



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL TÍTULO DE
INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA: CORTOMETRAJE ANIMADO PUBLICITARIO PARA LA OBRA DE
TEATRO “LA VENADITA”**

AUTOR: Marcelo Cabrera

**TUTORES: Dr. Elfio Pérez
Msc. Gabriela Chávez**

Año 2017

ÍNDICE DE CONTENIDO

ÍNDICE DE CONTENIDO	II
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	IV
ÍNDICE DE FIGURAS	V
DEDICATORIA.....	VI
AGRADECIMIENTOS	VII
AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL.....	VIII
CERTIFICADO	IX
RESUMEN.....	X
ABSTRACT	XI
I INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 El Teatro Ecuatoriano.....	1
1.2 La Obra	3
1.3 Desarrollo	5
1.3.1 Tema:.....	5
1.3.2 Problema:	5
1.3.3 Objetivo:.....	5
1.3.4 Objetivos específicos.....	5
II CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA METODOLÓGICA.....	7
2.1 Antecedentes	7
2.1.1 Historia de la Fotografía:	7
2.1.2 Historia de la Animación:	8
2.1.3 Historia del Stop Motion:.....	11
2.1.3 Historia del Cortometraje:.....	12
2.2 Conceptualización:.....	14
2.2.1 Concepto de Fotografía:	14
2.2.2 Encuadre Fotográfico:	14
2.2.3 La Animación tradicional concepto:	15
2.2.4 Tipos de Animación:	16
2.2.5 El Claymation:.....	17
2.2.6 Definición cortometraje:	18
2.3 Metodología:	20

2.4 Encuesta planteada	20
2.5 Resultado de las encuestas:	21
3.1 Cortometraje animado publicitario de la obra de Teatro “La Venadita”	25
3.2 Guion Técnico:.....	25
3.3 Storyboard:	28
3.3.1 Desarrollo del Storyboard:	28
3.4 Personajes y escenario:.....	32
3.5 Validación:.....	37
CONCLUSIONES	39
RECOMENDACIONES	40
BIBLIOGRAFÍA.....	41
ANEXOS	43

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1 resultado primera pregunta	21
Gráfico 2 resultado segunda pregunta	22
Gráfico 3 resultado tercera pregunta	22
Gráfico 4 resultado cuarta pregunta	22
Gráfico 5 resultado quinta pregunta	23
Gráfico 6 resultado sexta pregunta	23
Gráfico 7 resultado séptima pregunta	23
Gráfico 8 resultado octava pregunta	24

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Fotografía tomada durante el montaje de la obra (Fuente: Propia)	32
Figura 2 personaje y escenario en relación con la foto de la obra (Fuente: Propia)	32
Figura 3 Detalle del esqueleto metálico armado en relación a una estructura dibujada en plano (Fuente: Propia)	33
Figura 4 Detalle de la estructura con esponja para dar volumen al cuerpo (Fuente: Propia)	33
Figura 5 Detalle de la esponja moldeada para dar forma a la figura sobre la estructura (Fuente: Propia).....	34
Figura 6 Detalle de la figura moldeada con picas magnéticas que simulan los pies (Fuente: Propia).....	34
Figura 7 Detalle de la figura del personaje en relación al escenario. (Fuente: Propia)	35
Figura 8 Detalle de la elaboración de la cabeza en masilla moldeable (Fuente: Propia)	35
Figura 9 Detalle del personaje finalizado (Fuente: Propia)	36
Figura 10 Detalle de la escenografía armada (Fuente: Propia)	36
Figura 11 Muestra del escenario armado junto con materiales e implementos útiles para el rodaje (Fuente: Propia).....	37

DEDICATORIA

El presente trabajo está dedicado a toda persona en el sector gráfico, videográfico y fotográfico, que se esmera día a día por dejar esa pequeña firma de reconocimiento ante el mundo y que se sacrifica por lograrlo.

De manera especial, también va dedicada a todos quienes me conocen y que de alguna manera me han brindado conocimiento o apoyo, tanto moral como físico, especialmente, mis padres.

AGRADECIMIENTOS

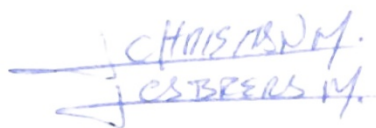
Agradezco infinitamente a todos los profesores de la Universidad "Israel" por su compromiso y esfuerzo, por brindarnos su conocimiento y amistad. A mi esposa e hijo, familia y amigos, por acompañarme en cada escalón de vida que me llevó al crecimiento profesional.

AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL

Yo, Christian Marcelo Cabrera Meneses, en calidad de autor del presente trabajo titulado: "Cortometraje animado publicitario para la obra de teatro 'La Venadita'", por medio del presente autorizo a la UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL, hacer uso de todos los contenidos que me pertenecen, o parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación.

Los derechos que como autor me corresponden, con excepción de la presente autorización, seguirán vigentes a mi favor, de conformidad con lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su reglamento.

Quito, a 28 de octubre de 2016

Handwritten signature in blue ink, consisting of two lines: the top line reads "CHRISTIAN M." and the bottom line reads "CABRERA M.".

C.I. 171658936-9

macdesign25@hotmail.com

CERTIFICADO

En nuestra condición de Directores (Tutores), certificamos que el estudiante Christian Marcelo Cabrera Meneses ha desarrollado su trabajo de grado titulado: “Cortometraje animado publicitario para la obra de teatro ‘La Venadita’”. Observando las disposiciones institucionales que regulan esta actividad académica, autorizamos para que el mencionado señor reproduzca el documento definitivo, presente a las autoridades de la Carrera de Diseño Gráfico y proceda a la exposición de su contenido bajo nuestra dirección.

Dr. Elfio Pérez
Director

Msc. Gabriela Chávez
Directora

RESUMEN

Para promocionar un arte tan noble como lo es el teatro ecuatoriano, se realizó un cortometraje publicitario en la técnica de animación tradicional del Stop Motion, de la obra denominada “La Venadita”, para lo cual se realizó un estudio de cuatro palabras clave que servirían para la investigación, que son: **Fotografía, Animación, Stop Motion y Cortometraje**. Materias que sirven de base metodológica para alcanzar el objetivo planteado.

Se utilizó el método teórico lógico, junto con el método de análisis y síntesis en base a hechos que afrontan la realidad teatral y su necesidad por divulgar obras de gran importancia escénica, para realizar el cortometraje que, se editó de manera que permita a futuras generaciones adoptar el guión, adecuarlo sin interferir con el video, los créditos y estrategias publicitarias. Motivo por el cual, se vio la necesidad de realizar el video en la técnica de la animación tradicional, para no dejar a un actor único en la realización de la obra, ya que, como muchas obras reconocidas son representadas en el teatro por varias generaciones heredadas.

Palabras Clave: Fotografía, Animación, Stop Motion, Cortometraje

ABSTRACT

In order to promote an art as noble as the Ecuadorian theater, an advertising short was made in the traditional animation technique of Stop Motion, of the work denominated "La Venadita", for which a study of four key words that would serve for research, which are: Photography, Animation, Stop Motion and Short Film. Matters that serve as a methodological basis for achieving the stated objective.

The logical theoretical method was used, together with the method of analysis and synthesis based on facts that face the theatrical reality and its necessity to divulge works of great scenic importance, to realize the short film that, was published in a way that allows future generations Adopt the script, adapt it without interfering with the video, credits and advertising strategies. Reason why, it was seen the need to make the video in the technique of traditional animation, not to leave a single actor in the completion of the work, since, as many recognized works are represented in the theater for several generations Inherited.

Key Words: Photography, Animation, Stop Motion, Short Film.

I INTRODUCCIÓN

1.1 El Teatro Ecuatoriano

Remontándose un poco a la historia y a términos específicos, la palabra misma de teatro proviene del griego “Teatrimon” que era como se denominaba con este nombre a las gradas o graderíos de las construcciones donde se representaban antiguamente obras para entretener al público.

La llegada del teatro a América, específicamente Latino América, ha sido muy discutida debido a escasos datos del cómo pudieron haber sido las exposiciones de espectáculos en los pueblos precolombinos, ya que la mayor parte de ellas eran de características rituales, más que un espectáculo en sí, dichas representaciones solían ser básicamente diálogos entre dos o más personajes de origen divino y otros delegados del plano humano.

Acerca del teatro prehispánico ecuatoriano, la investigación que se tiene proviene del libro escrito por el literato peruano Inca Garcilaso de la Vega “Los Comentarios Reales de los Incas” que relata más sobre la historia, costumbres y tradiciones del pueblo Inca en Perú y el Callejón Interandino.

Garcilazo explica en su libro que las obras se las presentaba en espacios abiertos como plazas o campos, en sus fortalezas y santuarios. Los actores, que generalmente eran las mismas personas que ejecutaban las acciones, relataban historias o anécdotas épicas y religiosas muy emotivas. Con la Colonización, y para evitar las sanciones españolas, lo indígenas adaptaron las presentaciones con el calendario católico.

Se puede señalar la historia del teatro ecuatoriano atravesando dos principales momentos en su historia:

1.- Durante la Colonia se desarrollan tres formas teatrales: la devota, popular o de plaza pública y la culta o escrita, también surgiendo a la vez un teatro nativo caracterizado por destacar la figura Inca. Las primeras manifestaciones teatrales fueron durante la evangelización indígena, como las representaciones navideñas y de Semana Santa; El evento popular acompañaba las festividades y se presentaban en las ferias de las ciudades coloniales, como en la Real Audiencia de Quito, era un teatro humorístico, crítico y sarcástico; El teatro culto no tuvo gran desarrollo, por el

escaso acceso a la educación, y además que fue criticado por la iglesia ya que se vio en éste una tipo de delito a la moral cristiana, además q las autoridades indicaban que incitaba a rebeliones.

2.- En el siglo XIX, después de la independencia del yugo español, surge el teatro junto al proyecto de formación nacional, en donde se edifican grandes salas teatrales como el Olmedo en Guayaquil y el Sucre en Quito, en donde Juan León Mera es un gestor y promotor de ideas de modernización, y gran promotor del teatro, intentando junto a Juan Montalvo culturizar y civilizar a la los ecuatorianos por éste medio como un recurso ideal para realizar dicho objetivo, incrementando la contratación de compañías extranjeras e impulsando indirectamente la escritura de obras, siendo así como aparece una obra muy reconocida e interpretada hasta la actualidad “Recetas para viajar” (Verónica Vásquez, 2012).

