

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR (UNIB.E)

ESCUELA DE COMUNICACIÓN Y PRODUCCIÓN EN ARTES AUDIOVISUALES

Trabajo de titulación para la obtención del título de Ingeniero en comunicación y producción para medios audiovisuales.

Título

Realización de cortometraje animado sobre la leyenda Shuar “Taquea y el fuego” como recurso didáctico para el aprendizaje de la diversidad y costumbres de los pueblos indígenas ecuatorianos dirigido a niños de tercer grado en la escuela Oswaldo Lombeyda, Quito 2019.

Autor

Erick Daniel Calderón Cáceres

Director

Mst. Pablo Andrés Cabezas Terán

Quito, Ecuador.

Agosto de 2019

CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Magister.

Fredi Patricio Zamora Aizaga

Director de la Escuela de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales.

Presente.

Yo, Pablo Andrés Cabezas Terán, Director del Trabajo de Titulación realizado por Erick Daniel Calderón Cáceres, estudiante de la carrera de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales informo haber revisado el presente documento titulado “Realización de cortometraje animado sobre la leyenda Shuar “Taquea y el fuego” como recurso didáctico para el aprendizaje de la diversidad y costumbres de los pueblos indígenas ecuatorianos dirigido a niños de segundo grado en la escuela Oswaldo Lombeyda, Quito 2019”, el mismo que se encuentra elaborado conforme al Reglamento de Titulación, establecido por la UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA DEL ECUADOR UNIB.E de Quito, y el Manual de Estilo institucional; por tanto, autorizo su presentación final para los fines legales pertinentes.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad.

Atentamente,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Pablo Andrés Cabezas Terán', is enclosed within a light red rectangular stamp or seal.

Pablo Andrés Cabezas Terán, Mst.

Director del Trabajo de Titulación

CARTA DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Erick Daniel Calderón Cáceres declaro, en forma libre y voluntaria, que los criterios emitidos en el presente Trabajo de Titulación denominado: “Realización de cortometraje animado sobre la leyenda Shuar “Taquea y el fuego” como recurso didáctico para el aprendizaje de la diversidad y costumbres de los pueblos indígenas ecuatorianos dirigido a niños de segundo grado en la escuela Oswaldo Lombeyda, Quito 2019”, previa a la obtención del título profesional de Ingeniería en comunicación y producción para medios audiovisuales, en la Dirección de la Escuela de comunicación y producción en artes audiovisuales. Así como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuestas son exclusiva responsabilidad de mi persona, como autor/a.

1. Declaro, igualmente, tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Universidad Iberoamericana del Ecuador, 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, finalmente, a la Universidad Iberoamericana del Ecuador a difundir a través del sitio web de la Biblioteca de la UNIB.E (Repositorio Institucional), el referido Trabajo de Titulación, respetando las políticas de propiedad intelectual de la Universidad Iberoamericana del Ecuador.

Quito, DM. a los 11 días del mes agosto de 2019



Firma del Estudiante/ N.º cédula

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme el talento para crear este contenido y compartirlo con los demás, a mis padres sobre todas las cosas que con su ayuda incondicional no dejaron que desista de mi meta por sobre todo apoyo brindado porque han sido un pilar fundamental para mi desarrollo personal y profesional.

Erick Daniel Calderón Cáceres.

DEDICATORIA

A Dios sobre todas las cosas, a mis padres por mostrarme el amor en cada detalle y cada paso de mi vida, siendo mi madre un pilar fundamental mostrándome los valores esenciales del amor, constancia, paciencia, sacrificio y el perdón.

Erick Daniel Calderón Cáceres.

“En este lugar no perdemos tiempo mirando hacia atrás...”

Camina hacia el futuro, abriendo nuevas puertas y probando cosas nuevas, se curioso, porque nuestra curiosidad siempre nos conduce por nuevos caminos.”

- Walt Disney

ÍNDICE GENERAL

TEMA	PÁG.
CARTA DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	I
CARTA DE AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN.....	II
AGRADECIMIENTOS	III
DEDICATORIA.....	IV
ÍNDICE GENERAL.....	V
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
ÍNDICE DE FIGURAS	IX
ÍNDICE DE ANEXOS	X
RESUMEN	XI
CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1 Presentación del problema.....	3
1.2 Justificación.....	8
1.3 Objetivos	10
CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	11
2.1 El cortometraje animado: Técnica <i>Stop motion</i> , derivados y exponentes. .	11
2.2 La producción audiovisual infantil en Ecuador	16
2.3 Mitos y Leyendas ecuatorianos como recurso educativo infantil.....	20
2.4 Cosmovisión del mundo indígena ecuatoriano.....	22
2.4.1 Cosmovisión Shuar	24
2.4.2 Leyenda del regalo del fuego	25

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA EMPLEADA	26
3.1 Método investigativo y tipo de estudio.....	26
3.2 Herramientas e instrumentos	27
3.2.1 Entrevistas.....	27
3.2.2 Focus group	28
3.2.3 Selección de la unidad de análisis	29
3.3 Herramienta estético-técnicas para la producción del cortometraje	30
3.3.1 Paleta de colores, texturas y el uso de formas.....	30
3.3.2 Encuadres e iluminación	33
3.3.3 Diseño de personajes, utilería escenográfica y musicalización.....	35
3.3.4 Proceso de escritura y tiempo de narración	37
CAPÍTULO IV. RESULTADOS E INTERPRETACIÓN.....	41
4.1 Importancia de los elementos y características de la técnica stop motion en realizaciones infantiles.	41
4.2 Las leyendas indígenas como medio de transmisión de valores y recurso didáctico - educativo infantil	44
4.3 La comunidad Shuar y su legado cultural.....	46
4.4 El desarrollo del contenido televisivo y el producto cinematográfico en un ámbito infantil nacional.	47
4.4.1 La transmisión de contenido sobre la diversidad en relación a la educación infantil.....	50
4.5 La diversidad y tradiciones dentro de la educación infantil.....	50
4.6 Etapa de la preproducción del audiovisual	53
4.6.1 Guion Literario / Narrativo	54
4.6.2 Guion Técnico / Sonoro.....	62
4.6.3 Plantillas de Storyboard.....	67
4.6.4 Fichas de casting	79

4.6.5 Cronograma de actividades.....	81
4.6.6 Presupuestos de producción.....	82
4.7 Etapa de postproducción del audiovisual.....	84
4.7.3 Diseño de Foley y musicalización.....	85
CAPÍTULO V. RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES.....	86
5.1 Conclusiones.....	86
5.2 Recomendaciones.....	88
GLOSARIO.....	89
BIBLIOGRAFÍA.....	91
7.1 Fuentes impresas.....	91
7.2 Fuentes digitales.....	92
7.3 Entrevistas.....	94
ANEXOS.....	95

ÍNDICE DE TABLAS

TEMA	PÁG
Tabla 1. Tabla de Greenfield.....	19
Tabla 2. Ficha técnica del proyecto audiovisual.....	53
Tabla 3. Guion técnico	66
Tabla 4. Storyboard.....	78
Tabla 5. Fichas de casting.....	80
Tabla 6. Cronograma de actividades.....	81
Tabla 7. Presupuestos de producción.....	83

ÍNDICE DE FIGURAS

TEMA	PÁG.
Figura 1. Un viaje a la luna, Georges Méliès, 1902.....	12
Figura 2. Blade Runner, Darling Fireball 1980.	13
Figura 3. Construcción de Corpse Bride por Tim Burton, 2003.....	14
Figura 4. Propuesta de paleta de colores para el proyecto.	31
Figura 5. Propuesta de paleta de texturas para el proyecto.....	31
Figura 6. Planta de iluminación y encuadre para el proyecto.....	34
Figura 7. Gráfico creación de personajes para la leyenda.	35
Figura 8. Gráfico creación de utilería para personajes.....	36
Figura 9. Gráfico creación de escenografías.....	36

ÍNDICE DE ANEXOS

TEMA	PÁG.
Anexo 1. Encuesta del focus group	95
Anexo 2. Entrevista antropólogo	95
Anexo 3. Entrevista productor audiovisual	96
Anexo 4. Solicitud a directiva de la escuela	97

RESUMEN

El Ecuador es un país de diversas culturas y etnias, algunas conocidas otras no exploradas y para entender mejor estas características es necesario reforzar la educación sobre todo en el tema de la identidad pluricultural. El campo audiovisual, en los últimos años ha intentado visibilizar estos conceptos con el afán de que los espectadores conozcan y comprendan las particularidades de cada cultura, sin embargo, el contenido de los últimos años fue generado únicamente para un target con un criterio más formado o simplemente de contenido un poco más polémico, dejando a un lado a la población infantil.

En los últimos años la televisión ecuatoriana se dedicó a realizar y comprar a mercados extranjeros contenido para niños en educación básica sobre este tema, sin embargo, se han tornado repetitivos y aburridos para ellos a lo cual buscan otros productos y formatos de visualización.

Con respecto al cine ecuatoriano se dejó a un lado a este target por lo que la creación de contenido cinematográfico infantil actualmente es nula en el país, es por eso que el presente proyecto plantea la realización de material cinematográfico que ayude a la difusión de historias y leyendas indígenas en formato de cortometraje.

Existen varias culturas, etnias y grupos pluriculturales que son parte de la herencia nacional, el proyecto tomo en específico la cultura Shuar a través de un cortometraje animado y sus enseñanzas y valores éticos enfocados al compartir y al respeto a los demás, la validación del proyecto se realiza por medio de un focus group con niños que entran en el target del audiovisual haciendo una serie de preguntas concretas que ayudan al desarrollo del proyecto, como resultado se obtuvo los datos requeridos permitiendo saber el nivel de conocimiento de los niños y a la vez el desarrollo de los personajes de la historia, así como su contenido.

También la ayuda de un antropólogo experto en temas infantiles y territoriales plurinacionales, así como un productor audiovisual que ayudo a las bases de desarrollo del contenido audiovisual.

El proyecto procura seguir el proceso de producción audiovisual cinematográfico bajo la técnica *Stop motion* en todas sus etapas: desarrollo, preproducción, producción, postproducción y distribución para su visualización en diferentes medios digitales. El tratamiento visual cuenta con maquetería fantástica de sets (escenografía), personajes, utilería, ambientación y vestuario de la época y comunidad para relacionar la temporalidad de los personajes en la historia y así facilitar la comprensión de la leyenda cumpliendo así el propósito general del proyecto que es exponer la leyenda como recurso didáctico para la enseñanza y el aprendizaje de nuevas culturas tanto como para el estudiante y los docentes.

Palabras clave: Leyendas, Shuar, Cortometraje Animado, *Stop Motion*, Cine infantil, plurinacionalidad.

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN

El entorno televisivo ecuatoriano actual trata de entregar contenido al televidente de todas las edades, creando nuevos espacios con diferente programación que hagan sentir incluido a espectador, también tratando de comparecer al público infantil fortaleciendo sus valores éticos, culturales, así como su aprendizaje y conocimiento sobre diversas áreas por medio de canales nacionales.

La televisión educativa de los últimos años se ha multiplicado creando más segmentos para que los niños tengan una formación sobre la diversidad de culturas o grupos étnicos de las regiones del Ecuador, así como sus leyendas historias y cuentos. No solo la plataforma televisiva nacional está cambiando la forma de presentar su programación, también los nuevos medios de transmisión como medios digitales, series web, plataformas online entre otras.

Sin duda el campo cinematográfico por medio de los cortometrajes animados con se han abierto camino también dentro de la industria, presentando nuevos productos para ser transmitidos por diferentes plataformas en su mayoría online, sobre todo su transcendencia ante festivales y mercados de animación como es *Annecy, Pixelatl, Chilemonos, Expotoons, Anima* entre otros que han reconocido a Ecuador con un futuro en diversas técnicas de animación.

Sin embargo, el porcentaje de este tipo de producciones cinematográficas sigue siendo bajo en comparación de otros países de Sudamérica, la mayoría de cineastas nacionales apuestan por otros géneros por razones de productividad del audiovisual, escribiendo y realizando producciones que narran una realidad más cruda del pasado del país o de alguna situación actual por la que está atravesando.

Por otro lado, ese porcentaje de realizadores que tienen esta clase de productos audiovisuales se ven pausados por la mala distribución o la falta de apoyo de las salas cinematográficas que no apuestan por estos cortometrajes ya que para ellos no es rentable si no es internacional o previamente galardonado.

Ecuador tiene animadores digitales con un gran talento según el gremio de animadores del Ecuador (2017), el problema es que siendo técnicas muy difíciles de poner en práctica se necesita muy apoyo de talento humano y recursos tecnológicos, costos que se han ido autofinanciando ya que es muy difícil que el estado financie cortometrajes con cualquier temática o que sientan que no va a ser posible su culminación.

La falta de apoyo económico para este género fílmico hablando de la animación digital es latente en el país y otro de los puntos discutibles es que transformar el contenido para la tv resulta ser más rentable que hacer una película en el país (Silva, 2018).

Es así que la mayoría de animadores audiovisuales optan por la creación de otra clase de proyectos que no estén ligados a la pantalla grande como la publicidad por motion graphics, líneas del diseño o capsulas animadas para la televisión lo que como ya se mencionó tuvo un aporte importante en el desarrollo de la transmisión de contenido infantil nacional ya que se centran en la creación de programas que narran específicamente sobre la educación de la diversidad y culturas del país.

Diego Yela (2018) dice que es importante que los niños de la generación actual conozcan sobre las culturas y tradiciones de los pueblos del país, no se habla de estado político o territoriales, más bien el hecho de que conozcan sus, vestimentas y generen un criterio de estas y así en un futuro sepan respetar la plurinacionalidad y diversidad de su país.

Cuando empezamos hablando de la animación cabe especificar que la mayoría de producciones son realizadas bajo el 2D y 3D ya sea en el ámbito publicitario o televisivo, sin embargo, la técnica de animación stop *motion* o la animación tradicional es muy poco usada en la producción nacional ecuatoriana, ya que su realización es sumamente complicada y se necesita una gran mano de obra y tiempo, sin embargo el resultado final es incomparable con las otras técnicas, por lo que el presente proyecto de investigación se centra en el uso de la animación cuadro por cuadro o stop *motion* como apoyo audiovisual ya que esta técnica por medio de sus típicas estructuras y manipulación de materiales

plasma ciertas sensaciones al espectador y así ayude al fomento de conocimientos de leyendas indígenas ancestrales enfocándose en un público infantil, exponiendo cuales son las características más llamativas que el audiovisual educativo debería contemplar para su realización.

Debido a que el público objetivo se enlaza a un target infantil se deberá usar un lenguaje acorde a la edad para que la narrativa tanto visual como del guion colaboren en la comprensión del mismo por ello, se seleccionó cautelosamente la leyenda Shuar “Taquea y fuego” cual cumple con todas estas normas.

1.1 Presentación del problema

La permanente discusión sobre la violencia en los programas televisivos nacionales y sus errados mensajes dentro de sus contenidos dando equivocados valores a los televidentes generando inequidad, burla, xenofobia, discriminación sexual y cultural a todo público que está receptando esta clase de información incluyendo a el grupo infantil, abriendo una mesa de debate sobre una reestructuración de la pantalla chica, es decir lo que se vino haciendo en los diez últimos años con respecto a la programación infantil que está permitiendo que se implemente una educación que visibilice tanto los valores culturales como la ética y la moral de este público en formación y ayude a que logren ser críticos positivamente frente a lo diverso.

Décadas atrás, cuando el acceso al internet era muy limitado, tener un teléfono móvil era considerado un lujo y las reuniones familiares se amenizaban con la narración de leyendas o simplemente conversaciones que pasaban de generación en generación, de bisabuelos a abuelos luego a padres que probablemente fueron los últimos en conservar esta costumbre, no solo era la acción de contar una historia, también conocer lugares y personajes que por siglos fueron parte de las raíces de sus identidades.

Por costumbre, las lecturas escogidas para trabajar en el área del lenguaje en escuelas primarias y secundarias provienen en su gran mayoría de países extranjeros, razón por la cual el acercamiento simbólico a estas culturas es más

notorio que nuestra cultura propia lo que hace que la identidad nacional de los pueblos indígenas no se aprecie lo necesario. El uso de cuentos, leyendas, mitos, libros en general fomentan al desarrollo del pensamiento e imaginación en los niños y niñas por lo que el proyecto plantea a la leyenda como uso de material didáctico en el aprendizaje de las culturas indígenas del país.

Del concepto de comunicación surge la posibilidad de explorar otras formas de la misma en el aula de clase más allá de la oralidad y la lectoescritura, y la experiencia y el gusto se dirigieron principalmente al cine y a la revisión (Arévalo & Patiño, 2015, p. 102).

En Internet se encuentra varios productos audiovisuales nacionales e internacionales para todas las edades con diferentes temáticas, si bien al buscar se puede encontrar leyendas de diferentes países no existe en la actualidad una producción nacional a nivel de cortometraje y largometraje que esté encaminada directamente a la recopilación y rescate de leyendas ancestrales y culturales dirigida al público infantil de una manera correcta.

El cine, la televisión y la nueva tecnología en aspectos audiovisuales son extensiones modernas de un artista, diseñador gráfico y animador que han sido históricamente una capacidad natural de todos los seres humanos y una ayuda para el sistema actual (Carrago, 2013, p. 27).

La importancia de rescatar esta costumbre es volver a crear ese vínculo que reafirmaba los conocimientos de la historia que deja un legado de saberes y conocimientos ancestrales que a lo largo del tiempo han permitido conocer identidades creando curiosidad por explorar nuevos conocimientos sobre pueblos antiguos ya actuales, su diversidad y naturaleza, así como incentivar el cuidado del medio ambiente y la conservación de las especies en peligro de extinción, al mismo tiempo que los televidentes aprenden sobre contenidos que refuercen valores culturales tales como son: el patriotismo, la tradición, educación, afectividad, la paz, el arte y el progreso ya que esta generación a la que estamos apuntando será la encargada de seguir pasando estas leyendas que se pretenden contar.

La narrativa oral o escrita da cuenta de los saberes construidos por las culturas, son un puente que permite acercarse a visiones diversas, conocimientos simbólicos profundos, miradas estéticas diferentes, a valores culturales disímiles. Sin embargo, la “mecanización” de la enseñanza no ha tomado en cuenta el valor real de los cuentos y relatos como fuentes de comprensión y reconocimiento del otro distinto. (Benítez, 2013, p.45).

Ecuador es un país con muchos pueblos y culturas indígenas que han aportado con sus saberes ancestrales dentro de sus comunidades y dejado huellas en otras, aportes que si bien han marcado trascendencia han sido víctimas de discriminación, maltratos o simplemente falta de apoyo de sus gobiernos por lo que poco a poco han desaparecido, dejando solo recuerdos que quedan en la memoria de los que alguna vez escucharon de ellos.

El movimiento clasista con aspectos identitarios alrededor de los conceptos de interculturalidad y plurinacionalidad se define por ser crítico al indígena ecuatoriano pudo posicionarse desde 1990 en el ambiente político nacional e internacional con un discurso original que combina aspectos estructura colonial de la sociedad y del Estado en el Ecuador, que describe como racista y excluyente (Altmann, 2013, p. 56).

La comunidad indígena ha realizado diversos aportes a la cultura como:

Arquitectura, pintura, poesía, personajes históricos, filosofía y literatura, de esta última han enriquecido a la cultura latinoamericana con sus cuentos, mitos y leyendas que con el pasar del tiempo han podido sobrevivir desde lo profundo de las selvas pasando por los bosques más frondosos, subiendo a las montañas más altas hasta llegar las grandes ciudades, algunas reales, otras utópicas motivando al cuidado de la naturaleza siendo solo un lindo cuento que jamás paso sin embargo, dejan un mensaje que refuerza valores, la ética y costumbres quedando al fin y al cabo como herencia literaria para los niños, por lo cual es importante incentivar a esta clase de lecturas que ayuden a la supervivencia de las etnias, que si bien algunas ya han desaparecido sus leyendas quedan como legado de su existencia.

El proyecto propone exponer el tema por medio de un producto audiovisual sobre leyendas andinas como recurso didáctico para el aprendizaje sobre la diversidad, tradiciones y culturas de los pueblos indígenas en específico el pueblo Shuar,

maneja un lenguaje de fácil comprensión dirigido al público infantil, ya que es en ellos que se debe fomentar la continuidad de la tradición de las leyendas.

Los gobiernos de los últimos años han trabajado de distintas maneras con respecto a la inclusión y bienestar para que estos pueblos sean respetados y reconocidos logrando una mayor tolerancia e inclusión en el sistema social actual por medio de distintas plataformas como series, programas y capsulas de televisión entre otras actividades dinámicas en las que los niños y grandes participan.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (2011) plantea algunos desafíos a la educación tradicional del Ecuador y garantiza el derecho a la educación sobre la interculturalidad, la plurinacionalidad y la diversidad desarrollando los derechos, obligaciones, deberes y garantías constitucionales en el ámbito educativo, así mismo exige material como apoyo didáctico para grupos vulnerables que garantice el conocimiento de los pueblos indígenas del país y sus respectivas tradiciones y costumbres.

por eso la línea de investigación que se plantea el proyecto está dentro del arte, la cultura, educación y transformación social sin olvidar la innovación que está involucrada dentro del desarrollo del producto audiovisual y sus elementos por lo que es importante al realizar el producto audiovisual es el arreglo fotográfico en cuanto a la luz, color, morfología y a la ambientación del cortometraje para que el espectador tenga una conexión para certera con el audiovisual; además a través de la edición de las fotografías se da forma a la historia y vida a los personajes, los cuales dependen del ambiente, el escenario y la musicalización para plasmar en video la esencia del cuento, mito o leyenda.

