

# **ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL**

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

Realización de un corto piloto de una serie de animación de fantasía  
apta para todo público.

### **PROYECTO INTEGRADOR**

Previo la obtención del Título de:

### **Licenciado en Producción para Medios de Comunicación**

Presentado por:

Adam Manuel Defás León

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2022

# DEDICATORIA

El presente proyecto va dedicado a mi familia por los años invertidos en mi crianza y el apoyo que me han brindado en ese tiempo. A mi colega artista y amiga Grace McLaughling, junto a quien escribí las historias y cree a los personajes plasmados en el producto final hace 4 años. A mi gran amigo Aarón Jiménez, por su incansable apoyo y retroalimentación durante el proceso de producción, y su motivación en los momentos más difíciles. Finalmente, a todos quienes han seguido y apoyado mi proceso como ilustrador y creador de contenido visual, mi crecimiento y esfuerzo a mejorar como creativo es debido y agradecido.

***Adam Manuel Defás León***

# AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mis compañeros de generación, profesores y amigos quienes han apoyado mi crecimiento profesional y me han sabido recordar mi valor como artista. A mis colegas colaboradores de este proyecto, Aarón Jimenez, Josué Muentes y Christopher Knapp por su lectura y sugerencias al guión, a Gabriel Chamorro por su hermosa obertura musical, Victor Bonifaz por su consultoría en sonorización y a Belén Navia como voz del personaje principal. Un proyecto de semejante tamaño y complejidad resultó ser un difícil proceso experimental, el cual fue más que llevable gracias a su colaboración y ánimos.

***Adam Manuel Defás León***

# DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, me corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; ADAM MANUEL DEFÁS LEÓN doy mi consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Adam Defás L.', enclosed within a large, stylized oval shape.

Adam Defás L.

# EVALUADORES

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Mario Moncayo Romero', enclosed within a circular scribble.

---

**Msc. Omar Rodríguez**

PROFESOR DE LA MATERIA

---

**Msc. Mario Moncayo Romero**

PROFESOR TUTOR

# RESUMEN

La intención de este proyecto es crear un corto piloto para una serie animada de fantasía apta para todo público, detallar el proceso de trabajo y como resultado crear una guía base para producciones 2D animadas de bajo costo, narrando un guion con personajes originales. Existen pocas fuentes para instruirse o tener referencia en lo que es el proceso de animación de manera independiente. Siendo el caso, se pretende evidenciar un flujo de trabajo que permita obtener un resultado competente con el mínimo de recursos.

Se realizó una investigación sobre fundamentos de animación, procesos de trabajo de profesionales independientes en el medio y constante experimentación para optimizar el trabajo en las diferentes etapas de producción. Se optó por la animación tradicional y el dibujo cuadro a cuadro, agilizando el proceso con herramientas digitales para equipos de bajo costo. La duración del proceso de producción fue de alrededor de 3 meses, culminando en un producto animado de aproximadamente 7 minutos de duración.

El resultado final de este proyecto demuestra la capacidad de un solo autor de crear un producto animado para contar la historia que desee, sorteando la limitante de inversión de capital, y enfocándose más al esfuerzo y dedicación de tiempo para obtener resultados.

**Palabras Claves:** Animación independiente, tradicional, producción, bajo costo

# ABSTRACT

The intent of this project is to create a pilot short for an animated fantasy series for all ages, detailing the work process and as a result, create a base guide for low cost 2D animated productions, narrating an original script. There are few sources to specifically learn or have as reference of an independent animation process. Thus, this project pretends to evidence a workflow that helps to accomplish a competent result with minimal resources.

It started with an investigation about the basics of animation, the work process of independent professionals in the market and a constant experimentation to optimize work on the various stages of production. The project uses traditional 2D animation, drawn frame by frame, streamlining the process with digital tools compatible with low-end equipment. The production process lasted around 3 months, culminating in a 7 minute long animated short.

The final result of this project demonstrates the capability of a single author to create an animated product to tell the story they want, working around issues of capital investment and focusing more on effort and dedication of time to achieve a result.

**Keywords:** Independent Animation, traditional, production, low-cost

# CONTENIDO

DEDICATORIA .....	2
AGRADECIMIENTOS .....	3
DECLARACIÓN EXPRESA .....	4
EVALUADORES .....	5
RESUMEN .....	6
ABSTRACT .....	7
CONTENIDO .....	8
INDICE DE FIGURAS .....	10
INDICE DE TABLAS .....	12
GLOSARIO .....	13
CAPITULO 1 .....	14
1. INTRODUCCIÓN .....	14
1.1 Descripción del problema .....	15
1.2 Justificación .....	16
1.3 Objetivos .....	16
1.3.1 Objetivo General .....	16
1.3.2 Objetivos Específicos .....	16
1.4 Marco Teórico .....	17
1.4.1 La industria de la animación .....	17
1.4.2 La odisea de la animación independiente .....	19
1.4.3 Las técnicas tradicional y digital .....	20
1.4.4 Consumo del medio animado y transmedia .....	22
1.4.5 La animación como medio para llegar a la juventud .....	24
CAPITULO 2 .....	26
2 METODOLOGÍA .....	26
2.1 Preproducción .....	27
2.1.1 Planificación .....	27
2.1.2 Guion literario .....	28
2.1.3 Concept Art .....	28
2.1.4 Storyboard .....	29
2.1.5 Sonido (En bruto) .....	31



2.1.6	Animatic.....	31
2.2	Producción.....	32
2.2.1	Dibujo de cuadros.....	32
2.2.2	Pruebas de animación.....	32
2.2.3	Colorización y Fondos.....	33
2.2.4	Incorporación.....	35
2.3	Post-Producción.....	36
2.3.1	Edición y Montaje.....	36
2.3.2	Sonorización.....	37
CAPÍTULO 3.....		39
3	RESULTADOS Y ANÁLISIS.....	39
CAPÍTULO 4.....		41
4	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	41
4.1	Conclusiones.....	41
4.2	Recomendaciones.....	42
5	BIBLIOGRAFÍA.....	43
6	APÉNDICES.....	45
6.1	Apéndice A, guion literario.....	45
6.2	Apéndice B: Storyboard.....	51
6.2.1	Parte 1.....	51
6.2.2	Parte 2.....	52
6.2.3	Parte 3.....	54
6.3	Apéndice C: Presupuesto final.....	57
6.4	Apéndice D: Carta Gantt del proceso de producción.....	59
6.5	Apéndice E: Entrevistas a profesionales.....	60

# INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Carta Gantt del proceso de trabajo. ....	27
Figura 2 Concept Art – Personajes .....	28
Figura 3 Pruebas de Estética para paisaje - "La Magnífica Casa el Árbol" .....	29
Figura 4 Storyboard - Primera Parte, Pág. 1 .....	29
Figura 5 Storyboard - Segunda Parte, Pág. 1.....	30
Figura 6 Storyboard - Tercera Parte, Pág. 1 .....	30
Figura 7 Dibujo de Keyframes .....	32
Figura 8 Prueba de animación .....	33
Figura 9 Proceso de colorización .....	34
Figura 10 Capa original para colorizar y copia con lineart .....	34
Figura 11 Trabajo de fondos .....	35
Figura 12 Desplazamiento de fondos .....	35
Figura 13 Exportación a video.....	36
Figura 14 Render por partes .....	36
Figura 15 Edición en Premiere Pro .....	37
Figura 16 Sonorización en animatic .....	37
Figura 17 Sonorización final.....	38
Figura 18 Storyboard pg. 1.....	51
Figura 19 Storyboard pg. 2.....	51
Figura 20 Storyboard pg. 3.....	51
Figura 21 Storyboard pg.4.....	52
Figura 22 Storyboard pg. 6.....	52
Figura 23 Storyboard pg. 7.....	53
Figura 24 Storyboard pg. 8.....	53
Figura 25 Storyboard pg. 9.....	53
Figura 26 Storyboard pg. 10.....	54
Figura 27 Storyboard pg.11.....	54
Figura 28 Storyboard pg.12.....	54
Figura 29 Storyboard pg. 13.....	55
Figura 30 Storyboard pg. 14.....	55
Figura 31 Storyboard pg. 15.....	56

Figura 32 Storyboard pg. 16.....	56
Figura 33 Carta Gantt - Proceso de producción .....	59
Figura 34 Entrevista - Ivan Casal .....	60
Figura 35 Entrevista - Dennys Sabando.....	61

# INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Coco - Información financiera (The Numbers, 2017) ... <b>¡Error! Marcador no definido.</b>	
Tabla 2 Listado de SFX para Storyboard, Primera Parte, Pág. 1 .....	31
Tabla 3 Presupuesto - Servicios básicos.....	57
Tabla 4 Presupuesto - Equipos .....	57
Tabla 5 Presupuesto - Personal de trabajo .....	57
Tabla 6 Presupuesto – Licencias de software .....	58
Tabla 7 Presupuesto – Colaboración externa .....	58

# GLOSARIO

**Frames:** Cuadros de composición o dibujos que componen la secuencia animación.

**Keyframe:** Cuadro principal que define el principio y fin de una acción animada.

**Inbetweeners:** Cuadros dibujados entre los cuadros principales, son los que desglosan la acción y dan la ilusión de movimiento.

**FPS (frames per second):** Cantidad de cuadros mostrados en un segundo de animación.

**Render:** Proceso de exportación de todos los elementos a un producto final.

**Storyboard:** Documento donde se detalla mediante ilustraciones los eventos de la historia a animar.

**Lineart:** Dibujo a líneas limpias, sin manchas de boceto.

**Resolución:** Número de píxeles en pantalla que determinan la calidad visual de la imagen.

**h.264:** Formato de codificación de video para grabar y distribuir señales de imagen en Full HD y audio.

# CAPITULO 1

## 1. INTRODUCCIÓN

La producción animada la mayoría del tiempo se asocia a enormes proyectos de alta inversión y esfuerzo, lejos de ser viables para un solo individuo. Es una labor intensiva, que conlleva una gran complejidad en una variedad de aspectos, producto de una larga evolución y su transición por numerosos medios.

El nacimiento del cine data desde 1895, cuando se mostraron las primeras películas de los Hermanos Lumiere, siendo el mayor referente la famosa “Llegada del Tren.” La invención del cinematógrafo por parte de los ya mencionados sentó las bases para futuras mejoras al medio, como vino a ser el zoopraxiscopio de Eadweard Muybridge, quien demostró el fenómeno de la persistencia de la imagen en el ojo humano, y por consiguiente dio lugar a lo que sería el kinetoscopio de Thomas Edison y William Dickson. El principio del método animado en el invento perfecto para reproducirlo.

Como medio, el origen de la animación se le suele atribuir a varios sujetos a lo largo de la historia, según a quien uno pregunte. Iniciamos con el medio tradicional, basado en la interpolación cuadro a cuadro con dibujo a mano. A medida que pasó el tiempo, la era de la tecnología dio a luz a la animación digital / por ordenador, algo que se volvería cotidiano en nuestra vida moderna. Siendo así, para la técnica de animación tradicional, fuertes referentes a su origen podrían considerarse Emile Reynaud, autor de “Pauvre Pierrot” y Emile Cohl, creador del corto animado “Phantasmagoria”. El primero bien mostraba la posibilidad de incorporar narrativa a un producto animado, mientras que el segundo ilustraba el potencial de adaptación del dibujo en secuencia.

Dicho esto, a lo largo de la historia, ha servido más que como un medio para simple entretenimiento como originalmente se le atribuyó. En el tiempo de la segunda guerra mundial, *“... la gente acudía al cine para evadirse de sus problemas del día a día, sin saber la susceptibilidad que mostraba ante el*

*bombardeo propagandístico que recibía casi de forma imperceptible.*” (Acosta, 2018). Los productos animados sirvieron para avivar el sentimiento bélico, siendo ejemplos Disney con “Der Fuehrer’s Face”, donde se narra una pesadilla del Pato Donald viviendo en la Alemania Nazi como obrero; por otro lado está Warner Bros. con “Daffy The Commando”, mostrando como él solo es capaz de burlar a un incompetente ejército nazi. Ambos episodios vieron la luz en el mismo año, 1943.

Con el pasar de los tiempos, los mensajes cambian pero el efecto de la animación es el mismo: se aprovecha de cierta susceptibilidad por parte del espectador para poder dar su mensaje y que sea asimilado de manera efectiva. Los temas complejos y difíciles de tratar se pueden disfrazar en un medio fácil de digerir, y queda en la percepción del público desentrañar el significado dentro del mismo. La efectividad del mensaje dependerá de qué tan bien esté estructurada la narrativa que quiera transmitir la idea obviamente, un mensaje confuso es difícil o imposible de entender. Los productos animados, sin embargo, son un medio importante de comunicación tanto como lo es cualquier otro.

### **1.1 Descripción del problema**

El mayor obstáculo para un proyecto de animación independiente, a simple vista, suele ser una falta de recursos y la dificultad en conseguirlos. La falta de una instrucción técnica completa ocurre ya que los textos y la mayoría de cursos existentes se enfocan en producción de industria, tomando las distintas etapas de producción y extrapolándolas en unidades, como lo son concept art, composición, animación, edición, sonorización. La falta de un equipo de gama alta y última generación para sobrellevar dicho o proceso puede disuadir a un posible productor de llevar a cabo su visión, por temor a sacar un producto audiovisual mediocre a causa de sus pocos recursos.

Perseguir este tipo de proyectos como un creador independiente, ya conllevando estos retos, se les suele sumar la percepción del medio en el que viven / se desarrollan. Muchas veces puede no haber una compensación de por medio para el tiempo invertido, cuando el artista tiene que solventarse la vida mediante su trabajo pagado. Por ello, si un ciclo de producción no puede ajustarse para permitir al productor cubrir su día a día, suele terminar en desilusión y la cancelación del mismo.