Gabriela Ponce, en la edición Nro. 59 de la revista “El Apuntador” hace un estudio informal de la problemática que afronta el teatro ecuatoriano, reconociendo que, a pesar de su amplia diversidad de género y lenguaje, es escaso, y perteneciente solo a las grandes ciudades debido a la baja cultura de apreciación.

Explica en términos generales que el teatro ecuatoriano contemporáneo es empírico e independiente, pero muy comprometido. Los grupos deben buscar nuevas formas de sobresalir y vincularse, el resultado que se dé es por el esfuerzo y la dinámica creativa, no es la única tampoco, ni la de mayor relevancia, también influyen proyectos de integración, investigaciones y dinámicas de cada grupo que apoyen a la condición contemporánea, potenciando junto al diálogo que implica. Es de responsabilidad grupal la generación de espacios en donde se puedan presentar las obras, para generar mediante la unión de grupos, un intercambio cultural enriquecedor, entre creadores, directores, público y críticos. La unión de grupos y comunidades en el teatro es una propuesta que libera de un aislamiento para generar espacios solidarios y más firmes, “espacios y redes de resistencia y afecto” explica (Gabriela Ponce, 2014).

Por otro lado, en una entrevista sostenida para el diario El Universo, el director Nixon García durante el festival de teatro de Manta, a la par con otros festivales como el de Artes Escénicas en Guayaquil y el Spondylus de Artes de Quito, dentro de la Red de Festivales que fue creada en el 2001, sostiene que el teatro ecuatoriano tiene buen apogeo y asegura motivaciones que propician obras y trabajos de buen nivel.

Al comentario lo concuerda Arístedes Vargas, director argentino radicado en Quito desde hace 30 años y hoy director del reconocido grupo de teatro Malayerba, quien asegura que en los últimos años dicho arte se ha sostenido favorablemente, brindando un ideal teatral acentuado y reconocimiento nacional y extranjero.

En la entrevista, el responsable en Manta indicó que el aporte económico por parte del Gobierno posibilita la creación, difusión y promoción de las actividades en los festivales, contando también con la ayuda de auspicios que ajustan el presupuesto utilizado.

A la actividad teatral se le suma el Festival Internacional de Teatro Experimental (FITE Q/G), organizado por la actriz Rossana Iturralde, quien reconoce la fuerza escénica que tiene el teatro, aunque sostiene que no hay muchos grupos teatrales de reconocimiento internacional, pero existen buenas propuestas que necesitan recorrer más caminos.

Un dramaturgo reconocido, con obras bastante representadas, Arístedes Vargas, tiene tres de sus obras expuestas por otros grupos durante el festival, asegura que ya tiene recorrido con sus obras expuestas en otros festivales.

El organizador del Fartes de Guayaquil, Jorge Parra, indica que las actividades en el festival son gratuitas, lo que sirve de táctica publicitaria para que el público se acerque más al teatro.

La actriz de “La Ilustre Desconocida”, Itzel Cuevas, añade que hay público para el teatro, pero los grupos necesitan hacer publicidad por su cuenta para aumentar el número de espectadores (El Universo, 2010).

1.2 La Obra

“La Venadita”, obra que se expone en las salas del teatro Patio de Comedias de la ciudad de Quito, cuenta una historia que conserva la memoria ancestral del fuego, agua, tierra y los alimentos que ésta última produce, dejando un mensaje que transmite a futuras generaciones de la conservación de las tradiciones y salvaguardar la vida en la tierra.

La obra se dio a conocer en 1999, a manos de la actriz argentina Susana Pautasso, quien la escribió y puso en escena en las salas del Patio de Comedias después de ensayarla en el mismo lugar con la intención de lanzarla en Córdoba, ciudad natal de Susana; durante el encuentro de teatro llamado “Libre Teatro Libre”; (colectivo de artes escénicas muy popular en Argentina durante los años Setentas)

La historia, inspirada en los relatos de María Plácida Rodríguez, una partera que aseguraba haber muerto durante su niñez, pero regresa a la vida con el don de curar a la gente, es acoplada por Susana, creando un personaje que se une con los elementos descendientes de su memoria, la naturaleza y su historia; que cuestiona el progreso de la ciudad involucrando el espíritu humano.

Durante el estreno de la obra, entre el público espectador se encontraba Sathya Durán, quien se muestra muy entusiasmada, y después de su viaje a Argentina para estudiar Dirección Escénica, propone a Susana realizar la producción de ésta, recibiendo la negativa por parte de la creadora, ya que no se sentía segura de actuar nuevamente con la obra. Tras las insistencias de Sathya, le propone la dirección de la misma y empieza la búsqueda de una actriz que interprete al personaje; Susana no pensó en nadie mejor para el personaje que la reconocida actriz de teatro contemporáneo ecuatoriano, Juana Guarderas, y la obra pisa nuevamente las tablas en el mismo lugar que la vio nacer.

La Venadita es una curandera que está al final de su vida, que se niega a morir hasta ver a su nieta Isabel, que vive en la ciudad y a quien quiere dejarle el legado de su conocimiento, y mientras la espera, cuenta su vida, moliendo el maíz. *“Esta piedrita quiere que les cuente una historia, me ha acompañado por años, añaaales; esta sí que es más viejita que yo, es una abuela. Memoria de la vida tiene. Vaya trabaje abuelita, vaya trabaje. Maicito también es espíritu. Está aquí para dar de comer a nosotros. ¡Ay, como me gusta trabajar el maíz! Yo me he de morir trabajando maíz. Me encanta lanzarme a la tierra a sembrar. Ahora ya todo hacen con máquina, encima ponen químicos para rendir más. ¡Así no! Maíz pierde espíritu con químicos. Y eso ya se vuelve cualquier cosa menos maíz”.* (parte del guion de la obra)

Susana, Juana y Sathya creen que la obra tiene mucho valor simbólico, por acontecimientos de hace 14 años y nuevos, como la reciente muerte de Raúl Guarderas, actor y fundador del Patio de Comedias, y padre de Juana, han llevado a hacer de esta obra, un doble homenaje a su memoria.

Juana cree que el ciclo aún no termina y logra dejar sembrada la idea de ver la obra en el futuro. “- Yo asumí La Venadita como una metáfora; así como ella quiere transmitir su legado a su nieta, Susana me heredó su personaje, por eso para mí es importante -en términos de memoria- mantener esta obra viva. Yo también espero, algún día, poder heredarlo a otra actriz” (Patio de Comedias, 2014).

Las redes sociales se han convertido en una herramienta muy útil para la difusión de obras teatrales. Se busca la forma de poder publicitar el teatro ecuatoriano, que el público conozca de las obras teatrales que se presentan en diversos escenarios auto gestionados o independientes. En varios casos, el teatro ha sido un legado de varias generaciones para que las obras no se queden en el olvido, obras excelentes han cruzado por varios actores que las interpretan en varias ocasiones. Es por esto que se busca la forma de poder promocionar la obra en una forma artística y que pueda seguir adecuándolo con futuras generaciones que adopten la obra teatral.

1.3 Desarrollo

1.3.1 Tema:

CORTOMETRAJE ANIMADO PUBLICITARIO PARA LA OBRA DE TEATRO “LA VENADITA”

1.3.2 Problema:

¿Cómo promocionar la obra de teatro “La Venadita” involucrando técnicas audiovisuales alternativas?

1.3.3 Objetivo:

Elaborar un cortometraje animado publicitario para la obra de teatro “La Venadita”

1.3.4 Objetivos específicos

1. Realizar un cortometraje animado en stop motion para promocionar la obra “La Venadita”.
2. Editar el cortometraje animado de manera que los créditos, (nombres de los actores, logotipo del teatro auspiciante y dirección escénica) se puedan reemplazar y futuras generaciones puedan adaptarlo para su difusión.
3. Validar el video con el criterio de especialistas.

La ilusión que se crea a través de videos en stop motion, como un medio más amigable, diferente y artístico para el espectador se la puede combinar con la fantasía

expuesta en las historias de obras teatrales y así crear en el espectador la inquietud por la apreciación de dicha obra teatral sobre el escenario. Se proyecta realizar un cortometraje animado promocional de la obra “La Venadita” en animación Stop Motion, con la idea de que ésta pueda pasar de generación en generación y en diferentes teatros como sucede con distintas obras ya expuestas en el teatro Patio de Comedias. Así también se da pie para iniciar una serie de publicidades basadas en otras muchas obras teatrales que pasan por varios actores y en diferentes escenarios nacionales.

Este trabajo se estructuró de la siguiente manera:

Introducción, Conceptualización teórico metodológica, desarrollo del producto, conclusiones y comentarios.

II CONCEPTUALIZACIÓN TEÓRICA METODOLÓGICA

Para la realización de éste trabajo, se tomaron en cuenta cuatro conceptos: Fotografía, Animación, Stop motion y Cortometraje, motivo por el cual se analizarán los antecedentes históricos de los conceptos en el orden planteado:

2.1 Antecedentes

2.1.1 Historia de la Fotografía:

En la inquietud de registrar acciones comunes o lugares en un modo exacto, nace la fotografía; en la Grecia antigua se hacen los primeros estudios para el fenómeno causado por la luz en cuartos oscuros, y otros efectos causados por la luz, siendo Aristóteles quien sostuvo la idea de que los elementos que constituían la luz se trasladaban al ojo observador con movimiento ondulatorio. Siendo así, que Aristóteles construye una cámara oscura, para poder comprobar su teoría, describiendo la acción al hacer pasar la luz a través de un pequeño agujero en una pared del cuarto cerrado por todos sus lados, y en la pared opuesta al agujero se proyecta la imagen del exterior pero invertida.

Leonardo da Vinci, pasado la mitad del siglo XV, vuelve a experimentar con la cámara oscura, por lo que se le atribuye el descubrimiento del efecto y junto a Alberto Durero, emplearon el cuarto oscuro para dibujar objetos reflejados en la pared contraria al agujero, siendo esta habitación lo suficientemente grande para que los pintores puedan dibujar desde su interior, así es como este invento se convierte en una herramienta auxiliar para dibujo y pintura, que se extendió rápidamente en Europa.