Al desarrollarse la parte escrita del producto se hace referencia a los nuevos modelos de información y como estos en la actualidad influyen en la sociedad, pero sobre todo a la leyenda como recurso didáctico infantil, en la toma de decisiones, conocimiento de culturas y saberes ancestrales, observando así desde un punto de vista de dependencia de las personas hacia ellos, es importante recalcar que la programación tanto cinematográfica como televisiva

global actual no es para nada comparada con la de hace diez años, esta ha evolucionado de una manera sorprendente en cuanto a las situaciones, personajes y diálogos, escenas que eran graciosas para un niño hace siete años no lo son más para un niño del año actual ya que el hoy en día se está más en contacto con la realidad en tanto a la manera de hablar como las circunstancias, se entienden con más rapidez el contexto e interpretan bajo su propia lógica.

La narrativa constituye un elemento fundamental dentro de los cuentos ecuatorianos la cual brinda el sentido a la narración expresando el tipo de narrador, escenario, tiempo, espacio, entre otros elementos que destacan dentro de la narrativa, después de explicar a cada elemento se analizara la leyenda Shuar “Taquea y el fuego” posteriormente para adaptarla a un guion que sea sólido y fomente lo establecido por medio de su relato.

La técnica cinematográfica de animación *Stop Motion* o animación cuadro por cuadro resulta un recurso apropiado para fortalecer la motivación y creatividad de los niños a la vez que se trabaja el conocimiento, se desarrollan habilidades y se promueve el uso de las nuevas tecnologías de la comunicación, es por eso que el análisis de los elementos característicos de un producto audiovisual que simbólicamente ayuden a la comprensión ya sea con su morfología o su color a los niños es importante para el desarrollo del mismo.

El uso de campañas transmedia en la actualidad colabora de una manera positiva a cualquier interacción humano-maquina por medio de distintas plataformas, la intención genera aprovechar estos canales para poder transmitir el contenido dejando a un lado toda la telebasura que consumen a diario los niños al llegar a casa.

El proyecto se centra netamente en las escuelas públicas ya que en la actualidad las escuelas privadas ofrecen distintas actividades extracurriculares a los niños para que ocupen su tiempo libre fomentando a su desarrollo intelectual, artístico, o cultural, por otro lado, las escuelas fiscales al terminal su jornada de clases cierran las puertas a sus estudiantes dirigiéndose a sus hogares donde la mayoría consumen toda clase de información televisiva dañina a diario

mayormente sin contar con un mayor que explique el contenido que está viendo, sin embargo, los medios televisivos actuales no tienen un planteamiento firme sobre cuáles son los elementos que debe tener una programación infantil para que ayude al desarrollo de su público, que técnicas son las mejores para llegar a los niños y sobre todo si su lenguaje narrativo es correcto para que el mensaje llegue a ellos.

Ante estos aspectos la presente investigación plantea el siguiente problema manera de pregunta:

¿Qué características técnicas y narrativas debe tener un cortometraje animado en stop motion sobre leyendas indígenas ecuatorianas para que funcione como recurso didáctico en el aprendizaje de la diversidad y costumbres en niños de segundo grado en la escuela Oswaldo Lombeyda en Quito del 2019?

1.2 Justificación

Este Trabajo de Titulación pretende analizar las características y elementos tanto narrativos como estético-técnicos que debe contener un cortometraje animado que pretenda hablar sobre la diversidad de los pueblos indígena emitidos a niños que están en etapa inicial escolar, manteniéndose en los objetivos de la investigación, con el fin de que futuros productores y productoras audiovisuales planteen y analicen su contenido previo a su emisión en cualquier clase de plataforma y puedan diseñar, definir, planificar un producto audiovisual de calidad, así mismo las características de la leyenda para que se pueda usar como recurso didáctico estudiantil e infantil elaborado con la intención de facilitar al docente su función y a la vez la del alumno y creando una conciencia sobre la cultura literaria a las nuevas generaciones.

La literatura es fundamentalmente una fuente de placer y de enriquecimiento personal. Así mismo, es una herramienta indispensable y esencial para potenciar la imaginación y la creatividad. Por supuesto, es un instrumento didáctico para el desarrollo de habilidades lingüísticas y sociales en los alumnos y de estructuración del pensamiento y la conducta (García, 2018, p. 18).

El cortometraje propone la técnica *stop motion* o cuadro por cuadro manteniendo una morfología y materiales que se utilizan para la creación de las maquetas y escenografías en base a la ejecución un producto audiovisual que se asemejen a la realidad de estos pueblos.

La necesidad de esta investigación es poder presentar un producto de animación en este caso un cortometraje sobre la leyenda Shuar “Taquea y el fuego” dirigido a un público infantil es básicamente recuperar la tradición que conllevaba los valores, la ética y la moral con respecto a las enseñanzas de los pueblos indígenas, ayudando a que este target llegue a conocer los relatos típicos de nuestros ancestros y conservar este legado en una nueva generación, convirtiendo la aparición de la tecnología en una oportunidad comunicacional para transmitir estos relatos de forma masiva adaptándonos a ella de una manera productiva y positiva.

Las características de la leyenda nos permiten conocer las costumbres, sentimientos, ideales, actitudes, tradiciones, vestimentas, lenguas y maneras de entender la vida de una sociedad a través del tiempo y el espacio quizá no determinado, pero si imaginario ya sean verídicas o ficticias (Jimbo, 1994, p. 55).

Por ello, desde el campo audiovisual y de la educación se pretende unificar estos dos conocimientos para aportar con contenidos educativos visuales y éticos que ayuden a la difusión de mensajes de calidad y beneficiosos para la comunidad, y que a su vez estos mensajes sean transmitidos de forma generacional, convirtiéndose en leyendas conservando la identidad cultural dentro de un pueblo.

1.3 Objetivos

Objetivo general

- Realizar un cortometraje animada con la técnica *Stop Motion* sobre la leyenda shuar “Taquea y el fuego” como recurso didáctico en el aprendizaje de la diversidad y tradiciones de los pueblos indígenas dirigido a niños de segundo grado en la escuela Oswaldo Lombeyda en Quito del 2019.

Objetivos específicos

- Recopilar los fundamentos teóricos sobre la técnica de animación *stop motion* y el uso de elementos didácticos para promover valores y el conocimiento de la diversidad y tradiciones por medio de las leyendas.
- Identificar los posibles elementos didácticos, estético técnicos y narrativos que pueden contribuir a promover la plurinacionalidad en las leyendas andinas dentro del audiovisual.
- Valorar el nivel de percepción sobre el tema de la diversidad y tradiciones dentro de las leyendas, así como el conocimiento de la técnica audiovisual y su comprensión en los niños una vez visto el producto audiovisual.

CAPÍTULO II. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Gabriela Montero (2012), catedrática de la Universidad de California, señala que “la televisión y el cine puede servir para el aprendizaje y el desarrollo de los niños y a veces puede cumplir ciertas funciones mejor que los textos escritos, existe una evidencia conclusiva de que los contenidos televisivos pueden afectar positivamente a la información, actitudes y comportamientos infantiles más aun con tantos avances y técnicas ya sean de animación o *cartoons* haciendo que el niño se conecte con la programación.

En la actualidad existen tantos géneros televisivos y cinematográficos que a la vez se dividen en subgéneros que siguen evolucionando, para comparecer al espectador las necesidades básicas de la gran y pequeña pantalla, la más usada en la última década ha sido la animación ya sea en FX, Rotoscopía, animación tradicional, 2D o 3D que ayudan a que la historia tenga otro tinte ya sea dinámico o simplemente abriendo nuevos mercados audiovisuales.

Juan Gómez (2012), la presencia de niños/as como unidades de observación es, hoy por hoy, una práctica mucho más frecuente. para ello, se desarrollan técnicas específicas o se adaptan otras más convencionales en atención para ser transmitidas por diferentes plataformas y sean de ayuda ya sea como material didáctico en el campo educacional o de entretenimiento.

2.1 El cortometraje animado: Técnica *Stop motion*, derivados y exponentes.

Según el animador Enrique Martínez (2012) se podría decir que la definición correcta de la palabra animación viene del latín “*anima*” que tiene como significado “alma”, por lo que la acción de animar podría concretar como dar o dotar de alma a algún objeto que no la tuviera.

La animación es la técnica que da sensación de movimiento a imágenes, dibujos, figuras, recortes, objetos, personas, fotografiando o incluso utilizando minúsculos cambios de posición (también llamados *keyframes* en un ámbito digital) por un fenómeno de constancia de la visión, el ojo humano capte el

proceso como un movimiento real que se reproduce como una secuencia rápida. Es decir, cada fotograma un cambio pequeño en la escena o personajes que se está animando, para que cuando se proyecta la película, las imágenes se superponen en la retina y el cerebro las enlaza como movimiento.

Actualmente existen varios géneros dentro de la categoría filmica del cortometraje thriller, comedia, romance, acción, pero sin duda el mercado de la animación digital y tradicional ha subido en los últimos años la animación a nivel internacional no solo de modo infantil si no también con animación para adultos, sabiendo que este tipo de técnica no es nueva en común, tiene varios años si no son siglos desarrollándose desde la época de Méliès hasta Burton en la actualidad (Enríquez, 2017, p.68).



Figura 1. Un viaje a la luna, Georges Méliès, 1902.
Fuente: The Marshall, 2006.

Existen varios tipos de animación que se han ido desarrollando con el pasar del tiempo y la historia cinematográfica, como es la técnica del *stop motion* o animación tradicional cuadro por cuadro que usualmente es trabajada a la medida común de 21 a 24 fotogramas por segundo dando así la ilusión de una secuencia de imágenes que toman una acción concreta con un personaje o situación. También podría definirse a esta industria como animación artesanal, debido a que se construye el movimiento manipulando un objeto, con las propias

manos fotograma a fotograma, en diferentes escenografías realizadas a escala y en diferentes técnicas ya sea en papel, masa o látex.

Unos de los pioneros fue el francés *Georges Méliès* que en 1902 utilizó la técnica del *stop motion* en su filme “el viaje a la luna” haciendo una toma en la que paró la grabación de la luna, para en la siguiente secuencia insertar un cohete, a esto le llamo el truco de la sustitución, otro pionero es el español Segundo de Chomón con “El Hotel Eléctrico” y *The Haunted House* en 1906 que sin pensar darían vida a una de las técnicas fílmicas más difíciles y cotizadas del mercado las cuales actualmente han tenido un gran impacto no solo en un público infantil, también en el público adulto (Soriano, 2015, p.3).

De ahí en adelante varios exponentes salieron con sus filmes en animación hasta llegar a la actualidad, incluso esta clase de animación se ha utilizado para filmes con grandes escenografías como *Blade Runner* o *Star Wars* imperceptibles para la vista del espectador incluso llegando a pensar que fueron realizados por computadora o también por mega construcciones en galpones de set, pero la realidad es que están construidas a escala.



Figura 2. Blade Runner, Darling Fireball 1980.
Fuente: Filmmaker, 2012.

Con la llegada de la productora *Aardman Animations* especializada en la creación de películas animadas bajo esta técnica dentro de Reino Unido el *stop motion* se convertiría en una técnica aclamada para un público infantil dando así películas como *Wallace & Gromit*, *Chicken Run* y *Shaun the Sheep* entre otras marcando al *stop motion* como un movimiento que se reconoce por su morfología y color dependiendo sus sub técnicas o derivados ya sea claymation o puppets de látex, en los siguientes años varios exponentes apostarían por nuevos proyectos para el medio audiovisual cinematográfico.

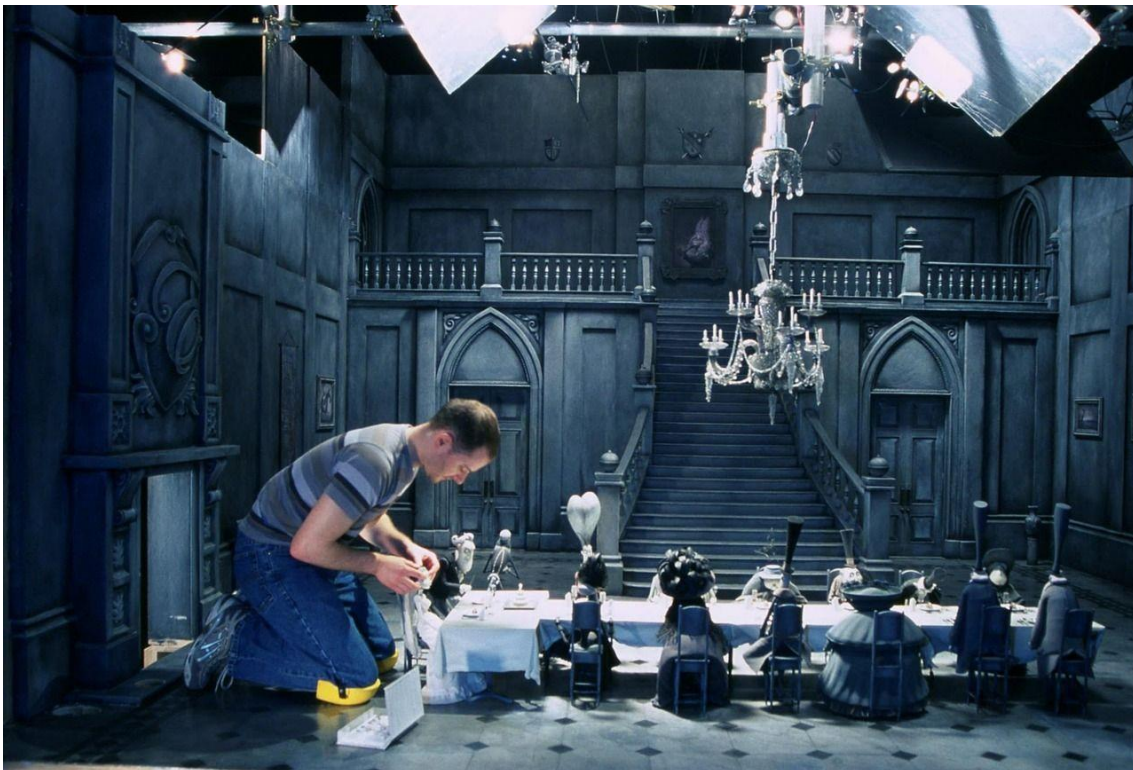


Figura 3. Construcción de *Corpse Bride* por Tim Burton, 2003.
Fuente: Filmmaker, 2012.

Años atrás Tim Burton ya se convertiría en un icono dentro del stop motion basándose en su movimiento gótico con sus filmes para un público un poco más adulto como *Corpse bride* y *frankenweenie*, lastimosamente la técnica se devaluó con la llegada de las actualizaciones en computadoras, por la facilidad de los nuevos programas para crear animaciones ya sea en 2 y 3D, haciendo que el mercado de la animación tradicional se quede a un lado en la época del milenio.

En Hollywood piensan que la animación tradicional no funcionará más, que los ordenadores son la única opción. Olvidan que piensan así porque Pixar hace buenas películas. Entonces todos intentan copiar a Pixar. Se está confiando demasiado en la tecnología y nada en los artistas. El hecho de que Disney haya cerrado su división de animación tradicional me asusta (Burton, 2000).

Sin embargo, no todo fue en vano ya que con la llegada de la tecnología se crearon *softwares* que ayudan a la captura rápida del fotograma en cuanto a la realización del stop motion.

Así que actualmente cuando hablamos de técnicas de animación parece que sólo se piensa en estos *software* complejos que utilizan en la industria cinematográfica para presentar sus últimos personajes animados y articulados por lo cual acontece otro problema referente a los costos de realización de escenografías y manejo de los programas por lo que no todas las casas productoras optan por esta técnica sin embargo los que lo hacen quedan satisfechos porque si duda es un arte que no tiene comparación al momento de una exhibición audiovisual sobre todo en las nuevas plataformas.

Ahora bien, en Ecuador existe contadas producciones realizadas bajo esta técnica cinematográfica de animación, hablando en general dentro de las plataformas actuales, ya sea televisión o cine, como ya se estipulo la mayoría de casas productoras no apuestan por esta industria por su complejidad, la mayoría de audiovisuales realizados en base a esta técnica son vendidos por Argentina, Chile o España países que tienen un desarrollo con este tipo de arte superior a nuestro país por lo que las televisoras nacionales optan por comprar este contenido.

2.2 La producción audiovisual infantil en Ecuador

En los últimos seis años las producciones audiovisuales del Ecuador ya sea en un medio televisivo, publicitario o cinematográfico se ha transformado por diferentes decretos y artículos con referencia a la creación de contenido y la difusión de los mismos, amparando a las casas de renta, productoras, castineras entre otras entidades audiovisuales nacionales.

En específico el artículo 98 de la Ley orgánica de comunicación del Ecuador 2013 detalla que el 60% de la programación transmisible en medios televisivos nacionales debe ser de origen ecuatoriano.

Gracias a este artículo, al pasar el tiempo el contenido nacional subió en una gran escala, pero, el sector del grupo infantil se quedó a un lado. Los *Reality shows*, novelas y series, denominadas en termino de jerga urbana “telebasura” se apodero de los horarios estelares afectando una vez más a este grupo vulnerable históricamente exponiéndolos a un contenido no apto para la formación de valores y conocimientos culturales, más bien guiados a la burla de lo que los medios consideran un regionalismo saludable mofándose de los acentos y culturas de los habitantes de las distintas regiones del Ecuador y sus situaciones económicas.

“LLEGÓ LA TELEVISIÓN AL ECUADOR” Su sueño se ha convertido en realidad. “Televisión Ecuatoriana” empezará a operar desde el Colegio Americano durante la realización de la Feria del Sesquicentenario de la Independencia del Ecuador. Transmitirá programas comerciales, culturales, educativos, noticiosos, artísticos y musicales” (Mora, 1982, p. 84).

Con la aparición de la televisión se instituyeron tres cargos simples pero importantes para este medio de comunicación: educar, informar y entretener a los espectadores es así que surgieron varios tipos y géneros de programas que tenían como fin cubrir los requerimientos del medio social, fomentando medidas y contenidos audiovisuales sobre todo conductas adecuadas en una sociedad para que los niños adquieran estos modelos y sea un factor de acciones positivas que resuelvan y mejoren la calidad de vida de una población.

Un cierto porcentaje de los niños en Latinoamérica pasan cerca de 4 horas frente a un televisor por día. El problema radica en que generalmente ven programas peligrosos para su formación. La televisión pública o programas de calidad en la señal abierta son muy limitados o inexistentes en muchos países (Fundación Arcandina, 2012).

Frente a esto el artículo 98 de la misma ley se contempla que los contenidos deberán clasificarse en informativos, de opinión, culturales, educativos, entretenimiento, deportivos y publicitarios.

A lo cual las cadenas nacionales como Ecuador TV y Educa Tv, entre otros crean espacios didácticos en sus programaciones habituales dentro de un horario estelar para que posterior los niños y niñas lleguen de sus escuelas o colegios puedan visualizar este tipo de programa de contenido apto para todo público sin prestar una imagen errada de la realidad, lo que hasta la actualidad funciona de una manera eficiente y ha dado cavidad a nuevas producciones animadas infantiles centradas en valores culturales y éticos para los niños.

Con respecto al cine infantil ecuatoriano, la realización actual no es para nada evidente ni desarrollada, el cine ecuatoriano basa sus historias netamente en lo que son problemáticas sociales pasadas o actuales, más no da un giro apuntando a lo infantil, ciencia ficción o cualquier otro género.

Si bien diversos festivales de cine se centran en el tema infantil ayudando a la difusión de cortometrajes amateurs y pequeños plots sobre temas no tan relevantes para los niños la acogida no es tanta como esperan los realizadores de dichos festivales, de igual manera las salas de cine dan la facilidad de exhibir contenido infantil animado extranjero pero siguen sin apostar por el contenido cinematográfico ecuatoriano, el problema no radica en estas salas de exhibición, el problema está aún en los creadores que no dan iniciativa para el fomento de esta clase de creaciones audiovisuales en el país.

“El nacimiento de Barrio Sésamo fue lo que marcó el principio de una revolución en la programación infantil. Desde el comienzo, los personajes representados en los programas educativos infantiles fueron una dimensión importante de ellos. La identificación con los protagonistas proporcionaba un elemento coherente que definía los

temas principales y las interacciones sociales dentro de los programas individuales.”
(Steinberg, 2000, p. 33).

La principal finalidad de la programación infantil es contribuir al acercamiento del niño al mundo real mediato, en otros términos, lo intenta trasladar fuera de su ambiente habitual.

Los programas educativos - infantiles, por ejemplo, pretenden aparte de otras consideraciones más complejas, que los niños de zonas rurales, entren en contacto con la existencia de grandes ciudades, por lo que las características de estos programas al igual que su contenido debe tener un mismo patrón que ayude al desarrollo cognitivo, valores culturales y éticos del individuo.

