver un ejemplo del uso que hice del time line en Photoshop para hacer las ilustraciones.



*Figura 49 Línea de Tiempo de Photoshop*

### 3.3.2.3 POSTPRODUCCIÓN

Como expliqué al inicio de esta sección, el teaser 2 fue producido de manera distinta al primero, recargando el trabajo para la producción pero agilizando el proceso de postproducción. La exportación de las ilustraciones de Photoshop a After Effects fue igual al primer teaser, seleccionando el archivo de manera Composition y layers editables.

#### 3.3.2.3.1 ORDEN Y DURACIÓN DE LOS LAYERS

A diferencia del primer teaser en el que la ilustración era una sola pero dividiendo las partes del cuerpo en distintos layers. En este video los layers contienen la ilustración completa por cada cuadro, así que este proceso de ordenar y controlar la duración de los layers es el más importante de la postproducción, en el sentido de la animación de las ilustraciones, ya que la duración de cada ilustración será primordial para que el movimiento sea fluido. En la *figura 50* muestro el desorden con el que los layers se ubican al bajarlos a la línea de tiempo, ya que la duración es igual para todos.



*Figura 50 Orden y Duración de los Layers*

Ordenando y ajustando la duración de los layers, ya se ve la composición completa por lo que el trabajo duro se hizo en la fase de producción, pero aún quedan muchos elementos que aumentar tanto en el fondo y detalles tan importantes para complementar las ideas del teaser, como la iluminación, ciertas texturas y la animación de los textos que más adelante señalaré con mayor profundidad.

### 3.3.2.3.2 ELEMENTOS DEL FONDO

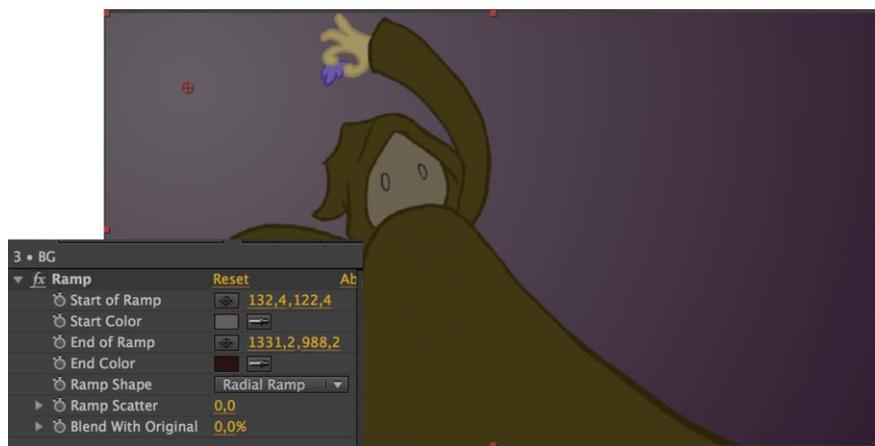
Para formar la composición del fondo de las escenas dentro del laboratorio mágico, utilicé varios elementos que combinados dieron el resultado que vemos en el video. A continuación mencionaré todos estos elementos empleados y la configuración que utilizo en los mismos.

### 3.3.2.3.3 COLORES DE BASE

Comencé colocando como base un sólido color negro con el efecto Ramp para producir un gradiente de colores en modo “Radial Ramp” para que el efecto tenga forma circular. Seleccione dos colores dentro de la gama de los violetas, en la *figura 51* vemos la ubicación y configuración del efecto Ramp que produce este efecto de mezcla de colores.

En el guión literario especificué que la acción se desarrolla en un lugar interior y en la noche, quiere decir que el personaje está dentro de una habitación oscura que necesita de iluminación artificial, ya sea un foco eléctrico o una vela.

Para simular la sensación de una fuente de iluminación utilicé el color más claro de los 2 seleccionados en el Ramp, que indica la ubicación de la luz de la habitación donde se desarrolla la escena. En la imagen se puede ver un círculo rojo con una cruz que señala el sitio del punto de color más claro, el punto que señala el color más oscuro lo coloqué fuera del cuadro para que se entienda que las sombras continúan en el resto de la habitación, además de que alejar los puntos de inicio y fin del Ramp sirve para que se difuminen entre ellos y sea menos brusca la mezcla de los mismos.