## **1.2 Justificación**

Mediante este trabajo y un registro adecuado de los pasos involucrados en todo el proceso de producción, se pretende elaborar una guía de producción independiente que resuma, en un periodo de 4 meses, las fases de preproducción, producción y post producción. El producto terminado servirá de evidencia de lo efectivo del desarrollo de la actividad y la identificación de las etapas críticas para lograr un producto de calidad con limitados recursos, habilidad y tiempo.

La idea de esto es impulsar el medio creativo creando un método para producción animada de presupuesto limitado y pocas personas. Hay aspectos como la composición musical y la grabación de voces que, efectivamente, pueden terminar involucrando a otras personas. El objetivo está en encontrar la manera de jugar alrededor de nuestras limitaciones y buscar las mejores opciones para derivar la mayor cantidad de esfuerzos y recursos, tanto de trabajo como económicos, a las partes más importantes del producto animado. Resumir la materia de principios de animación, ritmo narrativo, los elementos técnicos y los atajos que uno puede tomar en ciertas partes. Así, se logrará sacar el mayor jugo al método y terminará con el mejor producto posible.

## **1.3 Objetivos**

### **1.3.1 Objetivo General**

Producir un piloto para serie de animación independiente en estilo tradicional del género fantasía, apta para todo público.

### **1.3.2 Objetivos Específicos**

1. Desarrollar una historia, personajes y escribir el guion durante una fase de conceptualización.
2. Diseñar a los personajes y elementos visuales que les caracterice de manera única.
3. Detallar las etapas de trabajo del proyecto.
4. Desarrollar el proyecto de animación.



## **1.4 Marco Teórico**

### **1.4.1 La industria de la animación**

Con respecto a los pioneros del cine de animación, Ribes (2006) dice:

El cine de animación en general, y el dibujo animado en particular, cuenta con otro referente visual, además del teatro, de la fotografía y del incipiente cine: las tiras cómicas. De hecho, muchos de los primeros dibujantes de animación trabajaban como ilustradores o caricaturistas. El propio Émile Cohl era dibujante de cómics. O, por ejemplo, Winsor Z. McCay, autor de la tira "Little Nemo in Slumberland" publicada desde 1905 en el New York Herald, se convertiría en un brillante animador. (Ribes, X., 2006, pg 4)

Con respecto a las prácticas de tercerización en Filipinas, Tshang y Goldstein (2004) dicen:

Muchos Estudios locales fueron montados por expatriados con el conocimiento del proceso de producción y contactos internacionales. En 1983, Burbank Studios, una empresa perteneciente a Australia, fue la primera en subcontratar producción para animación en el país, formando un Estudio en Manila donde se realizó un entrenamiento inicial. Aunque años después la mayoría del personal era nativo, la mayoría de posiciones administrativas se mantenían en manos australianas. (Tshang, T., Goldstein, A., 2004, p. 13)

La industria del animado ha avanzado mucho en los años que se ha desarrollado, habiendo estrenos prácticamente anuales de grandes producciones por parte de los estudios de mayor renombre como lo son Pixar, Dreamworks, Walt Disney Animations, Sony Pictures, Studio Ghibli, entre otros. Cabe mencionar que la mayoría de estas producciones implican inversiones de dinero enormes, tomando como ejemplo la película de Pixar "Coco", la cual tuvo una inversión de \$175 millones USD y recaudó poco más de \$807 millones USD neto.

Theatrical Performance	
<b>Domestic Box Office</b>	\$210,460,015 <a href="#">Details</a>
<b>International Box Office</b>	\$587,206,410 <a href="#">Details</a>
<b>Worldwide Box Office</b>	\$797,666,425
Home Market Performance	
<b>Est. Domestic DVD Sales</b>	\$27,982,611 <a href="#">Details</a>
<b>Est. Domestic Blu-ray Sales</b>	\$56,038,787 <a href="#">Details</a>
<b>Total Est. Domestic Video Sales</b>	\$84,021,398

Tabla 1 Coco - Información financiera (The Numbers, 2017)

Dicho esto, Coco es una producción de animación 3D, un medio de alto costo y demanda de habilidad técnica. Sin embargo, es una apuesta que el Studio tomó dada su cultura de trabajo, particularmente cuanto apuestan a la creatividad durante el proceso de conceptualización de sus películas. Para mayor claridad, su filosofía es “obtienen a gente creativa excelentes, apuestas por ellos en grande, les das gran libertad y apoyo, y los provees de un ambiente donde puedan recibir retroalimentación de todos” (Catmull, E., 2008).

Por otra parte, cuando hablamos del ámbito 2D, este se ha visto relegado a la pantalla chica, sea televisión o plataformas de streaming como Netflix, Amazon Prime, y hasta producciones independientes dadas a conocer en línea. No se desmerece su relevancia, vale aclarar, puesto que ha dado lugar a varios productos exitosos para una variedad de públicos en los últimos años, siendo de renombre producciones como “Steven Universe”, “El Increíble mundo de Gumball”, “Hora de Aventura” en animación para niños y adolescentes; en el lado de la animación adulta se conoce a “Rick & Morty”, “Final Space”, “Bojack Horseman”, entre otros. Acceder a datos de costos es difícil para el público, pero se estima que el presupuesto promedio aproximado para un episodio de una serie en “Adult Swim” (dueños de Rick & Morty) es de \$200,000. Esto es sin contar otros costes como la composición musical, casting, cameos de celebridades si son pertinentes. Para una vista más general, se estima que un minuto de animado en 2D puede costar desde \$8,000 hasta \$50,000” (*How Much Does an Animation Cost per Minute: \$100, \$1,000, or \$8,000?, 2021*).

En este ámbito se ha visto posible reducir costos mediante la tercerización a países donde la mano de obra sale más barata y existe personal con alta capacidad técnica, como lo son Filipinas e India. Sin embargo, la mayoría del

tiempo simplemente se les encarga la labor de producción, mientras que el trabajo de conceptualización y pre-producción se hace por parte del cliente, usualmente de Occidente. Esto permite agilizar la producción y reducir los costos. No es un proceso infalible, cabe mencionar, ya que se pueden dar casos donde esta compartición de trabajo resulta perjudicial, sea porque el Studio comisionado pueda “correr el riesgo de entregar un trabajo mediocre al cliente con tal de no faltar a una fecha límite” (Tshang, T., Goldstein, A., 2004), o los elementos de la preproducción no quedaron bien definidos por parte del cliente y el estudio subcontratado trabaja con material mal elaborado.

En la actualidad, estos retos y riesgos se pueden ver necesarios en un medio en el que se llegan a estrenar decenas de productos animados al año. Invertir, competir y generar un retorno en la inversión son las preocupaciones que pueden tener muchos estudios pequeños, mientras los estudios grandes se pueden permitir un fracaso con tal de mínimo presentar un producto estrella en el momento adecuado para capitalizar al máximo. Se trata de obtener el mejor producto posible con la cantidad necesaria de recursos.

#### **1.4.2 La odisea de la animación independiente**

Con respecto al financiamiento de una obra de animación independiente, Barrera (2012) dice:

En el caso de la tercerización existen fondos suficientes pues es el cliente o la empresa con la que se está trabajando quien paga el costo que se necesita para desarrollarlas. ... Sin embargo, el panorama es muy diferente para quienes hacen series, cortometrajes o largometrajes independientes pues deben acceder a estímulos, fondos y becas que entregan entidades gubernamentales y distritales, festivales internacionales e inversionistas particulares. (Barrera, L., 2012, p 22)

Con respecto a la importancia de realizar contenido propio, Barrientos (2012) dice:

Debemos trabajar desde nuestra idiosincrasia, desde nuestro arte. No solamente como latinos, colombianos, bogotanos o caleños sino como ciudadanos del planeta Tierra y hacer lo que a uno se le ocurra. ¿Por qué?

Porque soy artista y punto. Esto tiene que ser una razón válida, que el público decida si es buena o no. (Barrientos, A., 2012, p 15)

La animación independiente como actividad se suele entender como la elaboración de productos animados fuera de la industria de Hollywood, sin financiamiento corporativo, donde todos los elementos que le componen, desde los recursos artísticos y narrativos hasta los recursos de trabajo corren por cuenta del mismo autor.

La libertad del contenido propio da lugar a que un autor ponga su propio mensaje en una obra animada, sea o no que quiera apegarse a lo que dicte el mercado como popular o sin regirse por los deseos de otros entes, siguiendo simplemente su propio instinto creativo.

El deseo de expresarse es algo intrínseco del ser humano, y el medio artístico ha sido siempre un medio propicio para ello. Sea que surjan historias con estructuras narrativas clásicas, no lineales, concretas o abstractas, siempre es importante reconocer que detrás de ellas hay un tema, donde la producción actúa como medio de un mensaje que se quiere dar. Muchas veces da lugar a producciones que se alejan de historias concretas y toman un enfoque más profundo, puesto que “mediante la adaptación de una premisa conceptual a la animación, a veces puede conseguirse un resultado muy original” (Wells, P 2007).

En la modernidad, con el internet y las redes sociales, compartir un producto de animación es posible aún desde sus propios cimientos, y se le puede ir dando a conocer mucho antes de su corte final, para luego llegar a obtener el apoyo y contribuciones mediante el cual llevar a cabo un proyecto de animación independiente, sea con dinero o colaboradores, infraestructura o simplemente trabajo puro y bruto. En este tipo de proyectos, es importante planificar junto a la producción, de donde uno planea amasar los recursos para llevar a cabo un trabajo, dependiendo del calibre que se planea alcanzar.

### **1.4.3 Las técnicas tradicional y digital**

Sobre la adaptación de la animación tradicional a los medios actuales, Padilla (2016) dice:

Gracias a su versatilidad para adaptarse a los cambios, la animación se ha posicionado como una técnica que se ha adaptado a las necesidades de la comunicación visual de nuestros tiempos. Esto no hubiera sido posible sin la gran influencia que ha tenido a partir del surgimiento y desarrollo de los sistemas de cómputo, que le dieron la posibilidad de reducir sus costos y democratizar su uso, abriendo con ello mercados de distinta índole para expandir su nivel de influencia. (Padilla, R., 2016, p. 69)

Sobre la relevancia de la animación digital, Soto (2016) dice:

El papel que la animación ha tomado en nuestra época puede expresarse como relevante y revolucionario, de forma que se ve reflejado en el campo de los medios visuales, la ciencia y la tecnología. Todas estas influencias las podemos observar hoy en día en cualquier vertiente en la que el hombre pueda encontrarle una utilidad productiva que trascienda a lo largo del tiempo. (Soto, N., 2016, p.3)

La animación tradicional se suele entender como un medio ligado directamente al dibujo de cuadro por cuadro que se aprovecha del fenómeno de movimiento para dar vida a imágenes estáticas en secuencia. Con el pasar de los años, los procesos para trabajar un producto animado se fueron modernizando con la llegada de los ordenadores y equipos de cómputo, abriendo paso a la animación digital. Hoy en día encontramos productos animados en los medios de comunicación masiva, sean estos la televisión o el internet: en los anuncios, complementando una transmisión en vivo, o producciones específicas. El dinamismo ofrecido por el medio en movimiento es algo que completa cualquier experiencia interactiva de manera única. Hasta en la propia redacción por ordenador, uno encuentra la barra de escritura titilando, indicando donde se encuentra en el documento.

Enfocado al tema netamente artístico, la técnica tradicional vio su mayor salto a la popularidad mediante las primeras producciones animadas de Disney, cuyo trabajo llevó a la creación de un concepto fundamental para todo producto animado: los llamados doce principios básicos de la animación, los cuáles fueron detallados en el libro "The Illusion of Life: Disney Animation". Las caricaturas

clásicas tienen una estética que casi pareciera que estuviesen vivas, tomando inspiración del mundo real no solo para su ambientación, sino también para su movimiento y desenvolvimiento. Tal fue su talento al adaptar esta técnica, que llegaron a lograr una simulación del 3D mediante la invención de la cámara multiplano, donde varias capas de acetato con ilustraciones en ella eran superpuestas y movidas para dar la sensación de ambiente.

La animación digital, si bien aprovecha muchos de los conceptos básicos establecidos durante la época del tradicional, ha surgido como un método para abaratar costos y reducir tiempos de trabajo mediante el empleo de computadores con el suficiente rendimiento gráfico para poder correr software de ilustración y animación con el que trabajar. Por poner un ejemplo, Adobe Systems Incorporated está siempre en mente para todo aquel que, de una forma u otra, se encuentre en el medio, pues gracias a su software creativo de diferentes funciones, a cualquier escala, se pueden lograr creaciones animadas limitadas solamente por la capacidad del usuario.

Estos métodos sin embargo no son exclusivos el uno del otro. La animación tradicional se adaptó al medio digital, para poner un ejemplo, “durante años, uno de los programas más usados ha sido Flash, que surgió como un software para realizar animaciones para Internet, y fue adaptado para hacer animación a todos niveles.” (Padilla, R. 2016)

Se consiguen productos interesantes mediante el sincretismo de ambas disciplinas, siendo muchas veces una gran manera de disfrutar lo mejor de ambos mundos, especialmente cuando dicha ingeniosidad intercambiable permite el surgimiento de producciones animadas de manera más eficiente.