Actualmente para que un programa infantil de televisión pueda considerarse como educativo, debe cumplir estándares ya decretados por el mismo artículo referido a priori, y que los distinguan de la programación de entretenimiento, no obstante, existen programas que buscan la educación, pero por medio del entretenimiento estas dos pueden ser combinadas para su mejor desempeño.

Montessori consideraba que los niños se construyen a sí mismos, por lo tanto, se les debe dejar hacer y de esta forma serán ellos mismos quienes, sirviéndose de los elementos que tengan a su alcance, construyan su propio aprendizaje, no necesitarán que un adulto les instruya continuamente. Basó su metodología en permitir que los niños experimentasen, señaló que mientras los niños crecen, van pasando por diversos periodos sensitivos, fases en las cuales los niños muestran un interés fuerte y espontáneo hacia determinada actividad o conocimiento (Montessori, 1928, p.12).

El programa educativo de ser de carácter comunicativo y llegar a convertirse en un medio que transmita no solo uno si no varios mensajes que estimulen y ayuden a la educación del televidente, por otra parte, el programa debe ser expresivo que el participante se sienta incluido dentro del producto y así se relacione con más facilidad con el mensaje.

Por otro lado, debe buscar el replanteamiento de los valores y cultura del público al que está dirigido y que puedan emplearlo en sus experiencias diarias. La duración del programa es de suma importancia porque el creador debe saber cómo reparte los mensajes para que el tiempo sea capaces de plasmar todo el mensaje y el espectador tenga un momento para reflexionar sobre lo que se está impartiendo, así como el horario de transmisión en el que está siendo entregado el programa y su constancia.

Tabla 1. Tabla de Greenfield.

Fuente: el libro de Greenfield para entender.

EDAD	APRENDIZAJE	MODO DE APRENDERLO
3 AÑOS	Capacidades espaciales: 3 niños quieren ver una lechuga y desean que ésta piense que hay un solo niño.	Los dibujos muestran que el niño más alto se pone el primero de la fila seguido de dos más bajos.
4 AÑOS	Formas de las letras. Enseñar por ejemplo la letra Y.	A través de dibujos animados se compara la letra con algún objeto conocido como puede ser la bifurcación de un camino.
5 AÑOS	Proceso que experimenta un árbol: desde ser una semilla hasta convertirse en un poste de teléfono.	A través de dibujos animados. El movimiento de los dibujos, estimula la atención y el aprendizaje.

Por último, no se debe olvidar que los niños en sus primeras edades aprenden jugando y es así como desarrollan habilidades que serán fundamentales para establecer relaciones sociales con el mundo. Desde muy temprana edad se ha constatado la necesidad de jugar en los niños. Éstos necesitan acción, relacionarse con resto de niños, manipular, experimentar...y todo eso lo realizan a través del juego. (Martínez Criado, 1988, p.19).

Dentro de la parte legal del artículo 98 también se constituye que, de las producciones de contenido sobre la diversidad de culturas o la plurinacionalidad que fomenten al conocimiento de la diversidad en el país, el estado a través de las instituciones, autoridades y funcionarios públicos competentes en materia de

derechos a la comunicación promueven en la actualidad medidas de política pública para garantizar la relación intercultural entre las comunidades, pueblos y nacionalidades; a fin de que éstas produzcan y difundan contenidos que reflejen su cosmovisión, cultura, tradiciones, conocimientos y saberes en su propia lengua, con la finalidad de establecer y profundizar progresivamente una comunicación intercultural que valore y respete la diversidad que caracteriza al Estado ecuatoriano.

Dando así cabida que los programas de interés educativos infantiles deben colaborar con el aprendizaje de las culturas de las diferentes regiones del país, lo que se ha venido celebrando en los últimos años gracias a la nueva red de televisión nacional, sin embargo, el cine infantil no tiene un desarrollo dentro de este proceso.

Art. 33.- Derecho a la creación de medios de comunicación social: Todas las personas, en igualdad de oportunidades y condiciones, tienen derecho a formar medios de comunicación, con las limitaciones constitucionales y legales establecidas para las entidades o grupos financieros y empresariales, sus representantes legales, miembros de su directorio y accionistas. La violación de este derecho se sancionará de acuerdo a la ley (Ley de comunicación, 2016, p. 36).

2.3 Mitos y Leyendas ecuatorianos como recurso educativo infantil.

Las palabras mito y leyenda suelen evocarse en forma conjunta, porque la asociación de significados entre ambas es prácticamente espontánea, sin embargo, es posible establecer una diferenciación entre ambas.

Por una parte, la leyenda suele ser un relato maravilloso que algunas veces tiene origen en algún evento histórico, pero que suele estar enriquecido por numerosos elementos fantásticos, es una producción literaria de creación colectiva sobre la existen diferentes versiones muchas de ellas han llegado a nuestros días incluso como auténticas piezas literarias, una leyenda está generalmente relacionada con una persona, una comunidad, un monumento, un lugar, un acontecimiento, cuyo origen pretende explicar.

Leyenda es una narración oral o escrita, con una mayor o menor proporción de elementos imaginativos y que generalmente quiere hacerse pasar por verdadera o fundada en la verdad, o ligada en todo caso a un elemento de la realidad. Se transmite habitualmente de generación en generación, casi siempre de forma oral, y con frecuencia son transformadas con supresiones, añadidos o modificaciones y este será el elemento que ayude a la elaboración del material ya que por medio de una leyenda Shuar se contará y transmitirá la cultura y valores del pueblo amazónico.

La leyenda y los cuentos maravillosos desde siempre han servido como material lúdico para los niños y el aprendizaje de ciertos valores refiriéndonos a la ética, cultura y moral. Esta puede ser una herramienta muy útil para trabajar con diversas áreas y diferentes contenidos y es común que los docentes de ciertos grados de educación básica pidan a sus alumnos que realicen por si mismo un cuento o lleven una leyenda donde puedan identificar los valores que conocen permitiendo trabajar de forma interdisciplinaria.

Uno de los elementos más importantes de la educación es la comunicación y, precisamente, el cuento es un elemento que nos puede ayudar a conseguirla, pues es capaz de generar muchas interacciones entre los alumnos y el maestro. Si la leyenda que se les presenta a los niños es de su agrado, se puede conseguir que los alumnos escriban cuentos similares, que hablen con sus compañeros sobre una determinada acción y, sin duda alguna, esto beneficia al aprendizaje, pues recuerdan contenidos que no recordarían si se les hubiesen transmitido de forma teórica y memorística (Pérez, 2013, p.4).

Las leyendas pueden traspasar las barreras para las que fueron creadas en formas expresivas artísticas y de comunicación, ya hace algún tiempo que dejaron solo de plasmarse en medio impreso y hoy se las puede representar en diferentes artes como la danza y la más usual el cine, leyendas que se han pasado al séptimo arte como la leyenda de Cantuña, el padre Almeida y otras historias locales de Ecuador llenas de folclor y datos sobre la cultura antigua del país, de este modo el cine se ve involucrado en la literatura de leyendas y abre un nuevo campo para un público diferente.

En el país existe un sin número de leyendas de todas las regiones costa, sierra, amazonia y galápagos, leyendas que sin duda hablan de como esas comunidades lograron evolucionar o simplemente hablan de sus creencias y culturas, estas leyendas que tienen una parte de realidad y de mito o simplemente un cuento armado por alguien para hacer tener miedo a un niño o transmitir algún valor para que su comportamiento mejore ha traspasado el tiempo espacio y perduran hasta el día de hoy, narradas por gente mayor a sus nietos que a la vez las contarán a sus hijos y ellos a sus siguientes generaciones con el fin de que la historia no muera.

Lo más común es que esta leyenda deje una moraleja al final de la historia, que haga reflexionar de una manera positiva al lector o al espectador, transmitiendo valores como el comportamiento adecuado, la puntualidad, la honradez, la bondad, el respeto, compartir entre otros.

2.4 Cosmovisión del mundo indígena ecuatoriano

La cosmovisión es el conjunto estructurado de los diversos sistemas ideológicos generales con los que el grupo social, en un momento histórico, pretende aprehender el universo, engloba todos los sistemas, los ordena y los ubica en solo ser o sistema (López, 1996, p.56).

Es la forma de analizar y conocer las diferentes visiones universales sobre un pueblo en específico, al hablar de lo indígena las personas se transportan desde su historia hasta el conjunto de creencias, valores, costumbres y su relación con su entorno sin embargo, en el mundo occidental tener una relación de este tipo, sería estar fuera de cordura o sería considerado una persona con problemas mentales, en base a esto se entiende a este pensamiento indígena que políticamente hablando es subversivo ya que para el mundo occidental se pudo justificar el exterminio de los indígenas porque para el hombre español el indígena y el negro no tenían alma y se basaban en esto para exterminarlos.

En la cosmovisión de las sociedades indígenas, en la comprensión del sentido que tiene y debe tener la vida de las personas no existe el concepto de desarrollo o una estabilidad que desee dinero inmuebles o riquezas como lo es para otras culturas.

Los pueblos indígenas tienen en su cultura historias de amor y de tristeza, de alegría y de sombras, de canticos guerreros y de centenares de años de profunda meditación, silenciosa, pacífica. Para ellos, "Inti" el sol y "Quilla" la luna tienen sus propios caminos. El camino del sol por ser luminoso, caliente y seco necesita del camino de la luna, que es oscuro, frío y húmedo; por eso intercambian sus rutas todos los días, para dar vida y alegría a la tierra (Valarezo, 2002, p. 77).

Ecuador ha constituido desde tiempos ancestrales no solo lugar de encuentro para los pueblos y culturas andinas, amazónicas y del pacífico sino también siendo constructores y reconstructores cotidianos de identidades, internándonos en aquellos cromáticos senderos dentro de comunidades escondida o aun no descubiertas que aún tienen un alineamiento hacia una sabiduría dentro de la naturaleza y lastimosamente la modernidad quienes nunca supieron comprender lo que significaba una "cosmovisión", es decir una visión cósmica del ser indígena lo cataloga a la naturaleza como un instrumento que es de primera necesidad para el hombre y por eso se siente en derecho de aprovechar sus recursos al máximo descuidándola y desterrando a cualquiera que viva dentro de ella.

Estas naciones tan variadas y de características diferentes y a la vez similares ocuparon territorios que ahora se conoce como Andes septentrionales o Andes de páramo, que a lo largo de la historia se han adaptado al ecosistema con una sabiduría increíble. Si bien es necesaria la tarea de fortalecer la importancia vital que tiene la lengua Kichwa entre otras lenguas indígenas para toda la vida del país, no se debe descuidar la tarea de las reconstituciones de las naciones y pueblos cuya sabiduría fue tal que tradujo sus propios principios y pensamientos a la lengua que les fue impuesta tanto por los incas, como especialmente por los europeos.

Mientras exista ocultamiento de las nacionalidades indígenas y no indígenas no habrá interculturalidad. No habrá tal reconocimiento y respeto mutuo a los valores culturales, diversas formas de economía, conocimientos, cosmovisiones de medicina ancestral, arquitectura milenaria, sabiduría en el cuidado de los sitios sagrados, manejo de bosques y páramos, uso de plantas sagradas, desarrollo del arte y manejo de símbolos. Una de las comunidades más célebres y reconocidas en la Amazonia del Ecuador son los Shuar, conocida por su cultura, tradiciones y vestimentas

2.4.1 Cosmovisión Shuar

La nación Shuar ecuatoriana es uno de los grupos generalmente clasificados con el término peyorativo de *jíbaros*, presentes tanto en el Ecuador como en el Perú. Los Shuar habitan en la montaña tropical, con la presencia de cordilleras como la del Cutucú. Su larga historia, llena de mitos y de un pensamiento profundo muy respetable, está documentada en muchísimas publicaciones realizadas por los padres salesianos, que tomaron a su cargo gran parte de la evangelización de la zona.

La cultura Shuar es muy rica en saberes, costumbres, ceremonias de medicinas enteogénicas como el natem conocida popularmente por ayahuasca y ritos, y dicha organización social es reforzada por dichas prácticas en su comunidad representado por un conjunto de mitos, leyendas, y tabúes con los cuales se normaba el comportamiento e interacción de los habitantes de las comunidades, esto era su religión para ellos, es decir su mundo espiritual lleno de magia como Nunkui, conocida también por sus relatos llenos de valores, saberes y tradiciones que promueven el buen comportamiento entre las comunidades.

La palabra Shuar en español significa persona, está ubicados en las actuales provincias de Morona Santiago y Zamora Chinchipe, en la provincia sureña de Pastaza, los Shuar son conocidos por la práctica desarrollada de reducir el tamaño de la cabeza humana de los enemigos como acto de justicia a esta ceremonia la llamaban Tsantsa (Aij, 1984, p.64.

2.4.2 Leyenda del regalo del fuego

Lo que pretende la leyenda “Taquea y el fuego” es generar valores y expresar costumbres del pueblo shuar a los televidentes ya que por este medio se puede conocer su cultura tradiciones y modo de vida, desde el inicio de la historia teniendo sus 6 personajes con un perfil que ayuda al desarrollo de la historia.

Reseña: Taquea un antiguo guerrero Shuar heredó el fuego de los dioses convirtiéndose así en el único humano con fuego en la tierra bajo una cosmovisión Shuar, con el tiempo se volvió amargado y egoísta y no compartía el fuego con nadie, no dejaba que nadie en absoluto se acerque a él , pero un día un pájaro que voló muy cerca de su fuego, el guerrero quiso asustarlo pero no consiguió más que pagar su propio fuego, el pájaro se quemó una ala y un niño de uan aldea cercana lo ayudo, el pájaro agradecido le ayudo a encender fuego y así es como otras aldeas consiguieron fuego mientras taquea estaba solo y con frio, sin embargo los Shuar le ayudaron y le brindaron de su fuego dando así una valiosa lección de amabilidad y generosidad.

En la leyenda se topa temas como el compañerismo, la ayuda a los demás, la bondad y la generosidad lo que despierta emociones en el espectador al ver que si estos personajes logran su objetivo ellos también lo pueden hacer.

CAPÍTULO III. METODOLOGÍA EMPLEADA

3.1 Método investigativo y tipo de estudio

Al inicio del presente trabajo se llevó a cabo una previa investigación teórica que fundamenta todos los conceptos y definiciones de los temas hablados a priori por lo que a continuación, se plantea la metodología que se utilizó para la interpretación del objeto de estudio en la unidad de análisis.

Tiene como objetivo la descripción de las cualidades de un fenómeno. Busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible.

(Aguilar, 2012, p.54)

Se aplicó el tipo de metodología cualitativa ya que se tuvo dos acercamientos con la unidad de análisis donde se empleó el tema estudiado sobre la plurinacionalidad, los cuales se dilucidaron por medio de un focus group a manera de preguntas no personalizadas con el fin de obtener un panorama amplio sobre el tema para analizar las cualidades de los niños del grupo, por otro lado se generó entrevistas ante dos expertos en el tema un antropólogo y un productor audiovisual inmerso en el tema infantil.

Para lo cual se empleó un estudio tipo descriptivo mediante una técnica observacional ya que se tuvo contacto permanente con los niños que permitió analizar las causas del fenómeno a priori y posteriormente aplicadas las herramientas e instrumentos seleccionados y verificando necesidades por otro lado, observando los resultados positivos y negativos que esta dio.

La población infantil ha sido un colectivo tradicionalmente ignorado por la investigación sociológica, siendo escasa la práctica investigadora que ha considerado al niño como unidad de observación e informante válido. Aquí damos cuenta de la utilidad del estudio del discurso infantil a través de la entrevista grupal; técnica que pretende, precisamente, evitar el sesgo adulto céntrico de la disciplina (Pascual, 2006, p. 49).

El encuentro previo dio información al proyecto sobre la situación actual de los niños respecto al tema en el cual se tuvo la expectativa básica de conocimientos impartidos por medio de la escuela sobre la plurinacionalidad y la diversidad del Ecuador, así mismo sobre leyendas, cuentos, mitos y las culturas de los grupos indígenas nacionales, esta clase de información sirvió para seleccionar la leyenda que formó parte del estudio y colaboró a la realización del guion.

Por otro lado, se procedió a la segunda parte del encuentro posterior a la visualización del proyecto en la cual se realizaron nuevas preguntas donde la expectativa esperada fue que la unidad de análisis haya comprendido los conceptos básicos sobre el concepto de leyenda, diversidad y plurinacionalidad.

El proyecto planteó hacer un cortometraje animado con la técnica *stop motion* sobre culturas andinas que transmitan mensajes y valores positivos para que los niños formen su criterio y conocimientos sobre los grupos indígenas, así como la diversidad y la plurinacionalidad.

3.2 Herramientas e instrumentos

Dentro del proceso de selección de instrumentos se tuvo contacto con la unidad de análisis mediante un focus group además de dos encuentros con especialistas, un antropólogo en estudios culturales - ancestrales de comunidades indígenas y un productor audiovisual especializado en programación infantil.

3.2.1 Entrevistas

La entrevista es un proceso de comunicación que se realiza normalmente entre dos personas; en este proceso el entrevistador obtiene información del entrevistado de forma directa. Es una conversación formal que tiene una intencionalidad, deben de fijarse objetivos (Lozano, 2009, p.1).

La investigación buscó tener apoyo de expertos tanto en el área audiovisual como en un área sociocultural por lo que se procedió a la obtención de un

antropólogo que explique los fenómenos culturales y sociales con respecto a las culturas andinas y a la percepción de los ciudadanos actuales sobre el tema.

El antropólogo Diego Yela docente de la Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales, especializado en desarrollo y territorio, mención en saberes ancestrales de pueblos andinos, fue uno de los colaboradores para fundamentar y apoyar las bases teóricas que se recopilaron a lo largo de la investigación. Se aplicó la herramienta de entrevista que constó de diez preguntas relacionadas con la unidad de análisis como llegar a ellos y sobre todo sobre los materiales didácticos y sus características, también sobre las fenomenologías culturales con respecto a los pueblos andinos, su trayectoria y el tema actual con respecto a las tribus y la importancia de que las generaciones actuales conozcan sobre ellas. (ver Anexo A1)

Se contó con un productor audiovisual especialista en el tema animado y sus diferentes técnicas, se procedió al contacto con el Ingeniero Ismael Escobar de la productora C.A.E.D producciones, quien es realizador y productor de animaciones Fx que está inmerso en el tema de programación infantil y tipos de animaciones didácticas, en torno a una entrevista de diez preguntas referentes a los antecedentes y elementos esenciales para su funcionamiento, además información sobre la técnica a utilizar dentro del audiovisual por otra parte, se esperó analizar la propuesta estético-técnica propuesta para el audiovisual tanto como su color y su morfología. (ver Anexo A2)

3.2.2 Focus group

El focus group es una herramienta que puede entenderse como un dialogo entre un grupo de personas y un producto o servicios, se necesita tener un grupo de personas y algo que evaluar. Poco a poco veremos que peso tienen el marketing y la psicología en esta herramienta (Tejedor, 2016, p.1).

Se selecciono el focus group como herramienta porque es un tipo de entrevista compuesto por personas que tienen información en común o características que ayudan al análisis de una investigación por lo que este método ayudara a que tengamos indagación más ordenada siendo su función obtener información

sobre sus opiniones, actitudes y experiencias básicamente se trata de un método de encuesta cualitativa rápida, así el focus group es ideal para la evaluación de proyectos o de programas, sobre todo para los estudios de terreno o socio - culturales de una manera positiva o negativa.

Cuando se ha abordado esta técnica en relación a los niños, se han subrayado algunas dificultades de aplicación en contraste con las posibilidades que ofrece en la investigación con adultos, lo que se ha relacionado con el escaso detalle con que se tienden a describir los aspectos metodológicos en investigaciones en las que se ha empleado este tipo de técnicas (Kennedy, 2001, p. 135).

Para el acercamiento a la unidad de análisis se procedió a realizar un focus group que se dividió en dos encuentros. El primer encuentro constó en siete preguntas no escritas participativas donde cada niño dará su punto de vista mientras son grabados para registro de anexos e información para el análisis de resultados, el segundo encuentro consta de cinco preguntas posteriormente visualizado el cortometraje para conocer si los niños obtuvieron conocimiento sobre los conceptos trabajados. El encuentro tuvo una duración de treinta minutos en un horario de 10h00 am a 10h30 am para no intervenir con sus horas de clase. (ver Anexo A3).

3.2.3 Selección de la unidad de análisis

En la selección de la unidad de análisis se aplicó el muestreo aleatorio simple para proceso de selección de los niños dentro de la unidad educativa Oswaldo Lombeyda en el sur del distrito metropolitano de Quito – Ecuador por motivos de ubicación con sus poblaciones, el 78% de los habitantes del sector se identifican con diferentes etnias nacionales.

El muestreo aleatorio simple no es tan utilizado en investigaciones del consumidor, sobre todo porque es complicado obtener un marco de muestreo donde extraer al azar y no querrás darles a todas las unidades de la muestra una probabilidad igual de ser elegidas, ya que usualmente para hacer una investigación de este tipo se requiere a usuarios de tiendas o consumidores de ciertos productos o ciertas áreas específicas para ser las unidades de muestreo (QuestionPro, 2018, p.2).

