



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

TÍTULO:

Producción de un Docu-corto dirigido a jóvenes entre 15 y 21 años para
promover la selección de la carrera profesional

AUTORES:

Díaz Brito, Luis Carlos
Chica Martillo, María Fernanda

**Trabajo de Titulación
Previo a la Obtención del Título de
INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

TUTOR:

Choez Ortega, David Ulices

**Guayaquil, Ecuador
2015**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Luis Carlos Díaz Brito, como requerimiento parcial para la obtención del Título de Ingeniería en Producción y Dirección en artes Audiovisuales

TUTOR

David Ulices, Choez Ortega

DIRECTOR DE LA CARRERA

Victor Hugo, Moreno Díaz

Guayaquil, a los 18 del mes de marzo del año 2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por María Fernanda Chica Martillo, como requerimiento parcial para la obtención del Título de Ingeniería en Producción y Dirección en artes Audiovisuales

TUTOR

David Ulices, Choez Ortega

DIRECTOR DE LA CARRERA

Victor Hugo, Moreno Díaz

Guayaquil, a los 18 del mes de marzo del año 2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Luis Carlos Díaz Brito

DECLARO QUE:

El Trabajo de “Titulación Producción de un Docu-corto dirigido a jóvenes entre 15 y 21 años para promover la selección de la carrera profesional” previa a la obtención del Título de Ingeniería en Producción y Dirección en artes Audiovisuales, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulaciónn referido.

Guayaquil, a los 18 del mes de marzo del año 2015

AUTOR

Luis Carlos Díaz Brito



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **María Fernanda Chica Martillo**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación “Producción de un Docu-corto dirigido a jóvenes entre 15 y 21 años para promover la selección de la carrera profesional” previa a la obtención del Título de Ingeniería en Producción y Dirección en artes Audiovisuales, ha sido desarrollado en base a una investigación exhaustiva, respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan al pie de las páginas correspondientes, cuyas fuentes se incorporan en la bibliografía. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance científico del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 18 del mes de marzo del año 2015

AUTORA

María Fernanda Chica Martillo



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

AUTORIZACIÓN

Yo, Luis Carlos Díaz Brito

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: Producción de un Docu-corto dirigido a jóvenes entre 15 y 21 años para promover la selección de la carrera profesional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 18 del mes de marzo del año 2015

AUTOR

Luis Carlos Díaz Brito



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

AUTORIZACIÓN

Yo, **María Fernanda Chica Martillo**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la publicación en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: Producción de un Docu-corto dirigido a jóvenes entre 15 y 21 años para promover la selección de la carrera profesional, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 18 del mes de marzo del año 2015

AUTORA

María Fernanda Chica Martillo



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

AGRADECIMIENTO

Yo, Luis Carlos Díaz Brito

Agradezco a mis padres por su apoyo incondicional en todo momento, a mis catedráticos que con sus enseñanzas me he superado en el ámbito laboral y a mi tutor el cual con paciencia guió nuestro trabajo paso a paso. También quiero agradecer a esas personas que de una u otra manera estuvieron pendientes a lo largo de este proceso, brindándome su apoyo incondicional.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

AGRADECIMIENTO

Yo, María Fernanda Chica Martillo

Agradezco a Dios por haber permitido que en mi nazcan sueños que fueron los que me llevaron a hacer este proyecto posible. A mis padres y hermanas que siempre han apoyado mis decisiones. A mis profesores quienes fueron mi guía para adquirir todos los conocimientos, a nuestro tutor quien con paciencia y dedicación siempre estuvo pendiente de nuestro proyecto y a Juan Blas Barbed por recordarme que los sueños no solo son sueños y es tiempo de hacerlos realidad.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

DEDICATORIA

Yo, Luis Carlos Díaz Brito dedico este proyecto Principalmente a mis padres, que en todo momento me han apoyado incondicionalmente en mi desición de seguir esta carrera y mi sueño. Aunque no lo demuestre muy seguido, los amo con todo mi ser, les estoy infinitamente agradecidos por darme vida y educarme de la forma que lo hicieron, si con algo puedo pagarles lo que han hecho por mi, es dedicándoles este proyecto que representa el esfuerzo de varios años y la culminación de una etapa de mi vida.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

DEDICATORIA

Yo, María Fernanda Chica Martillo dedico este proyecto a mis padres y hermanas quienes han sido mi guía y principal apoyo para alcanzar este logro. A todos quienes de alguna manera han formado parte del grupo de personas que me han motivado y ayudado en el mismo, y a los personajes que formaron parte del documental a quienes admiro mucho y que sin su ayuda no hubiese sido posible realizarlo.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL**

**FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA: INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES AUDIOVISUALES**

CALIFICACIÓN

David Ulices, Choez Ortega
PROFESOR GUÍA Ó TUTOR

INDICE GENERAL

RESUMEN.....	1
INTRODUCCIÓN.....	2
CAPITULO I.....	4
1.1 Justificación del Tema.....	4
1.2 Determinación del Problema.....	13
1.3 Pregunta /Problema de Investigación	14
1.4 Objetivos.....	15
1.4.1 Objetivo General	15
1.4.2 Objetivos Específicos	15
CAPITULO II	15
Método de Investigación Aplicado	15
2.1 Instrumentos de Investigación	15
2.2 Objetivo de la encuesta:.....	17
2.3 Resultados de la Investigación	20
CAPITULO III.....	27
Descripción del Producto o Presentación	27
3.1 Organigrama.....	27
3.2 Cronograma.....	30
3.3 Presupuesto.....	31
3.4 Propuesta Artística.....	33
3.4.1 Estructura de Guión.....	33
3.4.2 Guión Esquemático.....	37
3.4.3 Storyboard.....	46
3.4.4 Casting	60
3.5 Gestión de Proyecto y Producto Artístico.....	60
Conclusiones.....	61
Recomendaciones	61
Bibliografía.....	63

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Resultados Encuesta	25
---	-----------

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico 1: Resultado Encuesta	28
Gráfico 2: Resultado Encuesta	29
Gráfico 3: Resultado Encuesta	29
Gráfico 4: Resultado Encuesta	30
Gráfico 5: Resultado Encuesta	30
Gráfico 6: Resultado Encuesta	31
Gráfico 7: Resultado Encuesta	31
Gráfico 8: Resultado Encuesta	32
Gráfico 9: Resultado Encuesta	32
Gráfico 10: Organigrama	33
Gráfico 11: Cronograma	36
Gráfico 12: Presupuesto	37
Gráfico 13: Estructura de Guión	39
Gráfico 14: Storyboard	52
Gráfico 15: Storyboard	52
Gráfico 16: Storyboard	52
Gráfico 17: Storyboard	52
Gráfico 18: Storyboard	53
Gráfico 19: Storyboard	53
Gráfico 20: Storyboard	53
Gráfico 21: Storyboard	53
Gráfico 22: Storyboard	54
Gráfico 23: Storyboard	54
Gráfico 24: Storyboard	54
Gráfico 25: Storyboard	54

Gráfico 26: Storyboard	55
Gráfico 27: Storyboard	55
Gráfico 28: Storyboard	55
Gráfico 29: Storyboard	55
Gráfico 30: Storyboard	56
Gráfico 31: Storyboard	56
Gráfico 32: Storyboard	56
Gráfico 33: Storyboard	56
Gráfico 34: Storyboard	57
Gráfico 35: Storyboard	57
Gráfico 36: Storyboard	57
Gráfico 37: Storyboard	57
Gráfico 38: Storyboard	58
Gráfico 39: Storyboard	58
Gráfico 40: Storyboard	58
Gráfico 41: Storyboard	58
Gráfico 42: Storyboard	59
Gráfico 43: Storyboard	59
Gráfico 44: Storyboard	59
Gráfico 45: Storyboard	59
Gráfico 46: Storyboard	60
Gráfico 47: Storyboard	60
Gráfico 48: Storyboard	60
Gráfico 49: Storyboard	60
Gráfico 50: Storyboard	61
Gráfico 51: Storyboard	61
Gráfico 52: Storyboard	61

Gráfico 53: Storyboard	61
Gráfico 54: Storyboard	62
Gráfico 55: Storyboard	62
Gráfico 56: Storyboard	62
Gráfico 57: Storyboard	62
Gráfico 58: Storyboard	63
Gráfico 59: Storyboard	63
Gráfico 60: Storyboard	63
Gráfico 61: Storyboard	63
Gráfico 62: Storyboard	64
Gráfico 63: Storyboard	64
Gráfico 64: Storyboard	64
Gráfico 65: Storyboard	64
Gráfico 66: Storyboard	65
Gráfico 67: Storyboard	65

RESUMEN

Atrévete es un docu-corto con contenido de alta calidad que busca motivar a jóvenes entre 15 y 21 años que los incentive a perseguir sus metas mostrando a personas reconocidas en su campo profesional dentro del país, como el deportista Iván Vallejo, quien fue el primer ecuatoriano en escalar el Monte Everest sin tanque de oxígeno; el pintor Juan Pablo Toral, reconocido por ser el primer guayaquileño que ganó el premio de arte “Salón Mariano Aguilera” y el director de cine Sebastián Cordero, quien ha sido reconocido con premios internacionales como el festival de cine de Guadalajara, Cannes, Sundance, entre otros; tomándolos como ejemplo y referencia de constancia, perseverancia y dedicación; para lograr el resultado deseado fue necesaria la validación de expertos tanto en el área psicológica y pedagógica como en la técnica, y así cumplir con el objetivo deseado que serviría de motivación para el público meta.

Palabras Claves: docu-corto, meta, perseverancia, motivación, jóvenes, referentes nacionales.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de titulación, consiste en realizar un producto audiovisual de presentación artística con contenido de alta calidad, en el que se desea plasmar las vivencias y experiencias de personajes representativos y ejemplares de Ecuador que con perseverancia han logrado alcanzar sus metas.

Su difusión será masiva para escuelas, colegios y universidades, utilizando ciertos recursos audiovisuales como entrevistas, animaciones stop motion y 2D; y narraciones con voz en off con el objetivo de lograr un producto llamativo, entretenido y de excelente calidad que lo disfruten jóvenes estudiantiles logrando que cause gran impacto en su vida profesional.

El proyecto busca que los estudiantes no se conformen con seguir los patrones que rigen en la sociedad o en su defecto que sean influenciados por su familia a seguir las mismas profesiones de sus abuelos o sus padres sino más bien que sea decisión de ellos el camino que eligen basándose en sus ideas, gustos, pasiones y afinidades hacia algún ámbito específico que lo lleve a conseguir lo que tanto anhela, brindándole la confianza que necesitan para saber que ellos como muchos lo pueden lograr. Por ende es importante mostrar en el producto audiovisual a personas influyentes del país que han sido reconocidas por sus logros y por alcanzar sus metas mostrando además que el camino no es fácil pues en ese proceso se encuentran con muchos obstáculos que solo depende de uno mismo saberlos superar.

El poder de la mente y de las ganas de lograrlo juegan un papel muy importante en este tema, ya que lo que dice Bob Proctor en el libro El Secreto es una gran verdad “Todo lo que llega a tu vida es porque tú lo has atraído. Y lo has atraído por las imágenes que tienes en tu mente. Es lo que piensas. Todo lo que piensas lo atraes.” Pues hay que tener claro lo que se quiere en la vida

caso contrario los sueños empezaran a dispersarse y confundirse sin lograr alcanzarlos dando como resultado la temible frustración.

Es importante resaltar ciertos términos como la “zona de confort”, la “zona de oportunidad” y la “zona de pánico”, los cuales definen de una forma metafórica como viven ciertas personas y que en algunos casos es recomendable escapar de ellos e ingresar a otros para encontrar el camino propio hacia la meta propuesta.

CAPITULO I

1.1 Justificación del Tema

Se decide realizar este producto audiovisual ya que en el país es notoria la deficiencia de los mismos, la Lcda. en Comunicación Social Solange Castro (2014) Jefe de Casting de Teleamazonas afirma: “En Ecuador no existe un proyecto similar de alto impacto con buena calidad”.

Hay una gran cantidad de cursos y charlas motivacionales, entre estas se encuentran los cursos de PNL (Programación Neuro Lingüística), el más popular es el dictado por el Master Trainer en PNL José Torres. En estos cursos enseñan a los alumnos a desarrollar habilidades para aumentar la autoconfianza, desarrollar el crecimiento personal y profesional hacia el éxito, en resumen, los motiva para convertirse en lo que desean ser, estos pueden tener una duración de varios meses y al final de ellos se obtiene un certificado y un diploma avalando haber aprobado dicho curso. Estos cursos están habilitados para público de diferentes edades, aunque van enfocados mayormente a los adultos ya sea para empleados de empresas o para personas que tienen o quieren iniciar una.

Otro ejemplo son las charlas motivacionales, las mismas que duran pocas horas y que se dictan en salones de eventos donde las personas pueden asistir por un módico precio.

En todos estos ejemplos el denominador común es que son enfocados principalmente para trabajadores y/o empleadores, no para jóvenes que están iniciando su vida profesional. Ninguno de estos cursos utiliza videos motivacionales de calidad con producción Nacional. Se puede observar algunas desventajas de los mismos pues tienen un costo elevado, duración demasiado

extensa como para que un joven estudiante de colegio se sienta interesado y sus cupos son limitados.

En Guayaquil, es casi nula la cantidad de productos audiovisuales de este tema, en la página web YouTube se encuentra alojado el video motivacional denominado Videoarte Motivación publicado por Natalia Marquez en el año 2013, el que sus realizadores y actores son Guayaquileños. El Director Creativo Leonardo Moreira (2014) presidente de la agencia Cuenta Regresiva 321 comenta sobre este video: “Es un video casero con un mensaje positivo que aunque el espectador se sienta identificado con las situaciones no llama mucho la atención por su falta de creatividad y baja calidad”. Posiblemente sea por falta de recursos, un guión mal elaborado o falta de equipos necesarios. Cualquiera que sea el motivo, el producto no causa el impacto que seguramente quisieran.