Giovanni Battista, un físico napolitano del siglo XVI en su afán de mejorar la calidad de la imagen proyectada, utiliza una lupa para mejorar la proyección y más luminosidad en la imagen, dando paso a la dedicación y perfeccionamiento de otros varios científicos que poco a poco fueron perfeccionando lo que hoy en día se conoce como el lente objetivo de la cámara que nos permite la captura de imágenes nítidas en diferentes distancias y ángulos.

Para el año de 1816 el científico francés Nicephore Niepce hace la primera captura fotográfica, y en 1826 con la ayuda de una cámara oscura y un soporte sensibilizado mediante la emulsión obtenida de las sales de plata, se obtiene la primera fotografía

que es hasta la fecha conservada, luego de realizar varios intentos y al aplicar un tipo de asfalto llamado betún de judea, el cual se hace insoluble ante la luz, método conocido como heliografía.

El socio de Niepce, el francés Louis Daguerre, en 1835 logra la reducción de una imagen sobre una lámina de cobre con vapores de mercurio. En 1839 saca a la luz su invento denominado Daguerrotipo, el cual consiste en la obtención de fotografías basado en la plata, resolviendo problemas técnicos del proceso de Niepce y reduciendo el tiempo de exposición, a éste nuevo arte lo bautizó como Fotografía.

El Daguerrotipo toma posición entre las clases medias y burguesas durante la revolución industrial, ya que era útil para retratos, y gracias a la alta demanda que este adquirió, ya que resultaba mucho más barato que pintar, siendo así como la fotografía toma fuerza.

George Eastman funda la Eastman Kodak Company al sustituir la placa de cristal e inventar el rollo fotográfico, invento útil también para el desarrollo del cine (Fotografía 101, 2014).

2.1.2 Historia de la Animación:

La animación es la acción de dar movimiento a un personaje u objeto, hablando metafóricamente, es el darle un soplo de vida a un monigote por parte del artista o director para compartirlo con un público espectador. Mucho más que gráficas entretenidas que dan movimiento animado a un personaje en secuencia lógica y conceptual, en esencia la animación es el modo más creativo de una ramificación de artes tradicionales como el dibujo.

En la animación existen, gracias a avances tecnológicos, varias formas de desarrollar las acciones, sin olvidar que este arte proviene de la evolución de varios tipos de animación y el desarrollo artístico humano. La animación, como dato más antiguo, inicia en el Paleolítico, era en la que el ser humano realizaba diversas gráficas en las paredes de las cavernas para representar distintas actividades que se realizaban a diario, siendo en las cuevas de Altamira, en Cantabria, España, se encontraron dibujos de bisontes policromos tratados en estilo naturista, animales en acciones varias que constituyen escenas y que connotan movimiento en su mayoría, siendo este el primer indicio humano por plasmar movimiento, al igual que en las grandes paredes que decoran las tumbas de la cultura egipcia.

Pudiendo citar otros varios ejemplos, como el del artista renacentista Miguel Ángel, quien trataba en sus gráficos distintos tipos de movimiento en los labios que se forman al emitir sonidos, la idea del movimiento está plasmada de manera permanente en el subconsciente humano.

En 1824, *Peter Mark Roget* dio las primeras contribuciones para la descripción científica y el procedimiento especializado de los dibujos animados cuando observó a través de persianas venecianas el pasar de las ruedas de una carroza que parecía que avanzaba, y estudiando a fondo el fenómeno presentó su investigación en la *British Royal Society* bajo el nombre de “*Explanation of an optical deception in the appearance of the spokes of a wheel when seen through vertical apertures*” (Explicación de una ilusión óptica en la apariencia de los radios de una rueda al ser vista a través de mirillas verticales). *Plateau y Ritter*, siete años después, construyeron un *Fenaquistocopio*, un objeto que daba la ilusión de desplazamiento a través de dos discos giratorios.

En 1834 el Zoótrolo inventado por *William George Horner*, tomada de la idea del Fenakistocopio, inventado por Joseph Plateau en 1831, pero sin la necesidad de espejos y que podía verse la ilusión de movimiento por más de una persona, fue un juguete muy popular en la época.

Thomas Edison comienza su indagación sobre las películas animadas en 1889 gracias a ello, se hizo el anuncio sobre un nuevo mecanismo capaz de proyectar hasta 50 pies de film en casi 13 segundos: el kinetoscopio. Durante el mismo año, George Eastman manufacturaba rollos de película fotográfica para lo cual usaba una base de nitrocelulosa.

En 1895, los hermanos *Lumiere, Louis y Augustine*, registran como su patente al cinematógrafo, un dispositivo que podía proyectar imágenes en movimiento. Un invento de gran trascendencia en el crecimiento del arte de la animación y que sería creado por *Thomas Armat*, quien su creación logra proyectar películas de *Edison*, es el artefacto llamado “el vitascopio”.

J. Stuart Blackton creó en 1906 el primer film animado que lo llamó “Fases humorísticas de caras chistosas”, En 1908, *Emile Cohl* produjo una película donde se proyectaban figuras blancas sobre un fondo negro. *Winsor McCay* produjo en el mismo

año una secuencia animada utilizando para su personaje de las tiras cómicas a “*Little Nemo*”, considerado como una de las mejores animaciones del siglo. Lo sencillo del trazo en la gráfica y su historia son consideradas por los críticos como espectaculares y profundas, historia basada en su propio comic “*Little Nemo in Slumberland*”.

McCay, sin embargo, lució en 1909 su más brillante trabajo, tras presentar “*Gertie the Dinosaur*” (historia de un dinosaurio), animación que dejó a los espectadores atónitos, con mejores grafías y la inclusión de un final perfectamente bien logrado y original, hizo que se considere a éste como una de las piezas maestras para la animación hasta la fecha actual. Existen también, dos actos que merecen a esta película como algo único: El primero es que *Gertie* es el primer dibujo pensado para ser proyectado sobre una pantalla de cine, y, en segundo lugar, es la propuesta de tener interacción con su autor. *Windsor McCay* realizaba un performance en el escenario donde se proyectaba su película de animación, el cual consistía en darle órdenes al dinosaurio y hasta darle de comer una manzana, lo cual, para la gente que presenciaba aquel espectáculo, la película fue algo digno de recuerdo.

En 1915, *Earl Hurd* desarrolla la animación por celdas, técnica que permitiría el crecimiento de la animación como se conocía hasta ese entonces, dicha animación por celdas era una técnica que permitía a los realizadores de animaciones reducir el tiempo del redibujado de los objetos repetitivos en un cuadro, y así poder dibujarlos una sola vez en un encuadre, para que después, el animador simplemente, dibujaba los movimientos del personaje a ser animado.

Para 1920, las técnicas de animación empezaron a cambiar, evolucionando para buscar mejoras en el desarrollo y realismo de cada una de ellas. Los hermanos *Fleischer, David y Max*, son quienes desarrollaron varias de las técnicas que, luego son usadas por *Walt Disney*.

La búsqueda por el realismo, sonoridad y el contenido de las películas de animación ha ido variando con la reconocida empresa Disney: “*Cada autor, cada animador, ha ido contribuyendo con el desarrollo de este arte, hasta el desarrollo de tecnología informática que permitiera la animación en computadora*” comenta *Sandra León*, “*Muchos han sido los pioneros, así como de las películas que han ido apareciendo, el software que han empleado, el equipo técnico que involucra su creación, las técnicas que existen en la animación y, en general, de las inquietudes que puedan surgir en el camino*” (*Sandra León Palomino, 2008*).

2.1.3 Historia del Stop Motion:

Iniciando por uno de los pioneros del cine de ciencia ficción, el francés Georges Méliés, ilusionista de profesión, pero fue quien inició en la técnica del stop motion en la película “El viaje a la luna” en 1902, haciendo una toma en la que detiene la grabación de la luna, para en el siguiente fotograma inserta un cohete, denominándolo como el truco de la sustitución.

La animación por stop motion tiene una larga historia cinematográfica, ya que es utilizada comúnmente para dar movimiento a un objeto y simular la magia de la vida. Se le acredita a la primera animación a Albert E. Smith y J. Stuart Blackton en la película *The Humpty Dumpty Circus* en 1897, en donde la historia relata las aventuras de acróbatas y animales de juguete.

Destacando a uno de los muchos pioneros en el arte, el español Segundo de Comón, utilizó esta técnica en películas como “El hotel eléctrico” en 1905, y “La Casa Encantada” en 1906. También se reconoce al cineasta ruso Ladislav Starewicz, quien realizó la película “La Venganza del Camarógrafo” en 1912. La popular película de “King Kong” a cargo de Willis O’Brien, en 1933 también sobresale en la historia, siendo su alumno Ray Harryhausen quien realiza un gran número de películas basadas en la técnica.

Otras de las grandes obras, más destacadas, en las que se emplea la técnica en Europa del Este son “Revolution in Toyland” de Hermína Týrlová, en 1946; “The hand” de Jiri Trnka en 1965; y “Meat Love” de Juan Svankmejer en 1989.

Phil Tippett de la empresa “Industrial Light & Magic” en 1979 aplica una variante al stop motion denominada el “go motion” en la película de “Star Wars” en el cual los objetos son fotografiados durante el movimiento para obtener una distorsión por captura de movimiento del objeto a animar, una técnica también llamada motion blur que da un efecto más realista una vez proyectada en el cine, sin embargo, por cuestiones de presupuesto, la técnica no fue muy utilizada, regresando así al stop motion.

Ya en los años ochenta, Tim Burton empieza a utilizar la técnica con efectos especiales de Ray Harryhausen, para los cortos de los estudios de animación de

“Walth Disney” empezando con la película “Vincent”, “Corpse Bridge”, “The Nightmare Before Christmas” y “Coraline”.

Los Trabajos de “Aardman Animations”, “Wallace and Gromit” y “Chicken run” son algunas producciones en stop motion en las cuales el trabajo con plastilina es el método de animación (Hagamos Stop Motion Blog, 2013).