Refiriéndonos al conocimiento de las costumbres, tradiciones y culturas de sus propios pueblos en su mayoría migrantes de campos de las provincias de Tulcán, Otavalo, Los ríos, Pastaza y Puyo a lo cual se determinó que este sector tiene una gran variedad de culturas.

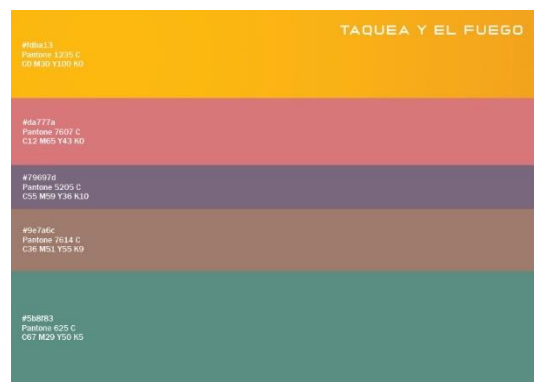
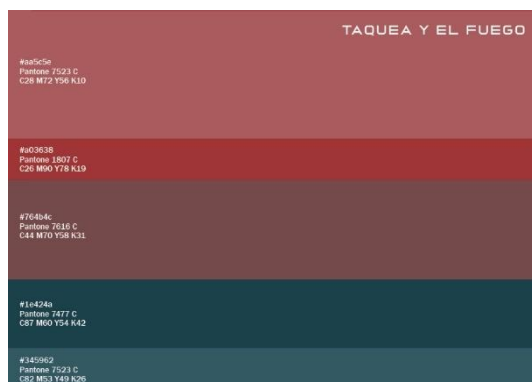
Se tuvo contacto con los representantes académicos de la escuela a lo determinaron que el grupo de niños y niñas de ocho años correspondientes al 2do el grado de básica con alrededor de 35 alumnos serán los seleccionados para trabajar con el objeto de estudio, cantidad suficiente para el análisis de la información del focus group. Respecto al contenido televisivo que consume la unidad de análisis tiene una gran falencia ya que no colabora con el desarrollo de la cultura y ética de los niños.

Existen varios factores que están internos a este fenómeno, el nivel socio cultural familiar y el nivel educativo del niño por lo que se necesita saber las características que debe tener una programación infantil y los elementos didácticos que influyen en el cortometraje.

3.3 Herramienta estético-técnicas para la producción del cortometraje

3.3.1 Paleta de colores, texturas y el uso de formas

Al hablar de la parte estético-técnica del proyecto audiovisual infantil la investigación se centra en tres aspectos generales e importantes para el desarrollo del mismo: la colorimetría, la morfología y el sonido ya que cada uno de estos términos giran alrededor de la narrativa ya sea en el color los tonos



marrones, verdes, amarillos, rojos y azules saturados y brillantes ya que se necesita enfatizar el entorno natural selvático posicionando un ecosistema de una comunidad Shuar no contemporánea, así mismo en la línea temporal actual donde se cuenta la leyenda se manera todos más saturados simulando un entorno real.



Figura 4. Propuesta de paleta de colores para el proyecto.

El público al que va dirigida esta animación son niños de 8 años por lo que es necesario incentivar visualmente su atención con colores llamativos.

El marrón simboliza la tierra, de donde surge todo, además es un color tibio que da equilibrio y sobriedad.

El rojo y el amarillo son colores simbólicos para la cultura shuar simbolizada en sus coronas o penachos de plumas, sin embargo, no está en un alto porcentaje en la paleta, pero se podrá observar en puntos específicos donde requerimos denotar y simbolizar la energía y vitalidad, el poder, la fuerza, el amor y la pasión.

La paleta de texturas es parte importante de la historia ya que marca la estética que se va a manejar, muchas producciones con la técnica de *stop motion* se suelen realizar con plastilina o arcilla para modelar, en este caso se utilizará diferentes materiales con texturas que dan la apariencia de suavidad, en esta paleta se trabajara con cartulinas, fieltro, algodón, lana, plumón, arcilla.

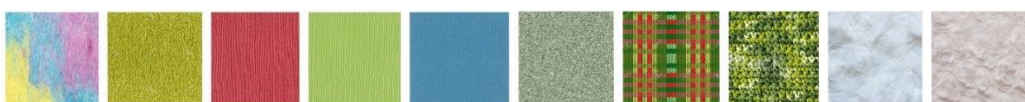


Figura 5. Propuesta de paleta de texturas para el proyecto.

Esta paleta de textura se la utilizará en todas las locaciones y escenas de las 5 maquetas, la utilización de estos materiales da la sensación de querer tocar a los personajes por su suavidad, así como las nubes la neblina la tierra entre otros elementos que se use en la maqueta.

Todas las texturas también comparten la cualidad de la rugosidad, ya que se considera que las texturas lisas dan la sensación de modernismo o futurismo, y toda la historia transcurre hace mucho tiempo atrás y en el lugar donde se está contando la leyenda.

Las formas son variadas, pero en general se intenta utilizar como ya se mencionó fieltro en los personajes que tiene su consistencia más suave y circular, mientras que la naturaleza la representamos con cartulina dándole un simbolismo de ser más delicada, tal como se presentan los objetos en la naturaleza, esto con respecto a las montañas y volcanes.

El color va a la par del contexto, es decir guardan un equilibrio que es muy necesario para potencializar las imágenes y crear la atmósfera mágica que toda la leyenda nos presenta. El espacio es surrealista o más bien utópico, los colores de la naturaleza no son convencionales creando así un ambiente de paraíso soñado lo que encaja perfectamente con las texturas que no son realistas.

Dentro del contexto de la historia, la paleta de textura da lugar a los 2 sentimientos más importantes que son el amor y la añoranza, de tal manera que el fieltro en combinación con la paleta de color es cálido y afectivo por ello es el material principal de los personajes, el algodón es frío pero a la vez reconfortante lo mismo que el plumón aunque varían en su textura y por otro lado la naturaleza se trabajara con papel para denotar la delicadesa del mismo.

La atmósfera de esta producción audiovisual es surrealista, nos lleva a un universo mágico, nos muestra también mucho ritmo y movimiento en todos sus elementos, además hace énfasis en el clima de la región andina y en el carácter de los personajes por medio de la iluminación el color y el tono.

Otra técnica utilizada por algunos animadores es la de situar a los personajes en un escenario real, ahorrándose construir cualquier tipo de decorado. Por esta razón, los animadores generalmente prefieren grabar con decorados reales, en los que se puede interactuar con el entorno e introducir toda serie de pequeños detalles, pero reveladores (Luengo, 2012, p.12).

3.3.2 Encuadres e iluminación

Los planos serán en su mayoría generales y americanos, ya que lo que buscamos es que el espectador se sitúe en el lugar donde se desarrolla la historia y uno de ellos objetivos principales es destacar el entorno natural para incentivar a los niños al cuidado y conservación de este.

Se realizará también primeros planos, planos medios y detalles que serán los que hagan que el espectador se relacione con la psicología y el carácter del personaje, así mismo con sus elementos que le rodean.

Por la naturaleza de esta producción audiovisual, se debe intentar hacer la mayor cantidad de planos que sea posible, ya que esto permitirá recuperar la continuidad de una mejor manera en caso de suscitarse un error en los movimientos de los personajes o de algún elemento; por lo que se podrá ver planos generales, pero también reacciones de los personajes.

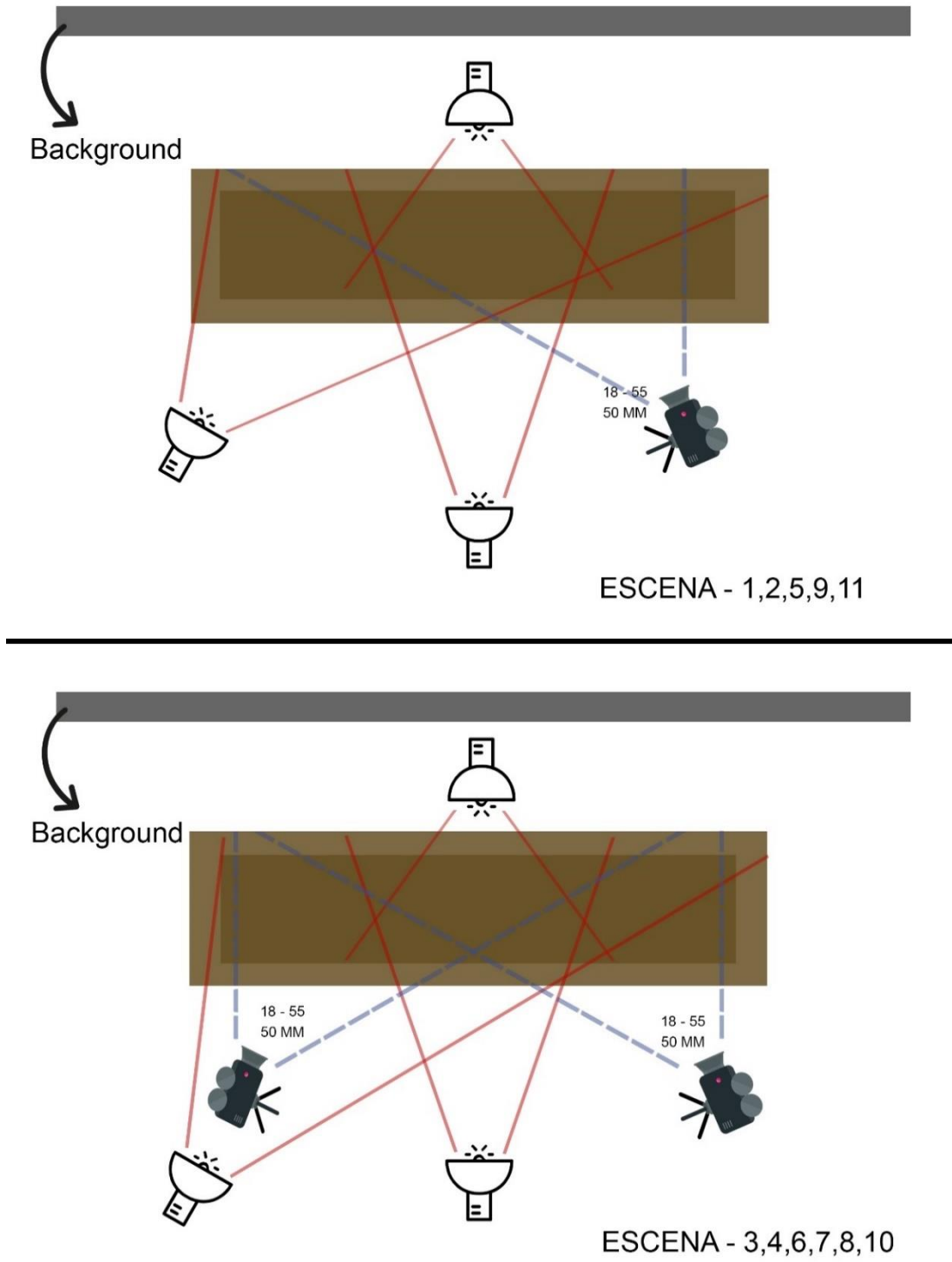


Figura 6. Planta de iluminación y encuadre para el proyecto.

3.3.3 Diseño de personajes, utilería escenográfica y musicalización

Según Luengo (2012), en la animación *stop motion* es muy importante que el diseño de los personajes revele sus características esenciales de forma visual e inmediata al espectador. Esto es especialmente necesario en los cortometrajes, ya que se debe sacar el máximo partido de cada fotograma, comunicando lo máximo posible con la mayor economía.



Figura 7. Gráfico creación de personajes para la leyenda.

Para todos los personajes se utilizará alambre de fusible tipo 10, cubierto de silicona con algodón, sobre una capa de velcro y fieltro además de su vestimenta telas azules y rojas. Se tendrá dos tipos de personajes, los de la vida real donde se cuenta la leyenda y los que están dentro de la leyenda que son un poco más anamorfos no semejantes a la realidad por su físico en cuanto a los niños de la realidad esta detallados anatómicamente para que el público se sienta más identificado con ellos.

De acuerdo con Luengo (2012),” El montaje de los decorados es también un aspecto muy atractivo del *stop motion*, Los decorados deben cumplir varios requisitos importantes, en primer lugar, deben permitir el acceso del animador, así como de cámaras y focos.

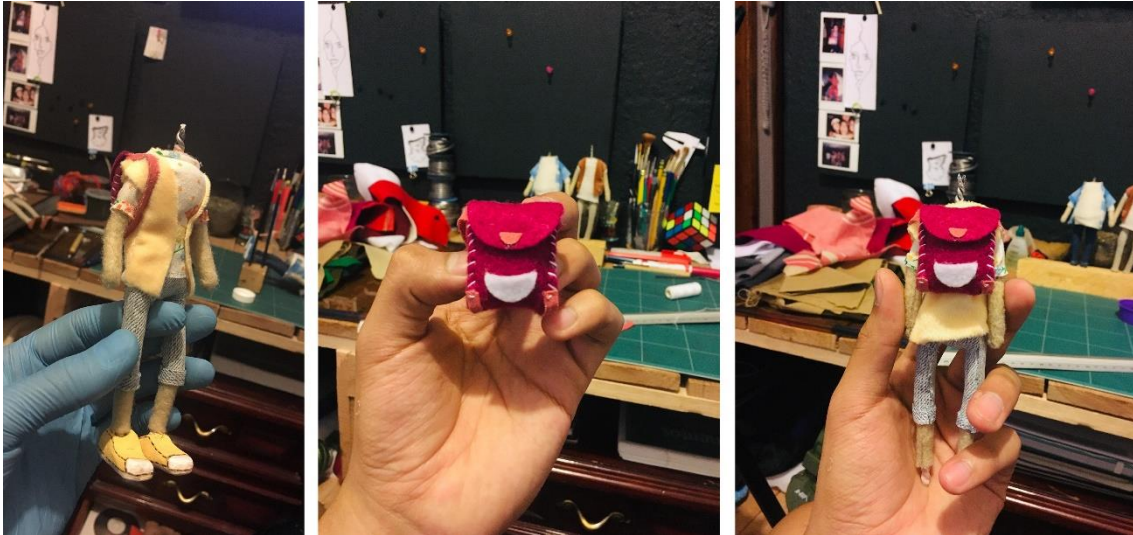


Figura 8. Gráfico creación de utilería para personajes.

Para la creación de utilería fue necesario replicar dos escenografías de la selva con árboles frondosos y troncos, para ello se utilizó papel verde y cartón, en las montañas se revistió con papel periódico y telas, los pequeños detalles como la comida, mazorcas, huertos, palas, utensilios, aretes, etc. y fueron elaborados a mano y después pintados tanto la tierra como el césped, y los caminos forrados por piedras diminutas.



Figura 9. Gráfico creación de escenografías.

Se utilizará el sonido ambiental realizado como foleys que en conjunto con el sound track crearán una sensación de espacio abierto, de naturaleza viva, lo cual es muy importante para resaltar el lugar donde se desarrolla la historia. Por ser una leyenda Andina, la musicalización se la realizará con 2 temas a cargo de un

musico Shuar experto en tamboreo que ayude a contemplar los sonidos mas exactos que encajen en la narrativa, estas canciones tendrán instrumentos de viento, percusión.

Según Rivera De Rosales (2006), eran esas cosas, la letra o el contexto, las que daban las indicaciones precisas para comprender los sonidos, ritmos, armonías y melodías, con la mixtura de las imágenes, nuestro cerebro connota en un sonido de lo que se quería decir o expresar esa música se entendía gracias a una referencia extra musical incorpórea de cada individuo.

Para ello, se planifica música de fondo andina Shuar, como base de la narrativa audiovisual con instrumentos de viento, que llevará entonaciones en los momentos de mayor emoción, las imágenes lo requieren que vayan acompañados por música de naturaleza. Los Foley o sonidos acompañados de movimientos visuales se realizarán en estudio para tener un mayor control del tiempo, de igual manera las voces quienes fueron grabadas previamente para el montaje de la propuesta visual.

3.3.4 Proceso de escritura y tiempo de narración

Narrador y voces

La historia está contada por tres niños que llegan a un campamento y por medio del fuego tienen la conexión a esta leyenda por lo cual se buscara tres voces principales que narren y ayuden al desarrollo de la historia y tengan contexto con cada parte de la trama estos deben desenvolverse y para esto se realizara una mesa de trabajo posterior a la audición de voces. La estructura del cortometraje se realizó con estructura clásica, es decir aristotélica ya que la historia necesita ser con un tiempo cronológico ordenado para que funcione como herramienta narrativa infantil, se escogió que fuera serie y no cortometraje para que todos los futuros capítulos tengan una conexión gráfica y narrativa así el mensaje y valores que deja cada capítulo es acumulativo y se une con el siguiente capítulo etcétera hasta llegar al capítulo fina que no es más que la recopilación de todos los mensajes y valores aplicados en una leyenda original.

Escaleta

1 EXT. BOSQUE - DÍA

Se ve un cielo despejado arriba de un bosque frondoso, al fondo unas grandes montañas y un nevado mientras un pájaro pasa. BRUNO (10), MIGUEL (10), NINA (7) están en una excursión caminando por el bosque cercano a su comunidad, Bruno encabeza el grupo seguido de NINA y su perro al final esta Miguel.

2 EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

BRUNO, NINA y su perro llegan a la fogata, detrás de ellos llegan MIGUEL cansado dejan las mochilas en el suelo y se desperezan estirando los brazos, NINA se sienta en una roca
A MIGUEL le gruñe la pansa se la topa.

3 EXT. BOSQUE - DÍA FLASHBACK

NINA come su chocolate cautelosamente para que nadie la vea mientras caminan por el bosque.

4 EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

NINA mira a MIGUEL enojada. MIGUEL busca en su mochila, pero no encuentra se pone nervioso. NINA aplasta una salchicha con las manos enfadada. BRUNO toma dos piedras y las frota esperando a que salgan chispas, pero no prenden. MIGUEL toma dos piedras también y las frota. MIGUEL logra prender el fuego de la fogata y todos se quedan con la boca abierta. NINA acerca su salchicha al fuego para cocinarla, pero MIGUEL la detiene. NINA con ojos llorosos mira a MIGUEL, BRUNO mira a MIGUEL mientras le hace señas. MIGUEL mira a NINA nervioso, mientras NINA lo mira enojada. BRUNO mira el fuego mientras cuenta la historia. TRANSICIÓN FUEGO

5 INT. CHOZA TAQUEA - NOCHE

Una choza de paja y caña alumbrada por una gran fogata. TAQUEA (aproximadamente 55), vestido con su traje y una corona de plumas rojas y amarillas, fruncido, está sentado frente a la fogata observando a todos lados, mientras se frota las manos con el calor de su fogata. Un HOMBRE (30) ve a TAQUEA desde atrás escondido

entre los matorrales. Taquea escucha ruidos y se frunce enojado, divisa al hombre. TAQUEA golpea el suelo con sus enormes pies mientras camina en dirección a él haciendo sonidos de tigre.

6 EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

NINA asustada y su perro escondido detrás de una roca escuchan sonidos de alguien comiendo, se trata de MIGUEL que se estaba comiendo las salchichas mientras NINA lo mira enojada. A MIGUEL le suena la panza se la sostiene, tiene cara de enfermo.

7 EXT. ALDEA SHUAR - DÍA

Un HOMBRE SHUAR (45) vestido con su traje y una corona de plumas rojas y amarillas, sentado en una piedra grande, come un pescado crudo mientras frunce la cara y se topa la barriga. Una MUJER SHUAR (15) vestida con su traje típico, cocina sobre una mesa en unas grandes hojas, pescados, yuca y verduras, mientras, un NIÑO SHUAR (8) le ayuda aventando con una corteza de árbol, las hojas que humean por el calor del sol. la MUJER SHUAR (30) desanimada, menea un caldero negro de chicha.

8 EXT. CASCADA - DÍA

Gran cascada, a los lados vegetación variada. Un COLIBRÍ de plumaje colorido y largas plumas juguetea en medio de una cascada mientras trina.

9 INT. CHOZA TAQUEA - DÍA

El COLIBRÍ mojado se posa a lado de la fogata para calentarse. TAQUEA le mira y él COLIBRÍ se asusta por los gruñidos. TAQUEA apaga la fogata pisoteándola y una de las plumas del colibrí se enciende con el fuego.

10 EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

BRUNO con los brazos abiertos se queda sorprendido y escucha gimoteos y un poco de sollozo, era NINA estaba llorando un poco, MIGUEL trata de tranquilizarla.

11 EXT. ALDEA SHUAR - TARDE

El COLIBRÍ asustado vuela por lo cielos, llega a una aldea cercana donde se posa en unas ramas un NIÑO SHUAR le mira y lo ayuda palpándole. El niño shuar va por el bosque hasta llegar a su casa.

12 EXT. ALDEA SHUAR - TARDE

LAS MUJERES, EL HOMBRE Y EL NIÑO, están sentados alrededor de la fogata sorprendidos mientras conversan y fríen un pescado.

13 INT. CHOZA TAQUEA - NOCHE

TAQUEA triste mira su fogata apagada tratando de hacer fuego con unos palos, de repente huele algo por los aires lo sigue.