Ampliando un poco la visión, en el resto del país hay más producciones con un tema similar como por ejemplo el video denominado “El mejor video de motivación” Ecuador publicado por Javier Chirinos en el año 2014. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vcbAhW YfT48>. El reconocido actor, libretista y director teatral y audiovisual Ricardo Velastegui (2014) opina lo siguiente: “Pese a ser tan básico y facilista en recopilar imágenes de todos lados, citando momentos cumbres del ser humano y trayendo a la memoria personajes y películas claves de superación, no deja de ser un buen video.”

Existen otro tipo de productos audiovisuales como el video titulado “Video Motivacional Campaña Interna EDIMCA” realizado en Quito. “El video da una introducción sobre alcanzar tus metas y creer en uno mismo pero enfocándose netamente en la empresa, lleva la misma línea gráfica de muchos videos institucionales, además es aburrido.” (Castro, 2014). Se debe entender que la creatividad también juega un papel muy importante a la hora de realizar

este tipo de proyectos audiovisuales y es notoria la falta de la misma, se puede resaltar que hubo más producción, sin embargo no posee la calidad necesaria.

La Productora Paola Gómez (2014) cuenta que hace algunos años en un canal local se realizó un talk show denominado “Familia Puertas Adentro” donde en cada programa tocaban un tema diferente, uno de ellos trató de personas que habían empezado con negocios pequeños y después alcanzaron a ser grandes empresas, sin embargo al realizar este proyecto se busca darle un enfoque diferente y en formato documental. Leonardo Moreira (2014) asegura que este sería un nuevo proyecto en el país pues durante su carrera profesional nunca antes ha visto una propuesta audiovisual de este tipo.

Internacionalmente existen diversas propuestas audiovisuales relacionadas a este tema como por ejemplo el video alojado en la página web mencionada anteriormente titulado “Dreamfins - Pon quillas a tus sueños” de Juan Blas Barbed.

Velastegui (2014) afirma:

“Su planteamiento y argumento lo hacen tan dinámico y eficiente que logra desde un principio conectarte y no despegarte hasta el final, el tiempo de duración del documental es el tiempo preciso para que deje en el espectador ese pincelazo de autoconciencia que lleva a la reflexión. Habla sobre un tema muy específico que es básicamente convertirte en una ayuda y pilar para los demás y así lograr construir sus sueños. ¡BRILLANTE IDEA! La forma como cuenta su historia hace de este vídeo un documental original, a medida que va armando cada cuadro como si fuera rompecabezas vas recibiendo información que entra a tu cerebro de la mejor forma, AUDIO/VISUAL.”

Por otro lado en los colegios, especialmente los fiscales, según la Psicóloga del colegio Clemente Yerovi Gloria Veliz (2014) afirma:

“Es muy difícil que un estudiante pueda cumplir sus metas, ya que el SENESCYT (*Secretaría Nacional de Educación Superior, Ciencia, Tecnología e Innovación*) impide que un estudiante siga la carrera que desea si no ha aprobado el examen impuesto por ellos, es así que la mayoría de los jóvenes tienen que conformarse con las carreras las cuales este organismo los deriva. Los estudiantes tienen opción a cinco carreras, una vez que han dado el examen, si no obtienen el puntaje que amerita la carrera que está detallada en la página del SENESCYT, sencillamente los derivan a la carrera que se adapte a su puntaje y tiene que olvidarse de lo que quería y estudiar lo que le imponen”.

En este colegio no existe un video con el que motiven a los estudiantes a perseguir sus metas, lo único que hacen es explicarles sobre las diferentes carreras pre-establecidas y que el alumno elija cual le conviene más, esto lo empiezan a hacer desde que los alumnos se encuentran en décimo año (tercer curso de secundaria). “Sería de gran ayuda para nosotros tener un video con el que los estudiantes puedan sentirse motivados a perseguir sus metas, así tal vez podrían esforzarse más y obtener mejores notas para entrar a la carrera que más desean” (Veliz, 2014)

Según la Dra. Jenny Vivar (2014), orientadora vocacional del colegio fiscal 28 de Mayo, comenta su preocupación, ya que no cree que posean los instrumentos necesarios para motivar a los estudiantes de una forma más directa a que sigan sus sueños, “Al momento no poseemos ningún material audiovisual con el fin de motivar a nuestros alumnos a buscar sus sueños y

metas, lo único son charlas explicativas sobre las carreras”. Al igual que en el colegio Clemente Yerovi, en este plantel se sienten muy interesados en poder presentarles a los estudiantes un producto de calidad con fines motivacionales. Así mismo, la Dra. Vivar cree que el SENESCYT les pone muchas trabas a los estudiantes “Es verdad que los chicos podrían esforzarse un poco más para sacar una mejor calificación, pero tampoco es justo que si no lograron la puntuación deseada, tengan que elegir una carrera que muchas veces es totalmente diferente a la que deseaban, si los estudiantes tuvieran los recursos para ir a una universidad privada, no existiera este problema”.

La Directora de Consejería Estudiantil del Instituto Particular Abdón Calderón la Dra. Claudia Merino (2014) acota: “Nunca hemos mostrado un video motivacional a los alumnos ya que no contamos con uno, lo único que hemos realizado es la “Casa Abierta” donde chicos universitarios asisten al plantel a dar charlas sobre la universidad y facultad a la cual representan, las mismas que van dirigidas a alumnos que se encuentran en el tercer año de bachillerato”. El Instituto cuenta con el Bachillerato General Unificado que es un nuevo modelo de enseñanza en el país, tuvo su inicio en el periodo lectivo del 2011 - 2012; es una enseñanza obligatoria que comprende de tres años, impartida desde que el alumno tiene 15 años de edad donde ven materias de diversas ramas. A diferencia de otros colegios, este cuenta con 11 menciones para que los estudiantes puedan elegir una de ellas el último año como un tipo de especialización hacia la aérea que más le guste.

Stephanie Vargas (2014), estudiante de primer semestre de la carrera Ingeniería en Marketing y Negociación Comercial de la Universidad de Santiago de Guayaquil cuenta que nunca le mostraron ningún tipo de producto audiovisual que la motiven a elegir la carrera incluso los mismos profesores la desalentaban con comentarios negativos de la misma. Jenny Quirola (2014), egresada de la carrera de Licenciatura en Artes Escénicas de la Universidad de

Especialidades Espiritu Santo afirma: “No me mostraron ningún video ni me dieron ningún tipo de charla relacionada a la carrera, es más una de mis profesoras en lugar de motivarnos a que amemos el arte nos desalentaba con comentarios como que en el país no se puede vivir de esto”

Es importante que el contenido del proyecto sea claro y preciso, por ende se utilizaran diversos recursos audiovisuales como animaciones para llegar al joven espectador de tal manera que para él sea entretenido y se sienta identificado, afirmando lo dicho se tomó como referencia del libro Animación Nuevos Proyectos y Procesos Creativos.

“Gracias a su gran popularidad, la animación es utilizada por otras formas artísticas para llegar a su público objetivo. La animación es empleada cada vez mes para anunciar productos y servicios, despertar la conciencia del público, advertir sobre temas de interés general y explicar conceptos complejos de una manera clara y sencilla. (Selby, 2009, p.15)

Por ende se utilizará este método para captar más la atención del público meta.

La animación es por definición una técnica experimental donde incluso guiones más rígidos, los calendarios de producción más estrictos y las sesiones de filmación más disciplinadas están sujetos a la incertidumbre y el azar. Es un formato en continuo cambio y evolución. Para los animadores su máximo deseo es expresar sus ideas, temores y aspiraciones a través de la animación y presentar su obra a un público diferente logrando que sea el catalizador para futuras creaciones, sin embargo para cada animador la definición de la palabra tiene un significado diferente. Según Johnny Hardstaff (2009): “Mi definición personal de animación sería algo así como un soplo de vida dentro de algo, ya se base en papel, digital, esculpido o lo que fuera, en una manera formalmente imposible para conseguir decir algo nuevo o profundo” (p,25)

Dando referencia al concepto de animación según Mischa Kamp (2009) ella dice: “La animación es el método perfecto para recrear el mundo del animador a través de imágenes en movimiento producidas con técnicas de dibujo y modelaje. El proceso creativo debe dar como resultado imágenes del mundo imaginario del animador y de su manera de percibir la realidad.” (p,27)

Existen diversos tipos de animación como:

Dibujos animados

Técnica que consiste en dibujar veinticuatro fotogramas para formar un segundo de animación, la misma q necesita dedicación, aislamiento y gran concentración por parte de los animadores. Esta técnica ha desanimado a muchos artistas, aunque la tecnología actual permite escasear los dibujos e incluye programas como Photoshop y Final Cut Pro para la producción. Andrew Selby (2009). Animación Nuevos Proyectos y Procesos Creativos.

Stop Motion

El stop motion es la técnica que mejor encarna el arte de la animación. Utilizada para captar y grabar modelos tridimensionales, requiere un elevado grado de paciencia, rigor, y comprensión. Los modelos tridimensionales pueden estar formados por un material maleable como la plastilina o bien ser maquetas o marionetas de varias piezas, denominadas armaduras o ser objetos inanimados. Andrew Selby (2009). Animación Nuevos Proyectos y Procesos Creativos.

Animación por Ordenador

Sus reglas de creación y manipulación son muy distintas a las utilizadas en la animación con acetatos, dibujos o stop motion. En la animación digital no ha lugar la presencia física de la gravedad que se encuentra en los acetatos o

maquetas, en el mundo digital no existen formas físicas dominantes. La animación digital puede existir en un entorno metafísico libre de las restricciones de los métodos convencionales y en las manos adecuadas puede convertirse en una técnica altamente innovadora. Andrew Selby (2009). Animación Nuevos Proyectos y Procesos Creativos.

En el proyecto audiovisual se destaca el uso de algunas técnicas como stop motion, pixilación, animación por cortes y animación por ordenador. Se optó por seleccionar las mencionadas anteriormente, en especial stop motion ya que según Andrew Selby (2009) “La animación stop-motion es muy popular en el ámbito de la programación infantil, pero no está restringida a este ámbito. El stop-motion se ha aplicado también con éxito en los sectores de la información, la publicidad y la educación y aunque la tecnología CGI 3D avanza a pasos agigantados, es la originalidad del stop-motion la que atrae la atención”

En el video referencial denominado “¿Te atreves a soñar?” del canal de youtube “Inknowation”. Leonardo Moreira (2014) cuenta:

“Es un video informativo, dinámico y visualmente llamativo que te mantiene atento a lo que dice y al dibujo que está por venir, la última pregunta es muy buena ya que las personas se plantean si realmente se atreven a sonar y si son capaces de salir de su zona de confort. Como proyecto audiovisual está muy bien elaborado en cuanto a técnicas ya que logra empatar la animación con la voz en off y el acompañamiento del fondo musical. Además puedo destacar la iluminación y la elección de los colores, sin embargo como proyecto personal hubiese elegido colores vivos porque la motivación para mi es color, es vivirlo es como un arco iris”

La intención es realizarlo en formato documental ya que es la mejor manera de mostrar la realidad de personas que han alcanzado sus metas. En el libro La otra cara del cine Jean Breschand (2004) comenta:

“El término documental se popularizó durante los años treinta gracias al documentalista John Grierson tomando como referencia la segunda película de Robert Flaherty, Moana. Se considera a Robert Flaherty y a Dziga Vertov los padres del cine documental cada uno con una vía diferente, pues Flaherty hace del rodaje el momento privilegiado de su exploración mientras que Vertov se vuelca en el montaje y en sus inmensas posibilidades”.

El punto de partida de un documental es la búsqueda de la idea que donde empezara todo el proceso que proponga un relato, la misma que debe ser original y reflexiva. El realizador debe convertirse en un investigador del tema leyendo, analizando y estudiando todo los detalles. Otro punto importante en el documental es la elección de los protagonistas que constituyen el cuerpo dinámico y así mismo que son los portavoces del guión.

“El documentalista es más bien un ensayista que compromete su visión personal, su sensibilidad, su coraje y su honestidad en un pensamiento en imágenes y en sonidos esperando suscitar en el espectador - no solo en el momento de la proyección, si no después del film - una reflexión y una emoción compartidas o hasta una reconsideración de las representaciones y de los conocimientos comúnmente adquiridos. El espectador es estremecido y a veces desestabilizado por la mezcla de cosas conocidas, medio percibidas o desconocidas (la realidad supera la ficción) hasta arrancar adhesiones, cuestionamientos, rechazos. Es que cada espectador es poco o mucho un actor de la realidad que se muestra; no podría

pues quedarse indiferente a lo que propone el cineasta a través del film". (Claude Bailble, 2004)

Existen diversos tipos de documentales como son: De protagonista, de acontecimiento, de situación concreta, de viaje y de punto de partida

Para poder realizar el documental fue necesaria la búsqueda de personas que impacten al espectador y que sean personas reconocidas por sus logros alcanzados y por contar con la experiencia en diferentes ramas, en este caso la pintura, el cine y el deporte. Se han seleccionados profesiones poco comunes en el país para demostrar que no hay límites para alcanzar las metas y que solo con la predisposición, la constancia y el trabajo son posibles de lograr. En el área de la pintura, el reconocido pintor Juan Pablo Toral, será quien nos cuente como llegó a ser quien es ahora, en el cine será Sebastián Cordero y en el deporte destacará el montañista Iván Vallejo. Estos personajes serán quienes les den vida al documental contando experiencias y como con trabajo se logran las cosas siempre teniendo presente la pasión por lo que se hace.