#### **1.4.4 Consumo del medio animado y transmedia**

Sobre el uso de animación como recurso en publicidad, se indica:

... la relación entre los cartoons, la publicidad y los menores provocan la admiración hacia los personajes y, por ende, el consumo de determinadas marcas. En el caso del público adulto los publicistas se valen de la nostalgia que los dibujos animados puedan despertar en este target, añorando la infancia, para captar su atención y lograr, por ende, la

memorización de la marca anunciada. (Sánchez Labella, M. et al., 2022, p. 3)

Sobre las particularidades de la traducción del cine de animación según su demografía, tomando como referencia público español, se dice:

Pese a que los guiones de animación suelen presentar numerosos recursos lingüísticos de registro coloquial e informal, en las versiones españolas encontramos que esta tendencia está aún más marcada. [...] Mientras que para los más pequeños puede presentar juegos fonéticos que sean atractivos para el público infantil (como tururú en el ejemplo), para el público juvenil es habitual plasmar palabras coloquiales o de moda típicas de este sector social (como “plasta”, “tío” o “mola”) [...] para establecer guiños con la audiencia, que sentirá que el largometraje se identifica en cierta medida con su realidad social. (Hernández Bartolomé, A., 2005, p. 215)

Desde sus inicios hasta la actualidad, el entretenimiento audiovisual cuenta con una gran variedad de contenido para toda clase de público, de todas las edades y gustos. Sea cine, televisión, música, videojuegos, en nuestros hogares o hasta en el camino. El avance tecnológico ha puesto en nuestras manos todas estas posibilidades tan solo con la propia invención del Smartphone. Esto a su vez es causante de un consumo de contenido a gran escala por parte de un público acostumbrado al bombardeo de estrenos anuales, poniendo como un ejemplo a Netflix, que en solo 2021 “superó 100 estrenos de películas originales” (Cordero, 2022), de los cuales varias de ellas fueron productos de animación.

El medio animado tiene la capacidad de contar historias que surgen o se popularizan en diversos medios, no solo el literario. Un ejemplo es la saga de “The Witcher”, con su tan popular adaptación live-action y una película animada titulada “The Witcher: La pesadilla del Lobo”. Tuvo un salto de transmedia interesante, ya que para el público americano, y por consiguiente el resto del mundo, vino a enterarse de este universo literario gracias a la trilogía de juegos de CD Projekt RED, particularmente “The Witcher 3: Wild Hunt”, el más popular de todos y considerado como uno de los mejores RPG de la historia («*The Witcher 3: Wild Hunt*» Review, 2015). La narrativa compuesta por el universo,

sus personajes y la historia que muestran captaron la atención de diverso público, considerando en las preferencias de estructura, elementos coloquiales y demás elementos que sirvió para el público fuera de su país de origen [Polonia] se pudiera identificar de mejor manera.

Pero si queremos hablar de una adaptación reciente increíblemente popular, que contaba con estos mismo elementos para el éxito, está el caso de “Arcane”, una serie ambientada en el universo del popular videojuego “League of Legends”, la cual presume uno de los ratings más altos en Rotten Tomatoes y IMDB, 97% de aceptación popular y una calificación del 9.2 respectivamente (Tassi, P. 2021). Algo que esta serie logró añadir fue un estilo artístico bastante novedoso y una cinematografía dinámica, haciendo que cada cuadro de animación bien pudiera ser una ilustración única, lo cual no hace más que reforzar la calidad de la historia que cuenta. No es sorpresa entonces mencionar que se consagró como una la mejor serie de ese 2021, y esto sirvió para que la empresa dueña del material fuente, Riot Games, lanzara un evento promocional que a su vez, hizo que miles de jugadores nuevos se sumaran al medio para seguir con sus personajes, a la expectativa de ver que saldría después en el universo del videojuego.

La manera en como el público de hoy en día consume entretenimiento evidentemente es diferente. Contar una buena historia es tan importante como darla a conocer en un medio donde existen una gran cantidad de otros productos que compiten por visibilidad, y una manera efectiva es cubrir cuantos medios posibles, logrando capitalizar en grande de esa manera. Un buen producto es capaz de lograrlo sin problemas.

#### **1.4.5 La animación como medio para llegar a la juventud**

Sobre la relación entre visualidad y desarrollo emocional a nivel cognitivo, De la Hoz (2019) dice:

La capacidad de intelección humana y de reconocimiento del otro permiten unificar el pensamiento, o al menos intentarlo. El ser humano siempre ha tratado de representar mediante imágenes todo lo que sus ojos percibían, es así como la iconicidad lleva ya no solo una interpretación, sino una significación de la imagen, es por eso que lo



simbólico es considerado como un intermediario entre lo invisible (conocimiento) y lo visible (realidad reconocible). (De la Hoz, 2019, p. 35)

La función de medio para un mensaje se apoya en la característica de la animación para mostrar un mundo y una historia, la cual transcurre en los ojos y mediante las acciones de un protagonista. El tipo de historia varía, y según eso lo hace sus protagonistas, a su vez que ambos evolucionan en lo que transcurre. Las mentes jóvenes son las más susceptibles a los nuevos conocimientos e ideas, estando aún en estado de desarrollo y aprendizaje, se pueden moldear a través de estímulos en su entorno. La capacidad en la que puede la animación puede servir de guía para nuevos criterios se debe al pensamiento abstracto, el cual “implica la búsqueda de referentes dentro de sí para poder resolver interrogantes en la vida diaria, permite recrear escenarios y situaciones; parte de la imaginación y la fantasía por muy improbable que parezca” (De La Hoz, G. 2019).

El medio puede y se ha usado para tratar temas que tiempo atrás se habrían considerado difíciles o inauditos de simplemente mencionar en presencia de los niños, tales como lo son el caso del género y una variedad de orientaciones sexuales en la representación de los personajes de Steven Universe (Godoy, M. y García Muñoz, N 2021). Se pueden tomar inspiración de obras pasadas y lograr una reinterpretación interesante. *Over the Garden Wall* es considerado una épica, la cual en cierta forma toma prestados elementos de *Inferno* de Dante que vuelven a ambos una odisea espiritual. Sin embargo, la animación para niños supera su referente cuando corrige un error fundamental en su estructura y le da un héroe, alguien que sí tiene agencia además de simplemente dejarse llevar por los consejos de sus guías, donde el peso de la responsabilidad dan a su protagonista la motivación necesaria para convertirse en un verdaderamente superar los obstáculos de su viaje de madurez (Wilson, J 2015).

# CAPITULO 2

## 2 METODOLOGÍA

La metodología se basó en el método cualitativo, recurriendo a la entrevista para recopilar observaciones y recomendaciones de profesionales en el tema de la animación. Para este trabajo, se consultó con Iván Casal, especializado en animación 2D cuadro a cuadro, fundador y animador en jefe de Happy Motion. Por el lado de 3D, se habló con Dennys Sabando, animador freelancer con una trayectoria de formación que se extiende hasta la institución mexicana Keyframe Animation School. Primeramente se evaluó una comparación entre la animación tradicional versus digital, a lo que ambos entrevistados denotaron el medio digital como altamente efectivo en tiempo y recursos, y al tradicional como sumamente fluido y maleable a la visión artística; Casal dio denotando la combinación de ambas en el término “tradigital”, que es lo que hoy en día se utiliza en el medio. Adicionalmente se trató de identificar un elemento clave en las producciones animadas, a lo cual ambos interlocutores concordaron en la narrativa, dado que la animación es un medio para contar una historia, y el objetivo es que el espectador se sienta identificado con la misma. Por consiguiente, la fase de producción más importante fue definida como la pre-producción, coincidiendo que en la planificación se establecen todos los elementos del producto animado, Sabando lo etiquetó como que la animación “quedaría sin alma”; Casal añadió en este acápite la importancia de medir recursos, tanto de equipos como labor, poniendo ante todo responsabilidad como un valor indispensable en el equipo humano a involucrar en el trabajo. Inmediatamente se consultó acerca de la distribución de trabajo y optimización de este, a lo que se coincidió en una organización alrededor de una fecha límite, la cual debe establecerse correctamente según plazos realistas de cada etapa de trabajo, sean partes semanales o mensuales. Además, en cada plazo hacer una revisión del trabajo hasta el momento para ir haciendo correcciones como sean debidos. Finalmente, en recomendaciones para trabajo independiente, todos urgen la correcta planificación de material y personal de trabajo, particularmente la responsabilidad de todos los involucrados. Una buena preproducción es la clave

para este tipo de proyectos, y la visualización en medios como redes sociales es altamente beneficiosa, especialmente para autores independientes.

## 2.1 Producción

### 2.1.1 Planificación

La base sólida de todo proyecto proviene de cómo se planifica el desarrollo del mismo, desde los recursos, sus etapas y un cronograma comprensible del tiempo de trabajo a emplearse. Se contó con la labor de una sola persona para las actividades principales de dibujo, animación y edición. El tiempo estimado de trabajo se calculó alrededor de 3 meses, con horarios de trabajo de 6 a 8 horas diarias.

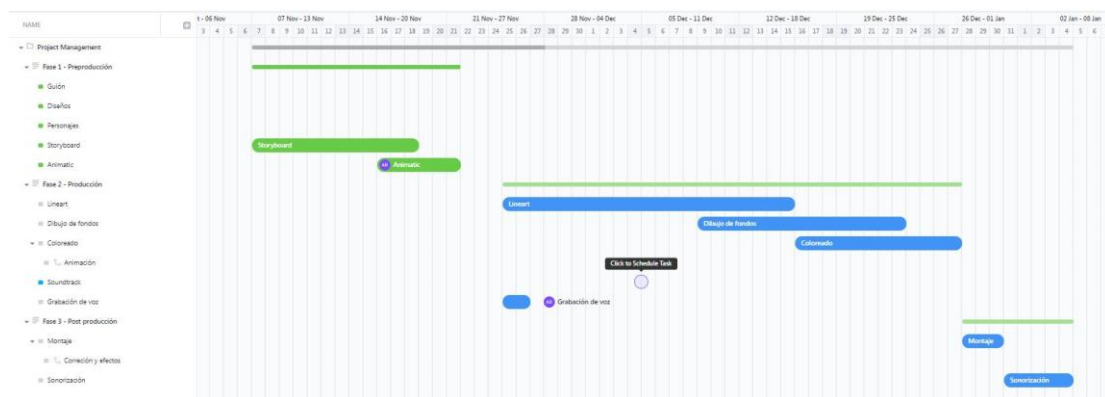


Figura 1 Carta Gantt del proceso de trabajo.

En cuanto a equipos y medios de trabajo, se empleó un solo computador con procesamiento de gráficos integrados Intel de 4ta generación y licencias de software de dibujo y animación, que es lo que esencialmente se empleará en el proyecto. A continuación, se detalla el software empleado:

- Paint Tool SAI y Photoshop (Dibujo y Animación)
- Adobe After Effects CC 2018 (Auxiliar de Animación y Efectos)
- Adobe Premiere CC 2018 (Edición y Montaje)

Finalmente, definir lo que pueda/deba ser encargado a un colaborador externo según la propia capacidad de trabajo. Para este proyecto, estos elementos fueron la grabación de voz, el casting y la composición de un score musical de apertura. El resto de la banda sonora consistió de pistas libres de regalías (Royalty-Free).

### 2.1.2 Guion literario

La narrativa es esencial en el producto animado, casi que el centro del proyecto. Todo este proceso de trabajo es para contar una historia, la cual debe tener un ritmo apropiado para que no se escape ningún detalle. Esta se plasmó en un guion literario, el cual tuvo un proceso de revisión y veto de 2 meses previos al comienzo del proyecto mediante retroalimentación de varias personas que disfrutaran de historias acorde al género que se planea abordar (fantasía en esta ocasión). A partir de aquí uno puede proceder a planificar el resto de elementos.

### 2.1.3 Concept Art

El diseño de los personajes es crucial, pues se debe mantener una sola estética para evitar deslices más adelante en el dibujo. Se utilizó un estilo de caricatura estilizada, eliminando todo detalle que pueda complicar el proceso de dibujo y animación consiguiente, dado que cada elemento debe tener cierta gravedad. Una saturación de elementos animados se vuelve una carga en los encargados del proceso, por ello la simpleza suele ser beneficiosa en estos casos.



Figura 2 Concept Art – Personajes



Figura 3 Pruebas de Estética para paisaje - "La Magnífica Casa el Árbol"

### 2.1.4 Storyboard

Se elaboró un storyboard dibujando los cuadros principales o keyframes que se mostrarían en cada escena. Este a su vez se organizó según lo que el guion literario indique cambios de escenas y partes de la trama [introducción, desarrollo, desenlace].