14 EXT. ALDEA SHUAR - NOCHE

TAQUEA llega a la comunidad donde mira a todos felices y compartiendo sus alimentos tristes entre unos arbustos el niño lo alcanza a ver y le lleva a la fogata. La comunidad y TAQUEA está reunida sentada en rocas alrededor de una gran fogata preparando sus alimentos y tocando los tambores. TRANSICIÓN HOJAS.

15 EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

MIGUEL y NINA asombrados por la historia miran a BRUNO mientras BRUNO se rasca la cabeza, sonrojado Se escuchan tambores todos se sorprenden, pero en realidad era el perro de NINA y todos se ríen. Se ve un cielo despejado arriba de un bosque frondoso, al fondo unas grandes montañas y un nevado mientras un pájaro pasa. FUNDE A NEGRO. FIN.

CAPÍTULO IV. RESULTADOS E INTERPRETACIÓN

Una vez aplicados los instrumentos y herramientas que ayudaron al proceso del proyecto investigativo, los resultados de este capítulo se desarrollan y explican en tres segmentos: Empezando con el análisis e interpretación de los profesionales a priori mencionados y a la vez la triangulación con los análisis obtenidos mediante el focus group con la unidad de análisis, al concluir la etapa de producción del audiovisual se procedió a un análisis con expertos y con una audiencia de niños para saber cómo receptaron el producto realizado por la investigación.

4.1 Importancia de los elementos y características de la técnica stop motion en realizaciones infantiles.

De acuerdo con la recopilación de información de expertos guiada a la realización de este tipo de audiovisuales dirigidas a un público infantil se concreta que para que los cortometrajes infantiles causen mayor impacto, se necesitó utilizar materiales didácticos y se vean reflejados con los niños y niñas, como la colorimetría y su semiótica del color en la pieza visual, en el proyecto se trató de manejar las texturas con sumo cuidado para que se pueda reflejar un ambiente estético similar al lugar real usando materiales representen sensaciones de la misma comunidad como cartón corrugado que se asemeje a la textura de los grandes árboles frondosos en la amazonia.

Para este proyecto se seleccionó entre varias subcategorías del stopmotion la técnica de Puppets porque es la que más se ajustó a la leyenda con respecto a los personajes y al tiempo de producción de los mismos.

Dado el tiempo que requiere crear metraje de *stop motion*, lo más práctico es filmar sólo lo que se considere necesario. En ocasiones, en una escena con un decorado muy grande, puede ser eficaz tener varias cámaras filmando los detalles secundarios (Luengo, 2012).

Con respecto a la elaboración de personajes, es necesario que cada uno de ellos tenga una personalidad de tres dimensiones y lo más importante un propósito específico que tenga que denotar en todo el audiovisual, al ser una técnica

en particular los personajes o *puppets* se realizan de una manera particular con alambre fusible tipo 10 entrelazados para que la unión del esqueleto con la cabeza y los pies sea más flexible, esto permitió tener un control profundo sobre cada acción y movimiento en la intencionalidad de la historia, dentro de la elaboración de la cabeza y pies se puede mencionar el uso de arcilla con pinzas e instrumentos para moldear para pasar a la etapa de forrado y grabado.

De la entrevista realizada a el productor audiovisual se pudo extraer información sobre la creación de los personajes para el proyecto:

Para el Ing. Ismael Escobar (2018) Los materiales pueden ser flexibles y lo que le hace interesante y didáctico es unir todas estas minipiezas en un ensamblaje cinematográfico para contar la historia deseada, sin esto no es posible trasladarnos a nuevos mundos para expresar lo que el comunicador quiere dar como mensaje. Es decir, sin una marquería adecuada con la utilización de la técnica *stop motion* es imposible comunicar lo deseado, para ello es necesario recalcar este punto.

Posteriormente realizado el esqueleto se forra y reviste por silicona tipo A unidos por fieltro para dar el tono de piel, se utilizó este material porque bajo el análisis de texturas del audiovisual se determinó que es una tela que asemeja a la piel humana. La vestimenta por otro lado se caracterizó de una manera real previsualizando los atuendos del pueblo Shuar.

El productor audiovisual Ismael Escobar (2018) recalca la importancia de los elementos didácticos que están relacionados entorno al stop motion sobre todo cuando el público objetivo son los niños, para que los personajes completen el mensaje que el director o creador quiere dar y no solo sea un video con imágenes agradables a la vista.

Fue de gran importancia el conocimiento de los diferentes materiales y texturas que utilizó en el proyecto audiovisual, ya que por medio de este se permitió

comunicar y desarrollar la historia al igual que transmitir el mensaje de la leyenda, por otra parte, la morfología tanto en los personajes como en las escenografías, es decir materiales puntiagudos comunican angustia y tensión, mientras que objetos redondos y suaves comunican tranquilidad y sosiego.

El productor audiovisual Ismael Escobar (2018) comenta que, depende de lo que se quiera comunicar es necesario armar un paneo para que en la narrativa visual nos comunique el lugar o el tiempo, ya sea este de noche o de día, pues es primordial construirlo para que la audiencia lo interprete de esa manera.

Sin embargo, adornar de muchos detalles estrafalarios en la historia también hacen que la audiencia divague y no los tome en consideración, lo menos, es más, es decir mientras en la preproducción se tenga en consideración cada detalle, será en la producción como lo habíamos puesto en el papel.

Al momento de armar la maqueta se cuidó que la utilería no sature el ambiente de la maqueta y el desarrollo de la narrativa no se vea afectado por lo que se procedió a que la utilería se maneje en una sola gama de color para que no sea el centro de atención para la vista del espectador y más bien el personaje juegue el rol principal. Por otra parte, la creación del guion, así como su aplicación se realizó por medio de una estructura aristotélica siguiendo los pasos tradicionales obteniendo la aceptación del público al que iba dirigido.

La historia pudo ser contada incluso en media res, todo depende en este punto de la animación de los personajes, es decir si su movimiento es acorde con lo que está diciendo o interpretando en escena, es esencial para comunicar la animación, esta incluso puede omitirse el sonido o voz, siempre y cuando en la animación lo demuestre con acciones y esto lleve a emociones, por ello es necesario grabar a personas quienes interpreten las acciones de los personajes en una especie de Rotoscopia o *motion reference* llevando a una animación más fluida.

4.2 Las leyendas indígenas como medio de transmisión de valores y recurso didáctico - educativo infantil

Cuando se aplicó los instrumentos dentro del *focus group* que se tuvo con los niños de la unidad de análisis lo primero que se necesitaba es aclarar el nivel de conocimiento sobre el tema de la diversidad y sus equivalentes como son sus tradiciones culturas y leyendas, la investigación se guio y persistió en el conocimiento de leyendas cuentos y mitos refiriéndose a una cultura indígena.

Generalizar con la palabra ecuatoriano teniendo toda una diversidad y riqueza de pueblos y nacionalidades resulta difícil, enmarcar la ecuatorianidad es sin duda un objetivo para una tesis filosófica doctoral. Sin embargo, me referiré al maravilloso ensayo de Octavio Paz “El laberinto de la Soledad” en el cual plantea la riqueza cultural del mexicano como ser que abraza una cultura diversa que no solo contiene al indio, mestizo, criollo (Yela, 2016).

Cuando se analizó la información que se pudo concluir en el focus group se determinó que un alto porcentaje de los niños y niñas afirmaron que han escuchado leyendas clásicas como el gallo de la catedral, Cantuña y el padre Almeida, alegando que las leyendas son parte de la historia de nuestra cultura.

Para el estudiante Raúl Jiménez (2018), “Mi leyenda favorita es La llorona”, lo que lleva a cuestionar si el resto de sus compañeros piensan de la misma manera. Para la niña Marcela Heredia (2018) “las leyendas son cosas que tienen mitad mentira y mitad verdad, mi leyenda favorita es María Angula”, para el niño Andrés López (2018) las leyendas son como fantasías mágicas de la gente de antes, mi leyenda favorita es la casa 1028.

Esta clase de respuestas connotan que los niños de este grado tienen el conocimiento sobre la definición de leyenda armando sus propios conceptos de esta palabra, sin embargo, las leyendas conocidas de los niños encuestados no representan un nivel de conocimiento sobre valores éticos o culturales más bien eran cuentos que representaban el miedo a la gente mal portada de años antiguos, algunas que incluso pueden no ser ecuatorianas, latinas o andinas si no adaptaciones internacionales traídas de boca en boca, lo que demuestra que los niños seleccionados no saben leyendas sobre el verdadero origen de culturas indígenas.

Diego Yela (2018) afirma que las leyendas tienen una característica popular, son narradas de generación en generación El Padre Almeida, la leyenda del Gallo de la Catedral, Cantuña. Las leyendas forman parte estructural de la vida social, mágico, mítico-religiosa de una sociedad. Se puede decir que las leyendas en la cotidianidad de la gente no siendo tan solo mágicas y fantásticas del pasado, sino dispositivos importantes que regulan la vida cotidiana de un pueblo, determinando situaciones trascendentales.

Por otro lado hablando de la leyenda como recurso didáctico, en los últimos años se generó una gran proporción de material audiovisual adaptado mediante leyendas cuentos o mitos, por general así nacen la mayoría de películas de la historia fílmica, muchos directores basan los guiones de sus películas en obras literarias pero al momento de seleccionar la historia se debe tener en cuenta el mensaje que transmitirá ya que dependiendo el target ayudara a que el espectador tenga conocimiento sobre un tema en específico.

Los valores culturales se enmarcan en lo que se denomina transmisión cultural, construyendo así un modo de cultura desde un grupo social en específico.

Dentro del *focus group* muchos de los niños afirmaron que la mayoría de los cuentos que les han leído sus padres ya los han visto en la televisión por lo que analizando la respuesta no se obtuvo información nueva más bien refuerza el hecho que el audiovisual gano un 70% entre la lectura considerando sus adaptaciones no solo infantiles también hablando a nivel literario general.

La leyenda que se realizó mediante el audiovisual para este proyecto se centró en el valor de la generosidad y el compartir ya que narra en torno al que un hombre egoísta llamado Taquea tenía el fuego y no lo compartía con nadie mientras le acontece una calamidad y el resto de gente de la comunidad le ayuda haciéndole parte de ellos y eliminando ese egoísmo, por lo cual los niños tuvieron el mensaje del audiovisual muy claro desde un inicio y el valor impregnado fue aceptado por todos, ahora bien, el valor cultural también fue aceptado por los niños al conocer sobre la cultura Shuar y cómo es que ellos cocinan sus alimentos y sus vestimentas.

4.3 La comunidad Shuar y su legado cultural

Según Diego Yela (2018), comenta que el pueblo Shuar migró desde Centroamérica, Venezuela, Brasil, a Ecuador, y a Perú, de los cuales existieron cuatro grandes núcleos de familia Jivaroana: Los Achuar, Shuar, Guamvisa y Camboya, quienes tuvieron sus asentamientos en sur de Ecuador, y norte de Perú. Son conocidos por el encogimiento de la cabeza de sus enemigos una técnica que la conoce como Tzantza. Tienen una mitología bastante extensa entre los más nombrados Arutam.

El pueblo Shuar es un pueblo que vive en una continua guerra entre comunidades, viven atomizados en un territorio cerca a algún río, unidos por lazos de parentescos y no existe un orden jerárquico. Sin embargo, este pueblo está lleno de valores y gratitud hacia la madre naturaleza y sus alrededores se protegen dentro de sus comunidades y son muy recelosos con sus tierras y pertenencias.

El Pueblo Shuar ecuatoriano, quienes habitaban tanto en el Ecuador como en el Perú, tienen una larga historia llena de mitos y leyendas, cuales están documentadas por padres salesianos, estas poblaciones habitaron lo que se conoce como Andes de páramo. Sus vestimentas son variadas para los hombres utilizan el color rojo en sus accesorios, así como también en sus hojas o colores impregnados en la cara ya sea para cazar o en ceremonias como la ayahuasca. Mientras que las mujeres Shuar utilizan el color azul como predominancia, en sus vestidos y accesorios, también utilizan maquillaje color rojo o naranja como distintivo.

Su idioma es el *Shuar Chichan*, pertenece a la Familia Lingüística Jivaroana. En la actualidad se conoce los orígenes de la Nacionalidad Shuar. Algunos autores incluyendo a Yela señalan que los Shuar son resultado de la fusión de un grupo de la Amazonía de lengua Arawak con otro de lengua Puruhá Mochica de ascendencia andina.

Las características del hábitat y su espíritu guerrero les preservó aislados por mucho tiempo. Los Incas nunca pudieron conquistarlos, las tropas de Tupac Yupanqui encontraron una tenaz resistencia.

Debido a que el *Shuar* ha sido un pueblo eminentemente guerrero y además porque tenían la costumbre milenaria de hacer después de sus guerras, el rito de la reducción de la cabeza de sus enemigos, conocido como *Tzantza* a fin de poder preservarla como trofeo de guerra; han sido generalmente conocidos en forma despectiva como *Jíbaros* o salvajes; denominación que rechazan por su contenido etnocéntrico y racista; por ello reivindican su derecho a autodenominarse como *Shuar* que significa, gente, persona. La nacionalidad Shuar tiene presencia binacional; se encuentra en el Ecuador y Perú.

4.4 El desarrollo del contenido televisivo y el producto cinematográfico en un ámbito infantil nacional.

Hablando sobre el producto que el proyecto realizó se analizó en que plataforma de visualización se podrá tener mejores resultados hablando de un medio ya sea televisivo, o de internet como es Netflix, YouTube, Vimeo u otra plataforma de la actualidad.

Yela (2018) afirma que la cultura mediática depende en donde nos desarrollemos y los contenidos que estén a nuestro alcance, actualmente en educa tv que es un canal del estado ecuatoriano se difunden contenidos infantiles y educativos con contenidos pluriculturales, pero con la demanda en contenidos audiovisuales que existen actualmente en el internet y sus plataformas digitales, han ido quitando audiencia a la televisión nacional, sin embargo, esto es un deber cultural que nos compete a todos transmitir la historia de nuestros pueblos ancestrales de generación en generación.

En televisoras nacionales hablan actualmente sobre el tema andino en su malla televisiva, y en muchas de sus plataformas incluso hacen traducciones a Kichwa y otros idiomas importantes, pero no contrastan el mensaje con la técnica fílmica ya sea el uso del *stop motion*, para ello se utilizan entrevistas o animaciones en 2D que es más conveniente para la casa productora.

Yela (2018) Se pueden utilizar diversas herramientas como el uso de símiles dentro de las figuras retóricas semióticas, para transmitir claramente la idea de un comportamiento a diferencia de otra, o hipérbole para exagerar

acciones o comportamientos, en si existen demasiadas formas de contar una historia todo depende del director o lo que el autor desee transmitir.

Este es un arma de doble filo en cuanto al aprendizaje ya que existen muchas alternativas visuales de aprendizaje, como de entretenimiento y muy pocas donde se juntan las dos para comunicar asertivamente contenidos culturales y de relevancia histórica, aunque los niños de hoy en día utilizan estas herramientas son muy contadas las que ofrecen entretenimiento y aprendizaje.

Con relación a la anterior pregunta (ver Anexo 3), los niños de los dos grupos afirman que la mayoría de programación que visualizan están entre estas dos grandes plataformas que son *YouTube* y *Netflix* sin embargo al saber el nivel socio económico de los dos grupos se pudo llegar a la conclusión que estas dos plataformas son adquiribles para sus familias por lo que se pudo obtener la información preguntada, la mayoría de los niños no buscan cuentos en el internet, lo hacen en caso de ser un deber requerido por la maestra u otra situación, en ocasiones han llegado a algunos cuentos por casualidad en estas dos plataformas pero revelan que la calidad del producto es inferior y no se la puede visualizar con nitidez.

Actualmente los niños están más familiarizados con programas como Hora de aventura, *Steve universe*, *Star vs las fuerzas del mal*, *Gumbal*, *Gravity falls* entre otros programas que si bien tienen un formato donde ayudan al niño a ser autosuficiente y valeroso es un formato internacional por lo que no cumple con lo que se está buscando en el proyecto.

Yela (2018) comenta que dentro de la plataforma *Netflix* se encuentra una última serie animada titulada Hilda que si bien no habla sobre pluriculturalidad refuerza el hecho de la diversidad por medio de la mitología paranormal un tema difícil de entender.

Lo que al parecer encanta a nuestro grupo objetivo lo cual enrumba al guion del presente proyecto a tener más conexiones con el mundo actual de la animación y trasformando a la leyenda en un sistema o género más ligado a la aventura. La percepción de los niños en cuanto a un personaje sigue ligado a los superhéroes o poderes no convencionales que resuelvan misterios y que luchen por el amor lo

que connota que los niños quieren que sus personajes cumplan una misión y no se entreguen a la derrota.

Posterior a la visualización del proyecto realizado y sin haber preguntado ni aclarado absolutamente nada sobre la diversidad y la plurinacionalidad se procedió a las mismas preguntas anteriores a lo que los niños supieron aclarar el tema y sus respuestas cambiaron.

La diversidad en palabras de los niños es venir de lugares distintos, vestirse diferente, hacer cosas distintas incluso tener otro lenguaje por lo que el proyecto audiovisual ayudo a que los niños entiendan un concepto básico de lo que es la diversidad, ahora bien, ese fue el primer paso para introducir al grupo objetivo al tema de la plurinacionalidad.

Para un gran porcentaje de los niños la parte más emocionante del audiovisual fue cuando el niño Shuar comparte el fuego con los demás, sin embargo, un porcentaje decidió que la parte que les gusto fue cuando Taquea se quedó sin fuego por ser egoísta, por lo que se puede analizar que una mitad está emocionada por la entrega del fuego y la otra por la perdida, nos introducimos en sus niveles de percepción y de entendimiento a lo cual los niños no prestan atención en si al entorno más bien a las acciones de los personajes en general.

¿Qué ropa vestía Taquea? Un porcentaje medio supo describir la vestimenta de los personajes, así como su entorno a su aldea por lo que proseguimos a la siguiente pregunta. Taquea, el niño shuar y el colibrí fueron de los personajes más aclamados dentro de la historia por su comportamiento, mientras que la madre y los personajes fuera de la leyenda refiriéndose a los que contaron la historia causaron un debate entre los niños del grupo objetivo: ¿Y quién le conto esa historia al niño? – Andrés Barahona (2018).

Esta pregunta nos abrió campo a un punto que se quiso llegar desde un inicio con el grupo de niños, al preguntar al público quien o de donde sabían las leyendas clásicas que contaron en un inicio respondieron que su familia entre primos y padres habían transmitido, un porcentaje bajo respondió que quien cuenta historias en casa eran sus abuelos otro tema del que hablamos en el desarrollo de este proyecto y por lo cual se obtuvo cambios dentro del guion cinematográfico audiovisual ya que en un inicio se pensó que la leyenda sea narrada por un

anciano, abuelo de los niños mientras están sentados alrededor de una fogata se abolió y se pasó a un sistema en el que un niño alfa cuenta la leyenda que fue a la vez narrada por su abuelo alguna vez así se promueve que entre los niños se cuenten las leyendas, cuentos o historias.

4.4.1 La transmisión de contenido sobre la diversidad en relación a la educación infantil.

Sobre la violencia en la televisión y el cine nacional el cómo influye en los niños, lamentablemente en nuestro país se prioriza el amarillismo y reality shows en donde pondera el personaje tonto quien es galardonado y aplaudido por muchos, mientras que el ingenio y la inteligencia son vistas a mala perspectiva, estos contenidos causan confusión en los niños, niñas y adolescentes, causando mensajes erróneos en su formación social.

Los medios son un instrumento que mal usado es peligroso para cualquier manifestación cultural, debido a que dan informaciones muchas veces distorsionadas de las realidades culturales de las sociedades. Pero pueden ser también agentes positivos para los pueblos indígenas en general si a través de sus formatos llevan a las masas información correcta.

4.5 La diversidad y tradiciones dentro de la educación infantil

Con el antropólogo Diego Yela (2018), se contrastó sobre la diferencia entre cosmovisión, que quiere decir el estudio de los pueblos desde su entorno demográfico, social y cultural en este caso analizamos sobre la cosmovisión indígena que es el estudio de los pueblos desde su cultura intrínseca. Es decir, en el caso de la cultura Shuar nos habla sobre su pensamiento estructurado, que para los Shuar pueden tener relación con un lugar o animal como parentesco social y eso no es nada fuera de lo común dentro de esta cultura, sin embargo, nos recalcó que la extinción de esta cultura se ha dado por guerras intrafamiliares y poco a poco se han ido desplazando y optando por la cultura occidental.

Según Yela (2018) es interesante resaltar que en la mitología Shuar, Arutam o Etsa son los seres más representativos parecidos a un Dios, esto se puede verificar con las investigaciones previas realizadas en donde Arutam y Etsa son seres con poderes mágicos y capaces de trascender la existencia del propio ser.

El pueblo Shuar es conocido por la práctica de encogimiento de cabezas de los enemigos como trofeos y para capturar su alma en servicio de quien reclamo dicha cabeza. Para el hombre Shuar antiguo utilizaban taparrabos para cubrirse y abrigarse, e igualmente utilizaban signos en sus rostros para crear mensajes simbólicos de su cultura, actualmente debido a la influencia del occidentalismo se ha ido perdiendo dicha costumbre.