*Figura 51 Efecto “Radial Ramp”*

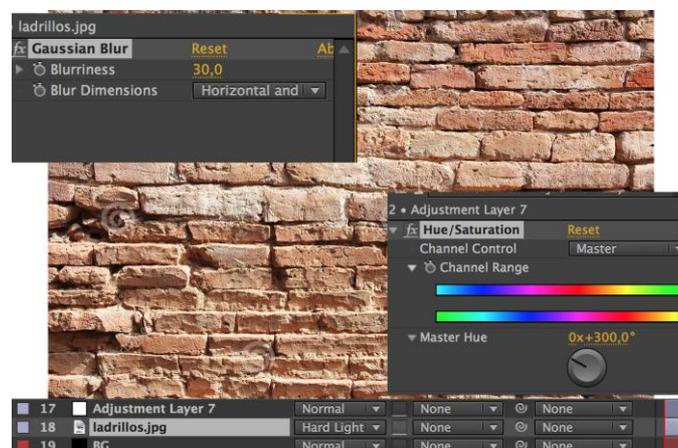
### 3.3.2.3.4 TEXTURAS DEL FONDO

Encima del layer del Ramp aumenté un sólido color negro con una máscara de bordes suavizados con valor de feather de 113 pixeles, la forma de la máscara está elaborada de tal manera que oscurece los bordes de la escena pero los que están lejos del punto de luz que especifiqué en el anterior sólido con el Ramp, este sólido que contiene la máscara está definido en “Overlay” como su modo de fusión. En la *figura 52* vemos la forma y valores de la máscara.



*Figura 52 Forma y Valores de la máscara*

Sobre el Layer del Ramp y debajo el layer de las sombras en los bordes, coloqué una imagen de ladrillos en modo “screen” para que se fusione con el gradiente, a esta imagen le di el efecto “Gaussian Blur” para desenfocarlo y no distraiga la atención con un valor de 30 pixeles, y finalmente una capa de ajuste (Adjustment Layer) con el efecto “Hue/Saturation” para dar una mejor coloración a la imagen, más acorde a la temperatura de la escena. En la *figura 53* muestro todos estos elementos.



*Figura 53 Efecto "Gaussian Blur"*

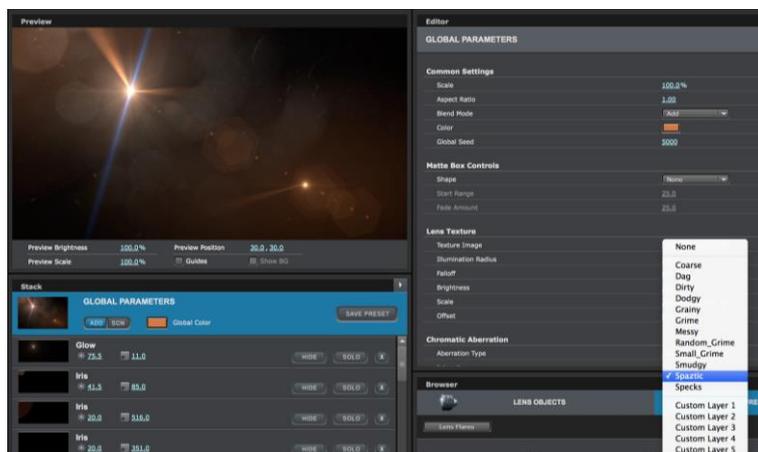
### 3.3.2.3.5 OPTICAL FLARES

Los utilicé en este teaser para hacer pequeños destellos como si fueran fallos en la iluminación, como si fuera la luz intermitente que emite una vela o a su vez los errores de un foco antiguo, en la *figura 54* se ve cómo he ubicado la posición del flare y su configuración para poder recrear esta sensación en la escena. Además la expresión wiggle en el parámetro brightness con un valor de (50, 50) para la variación aleatoria del brillo.



*Figura 54 Optical Flares*

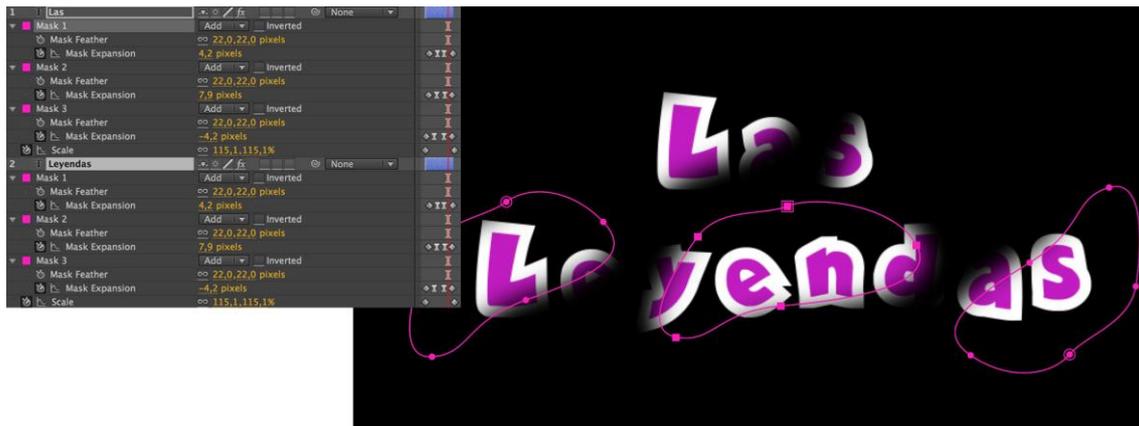
Además parece como si hubiera humo en el fondo, esto lo realicé con las opciones del Optical Flare en las que se puede aumentar varias texturas con distintas intenciones, como se ve en la *figura 55*, en este caso seleccioné la textura "Spaztic" que da un efecto muy interesante en el reflejo de la luz como si hubieran partículas en el aire, para poder recrear esta sensación de que se encuentran en un lugar un poco sucio y descuidado, a la vez que lo vuelve misterioso.