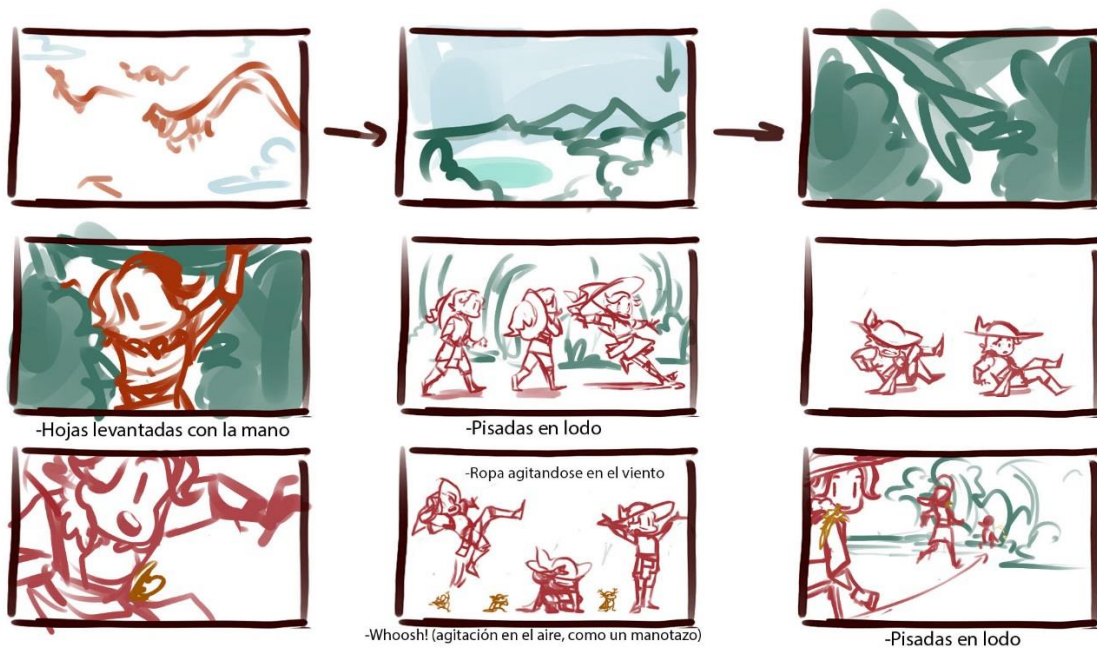


Figura 4 Storyboard - Primera Parte, Pág. 1



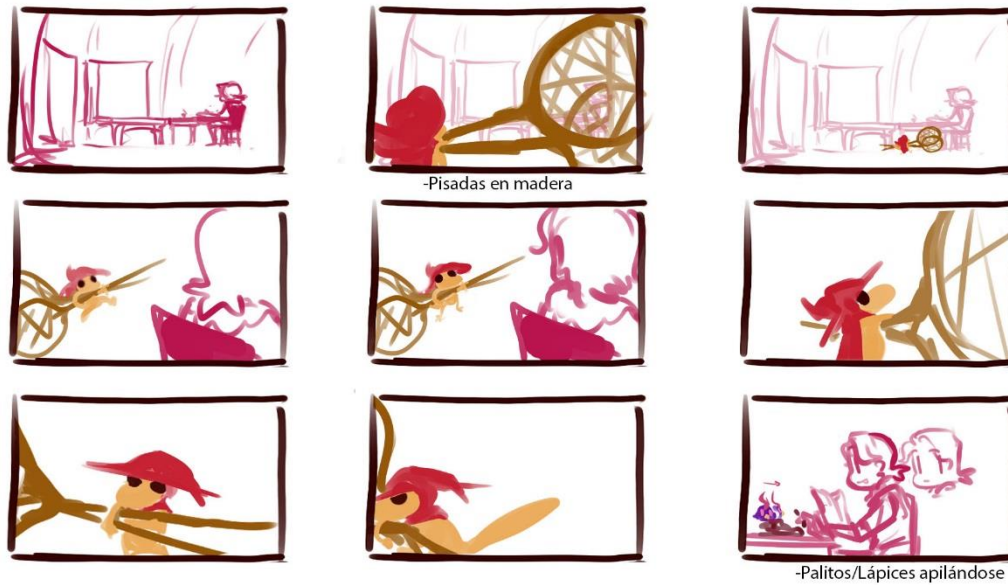


Figura 5 Storyboard - Segunda Parte, Pág. 1

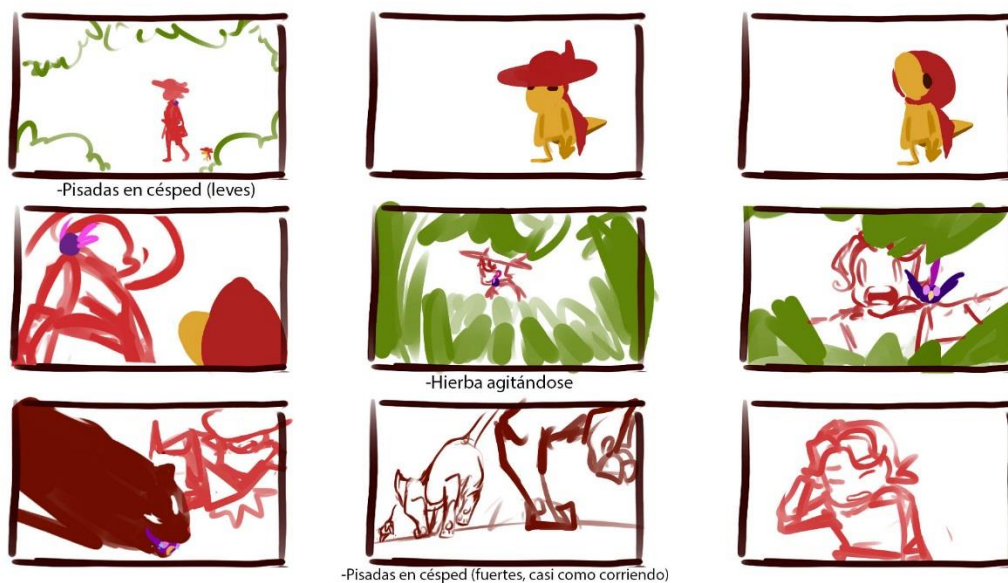


Figura 6 Storyboard - Tercera Parte, Pág. 1

Esto va acondicionando a una persona, mentalmente, a ir de una vez estableciendo tiempos y ritmos, de manera que cada escena cuente con el tiempo adecuado para poder mostrar lo que necesita. A su vez, se aprovechó el tiempo para ir agregando notas de los posibles sonidos a tener en cuenta más adelante durante el proceso de sonorización, y una vez terminado el Storyboard, se puede proceder a hacer una lista comprensible de los elementos sonoros a definir. Algo importante es a definir aquí es cómo se desarrolla la secuencia, dado que en una producción animada no hay diversas tomas como lo hay en el

cine de actores, por ende el lenguaje cinematográfico debe estar claramente definido en la composición que uno arme desde el Storyboard, por ende el animador debe ir desde ya previniendo cómo se hará la edición de esta parte en el proceso final del trabajo. (McCoan, J., 2009)

### 2.1.5 Sonido (En bruto)

Se usó el método Foley para simular diversos sonidos en varias escenas, mientras que otros se tomaron de fuentes en línea, buscando siempre la mayor variedad y definición posible, evitando sonidos de baja calidad.

	Cuadro	Sfx0	Sfx1	Sfx2
1	Dragones	Alturas/ exterior	Aleteos dragones	Rugir dragones
2	Montañas	Naturaleza espesa	Viento	
3	Hojas	Naturaleza espesa	Hojas	
4	Hojas Personaje	Naturaleza espesa	Hojas levantándose	
5	Personaje caminando	Naturaleza normal	Pisadas en lodo	Aves
6	Personaje cayendo	Naturaleza normal	Lodo	
7	Personaje cerca	Naturaleza normal		
8	Personaje levantándose	Naturaleza normal	Whoosh agitación en el aire	
9	Personaje alejándose	Naturaleza normal	Pisadas en lodo	

*Tabla 2 Listado de SFX para Storyboard, Primera Parte, Pág. 1*

El objetivo de este paso es crear una base en bruto para tener una idea de tiempos, y poder controlar mejor el ritmo al que avanza la animación. Esta muestra deberá ser armada a consciencia y completar con ambientación junto a retoques en el proceso de post producción.

### 2.1.6 Animatic

Habiendo definido storyboard y un sonido base, se procede a tomar los cuadros del mismo y hacer una edición rápida en que cada cuadro principal dure lo que se espera deba durar una acción, y se incorpora el sonido para dar una idea de lo que ocurre en la escena, siguiendo una consideración creativa de Paul Wells sobre como la banda sonora puede ayudar a definir el aspecto y ritmo de los

elementos en la animación. Se mide el tiempo de cuadros, y así se puede hacer un plan de interpolación a la hora de dibujar los inbetweeners.

## 2.2 Producción

### 2.2.1 Dibujo de cuadros

Se procedió al dibujo en limpio de los cuadros principales, la resolución final del proyecto es 1920x1080 pixeles, una relación de aspecto de 16:9. Utilizando un grosor de línea relativamente mayor en el borde exterior de los personajes, en comparación a las líneas de detalles internas.



Figura 7 Dibujo de Keyframes

### 2.2.2 Pruebas de animación

Se realizaron pruebas de animación a blanco y negro para revisar la fluidez y correcta visualización del efecto de animación. Se utilizó Photoshop y su función de línea de tiempo para el ejercicio, realizando una página de storyboard entera en un solo archivo para ayudar a organizar todo.





Figura 8 Prueba de animación

La distribución de keyframes se hizo a dos frames por imagen por efectos de tiempo de trabajo, restando ligeramente la fluidez innata del producto pero se compensa más adelante en la fase de incorporación. Una ventaja que se pudo aprovechar de Photoshop fue la duración en segundos/milisegundos para cada cuadro, lo cual fue muy útil para dar mayor tiempo a secciones que requiera explayarse más para comunicar, o mayor fluidez a escenas de movimiento rápido.

### 2.2.3 Colorización y Fondos

Una vez hecho las respectivas pruebas, se procedió a realizar la colorización de todos los frames. Para no alterar la distribución en la línea de tiempo del archivo PSD, se procedió haciendo una copia del frame original para tener un lineart limpio, trabajando el color en la capa original y combinando hacia abajo desde el lineart hacia el color.



Figura 9 Proceso de colorización



Figura 10 Capa original para colorizar y copia con lineart

El programa reconoce como el elemento principal del frame a la capa con el nombre original que se le había asignado. Al crear una capa adicional, esta es visible en todos los frames y puede alterar el orden, pero al combinar hacia abajo con la capa original, hace que los demás recuperen su composición normal. De esta manera, se trabajó con una línea de tiempo ya animada sin hacer un archivo por separado, optimizando carga de trabajo.

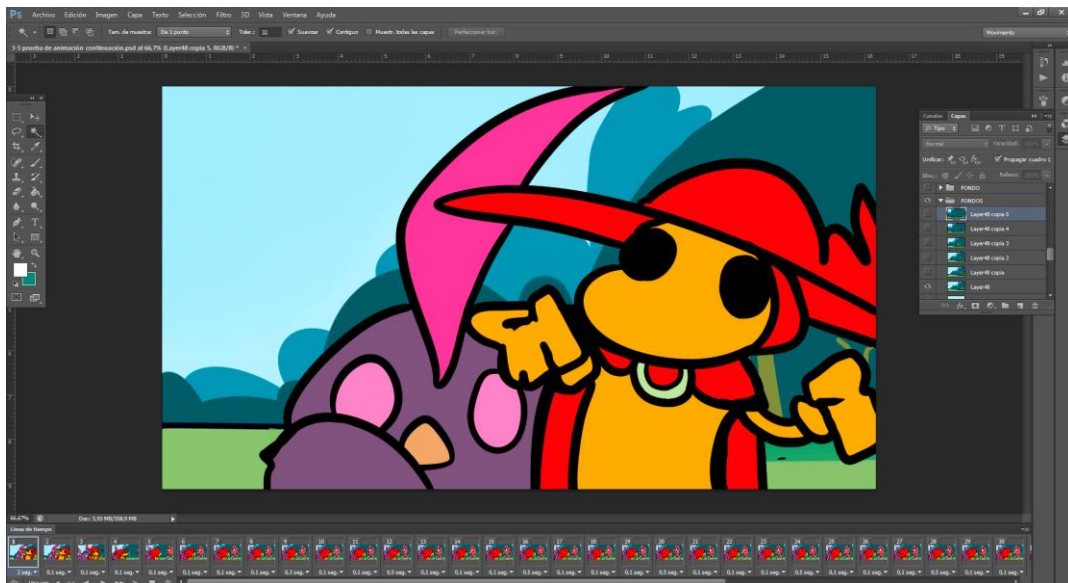


Figura 11 Trabajo de fondos

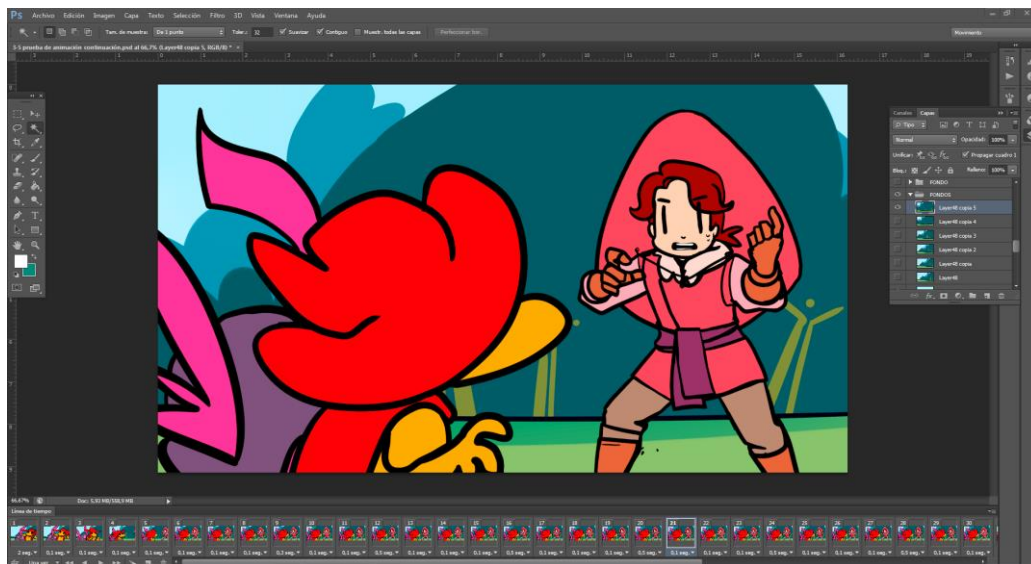


Figura 12 Desplazamiento de fondos

A su vez, se incorporaron los fondos pertinentes a cada escena en la parte inferior del orden de capas, tanto para su posición atrás de los elementos de personajes como para su mejor acceso a la hora del trabajo en cada frame. Se hicieron varias copias de fondos con dimensiones mayores al archivo, para en cada nueva copia desplazarlo hacia un lado y dar la ilusión de movimiento en el espacio.

