



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

TEMA:

DESARROLLO DE CORTO ANIMADO EN STOP MOTION, CON LA
FINALIDAD DE FORTALECER LA CONCIENCIA SOCIAL DEL
RECICLAJE EN LA CIUDAD DE GUAYAQUIL

AUTOR:

BAYONA CARRERA EMILIO ANDRÉS

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES

TUTOR:

MSc. GUERRERO CARLOS L. ING.

Guayaquil, Ecuador

2015



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo fue realizado en su totalidad por Emilio Andrés Bayona Carrera, como requerimiento parcial para la obtención del Título de Ingeniero en producción y dirección en artes audiovisuales.

TUTOR

Ing. Carlos L. Guerrero MSc.

DIRECTOR DE LA CARRERA

Lcdo. David Choez Mgs.

Guayaquil, a los 21 días del mes de marzo del año 2016.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Emilio Andrés Bayona Carrera**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación **Desarrollo de corto animado en stop motion, con la finalidad de fortalecer la conciencia social del reciclaje en la ciudad de Guayaquil** previa a la obtención del Título **de Ingeniero en producción y dirección en artes audiovisuales**, ha sido desarrollado 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 21 días del mes de marzo del año 2016.

EL AUTOR

Emilio Andrés Bayona Carrera



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

AUTORIZACIÓN

Yo, **Emilio Andrés Bayona Carrera**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación: **Desarrollo de corto animado en stop motion, con la finalidad de fortalecer la conciencia social del reciclaje en la ciudad de Guayaquil**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 21 días del mes de marzo del año 2016.

EL AUTOR:

Emilio Andrés Bayona Carrera

AGRADECIMIENTO

A mí madre, que desde el primer día que salí de la casa para empezar a formarme, hasta el día de hoy, con amor no ha dejado de recordarme lo mucho que valgo y lo segura que esta de mi éxito.

A mi padre que me demostró lo importante que soy para el mediante su esfuerzo para verme donde estoy ahora y donde estaré mañana.

A mi hermana que me mostro el lado hermoso de la vida cuando se tiene una actitud positiva y un corazón puro.

A mi prometida Adelaide, con la que formare un mundo lleno de amor y risas.

A mis hermanos, familiares y amigos.

Emilio Andrés Bayona Carrera

DEDICATORIA

Este trabajo está dedicado para aquel chico que desde siempre supo lo que quiso y que esta es una muestra de su compromiso.

Emilio Andrés Bayona Carrera

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

OPONENTE

DOCENTE DELEGADO

**DIRECTOR DE CARRERA
O SU DELEGADO**



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERÍA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES
AUDIOVISUALES**

CALIFICACIÓN

Ing. Carlos L. Guerrero MSc.

ÍNDICE GENERAL

Introducción	2
1. CAPÍTULO I: Presentación del objeto de estudio.....	3
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Formulación del problema	4
1.3 Objetivo general	5
1.4 Objetivos específicos	5
1.5 Justificación del tema	5
1.6 Marco conceptual	7
1.6.1 Sobre la educación ambiental	7
1.6.2 Historia de la educación ambiental y su filosofía.....	7
1.6.3 Sobre el reciclaje.....	9
1.6.4 Beneficios del reciclaje.....	9
1.6.5 Los productos reciclables.....	10
1.6.6 El reciclaje en el Ecuador.....	11
1.6.7 Clasificación de Residuos Inorgánicos.....	12
1.6.8 ¿Qué es el audiovisual?.....	13
1.6.9 ¿Qué es la composición audiovisual?	14
1.6.10 Elementos de la composición audiovisual.....	15
1.6.11 Corto	19
1.6.12 ¿Qué es la Animación?	20
1.6.13 Tips para diseñar una animación	21
1.6.14 El porqué de la animación.....	22
1.6.15 Tipos de animación	23
1.6.16 El animar e interpretar una animación.....	26
1.6.17 El animador como intérprete de la actuación	27
1.6.18 Guión literario	28
1.6.19 Guión técnico	29
1.6.20 Storyboard.....	29
1.6.21 Personajes y movimientos	31

1.6.22	Detalles y personalidad de los personajes	33
1.6.23	Chroma key	34
2.	CAPÍTULO II.- Diseño de la investigación.....	38
2.1	Planteamiento de la metodología	38
2.2	Instrumentos de investigación	39
2.3	Resultados de la investigación	40
3.	CAPÍTULO III.- Descripción del producto o presentación	66
3.1.	Organigrama	66
3.2.	Cronograma	67
3.3.	Presupuesto	67
3.3.1.	Recursos técnicos	68
3.3.2.	Recursos operativos.....	68
3.4.	Propuesta artística	68
3.4.1.	Guión literario	69
3.4.1.	Guión técnico	71
3.4.2.	Story Board	73
3.4.3.	Diseño de personajes.....	77
3.4.4.	Diseño de escenario.....	79
3.4.5.	Plan de rodaje	80
3.5.	Gestión de proyección del producto artístico.....	82
	Conclusiones y recomendaciones	83
	Bibliografía	84
	Anexos.....	87

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Conocimiento sobre el reciclaje	40
Tabla 2. Conocimiento sobre tipos de reciclaje	41
Tabla 3. Conocimiento sobre tipos de reciclaje	43
Tabla 4. Objetos reciclados con más frecuencia	44
Tabla 5. Objetos reciclados con más frecuencia en general.....	47
Tabla 5. Lugar donde se encuentra objetos reciclables.....	48
Tabla 7. Lugares fuente de objetos reciclables.....	50
Tabla 8. Porcentaje de personas que ha visto un corto animado	51
Tabla 9. Porcentaje general de personas que ha visto un corto animado ...	52
Tabla 10. Tipo de animación más vistos.....	53
Tabla 11. Tipos de animaciones más vistas en general	55
Tabla 12. Tipos de animaciones preferidas	56
Tabla 13. Tipos de animaciones preferidas en general	58
Tabla 14. Conocimiento de los Guayaquileños sobre stop motion	59
Tabla 15. Conocimiento de los Guayaquileños sobre stop motion en general	60
Tabla 16. Interés en corto animado en Stop Motion	61
Tabla 17. Interés total en corto animado en Stop Motion.....	62
Tabla 18. Efectividad del proyecto según encuestados	63
Tabla 19. Efectividad del proyecto según encuestados en general	64
Tabla 20. Cronograma	67
Tabla 21. Presupuesto para corto animado	67
Tabla 22. Guión técnico	71
Tabla 23. Plan de rodaje.....	80

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Figura 1. Frecuencia de conocimiento sobre el reciclaje	40
Figura 2. Porcentaje de conocimiento sobre el reciclaje	40
Figura 3. Frecuencia y porcentaje de conocimiento sobre tipos de reciclaje	42
Figura 4. Porcentaje de conocimiento sobre tipos de reciclaje	43
Figura 5. Porcentaje de objetos reciclados con más frecuencia	46
Figura 6. Objetos reciclados con más frecuencia en general	47
Figura 7. Lugar donde se encuentra objetos reciclables.....	49
Figura 8. Lugares fuente de objetos reciclables.....	50
Figura 9. Frecuencia de personas que ha visto un corto	51
Figura 10. Frecuencia de personas que ha visto un corto	52
Figura 11. Porcentaje de personas que ha visto un corto.....	52
Figura 12. Frecuencia y porcentaje de tipos de animaciones más vistas	54
Figura 13. Tipos de animaciones más vistas	55
Figura 14. Frecuencia y porcentaje de tipos de animaciones preferidas	57
Figura 15. Tipos de animaciones preferidas	58
Figura 16. Frecuencia y porcentaje de conocimiento sobre stop motion	59
Figura 17. Porcentaje de conocimiento sobre stop motion en Guayaquil	60
Figura 18. Frecuencia de interés sobre corto en stop motion.	61
Figura 19. Porcentaje de de interés sobre corto en stop motion.....	62
Figura 20. Porcentaje de de interés sobre corto en stop motion.....	62
Figura 21. Efectividad del proyecto según encuestados.....	63
Figura 22. Efectividad del proyecto según encuestados en general.....	64
Figura 23. Organigrama.....	66
Figura 24. Storyboard collage.....	73
Figura 25. Storyboard página 1/3.....	74
Figura 26. Storyboard página 2/3.....	75
Figura 27. Storyboard página 3/3.....	76
Figura 28. Personaje principal “maderol”	77
Figura 28. Personaje secundario “garbagemen”	78
Figura 29. Escenografía.....	79

RESUMEN

Este trabajo de titulación para la producción de un corto animado en stop motion, utiliza conocimientos de la técnica de animación, reciclaje entre otros. Se cuenta una historia de aprendizaje sobre los beneficios del reciclaje y el cuidado de los balnearios de una manera más comprensible para el público mediante dos personajes y un escenario hechos de materiales reciclados. Se destaca el aspecto cultural de nuestra sociedad en el desarrollo de este proyecto, y se trata de como una forma creativa puede lograr crear conciencia sobre la contaminación de nuestros balnearios.

Palabras Claves: Corto, Animación, Stop Motion, Reciclaje

“Parece haber una profunda costumbre en nuestra cultura de tirar cosas que se pueden reutilizar. La madre naturaleza no tira cosas. Los árboles muertos, pájaros, escarabajos y elefantes son reciclados rápidamente por el sistema”

William Booth. Fundador y primer general del Ejército de Salvación

Introducción

A nivel mundial la generación de desechos representa una gran cantidad de problemas ambientales. En el 2012 la producción de basura en el Ecuador fue de 406,8Kg per cápita por año. Comparado con la región Andina se ubica antes de Brasil, Perú y Colombia. En el año 2014 el 38.32% de las familias o sea un tercio de los hogares ecuatorianos clasificaron sus desperdicios. Entre el 2010 y el 2014 se registró un incremento del porcentaje de clasificación del 13.16%. En una encuesta realizada en México por el Instituto Nacional de Estadísticas y Geografía (INEGI) indicaba que el 45,9% de familias si clasificaban sus desperdicios. Esto quiere decir que están 16 puntos porcentuales por encima del Ecuador. A nivel nacional Cuenca se ubica en el primer lugar con el mayor porcentaje de hogares que clasifican residuos (43.15%) seguidos por Quito, Guayaquil, Ambato y Machala siendo ésta la ciudad con el mayor porcentaje que no clasifican residuos (79,98 %). La ciudad de Guayaquil está ubicada en el tercer puesto con el 65.42% de hogares donde no se clasifican desechos (INEC, 2014). Este trabajo de titulación es un producto artístico que busca incrementar el nivel de interés sobre el reciclaje y el cuidado de los balnearios en la provincia del guayas con el fin de mejorar la calidad de vida de los ciudadanos y preservar el medio ambiente.

1. CAPÍTULO I: Presentación del objeto de estudio

1.1 Planteamiento del problema

De los problemas más críticos del país en cuanto a contaminación ambiental es la contaminación del agua.

En el caso de Guayaquil gran parte del problema es la degradación del estero salado que se une con el río Guayas (unión del río Daule con el río Babahoyo) y el golfo de Guayaquil, desembocando al océano pacífico. Ya que estos dos ecosistemas acuáticos están interconectados, la contaminación afecta directamente al océano provocando consecuencias negativas en la calidad del agua y las diversas especies acuáticas.

Dentro del tema sobre la contaminación del Estero Salado proveniente de las descargas de aguas residuales y basura arrojada que perjudica a los manglares y diferentes balnearios. Estas proceden de zonas urbanas, tanto industriales como domésticas. Las empresas cercanas al Estero ascienden a más de 930 y de ellas 42% son industriales.

Un total de 63% descargas de aguas residuales y basura pertenecen a empresas que fabrican productos alimenticios y bebidas. El ministerio del ambiente y el municipio de Guayaquil impone multas y clausuras por la contaminación acuática a las empresas que incumplan la norma ambiental. A estas descargas industriales se le suman las de viviendas cercanas al Estero que también son monitoreadas por el municipio. (Rosero, 2012)

Otro de los problemas es la poca cultura del reciclaje por parte de los guayaquileños y su desinterés hacia las campañas presentadas por diferentes grupos sociales, entidades municipales y gubernamentales.

El estado declaró el 2015 como “el año del reciclaje” en el Ecuador. Brigadas del ministerio del ambiente se encargaron de informar a la ciudadanía sobre la importancia del reciclaje.

La campaña tuvo principal énfasis en los balnearios más visitados durante el feriado de carnaval como lo fueron Salinas, Puerto López, Ballenita, Tonsupa entre otros por la mayor parte de los guayaquileños. La intención también fue juntar esfuerzos y colaborar con las iniciativas de gobiernos locales, organizaciones ambientalistas, instituciones públicas y privadas, así como de los jóvenes que buscan en el reciclaje una salida más creativa con el manejo de los desperdicios. (Jaramillo, 2015)

A pesar de todas estas acciones no se ha podido generar el interés deseado por parte de la comunidad a la que están dirigidas.

1.2 Formulación del problema

¿De qué manera forma contribuye un producto audiovisual animado con la técnica de stop motion, a informar sobre la importancia del reciclaje en el casco urbano de Guayaquil?

1.3 Objetivo general

Desarrollar un corto animado utilizando la técnica del stop motion, con la finalidad de fortalecer la conciencia social del reciclaje en la ciudad de Guayaquil.

1.4 Objetivos específicos

- Crear una animación utilizando materiales reciclados encontrados en el casco urbano de la ciudad de Guayaquil para incrementar el conocimiento, la sensibilidad y la conciencia de los guayaquileños sobre los problemas de la contaminación.
- Implementar en la animación los conceptos, la importancia, las metas, y los principios básicos del reciclaje a través de los protagonistas del corto para concientizar a los espectadores.
- Aportar a la industria audiovisual guayaquileña con un producto que incorpore la técnica del stop motion.

1.5 Justificación del tema

La contaminación ambiental no solo afecta a la naturaleza y su entorno, sino también afecta a los seres humanos. El respirar aire contaminado perjudica a la salud cardiovascular, por lo cual respetar y aplicar las normas de salud ambiental mejoraría considerablemente nuestra salud y la de la naturaleza

Por otro lado, la contaminación debilita la capa ozono que es la que protege a la tierra de la radiación ultravioleta del sol la cual provoca el calentamiento global.

Toda esta contaminación al medio ambiente genera daños contra los animales, plantas y perjudica físicamente a los seres humanos, ensucia las aguas y hace de las tierras un lugar infértil para la siembra. (Suarez, 2013)

Ante la problemática planteada, y debido a que el gobierno, municipios y demás organizaciones han invertido en campañas de concientización se propone la creación de un corto animado que trate sobre el daño que produce la contaminación por causa de la basura arrojada en los balnearios y los múltiples beneficios del reciclaje como solución para el orden y limpieza de los desechos.

El proyecto se justifica debido a que esta animación será un aporte para reforzar estas campañas de manera artística y llamativa porque es una forma diferente de mostrar los beneficios del reciclaje, ya que no solo se trata este tema dentro de la animación, sino que los personajes, escenarios, efectos de sonido y demás están elaborados con objetos reciclados encontrados en los diferentes balnearios.

Este trabajo de titulación tiene como propósito contribuir a la comunidad, mediante la creación de un corto animado que generara en el espectador el conocimiento, la sensibilidad, conciencia e importancia del cuidado y limpieza de los balnearios a través del reciclaje.

En cuanto al producto artístico, también se busca fortalecer e incrementar los trabajos en animación y sobre todo en Stopmotion dentro de la ciudad de Guayaquil.

1.6 Marco conceptual

1.6.1 Sobre la educación ambiental

La respuesta de la UNESCO en el marco del Decenio de las Naciones Unidas de la Educación para el Desarrollo Sostenible (DEDS). Una forma de combatir la contaminación y el cambio climático es la educación. Teniendo conocimientos sobre la contaminación y el calentamiento del planeta y cómo enfrentar las consecuencias del mismo se puede alentar a las personas a cambiar sus conductas y actitudes.

La UNESCO ha propuesto un programa de educación sobre la contaminación y el cambio climático para el desarrollo sostenible, que tiene como objetivo hacer que las personas comprendan las consecuencias del calentamiento del planeta y aumentar conocimientos sobre el cambio climático entre los jóvenes.

Se busca integrar dicha educación al sistema escolar entre los estados miembros, con métodos pedagógicos innovadores.

Por otro lado, también se busca educar en el tema mediante la prensa, las redes y las alianzas profesionales. (Unesco, 1987)

1.6.2 Historia de la educación ambiental y su filosofía

Los primeros informes sobre la contaminación del medio ambiente fueron presentados por los ecólogos de las naciones tecnológicas y científicamente desarrollados. Entre el 5 y 16 de junio de 1972 se plantea el trabajo en conjunto para remediar el problema urgente y la necesidad de una solución a través de la toma de decisiones mediante un enfoque mundial por parte de las Naciones Unidas.

En Estocolmo durante esos días se llevó a cabo la Primera Conferencia sobre el Medio Ambiente humano. Tuvo como logro el acuerdo general que los problemas ambientales no son solo de las naciones donde se identificaron, sino que eran globales en su naturaleza e iban más allá de las fronteras nacionales. (Unesco, 1987)

La situación se definió correctamente en la referencia que sobre esta Reunión hace el informe de la Conferencia de Belgrado (1975) de la siguiente manera:

- En la conferencia de Estocolmo (1972) mediante el entendimiento y la cooperación internacional se coincidió con la necesidad de una acción inmediata.
- Se estableció El Programa Internacional de Educación Ambiental (PIEA) que tiene como fin educar a todo el público en general de manera simplificada para que el adulto o el joven puedan contribuir desde sus posibilidades con los siguientes pasos a seguir.
 1. Recolección, sistematización y circulación de datos sobre personas e instituciones que participen y se interesen en la educación ambiental.
 2. El estudio, ensayo y desarrollo de innovaciones en educación ambiental a través de proyectos piloto seleccionados en cada región del mundo, para desarrollar nuevas metodologías, currículos, materiales y programas para la educación formal y no formal;

3. Discusión e intercambio de informaciones sobre las políticas y estrategias de la educación ambiental para contribuir a los procesos de reflexión, conceptualización y clarificación de todos los aspectos de la educación ambiental y formación encaminada a promover la coordinación de la educación ambiental a nivel internacional. (Unesco, 1987)

1.6.3 Sobre el reciclaje

El reciclaje consiste en transformar los materiales ya usados y convertirlos en nuevos recursos. De otra manera serían simplemente desperdicios. Luego de la recopilación y separación de vidrios, plásticos, latas, papeles, cartones y demás objetos. Son transportados a instalaciones o puestos de procesamiento donde se les dará un nuevo uso. Este proceso también es un recurso financiero y un beneficio al medio ambiente y a la sociedad. (elreciclaje.org, 2010)

1.6.4 Beneficios del reciclaje

Al reciclar estamos evitando que estos objetos ya utilizados se junten en grandes vertederos. Muchos de estos con grandes acumulaciones de basura y sobresaturados.

Reciclando evitamos la aglomeración de basura y la reducción de vertederos. Así se puede lograr el control de los desperdicios y sin duda la mejora del medio ambiente y de aquellas zonas que sirven de botero de basura.

A continuación, una lista de beneficios del reciclaje:

- La reducción de gases que provocan el efecto invernadero e incrementan el cambio climático.
- Creación de fuentes de ingreso económico
- Disminuye la necesidad de vertederos e incineración de basura
- Evitar la contaminación que provocan la fabricación de productos con materiales vírgenes.
- El ahorro de energía
- Evitar la tala de árboles, la contaminación del agua y el ahorro de recursos minerales.
- Conservar y proteger el medio ambiente para las futuras generaciones

1.6.5 Los productos reciclables

Casi cualquier objeto que no se pueda reutilizar dentro de las casas, oficinas, instituciones educativas, fábricas y demás establecimientos. Pueden ser reciclados en otras cosas. Es de sorpresa y admiración la cantidad de objetos que se pueden obtener con el reciclaje.

A continuación, una lista de materiales reciclables:

- Cartón
- Revistas
- Periódicos
- Papel
- Latas de acero
- Latas de aluminio
- Latas de metal

- Bolsas de plástico
- Botellas de plástico
- Equipos electrónicos
- Metales
- Desechos de jardín (hojas, hierbas)

1.6.6 El reciclaje en el Ecuador

Residuo Orgánico: los vegetales, las frutas, huevos, huesos de la carne y el pollo, las espinas del pescado y los restos de comida en general representan la clasificación de desechos orgánicos. Este tipo de desperdicios son la materia principal dentro de los programas de compostaje. Se recomienda que este tipo de residuos se separen de los más desechos. (INEC, 2014)

Entre los años 2010 y 2014 la separación de los desechos orgánicos se incrementó en 7,61 puntos porcentuales. Dentro del 2014 se registró el 22,77% de clasificación de desechos orgánicos dentro del total de los hogares (ver anexo 1).

Para nombrar algunos de los múltiples beneficios de reciclar desechos orgánicos podemos señalar los siguientes:

- Minimizar el porcentaje de desechos que llegan a los basureros o incineradores.
- Completar el ciclo de los desechos orgánicos.
- Generar abono de gran calidad para la vegetación sin tener que usar algún tipo de productos químicos.

-Entregarle a la tierra la materia orgánica.

Dentro del Ecuador el gran porcentaje de hogares que separan los desechos orgánicos, los usan como abono y alimento para animales. (ver anexo 2).

1.6.7 Clasificación de Residuos Inorgánicos

Los desechos inorgánicos son aquellos que no contienen una procedencia biológica, esto quiere decir que su origen no viene de un ser vivo de manera directa sino de forma industrial o a través de un procedimiento no natural.