*Figura 55 Textura "Spaztic"*

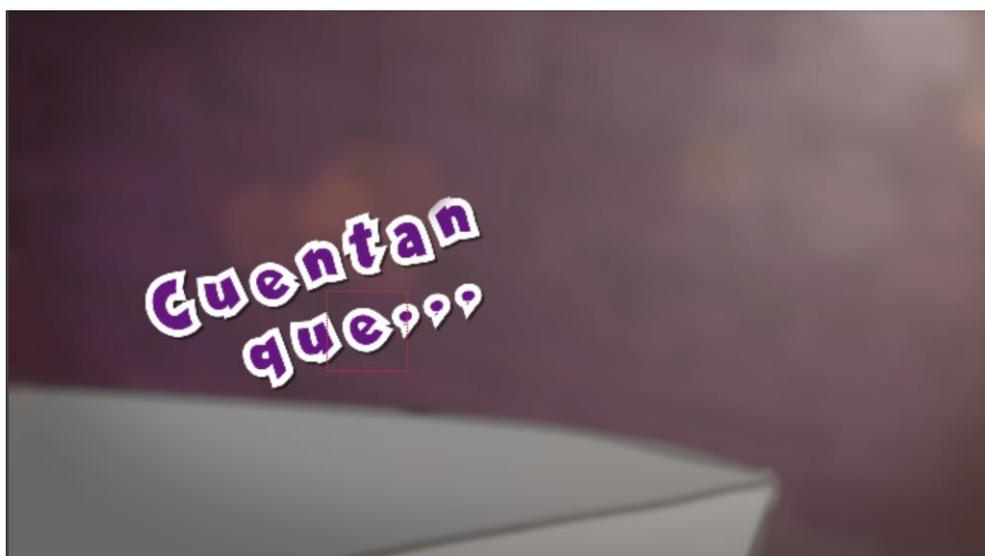
### 3.3.2.3.6 ANIMACIÓN DE LOS TEXTOS

La tipografía sigue siendo la misma del primer video, la “Comica BD Bold”. Para la animación de los textos de este segundo teaser la hice con máscaras, variando el parámetro de la expansión, al feather le puse un valor de 22, por lo que cuando las máscaras se expanden parece que el texto apareciera por partes. Decidí hacer este tipo de animación para acompañar el concepto principal del teaser 2 que es la magia y el misterio, como se ve en la *figura 56*.



*Figura 56 Animación de Texto*

Para este segundo teaser los textos aparecen luego de algún movimiento del personaje, como el ejemplo que muestro en la *figura 57* donde el texto empieza a aparecer luego que el protagonista toma una botella sobre la mesa. En otros casos utilizo los parentales para que siga al personaje, así como hice en el anterior teaser.



*Figura 57 Animación de texto 2*

Finalmente el fondo está terminado, con un punto que emite luz, partículas en el aire, fallos de iluminación y una textura detrás de todo que complementa correctamente la escena sin distraer ni restar protagonismo de los personajes principales en frente de ellos.