También conocido como animación por volumen, parada de imagen, paso de manivela foto a foto (cuadro por cuadro) es una forma de animación en la que se aparenta el movimiento de un objeto rígido o estático con la ayuda de imágenes fijas en secuencia, en sí, se denomina animación por Stop Motion a la animación a las animaciones que no son realizadas con figuras pintadas como los dibujos animados o por animación digital, es decir, las que no son dibujadas o pintadas, sino las creadas con imágenes a objetos tridimensionales palpables, de las cuales existen dos tipos de Stop motion: la realizada con masilla, plastilina o cualquier otro material maleable, denominada Claymation, y las animaciones de objetos rígidos (Raquel Silvia, 2012).

2.1.3 Historia del Cortometraje:

A inicios del siglo XX el arte cinematográfico de los hermanos Lumiere se veía con asombro y deslumbramiento, la mejor invención para ese tiempo, las producciones fílmicas que el público asistía eran de corta duración y de contenido cotidiano, pero cargado de emoción para la época, ya que dichas proyecciones expuestas en Francia, mostraban imágenes de obreros saliendo de una fábrica o la llegada del tren, la más conocida ya que causó asombro y temor en los espectadores, creyendo que el tren saldría por la pantalla para arrollarlos; su acogida inicial dio pie para continuar con otras filmaciones como de actos circenses, celebridades, y hasta paisajes exóticos.

Cortometrajes filmados en una sola cámara, imitando el estilo de otros medios de entretenimiento existentes en la época como los shows de variedades y presentaciones artísticas, a los cuales el público estaba acostumbrado, y eran varios actos cortos, de no más de 20 minutos, por lo que se considera al cortometraje como la norma durante el nacimiento del cine.

El término Cortometraje, se le aplica a una filmación de no más de 40 minutos, el largometraje, por su lado, es una obra que dura regularmente 80 o más minutos.

Con el desarrollo de la tecnología a principios de siglo, la producción videográfica ya era de mayor duración y con diferentes enfoques o ángulos camarágraficos, en base a

esto, también se pudo experimentar con historias de ciencia ficción, como el reconocido filme “*Viaje a la Luna*” del francés George Méliés en 1902, con una duración de un poco más de 10 minutos, pero con efectos de cámara, siendo la primera película realizada de éste tipo.

Para la década de 1910 la competencia entre estudios cinematográficos y la demanda del público, llevó a la naciente industria de producir historias más largas y con mejores efectos visuales, con lo que inicia el largometraje.

El cine de larga duración fomentó la construcción de las salas de cine para poder proyectarlas en todo el mundo, con lo que fue aumentando la rentabilidad de la industria del séptimo arte, y el cortometraje pasó a un segundo plano, que fueron utilizados como introducciones antes de la película, o como respiro al final. Muchos de los cortos que se proyectaban, tenían como contenido a la comedia y películas animadas, siendo así como aparecen las aventuras del Gato Félix, que se presentaba ya en pantalla en 1919 a través de la Paramount Pictures, y sus compilaciones de segmentos cortos de cine que incluían animación.

El cortometraje también fue utilizado para realizar propaganda política durante los años de guerra, en las que se presentaban a los héroes militares durante la primera y segunda guerra mundial, por los gobiernos de Estados Unidos y de Inglaterra. Con la producción del cortometraje “Un Perro Andaluz” (Un Chien Andalou) a la mano de los artistas surrealistas Luis Buñuel y Salvador Dalí, el cortometraje recobra importancia, demostrando que el cine de corta duración también puede impactar, con imágenes inolvidables, incoherencia narrativa, pero tomas impactantes, el crítico de cine Roger Ebert lo llamó como “El cortometraje más famoso jamás realizado”. Sin embargo, el cine de Charles Chaplin realizó una numerosa lista de cortometrajes que enriquecieron la historia del cine.

Según Rebecca Davis en sus escritos de “The long history of short films” cuenta la desaparición del cortometraje en el cine comercial a finales de los años sesenta, ante los cambios de programación en las salas de cine, donde utilizaron estos espacios de los que disponía el cortometraje para avances de nuevas películas y comerciales de productos o servicios, siendo éstos de mayor interés, con excepción de cortometrajes animados, que se proyectaban antes de películas infantiles hasta antes de finales de los años 80. Esta práctica se activa nuevamente en los 90, cuando industrias de

animación comienzan a proyectar estos cortometrajes antes de cada película, las empresas de Pixar son un gran ejemplo de la acción.

El cortometraje ha servido hoy en día con múltiples propósitos, principalmente para cineastas estudiantes que toman este método como prácticas profesionales; cineastas expertos utilizan esto como un medio para romper esquemas; La empresa musical, utilizó los cortometrajes para convertirlos en videoclips; y la industria de la publicidad lo utiliza como instrumento idóneo para llevar un mensaje breve pero memorable (Cinemovida.net, 2011).

2.2 Conceptualización:

A continuación, se presentan los conceptos y definiciones de los temas utilizados para la realización del presente proyecto, expuestos en el mismo orden planteado: Fotografía, animación, Stop motion y cortometraje:

2.2.1 Concepto de Fotografía:

Es el proceso artístico de plasmar o fijar a través de reacciones químicas sobre material específico, preparado para el resultado, imágenes que se perciben en el fondo de una cámara obscura, tal como se vio en la historia. El tamaño de la imagen se lo puede modificar mediante el enfoque del lente o la proyección del negativo al papel fotográfico.

Para el almacenamiento de la imagen se lo solía realizar, antes de la era digital, en películas sensibles o en sensores CCD y CMOS, con el avance de la tecnología hoy se las puede almacenar en tarjetas de memoria de diversa capacidad, con la opción de poder observar la fotografía capturada, borrarla o editarla (Julián Pérez Porto y Ana Gardey, 2009).

2.2.2 Encuadre Fotográfico:

Toda fotografía gira en torno al encuadre paralelo al mundo y la captación de la vista humana, la cual observa un espacio infinito, sin embargo, en una cámara el encuadre está limitado por los cuatro lados, debido a esto es necesario saber elegir los elementos que se necesite incluir en el espacio fotográfico.

Los márgenes son tan importantes como la composición, ya que apoyan a la misma, y sirven de referencia a la orientación. Los objetos y formas de una escena pueden ser utilizados como encuadre natural en una imagen para enmarcar la zona determinada

como los marcos de una ventana o el horizonte diagonal en un paisaje, también es de ayuda para el perfecto encuadre, la orientación de la toma puede ser ayudada con los marcos referenciales.

La dirección y formato de encuadre pueden ser horizontales, verticales, panorámicos o cuadrados, sin embargo, el más utilizado es el formato horizontal o apaisado debido a la posición natural de la cámara fotográfica que se asemeja a la manera cotidiana de observar el mundo y transmite sensación de estabilidad y dirección en el encuadre (Lenin Luna, 2010).

2.2.3 La Animación tradicional concepto:

La animación es el dar movimiento a un objeto rígido mediante imágenes que se crean de una en una; cuando se proyectan sucesivamente dichas imágenes a las que se denomina cuadros, Fotogramas o Frames, se produce un efecto visual de movimiento. Basada en el efecto visual que provoca ilusión de movimiento, en la que intervienen la persistencia de la visión y el fenómeno “*phi*”.

2.2.3.1 Fenómeno PHI:

es una ilusión óptica descubierta por Max Wertheimer, psicólogo alemán que realizó una investigación en 1912, sobre la percepción de un movimiento aparente. La investigación consistía en colocar dos focos en una habitación oscura; donde se prendía y apagaba una de las luces; un minuto después se encendía la de la derecha, dando como resultado, que el espectador percibía dos luces que se encendían sucesivamente. Pero si la diferencia temporal entre los dos focos encendidos se hacía más corta, hasta lograr que los observadores creían ver una sola luz que se desplazaba de izquierda a derecha, produciéndose una sensación de movimiento puramente aparente.

El estudio logró mostrar que el cerebro percibe un movimiento, donde realmente no lo hay. Ante un estímulo formado por una sucesión de imágenes, se rellenan los huecos entre ellos y hace que veamos como un movimiento continuo, la simple serie de imágenes congeladas del movimiento (Joan Agreda, 2011)

2.2.4 Tipos de Animación:

La animación pertenece al entorno del cine y la televisión, aunque guarda una estrecha relación con todo tipo de artes visuales tales como el dibujo, pintura, fotografía y escultura.

Crear animación es un trabajo largo, complejo e intensivo y debido a ello se forman estudios a través de los cuales se llevan a cabo todo tipo de trabajos. Existen gran variedad de técnicas y estilos de animación de entre las cuales se destacan los siguientes:

2.2.4.1 Los dibujos animados. -

También llamados animación tradicional, estos se crean dibujando cada cuadro. Al principio se pintaba cada cuadro y luego era filmado, este proceso se aceleró al aparecer la animación por celdas.

2.2.4.2 Stop motion. -

Animación de objetos, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales, así como maquetas o modelos a escala. Se utiliza la grabación "fotograma a fotograma" o "cuadro a cuadro".

2.2.4.3 Pixelación. -

Es una variante del stop-motion, en la que los objetos animados son auténticos objetos comunes (no modelos ni maquetas), e incluso personas. Al igual que en cualquier otra forma de animación, estos objetos son fotografiados repetidas veces, y desplazados ligeramente entre cada fotografía. Es ampliamente utilizada en los video-clips.

2.2.4.4 Rotoscopía. -

Se basa en dibujar directamente sobre la referencia, que pueden ser los cuadros de la filmación de una persona real.

2.2.4.5 Animación de recortes. -

Es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviéndolos y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.

2.2.4.6 Sistema inercial. -

Sistema inercial de captación de movimiento humano, sin las limitaciones impuestas. Este sistema portátil está basado en los ``tracker`` 3D MTx de Xsens. La nueva tecnología permite utilizarse en animación (cine, juegos virtuales) entrenamiento y simulación, investigación y desarrollo biomecánico y otras áreas.