Para tener una mejor idea de a que se refieren los residuos Inorgánicos se puede tomar como ejemplos los plásticos, botellas y fundas.

Entre los años 2010 y 2014 aumentó la cantidad de familias que reciclaron los desechos inorgánicos. Hay que hacer referencia que este tipo de reciclaje minimiza la cantidad de basura que llega a los vertederos, de tal manera que se alarga la vida útil de estos desechos. Al llegar menos cantidad de desechos inorgánicos a los depósitos de basura, se ahorra en costos de recolección.

En el año 2014 el plástico fue el desecho con el mayor porcentaje de clasificación dentro de las familias (31,48%) a comparación de otros residuos como el papel-cartón (20,86%) seguido por el vidrio (12,68%) (ver anexo 3).

Dentro de todos los hogares que decidieron clasificar los desechos inorgánicos, su finalidad fue la de “regalar o vender” así los desperdicios

obtienen otra función en vez de ser botados a la basura. El 72,55% de las familias que separaron el plástico, afirmaron venderlo o regalarlo, de la misma forma con el papel-cartón (56,55%) y vidrio (37,42%). Aunque las familias afirmaron clasificar los desechos inorgánicos, varias juntan estos desperdicios con la demás basura. Esto da a entender la intención de las familias por el reciclar y la carencia de medios para su destino final. (ver anexo 4).

Hogares que no clasifican residuos

El mayor motivo del porque las familias no reciclan sus desechos es por los pocos tachos de destinados al reciclaje y los centros de acopio, esto se refleja al nivel urbano (35,09 %) como el rural (31,17 %). (ver anexo 5). Hay que recalcar que la segunda razón por la cual las familias de las zonas rurales no separan los desperdicios es que no conocen como separar los residuos (27,55 %). Por otro lado, en la zona urbana el 14,03 % las familias dicen no separar los desperdicios porque no se tiene confianza en el sistema de reciclaje. (INEC, 2014)

1.6.8 ¿Qué es el audiovisual?

El concepto del audiovisual tiene como significado o interpretación la integración e interrelación de lo auditivo junto a lo visual y de esta manera se produce una nueva realidad o lenguaje.

En la historia el término “audiovisual” empieza a usarse en Estados Unidos a partir de la década de 1930 mediante la aparición del cine sonoro. A pesar de ello en Francia empieza a usarse a partir de 1950 para hacer

referencia a las técnicas de difusión simultánea. Es en este momento cuando el término se amplía.

El audiovisual puede llevarse de tres maneras distintas:

- Audiovisual natural
- Audiovisual parcialmente tecnificado
- Audiovisual artificial

El audiovisual natural hace referencia a algo natural basado en la comunicación a través de los sonidos y diversos movimientos ópticos que el cuerpo humano puede efectuar, la visión y el audio se presentan desde los orígenes del hombre, siendo estos dos sentidos básicos para la comunicación con los que lo rodean y su entorno, aun así, estos dos sentidos de la comunicación audiovisual no siguieron el mismo camino.

Cuando se refiere al “audiovisual tecnificado” es algo más relacionado a los medios de comunicación. Esta es una forma de percibir la realidad sin tener ningún tipo de contacto físico.

El audiovisual artificial se logra mediante la creación y aplicación de hardware y software para conseguir los diferentes recursos cinematográficos como tipos de planos, encuadres, acciones etc.

Este tipo de audiovisual se da mucho en el área del cine y en el arte multimedia. (Cabrera, 2015)

1.6.9 ¿Qué es la composición audiovisual?

Cuando se habla de la composición audiovisual se hace referencia a los diversos elementos que vemos. Esto hablando de manera audiovisual.

Las ubicaciones de todos estos elementos han sido planeadas con anterioridad, de tal manera que, al filmarlo, editarlo, manipularlo y modificarlo, puedan generar diferencias experiencias y emociones al espectador. (Chávez, 2013)

1.6.10 Elementos de la composición audiovisual

En cuanto a elementos de la composición audiovisual se trata, hay diversos elementos que pueden combinarse para lograr los diferentes tipos de encuadres y movimientos de cámaras. De esta manera se le da forma a lo planeado para el audiovisual. Los elementos de la composición audiovisual pueden ser moldeables. Es decir que en una escena puede existir un solo elemento como pueden existir muchos de ellos. Estos elementos se aplican de acuerdo a su contenido ya que sus usos permiten dar una mejor idea de los que se plantea originalmente.

- **La ley de tercios**

En la ley de tercios el cuadro de la cámara es dividido en tres partes iguales. Para destacar algún elemento este debe ser ubicado en los puntos de unión de dichas divisiones.

- **Sentido de la unidad**

El sentido de la unidad se da cuando los elementos del encuadre se fusionan para ejecutar un planteamiento visual básico, de esta manera la toma adquiere la unidad.

- **Centro de interés**

El centro de interés es aquel elemento que destaca, el centro de interés es lo principal en una escena y es aquello que transmite la idea principal.

- **Ubicación del sujeto**

Dentro de la regla de los tercios la ubicación del sujeto tiene que estar dentro de los puntos de interés, así este podrá darse a notar o resaltar sobre los demás elementos.

- **Balance tonal**

Cuando se refiere a balance tonal se hace referencia a la sombra y el brillo de algún elemento dentro de la escena. Esto habla del peso visual de cada objeto en las distintas escenas, es ahí cuando se busca un balance. Una escena debe tener su respectivo balance para lograr un efecto estético más agradable.

Para lograr un significado se hace un balance por fondo y figura, balance por masa.

- **Líneas dominantes**

Con frecuencia se busca dar algún tipo de sentido a lo que se observa en una escena cuando esta contiene una gran variedad de elementos.

Los elementos en una toma con frecuencia consisten en líneas rectas, curvas, verticales, horizontales y diagonales.

Para captar más el interés del espectador se enfatiza en el uso de líneas. Cuando se logra esta atención se denominan “líneas dominantes” ya que fijan la mirada en los puntos de interés.

- **Enmarque**

Al colocar más elementos en los bordes de la imagen se producirá más atención por parte del espectador hacia el centro de interés.

- **Perspectiva**

La perspectiva resalta las ideas o intenciones de las tomas. Dentro de las perspectivas se pueden encontrar varios tipos.

- **Perspectiva Normal:**

Esta es la perspectiva más básica, sencilla y usada. Para lograrla los sujetos u objetos deben ubicarse frente a la cámara y concordar con su altura. Esta perspectiva se usa con frecuencia en la dirección para retratos.

- **Perspectiva de contrapicado:**

Esta es una forma de resaltar la altura o dar un toque de superioridad y poder hacia el sujeto u objeto que se va a capturar. Para lograr esta perspectiva el camarógrafo se ubicará de manera inferior al sujeto, dando la impresión que lo está mirando desde abajo.

- **Perspectiva de Picado:**

Muy contrario a la perspectiva de contrapicado, esta se ubica de forma superior al sujeto y da la posibilidad de mirar desde arriba. Esta perspectiva también puede dar la sensación de que el sujeto capturado sienta inferioridad.

- **Perspectiva Nadir:**

Esta perspectiva no es muy común pero cuando se desea resaltar estructuras o edificios cae muy bien. Su nombre proviene del árabe que tiene como significado la palabra “parejo”. Para lograr esta perspectiva se coloca la cámara completamente enfocando hacia arriba.

- **Perspectiva Cenital:**

La cámara se ubica por encima del sujeto de forma recta. Esta perspectiva da la sensación de estar observando desde arriba.

- **Color y tono:**

Hay colores fuertes que generan energía a las composiciones, así como también colores débiles que dan la sensación de serenidad, estabilidad y armonía.

- **Confusión tonal:**

Las confusiones tonales se producen cuando varios elementos importantes del cuadro se mezclan y pierden su identidad.

- **Objetos principales en la escena:**

Esto hace referencia a como un número impar de elementos en la composición logra ser más fuerte y llamativa que un número par.

- **Orden:**

Se debe de variar en el número de elementos ya que ciertas cantidades pueden generar aburrimiento y otras confusiones.

- **Significado:**

En las diferentes acciones que se registran en la toma se debe de aprovechar las direcciones de las mismas. De dónde y hacia dónde va. (Chávez, 2013)

1.6.11 Corto

Se denomina corto a la producción cinematográfica que tiene como característica la poca duración a comparación de una producción común.

Aquellas producciones que tienen una duración de más de 30 minutos deben ser consideradas ya como medimetroajes y las de mayor duración largometrajes.

Si bien no hay una regla que lo indique, un corto debe de durar menos de 30 minutos.

Los géneros que manejan los cortos son los mismos que maneja cualquier otra producción, ya sea medimetroaje o largometraje. Claro que los cortos son de menor producción y costo, esto puede tener como resultado ser menos comercial para el medio. El realizador puede tener igual de libertad creativa que en otras producciones.

Se considera al corto como los primeros pasos para cualquiera que quiera ser director de cine. Muchos directores que gozan de prestigio empezaron dirigiendo cortos.

El propósito del corto es que durante su historia se exponga y produzca la atención desde el primer momento. (Ferrer, 2015)

1.6.12 ¿Qué es la Animación?

Según el diccionario de cine, una animación es la sensación de movimiento a través de una secuencia de imágenes estáticas. Estas imágenes tienen como característica que cada una tiene un ligero movimiento distinto al de la anterior. (Santovenia, 2006)

En el ámbito del mundo del audiovisual y la multimedia, cuando se refiere a animación se entiende popularmente como “dibujos animados”.

En la animación se logra dar movimientos a dibujos u objetos inanimados mediante secuencias que al ponerlas en un orden logran la ilusión de diferentes acciones. Esto es parte de una ilusión visual. Si se desea lograr la caminata de un personaje se debería dibujar, fotografiar o modelar los diferentes pasos que realizaría el personaje en diferentes archivos lo que se vendría a conocer como fotograma o frame. Al poner todos estos fotogramas el cerebro percibirá la sensación de movimiento.

Para lograr la calidad en una acción dependerá de la dedicación, paciencia y esfuerzo que se le dedique.

Todo lo anteriormente explicado solo es un proceso básico para lograr una animación. Sin embargo, la animación va más allá, si se profundiza la palabra “animar” tiene su origen en el latín: “anima” que vendría a significar “Alma” de esta manera podríamos decir que animar sería darle alma a los dibujos animados u objetos los cuales no la tienen.

El darle “alma” a los objetos es una labor que tiene que ver más con el proceso artístico que con el mecánico. La animación como tal parte de la observación y del análisis de los seres vivos que nos rodean. Mediante esta

observación los animadores podrán dar un toque de realismo a los diferentes con los que se trabaje. (Wells, 2007)

1.6.13 Tips para diseñar una animación

- El sujeto que está encargado de la animación debe experimentar con distintas formas de expresión artística, en especial aquellas en las que los movimientos corporales son las que más destacan, así como lo es la ópera y la música.
- Mediante la animación se puede representar varios tipos de situaciones de la vida cotidiana y mostrar diferentes puntos de vista.
- Para que una animación no carezca de credibilidad, el desenvolvimiento dentro de las escenas por parte de los personajes debe ser creíble, por eso es importante que utilice como medio de expresión el lenguaje corporal.
- Se recomienda que la interpretación de los personajes sea simple y directa. Una actuación muy actuada pierde valor hacia el espectador.
- Dentro de cada cuadro registrado no se deben mover todos los elementos a la vez. Se obtiene mucho provecho si se registran ciertas pausas dentro de la historia. Este silencio que se genera ayudan también al desarrollo de la historia.
- A pesar de que se está haciendo una animación, la lógica es un factor importantísimo.
- No todas las animaciones son realistas, pero esto no quiere decir que no sean creíbles.
- Todo debe tener una lógica o un porque dentro de la animación.

- Cada elemento que se decidió utilizar para la animación debe tener un justificativo, debe de utilizarse. Todos los elementos integrados deben de tener su razón. Por ejemplo, la iluminación, los colores, los diseños, etc.
- La animación es un todo, por ello no hay que centrarse únicamente en el rostro de los personajes, sino en todo su cuerpo. Hay que mantener las poses, pero también cambiar los ritmos, estirar a los personajes, desarrollar movimientos. No todas las acciones van registradas en tienen la misma cantidad de cuadros. La animación no es una ciencia matemática. No posee reglas exactas.
- Para que la actuación de los personajes sea clara y se pueda captar, hay que crear un diseño, un vocabulario con movimientos específicos. Así su interpretación será concisa. (Wells, 2007)

1.6.14 El porqué de la animación

Existen diferentes motivos del porqué nos inclinamos hacia la animación antes que, por la imagen real, éstas son:

- La animación ofrece un modo de expresión totalmente distinto del de la imagen real y una mayor libertad creativa.
- La animación permite ejercer mayor control sobre el proceso creativo y el resultado de la obra.
- La animación tiene la posibilidad de relacionarse con el mundo físico y material de la imagen real y actuar dentro de él.
- “La animación tiene la capacidad de mostrar una representación distinta de la “realidad” y de crear mundos que se

rigen por códigos y convenciones que difieren radicalmente de los del “mundo real”.

- “En la animación todo lo imaginable es factible, es el “arte de lo imposible”

Estas son algunas de las razones y sus variantes del por qué inclinarse hacia la animación. (Wells, 2007)

1.6.15 Tipos de animación

a) Dibujos Animados o Animación Tradicional

Es un método en el cual el dibujo se realiza cuadro por cuadro o fotograma por fotograma.

Originalmente en los inicios se lo realizaba pintando cada cuadro. Esto incluía el fondo, los escenarios de la animación. Para posterior se filmando en una cinta de película. (pixel-creativo, 2014)

A partir de 1910 se acelera el proceso con la llegada de la animación por celdas, siendo los inventores son Bray y Hurd, el método consistía en usar láminas transparentes llamadas acetato. En estas láminas se pintaban a los personajes sin la necesidad de pintar o dibujar nuevamente los fondos en cada cuadro o fotograma.

En la actualidad y con la invención de nuevos métodos se utilizan medios digitales para el proceso de la animación.

b) Stop Motion

El Stop Motion es una técnica de animación que consiste en la secuencia de imágenes seguidas, o sea una sucesión de fotos, capturada a objetos que cuadro por cuadro van cambiando de posición para dar la ilusión de movimiento. Por dicho motivo no es catalogada como un dibujo animado, ni de animación por computadora.

Existen dos grupos de animaciones para Stop Motion. La animación mediante plastilina o cualquier material con el cual se pueda trabajar de forma flexible o moldeable y la animación con objetos rígidos.

Esta técnica de animación es una variante del Stop Motion en la cual los objetos a modelar no provienen de muñecos o plastilina, sino de objetos comunes como sillas, mesas, zapatos y demás cosas del medio en el que nos movemos incluyendo personas.

c) Pixelación

En la pixelación estos objetos también son fotografiados repetidas veces en diferentes posiciones para luego darles la ilusión de movimiento o desplazamiento.

d) Rotoscopía

La rotoscopía es un tipo de animación en el cual consiste dibujar directamente en el cuadro de referencia. Como antecedentes históricos se puede hablar de Blancanieves un largometraje de Disney fue animado con esta técnica. También se la considera como pionera del “mocap” o motion capture con el que se conoce a la captura de movimiento por computadora.

Hay un grado de controversia en base a si la rotoscopía es una animación y sobre su valía artística.

e) Animación por Recortes o Cut out Animation

Es una técnica de animación que tiene como particularidad el uso de objetos recortados. Estos pueden ser de papel o fotografías.

Parte del cuerpo de los personajes son construidos a base de los recortes. Esta animación se realiza moviendo las partes que han sido reemplazadas del cuerpo por los recortes. Como dato queda que de los primeros animadores en usar esta técnica fue Quirino Cristiani quien realizó el primer largometraje llamado “el apóstol”. (pixel-creativo, 2014)

f) Animación 3D

La animación 3D o también llamada animación en tres dimensiones un programa especial es el que permite la realización de animaciones juntos a una simulación de diversas texturas acompañadas de iluminación, movimientos de cámaras y múltiples efectos especiales.

Esta forma de animar es muy completa en cuanto a recursos siempre y cuando el animador tenga el conocimiento necesario para efectuar dichos requerimientos.

g) Otras Técnicas

Entre las diversas técnicas para animar un porcentaje de ellas no son muy conocidas públicamente por su poca frecuencia en el uso. Pero aun así

todos los días los animadores optan por nuevas técnicas y descubrimientos.
(pixel-creativo, 2014)

Entre las técnicas de animación poco conocidas podemos nombrar:

- Pintura sobre cristal
- Animación de arena
- Pantalla de agujas
- Pintura sobre celuloide.

1.6.16 El animar e interpretar una animación

Construir decorados, redactar guiones e inventar objetos llamativos es parte de las múltiples acciones que deben realizar los animadores para adaptar una animación.

Dentro de los decorados y guiones los animadores se basan en diferentes medios para llevar a cabo su trabajo. Algunos crean sus propios guiones, otros prefieren adaptar historias ya escritas. No importa cuál sea la última decisión, lo que realmente es vital es saber el lenguaje de la narración y los principios básicos para la interpretación de guiones, así como de otros elementos que servirán de ayuda para la creación original de la animación.
(Wells, 2007)

Dentro del lenguaje distintivo de la narración podemos encontrar los siguientes elementos:

- **Metamorfosis.**

Es una manera de cambiar de una forma a otra sin tener la necesidad de editarlo.

- **Condensación.**

Con cierta cantidad de imágenes se puede tener el dominio.

- **Antropomorfismo.**

Es dar rasgos o características humanas a objetos, paisajes o animales.

- **Invención.**

Crear objetos, figuras, elementos físicos y materiales dentro de espacios imaginarios

- **Penetración.**

Tener la visualización de interiores psicológicos, físicos y técnicos inimaginables.

- **Asociación simbólica.**

Relacionar signos abstractos y visuales con sus respectivos significados. (Wells, 2007)

1.6.17 El animador como intérprete de la actuación

Dentro de la animación cual sea esta, hay que saber interpretar y expresar los pensamientos, emociones, sentimientos, y las acciones de los personajes.

A continuación, diversas formas que los animadores deben optar para hacer actuar a los personajes:

- Cuando un personaje tiene una idea esta se transforma en una conclusión. Las emociones se transforman en acciones.
- Para que el público se identifique con los personajes estos tiene que tener más emociones que pensamientos.
- Los conflictos u obstáculos son buenos para darle realce a los personajes.
- Hay que interpretar los pensamientos de los personajes. En ciertos casos los pensamientos pueden llegar a contarse de diferentes modos.
- El personaje siempre tiene que tener alguna actividad. Por momentos está en una acción hasta que pasa algo distinto que provoca que el personaje cambie la acción que antes interpretaba.
- Hay que saber que los personajes que son torpes o tontos no lo saben. Ellos piensan que son listos.
- Una de las recomendaciones más importantes dentro de la animación es que no se debe empezar a animar hasta que la historia esté terminada. Luego de esto se desarrolla el Storyboard. En se nota que en alguna escena o secuencia hay faltas de conflictos se tiene que solucionar lo más rápido antes de que se empiece a animar.

1.6.18 Guión literario

El guión literario es un documento textual que posee una historia la cual detalla las imágenes y sonidos que se cuenta en la historia. Dentro de este guión se aprecia las acciones, los diálogos, los diferentes escenarios y todo lo que sea necesario resaltar o darle importancia.

Este tipo de guiones no tiene indicaciones técnicas, pero si está contada de una forma especial en las que el lector pueda entender las acciones de forma visual y auditiva para la futura realización del proyecto audiovisual. Estos guiones poseen un formato propio que especifica las acciones y así puede ser interpretado con facilidad por todo el equipo que intervendrá. (Taller de escritores, 2014)

1.6.19 Guión técnico

El guión técnico trata más sobre las características de cada escena. Esto quiere decir los tiempos, planos, ángulos, colores, luces, movimientos de cámaras y demás características que aporten al buen desarrollo del audiovisual. En el guión técnico se organiza mejor la realización. Se lo puede acompañar de bocetos, imágenes y demás gráficas que colaboren a su buen entendimiento. (Taller de escritores, 2014)

1.6.20 Storyboard

- **¿Qué es un Storyboard?**

Según el diccionario de cine es el desarrollo visual de una idea la cual se va a grabar en una serie de bocetos o fotografías. El storyboard está dividido por cuadros en los cuales se dibuja las acciones a registrar en la cámara. Esta es una manera de pre visualizar la idea. Para todo el equipo de trabajo es el primer acercamiento con la obra. En la animación el storyboard cumple un papel importantísimo ya que sirve como una guía más exacta por sus detalles. (Santovenia, 2006)

El storyboard o Guión Gráfico son un conjunto de diseños o ilustraciones que llevan una secuencia con el objetivo de servir de guías

para la historia a grabar. De esta manera se tiene una mejor idea de los tiempos, planos, ángulos, movimientos de cámara y demás que se desee registrar.

Este tipo de guías llamadas storyboard son ordenadas previas a la grabación y sirven mucho para su planificación.

- **¿Para qué se hace un storyboard?**

La función del storyboard en muchos casos sirve de guía para que el director o productor pueda tener una mejor idea al momento de la filmación. Un storyboard para cine es más técnico y con este los miembros del trabajo pueden guiarse en sus respectivos cargos.

- **Tipos de Storyboards**

Se presentan diferentes tipos de storyboards dependiendo la necesitas o gustos.

Hay storyboards llenos de colores que pueden tener un fin comercial, también los hay en blanco y negro que son más el tipo editorial, hay storyboards llenos de detalles así como simples diseños representando figuras.

- **¿Qué se aprecia en un storyboard?**

Dentro del storyboard podemos apreciar la cantidad de secuencias, escenas, y planos.