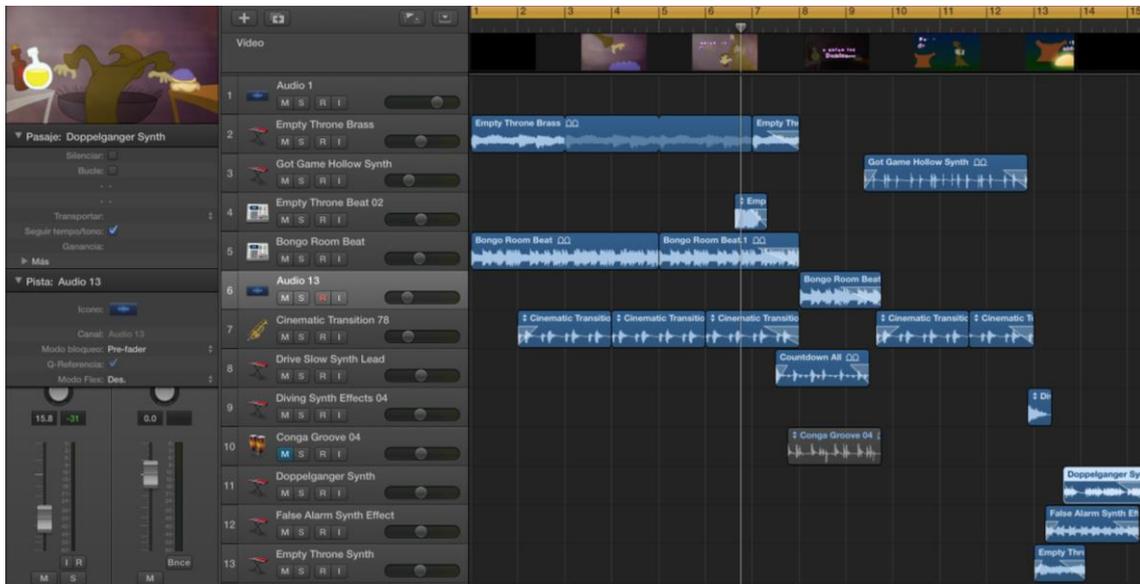
Luego de ordenar los layers, aumenté animaciones de escala entre los personajes y el fondo, para dar un poco de profundidad en la escena y no sea tan estática la toma, de esta forma no sólo hay acción de los personajes sino que también de la cámara. Con todos estos detalles listos procedo a hacer el Render sin audio, el video está listo para llevarlo al siguiente paso en el proceso, la sonorización.

### 3.3.2.3.7 SONORIZACIÓN

Sonorizado de igual manera en Logic Pro X, el audio para el segundo teaser lo he dividido según los escenarios, las acciones del video se desarrollan en 2 lugares, el primero dentro un laboratorio mágico donde el personaje toma pócimas y elixires extraños, y el segundo donde el personaje deja caer el objeto brillante y este empieza a radiar luz. Para la primera parte del teaser coloqué una música bastante misteriosa como base, el archivo se llama *“Empty Throne Brass”*, que acompañada de la *“Bongo Room Beat”* que tiene toques de bongó, completo el efecto de misterio con la pista *“Cinematic Transition 78”* Intensifiqué el momento en que la caldera explota con un sonido fuerte de la pista *“Empty Throne Beat 02”* que juntas integran el sentido de estar en un lugar misterioso y mágico, volviendo más misterioso el proceso de creación del objeto brillante.

Para la segunda parte del video utilicé la pista *“Got Game Hollow Synth”* menos intrigante que la del inicio, pero que sigue en la misma línea del suspenso, la pista *“Cinematic Transition 78”* sigue acompañando de fondo. Completo la idea del bosque oscuro con sonidos de ambiente de bosque, con ruidos de animales nocturnos y viento que sopla, descargados de la página mencionada anteriormente. En el momento en el que objeto brillante aumenta su intensidad refuerzo el cambio con las pistas usadas en el primer video y cambio la música de fondo por pistas más aceleradas: *“False Alarm Synth Effect”* y *“Doppelganger Synth”*.

En el intervalo donde realizo la elipsis de tiempo, donde muestro textos con fondo negro, bajo un poco la intensidad de la música con la pista “Countdown All” que tiene sonidos de cuerda, da un pequeño descanso y ayuda a marcar la transición. En la *figura 58* podemos ver la ubicación de las pistas mencionadas y los niveles de audio utilizados.



*Figura 58 Sonorización del Teaser 2 "Magia y Poder", captura de Logic Pro X*

### 3.3.3 TEASER 3 “EL INCANSABLE DANZANTE”

En este último teaser aparece finalmente el nombre del proyecto que se ve la *figura 59*, y se ve transformado el personaje principal que da el título a todo el producto. El objetivo para este video era mostrar lo que había postergado desde el inicio para crear expectativa, que se vea el resultado de la magia, el descuido, la curiosidad y la casualidad.