2.2.4.7 Otras técnicas. -

Virtualmente cualquier forma de producir imágenes, cualquier materia que pueda ser fotografiada, puede utilizarse para animar. Existen muchas técnicas de animación que sólo han sido utilizadas por unos y que son desconocidas para el gran público. Entre estas se incluyen: pintura sobre cristal, animación de arena, pantalla de agujas, pintura sobre celuloide, tweeing. (Paco Fraga García, (2007))

2.2.5 El Claymation:

Muchos productores, a pesar de la ayuda tecnológica que existe hoy en día, utilizan la animación por *claymation* o *Clay Animation*, una subcategoría del Stop Motion, más tradicional y elaborado, en donde el productor moldea, construye y mueve con sus propias manos con diferentes materiales.

Tim Burton, en la película "*El Extraño Mundo de Jack*" o Nick Park con Peter Lord en la película "*Wallace and Gromit*" utilizaron esta técnica, nombrada comúnmente como Stop Motion, pero específicamente denominada "*Plastimación*" entre las tantas variantes del Stop Motion.

La técnica emplea materiales maleables como plastilina, arcilla, silicona, cerámica y otros sobre una base o esqueleto de alambre, y empleando la animación de captura de fotografías del objeto a medida que se vaya moviendo.

Uno de los primeros productores en implementar dicha técnica es el chino-americano Joseph Sunn, desde 1926, cuando realizaba animaciones con plastilina en producciones como "The Penwiper". Otro reconocido productor que utilizaba la técnica es Ray Harryhausen, norteamericano que en los años 50 realizó películas con dragones y monstruos en películas como "El séptimo viaje de Simbad" o "Furia de Titanes" y para los años 70, surgen otras subtécnicas como el "Freerom", "Character", "Strata cut" o el "Clay Painting" (Chispa, 2015).

2.2.6 Definición cortometraje:

Es una filmación o video de contenido audiovisual y de poca duración, que puede variar entre un minuto hasta media hora. La trama que trata en éste suele ser frecuentemente de temas no comerciales, como una historia, relato o cuento corto; el género puede ser diverso, al igual que las películas o largometrajes, como son suspenso, drama, comedia, terror, etc., géneros que se abarcan generalmente en los mismos de producción larga, pero de menor costo de producción y con más libertad creativa.

A películas que duren de 30 a 60 minutos se les conoce como medimetrajes, y a partir de la hora de duración se les conoce como largometrajes. Aún son pocos los círculos de exposición de dichos cortometrajes a pesar de que concursos y muestras para este tipo de films crecen cada año. El Internet ayuda mucho y cada vez más como medio de divulgación para el cortometraje.

Puesto que no es un tipo específico y no existen cánones establecidos, la elaboración de un cortometraje es en su mayoría autodidacta, por ello, el “Corto” es un medio de impulso para nuevos modelos visuales. Uno de los problemas de los creadores de estos cortometrajes, es el del mercado específico, siendo todavía escasos los círculos de exhibición mercantil, pese a que existen concursos y certámenes anuales para estos videos, y el internet es una herramienta de difusión.

Todo elemento comunicativo en donde participan gráficas y sonidos se denomina “Producción Audiovisual” y pueden ser realizadas para cines, programas televisivos, teatro, multimedia o, más simplificado, para un sitio web. La productividad audiovisual es muy artística y necesita de la preparación, adquisición y dominio de diferentes técnicas, que parten de lo esencial (planos o audios) hasta los conceptos más complejos, (montaje o tiempos narrativos). Lo primero a considerar por parte de un productor antes de realizar este tipo de producción es contestar las siguientes preguntas: “¿Tipo de proyecto? (ej.: Documental, Cortometraje, reportaje) ¿Duración y Categoría? (ej.: Cortometraje de animación duración 10 min.) ¿Publico meta? ¿Recursos? (ej.: Técnicos, económicos, humanos, entre otros.) Un proyecto audiovisual requiere de 5 fases para su realización: Preproducción, Producción y rodaje, Post-producción, Marketing y promoción, Distribución cinematográfica y exhibición” (Slide Share, 2007).

2.2.6.1 El cortometraje Publicitario:

Su objetivo principal, como su nombre lo indica, es la publicidad o promoción de un producto o servicio, va acompañado de una breve historia y realza las particularidades del producto en mercadeo.

Los ejemplos que circulan en redes sociales de cortometrajes publicitarios, en su mayoría, son bastante simples y de producción escasa, sin embargo, existen marcas que han invertido en una muy buena producción para cumplir con el objetivo principal, por ejemplo, en 1996, la empresa BBH de Londres, junto al director Jaime Rafn, realizaron el cortometraje "The Man Who Wolked Arround de World" (El Hombre que caminó al rededor el mundo), un cortometraje de la reconocida marca de licor Jhony Wolder, en el cual va contando su trayectoria comercial hasta llegar a ser la marca mundialmente reconocida que hoy es.

Todavía no existe un mercado definido donde se puedan exponer estas obras, sin embargo, existen varios festivales como el "BAFIC" donde se fomenta la realización de cortos. El medio de difusión principal de éste es el Internet (Enriko-Lix Klett-Pekolj, 2013).

La unión del cine y la publicidad no es algo nuevo, muchos directores de cine han iniciado su carrera grabando comerciales, mientras que otros, ya de reconocimiento, encuentran en la industria publicitaria un recurso solvente, creándose así un concepto, cada vez más popular, que es la película publicitaria.

En el mundo cinematográfico, las empresas pagan para que su producto salga en las películas, como por ejemplo la empresa FedEx durante la película "El Náufrago"; a esta estrategia publicitaria se la conoce como publicidad por emplazamiento. Por el contrario, las películas publicitarias o cortometrajes publicitarios, la historia se crea a partir del producto.

Uno de los principales personajes en esta línea productiva fue Federico Fellini, italiano que, en 1980, dirigió un corto publicitario para la rúbrica de pastas Barilla. Desde aquel tiempo, otros nombres reconocidos circulaban en el mundo publicitario: *Adrian Lyne*, *Alan Parker*, *Spike Lee* y *Michael Mann*, y otros más. Uno de los más reconocidos fue *Ridley Scott*: el británico, director de *Blade Runner* y *Alien*, quien intervino en diversas campañas de renombre, particularmente en la industria automotriz. Sin embargo, el comercial más reconocido de su trabajo es el que realizó para Apple en 1984. El spot,

basado en la obra de *George Orwell*, la cual se considera por varios expertos como el corto comercial más prestigioso en la historia publicitaria.

Los pagos a directores de cortometrajes son millonarios y con presupuesto ilimitado para llevar al video sus ideas. Mientras que las marcas y empresas obtienen renombre y encanto por tener el trabajo de grandes artistas. En una entrevista a *Diane Pernet*, periodista y especialista en moda, al diario *El País* dijo: "*Gran parte de estos trabajos son mucho más que un simple anuncio largo. Se convierten en el soporte de las marcas. Incluso las más comerciales pueden dar rienda suelta a la experimentación, ya que no buscan vender, sino crear una imagen. Puedes elegir entre un 'spot', donde tienes que hacer llegar un mensaje en muy poco tiempo, o una película de tres o cuatro minutos que te permite transportar al cliente potencial a otro mundo y que, además, va a tener bastante más alcance que el clásico desfile*" (Revista Semana, 2012).

2.3 Metodología:

En el presente trabajo se utilizaron los métodos, histórico – lógico y de análisis y síntesis; el primero se utilizó para realizar el estudio de evolución del cortometraje y todos sus elementos, empleadas en la introducción. El segundo sirvió para realizar el análisis de todo el proceso que dio pie al producto, y la teoría empleada para la encuesta:

Con la encuesta realizada a través de medios virtuales, se ha llegado a la conclusión de realizar un cortometraje publicitario en *Stop Motion*, como un medio artístico, que permita promocionar la obra de teatro "La Venadita" por medio de redes sociales, ya que son las fuentes informativas más visitadas y aceptadas por la gente, creando así una necesidad de asistencia al teatro para observar la obra completa.

2.4 Encuesta planteada

1. ¿Le gusta el teatro?
SI___ NO___
2. ¿Ha asistido a alguna obra teatral?
SI___ NO___
3. ¿De qué manera se entera de las obras teatrales que están en cartelera?
Radio___ Prensa___ Televisión___ Redes sociales___
Otras (explique cuál) _____
4. ¿Asiste usted a salas independientes de teatro?
SI___ NO___

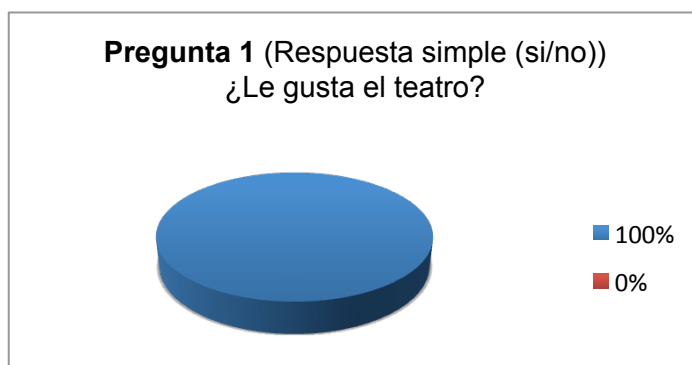
5. ¿Conoce de la obra teatral “La Venadita”?
SI___ NO___
6. ¿Cómo se enteró de la existencia de esta obra de teatro?
Radio___ Prensa___ Televisión___ Redes sociales___
Otras (explique cuál) _____
7. ¿Le gustaría ver algún video promocional respecto a la obra “La Venadita”?
SI___ NO___
8. ¿En qué espacios le gustaría ver el video promocional de la obra?
Redes Sociales___ Cines___ Cafeterías___
Otras (explique cuál) _____
9. ¿Cree usted que es importante la difusión de las obras teatrales de teatros independientes? (explique por qué)

10. ¿Cree usted que es importante asistir al teatro? (explique por qué)