## 2.2.4 Incorporación

Culminada la colorización e implementación de fondos, se realizó la exportación de los fragmentos animados de cada archivo PSD. Utilizando la función de

“Interpretar a video”, formato H.264 en alta calidad, se crearon los archivos de video mp4 que pasaron luego a la fase de edición y montaje para el producto final.

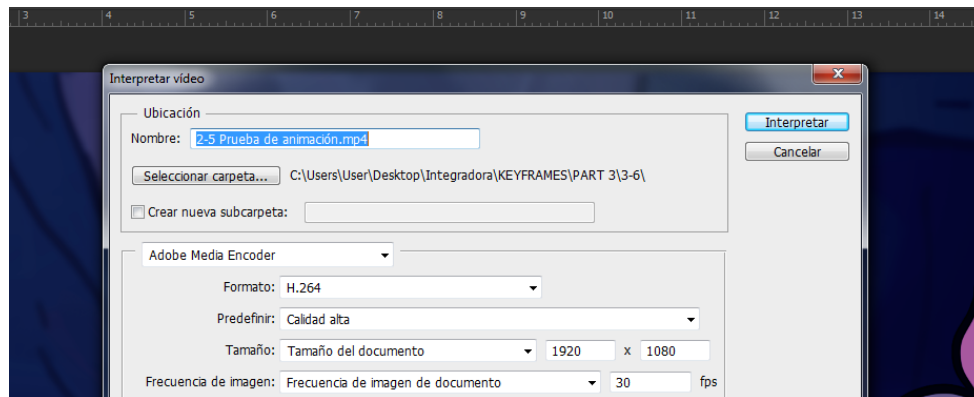


Figura 13 Exportación a video

Se obtuvieron 12 partes en total con duración de 30 segundos en promedio, lo cual sirvió para aligerar la carga en la memoria y el procesador gráfico integrado. Los archivos de extensión .MOV son render directo de after effects, mejorando la fluidez con efectos, transiciones y control de curvas de velocidad.



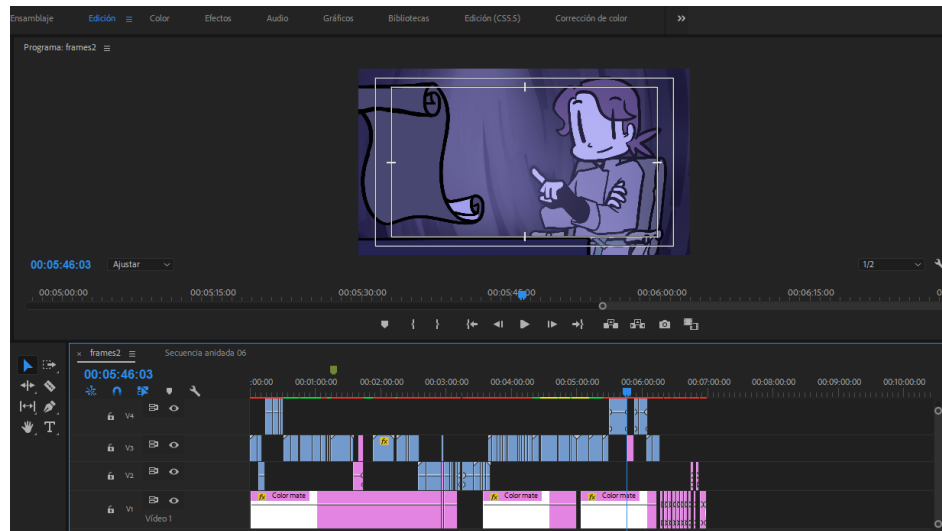
Figura 14 Render por partes

## 2.3 Post-Producción

### 2.3.1 Edición y Montaje

Llegando a la Post-producción, en la fase de edición y montaje, se ensambló finalmente la secuencia completa, a la vez que a cada fragmento correspondiente se le incorporaron efectos visuales, desde iluminación a efectos especiales.

Figura Edición



15 en

Premiere Pro

### 2.3.2 Sonorización

Como último paso, se realizó la incorporación de elementos de sonido, tomando el ejemplo inicial en la fase de animatic y complementando con ambientación, movimientos, sonidos de los personajes, efectos y depurando/alterando ciertos sonidos para lograr diversos efectos al final de todo.

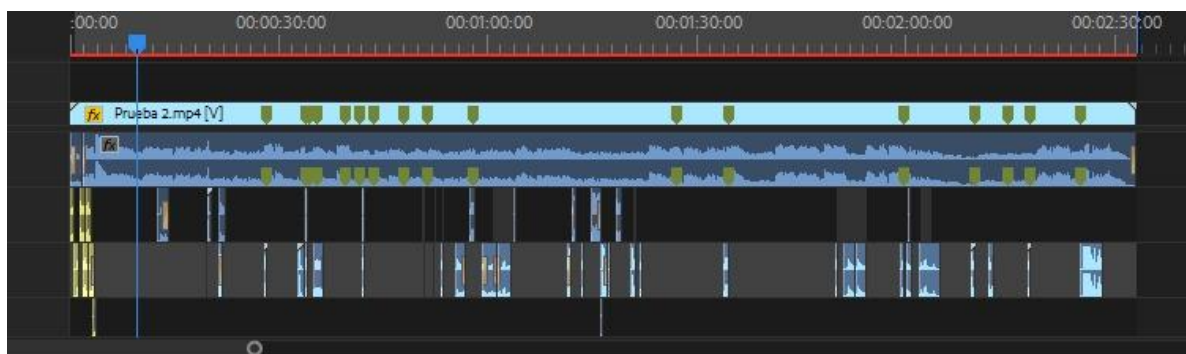


Figura 16 Sonorización en animatic

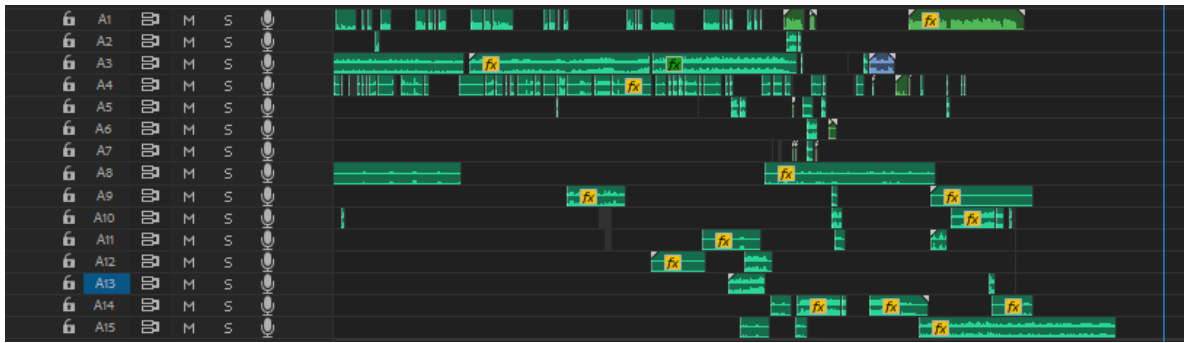


Figura 17 Sonorización final

Terminados estos procesos se exportó el archivo final en formato h.264 para mayor compatibilidad en la mayor cantidad de dispositivos y plataformas de streaming a que se pueda subir.

# CAPÍTULO 3

## 3 RESULTADOS Y ANÁLISIS

Durante el proceso de trabajo de aproximadamente 3 meses en concreto se obtuvo un corto animado 6 minutos y 59 segundos de duración, incluida la sección de créditos, a una tasa de 25 fps y resolución 1920x1080 a 1080p, formato h.264. Este producto es fácilmente reproducible en la gran mayoría de dispositivos modernos y plataformas en línea gracias a su formato y resolución; la cantidad de fps es suficiente para proveer la fluidez adecuada al producto animado final.

Denotando sus partes, se elaboró un concept art con diseños estilizados para reducir la complejidad de trabajo animado, con imágenes de bordes limpios y poco detalle interno. En la aplicación final, la mayoría de lo que fuese textura o elementos de detalle se concentraron en el fondo u otros elementos de movilidad limitada y sin mucha variación, permitiendo un contraste visual rico sin la complejidad de replicar detalle en varias piezas móviles.

Se cuenta alrededor de 12 archivos con la información de cuadros ilustrados y animados, adicional una copia sin información de animación para hacer la elaboración de fondo y una copia respaldo a cada uno por cualquier eventualidad. Adicional a esto, se cuentan los 12 archivos de video que componen lo que vendría a ser la pieza final. Esta división de archivos se organizó por parte en la estructura del guion y cada página individual del storyboard que representa. Manejarlo de esta manera reduce la carga al disco duro, agilizando el proceso no solo de edición, sino también al proceso de exportación mismo.

La banda sonora está compuesta por una obertura original comisionada a Gabriel Chamorro, colega compositor independiente de Quito. El resto de la musicalización se compone de elementos libres de regalías por parte de Kevin Macleod, y otras melodías de artistas variados de quienes se pagó una licencia para uso su uso. La inversión en este aspecto no superó una cantidad mayor a los cincuenta dólares americanos, adquiriendo solamente pistas específicas en lo que corresponde a escena.

La grabación de voz para el personaje de Feng de Khalei, uno de los 3 co-protagonistas, se realizó en Mandala Studio, ubicado en Urdesa Central, durante una hora de grabación de diálogos. La actriz de voz fue María Belén Navia, cosplayer local y colega, logrando la

tonalidad de voz para un adolescente de 15 años gracias a su habilidad de interpretación de personajes. Se cubrió costes de grabación, transporte y catering ligero, llegando a un total de sesenta y tres dólares americanos.

Finalmente, la sonorización corrió con apoyo de Víctor Bonifaz, colega productor audiovisual quien ayudó en la grabación de efectos Foley para pisadas, objetos, movimientos y demás. La ambientación, los efectos de magia y sonidos de golpes se consiguieron en librerías en línea, la primera siendo independiente y la segunda proviniendo de una librería de efectos utilizados en animación japonesa. Se realizaron ciertas modificaciones usando los filtros y efectos de Adobe Premiere, aplicado a las pistas de sonorización para cambiar su tonalidad, brindándoles más definición o un sonido distinto para definir un cambio en el estado emocional y la situación de los personajes.

Haciendo un análisis objetivo del costo, la inversión total terminó siendo alrededor de los \$4460,48 dólares americanos incluyendo motivos de gastos personales (comida, luz, agua, internet), depreciación de los equipos, gastos operativos y de personal; este último desglose vale aclarar, que para efectos de este proyecto se asumió el costo de los roles de ilustrador, animador, sonidista y editor, detallado en medida de las tarifas que se suelen cobrar por trabajo independiente. Si se calculase netamente solamente alrededor de los demás gastos, con equipos previamente adquiridos y esfuerzo de una sola persona, la cantidad bordea los \$860,48 dólares americanos. La calidad del acabado es sumamente decente, especialmente para un equipo de producción animada que consta de una sola persona. Producciones más elaboradas con mayor cantidad de colaboradores y equipos bordean las decenas de miles de dólares en presupuesto. Proyectos independientes por cuenta propia de este calibre son asequibles con el tiempo y esfuerzo requeridos.



# CAPÍTULO 4

## 4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

### 4.1. Conclusiones

El producto final es el resultado de un arduo proceso de trabajo, registrado y evidenciado en este documento. Esta guía está pensada como una base referencial para emprender un proyecto de animación de tipo independiente con pocos equipos, software esencial y una sola persona a la cabeza. Se reduce el coste técnico y se depende únicamente en la habilidad y compromiso del propio autor para lograr el producto final.

Se dio una gran importancia a que el animado gire en torno a narrar efectivamente una historia, la cual debe quedar bien definida desde el momento de la preproducción, tanto en guión, storyboard hasta el mismo animatic. Las buenas historias suelen ser lo que más se queda en la mente del espectador, referentes de esto siendo series como “Avatar: La leyenda de Aang” y “Hora de Aventura”, cuya construcción de mundo y personajes son memorables aún hoy en día.

Dicho esto, el proceso no es infalible, y muchos baches se mostraron a lo largo del mismo. A pesar de que se discuten estrategias para aligerar la carga tanto de trabajo como recursos, la cantidad de archivos y su peso generan una carga pesada en un equipo de gama baja, y la mayor desventaja suele ser la saturación de la RAM, lo cual retrasa el proceso de trabajo o en el peor de los casos, causa fallas de software que corrompen el archivo.

Adicionalmente, imprevistos externos y cualquier elemento que interrumpa el flujo de trabajo puede ser perjudicial a la hora de retomar la labor. El descanso es importante, sin embargo al manejar tantas responsabilidades a la vez, el deje excesivo puede acabar rompiendo con la continuidad que uno tiene de la secuencia de trabajo. La constancia y responsabilidad son importantes en estos proyectos.

Dicho esto, este proceso apunta a servir de guía para todo aquel que desee realizar este tipo de productos, explicado mis procesos y con suerte, dando lugar a mejoras en el mismo, avanzando la guía con nuevos productos.

## 4.2. Recomendaciones

Algo fundamental a la hora de realizar toda producción creativa, además de la visión del autor y trabajo meticuloso, es la revisión por parte de otras personas, sean del mismo equipo u observadores externos a quienes se les permita una vista tras bambalinas del proceso para dar retroalimentación. Si bien la intención artística es vital, toda observación que pueda resultar útil debe ser tomada en cuenta para que el producto final realmente cuente con ideas variadas y coherentes que permitan que la mayor cantidad de público se acabe por identificar con el mismo.