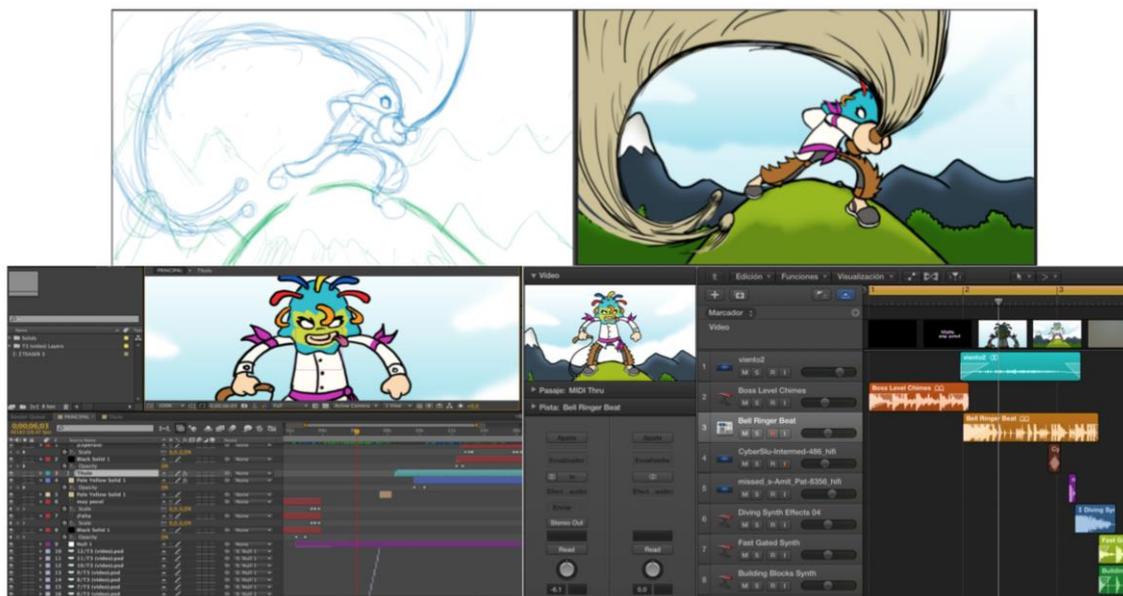
*Figura 59 Título del proyecto*

Como ya especificué el personaje en el que está basada la idea de este trabajo pertenece a la zona de la serranía ecuatoriana, realicé un fondo que asemeje este ambiente como muestro en la *figura 60*, ubicando al protagonista en la cima de una montaña, tal como cuentan las leyendas de este personaje. Así mismo como la ropa y los colores que utilicé. Como detalle adicional puse los colores de la bandera del Ecuador en las tiras que salen de la máscara, amarillo, azul y rojo.



*Figura 60 El personaje protagonista del proyecto*

Para el tercer teaser he utilizado todos los métodos ya especificados en los procesos de los anteriores dos videos, por lo que sería redundante volver a especificarlos. Los elementos para este producto audiovisual han sido ilustrados completamente en Photoshop, luego exportados a After Effects y ordenandos sus layers para formar la composición, he aumentado animaciones de escala, posición y opacidad para las ilustraciones, además de la tipografía y colores usados en los primeros videos. Finalmente exportado a Logic Pro X para la sonorización, donde utilicé las melodías empleadas en los anteriores teasers para mantener la línea del estilo. En la *figura 61* muestro en resumen el proceso que realicé para hacer el tercer teaser.



*Figura 61* Proceso de realización del teaser 3

La postproducción en After Effects de este tercer teaser tuvo menos complementos como optical flares, correcciones de color, imágenes con modos de fusión para crear texturas o mayores animaciones a diferencia de los otros dos videos. Debido a que los colores y fondos fueron realizados completamente en Photoshop, las animaciones que hacían falta eran transiciones que realicé con opacidad, los textos tuvieron una animación un tanto diferente a las anteriores al aumentar un ligero desplazamiento mientras estaban en escena, así mismo en Logic Pro X utilicé herramientas no utilizadas anteriormente como la herramienta “Flex” para que la duración del efecto de sonido del látigo cuadrara con la animación.

Con esto envió a hacer render, finalizando así el proceso de realización del tercer teaser.

## CAPÍTULO 4

### 4.1 CONCLUSIONES

Habiendo concluido el arduo trabajo para la realización de este prometedor proyecto, he llegado a varias conclusiones tanto en el ámbito profesional, como en la parte de hacer conciencia de la situación social y cultural de mi país que si no hacemos esfuerzos para prevalecerlo podría desaparecer completamente, y que antes de empezar con esto lo desconocía. Por otro lado en la parte técnica, aprendí muchas cosas sobre la marcha al poner en práctica las enseñanzas adquiridas.