Después de analizar todos los puntos a considerar para la realización del proyecto tomando en cuenta que será un video motivacional con formato documental a través de animaciones digitales se concluye que tiene como objetivo impactar al espectador con ejemplos e ideas que lo hagan reflexionar para que sea una herramienta útil en su vida. Al ser dirigido a un público joven busca entretenerlo con diferentes recursos audiovisuales haciendo de este proyecto un producto dinámico y a la vez divertido.

1.2 Determinación del Problema

En el país existe un gran número de personas que se conforman con lo que hacen sin sentir total satisfacción, pues se cierran tanto que piensan que es muy difícil perseguir y cumplir sus deseos, ya sea por prejuicios, porque la

sociedad se los dificulta, porque no encuentran lo que quieren en el país, por dinero o por miedo al fracaso. Todo esto empieza desde la formación de los jóvenes que están a punto de ser bachilleres y tienen que decidir qué carrera seguir, la que “mis padres o la sociedad quiere” o la que “yo quiero”. A pesar de esto no existe ningún producto nacional de buena calidad con fines motivacionales para jóvenes de entre 15 a 21 años, los motivos pueden ser varios como son la falta de presupuesto ya que las cadenas televisivas prefieren invertir en los llamados “realities” que actualmente están tomando mayor rating; o falta de interés en el tema pues están más enfocados en hacer reír y entretener mas no en motivar.

En los colegios existe un departamento de consejería estudiantil donde los alumnos pueden esclarecer sus dudas sobre la carrera que deberían elegir, cuenta con uno o varios orientadores que brindan información necesaria sobre cada una de las carreras que tienen a su disposición. Sin embargo es importante darles un apoyo adicional a través de un video motivacional sin mencionar inclinación sobre alguna carrera específica sino más bien que sigan sus metas en cualquier rama hasta alcanzarlas así como lo han logrado personas ilustres del país.

Finalmente muchos de los factores que influye en esta problemática son: los institutos educativos no cuentan con una guía motivacional para los estudiantes pues solo se limitan a dar a conocer las especializaciones que cada colegio posee, los padres no motivan a sus hijos a perseguir sus metas y no existe este tipo de videos motivaciones de buena calidad en el país que sean mostrados a los jóvenes estudiantiles.

1.3 Pregunta /Problema de Investigación

¿Por qué en el Ecuador no existe proyectos audiovisuales de con contenido de calidad que resalten los valores motivacionales de personas

nacionales reconocidas que han alcanzado sus metas y que puedan servir de ejemplo de superación?

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Crear una producción con contenido de alta calidad que motive a jóvenes estudiantes de edades entre 15 a 21 años a ser perseverantes, mostrándoles ejemplos de personas reconocidas del país que han alcanzado sus metas.

1.4.2 Objetivos Específicos

1. Producir un corto-documental con contenido de calidad y bajo presupuesto con una duración de 10 a 15 minutos.
2. Entrevistar mínimo a 3 personas ecuatorianas reconocidas por sus logros.
3. Difundirlo en colegios y universidades.
4. Subirlo a un canal de YouTube para lograr una difusión masiva en las redes sociales.

CAPITULO II

Método de Investigación Aplicado

2.1 Instrumentos de Investigación

Se ha definido como método de investigación la entrevista y la encuesta, de manera que se pueda abarcar a plenitud las opiniones y experiencia con respecto al tema de los docentes y alumnos de colegios.

Objetivo de la entrevista:

Se las realizará a los docentes de colegios con el fin de conocer con mayor detalle la problemática y la aceptación del producto en la institución.

1. ¿Usted cree que un video ayude al alumnado a que siga sus metas?

(Conocer hasta donde creen que un video puede impactar más a los chicos que otros métodos como charlas o asesoramiento más personalizado)

2. ¿Cree que sería llamativo para los chicos que el video tenga animación?

(Conocer el nivel de relevancia que el docente le da a videos con animación)

3. ¿Cree que los chicos persiguen sus metas?

(Como ven los docentes a los jóvenes al momento de decidir lo que desean para su futuro)

4. ¿Estaría interesado en un video de este tipo para mostrárselos a sus estudiantes?

(Conocer el grado de aceptación del docente hacia un producto de este tipo)

5. ¿Cree que teniendo personajes ilustres el video, esto lo haga interesante?

(Bridaría una información valiosa sobre como creen los docentes puedan llegar a ser influenciados los jóvenes al momento de ver personajes ilustres)

6. ¿Usted cree que los padres influyen en las metas de sus hijos?

(Encontrar las trabas que los jóvenes encuentran cuando quieren tratar de seguir sus metas)

7. ¿Qué frase cree usted que llamaría la atención, para que los chicos persigan sus metas?

(Conseguir frases que posiblemente se puedan utilizar en el producto)

8. ¿Por qué cree que los chicos no siguen sus metas?

(Brindaría información valiosa para incluirla en el dialogo del personaje que hablaría frente a la cámara al inicio del video)

9. ¿Cree que la comodidad que le brindan los padres a sus hijos influyen a no seguir sus metas?

(Ayudaría a la elaboración del dialogo del personaje que hablaría frente a la cámara al inicio del video)

10. ¿Cuán importante es que los chicos vean un video así?

(Conocer La importancia que los docentes le dan a la problemática)

11. ¿En qué curso es conveniente que los chicos vean el video?

(Brinda información para definir mejor el target del producto)

12. ¿Cuánto tiempo cree que debe durar el video para que los chicos no se lleguen a aburrir?

(Conocer gracias a la experiencia de los docentes con jóvenes cual sería el tiempo ideal para el producto y que no llegue a aburrir por lo extenso o que no se sientan suficientemente interesados por ser de poca duración)

2.2 Objetivo de la encuesta:

La siguiente encuesta dirigida a jóvenes estudiantes que cursan el bachillerato tiene como finalidad conocer el nivel de aceptación hacia

productos audiovisuales enfocados en motivarlos a seguir sus metas con ejemplos de personajes ilustres que han logrado hacerlo.

1. ¿Te gustaría ver este tipo de videos en tu colegio?

Si no

(Conocer el grado de interés de los jóvenes hacia los productos audiovisuales)

2. Te gustaría que en el video hayan personajes ilustres hablando sobre como lograron conseguir sus metas?

Si No

(Conocer la aceptación de los jóvenes al ver personajes ilustres y cuanto podrían ser influenciados por los mismos)

3. ¿Te gustaría ver animaciones en el video?

Si No

(Información importante para la inclusión de animación en el producto)

4. ¿Alguna vez les han enseñado algún video como este realizado en el país y de calidad?

Si No

(Conocer si realmente el producto generaría el impacto deseado ya que no existen videos de este tipo con producción ecuatoriana)

5. ¿Cuánto quisiera que dure este video?

i. 3mns 5mns 10mns

- ii. (Confirmar el tiempo ideal que debe durar el producto con respecto a lo que expusieron los docentes)

6. ¿Tus profesores te motivan de alguna forma a seguir tus metas?

- i. Si No
- ii. (Si existe poca o nula motivación por parte de los profesores)

7. ¿Lo que estas estudiando te ayuda a seguir tus metas?

- i. Si No
- ii. (Información sobre la limitada variedad de carreras que los estudiantes pueden elegir que el SENESCYT les da como opciones).

8. ¿Tus padres te ayudan a seguir tus metas?

- i. Si No

(Confirmar el punto de vista de los docentes con respecto a la pregunta # 6 de la entrevista)

9. ¿Crees que hay metas inalcanzables?

- Si No

(Saber el porcentaje de chicos que no confían en su capacidad para alcanzar sus metas)

2.3 Resultados de la Investigación

Resultados entrevista:

Nombre del entrevistado	Contribuyó al tema (Si/No)	Aporte al tema tratado	Comentario del investigador
Dr. Claudia Merino (IPAC)	Si	<ul style="list-style-type: none"> • A favor de los videos motivacionales para jóvenes estudiantes. • Motivar a los chicos a convertirse en grandes profesionales. • Perseguirán sus metas. 	La entrevista con la Dr. Merino fue de mucha ayuda para deducir la problemática que existe en las instituciones educativas ya que no hay falta de interés sino más bien falta de iniciativa.
Psicóloga Gloria Veliz (Clemente Yerovi)	Si	<ul style="list-style-type: none"> • Asegura que un video ayudaría a los estudiantes a ir tras sus metas y los motivaría a 	Aclaro dudas sobre el sistema educativo actual del país, además las nuevas técnicas de

		<p>dedicarse más.</p> <ul style="list-style-type: none"> • El gobierno limita a los jóvenes a estudiar lo que ellos desean ya que se les impone carreras que muchas veces no son de su agrado. 	<p>elección de carreras universitarias.</p>
<p>Lcda. Veronica Chica (Sir Thomas More)</p>	<p>Si</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Apoyo a la iniciativa de vídeos motivacionales para jóvenes en el país. • Sugiere realizar videos este tipo de vídeos para niños ya que ellos son como una esponja y pueden captar rápido el 	<p>Se pueden realizar otros proyectos similares también para niños.</p>

		<p>mensaje.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ayudaría a los jóvenes a decidirse por un carrera que los apasione y triunfar en ella. 	
--	--	--	--

Tabla 1: Resultado Entrevista Fuente Propia

Resultados Encuesta:



Con este resultado se puede estar seguros que los chicos estarían interesados en el producto y que es viable la realización del mismo para el target definido, el cual es jóvenes de edades entre 15 a 21 que estudien en bachillerato o ya se hayan graduado y estén indecisos con las carrera que desean elegir para su futuro

2. Te gustaría que en el video hayan personajes ilustres hablando sobre como lograron conseguir sus metas?

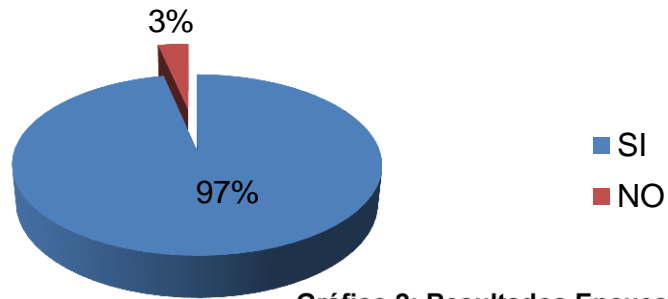


Gráfico 2: Resultados Encuesta Fuente Propia

Se puede ver que a los jóvenes si les llama la atención ver personajes ejemplares hablando sobre como lograron conseguir sus metas.

3. ¿Te gustaría ver animaciones en el video?

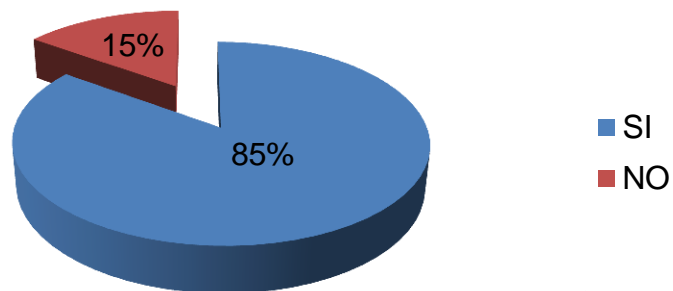


Gráfico 3: Resultados Encuesta Fuente Propia

Los estudiantes desean ver documentales que sean llamativos e interesantes y para ellos la aplicación de animaciones en este formato sería una excelente opción para mantenerlos atentos.

4. ¿Alguna vez les han enseñado algún video como este realizado en el país y de calidad?

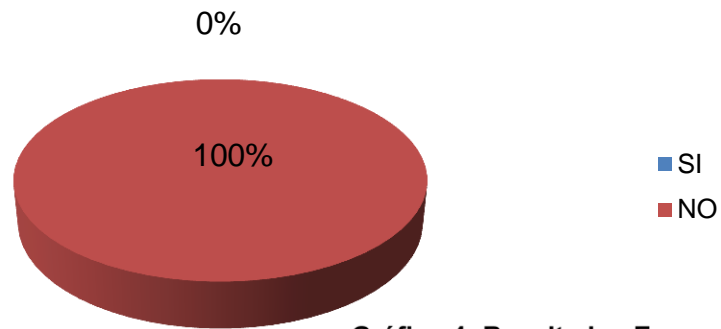


Gráfico 4: Resultados Encuesta Fuente Propia

Con este resultado se entiende que no existe video alguno que pasen en los colegios con el cual se pueda competir.

5. ¿Cuánto quisiera que dure este video?

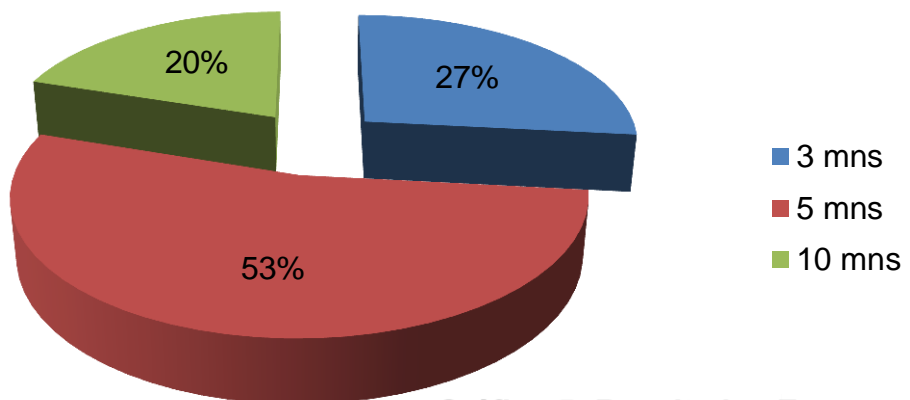


Gráfico 5: Resultados Encuesta Fuente Propia

6. ¿Tus profesores te motivan de alguna forma a seguir tus metas?