2.5 Resultado de las encuestas:

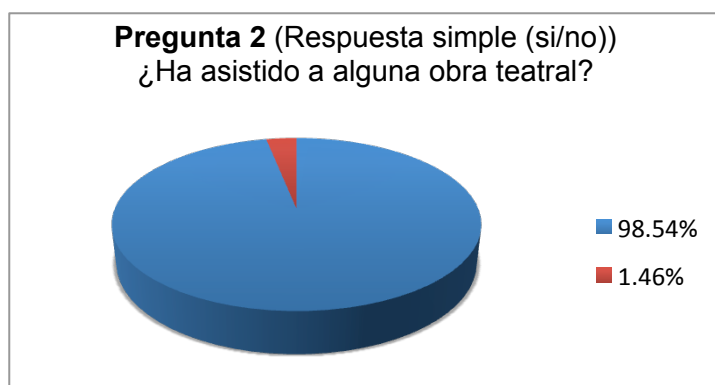
La encuesta se realizó en una base de datos del teatro Patio de Comedias, entre los asistentes a una obra previa a la presentación de la obra “La Venadita”; de un total de 137 participantes que respondieron de 300 solicitudes enviadas a la petición de llenar la encuesta, el resultado se presentó de la siguiente manera:

Gráfico 1 resultado primera pregunta



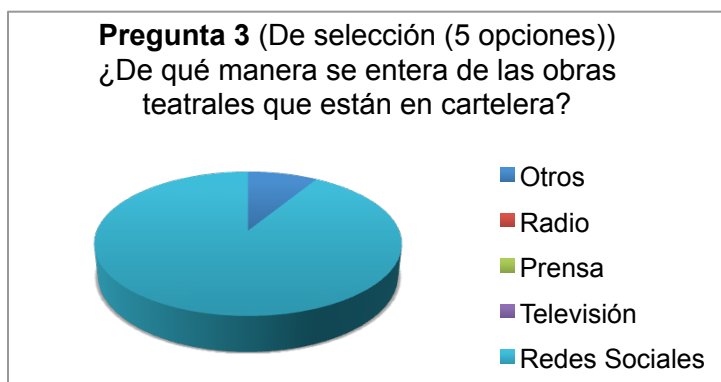
Todos los entrevistados afirmaron en la primera pregunta

Gráfico 2 resultado segunda pregunta



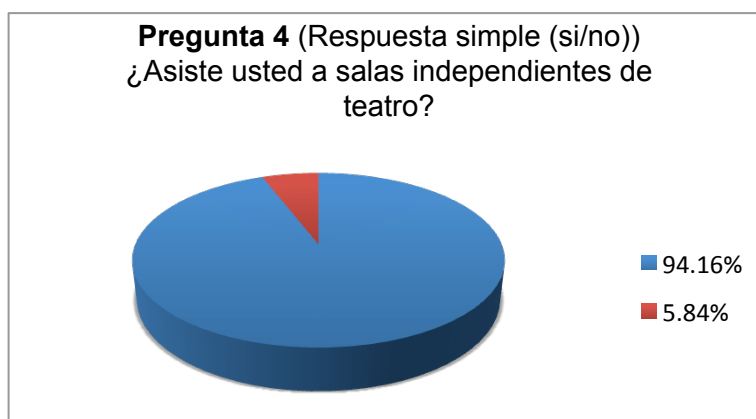
Dos entrevistados de 137 respondieron negativo

Gráfico 3 resultado tercera pregunta



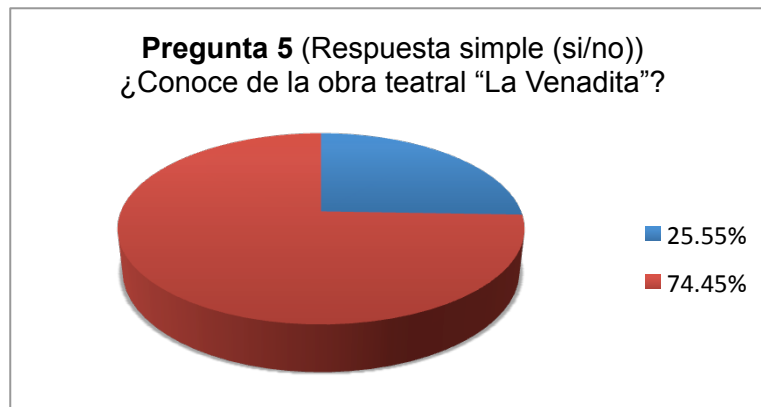
Otros	Radio	Prensa	Televisión	Redes sociales	Total
12	0	0	0	125	137

Gráfico 4 resultado cuarta pregunta



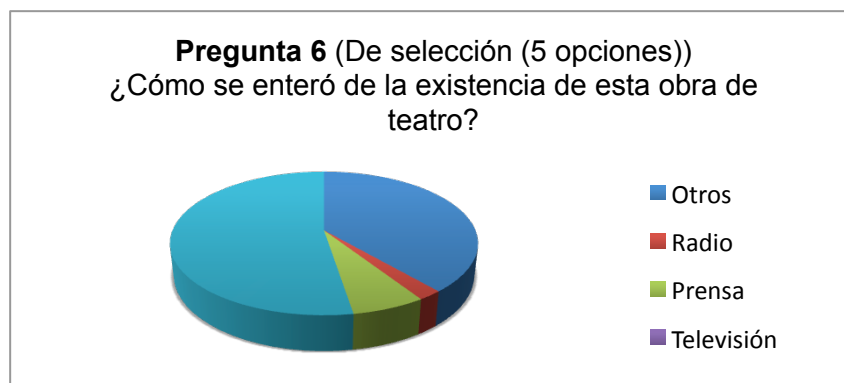
8 entrevistados de 137 respondieron negativo

Gráfico 5 resultado quinta pregunta



102 entrevistados de 137 respondieron negativo

Gráfico 6 resultado sexta pregunta



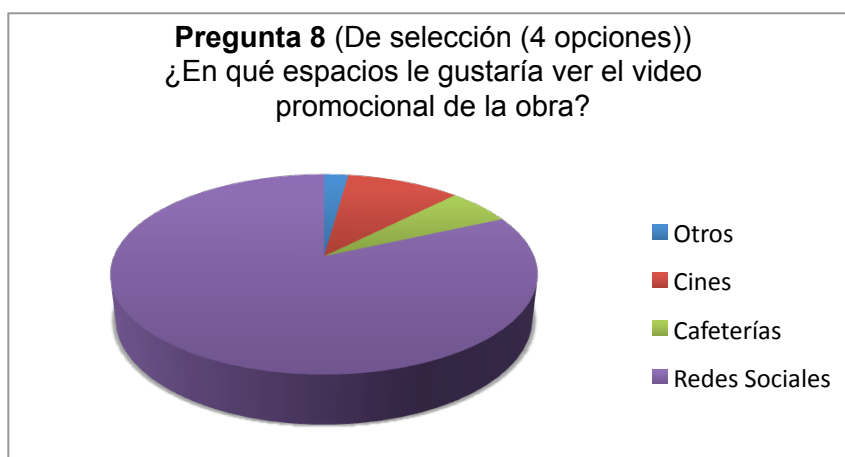
Otros	Radio	Prensa	Televisión	Redes sociales	Total
53	3	9	0	72	137

Gráfico 7 resultado séptima pregunta



Una persona de 137 respondió negativo

Gráfico 8 resultado octava pregunta



Otros	Cines	Cafeterías	Redes sociales	Total
3	14	8	112	137

Entre las preguntas abiertas 9 y 10, al ser de orden cualitativo, la mayoría concuerda con el “fomento a la cultura” y aportan con afirmación para la difusión de videos publicitarios de obras de teatro en redes sociales y otros lugares públicos como cafeterías y salas de cine, lo que podría implementarse de acuerdo a los lugares que dispongan de infochannels para el acto.

En conclusión, la propuesta de la creación de un corto publicitario de la obra de teatro de “La Venadita” tendría gran aceptación por parte del público que lo receptoría como un adelanto de la obra que se presentará en escena. Para poder alcanzar a una mayor audiencia se utilizaría las redes sociales como un medio de difusión y se considera la posibilidad de ampliar la adecuación de infochannels en lugares concurridos, como restaurantes afines a teatros (por ejemplo, El Café de la Vaca o la Cafetería del teatro) para poder llegar a mayores audiencias.

III PRODUCTO

3.1 Cortometraje animado publicitario para la obra de Teatro “La Venadita”

La realización del cortometraje tomó inicio después de analizar el público objetivo y las necesidades y requerimientos de los interesados, el Teatro Patio de Comedias, quienes ayudaron para la realización de los guiones que ayudarán a la grabación, empezando con el guión técnico o literario en el cual se describen los planos, las indicaciones técnicas y número de escenas con la iluminación, decoración de plano y encuadre, junto con los movimientos y las acciones de el o los personajes y los efectos sonoros que se ocuparán durante la grabación.

3.2 Guión Técnico:

00:00 ES1: *Pantalla en negro, con fundido de inicio, logotipo del teatro auspiciante (Patio de Comedias) y una breve descripción de la obra a presentar, música de fondo andina.*

El Teatro Patio de Comedias

Presenta:

Una obra escrita y dirigida por Susana Pautasso, hoy puesta en escena por Juana Guarderas.

Se difunde la imagen del texto para quedar en pantalla negra total. La música continúa.

00:14 ES2: *Con fundido de negro a tomas en panorámico horizontal, Interior, choza de La Venadita, con sonido lejano de ladridos de perro.*

Venadita: ¡Oso!, ¿Qué pasa?

El paneo se detiene en el stand donde posan varios objetos, alimentos, plantas y yerbas, aparece la venadita al fondo (desenfocado – enfocado) caminando al fondo.

La Venadita intenta encontrar algo mientras escucha los ladridos del perro afuera de su casa que le indica que hay alguien afuera.

00:26 ES3: *Con toma de primer plano de una vela, interior, choza, sobre una mesa reposa la vela, se continúa escuchando los ladridos del perro.*

Venadita: Perro... ¿¡Oso que pasa!?, ¡ya va oso!... ¡ya va!

La toma se mantiene en primer plano de la vela mientras la Venadita se acerca por atrás de la mesa.

La Venadita se acerca a tomar el plato con la vela para salir a ver quién está afuera.

00:35 ES4: Plano general la Venadita de espaldas se dirige a la calle.

Venadita: ¡Si...! ¿Qué cosita?

00:36 ES5: Tild up desde la vela, hasta llegar a plano medio de La Venadita

Venadita: ¡Ah sí, sí! ¡Soy yo, La Venadita!

00:45 ES6: Fundido a negro y aparece en paneo el interior de la choza hasta llegar a la Venadita que esta de espaldas.