Debo confesar que mis intenciones para idealizar este trabajo final de máster estaba enfocado de manera diferente, tal vez un tanto más de acción con súper poderes y rayos destructivos como todo niño sueña realizar algún día, pero haciendo la investigación correspondiente me pude dar cuenta de la gran necesidad de fomentar y prevalecer las costumbres natas de mi país, que me vi en la obligación moral de contribuir de cierta manera, y por qué no utilizar los conocimientos profesionales que he adquirido en este Máster de Postproducción Digital.

Puedo decir que el proceso que he ejecutado ha sido el más adecuado para producir un teaser animado, poniendo en práctica los conocimientos aprendidos durante el Máster, utilizando solo los softwares que estudiamos en cada una de las fases del proceso de ejecución.

Realizando este proyecto he podido comprobar lo que me explicaron en clases de Narración Audiovisual, que teniendo definida la idea, organizando bien el proyecto que se va a realizar, la fase de producción se elabora con orden, teniendo el camino claro que se va a seguir. De igual manera, el proceso de postproducción será más mejor aprovechado dedicando ese tiempo para agregar detalles y no corrigiendo los errores de las anteriores fases.

En la materia de la Hermenéutica del Guion Audiovisual, Iván nos explicó que si durante el relato mantenemos el misterio, es decir, no mostrar el objetivo principal directamente sino que buscar maneras de dar pequeñas pistas para que el espectador haga su propia versión de cómo termina la historia, crea una gran conexión con el espectador y la trama, manteniéndolos enganchados hasta el final hasta lograr descubrir qué sucederá. Apliqué este concepto al momento de elaborar los guiones técnico y literario de todos los videos, y puedo constatar que es muy útil, obteniendo como resultado una interesante narración de la historia.

Otra técnica aprendida que me fue de mucha utilidad para el desarrollo de los guiones, es la de terminar cada capítulo, en este caso cada video, con un acontecimiento intrigante que motive al espectador querer ver la continuación.

Los conocimientos aprendidos al utilizar el software Logic Pro X, fue de gran ayuda para reforzar la imagen, teniendo ahora el criterio profesional para seleccionar y combinar de manera correcta las pistas, así como los niveles de audio y las transiciones en el lugar adecuado. Luego de sonorizar comprobé que la música adicionada aportó mayor fuerza a la intención que tenía con la imagen, enalteciendo ciertas acciones y movimientos.

Haciendo los videos con distintas fases de producción, pude darme cuenta que resulta más rápido el proceso si la animación de los personajes se realiza directamente ilustrándolos, en lugar de realizar una sola imagen que posteriormente será animada por piezas. Comprobé que el resultado es mejor si se tiene una buena noción de movimiento y proporción. Dicho esto concluyo que la mejor manera para realizar un personaje animado es que el movimiento se realice manualmente ilustrando cada cuadro, si se sabe de ilustración, tal como hice en el segundo y tercer video, pero si no se cuenta con esta habilidad, recomiendo elaborar un solo dibujo y realizar la animación mediante postproducción, así como hice en el primer video.

Mientras investigaba sobre trabajos similares a la idea que tenía en mente, me pude dar cuenta que produce mejores resultados crear una historia basada en hechos reales o algún cuento, leyenda o relato ficticio existente, que intentar crear un nuevo mundo de personajes y cosas por descubrir. En el proceso de investigación aprendí que muchas de las mejores historias contadas a manera de animación digital son basadas en alguna leyenda o cuento.

Comprendí también que estas historias tienen una gran acogida en los espectadores debido a que la gente que conoce o alguna vez escuchó el relato en que se basaron, al conocer un poco el origen, inconscientemente se sienten identificados, sienten un tipo de nostalgia a la historia original y sienten la necesidad de seguir esta nueva versión de lo que ya conocen, si es que es contada de la manera adecuada. A diferencia el otro tipo que menciono, de crear un nuevo mundo, es un tanto riesgoso ya que inconscientemente la gente teme a lo desconocido.

Por último acoto que pude darme cuenta que para realizar un proyecto de este tipo, no es suficiente tener el talento, los equipos y los conocimientos técnicos, es necesario un gran trabajo de investigación sobre el tema al que me quiero enfocar, previo a desarrollar cualquier idea para el diseño de los personajes y de sus respectivas historias.