También encontraremos los movimientos de cámaras y efectos. Para interpretar un storyboard las acciones se describen en términos visuales. Cada acción debe ir junto a una descripción, narración o diálogos.

El tener un storyboard listo es muy parecido a un cómic. Dentro de los cuadros se incluyen viñetas que cuenta las imágenes.

- **¿Dónde va la información?**

Para entender mejor la función del storyboard se explica dentro de cada cuadro los detalles técnicos, así como los diálogos y tiempos.

- **Motivos para elaborar un storyboard**

Con frecuencia se tiene la dificultad de interpretar un guión y sea para películas, videoclips, televisión, comerciales, cortos animados, documentales o audiovisuales en general. Para ello el storyboard interviene y aclara la idea o acción a desarrollar ya que contiene una mejor manera visual de explicar. (Universidad de San Felipe, 2016)

1.6.21 Personajes y movimientos

Para el desarrollo de personajes hay que pasar por una serie de pasos para conseguir un orden ya establecidos. Aun con este orden se debe recalcar que no existe una receta para la creación de un personaje exitoso. (Wells, 2007)

Por lógica si un personaje o varios personajes han sido creados y trabajados, estos serán creíbles para los espectadores que pueden encontrar en ellos algo en común. Si los espectadores no encuentran dentro de los personajes emociones que los puedan identificar, estos serán muy difíciles de creer.

El éxito de los personajes empieza con una observación muy detallada. Es necesario ser muy minuciosos dentro de una animación. Un animador debe de tener un registro del personaje en diferentes acciones.

Esto sirve de mucha ayuda para no solo conocer más al personaje, sino también a los detalles y movimientos más leves.

Las diferentes piezas que un animador posee del personaje es una herramienta que sirve para la referencia de las acciones y características del perfil. A estas piezas el animador puede ir añadiéndole más particularidades para que el personaje tenga más cuerpo.

El animador debe ocupar el puesto del personaje. Debe verse reflejado en un espejo e interpretar las acciones del personaje, debe sentirse como el personaje, ya que la primera persona en creer que lo que se está viendo es algo real, algo con sentido es el animador.

Cuando se decide hacer una animación hay que tomar en cuenta ciertos aspectos para el buen desarrollo de esta. ¿Cómo será el personaje? ¿Cómo se puede describirlo visualmente?

En cierto modo al coger un papel y lápiz y empezar a darle sentido al personaje mediante estas preguntas puede ser un poco desmotivador.

Hay que usar la imaginación y de manera creativa ubicarla para que la creación de los personajes sea muy original.

Cuando ya se tenga una mejor idea de cómo será el personaje y su personalidad hay que plasmarla en una secuencia de ilustraciones. Estas ilustraciones no son los dibujos que saldrán en el producto final. Solo sirven den herramienta para el animador y entender mejor al personaje.

Los personajes que poseen mayores cualidades humanoides pueden llegar a ser más creíbles, ya que el público está más acostumbrado a ver

siluetas o figuras humanas dentro del cine, fotografías y televisión. (Wells, 2007)

1.6.22 Detalles y personalidad de los personajes

Dentro del mundo audiovisual ya sea este el cine, televisión o la publicidad. Hay que tomar mucho en cuenta los rasgos o detalles de la personalidad de los personajes.

Si es una serie animada dirigida a niños los detalles de los personajes adquieren detalles muy estereotipados para facilitar la rápida comprensión. Los diseños y los comportamientos deben ser sencillos y directos.

Para poner como ejemplo como se detallan los rasgos y personalidades se usará a la “Rana Faisal”.

Esta rana dentro de la historia es el héroe, es muy cariñosa, pero se mete en líos, busca de manera rápida la forma de encontrar la solución cuando comete un error, le gustan mucho los deportes, tanto así que lleva puesto un uniforme de fútbol. Dentro de su grupo de amigos el destaca por su picardía y atrevimiento, tiene dos mejores amigos con los que le gusta pasar la mayor parte de su tiempo. En gran parte de la historia el inspira confianza y sinceridad. Su expresión facial refleja felicidad, acompaña de dos grandes ojos con un brillo único de su picardía.

El ambiente donde se desenvuelve la rana es un estaque, en sus alrededores hay mucha vegetación con una gran variedad de plantas y hojas colgantes. En la puerta de su casa hay un letrero que cuelga que dice “la guarida de Faisal”. Dentro de su casa se aprecian fotos de él haciendo deportes, una lámpara de noche junto a su cama y algunas revistas, zapatos

deportivos, una mesa un tanto desordenada. Una habitación propia de un adolescente. (Wells, 2007)

1.6.23 Chroma key

- **Terminología**

Esta técnica comúnmente es llamada de dos formas, fondo azul o blue screen en inglés y croma key. Aunque en ciertos casos se puede referir a ella como pantalla azul, superposición por separación de colores e incluso como mascarilla en movimiento.

Básicamente sea el nombre que lleve su procedimiento es el mismo. Cinematográficamente se lo puede llamar Travelling mate y en edición de vídeo chroma key. (Kurtz, 2001)

- **Definición**

El diccionario del British Kinematograph Croma explica al croma como el elemento en una señal del video que contiene la información del color. Por extensión, el grado o nivel de saturación del color.

Esto quiere decir que el Croma key significa llave de color. Quizás si se desea tener una definición más exacta podría llamarse:

Un proceso electrónico que combina las señales de salida de dos o más cámaras entre sí y/o con otras fuentes externas obteniendo como resultado una mezcla uniforme y visualmente indetectable.

Entre algunas de estas fuentes externas podemos encontrar elementos como los escáneres de filmación, los diversos colores mate y las muchas maneras de lograrlo gracias a computadores.

- **El origen de la técnica**

El origen de esta técnica se remonta al área de la fotografía y para ser más específicos en 1920 C. Dodge Dunning llamó al sistema “Dunning Travelling Mate”.

Para el desarrollo de esta técnica a los actores o la acción a seguir, se iluminaba con una luz naranja y un fondo blanco con una iluminación de color azul, de tal modo que se generaba una mascarilla.

Aun así, esta técnica seguía teniendo ciertos inconvenientes porque al momento del rodaje todos los elementos que componían la toma tenían que ser filmados por separados, ya sean estos actores, fondos o el mate. En la actualidad las filmaciones digitales logran que todo este proceso se dé de manera, más directa y perfecta. (Kurtz, 2001)

- **Procedimiento**

Este sistema no solo trabaja con dos tipos de fuentes distintas, una primaria y la secundaria, también tenía un dispositivo electrónico capaz de detectar las señales de determinados colores que usualmente era el azul.

Si es que no se grababa con el tono azul se tomaba la fuente primaria. En caso de que recibiera el tono azul se desconectaba la la grabación que estaba efectuando la fuente primaria y se la conectaba a la fuente secundaria. (Kurtz, 2001)

Obviamente cuando la capacidad del dispositivo era mayor se desconectaba las zonas de azul sin perjudicar a las demás gamas cromáticas, así era mayor la calidad del producto final.

- **Color para el croma**

Para trabajar con el efecto del croma se pueden usar algunos tipos de colores para el fondo, aun así, los que se usan con más frecuencia son el color azul y verde.

Cuando en una filmación intervienen personas estos colores son los que menos están presentes en la piel y así se evita que gran parte de los actores puedan ser eliminados o borrados del fondo. (Kurtz, 2001)

Ya que el color azul es el más usado desde un principio existe una mayor gama de filtros y efectos para dicho color que para otros. Después del color azul el verde es el más común, a ellos les sigue el amarillo y el rojo.

- **Iluminación en el croma**

Se sugiere que para que el efecto del croma sea completo y se eviten los reflejos y brillos de luces, el fondo y la acción deben de ser de color blanco.

Se prefiere que la luz sea fluorescente en vez de las bombillas de tungsteno ya que estas desprenden pequeños destellos de tonos ocre que pueden afectar en el proceso y también evitar el pestañeo si es que si llega a filmar en varias velocidades.

- **Fallos con el croma**

Entre los problemas más frecuentes en el croma están los reflejos y las luces sobre los personajes.

Reflejos: si es que se llega a tener algún tipo de reflejo sobre los elementos estos pueden llegar a ser borrados junto con el fondo.

En ocasiones no es tan sencillo solucionar este tipo de problemas, se puede tratar con diferentes tipos de iluminación y en un caso más extremo se debe retocar mediante efectos digitales.

Luz sobre los personajes: si los actores reciben contraluz de color azul o algún tono parecido, estos estarán rodeados de un halo de ese color. Se puede evitar dicho problema en el caso de ser posible se debe cambiar el fondo de color azul por otro, ya sea este verde, amarillo o rojo.

- **Ventajas del croma en la animación**

Otra de las ventajas del croma es ocultar a los titiriteros u operadores de las marionetas. Estos con frecuencia llevan trajes del mismo color del croma, ya sea azul, verde, amarillo o rojo. Para que en el momento de la edición sean fácilmente borrados junto al fondo. (Kurtz, 2001)

2. CAPÍTULO II.- Diseño de la investigación

2.1 Planteamiento de la metodología

Para el correcto desarrollo de este proyecto de titulación se contará con el método de recolección de información mediante encuestas con preguntas precisas y directas sobre el reciclaje y stop motion, así se tendrá información ordenada y fiable.

Se optó las encuestas como medio de recolección de información por su veracidad y la masividad de personas en diferentes partes. Esto permite tener una mejor idea de la realidad del conocimiento general. (Fernando, 1992)

Ventajas de las encuestas:

- Se puede encontrar datos relevantes y con mucho significado desde el punto de vista de diferentes personas entre ellas conocedores del tema como por ejemplo Ingenieros ambientales y del público en general.
- La información que se obtiene mediante las encuestas es en tiempo real ya que si se busca en artículos o lecturas se pueden obtener datos que pueden ser completamente ciertos para el tiempo en que fue realizado ese estudio pero que puede no ser acertado en la actualidad.
- De las ventajas más relevantes de las encuestas son los datos de interés, críticas, expectativas, deseos y demás opiniones que se pueden recoger cuando se está en contacto con los encuestados.

2.2 Instrumentos de investigación

Aplicación de encuestas

Mediante la técnica de la encuesta se recogerá datos a través de un cuestionario entregado a diferentes individuos (ver anexo 6) en varios lugares de la ciudad de Guayaquil.

Gracias a las encuestas se podrá conocer los diferentes pensamientos, opiniones, reacciones, comportamientos de los ciudadanos sobre el reciclaje y sobre el interés que tendrá la población encuestada sobre el proyecto planteado.

Se realizarán 60 encuestas divididas en tres grupos:

Grupo 1: Estudiantes en general de diferentes universidades (40)

Grupo 2: Profesionales o conocedores del tema (10)

Grupo 3: Profesores Universitarios que sus cátedras estén relacionados a los temas de la encuesta (10)

La información obtenida se tabulará para obtener las conclusiones de la investigación.

2.3 Resultados de la investigación

Análisis de ítems desarrollados en el cuestionario de la encuesta:

Tabla 1. Conocimiento sobre el reciclaje

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	SI	10	100%
	NO	0	0%
UEES	SI	10	100%
	NO	0	0%
UCG	SI	10	100%
	NO	0	0%
UG	SI	10	100%
	NO	0	0%
PROFESIONALES	SI	10	100%
	NO	0	0%
ESPECIALISTAS	SI	10	100%
	NO	0	0%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

El 100% de los encuestados conoce sobre el reciclaje.

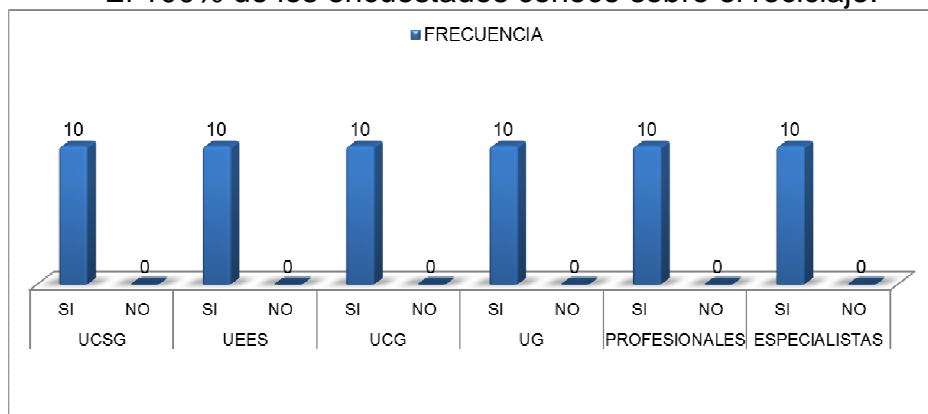


Figura 1. Frecuencia de conocimiento sobre el reciclaje

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

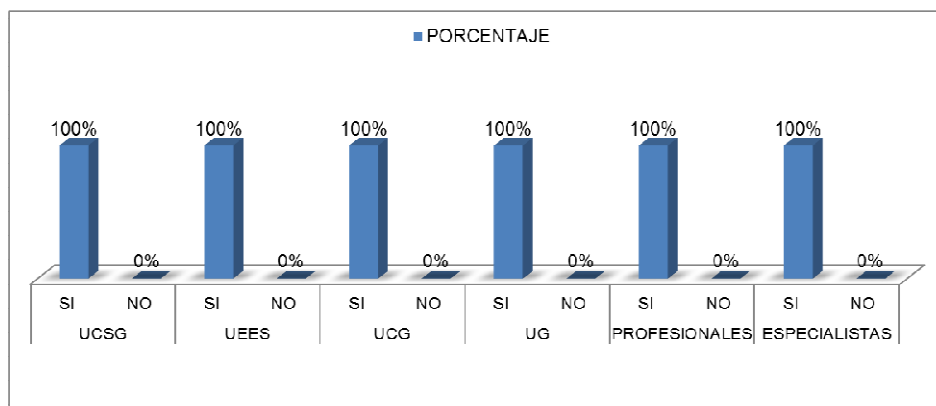


Figura 2. Porcentaje de conocimiento sobre el reciclaje

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

1) ¿Qué tipo de reciclaje conoce?

Tabla 2. Conocimiento sobre tipos de reciclaje

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	Papel	0	0%
	Plástico	0	0%
	Plástico, papel	2	20%
	Plástico, papel, aluminio	2	20%
	Plástico, papel, baterías y pilas	3	30%
	Plástico, papel, baterías y pilas, aluminio	3	30%
UEES	Papel	1	10%
	Plástico	0	0%
	Plástico, papel	0	0%
	Plástico, papel, aluminio	0	0%
	Plástico, papel, baterías y pilas	4	40%
	Plástico, papel, baterías y pilas, aluminio	5	50%
UCG	Papel	0	0%
	Plástico	1	10%
	Plástico, papel	3	30%
	Plástico, papel, aluminio	0	0%
	Plástico, papel, baterías y pilas	2	20%
	Plástico, papel, baterías y pilas, aluminio	4	40%
UG	Papel	0	0%
	Plástico	1	10%
	Plástico, papel	2	20%
	Plástico, papel, aluminio	2	20%
	Plástico, papel, baterías y pilas	3	30%
	Plástico, papel, baterías y pilas, aluminio	2	20%
PROFESIONALES	Papel	1	10%
	Plástico	0	0%
	Plástico, papel	2	20%
	Plástico, papel, aluminio	0	0%
	Plástico, papel, baterías y pilas	4	40%
	Plástico, papel, baterías y pilas, aluminio	3	30%
ESPECIALISTAS	Papel	1	10%
	Plástico	0	0%
	Plástico, papel	3	30%
	Plástico, papel, aluminio	0	0%

	Plástico, papel, baterías y pilas	1	10%
	Plástico, papel, baterías y pilas, aluminio	5	50%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

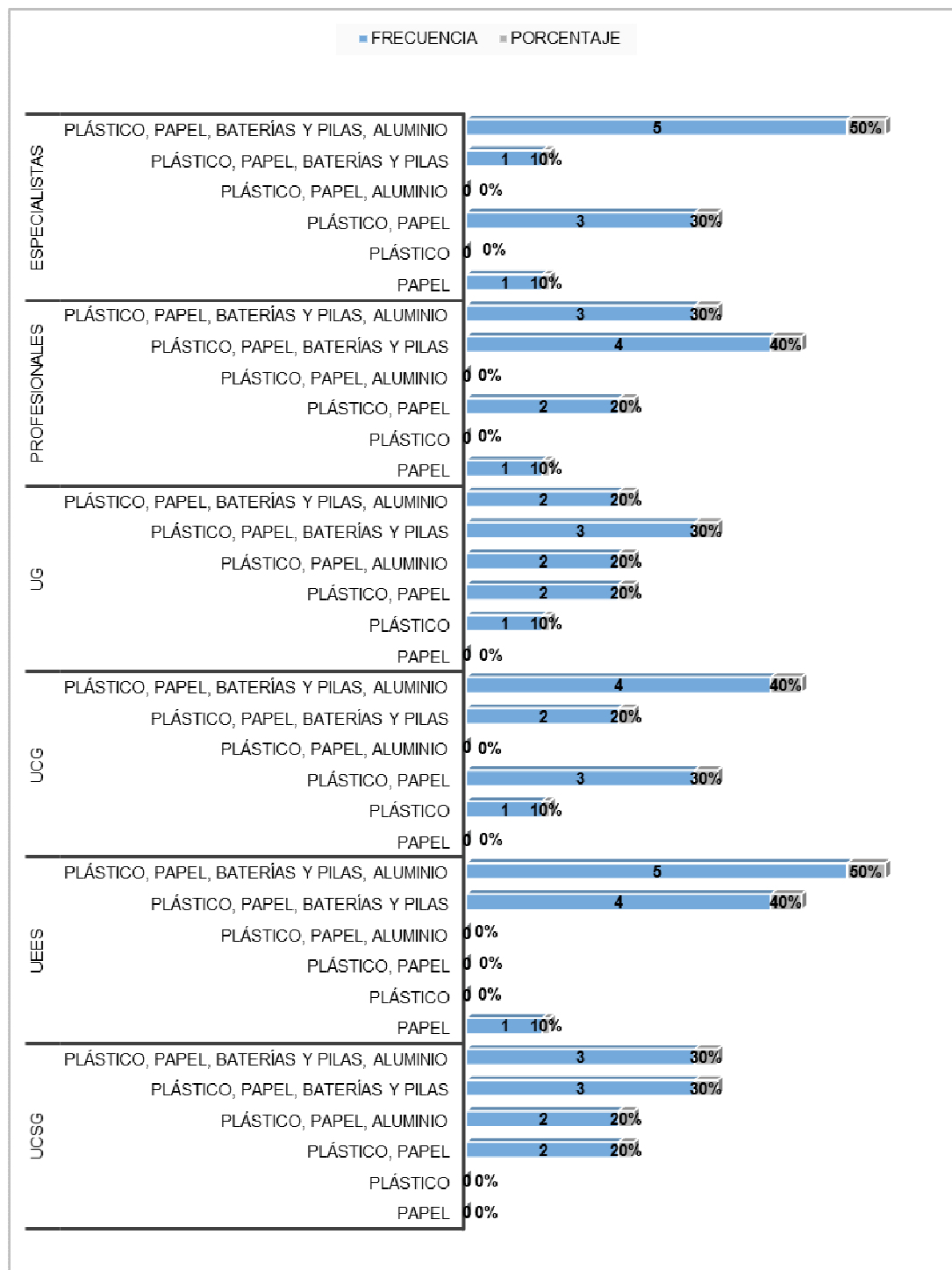


Figura 3. Frecuencia y porcentaje de conocimiento sobre tipos de reciclaje

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

Tabla 3. Conocimiento sobre tipos de reciclaje

ALTERNATIVA	TOTAL
Papel	5,00%
Plástico	3,33%
Plástico, papel	20,00%
Plástico, papel, aluminio	6,67%
Plástico, papel, baterías y pilas	28,33%
Plástico, papel, baterías y pilas, aluminio	36,67%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

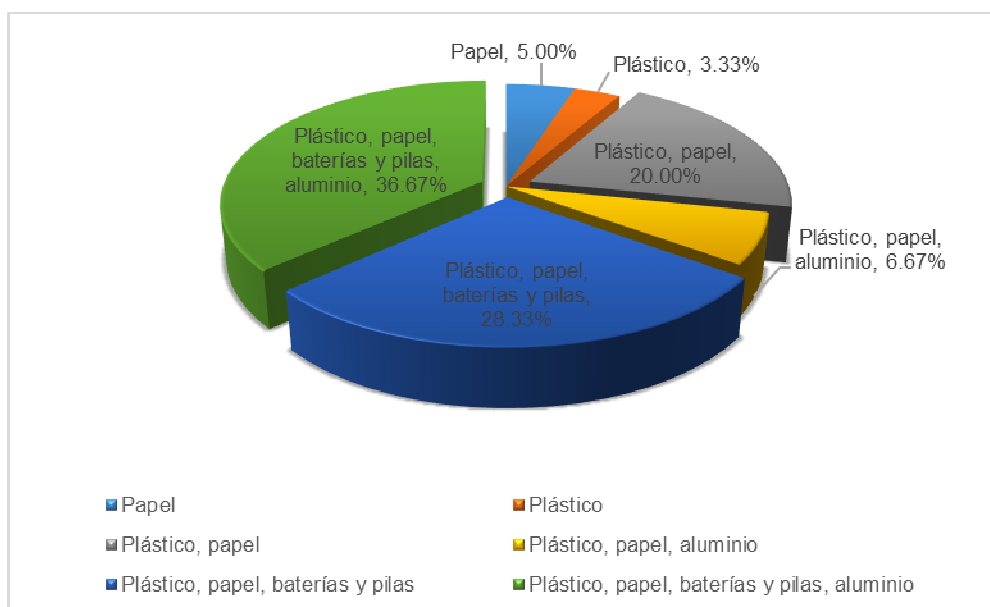


Figura 4. Porcentaje de conocimiento sobre tipos de reciclaje

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

El 36,67% conoce todos los tipos de materiales que se pueden reciclar, el 28,33% reconoce los materiales más comunes como el plástico y el papel y sabe que las baterías y pilas no deben ser arrojadas a la basura.