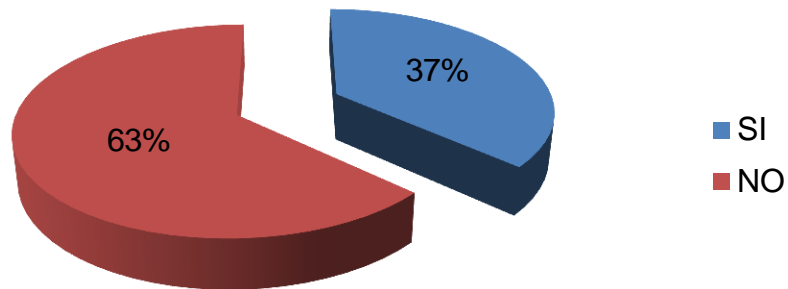


Gráfico 6: Resultados Encuesta Fuente Propia

La mayoría de profesores no motivan a los estudiantes de la forma correcta, es otro motivo por el que un video como este es necesario para los jóvenes.

7. ¿Lo que estas estudiando te ayuda a seguir tus metas?

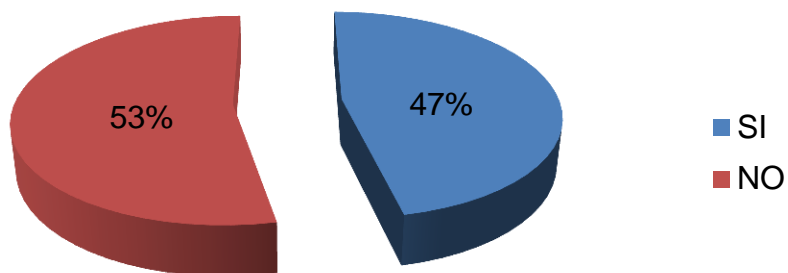
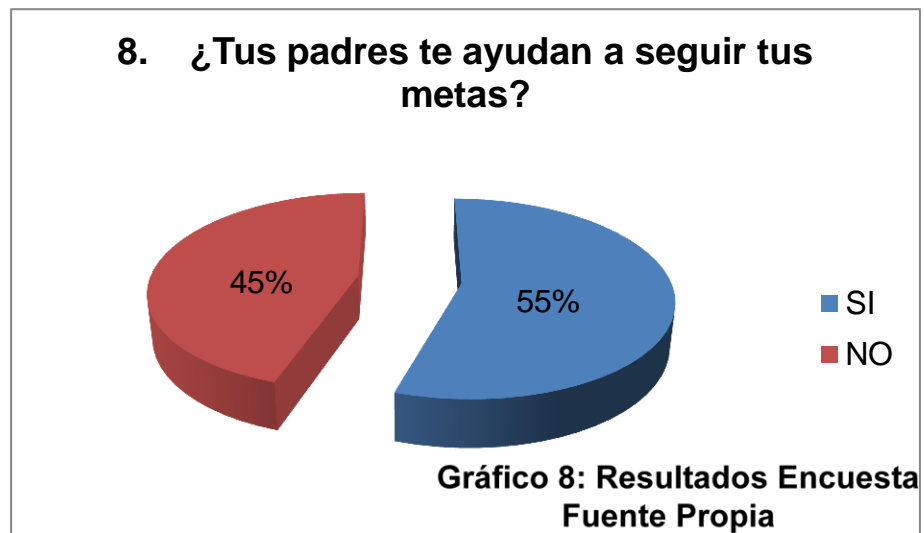
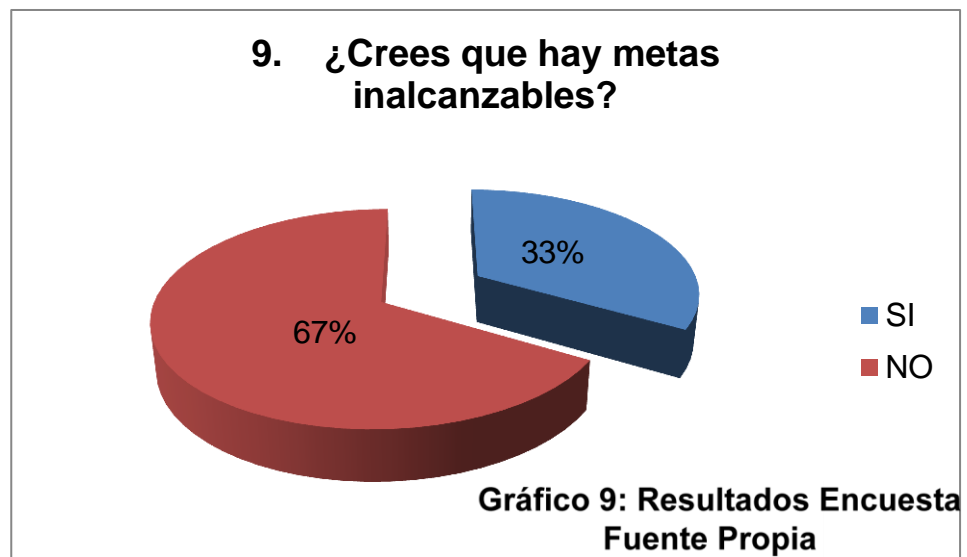


Gráfico 7: Resultados Encuesta Fuente Propia

Es realmente preocupante ver que hay estudiantes que no se sienten cómodos ni a gusto con lo que estudian pues creen que no les ayudará a alcanzar lo que desean por ende el documental quiere mostrar que se puede alcanzar todo lo que se propongan.



Casi el 50% de los jóvenes no reciben la correcta motivación por parte de sus padres, es una cifra alarmante ya que sin esa ayuda importantísima que todo chico necesita, muchos se rendirán y tratarán de seguir lo que ellos le impongan.



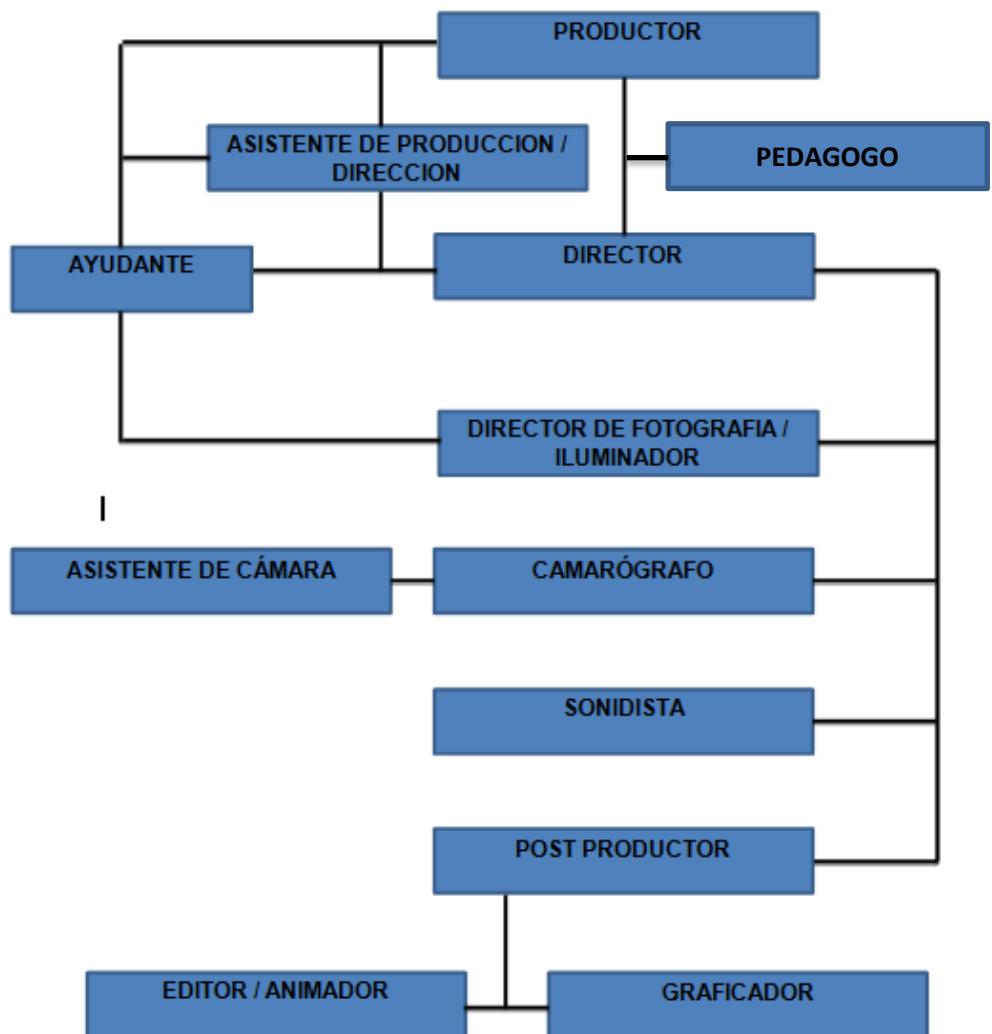
La mayoría de los estudiantes piensan que no hay metas inalcanzables, eso ayuda al proceso de selección de la carrera profesional y también que al mostrar el documental será más fácil para ellos asimilar que sus metas por más difíciles que sean las podrán cumplir.

CAPITULO III

Descripción del Producto o Presentación

3.1 Organigrama

Gráfico 10: Organigrama
Fuente Propia



Productor

Organiza el trabajo, maneja el dinero, consigue permisos y los personajes a ser entrevistados, consigue las locaciones, se encarga de gestionar el alquiler de equipos y pago de honorarios, en este caso también ocupará el cargo de camarógrafo 1.

Director / Guionista

Es el encargado de la parte creativa del producto, traslada su idea en papel al producto audiovisual, decide que planos, encuadres, y forma de narrarse del mismo, para este proyecto también se hará cargo de operar cámara 2.

Asistente de Producción

Persona que convoca al equipo de producción y hacer que se cumpla con el cronograma propuesto bajo órdenes del productor.

Director de Fotografía

Es el encargado de tomar las decisiones sobre la iluminación y el encuadre del plano junto con el director general para definir la estética general del documental.

Sonidista

Crea, selecciona y combina los sonidos del documental. Encargado también de la correcta selección de los micrófonos para lograr un sonido limpio.

Post-Productor

Encargado de la colorimetría de las tomas seleccionadas logrando la tonalidad deseada y darle el estilo propio al documental.

Editor/Animador

Junto con el director darán forma al documental unificando todas las tomas seleccionadas para lograr el producto audiovisual. Se encargara además de realizar las animaciones de pixilación, time lapse y en 2D.

Graficador

Diseño de línea gráfica, generación de caracteres y sobreimposiciones.

3.2 Cronograma

FASE O PLAN	No	ACTIVIDADES	MES 1		MES 2				MES 3				MES 4					MES 5			
			3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	5	1	2	3	4
INVESTIGACIÓN	1	Explicación de los formatos y metodologías aplicados por proyecto de titulación	OK	OK																	
	2	Exploración del tema propuesto en la presentación artística		OK																	
	3	Definición de la justificación del tema y la determinación del problema.			OK																
	4	Recopilación de información				OK	OK														
	5	Entrevistas a expertos				OK	OK														
	6	Definición del Objetivo General y Especifico						OK													
	7	Recopilación de información sobre proyectos similares						OK													
	8	Elaboración de cuestionario								OK											
	9	Recopilación de información						OK													
PRE-PRODUCCIÓN	1	Elaboración de cronograma						OK													
	2	Elaboración de organigrama						OK													
	3	Elaboración de Presupuesto						OK													
	4	Elaboración de Guión Esquemático							OK												
	5	Elaboración de Story board							OK												
	6	Scouting							OK												
	7	Elaboración de plan de rodaje								OK											
	8	Elección de personajes						OK													
	9	Elaboración de Guión de Edición									OK										
PRODUCCIÓN	1	Grabar Entrevistas con personajes											OK	OK	OK						
	2	Grabación de tomas de paso											OK								
	3	Grabar animación pixilación / clavos											OK								
	4	Grabación de locución											OK	OK	OK						
	5	Recopilación de imágenes de archivo																	OK		
	6	Rodaje de Caricaturista											OK								
	7	Rodaje de Time Lapse												OK							
	8	Rodaje animación pixilación / vidrios												OK							
POST-PRODUCCIÓN	1	Selección de imágenes																		OK	
	2	Edición																		OK	
	3	Revisión primer corte																		OK	
	4	Corrección de color																		OK	
	5	Revisión de animación																		OK	
	6	Revisión segundo corte																		OK	
	7	Corrección de audio																		OK	
	8	Musicalización																		OK	
	9	Diseño de Sobre imposiciones																		OK	
	10	Corrección corte final																			OK