Venadita: ¡Vea señora!! Acá estamos haciendo un trabajadito con los vecinos, con las vecinas...

00:53 ES7: Plano general donde se ven detalles como la vela la mesa con platos

Venadita: ...así que aquí tiene que aguantar la noche sin dormir, sino aquí el abuelito Fuego no trabaja bien.

¿Y ahora? ¿Qué les cuento para que no se duerman?, que no se aburran...

La venadita sigue moviéndose en plano general mientras habla.

01:07 ES8: Plano americano de la Venadita con su mesa

Venadita: ¿A ver?, ¿qué les conversaré?

01:11 ES9: Plano general de la Venadita sentada en el fondo se ven sus cosas, una canasta y en desenfoco las cosas que se encuentran al inicio.

Venadita: Ya sé. Les voy a conversar de cuando yo me morí:

Cuando oigo una musiquita, así como unos tamborcitos

01:25 ES10: Se levanta la Venadita de la silla y va a arreglar las cosas de su mesa, en plano general.

Venadita: ¡Y era el angelito de la guardia! Así que taitico me dice:

01:31 ES11: Plano medio de la Venadita, Voz fingida a grave

Venadita: ¿Tú eres la Venadita? ¡ya se, te voy a mandar...

01:42 ES12: Plano medio contrapicado de la Venadita

Venadita: ...otra vez a la tierra, para que vivas muchos años más.!

Mientras cuenta lo que le dijo el ángel ella levanta la mano.

01:50 ES13: Plano americano de la Venadita, mientras sigue hablando se mueve de un lado a otro en el plano.

Venadita: ¡Yo no sabía si alegrarme o ponerme triste, era muy bonito el cielo, con todos los angelitos ahí!...

La Venadita sale del plano y, se que queda en plano las cosas de la casa.

02:02 ES14: Plano general de la Venadita, mientras sigue hablando se acerca a tomar la vela de su mesa gritando.

Venadita: ¿Qué pasa Oso?

¡Perro! ¿Quesf?

¡Oso!

¿Qué pasa perro?

02:12 ES15: Plano medio de la Venadita de frente a la cámara con la vela en la mano.

Venadita: ¿Quién anda ahí?... ¿Quién anda?...

¿Quién anda ahí?...

Se prende una luz en la cara de La Venadita, se mantiene el plano medio de frente a la cámara.

2:19 Señorcito de la guardia, ¿cómo le va?

02:21 ES16: Plano medio de la Venadita de espaldas, mientras se ve la luz ella se sigue moviendo.

Venadita: Oiga tendrá cuidado, esa tejita esta medio floja no se vaya a caer.

02:28 ES17: Plano medio de la Venadita de frente, la luz da en su cara y se mueve mientras sigue hablando.

Venadita: Pero oiga señorcito de la guardia... ve... ahorita, ahorita, no me puedo irme con vos. ¡Pero...! ¡carajo ah! ¿Qué te cuesta dar dos diñas más? ¡jegoísta!

02:40 ES18: Plano americano de la Venadita de lado, ella carga el plato de la vela en su mano y la luz le sigue reflejando a ella.

Venadita: ¡Ahora que te caigas de la teja no me importa!, ahora sí, yo con vos no me he de ir...

La Venadita sale del plano.

02:45 ES19: Plano medio fuera de foco donde se distingue a la Venadita con la vela en la mano, se enfoca en el plano, mientras habla deja en la mesa la vela y sale de la toma.

Venadita: ¡No se dormirán no!, no se aburrirán, ¡sino aquí abuelito fuego no trabaja bien!

Se apaga la luz.

03:02 ES20: Sobre fondo negro, difuminado, entra la leyenda,

“Consulte su cartelera”

Difuminado a negro. Fin del cortometraje

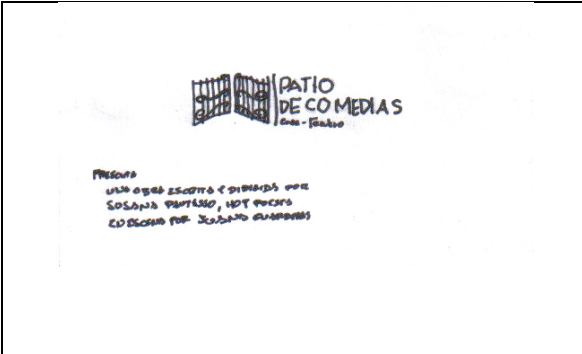

3.3 Storyboard:

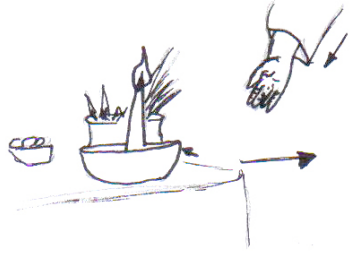

El storyboard o guión gráfico es una descripción secuencial en ilustraciones que se utiliza como guía para tener una mejor apreciación o visualización en las tomas de la historia a grabar. Una serie de gráficas ordenadas conforme a la narración previa del guión técnico o literario.

El uso del storyboard en la publicidad es de presentación muy general para que el director y el productor lo utilicen y reconozcan los tipos de tomas en la filmación.

En el cine, la secuencia del storyboard es mucho más elaborado que en los comerciales, ya que sirve de guía para todo el equipo de trabajo encargado de la filmación, producción y edición.



3.3.1 Desarrollo del Storyboard:


	
<p>Escena: 1 (Créditos y logotipo)</p> <p><i>El Teatro Patio de Comedias</i> Presenta: Una obra escrita y dirigida por Susana Pautasso, hoy puesta en escena por Juana Guarderas.</p>	<p>Escena: 2</p> <p>Venadita: ¡Oso!, ¿Qué pasa?</p>



	
<p>Escena: 3</p> <p>Venadita: Perro... ¿¡Oso que pasa!?, ¡ya va oso!... ¡ya va!</p>	<p>Escena: 4</p> <p>Venadita: ¡Si...! ¿Qué cosita?</p>


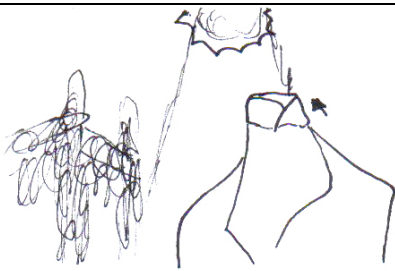
	
<p>Escena: 5</p> <p>Venadita: ¡Ah sí, sí, soy yo, La Venadita!</p>	<p>Escena: 6</p> <p>Venadita: ¡Vea señora!! Acá estamos haciendo un trabajadito con los vecinos, con las vecinas...</p>



	
<p>Escena: 7</p> <p>Venadita: ...así que aquí tiene que aguantar la noche sin dormir, sino aquí el abuelito Fuego no trabaja bien. ¿Y ahora? ¿Qué les cuento para que no se duerman?, que no se aburran...</p>	<p>Escena: 8</p> <p>Venadita: ¿A ver?, ¿qué les conversaré?</p>

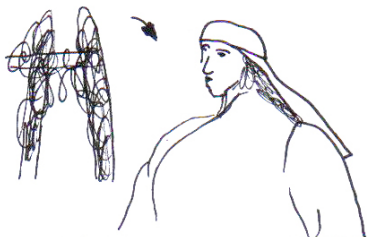
	
<p>Escena: 9</p> <p>Venadita: Ya sé. Les voy a conversar de cuando yo me morí: Cuando oigo una musiquita, así como unos tamborcitos</p>	<p>Escena: 10</p> <p>Venadita: ¡Y era, el angelito de la guardia! Así que taitico me dice:</p>

	
<p>Escena: 11</p> <p>Venadita: ¿Tú eres la Venadita? ¡ya se, te voy a mandar...</p>	<p>Escena: 12</p> <p>Venadita: ...otra vez a la tierra, para que vivas muchos años más.!</p>

	
<p>Escena: 13</p> <p>Venadita: ¡Yo no sabía si alegrarme o ponerme triste, era muy bonito el cielo, con todos los angelitos ahí!... ¿Qué pasa?, ¡Perro!</p>	<p>Escena: 14</p> <p>Venadita: ¿Oso? ¿Qué pasa perro?, ¡Perro! ¿Quesf? ¡Oso! ¿Qué pasa perro?</p>

	
<p>Escena: 15</p> <p>Venadita: ¿Quién anda ahí?... ¿Quién anda?... ¿Quién anda ahí?... Señorcito de la guardia, ¿cómo le va?</p>	<p>Escena: 16</p> <p>Venadita: Oiga tendrá cuidado, esa tejita esta medio floja no se vaya a caer.</p>

	
<p>Escena: 17</p> <p>Venadita: Pero oiga señorcito de la guardia... ve... ahorita, ahorita, no me puedo irme con vos. ¡Pero...! ¡carajo ah! ¿Qué te cuesta dar dos diñas más? ¡jegoísta!</p>	<p>Escena: 18</p> <p>Venadita: ¡Ahora que te caigas de la teja no me importa!, ahora sí, yo con vos no me he de ir...</p>

	<p>CONSULTE SU CARTELERA</p>
<p>Escena: 19</p> <p>Venadita: ¡No se dormirán no!, no se aburrirán, ¡sino aquí abuelito fuego no trabaja bien!</p>	<p>Escena: 20</p> <p><i>Consulte su cartelera</i></p>

3.4 Personajes y escenario:

Una vez completada la escritura del guión y el storyboard, empieza la construcción de los personajes, en este caso, de “La Venadita” junto con el escenario que se va a utilizar para la grabación, para lo cual se toma como referencia fotografías de la obra original interpretada por Juana Guarderas en el teatro Patio de Comedias tal como se mira en las figuras 1 y 2:

Figura 1 Fotografía tomada durante el montaje de la obra



Figura 2 personaje y escenario en relación con la foto de la obra



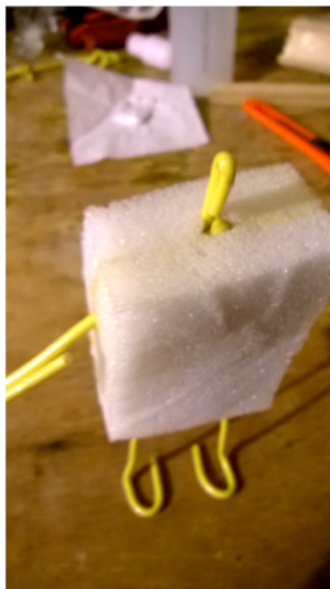
Para el personaje y tomando como referencia una gráfica realizada sobre papel de la estructura básica del muñeco, en perspectiva al escenario, se realiza en alambre de cobre el esqueleto lo cual permitirá el movimiento del mismo y sostendrá el cuerpo como se muestra en la figura 3:

Figura 3 Detalle del esqueleto metálico armado en relación a una estructura dibujada en plano



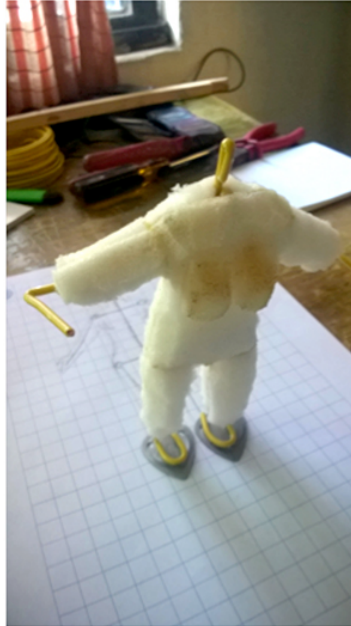
Sobre la estructura, utilizando una esponja pegada que cubra el alambre, se moldea la figura del personaje, ésto permitirá darle movimiento sin que pierda su forma original como se observa en la figura 4:

Figura 4 Detalle de la estructura con esponja para dar volumen al cuerpo



El moldeado de la figura se realiza con la ayuda de estilete y tijeras para lograr redondear y contornear la forma del cuerpo en la forma femenina necesitada como se detalla en la figura 5:

Figura 5 Detalle de la esponja moldeada para dar forma a la figura sobre la estructura



Como se habría pensado previamente en el manejo de una estructura metálica para el escenario, se utilizan dos picas magnéticas para los pies, lo que permite que el personaje se mantenga parada en las posiciones necesarias durante el rodaje como se observa en la figura 6:

Figura 6 Detalle de la figura moldeada con picas magnéticas que simulan los pies



Una vez obtenida la figura se comienza a vestir al personaje, elaborando dicha vestimenta con tela moldeada acorde al personaje teatral en escena, tratando de mantener todo detalle, como se puede apreciar en la figura 7:

Figura 7 Detalle de la figura del personaje en relación al escenario.



La masilla moldeable es utilizada para dar forma a la cabeza y manos del personaje, mismos que al secarse podrán pasar al pintado, como se detalla en la figura 8:

Figura 8 Detalle de la elaboración de la cabeza en masilla moldeable



Con la figura del personaje ensamblado se le dan los retoques finales, como son el color, delineado de ojos, cabello y otros detalles que permitan la perfecta referencia con el personaje real, tal como se observa en la figura 9:

Figura 9 Detalle del personaje finalizado



El escenario, como se había mencionado antes, va levantado sobre una estructura metálica recubierta de césped artificial de papel lo que permite el acercamiento de los magnetos de los pies, también se utilizan elementos de cerámica pequeños y otros adornos que cubrirán los requerimientos, como se puede mirar en la figura 10:

Figura 10 Detalle de la escenografía armada



Finalmente se utiliza una tela negra grande que sirva de fondo y simule la oscuridad de la noche en la que transcurre la historia que se va a grabar como se ve en la figura 11:

Figura 11 Muestra del escenario armado junto con materiales e implementos útiles para el rodaje



3.5 Validación:

En base a una encuesta realizada con expertos en el área de la publicidad, producción, directores escénicos y cineastas se llegó a la conclusión de que el producto es óptimo para su publicación, siendo 7 los expertos encuestados con las siguientes preguntas:

INDICADORES	Excelente	Bueno	Regular	Malo
Calidad del Video	6 de 7	1 de 7	0	0
Calidad del Audio	4 de 7	1 de 7	1 de 7	0
Narrativa de la Historia	6 de 7	1 de 7	0	0
Secuencia de imágenes	4 de 7	3 de 7	0	0
Nivel artístico escenográfico	4 de 7	3 de 7	0	0
Representación con la obra original	5 de 7	2 de 7	0	0
Iluminación	3 de 7	4 de 7	0	0
Adaptación del guion	4 de 7	3 de 7	0	0

Opinión sobre el video realizado
¿Se considera óptimo para la difusión?
¿Cumpliría el objetivo de dar a promocionar la obra teatral?
Como profesional ¿valida el producto realizado para proyecto integrador de la carrera?

Se obtiene la validación por parte de 7 expertos, para la difusión del video en medios sociales, siendo este el más apto para la promoción de la obra teatral “La Venadita”

CONCLUSIONES

Se realizó el cortometraje animado promocional en Stop Motion de la obra de teatro “La Venadita” satisfactoriamente. El producto se obtuvo gracias al tiempo empleado en cada detalle de pre producción, producción y pos producción, así como los elementos que forman parte de la obra original, para mayor sensación de realismo al producto audiovisual. El producto realizado permitió el acercamiento profundo a la obra, la actriz y su directora, para poder entender y tener las pautas necesarias publicitarias.

Los medios más óptimos para su difusión son los espacios virtuales que el internet ofrece, como son: redes sociales, canales de video, páginas web, etc., también pueden considerarse el uso de pantallas informativas dentro de centros culturales y espacios afines como cafeterías o centros culturales que, mediante acuerdos, permitan la divulgación del video para llegar a una mayor cantidad de espectadores.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda utilizar el producto para la promoción de la obra teatral en los medios, espacios virtuales que el internet ofrece, tales como: redes sociales, canales de video, páginas web, etc., son los espacios más optimos para su difución, sin embargo, también pueden considerarse el uso de pantallas informativas dentro de centros culturales y espacios afines como cafeterías o centros culturales que, mediante acuerdos, permitan la divulgación del video para llegar a una mayor cantidad de espectadores.
- La validación del producto, en el cual intervinieron expertos en publicidad, cine, producción y comunicación visual, dejaron observaciones muy importantes en la realización del cortometraje, acotaciones tomadas en cuenta para la reedición del producto antes de su lanzamiento, como la mejora del audio, planos detalle y aumento de tiempo en cada foto por segundo (frame), se recomienda tomar en cuenta estos puntos para otras producciones
- Debido a la acogida que tuvo el video por parte del cliente, y al interés mostrado, se recomienda utilizar el producto acoplado el audio que generen las nuevas generaciones q adopten la obra, en base al guión realizado.
- La validación que obtuvo el producto audiovisual es un indicador para realizar el mismo tipo de proyectos para promover otras obras teatrales que requieran publicidad.

BIBLIOGRAFÍA

La bibliografía utilizada para el presente trabajo, en su gran mayoría fue utilizada de internet, aquí la lista:

- Agreda Joan, (2011), "Fenómeno phi, transcripción del fenómeno Phi", capturado de: <https://prezi.com/zsmkkr9dcpw/fenomeno-phi/>
- Chispa Blogspot (2015), "Animando con Plastilina: Claymation" capturado de: <https://locomocionfest.wordpress.com/2015/07/01/animando-con-plastilina-claymation/>
- Cinemovida.net (2011), "Historia del Cortometraje", Puerto Rico, Capturado de: http://www.cinemovida.net/historia_del_cine_en_puerto_rico/historia_del_corto_metrage
- Definición, técnicas y estilos de animación (2007) Paco Fraga García, Capturado de: <http://disayn.blogspot.com/2007/12/definicin-tnicas-y-estilos-de-animacin.html>
- El Universo, (2010), "El teatro ecuatoriano se construye", Ecuador, Capturado de: <http://www.eluniverso.com/2010/09/05/1/1380/teatro-ecuatoriano-construye.html>
- ENRICO-LIX KLETT-PEKOLJ (2013), "El nuevo paradigma de los cortos publicitarios", Capturado de: <https://futuroestudiapresente.wordpress.com/2013/10/04/el-nuevo-paradigma-de-los-cortos-publicitarios/>
- Fotografía 101 (2014) Breve historia de la fotografía, Capturado de: <https://fotografia101.com/breve-historia-de-la-fotografia/>
- Hagamos Stop Motion Blog, (2013) Stop motion, los orígenes hasta hoy. Capturado de: <http://artzeta.blogspot.com/p/historia.html>
- Luna Lenin, (2010) "El encuadre fotográfico", capturado de: <https://hipertextual.com/archivo/2010/11/encuadre-fotografico/>

- Palomino Sandra León, (2008), “Historia, Principios y Etapas de la Animación”, Perú, Capturado de: <https://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/>
- Patio de Comedias (2014), “La Venadita”, Ecuador, Capturado de: http://www.patiodecomedias.org/obraspresentadas_anteriores.html
- Ponce Gabriela, El Apuntador (2014); “La actualidad en el teatro ecuatoriano”, Ecuador. Capturado de: <http://www.elapuntador.net/revista/el-apuntador-nro-59/ojoenlaescena/la-actualidad-en-el-teatro-ecuatoriano-reflexiones-en-torno-a-la-experimentalidad-el-compromiso-y-la-politica-gabriela-ponce/>
- Porto Julián Pérez y Gardey Ana, (2009) “Definición de Fotografía”, capturado de: <http://definicion.de/fotografia/>
- Revista Semana (2012), “Cortometrajes Publicitarios: Cintas vendedoras”, Capturado de: <http://www.semana.com/cultura/articulo/cortometrajes-publicitarios-cintas-vendedoras/260349-3>
- Silvia Raquel, (2012) “Stop Motion Blogspot” capturado de: <http://raquelsilviastopmotion.blogspot.com/2012/05/el-stop-motion-animacion-en-volumen.html>
- Slide Share (2007), “¿Qué es un Cortometraje?”, Capturado de: <http://www.slideshare.net/davidsc/que-es-un-cortometraje-76221>
- Vásconez Verónica, Teatro Quito (2012); “Historia del Teatro”, Ecuador. Capturado de: <https://teatroquito.wordpress.com/2012/05/09/historia-del-teatro-en-ecuador/>

ANEXOS