Por otro lado, en el ámbito de la producción, si bien es importante la organización de tiempo y trabajo, esta también debe mantener en cuenta cargas de labor que no excedan las capacidades del autor, especialmente si se intenta realizar una producción de “una sola persona”. La diligencia y constancia son importantes, pero no respetar adecuadamente los tiempos de trabajo y restar horas de descanso es perjudicial para la salud no solo física, pero mentalmente también resulta extenuante. Esta última acaba repercutiendo más severamente en el producto, pues empieza a generar dudas sobre la calidad y acabado del producto, y si no se maneja adecuadamente termina en conductas perjudiciales como rehacer trabajo por disconformidad, o en el peor de los casos, un estancamiento artístico causante de falta de concentración que impide el proceso de trabajo durante largo tiempo.

En aspectos que involucran el lado técnico del trabajo, es recomendable hacer varias copias de los archivos durante el proceso y siempre ordenar todo de manera adecuada para evitar confusiones con archivos de origen, a su vez de minimizar incidentes en donde se sobre escriben archivos originales y se pierde la información ya trabajada. Mantener una guía de recursos, con sus locaciones y correcta organización es vital para un flujo de trabajo eficiente.

El manejo de tiempo se debe hacer en torno a una fecha límite, denotando tiempos estimado por cada fase de producción para hacerse a la idea del tiempo a trabajarse. La carta Gantt es un gran apoyo para ello, y por sobre todo, la constancia en la misma. No descuidar la continuación del trabajo por nada del mundo, para tener un flujo constante y efectivo, salvo está por causas fuera del control de uno, igual mantener una referencia para no perder el hilo.

# 5 BIBLIOGRAFÍA

Wells, P., & Percy, M. A. (2007). *Fundamentos de la animación*. Editorial Parramón

Catmull, E. (2008). *How Pixar fosters collective creativity*. Boston, MA: Harvard Business School Publishing.

*How much does an animation cost per minute: \$100, \$1,000, or \$8,000?* (2021, 25 junio). F. Learning Studio. Accedido el 04 de febrero, 2022, desde <https://flearningstudio.com/educational-2d-animation-cost-per-minute/#:%7E:text=One%20minute%20of%20D%20animated,of%20characters%20and%20advanced%20features.>

Acosta Carrillo, L.M. (2017). *El cine de animación como recurso de propaganda bélica durante la Segunda Guerra Mundial. El caso de Disney. (Trabajo Fin de Grado Inédito)*. Universidad de Sevilla, Sevilla.

*Coco (2017) - Financial Information*. (2017–2022). [Conjunto de datos]. Accedido el 13 de febrero de 2022, desde [https://www.the-numbers.com/movie/Coco-\(2017\)#tab=summary](https://www.the-numbers.com/movie/Coco-(2017)#tab=summary)

Ribes, X. (2006, 31 diciembre). *Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje*. Core. Accedido el 5 de enero de 2022, desde [https://core.ac.uk/display/147043784?utm\\_source=pdf&utm\\_medium=banner&utm\\_campaign=pdf-decoration-v1](https://core.ac.uk/display/147043784?utm_source=pdf&utm_medium=banner&utm_campaign=pdf-decoration-v1)

Lersundy Barrera, M. (2012, noviembre). *LA ANIMACIÓN: UN SUBSECTOR EN CRECIMIENTO*. Accedido el 05 de febrero de 2022, desde <https://repository.urosario.edu.co/handle/10336/3960>

Padilla Sobrado, R. (2016). *La animación tradicional en la era digital: una perspectiva desde el punto de vista tecnológico*. *Diseño en Síntesis*, (56), 68-79.

Sánchez-Labela-Martín, I., Garrido-Lora, M., y Guarinos, V. (2022). *La animación como recurso en publicidad. Un análisis desde la perspectiva de género*. *Revista Mediterránea de Comunicación*, 13(1), 441-454

Álvarez, M., Santamaría López, R., & Pajares Infante, J. M. (2005). *Trasvases culturales: literatura, cine, traducción 4* (4.ª ed.). Universidad del País Vasco.

Cordero, G. (2022, 3 enero). *Las mejores películas de Netflix de 2021*. Esquire. Accedido el 15 de enero de 2022, desde <https://www.esquire.com/es/actualidad/tv/a35191572/mejores-peliculas-netflix-2021-estrenos/#:%7E:text=En%202021%2C%20Netflix%20super%C3%B3%20100,para%20llegar%20al%20n%C3%BAmero%201%E2%80%A6>

Tassi, P. (2022, 3 enero). *Netflix's 'Arcane' Was The Best Show Of 2021*. Forbes. Accedido el 15 de enero de 2022, desde <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2021/12/31/netflixs-arcane-was-the-best-show-of-2021/?sh=1d5691035994>

De La Hoz, G. (2021). *La animación, un modelo sistémico comunicacional y factor clave en el desarrollo integral de niños entre 4 y 7 años*.

Soto, N. *ANIMACIÓN 2D EN LA ÉPOCA MODERNA*.

Wilson, J. (2015, diciembre). *Heroes in Patrick McHale's Over the Garden Wall: A Reading of the Modern Epic*. ProQuest. Accedido el 06 de febrero de 2022 desde <https://www.proquest.com/openview/649bbdb44172b68cf6269c09bc280e67/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750>

Godoy, M., & García-Muñoz, N. (2021). *La representación LGBTQ+ en la serie infantil Steven Universe*. Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación, 8(16), 142-167.

# 6 APÉNDICES

## 6.1 Apéndice A, guion literario

"Beyond the Aether"

-

"Más allá del Alma"

Escrito por:

Adam Manuel Defás León (Ibisnake)

Celular: +593989096066

Email: [a.defasleon96@gmail.com](mailto:a.defasleon96@gmail.com)

**NEXT (MORNING) FOREST TRAIL**

--FENG (Voz en off)--

*"¡Saludos, maestra! Sé que es muy pronto para el reporte mensual, pero ocurrió algo interesante este último par de días.*

*La noche de antier hubo una tempestad que duró hasta casi una hora antes del amanecer, dejando una mañana despejada, y el bosque un tanto resbaloso..."*

Feng camina por un sendero, aleja ramas de su camino. Mientras camina sufre un resbalón, pero antes de caer al suelo se detiene apenas flotando **(-Grito de caída, menos de un segundo-)** **(-Quejido esperando el impacto-)** ("Huh?"). Mira hacia un lado y aparece Balderich, sosteniéndolo desde abajo.

--FENG--

*"¡Hey, allí estabas! ¡Gracias, Sir Balderich!"*

Balderich lo lanza al aire ("Woah!"), y este aterriza de pie en una pose de victoria. **(-jadeo ligero al aterrizar - Murmullo de victoria)**.

--FENG--

*"Vamos, ya casi llegamos al claro."*

Llegan a un claro donde empiezan a recoger unas hierbas, flores y demás plantas exóticas **(-tarareos alegres-)**. El pequeño gecko desvía la mirada y encuentra entre la maleza un huevo. Lo levanta, y tambalea mientras se lo lleva a Feng.

--FENG--

*"¿Hmmm, hallaste algo interesante? Aaah, que extraño patrón de colores para un cascarón... ¿Dónde dijiste que-?"*

Casi de inmediato, se rompe el cascarón, revelando ser un polluelo de especie desconocida. Feng empieza a darle caricias, lo cual pone un poco incómodo a Balderich.

--FENG (Voz en off)--

**(Emocionado)** *"-¡Vaya! ¡No había visto un plumaje así antes! Esos ojos, y esa forma... A lo mejor encuentro algo sobre ti en mis libros. ¿Qué dices Sir Balderich, lo*

*llevamos a casa? Ya verás, ¡estarás muy cómodo con nosotros!-"*

-Toma de la gran casa del árbol-

**INT (NOON) MAGNIFICENT TREE HOUSE**

--FENG (Voz en off)--

*"Consulté una guía de aves silvestres pero no encontré nada, así que mientras tanto puse al pequeño tan cómodo como podía. Ya vería como arreglar el enviarlo con Cuidadores luego."*

Feng está atendiendo al polluelo, termina de ensamblarle un nido mientras lee un libro de aves buscando información. Balderich le muestra un juguete indicando que quiere que lo acompañe pero Feng le dice que después, porque está ocupado.

--FENG--

*"-Ahora no, Sir Balderich. Jugaremos luego, ¿sí? Hay que acomodar al pequeño primero. A ver, esto va aquí... este... aquí...-"*

**INT (AFTERNOON) MAGNIFICENT TREE HOUSE**

Feng está haciendo un boceto de Nocturne, estudiando su fisionomía. Balderich le trae un libro como pidiendo que le lea.

--FENG--

*"-¿Puede ser después de cenar? Aún quiero averiguar lo que pueda del polluelo...-"*

Balderich arroja el libro y se marcha molesto.

**(susto)** *"-¡Aaaah! ¿Qué-? ¿Cómo-? ¿Sir Balderich...?-"*

Feng parece notar tensión, así que se dirige a preparar la cena para ver si así lo anima.

**INT (NIGHT) MAGNIFICENT TREE HOUSE**

Antes de cenar Nocturne intenta jugar con Balderich, pero este simplemente le da la espalda. Después de tanto insistir, Balderich pega un grito al cielo, le frunce el ceño y se aleja. Feng llega con los platos de comida, pero lo ignoran. Aunque intenta que Nocturne coma, este simplemente se queda sentado, triste sin comer.

--FENG--

*"-;La cena está-! ¿Lista? ¿... No?  
Bueno, la... hmmm... lo dejaré aquí por  
si quieren..."*

**INT (NIGHT) MAGNIFICENT TREE HOUSE**

Fade in, Nocturne tocando la puerta de Balderich, le deja su plato con la porción combinada de ambos y se aleja. Balderich logra verlo de reojo cuando abre, luego ve el plato. Su rostro refleja un ligero remordimiento mientras toma la comida.

--FENG (Voz en off)--

*"Cuando regresé al comedor, su  
plato estaba vacío, pero me  
inquietaba que estuviera tan  
lento. Decidí dejar que descansen  
la noche, y trataría de enmendar  
las cosas al día siguiente."*

-----  
-  
**EXT (MORNING) FOREST TRAIL**

--FENG (Voz en off)--

*"Volví a llevarlos al bosque esperando  
encontrar más pistas sobre el origen del  
pequeño cuando de repente, escuchamos unos  
gruñidos entre la maleza..."*

Feng va caminando con Nocturne en su hombro y Balderich sigue detrás. Balderich parece querer alcanzar a Nocturne



como si fuera a decir algo, pero escuchan un rugido en la maleza.

--FENG--

*"-(Cuidadoso) Aguarden. E-Ese ruido... ¡A-Aah, atrás!-"*

A medida que una bestia se abalanza para atacar, Feng se tropieza al evadirlo, y la criatura atrapa a Nocturne. Huye del lugar mientras Feng intenta levantarse, dándose cuenta que Balderich tampoco está.

--FENG--

*"-(Preocupación, asustado) C-cielos... ¿Están bien? Peque- ¡PEQUEÑÍN! Sir Balderich, donde-... ¡¿SIR BALDERICH?!-"*

La bestia se detiene de tope, lo cual lanza a Nocturne al suelo. Se aproxima mostrando la dentadura, el pajarito está helado del terror y cierra sus ojos.

--FENG (Voz en off)--

*"Estaba terriblemente asustado por ambos, aunque parte de mí se calmaba, ya que Sir Balderich es confiable y sabe defenderse..."*

Balderich aparece de la derecha propinando un puñetazo a la bestia, alejándolo del pequeño. Se detiene en frente de Nocturne en gesto de protegerlo.

--FENG (Voz en off)--

*"¡Y sobre todo, confié en que nos defienda!"*

Cuando la bestia se abalanza hacia él de nuevo, Balderich se prepara a dar un gancho ascendente, noqueando a la criatura hacia la bajada. Cuando parecen estar fuera de peligro, Balderich se da la vuelta para ver si Nocturne está bien, mostrándose un poco dudoso y avergonzado, a lo que el otro simplemente se le acerca y le da un abrazo. Lentamente Balderich le corresponde, cayendo unas pequeñas lágrimas de alivio. Se escucha de nuevo el rugido, la bestia debilitada escala nuevamente por un último intento. Balderich se apresura a ponerse en posición defensiva, pero la criatura es aprisionada en una burbuja y lanzada millas hacia un lago.

Feng aparece jadeando (**-Jadeos de agotamiento-**), viendo a los pequeños de nuevo aferrarse el uno al otro en alivio (**-Suspiro de alivio-**).

**INT (NIGHT) MAGNIFICENT TREE HOUSE**

--FENG (Voz en off)--

*"Había sido una experiencia aterradora... aunque pareciera que, de alguna manera, ¿eso los hizo más cercanos? ¡Parecían estar de mucho mejor ánimo! Después de eso, y una buena cena, simplemente se durmieron el uno junto al otro."*

Dormidos en la misma posición que estaban abrazados, Feng cubre a Balderich y Nocturne con una manta mientras apaga la luz de la habitación (**-Risita de felicidad-**). Entra en su estudio donde termina de relatar la historia, la cual está siendo escrita por una pluma flotante.

--Feng (Voz en off)--

*"Supongo que además de estudiar pociones y hechizos, me gustaría ver como se llevan el uno con el otro de ahora en adelante. Tampoco creo que Sir Balderich me deje llevarlo a los cuidadores, ¡ni siquiera me dejó separarlos para dormir! Lo más seguro es decir que ahora... ¡es parte de la familia! Decidí llamarle Lord Nocturne, y creo que le gustó el nombre. Por el momento seguiré investigando de donde vino, hasta entonces, tenga por seguro que seguiré hablándole de cómo nos va a los tres juntos."*

Al terminar, el papel escrito se dobla, entra en un sobre y sale despedido por una ventana abierta, hasta desaparecer en una estrella.