2) ¿Qué tipo de objetos recicla con más frecuencia?

Tabla 4. Objetos reciclados con más frecuencia

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	Baterías y pilas	0	0%
	Papel	2	20%
	Papel, baterías y pilas	0	0%
	Plástico	3	30%
	Plástico, aluminio	0	0%
	Plástico, baterías y pilas	0	0%
	Plástico, papel	4	40%
	Plástico, papel, aluminio	0	0%
	Plástico, papel, baterías y pilas	1	10%
UEES	Baterías y pilas	0	0,00%
	Papel	2	22,22%
	Papel, baterías y pilas	0	0,00%
	Plástico	3	33,33%
	Plástico, aluminio	0	0,00%
	Plástico, baterías y pilas	0	0,00%
	Plástico, papel	1	11,11%
	Plástico, papel, aluminio	0	0,00%
	Plástico, papel, baterías y pilas	3	33,33%
UCG	Baterías y pilas	0	0,00%
	Papel	2	22,22%
	Papel, baterías y pilas	0	0,00%
	Plástico	1	11,11%
	Plástico, aluminio	0	0,00%
	Plástico, baterías y pilas	1	11,11%
	Plástico, papel	5	55,56%
	Plástico, papel, aluminio	0	0,00%
	Plástico, papel, baterías y pilas	0	0,00%
UG	Baterías y pilas	0	0,00%
	Papel	1	10,00%
	Papel, baterías y pilas	0	0,00%
	Plástico	3	30,00%
	Plástico, aluminio	1	10,00%
	Plástico, baterías y pilas	1	10,00%
	Plástico, papel	3	30,00%
	Plástico, papel, aluminio	1	10,00%
	Plástico, papel, baterías y pilas	0	0,00%
PROFESIONALES	Baterías y pilas	0	0,00%
	Papel	3	30,00%

	Papel, baterías y pilas	1	10,00%
	Plástico	1	10,00%
	Plástico, aluminio	0	0,00%
	Plástico, baterías y pilas	0	0,00%
	Plástico, papel	5	50,00%
	Plástico, papel, aluminio	0	0,00%
	Plástico, papel, baterías y pilas	0	0,00%
	ESPECIALISTAS	Baterías y pilas	1
Papel		2	20,00%
Papel, baterías y pilas		0	0,00%
Plástico		1	10,00%
Plástico, aluminio		0	0,00%
Plástico, baterías y pilas		1	10,00%
Plástico, papel		4	40,00%
Plástico, papel, aluminio		1	10,00%
Plástico, papel, baterías y pilas		0	0,00%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

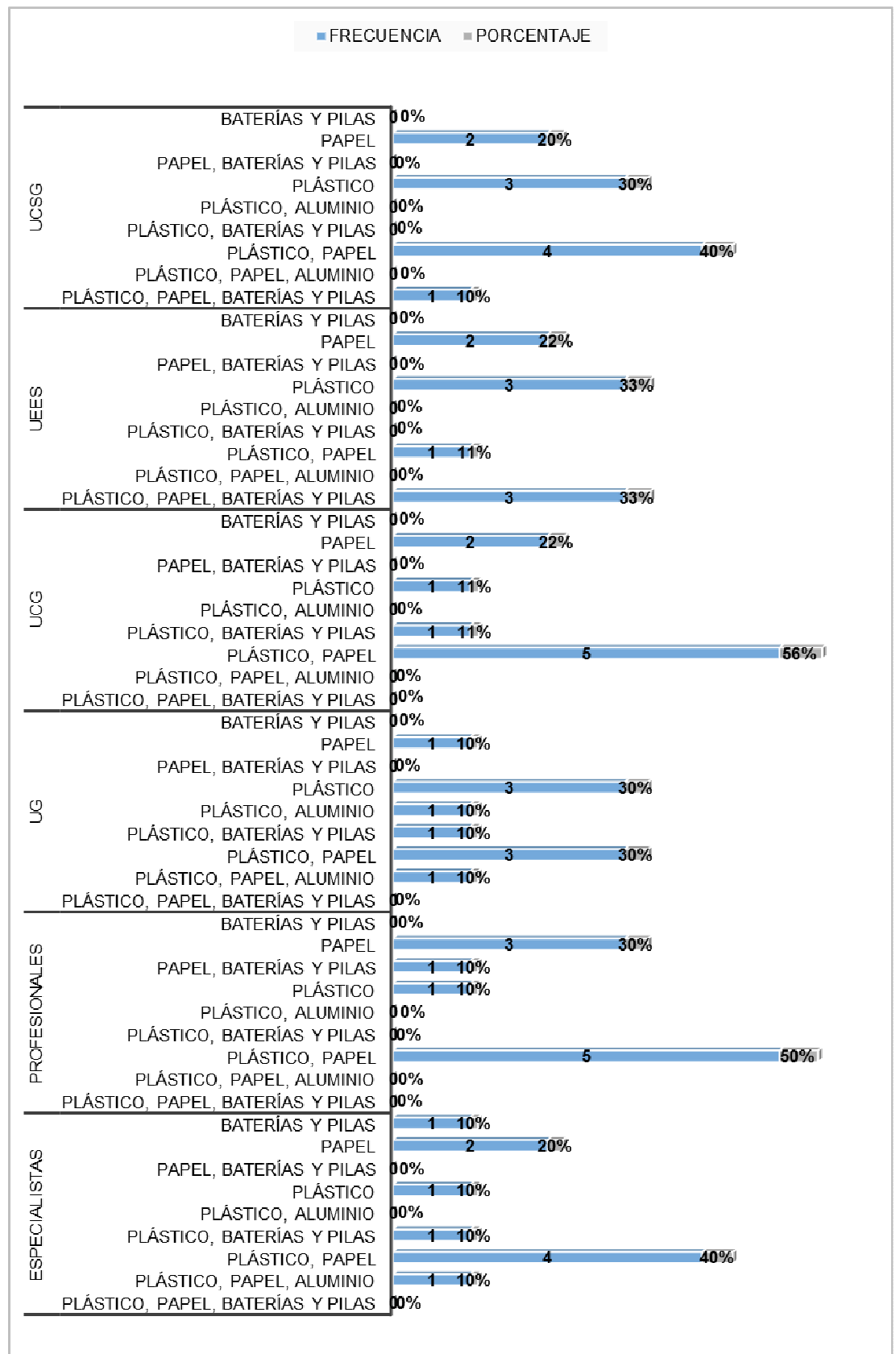


Figura 5. Porcentaje de objetos reciclados con más frecuencia

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

Tabla 5. Objetos reciclados con más frecuencia en general

ALTERNATIVA	TOTAL
Baterías y pilas	1,72%
Papel	20,69%
Papel, baterías y pilas	1,72%
Plástico	20,69%
Plástico, aluminio	1,72%
Plástico, baterías y pilas	5,17%
Plástico, papel	37,93%
Plástico, papel, aluminio	3,45%
Plástico, papel, baterías y pilas	6,90%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

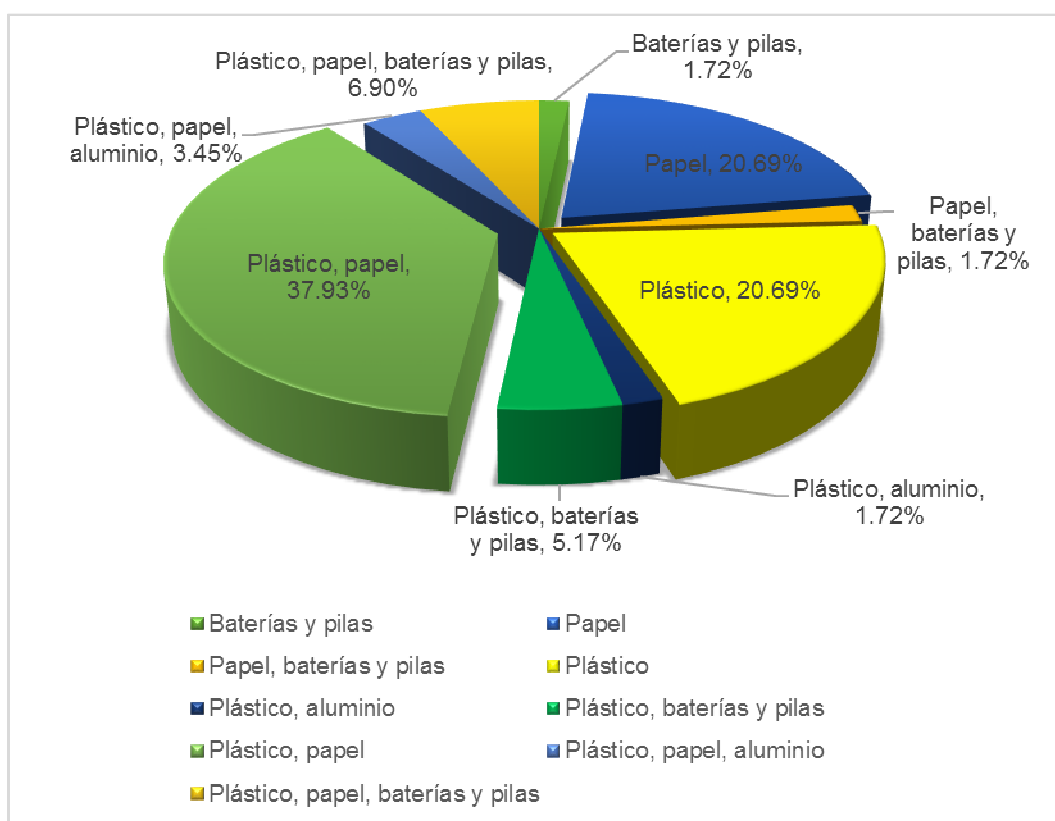


Figura 6. Objetos reciclados con más frecuencia en general

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

De todas las opciones que se les indicó a los encuestados, el plástico y el papel son los objetos que se reciclan con mayor frecuencia.

3) ¿Dónde encuentra más objetos reciclables?

Tabla 6. Lugar donde se encuentra objetos reciclables

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	Balnearios	1	10%
	Calles, terrenos abandonados	1	10%
	Casa	3	30%
	Casa, balnearios, puesto de trabajo, parques	1	10%
	Casa, puesto de trabajo	4	40%
UEES	Calles	2	20%
	Casa	3	30%
	Casa, puesto de trabajo	2	20%
	Casa, puesto de trabajo, calles	1	10%
	Casa, puesto de trabajo, calles, parques	1	10%
	Puesto de trabajo	1	10%
UCG	Calles, parques	1	10%
	Casa	2	20%
	Casa, balnearios, puesto de trabajo	1	10%
	Casa, puesto de trabajo	2	20%
	Casa, terrenos abandonados	1	10%
	Puesto de trabajo	3	30%
UG	Balnearios, puesto de trabajo, parques	1	10%
	Calles	2	20%
	Casa	1	10%
	Casa, calles	2	20%
	Casa, calles, parques	1	10%
	Casa, puesto de trabajo, calles, parques	2	20%
	Terrenos abandonados	1	10%
PROFESIONALES	Balnearios, parques, terrenos abandonados	1	10%
	Balnearios, terrenos abandonados	1	10%
	Casa	2	20%
	Casa, balnearios, calles	1	10%
	Casa, balnearios, calles, parques, terrenos abandonados	1	10%
	Casa, balnearios, parques	1	10%
	Casa, puesto de trabajo	1	10%
	Casa, puesto de trabajo, terrenos abandonados	1	10%
	Puesto de trabajo	1	10%
ESPECIALISTAS	Casa	3	30%
	Casa, balnearios	1	10%
	Casa, puesto de trabajo	4	40%
	Puesto de trabajo	2	20%
	Terrenos abandonados	0	0%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

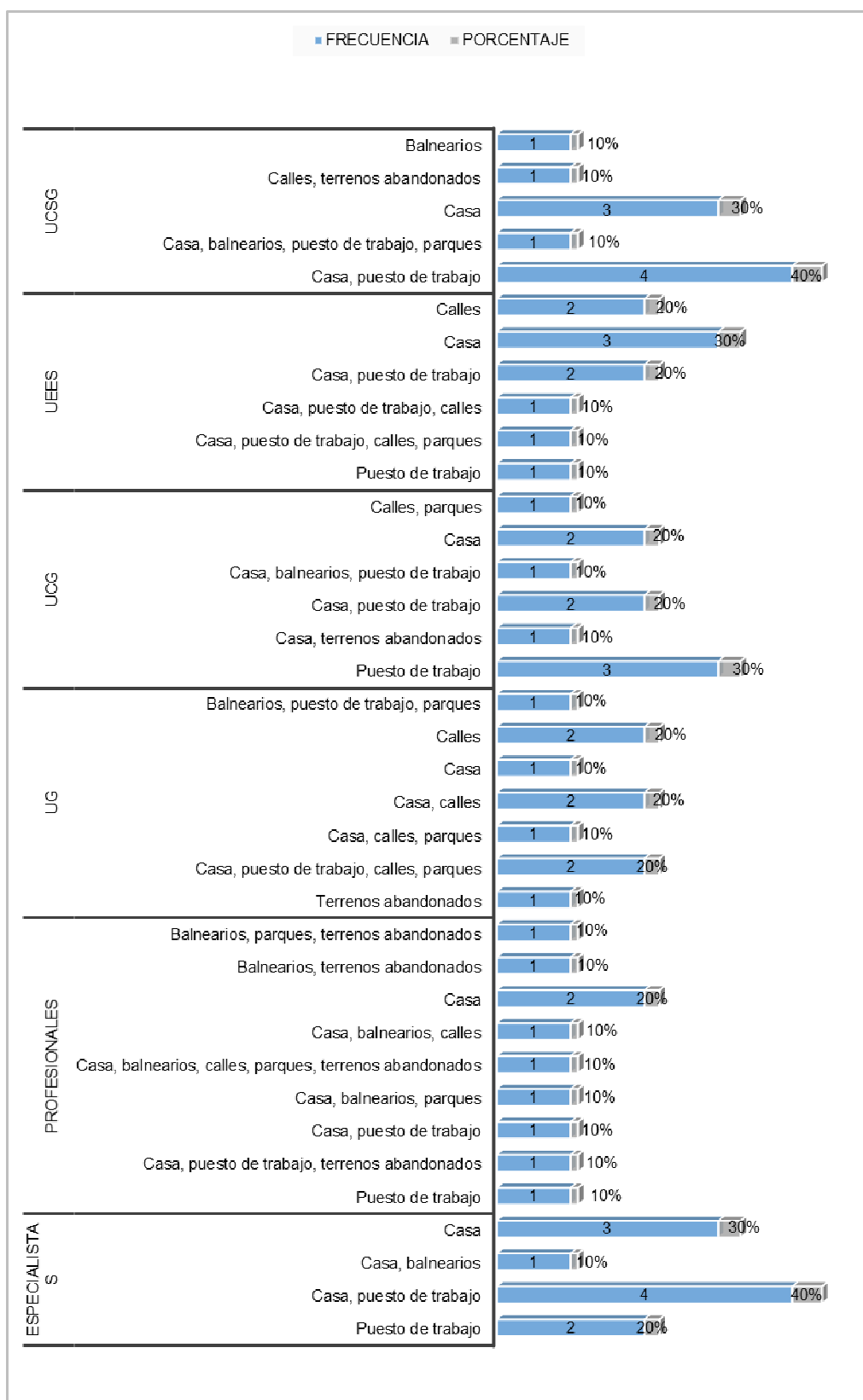


Figura 7. Lugar donde se encuentra objetos reciclables

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

Tabla 7. Lugares fuente de objetos reciclables

ALTERNATIVA	TOTAL
Balnearios	1,67%
Balnearios, parques, terrenos abandonados	1,67%
Balnearios, puesto de trabajo, parques	1,67%
Balnearios, terrenos abandonados	1,67%
Calles	6,67%
Calles, parques	1,67%
Calles, terrenos abandonados	1,67%
Casa	23,33%
Casa, balnearios	1,67%
Casa, balnearios, calles	1,67%
Casa, balnearios, calles, parques, terrenos abandonados	1,67%
Casa, balnearios, parques	1,67%
Casa, balnearios, puesto de trabajo	1,67%
Casa, balnearios, puesto de trabajo, parques	1,67%
Casa, calles	3,33%
Casa, calles, parques	1,67%
Casa, puesto de trabajo	21,67%
Casa, puesto de trabajo, calles	1,67%
Casa, puesto de trabajo, calles, parques	5,00%
Casa, puesto de trabajo, terrenos abandonados	1,67%
Casa, terrenos abandonados	1,67%
Puesto de trabajo	11,67%
Terrenos abandonados	1,67%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

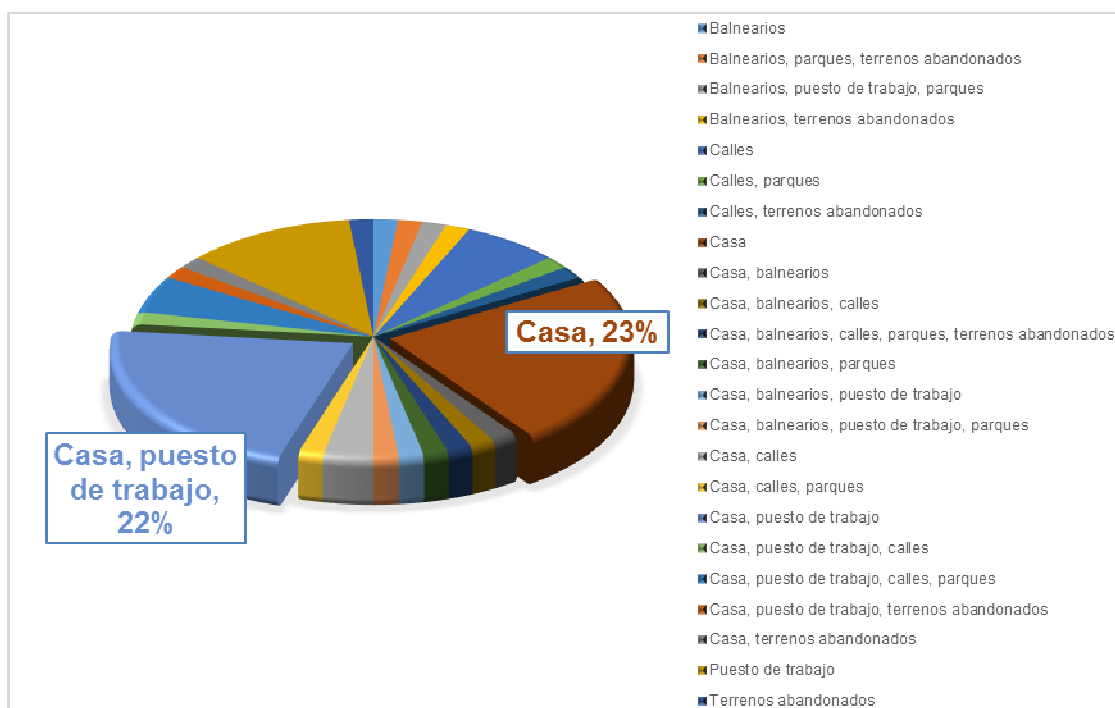


Figura 8. Lugares fuente de objetos reciclables

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

La mayoría de los encuestados encuentra objetos que reciclar en sus casas y puestos de trabajo con el 23% en casas y el 22% en casas y puestos de trabajo

4) ¿Ha visto un corto animado?