## Bibliografía

- [1] J. Halberstadt, «Ecuador Explorer,» 2010. [En línea]. Available: <http://www.ecuadorexplorer.com/es/html/regiones-de-ecuador.html>.
- [2] G. E. C. C.A., «Revista Familia.EC,» 2011. [En línea]. Available: <http://www.revistafamilia.com.ec/articulos-mi-ecuador/2379-las-fiestas-populares-del-ecuador>.
- [3] J. Halberstadt, «Ecuador Explorer,» 2013. [En línea]. Available: <http://www.ecuadorexplorer.com/es/html/cultura-ecuatoriana.html>.
- [4] M. d. C. d. Ecuador, Insumisa Vecindad, Guayaquil: Comic Club, 2008.
- [5] M. d. Guayaquil, Leyendas de Guayaquil, Comic Club, 2010.
- [6] I. Pardo, Capitán Escudo, Revista Elé, 2006.
- [7] C. Calvo, «Riunet, UPV,» 2014. [En línea]. Available: <https://riunet.upv.es/handle/10251/45153>. [Último acceso: Agosto 2015].
- [8] C. Calvo, Artist, *Sometimes It's better not to know*. [Art]. UPV, 2014.
- [9] A. Parco, «Riunet, UPV,» 2014. [En línea]. Available: <https://riunet.upv.es/handle/10251/45153>.
- [10] A. Parco, Artist, *Atonal*. [Art]. UPV, 2014.
- [11] O. Rodríguez, «Riunet, UPV,» 2014. [En línea]. Available: <https://riunet.upv.es/handle/10251/45503>. [Último acceso: Agosto 2015].
- [12] «El Ministerio de Cultura del Ecuador,» [En línea]. Available: <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/>.
- [13] «Concejo Nacional de Cinematografía del Ecuador,» 2006. [En línea]. Available: <http://www.cncine.gob.ec/cncine.php?c=1084>.
- [14] M. Ediasa, «EL Diario Manabita,» 2010. [En línea]. Available: <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/278332-10-de-agosto-de-1809-primer-grito-de-la-independencia-de-ecuador/>.
- [15] J. D. I. Cuadra, Los Sangurimas, Editora Notica S.A., 1934.
- [16] D. Jacome, «El Hombre Invisible Visual Arts,» Enero 2010. [En línea]. Available: <http://www.elhombre-invisible.com/es/serie.php?pag=tzan-zan>.
- [17] E. h. i. v. arts, «“PoPoc”,» 2011. [En línea]. Available: <https://vimeo.com/30998042>.
- [18] J. Lincango, «Tribu Shuar de Ecuador,» [En línea]. Available: <http://gruposetnicosec.blogspot.com.es/2013/04/shuar.html>.
- [19] E. Diario El Comercio, «Revista Elé,» ZONACUARIO, 2008. [En línea]. Available: <http://www.ele.com.ec/>.
- [20] E. E. Guzmán, «Escudo Nacional del Ecuador,» 2001. [En línea]. Available: [http://estrada.bz/escudo\\_del\\_ecuador.htm](http://estrada.bz/escudo_del_ecuador.htm).
- [21] I. Pardo, 2005. [En línea]. Available: <http://www.redilustradoresecuador.com/israel-pardo>.
- [22] I. Pardo, «Insumisa Vecindad,» 2009. [En línea]. Available: <http://www.culturaypatrimonio.gob.ec/ministerio-de-cultura-presento-libro-insumisa-vecindad-en-homenaje-a-barrio-san-roque/>.
- [23] «Historia del Diablo Huma,» [En línea]. Available:

<http://www.diablosfestivos.org/diablos/index.php/es/diablosprofiles/humadevils1/>.

- [24] A. d. M. Ecuatorianas, «Asociación de Municipalidades Ecuatorianas,» 2012. [En línea]. Available: <http://www.ame.gob.ec/ame/index.php/ley-de-transparencia/68-mapa-cantones-del-ecuador/mapa-pichincha/289-canton-cayambe>.
- [25] C. Hart, Dibujar caricaturas modernas, Madrid: El Drac, S.L., 2014, p. 11 a 63.
- [26] J. Revenson, EL GRAN LIBRO DE LAS CRIATURAS DE HARRY POTTER, NORMA, 2014.
- [27] R. Cutanda, «VideoEdicion,» 2008. [En línea]. Available: <http://www.videoedicion.org/documentacion/article/iniciacion-a-la-hd-alta-definicion-y-a-la-autoria-blu-ray>.
- [28] Cybercollege, «Escuela de tecnología online,» 2003. [En línea]. Available: <http://www.cybercollege.com/span/tpv009.htm>.
- [29] D. E. DE, «DE,» 2014. [En línea]. Available: <http://www.diferencia-entre.com/diferencia-entre-teaser-y-trailer/>.
- [30] A. M. López, Curso Diseño Gráfico, Fundamentos y Técnicas, Anaya Multimedia, 2014, p. 96.
- [31] A. Kramer, «VIDEO COPILOT,» [En línea]. Available: <http://www.videocopilot.net>.
- [32] M. J. Moposita, «Grupo Folklórico Rumiñahui,» 2009. [En línea]. Available: <http://rumidanza.blogspot.com.es/>.