--Feng (Voz en off)--

*"Atentamente, Feng de la arboleda de Khalei."*

*PD: Si el Maestro Cuidador se entera, discúlpeme con él por favor."*

## 6.2 Apéndice B: Storyboard

### 6.2.1 Parte 1

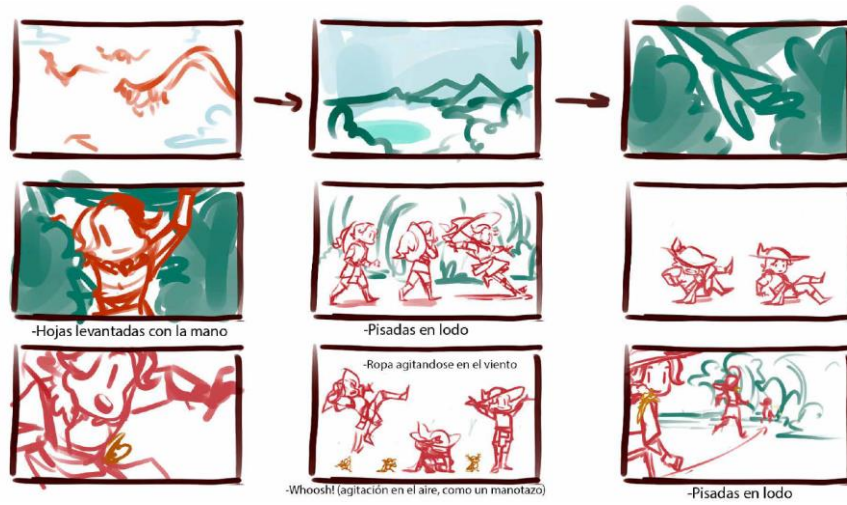


Figura 18 Storyboard pg. 1



Figura 19 Storyboard pg. 2



Figura 20 Storyboard pg. 3

## 6.2.2 Parte 2

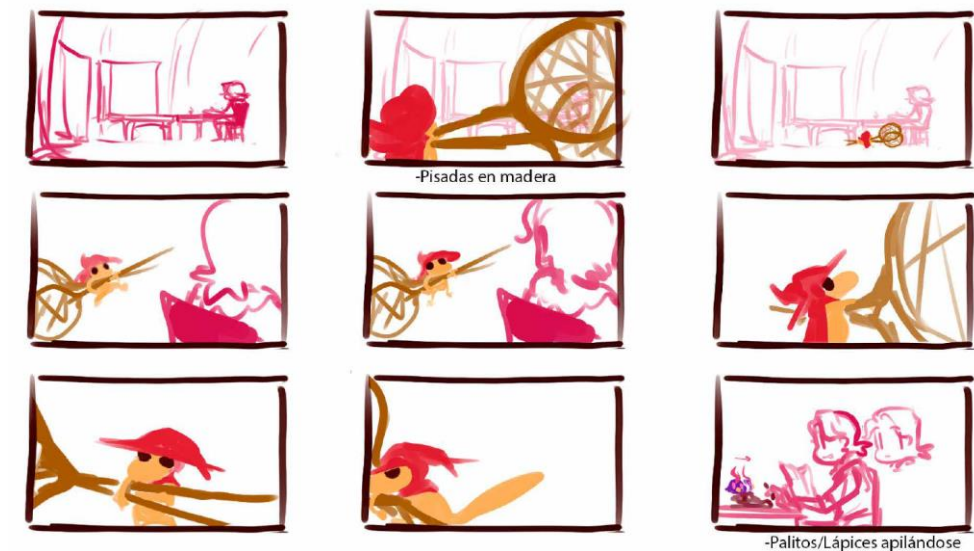


Figura 21 Storyboard pg.4



Figura 22 Storyboard pg. 6



Figura 23 Storyboard pg. 7



Figura 24 Storyboard pg. 8

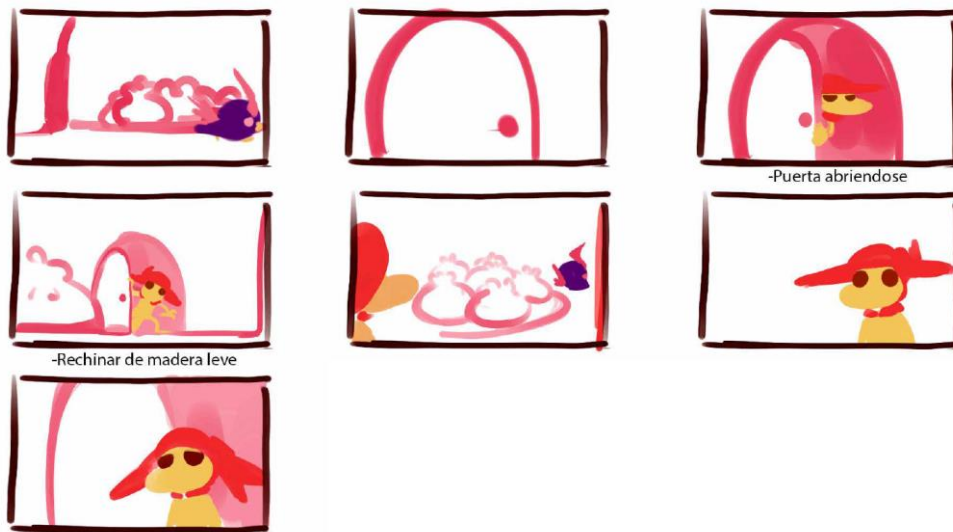


Figura 25 Storyboard pg. 9



### 6.2.3 Parte 3

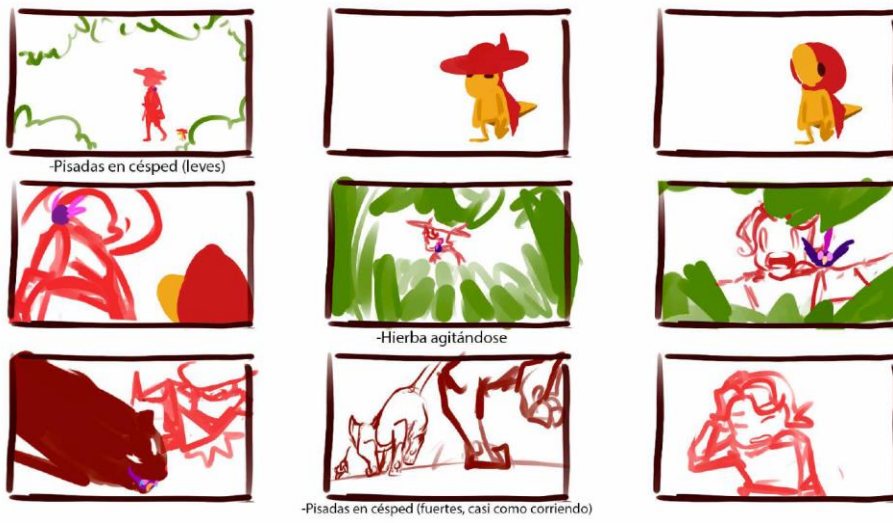


Figura 26 Storyboard pg. 10

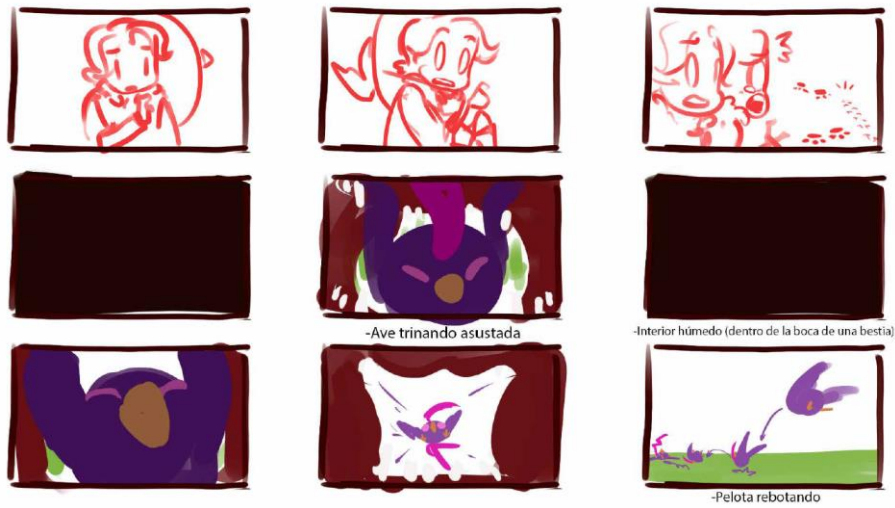


Figura 27 Storyboard pg. 11



Figura 28 Storyboard pg. 12



Figura 29 Storyboard pg. 13



Figura 30 Storyboard pg. 14

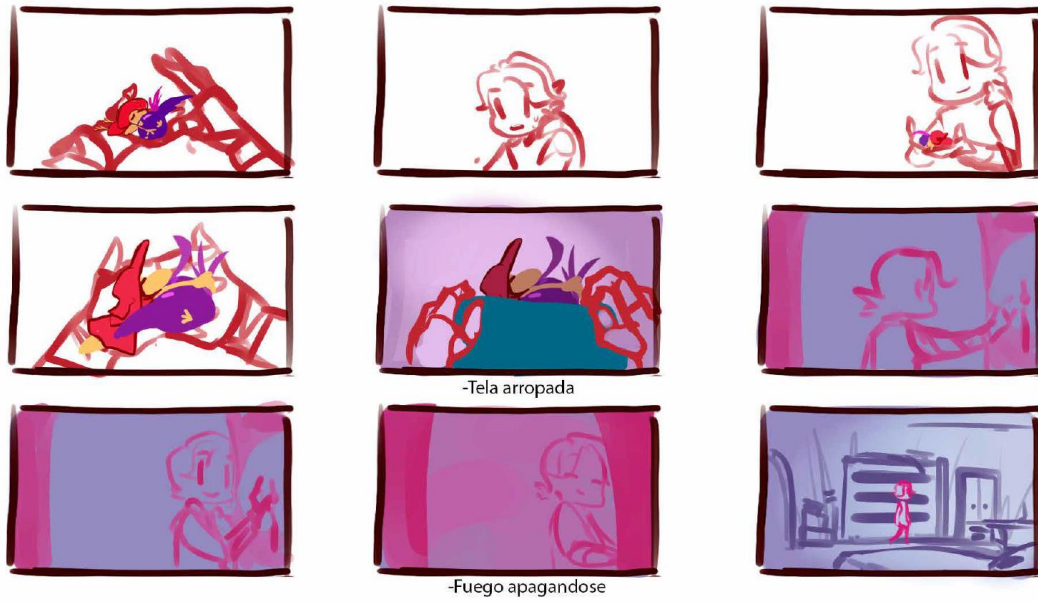


Figura 31 Storyboard pg. 15

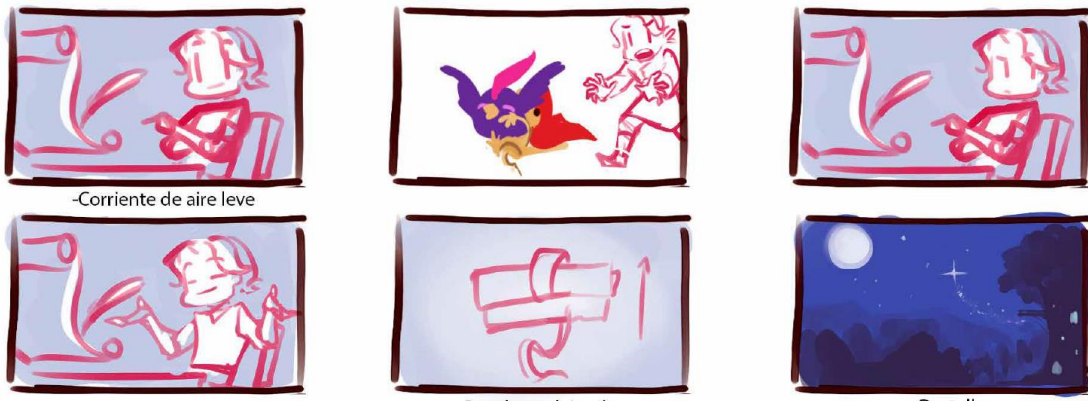


Figura 32 Storyboard pg. 16



### 6.3 Apéndice C: Presupuesto final

Presupuesto - servicios básicos				
Razón	Unidad de medida	Uso/Duración	Costo Unitario	Costo total
Agua	Mensual	3 meses	\$12	\$36
Electricidad	Mensual	3 meses	\$25	\$75
Internet	Mensual	3 meses	\$30	\$90
Alimentación	Mensual	3 meses	\$120	\$360
<b>Total</b>				<b>\$561</b>

Tabla 3 Presupuesto - Servicios básicos

Presupuesto - Equipos				
Razón	Unidad de medida	Uso/Duración	Costo Unitario	Costo Total
Computador (GPU interno)	(Depreciación) 1 mes	3 meses	\$7,65	\$22,95
Tableta Wacom	(Depreciación) 1 mes	3 meses	\$3,53	\$10,59
<b>Total</b>				<b>\$33,54</b>

Tabla 4 Presupuesto - Equipos

Presupuesto – Personal de trabajo				
Razón	Unidad de medida	Cantidad (Tiempo de trabajo)	Honorarios (mensual)	Costo Total
Ilustrador	Personal	1 (3 meses)	\$500	\$1500
Animador	Personal	1 (2 meses)	\$800	\$1600
Editor	Personal	1 (1 mes)	\$300	\$300
Sonidista	Personal	1 (1 mes)	\$200	\$200
<b>Total</b>				<b>\$3600</b>

Tabla 5 Presupuesto - Personal de trabajo

Presupuesto – Licencias de software				
Razón	Unidad de medida	Uso/Duración	Costo Unitario	Costo Total
Adobe Photoshop CC	Mensual	3 meses	\$20,99	\$62,97
Paint Tool SAI	Permanente	1 sola compra	\$59,99	\$59,99
Adobe Premiere CC	Mensual	1 mes	\$20,99	\$20,99
Adobe After Effects CC	Mensual	1 mes	\$20,99	\$20,99
<b>Total</b>				<b>\$164,94</b>