Cuando se realizó esta pregunta un porcentaje bajo de niños respondieron sobre el concepto de diversidad refiriéndose a la raza en general “indio, negro y blanco” mientras que otros contestaron “Serrano y mono” palabras exactas con las que describieron su concepto de diversidad un porcentaje de niños respondieron conceptos un tanto clasistas y ofensivos sin embargo el hecho de ser niños justifica que esa clase de conceptos que emplean son escuchados o aprendido por medio de telebasura o de sus casas en general y un porcentaje bajo respondió que diversidad es ser diferente a los demás.

Esta respuesta demuestra que en nivel de conocimiento del tema está muy debajo de lo esperado por lo cual existe una falla en el método educacional actual por lo que se refuerza la teoría que el audiovisual en realización puede ayudar al entendimiento de la diversidad.

Dentro del encuentro que se realizó con los niños del 2do grado de la unidad educativa Oswaldo lombeyda se conoció que los niños aun no tienen una introducción a los pueblos indígenas del Ecuador y revisando libros de años superiores se revelo que la información sobre pueblos indígenas son impartidas en el último año de nivel básico (7mo) por lo cual se considera que el presente proyecto puede ser la puerta para que en sus futuros años apliquen sus conocimientos y refuercen con la teoría de los libros escolares o en representaciones audiovisuales por lo que confunde con lo ya mencionado a las razas mencionando a un negro e indio popularizado.

Para El Mgs. Diego Yela (2018) La cosmovisión andina concibe al universo dividido en 3 niveles: el Hanan Pacha o tierra de arriba, el Kay Pacha o tiempo presente, y el Uku Pacha, tierra de abajo o de los ancestros cada uno de estos mundos es guiado por una deidad suprema.

Aunque recalca que el cosmos es mundo y visión, es decir ver el mundo de una persona o de un pueblo, es decir si hablamos de cosmovisión andina hablamos de cosmovisión indígena a través de la música, del pensamiento mágico, mítico y religioso a través de los ritos, del cine también y de la literatura es una forma de ver al mundo, al igual que los indígenas las cosmovisiones son como ellos representan su mundo a través de sus saberes ancestrales de sus mitos, leyendas y ritos.

En este contexto político, la interculturalidad tiene una connotación menos favorecedora para las nacionalidades y pueblos indígenas manteniéndose en el presupuesto que esta tiene una acepción más estática y conciliadora ya que se basa en presupuestos de horizontalidad, respeto y convivencia con otras culturas, mas no determina un camino hacia un nivel de autonomía, cuestión que reclama la CONAIE en especial y los pueblos indígenas del mundo en general. En definitiva, Plurinacionalidad es la existencia de varias nacionalidades dentro de un mismo territorio e interculturalidad se refiere a la convivencia armónica, respetuosa y pacífica dentro de un Estado.

4.6 Etapa de la preproducción del audiovisual

Sinopsis

Bruno, Nina y Miguel viajan por el bosque en busca de una fogata, al llegar Bruno cuenta una leyenda que su abuelo le contó hace algún tiempo atrás es la leyenda Taquea y el fuego: Taquea era un hombre que hacía favores a los dioses y por ello le regalaron el fuego por lo que los demás hombres estaban celosos y trataban de robárselo.

Ficha técnica

TITULO	“Taquea y el fuego”	
GENERO	Animación fantástica / Relato legendario	
DURACIÓN	8 minutos	
PAÍS	Ecuador	
AÑO	2019	
IDIOMA	Español latino	
TARGET	5 a 10 años	
PRODUCTORA	Arca Studio	
REPARTO	Voz Nina	Diana Silva
	Voz Bruno	Diana Silva
	Voz Miguel	Ariel Andrade

Tabla 2. Ficha técnica del proyecto audiovisual.

4.6.1 Guion Literario / Narrativo

El REGALO DEL FUEGO La leyenda
Adaptado Por: DANIEL CALDERÓN
LEYENDA SHUAR (MORONA SANTIAGO)

- ÚLTIMA EDICION -
Diciembre / 2018

EXT. BOSQUE CIELO - DÍA

Se divisa un paisaje de campo, al fondo un cielo anaranjado y espejado por encima de un bosque frondoso de árboles donde solo se divisa sus copas con hojas verdes, al fondo una montaña café.

En una esquina un letrero indicando el camino a la fogata, a su alrededor hierba y pasto en el suelo.

EXT. BOSQUE - DÍA

BRUNO (13), MIGUEL (13) y NINA (9) caminan por un bosque, Nina encabeza el grupo seguido de Bruno, al final esta Miguel cansado.

EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

BRUNO y NINA llegan a la fogata, detrás de ellos llega MIGUEL, se despereza estirando los brazos hacia arriba, Bruno le toca el hombro mientras NINA se despereza igual que miguel.

NINA
(cansada)
! Ay, al fin llegamos ;

A MIGUEL le gruñe la pansa se la topa.

MIGUEL
(cansado y hambriento)
¡Bueno creo que es hora de comer!

MIGUEL saca los malvaviscos de su mochila.

NINA
(molesta y tosiendo)
eeeh, Disculpa don señor glotón
¿no deberías prender el fuego primero?

MIGUEL
(desesperado)
MMM.. claro como tu viniste comiéndote
ese choocolaaateee mientras pensabas que no te veíamos...

EXT. BOSQUE - DÍA / FLASHBACK

NINA come su chocolate cautelosamente para que nadie la vea mientras caminan por el bosque. bruno y miguel se miran molestos y gruñen,

EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

NINA mira a MIGUEL enojada.

NINA
(gruñendo)
Bueno ya, tú tienes los fósforos
dámelos para encender la fogata.

MIGUEL busca en su mochila, pero no encuentra se pone nervioso.

NINA
y bien?

MIGUEL
(asustado y nervioso)
emm... Chicos creo que olvide
traer los fósforos.

NINA aplasta un malvavisco con las manos, enfadada.

NINA
(enojada)
¿OL-VI-DAS-TE TRA-ER
¿LOS FOS-FO-ROS?
¿Y ahora? como vamos a
encender la fogata MIGUEL?

BRUNO
mmmm... tranquilos chicos mi
abuelo una vez me enseñó a
prender fuego sin usar fósforos.

BRUNO toma dos piedras y las frota esperando a que salgan chispas, pero no prenden.

NINA
(incrédula)
Ay si ¿Y crees que con esas
piedras vas a hacer fuego?

bruno baja la cabeza triste, MIGUEL toma dos piedras también y las frota.

MIGUEL
¡Si yo lo he visto con las chispas
se puede encender el fuego!

MIGUEL logra prender el fuego de la fogata alza sus cejas, Bruno y Nina se quedan con la boca abierta.

MIGUEL
¡Si ven se los dije!

NINA acerca su malvavisco al fuego para cocinarlo, pero MIGUEL la detiene.

MIGUEL
Espera, espera, espera...
señorita regañona, ahora
si quieres de mi fuego eh?

NINA
(llorosa)
pero, pero...

NINA con ojos llorosos mira a MIGUEL, BRUNO mira a MIGUEL mientras le hace señas.

BRUNO
¡Ay! MIGUEL no molestes a tu Nina o ¿quieres
que te recuerde quien te ayudo cuando
tuviste "ese accidente en el baño de la escuela?

MIGUEL
(nervioso)
No, no así está bien puedes hacerlo NINA...

BRUNO
tranquila NINA puedes usar el fuego.

MIGUEL mira a NINA nervioso, mientras NINA lo mira enojada. Bruno tiene una idea y un foco se prende encima de su cabeza

BRUNO
oigan, acabo de acordarme una leyenda que me contó mi abuelo hace
algún tiempo, es sobre el fuego.

NINA sarcástica tuerce los ojos.

NINA
¡AY NO!, aquí vamos otra vez...
BRUNO mira el fuego mientras cuenta la historia

BRUNO
Hace algún tiempo atrás...

TRANSICIÓN FUEGO

INT. CHOZA TAQUEA - NOCHE

Una choza de paja y caña alumbrada por una gran fogata. TAQUEA (55), vestido con su traje y una corona de plumas azules, está sentado frente a la fogata observando a todos lados, mientras se frota las manos con el calor de su fogata y toca unos tambores.

BRUNO

Un viejo guerrero Shuar llamado TAQUEA
heredo el fuego de los dioses
por cumplir algunos favores.

Sin embargo, se volvió muy egoísta
y no compartía el fuego con los demás
porque eso lo hacía sentir muy poderoso
pero también muy solitario.

Un HOMBRE (30) ve a TAQUEA desde atrás escondido entre los matorrales. Taquea escucha ruidos y se frunce enojado, divisa al hombre.

BRUNO (V.O) (CONT'D)

Algunos HOMBRES siempre trataban
de robarle el fuego para poder
cocinar sus alimentos y
alumbrar sus chozas.

TAQUEA golpea el suelo con sus enormes pies mientras camina en dirección a él.

BRUNO (V.O) (CONT'D)

pero TAQUEA los asustaba y no
dejaba que se acerquen, gruñía y golpeando
el suelo con sus enormes pies para espantarlos.

taquea gruñe y sube los brazos al cielo, se escuchan pájaros que huyen volando por el cielo.

EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

NINA asustada escucha sonidos de alguien comiendo, se trata de MIGUEL que se estaba comiendo los malvaviscos mientras NINA lo mira enojada.

NINA

¿Enserio, enserio? MIGUEL acabas
de arruinar toda la leyenda, además
si te comes todo eso crudo
te va a doler la barriga.

A MIGUEL le suena la pansa, tiene cara de enfermo.

MIGUEL
(sonriendo)
!Uy, creo que es demasiado tarde.

NINA
(enojada)
ush!

EXT. ALDEA SHUAR - DÍA

Un HOMBRE SHUAR (45) vestido con su traje y una corona de plumas rojas y amarillas, sentado en una piedra grande, come un pescado crudo mientras frunce la cara y se topa la barriga.

BRUNO
De hecho, los shuar también tenían
que comer sus alimentos
crudos y eso les hacía daño.

Una MUJER SHUAR (30) vestida con su traje típico, menea un líquido con una cuchara de palo en un gran caldero.

Una MUJER SHUAR (15) desanimada cocina sobre unas hojas, pescados, yuca y verduras, mientras, un NIÑO SHUAR (8) le ayuda aventando con una corteza de árbol, las hojas que humean por el calor del sol.

BRUNO
ya que no podían cocinar porque no
tenían fuego, a veces preparaban la
comida con el calor del sol y se demoraban
horas y horas y horas enteras en lograrlo.

EXT. CASCADA - DÍA

Gran cascada, a los lados vegetación variada.
Un Pájaro de plumaje colorido y largas plumas juguetea en medio de una cascada mientras trina.

BRUNO
Un día un Pajarito que se bañaba en
una cascada cercana a la choza de
Taquea, al terminar voló y voló
esperando secarse.

INT. CHOZA TAQUEA - DÍA

El pájaro mojado se posa a lado de la fogata para calentarse.

BRUNO

llego a la fogata de TAQUEA, se
acercó para secarse un poco, pero...

TAQUEA le mira y él PAJARO se asusta por los gruñidos.
TAQUEA apaga la fogata pisoteándola y una de las plumas del
pájaro se enciende con el fuego.

BRUNO (V.O) (CONT'D)

TAQUEA le estaba viendo muy enojado,
lo asustó con un gruñido mientras
golpeaba las maderas del fuego con
sus pies sin darse cuenta que estaba apagándolo.

El Pajarito que estaba asustado se pegó mucho al fuego y se
quemó una de sus plumas y asustado voló y voló por el
cielo.

EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

BRUNO con los brazos abiertos se queda sorprendido, escucha
gimoteo y un poco de sollozo, era NINA estaba llorando un
poco.

NINA

¡Ay, po-bre pa-ja-ri-to!
Se está quemando...

BRUNO trata de tranquilizarla

BRUNO

¡Traaanquiila NINA, aun
no acaba la historia!

EXT. ALDEA SHUAR - TARDE

El pajarito asustado vuela por lo cielos, llega a una aldea
cercana donde se posa en unas ramas un NIÑO SHUAR le mira y
lo ayuda palpándole.

BRUNO

El pobre pajarito volooó hasta la
aldea maaaás cercana y se posó en un
árbol, mientras que un NIÑO lo
vio y fue a ayudarlo.

cuando el pajarito estaba a salvo
voló de vuelta a los cielos.

El niño se dio cuenta que una rama
se quedó prendida y vio como el fuego

se hacía maaás y máaaas grande y
la tomo con mucho cuidado.

El niño shuar va por el bosque hasta llegar a su casa.

EXT. ALDEA SHUAR - TARDE

LAS MUJERES, EL HOMBRE Y EL NIÑO, están sentados alrededor de la fogata sorprendidos mientras conversan y fríen un pescado.

BRUNO

...y corrió a su casa donde compartió
el fuego con toda su familia, admiraban
el fuego tanto que se quedaron ahí noche y día.

INT. CHOZA TAQUEA - NOCHE

TAQUEA triste mira su fogata apagada tratando de hacer fuego con unos palos, de repente huele algo por los aires lo sigue.

BRUNO

mientras que TAQUEA estaba triste y
tuvo que resignarse con su fogata
apagada y a oler toda la comida que
cocinaban en la otra comunidad.

EXT. ALDEA SHUAR - NOCHE

TAQUEA llega a la comunidad donde mira a todos felices y compartiendo sus alimentos entre unos arbustos el niño lo alcanza a ver y le lleva a la fogata.

La comunidad y TAQUEA está reunida sentada en rocas alrededor de una gran fogata preparando sus alimentos y tocando los tambores.

BRUNO

Pero los SHUAR eran tan generosos
que decidieron perdonarle y
aceptarle en su comunidad.

TRANSICIÓN HOJAS.

EXT. BOSQUE / FOGATA - DÍA

MIGUEL y NINA asombrados por la historia miran a BRUNO

MIGUEL
(asombrado)
¡Woow! que leyenda Bruno.

NINA
(exclamado)
Siiiií, tu sí que sabes contar
historias, y me alegra que el
pajarito se haya salvado, fiuug!
BRUNO se rasca la cabeza, sonrojado

BRUNO
Si jaja... mi abuelo me cuenta
algunas cuando viene de visita
y dice también que cuando suenan
tambores en el bosque es TAQUEA
que aún sigue tratando de recuperar su fuego.
Se escuchan tambores todos se sorprenden,
pero en realidad era MIGUEL.

NINA
MIGUEEEEL fuiste tú!...

los niños se ríen en medio de la fogata mientras se ve un
cielo despejado arriba de un bosque frondoso, al fondo unas
grandes montañas mientras un pájaro pasa.

FUNDE A NEGRO.

FIN

4.6.2 Guion Técnico / Sonoro

"El REGALO DEL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)				GUIÓN TÉCNICO	
ESCENA #1	DESCRIPCIÓN		EXT. BOSQUE CIELO - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P. G	18-55 MM	Bosque y montañas - vuelo del colibrí	Tambores	Ambiente
ESCENA #2	DESCRIPCIÓN		EXT. BOSQUE - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P. G	18-55 MM	los 3 niños caminando	TAMBORES	Ambiente
2	P.M	50 MM	Nina caminando	TAMBORES	Ambiente
3	P.M	50 MM	Bruno caminando	TAMBORES	Ambiente
4	P.M	50 MM	Miguel caminando cansado	TAMBORES	Ambiente
ESCENA #3	DESCRIPCIÓN		EXT. BOSQUE/FOGATA - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P. G	18-55 MM	NINA Y BRUNO llegan a la fogata detrás de ellos llega Miguel	TAMBORES	Ambiente
2	P. A	50 MM	miguel suelto la maleta y se desesperes	TAMBORES	Ambiente
3	P.M	50 MM	Nina sentada sube los brazos para desperezarse	TAMBORES	
4	P. P	50 MM	panza miguel	TAMBORES	Ambiente
5	P.M	50 MM	miguel pide la comida	TAMBORES	Ambiente
6	P. P	50 MM	mochila saca los malvaviscos	TAMBORES	
7	P.M	50 MM	nina enojada	TAMBORES	
8	P.M	50 MM	miguel enojado	TAMBORES	Ambiente
ESCENA #4	DESCRIPCIÓN		FLASHBACK	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.M	50 MM	Nina comiendo el chocolate		Ambiente
2	P. P	18-55 MM	bruno y Miguel se miran molestos con Nina		Ambiente
ESCENA #5	DESCRIPCIÓN		EXT. BOSQUE/FOGATA - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.M	50 MM	Nina mira enojada a miguel	TAMBORES	Ambiente
2	P.M	50 MM	miguel busca en la mochila los fósforos	TAMBORES	Ambiente
3	P.P	50 MM	mochila vacía	TAMBORES	Ambiente
4	P.P	50 MM	miguel asustado	TAMBORES	
5	P.M	50 MM	Nina enojada	TAMBORES	
6	P.P	50 MM	malvavisco reventado	TAMBORES	Ambiente

7	P.P	50 MM	le sale humo de las orejas a Nina		Ambiente
8	P.M	50 MM	bruno calmo a los chicos		Ambiente
9	P.P	50 MM	bruno toma dos piedras las frota		Ambiente
10	P.M	50 MM	Nina incrédula		Ambiente
11	P.P	50 MM	miguel frota las rocas		Ambiente
12	P.M	50 MM	miguel toma dos piedras las frota		Ambiente
13	P.P	50 MM	miguel alza las cejas		Ambiente
14	P.M	50 MM	nina enojada		
15	P.M	50 MM	bruno sorprendido		
16	P.M + P.P	50 MM	Nina mete su malvavisco en el fuego		Ambiente
17	P.M	50 MM	miguel mueve sus manos, no deja que Nina use el fuego		Ambiente
18	P.P	50 MM	Nina con los ojos llorosos		Ambiente
19	P.M	50 MM	bruno mira a miguel		Ambiente
20	P.G	18-55 MM	bruno reprende a miguel		Ambiente
21	P.M	50 MM	miguel avergonzado		Ambiente
22	P.M	50 MM	mueve sus manos		
23	P.M	50 MM	bruno foco		
24	P.M	50 MM	bruno mano en quijada		Ambiente
25	P.M	50 MM	nina estresada gira los ojos		Ambiente
26	P.M	18-55 MM	bruno mira al fuego		Ambiente
27	P.P	50 MM	fuego		Ambiente
ESCENA #6	DESCRIPCIÓN		INT. CHOZA TAQUEA - NOCHE	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.P	50 MM	fogata taquea	TAMBORES	Ambiente
2	P.G	18-55 MM	choza grande con fogata en medio	TAMBORES	Ambiente
3	P.M	50 MM	manos frotándose y toca tambores	TAMBORES	
4	P.M	50 MM	taquea en frente de fogata	TAMBORES	Ambiente
5	P.P	50 MM	ojos taquea enojado	TAMBORES	Ambiente
6	P.G	18-55 MM	hombres espiando por atrás de la choza	TAMBORES	Ambiente
7	P.G	50 MM	taquea asombrado escucha ruidos y se enoja	TAMBORES	Ambiente
8	P.G	50 MM	taquea se para y mueve sus pies y gruñe	TAMBORES	Ambiente
ESCENA #7	DESCRIPCIÓN		EXT. BOSQUE/FOGATA - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.M	50 MM	Nina asustada se cubre con su mochila		
2	P.M	50 MM	miguel comiendo		Ambiente

3	P,G	18-55 MM	nina enojada		Ambiente
4	P.M	50 MM	nina enojada		Ambiente
5	P.P	50 MM	panza miguel		Ambiente
6	P.M	50 MM	miguel enfermo	TAMBORES	Ambiente
7	P.M	50 MM	nina enojada	TAMBORES	Ambiente
ESCENA #8	DESCRIPCIÓN		EXT. ALDEA SHUAR - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.A	18-55 MM	hombre shuar sentado comiendo	TAMBORES	Ambiente
2	P.M	50 MM	frunce su cara y se topa el estomago	TAMBORES	Ambiente
3	P.G	18-55 MM	mujer mayor mese una caldera grande	TAMBORES	Ambiente
4	P.P	18-55 MM	pescados yucas comida en general	TAMBORES	
5	P.M	50 MM	niño shuar humea unas hojas	TAMBORES	Ambiente
6	P.M	50 MM	mujer cocina sobre hojas	TAMBORES	Ambiente
7	P.P	18-55 MM	calor y humo subiendo	TAMBORES	Ambiente
ESCENA #9	DESCRIPCIÓN		EXT. CASCADA - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.G	18-55 MM	Gran cascada	TAMBORES	Ambiente
2	P.M	50 MM	paneo cascada	TAMBORES	Ambiente
3	P.M	50 MM	espuma de cascada	TAMBORES	Ambiente
4	P.G	18-55 MM	colibrí vuela por el cielo	TAMBORES	Ambiente
ESCENA #10	DESCRIPCIÓN		INT. CHOZA TAQUEA - DIA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.G	18-55 MM	exterior choza taquea colibrí volando	TAMBORES	Ambiente
2	P.G	50 MM	colibrí aletea sus plumas secándose cerca de la fogata	TAMBORES	Ambiente
3	P.P	50 MM	taquea lo mira enojado y gruñe	TAMBORES	
4	P.P	50 MM	golpea el suelo con sus pies mientras apaga el fuego	TAMBORES	Ambiente
5	P.G	50 MM	el colibrí se asusta y se quema una pluma	TAMBORES	Ambiente
6	P.G	18-55 MM	el colibrí se va	TAMBORES	Ambiente
7	P.P	18-55 MM	taquea mira su fogata apagada	TAMBORES	
8	P.M	50 MM	taquea triste	TAMBORES	
9	P.G	18-55 MM	colibrí vuela por el cielo	TAMBORES	Ambiente
ESCENA #11	DESCRIPCIÓN		EXT. BOSQUE/FOGATA - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.G	18-55 MM	bruno con los brazos abiertos se queda callado		Ambiente