## VIDEOGRAFÍA

Teaser los personajes de la película “Inside Out” (Pixar, 2015)

<https://www.youtube.com/watch?v=Bk58RcYgXiY>

Teaser de “Charlie Nash” del video juego “Street Fighter V” (Capcom, 2015).

<https://www.youtube.com/watch?v=23LyTkOTVyo>

Teaser de Batman de la película “The Lego Movie” (Warner Bros, 2014).

<https://www.youtube.com/watch?v=yFRsokcCnp8>

Análisis del diseño de personajes de la película “Frozen”:

<http://www.elblogdeandreagarcia.com/2014/08/frozen-diseno-de-personajes.html>

Diseño y concepto de un personaje para el videojuego “Street Fighter”:

<https://www.youtube.com/watch?v=KINggkQTDjc>

Presentación de los personajes de la película “Rompe Ralph”:

<https://www.youtube.com/watch?v=geCv7BWLUG4>

Tipos de vestimenta del personaje según su personalidad:

<http://www.slideshare.net/profesorrivias/diseo-de-personaje-a-travs-de-su-vestuario>

Charla de Bernardita, diseñadora profesional de personajes:

<https://www.youtube.com/watch?v=GwJwmgkHhWA>

Proceso de ilustración para crear personajes:

<https://www.youtube.com/watch?v=CQ5vqCbRerA>

Charla de Genzoman, diseñador de personajes:

<https://www.youtube.com/watch?v=5Bmx5AJW3es>

## **PÁGINAS VISITADAS**

Historia diablo huma

<http://www.diablosfestivos.org/diablos/index.php/es/diablosprofiles/humadevils1/>

Fiestas típicas del Ecuador

<http://es.slideshare.net/Teofilopolicarpo/fiestas-y-sabores-del-ecuador>

Leyendas ecuatorianas

[http://www.pillaro-turistico.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4&Itemid=23](http://www.pillaro-turistico.com/index.php?option=com_content&view=article&id=4&Itemid=23)

Historia de Diabladas de Píllaro

[http://www.pillaro-turistico.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=4&Itemid=23](http://www.pillaro-turistico.com/index.php?option=com_content&view=article&id=4&Itemid=23)

Descripción de los trajes Diabladas de Píllaro

<http://www.slideshare.net/belenperdomo/revista-de-ladiabladapillarea>

Diablada Boliviana

<http://www.slideshare.net/aldozpuno/la-diablada>

Los diablos de pillaro

<http://www.slideshare.net/marciaalexandra750/los-diablos-de-pillaro-24851114>

Historia de las diabladas

<http://www.slideshare.net/jennytoapanta/diablada-pillarea-j>

Descripción de personajes ficticios

<http://www.slideshare.net/nancysanespin/diablada?related=1>

El poder brutal, cara del diablo

[http://es.wikipedia.org/wiki/El\\_poder\\_brutal](http://es.wikipedia.org/wiki/El_poder_brutal)

Personajes míticos del Ecuador

<http://www.monografias.com/trabajos60/personajes-tipicos-ecuador/personajes-tipicos-ecuador.shtml>

Historia Diablo Huma

<http://www.diablosfestivos.org/diablos/index.php/es/diablosprofiles/humadevils1/>

Estatuas famosas del Ecuador

<http://steffiauftour.blogspot.com.es/2013/06/fiestas-de-copus-christi-fronleichnam.html>

Página oficial de ilustradores del Ecuador

<http://www.redilustradoresecuador.com>

Video Copilot, página de tutoriales para After Effects.

<http://www.videocopilot.net>

Cybercollege, escuela de tecnología online, 2005

<http://www.cybercollege.com/span/typ009.htm>

Página para descargar tipografías gratuitas:

[www.dafont.net](http://www.dafont.net)

Página para descargar efectos de sonido gratuitos:

[www.flashkit.com](http://www.flashkit.com)

## **LIBROS UTILIZADOS**

**EL GRAN LIBRO DE LAS CRIATURAS DE HARRY POTTER**

Autor : Jody Revenson

Año : 2014

Editorial : Norma

**EL HOBBIT, LA BATALLA DE LOS 5 EJÉRCITOS, CRÓNICAS V, ARTE Y DISEÑO**

Autor : Daniel Falconer.

Año : 2014

Editorial : Norma

**DIBUJAR CARICATURAS MODERNAS**

Autor : Daniel Falconer.

Año : 2014

Editorial : Drac

**CURSO DISEÑO GRÁFICO, FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS**

Autor : Anna María López López.

Año : 2014

Editorial : Anaya Multimedia