Tabla 6 Presupuesto – Licencias de software

Presupuesto – Colaboración externa				
Razón	Unidad de medida	Uso/Duración	Costo Unitario	Costo Total
Grabación de voz	1 hora	1 hora	\$30	\$30
Transporte	Viaje Estudio - Casa	2 viajes	\$7,50	\$15
Casting	1 actriz	1 hora	\$30	\$30
Pista musical (obertura)	1 minuto	2:30 minutos	\$9,50	\$26
<b>Total</b>				<b>\$101</b>

Tabla 7 Presupuesto – Colaboración externa

Presupuesto final	\$4460,48
-------------------	-----------

## 6.4 Apéndice D: Carta Gantt del proceso de producción

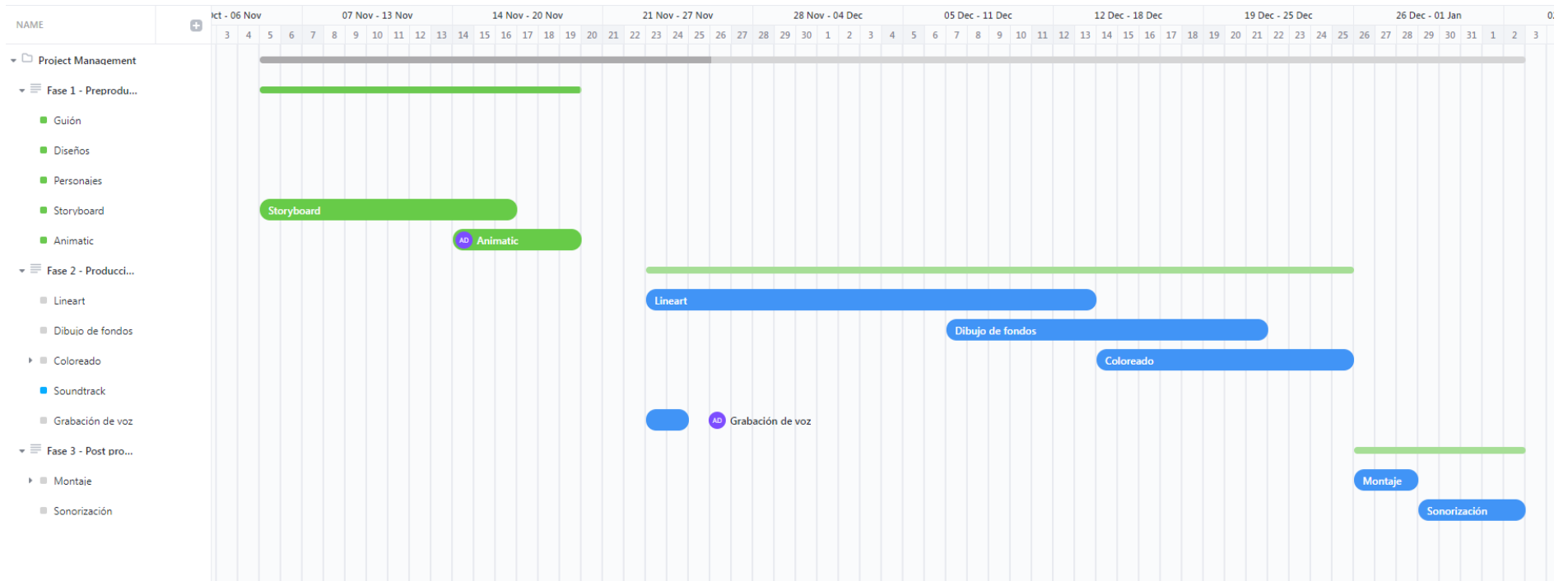


Figura 33 Carta Gantt - Proceso de producción

## 6.5 Apéndice E: Entrevistas a profesionales



Happy Motion

para mí ▾

8 feb 2022, 14:49 (hace 8 días) ☆ ↶ ⋮

Hola Adam.

Te contesto tus preguntas a continuación.

1. Estudié producción audiovisual en la ESPOL, Terminé toda la malla pero no me gradué. No hice la tesis y me dediqué a trabajar. He aprendido lo que se por mi cuenta, viendo tutoriales en youtube, siguiendo el trabajo de otros artistas, y estudios que admiro. Creé Happy Motion en Noviembre del 2014 con el objetivo de aprender sobre animación. Eventualmente se convirtió en mi fuente de trabajo. No he tenido la necesidad de trabajar de planta en algún estudio, agencia o productora desde el 2014. He trabajado en proyectos nacionales para clientes como Bon o Bon, Bonice, ACNUR (de la ONU), UNICEF, Enseña Ecuador, entre otros. Y proyectos internacionales como: Animador de Efectos especiales para una parte del videoclip Whatever You Want de Pink; Animador de efectos especiales para todo el Videoclip City Song de Grace Vanderwaal. Pepsi, Bates Motel, Whistle Sports, 7Up, entre otros. Y he podido trabajar con estudios dentro y fuera de Ecuador como: BOT (Ecuador), NON(Ecuador), Martin Zurita Estudio (Ecuador), Laserbee (Dubai), RAXO (USA), Theo & Lotte (UK) entre otros. Me especializo en hacer animación 2d cuadro a cuadro, motion graphics y animación en VR.
2. Para mí la ventaja de hacer animación tradicional es que el trabajo del animador o del equipo que produce la animación (rough animator, clean up, inking) se ve en el papel. Es más artesanal y eso le da un plus. Sin embargo, la limitante es que no existe el CTRL + Z que tenemos hoy en día en los softwares de animación digital, y los errores pueden salir muy caro y retrasar los procesos.
3. Por otro lado encuentro muchas más ventajas con la animación digital. Todo el equipo de trabajo puede estar en cualquier parte del mundo trabajando en diferentes softwares y uniendo todo en la Nube. Además de existir el CTRL + Z que mencioné en la pregunta anterior. También en digital existe el tipo de animación "Tradigital" que es básicamente la animación tradicional que conocemos pero con todas las ventajas del mundo digital.
4. Yo creo que depende del tipo de productos que vayas a sacar. Por ejemplo si el producto es un Comic animado, donde las imágenes van a tener muchísimo detalle pero poco movimiento, va a destacar la parte visual más que la animación en sí. De todas maneras siento que el storytelling es lo más importante. Que la persona que vea el producto se sienta identificada, o que el producto se pueda entender sin importar el idioma en el que esté. Además de eso, no creo que exista un elemento que deba destacar más que otro, siempre va a variar dependiendo del producto que desees hacer.
5. Sin duda alguna lo más importante es la preproducción. Planear todo antes de empezar, definir tiempos y tener el equipo de personas talentosas y sobretodo responsables, va a definir el futuro de cada proyecto.
6. Para cualquier proyecto primero pregunto al cliente cuál es el deadline, sabiendo eso le diré si es posible o no hacer el trabajo bien hecho en ese tiempo. En caso de que sí se pueda, creo un cronograma de trabajo. Consulto con mi equipo cuánto tiempo necesitan para cada etapa (diseño, storyboard, ilustración, animatic, animación, audio, etc) y defino fechas de revisión y entrega con el cliente. De esa forma evito que el cliente pregunte a cada momento por una entrega, sino que ambos llegamos al acuerdo de en qué fecha serán revisadas y entregadas las etapas del proyecto.
7. Una manera de optimizar el trabajo es lo que respondí en el punto 6. Desarrollar también un Diagrama de Gantt con el equipo de trabajo ayuda a definir tiempos y saber si será necesario contratar a más personas para optimizar el tiempo y llegar al deadline.
8. Independizarse es difícil, pero mi recomendación es hacerlo, porque es lo mejor. No quiere decir que vas a trabajar menos. Vas a trabajar más, pero vas a trabajar para ti, haciendo lo que te gusta y no dándole tu talento y dinero a otra persona.
  - En mi caso empecé Happy Motion dándome a conocer en redes. Compartía todo lo que hacía, así no esté perfecto, eso me sirvió para recibir feedback de otros animadores, y saber en qué estaba fallando y mejorar, así que recomiendo mucho compartir su trabajo para recibir feedback.
  - Revisar tutoriales en internet, gratuitos o de paga y aprender más siempre.
  - No dejar de crear. Aprovechar los momentos en los que no hay trabajo comercial, para hacer proyectos personales y ser más visible.
  - Conseguir un equipo de trabajo responsable. Es más importante que cada miembro del equipo sea responsable, a que sea talentoso. Hay muchos que son muy talentosos pero son cero responsables, y eso en proyectos reales puede ser una gran pérdida de dinero, tiempo y clientes. Pero si alguien no es talentoso y es responsable, es una persona que puede aprender sobre la marcha, y ser responsable es algo que, en mi caso, valoro mucho.

Espero te sirvan mis respuestas.  
Suerte con tu tesis. Yo nunca pude hacerla.

Saludos,  
Iván Casal  
Director Creativo

Figura 34 Entrevista - Ivan Casal



Dennys Sabando

para mí ▾

Que tal Adam,

Aquí te envío las respuestas de las preguntas. Espero te sirvan un poco!

1) Su formación y trayectoria profesional. ¿Tiene alguna especialización en animación?

Estudié en el colegio Bellas Artes J.J Plaza de Guayaquil, por consiguiente estudié artes digitales en el Instituto Gráfico de Artes Digitales IGAD. Después de tener el background artístico y digital (bases del 3D) me introduje al mundo de la animación 3D. Estudié año y medio en una escuela online mexicana llamada Keyframe Animation School, luego he seguido formándome en la carrera de animación estudiando workshops de 3 meses cada uno en Animum y Animsquad. La animación 2D ha sido gran parte empírica aplicando todos los conocimientos que se de animación 3D aplicados al 2D.

2) ¿Cuál diría usted que son las mayores ventajas de la animación tradicional? ¿Qué limitantes denota?

La creatividad y calidad artística. En la animación tradicional puedes crear animaciones muy creativas solo con un lápiz, pluma, lápices de colores, papel y borrador. Tu creatividad puede fluir mucho más ya que estas creando directamente desde ti; sintiéndote al papel o trazos digitalmente al momento de hacer los trazos. Una gran limitante es el tiempo de realizar una producción completa, conlleva más tiempo por ser tradicional y es mucho más difícil reusar dibujos, solo se puede en ciertos casos específicos, sin embargo vale la pena al ver el resultado final.

3) De la misma manera, ¿las ventajas de la animación digital y sus limitantes?

Una gran ventaja es que puedes reusar mucho en 3D para las animaciones. Por ejemplo una serie, si tienes ya todo hecho, tanto personajes, escenarios, rigs, set de luces, etc, todo esto te servirá para reusar para seguir produciendo todos los capítulos que necesite la serie. Así mismo con alguna película, solo habría que actualizar ciertas cosas si hay alguna segunda parte. Una limitante considero que podría ser la parte creativa, al ser un poco técnico todo, es más difícil enfocarse en la parte artística/creativa al momento de animar por temas de tiempos de producción.

4) ¿En su opinión, existen elementos de un producto animado (estilo visual, ritmo, narrativa) que deban destacar más que otros?

Sí, la historia, narrativa y guión definitivamente. La animación solo es un medio artístico para poder contar/transmitir algo. Puedes tener la mejor animación, estilo visual, etc pero sin una buena historia y narrativa, la animación no será memorable.

5) ¿Cuál considera es la etapa más esencial del proceso de animación? ¿Por qué?

La pre-producción, porque es ahí donde exploras todo conjunto al guión, tanto como; creación de los personajes, ambientes, estilo visual, storyboard, etc. Saltarse este paso baja considerablemente la calidad en una producción animada, quedaría sin alma se podría decir.

6) ¿Cómo establece plazos de trabajo? ¿Mediante etapas? ¿Carga de labor?

Mediante etapas, siempre divido mi trabajo de acuerdo a la fecha de entrega. Si la fecha de entrega es un mes y debo entregar 20 segundos de animación, debo tener como mínimo los 5-6 segundos semanales terminados para poder llegar a esa fecha. De esta misma manera se suele manejar en tiempos grandes de producción, por medio de etapas y cronogramas para la entrega final. Así mismo para cada departamento, lighting, rigging, animation, etc.

7) ¿Cómo optimiza su trabajo a la hora de elaborar el producto animado? ¿Tiene un método de organización o hace tareas a la par?

Lo divido en etapas, tales como; Roughs/2D thumbnails, Storytelling poses/Blocking rough, Blocking, Blocking Plus, Spline y Polishing. Voy presentando al supervisor o director cada etapa en la que voy para que vaya dando aprobación y poder terminar la animación paso a paso en una producción.

8) ¿Qué recomendaciones le daría a alguien que quisiera emprender un proyecto de animación independiente?

El hecho de que una persona quiera y tenga las ganas de emprender un proyecto es algo bueno, desde ahí ya se está ganando, sin embargo no solo debe quedar en ganas, debería hacerse un cronograma de trabajo y empezar a escribir lo que va a contar, en un borrador, empaparse mucho de creatividad y del tema que quieres abordar; explorar mucho. Una vez ya tengas el borrador deberías ir puliendo la historia. Después de eso enfocarse mucho en la preproducción, guión + pre producción ya es el 50% de tu animación. Lo siguiente es la técnica para contar tu historia, 2D, 3D, Stop Motion, Cut out, etc. Ese será el otro 50%, la producción. Si te manejas con tiempos establecidos, un buen cronograma hará que saques cualquier proyecto a flote.

Saludos,

Dennys

mié, 9 feb, 11:45 (hace 7 días)



Figura 35 Entrevista - Dennys Sabando