Gráfico 11: Cronograma
Fuente Propia

3.3 Presupuesto

			Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total cuenta
1. DESARROLLO						
1.1	Guión					\$300,00
1.1.1	Escaleta y/o guión		1	100	\$100,00	
1.1.2	Materiales de investigación		2	25	\$50,00	
1.1.4	Material de archivo		2	75	\$150,00	
1.2	Investigación					\$120,00
1.2.1	Transporte		6	10	\$60,00	
1.2.2	Alimentación		10	6	\$60,00	
SUBTOTAL DESARROLLO						\$420,00
IMPUESTOS						
TOTAL DESARROLLO						\$420,00
			Cantidad	Precio/U	Subtotal	Total cuenta
2. PRODUCCIÓN :						
2.1	Gastos generales					\$4.495,00
2.1.1	Alquiler Oficina		3	100	\$300,00	
2.1.2	Materiales de oficina		5	10	\$50,00	
2.1.3	Teléfono		1	12	\$12,00	
2.1.4	Impresiones		500	.10	\$50,00	
2.1.5	Seguro personal técnico		8	250	\$2.000,00	
2.1.6	Seguro equipos		10	50	\$500,00	
2.1.7	pizarra		1	13	\$13,00	
2.1.8	Contador		1	350	\$350,00	
2.1.9	Abogado		1	350	\$350,00	
2.1.10	Luz		1	45	\$45,00	
2.1.11	Agua		1	15	\$15,00	
2.1.12	Computador		1	750	\$750,00	
2.1.13	Internet		1	60	\$60,00	
2.2	Honorarios Producción					\$1.900,00
2.2.1	Productor		1	1.300	\$1.300,00	
2.2.2	Asistente de producción		1	350	\$350,00	
2.2.3	Ayudante		1	250	\$250,00	
2.3	Honorarios Dirección					\$1.300,00
2.3.1	Director		1	1.300	\$1.300,00	
2.4	Fotografía					\$5.150,00
2.4.1	Director de Fotografía		1	1.000	\$1.000,00	
2.4.2	Camarografo		2	750	\$1.500,00	
2.4.3	Asistente de cámara		1	350	\$350,00	
2.4.4	Camara 1 (Canon 70D)		1	1.000	\$1.000,00	
2.4.5	Camara 2 (Nikon D600)		1	1.500	\$1.500,00	
2.4.4	Lente Canon (50 mm f1.8)		1	120	\$120,00	
2.4.5	Lente Canon (18 - 135mm f 3.5-5.8)		1	150	\$150,00	
2.4.4	Lente Nikon (50 mm f1.4)		1	430	\$430,00	
	Lente Nikon (18 - 135mm f 3.5-5.8)		1	150	\$150,00	
2.4.5	Alquiler paquete de luces y maquinaria		1	600	\$600,00	
2.4.6	Alquiler equipo de lentes		1	450	\$450,00	
2.4.7	Repuestos y roturas			100	\$100,00	
2.4.8	Otros (Tripode)		2	150	\$300,00	

cine), terminando con una animación usando la técnica Time-lapse y un mensaje que motivador para los jóvenes.

Cada personaje narrará sus experiencias, dificultades y vivencias para llegar a estar donde se encuentran profesionalmente en la actualidad. El documental no tendrá presencia de ningún tipo en el documental, así mismo cada personaje no será entrevistado frente a la cámara, sólo se escucharán sus voces en off apoyado con animaciones, materiales de archivo y diferentes planos donde se los vea en su vida cotidiana, con la finalidad que el espectador vea que son personas comunes pero que han logrado lo que se propusieron gracias a su perseverancia.

1.- Animación Inicio: Técnica de pixelación con recortes donde el espectador puede ver poco a poco como se forma la frase “El éxito es el resultado de un 1% de inspiración y de un 99% de transpiración” Thomas Alva Edison. La razón por la que se escogió esta frase fue que deja un mensaje claro, “la perseverancia siempre vence al talento”, es decir, que para lograr lo que deseas, tienes que esforzarte al máximo y no rendirte.

2.- ¿Qué es la zona de confort? Breve explicación de la zona de confort para que el espectador comprenda mejor de lo que va a tratar el resto del documental, esto utilizando la técnica de animación Time-lapse.

3.- Frase desmotivadora: Al inicio de cada personaje se utilizó una “frase desmotivadora” que irónicamente sirvió de detonante para a perseguir sus metas y no rendirse.

4.- Animación personajes: Después de la frase desmotivadora, cada entrevistado tiene una animación diferente con la finalidad de darle dinamismo y hacer más llamativo.

5.- Dificultades / salir de la Zona de confort: Cada personaje tuvo sus propias dificultades para llegar donde se encuentra, para ello tuvo que empezar saliendo de su zona de confort.

6.- Metas logradas: Qué ha logrado, todo apoyado con imágenes ya sean de archivo o planos donde se muestren sus obras o trofeos.

7.- No rendirse / luchar por lo que quiere: Cada personaje ha tenido su motivación para no rendirse, pero todos coinciden en algo, con perseverancia y disciplina, puedes hacer lo que quieras.

8.- Animación final: Utilizando la técnica de animación time-lapse se enfatizó en el “tiempo” como premisa para dejar este mensaje en la mente del espectador sin la necesidad de decirlo literalmente “no dejes para después si lo puedes empezar ahora”, igualmente apoyado con una voz en off diciendo lo siguiente: “ Vivimos en un mundo que no duerme, el tiempo corre, y depende de ti hacer las cosas posibles, Atrévete!”. De esta forma se refuerza el título del documental.

Fotografía e iluminación

Se utilizaron diferentes tipos de planos para darle dinamismo al documental, como los planos detalles que son los que dan la introducción a cada personaje ya que se muestra situaciones u objetos relacionados a sus profesiones, además de primeros planos de sus rostros y planos generales para captar por completo toda la acción. Se utilizó luz natural para los personajes por ende se destacan sombras con el objetivo de mostrar la naturalidad propia de ellos.

Montaje y edición

Al momento de contar tres historias de perseverancia en un documental, se propuso desde un inicio asumir la responsabilidad de cambiar las entrevistas que son propias del formato y se planteó contarlos de manera diferente con voz en off, varias tomas de cada personaje y materiales de archivo que sirvan para darle dinamismo al producto, sin mezclar a los tres personajes ya que al ser dirigido a jóvenes algunos podrían confundirse.

Post-producción

Se realizará corrección de color a las tomas que lo necesiten para tener una continuidad de tonalidades. Se realizarán animaciones por ordenador donde sean necesarias según el guion y se insertarán títulos correspondientes para identificar a los personajes, poner frases y el título del documental.

3.4.2 Guión Esquemático

ATRÉVETE

FADE IN

ESC 1. ANIMACION #1 POR PIXILACION (VER STORYBOARD)

TÍTULO (frase)

La frase se va formando con recortes de letras de periódicos.

“El genio es el resultado de un 1% de inspiración y de un 99% de transpiración”

Thomas Alva Edison

DISOLVE TO

ESC 2. INT. HABITACION LEONARDO - DIA

Chico de aproximadamente 20 - 25 años, cabello oscuro, con una camiseta blanca informal que se aleja de la cámara y se sienta frente a ella mirándola de frente como si la hubiera encendido el mismo.

LEONARDO

Hay muchos caminos y depende de ti escoger el correcto, sin dejar que nada se cruce para cambiar lo que realmente quieres y lo más importante: QUIEN ERES!!. Muchas personas pensaran que tienes ideas descabelladas, pero cuando estas ideas se vuelvan realidad ante sus ojos, te empezaran a admirar y se darán cuenta que tus ideas no eran tan locas como lo creían pues será un hecho y un sueño que

empezaras a vivir porque nunca te rendiste y siempre confiaste en tu potencial. NADIE!! NADIE!! puede decirte que no puedes hacer algo, si tienes una meta anda tras ella aunque muchas veces tendrás que salir de la llamada “Zona de Confort” para lograrlo.

CUT TO

ESC 3. ANIMACION #2 TIME LAPSE (VER STORYBOARD)

Explica brevemente sobre la zona de confort mientras se grafica la animación por ordenador con dibujo en una pizarra blanca escribiendo las palabras “zona de confort” y dibujando a un niño sacando a pasear a su perro, a un grupo de jóvenes en el cine, una niña comprando en una boutique, una chica chateando en el celular, un chico en los videojuegos y una chica tomándose un selfie donde luego aparecerá los logos de twitter, facebook e instagram uno por uno.

LEONARDO (V.O.)

Es la zona en la que te encuentras cuando haces cosas que estás acostumbrado a hacer sean estas buenas como sacar a pasear a tu perro, ir al cine con tus amigos, e ir de compras o también malas como pasar todo el día chateando en tu celular, en los videojuegos o subir una foto en las redes sociales cada cinco segundos...

CUT TO

ESC 4. INT. HABITACION LEONARDO – DIA

LEONARDO

Así que no tengas miedo!!! Arriésgate!! Que es lo peor que te puede pasar? Lo malo sería que no lo intentaras!! Las cosas

que más te cuestan alcanzar son las que más valen la pena y el mejor momento es el AHORA!!

DISOLVE TO

ESC 5. ANIMACION #3 POR ORDENADOR (VER STORYBOARD)

TITULO (frase)

“Frase desmotivadora que para él sirvió de motivación”

(¿Recuerdas alguna frase negativa que para ti haya sido punto de motivación para alcanzar tu meta?)

ESC 6. ANIMACION #4 POR PIXILACION CON VIDRIO (VER STORYBOARD)

Vemos como se van uniendo por si solos pedazos rotos de vidrio y con ellos formando la silueta del pico de una montaña y una persona en la cima clavando una bandera de ecuador.

IVAN VALLEJO (VO)

¿Desde cuándo nació en ti el deseo de ser montañista?

ESC 7. EXT. CALLE QUITO - DIA

Observamos a Iván paseando por las calles de Quito

¿Qué es para ti la zona la confort?

CUT TO

ESC 8. INT. CASA IVAN - DIA

Mostramos implementos de montañismo

¿Tú crees que es importante salir de esta zona para alcanzar tus metas?

CUT TO

ESC 9. INT. CASA IVAN - DIA

Tomas de fotos donde aparezca en la cima de una montaña

¿Fue difícil llegar donde estas ahora?

CUT TO

ESC 10. INT. CASA IVAN – DIA

Medallas y trofeos que ha ganado

¿Tuviste algún obstáculo para lograrlo?

CUT TO

ESC 11. INT. CASA IVAN – DIA

Vemos a Iván en su vida diaria

¿Hubo personas que menospreciaban lo que querías ser? ¿Comentarios negativos?

CUT TO

Después de ya haber alcanzado tu meta.. que viene en el futuro de Iván Vallejo?

CUT TO

ESC 12. INT. CASA IVAN - DIA

IVAN VALLEJO

Vemos a Iván mirando a la cámara dando el consejo.

“Frase alentadora del personaje”

(Alguna frase motivadora para los adolescentes)

TRANSICION DE FORMA / MOVIMIENTO

ESC 13. ANIMACION #5 POR ORDENADOR (VER STORYBOARD)

TITULO (frase)

“¿A qué te dedicas? Soy pintor

Si, pero cuál es tu profesión?... ”

ESC 14. ANIMACION #6 TIME LAPSE

Vemos a Juan Pablo pintar un cuadro donde represente las tres etapas que tuvo que pasar para llegar a ser quien es.

JUAN PABLO TORAL (V.O)

Desde pequeño aprecio el arte, siempre pintaba y hacia manualidades, estudié arquitectura pero me di cuenta que no era mi pasión hasta que a los 20 años decidí convertirme en pintor.

ESC 15. INT. GALERIA – DIA

Vemos a Juan Pablo Toral sentado en su galería tomando café

¿Qué es para ti la zona la confort?

CUT TO

ESC 16. INT. GALERIA – DIA

Tomas de él pintando

¿Tú crees que es importante salir de esta zona para alcanzar tus metas?

CUT TO

ESC 17. INT. GALERIA – DIA

Tomas de sus pinturas

¿Tuviste algún obstáculo para lograrlo?

CUT TO

ESC 18. EXT. LAS PEÑAS – DIA

Juan Pablo caminando por las peñas

¿Hubo personas que menospreciaban lo que querías ser? ¿Comentarios negativos?

CUT TO

ESC 19. INT. GALERIA – DIA

Tomas de óleo, lienzos

¿Fue difícil llegar donde estas ahora?

CUT TO

Después de ya haber alcanzado tu meta.. Que viene en el futuro de Juan Pablo Toral?

ESC 20. INT. CASA JUAN PABLO -DIA

JUAN PABLO TORAL

Vemos a Juan Pablo mirando a la cámara dando el consejo

(Alguna frase motivadora para los adolescentes)

TRANSICION DE FORMA/MOVIMIENTO

ESC 21. ANIMACION #7 POR ORDENADOR (VER STORYBOARD)

TITULO (frase)

“Alguna frase desmotivadora que para el
sirvió de motivación”

(¿Recuerdas alguna frase negativa que para ti haya sido punto de motivación
para alcanzar tu meta?)

ESC 22. ANIMACION #8 POR ORDENADOR (VER STORYBOARD)

SEBASTIAN CORDERO (VO)

(¿Desde cuándo nació en ti el deseo de ser Director de Cine?)

ESC 23. INT. ESTUDIO – DIA

Vemos a Sebastián en su escritorio escribiendo un guión

¿Qué es para ti la zona de confort?

CUT TO

ESC 24. EXT. CALLES GYE – DIA

Tomas de El en la ciudad

¿Tú crees que es importante salir de esta zona para alcanzar tus metas?

CUT TO

ESC 25. INT. CASA – DIA

Tomas de los premios ganados

¿Tuviste algún obstáculo para lograrlo?

CUT TO

ESC 26. INT. ESTUDIO – DIA

Tomas de cámaras

¿Hubo personas que menospreciaban lo que querías ser? ¿Comentarios negativos?

CUT TO

ESC 27. INT. ESTUDIO – DIA

Lo vemos en la Pre- producción de la película

¿Fue difícil llegar donde ahora estas?

CUT TO

Después de ya haber alcanzado tu meta.. que viene en el futuro de Sebastián Cordero?