Tabla 8. Porcentaje de personas que ha visto un corto animado

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	SI	10	100%
	NO	0	0%
UEES	SI	10	100%
	NO	0	0%
UCG	SI	10	100%
	NO	0	0%
UG	SI	6	60%
	NO	4	40%
PROFESIONALES	SI	10	100%
	NO	0	0%
ESPECIALISTAS	SI	10	100%
	NO	0	0%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

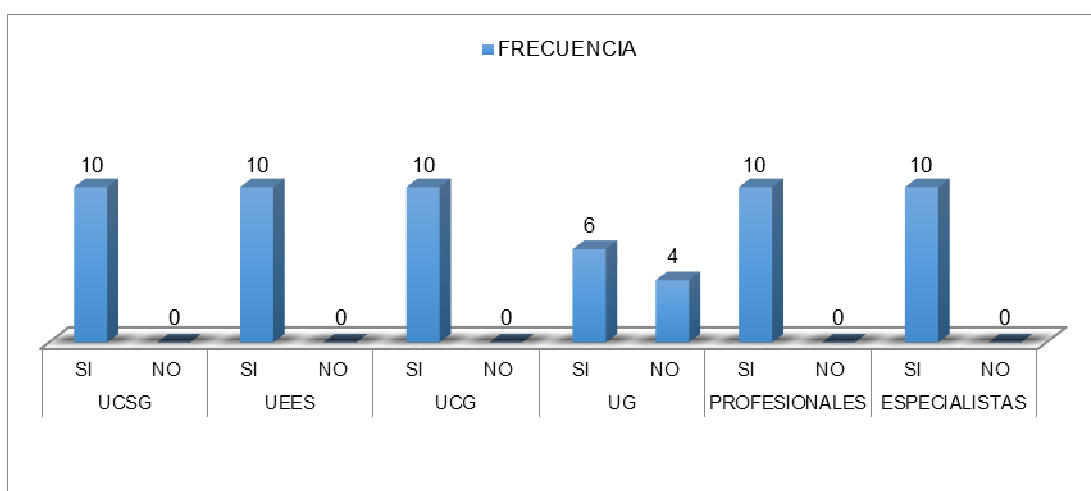


Figura 9. Frecuencia de personas que ha visto un corto

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

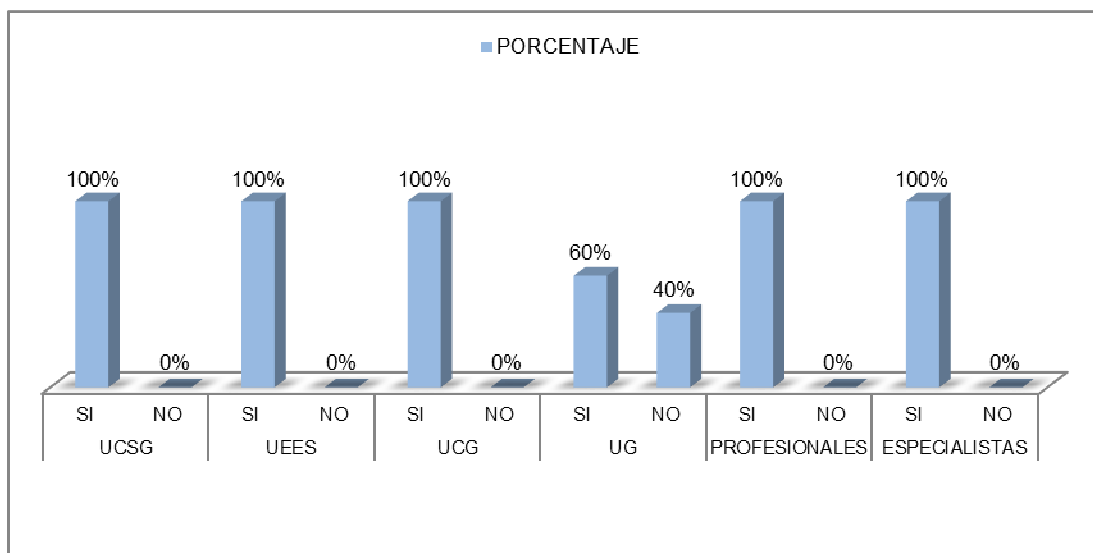


Figura 10. Frecuencia de personas que ha visto un corto
Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

Tabla 9. Porcentaje general de personas que ha visto un corto animado

ALTERNATIVA	TOTAL
NO	6,7%
SI	93,3%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

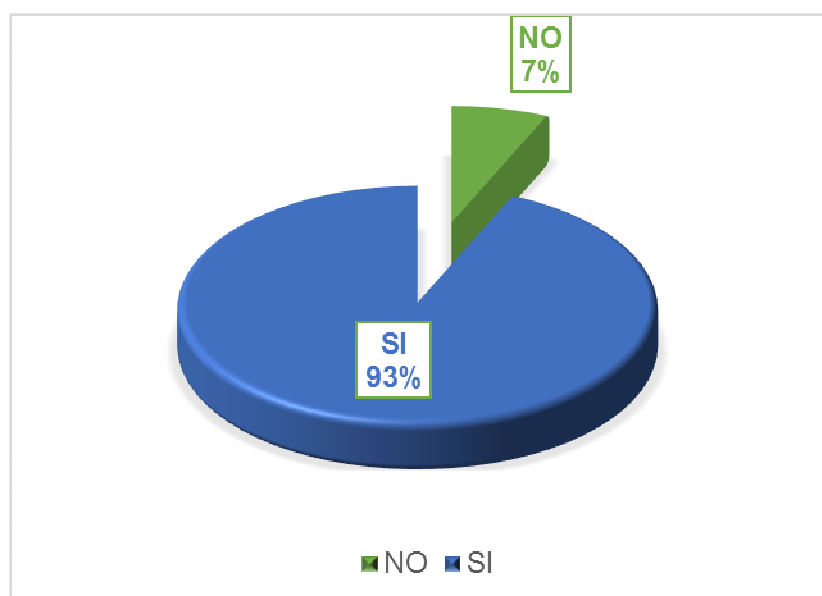


Figura 11. Porcentaje de personas que ha visto un corto
Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

El 93% de los encuestados ha visto un corto animado.

5) ¿Qué tipo de animación vio?

Tabla 10. Tipo de animación más vistos

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	Animación 2D	1	10%
	Animación 2D, Animación 3D	1	10%
	Animación 2D, Stop motion	1	10%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D	2	20%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Plastimación o Claymation	2	20%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Rotoscopía, Plastimación o Claymation	1	10%
	Animación 3D	1	10%
	Stop motion	1	10%
UEES	Animación 2D	1	10%
	Animación 2D, Animación 3D	1	10%
	Animación 2D, Animación 3D, Plastimación o Claymation	1	10%
	Animación 2D, Stop motion	1	10%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D	1	10%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Plastimación o Claymation	1	10%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Rotoscopía, Plastimación o Claymation	1	10%
	Animación 3D	3	30%
UCG	Animación 2D	1	10%
	Animación 2D, Stop motion	1	10%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D	3	30%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Plastimación o Claymation	4	40%
	Animación 3D	1	10%
UG	Animación 2D	3	43%
	Animación 2D, Animación 3D	1	14%
	Animación 3D	2	29%
	Stop motion	1	14%
PROFESIONALES	Animación 2D	3	30%
	Animación 2D, Animación 3D	2	20%
	Animación 2D, Stop motion	1	10%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D	3	30%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Rotoscopía, Plastimación o Claymation	1	10%
ESPECIALISTAS	Animación 2D	2	20%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D	2	20%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Plastimación o Claymation	3	30%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Rotoscopía	1	10%
	Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Rotoscopía, Plastimación o Claymation	1	10%
	Stop motion, Animación 3D	1	10%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas.

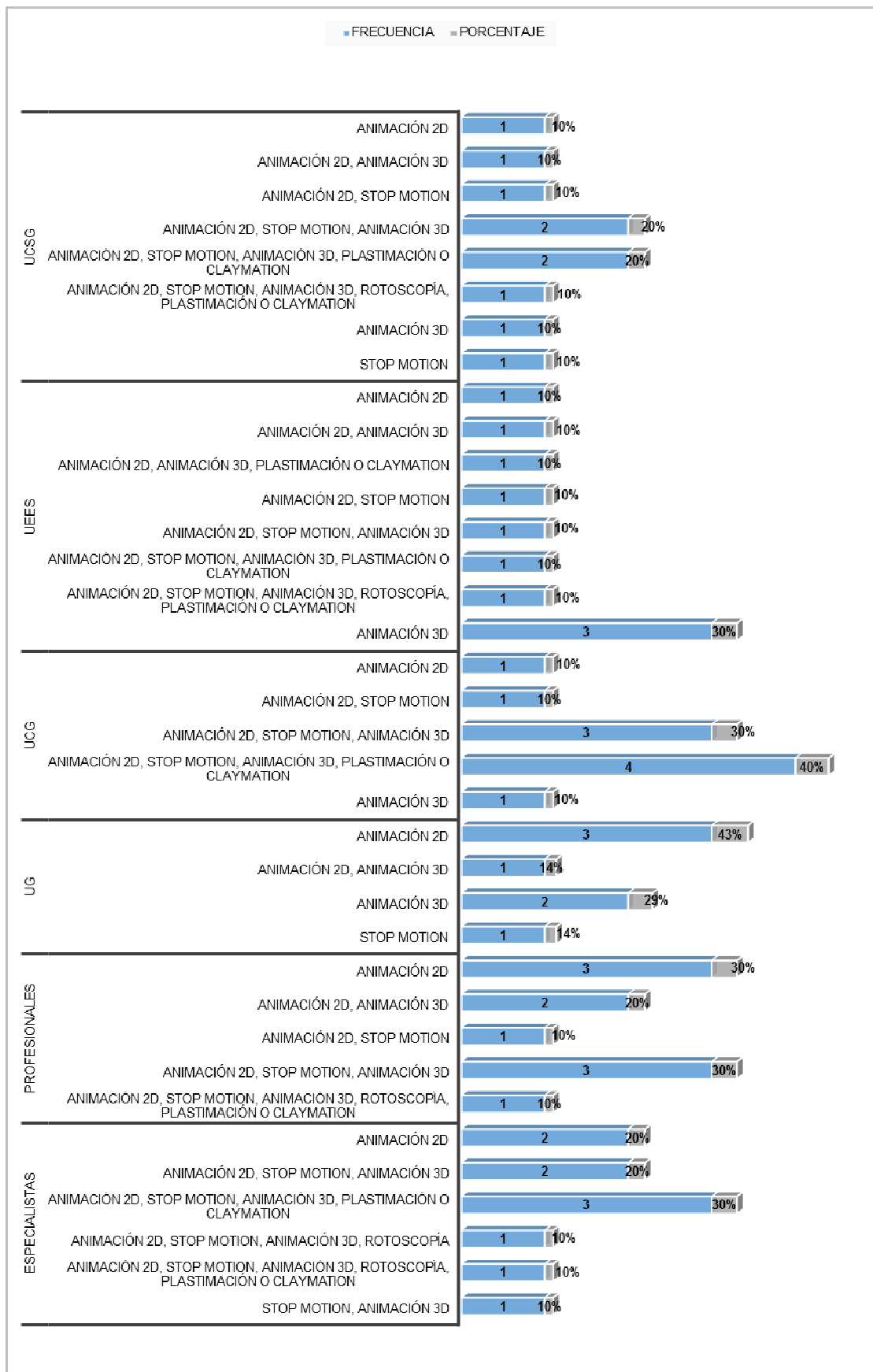


Figura 12. Frecuencia y porcentaje de tipos de animaciones más vistas
Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

Tabla 11. Tipos de animaciones más vistas en general

ALTERNATIVA	TOTAL
Animación 2D	20,5%
Animación 2D, Animación 3D	9,0%
Animación 2D, Animación 3D, Plastimación o Claymation	1,7%
Animación 2D, Stop motion	6,7%
Animación 2D, Stop motion, Animación 3D	18,3%
Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Plastimación o Claymation	16,7%
Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Rotoscopía	1,7%
Animación 2D, Stop motion, Animación 3D, Rotoscopía, Plastimación o Claymation	6,7%
Animación 3D	13,2%
Stop motion	4,0%
Stop motion, Animación 3D	1,7%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

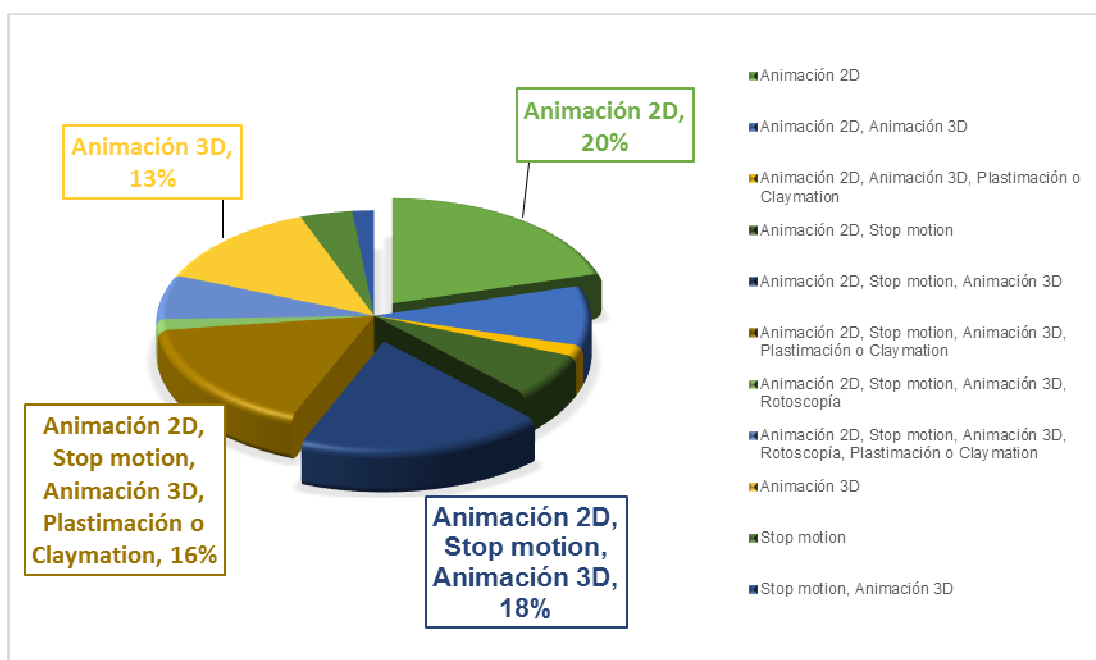


Figura 13. Tipos de animaciones más vistas

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

La mayoría de los encuestados ha visto una animación 2D, sin embargo también han visto un Stop Motion y una animación 3D en una proporción similar.

6) ¿Qué tipo de animación prefiere?

Tabla 12. Tipos de animaciones preferidas

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	Animación 2D	1	10%
	Animación 3D	4	40%
	Rotoscopía, Stop motion, Animación 2D, Plastimación o Claymation, Animación 3D	1	10%
	Stop motion	4	40%
UEES	Animación 2D	1	10%
	Animación 3D	7	70%
	Stop motion	1	10%
	Stop motion, Animación 2D	1	10%
UCG	Animación 2D	3	30%
	Animación 3D	1	10%
	Rotoscopía, Stop motion, Animación 2D, Plastimación o Claymation, Animación 3D	2	20%
	Stop motion	1	10%
	Stop motion, Animación 2D	2	20%
	Stop motion, Plastimación o Claymation	1	10%
UG	Animación 2D	3	33%
	Animación 3D	4	44%
	Stop motion	2	22%
PROFESIONALES	Animación 2D	1	10%
	Animación 2D, Animación 3D	1	10%
	Animación 3D	3	30%
	Rotoscopía	1	10%
	Stop motion, Animación 2D	1	10%
	Stop motion, Animación 2D, Animación 3D	1	10%
	Stop motion, Animación 3D	2	20%
ESPECIALISTAS	Animación 2D	2	20%
	Animación 2D, Animación 3D	1	10%
	Animación 3D	4	40%
	Stop motion	2	20%
	Stop motion, Animación 2D, Animación 3D	1	10%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

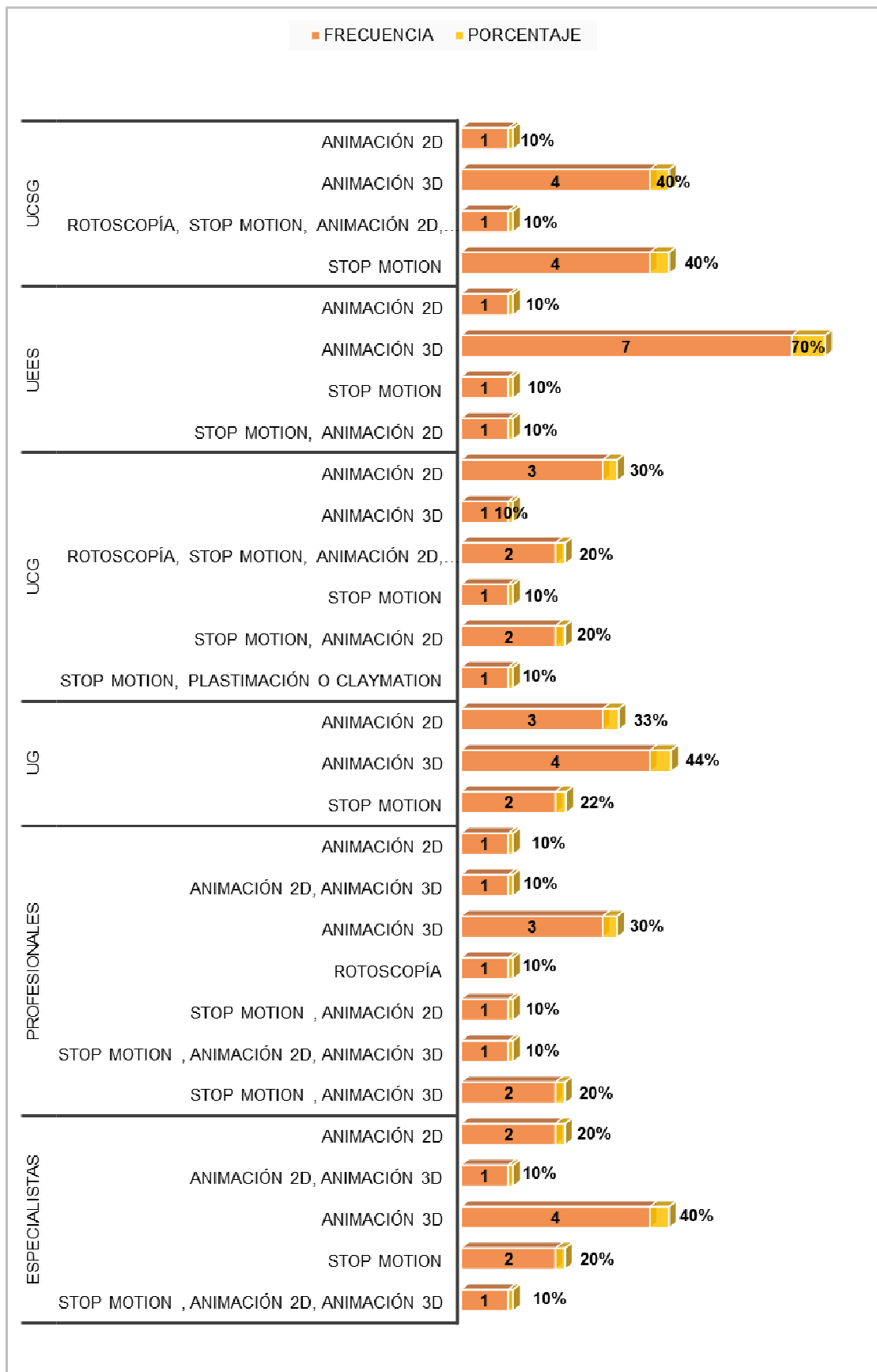


Figura 14. Frecuencia y porcentaje de tipos de animaciones preferidas

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

Tabla 13. Tipos de animaciones preferidas en general

ALTERNATIVA	TOTAL
Animación 2D	19%
Animación 2D, Animación 3D	3%
Animación 3D	39%
Rotoscopía	2%
Rotoscopía, Stop motion, Animación 2D, Plastimación o Claymation, Animación 3D	5%
Stop motion	17%
Stop motion, Animación 2D	2%
Stop motion, Animación 2D, Animación 3D	3%
Stop motion, Animación 3D	3%
Stop motion, Animación 2D	5%
Stop motion, Plastimación o Claymation	2%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

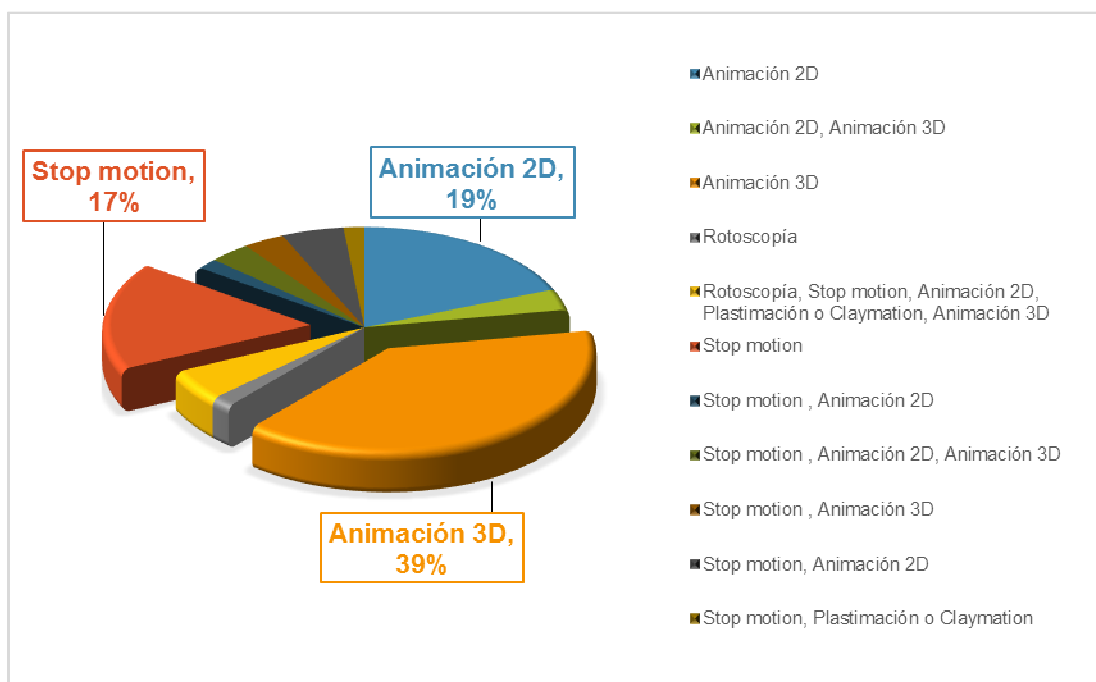


Figura 15. Tipos de animaciones preferidas

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

El 39% prefiere una animación 3D, seguido por el 19% que prefiere una animación 2D y el 17% prefiere una animación con técnica de Stop Motion.

7) ¿Qué porcentaje de conocimiento considera usted que tienen los guayaquileños sobre el Stop Motion?