2	P.M	50 MM	miguel sorprendido escucha algo		Ambiente
3	P.P	50 MM	Nina llorando		Ambiente
4	P.M	50 MM	bruno tranquiliza a Nina		Ambiente
ESCENA #12	DESCRIPCIÓN		EXT. ALDEA SHUAR - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.G	18-55 MM	el colibrí volando		Ambiente
2	P.M	18-55 MM	colibrí llega al árbol		Ambiente
3	P.M	50 MM	niño shuar lo mira		Ambiente
4	P.G	50 MM	niño le ayuda		Ambiente
5	P.P	50 MM	lo cubre con algo		Ambiente
6	P.G	18-55 MM	el colibrí vuela		
7	P.G	18-55 MM	niño lo mira en el cielo		
8	P.P	50 MM	niño mira una rama encendida		Ambiente
9	P.M	18-55 MM	niño lleva el fuego a su casa		Ambiente
ESCENA #13	DESCRIPCIÓN		EXT. ALDEA SHUAR - DÍA	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.G	18-55 MM	los shuar sentados alrededor de la fogata		Ambiente
ESCENA #14	DESCRIPCIÓN		INT. CHOZA TAQUEA - NOCHE	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.M	50 MM	taquea triste	TAMBORES	Ambiente
2	P.M	50 MM	fogata apagada	TAMBORES	Ambiente
3	P.P	50 MM	palos para prender	TAMBORES	Ambiente
4	P.G	18-55 MM	humo llega a la choza de taquea	TAMBORES	Ambiente
5	P.G	18-55 MM	choza shuar saliendo humo	TAMBORES	Ambiente
ESCENA #15	DESCRIPCIÓN		EXT. ALDEA SHUAR - NOCHE	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO
1	P.M	18-55 MM	taquea mira a la comunidad shuar	TAMBORES	Ambiente
2	P.A	50 MM	el niño se percata	TAMBORES	Ambiente
3	P.A	18-55 MM	niño va donde taquea y le toma de la mano	TAMBORES	Ambiente
4	P.G	18-55 MM	todos sentados y comiendo	TAMBORES	
5	P.M	18-55 MM	taquea toca los tambores	TAMBORES	
6	P.G	18-55 MM	transición hojas	TAMBORES	Ambiente
7	P.M	50 MM	FOGATA	TAMBORES	Ambiente
ESCENA #16	DESCRIPCIÓN		EXT. BOSQUE/FOGATA - TARDE	AUDIO	
PLANO	ÁNGULO	ÓPTICA	DESCRIPCIÓN	MUSICA	SONIDO

1	P. G	18-55 MM	transición hojas	TAMBORES	Ambiente
2	P.M	50 MM	fogata	TAMBORES	Ambiente
3	P. G	18-55 MM	general de fogata	TAMBORES	Ambiente
4	P.M	50 MM	miguel asombrado	TAMBORES	Ambiente
5	P.M	50 MM	Nina	TAMBORES	
6	P.M	18-55 MM	bruno rasca la cabeza	TAMBORES	
7	P. G	18-55 MM	general fogata	TAMBORES	Ambiente
8	P.M	50 MM	Nina enojada	TAMBORES	Ambiente
9	P. G	18-55 MM	todos ríen	TAMBORES	Ambiente
10	P. G	18-55 MM	cielo bosque y pájaro	TAMBORES	Ambiente

Tabla 3. Guion técnico

4.6.3 Plantillas de Storyboard

STORYBOARD			
"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)			
ESCENA: 1	PLANO: 1	ESCENA: 1	PLANO: 2
			
Zona vegetativa, tronco de árboles y musgo en el suelo del bosque.		Copa de árboles, aparece por disolvenca "Taquea y el fuego / la leyenda" movimiento de cámara till down.	
ESCENA: 2	PLANO: 1	ESCENA: 2	PLANO: 2
			
Letrero de madera, escrito fogata en medio del bosque.		Miguel, caminando alrededor del letrero (sale del cuadro)	
ESCENA: 2	PLANO: 3	ESCENA: 2	PLANO: 4
			
Nina, se alza los brazos, un tanto cansada.		Miguel, se despereza sentándose en un tronco.	

STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 2	PLANO: 5	ESCENA: 2	PLANO: 6
			
Panza de Miguel tiembla por hambre.		Miguel saca una funda de comida y la abre.	
ESCENA: 2	PLANO: 7	ESCENA: 2	PLANO: 8
			
Nina enojada con miguel.		Nina comiendo un chocolate en medio del bosque.	
ESCENA: 2	PLANO: 9	ESCENA: 2	PLANO: 10
			
Bruno y Miguel, enojados con nina se regresan a ver uno a otro.		Nina enojada con Miguel, mueve su mano con venganza.	







STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 2	PLANO: 11	ESCENA: 2	PLANO: 12
		Miguel busca los fósforos en su maleta	La maleta de Miguel está vacía, solo hay un mapa.
ESCENA: 2	PLANO: 13	ESCENA: 2	PLANO: 14
		Miguel se rasca la cabeza un tanto confundido.	Nina enojada saca humo de sus oídos.
ESCENA: 2	PLANO: 15	ESCENA: 2	PLANO: 16
		Bruno tranquiliza a nina y saca un par de piedras.	Bruno trata de prender la fogata con 2 piedras, pero no lo logra.

STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 2	PLANO: 17	ESCENA: 2	PLANO: 18
			
Nina incrédula se burla de Bruno.		Miguel logra encender la fogata.	
ESCENA: 2	PLANO: 19	ESCENA: 2	PLANO: 20
			
Nina acerca su salchicha al fuego, pero Miguel la detiene antes de hacerlo.		Nina asustada y triste apunto de llorar.	
ESCENA: 2	PLANO: 21	ESCENA: 2	PLANO: 22
			
Bruno, Nina y Miguel alrededor de la fogata asando sus salchichas.		Bruno pensativo mirando el fuego de la fogata.	


STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 2	PLANO: 23	ESCENA: 2	PLANO: 24
			
Miguel tiene una idea, un foco aparece arriba de sus cabezas.		Nina, tuerce los ojos.	
ESCENA: 2	PLANO: 25	ESCENA: 3	PLANO: 1
			
Fogata transición a noche.		Taquea mirando al fuego en medio de su choza.	
ESCENA: 3	PLANO: 2	ESCENA: 3	PLANO: 3
			
Taquea mirando al fuego en medio de su choza, a los lados árboles y pequeños arbustos.		Un hombre y una mujer shuar viéndose de frente, delante de ellos taquea en su fogata.	

STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 3	PLANO: 4	ESCENA: 3	PLANO: 5
			
Taquea enojado mirando al frente.		Taquea enojado sube los brazos al cielo.	
ESCENA: 3	PLANO: 6	ESCENA: 4	PLANO: 1
			
Taquea da pisotadas en el suelo.		Nina asustada se esconde detrás de su mochila.	
ESCENA: 4	PLANO: 2	ESCENA: 4	PLANO: 3
			
Miguel comiendo las salchichas, su estómago empieza a temblar.		Miguel con dolor de estómago, se frunce y hace una mueca.	

STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 4

PLANO: 4



Nina enojada tuerce los ojos.

ESCENA: 5

PLANO: 1



Comunidad shuar, jarrón con brebaje sale humo de él.

ESCENA: 5

PLANO: 2



Una familia shuar preparando alimentos y comiéndolos, 2 niños cocinan pescado con el calor del sol, una mujer mase una sustancia dentro de un caldero, un hombre no muy feliz come pescado.

ESCENA: 5

PLANO: 3



Dos niños cocinando pescado, avientan el humo con corteza de árbol.

ESCENA: 5

PLANO: 4



Bodegón de comida cruda, pescado sobre hojas, jarrones y una cesta con verduras.

ESCENA: 5

PLANO: 5



Una familia shuar preparando alimentos y comiéndolos, 2 niños cocinan pescado con el calor del sol, una mujer mase una sustancia dentro de un caldero, un hombre no muy feliz come pescado.

STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 6

PLANO: 1



Un pájaro se baña en una gran cascada rodeada de árboles.

ESCENA: 6

PLANO: 2



Gran cascada rodeada de árboles y flores exóticas.

ESCENA: 7

PLANO: 1



Pájaro volando en el cielo de un bosque, copas de árboles.

ESCENA: 8

PLANO: 1



Pájaro en el suelo de la choza de Taquea, secándose con el fuego de su fogata.

ESCENA: 8

PLANO: 2



Taquea mira enojado al pájaro, mientras golpea los bambos de su choza.

ESCENA: 8

PLANO: 3



Taquea pisa su fogata sin querer y la apaga.

STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 8

PLANO: 4



La fogata de taquea esta apagada y solo sale humo de ella.

ESCENA: 9

PLANO: 1



Bruno con miedo y sus brazos al cielo regresa a ver a Nina.

ESCENA: 9

PLANO: 2



Miguel asustado mira a Nina.

ESCENA: 10

PLANO: 1



El pájaro quemándose sobre una rama de un árbol.

ESCENA: 10

PLANO: 2



Niño shuar ayuda al pájaro aventándole con unas hojas.

ESCENA: 10

PLANO: 3



Niño shuar toma el fuego con un palo.

STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 11

PLANO: 1



Familia shuar cocina pescado con fuego de su nueva fogata.

ESCENA: 11

PLANO: 2



Pescado cocinándose con fuego y la familia cocinándolo con palos.

ESCENA: 12

PLANO: 1



Taquea triste por su fogata apagada.

ESCENA: 13

PLANO: 1



Taquea triste viendo a la familia shuar con su nueva fogata.

ESCENA: 13

PLANO: 2



Niño shuar triste al ver a taquea va tras de él.

ESCENA: 14

PLANO: 1



Niño shuar ofrece su mano a taquea y van a su comunidad juntos.

STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)

ESCENA: 15	PLANO: 1	ESCENA: 16	PLANO: 1
			
La familia shuar y taquea juntos alrededor de la fogata compartiendo.		Miguel asombrado por la historia de Bruno.	
ESCENA: 16	PLANO: 2	ESCENA: 16	PLANO: 3
			
Nina asombrada por la historia de Bruno.		Bruno explicando y rascándose el cabeza avergonzado de los elogios.	
ESCENA: 16	PLANO: 4	ESCENA: 16	PLANO: 5
			
Nina asombrada por escuchar tambores, mira a Bruno.		Bruno asombrado por escuchar los tambores mira a Nina.	

STORYBOARD

"TAQUEA Y EL FUEGO" - LEYENDA SHUAR / (MORONA SANTIAGO)





ESCENA: 16	PLANO: 6	ESCENA: 16	PLANO: 7
			
Miguel tocando los tambores en medio de la fogata.		Nina enojada culpa a Miguel por tocar los tambores.	
ESCENA: 16	PLANO: 8	ESCENA: 17	PLANO: 1
			
Bruno, Nina y Miguel sentados alrededor de la fogata.		Copa de árboles, aparece por disolvenca "créditos" movimiento de cámara till up .	
ESCENA:	PLANO:	ESCENA:	PLANO:

Tabla 4. Storyboard.

4.6.4 Fichas de casting

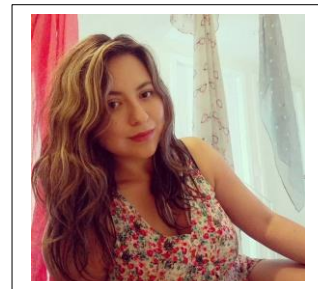
“EL REGALO DEL FUEGO” FICHA DE CASTING

FOTO

SEXO: Femenino
EDAD: 31 años
FECHA DE NACIMIENTO: 4 de marzo de 1986

NOMBRES: Diana Alejandra
APELLIDOS: Silva Calero

CI O PASAPORTE: 1716423692
DIRECCION: San José y de los nogales - El Edén
CIUDAD: Quito
PROVINCIA: Pichincha



TELÉFONO 1: 0996704440
TELÉFONO 2: _____

E-MAIL: da.silvacalero@gmail.com

PERSONAJES: BURNO Y NINA

AGENTE O REPRESENTANTE: _____

TELÉFONO DEL REPRESENTANTE: _____

TIPO DE VOZ: Promo / Comercial

EXPERIENCIA:

Locución de cuñas radiales
Caracterización vocal de personajes

Autorización de uso de su voz (firma):

“EL REGALO DEL FUEGO”
FICHA DE CASTING

FOTO

SEXO: Masculino
EDAD: 13
FECHA DE NACIMIENTO: 1 de junio 2006

NOMBRES: Ariel
APELLIDOS: Andrade

CI O PASAPORTE:
DIRECCION: San José y de los nogales - El Edén
CIUDAD: Quito
PROVINCIA: Pichincha

TELÉFONO 1: 23264208
TELÉFONO 2: 0997921983

E-MAIL: arielalexandera3@gmail.com

PERSONAJES: MIGUEL

AGENTE O REPRESENTANTE:
TELÉFONO DEL REPRESENTANTE:

TIPO DE VOZ: Promo / Comercial

EXPERIENCIA:

Autorización de uso de su voz (firma):

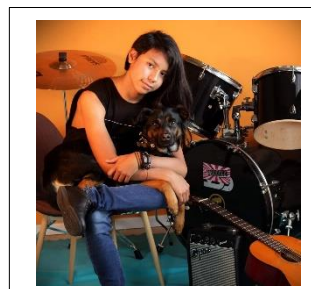


Tabla 5. Fichas de casting.

4.6.5 Cronograma de actividades

CRONOGRAMA DE RODAJE							
TÍTULO	“EL REGALO DEL FUEGO”			DIRECCIÓN	DANIEL CALDERÓN		
WEEK	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES	SABADO	DOMINGO
1	16 JULIO	17 JULIO	18 JULIO	19 JULIO	20 JULIO	21 JULIO	22 JULIO
	ULTIMOS ARREGLOS DE GUION	ULTIMOS ARREGLOS DE GUION	ULTIMOS ARREGLOS DE GUION		SCOUTING DE GALPON	SCOUTING DE GALPON	
2	23 JULIO	24 JULIO	25 JULIO	26 JULIO	27 JULIO	28 JULIO	29 JULIO
	SCOUTING DE GALPON	SCOUTING DE GALPON	SCOUTING DE GALPON		SCOUTING DIGITAL	SCOUTING DIGITAL	SCOUTING DIGITAL
3	20 AGOSTO	21 AGOSTO	22 AGOSTO	23 AGOSTO	24 AGOSTO	25 AGOSTO	26 AGOSTO
	STORYBOARD	STORYBOARD	STORYBOARD	STORYBOARD	STORYBOARD	STORYBOARD	STORYBOARD
	COMPRA DE MATERIALES	COMPRA DE MATERIALES	COMPRA DE MATERIALES	COMPRA DE MATERIALES	COMPRA DE MATERIALES	COMPRA DE MATERIALES	COMPRA DE MATERIALES
4	24 SEPTIEMBRE	25 SEPTIEMBRE	26 SEPTIEMBRE	27 SEPTIEMBRE	28 SEPTIEMBRE	29 SEPTIEMBRE	30 SEPTIEMBRE
	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS	DISEÑO DE SETS
	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN				CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN
5	15 OCTUBRE	16 OCTUBRE	17 OCTUBRE	18 OCTUBRE	19 OCTUBRE	20 OCTUBRE	21 OCTUBRE
	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN	CHARACTER DESIGN
6	22 OCTUBRE	23 OCTUBRE	24 OCTUBRE	25 OCTUBRE	26 OCTUBRE	27 OCTUBRE	28 OCTUBRE
	INICIO DE RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	RODAJE	FIN DE RODAJE
7	19 NOVIEMBRE	20 NOVIEMBRE	21 NOVIEMBRE	22 NOVIEMBRE	23 NOVIEMBRE	24 NOVIEMBRE	25 NOVIEMBRE
	MONTAJE	MONTAJE	MONTAJE	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN
8	5 DICIEMBRE	6 DICIEMBRE	7 DICIEMBRE	8 DICIEMBRE	9 DICIEMBRE	10 DICIEMBRE	11 DICIEMBRE
	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN
9	17 DICIEMBRE	1 ENERO	2 ENERO	3 ENERO	4 ENERO	5 ENERO	6 ENERO
	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN
10	7 ENERO	8 ENERO	9 ENERO	10 ENERO	11 ENERO	12 ENERO	13 ENERO
	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	EDICIÓN	1 CORTE

Tabla 6. Cronograma de actividades.

4.6.6 Presupuestos de producción

PRESUPUESTOS DE PRODUCCIÓN			
TITULO	TAQUEA Y EL FUEGO	DURACIÓN	2 meses / 2 semanas
		PRESUPUESTO ESTIMADO	\$1145

1. PREPRODUCCIÓN (DESGLOSE PRESUPUESTARIO)

Servicio / Personal	Unidad / Precio / Cantidad	Costo
Anuncios (casting voz)		
Transporte (scouting visual)	3 recargas de gasolina	\$20
Fotocopias	3 fotocopias de guion literario y técnico	\$5
Hospitalidad	Comida	\$30
Extras		\$10
TOTAL, Preproducción		\$65

2. PRODUCCIÓN (DESGLOSE PRESUPUESTARIO)

Servicio / Personal	Unidad / Precio / Cantidad	Costo
SUMINISTROS:		
Film Stock 1 / Memoria		\$35
Film Stock 2 / Memoria		\$15
Audio Tape / Memoria		\$8
Baterías		
Difusión		
Extras		\$20
EQUIPOS / RENTA:		
Cámara/ Lentes		
Soporte Cámara (trípode)		
Soporte Cámara (Dolly)		
Claqueta / Arena / Metros		
Grabadora de Sonido		\$20
Micrófonos		
Boom / Cables		
Iluminación	2 lámparas 800w	\$37
Grip		
TOTAL, Suministros		\$105

2.1 DIRECCIÓN DE ARTE (DESGLOSE PRESUPUESTARIO)

Servicio / Personal	Unidad / Precio / Cantidad	Costo
Set construcción/material	Mesas para montaje de maquetas	\$250
Set Montaje(renta)		
Set Montaje (compra)		\$364
Legal / Jurídico		
Utilería (renta)		\$140
Utilería (compra)	Material para construcción de maquetas	
Vestuario / telas		\$80
Set (desmontaje)		\$25
Dirección de arte TOTAL		\$859

2.2 GASTO LOCACIÓN (DESGLOSE PRESUPUESTARIO)

Servicio / Personal	Unidad / Precio / Cantidad	Costo
LUZ		\$30
SERVICIOS		
RENTA		
GARANTIA		
LOCACION TOTAL		\$30

2.3 CATERING (DESGLOSE PRESUPUESTARIO)

Servicio / Personal	Unidad / Precio / Cantidad	Costo
DESAYUNO		\$20
ALMUERZO		\$30
MERIENDA		
LUNCHS		
BEBIDAS		
CATERING TOTAL		\$50

3. POSTPRODUCCION (DESGLOSE PRESUPUESTARIO)

Servicio / Personal	Unidad / Precio / Cantidad	Costo
SUMINISTROS DE EDICIÓN		
Editor / Colorista		
Extras		\$6
SONIDO		
Transferencia de sonido		
Licencias de Música		
Efectos de sonido		
Estudio (Foley/ADR/etc.)		
Mezcla de sonido		
EXPORTACIÓN		
Títulos		
Master Audio/Imagen		
Master		
Copia Inicial		
Copias DVD		\$10
Paquetería / Cajas		
Extras		\$20
PERSONAL POST- PRODUCCIÓN		
Editor		
Foley		
Músicos		
POSTPRODUCCION TOTAL		\$36

PRERPRODUCCION		
PRODUCCION		
POSTPRODUCCION		
TOTAL, RODAJE		\$1145

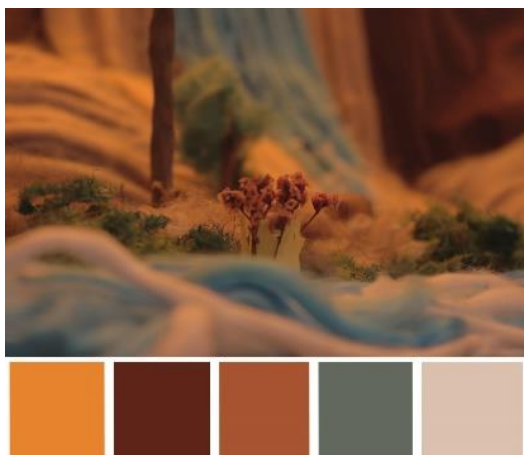
Tabla 7. Presupuestos de producción.