ESC 28. INT. CASA - DIA

SEBASTIAN CORDERO

Vemos a Sebastián mirando a la cámara dando el consejo

(Alguna frase motivadora para los adolescentes)

DISOLVE TO

ESC 29. EXT. LAS PEÑAS - DIA - ANIMACION #9 TIME LAPSE

Se ve a un joven parado dando la espalda a la cámara en las escalinatas de las peñas, de fondo los carros y las personas pasan rápidamente

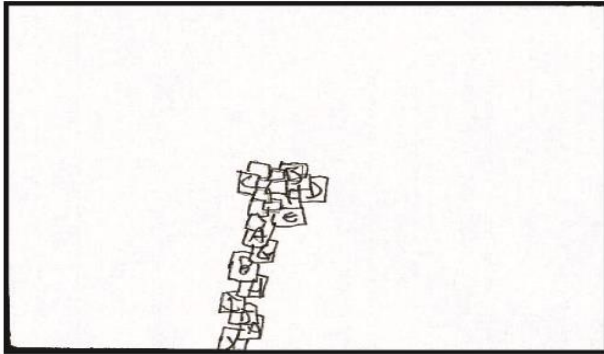
LEONARDO (V.O.)

Vivimos en un mundo que no duerme, el tiempo corre y depende de ti hacer las cosas posibles....**ATREVETE!!**

FADE OUT

3.4.3 Storyboard

Esc. 1 plano 1
Animacion #1 por Pixelación

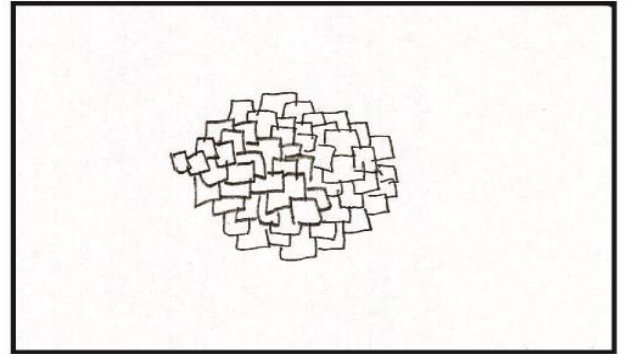


PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Vemos aparecer un grupo de letras recortadas de periodicos y agruparse en el medio de la pantalla.

Gráfico 14: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 1 plano 1
Animacion #1 por Pixelación

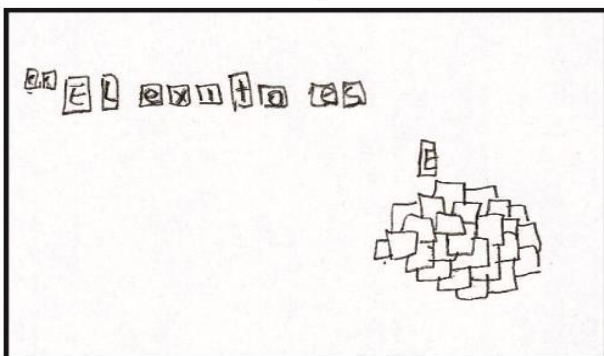


PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Dejaron de entrar mas letras y ahora estan en el centro de la pantalla moviendose como que tuvieran vida.

Gráfico 15: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 1 plano 1
Animacion #1 por Pixelación

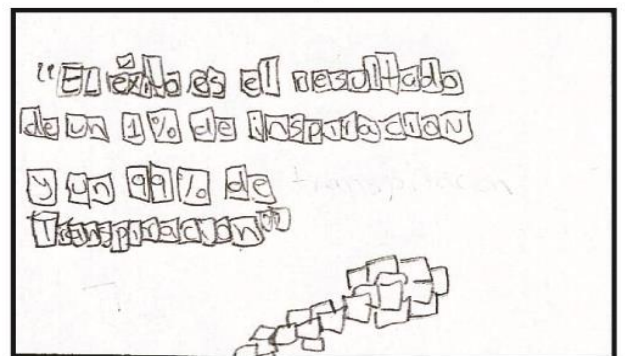


PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Comienzan a salir una letra a la vez del grupo para formar poco a poco una frase.

Gráfico 16: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 1 plano 1
Animacion #1 por Pixelación

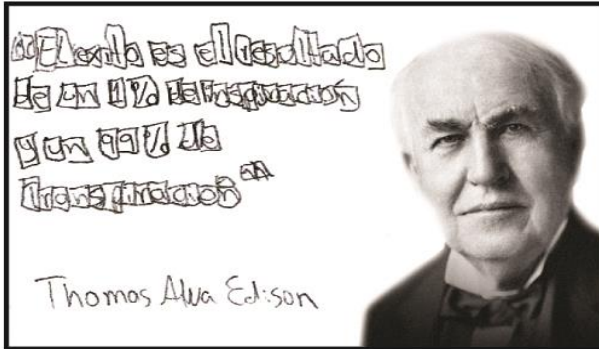


PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Terminan de formar la frase y el grupo de letras sobrantes salen de cuadro.

Gráfico 17: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 1 plano 1
Animación #1 por Pixelación

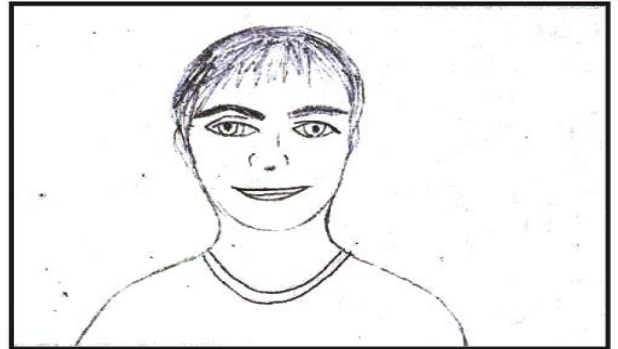


PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Vemos la frase completa mientras aparece una imagen del autor y su nombre en la parte inferior izquierda.

Gráfico 18: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 2 plano 1
INT. HABITACION LEONARDO - DIA



PP FRONTAL / CÁMARA FIJA

Chico 2 hablándole a la cámara 1

Gráfico 19: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 2 plano 2
INT. HABITACION LEONARDO - DIA

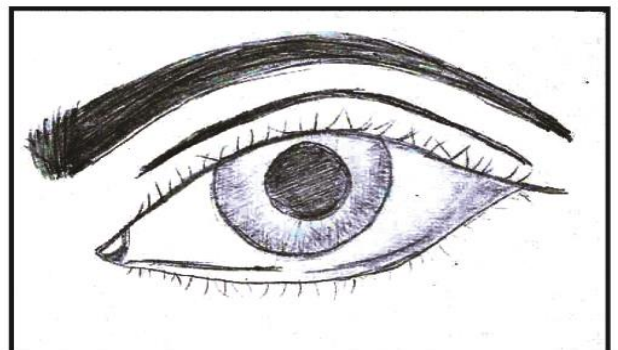


PP LATERAL / CÁMARA FIJA

Chico 2 hablándole a la cámara 1

Gráfico 20: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 2 plano 3
INT. HABITACION LEONARDO - DIA



PD FRONTAL / CAM. AL HOMBRO

Ojo del Chico 2

Gráfico 21: Stoyboard
Fuente Propia

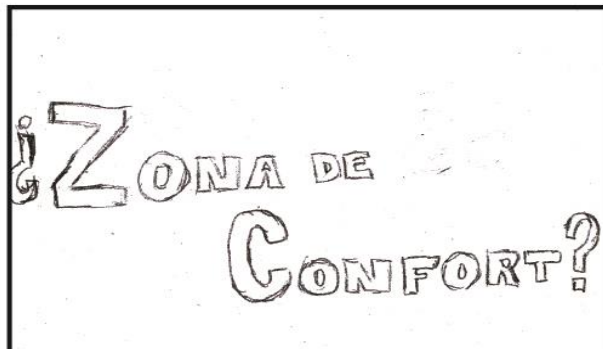
Esc. 2 plano 4
INT. HABITACION LEONARDO - DIA



PP FRONTAL / CÁMARA FIJA
Chico 2 hablándole a la cámara 1

Gráfico 22: Stoyboard
Fuente Propia

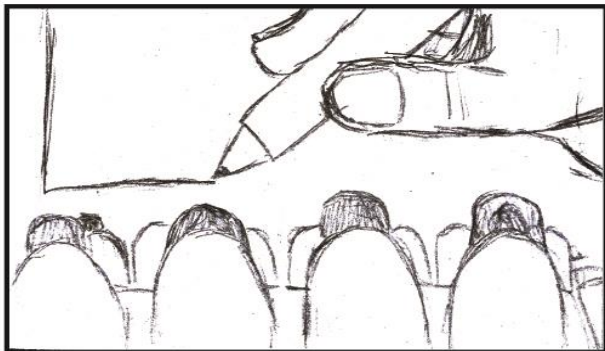
Esc. 3 plano 1
Animación #2 Time Lapse



PG FRONTAL / CÁMARA FIJA
Mano escribiendo la frase.

Gráfico 23: Stoyboard
Fuente Propia

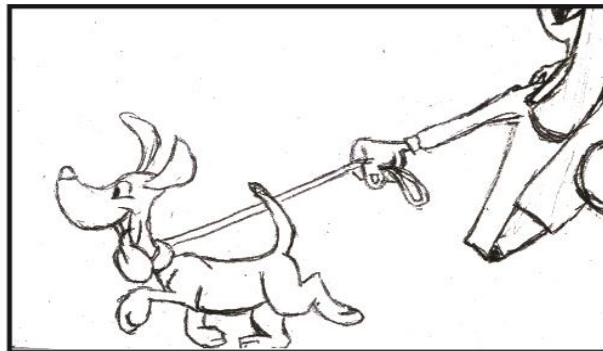
Esc. 3 plano 2
Animación #2 Time Lapse



PG FRONTAL / CÁMARA FIJA
Mano dibujando chicos en un cine

Gráfico 24: Stoyboard
Fuente Propia

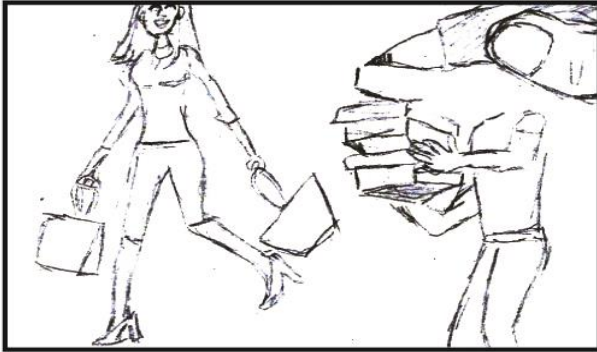
Esc. 3 plano 3
Animación #2 Time Lapse



PG FRONTAL / CÁMARA FIJA
Mano dibujando chico paseando a su perro

Gráfico 25: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 3 plano 4
Animación #2 Time Lapse

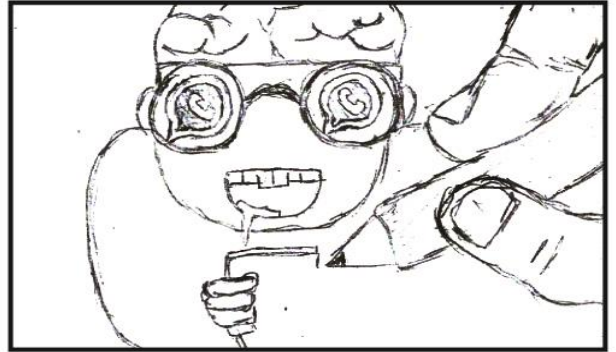


PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Mano dibujando Chica y novio llevando las compras.

Gráfico 26: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 3 plano 5
Animación #2 Time Lapse



PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Mano dibujando chico chateando por Whatsap.

Gráfico 27: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 3 plano 6
Animación #2 Time Lapse

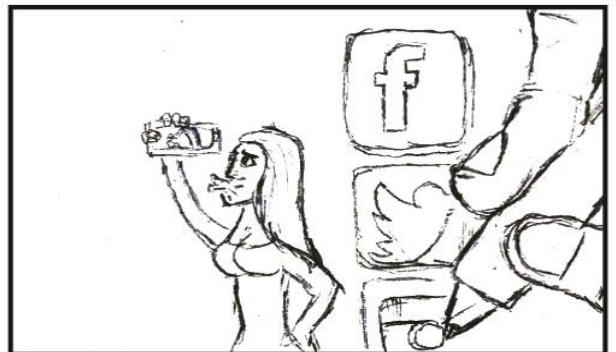


PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Mano dibujando chica jugando videojuegos

Gráfico 28: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 3 plano 7
Animación #2 Time Lapse



PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Mano dibujando chica tomándose selfies.