Tabla 14. Conocimiento de los Guayaquileños sobre stop motion

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	0-25	8	80%
	25-50	1	10%
	50-75	1	10%
UEES	0-25	5	50%
	25-50	4	40%
	50-75	1	10%
UCG	0-25	3	30%
	25-50	7	70%
	50-75	0	0%
UG	0-25	5	50%
	25-50	4	40%
	50-75	1	10%
PROFESIONALES	0-25	7	70%
	25-50	3	30%
	50-75	0	0%
ESPECIALISTAS	0-25	8	80%
	25-50	1	10%
	50-75	1	10%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

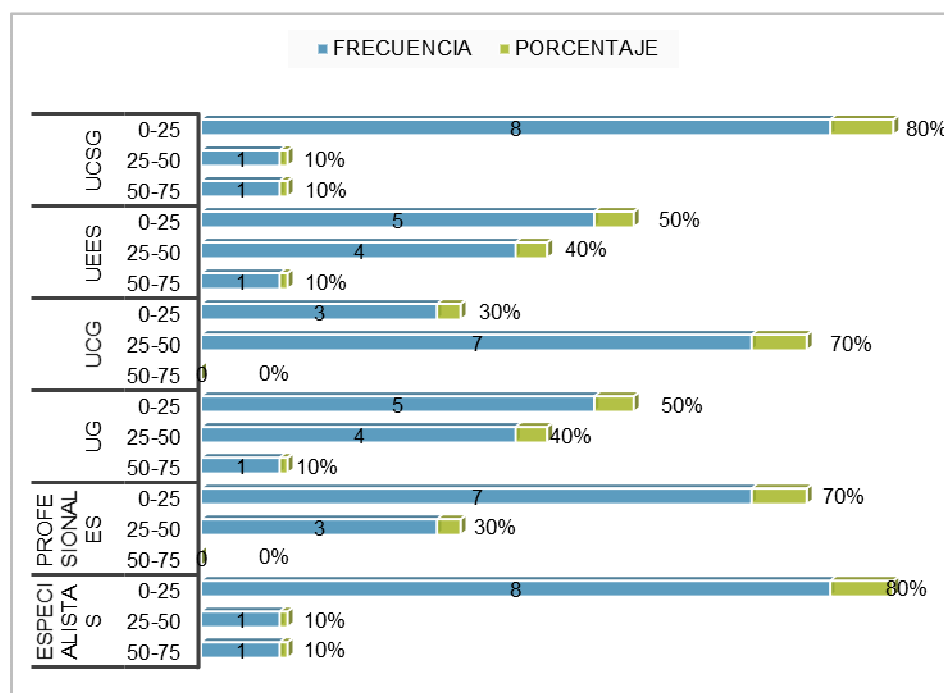


Figura 16. Frecuencia y porcentaje de conocimiento sobre stop motion

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

Tabla 15. Conocimiento de los Guayaquileños sobre stop motion en general

ALTERNATIVA	TOTAL
0-25	60%
25-50	33%
50-75	7%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

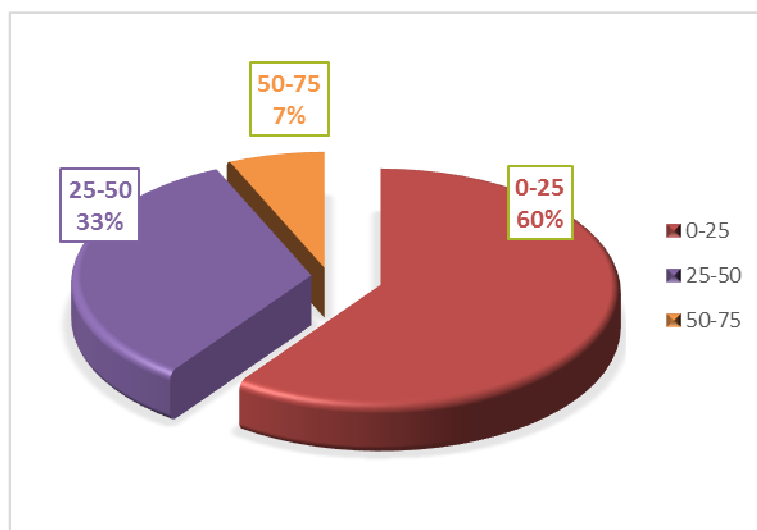


Figura 17. Porcentaje de conocimiento sobre stop motion en Guayaquil

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

El 60% de los encuestados cree que el porcentaje de los guayaquileños sobre el stop motion se encuentra en el rango de 0-25%, un 33% piensa que se encuentra en un rango medio de 25-50%.

8) ¿Estaría interesado en ver un corto animado en Stop Motion que trate sobre el cuidado de los balnearios?

Tabla 16. Interés en corto animado en Stop Motion

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	NO	1	10%
	SÍ	9	90%
UEES	NO	4	40%
	SÍ	6	60%
UCG	NO	0	0%
	SÍ	10	100%
UG	NO	0	0%
	SÍ	10	100%
PROFESIONALES	NO	0	0%
	SÍ	10	100%
ESPECIALISTAS	NO	0	0%
	SÍ	10	100%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

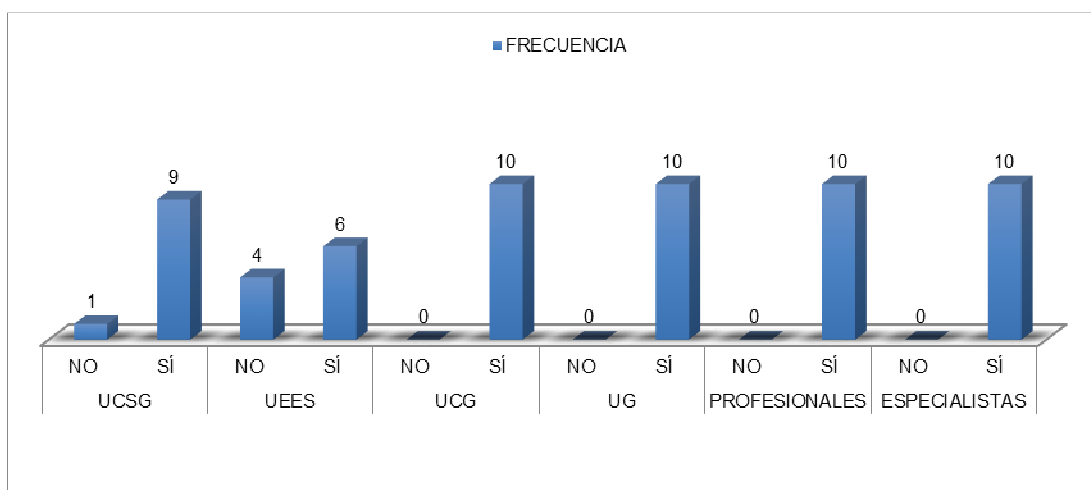


Figura 18. Frecuencia de interés sobre corto en stop motion.

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

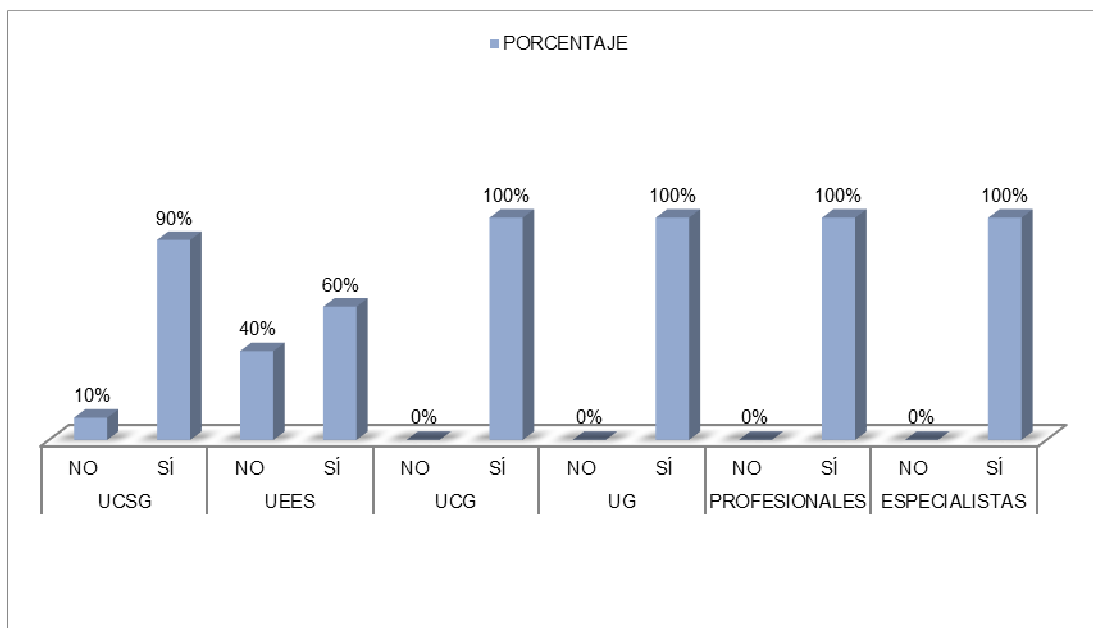


Figura 19. Porcentaje de de interés sobre corto en stop motion.
Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

Tabla 17. Interés total en corto animado en Stop Motion

ALTERNATIVA	TOTAL
NO	8%
SÍ	92%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

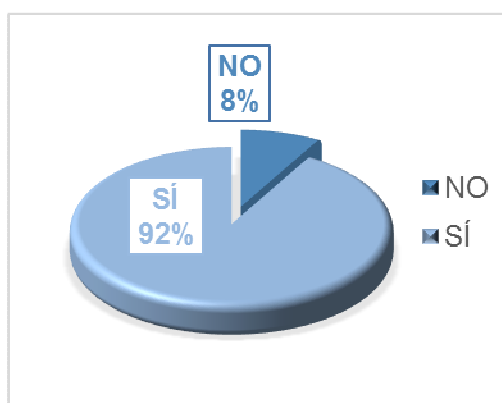


Figura 20. Porcentaje de de interés sobre corto en stop motion.
Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

El 92% de los encuestados estaría interesado en ver un stop motion que trate sobre el cuidado de los balnearios.

9) ¿Cree usted que una animación en Stop Motion pueda incentivar a los guayaquileños al reciclaje en los balnearios?

Tabla 18. Efectividad del proyecto según encuestados

ENCUESTADOS	ALTERNATIVA	FRECUENCIA	PORCENTAJE
UCSG	NO	2	20%
	SÍ	8	80%
	TALVEZ	0	0%
UEES	NO	3	30%
	SÍ	7	70%
	TALVEZ	0	0%
UCG	NO	0	0%
	SÍ	10	100%
	TALVEZ	0	0%
UG	NO	0	0%
	SÍ	10	100%
	TALVEZ	0	0%
PROFESIONALES	NO	0	0%
	SÍ	10	100%
	TALVEZ	0	0%
ESPECIALISTAS	NO	1	10%
	SÍ	7	70%
	TALVEZ	2	20%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

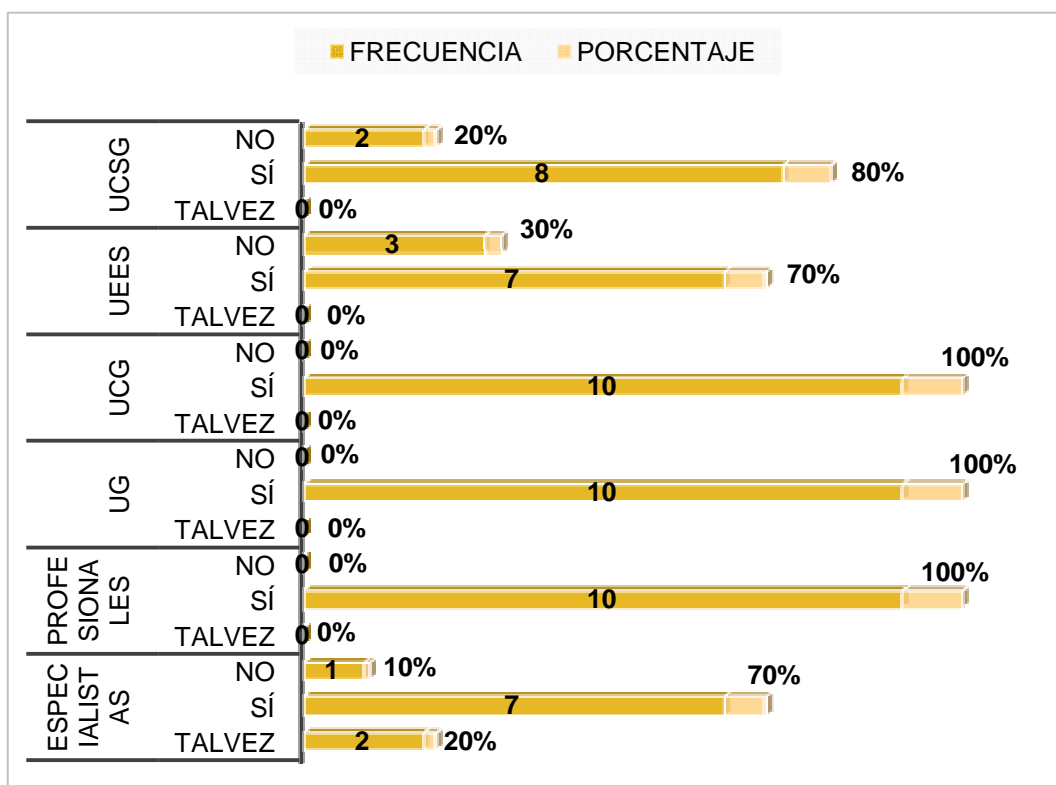


Figura 21. Efectividad del proyecto según encuestados.

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

Tabla 19. Efectividad del proyecto según encuestados en general

ALTERNATIVA	TOTAL
NO	10%
SÍ	87%
TALVEZ	3%

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

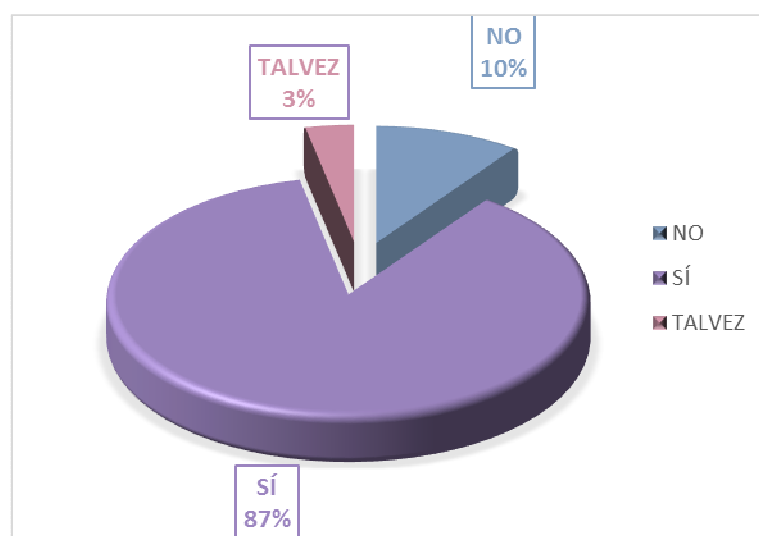


Figura 22. Efectividad del proyecto según encuestados en general.

Fuente: Elaboración propia basado en encuestas

El 87% de los encuestados cree que una animación en Stop Motion pueda incentivar a los guayaquileños al reciclaje en los balnearios.

Conclusión del investigador sobre resultados del método de investigación utilizado:

Analizando las respuestas obtenidas de las encuestas a las universidades públicas y privadas, profesionales y especialistas, se concluye que el grupo objetivo estudiado estaría dispuesto a ver un stop motion que fomente el cuidado de los balnearios y en su mayoría creen que una

animación en stop motion que trate sobre el reciclaje fomente a reciclar en los balnearios, e incentivar al aprendizaje sobre este tema.

En el análisis sobre los objetos que más reciclan, el de mayor frecuencia y en primer lugar es el reciclaje del papel y el plástico. Estos objetos son encontrados en casas y puestos de trabajo. Se concluye que los usuarios reciclan en lugares que más frecuentan, sin embargo no sienten la responsabilidad en lugares comunes.

La gran mayoría ha visto un corto animado y han visto con mayor frecuencia animaciones 2D, seguidos por un porcentaje similar que ha visto animaciones 2D, 3D y stop motion, sin embargo prefieren las animaciones 3D, en segundo lugar animaciones 2D y en tercer lugar se encuentra el stop motion.

Los resultados de la pregunta de porcentaje de conocimiento sobre el stop motion, la mayor parte considera que los guayaquileños se hayan en el rango del 0 a 25% siendo esta la opción más escogida en todas las universidades, profesionales y especialistas con un 60%.

3. CAPÍTULO III.- Descripción del producto o presentación

3.1. Organigrama

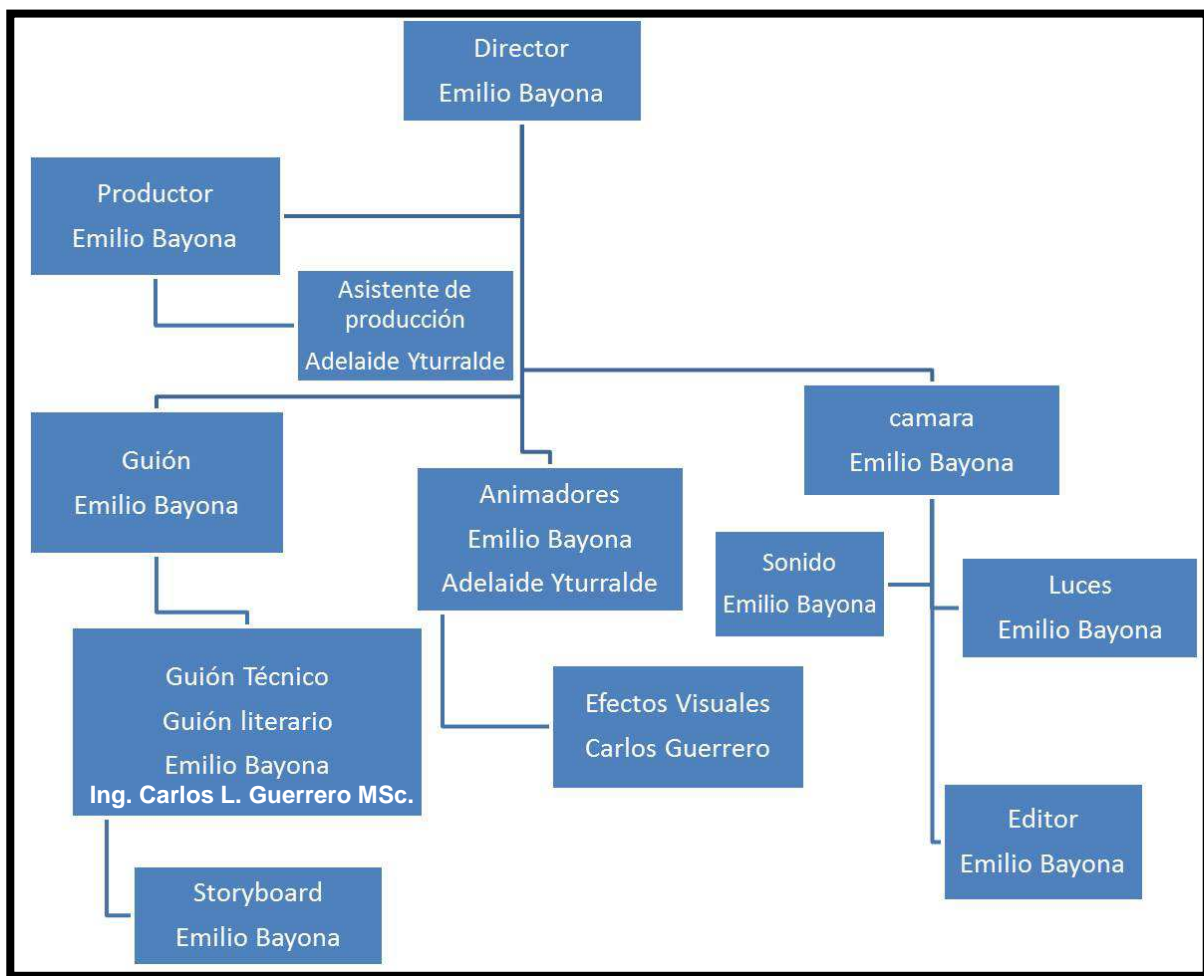


Figura 23. Organigrama

Fuente: Elaboración propia

3.2. Cronograma

Tabla 20. Cronograma

Cronograma de actividades Corto animado								
Actividades	ENERO				FEBRERO			
	1ERA SEMANA 4 al 10	2DA SEMANA 11 al 17	3ERA SEMANA 18 al 24	4TA SEMANA 25 al 31	1ERA SEMANA 1 al 7	2DA SEMANA 8 al 14	3ERA SEMANA 15 al 21	4TA SEMANA 22 al 28
Storyboard								
Elaboración de estructura maqueta								
Búsqueda de objetos reciclables								
Elaboración de escenografía								
Creación de personajes para animación								
Búsqueda y creación de sonidos								
Animación de corto								
Recopilación de fotogramas para la edición								
Edición y sonorización del corto								
Entrega del producto final								

Fuente: Elaboración propia

3.3. Presupuesto

Tabla 21. Presupuesto para corto animado

PRESUPUESTO PARA CORTO ANIMADO	
RUBROS	VALOR
EQUIPOS TÉCNICOS	
Cuerpo de cámara Canon EOS Rebel T5i	\$ 600,00
Accesorios para Canon T5i filtros 58mm	\$ 25,00
Micrófono Boom	\$ 149,00
Stady cam	\$ 80,00
Tarjeta de memoria SanDisk 32GB	\$ 9,52
Trípode	\$ 17,07
Luces LED	\$ 18,95
I mac	\$ 0,00
SUBTOTAL	\$ 899,54
MATERIALES PARA ESCENOGRAFÍA	
Pinturas acrílicas	\$ 14,30
Pincel	\$ 3,69
Lija	\$ 0,70
Papel premiun ecológico Xerox	\$ 3,00
Vidrio líquido	\$ 11,00
Litro de pintura verde	\$ 4,60
Brocha	\$ 0,80
SUBTOTAL	\$ 38,09
TOTAL	\$ 937,63

Fuente: Elaboración propia

3.3.1. Recursos técnicos

- Cuerpo de cámara Canon EOS Rebel T5i
- Accesorios para Canon T5i filtros 58mm
- Micrófono Boom
- Stady cam
- Tarjeta de memoria SanDisk 32GB
- Trípode
- Luces LED
- Imac

3.3.2. Recursos operativos

Para el correcto desarrollo y buscar el fin deseado, los recursos con los que contó el corto tiene procedencia de objetos reciclados. Sus escenografías como personajes están construidos con dichos recursos. En la escenografía podemos encontrar plástico, papel, cartón, pilas, latas, telas, plumafón, cables eléctricos y arena de playa para dar más realismo.