4.7 Etapa de postproducción del audiovisual

Postproducción: Montaje y edición

En la post producción se inició por una limpieza de fotografías en la plataforma de Photoshop CC 2018 para dejar cada fotografía como se requiere para que en el producto final de cada escena se comparta dicho cuidado en el detalle de cada una de ellas, acto seguido se hizo un montaje con todas las fotografías, pasando a tener un primer corte con el audio y la narrativa visual para que tengan sentido y coherencia con lo que se está queriendo comunicar Sin dejar de lado la colorimetría y la estabilización de cada movimiento

Para el proceso de Edición se utilizó varias herramientas audiovisuales como Adobe Premier, Photoshop, Ilustrador, Audición, Dragonframe 4. En el montaje se utilizó el storyboard ya previamente desarrollado y con el orden requerido por el cronograma de rodaje, cada una de las fotografías tuvo un tratamiento previo de limpieza para pasar al siguiente paso en donde se compilo todas las fotografías. Dado que contamos con el Storyboard previo al rodaje, contamos con las acciones necesarias y puntuales para la fotografía, cuidando detalles como iluminación, articulación de Lipsync, movimientos y gestualidad. Esto nos permite contar únicamente con el material requerido para la edición del mismo.



4.7.3 Diseño de Foley y musicalización

De acuerdo con Luengo (2012), un filme debe fluir como la música, con secuencias lentas y rápidas, y momentos de tranquilidad y máxima tensión. El ritmo no sólo depende de la acción de la historia, sino también de la alternancia de las tomas de distintas dimensiones, duración, color y sonido.

Se utilizará el sonido ambiental realizado con Foley que en conjunto con la música crearán una sensación de espacio abierto, de naturaleza viva, lo cual es muy importante para resaltar el lugar donde se desarrolla la historia acompañadas por música suave con flautas y tambores, para la intensidad de cada escena.

El sonido de los tambores acompañó los momentos de tensión de casi toda la historia, uno de los sonidos más importantes que daba conexión a la leyenda y a la vida real de los personajes es el fuego, las chispas que ayudan a sostener un pequeño hilo que conecta los dos mundos. El silencio también jugó un papel importante en el cortometraje sobre todo en los momentos de tensión para dar un soporte trágico a los diálogos de los niños y sus respectivas situaciones

CAPÍTULO V. RECOMENDACIONES Y CONCLUSIONES

5.1 Conclusiones

El presente trabajo audiovisual permitió la creación de un cortometraje animado bajo la técnica de animación *stop motion* como recurso didáctico para el aprendizaje de la diversidad y culturas de los pueblos indígenas dirigido a niños y niñas en etapa escolar inicial, en específico la investigación de centra en la comunidad Shuar del Ecuador.

Para esto la investigación determinó los antecedentes más confiables nacionales e internacionales para la recopilación de la fundamentación teórica del proyecto donde se basó desde la correcta construcción y características del cortometraje y de la programación televisiva infantil hasta como se desarrolla y subsiste la comunidad Shuar actual.

A lo largo del presente estudio se plasmaron distintas opiniones permitiendo corroborar sobre lo que se considera un contenido televisivo y cinematográfico adecuado para un público infantil en cuanto a su relación y posible aplicación en el mundo de la educación sobre la diversidad y la cultura del pueblo shuar tanto sus prácticas, cultura y valores que contribuyo y dio una visión más amplia para la creación del guion.

Las opiniones de los expertos permitieron corroborar los puntos claves plasmados en la investigación referente a la as características de la programación infantil y sus elementos. Por un lado, el antropólogo discernió dudas sobre la cosmovisión y como se debería plasmar correctamente los valores que dejan las leyendas educativas y los aspectos importantes que se deben resaltar sobre las culturas indígenas en especial la cultura Shuar. De igual manera él acerca ciento a los expertos del campo audiovisual ayudo a determinar sobre la caracterización de los personajes en cuanto a su composición como su construcción, tanto en la narrativa o guion como dentro de la técnica del *stop motion*.

El contacto con el focus group permitió en primer momento establecer el conocimiento que tenían los niños por lo cual se pudo determinar que no tenían un acercamiento a esta clase de cultura con respecto a las leyendas indígenas, en el segundo momento o acercamiento que se tuvo con los niños se pudo visualizar el cortometraje que realizó este proyecto de investigación dando a conocer que los niños obtuvieron cierta información que ayudo a la comprensión del significado de la leyenda y su contenido por medio de la narrativa y la parte estético-técnica.

La investigación trato de no inmiscuirse en el campo pedagógico que tienen las escuelas con respecto a la impartición de contenidos sobre culturas y diversidad de pueblos indígenas del Ecuador, ya que la cultura sobre las leyendas dentro de la literatura y realidad nacional se imparte en los últimos grados de la etapa primaria escolar.

El proyecto concluyo que las características del audiovisual infantil deben cumplir los tres principios básicos de la televisión y del cine los cuales fueron sustentados por los expertos al momento que se aplicó los instrumentos.

Con respecto a la técnica empleada en el audiovisual, se determinó que el tipo de animación stop motion es indicada para esta clase de proyectos infantiles ya que su morfología transmite y ayudan a los niños y niñas como apoyo visual comunicar la idea de una forma más persuasiva y dinámica haciendo que los niños se sientan atraídos por ellos ya que las texturas empleadas se acercan a los verdaderos elementos que están en el entorno Shuar.

La propuesta estético-técnica fue de gran ayuda para el proyecto ayudando a los espectadores la mayor comprensión del audiovisual, hablando al respecto de los personajes y como están contruidos con texturas blandas para que el televidente considere la suavidad y delicadeza del ser humano, además que la técnica no es un proceso cotidiano en la producción audiovisual lo que resulta novedoso para el espectador.

Cuando se procedió a escribir el guion se empleó un lenguaje informal acorde con la edad o target para que pueda asociarse con los personajes y sus acciones por medio del lenguaje y diálogos que estos presentaron, por otro lado, el sonido tuvo una intencionalidad de crear una atmosfera que se asemeje al mundo Shuar selvático que ayudaron a que los niños y niñas tengan un acercamiento más real a este.

Esta producción tuvo un alto nivel de recepción entre los espectadores que pudieron observar el audiovisual por lo que se considera que el cortometraje esta listo para su distribución y visualización en medios masivos.

5.2 Recomendaciones

Una vez culminado tanto el proyecto de investigación como el cortometraje se obtuvo las principales recomendaciones para la elaboración el empleo de los mismos.

Al recopilar material de apoyo ya sean textos, artículos o tesis sobre comunidades indígenas específicas, verificar que sean culturas que estén dentro del territorio al cual va dirigido o que este como referencia para el proyecto.
de información para la comunidad indígenas.

A nivel técnico se recomienda al productor audiovisual que emplee estas clases de técnicas artesanales o tradicionales de animación la construcción de sus prototipos o maquetas en un lugar amplio para la correcta configuración y planificación de la iluminación y encuadre. Así mismo al realizar la construcción de los personajes ya sea en el material de preferencia del productor o animador se recomienda mantener siempre un estándar de grosor de alambre para que todos los personajes tengan la misma durabilidad entre ellos.

En el momento de edición del proyecto se recomienda el uso de softwares apropiados para estas clases de animaciones ya que facilitan y agilizan el proceso del montaje y empalmado del mismo.

GLOSARIO

Cine: Abreviatura de "cinematógrafo" o "cinematografía", técnica que consiste en proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento, mostrando algún vídeo o película (Sánchez, 2002).

Comunicación audiovisual: Transmisión de mensajes audiovisuales que integran elementos visuales (imágenes figurativas, esquemáticas o abstractas) y elementos sonoros (música, sonidos, ruidos y silencio) (Novasur, 2009).

Cortometraje: Una película breve, es decir de no más de 30 min (coloma, 2017).

Desarrollo: Se entiende como desarrollo del proyecto la etapa previa a la reproducción que se caracteriza por el estudio, evaluación y definición del proyecto a llevar a cabo (Kamin, 1999).

Guion técnico: La elaboración del guion técnico se sitúa entre el guion y el rodaje. Cuando se elabora el guion técnico se incorpora la segmentación de las secuencias y las escenas en planos con su numeración correlativa y toda la información técnica necesaria para planificar la grabación: identificación del plano, sujeto u objeto encuadrado, tamaño de plano, ángulo de la toma, movimientos de cámara, ópticas, iluminación, sonidos, decorado, accesorios, etc. La unidad del guion técnico es el plano, y el orden en que se muestran es el del montaje final (Field,1984).

Guion literario: Un guion es la descripción de una secuencia de escenas que conforman el relato de una historia (Field,1984).

Post- Producción: Proceso posterior a la grabación, montaje y edición de la obra visual (Barnwell, 2009).

Producción audiovisual: Resultado de la combinación de varias necesidades: industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas para la producción de contenidos de medios de comunicación audiovisuales; especialmente el cine y la televisión; independientemente del soporte utilizado (film, vídeo, vídeo digital) y del género (ficción, documental, publicidad, etc.) (Gómez & Cabezón, 2004).

Stop Motion: La animación de detención de movimiento (también llamada animación de parada de fotograma) es una animación que se captura fotograma a fotograma, con objetos físicos que se mueven entre fotogramas. Cuando reproduce la secuencia de imágenes rápidamente, crea la ilusión de movimiento. Si comprende cómo funciona la animación en 2D (principios de Disney), el movimiento de detención es similar, excepto en el uso de objetos físicos en lugar de dibujos (Dragonframe, 2001).

Dragonframe: es un software de animación stop motion. Se ha utilizado para hacer varias películas de largometraje, incluyendo Frankenweenie de Disney y Coraline de Laika, The Boxtrolls y ParaNorman, así como el programa de televisión Stop Motion, la oveja Shaun. También se ha utilizado para rodar escenas de stop motion en las películas de acción en vivo, incluyendo la escena de holo-ajedrez en Star Wars: La Fuerza despierta y varios cortos de stop motion. Dragonframe fue desarrollado inicialmente por los hermanos Jamie y Dyami Caliri mientras creaban un comercial para United Airlines llamado "The Dragon". Más tarde se convirtió en un producto comercial, comercializado por DZED Systems. En 2014, Dragonframe ganó un premio Ub Iwerks en los premios anuales de Annie (Dragonframe, 2001).

Animación: Proceso utilizado por uno o más personas animadoras para dar la sensación de movimiento a imágenes, dibujos u otro tipo de objetos inanimados (figuras de plastilina, por ejemplo). Se considera normalmente una ilusión óptica. Existen numerosas técnicas para realizar una animación que van más allá de los familiares dibujos animados.

BIBLIOGRAFÍA

7.1 Fuentes impresas

Aii' W. (1984). Cultura Shuar en Ecuador; movimientos y características. Quito. El legado. 64pp.

Altmann, P. (2013). Interculturalidad y plurinacionalidad como conceptos decoloniales y discurso del movimiento indígena en el Ecuador. Quito. Hall archives. 56pp.

Arévalo, a. & Patiño, f. (2015). La Adaptación Cinematográfica y Sus Posibilidades Pedagógicas. Trabajo de titulación. Universidad tecnológica de Bogotá. Bogotá. 102pp.

Benítez, M. (2013). Guía del educador para trabajar la interculturalidad en la materia de lenguaje para niños. Trabajo de titulación. Universidad central del Ecuador. Quito. 45pp.

Carrago, L. (2013). Interpretaciones de animación stop motion y como llevarlas a la pantalla grande. Madrid. La Loretta. 27pp.

Jimbo, J. (1994). Las leyendas como método didáctico en la educación infantil. Quito. Grupo Antares. 55pp.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural. (2011). Sobre la educación tradicional y los elementos didácticos. Quito.

Ley orgánica de comunicación del Ecuador (2013). Artículo 98. El contenido la programación en la tv ecuatoriana. Quito.

Luengo, C. (2012). La animación Stop Motion. Técnicas y posibilidades artísticas. Cut-out: Siluetas animadas. Madrid. Facultad de Comunicación Madrid. pp12 – 78.

Montero, G. (2012). Análisis sobre la Producción Audiovisual de Programas Infantiles en la Ciudad de Quito entre los años 2010 – 2011. Universidad Internacional del Ecuador. Facultad de Ciencias Sociales y Comunicación. Quito. Pp60.

Mora, G. (1982) La tv y sus inicios en Ecuador. Quito. El heraldo publicaciones. pp84.

Pascual. M, (2006). La Persistencia Retiniana y El Fenómeno como error en la explicación del Movimiento Aparente en Cinematografía y Televisión. Barcelona. SE. pp49.

Rivera de Rosales, J. (2006). La valoración estética de la música instrumental. Universidad Católica de Chile. Chile. pp36.

Valarezo, S. (2002). La selva los pueblos su historia, mitos, leyendas, tradiciones y fauna de la amazonia ecuatoriana. Quito. Ediciones Abya – Yala. pp77.

7.2 Fuentes digitales

Aguilar, M. (2012). La metodología cualitativa. Sevilla. Universidad de Sevilla. Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social. En: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/12861>. Fecha de consulta: 4 de agosto 2017.

Enríquez, H. (2017). Teoría del cine y sus géneros. Lima. En: <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/teoriacinemat.htm>. Fecha de consulta: 15 de agosto 2017.

Gómez, J. (2012). El grupo focal y el uso de viñetas en la investigación con niños. Sevilla. En: Universidad de Sevilla. Departamento de Teoría e Historia de la Educación y Pedagogía Social. En: <https://idus.us.es/xmlui/handle/11441/12861>. Fecha de consulta: 17 de marzo del 2017.

Kennedy, Y. (2001). Consideraciones metodológicas en los grupos focales de niños. Inglaterra. En: https://www.researchgate.net/publication/249312427_Methodological_Considerations_in_Childrens_Focus_Groups. Fecha de consulta: 23 junio 2018.

López (1996). Cosmovisión y pensamiento Indígena. México. En: <https://prezi.com/wkrn9dryuqzd/cosmovision-andina/>. Fecha de consulta: 7 de noviembre 2018.

Lozano, D. (2009) La entrevista como herramienta investigativa. México. En: <https://telefe.com/corta-por-lozano/>. Fecha de consulta: 18 de diciembre 2018.

Martínez, C. (1988). La educación infantil. México. En: <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2016/04/Concepto-objetivos-funciones-de-la-ASC-Chac%C3%B3n-Mar%C3%ADa-2010.pdf.pdf>. Fecha de consulta: 19 de enero 2019.

Montessori, M. (1986). La mente absorbente del niño. México. En: https://www.academia.edu/24162085/La_mente_absorbente_del_nino-Maria_Montessori. Fecha de consulta: 12 de marzo 2017.

Pérez, M (2013) Elementos de la educación infantil. Chile. En: https://books.google.com.ec/books?hl=en&lr=&id=QKI1AgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA9&dq=EDUCACION+INFANTIL+SEGUN+PEREZ&ots=_sxBi0dtJ-&sig=WOHCdRBfhSb-lhWmDUBXmvEbRjw#v=onepage&q=EDUCACION%20INFANTIL%20SEGUN%20PEREZ&f=false. Fecha de consulta: 26 de octubre 2017.

QuestionPro (2018). El muestreo en la investigación. Laos. En: <https://www.questionpro.com/blog/es/muestreo-aleatorio-simple/>. Fecha de consulta: 29 de octubre 2018.

Tejedor, M. (2016) El focus group. Sevilla. En: <https://idus.us.es/xmlui/bitstream/handle/11441/68990/re3191407777.pdf?sequence=1> Fecha de consulta: 31 de octubre 2018.

7.3 Entrevistas

Burton, Tim. director de cine. Entrevista por: Wallas Kelly. Medio de respaldo DVD. New York, 8 de julio 2000.

Escobar, Ismael. Productor audiovisual. Entrevista por: Daniel Calderon. Como experto para análisis de tesis. Quito, 19 de agosto 2018.

Fundación Arcandina. Fundación de medios infantiles. Entrevista por: Gama tv. Programación familiar. Quito, 15 de agosto 2012.

Gremio de animadores. Grupo de animadores audiovisuales del ecuador. Entrevista por TC. El noticiero, Ecuador a Aneccy 2017. Guayaquil, 29 de marzo 2017.

Martínez, Eran. Animador digital. Entrevista por Mario Rue. El diccionario de la producción. Buenos Aires, 2012.

Silva, Diana. Productora audiovisual. Entrevista por: Daniel Calderon. Como experta para análisis de tesis. Quito, 19 de agosto 2018.

Soriano, Andréi. Director de arte y animación digital. Entrevista por: Thelma Andrade. Para El stop motion y sus referentes del 2000. Lima, 2015.

Yela, Diego. Antropólogo Social. Entrevista por: Daniel Calderon. Como experto para análisis de tesis. Quito, 23 de agosto 2018.

ANEXOS

Herramientas e instrumentos

Anexo 1. Encuesta del focus group

Introducción:

1. ¿Te han contado alguna vez una leyenda típica del Ecuador?
2. ¿Que entienden por diversidad?
3. ¿Conoces algún pueblo indígena de nuestro país?
4. ¿Te gusta más leer un cuento o ver un cuento en la tv?
5. ¿Has buscado cuentos en internet (YouTube)?
6. ¿Puedes hacer un dibujo sobre alguna leyenda que conozcas?
7. ¿Qué clase de programas de tv les gusta?
8. ¿Cuál es su personaje favorito?

Confrontación: Visualización

1. ¿Qué te gusto más del programa?
2. ¿Cuál fue tu personaje favorito?
3. ¿Ahora que entiendes por diversidad?
4. ¿Qué mensaje te dejo este capítulo?

Anexo 2. Entrevista antropólogo

Introducción:

1. ¿Cuál es la diferencia entre cosmología y cosmovisión del mundo indígena ecuatoriano?
2. ¿Cuál es la diferencia entre plurinacionalidad e interculturalidad?
3. ¿Qué aspectos del plan nacional del buen vivir están en función de contribuir a la igualdad de culturas?
4. ¿Qué elemento caracteriza más a un ecuatoriano?
5. ¿Cuál es la visión de los niños respecto a las culturas indígenas del país?
6. ¿Cuáles son las principales características del pueblo Shuar?
7. ¿Cómo interpretan otras personas estas tradiciones, culturas, costumbres de los pueblos más representativos del Ecuador?

8. Respecto al realismo mágico de sus leyendas, ¿Qué clase de valores dejan sus Saberes ancestrales?
9. ¿Cuál es la actual evolución de los niños ante la plurinacionalidad?
10. ¿Sirve la adaptación literaria a lo cinematográfico para que los niños presten más atención?
11. ¿De qué manera los mitos, leyendas y cuentos infantiles llegan a que los niños desarrollen valores culturales?
12. ¿Cómo los medios y el paso del tiempo tergiversan la cosmovisión de la plurinacionalidad y sus pueblos?

Anexo 3. Entrevista productor audiovisual

Introducción:

1. ¿El *Stop motion* como técnica cinematográfica: como aporta su morfología y color a un campo infantil?
2. ¿Teniendo en cuenta la técnica, dentro de este aspecto la morfología con la que se maneja los espacios escenográficos ayuda a la comprensión de tema mediante sus signos y símbolos?
3. En cuanto a la propuesta fotográfica, ¿ayudan lo movimiento de cámara y planos en un aspecto técnico a la historia o no dejan que los niños tengan esa mayor concentración ante el audiovisual (edad 5 a 7)?
4. En cuanto al guion y su narrativa ¿el lenguaje que se emplee dentro del audiovisual debe ser comprensible o puede tener otra clase de estructura no aristotélica?
5. ¿El contenido televisivo nacional actual ha ayudado a que los niños se integren más a la inclusión de los pueblos andinos tanto en su cultura como tradiciones?
6. ¿Considera que hay programas infantiles que tratan el tema de la axiología en los pueblos indígenas más a fondo?
7. ¿Los nuevos medios: series web y nuevas plataformas de distribución dan facilidad a los niños para aprender o son un medio de distracción?
8. ¿Porque cree usted que los realizadores o cineastas ecuatorianos no apuestan por la producción de un largometraje o película infantil?

Anexo 4. Solicitud a directiva de la escuela

Quito DM, 10 de enero del 2019

Msc. Elías Ichao

Rector de la Unidad Educativa Municipal Oswaldo Lombeyda

El motivo de la presente, es solicitando su colaboración para hacer uso de las instalaciones de la unidad educativa Oswaldo Lombeyda con la finalidad de realizar el análisis de un producto por medio de un focus group que aborda el tema de la plurinacionalidad y diversidad que existe actualmente en la educación televisiva cinematográfico infantil del país, parte importante de mi proyecto de titulación como estudiante del último semestre de la Carrera de Comunicación y Producción para Medios Audiovisuales de la Universidad Iberoamericana del Ecuador, para lo cual necesitaré:

La participación de alumnos/as que cursen el 2do grado de básica detallando que serán 2 encuentros de media hora cada uno y muestra de las preguntas a tratar en la proyección, concernientes para el buen desarrollo del proyecto de antemano agradeciéndole por su tiempo y en espera de su respuesta.

Atentamente



Tgnlo. Erick Daniel Calderón
Cl. 1724522345