Gráfico 29: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 4 plano 1
INT. HABITACIÓN LEONARDO - DIA



PP FRONTAL / CÁMARA FIJA
Chico 2 hablándole a la cámara 1

Gráfico 30: Stoyboard
Fuente Propia

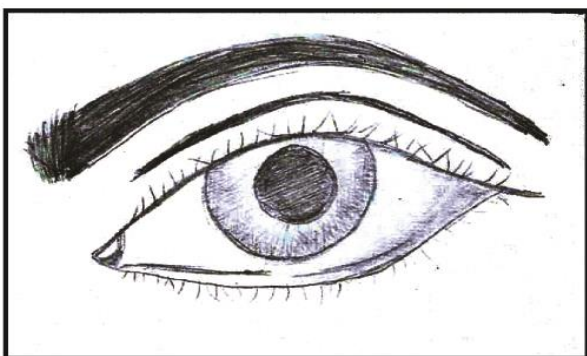
Esc. 4 plano 2
INT. HABITACIÓN LEONARDO - DIA



PP LATERAL / CÁMARA FIJA
Chico 2 hablándole a la cámara 1

Gráfico 31: Stoyboard
Fuente Propia

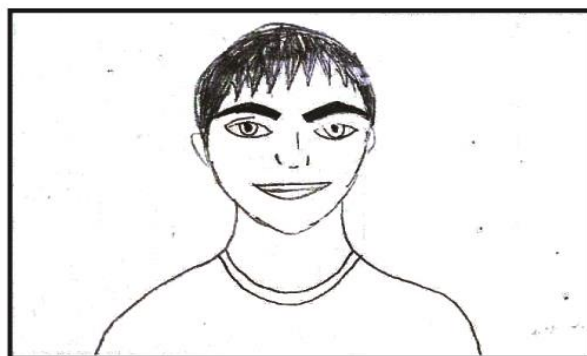
Esc. 4 plano 3
INT. HABITACIÓN LEONARDO - DIA



PD FRONTAL / CAM. AL HOMBRO
ojo del chico 2

Gráfico 32: Stoyboard
Fuente Propia

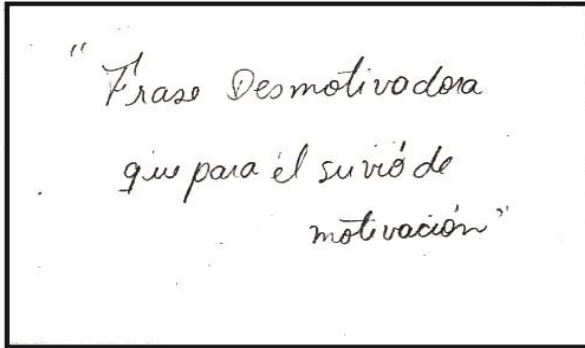
Esc. 4 plano 4
INT. HABITACIÓN LEONARDO - DIA



PP FRONTAL / CÁMARA FIJA
Chico 2 hablándole a la cámara 1

Gráfico 33: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 5 plano 1
Animación # 3 por ordenador

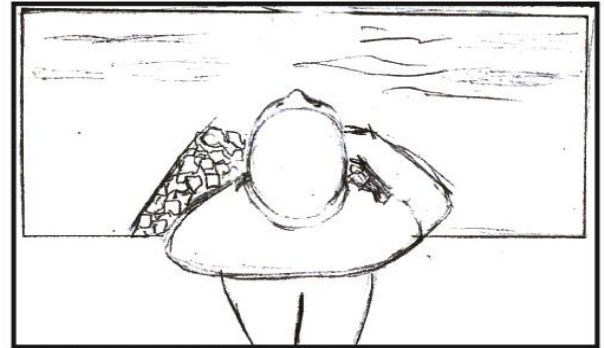


TEXTO / ORDENADOR

Aparece por unos segundos y luego desaparece

Gráfico 34: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 6 plano 1
EXT. PATIO CASA CHICO 1 - DIA

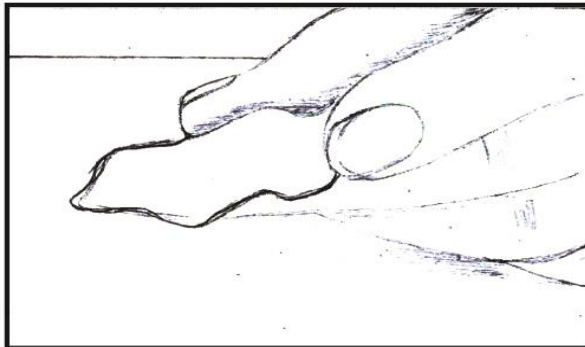


PG CENITAL / CÁMARA FIJA

Chico 1 armando el rompecabezas hecho de pedazos de vidrio.

Gráfico 35: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 6 plano 2
EXT. PATIO CASA CHICO 1 - DIA

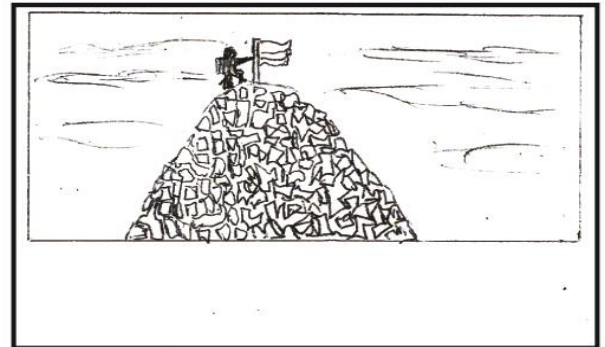


PD LATERAL / CÁMARA AL HOMBRO

Mano del chico 1 colocando una pieza de vidrio.

Gráfico 36: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 6 plano 3
EXT. PATIO CASA CHICO 1 - DIA



PG CENITAL / CÁMARA FIJA

Rompecabezas de vidrio terminado

Gráfico 37: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 7 plano 1
EXT. CALLES DE QUITO - DIA



PG POSTERIOR / CÁMARA FIJA
Personaje 1 caminando por las calles de Quito.

Gráfico 38: Stoyboard
Fuente Propia

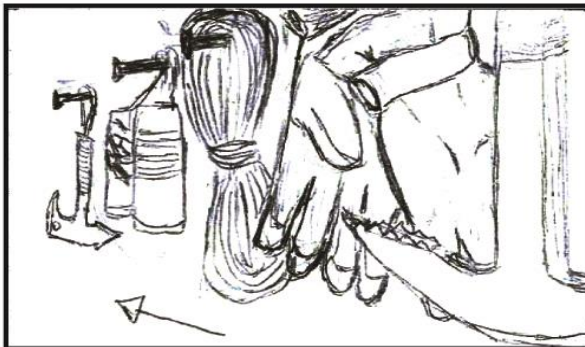
Esc. 8 plano 1
EXT. CALLES DE QUITO - DIA



PM FRONTAL / TRAVEL (SIGUIENDOLO)
Personaje 1 caminando por las calles de Quito.

Gráfico 39: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 9 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 1 - DIA



PD LATERAL / TRAVEL
Vemos los implementos de montañismo

Gráfico 40: Stoyboard
Fuente Propia

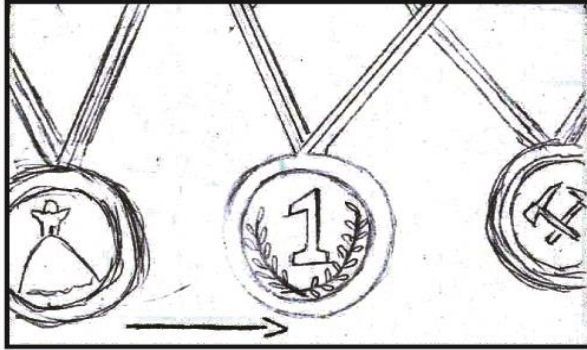
Esc. 10 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 1 - DIA



PG CENITAL / CÁMARA FIJA
Vemos fotografías del personaje 1 en sus travesías escalando montañas.

Gráfico 41: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 11 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 1 - DIA

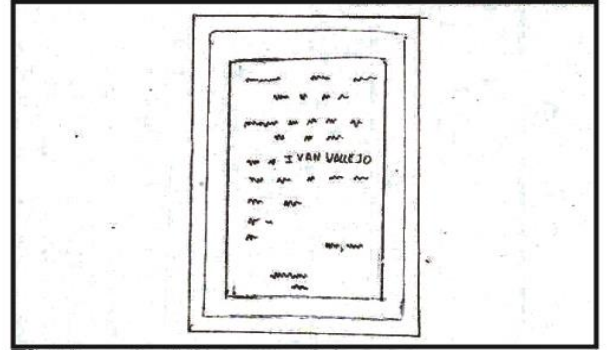


PD FRONTAL / TRAVEL

Vemos las medallas del personaje 1.

Gráfico 42: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 12 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 1 - DIA



PD FRONTAL / CÁMARA FIJA

Vemos las placas de reconocimiento del personaje 1.

Gráfico 43: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 13 plano 1
EXT. PARQUE LA CAROLINA - DIA

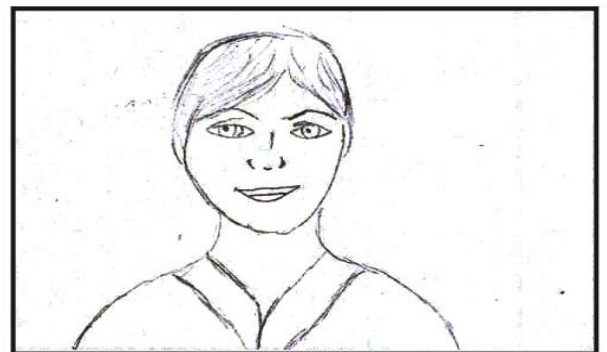


PM 3/4 / PANEÓ

Vemos al personaje 1 trotando.

Gráfico 44: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 14 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 1 - DIA

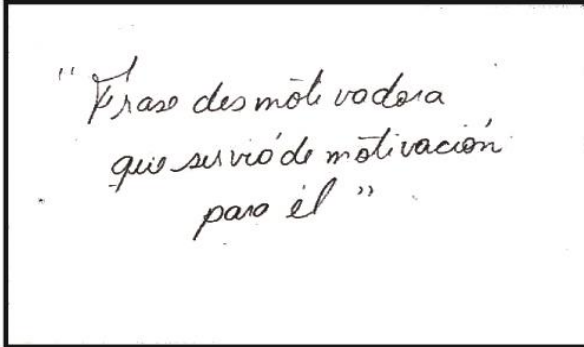


PP FRONTAL / CÁMARA FIJA

Vemos al personaje 1 hablándole a la cámara 1.

Gráfico 45: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 15 plano 1
Animacion #4 por ordenador



TEXTO / ORDENADOR

Aparece por unos segundos y luego desaparece

Gráfico 46: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 16 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 2 - DIA



PM LATERAL / CAM. AL HOMBRO

Vemos al personaje 2 pintando su representación de él de niño, joven y adulto.

Gráfico 47: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 16 plano 2
INT. CASA PERSONAJE 2 - DIA

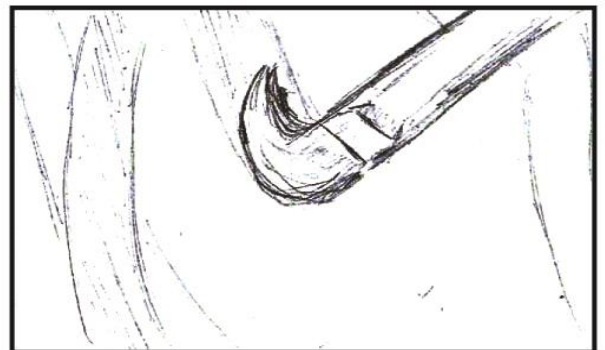


PD PICADA / CAM. AL HOMBRO

Detalle del pincel cargandose de pintura

Gráfico 48: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 16 plano 3
INT. CASA PERSONAJE 2 - DIA

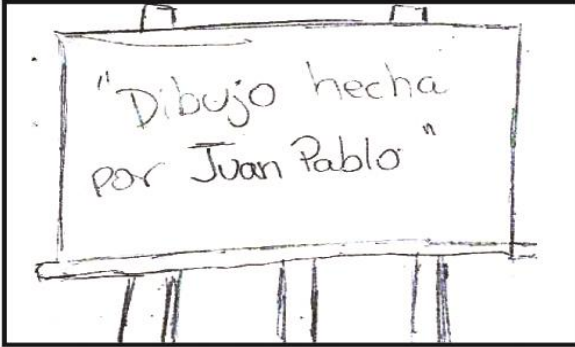


PD LATERL / CAM. AL HOMBRO

Detalle del pincel pintando.

Gráfico 49: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 16 plano 4
INT. CASA PERSONAJE 2 - DIA



PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Vemos la pintura terminada por personaje 2

Gráfico 50: Storyboard
Fuente Propia

Esc. 17 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 2 - DIA



PM 3/4 / CÁMARA FIJA

Vemos al personaje 2 tomando una taza de café y leyendo en su galería.

Gráfico 51: Storyboard
Fuente Propia

Esc. 17 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 2 - DIA

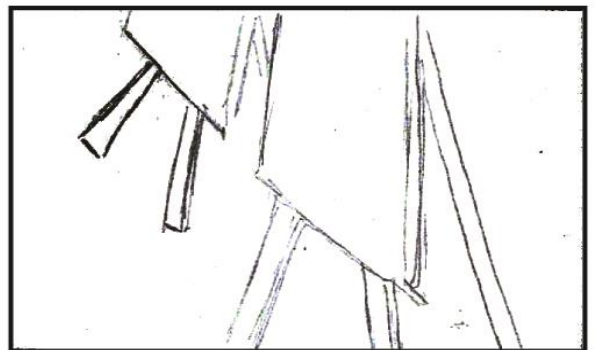


PM LATERAL / CÁMARA FIJA

Vemos al personaje 2 pintando uno de sus cuadros.