La gran mayoría de estos objetos reciclados fueron encontrados en playas y esteros.

3.4. Propuesta artística

La decisión para presentar esta propuesta artística contada a través de un stopmotion surge mediante la idea de aportar al cuidado del medio ambiente y los balnearios principalmente de una forma diferente y llamativa. Al ser un stopmotion se tiene la facilidad de poder desarrollar acciones que al ser contada con otro tipo de técnicas no solo de animación, sino de audiovisuales en general, sería más complicado y no tan llamativo. Con este tipo de animación se utiliza materiales reciclados que sirven no solo para su escenografía, sino para contar la historia. Al ser materiales reciclados se

cumple una parte principal del reciclaje que es darle un nuevo uso a los residuos, por otro lado, su historia narra la importancia y la forma de reciclar. Esto adquiere credibilidad ya que al hacer un stopmotion se muestra desperdicios que tienen una nueva función.

3.4.1. Guión literario

EXT. BALNEARIO CONTAMINADO / MONTÍCULOS DE BASURA.

DÍA

Se aprecia un terreno lleno de basura. Hay árboles de manglar al fondo y un suelo muy fangoso.

EXT. BALNEARIO CONTAMINADO / VASO DE COLA GRANDE.

DÍA

Se produce un acercamiento hacia un vaso de Cola que esta tirado en este manglar

De este vaso sale un muñeco el cual le falta una extremidad. Se percata de donde está.

EXT. BALNEARIO CONTAMINADO / MANGLAR. DÍA

Sale del vaso y empieza a explorar por el balneario

Regresa su mirada hacia atrás porque siente que algo lo está observando desde algún lugar de ese manglar.

EXT. BALNEARIO CONTAMINADO / CUEVA DEL MANGLAR. DÍA

Se acerca a una cueva que está rodeada de objetos llamativos como si fueran una cerca.

Alado de la cueva hay más montículos de basura el cual el personaje rebusca algo entre ellos.

Se aprecia gran parte de ese sector muy sucio por la basura que esparció el personaje.

Camina a la cerca junto a la cueva y agarra los objetos y los trata de usar como brazo.

Dentro de la cueva un ser lo observa.

El personaje principal se aleja mientras el ser que estaba en la cueva sale atrás del muy furioso.

EXT. BALNEARIO CONTAMINADO / MANGLAR. DÍA

Lo amenaza con un trinche, mostrándole toda la suciedad que acaba de provocar. El personaje principal trata de explicar que solo buscaba su brazo. Luego se logra parar y llegan al acuerdo de limpiar todo lo ensuciado.

Se aprecia los montículos de basura regados por todo el balneario.

EXT. BALNEARIO CONTAMINADO / MONTÍCULO DE BASURA.

DÍA

Colocan tachos de reciclaje y limpian los montículos. Cuando estos ya están limpios encuentran el brazo que le faltaba al personaje principal.

3.4.1. Guión técnico

Tabla 22. *Guión técnico*

Escena	Tiempo aproximado	Descripción	Plano	Sonido
1	4 segundos	Se aprecia un terreno lleno de basura. Hay árboles de manglar al fondo y un suelo muy fangoso.	Paneo	Sonido de camión de basura dando de retro. Escombros cayendo Melodía: Aram Khachaturian - Gayane Ballet Suite
2	4 segundos	Se produce un acercamiento hacia un vaso de Cola que está tirado en este manglar. De este vaso sale un muñeco el cual le falta una extremidad. Se percata de donde está.	Zoom al vaso de Cola	Sonidos de basura cayendo y de escarbando dentro de la basura. Melodía: Aram Khachaturian - Gayane Ballet Suite
3	16 Segundos	Se acerca a una cueva que está rodeada de objetos llamativos como si fueran una cerca. Alado de la cueva hay más montículos de basura el cual el personaje rebusca algo entre ellos. Se aprecia gran parte de ese sector muy sucio por la basura que esparció el personaje.	Plano abierto. Angulo picado	Melodía: Aram Khachaturian - Gayane Ballet Suite

3	10 Segundos	<p>Camina a la cerca junto a la cueva y agarra los objetos y los trata de usar como brazo. Dentro de la cueva un ser lo observa.</p> <p>El personaje principal se aleja mientras el ser que estaba en la cueva sale atrás del muy furioso.</p>	Plano americano	Melodía: Aram Khachaturian - Gayane Ballet Suite
	8 Segundos	<p>Lo amenaza con un trinche, mostrándole toda la suciedad que acaba de provocar. El personaje principal trata de explicar que solo buscaba su brazo. Luego se logra parar y llegan al acuerdo de limpiar todo lo ensuciado.</p> <p>Se aprecia los montículos de basura regados por todo el balneario.</p>	Two shot Plano medio	Melodía: Aram Khachaturian - Gayane Ballet Suite
	20 Segundos	<p>Colocan tachos de reciclaje y limpian los montículos. Cuando estos ya están limpios encuentran el brazo que le faltaba al personaje principal.</p>	Two shot	

Fuente: Elaboración propia

3.4.2. Story Board

El Storyboard dentro de esta producción cumple un factor importantísimo ya que es la guía visual que se usa para tener una mejor idea de los planos, movimientos de cámara, ángulos, descripciones, comentarios demás elementos que enriquecen las escenas.

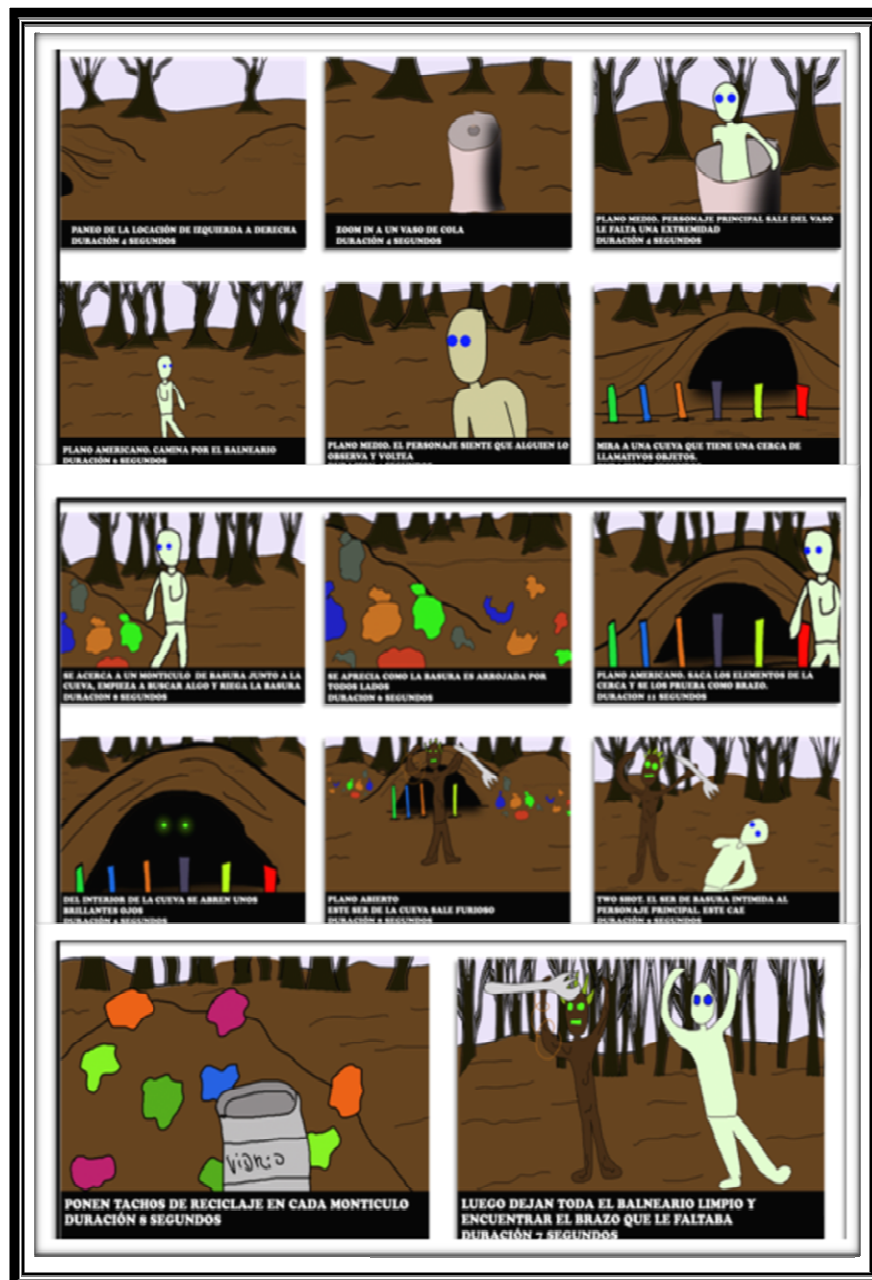


Figura 24. Storyboard collage
Fuente: Elaboración propia

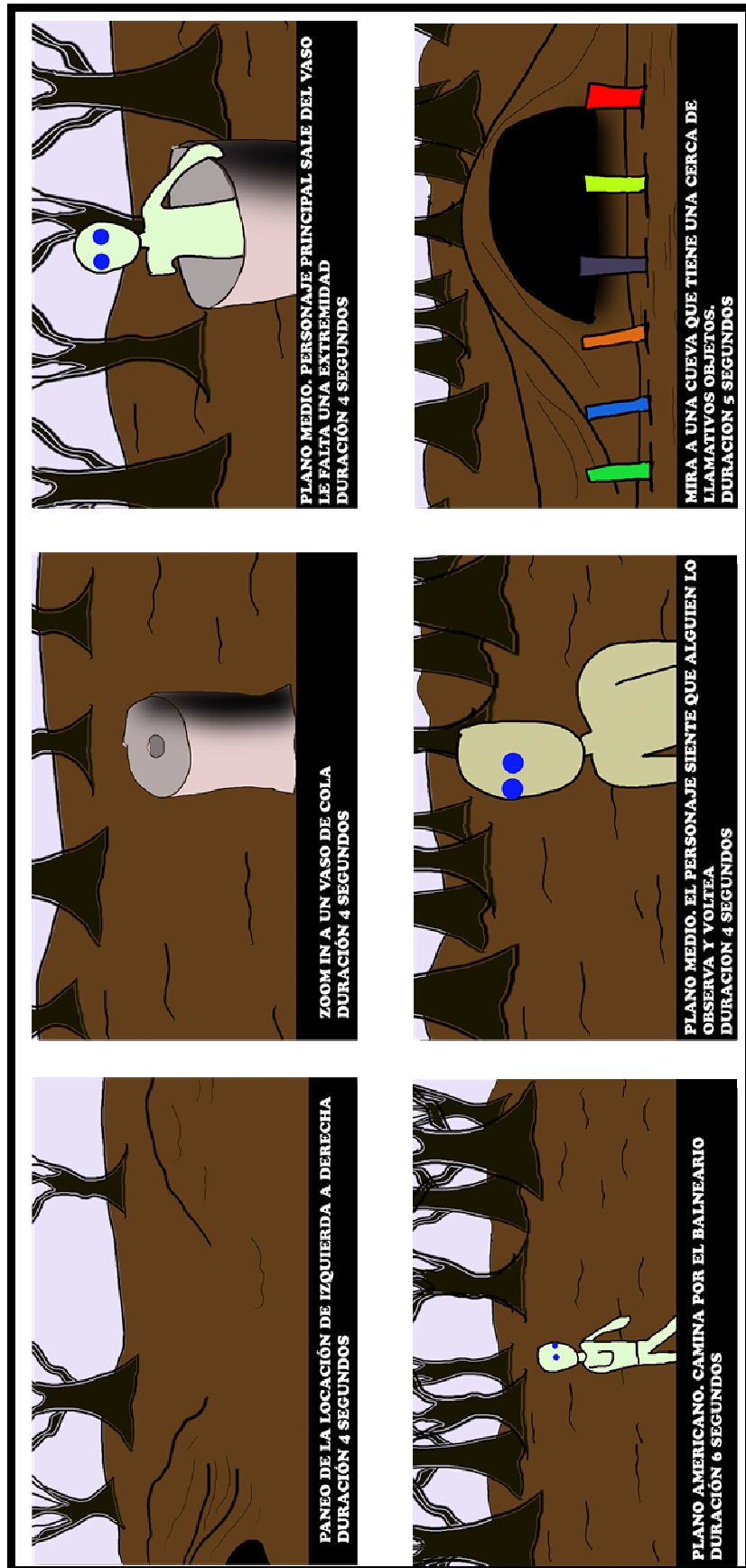


Figura 25. Storyboard página 1/3

Fuente: Elaboración propia

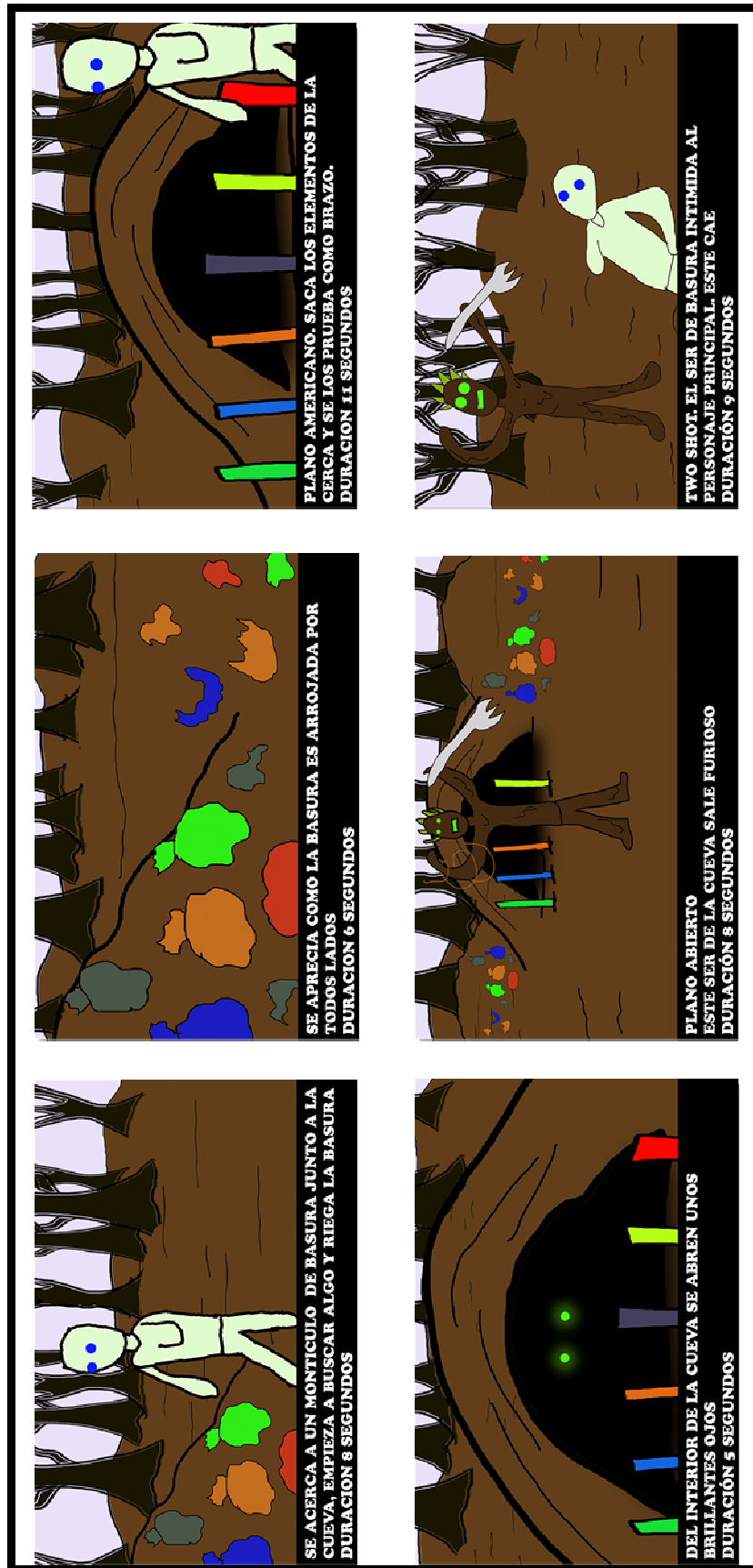


Figura 26. Storyboard página 2/3
Fuente: Elaboración propia



Figura 27. Storyboard página 3/3
Fuente: Elaboración propia

3.4.3. Diseño de personajes

Para la creación de los personajes de este corto animado, se tomó en cuenta la temática de la historia, donde está ambientada y que se busca resaltar. El personaje principal es un muñeco arrojado a la basura porque le falta una extremidad. El segundo personaje es un ser creado a partir de la recolección y clasificación de desechos.

- **Personaje principal**

El muñeco que fue arrojado a la basura por ya no creerlo útil. Es un muñeco de madera, no se da por vencido fácilmente. Su fuerte carácter y su supervivencia lo motivan a buscar soluciones al estado en el que se encuentra. Busca la forma de mejorar sus condiciones y tiene una mentalidad muy ecologista y en pro a la naturaleza.

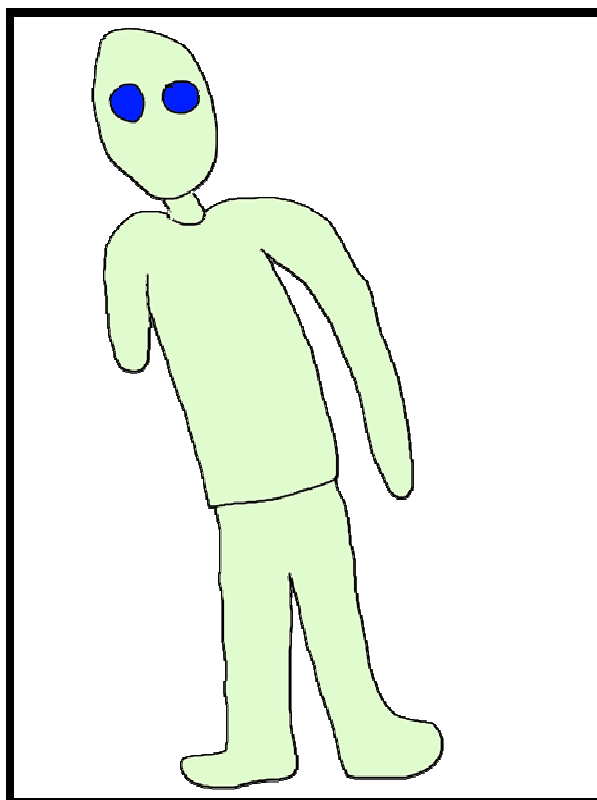


Figura 28. Personaje principal “madero!”
Fuente: Elaboración propia

- **Personaje secundario**

El personaje secundario nace a partir de la iniciativa del personaje principal por recuperar el balneario.

Este personaje está construido de los diferentes desechos encontrados en el balneario. Su misión es la de limpiarlo y organizar la basura por categoría. Su altura y propósito hacen referencia a un Golem de la mitología judía o al ser creado por Víctor Frankenstein.



Figura 29. Personaje secundario “garbagemen”
Fuente: Elaboración propia

3.4.4. Diseño de escenario

El escenario hace referencia a un balneario. Sea este una playa, un estero, lago o alguna salida al mar.

Al estar contaminado no se aprecia muy bien el agua en el fondo y colores oscuros invaden el paisaje. Hay tres grandes montículos de arena que se formaron a partir de desechos que la gente arrojó. Por este motivo el balneario ha quedado abandonado.

Su construcción está hecha a base de materiales reciclados como cartón, plumafon, fundas de comida, tela, balsa, plásticos, latas y su superficie contiene arena de playa para darle realismo.



Figura 30. Escenografía
Fuente: Elaboración propia

3.4.5. Plan de rodaje

Plan de Rodaje de Corto Animado

Dirección: Emilio Bayona

Tabla 23. Plan de rodaje

Día de Rodaje	Fecha	Escena	Plano	Locación	Personajes	Descripción
1	08/02/2016	1	Plano entero	Interior	-	Mostrar locacion
		2	Plano abierto Angulo picado -frontal.	Interior	-	Zoom vaso de cola
			Plano detalle. Frontal	Interior	Muñeco	Sale el personaje principal del vaso
2	09/02/2016	3	Plano medio. Lateral.	Interior	Muñeco	Trata de analizar donde esta
			Plano abierto. Angulo picado	Interior	Muñeco	Camina por el balneario
			Plano abierto. Angulo picado	Interior	Muñeco	Mira las pilas de basura
			Plano medio. Lateral.	Interior	Muñeco	Se da cuenta que le falta un brazo
			Plano entero Lateral.	Interior	Muñeco	Siente que es observado
			Plano americano Lateral	Interior	Muñeco	Mira hacia atrás y se dirige a unos montículos.