Gráfico 52: Storyboard
Fuente Propia

Esc. 18 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 2 - DIA

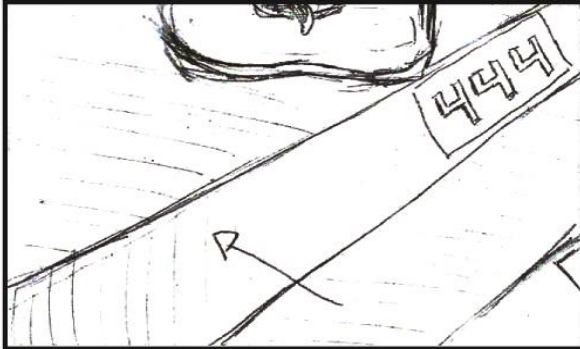


PG LATERAL / CÁMARA FIJA

Plano de los caballetes con perspectiva

Gráfico 53: Storyboard
Fuente Propia

Esc. 19 plano 1
EXT. LAS PEÑAS - NOCHE

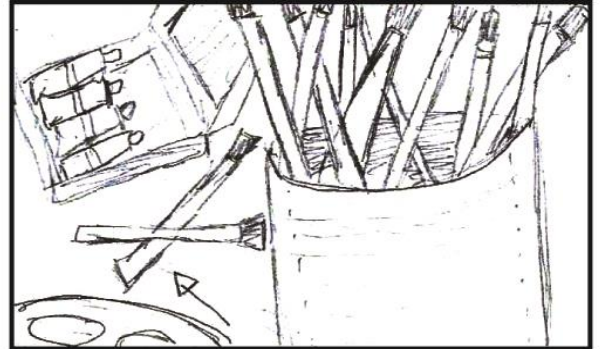


PD LATERAL / PANEO A LA IZQUIERDA

Pies del personaje 2 llegando al último escalón de las peñas y lo seguimos con un paneo.

Gráfico 54: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 20 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 2 - DIA

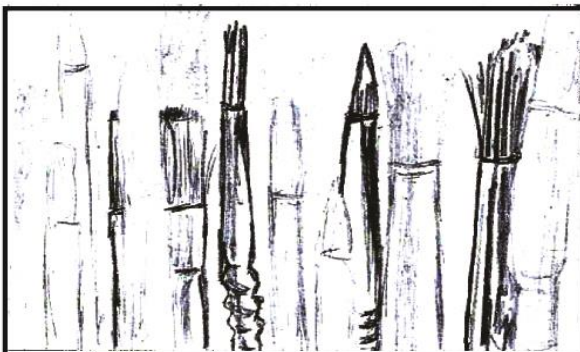


PD FRONTAL / TRAVEL

Mostrando la mesa con los implementos de pintura.

Gráfico 55: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 20 plano 2
INT. CASA PERSONAJE 2 - DIA

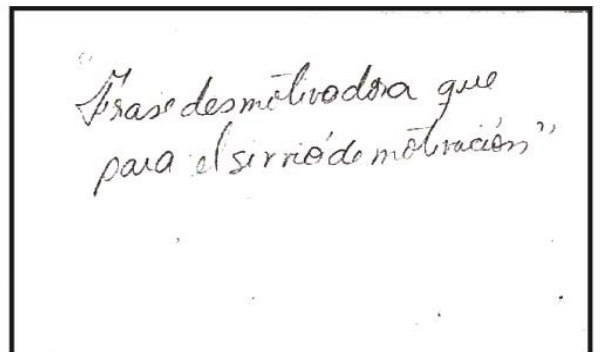


PD FRONTAL / PANEO

Plano de los pinceles

Gráfico 56: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 21 plano 1
Animación #5 por ordenador

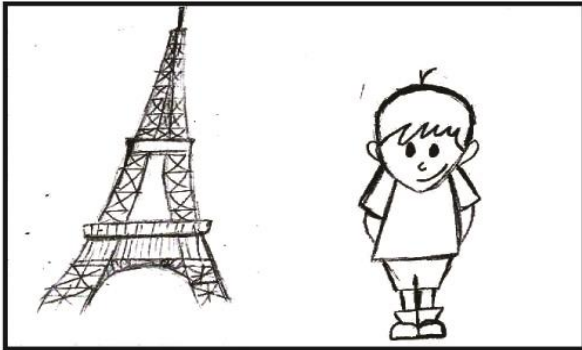


PG LATERAL / CÁMARA FIJA

Aparece unos segundo y luego desaparece

Gráfico 57: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 22 plano 1
Animación #6 por ordenador

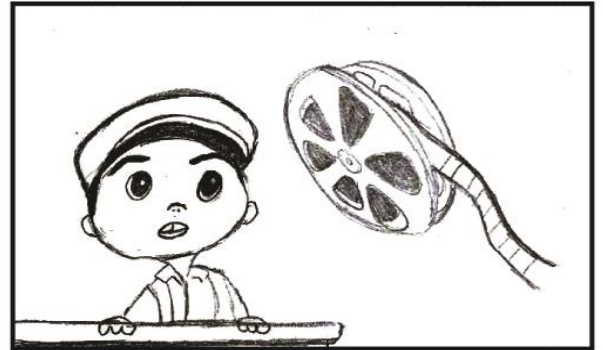


PG FRONTAL / CÁMARA FIJA

Animación del personaje 3 llegando a Paris a los 9 años.

Gráfico 58: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 22 plano 2
Animación #6 por ordenador

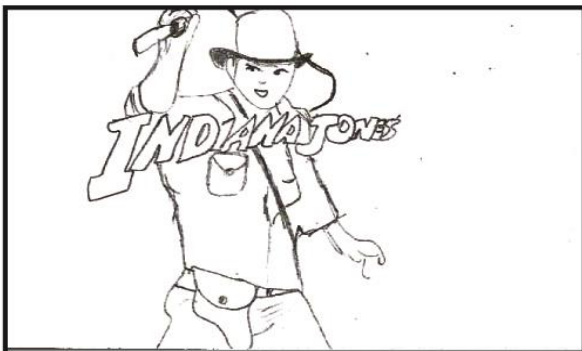


PM FRONTAL / CÁMARA FIJA

Animación del personaje 3 cuando siente el amor por el cine.

Gráfico 59: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 22 plano 3
Animación #6 por ordenador



PML FRONTAL / FIJA

Pelicula Indiana Jones y los Cazadores del Arca Perdida.

Gráfico 60: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 23 plano 1
EXT. CALLES DE QUITO. DIA

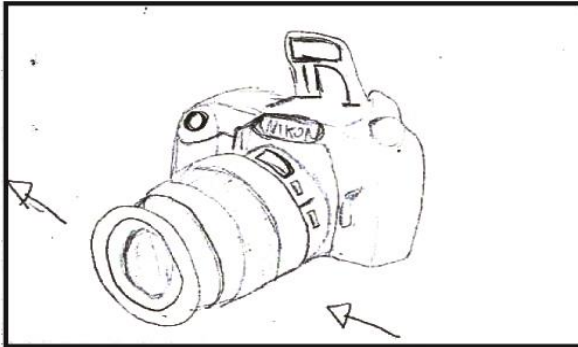


PE 3/4 / PANEÓ

Vemos al personaje 3 caminando por las calles de Quito.

Gráfico 61: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 24 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 3 - DIA



PD LATERAL / TRAVEL

Vemos las cámaras y equipos del personaje 3.

Gráfico 62: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 25 plano 1
INT. CASA PERSONAJE 3 - DIA

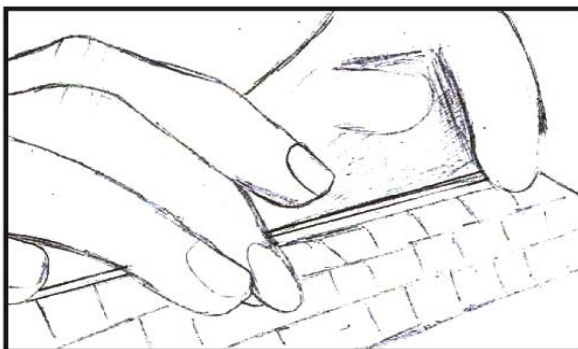


PG 3/4 / TRAVEL

Vemos al personaje 3 escribiendo en su computadora.

Gráfico 63: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 25 plano 2
INT. CASA PERSONAJE 3 - DIA



PD LATERAL / CAM. EN MANO

Vemos las manos del personaje 3 tipeando.

Gráfico 64: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 26 plano 1
EXT. SET GRABACIÓN - DIA

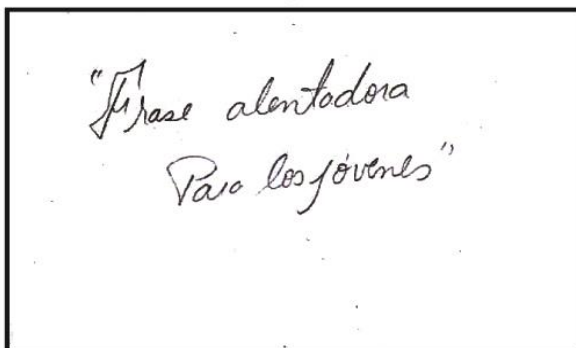


PMC FRONTAL / CAM. AL HOMBRO

Vemos al personaje 3 dirigiendo en una película.

Gráfico 65: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 27 plano 1
Animación #7 por ordenador



TEXTO ORDENADOR

Aparece por unos segundos y luego desaparece.

Gráfico 66: Stoyboard
Fuente Propia

Esc. 28 plano 1
EXT. LAS PEÑAS - NOCHE (TIME LAPSE)



PG POSTERIOR / CÁMARA FIJA

Vemos al chico 1 inmóvil en medio de las peñas mientras la gente y carros pasan rápidamente a su alrededor.

Gráfico 67: Stoyboard
Fuente Propia

3.4.4 Casting

Personajes:

Iván Vallejo: Montañista Ambateño, primer ecuatoriano, tercer americano y décimo cuarto que ha conseguido subir a las cimas de las 14 montañas con más de 8.000 metros de altura (los 14 ochomiles)

Juan Pablo Toral: Pintor Guayaquileño, ganador del “Premio Único, Salón Nacional Mariano Aguilera 2004”, Mención de honor “salón de Nacional de Julio 2005, 2006”. Creador de innumerables pinturas y murales que expresan al Guayaquil contemporáneo.

Sebastián Cordero: Director, de cine quiteño, reconocido como el mayor exponente del cine en el Ecuador, ganador de varios premios y reconocimientos en festivales como el Festival de cine de Bogotá, premio al mejor director en el Festival de Cine Español en Málaga (2010) por su película “Rabia”, etc. Director de películas como “Ratas, Ratones y Rateros”, “Crónicas”, “Rabia”, “Pescador”, “Europa Report”.

3.5 Gestión de proyecto y producto artístico

La difusión de este proyecto será realizada principalmente en colegios y universidades donde se lo expondrá a los estudiantes de bachillerato para motivarlos a perseguir sus metas. También se creará un canal de Youtube para su reproducción.

Conclusiones

En el país no existen productos audiovisuales sobre este tema, en el área educativa a pesar de haber preocupación no le dan la importancia ni la iniciativa necesaria para hacerlo. En el ámbito audiovisual las productoras y canales de televisión consideran que es una excelente idea sin embargo prefieren proponer un proyecto comercial donde tendrán altos ingresos.

Después de realizar el docu-corto se pudo cumplir con los objetivos deseados, saliendo un poco de lo convencional y tradicional sin que sea necesario utilizar costosos equipos pues basta valerse de la creatividad, la buena administración del poco recurso económico y una idea bien enfocada, para lograr un producto audiovisual con contenido de alta calidad que permita mostrar la realidad de personas ecuatorianas que han alcanzado sus metas gracias a su perseverancia, motivando a los jóvenes a perseguir lo que desean.

Recomendaciones

Antes de poner en marcha la realización de un producto audiovisual es necesario definir en primera instancia el género y la idea, en este caso un documental. Para llevarlo a cabo se debe realizar una estructura de cómo se contara la historia; si bien es cierto no se cuenta con guión literario como en un producto audiovisual de ficción pero si con un guión esquemático que es el que dará las pautas de cada situación que se desee mostrar. Además la búsqueda de los personajes es una ardua tarea ya que son los responsables de darle vida al documental por ende es importante mantener una buena relación con ellos para lograr mayor apertura y así mismo mayor confianza para que pueda mostrarse de manera natural.

Es necesario investigar sobre el tema propuesto ya que no se puede realizar algo sin conocerlo a profundidad por ende es recomendable leer libros,

artículos, hablar con personas que estén relacionadas con el tema, etc. En la parte técnica ver documentales que sirvan de referencia para poder crear una idea de cómo se desea realizar empezando a imaginarlo para luego plasmarlo en papel y por último en el proyecto audiovisual. Si no se cuenta con mucha experiencia en el área de fotografía se deben hacer prácticas de los encuadres y planos, así mismo con la iluminación encaminándolo al tema y al mensaje que se desee dar al espectador.

Si nace una nueva idea solo es necesario intentar realizarla sin tener limitantes, en el caso de que no funcione es recomendable tener otras e intentar hasta que el resultado sea el que se desee.

Bibliografía

- Selby A. (2009). Animación Nuevos Proyectos y Procesos Creativos. Parramón Ediciones S.A.
- Breschand J. (2004). La otra cara del cine. Editorial Paidós Ibérica
- Bailblé C. (2006). Artículo Sobre el Documental
- Guzmán P. (1998) Artículo El guion en el cine documental
- Barroso García J. (1998) Técnicas de realización de reportajes y documentales para televisión
- Edgar-Hunt R. (2010) Bases del Cine 03. Dirección. Parramón Arquitecturas y Diseño.
- Karel R. (1960) Técnica del Montaje cinematográfico Ediciones Plot. Recuperado de <http://www.scribd.com/doc/39231573/Tecnica-de-Montaje-Cinematografico1-Reisz#scribd>
- Gómez O. S. (2012) El documental, Historia y estilo. Se vislumbran maravillas (attacca súbito) Documental Poeta. Hombres de ciencia con la necesidad de documental.
- Harris J. y Withrow S. (2010) Ilustración Vectorial. Los secretos de la creación digital de imágenes. Editorial PromoPress
- Worthington Ch. (2009) Bases del Cine 01. Producción. Parramón Arquitectura y Diseño. -Barnwell J. Fundamentos de la creación cinematográfica. Parramón Arquitectura y Diseño.
- Barnwell J. (2009) Fundamentos de la creación cinematográfica. Parramón Arquitectura y Diseño.