Día de Rodaje	Fecha	Escena	Plano	Locación	Personajes	Descripción
3	10/02/2016	3	Plano abierto. Frontal.	Interior	Muñeco	Saca basura del montículo
			Plano medio. Frontal.	Interior	Muñeco	Daña una cerca que estaba afuera de una cueva
			Plano medio corto. Lateral.	Interior	Muñeco y Ser	Se aleja de la cueva
			Plano medio. Dorsal/frontal	Interior	Muñeco y Ser	Un ser lo observa desde la cueva
			Plano abierto. Dorsal.	Interior	Muñeco y Ser	Este ser sale de la cueva a buscarlo
4	11/02/2016	3	Plano abierto. Frontal.	Interior	Muñeco y Ser	Le reclama por toda la basura arrojada
			Plano medio. frontal	Interior	Muñeco y Ser	Personaje principal trata de explicar que solo buscaba su brazo.

Día de Rodaje	Fecha	Escena	Plano	Locación	Personajes	Descripción
5	12/02/2016	3	Plano medio. lateral	Interior	Muñeco	Llegan a un acuerdo
			Plano abierto. Frontal.	Interior	Muñeco y Ser	Limpian los montículos mediante categorías de reciclaje
			Plano medio corto. Lateral/frontal.	Interior	Muñeco y Ser	El balneario queda limpio
			Plano medio corto. Lateral/frontal.	Interior	Muñeco y Mano	Encuentran el brazo que le faltaba al personaje principal

Fuente: Elaboración propia

3.5. Gestión de proyección del producto artístico

Para la gestión de proyección del producto artístico se contactó mediante redes sociales a un grupo que promueve la realización de mingas en los balnearios del Ecuador, para su reproducción su difusión y casi 2000 seguidores. (Ver anexo 7)

Conclusiones y recomendaciones

La animación es una técnica, un lenguaje y un medio que supera las barreras y los idiomas, de esta forma se puede transmitir mensajes positivos y que sirvan a la comunidad como lo es el reciclaje y el cuidado de los balnearios.

Es importante tener la habilidad de crear lo que se visualiza y ser meticuloso en los detalles.

En la realización de este tipo de animación se necesita planificar de una manera ordenada y realista ya que el tiempo que conlleva la edición de cada fotograma debe estar considerado con el fin de cumplir con el cronograma.

Pese a lo complejo de la producción de un proyecto audiovisual tan minucioso como lo es el stop motion, y un con bajo presupuesto se concluye que todos los objetivos fueron cumplidos exitosamente en gran parte gracias a la perseverancia, buen método de animación de los objetos y a la organización de la información.

En conclusión el tipo de animación, el estilo de un director y las artes audiovisuales en sí incentivan el aprendizaje sobre temas importantes de una manera entretenida para el espectador.

Bibliografía

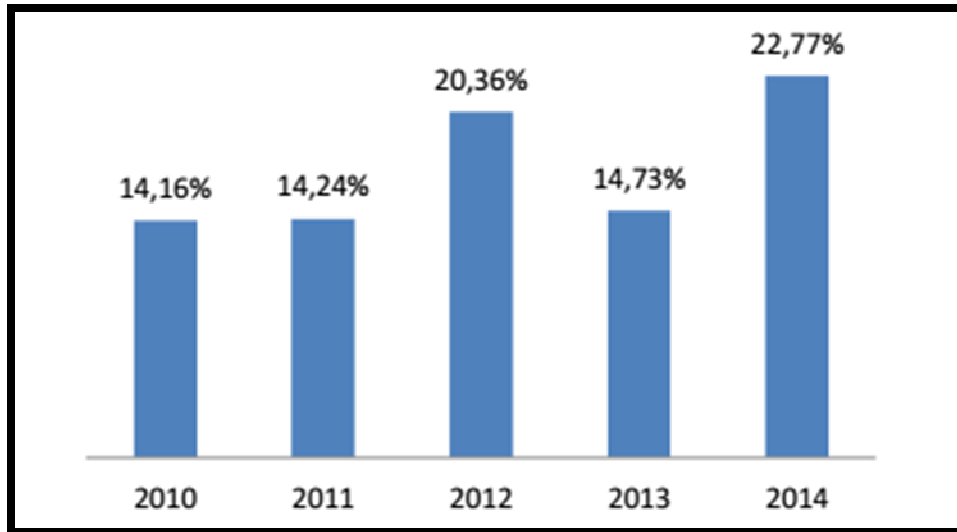
- Álvarez, M, José M^a y López, J (1999) "La producción de ficción un cambio de ciclo", nº 7, diciembre, UPV-EHV, Bilbao, pp. 65-87
- Álvarez, M, José M^a y Bustamante, E (1999) "La producción audiovisual en el umbral digital", nº 7, diciembre, UPV-EHV, Bilbao, pp. 45-64 (L. 19.571)
- Cabrera, L. (25 de Julio de 2015). Obtenido de Qué es un audiovisual: <http://es.slideshare.net/cabreralu/qu-es-un-audiovisual-13-de-julio>
- Chávez, J. (30 de Marzo de 2013). *La composición audiovisual*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/jonathanchavesquesada/la-composicin-audiovisual>
- Elreciclaje.org. (2010). *elreciclaje.org*. Obtenido de <http://elreciclaje.org/content/materiales-reciclables>
- Freire A. (2015) manual del montaje y la composición audiovisual. Técnicas, soluciones, efectos, trucos
- Fernandez, Federico y Martínez, José (1999) Manual básico del lenguaje y narrativa audiovisual. Editorial Paidós, México. (Páginas 21-106).
- Fernando, M. G. (1992). *El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de investigación*.
- Ferrer, J. (15 de Diciembre de 2015). *Definicionabc*. Obtenido de <http://www.definicionabc.com/general/corto.php>
- INEC. (2014). Recuperado el 3 de Febrero de 2016, de http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Encuestas_Ambientales/Hogares_2014/Documento_tecnico_Modulo_Ambiental_Hogares_2014.pdf
- Jacoste J, (2004) El productor cinematográfico; síntesis, Madrid.
- Jaramillo, A. (8 de Febrero de 2015). Obtenido de El comercio.com: <http://www.elcomercio.com/tendencias/reciclaje-ecuador-contaminacion-basura-playas.html>

- Kindem, G y Musberger, R, (2007) Manual de Producción audiovisual digital, Barcelona, Omega.
- Kurtz, N. (23 de Agosto de 2001). *Sithnet*. Obtenido de http://www.loresdelsith.net/3po/rep/c_blue.htm
- Martinez, J & Fernandez, F. (1994) La dirección de producción para cine y televisión. Editorial Paidós. Barcelona.
- Marzal Felici, Javier y otros – Teoría y técnica de la producción. Tiranc lo blanch. Valencia 2.
- Pardo, Alejandro, (2000) "La creatividad en la producción cinematográfica", Comunicación y Sociedad, Vol. XIII, nº 2, Universidad de Navarra, Pamplona, pp. 227-249 (LL. 019.803)
- Patmore, C. (2003). Cine y televisión: Terminología y técnica. Madrid. Editorial Espasa.
- Pixel-creativo. (Febrero de 2014). *Que es animación*. Obtenido de <http://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html>
- Martín, M (1985) la organización de la producción en el cine y la tv; Forja, Madrid.
- Peter W. & Irving, David K.(2000) Producción y dirección de cortometrajes y videos. IORTV. Madrid.
- Reisz, Karel. Técnica del montaje Cinematográfico: Historia del montaje. Segunda Edición. Ed. Taurus, 1990. 256 p. REISZ, Karel. Técnica del montaje Cinematográfico: El montaje del film. Segunda Edición. Ed. Taurus, 1990. 256 p.
- Rosero, L. (27 de Agosto de 2012). *El telégrafo*. Obtenido de <http://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/columnistas/1/la-contaminacion-del-agua-del-estero-al-oceano>
- Romaguera, Joaquim. (1989) Textos y manifiestos del cine: El montaje. Ed. Cátedra,. 572 p.
- Sainz, M (2002) El productor audiovisual. Editorial Síntesis. Madrid

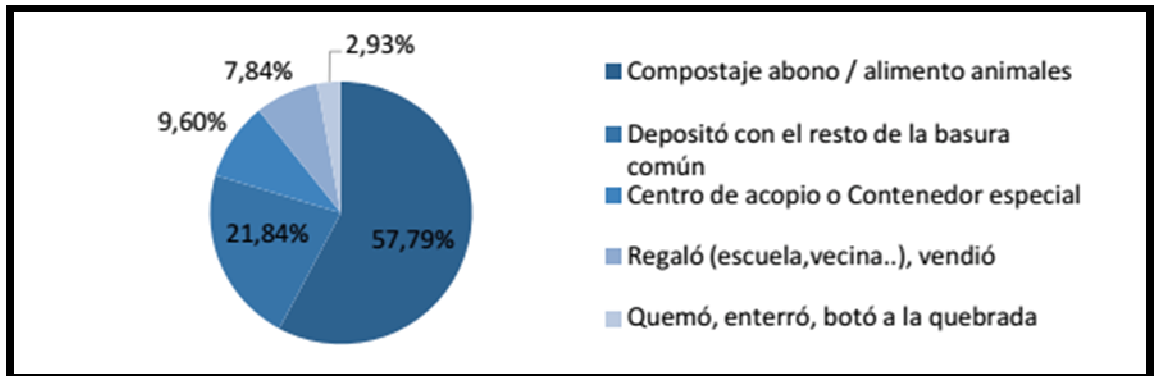
- Santovenia, R. (2006). *Diccionario de Cine*. La Habana: Editorial Arte y Literatura.
- Solaroli, L (1960) *Cómo se organiza un film*; Rialp, Madrid.
- Suarez, J. (21 de Mayo de 2013). Obtenido de Conservación del medio ambiente: <http://medioambiente107.blogspot.com/2013/05/causas-y-consecuencias-de-la.html>
- Taller de escritores. (17 de Junio de 2014). Recuperado el 3 de Febrero de 2016, de <http://www.tallerdeescritores.com/ejemplo-guion-literario.php>
- Tostado Verónica. (1985) *MANUAL DE PRODUCCIÓN DE VIDEO*. Editorial Alambra, México. (Páginas 91 a la 143).
- Unesco. (1987). *Educación Ambiental: Módulo para formación de maestros y supervisores de escuelas primarias*. (Vol. V). Santiago, Chile: Oficina Regional de Educación para América Latina y el Caribe.
- Universidad de San Felipe. (31 de Enero de 2016). *El storyboard o guión gráfico*. Obtenido de http://www.sanfelipe.edu.uy/imgs/documentos/1218_1.pdf
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.
- Zetl, H (2000) *manual de producción de televisión*. México: Thomson Editores

Anexos

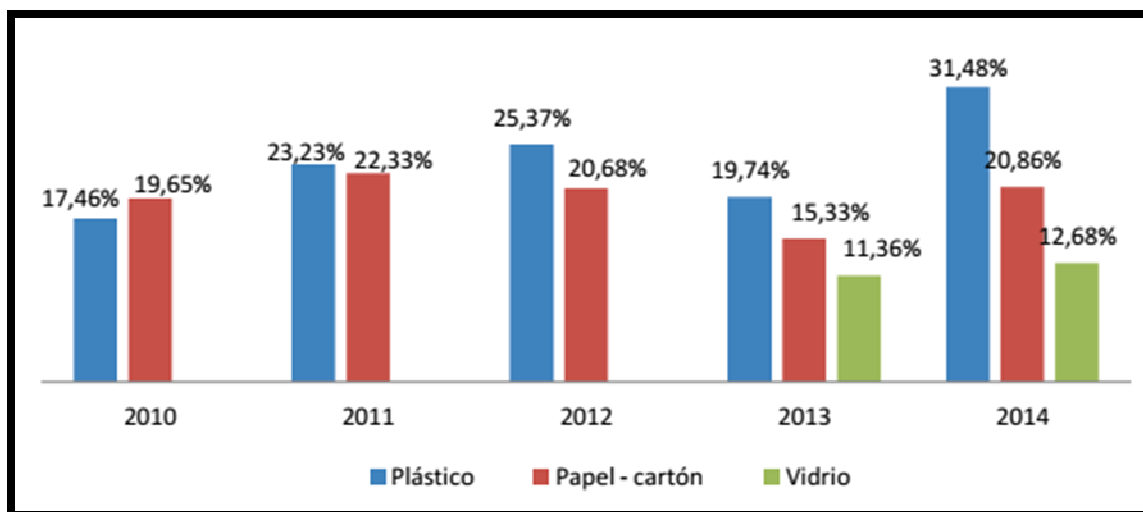
1.- Hogares que clasificaron los residuos Orgánicos a nivel nacional



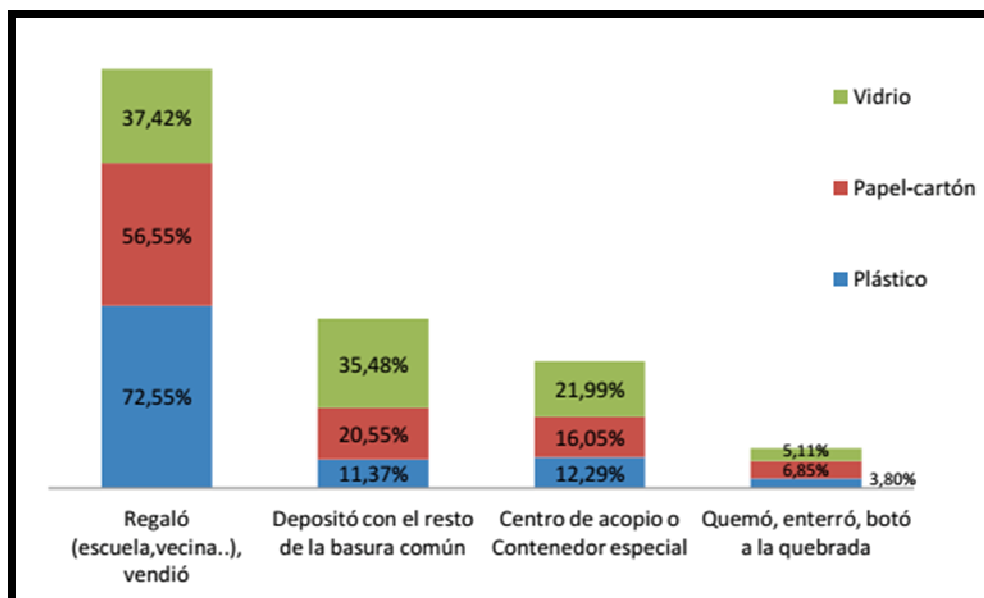
2.- Porcentaje de hogares que separan los desechos orgánicos en el Ecuador



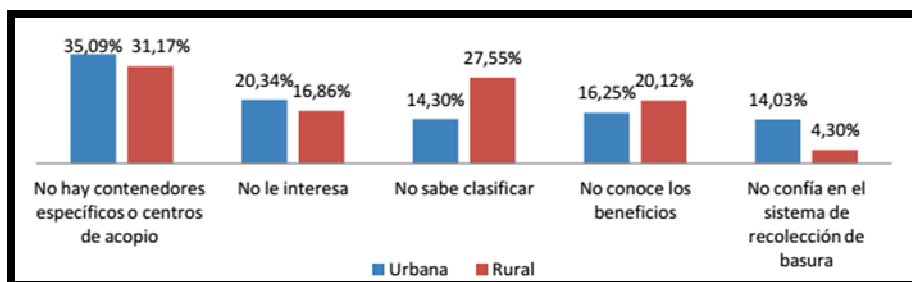
3.- Porcentaje de clasificación de Residuos Inorgánicos en hogares del Ecuador.



4.- Hogares que decidieron clasificar los desechos inorgánicos en el Ecuador.



5.- Hogares que no clasifican residuos en el Ecuador



6.- Encuesta realizada



UNIVERSIDAD CATOLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES

UNIDAD DE TITULACIÓN ESPECIAL

CARRERA: INGENIERÍA AUDIOVISUAL

Encuesta

UNIVERSIDAD:

FACULTAD:

NOMBRE:

EDAD:

1) ¿Sabe que es el reciclaje?

SÍ

NO

2) ¿Qué tipo de reciclaje conoce?

- Reciclaje de plástico
- Reciclaje de papel
- Reciclaje de baterías y pilas
- Reciclaje de aluminio

3) ¿Qué tipo de objetos recicla con más frecuencia?

- plástico
- papel
- baterías y pilas
- aluminio

4) ¿Dónde encuentra más objetos reciclables?

- casa
- balnearios
- puesto de trabajo
- calles
- parques
- terrenos abandonados

5) ¿Ha visto un corto animado?

SÍ

NO

6) ¿Qué tipo de animación vio?

- Animación 2D
- Stop Motion
- Animación 3D
- Rotoscopía
- Plastimación o claymation

7) ¿Qué tipo de animación prefiere?

- Rotoscopía
- Stop Motion
- Animación 2D
- Plastimación o claymation
- Animación 3D

8) ¿Qué porcentaje de conocimiento considera usted que tienen los guayaquileños sobre el Stop Motion?

0 – 25

25 – 50

50 – 75

75 – 100

9) ¿Estaría interesado en ver un corto animado en Stop Motion que trate sobre el cuidado de los balnearios?

SÍ

NO

10) ¿Cree usted que una animación en Stop Motion pueda incentivar a los guayaquileños al reciclaje en los balnearios?

SÍ

NO

7.- Screen shots de la gestión de proyección del producto artístico



The screenshot shows the Facebook page for 'Mingas por el Mar EC Comunidad'. The page header includes the logo and the text 'Mingas por el Mar EC Comunidad'. Below the header is a blue bar with the text 'CONTACTARNOS >'. The main content area shows a post with 1938 likes and a notification to subscribe to events. A text box on the right contains the following message:

Buenos días. Mi nombre es Emilio Bayona. actualmente estoy desarrollando mi proyecto de titulación que consiste en desarrollar una animación que trate sobre la contaminación de los balnearios y como limpiarlos mediante el reciclaje. Los personajes como escenografía y efectos de sonidos están elaborados con objetos reciclados. Me gustaría saber si hay la posibilidad de poder publicar la animación en su cuenta de Facebook apartir de la semana del 22 de Febrero del 2016. Me despido esperando su favorable respuesta. Emilio Bayona estudiante de la carrera de audiovisuales de la facultad de artes y humanidades de la universidad Católica.



Estimado Emilio, un gusto conocer sobre tu proyecto. Por favor envíanos la animación para poderla revisar!!! Saludos,



muchas gracias! ahora estoy en fase de preproduccion y apenas esté terminada enviaré el link. Saludos.



Presidencia
de la República
del Ecuador



Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, Bayona Carrera Emilio Andrés, con C.C: # 0919849752 autor/a del trabajo de titulación: Desarrollo de corto animado en stop motion, con la finalidad de fortalecer la conciencia social del reciclaje en la ciudad de Guayaquil previo a la obtención del título de **INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, 21 de marzo de 2016

f. _____
Nombre: Bayona Carrera Emilio Andrés
C.C: 0919849752

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TÍTULO Y SUBTÍTULO:	Desarrollo de corto animado en stop motion, con la finalidad de fortalecer la conciencia social del reciclaje en la ciudad de Guayaquil.		
AUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Bayona Carrera Emilio Andrés		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES) (apellidos/nombres):	Guerrero Menendez Carlos Luis		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Artes y humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en producción y dirección en artes audiovisuales		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniero en producción y dirección en artes audiovisuales		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	21 de marzo de 2016	No. DE PÁGINAS:	105
ÁREAS TEMÁTICAS:	Reciclaje, balnearios, Guayaquil		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Corto, Animación, Stop Motion, Reciclaje		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):			
<p>Este trabajo de titulación para la producción de un corto animado en stop motion, utiliza conocimientos de la técnica de animación, reciclaje entre otros. Se cuenta una historia de aprendizaje sobre los beneficios del reciclaje y el cuidado de los balnearios de una manera más comprensible para el público mediante dos personajes y un escenario hechos de materiales reciclados. Se destaca el aspecto cultural de nuestra sociedad en el desarrollo de este proyecto, y se trata de como una forma creativa puede lograr crear conciencia sobre la contaminación de nuestros balnearios. Para obtener más conocimientos sobre el interés de este corto no animado, se decidió el uso de encuestas entre profesionales en el área del audiovisual, docentes y estudiantes de distintas universidades. estas encuestas revelador el altísimo interés sobre ver un corto animado con esta técnica y temática. De esta manera se realizó el trabajo con no más de cinco minutos de duración contando en su historia el problema de la contaminación en los balnearios y los beneficios del reciclaje como alternativa de limpieza y prevención.</p>			
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: 04 510 200 / 098 439 3491	E-mail: emilio_bayona@hotmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN: COORDINADOR DEL PROCESO DE UTE	Nombre: Byrone M. Tomalá Calderón		
	Teléfono: Facultad de Artes y Humanidades Ext. 2922 / 0989282696		
	E-mail: byrone.tomala@cu.ucsg.edu.ec		

SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA

Nº. DE REGISTRO (en base a datos):	
Nº. DE CLASIFICACIÓN:	



DIRECCIÓN URL (tesis en la web):